

**PLAYSTATION2: DER START IN JAPAN!**

05/2000 ■ DM 6,50 s52,- ■ sfr 6,50 ■ lfr 158,- Lit 9000 ■ Pta 725,- ■ Dr 1700

**VIDEO**

PS

N64

DC

PS2

GB

# GAMES

Das Magazin von Spielern für Spieler!

VIDEO  
GAMES

PS

N64

DC

PS2

GB

**EINFACH FEURIG!**

## Fear Effect

*Chinese Ghost Story mit neuer Render-Technik!*

## PAL-Tests:

MediEvil 2 (PS), Superbike 2000 (PS)  
Star Ocean 2: The 2nd Story (PS),  
Syphon Filter 2 (PS), Guilty Gear (PS),  
Beatmania – European Edit (PS),  
Tomb Raider 4: TLR (DC), Ghoul Panic (PS),  
Tony Hawk's Skateboarding (N64),  
F1 2000 (PS), Top Gear Hyper Bike (N64),  
Daikatana (N64), WWF Smackdown (PS),  
Resident Evil Survivor (PS), Micro Maniacs (PS),  
Muppet Racemania (PS), Theme Park World (PS)  
Pokémon Stadium (N64), Marvel vs. Capcom (PS)  
International Track & Field: Summer Games (N64)

**und viele mehr!**



## Einfach Microsoft!

Bill Gates enthüllt das Geheimnis:  
Die ersten Facts zur X-Box!

## Einfach grandios!

PS-Rollenspieler aufgepasst:  
Grandia jetzt im großen PAL-Test!

## Einfach rasant!

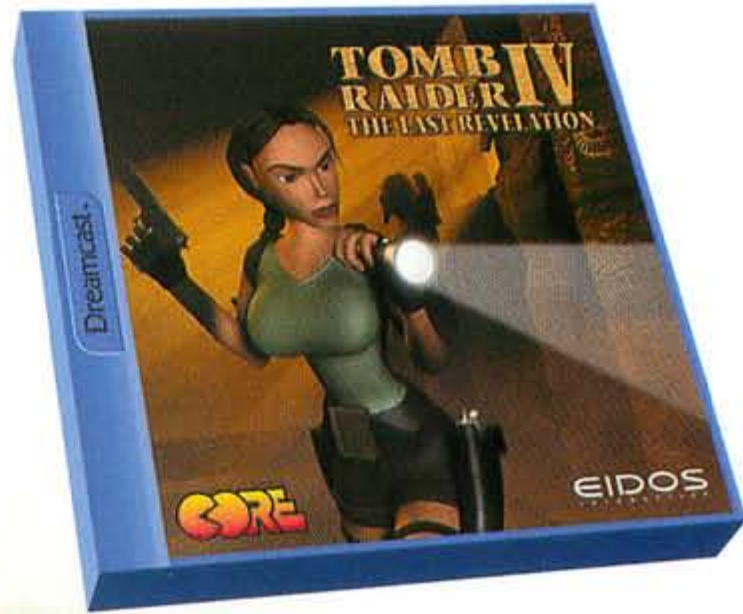
Konkurrenz für Gran Turismo 2?  
Sega GT für DC im Import-Test!

future  
VERLAG  
Medien mit  
Leidenschaft

4 391062 306503

05

# So schön war Lara noch nie.



Jetzt auch erhältlich für



# TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION



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

**EIDOS**  
INTERACTIVE

Tomb Raider IV: The Last Revelation: Lara Croft © EA. Core Design Limited 1998. Published by Eidos Interactive Limited 1998. Alle Rechte vorbehalten.

lambda

# Hochprozentig? NIE!



Jan Binsmaier  
Chefredakteur

**„Die PlayStation2 ist in Japan gelandet – und Billy Boy ködert mit der X-Box.“**

■ Die Muppets in der VG? Komisch... Auf Seite 118 gibt's dazu die Auflösung!

**U**nd wieder flatterte diesen Monat jede Menge Leserpost bei uns in die Redaktion – vor allem zu unserer News-Meldung **„Hochprozentig“** in der letzten Ausgabe. Kann es eventuell sein, dass euch der Gedanke an ein neues Wertungssystem so rein gar nicht gefällt?

Macht auch nix, denn wir haben euch schlichtweg in den April geschickt! Bätsch! Selbstverfreilicht wird an unserem Wertungssystem nichts geändert – auch eine neue Generation von Konsolen wird die 100%-Marke in der VG nicht sprengen. Und was die Vergleichbarkeit alter und neuer Games angeht: Wir bewerten die Games zeitnah und leistungsbezogen. Was das heißt? Nun, zeitnah bedeutet, dass wir die Spiele immer aktuell testen – dass man drei oder vier Jahre alte Games nicht mit den aktuellen gleichstellen kann, sollte sich von selbst erklären. Und leistungsbezogen heißt schlichtweg, dass eine bessere Konsole nicht automatisch bessere Wertungen mit sich zieht. Die Prozente beziehen sich immer auf den Spielspaß und nicht auf Hardware-Voraussetzungen! Also vergesst 150% – die 100 reichen uns völlig aus! Doch nun zu dieser Ausgabe – es ist endlich soweit! Die japanische PlayStation2 steht in unserem Spielzimmer! Danke an dieser Stelle an unseren Leser Florian „Ramza“ Strasser, der

pünktlich zum Launch nach Tokio jettete und sich für uns an den langen Schlangen anstellte! Ein dickes VG-Merci dafür! Natürlich haben wir gleich mal ein fettes News-Special über Sonys neue Wunderwaffe gebastelt, das ihr ab der Seite 20 findet. Kleiner Joke aus der Redaktion dazu: Nachdem wir alle Artikel dazu geschrieben hatten, nahm sich Ralph das Teil mit nach Hause, um noch ein wenig rumzuprobieren. Am nächsten Tag kam er damit bereits wieder an – der Dummdösel hatte doch glatt den falschen Strom-Konverter angeschlossen! RATTABUMM, da war sie hin, unsere schöne neue PS2! Ist natürlich schon beim Reparieren; alles halb so schlimm. Schlimmer waren da schon die Sprüche, die sich Mr. Kaputtnik von uns anhören musste... Aber auch nach der PS2 gibt es ein Leben und so flog Sanka über den großen Teich und ließ sich (und ein paar hundert anderen Journalisten aus der ganzen Welt) von Bill Gates himself die brandheißen News zur X-Box erzählen. Kurz und gut: Microsoft kommt! Und wie wir den Software-Riesen kennen, wahrscheinlich megagewaltig – für uns Spieler wird's auf alle Fälle sehr spannend! Sollte sich ein weiterer Big Player mit Urgewalt auf uns drängeln? Wen wird er vom Markt fegen? Lehnen wir uns also gemütlich zurück, genießen wir den Kampf der Giganten und entscheiden dann ganz für uns persönlich, wem wir unsere Gunst schenken...

Euer



100% Freak Power!

Ausgabe 05/2000

■ Diesen Monat in der VG: Taurische Infos über die X-Box von der Game Developers Conference 2000, ein fettes PlayStation2-News-Special mit 13 Seiten, das Tipps-Buch mit Komplettlösungen zu *MediEvil 2* und *Fear Effect*, Previews zu *Perfect Dark* und *Vagrant Story*, Importtests u.a. zu *Sega GT*, unseren Freak-Besuch der Kölner Band Lunastoy, ein News-Special zum 64DD. Die wichtigsten PAL-Tests: *Grandia*, *MediEvil 2*, *Fear Effect*, *Star Ocean: The 2<sup>nd</sup> Story*, *Tomb Raider IV* für DC, *Tony Hawk's Skateboarding* für N64, *Pokémon Stadium*.

#### Medien mit Leidenschaft

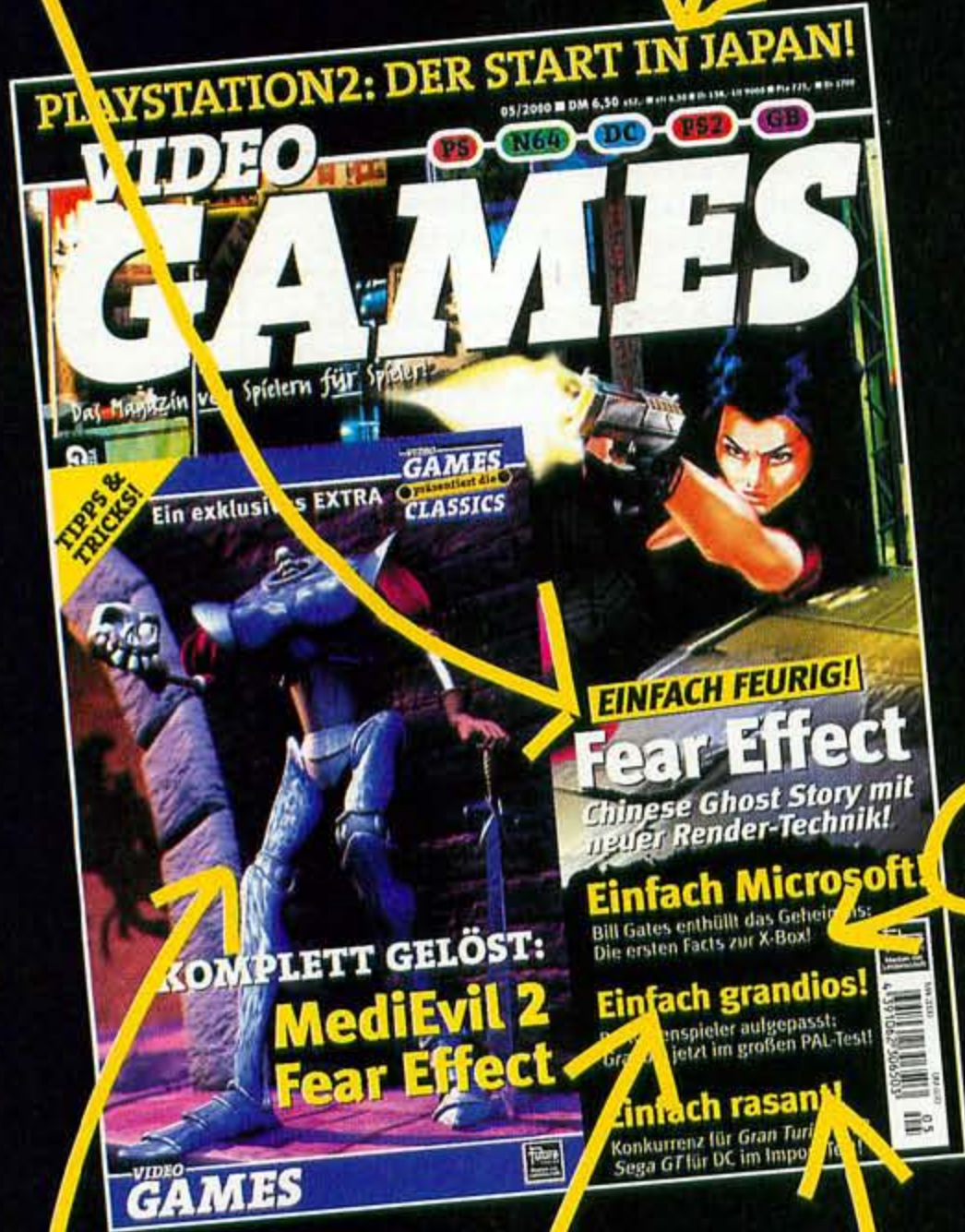
■ Future Verlag ist die deutsche Tochterfirma von Future Network, dem britischen Verlagshaus. Weitere Future Büros befinden sich in Bath, London, New York, San Francisco, Somerton, Paris, Mailand und Rom.



# Inhalt

05/2000

PlayStation2 ist in Japan erschienen! Und Bill Gates legt gleich einen mit der X-Box nach!



## Kontakt

**Anschrift des Verlags**  
Future Verlag GmbH  
Rosenheimer Straße 145h  
81671 München

**Telefon**  
089 - 45 06 84 70

**Fax**  
089 - 45 06 84 49

**Web**  
www.future-verlag.de

**E-mail**  
vg@future-verlag.de



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

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

The Future Network ist eines der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in 5 Ländern, weit über 100 Zeitschriften, Webauftritte, sowie eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizenziert zudem 42 Zeitschriften in 30 Ländern.

www.future-verlag.de



**Titel**  
Fear Effect

Drei Söldner im Großstadt-Dschungel von Hong Kong!

## News Focus

**Aidyn Chronicles: .....15**  
**The First Mage**

THQ erhört die Bitten der N64-RPGler und gibt erst Details zu einem äußerst interessanten Rollenspiel bekannt.

**CeBIT .....17**

Lara Croft war da, wir waren da, Hardwarefirmen waren da – lest, was wir Interessantes fanden...

**Dreameye.....11**

Sega beginnt, die ganze Internet-Geschichte ziemlich ernst zu nehmen und entwickelt neues Zubehör am laufenden Band, u.a. ...

**Ecco the Dolphin: .....18**

**Defender of the Future**

Zu Besuch bei Appaloosa: ToX packte seine sieben Sachen und berichtet für euch aus den Entwicklerstudios in Budapest.

**Game Developers Conference .....6**

Es hat sich bewahrt: Dieses Jahr stand Microsoft voll und ganz im Mittelpunkt des Geschehens – warum, erfahrt ihr hier!

**Metal Slug 3 .....16**

Das Spiel, auf das die Neo-Geo-Fangemeinde neben dem neuen *Fatal Fury* am sehnlichsten wartet – wir haben erste Shots!

**Pokémon Flugzeug.....16**

Eine Ehre (oder eine Strafe?) für den Frankfurter Flughafen: ANA fliegt ab jetzt mit Pokémon-Design.

**Ronaldo V-Football .....11**

Mit einem eigenen Spiel in petto, wird der Fußballgott aus Brasilien wieder ein Stück berühmter werden.

**Technomage .....10**

Schön langsam sind Fortschritte zu erkennen: Bei Sunflowers in Frankfurt konnten wir schon einige Level für euch anspielen.

## Special

**64DD .....12**

Ehrwürdiges Staunen im ganzen Verlag. Die Kollegen vom Fun Magazin haben uns doch tatsächlich ein 64DD aus Japan mitgebracht.

**Fotostory .....118**

Seid nett zu Tieren und Stoffpuppen! Lest selbst, warum wir in Zukunft auf diesen Spruch hören.

**Hardware .....130**

Wie alle zwei Monate haben wir auch in dieser Ausgabe aktuellste Hardware für euch bis ins Detail durchleuchtet.

**PlayStation2 .....20**

Kaum zu glauben, aber wahr. Die Fiktion ist Wirklichkeit geworden. Wir haben Sonys Baby für euch genauer unter die Lupe genommen.

## Rubriken

**Charts .....15**

**Deathmatch.....134**

**Editorial.....3**

**Freaks in Focus .....70**

**Impressum.....47**

**Inserentenverzeichnis.....17**

**Mail-o-Mania .....44**

**Startseite Test-Sektion .....65**

**VG Intern .....65**

**Vorschau .....133**

VIDEO

GAMES

# PREVIEW

## PLAYSTATION

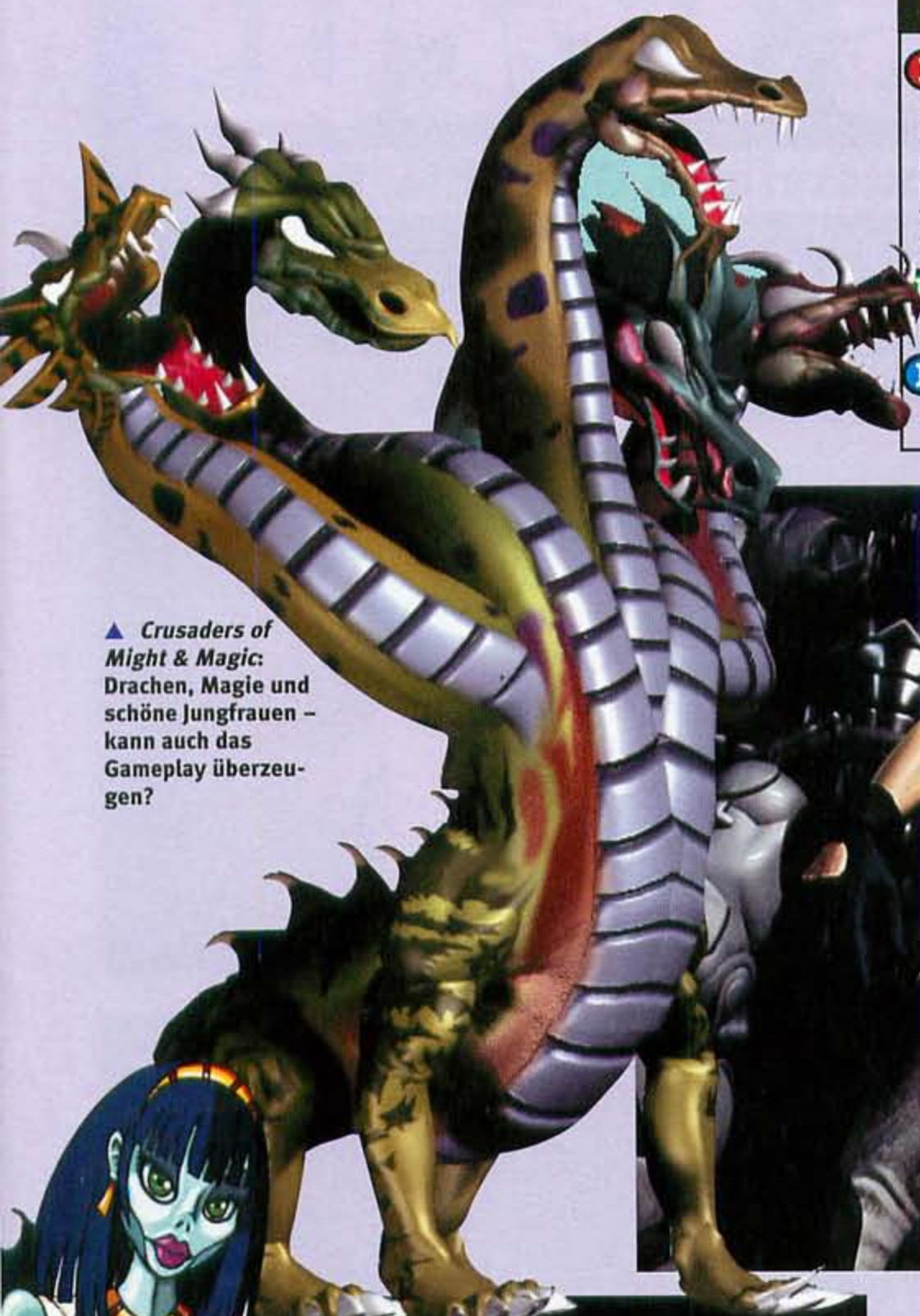
Bishi Bashi Special .....	63
Silent Bomber .....	62
Need for Speed: Porsche .....	58
Nightmare Creatures 2 .....	52
Vampire Hunter D .....	56
Vanishing Point .....	61

## NINTENDO 64

Perfect Dark .....	50
--------------------	----

## DREAMCAST

Nightmare Creatures 2 .....	52
-----------------------------	----



▲ *Crusaders of Might & Magic*: Drachen, Magie und schöne Jungfrauen – kann auch das Gameplay überzeugen?



Jetzt schaut mal ganz genau, was sich diese Schönheit um und auf den Bauchnabel gepinselt hat – mehr dazu auf Seite 6.



▲ Willkommen bei der Elite: Mit *Grandia* kommt nun endlich eines der ganz großen Rollenspiele auch zu uns nach Deutschland. Weiter so – wir wollen mehr davon!



?Ma-nas g Aaaaah!  
Mir faaalen!



▲ Doshin, der Held des allerersten 64DD Spiels hat uns in der Redaktion besucht und wird für immer bleiben...

# Tipps & Tricks

## PLAYSTATION

Army Men: Sarge's Heroes .....	38
Cyber Tiger .....	41
Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas .....	36
Fear Effect .....	37
Gran Turismo 2 .....	42
Killer Loop .....	39
NHL 2000 .....	37
Point Black 2 .....	36
South Park Rally .....	41
Syphon Filter 2 .....	36
Vigilante 8: 2. Herausforderung .....	36

## NINTENDO 64

Road Rash 64 .....	39
Rainbow Six .....	41
Ridge Racer 64 .....	41
Top Gear Rally 2 .....	38
WCW Mayhem .....	40
WinBack: Covert Operations .....	40
Vigilante 8: 2. Herausforderung .....	36

## DREAMCAST

Bio Hazard Code: Veronica .....	41
Dance Dance Revolution 2nd Remix .....	36
Vigilante 8: 2. Herausforderung .....	36
Wild Metal .....	36
Worms Armageddon .....	38

## GAMEBOY COLOR

Ghosts'n'Goblins .....	38
NFL Blitz 2000 .....	38

Dickes Ende .....	43
-------------------	----

## PLAYSTATION

Amerzone .....	117
Army Men – Sarge's Heroes .....	114
Beatmania – European Edit .....	101
Brunswick Circuit Pro Bowling 2 .....	117
Crusaders of Might & Magic .....	106
F1 2000 .....	92
Fear Effect .....	80
Gekido .....	90
Ghoul Panic .....	75
Grandia .....	66
Gully Gear .....	102
Marvel vs. Capcom .....	96
MediEvil 2 .....	72
Micro Maniacs .....	100
Muppet Racemanla .....	94
Psychic Force 2 .....	111
Resident Evil Survivor .....	105
Star Exlom .....	115
Star Ocean: The 2nd Story .....	82
Superbike 2000 .....	99
Syphon Filter 2 .....	84
The Dukes of Hazzard – Racing for Home .....	107
Theme Park World .....	103
Top Gear Hyper Bike .....	97
UEFA Champions League Saison 99/00 .....	110
Victory Boxing 3 .....	112
WWF Smackdown! .....	108

## NINTENDO 64

Army Men – Sarge's Heroes .....	114
Battletanx: Global Assault .....	115
Dalkatana .....	104
ECW Hardcore Revolution .....	113
International Track & Field .....	98
Summer Games	
Jeremy McGrath Supercross .....	109
Paperboy 64 .....	109
PGA European Golf .....	113
Pokémon Stadium .....	95
Rat Attack .....	111
Tony Hawk's Skateboarding .....	88

## DREAMCAST

ECW Hardcore Revolution .....	113
Tomb Raider IV – The Last Revelation .....	86
Wetrix+ .....	116

## GAMEBOY COLOR / NGPC

Crazy Castle 4 .....	131
Dragon Quest Monsters .....	130
ECW Hardcore Revolution .....	130
Game & Watch Gallery 3 .....	131
International Track & Field .....	130
Janosh – Das große Panama Spiel .....	130
Konami GB Collection Vol. 2 .....	131
Speedy Gonzales .....	131
Swing .....	130
The Mask of Zorro .....	131
Top Gear Pocket 2 .....	130
Wings of Fury .....	131



◀ *Ridge Racer V* prahlt auf der PS 2 mit coolen Autos – doch wie sieht's mit der Grafik an sich aus? Lest unser PS2-Special!

# Import

## PLAYSTATION

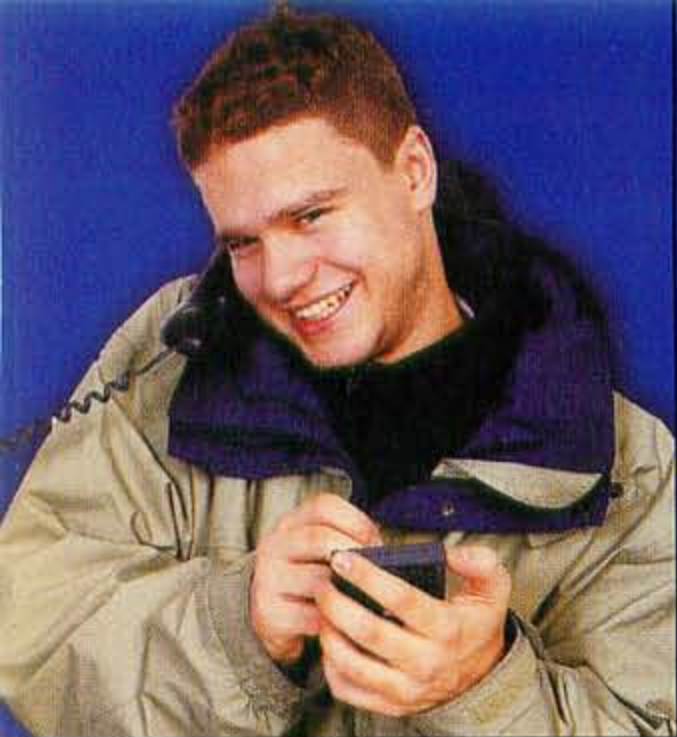
Chaos Break .....	126
Ore No Ryoori .....	125
Strider Hiryu 1 & 2 .....	127

## DREAMCAST

Carrier .....	122
Sega GT Homologation Special .....	120
Seven Mansions .....	124

## NBO GEO POCKET COLOR

Metal Slug 2nd Mission .....	125
------------------------------	-----



# VIDEO GAMES News Focus

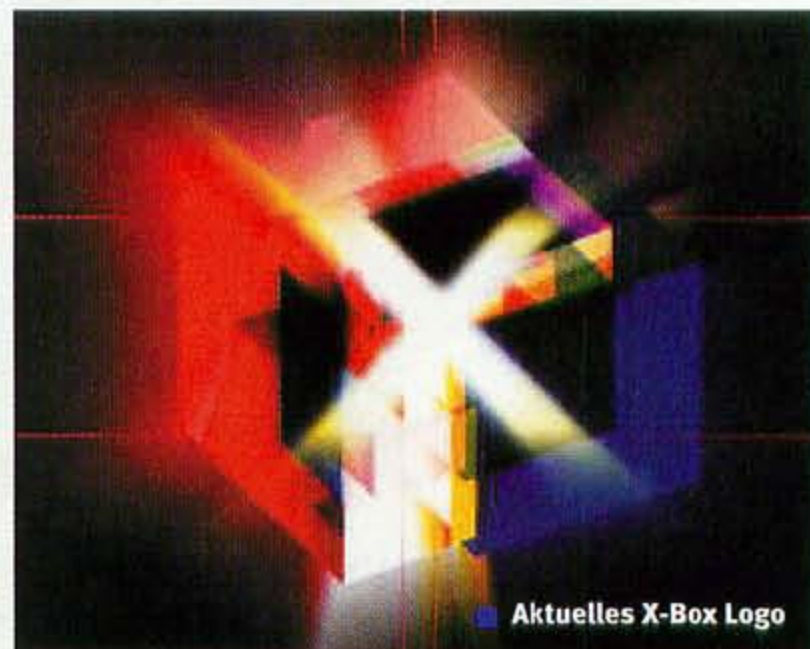
Aktuelles, Fakten, Interviews, Gerüchte, Events...

Top-Themen diesen Monat

Wir haben ein Nintendo 64DD! +++ neue Version von Ecco the Dolphin angespielt  
+++ Sega veröffentlicht Internet-Kamera +++ PlayStationz wird Wirklichkeit!



■ Diese Prototyp-Box werden wir auf Messen wohl noch öfter erblicken – die finale Version der X-Box wird natürlich nicht so aussehen.



■ Aktuelles X-Box Logo



■ Freelancer: nicht auszuschließen, dass es für die X-Box umgesetzt wird.

# Bitte Staunen!?!?

Microsoft steigt mit einem mächtigen Paukenschlag ins hart umkämpfte Konsolenbusiness ein.

**M**onatlang kursierten die skurrilsten Gerüchte durch alle nur erdenklichen Medienkanäle: Microsoft baut eine Konsole, sie könnte der PS2-Killer werden! Microsofts neue Superkonsole wird einen Hochleistungs-Grafikprozessor von Chip-Neueinsteiger Gigapixel verwenden. Bill Boys Wunderkasten wird auf eine 1000 MHz AMD CPU zurückgreifen.

Tagtäglich neue Spekulationen und Mutmaßungen. Als Microsoft sich jedoch am 23. Februar 2000 die Internet-Domain [www.xbox.com](http://www.xbox.com) sicherte, war abzusehen, dass die Windows-Macher aus Redmond, Washington dem Schweigen nun bald ein offizielles

Ende bereiten würden. Als nächstliegender großer Event bot sich die Game Developers Conference 2000 in San Jan, Kalifornien an. Und tatsächlich, Bill Gates, Vorsitzender und Chef Software Architekt von Microsoft war schon Wochen vor der eigentlichen Veranstaltung unter [www.gdconf.com](http://www.gdconf.com) als Sprecher der Eröffnungsrede verzeichnet.

Am 10. März 2000 dann der Tag der Wahrheit. Hunderte Meter lange Menschengruppen umlagerten ungeduldig das San Jose Civic Auditorium, um dem historischen Ereignis beizuwohnen. Gegen 10:25 Uhr öffneten sich die Eingangspforten und die Massen strömten in das Gebäude – internationale Fernseheteams überall. Nach ca. 15 Minuten hatte jeder der über 2000

Besucher Platz genommen. Kurz darauf betrat Bill Gates (etwas dicker geworden) unter tosendem Beifall das Podium, um einleitend etwas über die Zukunft des Internet, Microsofts Spielvergangenheit, die immer steigende Vielfalt an digitalen Helferchen im Alltag, die rasante Entwicklung des Spielmarkts innerhalb der letzten Jahre und Microsofts Spieleentwicklungs API (application programming interface – zu deutsch Programmierschnittstelle) DirectX (Version 8 wurde zwei Tage zuvor auf der GDC weltweit zum ersten Mal öffentlich gezeigt) zu philosophieren. Anschließend demonstrierte Steven Guggenheimer zwecks DirectX 8 Promotion kurz eine aktuelle Version von Digital Anvils Weltraumsaga *Freelancer*, dem neusten Projekt



▲ Die coolste Demo nutzt angeblich nur 1/4 der X-Box Performance: Echtzeit-Ballerina Carolyn macht Kampfsportübungen, der Roboter ahmt sie nach. Demofilm-Download unter: <http://pc.ign.com/news/16450.html>



Die Menschengängen vor Bill Gates Ansprache schnürten das San Jose Civic Auditorium förmlich ein.

## Wer bereits entwickelt:

- Acclaim
- Activision
- Bungie
- Capcom
- D3Publisher
- Eidos
- Electronic Arts
- Fox Interactive
- Hasbro
- Hudson
- Infogrames
- Koei
- Konami
- Lionhead Studios
- Microsoft
- Midway
- Namco
- Sierra Studios
- Take 2
- THQ
- Titus Interactive
- Ubi Soft
- Universal Interactive Studios

## Und was macht die Konkurrenz?

■ In Anbetracht des noch mehr als 16 Monate entfernten Veröffentlichungstermins können treue Anhänger der drei derzeitigen Big Player (noch) gelassen bleiben. Sega wird Dreamcast bis dahin (offiziell) günstiger anbieten können und voll auf ausgefeiltes Online-Gaming setzen. Nintendo, die jüngst den Dolphin Release in Amerika und Europa auf das erste Quartal 2001 verschoben, werden den Delphin hoffentlich noch dieses Jahr in Japan zu Wasser gelassen haben (Dezember) und bis Ende 2001 softwaretechnisch (mit 128-Bit-Neuaufgaben von Mario, Metroid, usw.) konkurrenzfähig können, außerdem gibt's bis dahin sicher ein neues Pokémon-Duo (wie wär's mit den Farbvarianten grün und weiß!) und einen GameBoy Advance mit vielen redesignten SNES-Spielen als Launchtiteln. Sony wird angefangen haben, die (vielleicht schon im Preis gesenkte) PlayStation2 weltweit breitbandig zu vernetzen und fleißig das Softwaresortiment auszubauen.



▲ Genial: Die Afro Thunder Demo begeisterte durch coole Grafikeffekte wie Motion Blur und Anti-Aliasing.

von Designerlegende Chris Roberts (*Wing Commander*-Reihe). In der darauf folgenden Technikdemo – sie sorgte für allgemeine Erheiterung – wurde Bill Gates Gesicht anhand einer normalen Videoaufzeichnung in ein beliebig veränderbares 3D-Gesicht umgewandelt.

### Bill macht Ernst

Genug um den Brei herum geredet – dachte sich auch Bill Gates, Zitat: "Now, let me talk about consoles." "Eine Microsoft Konsole? ... Können wir etwas erschaffen, was mehr als doppelt so gut ist, wie alles, was es bis jetzt gibt. ... wir sprachen mit vielen Partnern, wir sprachen mit vielen Spiele-Entwicklern und sie sagten, ja, es gibt wirklich eine Möglichkeit, wegen dem Internet, ... und aufgrund einiger (technologischer) Durchbrüche, etwas zu machen, was dramatisch besser ist. ... Wir sprechen hier von einem Gerät ohne zeitaufwendigen Bootvorgang. Keine Software Installation, worüber wir hier sprechen ist eine richtige Konsole. Was ich an dieser Stelle betonen möchte, ist

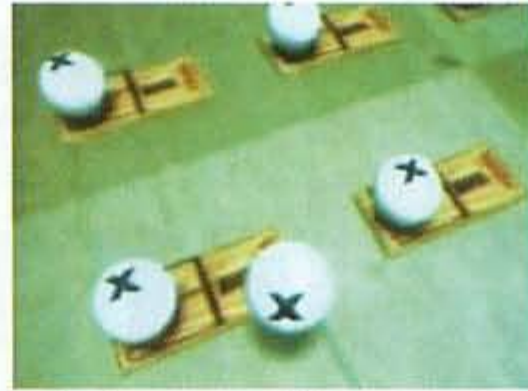


▲ Kennen wir das nicht irgendwoher? Die Funkendemo war der der PlayStation2 um einiges überlegen.

meine Begeisterung über dieses neue Produkt, und das unglaubliche Engagement, welches wir dem Produkt entgegenbringen. Hiermit gebe ich also die X-Box bekannt."

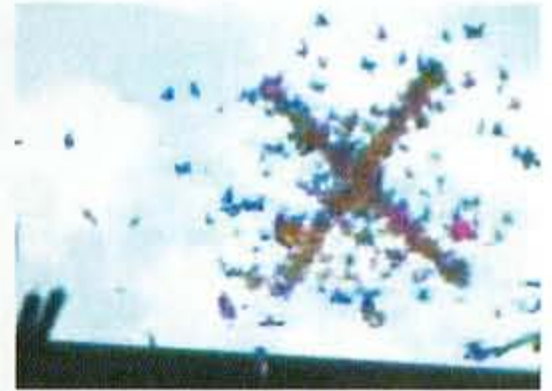
Begeisterter Applaus durchfuhr die Menge. Nachfolgend bekräftigte Mr. Gates noch einmal, dass es sich um ein in sich abgeschlossenes, absturzsicheres (werden wir sehen!) Gerät fürs Wohnzimmer handeln wird, formschön designt, im Preisrahmen einer Spielekonsole und basierend auf dem traditionellen Lizenzgebührenmodell einer Spielekonsole. Auch wird jedes neu veröffentlichte Spiel vor dem Release Big-MS hausinterne Qualitätssicherung durchlaufen müssen. Als Lifespan (Lebenszeitraum) wurden ca. 4 Jahre angegeben.

Dann folgte die erste Überraschung: Nicht AMD, sondern Intel wird den Hauptprozessor, eine mit über 600 MHz getaktete, speziell designte Pentium III CPU zur Verfügung stellen. Gründe für diese Last-Minute-Entscheidung: Intel kann angeblich mehr und günstiger produzieren. Überraschung Nummer 2: Allen Behauptungen zum Trotz, kommt der Grafikchip nun doch von nVidia, und nicht, wie bis Tage vor der GDC angenommen, von Gigapixel. Um das Betriebssystem kümmert sich natürlich Microsoft wie gehabt höchstpersönlich, den Betriebssystemkern entnahm man Windows 2000, alles andere wird X-Box maßgeschneidert sein – Microsoft will eine unkomplizierte Plattform schaffen, mit der sich nicht nur Entwickler, die bereits DirectX Erfahrungen gesammelt haben, leicht tun werden.



▲ Ein Ping Pong Ball fällt und löst eine Kettenreaktion aus – die CPU meisterte diese Echtzeitübung mit Bravour.

64 MB Hauptspeicher (Speichertyp: DDR; Bandbreite: 200 Mhz) stehen im unified memory Format bereit – wer für X-Box entwickelt, bestimmt also selbst, wieviel MB Arbeitsspeicher und wie viel MB VRAM ein Spiel nutzt (zum Vergleich: das VRAM der PS2 ist auf 4 MB limitiert). Der Soundchip brüstet sich mit I3DL2-Kompatibilität (Interactive 3D Audio Level 2) und unterstützt neben 64 separaten Audiokanälen sowohl Dolby AC3 Encoding (offiziell vorerst nur für Spiele), als auch 3D Audio und MIDI DLS2. In Kombination mit dem 4x DVD-Laufwerk steht hochauflösenden, glasklaren Filmern nichts mehr im Wege (erwartet jedoch keinen Code-Free-Player). Netz-Junkies werden sich über die bereits installierte 10/100-MBit Ethernet-Karte freuen – Kabelmodem anschließen und ab ins Breitband-Zeitalter. Höchst interessante



▲ Hunderte Echtzeit-Schmetterlinge wuselten durch die Luft und formten das Wort XBOX. Sehr beeindruckend!

Möglichkeiten dürfte die integrierte 8 GB Festplatte bieten: Demoverversionen, neue Strecken, Maps, zusätzliche Charaktere, usw. vom Internet runterladen, Streaming-Audio hören, turboschnelles Webbrowsing (Festplatte als Cache-Speicher!), RAM-Auslagerung, Spiele könnten nun außerdem endlich mit umfassenden Leveleditoren ausgeliefert werden – die Möglichkeiten sind gigantisch, selbst Online-Distribution (Stichwort e-commerce) von Vollpreissoftware und Musik wäre denkbar. Neben einem fast schon obligatorischen USB-Port soll jede X-Box mit einer 8 MB Memory Card und einem Gamepad ausgeliefert werden, von letzterem können übrigens bis zu vier angeschlossen werden. Was den Preis angeht, ist davon auszugehen, dass das Gerät nicht mehr als 300 \$ US (also ca. 600,- DM) kosten wird. Der US-Launch soll im Herbst 2001 stattfinden, eine zeitgleiche bzw. nur minimal zeitverschobene Veröffentlichung in Europa ist höchst wahrscheinlich. Insider beziffern Microsofts X-Box-Marketing-Budget auf ca. 250 Millionen US Dollar.

### Grafik-Overkill

Widmen wir uns nun der wohl wichtigsten Komponente, dem 3D-Grafikchip. Dieser trägt zur Zeit den simplen Namen X-Chip (Taktfrequenz 300 Mhz) und soll in der Lage sein, bis zu einer

## Software in der Entwicklung:

■ **sicher:**  
Tony Hawk's Pro Skater 2  
Ready 2 Rumble 2

■ **wahrscheinlich:**  
Midtown Madness 2  
Motocross Madness 2

■ **angekündigt:**  
Spiele auf Basis folgender Lizenzen: Alone In The Dark; Looney Tunes; V-Rally; Ronaldo; Test Drive

## Vergleich der Titanen

■ Für alle Technikfanatiker haben wir eine kleine

Vergleichstabelle auf Basis von Daten, die in der offi-

ziellen X-Box Pressemappe zu finden waren, erstellt.

	PlayStation 2	X-Box
CPU	300 MHz MIPS	Intel Pentium III Prozessor Technologie
Grafikprozessor	150 MHz Sony GS	300 MHz X-Chip (von Microsoft & nVidia design)
Speicher insgesamt	38 MB	64 MB
Speicherbandbreite	3.2 GB/sek	6.4 GB/sek
Polygon Leistung	66 M/sek	300 M/sek
Polygon Leistung (alle Features aktiviert)	20 M/sek	100+ M/sek
Micropolygone/Partikel pro Sek.	nicht unterstützt	300 M/sek
Partikel Leistung	150 M/sek	300 M/sek
simultane Texturen	1	4
Pixel Füllrate – keine Texturen	2.4 G/sek	4.8 G/sek (anti-aliased)
Pixel Füllrate – 1 Textur	1.2 G/sek	4.8 G/sek (anti-aliased)
Pixel Füllrate – 2 Texturen	0.6 G/sek	4.8 G/sek (anti-aliased)
Komprimierte Texturen	Nein	Ja (8:1)
Full Scene Anti-Aliasing	Nein	Ja
Micropolygon Unterstützung	Nein	Ja
Speichermedium	4x DVD, 8 MB Memory Karte	4x DVD, 8 GB Festplatte, 8 Mb Memory Karte
I/O	Game Controller x2 USB 1394 PCMCIA	Game Controller x4 USB Ethernet (10/100)
Audio Kanäle	48	64
3D Audio Unterstützung	Nein	Ja
MIDI DLS2 Unterstützung	Nein	Ja
AC3 Encoded Audio für Spiele	Nein	Ja
Breitband fähig	Ja, durch Upgrades	Ja, standardmäßig
Modem	nicht geplant	Optional
DVD Filmwiedergabe	erfordert Tools auf der Memory Karte	integriert
Game-Controller enthalten	Ja	Ja
Maximale Auflösung	1280x1024	1920x1080
Maximale Auflösung (2 x 32bpp Frame Buffer + Z)	640x480	1920x1080
HDTV Unterstützung	bedingt	Ja
US Launch	Herbst 2000	Herbst 2001

Billion (das ist ein 1 mit 12 Nullen – 1,000,000,000,000) Rechenoperationen pro Sekunde auszuführen. Bei eingeschalteten Textur- und Lichteffekten soll sich der Polygondurchsatz auf 150 Millionen Polygone pro Sekunde belaufen. Microsoft und nVidia wollen damit den Begriff Photorealismus in Spielen neu definieren. Zumal der X-Chip eigentlich alle Grafikoperationen übernimmt, kann nahezu die komplette Rechenleistung der PIII CPU für solch wichtige Dinge wie Künstliche Intelligenz usw. aufgewendet werden. Fünf Grafikdemos, auf Basis des sog. NV15 Grafikprozessors (der X-Chip ist nochmal zwei Generationen weiter) wurden gezeigt, um den Zuschauern einen (Bruch-)Teil der Leistungsfähigkeit des X-Chip zu veranschaulichen (siehe Seite 7). Thema Grafikauflösung: 1920x1080 Pixel sind max. darstellbar, der maßgeschneiderte AV-Anschluss soll zu allen gängigen und (vielen) zukünftigen Normen kompatibel sein.

Der Demonstration der Grafikdemos folgte ein Filmchen, mit kurzen Stellungnahmen einiger Publisher zur X-Box.

CS

# Entwicklertreff

Die Game Developers Conference feierte dieses Jahr ihren 14. Geburtstag.

**S**icher, die X-Box war das **Veranstaltungs-Highlight**, doch was es sonst noch zu sehen/hören gab, wollen wir euch selbstverständlich nicht vorenthalten.

Auf die Engine von *Saffire* (siehe News 04/00) und die vor den Heimkonsolen erscheinende GB Version (*Saffire – The Lost Artifact*) z.B. durften wir einen Blick werfen – allerdings wird es wohl statt für Dolphin, zuerst für die X-Box erscheinen. Epic Megagames gewährte uns hinter verschlossenen Türen einen Einblick in *Unreal Tournament* für PS2, welches ohne Zweifel auf einer PS2 Entwicklerstation lief und der PC-Version grafisch in nichts nachstand, nur mit der Frame-Rate wollte es nicht so recht klappen. Grund: Das Spiel wurde noch komplett von der CPU berechnet, so ein Programmierer von Epic. Als weitere PS2 Spiele sichteten wir das unter Renderware laufende *Trickstyle* (was vielleicht nie erscheinen wird), viele schöne Hi-Res Videos zu *Munch's Oddysee*, die von Mastermind Lorne Lanning höchstpersönlich kommentiert wurden, eine voll spielbare Version von *Tekken Tag Tournament* (das wohl beste PS2 Spiel bis jetzt) und ein auf der aktuellen Littech Engine laufendes Grafikdemo (leider eher unspektakulär). DC-technisch erspähten wir eine komplett ins Englische übersetzte Version von *Time Stalkers* (alias Climax Landers), *Railroad Tycoon* von Tremor Entertainment konnten wir schon einmal anspielen, Midway-Automaten von *San*

*Francisco Rush 2049* und *Gauntlet: Dark Legacy* entzückten (kein Kleingeld nötig) und am Stand von GameSpy gab's das erste online (außerhalb Japans) spielbare DC-Rennspiel zu bewundern. Eigentlich ist es ja ein Rallyespiel, nennt sich *4x4 Evolution* und wird von Gathering of Developers entwickelt. Nur soviel: es funktioniert! Peter Molyneux demonstrierte sein Wunderwerk *Black & White*, welches für alle nur erdenklichen Plattformen (selbst GBC) erscheinen wird, sich z.B. (ist man online) die aktuellen Wetterdaten der nächstliegenden Stadt automatisch herunterlädt und diese realistisch im Spiel simuliert, außerdem ist die Kreatur, welche man hegen und pflegen muss, dazu in der Lage, nach einer Weile des Zuhörens, adäquat zu jeder nur erdenklichen Musikrichtung zu tanzen – wir haben's live gesehen – absolut beeindruckend! Und noch eine Info für alle Segarianer: Während einer Ansprache von Yu Suzuki durf-

ten wir einige Minuten der englischen Version von *Shenmue – Chapter 1* zuhören und waren von der Synchronisation absolut angetan. Sämtliche Menüs waren bereits lokalisiert, Untertitel begleiteten die Sprachausgabe. Auch zu *Shenmue 2* (der Untertitel Chapter 2 ist nicht mehr relevant) wurden Filme gezeigt, die viele jedoch schon von der TGS kannten. Wer's genau wissen will: *Shenmue 2* fasst die Kapitel zwei bis fünf zusammen. *Shenmue 3* soll schließlich das Geheimnis um den Begriff "Shenmue" lüften.

CS

■ Auch gesehen: einen Prototyp PS2 Controller von InterAct.



▲ VM Labs zeigte einige NUON-Spiele.



▲ Steht auf der Kippe: Der Online-Support von Unreal Tournament (PS2).

## Was ist die GDC?

■ Die Game Developers Conference ist eine jährlich stattfindende Veranstaltung, auf der sich primär alle Entwickler treffen, die in der Spielebranche tätig sind, um über ihre Visionen zu philosophieren, Ideen auszutauschen und wegweisende Technologien vorzustellen. In einer Art Job Markt bewerben/informieren sich angehende Talente bei/über ihre(n) potentiellen Brötchengeber, im Gegenzug versuchen Spielefirmen mit attraktiven Angeboten Mitarbeiter zu werben.





# POWERWARE

## BOOTMASTER



### CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

- + mit Importfunktion
- + alle Spiele laufen
- + kompatibel zu allen Codes
- + einfach einstecken
- + kein Garantieverlust
- + kein Löten
- + Deutsche Anleitung
- + Deutsches Menü
- + MIT SPEZIALFUNKTION (100% Spiele-kompatibel)

# 49,99 DM



### UNSER SERVICE

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
  - + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)
  - + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
  - + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
  - + Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 20.00 Uhr
  - Sa. 08.30-14.00 Uhr
  - + Vorbestellungen möglich
  - + Ab 150,00 DM keine Portokosten (nur in D)
- Porto:**  
Nachnahme: 9,50 DM (Ausland: 30,00 DM)  
Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

**MOD CHIP**  
- f. Importe  
- alle Spiele laufen  
- mit Anleitung

ab 5 Stk. 7,90 DM - Stealth/Ghost  
ab 15 Stk. 5,50 DM Technik  
ab 50 Stk. 4,90 DM

**10,00 DM**

**EINBAUPLATINE**  
- für Modchip  
- kein Vorlöten  
- Kabel bereits angelötet  
- abisoliert

**5,00 DM**

**BOOTCHIP**  
- f. Importe & alle Spiele laufen  
- SMD Technik  
- f. alle Modelle  
- mit Anleitung

**4,99 DM**

**TWIN SHOCK**

**29,99 DM**

**STANDARD JOYPAD**

**9,99 DM**

**SONY DUAL SHOCK**

**44,99 DM**

**9002 PORT**  
- Parallel Port f. SCPH9002  
- zum Anlöten  
- mit Anleitung

**34,99 DM**

**JORDAN GP**

**119,99 DM**

**PANTHER**

**39,99 DM**

**MEMORY CARDS**  
1MB **6,99 DM**  
8MB **24,99 DM**  
24MB **39,99 DM**  
72MB **74,99 DM**  
MIT LCD DISPLAY

**OHNE KOMPRIMIERUNG**  
2MB **19,99 DM**  
4MB **29,99 DM**  
8MB **44,99 DM**

**PSX GRUNDGERÄTE**  
PSX STANDARD **239,00 DM**  
PSX UMGEBAUT **269,00 DM**

### PSX SOFTWARE

Ace Combat 3	89,99 DM
Colin Mc Rae Rally	44,99 DM
Driver	88,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
Final Fantasy 8	99,99 DM
FIFA Soccer 2000	86,99 DM
Gran Turismo 2	89,99 DM
Grandia*	89,99 DM
GTA 2	89,99 DM
James Bond	89,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Le Mans 24	92,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Medal of Honor	89,99 DM
Metal Gear Solid*	39,99 DM
Mission Impossible	89,99 DM
Need for Speed 4	89,99 DM
Rainbow Six	89,99 DM
Resident Evil DC	44,99 DM
Resident Evil 3	89,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Spec Ops	89,99 DM
Tarzan	79,99 DM
Tekken 3	89,99 DM
The Park WORLD*	89,99 DM
Tomb Raider 4	89,99 DM
Trasher Skateboarding	91,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
Xena	84,99 DM

### LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)

Abe's Oddysee	Jade Cocoon
Alien Trilogy	Legacy of Kain
Alundra	Medi Evil
Alone in t.Dark 1-3	Medal of Honor*
Ark of Time	Nightmare Creat
Atlantis 1&2	Pax Corpus
Baphomets Fl. 1+2	Rayman&Gex3D
Batman & Robin	Resident Evil 1
Blaze & Blade	Riven
Breath of Fire 3	Shadowman
Casper	Suikoden
Chron. o.t. Sword	Syphon Filter
Croc 2	Tekken 1 & 2 & 3
Diablo	The Note
Discworld 1+2	The Last Report
Dino Crisis	Tomb Raider 1
Excalibur	Tomb Raider 2
Final Fantasy 7+8 (16,90 DM)	Tomb Raider 3
Gex 3D & Rayman	Turok
Granstream Saga	Turok 2
Hard Edge	Vandal Hearts
Heart of Darkness	Wild Arms
Guardians Crusade	Warhammer: DO
	Zelda 64 uvm.

RGB Kabel	8,99 DM	Mc Laren Wheel	144,99 DM
RGB+Audio	11,99 DM	X-Ploder Pro	129,99 DM
Padverl.	8,99 DM	Bleem	79,99 DM
Scorpion Gun	59,00 DM	X-Ploder Buch	29,99 DM

### PLAYSTATION UMBAU 49,00 DM

**CHUCKY & BRAUT**

**59,95 DM**  
PORTOFREI

**CD-LEERHÜLLE**

100% Identisch mit dem Original!

**3,99 DM**

**CD-TOWER**

Für 10 PSX-Spiele und Memory Cards (o. Inhalt)

**29,99 DM**

### KEINE PORTOKOSTEN

Sparen Sie sich die Portogebühren (9,50 DM) - Wir liefern alle Produkte mit dem Zusatz "Portofrei!" OHNE Portogebühren aus

### DREAMCAST

**DC MODCHIP=69,99 DM**

Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
Vibration Pack	49,95 DM
Keyboard	59,95 DM
Lenkrad	129,95 DM
4MB VMU	79,99 DM
Lightgun	89,99 DM
RGB Kabel	19,99 DM
Buggy Heat	69,99 DM
Dynamite Cop	39,99 DM
Incomming	39,99 DM
Resident Evil*	99,99 DM
Ready 2 Rumble	89,99 DM
ReVolt	89,99 DM
Sega Rally	69,99 DM
Shadowman	89,99 DM
Soul Calibur	99,99 DM

### PSX ZUBEHÖR

1MB Hülle	GB Deluxe	RF Unit
-> 2,49 DM	-> 99,00 DM	-> 24,99 DM
Game B. CDX	X-Ploder	Shockhammer
-> 89,99 DM	-> 69,00 DM	-> 79,99 DM
CD-Sony Hülle	Cybershock P.	Movie Card
-> 4,99 DM	-> 54,99 DM	-> 99,00 DM
Umbau-Chip	CD-Leerhülle	Game Station
-> 4,99 DM	-> 1,99 DM	-> 49,00 DM

# 04131 / 200580



## Bits

Frisch aus dem Drucker – heiße News aus der Spielebranche!

### DREAMCAST TERMIN-UPDATE

■ Achtung, diese "offiziellen" Release-Daten sind mit einer gesunden Portion Misstrauen zu genießen: Argonauts *Red Dog* soll am 21. April erscheinen. *Ecco the Dolphin* (siehe Special) sowie Silicon Dreams *Sega World Wide Soccer Euro Edition* stehen noch auf wackligen Füßen und sollen entweder am 26. Mai oder am 2. Juni veröffentlicht werden, *MSR* am 7. Juli. *Atlus Maken X* (mutig, mutig) soll am 25. August (ein bisschen) in den Regalen stehen.

### NINTENDOS GEHEIMPROJEKT

■ In der aktuellen Pressemappe von Dolby Laboratories Inc. (die mit dem guten Sound) wurden alle bereits erschienenen und zukünftigen Titel, die Dolby Surround unterstützen (werden), aufgelistet. Neben den N64 Titeln *Zelda: Majora's Mask* (früher *Mujala's Mask*), *Banjo-Tooie*, *Mickey Racing*, *Perfect Dark*, *Eternal Darkness* und *Conker's Bad Fur Day* (vormals *Twelve Tales: Conker 64*) fanden wir bei den kommenden Nintendo-Projekten ein Game mit dem Titel *Dinosaur Planet*. Insider behaupten, man habe Rare mit der Entwicklung dieses Spiels beauftragt – etwa ein *Turok 3*-Killer? Oder vielleicht gar kein 3D-Shooter? Sehr mysteriös...

### Dolby

### SEGAS E3 PERLEN

■ Die mit dem orange/blauen Kringel haben viel vor im Mai; u.a. will man auf der weltgrößten Spielefachmesse neben cooler Hardware, wie z.B. einem Kabelmodem, dem vielfach erwähnten Zip-Drive und einem MP3-Player-VM weitreichende Ankündigungen bezüglich der zukünftigen Internetstrategie bekannt geben sowie folgende Spiele zeigen: *NFL2K1* (online spielbar), lokalisierte Versionen von *Seaman*, *Space Channel 5* und *Shenmue* (siehe GDC Special) und *Sonic Adventure 2!*

# Neues von den Blumenkindern



Seit unserem Entwicklerbesuch in der VG 09/99 wurde es ja recht still um den technophilen Magier – doch schön langsam kommen die News.

**S**o wurde am 24.2.2000 die gesamte deutsche (Fach)presse nach Frankfurt ins historische Klärwerk gekarrt, um sich dort von den Fortschritten des *Technomage* ein Bild zu machen. In dieser (im positiven Sinne) recht abgefahrenen Location durften wir dann nach einer sehr gelungenen Präsentation auch mal selbst Hand ans Pad legen und uns von den Qualitäten des neuen (potentiellen) Überfliegers aus dem Hause Sunflowers überzeugen.

Doch zuerst mal zu den News. Für alle unsere Nicht-Stammleser wollen wir an dieser Stelle zwar die Hintergrundgeschichte nicht noch einmal aufrollen (sorry – es fehlt einfach der Platz; mehr dann im Preview), deshalb dazu nur soviel: Als Ergebnis einer unerlaubten (aus welchen Gründen auch immer) Verbindung zwischen zwei verschiedenen Völkern, den Dreamern (Magier) und den Steamern (Handwerker) habt ihr es in der Welt von Gothos nicht leicht. Von niemandem werdet ihr so richtig für voll genommen und seid deshalb von der Gesellschaft irgendwie aufs Abstellgleis manövriert worden. Alles ändert sich jedoch an jenem unheilvollen Tag, als die Mächte der Finsternis aus den Tiefen der Erde hervorkriechen und Steamertown in Schutt und Asche legen. Nun liegt es an euch und euren Fähigkeiten, die ihr durch die Gene beider Völker besitzt, den drohenden Weltuntergang zu verhindern. Denn nur ein *Technomage* ist in der Lage, solch schwierige Aufgaben zu meistern. Apropos *Technomage*: Der Junge hat jetzt auch endlich einen Namen. Aus hunderten von Vorschlägen wurde Melvin als der geeig-



▲ Am linken Bildschirmrand werden ständig alle wichtigen Daten transparent eingeblendet.

netste Name für den Fantasy-Helden auserkoren – eine gute Wahl, wie wir denken. Die größte Neuerung (neben den upgedateten Grafiksets und neuen Gegner-Kreaturen) betrifft die Storyline. Wo wir vor wenigen Monaten noch ganz alleine und verlassen durch die Locations von Gothos marschieren mussten, wird uns nun die fesche Begleiterin Talis zur Seite gestellt, ebenfalls eine Ausgestoßene der Gesellschaft, da auch ein Mischling beider Völker – eine hinreißende Lovestory werden wir uns da ja wohl erwarten können, oder? Spielen könnt ihr eure Gefährtin zwar nicht, jedoch werdet ihr sie in den Levels öfters als NPC antreffen und euch natürlich in den hervorragend gemachten FMVs, die zwischen den Stages eingespielt werden, an ihr erfreuen. Was bis jetzt zu sehen war (warum keine Preview? Grummel), ließ



◀ Verschiedene Lichtquellen und Reflexionen auf dem Boden sorgen für eine unheimlich dichte Atmosphäre.

das Potential von *Technomage* schon recht gut erkennen: traumhaft gestaltete Locations, eine eingängige und unkomplizierte Steuerung sowie der orchestrale Soundtrack – es scheint einfach alles zu stimmen. Wir bleiben jedenfalls am Ball und nerven Sunflowers weiter – bis endlich die Preview kommt.



▲ Durch ein Erfahrungspunkte-System, mit dem ihr Melvin individuell aufpowern könnt, erhält *Technomage* noch einen leichten Rollenspieltouch.



▲ Gerade wird noch an der Gegnerintelligenz gefeilt. Verschiedene Verhaltensmuster eurer Widersacher sorgen für die nötige Herausforderung.

### Traumhafte Cutscenes:



### PS Technomage

- Genre: Action-Adventure
- Entwickler: Sunflowers
- Hersteller: Infogrames

■ geplanter Release: Juni 2000

# Schaut mir in die Augen!

Vorsicht! Dreamcast is watching you!

**S**ega ließ die Katze aus dem Sack und enthüllte eine Fülle an neuen Informationen zur innovativen DC-Digitalkamera namens Dreameye. Die rechteckig geformte Kamera im orange-weiß-blauen Design (Breite: 5,8 cm; Höhe: 8 cm, Tiefe: 1,9 cm) wiegt gerade mal 62 Gramm und wird über ein mitgeliefertes Kabel mit einem Controller-Port der Konsole verbunden.

Trennt man das Kabel zum DC und dockt die sog. 28 Gramm leichte Battery Box (erfordert zwei AAA Batterien – voll aufgeladen können damit ca. 300 Bilder geknipst werden) seitlich an, wird das Traumaugen im Handumdrehen portabel. Unterwegs könnt ihr bis zu 31 Fotos mit einer Auflösung von 640x480 Pixel (Dateiformat: JPEG) auf den Flash Speicher der Kamera bannen, um diese daraufhin ins DC zu transferieren. In Kombination mit dem mitgelieferten Mikrofon (ein VM-ähnlicher Adapter sorgt für die Verbindung zum DC) könnt ihr Dreameye in Nullkommanix zur innovativen Internet- bzw. DirectCall- (die Gesprächspartner rufen sich direkt übers Telefonnetz an) Videokonferenzlösung umwandeln (Übertragungsrate: 3-5 Bilder/Sek.). Das dazu nötige Internetprotokoll wurde von KDD Technology Corporation entwickelt und soll konstante Übertragungsraten bei



nahezu jeder Bandbreite garantieren. Wer nicht allzu direkt kommunizieren will, verschickt bis zu 25 Sek. lange Video-Clips oder einfach nur Photos via Email. Richtig kreativ werdet ihr dann mit der von Sega und PictureIQ entwickelten Software Dream Photo Fun: Photos lassen sich manipulieren sowie mit Clip-Arts, Text und allerlei anderen Dingen dekorieren – schnell ist eine Grußkarte "mit persönlicher Note" erstellt. Reger Daten- und Kommunikationsaustausch soll in einer eigens dafür auf die Beine gestellten Internetumgebung stattfinden, die sich jedoch noch im Aufbau befindet. In absehbarer Zeit soll dann auch Bild- und Spracherkennung in zukünftigen Spielen zum Tragen kommen (Stichwort: *Seaman*). Weblinks: [www.pictureIQ.com](http://www.pictureIQ.com) [www.kddtech.co.jp](http://www.kddtech.co.jp) **CS**

**DC**

**Dreameye**

- Genre: Digital Kamera inkl. Mikrofon
- Entwickler: Sega
- Hersteller: Sega

■ geplanter Release: Mitte 2000 (Japan)



▲ Und so sieht das komplette Set-Up aufgebaut aus.

**KDD Technology**



▲ Kamera und Heat-Set inkl. VM-Slot-Adapter. Die Größenverhältnisse sind auf diesem Foto sehr gut zu erkennen.

■ Bayrisch blau-weiß: Dreameye mit angedockter Battery-Box.

## Bits

**ENDLICH EIN BASEBALLSPIEL**  
 ■ *World Series Baseball 2K1* von Sega wird mit 28 komplett dreidimensionalen Stadien, aktuellen Major-League-Daten der laufenden Saison und fünf Spielmodi aufwarten: All-Star, Playoff, Exhibition, Home Run Derby und Pennant Race. Geplanter Release ist Mai 2000.

**MATRIX LIZENZ GEHT AN DAVE**  
 ■ ... Dave Perry, seines Zeichens "Mastermind" von Shiny Entertainment? Entnimmt man zumindest Internet-Gerüchten, die besagen, dass die Wachowski Brothers höchstpersönlich die in Laguna Beach sesshaften *Messiah*-Macher auserkoren haben, ein *Matrix*-Spiel zeitgleich zum Start eines zweiten *Matrix*-Films fertigzustellen. Stellt sich die Frage, was sich wodurch verzögern wird... Abgesehen davon wurden zuvor seitens Warner auch Gespräche mit Konamis Hideo Kojima, dem Genie hinter *Metal Gear* geführt. Konami hingegen kooperiert eng mit Universal Studios, woraus wir schließen könnten, dass...

**MATTEL STRUKTURIERT UM**  
 ■ Gerüchte machen die Runde, dass Mattel sowohl im kalifornischen Navato (Sitz von Mindscape/Software Toolworks) als auch Fremont (Sitz von The Learning Company) einschneidende Personalveränderungen vornehmen wird. Weiterhin ist die Streichung gewisser Softwaretitel vorgesehen, u.a. von *Rock 'em Sock 'em Robots* (Entwickler Paradox Entertainment), einem erst kürzlich bekannt gewordenen Mech-Action-Fighting-Spiel.

# Der mit dem Ball tanzt!

Fußballspiele mit Spielernamen im Titel? Was fällt euch spontan ein?

**U**ns auf PlayStation, N64 und DC eher wenige, außer dem sich seit ca. 24 Monaten in der Entwicklung befindlichen *Ronaldo V-Football*, welches ein geselliger Infogrames-Pressevertreter in Begleitung von Senior Producer Stephane Dupas vor Ort präsentierte.

Ronaldo: Ein Name, der für dynamischen, torreichen, begeisterten, fairen und spektakulären Fußball steht – all dies und mehr soll das Spiel in der fertigen Version verkörpern. Fünf Spielmodi (Arcade, Exhibition, Survival, Tournament, V-Football Cup) warten darauf, in 15 Stadien ausgetragen zu werden. Spritzige Zuckerhut-Rhythmen begleiten euch durch unkomplizierte Menüs, um im Spiel durch energiegeladene Kommentare in vier Sprachen gekonnt abgelöst zu werden (2500 Sätze Text pro Sprache). 88 Teams, denen ihr 28 Formationen und acht Strategien nach Maß zuweisen könnt, kicken dann in aufwendig animierter High-Res Grafik (über 500 Polygone pro Spieler bei einer Auflösung von 384x256 Pixeln; insgesamt 1416 verschiedene Motion-Capture Animationen)



das Leder bei konstanten 25 fps über den mit vielen Kameras umstellten, von Wettereinflüssen beeinflussbaren Platz. Die Steuerung (analog/digital) der uns gezeigten Version ging leicht von der Hand, besonders die zahlreichen Spieler- und Mannschaftstypischen Animations-Sequenzen konnten begeistern. Schade: Das Speichern von Replays wird's technisch wohl nicht ins finale Produkt schaffen. Wie würde der Engländer (zum Franzosen) sagen: It's getting there! **CS**

**N64**

**Ronaldo V-Football**

- Genre: Fußball
- Entwickler: PAM Development
- Hersteller: Infogrames

■ geplanter Release: Mai 2000



▲ Karate-Kid-mäßige Ballannahme: Superstar-typische Aktionen sind brillant animiert.



▲ Tolle Lensflare-Effekte und detaillierte Stadien sorgen für Realismus.

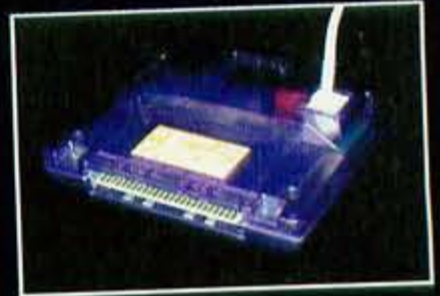


▲ Mit Karacho auf den Kasten: Ronaldos Spanschuss ist so gut wie drin.



# Nintendo 64 DD

Wir können es selbst noch nicht glauben, aber wir haben eins!



Links ganz groß: das 64DD auf welches gerade ein N64 gesteckt wird. Oben rechts seht ihr das 64DD mit aufgestecktem N64, installiertem Expansion Pak, eingestecktem Modem und Maus, sowie zwei leibhaftigen 64DD-Disks und der Doshin THE GIANT Originalverpackung. Im Kreis: die Maus. Unten rechts: das Modem inklusive eingestecktem Telefonkabel in einer Nahaufnahme.

**U**nter Einsatz seines Lebens und Verkauf seiner Seele organisierte uns Kollege Döhla vom PSX Fun Magazin während seinem Japan-Aufenthalts die sagenumwobene N64-Zusatzhardware, deren Kauf eigentlich nur mit Nachweis eines Wohnsitzes in Japan möglich ist. Glaubt es uns oder nicht, das Teil schlummert gerade im Spelezzimmer der VG.

Während sich Techniker, Designer und Marketing-Strategen an der Dreamcast-Front noch über die Einführung eines 100 MB Zip-Laufwerks den Kopf zerbrechen und Sony in streng geheimen, unterirdischen, hermetisch abgesicherten Labors über einem gigantisch dimensionierten Massenspeicher für die PS2 brütet, veröffentlichte Nintendo Ende letzten Jahres das erste Wechselmedium (Kapazität 64 MByte) ihrer langen Videospiegelgeschichte, welches dem Anwender 38 MByte wiederbeschreibba-

ren Platz zur Verfügung stellt (26 MByte permanente Daten). Zum Lieferumfang unseres Modells gehörten das schwarz gefärbte, unterhalb des N64 am Extension-Port andockende Laufwerk, das übrigens ohne externe Stromversorgung auskommt und sich mittels zweier Schrauben fest und elegant an die Konsole schmiegt. Außerdem enthalten waren eine 4 MB Speichererweiterung (inkl. Tool zum Aushebeln des Jumpers), ein in den Modulschacht zu steckendes Modem samt 400 cm langem Telefonkabel zwecks Zugang zum sog. Randnet, sowie die Spiele *Doshin THE GIANT* und *Mario Artist*, letzteres kommt in Kombination mit einer mittelgroßen 2-Button-Maus (Kabellänge: 153 cm). Thema Papierkrams: Handbücher für *Mario Artist* (62 Seiten, in Farbe, leuchtendes Papier), *Doshin THE Giant* (38 Seiten, blaues Papier, hauptsächlich gelb/schwarz, plus 4-seitiges, aufklappbares Falblatt mit Move-Übersicht), das 64DD an sich (36 Seiten, schwarz/weiß/pink) und ein

Stapel an Formularen zur Randnet-Registrierung lagen bei. Internet-Begeisterte rüsten eine separat erhältliche Tastatur nach, Multimedia-Freaks greifen zum Capture Set, einem weiteren Steckmodul – es dient als Video- und Sounddaten-Schnittstelle zwischen dem 64DD und externen Quellen (z.B. einem Videorekorder, einer Videokamera oder einer Stereoanlage). Um nun Software auf einem Wechselmedium zu starten, schiebt ihr dieses behutsam in den dafür vorgesehenen Disk-Einschub. Ein mit ACCESS beschriftetes Lämpchen zeigt an, sobald Daten vom bzw. aufs DD gelesen/geschrieben werden. Nur wen's interessiert: Im Gegensatz zum Standard-N64-Modul kann man (sollte aber nicht) die DD-Diskette bei laufendem Betrieb (und nur, wenn keine Daten geladen bzw. geschrieben werden) entfernen und wieder einlegen. Stecken ein N64-Modul im "Toaster-Schacht" und eine 64DD-Diskette im Disk-Slot, wird das Gerät nach Einschalten der Konsole stets das nor-

## Zubehör:



Die Tastatur – schmal, aber praktisch: Wie man unschwer erkennen kann, wurde der rechte Nummernblock ausgespart.



Video-Capture-Card in Form eines Moduls mit einem Chinch-Video und zwei Chinch-Audio-Anschlüssen.

male N64-Modul laden, zum DD-Betrieb ist kein Modul nötig. Startet ihr das Gerät ohne eingelegtes Modul und Disk, werdet ihr eine witzige Startup-Sequenz mit Klemptner Mario erblicken (siehe Bildfolge). Zum Einstellen der internen Uhr und des Systemdatums muss der A-Knopf im Startbildschirm eine Weile gedrückt werden. **CS**

## 64 DD Startup Screens

Big-N bessert nach und spendiert dem N64 nun auch endlich eine eigene Startup-Sequenz: Erst lugt Mario hinter dem N64-Logo hervor, bringt es mit einem Tritt zum Rotieren, beginnt dann, drum herum zu rennen, springt oben drauf, hechtet sich drunter durch, ..., springt drauf - der Gute kommt einfach nicht zur Ruhe. Rechts seht ihr das Zeit/Datum-Setup-Menü.



# Doshin THE GIANT

**E**xtravagante Hardware erfordert extravagante Spiele: *Doshin THE GIANT* ist so ein Spiel. Als zitronengelber Riese habt ihr die Aufgabe, euch um die Bewohner (vier verschiedene Stämme) der Inselgruppe Barudo zu kümmern, sie zu schützen, möglichst harmonisch mit ihnen auszukommen.

Pünktlich zu Tagesanbruch stampt Riese Doshin durch den Ozean auf die Insel zu, um zeitig zum Sonnenuntergang wieder zu verschwinden. Ein Spieltag dauert etwa 30 Minuten. Um die winzigen Menschlein dazu zu bewegen, insgesamt 16 Monumente für euch zu errichten (nur so seht ihr die Endsequenz), müssen diese sich auf der Insel ausbreiten. Am besten helft ihr ihnen dabei, indem ihr Berge einebnen, Tümpel und

Seen in urbares Land verwandelt und ihnen Bäume zu Konstruktionszwecken heranschafft. Quadratische Gedankenblasen zeigen an, was die

Eingeborenen von euch wollen. Die Manipulation der Landschaft wird denkbar einfach vorgenommen: Doshin greift mit den Händen ins Erdreich und "zieht" es förmlich nach oben. Hüpfet ihr auf der Stelle, entsteht an diesem Ort eine immer tiefer werdende Mulde. Wem dies zu umständlich ist, der hebt/senkt das Terrain durch Drücken von Z+A, respektive Z+B. Sind die Bewohner glücklich, schenken sie euch Herzen. 21 davon, und ihr wachst ein Stück und werdet etwas schneller. Auch das Abwehren von Naturkatastrophen (Vulkanausbrüche, Erosion, Tornado, Dauerregen, Feuer) und Monstern wird mit Herzenergie gehuldet. Das Gegenstück zu dieser ist Totenkopfenergie. Zertrampelt ihr Häuser oder die wuseligen Einwohner, verschwinden entsprechend Herzen in der Anzeige und werden durch Schädel



▲ Verweilt ihr eine Zeit lang in Baumanstellungen, nehmt ihr sogenannte Paradies-Energie auf.



▲ Nach getaner Arbeit gönnen wir unserem gelben Freund ein Nickerchen an der Küste.

ersetzt. Eine weitere Möglichkeit, Totenkopfenergie zu akkumulieren, ist, sich in einen roten, Feuerschneisen schießenden "Hass-Riesen" zu verwandeln. Gut hin, böse her: Auch durch eure schiere Größe werdet ihr mit der Zeit zur Gefahr. Gott sei Dank schrumpft der Riese nach jedem der insgesamt 49 Spielzyklen wieder. Fazit: ein grafisch schlichtes, dafür spielerisch überaus interessantes Spielkonzept mit Elementen aus *Populous* und dem noch nicht veröffentlichten *Black & White* (DC, PS2, X-Box). **CS**



▲ Fieses Grinsen, fieser Blick: Als böser, roter Riese seid ihr besonders gefährlich.

## Spieleausblick:



▲ *F-Zero X Expansion* (Nintendo) – Rennspiel



▲ *Japan Pro Golf Tour 64* (Seta) – Golfspiel



▲ *Mario Artist: Polygon* (Nintendo) – Kreativsoftware



▲ *Mario Artist: Talent* (Nintendo) – Kreativsoftware



▲ *Sim City 64* (Nintendo) – Aufbaustrategiespiel



▲ *Ultimate War* (Seta) – Strategiespiel

## Mario Artist

**M***ario Artist: Paint* ist das erste Produkt aus einer ganzen Reihe Kreativprogramme, die in Japan exklusiv für das Nintendo 64DD erscheinen. *Mario Artist* unterstützt neben der mitgelieferten Maus (Scrollspeed lässt sich in drei Stufen einstellen) die GB-Kamera (erfordert Transfer Pak) und ist zudem Randnet-kompatibel.

Drei Optionspunkte schmücken das Hauptmenü: Im Paint-Modus erstellt ihr mit zahlreichen Mal-Werkzeugen Zeichnungen aller Art, könnt diese mit "Stempeln" bekannter Nintendo-Charaktere verzieren (u.a. sind alle 150 Pokémon enthalten) und Real-Fotos mittels GB-Kamera importieren. Im Animations-Modus fügt ihr gezeichnete Einzelbilder zu einem Kurzfilm zusammen, definiert Bild-Übergänge und Abspielgeschwindigkeit. Im 3D-Modus durchquert ihr mit einem Forscher schwimmend bzw. laufend drei unterschiedliche 3D-Welten – zur Auswahl stehen ein Unterwasser-



▲ Filmchen selbst gemacht: Mit dem VG Dampfer schippern wir los... und finden eine Insel. La Palma-MF!



▲ Na, aus welchen Videospiele stammen diese Figuren (Tipp: rechts oben am Rand sind zwei Pokémon)?

ein Steinzeit- und ein Weltraumszenario. Mit einer Kamera im Gepäck könnt ihr unterwegs Schnapsschüsse machen und diese später im Mal-Programm nachbearbeiten, Landschaftstexturen könnt ihr



▲ Fisch-Umfärben: Hier ändern wir die Texturen der sich sonst im 3D-Modus herumbewegenden Objekte.

beliebig verändern und zwischen je verschiedenen Musikstücken pro Szenario wechseln. Fazit: Software für alle Altersstufen, welche sicher auch außerhalb Japans Erfolg hätte. **CS**

## 3 beruhigende 3D-Foto-Abenteuer

Inspiziert von *Pokémon Snap* integrierten die Entwickler einen völlig abgedrehten Fotosafari-Modus. Als kleiner Wicht fotografiert ihr in drei 3D-Umgebungen (links: Unterwasser, Mitte: Steinzeit, rechts: Weltraum), Meerjungfrauen, Kraken, Haie, einen lebensgroßen T-Rex und andere Saurier sowie total ausgeflippte Weltraumwesen. Wer gut knipst, kriegt zur Belohnung eine Urkunde.





## Pocket-Bits

**PANZERHANDSCHUH**  
 ■ Climax werkelt unter Hochdruck an einer GB-Version des Atari All Time Classics *Gauntlet*, um hoffentlich schon zur E3 erste Resultate zeigen zu können. Ob man einen Link-Modus integriert, wurde nicht bekannt.



## GAMEBOY, DIE ÜBERNÄCHSTE GENERATION

■ Steven Kent, Nintendo Company Ltd.'s Director und General Manager Hiroshi Imanishi sprachen erst kürzlich von einem Game Boy Advance Nachfolger. "Während wir den GBA entwickelten, arbeiteten wir an dessen Nachfolgesystem", so Imanishi wörtlich. Spekuliert wird bereits, dass es sich dabei gar um eine voll 3D-fähige 64-Bit-Maschine mit geschrumpftem N64 Chipsatz handelt.

## ENIX PLAUDERT

■ ... und zwar über *Star Ocean: Blue Sphere* für GBC. 12 Charaktere aus *Second Story* sollen ihren Weg ins Spiel finden, welches geschichtlich dort anknüpft, wo *SS* aufhörte. Das "halb Echtzeit"-Kampfsystem der PS-Version hat man übernommen. In Japan soll der Titel bereits im Sommer erscheinen. Eine Version für den westlichen Markt ist wahrscheinlich.

## OFFENE KARTEN

■ Konami gab kürzlich ihr Tokyo Game Show Gesamt-Lineup bekannt. Für den GBC sind u.a. *BeatMania GB Net Groove*, *Ganbare! Nippon! Olympic 2000* (auch N64, PS), *Bishi Bashi Special 3*, und *Survival Kids 2* angekündigt.

# Alles in Realtime!

## Echtzeitstrategie von den R-Type-DX-Machern!

**W**ie bei den meisten Spielen aus diesem (bis dato GB-untypischen) Genre ringen zwei Parteien um die Weltherrschaft. So auch bei *Warlocked*: Entscheidet euch für die Menschen oder die "Biester" – je 12 Missionen gilt es pro Seite zu meistern.

Ganz wie bei *Command & Conquer*, *StarCraft* oder *Warcraft* und Konsorten kommt ihr ums Sammeln von Ressourcen, Errichten von Gebäuden, Erkunden der Landschaft und das Ausbilden/Produzieren von Truppen/Kriegsgeräten nicht herum. Neu: Zu Spielbeginn gesellen sich eine bestimmte Anzahl Magier zu euch. Jeder der über 20 verschiedenen Zauberer hat eine spezielle

Fähigkeit, z.B. die Gegner in Lebensenergie spendende Hühner oder fleischlose Skelete zu verwandeln, oder sie zu den eigenen Truppen zu bekehren. Alle Magier erhaltet ihr nur dann, wenn ihr eigene gegen die von Freunden via Infrarot-Schnittstelle tauscht. Sechs eigens designte Multiplayer-Karten laden zum zünftigen Linkkabel-Scharmützel ein. Batterie-speicher für das 16 Mbit Modul ist bei Entwickler Bits Studios Limited selbstverständlich. Truppen quittieren ihre Anwahl bzw. zugeteilte Befehle übrigens per Sprachsample. **CS**

GBC

### Warlocked

- Genre: Echtzeitstrategie
- Entwickler: Bits Studios Limited
- Hersteller: Nintendo
- geplanter Release: 26. Juli 2000 (USA)



▲ Sechs Landschaftstypen: Gekämpft wird z.B. im Schnee, Wald, in der Wüste, einer tropischen Gegend oder auf vulkanischem Untergrund.



▲ Noch zu erkunden: Der Schatten des Krieges (Fachchinesisch: Fog of War) wird durch die Fragezeichenblöcke angezeigt.



▲ Trotz Buttonknappheit soll das Interface kinderleicht zu bedienen sein.



▲ Totenschädelwachtürme, lilane Drachen, Seen, Kreuzritter – hier ist viel los.

# DC-Titel für GB!

## Super R/C Pro AM im Armada-Universum

**M**etro3D, die bereits *Chase HQ: Secret Police*, *Puzzle Master* und *Classic Bubble Bobble* für Nintendo's Kleinsten entworfen, bringen in Kürze mit *Armada F/X Racers* (vormals *Armada: Secret Weapon*) ein farbenprächtiges SciFi-Rennspiel auf den nimmersatten GBC-Markt.

Fahrer aller sechs aus der Dreamcast-Version bekannten Rassen (war ein Strategie-Shooter) stehen zur Auswahl, um in sechs Welten die mit extrem gefährlichen Fallen gespickten und von Geo-Effekten heimgesuchten Strecken zu berasen. Es wird drei Rennmodi geben, im Survival-Modus ist z.B. nur das nackte Überleben spielentscheidend. Um

auch nur den Hauch einer Chance gegen die insgesamt 18 Bosse zu haben, ist das Aufsammeln von Wagen-Upgrades unerlässlich. Grafisch sieht der im April (zumindest in den USA) erscheinende Titel sehr viel versprechend aus. Im GB-Bereich hat Metro3D noch die Spiele *The Cage*, *Dark Angel: Anna's Quest* und *Ninja* in der Mache. Zu letzteren ist derzeit noch nichts Weiteres bekannt. **CS**



GBC

### Armada FX Racers

- Genre: Rennspiel
- Entwickler: Metro3D
- Hersteller: Metro3D
- geplanter Release: April 2000



▲ Der Wagen von Pegasus (Rasse: Vorgan) glänzt durch eine maximale Anzahl an Hitpunkten.



▲ Fuß auf der Straße: Mit 110 Sachen übers Eis, wenn das mal gut geht.



▲ Hintergrund oder Hindernis? Das wissen wir bei den riesigen Ringelwürmern auch noch nicht.



▲ Glühende Turbinen: Das Spiel dürfte höllisch schnell werden!

## Die Galerie



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

## ECW – Anzeigen, die wir gerne öfter sehen würden:



▲ In den USA musste diese derbe Anzeige sogar wieder zurückgezogen werden. Die Perücke mit dem Tucker festklammern kommt wohl nicht so gut...



▲ Ja, auch die Ladies haben's in der ECW nicht leicht. Obwohl – Würgen ist eigentlich noch der humanste "Move", der in dieser Liga angewandt wird...



▲ Wer mehr über die in USA aufstrebende ECW wissen will, sollte mal Acclaim's US-Homepage [www.acclaim.com](http://www.acclaim.com) checken. (Was heißt eigentlich FN?;)



▲ Interessantes Heldenangebot: Freut euch auf 13 spielbare Charaktere.

## N64 goes RPG!

Die Letzten werden die Ersten sein.

**H** 20, die kanadischen Nintendo-Exklusiv-Entwickler von Puzzlern wie *Tetrisphere* (N64) und *The Next Tetris* (N64) gehen mit *Aidyn Chronicles: The First Mage* völlig neue Wege: Momentan erschaffen sie ein komplett dreidimensionales, 256 Mbit großes, nicht-lineares Rollenspiel für Nintendos – in diesem Genre total vernachlässigte – 64-Bit Konsole.

Euer Name ist Alaron. Als Waisenkind nimmt sich Herzog Llody euer schon in jungen Jahren an. Gut behütet wächst ihr am königlichen Hofe auf; nach harter Ausbildung schlägt man euch bereits im Alter von 17 Jahren zum edlen Ritter. Auf einer alsdann im Namen des Königs angeordneten Patrouille werdet ihr Opfer eines brutalen Überfalls, der euch fast das Leben kostet. Dank Oriana, einer alten Frau, die euch findet, kommt ihr wieder zu Kräften. Sofort merkt sie, dass mit euch etwas nicht stimmt: Ihr seid von Goblins vergiftet worden – Heilung scheint nahezu unmöglich. Schnell wird Erromon, die Hauptstadt der erdverbundenen, mit legendären Heilkräften begnadeten Mariri zum Ort all eurer Hoffnungen. Sucht euch drei Party-Mitglieder, und das 3D-Abenteuer kann beginnen! *AC* setzt auf ein rundenbasiertes, Taktik-lastiges Kampfsystem – eure Spielfiguren können auf einer Art Schachbrett bewegt werden, mächtige Zauber aussprechen und verschiedenste Attacken starten. Gewonnene Erfahrungspunkte können gezielt zur Verbesserung bestimmter Skills eingesetzt werden. Tag- und Nachtzyklen haben Einfluss auf Eigenschaften eurer Party. Das Wetter will man adäquat simulieren. Via Expansion Pak sollen wahlweise Texturen (dann in 32-Bit-Farben) oder die Grafikaufklärung aufgeböhrt werden. Zur Musikuntermalung verpflichtete man Soundexperten des erfolgreichen PC-Spiels *Homeworld* (Havas). Wenn die Entwicklungsarbeiten nach Plan verlaufen, können N64-User im Spätsommer endlich ihren RPG-Durst in komplett eingedeutschter Form stillen. **CS**



▲ Der Berg ruft: Alles, was ihr seht, kann in dieser 3D-Welt auch besucht werden.



▲ Blick in weite Fernen: Die Engine vermeidet dichte Nebelschleier weitgehendst.



▲ Run Alaron run! Ein schwabbeliges, tonnenschweres Ungetüm und sein kleines Helferchen verfolgen euch.



▲ Hier seht ihr Rheda, die jüngste Zauberin im Königreich Iden, sie weist Alaron in die Künste der Magie ein.



**N64**  
**Aidyn Chronicles: The First Mage**  
 ■ Genre: 3D-Rollenspiel  
 ■ Entwickler: H2O  
 ■ Hersteller: THQ  
 ■ geplanter Release: August 2000

## Promarkt Charts

Die aktuellen PAL-Top 10 jeder Konsole in einer schnuckeligen Übersicht



### PLAYSTATION

1	(2)	RESIDENT EVIL 3	Eidos
2	(1)	GRAN TURISMO 2	Sony
3	(3)	BUNDESLIGA 2000 - DER FUSSBALL-MANAGER	EA
4	(5)	TOY STORY 2	Activision
5	(6)	TOMB RAIDER IV	Eidos
6	(7)	FIFA SOCCER 2000	EA
7	(12)	EAGLE ONE - HARRIER ATTACK	Infogrames
8	(8)	SPEC OPS	Take
9	(11)	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Activision
10	(NEU)	INT. SUPERSTAR SOCCER PRO EVOLUTION	Konami



▲ Resident Evil 3

### NINTENDO 64

1	(1)	SUPER SMASH BROS.	Nintendo
2	(2)	DONKEY KONG 64	Nintendo
3	(3)	TOY STORY 2	Activision
4	(W.E)	MISCHIEF MAKERS	Nintendo
5	(4)	MARIO PARTY	Nintendo
6	(5)	TUROK 2 (dt.Version)	Acclaim
7	(11)	SHADOWMAN	Acclaim
8	(8)	SUPERMAN	Konami
9	(6)	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME	Nintendo
10	(9)	RAYMAN 2	Ubi Soft



▲ Super Smash Brothers

### DREAMCAST

1	(3)	DEADLY SKIES	Konami
2	(NEU)	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	Eidos
3	(2)	SONIC ADVENTURE	Sega
4	(1)	SOUL CALIBUR	Sega
5	(6)	VIGILANTE 8: 2.HERAUSFORDERUNG	Activision
6	(8)	VIRTUA STRIKER 2	Sega
7	(5)	SEGA RALLY 2	Sega
8	(4)	SHADOWMAN	Acclaim
9	(W.E)	READY 2 RUMBLE BOXING	Konami
10	(9)	UEFA STRIKER	Infogrames



▲ Deadly Skies

### GAMEBOY

1	(2)	POKÉMON - BLAUE EDITION	Nintendo
2	(1)	POKÉMON - ROTE EDITION	Nintendo
3	(3)	BIENE MAJA	Acclaim
4	(4)	SUPER MARIO BROS. DELUXE	Nintendo
5	(6)	TARZAN	Activision
6	(7)	TETRIS DELUXE	Nintendo
7	(9)	ASTERIX & OBELIX	Infogrames
8	(8)	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	Infogrames
9	(W.E)	GAME & WATCH GALLERY 2	Nintendo
10	(5)	BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	Nintendo



▲ Pokémon - Blaue Edition

### PLAYSTATION PLATINUM

1	(1)	TEKKEN 3	Sony
2	(2)	GRAN TURISMO	Sony
3	(4)	RAYMAN	Ubi Soft
4	(3)	MICKEY'S WILD ADVENTURE	Sony
5	(5)	CRASH BANDICOOT 2	Sony
6	(6)	COLIN MC RAE RALLY	Codemasters
7	(9)	FINAL FANTASY VII	Sony
8	(7)	HERCULES	Disney Interactive
9	(8)	COMMAND & CONQUER 2	EA
10	(NEU)	A BUG'S LIFE	Sony



▲ Tekken 3



# Bits

## DC-UMBAUTEN

Aufgrund der diesmonatigen Spieleflut und des Top-Themas PS2 mussten wir unser ursprünglich geplantes DC-Chip-Vergleichstest-Info-Special leider auf den nächsten Monat verlegen, sorry. Während ihr dies lest, quälen wir die verschiedensten aktuellen Chips bereits nach allen Regeln der Kunst.

## WAP-GAMES?

Die britische Entwicklerschmiede Morpheme ([www.morpheme.co.uk](http://www.morpheme.co.uk)) sagte jüngst den traditionellen Konsolenformaten Lebewohl und wandte sich der Entwicklung von "WAP" Entertainment-Inhalten zu. Gegründet von den Industrie-veteranen Andy Fitter (war Lead Programmierer von *Blast Radius*) und Matt Spall, sieht Morpheme große Zukunft in der "mobilen, vernetzten Unterhaltung". Die Zusammenarbeit mit Schlüssel-firmen in diesem Bereich wurde bereits angekurbelt – ist Morpheme vielleicht sogar schon GBA Technologiepartner?

## NIMM 2 VERLORENE SPIELSACHEN

Lost Toys, ein aus drei Bullfrog-Veteranen zusammengewürfeltes Entwickler-Start-Up, bastelt unter dem Label von Rockstar (Publisher Take2 Interactive) emsig an ihrem Debüt-Game *Robo-TeCC: Cyborg Combat Arena* (Genre: Action/Arcade), welches weltweit für PS, PC und Dreamcast erscheinen wird (Japan ist vorerst ausgeschlossen). Lost Toys-Gründerväter Gleen Corpes, Jeremy Longley und Darran Thomas trugen bei Bullfrog u.a. ihren Teil zur Entstehung von Hits wie *Dungeon Keeper* usw. bei.

# Neo-Geo-Panzerschlacht

## Der freakigste Shooter der Welt geht in die vierte Runde!



▲ Dschungel-Guerilla-War – und wieder strutzt die Grafik geradezu vor Details.



▲ Yippieh – Metal Slug unter Wasser: Der fette Hecht schaut ja nur noch cool aus!

**B**evor es SNK endlich schafft, den 2,5-ten Teil *Metal Slug X* in Japan für die PS herauszubringen (bitte nicht wieder mit Nachladezeiten innerhalb der Level wie bei Teil Eins – aber wir beten ja noch immer für eine Dreamcast-Umsetzung!) debütiert in Kürze *Metal Slug 3* in der Spielhalle auf MVS-Format. Die aberwitzigste und

kultigste Panzerschlacht der Videospiegelgeschichte wartet mit neuen sagenhaften Animationen und Gags wie Shootouts unter Wasser mit Riesenfischen und Dschungel-Guerilla-Schlachten auf. Bleibt nur zu hoffen, dass Neo-Geo-Fans nicht wie bei *Prehistoric Isle 2* und *Strikers 1945 II* enttäuscht werden, von denen es aus unerfindlichen Gründen

keine Heimversionen gab – es sein denn, man war (ist) bereit, bei US-Umbau-Spezialisten über \$ 1.000 pro Modul zu bezahlen. **RK**

**NEO GEO**  
**Metal Slug 3**  
 ■ Genre: Arcade-Shooter  
 ■ Entwickler: SNK  
 ■ Hersteller: SNK  
 ■ geplanter Release: März 2000

# Ubi Soft angelt...

## Die Franzosen auf Lizenzjagd!

**U**nd zwar nach hochkarätigen Lizenzen. Als erster dicker (sexy) Fisch ging ihnen die Lizenz zur in Amerika überaus populären Fernsehserie *VIP* mit Ex-Supermodel Pamela Anderson ins Netz. Silikon-Pam soll in einem auf PS und DC erscheinenden Action/Adventure als Bodyguard Vallery Irons' dreidimensionalisiert werden und wie in der Serie Hollywood-Stars vor heimtückischen Attentaten schützen. Ab November wird scharf geschossen. Zweiter potentieller Millionen-Fang ist eine *Inspector-Gadget*-

Lizenz. In Kooperation mit Light and Shadow Production plant Ubi Soft den populären High-Tech Ermittler in einem Action-Game zu versoffen und dieses Ende 2000 für PS und GBC zu launchen. Hauptaugenmerk im Spielkonzept liegt natürlich auf all den abgedrehten, einsetzbaren Gimmicks, wie z.B. Sprungfeder-Beinen oder einem Hammerhut. Als drittes hochkarätiges Projekt wurde *Gold and Glory: The Road to El Dorado* sowohl für PS, GBC als auch DC (Entwickler der PS- und DC-Version ist Revolution Software)



pünktlich zum Launch (Ende 2000) des gleichnamigen, von Dreamworks kreierte Zeichentrickfilms ankündigt. Versionen für Sony's und Nintendo's Next-Gen Konsolen PS2 und Dolphin sind für 2001 angedacht. Mehr zum Film „The Road to El Dorado“ unter [www.roadtoeldorado.com](http://www.roadtoeldorado.com). Last but not least steht für GBC eine Umsetzung von Steven Spielberg's Zeichentrickserie *Toonsylvania* an. **CS**

# Pokémon über den Wolken!

## Die knuffigen Monster posieren als Sympathieträger für die Airline ANA.

Poké-Freaks aufgepasst! Ab dem 14. März könnt ihr mit den beliebtesten Monstern des Erdballs auch in die Lüfte gehen! Die japanische Star-Alliance-Airline (Partner von Lufthansa) ANA /All Nippon Airways) fliegt nach Asien und Nordamerika nun auch Deutschland mit den bunt dekorierten Pokémon-Jets an. Insgesamt wurden vier Flieger mit Pikachu & Co. verziert: Eine Boeing 747-400, eine Boeing 747-400D sowie zwei Jets vom Typ Boeing 767-300s. Na denn, fröhliches Abheben!

**Quizfrage:** *Wollt ihr ein Pokémon Pedometer gewinnen? Dann schreibt einfach die Nummern der auf der Maschine (ohne die Kids!) abgebildeten Pokémon auf, addiert diese und schickt uns die Summe an folgende Adresse:*

**Future Verlag**  
Redaktion VIDEO GAMES  
Kennwort: Pokémon  
Rosenheimer Str. 145 h  
81671 München  
oder per e-mail an: [vg@future-verlag.de](mailto:vg@future-verlag.de)

Einsendeschluss ist der 20. April 2000. Der Rechtsweg ist, wie immer, ausgeschlossen.



▲ Bunt und drollig: Mit den Pokémon macht das Fliegen gleich doppelt Spaß!

# Surfin' DC

## Top 5 DC Surf-Tipps

**1 allmusic.com**  
 DOWNLOAD  
 search  
 NEW RELEASES  
 Last.fm at the Movies  
 Double Feature  
 Party Fall

**www.allmusic.com**  
 Letzten Monat stellten wir die Datenbank für Filmfanatiker vor, jetzt sind die Musikbegeisterten an der Reihe: Erfahrt den Ursprung jeder nur erdenklichen Musikrichtung, lasst euch Schlüsselaufnahmen auflisten, usw. Muss man mal gesehen haben!

**2 Medizinatlas**  
 Wissen ist Macht, nicht wissen macht auch nichts... Doch, es macht schon was! Wer verpennte Biologiestunden nachholen möchte oder einfach nur nach einem prägnanten Online-Anatomie-Lexikon sucht, liegt hier ohne Zweifel goldrichtig.

**www.medizinatlas.de**  
 Wissen ist Macht, nicht wissen macht auch nichts... Doch, es macht schon was! Wer verpennte Biologiestunden nachholen möchte oder einfach nur nach einem prägnanten Online-Anatomie-Lexikon sucht, liegt hier ohne Zweifel goldrichtig.

**3 AUTOCITY Autohäuser**  
 Autohäuser in Deutschland

**www.autocity.de**  
 Besitzer motorisierter Untersätze finden hier gut organisierte Links zu fast allen deutschen Autohäusern mit Onlinepräsenz, lassen sich zu den KFZ-Verbänden der einzelnen Bundesländer weiterlinken, oder inserieren die alte Schrottmühle im Web.

**4 ÖKOCITY**  
 Sparsam? Umweltfreundlich? Bewusst ernährt? Auf der Suche nach Öko-kompatiblen Infos? Dann ab zu Ökocity.de – über 1000 Seiten zum Thema werden hier nach den Kriterien Inhalt, Design und Bedienung bewertet und kurz beschrieben. Super Sache!

**www.oekocity.de**  
 Sparsam? Umweltfreundlich? Bewusst ernährt? Auf der Suche nach Öko-kompatiblen Infos? Dann ab zu Ökocity.de – über 1000 Seiten zum Thema werden hier nach den Kriterien Inhalt, Design und Bedienung bewertet und kurz beschrieben. Super Sache!

**5 THEMENPARK.DE**  
 Raus aus dem guten Stübchen und ab in die Achterbahn, das Riesenrad und den Autoscooter. Auf dieser Site findet ihr die Adressen, Eintrittspreise, Öffnungszeiten, Anreiseinfos und mehr zu vielen namhaften Freizeitparks in Deutschland.

**www.themenpark.de**  
 Raus aus dem guten Stübchen und ab in die Achterbahn, das Riesenrad und den Autoscooter. Auf dieser Site findet ihr die Adressen, Eintrittspreise, Öffnungszeiten, Anreiseinfos und mehr zu vielen namhaften Freizeitparks in Deutschland.



# Hannover lebt!

## Eindrücke von der CeBIT 2000.

**Neues Konsolenfutter war keines zu bewundern, als Trendbarometer war unser 4-tägiger Besuch aber nicht uninteressant!**

**R**ekord! Zahlentechnisch freuten sich die Veranstalter über die bestbesuchteste CeBIT aller Zeiten. 750.000 Besucher pilgerten ins High-Tech-Mekka. Fassen wir Konsolen-Relevantes kurz zusammen:

AMD zeigte die erste 1 GHz Athlon CPU – ein Chip, der in dieser Geschwindigkeitsklasse ursprünglich in der X-Box von Microsoft Verwendung finden sollte. 3Dfx demonstrierte für die Fachpresse die Vorzüge ihrer T-Buffer-Technologie anhand der neuen Voodoo 4 und 5 Grafikkarten-Generationen: Full Screen Anti Aliasing, also das "Wegfiltern" störender Treppeneffekte an Objekträndern hat schon was ganz Besonderes! Den Stand von Videologic zierte ein *Virtua Striker 2000*-Automat, man schwärmte von der dritten PowerVR Generation. Commodore – der C64 lebt! – fertigt mittlerweile innovative CD-Plastik-Hüllen mit cooler Auswurfautomatik. Naja, und als Lara Weller, das Lara-Croft-Modell, am Messe-Freitag in Hot-Pants, bewaffnet mit zwei silbernen Colts und einer sexy Sonnenbrille bei 3Dfx anmarschierte, begann die nach handsignierten T-Shirts, Caps und Karten gierende Masse sich förmlich zu zerfleischen – aber man hat ja einen Presseausweis, hehe :-)



▲ Messesgirl Lara Weller – wird sie jemals *Tomb Raider IV* auf DC spielen?



▲ ArtX, die Macher des Dolphin Grafik-Chips wurden kürzlich von ATI aufgekauft.



▲ Schlaues Hündchen: Sonys Aibo.

Kurze, knackige News-Schnipsel aus dem Fastfood-Land...

## Duke and Bond get ready...



■ Infogrames wird in den USA den Vertrieb von *Stunt GP* (Team 17) übernehmen. Das Spiel soll im Herbst erscheinen + + + Nintendo of America wird, nachdem über hundert Beschwerden von Eltern eingingen, deren Kinder sich bei *Mario Party 1 & 2* die Finger (primär die Daumen) bei Joystick-qualenden Minigames wund gespielt hatten, in ganz Nordamerika über 1,2 Mio. Schutzhandschuhe ausliefern – bis zu vier pro Familie im Besitz eines *Mario Party* Spiels. Die Kosten dafür belaufen sich auf umgerechnet etwa 161,5 Mio. DM. Die Handschuhe sollen denen professioneller Gewichtheber ähneln. Außerdem erklärte sich NOA bereit, die anfallenden rechtlichen Kosten von über 151.000 DM zu decken. + + + Webgeflüster besagt, dass das Puzzle Spiel *Mr. Driller* Namcos nächster DC-Titeln sein wird, und für knapp 35 US \$ ab dem 15. Juni

in Amiland zu haben ist. + + + *Wipe-out* und *Formula One* für PS2 sollen sich anscheinend bei Psygnosis in fortgeschrittenem Entwicklungsstadium befinden und kurz nach dem US-Launch verfügbar sein. + + + US-Release-Termine neuer SquareSoft/E.A. Titel: *Vagrant Story* (siehe Seite 54) kommt am 16.5., das RPG *Legend of Mana* am 13.6., das Puzzle-Action-RPG *Threads of Fate* am 18.7., das Klassik-RPG *Chrono Cross* im August und das RPG-Sequel *Parasite Eve 2* im September. + + + n-Space's Programmierungsarbeiten an *Duke Nukem: Planet of Babes* gehen nun der Endphase entgegen. Der oben rechts abgebildete Screenshot zeigt schon mal eindrucksvoll die Lightning-Power der flotten Spiel-Engine. Geplanter neuer US-Release: 16. Mai 2000. + + + E.A. tüfelt an einem PS2-Spiel zum Bond-Film *The World Is Not Enough* (o. l.).



U  
S  
A

Neuigkeiten aus dem Land der rosa Kirschblüten...

## DC-Online-RPG im Anmarsch!



■ Bandai hat ein neues Zubehör angekündigt, welches WonderSwan und PlayStation via Infrarot miteinander linken soll. *Digital Partner – Digimon Adventure 2* nennt sich das erste Spiel, welches Gebrauch von der pfiffigen (auch PS2 kompatiblen) Hardware namens Wonder-Wave macht. Wie bei *Mario Golf* (Stichwort Transfer Pak) erscheint die Hardware nach der Software, sprich Wonder-Wave gibt's ab dem 29.6. in Japan für ca. 30 DM, das Spiel erscheint bereits am 25. Mai. + + + Ein Keyboard für die PS2 (Anschluss via USB) ist offiziell für Anfang nächsten Jahres (pünktlich zum Launch des Online Angebots?) angekündigt + + + Vier PS2-Spiele, nämlich *Ridge Racer V*, *Kessen*, *Street Fighter EX3* und *Drum Mania* dominierten zum System-Launch die japanischen Konsolen-Charts (ermittelt bis zum 5.3.), *Eternal Ring* belegte einen guten 6. Platz. Von RRV

wurden in besagter Zeitspanne knapp eine viertel Mio. Exemplare verkauft, von *Kessen* und *SF EX3* gingen je über 100.000 Units über die Verkaufstheken. + + + Importer, holt die DC-NGPC-Linkkabel aus den Schubladen: SNK veröffentlicht im Juli für DC das Game *Cool Cool Toon* (Genre noch nicht ganz klar, anscheinend aber ein Musikspiel), welches mit dem Neo Geo Pocket Color Spiel *Cool Cool Jam* (Genre vermutlich Action) linkfähig sein soll. + + + Im Sommer erscheint über Hudson das erste DC Network Roleplaying Game. Fünf Spieler können gleichzeitig in einer schwebenden Welt online auf Dämonenjagd gehen. *Rune Jade*, so der Titel, lässt sich auch offline spielen, wobei der Computer für die fehlenden menschlichen Mitspieler einspringt. Über 100 automatisch generierte Dungeons, wie man sie schon aus *Mysterious Dungeons* kennt, sollen für Abwechslung sorgen.



J  
A  
P  
A  
N

### Inserentenverzeichnis

Arjay	135
CDG Media	9
Eidos Interactive	2
flanders.de	43
Future Verlag GmbH	19, 33, 64, 76 - 79, 123, 132
Gamestore	45
Infogrames Videogames	48 - 49
ORDER IN TIME	41
OVER LOOK Textil GmbH	24 - 25
T.G. Computer	43
Ubi Soft	136
Video & Game	39



## First Look

Screenshots, so neu, dass wir sie eigentlich noch gar nicht drucken dürften.



PS2

### UNREAL II

Legend Entertainment/Epic Megagames/GT Interactive  
TBA

Kurz vor Red-Schluss trudelte das erste Bild zum Nachfolger des legendären 3D Shooters Unreal ein. Zumal sich Unreal Tournament für PS2 bereits in der Entwicklung befindet, kann man auch von einer Unreal II Konvertierung ausgehen.



PS

### FINAL FANTASY IX

Square/SVG  
19. Juli (Japan)

Als weiteren Last-minute-Kandidat präsentieren wir euch hier das erste Artwork zu Final Fantasy IX. Viel viel mehr dazu hoffentlich in den nächsten Ausgaben.



DC

### RENT-A-HERO

Sega  
Ende Mai 2000 (Japan)

Wird als Mischung zwischen Yu Suzuki's Shenmue und dem Sega Arcade Klassiker SpikeOut gehandelt, dessen Kampf-Engine es sich auch bedient. Optisch erinnert's etwas an Omikron von Eidos.



N64

### BOMBERMAN 64 - THE SECOND ATTACK

Hudson/Nintendo  
Frühjahr 2000 (USA)

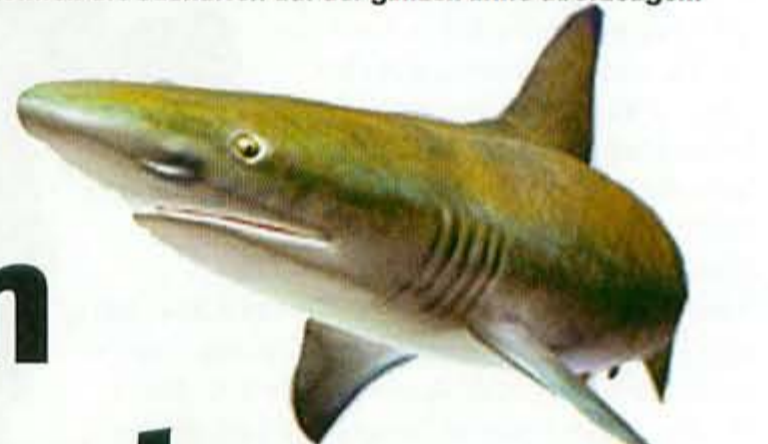
Mit verbesserter Kameraperspektive, neuen Bombentypen (z.B. Hurricane oder Lighting Bomben) und sechs gigantischen Planeten startet der kleine TN-Techniker ins neue Jahrtausend.



▲ Ganz schön was los unter Wasser. Vorsicht vor den Quallen – die Dinger sind giftig.



▲ Wenn auch bis jetzt die Fernsicht noch etwas limitiert ist, so können die Szenarien auf der ganzen Linie überzeugen.



◀ Wie ihr seht, verändert sich Ecco auch im Laufe seiner Reise. Hier zu sehen: der Cybersuit.



Bandicoot-3D-Sidescroller-Perspektive durch ein Höhlensystem – Retro-Feeling pur, und das alles mit einer atemberaubenden Optik! Ob dieses ungewöhnliche Game allerdings im Endeffekt auch längerfristig motivieren kann, zeigt uns erst ein ausgiebiger Test, der vielleicht schon in der nächsten Ausgabe folgen könnte – verlasst euch allerdings nicht darauf.



CD



### Ecco the Dolphin: Defender of the Future

Genre: (Action)-Adventure  
Entwickler: Appaloosa  
Hersteller: Sega

geplanter Release: 26. Mai 2000 bzw. 2. Juni (noch unklar)

▲ Noch arbeitet Appaloosa an lästigen Pop Ups und der niedrigen Frame-Rate. Bis zum Release soll Ecco aber mit konstanten 30 fps ablaufen.

# Auf den Spuren von Jacques Cousteau

Mit Rail-Gun, Elec-Blaster und Raketengeschützen

**H**at Ecco also wirklich nix am Hut. Wer unser Preview in der letzten Ausgabe gelesen hat, weiß, dass es sich beim neuesten Sequel der Appaloosa-Delphin-Saga um eines der friedfertigsten Spiele überhaupt handelt. Schon vor einem Monat erfreuten wir uns stundenlang an der phantastischen Unterwasserlandschaft und tauchten fasziniert in die Tiefen des blauen Ozeans.

Dass aber der reine Spaß am Schwimmen und dem Erforschen bunter Riffs zwar anfangs recht fesselnd sein kann, aber nach einigen Stunden doch eher für gepflegte Langeweile sorgt, war auch uns klar. Deshalb folgten wir (und einige andere Kollegen aus Deutschland, Spanien, Frankreich und UK) gerne der Einladung von Sega und jetteten für zwei Tage in das wunderschöne Budapest, um uns bei Appaloosa persönlich zu vergewissern, dass neben der überwältigenden Präsentation das noch viel wichtigere Gameplay nicht vernachlässigt wird. Und in diesem Punkt scheiden sich die Geister dann ziemlich schnell: Die einen schätzen das beruhigende Feeling, die herrliche Bewegungsfreiheit, die tolle Atmosphäre, die durch realistische Unterwasser-Soundeffekte noch verstärkt wird, und die

flüssigen handgemachten Animationen von Ecco, die anderen werfen schon nach wenigen Minuten gelangweilt das Pad. Fakt ist: Ecco wird sicher nicht jedem zusagen. Fakt ist aber auch, dass sich die Jungs von Appaloosa sehr wohl Gedanken über das Gameplay und diverse Rätsel gemacht haben. Vor allem bei den Rätseln seid ihr aber naturgemäß etwas eingeschränkt – klar, was soll ein Delphin ohne Hände und ohne Rucksack zum Verstauen von Gegenständen schon groß anstellen? So beschränken sich eure Interaktionen auf den Einsatz eures Sonars, mithilfe dessen ihr mit anderen Meeresbewohnern Kontakt aufnehmt und komplizierte Apparaturen wie z.B. einen Ladekran bedient. Für den Plot, der sich in vier Akten, die wiederum in knapp dreißig Sub-Stages unterteilt wurden, abspielt, konnte der bekannte Science-Fiction-Autor David Brin gewonnen werden, der sich sofort eine nicht ganz übliche Storyline erdachte. Dazu nur so viel: Als Ecco müsst ihr die Erde vor fiesen Aliens beschützen, werdet in einen Zeitstrom gesogen, betrachtet zwei verschiedene Versionen der möglichen Zukunft (eine, wo die Menschen über die Erde herrschen, eine, wo die Delphine die Macht erlangten) und wendet euch im vierten Akt der außerirdischen Bedrohung zu.

Besonders erfreut waren wir alle – und da war sich die Fachpresse wieder einig – von einem kleinen Sub-Level: In diesem steuert ihr Ecco in der bekannten Pandemonium!/Crash



## 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](mailto:Future@csj.de)

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**



**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 10% 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:

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.

SONY

PS2  
PlayStation 2





**Sie ist da! Am 4. März 2000 war es soweit – die PlayStation2 wurde in Japan allein bei der Markteinführung fast eine Million mal verkauft! Ein erwartungsgemäß äußerst gelungener Start für Sony's NextGen-Baby. Doch bevor nun alle Import-Freaks ihre Großmutter ins Pfandhaus bringen, nach Nippon düsen und eine PS2 einsacken: Nicht so schnell, liebe Leut'! Lest erstmal unseren PS2-Bericht und entscheidet dann, ob ihr nicht lieber doch bis zum Deutschland-Launch warten wollt... Denn ein derzeit hoher Preis, technische Problemchen der Erstlingsserie, noch fehlende System-Seller und ein kleines, aber zu erwartendes DVD-Manko (nur Japan-DVDs sind abspielbar; mit einem kleinen Trick auch ein paar amerikanische Scheiben – deutsche Film-Silberlinge verweigern aber logischerweise die Arbeit) trübt die erste Begeisterung. So gerne wir allen Freaks den Kauf empfehlen würden – diesmal scheint es sich tatsächlich zu lohnen, auf den Europa-Launch zu warten. Bis dahin sollten nämlich die Kinderkrankheiten beseitigt sein und auch das Spiele-Angebot dürfte sich deutlich interessanter gestalten. Doch jetzt: Bühne frei für den neuen Kämpfer im Konsolen-Ring!**

# Das Imperium...

[www.playstation.de](http://www.playstation.de)



...schlägt



# zurück!

Wie immer im Leben gilt auch bei der PS2 der alte Grundsatz: Wo viel Licht ist, ist ebenso viel Schatten. Auch wenn Sony sicherlich bestrebt war, mit der PS2 neue Maßstäbe zu setzen, sind – sei es aus Kostengründen oder aus Zeitdruck – einige Punkte nicht optimal gelöst worden. So ist der Video-Speicher für eine NextGen-Maschine mit nur 4 MB denkbar knapp bemessen. Auch wenn findige Entwickler dieses Manko sicherlich mit der Zeit in den Griff bekommen werden, stellt sich die Frage, warum das deutlich ältere DC immerhin doppelt so viel RAM spendiert bekam. Erschwerend kommt hinzu, dass der PS2-eigene Grafik-Chip, der Graphics-Synthesizer, ohne Anti-Aliasing („Trepptchen“ wegfiltern) auskommen muss. Wird dieses Anti-Aliasing softwaremäßig vorgenommen, belastet dies die CPU zusätzlich. Die Entwicklung neuer, dem Leistungs-Potential entsprechenden PS2-Games gestaltet sich dadurch zur Zeit noch ebenso schwierig wie zeitaufwändig. Dennoch steht es außer Frage, dass die PS2 wie auch schon ihr Vorgänger wieder eine markt-dominierende Rolle einnehmen wird: Sony's nicht zu unterschätzende Marketing-Power, das durch die PS1 aufgebaute Vertrauen der Käufer und die jetzt schon zugesagte Unterstützung namhafter Entwickler machen ein Scheitern dieses NextGen-Projektes fast unmöglich. Auch die mannigfaltig zur Verfügung stehenden Anschlüsse (2 x USB, Firewire, PCMCIA-Steckkarten-Slot) lassen auf interessante neue Anwendungen und Peripherie-Geräte hoffen.

# Aufgeschraubt:



■ Klar, dass wir unsere Neugier kaum im Zaum halten konnten und unsere brandneue PS2 als erstes einmal aufschrauben mussten. Damit ihr das Ding überhaupt aufbekommt, müsst ihr die Gummifüße entfernen.



■ Zunächst erwartet euch dieses Wärme-Ableiter-Blech, das zusammen mit dem leistungsstarken, aber zum Glück relativ leisen Lüfter eine Überhitzung der empfindlichen Hauptplatine verhindern soll.



■ Und da steckt sie auch schon, die sagenumwobene Hauptplatine der PS2. Bevor ihr jedoch an die Chips gelangt, müsst ihr das Board umdrehen und ein fragiles Breitbandkabel lösen.



■ Diese Chips sollen die Spielwelt verändern. Unten links seht ihr die mit 300 Mhz getaktete Emotion-Engine. Darüber ist der Grafik-Synthesizer, der Haupt-Grafik-Prozessor der Konsole, angebracht.



■ Hier seht ihr die Rückseite des oben angesprochenen Wärmeableiters. Mit diesem Monster müßten Überhitzungsprobleme der Vergangenheit angehören. Obwohl: Vereinzelt waren schon Klagen zu hören...



■ Das Laufwerk der PS2. Neben handelsüblichen Audio-CDs lassen sich bislang ausschließlich japanische Games und japanische DVDs abspielen. Einige US-DVDs lassen sich jedoch mit einem Trick starten.

# Was kann die PS2 denn nun?

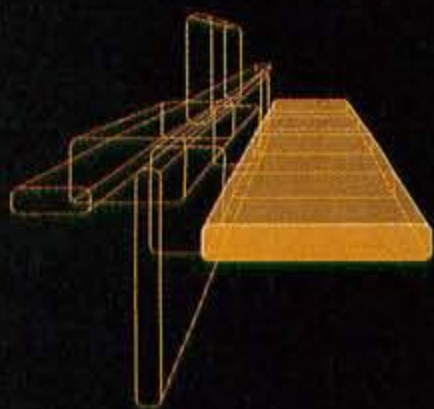


■ Zum einem könnt ihr auf der PS2 wirklich eure (japanischen) PS1-Games zum Laufen bekommen. Zwar funktionieren einige wenige Titel nicht, doch liegt dies laut Sony an Entwicklern, die sich nicht an die vorgegebenen Libraries gehalten haben. Dafür lässt sich im Optionsmenü sowohl ein "Schnell-Lade"-Modus, der die Ladezeiten etwas verringert, als auch ein Texture-Filter, mit dem pixelige PS1-Games optisch aufgewertet werden können (siehe Bilder oben) einstellen. Wichtig für viele potentielle Käufer ist natürlich auch der integrierte DVD-Player, der in seiner Ausstattung vollwertigen Heimgeräten bis auf die fehlende Fernsteuerung (hier muss das PS(1)-Pad herhalten) in Nichts nachsteht. So findet ihr auf der Rückseite des Gehäuses einen Lichtleiter-Ausgang für Digital-Ton. Einen entsprechenden Verstärker vorausgesetzt, spricht so nichts gegen Dolby-Digital-Soundeffekte. Die Game-Sounds werdet ihr jedoch auch auf der PS2 nach wie vor bestenfalls in Dolby-Surround genießen können. Auch an die DVD-Features wie 4:3 / 16:9 Bildumschaltung, Untertitel, Suchlauf, Kapitel-Anwahl und versch. Kameraperspektiven wurde gedacht.



# enter

[www.cyber-pirates.com](http://www.cyber-pirates.com)

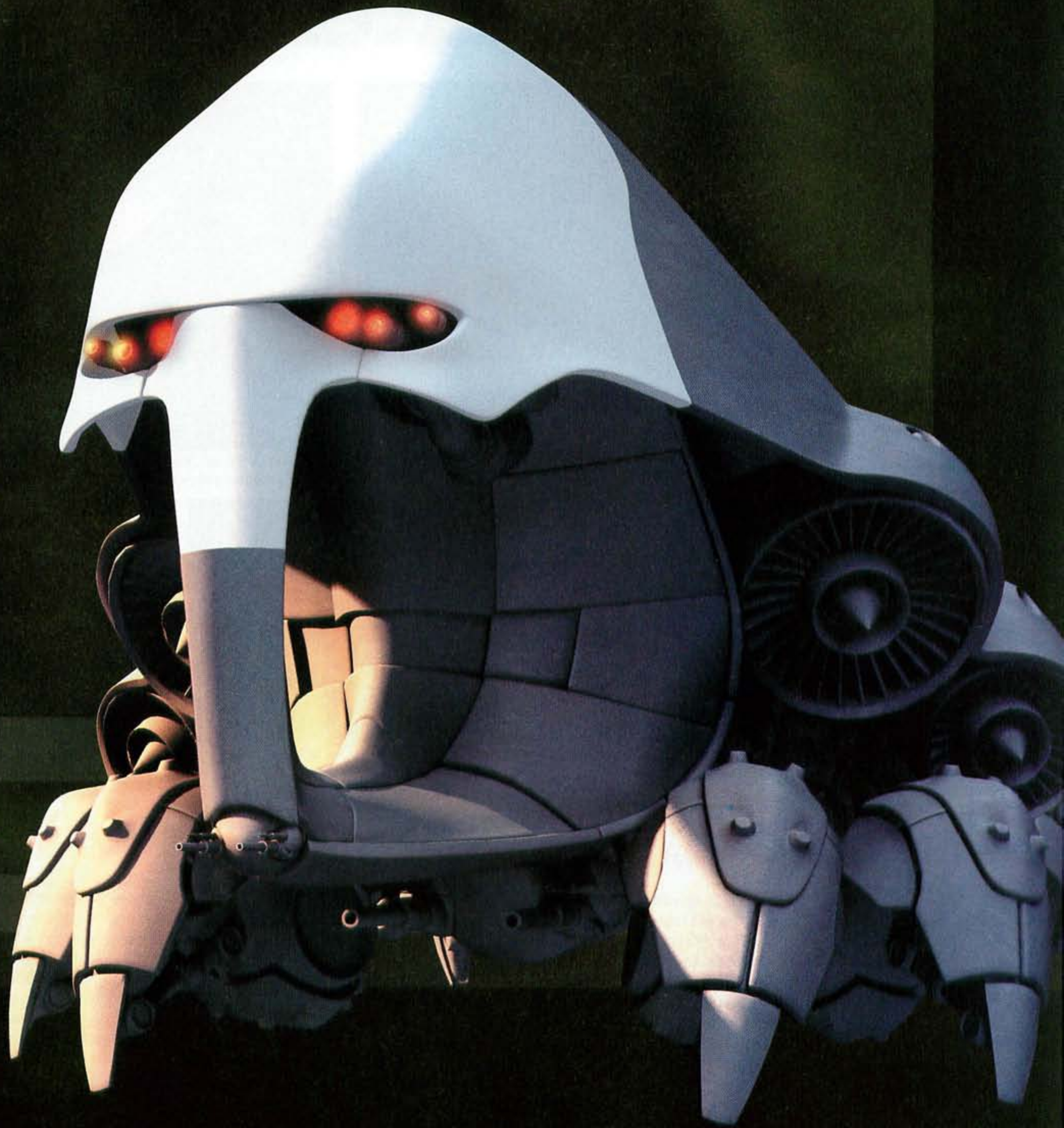


>>> Skateboard > Snowboard > MotoCross > ExtremeSki > InlineSkate >  
Wakeboard > BMX > Mountainbike > Surfen > Rap > HipHop > Funk > Soul >  
Rock > Punk > Cross-Over > Alternative > Electronic >>>

**Labels** > Homeboy > LoudCouture > Sistaz > GolfGuerilla > TripleDiamond > ECU >  
HomeboyShoez > OBG > Pyro > Azkoyen > Blockhead >>>

**Magazines** > Snowboarder > Surfers > Skateboard > Blond >>>





MAGAZINE

FASHION

COMMUNITY

MUSIC

GAMES

SHOP

[enter>mag>shop](#)  
[www.cyber-pirates.com](http://www.cyber-pirates.com)

**CYBER**  **PIRATES**

# Ridge Racer V



### Shortcut

- Old-School-Ridge-Racer-Gameplay
- cooles Menü-Design
- schick modellierte Boliden
- starker Soundtrack
- Strecken-Optik nicht auf PS2-Niveau
- ganz schwacher 2-Player-Mode



▲ Oh, shit! Da haben wir uns versludet – noch kräftig am Korrigieren und Einfangen, und vorne wartet schon die nächste Kurve.



▲ Wir rasen auf den Sonnenuntergang am Beach zu – grafisch könnte RRV imposanter sein – vor allem im Zweispieler-Modus.



▲ Hier stand wohl der Ferrari Testarossa Pate – die Autos sind jedoch schön detailliert



▲ Witziges Gimmick links unten: Pac Man zeigt den Rückstand an.



## Beginnt der Siegeszug der PS2 mit dem gleichen Spiel wie vor fünf Jahren?

**N**ach ausgiebigem Zocken mussten wir feststellen, dass *Ridge Racer V* auf der angeblichen neuen Wunderkonsole eine kontroverse Sache ist. Da spielen natürlich nach dem ins Unermessliche gesteigerten Hype der PS2 diverse Faktoren mit rein. Ein "Ahh" und "Ohh" wie bei Dreamcast gab's jedenfalls hier nicht.

Einerseits zieht einen das aus *Ridge Racer Type 4* übernommene Gameplay mit seinen spektakulären Arcade-Style-Drifts sofort in seinen Bann. Ihr müsst eigentlich nur eine einzige Technik lernen: In scharfen Kurven kurz vom Gas gehen und eine minimale Lenkbewegung lässt die Boliden bereits ausbrechen und um die Ecken schleudern. Die Bremse ist hier genauso überflüssig wie unnötig. So simpel die Lernkurve auch ist, so viel Spaß macht das Ganze bereits nach wenigen Minuten, zumal die 13 Gegner diesmal mit harten Bandagen kämpfen: Ein Fahrfehler eurerseits, und sie ziehen eiskalt vorbei, während der

Kommentator vom fiktiven Sender Ridge City FM markige Sprüche dazu ablässt. Doch wie sieht's mit der Optik aus? Im Einzelspieler-Modus ist sie zwar bis auf wenige ganz entfernte Pop-Ups fehlerfrei, aber von der PS2-Hardware hätten wir uns doch etwas mehr erwartet. Die Texturen, das Strecken-Design und die Effekte in Ridge City würde auch ein Dreamcast ohne jegliche Probleme zustande bringen. Lediglich beim ziemlich hohen Polygon-Count der Wagen hätte er vielleicht das Nachsehen. Dafür nerven hier wieder die treppenförmigen Kanten, die auf die fehlende Anti-Aliasing-Eigenschaft der PS2 zurückzuführen sind. Die Sound-Kulisse mit fetzigen Stücken von Mijk van Dike & Co. sowie die spacig designten Menüs gefallen dafür wieder. Seltsam finden wir dagegen, dass ihr im Grand Prix bereits von Anfang an mit den heißesten Öfen überhaupt starten dürft (335 km/h Top-Speed). Hier fehlt irgendwie das "Ich kämpf mich von der 140-km/h-Krücke hoch"-Feeling

vorangegangener Teile. Immerhin könnt ihr euch durch Siege noch bessere Schlitten erfahren. Grafisch kratzt *Ridge Racer V* im Gegensatz zu *RR Type 4* mit seinen herrlichen Gouraud-Shading-Effekten aber nur an der Oberfläche der PS2 – wenn die beiden Zusatz-VU-Prozessoren erstmal genutzt werden, sollten auf dieser Maschine noch eine ganz andere Optik möglich sein. Dennoch vor allem spielerisch klar der beste Launch-Titel, wenn auch wirkliche Innovationen fehlen. Selbst die klassischen Namco-Tunnels, Strand-Passagen und City-Strecken waren schon zig mal zu bewundern. Eine Frechheit dagegen der Zweispieler-Modus: Nur eine einzige Perspektive (Ego) und Nebel ohne Ende (N64-Emulator) verleiden einem hier schnell die Lust am Rasen. Gerade hier ist deutlich zu sehen, dass das Spiel zum 4. März in den Regalen stehen musste. Spaß hatten wir aber trotzdem. **RK**



### Ridge Racer V

**Fun Racer**  
 1-2 Personen  
**Features**  
 CD, G, MC, DS, A  
**Hersteller: Namco**  
**Testversion: Eigenimport**  
**Preis: ca. 160 Mark**  
**Geeignet ab: frei**  
**Schwierigkeit: mittel**  
**Sprachkenntnisse**  
**ERSTER EINDRUCK:**  
 Starkes Gameplay – lause Grafik

# Street Fighter EX 3



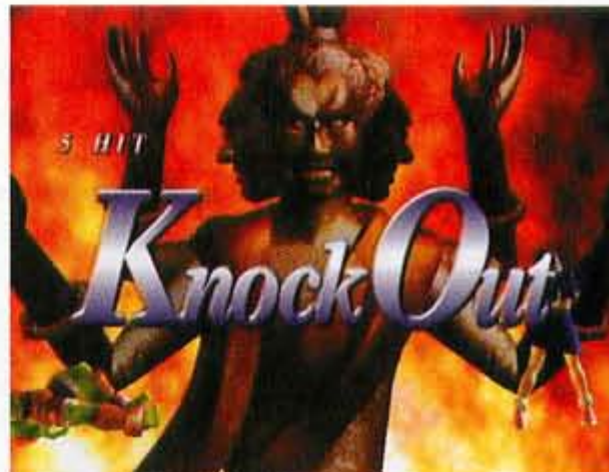
▲ Im Dramatic Battle einer gegen drei kommt es schon mal zu erheblichen Slowdowns – schwach für so eine leistungsfähige Hardware!



▲ Sexy Sharon schenkt Oldie Chun Li eine ein: Mehr Polygone machen aber noch keine besseren Animationen.



▲ Mit vereinter Tag-Team-Power werden wir den Schurken Garuda schon klein kriegen!



▲ Dieses nette Background-Bild gibt's für ein Special-K.O.



## Das erste PlayStation2-Beat'em-Up ist draußen: Next-Gen-Martial-Arts-Erwartungen erfüllt?

**W**ar ja irgendwie klar, dass ein *Street Fighter* auf der PlayStation2 nicht fehlen darf – und wenn die Arcade nix mehr her gibt, wird eben extra auf die Schnelle eins von Arika, den Schöpfern der 3D-EX-Serie, dafür gemacht. Ein Novum also – Heimkonsole überholt Spielhalle. Best *Street Fighter* ever also?

Nach einigen Stunden Zocken bleibt von der anfänglichen Euphorie allerdings nicht mehr viel übrig. Obwohl – gab's eigentlich überhaupt Euphorie zu Beginn? Im Intro bekämpft Ryu schließlich seinen alten Feind Ken mit einer Kata, deren Animationen allenfalls besseren Durchschnitt darstellen. Nachdem die Charaktere nun wesentlich mehr Polygone im Vergleich zu den PS1-Teilen spendiert bekamen, fällt doch auf, dass sich die Animationen eben nicht in gleichem Maße verbessert haben. Gleiches gilt für die Framerate: Auf einer derart mächtigen Maschine wird man wohl erwarten dürfen, dass bei den Tag Matches und Dramatic Battles (2 vs. 2, 1 vs. 3, 2 vs. 1 etc.) bei drei und mehr Kämpfern gleichzeitig On-Screen



keine Slowdowns das Beat'em-Up-Erlebnis trüben. Absoluter Höhepunkt: Beim Abspann versucht ihr mit Hilfe von unendlich Super-Move-Balken so viele Kanonenfutter-Gegner wie möglich (jeder verträgt ca. ein bis zwei Treffer) zu Boden zu schicken, bis alle Credits durch sind (unser Rekord sind übrigens 116). Obwohl sich die Kamera ganz nett mitdreht und stets sieben bis zehn Leute auftauchen, geht die Framerate hier fast bis zum Stillstand in die Knie – ein Armutszeugnis für Arika. Bis ihr soweit seid, muss allerdings erst der abwechslungsreiche Original-Mode mit seinen sechs Stages geschafft werden. Schnappt euch also einen der insgesamt 24 Charaktere (keine neuen außer dem Edit-Typen Ace) und prügelt in Runde Eins auf drei Gegner gleichzeitig ein. Der letzte darf auf Wunsch ins Team aufgenommen und in Runde zwei bis vier zu einem Tag Match abkommandiert und entweder manuell oder via Semi-Automatik gesteuert werden. Das Abklatschen dauert im Gegensatz zu *Marvel vs. Capcom*, *Dead or Alive 2* oder *TTT* (siehe Preview) aber ziemlich lang – bereitet der Gegner gerade einen Super Special Move

vor, kassieren davon eure beiden Kämpfer eine saftige Portion. Bis zum finalen Duell mit Sagat und Vega (wer sonst, wie konnten wir nur anders lautende Hoffnungen haben?) sammelt ihr insgesamt vier Charaktere an, die ihr dann in einem Team Battle ins Rennen schickt, womit der Showdown zu einem Kinderspiel wird. Und sonst? Neue Moves und Combos sind Mangelware – das Game spielt sich wie jedes andere *Street Fighter* auch – man merkt deutlich, dass der Zeitdruck hier das treibende Element war. Puristen könnten sich vielleicht noch am Edit-Mode erfreuen – allerdings darf hier nur ein eigener Kämpfer trainiert und mit Moves versorgt werden, die ihr nach erfolgreichem Meistern diverser Übungen (3-Hit-Combo etc.) einkauft. Nein, also davon hätten wir uns mehr erwartet – vor allem die Slowdowns sind eine Farce. Habt ihr eine der ersten sündhaft teuren Import-PS2s zu Hause stehen, dient *Street Fighter EX 3* mangels Launch-Alternative höchstens als Appetithappen für die echten Next-Gen-Fighter *Dead or Alive 2* und *Tekken Tag Tournament* (beide für 30. März in Japan angekündigt). Die beiden haben zumindest in Sachen Gameplay mit schnellen Tag-Team-Wechseln aller Voraussicht nach die Nase vorn.



### Shortcut

- recht abwechslungsreicher Einzelspieler-Modus
- hoher Polygon-Count bei den Charakteren
- Charakter-Edit-Modus
- ☹ kaum neue Moves und Kämpfer
- ☹ böse Slowdowns bei 3+ Figuren On Screen und Abspann
- ☹ animationslose Backgrounds und lahme Musik

### Street Fighter Ex 3

3D-Beat'em-Up  
 3 → 4 → 5 (via Multitap)

#### Features



- Hersteller: Arika/Capcom
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 160 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: leicht
- Sprachkenntnisse



ERSTER EINDRUCK:  
 Durchwachsen!



Shortcut

- geile Grafik
- epische Massenschlachten
- für Nicht-Japaner unverständlich

Kessen

Strategie

Features



- Hersteller: Koei
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 16
- Schwierigkeit: -
- Sprachkenntnisse

ERSTER EINDRUCK:  
Keine Ahnung!

# Kessen

## Feudale Kriegsherren im alten Japan

**A**uch unsere lieben Strategen kommen beim ersten Playstation2 Lineup nicht zu kurz. Doch gerade bei diesem Titel aus dem Hause Koei (*Romance of the three Kingdoms, Nobunaga's Ambition*) müssen wir gleich vorneweg eine große Warnung aussprechen.

So genial die Massenschlachten auch aussehen mögen, so vielfältig sich die Options-Auswahl auch präsentiert, und so mitreißend die Story auch sein mag – sämtliche Menüs und die tolle Sprachausgabe wurden (selbstverständlich) komplett in alltäglichem japanisch gehalten. Was natürlich die Atmosphäre komplett ruiniert. Etwas mehr altjapanischer Slang hätten wir uns da schon gewünscht. Blödsinn! Es ist einfach so, dass Nicht-Japaner wohl schwerlich hinter das Prinzip dieses Games blicken werden. Zu ausladend und verschachtelt sind die Menüs, um mit simplen Try-and-Error auch nur annähernd durchzublicken bzw. alle Möglichkeiten auszuschöpfen. Was wir jedoch von unserem (leider erfolglosen) Probespiel sagen können, ist, dass zumindest die Präsentation alles bisher Dagewesene in



Manche Szenen sind von echten Filmaufnahmen kaum mehr zu unterscheiden.

den Schatten stellt. Die epischen Massenschlachten, in denen mehr als hundert Kavalleristen, Schwertkämpfer, Schützen oder Standartenträger aufeinandertreffen, sind zumindest visuell dank überwältigendem Polygon-Count und fehlerfreier Texture-Darstellung ein wahrer Genuss. Was dies allerdings ohne jegliches Verständnis für's Gameplay bringt, muss wohl jeder für sich selbst entscheiden.



Vor allem bei den epischen Massenschlachten lässt die Playstation2 ihre Muskeln spielen.



Ab diesem Screen wird's schon schwieriger: Unzählige japanische Menüs lassen sofort jeglichen Überblick verlieren.



# DrumMania

## Bemani die Vierte – bald haben wir unsere Band zusammen!

Shortcut

- im Duett mit GF-Gitarre spielbar
- coolster Controller der Bemani-Serie
- eingängige Songs
- halt wieder mal dasselbe Spielprinzip
- einige Songs aus GF

**D**ie Bemani-Reihe (*Beatmania, Dance Dance Revolution, Guitar Freaks*) war ja schon immer dafür bekannt, das Letzte aus der Hardware herauszuholen und die Spieler dank überwältigender Präsentation vom Hocker zu hauen. So wundert es nicht, dass sich auch die neueste Hardware diesem Performance-Marathon unterziehen muss, um zu beweisen, was sie drauf hat.

Blödsinn! Dass man für *Bemani* nicht unbedingt eine High-Tec Konsole bräuchte, werden wohl alle von euch wissen – trotzdem versprüht Konami's Music-Game-Serie einen Charme, dem sich trotz übelster Präsentation kaum jemand entziehen kann. So waren wir natürlich höchst erfreut, als wir erfuhren, dass der neueste Teil, *DrumMania* zu den Launchtiteln der PS2 gehört. Für *DrumMania* gibt es, wie es sich gehört, einen eigenen Controller, der diesmal jedoch um einiges größer ausfällt als üblich – das Spielprinzip ist dasselbe. Von oben fallen in einer Röhre, die in sechs Linien unterteilt ist, farbige Balken nach unten, kommen sie am Boden an, ist der jeweilige Knopf zu drücken, um Musik zu machen. Bei *DrumMania* sind dann allerdings keine Knöpfe zu drücken (außer



Was für eine Freude, als wir diesen Screen gesehen haben. Jetzt aber schnell her mit der Klampfe!

ihr spielt mit dem Pad, was aber eigentlich ein Sakrileg ist und überdies Null Laune macht), sondern Trommel-Flächen, auf die ihr mit den zwei mitgelieferten Sticks einprügelt. Die Songs sind dabei gewohnt gut (meistens Pop), wenn auch nicht so genial wie bei *Guitar Freaks*, was aber natürlich zu einem Großteil vom persönlichen Musikgeschmack abhängt. Das genialste und coolste, das wir uns schon lange von der Bemani-Reihe wünschen, ist bei *DrumMania* nun endlich wahr geworden: Im neuen Spiel-Modus "Session" könnt ihr in Controller-Port 2 eure *Guitar Freaks*



Wie gehabt: Wer mehrere Perfects hintereinander schafft, linkt seine Beats zu Combos, die für noch mehr Punkte sorgen.

DrumMania

Play the music

Features



- Hersteller: Konami
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: frel
- Schwierigkeit: Je nach Rhythmus-Gefühl
- Sprachkenntnisse

ERSTER EINDRUCK:  
Klasse Freak-Spaß!



Je länger ihr spielt, desto mehr (insgesamt über 30) werden freigeschaltet.



Absolut genial: Besitzer einer GF-Klampfe können auch mit dieser an den Start gehen.

Klampfe anschließen und so mit einem Kumpel ein fetziges Drum-and-Guitar Duett ablegen – das fetzt einfach nur endseilig! Stellt euch nun mal vor, man spinnt dieses Prinzip weiter: Multi-Tap – einer tanzt, einer drummt, einer würgt den Plastik-Prügel, der andere jamt oder zwei tanzen, oder spielen die Blockflöte oder vier Geigen, drei Kontrabässe, ein ganzes Konzert... Wahnsinn!



Der bisher gewaltigste Controller der Bemani-Reihe. Auf diesem Schlagpult könnt ihr euren Aggressionen freien Lauf lassen und mal so richtig drauf-dreschen.



# Tekken Tag Tournament



▲ Die komplett neu modellierten 3D-Stages und Kämpfer lassen den Automaten wie ein Abfallprodukt aussehen.



■ Sieht nach einem harten Konkurrenten für *Soul Calibur* aus! Die Animationen sind ohne Übertreibung atemberaubend gut.



▲ Trotz cooler Optik ist der Bruch zwischen Boden und Background nach wie vor zu erkennen.

## Die Plattformen ändern sich – die Killer-Namen bleiben gleich!

**V**or knapp fünf Jahren eroberte der Arcade-Gigant Namco mit seinem Duo *Infernal Ridge Racer* und *Tekken* die PlayStation-Fangemeinde im Sturm. Gelingt das auf der brandneuen 128-Bit-Sony-Plattform ebenfalls?

Um die Qualität des Launch-Titels *Ridge Racer V* zu sichern, wurden einige Leute des *Tekken*-Projekts abgezogen und selbiges dadurch vom 4. März auf den 30. März verschoben – damit kann man als Beat'em-Up-Fan leben. Zu weitaus größeren Spekulationen gibt da schon das erste große Duell Dreamcast gegen PlayStation2 in Form von *Soul Calibur* gegen *Tekken Tag Tournament* Anlass. Würde man die Arcade-Version des vierten *Tekken*-Teils zum Vergleich heranziehen, wäre der überragende DC-Fighter haushoch überlegen. Vor allem optisch zu schwach wirkt das System-12-Game um Heihachi, Kazuya & Co. Doch Namco lässt sich nicht lumpen: Sowohl die Backgrounds als auch die Charaktere wurden mit 3D-Effekten, haufenweise Animationen (z.B. zehn begeisterte Zuschauer) und Lichtspielereien auf dem Outfit der Straßenschläger gehörig aufgepeppt. Selbstredend, dass sämtliche Beat'em-Up-Stars der Arcade-Version komplett neu modelliert wurden. Der Look der bereits bekannten –

der Select-Screen zählt zwar 32 Kämpfer, allerdings alle schon aus vorigen Episoden bekannt – soll ja irgendwie abgestreift werden. Die Tag-Option bringt da zusätzlich Abwechslung und Taktik in die Duelle: Ihr kämpft stets im Team "Zwei gegen Zwei" und dürft jederzeit mit eurem Partner abklatschen, sei es nun aus Combo-Gründen oder zur reinen Sicherheit. Im Gegensatz zu *Marvel vs Capcom* oder Tecmo's *Dead or Alive 2* ist eine Runde in *TTT* nämlich bereits verloren, wenn einer von beiden im Team k.o. geht, egal wieviel Lebensenergie der Kompagnon noch besitzt. Der Wechsel vollzieht sich dabei derart rasant, dass Tag-Juggle-Combos für Könnler kein Problem darstellen: Mit einem Upper-cut den Gegner in die Lüfte befördern, abklatschen und ihm mit eurem zweiten Favoriten den Rest geben – very cool. Ein weiterer taktischer Gesichtspunkt neben dem reinen Fun am Wechseln ist, dass der gerade unbeteiligte Charakter sich langsam erholt und sein Lebensbalken wieder ein wenig dazu gewinnt. Außerdem gibt's spezielle Tag Throws! Trotz pompöser grafischer Verbesserungen hat sich jedoch am *Tekken*-Grundkonzept nichts geändert. Geprügelt wird weiterhin in der Ebene, die Kampf-fläche erstreckt sich nach wie vor ins Unendliche, und die geschickte Abgrenzung von



▲ Die Charaktere haben auch komplett neue Outfits spendiert bekommen.



▲ Schaut euch nur mal die CG-Muskeln von Jin und Eddy an – auch das Gras auf dem Boden bewegt sich!



▲ Die Spiegelungen am Boden sehen in Bewegung phantastisch aus.



▲ Das neue Tag-Gameplay-Element wird *Tekken*-Profis herausfordern: Tag-Throws und Tag-Juggles treiben den Spielspaß in die Höhe.

## Tekken Tag Tournament

**PS2**

- Genre: 3D-Beat'em-Up
- Hersteller: Namco
- Entwickler: Namco

Japan: Ende März 2000

■ Erster Eindruck *Soul Calibur* bekommt starke Konkurrenz!

RK





Die Replay-Videos:



Die Videos sind eine Augenweide. Selbst bei genauem Hinsehen lassen sich keinerlei Grafikfehler oder Polygonblitzer erkennen. Leider war in dem uns vorliegenden Demo nur ein Fahrzeug anwählbar. Wir können es aber kaum erwarten, bis wir in dieser Qualität eine Viper oder einen Muscle-Car um die Kurven sliden sehen. Ebenfalls noch nicht implementiert war die Option zur freien Wahl der Kameraperspektive, die das sprichwörtliche Tüpfelchen auf dem i sein wird.

Nein, das ist kein Renderintro, sondern die Spielgrafik.



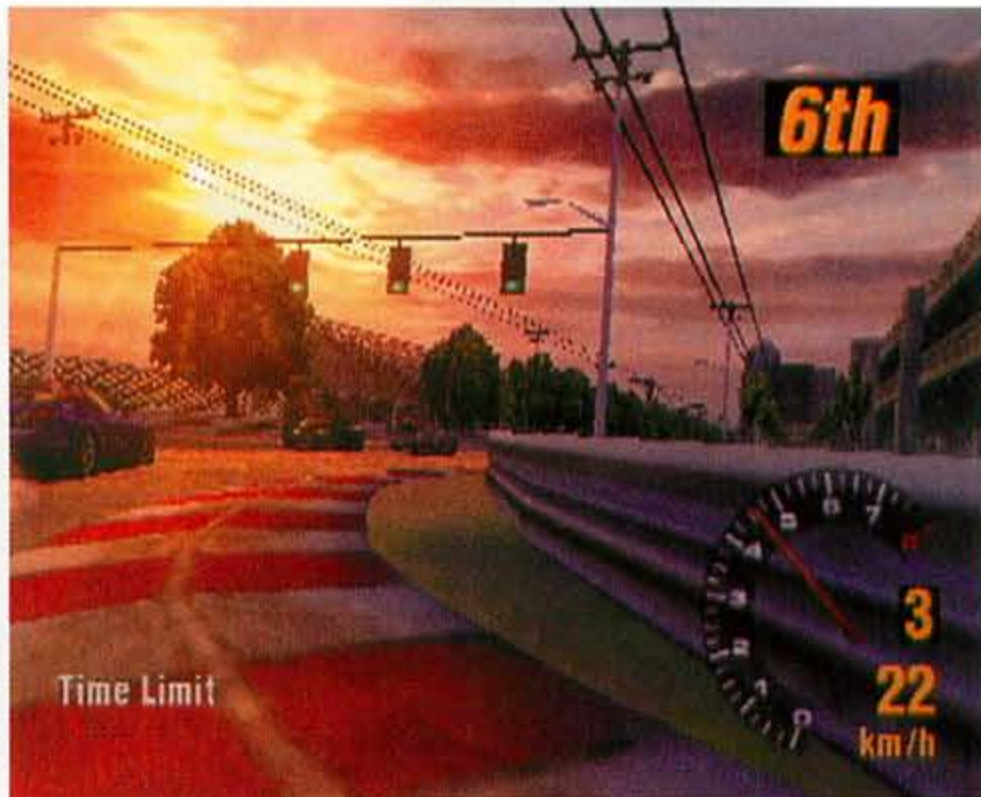
# GT 2000

## Der ultimative Racer fürs nächste Jahrtausend?

Die ersten Ankündigungen *Gran Turismo 2000* liegen genauso lange zurück wie die Ankündigungen der PS2. Wer *GT2* kennt, weiß ohnehin, was er spielerisch von dieser Autosimulation zu erwarten hat. Ist *GT 2000* mehr als nur die aufgebohrte Version des PS-Pendants?

Zwar steht uns erst ein sehr kurzes Demo mit nur einer Strecke und auch nur einem anwählbaren Fahrzeug zur Verfügung, doch es ist beeindruckend, dass es Polyphony Entertainment geschafft hat, neben der Entwicklung des PS-Titels *GT 2* Zeit zu finden, dieses Demo zu produzieren. Die Unterschiede sind selbstredend in erster Linie grafischer Natur. Gut, das ist vielleicht ein wenig untertrieben, denn das Game sieht schlichtweg brillant aus. Alleine die Rauch- und Staubeffekte beim Sliden oder starkem Abbremsen sehen unglaublich realistisch aus. Doch diese Effekte sind nichts gegen die Lensflare- und Sonneneffekte, die im Zusammenspiel mit Licht und Schatten ein völlig neues Spielgefühl vermitteln und euch beim ersten Anblick den Atem rauben werden. Durch diesen außerge-

Autos und Fahrphysik sind schon jetzt genial gelungen. Achtet auf das Hinterrad in der Luft.



Die Cockpit-Perspektive ist unglaublich schnell und läuft ohne jede Framerates-Einbrüche.



Egal wohin das Auge blickt, es gibt verschwenderisch viele Details zu bewundern.



Endlich sehen Staubeffekte nach Staub aus und nicht nach verirrten Pixeln.

## “Die Lichteffekte werden euch den Atem rauben.”

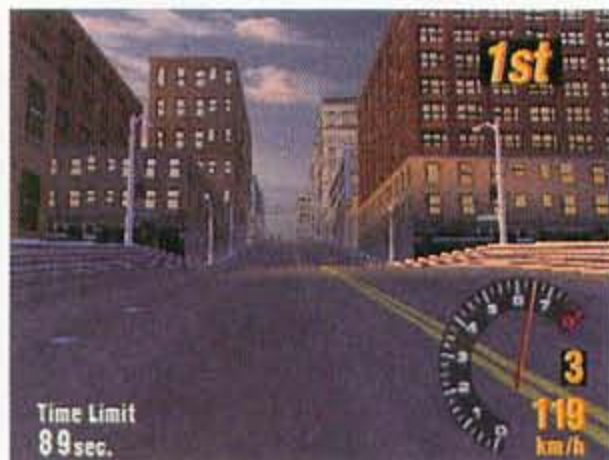
wöhnlich echt wirkenden Effekt gewinnt das Gameplay eine gehörige Portion Realismus. Man muss förmlich die Augen zusammenkneifen, um sich von einer Sekunde zur nächsten an die veränderten Lichtverhältnisse zu gewöhnen. Fast wie im echten Leben.

Klar, dass sich die Entwickler nicht die Gelegenheit nehmen ließen, insbesondere von der Hardware-Power der PS2 ausgiebig Gebrauch zu machen. Man kann die Replays wirklich nur noch als umwerfend bezeichnen. Es ist schlichtweg Wahnsinn, wie realistisch die Fahrzeuge und natürlich auch die Umgebung völlig Pop-Up-frei und mit einem unglaublichen Tempo dargestellt werden. Die Fahrzeuge erscheinen weit entfernt am Horizont, rauschen absolut flüssig an euch vorbei und verschwinden dann wieder als kleine Punkte in der Ferne. Man muss es

einfach gesehen haben, um es zu glauben. Einziger Kritikpunkt wäre vielleicht das etwas zu perfekte Aussehen der Autos, neben denen jeder hochglanzpolierte Neuwagen geradezu schäbig dasteht.

Ein wenig gewöhnungsbedürftig, wohl aber in dieser Demo-Version auch noch nicht völlig ausgereift, sind die Beschleunigung und das Bremsverhalten mittels der neuartigen Analog-Buttons des PS2-Pads. Doch nach kurzer Zeit kommt man damit ganz gut zurecht, insbesondere da die Pads ansonsten genau den bekannten PS-Vorgängern entsprechen.

Laut Sony sollen die Veränderungen sich jedoch nicht nur auf die Grafik beziehen, sondern unter anderem auch das Fahrverhalten betreffen. Es bleibt also abzuwarten, inwieweit diese sowieso geniale Rennserie weiter von der enorm leistungsfähigen Hardware der PS profitieren kann. Wir halten euch auf dem Laufenden. **AB**



Pop-Ups und Nebel sind zumindest in diesem Game ein Fremdwort.

### GT 2000

PS2

- Genre: Renn-Simulation
- Hersteller: Sony
- Entwickler: Polyphony Entertainment

Japan: Mitte 2000

Erster Eindruck: Die Erwartungen wurden nicht enttäuscht.

# Gradius 3 + 4

Ein Classic-Shooter-Doppelpack von Konami.

**1** 985 erblickte eine Ballerspiel-Legende namens *Gradius* das Licht der Bits-und-Bytes-Welt, die eine Menge Sequels (u.a. *Salamander*, *Nemesis*, *Parodius*) und Nachahmer haben sollte.

Für zwei der folgenden Teile (*Gradius 3* datiert auch schon von '89!) wartete Konami auf die Hardware-Power der PS2, ohne die eine, den Klassikern gerechte, Umsetzung sicher nicht möglich gewesen wäre. Anstatt wie Irem z.B. seinem *R-Type* eine Generalüberholung mit edlem 3D-Touch zu spendieren, beließ man es hier bei einer reinen

Konvertierung mit leicht optimierten Explosionen und Sprites. Für Shooter-Freunde, Sammler und Oldie-Liebhaber sicher ein kommendes Highlight – wäre allerdings auch locker auf dem Vorgängermodell drin gewesen. Der Schwierigkeitsgrad weiß immerhin auch heute noch zu motivieren. Die zwei Level unserer Demo-Version waren jedenfalls schnell verschlungen, und wir wollen mehr!



Das giftige Tentakelmonster versucht euch einen Kopf kürzer zu machen.



Jetzt geht die Oldie-Welle schon zum Start einer neuen Konsole los: Obwohl – nach zehn Minuten Zocken hat uns das *Gradius*-Fieber wieder voll gepackt. Vor zehn Jahren zählte eben noch echtes Joypad-Können statt Grafik-Power.

## Gradius 3 + 4

PS2

- Genre: 2D-Shooter-Oldie-Pack
- Hersteller: Konami
- Entwickler: Konami

Japan: April 2000

Erster Eindruck: Fordert die PS2-Hardware bis zum Letzten! ;-)

# Jikkyou World Soccer 2000

International Superstar Soccer für PS2? Hört sich verdammt gut an.

**U**rsprünglich war dieser Titel von Konami als PS2-Launchtitel konzipiert. Warum genau der Release-Termin auf unbekannte Zeitpunkt verschoben wurde, ließ sich zwar leider nicht in Erfahrung bringen, doch immerhin konnten wir uns anhand einer spielbaren Demo einen ersten Eindruck verschaffen.

Ein möglicher Grund für die Verzögerung könnte die bislang nicht gerade berauschende Grafik sein. Nicht dass das Game schlecht aussieht, im Gegenteil, doch es ist noch weit davon entfernt, den Ansprüchen, die man verständlicherweise an ein PS2-Game hat, gerecht zu werden. Dennoch steckt bereits in der frühen Demo-Version, in der sich übrigens nur die Teams Brasilien und Japan zeigen, ein ungeheures Potential. Es darf vermutet werden, dass einer der Gründe für



den verschobenen Release unter Umständen die zu erwartenden Umsatzeinbußen beim erst im Dezember veröffentlichten PS1-Titel *ISS 99* gewesen sind. Angestrebt sind für die PS2-Variante zumindest über 30 mal mehr Polygone als im PS1-Pendant, wodurch das Spiel, zumindest visuell, einer echten Fernsehübertragung in nichts nachstehen soll.

Damit dieser hoffentlich bald in die Läden gelangende Fußballtraum nicht nur in grafischer Hinsicht ein Hit wird, sollen die Original-Teams aus über 100 Ländern mit ihren jeweils aktuellen Spielern für sportliche Herausforderungen auf höchstem Niveau sorgen.

Abzuwarten bleibt hingegen, ob das Game rechtzeitig erscheint, um dem direkten Vergleich mit dem für das dritte Quartal angekündigten *FIFA 2001* zu entgehen. Immerhin scheint auch dieses Game einiges zu bieten zu haben. Aber uns soll's freuen, denn Konkurrenz belebt ja bekanntlich das Geschäft.



Eine traumhafte Situation, und dann verliert man den Ball. Tja, das kommt auch auf der PS2 vor.



Die Animationen der Spieler sehen sehr gut aus und lassen schon jetzt Fußball-Feeling aufkommen.



Das sieht doch jeder! Wo zum Teufel bleibt der Schiri? Anscheinend wird am Unparteiischen noch gearbeitet.



Auch wenn es ein bisschen besser aussieht als gewohnt – Altbewährtes sollte man nicht verändern.

## Jikkyou World Soccer 2000

PS2

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

Japan: Mitte 2000

Erster Eindruck: Das Potential lässt sich erahnen. Warten wir ab.



# Eternal Ring

Das erste First-Person-RPG auf PlayStation2!



▲ Nur in den Cut-Scenes bekommt ihr auch euren Helden zu Gesicht.



▲ Sogar ganze Rudel von Dinos erwarten euch.



▲ Unser Held kommt auf der Insel an. Noch weiß er nicht, welche Abenteuer ihn erwarten.

**E**verquest auf PlayStation2? Wohl nicht ganz – Internet-tauglich wird From Softs (*Kings Field*, *Shadow Tower*) *Eternal Ring* zwar nicht sein, aber zumindest das Feeling, mit dem ihr in die neue Fantasy-Welt geworfen werdet, erinnert frappierend an diesen PC-RPG-Überflieger.

Ihr steuert dabei nämlich nicht wie in den Japano-RPGs wie gewohnt eine komplette Party aus der Iso- oder Vogelperspektive durch die Lande, sondern erlebt alles aus der First-Person-Perspektive. Die Welt wird dabei in Echtzeit dargestellt, was bedeutet, dass sich natürlich die Tageszeit ändert, die Bewohner von Städten ihren Geschäften nachgehen und in den Weiten der Prärie je nach Stand der Sonne verschiedene Gegner umherschulfern – sogar die Jahreszeiten sollen sich im Endprodukt mit der Zeit ändern. Trefft ihr auf einen



▲ Die Grafik müsste noch ein wenig detaillierter gestaltet werden – der Übergang zwischen Tag und Nacht sieht allerdings schon sehr gut aus.

dieser Widersacher, wird auch das komplette Kampfgeschehen in Echtzeit ablaufen: Ihr umrundet den Gegner, weicht geschickt seinen Attacken aus und versucht Schwachpunkte in seiner Verteidigung ausfindig zu machen. Das komplette Menü-System basiert auf Ringen: Ihr könnt euch insgesamt fünf Ringe, die für Zaubersprüche stehen, equipen und ebenso viele für Items. Die Ringe bestehen dabei aus einem magischen Material, das den sechs Attributen Licht, Dunkelheit, Feuer, Erde, Wasser und Wind zugeordnet ist. Und welche Rolle spielt ihr bei der ganzen Sache? Als junger Soldat Cain Morgan werdet ihr vom König angewiesen, eine kleine Insel, die "Insel ohne Rückkehr", aufzusuchen, um dort dem



▲ Hier sehen wir unseren Helden bei der Überfahrt auf die einsame Insel. Was ihn dort wohl alles erwarten wird?



▲ Bei den Echtzeit-Kämpfen ist neben strategischen Überlegungen auch eure Geschicklichkeit gefordert.

Geheimnis des *Eternal Ring* auf die Spur zu kommen. So wird aller Voraussicht nach auch der Großteil eures Abenteuers auf dieser Insel stattfinden, die allerdings ein höchstes Maß an Abwechslung bietet – auf dunkle Höhlensysteme, kleine Dörfer und verlassene Burgen müsst ihr also nicht verzichten. **CD**

## Eternal Ring

PS2

- Genre: RPG
- Hersteller: From Software
- Entwickler: From Software

Japan: Q2 2000

■ Erster Eindruck scheint ganz interessant zu werden...



▲ Leider stand in der Demoversion bislang nur eine spielbare Stadt zur Verfügung.

# Fantavision

Sponsert das Erfrischungsgetränk ein PS2 Game?

**N**ein, die gelbe Limonade hat mit diesem ungewöhnlichen Game nichts zu tun. Der Name ist eher als eine Mischung aus *Fantasia* und *Vision* zu verstehen. Und wenn man sich das Gameplay und die damit verbundene visuelle Pracht ansieht, macht dieser Name auch Sinn.

Das Gameplay erinnert an eine schrill-bunte Variante des Klassikers *Missile Command*. Ähnlich wie in diesem benutzt ihr eine Art Fadenkreuz, um damit verschiedenfarbige Feuerwerkskörper einzufangen und dann auf Knopfdruck zum Explodieren zu bringen. Zusätzlich

gibt es verschiedene Arten von Bonusfeuerwerkskörpern, mit denen ihr besondere Specials aktivieren oder aber große Mengen anderer Raketen zünden könnt. Tja, viel mehr gibt es in Bezug auf das zugegebenermaßen recht einfach gestrickte Gameplay nicht zu sagen. Man kann sich überhaupt nicht ganz des Eindrucks erwehren, dass der Sinn des Games in erster Linie darin besteht, die tollen Grafikfähigkeiten der PS2 zu zeigen. Dies gelingt leider nur bedingt. Zwar macht es eine gewisse Zeit lang Spaß, sich an den bunten Explosionen und dem sehr ansprechenden Replay, in dem das Feuerwerk aus Sicht der Zuschauer gezeigt



▲ Der kleine Stern verwandelt sich nach der Zündung in ein Extra.

▼ Gameplay hin oder her – so ein Feuerwerk ist eine wahre Augenweide.



◀ Noch während dieser Explosion könnt ihr die mit einem Rechteck markierten Raketen zusätzlich zünden. Wenn ihr es allerdings mit den Explosionen übertreibt, leidet allerdings die Übersicht. Schön ist es aber trotzdem!

## Fantavision

PS2

- Genre: Geschicklichkeits-Puzzle
- Hersteller: Sony
- Entwickler: Sony

Japan: Q2 2000

■ Erster Eindruck: Endlich mal was für die Sinne. Optisch ein Genuss.



▲ Mit diesem, nennen wir es mal Laserstrahl, "fangt" ihr die Feuerwerkskörper ein.

wird, zu erfreuen, doch ein echter Indikator für die Hardware-Power des jüngsten Sony-Babys ist *Fantavision* sicher nicht. Dennoch wird das fertige Game sowohl im fernen Japan als auch hierzulande sicher seine Anhänger und damit Existenzberechtigung finden. Immerhin übte es auf Kollege Daxer eine gleiche Faszination wie die ähnlich exotischen Titel *Dance Dance Revolution* oder *Guitar Freaks* aus. Warten wir mal ab, mit welchen Features die finale Version aufwarten wird. **AB**



# TRAU KEINEM...



## VIDEO GAMES

Irgendwo latiert immer einer,  
der deine VG haben will...

**Einfach Coupon ausfüllen, abschicken und schon gehört dir die nächste Ausgabe.**



■ Jetzt zum Kennenlernen:  
Hol dir ein Gratisheft der  
Video Games! Einfach Coupon  
ausfüllen, ausschneiden und  
abschicken.  
Wenn dir die Video Games  
gefällt, und du den Luxus der  
Frei-Haus-Lieferung jeden  
Monat genießen willst,  
brauchst du nichts weiter zu  
tun. Du erhältst dann deine  
Video Games jeden Monat  
zum günstigen  
Abovorzugspreis.



Bitte ausgefüllten Coupon senden an:

- VIDEO GAMES, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
- oder unter Tel: 089/20959138 bestellen.
- Per Fax: 089/200281-22
- oder Mail: future@csj.de geht's natürlich auch!

Widerrufgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn ihr innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hört, erhalte ich die Video Games jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 14 % Preisvorteil (pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50 – Jahresabopreis DM 67,20, Studentenpreis DM 60,00). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

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

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CV105



# Evergrace

**From Software trumpft auf: Neben *Eternal Ring* wird auch schon am zweiten PS2-Auftritt gearbeitet.**

**U**nd auch mit *Evergrace* ist ein astreines RPG in der Mache. Wie schon in *Eternal Ring* wird die komplette Welt in 3D-Polygon-Grafik dargestellt, jedoch zieht ihr diesmal nicht in der First-, sondern in der aus zahlreichen Action-Adventures bekannten Third-Person-Perspektive durch die Lande.

Bevor ihr jedoch durch die grandiose Polygon-Umgebung von *Evergrace* wandern könnt, steht ihr noch vor der Qual der Wahl: Zwei Charaktere buhlen um eure Gunst, wobei ihr nur einen durch das folgende Abenteuer steuern könnt. Beide Charaktere (der tapfere Recke Yuterland und die agilen Sharami) folgen dabei ihren eigenen Beweggründen und müssen unterschiedliche Szenarios überstehen. Wie eingangs schon erwähnt, konnte uns vor allem die tolle grafische

Gestaltung überzeugen: Detaillierte Tempelanlagen, tiefe Canyons und ausgetrocknete Wiesen lassen euch sofort in die Welt von *Evergrace* eintauchen. Jede Rüstung bzw. Waffe könnt ihr auch sofort an eurem Charakter erkennen, was die Identifizierung mit dem Helden noch intensiver gestaltet. Die Kämpfe mit Feinde laufen wie auch in *Eternal Ring* in Echtzeit ab, was heißt, dass ihr neben eurer RPG-Erfahrung auch ein Quentchen Geschicklichkeit mit ins Spiel bringen solltet. Neben eurem Energie-Balken und der üblichen Magievorrats-Anzeige fiel uns noch ein weiterer Balken, die Stamina-Anzeige, ins Auge. Solange ihr nur im Schneckentempo durch die Gegend kriecht, bleibt diese noch bei 100 %, sobald ihr jedoch einen



▲ Aus diesen zwei Charakteren könnt ihr zu Beginn wählen.

schnelleren Gang zulegt, vermindert sie sich schön langsam. Bei Kämpfen wirkt sich der Balken insofern aus, als ihr bei vollen 100 % wesentlich härter zuschlagt, als wenn ihr schon fast auf dem Zahnfleisch dahinkriecht. Gewonnene Exp verteilt ihr nach Belieben auf verschiedene Attribute wie Kraft, Ausdauer etc. und könnt euch so euren Recken ganz nach euren Vorstellungen entwickeln.

CD



▲ Die Umgebung wurde angenehm detailliert und farbenfroh gestaltet.



## Evergrace

PS2

- Genre: RPG
- Hersteller: From Software
- Entwickler: From Software

Japan: Q2 2000  
 ■ Erster Eindruck  
 Sieht schon mal gut aus!



Ganz rechts: Im Hintergrund erkennt ihr das Video zu Britney Spears "Baby one more time".

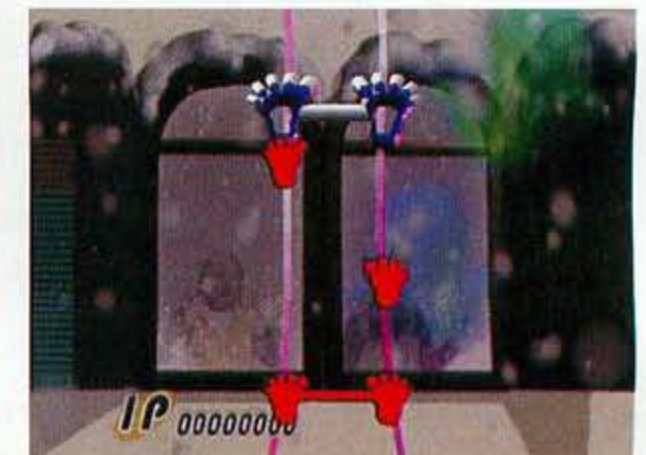
# Stepping Selection

**Dance Dance Revolution meets Samba de amigo!**

**N**icht nur Konami hat das Anrecht auf geniale Music-Games. Mit Jaleco's *Stepping Selection* scheint uns wieder einmal ein ganz großer Hit ins Haus zu stehen.

Ähnlich wie in Konamis *Dance Dance Revolution* wird zum Release dieses Games eine Tanzmatte erhältlich sein, auf der ihr die am Screen gezeigten Moves wie beim großen Vorbild nachtanzen müsst. Die Parallelen zu Sega's *Samba de amigo!* liegen in der Anordnung der "Buttons" auf

der Matte: Für jeweils den rechten und linken Fuß finden sich rote, blaue und gelbe Flächen (also insgesamt sechs – zwei mehr als in *DDR*), die ihr im richtigen Takt "betätigen" müsst. Im Hintergrund werden dabei die Musik-Videos zum eben gespielten Song eingeblendet – sieht einfach nur cool aus. Die Songs richten sich dabei eher an den westlichen Musik-Geschmack, und so finden sich z.T. auch recht bekannte Stücke auf den zwei Scheiben (siehe Kasten). Im Gegensatz zur Arcade-Version werden neben dem Standard-Mode noch



▲ Am rechten Bildschirm-Rand der Balken, der euren Erfolg angibt.

drei weitere Modi ihren Weg auf die PS2 finden: Der Challenge-Mode stellt sich selbständig auf euer Können ein und erhöht den Schwierigkeitsgrad, je besser ihr tanzt. Bei License startet ihr als drittklassiger Pseudo-Tänzer und kämpft euch den Weg nach oben, während im Movie-Mode nur die Video-Clips ohne störende "Takt-Angaben" abgespielt werden. Ein lange bekanntes Spielprinzip in neuem Gewand – trotzdem können wir die Test-Version kaum abwarten. Ob sich *Stepping Selection* allerdings gegen *DDR* durchsetzen kann? Stay tuned – der Test folgt garantiert!

CD

Diese Songs werdet ihr auf den zwei Scheiben finden:

■ CD 1:

- 5,6,7,8/Steps; No Limit; Hello Mr. MonkeyGirls; Just Want To Have Fun; You Can't Hurry Love; The Galaxy Express 999; Yukihide Takekawa; Surfin' USA; Saturday Night; Footloose; My Sharona; Maniac; Ghostbusters; Love's Got A Hold On My Heart/STEPS

■ CD 2:

- Dschinghis Khan; Santa Maria; Scatman(SKI-BA-BOP-BA-DOP-BOP)/Scatman John; The Never-ending Story; Try Me; Take Me Higher; Tora Tora Tora; Eat You Up; Night of Fire; Sky High; Seventies; Baby One More Time/Britney Spears; Larger Than Life/Backstreet Boys



▲ Auch bei *SS* wird euer Timing von Bad bis Cool bewertet. Combos dürfen auch nicht fehlen.



▲ Die Farbe der Fuß-Symbole gibt an, welcher "Button" gerade zu betätigen ist.

## Stepping Selection

PS2

- Genre: Dance to the Music
- Hersteller: Jaleco
- Entwickler: Jaleco

Japan: April 2000  
 ■ Erster Eindruck  
 Das bekannte Spiel noch einen Tick verfeinert.

# Armored Core 2

## Krieg der Konservendosen

**D**as dritte From Software-Game, das wir diesen Monat für euch unter die Lupe nehmen, befasst sich mit spektakulären Mech-Kämpfen:

Mit *Armored Core 2* liegt uns nach *Armored Core*, *Project Phantasma* und *Master of Arena* bereits der vierte Teil der Serie vor.

Wo *PP* und *MoA* eigentlich nur als Mission-Discs mit leicht verbesserter Grafik zu bezeichnen sind, gibt's auf PlayStation2 nun aber endlich den richtigen zweiten Teil, der in allen Belangen verbessert werden soll. 67 Jahre nach dem Original-*Armored Core* ist fast die Hälfte der Erd-Bevölkerung auf den Mars ausgewandert. Dort haben riesige Konzerne das Sagen, die versuchen, sich mit riesigen Mechs die Rübe einzuschlagen, um selbst noch mehr Macht zu erlangen. Klar, dass ihr im Cockpit eines dieser Stahlgiganten sitzt, um die Ehre eurer Firma zu verteidigen. Dabei könnt ihr euch zu Spielbeginn natürlich eure Lieblings-Corporation aussuchen und so in Grundzügen bestimmen, welche Vor- und Nachteile euer



▲ Selbst in der Großaufnahme noch erfreulich detailliert: AC2 scheint der PS2 gerecht zu werden.



▲ In der finalen Version werdet ihr eigene Logos designen können und sie auf euren Mech kleben.

Mech besitzt. Zio Matrix z.B. stellt die technisch hochwertigsten Alu-Büchsen her, dafür sind diese dann auch etwas teurer in der Aufrüstung. Apropos Aufrüstung: Euer Mech ist in insgesamt vierzehn Kategorien eingeteilt (Kopf, Rumpf, Beine, etc.), die alle individuell mit Energy-Packs, Raketenwerfern, Schilden und vielen weiteren Goodies aus- und auferüstet werden können.

Wie sich neben der umwerfenden Grafik (wahnsinnige Rauch- und Partikeleffekte, tonnenweise bewegte Objekte wie Raketen und sonstige Vernichtungswaffen) auch das Gameplay verbessert hat, können wir zu diesem Zeitpunkt zwar noch nicht sagen, zumindest ein Zweispieler-Modus (vielleicht auch vier Spieler) wurde aber schon bestätigt.



▲ Euer Mech ist in insgesamt 14 Partitionen unterteilt, die ihr je nach Belieben verändern (sprich: aufrüsten) könnt. Ganz rechts: Auch auf einen Zweispieler-Modus müsst ihr nicht verzichten.

**Armored Core 2**

**PS2**

- Genre: Mech-Action
- Hersteller: From Software
- Entwickler: From Software

Japan: Q2 2000

■ Erster Eindruck scheint ein Action-Feuerwerk zu werden...

PS2

## Best of Rest

Neben den euch vorgestellten Spielen, haben wir hier noch ein paar Screenshots der restlichen Games, die sich auf den Demo Discs befanden, zusammengetragen.



▲ *Jikkyou Powerful Pro Baseball 7* (Konami) – Baseballspiel; Release: Sommer 2000



▲ *Golf Paradise* (T&E Software) – Golfspiel; Release: TBA



▲ *O STORY* (GE/Enix) – Dating-Simulation; Release: TBA



▲ *Shin Sangokumusou* (Koei) – Prügelspiel; Release: TBA



▲ *Mahjong Rally III* (Koei) – Puzzlespiel; Release: TBA



▲ *I.Q. Remix+* – intelligent cube – (Sugar Rockets/SCE) – Puzzle-Action; Release: TBA

# Tipps & Tricks



Neben einer Auflistung aller GT2-Gewinne wieder viele coole Cheats.

DC PS N64

## Vigilante 8: 2. Herausforderung

Wie in bislang jedem *Vigilante*-Part ist auch die aktuellste DC-Version nur so mit Cheats und versteckten Optionen vollgepackt. Einzugeben sind die Cheats im eigens dafür vorgesehenen Passwort-Screen, in den ihr gelangt, wenn ihr im Optionsmenü die Option "Game Status" markiert, einen der Charaktere anwählt und dann die L- und die R-Taste drückt. Wenn ihr die Cheats nur einmal benutzen möchtet, müsst ihr vorher die VMs entfernen.

Um alle Original *Vigilante 8*-Level spielen zu können, müsst ihr als Passwort "OLD\_LEVELS" eingeben, wobei das "\_" für ein Leerzeichen steht.

Eine relativ hilfreiche Unverwundbarkeit erhaltet ihr, wenn ihr in demselben Menü "ELBICNIVNI" als Passwort eingibt.

Um alle im Spiel vertretenen Charaktere zu erhalten, solltet ihr folgendes Passwort verwenden:

"LLA\_COLNU". Auch hier steht das "\_" wieder für ein Leerzeichen. Beachtet aber, dass durch diesen Cheat nur die Charaktere anwählbar werden und ihre Quests nicht als beendet gelten.

Wollt ihr jedem Fahrzeug die bestmöglichen Statistiken verpassen, hilft euch die Eingabe nachstehenden Passwortes weiter: "LLA\_DOR-TOH". Wie oben gilt das "\_" als ein mit einzugebendes Leerzeichen.

DC

## Dance Dance Revolution 2nd Remix

Auch wenn dieses Musik-Game ohne unser Zutun ein Menge Spaß macht, gibt es trotzdem noch einige versteckte Optionen, auf die man normalerweise nur mit viel Glück kommt.

Um die zusätzlichen Optionen freizuschalten, haltet im Titel-Bildschirm B gedrückt, während ihr den Arcade-Modus anwählt, um die Spielmodi "VS.", "Single Play", "Couple" und "Double" freizuschalten.

Alle Songs erhaltet ihr, wenn ihr den Arcade-Modus wählt, dann die

Schwierigkeitsstufe "Hard" markiert und →, →, → drückt. Wählt dann "Hard" und beginnt ein Game.

Die versteckten Spielmodi erhaltet ihr, wenn ihr den Arcade-Modus wählt und euch dann für einen der Schwierigkeitsgrade entscheidet. Drückt nun den Analog-Stick in irgendeine Richtung und drückt ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

Den ja bei so vielen Games vertretenen Mirror-Modus aktiviert ihr, indem ihr euch für den Arcade-

Modus entscheidet und einen beliebigen Schwierigkeitsgrad wählt. Drückt nun wieder den Analog-Stick in irgendeine Richtung und drückt folgende Tastenkombination: ←, →, ←, →, ←, →, ←, →.

Den sogenannten kleinen Modus aktiviert ihr, indem ihr euch wie gehabt im Arcade-Modus für irgendeinen Schwierigkeitsgrad entscheidet und dann den Analog-Stick in eine beliebige Richtung drückt. Betätigt nun die ←, ↓, →, ↓, ←, ↓, →, ↓, ↑-Tasten.

DC

## Wild Metal

Dieses Game überzeugt zwar nicht gerade durch seinen Einfallsreichtum, kann aber immerhin mit einigen hilfreichen Cheats aufwarten. Wollt ihr also aus welchem Grund auch immer die Spielzeit verkürzen oder das Game einfach ein wenig simpler machen, reicht die Eingabe unserer in mühevoller Kleinarbeit zusammengetragener Cheats.

Um z.B. in jeden beliebigen Level zu gelangen, müsst ihr einfach nur während eines laufenden Games folgende Tastenkombination eingeben: ↑, →, B, Y, ↓, ←.

Um zu allem Überfluß auch noch

unverwundbar zu werden, solltet ihr ebenfalls während eines laufenden Games Y, →, B, ←, X, ↓ drücken.

Volle Gesundheit erhaltet ihr hingegen, wenn ihr inmitten des Spiels ↓, ↓, A, X, B, X eingibt.

Und da das Ganze ohne ordentliche Bewaffnung nur halb so schön ist, kriegt ihr den Cheat für sämtliche im Spiel erhältliche Waffen noch gratis dazu. Eingabe wie gewohnt während des laufenden Spiels. Nur dass der Cheat diesmal A, A, →, Y, A, → lautet.

Wenn euch hingegen die kleinen Wüstenpanzer verständlicherweise

etwas zu langsam unterwegs sind, könnt ihr ihnen mit dem folgenden Cheat so richtig Beine machen. Drückt während des laufenden Spiels ↑, X, ↓, B, A, Y.

Alle Standorte der versteckten Münzen anzeigen? Kein Problem, wenn ihr nur im Laufe des Games Y, B, A, ←, ↓, ↓ eingibt.

Noch einfacher macht ihr das Game, indem ihr sämtliche gegnerischen Panzer freundlich stimmt (Peace!), Freundel!). Gebt für diesen Blumengruß als Cheat während des pausierten Games B, ↓, A, ↓, X und Y ein.

PS

## Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

Nicht dass John McLane es nicht auch ohne eure Hilfe schaffen würde – aber seien wir doch ehrlich, auch ein Superstar kann ein wenig Hilfe gebrauchen.

Um also Bruce Willis alter Ego in den Level eurer Wahl zu befördern müsst ihr einfach nur im Hauptmenü L1, L1, O, O, □, □ drücken. Lasst euch bei der Eingabe nicht zuviel Zeit, sonst funktioniert der Code nicht.

Einen zwar nicht besonders gut spielbaren, aber dafür recht amüsanten First-Person-Modus aktiviert ihr mit folgendem Trick: Pausiert das laufende Spiel und drückt dann O, O, △, △, □, □. Diese Eingabe funktioniert aber nur im Adventure-Modus. Wenn ihr den Code korrekt eingegeben habt, sollte der Screen kurz aufblitzen und eine Meldung darauf erscheinen.

Wenn es euch im Light-Gun-Shooter-Modus (ja ja, wir wissen, dass wir geschrieben haben, diesen gäbe es nicht, aber was können wir dafür, wenn das Ding so komisch versteckt ist ...) nervt, nach kurzer Zeit immer wieder nachzuladen, dann müsst ihr euch in Zukunft mit Hilfe dieses Cheats keine Gedanken mehr um euer Magazin machen. Gebt einfach während des pausierten Games im Arcade-Mode □, □, △, △, O, O ein. Auch hier gibt's zur Belohnung für die korrekte Eingabe einen kurzen Blitz auf dem Screen und eine Meldung wird auch eingeblendet.

Um das ganze Spiel in einer Art "Zeitlupe"-Version ablaufen zu lassen, müsst ihr das Spiel pausieren und dann △, L1, C, L1, C, L1 drücken. Beachtet, dass dieser Cheat nur im Arcade-Modus funktioniert. Auch hier gibt's bei richtiger Eingabe die oben beschriebene Bestätigung.

PS

## Point Blank 2

Auch wenn der designierte Nachfolger in Form von *Ghoul Panic* bereits in den Startlöchern steht, hat dieses Game immer noch die eine oder andere Überraschung zu bieten. Um diese zu aktivieren, müsst ihr mehrere Male in die Ecke am entfernten rechten Rand des Bildschirms schießen. Wählt dann das Options-Menü, um Zugang zu weiteren Auswahlmöglichkeiten zu erhalten.

PS

## Syphon Filter 2

Wenn ihr wissen wollt, wie fies dieses Game ist, dann lest doch einfach mal Ralphs Artikel darüber. Gut? Ihr denkt, ihr seid besser? Kein Problem! Mit der folgenden Eingabe aktiviert ihr den nahezu unspielbaren "Expert"-Modus.

Markiert einfach im Titel-Screen die One-Player-Option und haltet dann ↑, L1, R2, Select, O und X und □ gleichzeitig gedrückt. Viel Spaß beim ins Gras beißen.

## PS Fear Effect

So klug das Game um die bezaubernde Hanna auch sein mag, mindestens ebenso schwer ist es auch. Um euch also ein klein wenig auf die Sprünge zu helfen, haben wir für euch den einen oder anderen hilfreichen Cheat ausfindig gemacht.

Nachdem ja bekanntlich nichts über eine gute Gesundheit geht, hier erst einmal der Cheat, um über unendlich Gesundheit verfügen zu können. Begebt euch in den Options-Bildschirm und wählt die Credits-Option. Drückt dann L1, Δ, ↑, ↓, ○, ○, Δ, □, →, □. Um ohne große Rennerei in den Genuss aller verfügbaren Waffen zu gelangen, müsst ihr euch ebenfalls in das Credits-Menü begeben und dann folgende Tastenkombination drücken: L1, Δ, ↑, ↓, ○, ○, Δ, □, ↑, ○.

Klar, was nützen die schönsten Waffen, wenn man keine Munition dafür hat? Also flugs den folgenden Cheat eingeben, und Munitionsmangel an der unpassendsten Stelle gehört der Vergangenheit an. Der Code ist L1, Δ, ↑, ↓, ○, ○, ↑, ↑, ↑, ↓.

Ebenfalls im Credits-Menü ist ein Cheat, mit dessen Hilfe ihr die Schussfrequenz erhöhen könnt, versteckt. Drückt einfach L1, Δ, ↑, ↓, ○, ○, ↑, ↑, ↑, ↓.

Um mit allen Feuerwaffen ein sofortiges Ableben der Gegner zu erreichen, könnt ihr eure Wummen mit der Eingabe des folgenden Cheats ein klein wenig tunen: Gebt einfach im Credits-Menü L1, Δ, ↑, ↓, ○, ○, Δ, □, ↓, R1 ein. Tja, so einfach kann es gehen.

Um auch mit allen Nahkampfwaffen eine schnelle Entscheidung zu euren Gunsten herbeizuführen, geht ihr wie oben beschrieben vor, nur dass ihr diesmal folgende Kombination eingeben müsst: L1, Δ, ↑, ↓, ○, ○, Δ, □, ↓, L1. Schon ist jeder Gegner mit einem Treffer eures Messers Geschichte.

Um jedes im Game nervende Puzzle ohne große Gehirnanstrengungen zu lösen, hilft euch der nachfolgende Cheat, der ebenfalls im Credits-Menü eingegeben wird, bestimmt weiter: L1, Δ, ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ↑.

Sollte euch durch all diese Cheats das Game zu leicht vorkommen, könnt ihr euch mit dem letzten unserer Cheats das Leben selbst ein wenig schwerer machen und den sogenannten "Expert"-Modus aktivieren. Gebt im Credits-Menü ↓, ↓, ↓, Δ, ↓, ↓, ↓, □, ←, → ein. Nun werden euch die Gegner so richtig einheizen.

## PS NHL 2000

Wenn man sich vor Augen hält, wieviele Cheats gerade in Sportspielen versteckt sind, könnte man fast glauben, dass diese ein fester Bestandteil des Gameplays sind. Na egal, wir freuen uns dennoch darüber und präsentieren euch hier die aktuellsten zu dieser Eishockey-Simulation aus dem Hause EA.

Wenn ihr möchtet, dass euch die Option, Time-Outs in Anspruch zu nehmen, unbegrenzt zur Verfügung steht, müsst ihr wie folgt vorgehen: Drückt nach einem Pfiff des Schiris die Start-Taste und begeben euch in das Strategie-Menü. Wählt dort "Timeout" und drückt unmittelbar danach C. Begeben euch danach sofort wieder in denselben Screen und drückt dann X. Diesen Vorgang könnt ihr so lange wiederholen, bis die Anzeige voll ist.

Würdet ihr gerne einen Spieler mit der kultigen Nummer 99 in eurem Team haben, solltet ihr im Create-A-Player-Menü den Namen "Wayne Gretzky" eingeben. Ohne weiteres Zutun verpasst das Game diesem Spieler die Nummer 99.

Um einen wahren Superspieler in euren Reihen euer Eigen nennen zu dürfen, müsst ihr im Create-A-Player-Menü den Namen "Peter Forsberg" oder "Joe Sakic" als Namen eingeben. Beantwortet die Frage, ob ihr seine Bewertungen übernehmen wollt, mit "JA" und bearbeitet ihn nach eurem Geschmack. Geht nun in den vorhergehenden Screen zurück und ändert seinen Namen nach euren Wünschen, achtet aber darauf, dass ihr keine anderen Einstellungen verändert.

Eine ebenfalls unschlagbare Verteidigung erhaltet ihr, wenn ihr im Create-A-Player-Menü den Namen "Sandis Ozolinsh" eingibt. Auch hier müsst ihr die Frage nach seinen Einstellungen mit "Ja" beantworten. Bearbeitet auch ihn, wie es euch gefällt, und verändert im vorangegangenen Menü seinen Namen nach euren Bedürfnissen.

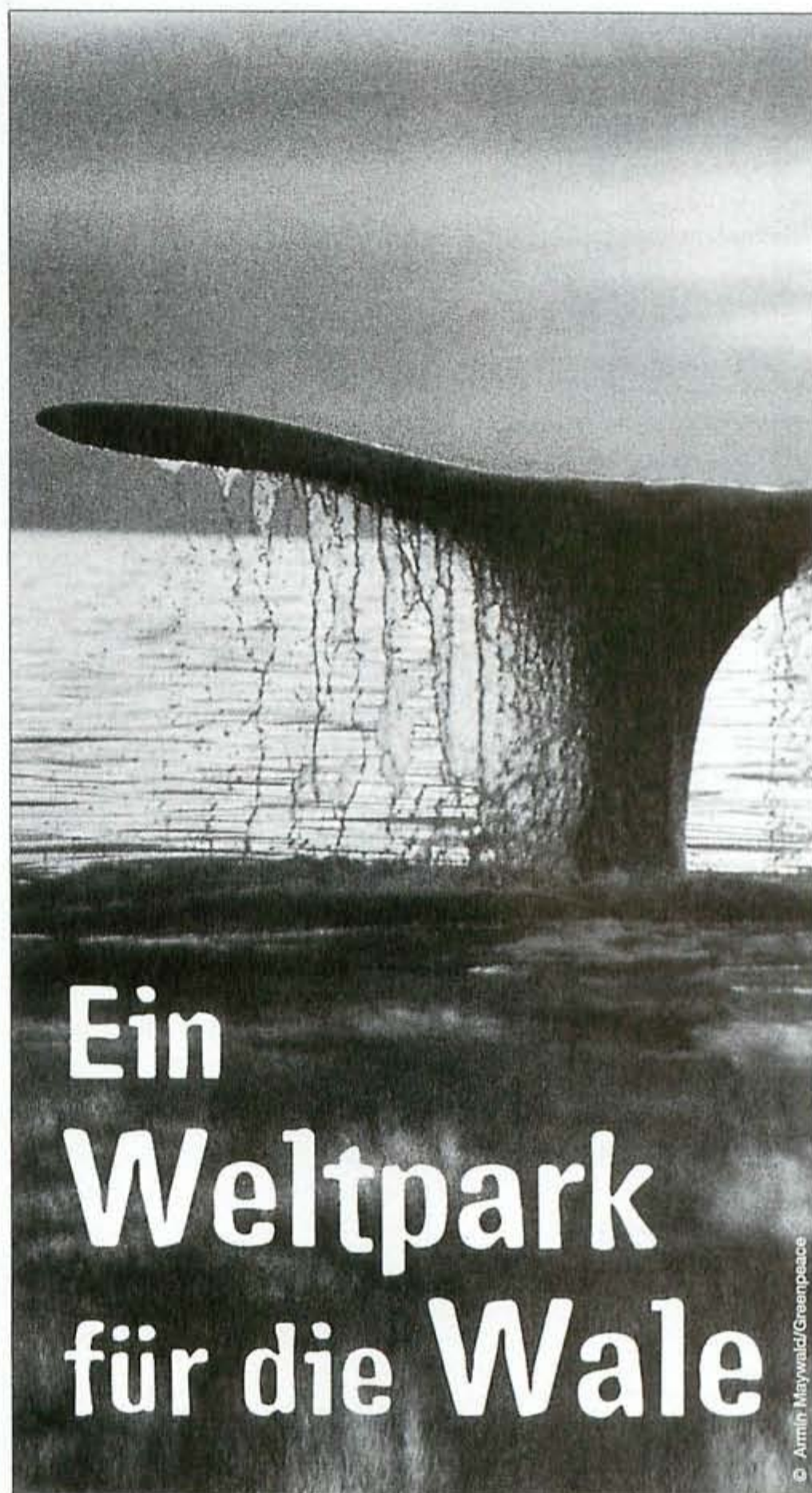
Auf relativ ähnliche Weise müsst ihr vorgehen, wenn ihr in eurem Team auch einen besonders guten Torwart haben wollt. Einziger Unterschied ist in diesem Fall, dass ihr als Namen "Patrick Roy" eingeben müsst. Ansonsten bleibt jedoch alles beim Alten.



### Tipps-Hotline

## 0190/87326814

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



# Ein Weltpark für die Wale

© Armin Maywald/Greenpeace

# GREENPEACE

## 040/3 06 18-0

Jetzt anrufen, informieren, handeln.

Fax: 040/3 06 18-100

e-mail: mail@greenpeace.de

www.greenpeace.de

Greenpeace, Große Elbstr. 39

22767 Hamburg

01728

## GBC Ghosts 'n' Goblins

Klein aber fein, so sind sie, die GBC-Games. Dass nicht auch auf Hosentaschenformat Frust aufkommen kann, hat ja keiner je behauptet. Um euch bei dieser Mini-Umsetzung des Arcade-Klassikers ein wenig auf die Sprünge zu helfen, haben wir für euch sämtliche Level-Codes zusammengestellt.

### Level Passwörter:

Level	Passwort
1-2	L[Herz]K[Herz][Herz][Herz]BL
1-3	QZeroM[Herz][Herz][Herz]1H
1-4	PS5[Herz]7[Herz]B4
1-5	TJR[Herz]7[Herz]2[Herz]
1-6	JJT[Herz]7[Herz]7L
2-1	GN[Herz][Herz]K00H
2-2	GN1[Herz]508J
2-3	X43[Herz]50MR
2-4	LS5[Herz]9114
2-5	DN7[Herz]93[Herz]7
2-6	XN9[Herz]9333
Ende	N8C[Herz]K40N

## PS Army Men: Sarge's Heroes

Allzu viel können wir euch zum ultimativen Gewinn gegen die böse Tan-Armee nicht anbieten, doch vielleicht hilft es euch zumindest, wenn ihr über sämtliche Waffen verfügen könnt. Pausiert das Spiel und betätigt dann □, O, R1, L1. Schon habt ihr ein Waffenarsenal, das sich gewaschen hat.

## N64 Top Gear Rally 2

Jaja, der Rallye-Sport hat es in sich. Um es euch ein wenig leichter zu machen, haben wir ein paar Cheats zusammengetragen, die euch den Weg an die Spitze erleichtern sollten.

Um z.B. praktischerweise sämtliche Schäden aus dem Spiel zu verbannen, reicht es aus, wenn ihr im Titel-Screen L, Z, Start, ↑, ↑ drückt.

Wollt ihr hingegen über das äußerst praktische Budget von 100.000 Credits im Ausrüstungs-Truck verfügen, drückt im Titel-Screen L, Z, Start und zweimal L.

Sollte euer Ziel hingegen sein, die Sponsoren mit einer unglaublichen Anzahl WM-Punkte zu beindrucken, könnte der nachfolgende Cheat der Schlüssel zum Erfolg sein: Drückt im Titel-Bildschirm L, C-↑, ←, L, L.

Um die ganze Welt ein wenig dicker erscheinen zu lassen, könnt ihr ebenfalls im Titel-Screen Z, C-→, L, ↑, → eingeben. Schon ist die Welt zwar nicht rosiger, aber dafür eine ganze Ecke dicker geworden.

Genau den gegenteiligen Effekt erreicht ihr mit der Eingabe von Z, C-→, R, ↑, →.

Um die ganze Welt sprichwörtlich auf den Kopf zu stellen, müsst ihr nur im Titel-Screen C-↑, Z, Start, ↑,

↓ drücken. Schon fühlt man sich wie ein Australier.

Wünscht ihr euch Fahrzeuge, die in ihrem Fahrverhalten eher Gummibällen entsprechen, könnt ihr dies mit dem nachfolgenden Code erreichen. Gebt im Titel-Screen C-↑, C-←, R, ↑, ← ein.

Was im echten Leben funktioniert, kann in einem Racing-Game erst recht nicht verkehrt sein. Also holt euch die großen Schlappen Marke XXL und macht den Lauten. Um diesen Gummi gewordenen Traum auch wirklich wahr werden zu lassen, müsst ihr nur im Titel-Bildschirm C-←, Z, R, ↓, ↓ eingeben.

Wackelige Reifen gibt es in diesem Game übrigens auch. Wenn ihr also auf dieses ungewöhnliche Fahrverhalten steht, gebt als Cheat die Tastenkombination R, C-→, Start, ↓, Z ein.

Um eure geschundenen Vehikel nach Lust und Laune reparieren zu lassen, könnt ihr den Mechanikern mittels der Eingabe von L, Z, R, L, Start auf die Sprünge helfen. Repair power!

### Tipps-Hotline

**0190/87326814**  
 von 8.00 bis 24.00 Uhr,  
 DM 3,63/Min 

## GBC NFL Blitz 2000

Diese kleine Simulation steht ihrem Konsolen-Vorbild in keinsten Weise nach. Das trifft auch für die Cheats zu. Um also an die kleinen Hilfen zu kommen, müsst ihr im Match-Up-Screen während des Exhibitions-Modes Start, B, und A drücken, um die nachfolgenden Codes einzugeben. Die Zahlen in der anschließenden Liste bezeichnen, wie oft der entsprechende Button gedrückt werden muss. Nachdem sich die Icons verändert haben, müsst ihr das Richtungs-Pad in die entsprechende Richtung drücken. Das heißt z.B., um 1,2,3, ← einzugeben, drückt einfach die Start-Taste, B, B, A, A, A. Es kann übrigens mehr als ein Code auf einmal aktiviert werden.

Auswirkung	Code
Versteckte Spiele	3-3-3 ↓
Unendlich Turbos	0-1-3 ↑
Keine Fumbles	3-1-2 ↓
Keine First downs	2-1-0 ↑
No Abwehr	2-3-3 ←
Super Abwehr	3-2-1 ↑
Super Offensive	3-1-2 ↑
Super Passen	3-1-2 →
Super Team	2-3-3 ↑

# DC Worms Armageddon

Das ganze Spiel ist eigentlich ein Sammelsurium witziger Einfälle. Trotzdem gibt es *noch einige zusätzliche*, gut versteckte Extras, die ihr jedoch erst zu sehen bekommt, wenn ihr bestimmte Voraussetzungen erfüllt habt. Das Bonus-Schema 1 erhaltet ihr beispielsweise, wenn ihr alle Trainingsmissionen mit der Auszeichnung Bronze beendet.

### Cheat-Modus:

Um eines der folgenden Features freizuschalten, müsst ihr jeweils die entsprechenden in der Liste angegebenen Ziele erfüllen. Aktiviert werden die Cheats im Waffen- oder Game-Options-Screen.

Wirkung	Aufgabe
Würmer bluten, wenn sie getroffen werden	Goldmedaille im Trainingsmodus
Wasser-Schaf	Goldmedaille im Super-Schaf-Rennen
Langbogen-Power-Up	Goldmedaille im Euthanasia Training-Modus
Shotgun-Power-Up	Goldmedaille im Rifle Range-Training-Modus
Granaten-Power-Up	Goldmedaille im Artillery Range-Training-Modus
Alle Waffenkisten enthalten Schafe	Goldmedaille im Crazy Crates-Trainings-Modus

Wirkung	Aufgabe
Unverwundbarkeit	Erreicht den Elite-Rang im Deathmatch-Modus
Laser-Visier	Beendet Mission Nr. 4
Jetpack	Beendet Mission Nr. 8
Schnell Laufen	Beendet Mission Nr. 13
Geringere Schwerkraft	Beendet Mission Nr. 20
Unzerstörbare Landschaft	Beendet Mission Nr. 25
Super Bananen-Bomb-Power-Up	Beendet Mission Nr. 33
Volle Worms-Optionen	Alle Gold- und Elite-Ränge



N64

## WCW Mayhem

Wrestling ist ein hartes Geschäft. Fragt den Daxer. Um euch das Überleben in diesem grundauf ehrlichen Kampfsport ein wenig leichter zu machen, haben wir uns die unglaubliche Mühe gemacht und ein paar sehr hilfreiche Tipps zusammengetragen.

Sollte euch z.B. der Ring als Kampfarena zu langweilig werden, könnt ihr mit der Eingabe von "CBCRMS" als PPV-Passwort alle Backstage-Arenen freischalten. Um während eines Kampfes in diese Arenen zu gelangen, müsst ihr übrigens einfach nur in den Ausgang rennen. Ihr und euer Gegner sollten nun zum hinteren Teil der Arena rennen. In welcher Arena ihr kämpfen möchtet, könnt ihr in den Match-Optionen unter dem Set-Up-Menü einstellen. Gebt ihr allerdings "PLYHDNGYS" als PPV-Passwort ein, sind auf wunderbare Weise sämtliche im Game verfügbaren Bonuswrestler freigeschaltet. Leider könnt ihr die so anwählbaren Kämpfer nicht speichern und müsst den Cheat bei jedem Spiel erneut eingeben.

Um das World War III-PPV-Event freizuschalten, müsst ihr "yKh#J\$=JQLmFs" als Passwort eingeben. Beachtet dabei, dass der Code länger als die Eingabezeile ist. Drückt also direkt nach der Eingabe des Qs →, um zur nächsten Zeile vorzurücken. Das WWII-Szenario beinhaltet Kidman vs. "Total Package", Scott Hall vs. Chris Benoit, Buff Bagwell vs. Curt Henning und Sting vs. Bret Hart.

Das Halloween Havoc 1999-PPV-Event erhaltet ihr nach der Eingabe von "td^pKRmZ-yl" als PPV-Passwort. Dieser Game-Modus erlaubt es euch, folgende Partien auszukämpfen: Disco Inferno vs. Lash LeRoux um den Cruiserweight Titel, Bret "Hitman" Hart vs. "Total Package" Lex Luger, DPP vs. "Nature

Boy" Ric Flair und Sting vs. Hollywood Hogan um den World-Titel.

Eure Kräfte im Starcade Pay-Per-View-Event könnt ihr nach Eingabe von "@KcXKf=W?j^pF" als Passwort messen. Die euch dann zur Verfügung stehenden Kämpfe sind: Bam Bam Bigelow vs. Norman Smiley, Sting vs. "Total Package" Lex Luger, Bret "Hitman" Hart vs. Goldberg und Scott Hall vs. Chris Benoit.

Der Superbrawl-2000-Event lässt sich mit "rJpM6lfMik\$B" freischalten. Eine Bewertung ergibt die Eingabe von "CHT4DBST" als PPV-Passwort. Drückt dann im "Quest For The Best"-Modus das Joypad →, um aufzusteigen.

Um ein wenig schizophran gegen euch selbst im Versus-Modus anzutreten, solltet ihr als PPV-Passwort "DPLNGRS" eingeben.

Möchtet ihr im Create-A-Player-Modus ein wahres Monster des Kampfes schaffen, gebt als Passwort "MKSPRCWS" ein. Schon steht euch ein Kämpfer mit besten Charaktereigenschaften zur Verfügung.

Beachtet bitte, dass ihr die ersten beiden Buchstaben durch folgende Zeichen ersetzen könnt, um in einer anderen Arena antreten zu können.

G6: Nitro  
Qw: Thunder  
tS: Superbrawl  
4j: Uncensored  
-c: Slamboree  
\$m: Spring Stampede  
Zx: Road Wild  
k7: Fall Brawl  
td: Halloween Havoc  
4n: World War III  
\$K: Starrcade

PPV Passwörter:

Auswirkung:  
Bam Bam Bigelow vs. Lex Luger as Main Event  
Barry Windham vs. Juvi for Cruiserweight Title  
Barry Windham vs. Juvi for TV Title  
Barry Windham vs. Rey Mysterio for Cruiserweight Title  
Barry Windham vs. Rey Mysterio for TV Title  
Barry Windham vs. Wrath for Cruiserweight Title  
Barry Windham vs. Wrath for TV Title  
Bobby Blaze  
Booker T vs. Scott Hall  
Buff Bagwell vs. Kevin Nash  
Cruiserweight Main Event  
Curt Hennig vs. Chris Jericho for Cruiserweight Title  
Curt Hennig vs. Chris Jericho for TV Title  
Curt Hennig vs. Eddy Gurrerro for Cruiserweight Title  
Curt Hennig vs. Eddy Gurrerro for TV Title  
Curt Hennig vs. Kidman for Cruiserweight Title  
Curt Hennig vs. Kidman for TV Title  
Disco Inferno vs. Bret Hart  
Disco Inferno vs. Bret Hart, Booker T vs. Hall,  
Sting vs. Ric Flair, and Savage vs. Steiner  
Disco Inferno vs. Chavo  
Disco Inferno vs. Chavo, Booker T vs. Scott Hall,  
Rick Steiner vs. Booker T  
Disco Inferno vs. Chris Canyon  
Disco Inferno vs. Curt Hennig  
Disco Inferno vs. Konnan, Hogan vs. Luger,  
DDP vs. Rick Flair, and Rick Steiner vs. Booker T  
Disco Inferno vs. La Parka  
Disco Inferno vs. La Parka, Hogan vs. Luger,  
DDP vs. Rick Flair  
Goldberg as World Champion  
Goldberg as World Champion  
Horace Hogan  
Horace Hogan  
Horace Hogan vs. Mongo  
Hollywood Hogan  
Randy Savage and Rick Steiner vs. Sting and Ric Flair  
Randy Savage vs. DDP  
Randy Savage vs. DDP as Main Event  
Randy Savage vs. Stevie Ray  
Rick Steiner as World Champ vs. Booker T  
Rick Steiner vs. DDP  
Rick Steiner vs. Kevin Nash  
Rick Steiner vs. Lex Luger  
Scott Hall  
Sting im ersten Match  
Sting vs. Hogan  
Sting vs. Scott Hall  
Sting vs. Scott Hall  
Sting vs. Sting  
Unbekannt

Passwörter:

td^NmPmQ-cxY  
tdSJKRmZ-yl  
tdSJKRmZ-yl  
tdSfKRmZ-yl  
tdSfKRmZ-yl  
tdS4KRmZ-yl  
tdS4KRmZ-yl  
tdkDpKRmZ-yl  
td^pKxmZ-yl  
td^pKRmZrhyP  
td^pKRmZrbyP  
tdQ6KRmZ-yl  
tdQ6KRmZ-yl  
tdQGKRmZ-yl  
tdQGKRmZ-yl  
tdQhKRmZ-yl  
tdQhKRmZ-yl  
td^pmRmZ-yl  
td^pmRmQ-cPY  
  
td^NKRmZ-yl  
td^NKxmZ-ky  
  
td^pZRmZ-yl  
td^QmPmQ-cYX  
td^NmPmQ-cky  
  
td^QKRmQ-cky  
td^QKPMQ-cyP  
  
td^QKYgQrYyP  
td^QKYgQrYy\*  
td7QKYgQrYyP  
tdyDpKRmZ-yl  
tdDpKRmZ-xp  
td^QKYgQrYy\*  
td^NKxmQ-cPY  
td^NmPmQ-c  
td^pKRmZ-cYp  
td^QKRmQ-cYY  
td^pKRmZ-ckL  
td^QKYgQ-cyP  
td^pKRmZ-ckP  
td^pKYmz-yl  
td^pKYmz-cyP  
td^DpKRmZ-yl  
td^QKYgQrYy\*  
td^pKYmz-cyP  
td^QKYgQrYy?  
td^QKYgQrYyP  
td^QKYmQ-cyP

N64

## WinBack: Covert Operations

Auch zu dieser Agenten-Simulation gibt es ein paar hilfreiche Tipps. Einen leicht zugänglichen Trial-Modus aktiviert ihr, indem ihr im Start-Bildschirm ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←, in schneller Folge eingibt und dann C-↓ gedrückt haltet. Betätigt nun bei gedrückter Taste den Start-Button. Ein Gewehrschuss bestätigt euch die korrekte Eingabe. Nun steht euch jeder Level im Game zur Verfügung.

Den Sudden-Death-Modus, in dem jeder Schuss sofort tötet, wird aktiviert, indem ihr ebenfalls im Start-Bildschirm in schneller Folge C-←, C-→, C-→, C-↑, C-↓, C-↑, C-↓ drückt, L gedrückt haltet und dann die Start-Taste drückt. Auch hier gibt es zur Bestätigung einen Gewehrschuss.

Völlig aufgelevelt geht ihr in den Kampf, wenn ihr im Start-Screen in schneller Folge L, C-→, C-←, C-→,

C-←, C-↑, C-↓, C-↑. Haltet dann L und drückt dann Start, um diesen Max-Power-Cheat zu aktivieren. Schon stehen euch sämtliche Waffen mit unbegrenzter Munition zur Verfügung.

Wollt ihr ohne großen Aufwand mit allen verfügbaren Multi-Player-Charakteren spielen, müsst ihr ebenfalls im Start-Screen ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ← betätigen und haltet dann C-↑ gedrückt und

drückt Start. Es stehen euch nun alle Bosse, die Techniker und ein paar Armee-Charaktere als spielbare Personen zur Verfügung.

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





N64

## Rainbow Six

Nachdem die *Rainbow Six*-Passwörter offensichtlich nicht in allen Versionen funktionierten, haben wir hier nochmals eine nun vollständige Liste aller Level-Passwörter zusammengestellt.

Um einen direkten Zugang zu allen Leveln zu erhalten, müsst ihr für ein Game auf dem normalen Rekruten-Schwierigkeitsgrad "VZRFTMQ2G8SQ" als Passwort eingeben. Um das Game im härteren Veteranen-Grad zu spielen, müsst ihr hingegen "FZJFTMR2G8RQ" als Passwort eingeben.

Der nachfolgenden Liste könnt ihr die Passwörter zur direkten Anwahl der Level entnehmen.

Level Name	Rekrut	Veteran	Elite
2 Red Wolf	12D1S2Q22MQQ	1ZL1S2RF2MQQ	1ZB1S2S22M??
3 Sun Devil	BJDBC3Q22WQQ	BJJBC3RF25QQ	BJBBC3S225??
4 Eagle Watch	BZDBSMQZZ!QQ	BZJBSMR28RQ	BZBBSMS22888
5 Ghost Dance	CJTCCQ22FGSQ	CZBCS5RFFMRQ	CJDCCQS2F288
6 Fire Walk	K2TK65Q2F4SQ	DJBDCYRFF5RQ	CZDCSWS2FMQ8
7 Lion's Den	T2TT68QGF!WQ	DJDDC6R2FWR8	DJBDCYS2F5??
8 Deep Magic	5JR5L1QGGGSQ	LZBDS8R2F8RQ	DZBDS8S2F???
9 Lone Fox	52T572Q4G4SQ	MJB2D1R2G2RQ	2JB2D1S2G2??
10 Black Star	VJVVLJQGGWSQ	2ZB2T2R2GMQ	2ZB2T2S2GM??
11 Wild Arrow	VZVVMQ26!SQ	FJJFD3R2G5RQ	FJDFD3S2G5??
12 Mystic Tiger	VZRFTMQ2G8SQ	FZJFTMR2G8RQ	FZDFTMS2G888

Um als "Wegzehrung" über 255 Handgranaten zu verfügen, müsst ihr die Granaten als aktuelle Waffe anwählen und Z so lange gedrückt halten, bis das Wurf-Meter vollständig gefüllt ist, und diese dann werfen. Drückt danach erneut Z und wiederholt diesen Vorgang so lange, bis sämtliche Granaten weggeworfen sind. Nach der letzten Granate hat sich euer Inventar auf wundersame Weise mehr als erholt.

DC

## Code Veronica

Leider beziehen sich unsere angegebenen Tipps bislang ausschließlich auf die japanische Version dieses jüngsten Mitglieds der *Resi*-Familie.

Um in den fast schon sagenumwobenen Battle-Mode zu gelangen, müsst ihr das Game in einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durchzocken. Der Battle-Mode wird dann automatisch auf euer VM gespeichert und ist ab diesem Zeitpunkt vom Hauptmenü aus anwählbar. Um den Battle-Mode aus der First-Person-Perspektive zu spielen, müsst ihr Alfred Ashfords Sniper-Gewehr, das er im Laufe der zweiten CD fallenlässt, aufheben.

PS

## Cyber Tiger

Der Tiger kommt auf dem Rasen auch ohne Hilfsmittel aus. Falls ihr eure Chancen auf einen Sieg oder besser die damit verbundenen Extras erhöhen möchtet, solltet ihr auf folgende Passwörter zurückgreifen. Um z.B. die Badlands-Kurse freizuschalten, müsst ihr im Kurs-Auswahlscreen O drücken und im dann erscheinenden Passwortscreens "HARESO" als Passwort eingeben. Den Zugang zum Canyons-Kurs erhaltet ihr hingegen, wenn ihr wie oben angegeben vorgeht und dann jedoch "NAMOPI" als Passwort eingibt. Auch den Sawgrass-Kurs könnt ihr auf diese einfache Art freischalten, auch wenn hier das Passwort "SECARE" lautet. Ebenso einfach ist es, den Summerlin-Kurs zu erhalten. Drückt wieder im Kurs-Auswahlscreen die O-Taste und gebt dann "PORASO" als Passwort ein. Wenn ihr hingegen gleich alle Kurse auf einmal freischalten möchtet, reicht die einmalige Eingabe von "POQAKI" als Passwort.

N64

## Ridge Racer 64

Kleine versteckte Gags sind das Salz in der Suppe eines jeden Rennspiels. So gibt es z.B. einen ungewöhnlichen Weg, an das besonders schnelle Caddy-Car zu gelangen.

Beginnt ein Rennen auf der ersten Strecke im GP-Modus. Wendet euren Wagen direkt nach dem Start und rast nun so lange gegen die Ziegelsteinmauer, bis ihr sie durchbrecht. Nun sollte ein umgekehrtes Rennen starten, das ihr gewinnen müsst, um an das begehrte Bonusauto zu gelangen.

Zwar nicht ganz so rasant, dafür aber optisch sehr ansprechend, ist das Ergebnis, wenn ihr während des Replays C ← drückt. Denn durch die Betätigung dieser Taste fügt ihr einen interessanten Motion-Blur-Effekt hinzu.

PS

## South Park Rally

Gott, was haben wir beim Test dieses Games über den unnötig fiesen Schwierigkeitsgrad geschimpft. Hätten wir bloß da schon von diesem relativ simpel durchzuführenden Cheat gewusst. (Hahaha, sehr witzig). Naja, so einfach geht es leider doch nicht. Ihr müsst erst den Championship-Modus erfolgreich durchspielen, um sämtliche Strecken, Fahrzeuge und alle anderen Cheat-Optionen freizuschalten.

Etwas leichter ist es hingegen, den Sound des Games auch über eine herkömmliche Stereoanlage zu hören. Legt dafür die Disc einfach in einen handelsüblichen Player und spielt dort die Tracks Nummer zwei ab.

Das einzige offizielle Lösungsbuch in deutscher Sprache

# RESIDENT EVIL 3



# NEMESIS

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

...gönn Dir den vollen Spielspaß!



VIDEO & PC GAMES

EXKLUSIV-VERTRIEB

Bestell-Hotline 0180-5778800

www.orderintime.com

eMail: info@orderintime.com

FUTURE PRESS

CAPCOM

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



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



## Gran Turismo 2

Unserem fleißigen Leser Andre Schultheis aus Trier haben wir diese umfangreiche Liste zu Sonys Ausnahme-Racer zu verdanken. Ihr könnt daraus ersehen, welche Bonusfahrzeuge euch nach dem Sieg in der jeweiligen Meisterschaft winken.

Da es sich dabei unseres Wissens nach noch nicht um wirklich alle Bonusfahrzeuge handelt, freuen wir uns selbstverständlich über weitere Einsendungen.

### GT - Serie / Auswahl 1-3

	Lizenz	max.PS	Gewinn	Wert
Nationale Meisterschaft			keine Wagengewinne	
Europa Serie	IB	591 PS	Castrol Supra GT	250.000
	IB	591 PS	Zexel Skyline	250.000
	IB	591 PS	Kure R 33 GT'97	250.000
Pazifik Serie	IB	542 PS	Nissan 300 ZX-GTS	250.000
	IB	542 PS	Mazda RX-7 LM Edition	250.000
	IB	542 PS	Drag 180 Sx HK2	250.000
Welt GT Pokal 5 Rennen	IA	Frei	Mugen Honda NSX-GT	250.000

### Spezial / Auswahl 1

	Lizenz	max.PS	Gewinn	Wert
Sunday Cup	Frei		kein Wagengewinn	
Clubman Cup	Frei, B		kein Wagengewinn	
FF Herausforderung	B	295	Honda Mugen Accord Sir-T	
	A	345	TOM'S T 111 Toyota	
	IC	394	Honda Mugen Prelude Type-S	
FH Herausforderung	A	295	SILEIGHTY	
	IC	443	NISMO 20 R-Nissan	
	IB	493	MazdaRX-7-GT-C	
Mitt.Motor-Herausf.	IC	345	TDR-2000 GT-Toyota	
	IB	493	TOM'S T 020 Toyota	
	IA	591	Ford GT 40 Race Car	250.000
4x4 Herausforderung	A	345	Subaru Legacy Wagon GT	
	IC	394	NISMO 400 preceeding Model	
	IA	690	Nissan Skyline GT-R MINE'S	

### Spezial / Auswahl 2

	Lizenz	max.PS	Gewinn	Wert
K-Pokal	Frei	147	Honda Mugen Beat	
	B	98	Mazda Demio A-SPEC	
	A	98	Honda Mugen XR-X Pro 2	
Global Komp.Pokal	B	246	Toyota Yaris'99	
	B	246	Renault Clio 16 V	
	B	246	VW Lupo 1,4	
Luxus 4-Türer	A	394	Honda Accord Type-R	
	IC	493	Chaser TRD Sport X 30	
	IB	591	GT-R-Autote M	
Muscle Cars	IA	Frei	PT-Spyder Plymouth	
	IA	Frei	AC Cobra 427'67	75.000
	IA	Frei	Dodge Phaeton	
Histor. Wagen Pokal	A	246	Honda Mugen XRX-Pro 3	
	A	295	Europa Lotus	
	IC	394	XYR-'99 Celica Concept Car	
Welt Cabrio Pokal	A	246	Mazda MX5 A-Spec	
	IB	345	MR-2 Show Version Concept	
	IC	591	Dodge Concept Car LM Edit.	125.000

### Spezial / Auswahl 3

	Lizenz	max.PS	Gewinn	Wert
Wagon Pokal	B	394	Impreza Wagon WRX Vers.V	
	A	394	Mugen Honda Accord Wagon	
	IC	394	Nissan Stagea 260 RS Wagon	
80er Sportwagen Pokal	A	197	Mugen Honda Ferio Civic	
	IC	345	Mugen Honda CRX III	
	IB	345	Mugen Honda Civic Type-R	
	IB	394	Mugen Honda Integra Type-R	
	IB	394	Nissan Skyline Form.R30	125.000
Tourenwagen Pokal	IC	394	Daishin Silvia GT'99	125.000
	IC	493	Mugen Honda NSX	250.000
	IA	591	Nissan Unisia Jecs Skyline	250.000
Sportwagen Pokal	A	394	Tom's Angel T'01 Toyota	
	IC	443	ZZ III Tommy Kaira	
	IB	591	Tuscan Speed 6 TVR	125.000

### Spezial / Auswahl 4

	Lizenz	max.PS	Gewinn	Wert
Getunte Saugmotoren	IA	Frei	Mazda MX5 C	
	IA	Frei	Mazda MX5 C	
	IA	Frei	Spoon Honda Integra Type-R	
Getunte Turbos	IA	Frei	R33 Drag GT-R	250.000
	IA	Frei	Nismo 400 R	
	IA	Frei	Nismo 400 R	
Super Tourenwagen	IB	493	Camaro Z 28	
	IB	493	TRD 3000 GT	
	IB	493	TOM'S Supra	
	IB	493	TOM'S Supra	
	IB	493	TOM'S Supra	
GT Tourenwagen All Stars	IA	Frei	Mines Lancer Evolution	
	IA	Frei	Mines Skyline CT-R	
	IA	Frei	SPEED 12 TVR	500.000
	IA	Frei	ZZ II	250.000
	IA	Frei	R 390 GT 1	250.000
GT 300 Meisterschaft	IB	91	Zanavi Arta Silvia Nissan	125.000
GT 500 Meisterschaft	IA	Frei	Cerumo 1 Suppra GT	250.000

### Ausdauer

	Lizenz	max.PS	Gewinn	Wert
300 km Ausdauer	IA	690	Impreza Rally Car	125.000
200 km Ausdauer	IB	591	kein Wagengewinn	
100 Meilen Ausdauer	IA	591	Ford GT 90	125.000
200 Meilen Ausdauer	IA	Frei	Celica Rally Car	250.000
2 Stunden Ausdauer	IA	Frei	Lexus IS Altezza	125.000
30 Runden Ausdauer	IB	295	Denson Sard Supra	250.000
Ausdauer bei Nacht 50 R	IA	Frei	Lancer Evolution Rally Car	125.000
Unbefestigte Straßen			keine Wagengewinne	

### Sonstige Tipps:

Nachdem man alle 5 Führerscheine bestanden hat, öffnet sich ein weiteres Fenster und man kann die Spezial-Lizenz erwerben. Hat man auch diese, kann im GT-Fenster nach dem vierten Auswahlfenster ein weiteres Fenster mit dem Rennplaner ausgesucht werden.

Hier noch eine Auflistung, was ihr für das Bestehen der Lizenzen in Gold erhaltet:

A-Lizenz in Gold:	FTO LM Edition
B-Lizenz in Gold:	Honda del Sol LM Edition
C-Lizenz in Gold:	3000 GT LM Edition
S-Lizenz in Gold:	Toyota GT1 Race Car

## Zwei sehr dicke Enden...

### ... oder was der Frühling so alles mit einem anstellt.

Als abgebrühter VG-Redakteur hat man eh schon alles gesehen und fängt langsam an, über den Dingen zu stehen. So glaubt man schon lange nicht mehr ans Horoskop und über alte Volksweisheiten lacht man erst recht. Zumindest ging es uns so, bis wir zu unserem Erstaunen an Kollege Daxer in den letzten Wochen eine wundersame Veränderung bemerkten. Unser einst so deprimierter und todessehnsüchtiger Rollenspielfan entwickelte sich von Tag zu Tag in einen zunehmend froheren und lebensbejahenderen Menschen.

Was war geschehen?

Nun, anfangs vermuteten wir hinter seiner Veränderung noch das Werk böser Kräfte, die ihn vielleicht während einer seiner Ausflüge in RPG-Welten heimgesucht hatten. Oder der Arme ist unter den zermürbenden Druck der alltäglichen Redaktionsarbeit zusammengebrochen und hat seine Erlösung in irgendeiner obskuren Sekte gefunden. Immerhin wurde Christian in der Vergangenheit des öfteren in Begleitung rosa gewandeter Hippies gesehen – doch dies ist ein anderes Thema ... Fakt ist, wir standen alle vor einem Rätsel und machten uns, unnötig zu erwähnen, Sorgen um unseren liebgewonnenen Miesepeter. Tja, die Antwort lag so nahe. Beim routinemäßigen Überprüfen unserer Überwachungskameras entdeckten wir das rechts abgebildete Bild. Aufgenommen um

ca. 4.30 Uhr in der Nacht. Offensichtlich hat sich zwischen dem für die Deathmatch-Aufnahmen engagierten Modell und ToX während der Fotosession eine zarte Bande geknüpft. Wie das nachträgliche Sichten der restlichen Videobänder ergab, dauerte diese Liaison übrigens bereits mehrere Wochen. Keine Frage, dass wir Christian in seinem eigenen Interesse darüber aufklärten, dass sich die höchst attraktive Blondine zum einen im Besitz der Nachbarsredaktion PC Player befindet und zum anderen zwar aus Plastik, aber eben nicht aus Silikon ist. Nachdem sich Daxer von diesem Schock erholte, verfiel er wieder in seine üblichen Depressionen und bitete uns inständigst, diese peinliche Geschichte für uns zu behalten. Klar, lieber Kollege! Auf uns kannst du dich verlassen! Türlich! Ehrensache!



### Tipps-Hotline

0190/87326814

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



Deutscher Sportbund

## Leben mit Sport ist...



SPORT-BILLY  
© DSB/SB

... etwas Neues kennenlernen

### T.G. COMPUTER

Der Videospezialist für Importe  
Tel.: 07041-942463  
Fax: 07041-7893  
Tgammer@aol.com  
[www.tgcomputer.de](http://www.tgcomputer.de)

#### DREAMCAST IMPORTE USA

Zombie Revenge	129,95.-
Dead or Alive 2	129,95.-
Carrier	139,95.-
Crazy Taxi	149,95.-
Draconus	139,95.-
D2	149,95.-
NHL 2K	149,95.-

#### PSX/DREAMCAST HARDWARE

DC Rumble Pack	39,95.-
DC Gehäuse (blau)	69,95.-
DC 4 MEG KARTE	79,95.-
DC UMBAU Chip*	69,95.-
DC RGB-Kabel	19,95.-
PSX Memorycard 8 MB	29,95.-
PSX RGB-Kabel	9,95.-
PSX Dual Shock	39,95.-
PSX Joypad	19,95.-
PSX PS Hacker	39,95.-
PSX Umbau Chip*	7,00.-

\*Jap und US

Viele PSX/Dreamcast PAL Spiele lieferbar. Mehr finden Sie auf unserer Homepage.

flanders.de  
MultiMedia

flanders.de MultiMedia  
Inh.: Michael Sabel  
Schlossberg 4  
54516 Wittlich

TEL: 0 65 71 - 26 52 80

Händlerfax: 0 65 71 - 26 52 81 24 Stunden / 7 Tage  
Aktuelle Komplettpreisliste im Internet unter <http://www.flanders.de>

Sega Dreamcast mit Multinorm Umbau.....	DM 549,-
4 Kabel Dreamcast Modchip .....	DM 59,90
Playstation Controller Adapter für Dreamcast .....	DM 59,-
Sega Original Controller.....	DM 59,-
4MB Memory Karte inkl. PC Verbindungskabel .....	DM 69,90
16MB Memory Karte inkl. PC Verbindungskabel.....	DM 99,90
Transparente DC Gehäuse (blau / gelb / kristall).....	DM 79,-
Dreamcast Rumble Pack.....	DM 29,90
RGB Kabel.....	DM 29,-
Joypad Verlängerungskabel.....	DM 19,-

Dreamcast Importspiele auf Anfrage lieferbar.

!! Fragen Sie auch nach SONY Playstation, SEGA Dreamcast, Gameboy und Nintendo64 Produkten !!

Bestellungen bis 15 Uhr werden noch am gleichen Tag per Nachnahme versandt.  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - Händleranfragen erwünscht

Future Verlag GmbH, Rosenheimer Straße 145h, 81671 München

# Mail-O-Mania



▲ Kommt im Comic durch Tricks gut weg und hätte sich vom PS2-Launch-Lineup mehr erwartet.

**Diesen Monat gibt's einen Leckerbissen für alle Comic-Fans unter euch, die den Putern nachtrauern. Einen freakigen Leser-Comic über die VG-Gang!**



▲ Wir legen in der Redaktion alle zusammen, dass ToX sich eine zweite Jacke kaufen kann! :-)



▲ Die große Import-Stopp-Diskussion geht weiter!

## Brief des Monats

### Frontbericht

Das diesmonatige Highlight enthält nicht besonders viel Text, auch keine kurzen und stichhaltigen Argumente und schon gar nicht die Patentlösung für ein friedliches Zusammenleben von Sony, Sega und Nintendo. Nein, statt vieler Worte kuren wir hiermit die zeichnerische Leistung von Mai Linh (16 Jahre!) aus Mölln, die die gesamte Redaktion mit ihrem Comic-Einseiter über Ralph's Duell mit dem neuen VG-Maskottchen zum Schmunzeln gebracht hat. Viel Spaß beim Lesen! Dies ist übrigens nur ein Vorgesmack auf die Vielzahl der kuriosen Eindendungen zu unserem VG-Maskottchen-Zeichenwettbewerb. Auflösung aller Voraussicht nach in der nächsten VG!

## Kontakt

**Anschrift der Verlags**  
Redaktion VIDEO GAMES  
Kennwort: Leserpost  
Future Verlag GmbH  
Rosenheimerstr. 145 h  
81671 München  
**Telephon**  
089 - 45 06 85 70  
**Fax**  
089 - 45 06 84 49  
**E-mail**  
ralph.karels@future-verlag.de  
christian.daxer@future-verlag.de

### Goethe und Schiller lassen grüßen!

#### Ein Retro-Gedicht:

■ GD-Roms und DVD, es tut mir in der Seele weh!



Pac Man, Pong und Galaga das waren richtige Arcades. Tomb Raider 9 kommt, heißsa. Videospil, quo vadis?

Digi-Sound und Pixel-Sprites, damals gab's halt wenig Bytes. Ob gestochener Grafik und Dolby-Klang wird mir zunehmend Angst und Bang.

"Neue" Spiele sind so rar, der Grund stellt sich wie folgt dar. Denn: Hauptsache gerendert und bitte nichts verändert.

Sequels, die nur der Mainstream spielt, der Freak hingegen nicht gewillt dies so einfach hinzunehmen, Konsequenz: Nach Japan gehen. Dort gibt's nämlich verbotene Importe der ganz besonderen Sorte.

Space Invaders und Q\*bert sind den Kids heut nichts mehr wert. Doch erinnern sich die Alten an jene münzfressenden Gestalten, fangen müde Augen an zu blitzen und Veteranenhande schwitzen.

Nicht, dass alle neuen schlecht wären, doch ist der Großteil davon zu entbehren. So sagte mir Ryu, als ich ihn traf, "Auch Street Fighter brauchen Schlaf." PHILIP LANGORZ AUS (?) ACHIM (SAUKLAUE!)

Und Sir Broncus sprach zu Gretchen: Ist keine neue Technik bei dir erbeten? Wer nur über alte Kamellen staune, verliert auf Dauer die Spiellaune.

#### Und noch mal Import-Stopp

■ HI VG-Team! Ich schreibe euch, um meinem Ärger über den vorwiegend von Sony verhängten Import-Stopp Luft zu machen. Ich besitze ca. 135 Import-Spiele für alle Systeme – davon sind gerade mal 70 Stück überhaupt in Deutschland



## VG Ü-Ei

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



Das nennen wir ein Spielezimmer! M. Ehrlich gehört's.

erschienen. Diese Zahlen sagen doch wohl alles! Wie kann es sein, dass sämtliche Import-Spiele beschlagnahmt werden, wenn es in einem Großteil der Fälle überhaupt keinen Interessenten für einen Lizenzkauf gibt? Allerdings selbst wenn die Spiele hierzulande erscheinen würden, würde ich in den meisten Fällen zu den Importen greifen, Ha, haben wir dich erwischt! Du bist genau der Dorn im Auge der hiesigen Anbieter :-)

deren Vorteile (keine PAL-Balken, farbige Anleitungen oder z.T. nette Gimmicks) für mich den höheren Preis einfach rechtfertigen. Sony wäre gut beraten, gerade im Hinblick auf die PlayStation2 mehr Energie in die Entwicklung eines Kopierschutzes zu stecken, als in die Bekämpfung der Importhändler. Ich persönlich werde durch dieses Vorgehen sicherlich nicht ein Import-Spiel weniger erwerben, denn dank Internet und Kreditkarte

Das wird wohl bald auch die einzige Möglichkeit bleiben :-/ werde ich auch in Zukunft amüsiert beobachten, wie von Tomb Raider wieder mehr Lösungsbücher als PAL-Spiele verkauft werden. Oder liegt das auch an den Import-Zockern, die für ihre US-Version eine Lösung brauchen? PATRICK SCHRÖJAHR, MESCHADE

■ HI VG! Beim Thema Import-Stopp bekomme ich immer eine Gänsehaut! Also, ich liebe mein Hobby, denn für mich ist es nicht nur das Zocken an sich, sondern auch die damit verbundene Sammelleidenschaft, das Stolzsein auf besonders seltene Software, die uferlosen Multiplayer-Sessions mit Gleichgesinnten etc. Kurz: Wenn man von diesem Virus befall-



■ Jenet aus Fatal Fury – Mark of the Wolves (Neo Geo)

# Gallery



len ist, gibt's keine Heilung, hehe!  
Wir wollen doch gar nicht geheilt werden, oder?  
Ich nehme mir dann einfach persönlich das Recht heraus, nur das Beste zu zocken, und das ist nunmal Original-NTSC-Software, am besten natürlich immer ein bis drei Tage nach Erscheinen in Japan oder den USA. Dafür bezahle ich dann auch sehr viel Geld, denn PAL-Software ist einfach oft völlig daneben, siehe z.B. als jüngstes Beispiel *Ace Combat 3* mit seiner verhunzten Story!  
MICHAEL EHRlich, MÜNCHEN

**April, April**  
Hallo Video-Games-People! Gerade habe ich mit schweißnassen Händen die aktuelle Ausgabe 4/2000 der VG aus dem Briefkasten gefischt (bin ja Abonnent seit zig Jahren... hmm damals hab' ich kein Game-Boy Spiel oder 'n Joypad dazubekommen, sondern ein Blues-Brothers Poster... WOW — bestehen da heute noch irgendwelche Ausgleichsansprüche?)  
*Klar, willst Du noch ein Lara-Poster?*  
Und was sehe ich im schick-glänzenden Plastikumschlag? Ein Umschlag? Juchhe! Wo ich doch sonst nie Post

## Kontakt

Anschrift der Verlags  
Redaktion VIDEO GAMES  
Kennwort: Leserpost  
Future Verlag GmbH  
Rosenheimerstr. 145 h  
81671 München  
Telephon  
089 - 45 06 85 70  
Fax  
089 - 45 06 84 49  
E-mail  
vg@future-verlag.de

# GAMESTORE

Ladenlokal  
**ESSEN**  
Rüttenscheider  
Str. 181  
Tel. 0201-777225

Ladenlokal  
**DÜSSELDORF**  
Kölner Str. 25  
Tel. 0211-1649409

## NINTENDO 64



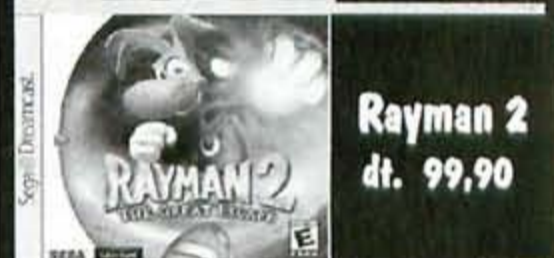
deutsch  
inkl.  
Transfer  
Pak  
139,90

<b>Pokémon Stadium</b>	
Armorines PAL uncut	99,90
ECW Hardcore PAL uncut	109,90
Daikatana PAL uncut	114,90
RidgeRacer64 dt.	114,90
Track & Field dt.	114,90
T.Hawk Skater dt.	109,90
Winback PAL	114,90
WCW Mayham dt.	99,90

## DREAMCAST



**NBA2K**  
dt. 99,90



**Rayman 2**  
dt. 99,90



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

Kompl.dt.Version 99,90

<b>Crazy Taxi</b> dt.	99,90
<b>Red Dog</b> dt.	99,90
<b>Ecco the Dolphin</b> dt.	99,90
<b>Slave Zero</b> dt.	109,90
<b>ECW Hardcore</b> PAL uncut	99,90
<b>NHL2K</b>	vorb.
<b>Soul Reaver</b> PAL uncut	119,90
<b>TombRaider 4</b> dt.	99,90
<b>Omikron NomadSoul</b> dt.	99,90
<b>Dead or Alive 2</b>	vorb.
<b>Carrier</b>	vorb.
<b>Dragons Blood</b> dt.	99,90
<b>MDK2</b> dt.	99,90
<b>Roadsters</b> dt.	99,90
<b>Dreamcast-Umbau</b>	1 49,90

## SONY PLAYSTATION

<b>GranTurismo 2</b> dt.	99,90
<b>RE Nemesis</b> PAL uncut	109,90
<b>ISS Evolution</b> dt.	99,90
<b>Track&amp;Field 2</b> dt.	99,90

weltweit Spielde (N64, PS, Dreamcast) u. Zubehör lieferbar  
**0201 / 777235**  
Voranknoten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen  
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten

## Kontakt

**Anschrift der Verlags**  
Redaktion **VIDEO GAMES**  
Kennwort: Leserpost  
Future Verlag GmbH  
Rosenheimerstr. 145 h  
81671 München  
**Telephon**  
089 - 45 06 85 70  
**Fax**  
089 - 45 06 84 49  
**E-mail**  
vg@future-verlag.de

## e-talk

**Kleine Kommentar-Ergüsse eurerseits, die durch das Mail-System eintrafen.**

"God works in mysterious ways, mysterious ways..." (FREDDIE MERCURY 1985)  
**Oh ja, Oh ja!**

Die Tipps + Tricks in dem kleinem Buch – die beste Idee, die ihr je hattet!  
**Muchas Gracias!**

Nun möchte ich euch Angelgötter mal auf die Plätze weisen: 9,973kg – Mann bin ich gut! :-)  
**Und Tox ist jetzt gefrustet...**

Meint ihr nicht, dass ein Maskottchen der Seriösität der VG schaden kann?  
**Ein bisschen Spaß muss sein...**

Tja ich mach es kurz ihrseidsuperichselbstbinVGFreakundschonzie mllichlangemitt dabei.  
**Wir Liebenschestack atokomplimentel**

Hab gestern grad Deine voll krasse Beurteilung von da *Crazy Taxi* glesn. KRAA-AAAAAASS!!!!  
Isses denn möglich, dass die Taxe auch im Wohnzimmer rockt?  
**Ja!**

Christiane, du bist wunderschön, das wollte ich nur mal loswerden.  
**War das der Playboy?**

Dein Fight gegen Paul Phoenix war echt cool – wobei realistisch gesehen du der wahre Champ warst.  
**Sehe ich genauso, hehel**

**BITTE BERICHTET GANZ DICK UEBER NGPC. REICHT DIE HALBE SEITE METAL-SLUG-TEST?**

bekomme...

Für unsere Abo-Leser tun wir wirklich alles...

"Zu eurem neuen Bewertungs-Konzept: 150 % für Dreamcast, PS2 und Dolphin? Superidee!

*Yippieh, es ist jemand drauf reingefallen!* Darf ich eine weitere Differenzierung bei den anderen Systemen vorschlagen? So könnte man dem SNES und MD etwa eine Bandbreite von 0 bis 50 % zugestehen (bereits bestehende Wertungen sind herunterzurechnen [per einfachem Dreisatz: z.B. 90 % Spielspaß entsprechen demnach dann 45 % !]) Des weiteren könnte man Unterscheidungen bei den einzelnen Kriterien wie Sound und Grafik – je nach Konsole – machen!  
*Ääh, wie meinen?*

Kompliziert wird es allerdings genau dann, wenn man mit dem von Euch vor einigen Jahren vorgestellten Adapter Neo Geo Spiele auf dem SNES spielen wollte; welcher Maßstab muss hier angewandt werden? Oder wie viel Spielspaß konnten die in Ausgabe 4/99 angepriesenen neuen Expansion-Pack-Versionen von *SM 64* und *Waverace 64* erreichen, immerhin greifen sie bereits auf neue Technologie zurück?! Und was ist mit der sensationellen Lightgun für den GB (4/98), zählt ein solches Periphergerät bereits zu den Next-Gen-Konsolen?

JAN WAGEMANN, GOSLAR VIA E-MAIL  
*O.k., o.k., du hast alle Aprilscherze der letzten neun Jahre erkannt, grummel...*

### Vorfriede und Vorpanik

Ralph, sag du was zu den Chancen des DC im Konsolenkrieg! Langt dir die Liste der exklusiven Top-DC-Titel (*Soul Calibur*, *Red Dog*, *Crazy Taxi*, *NBA 2K*) nicht? Sega wird sich schon nicht unterkriegen lassen – zumal alles bisher Gezeigte auf der PS2 auch locker vom DC gebracht werden könnte. Heute konnte man ja lesen, dass die PS2 Schwierigkeiten hat z.B. mit DVDs, Sound und Überhitzungen! Werdet Ihr objektiv über Sony's Konsole berichten?

*Haben wir das jemals bei einer Konsole nicht getan?*

Wisst Ihr, ob es stimmt, dass die PS2 in der BRD erst nächstes Jahr kommen wird? Ein Freund, der bei Karstadt im Spielwareneinkauf ist, sagte es mir heute?!  
*Dann muss dein Freund schlecht informiert sein*

*miert sein – der Release-Termin steht nach wie vor im Herbst an. (Vielleicht Winter?)*

Bis bald  
MATHIAS VIA E-MAIL

### Forumthema VG 04/00: Die PS2

Früher oder später werde ich mir mit Sicherheit eine PS2 zulegen – allerdings wird es eine PAL-Konsole sein. Ich kann nicht behaupten, dass ich schon so wahn-sinnig heiß drauf wäre, eher im Gegenteil. Was Sony und Third-Party-Anbieter da an Technik anpreisen (zehnmal so leistungsfähig wie DC), dazu auch noch DVD-Player, das klingt für mich einfach zu schön, um wahr zu sein. Außerdem ist Sony nach dem Import-Stopp in meiner Gunst arg gesunken, und jetzt habe ich gerade gehört, dass Sony Japan Himmel und Hölle in Bewegung setzt, um den Export von japanischen PS2s zu verhindern – so macht man sich keine Freunde.  
*Wenn Du deine Luftmatratze in Akihabara über Nacht ausgerollt hättest, hättest du mit Sicherheit eine bekommen – von der "Japaner-Kontrolle" wie sie die Gerüchteküche schon verbreitet hat, war nichts zu sehen.*

In erster Linie habe ich aber Angst vor dieser Konsole. Ich habe im Internet-Chat nun schon so viele Leute getroffen, die das Teil über den grünen Klee gelobt haben, ohne je irgendwas davon gesehen zu haben, dass ich nur den Kopf schütteln kann. Dass Sony das Marketing perfekt beherrscht, wissen wir alle, und ich bin überzeugt, dass die PS2 den Markt absolut dominieren wird. Ob Hard- und Software den astronomischen Erwartungen auch entsprechen, wage ich noch zu bezweifeln, nur fürchte ich, dass das fast egal sein wird.

*Die Befürchtung hegen wir auch...*

Das Dreamcast wird wohl arg zu kämpfen haben (dabei ist das so ein tolles System!), Nintendo wird wahrscheinlich wieder zu spät kommen, und somit haben wir dann vielleicht wirklich nur ein großes System. Das kann's aber nicht sein, denn Konkurrenz belebt das Geschäft! Also, PS2 ja, aber bitte nicht ausschließlich! Noch habe ich Hoffnung, dass Sega im Marketing zulegt und das DC sich noch halten kann (mit *RE:CV* und *Shenmue* sind die beiden großen Knaller ja gerade erst da!) und dass Nintendo sein Kiddie-Image über Bord wirft und

wieder ein exzellentes System wie das SNES, statt dem Blindgänger N64 (die einzige meiner 6 Konsolen, von der ich je enttäuscht war), auf den Markt bringt. Aber diese Hoffnung schwindet, wenn ich höre, dass alle 1.000.000 PS2s in Japan nach 4 Stunden ausverkauft waren...

*Na, na so schnell ging's auch wieder nicht!*  
BRONKAZOID VIA E-MAIL

Greetz VG-Crew! Meines Erachtens wird die PlayStation2 (zumindest in Deutschland) kläglich eingehen, denn ein Großteil der PlayStation(1)-Käufer waren/sind sicherlich Kinder zwischen 6-16 Jahren. Folgende "Probleme" werden auftreten: Was zur Hölle ist ein DVD-Player? Was ist überhaupt DVD, ein Haarspray?

*Eine ostanatolische Kuhhirten-Rasse?* Wieso funktionieren meine goldigen CD's plötzlich nicht mehr? Wieso kostet die soviel, meine "alte" war viel billiger? Was sind das für Anschlüsse, USB? Noch nie gehört, ich dachte Bus schreibt man anders. Trotz dieser "Probleme" kaufe ich mir (schon aus Prinzip), eine PlayStation2. ;)

MfG  
MAIK LEGLER VIA E-MAIL

Hey VG-Team, irgendwie habe ich immer mehr das Gefühl, dass die PlayStation2 eine Mogelpackung ist. Ich habe von einem Händler erfahren, dass die PS2 in Europa und sehr wahrscheinlich auch in den USA OHNE DVD-Video-Abspielmöglichkeit herauskommt!  
*Nicht immer gleich allen Gerüchten glauben, Ben!* Sonst hätten wir schon längst ein Sony-CD-Laufwerk fürs Super Nintendo...

Abwärtskompatibel ist sie, ein Geschenk von Sony, dass ich nicht lache. Jeder der diese Option nutzen kann, hat sowieso schon eine PlayStation zu Hause stehen. Und dafür dann noch extra zahlen?? Wenn die Grafik dafür besser wäre, okay.  
*Ist sie. Getestet und für gut befunden z.B. gerade bei Resident Evil Survivor.* Zudem hat sie nur zwei Controller-Eingänge und kein Modem. Trotzdem werde ich die PS2 vermutlich kaufen, denn die Games werden einfach Spitze sein, hoffe ich...

BENO STEINACHER

## Web-Sites des Monats

<http://www.shoryuken.com>  
– Round One: Fight!

Nach Daxus' RPG-Eskapaden in den letzten VGs ist diesmal wieder die Fighting-Fraktion an der Reihe. <http://www.shoryuken.com> ist zur Zeit das Dorado für Fans von Capcom-Beat'em-Ups. Neben Reviews, organisierten Turnieren und Move-Listen könnt ihr auch mit anderen Freaks fachsimpeln. Toll designt, feiner Inhalt – eine Top-Page!



▲ Hübsche Capcom-Artworks im Background.



▲ Verabredet euch zu einem SF3-Turnier.

## Der letzte Strohhalm

Einzelne Fragen werden wir ab jetzt in Kürze hier vorstellen und nach Möglichkeit ebenso kurz beantworten.

### -FRAGE

■ Ich wollte eigentlich nur wissen, wo man eine Combo-Liste für *Ready to Rumble* (DC) herbekommt. Ständig werden irgendwelche Cheats abgedruckt, die eh kein Schwein braucht (z.B. "Drückt oben und x für eine andere Stimme des Off-Sprechers" Na toll!) Aber wie sieht's mit einer Move-Liste aus?

### ANTWORT

■ Tja, wohl dem, der einen Internetanschluss hat. Die beste Site, die es zu dem Thema gibt, ist definitiv [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com). Die Jungs haben einfach alles und das auf allen nur erdenklichen Systemen. Und meistens sogar Walkthroughs zu brandneuen Importen. Check it out.

### -FRAGE

Zu *Resident Evil 3*: In dem Kasten auf Seite 65 beschreibt ihr die Kürzungen in der deutschen PAL-Version. Aber es gibt da ja auch noch diese englische PAL-Version (hab' ich letzts in der Videothek gesehen). Wie steht es da mit den Kürzungen?

### ANTWORT

■ Richtig – wenn wir von PAL-Cuts reden, meinen wir stets die deutsche PAL-Version. Die englischen PAL-Spiele sind in den meisten Fällen mit den NTSC-Versionen identisch und danach ebenfalls ungeschnitten.

### -FRAGE

■ Ihr hattet in der VG 10/98 über das Spiel *Jackie Chan's Stuntmaster* berichtet. Seitdem sind jetzt aber sage und schreibe eineinhalb Jahre vergangen. Erscheint es denn überhaupt noch jemals (für die PS)?

### ANTWORT

■ Wir hatten *Jackie Chan* eigentlich auch schon abgeschlossen, entdeckten dann aber urplötzlich die Ankündigung für einen US-Release und planten für just diese Ausgabe einen Import-Test ein. Leider wurde es nun wieder verschoben – vielleicht klappt's ja nächste Ausgabe. By the way: Was haltet ihr von einem Special über verschollene und gecancelte Games?

## 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](mailto:vg@future-verlag.de)

■ Ihr seid mir ja eine Bande konsequenter Spieler! Zuerst kritisieren und herumrörgeln ohne Ende, und dann das Teil doch kaufen wollen. Sachen gibt's. Warum dann nicht lieber ein Dreamcast? Es gibt ein paar Dinge, die mich gewaltig an der PS2 stören, als da wären:

1. Wo stecken die Innovationen? Gleicher Controller wie beim Vorgänger (jetzt halt mit analogen Buttons), und die sind zumindest bei Rennspielen schrecklich – kein Vollgas, ohne den Button bis auf die Knochen in den Finger hineinzudrücken!

Gleiche Games mit Neuauflagen (neues *Tekken*, *Ridge Racer*... wo bleibt *Tomb Raider 5*?)

Schon unterwegs – Gerüchten zufolge jedoch mit gleicher Engine noch immer für PS1.

Bei jeder neuen Konsole gab es bisher etwas Innovatives. Das N64 besaß als erstes eine Analogsteuerung und das Rumble-Pak, DC brachte das VM mit sich. Who cares about VM? Wir hätten da eher den Netzzugang genannt.

Bei der PS2 suche ich so etwas vergeblich. DVD?

2. Die immer wieder angepriesene Grafikesteigerung gegenüber DC ist kaum noch wiederzufinden – man vergleiche RRV mit MSR oder *Sega GT*. Sicher wird sich das noch irgendwann ändern, aber der versprochene Big Bang im Grafikbereich blieb zunächst aus.

*Korrekt.*

3. Die DVD – Funktion ist zwar gut gemeint, aber sehr kompliziert im Handling. Die Steuerung der DVD – Filme per Controller ist nicht sehr komfortabel gelöst worden, außerdem hörte ich von den ersten PS2-Besitzern, dass man bei jedem Film die Grundeinstellungen neu vornehmen muss (Spracheinstellung usw.)!

4. Die Programmierer beklagen sich, dass die PS2 schwer zu programmieren sei – da werden doch Erinnerungen an den Saturn wach. Auf der Pro-Seite fallen mir nur zwei Dinge ein:

1. Das grafische Potential und die Rechenpower – wenn beides denn mal genutzt wird.

2. Die Bekanntheit von Sony und der PS wird sicher wieder zu einer Flut an Spielen führen – und da sind sicher auch viele gute Produkte zu erwarten.

PS: Nachträglich Happy Birthday zum neunjährigen Bestehen! Ihr wart und seid die Besten.

*Schnüff, wir sind gerührt!*

ANDY LESCHNIK VIA E-MAIL

## Doops!

■ Na, was haben wir denn alles verbockt in der VG 04/00. Vorhang auf für die Fehlersucher!

■ Vielleicht hätte ToX in seinem Squaresoft-Special erwähnen sollen, dass *Vagrant Story* für die PS1 und nicht für PS2 ist – die Aufmachung des Artikels legt diese Vermutung doch ziemlich nahe.

■ Trotz eifrigen Korrekturlesens ist uns nicht aufgefallen, dass der Japan-News-Kasten etwas Übersetzt hatte. Was Sanka euch am Schluss sagen wollte, war: "Donkey Kong 64 bringt es mittlerweile auf ca. 900.000 256-MBit-Module."

■ Blut ist wichtig! Und genau das fehlte bei der Entwickler-Angabe vom *Guilty Gear*-Preview: Team Neo Blood statt Team Neo heißen die Jungs.

■ Aua: Im *Die Hard Trilogy 2*-Test hatten wir doch glatt behauptet, das Spiel wäre nicht Lightgun-kompatibel. Ist es doch – wenn man die Wumme im Controller-Port 2 einsteckt. An der Spielspaßwertung ändert sich jedoch nichts.

■ Und zu guter Letzt hat sich in der Pocket-Corner bei SNK vs Capcom ein doppelter Screenshot eingeschlichen – und das ausgerechnet in Sankas Artikel! Schon der zweite Fehler nach der Japan-Kolumne!

■ Halt, eine haben wir noch: Sorry an Freak Icheherntion, den Axel letzte Ausgabe in Ichehernton umbenannte.

## 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](mailto:vg@future-verlag.de)



### Forumthema des Monats

■ Nun hat Microsoft die Katze aus dem Sack gelassen (siehe auch Sankas Game Developers Conference-Artikel in den News). Die X-Box wird nächstes Jahr auf den Markt drängen. Wir wollen nun von euch wissen, was ihr davon haltet und wie eure generelle Einstellung zu Gates' Windows-Imperium ist. Wollen wir diesen PC-Ableger überhaupt in unserer geliebten Konsolenwelt? Brechen dank geballter Dollar-Millionen düstere Zeiten für PlayStation2 und Dreamcast an? Und was macht der große Unbekannte Dolphin? Können überhaupt vier Systeme nebeneinander existieren?

## VIDEO GAMES

■ Chefredakteur:  
Jan Binsmaier (jb), verantwortlich  
■ Producer:  
Christiane Wesoly  
■ Redaktion: Axel Boumalit (ab)  
Ralph Karels (rk), Sönke Siemens (cs),  
Christian Daxer (cd)  
■ Lektorat: Ursula Böhme  
■ Redaktionsassistentz: Catharina Brieden  
■ So erreichen Sie die Redaktion:  
Tel.: 089/45 06 84-70, Fax: 089/45 06 84-49  
e-mail: [vg@future-verlag.de](mailto:vg@future-verlag.de)  
■ Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.  
■ Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muss dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der FUTURE VERLAG GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.  
■ Design: Heidi Reitmayer  
■ Titeldesign: Heidi Reitmayer  
■ Fotografie: Wild Side Pictures, Josef Bleier  
■ Titel-Artwork: Eidos Interactive

■ So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:  
Tel.: 089/45 06 84-45 Fax: 089/45 06 84-50  
■ Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 1 vom 1. Januar 2000  
■ verantwortlich für Anzeigen: Suzanne Counsell  
■ Anzeigenverkaufsleitung: Ilka Krebs(-45)  
■ Anzeigenverkauf: Simone Müller (-44)  
■ Anzeigenverwaltung und Disposition:  
Tina Weigl (-48), Fax: (-50)  
■ Bestell- und Abonnement-Service:  
VIDEO GAMES Aboservice CSJ,  
Postfach 14 02 20, 80452 München  
Tel.: 0 89/2 09 59-138 Fax: 0 89/2 00 281 00  
■ Einzelheft: DM 6,50  
■ Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20,  
EUR 34,36 (inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)  
■ Jahresabonnement Ausland: DM 91,20,  
EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)  
Österreich: Jahresabonnementspreis: öS 552,-  
Schweiz: Jahresabonnementspreis: sfr. 67,20  
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

■ Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching  
■ Erscheinungsweise: monatlich  
■ Vertriebsleitung: Gabi Rupp  
■ Herstellungsleitung: Brigitte Feigel  
■ Druck: Mohndruck, Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh  
■ Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.  
■ Haftung: Für den Fall, dass in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.  
■ Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Brigitte Feigel, Tel.: 089/45 06 84-47 Fax: 089/45 06 84-50  
■ Geschäftsführer: Stefan Moosleitner  
■ Anschrift des Verlages: Future Verlag GmbH  
Rosenheimer Straße 145 h, 81671 München  
Telefon 089/45 06 84-0 Telefax 089/45 06 84-89  
■ Die Druckfarben sind schwermetallfrei.  
© 2000 Future Verlag GmbH



**„ICH LIEBE TOASTER  
MIT AUTOMATISCHER  
BRÄUNUNGSTUFE.“**



General HQ. Access all areas.

**3DO**

PlayStation

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

[www.infogrames.de](http://www.infogrames.de)



AMSH/78-2

Green Forces



Headquarters

Stamp:

**REAL COMBAT.  
PLASTIC MEN.™**

Order No.: **AMSH/78-2**

Sign:

Date: **Mrz. 31th. 2000**

From:

**RgtCmdr of Green Forces**

To:

**StfSgnt Sarge**

Mission:  
-----

1. Aufspüren d. BRAUNEN ARMEE
2. Befreiung der zwei Welten.
3. Rettung von Col.- Tochter Vicky
4. Rückkehr u. Sieg feiern!



NEXT MISSIONS :

**ARMY MEN**

**ARMY MEN  
AIR ATTACK**

Für PlayStation

# PREVIEW

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



■ It's dark, it's very dark. She's perfect. Einer der Sprüche, mit denen Nintendo den Verkauf ankurbeln will.

▲ Das Light-sourcing kommt im Single-Player phänomenal gut.

▲ Mit einem Kung-Fu-Tritt will der Halunke Joannas Uzi entgegentreten? Der Witz des Jahres!

## Perfect Dark

**N64 GBC** Die zusätzliche Entwicklungszeit bei Rare hat sich bezahlt gemacht – *Perfect Dark* reift

**I**m erlauchten Kreis von nur zehn Journalisten aus ganz Europa jetteten wir Anfang Februar für euch nach Seattle/Redmond (im US-Bundesstaat Washington nördlich von Kalifornien) ins Hauptquartier von Nintendo of America, um in einem großangelegten Drei-Tage-Event den neben *Zelda 2 – The Mask of Muju* hochkarätigsten N64-Kracher aus dem Hause Rare vor dem US-Release schon mal auf Herz und Nieren zu testen.

### Perfect Dark

**N64 GBC**

■ Genre: **Ego-Shooter**  
■ Entwickler: **Rare**  
■ Hersteller: **Nintendo**

USA:  
Mai 2000  
Deutschland:  
tba

■ Erster Eindruck  
Ein Riesenspiel –  
absoluter Pflichttitel

In Bälde darf auf N64 im Sequel zum besten, aber leider indizierten Bond-Shooter endlich wieder auf Terroristen-jagd gegangen werden – wir konnten schon mal sämtliche 17 Solo-Missionen anspielen und hatten eine Mords-Gaudi mit den zusätzlichen Spielmodi, die Rare seit Ende letzten Jahres noch implementiert hat. Wie ihr sicher schon wisst, steuert ihr die 23-jährige Superagentin Joanna "Perfect" Dark, die ihren Gegnern in einer ausgeklügelten Storyline (über 60 Minuten Filmsequenzen mit der Game-Engine plus Sprachausgabe!) vom Wolkenkratzer der Datadyne Corporation über die Area 51, die Air Force One bis zu einer Alien Crash Site tief unter dem Meeresspiegel folgt, um einen entführten Wissenschaftler aus den Gangster-Klauen zu retten. Schon im allerersten Level zeugen phantastisches Light-sourcing, detaillierte Texturen und Lens Flares, die später von beeindruckenden Rauch-, Explosions- und

### Ehrung für VIDEO GAMES



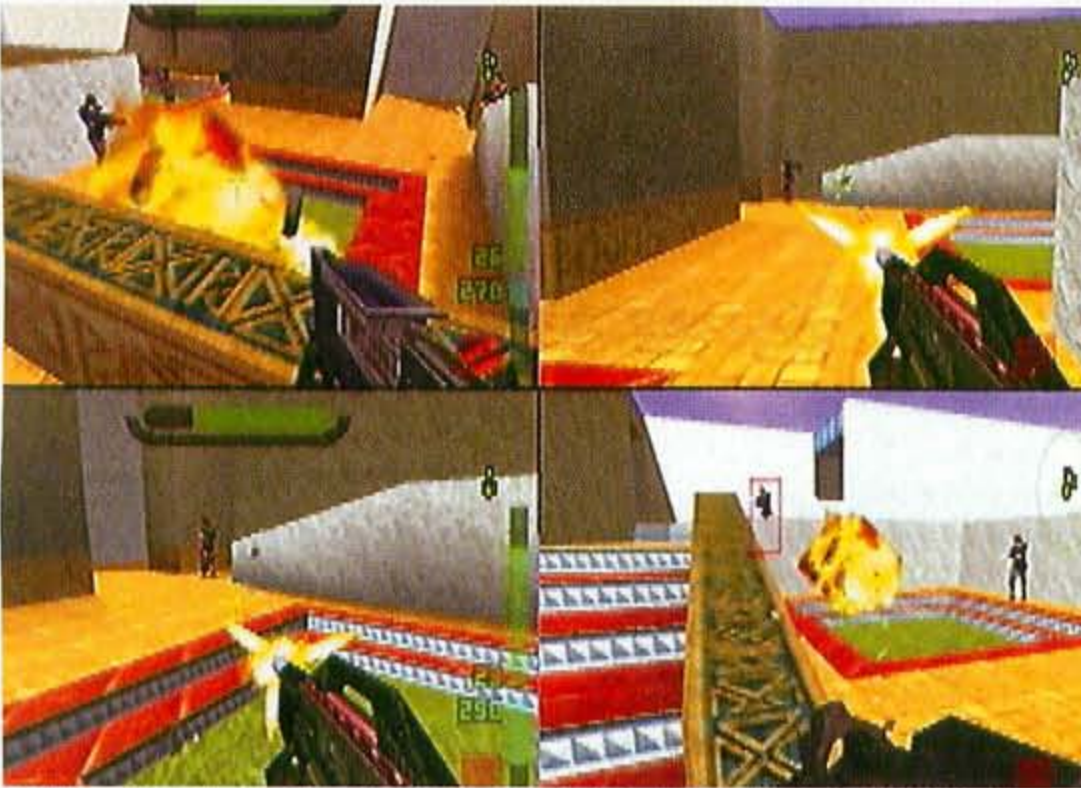
■ Welch Ehre: Vom ehrwürdigen Nintendo-of-America Trio Peter Main, Howard Lincoln (Vorstandsvorsitzender) und Minoru Arakawa (Präsident) bekamen wir ein Zertifikat dafür, extra für *Perfect Dark* über 10.000 Kilometer weit geflogen zu sein. Dazu muss man natürlich sagen, dass diese Zeremonie vor allem dazu genutzt wurde, den US-Mags und Online-Publikationen schelmisch ihre Missetaten aufzuzeigen. Gründe für weitere Ehrungen waren z.B. "*Starcraft 64* sechs Monate vor dem Release getestet zu haben" oder "*Dolphin-Shots* von Spielen zu publizieren, die von Nintendo noch nicht einmal bestätigt wurden". Lustig war's auf jeden Fall!

Dampf-Effekten unterstützt werden, vom elitären Anspruch dieses 3rd-Generation-Titels auf dem N64. Wie im Vorgänger dürft ihr jede Mission wahlweise im Agent, Secret Agent oder Perfect Agent-Schwierigkeitsgrad angehen – härtere Feinde und mehr Mission Objectives bei Perfect garantiert.

### 44 Waffen und Counter-Operative-Modus!

Um das Shooter-Spektakel so vielen Gamern wie möglich zugänglich zu

machen, entschloss sich Rare zu folgender Gameplay-Balancierung: Agent wird etwas leichter als beim Bond-Vorbild, während Perfect noch eine Spur härter designt wird, um die echten Profis bis ins Letzte zu fordern. Waffentechnisch könnt ihr wahrlich aus den Vollen schöpfen: Sage und schreibe 44 (!) verschiedene Knarren kann Joanna im Verlaufe des Spiels schultern, darunter viele – wie die Uzis, Magnums oder Klobbs – sogar in doppelter Ausführung. Dragon-MGs



▲ Ab zwei Spielern geht leider die Framerate trotz Expansion Pak mächtig in die Knie – sollte das so bleiben, wird sich Rare wohl noch eine Schaffenspause gönnen.



▲ Die Nachladeanimationen müsst ihr live gesehen haben!



▲ Joanna Dark landet auf dem Dach der Datadyne Corporation – Mission Start!



▲ Der variantenreiche Combat Simulator garantiert Langzeitmotivation.



▲ Der Counter-Operative-Multiplayer-Mode ist eine geniale Idee!

## Hinterhältige CPU-Sims

■ Zum ersten Mal auf N64 überhaupt könnt ihr im Multiplayer-Modus zusätzlich bis zu acht CPU-gesteuerte Sims (Achtung: Expansion Pak notwendig!) mitballern lassen, denen ihr im Advanced-Setup folgende neckische Eigenschaften angeidehen lassen könnt:

CPU-Simulation	Eigenschaften
Pacifist Sim	Rennt durch den Level und sammelt alle Waffen auf – erledigt ihr ihn, ist euch Feuerpower pur gewiss.
Shield Sim	Besitzt eine noch stärkere Panzerung als die normale Weste, bewegt sich aber dafür langsamer.
Rocket Sim	Hat immer einen Raketenwerfer am Mann – mit dem ist nicht gut Kirschen essen!
Kamikaze Sim	Greift ohne Rücksicht auf Verluste an, sobald er einen Gegner entdeckt, auch mit lächerlicher Bewaffnung.
Fist Sim	Verabscheut wie der Pacifist Sim Waffengewalt und greift mit bloßen Händen an – willkommenes Kanonenfutter.
Predator Sim	Extrem gefährlich: Sucht sich wie ein Raubtier stets das derzeit schwächste Opfer bzw. gerade gekillte Spieler ohne Waffen als Opfer heraus.
Coward Sim	Dieser Feigling versucht stets zu fliehen und kämpft nur, wenn absolut unvermeidbar in die Enge getrieben.
Vendetta Sim	Der erste Spieler, der ihm begegnet, ist zu bemitleiden: Ist nämlich die gesamte Spielzeit nur hinter demjenigen her – egal wie oft er getötet wird!
Revenge Sim	Rache ist süß: Wer ihn einmal auf dem Gewissen hat, ist sich seiner dauernden Verfolgung gewiss.
Turtle Sim	Der klassische Sniper: Versteckt sich geschickt und attackiert mit tödlicher Präzision aus dem Hinterhalt.
Cheetah Sim	Überraschung – seine Taktik wird noch geheim gehalten!



▲ In der Area 51 müsst ihr zusammen mit einem Alien auf die Suche nach – haltet euch fest – Elvis gehen! So kultig die Aufgabenstellung, so knüppelhart die Mission.

**„Die spannenden Missionen begeistern durch freakige Aufgabenstellungen und werden euch lange bei der Stange halten.“**

zum Referenz-Titel auf dem N64 heran!

und Avenger-Sturmgewehre räumen großflächig unter den Terroristen auf, während sich die Laptop-Gun bestens für Undercover-Aktionen eignet, die Handgranaten, Minen und Raketenwerfer für Kamikaze-Attacken und die Laser- und Sniper-Rifles für Scharfschützenangriffe wahre Wunder vollbringen. Gegner bluten in der NTSC-Version übrigens ziemlich heftig und bleiben nach dem Ableben ganz realistisch auf dem Boden liegen und verschwinden nicht einfach wie in so vielen anderen Genre-Vertretern. Will euch nun ein Level partout nicht gelingen, könnt ihr ihn auch zu zweit im Splitscreen-Mode angehen und der bis an die Zähne bewaffneten Schar der Aggressoren mit Team-Taktiken einheizen. Brandneu ist auch der Counter-Operative-Modus: Ein Spieler versucht, ganz normal einen der Level zu schaffen, während der Kumpel in die Haut einer der Wachen schlüpft und mit seinen Terror-Kumpanen darauf aus ist,

Joanna Dark das Handwerk zu legen. Werdet ihr erwischt, beamt man sich einfach in den Körper einer Wache, die noch am Leben ist – very cool! Für diese beiden Spielmodi braucht ihr nun noch kein Expansion Pak (dann gibt's aber auch keinen Hi-Res-Modus), für die Vier-Spieler-Duelle inklusive bis zu acht CPU-Charakteren (siehe Kasten) ist die 4MB-RAM-Erweiterung jedoch ein Muss. Damit positioniert sich *Perfect Dark* sozusagen zwischen *Donkey Kong 64* (Expansion Pak Voraussetzung und mitgeliefert) und dem kommenden *Legend of Zelda – The Mask of Mujula* (Expansion Pak Voraussetzung und nicht mitgeliefert). Während nun im Solo-Shootout trotz haufenweise Details alles stets hübsch flüssig bleibt (30 fps), kracht die Framerate schon bei zwei Spielern stellenweise gewaltig in den Keller und wird trotz Expansion Pak bei vier angeschlossenen Pads zum virtuellen Daumen-Kino. Vielleicht sollte Rare in diesem Punkt

bis zum Release noch darüber nachdenken, ob man nicht auf einige Details und Texturen verzichten und stattdessen die Framerate hochschrauben könnte.

### Real-Life-Texturen via GameBoy-Kamera?

Ein mit Spannung erwartetes Feature ist aber nun definitiv gecancelt worden: Es wird in der fertigen Version leider nicht möglich sein, per GameBoy-Kamera die Visage eines Kumpels aufzunehmen und diese via N64-Transfer-Pak als Textur auf die Birne eines Charakters im Spiel zu legen. Laut Rare hat man daran hart gearbeitet, das Spiel sei aber jedesmal abgestürzt – vielleicht hat aber doch der moralische Aspekt in Form einer Weisung von Nintendo gesiegt. Nun gut, wäre sicher witzig gewesen, kann man aber in Anbetracht dessen, was die findigen Engländer sonst noch alles auf das fette 256-MBit-Modul gepresst haben,

verschmerzen. Die spannenden Missionen begeistern durch schwierige und freakige Aufgabenstellungen (z.B. Elvis aus der Area 51 befreien oder in Kooperation mit einem Alien eine Basis hochnehmen), jede Knarre besitzt noch eine zweite Einsatzmöglichkeit (ihr könnt z.B. die Shotgun auf Doppelfeuer einstellen, die Uzi mit Homing Fire versehen oder die Pistolen trotz ausreichend Munition als Schlagwaffe verwenden), und die Herausforderungen im Combat Simulator werden euch lange bei der Stange halten. Wie in *Blast Corps* werden hier Medaillen in den Disziplinen "King of the Hill" (Halten einer Stellung), "Capture the Flag", "Keep the Briefcase" (alle gegen euch) Duelle gegen verschiedenste Gegner in Anzahl und Charakter vergeben. Fazit: Eines der besten Spiele und in allen Kategorien verbesserter, würdiger Nachfolger eines Top-Hits für N64 wartet auf euch.



■ Ihr wollt mit dem Teufel im Mondschein tanzen? Kein Problem. Holt euch *Nightmare Creatures 2*!



▲ Spoiler! Spoiler! Der Endkampf findet auf dem Eiffelturm in Paris statt. (PS)



▲ Der Unterschied zum ersten Teil zeigt sich nicht zuletzt an den herumstehenden technischen Errungenschaften. (PS)



▲ Allein der Optionsscreen zeigt, mit welcher kranker Liebe zum Detail die Programmierer vorgegangen sind. (DC)



▲ Das schaut nach Ärger aus! (PS)

## Nightmare Creatures 2

DC PS ... und lasst nachts ja das Licht an!

**B**ereits die ersten Eindrücke dieses Horror-Games waren mehr als vielversprechend.

Nachdem uns Kalisto nun mit je einer bereits relativ fortgeschrittenen Version heimsuchten, hat sich dieser Eindruck sogar noch verstärkt. Die Fortsetzung des Splatter-Hits *Nightmare Creatures* hat das Zeug zum Klassiker.

Eines sollte jedem klar sein, der mit dem Gedanken spielt, sich dieses

Game zuzulegen. *Nightmare Creatures 2* ist mit Sicherheit nicht für zart besaitete Zocker geeignet. Im Gegenteil. Selbst wenn die auf den Screenshots erkennbaren



Blutfontänen mit Rücksicht auf die allzu präzente BPJS für den deutschen Markt noch entschärft werden (das Blut soll zumindest optional schwarz gefärbt werden), hat das Game noch mehr als genug Shock-Potential zu bieten.

Angefangen beim Abtrennen diverser Körperteile bis hin zum absolut unerwarteten Auftreten der unzähligen Monster gibt es kaum eine Sekunde, in der ihr nicht vor Horror zusammenschrecken werdet.

Doch bleiben wir erst einmal beim eigentlichen Thema. Entgegen unseren in der letzten Ausgabe veröffentlichten Informationen wird euch in *Nightmare Creatures 2* nur ein spielbarer Charakter zur Verfügung stehen. Doch dieser hat es wirklich in sich. Immerhin hat der arme Herbert Wallace, dessen bemit-

leidenswerte Rolle ihr übernehmt, es wirklich nicht leicht: Durch jahrzehntelange, unmenschliche Experimente des fiesigen Adam Crowley fast um den Verstand gebracht, sinnt der Gute nur noch nach Rache.

Jahrelang diesen Müll ertragen? Allein in einem Zimmer? Ohne Kabel-TV und Videogames? Kein Wunder, dass man da ein wenig sauer wird. Aber kaum einer von uns würde sich wahrscheinlich so ärgern wie der Titelheld dieses extremen Games. Und dieser Ärger manifestiert sich in gnadenloser Wut, die sich durch gezielte Schläge mit seiner Axt bemerkbar machen.

Klar, dass da kein Stein auf dem anderen, bzw. kein Knochen im Körper bleibt. Auf eurer Suche nach Crowley müsst ihr erwartungsgemäß an zahlreichen (bislang 22) verschiedenen Handlangern des Hexenmeisters vorbei. Diese stellen sich nicht nur mit so gefährlichen Waffen

### Nightmare Creatures 2

DC PS

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

28.03.  
2000

■ Erster Eindruck  
Horror-Splatter vom  
Feinsten.



▲ Da will man abends einfach nur ein Bier in der Altstadt trinken, und schon läuft einem so ein Halbstarker, äh Halbtoter über den Weg. (DC)



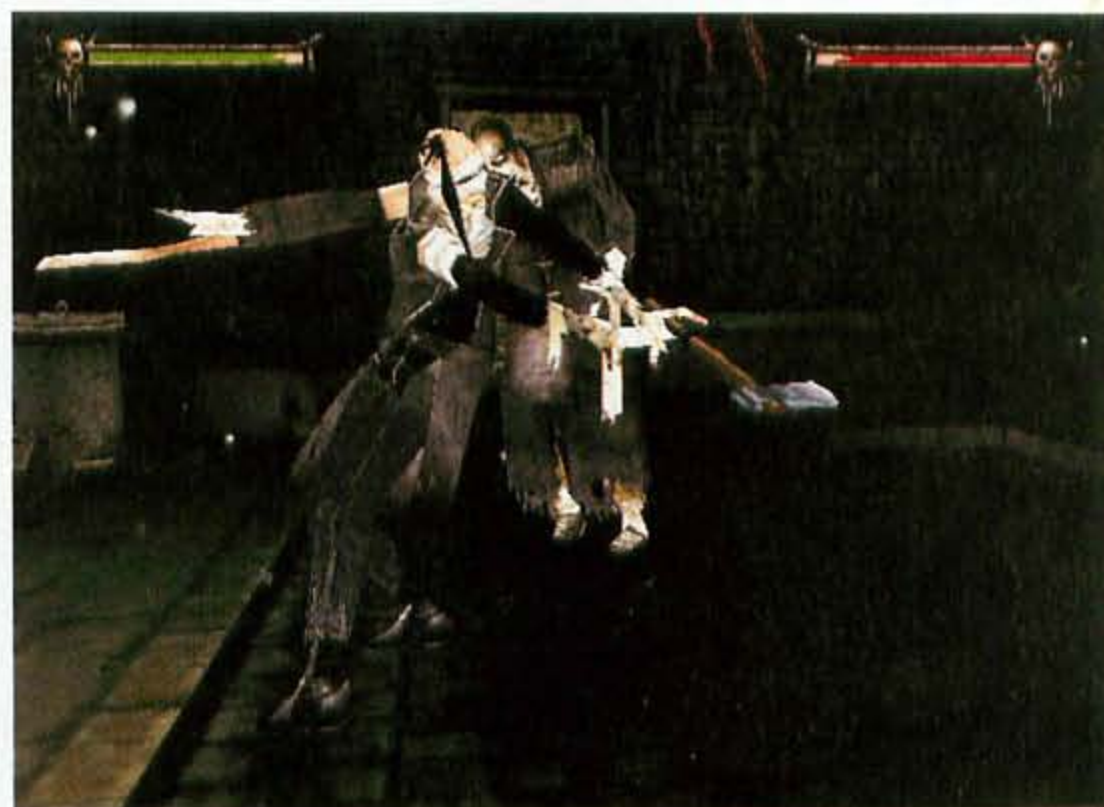
▲ Hand auf Herz. Wer würde sich freiwillig auf diesen Friedhof wagen? (DC)



**„Sollten sich die bisherigen Eindrücke bestätigen, könnte NC2 in Bezug auf Atmosphäre und Interaktion neue Maßstäbe setzen.“**



▲ Trotz der gruseligen Atmosphäre zeichnet sich das Spiel durch eine genre-untypische Friedfertigkeit aus... (DC)



▲ Nein, wir haben nicht daneben geschlagen, sondern holen gerade zum vernichtenden Finishing-Move aus. (DC)

**„NC2 macht einen sauberen Schnitt – blutleer ist dieses Game sicher nicht!“**

wie Motorsägen, sondern auch noch in großer Überzahl in den Weg.

Bereits jetzt merkt man dem Game sehr deutlich seine Anleihen an bekannten Horrorklassikern der Filmgeschichte an. Vom "Texas Kettensägen Massaker" über "Freitag den 13." bis hin zu "Frankenstein" werden Cineasten jeden ihrer Lieblinge in der einen oder anderen Form wiederfinden. Neben dem gelungenen Grusel-Flair hat das Game auch in technischer Hinsicht einiges zu bieten. So sieht beispielsweise euer Protagonist trotz jahrelanger Misshandlungen immer noch verdammt frisch aus. Gut, nicht wirklich gesund, doch gerade in der DC-Version besteht Wallace aus über 700 Polygonen, die ihm zusammen mit der sehr gelungenen Animation ein überaus realistisches Aussehen geben. Seine übers Gesicht gewickelten Mullbinden und der zerfetzte, blutige Mantel wehen bei jeder

Bewegung, und selbst immer wiederkehrende Aktionen sehen bei jedem erneuten Act anders aus. Überhaupt sollte man sich nicht von seinem Äußeren stören lassen, denn trotz seinem leicht verwilderten Aussehen hat Wallace einiges auf dem Kasten. Ob Laufen, Gehen, Schwimmen, Springen, Klettern oder selbstverständlich Kämpfen – er ist ein wahres Allroundtalent, der sogar der zweifellos schöneren Lara Croft in Bezug auf Aktionsvielfalt ohne weiteres Konkurrenz machen könnte.

Auch im Umgang mit den zwar spärlich verteilten, dafür aber umso durchschlagenderen Extrawaffen wie Pistolen und Splittergranaten ist Wallace bestens bewandert. Doch keine Angst, ein Spaziergang wird das Game nicht, denn auch die Gegner haben gehörig zugelegt und werden euch stellenweise richtig Probleme bereiten. Da trifft es sich gut, dass euch durch das simple Überren-

nen der großzügig verteilten Speicherpunkte langwieriges Zurückrennen erspart bleibt. Ebenfalls toll läuft bereits in der Preview das CD-Streaming, dank dem neue Abschnitte unbemerkt und ohne Verzögerung nachgeladen werden. Einzige Unterbrechungen des Spielablaufs sind so die kurzen Zwischensequenzen, die euch über den Fortgang der Story unterrichten. Auch der von vielen im ersten Teil so sehr gehasste Adrenalin-Balken, der wohl für zusätzliche Action sorgen sollte, ist verschwunden. So stellt sich trotz permanenter Spannung kein gekünstelt wirkender Stress im Spiel mehr ein. Ohne das noch nicht gänzlich fertige Produkt zu früh loben zu wollen, lässt sich bereits jetzt sagen, dass Kalisto mit *Nightmare Creatures 2* der ganz große Wurf gelingen könnte. Insbesondere die hervorragende Ausnutzung der technischen Möglichkeiten beider Konsolen kann auf ganzer Linie überzeugen. Vor

allem die DC-Version läuft bereits jetzt mit einer sehr hohen Frame-Rate und bietet eine wunderbar pixelfreie Grafik. Einziger Wermutstropfen ist der in den deutschen Versionen fehlende Soundtrack, der in den europäischen Versionen vom Horror-Rocker schlechthin, nämlich von Ex-Frontman und Gründer der Hardcoreband White Zombies, Rob Zombie beigeleitet wird. Deutsche Zocker werden sich wohl leider mit einer etwas gefälligeren Moby-Komposition zufrieden geben müssen.

AB





■ Bereits im phantastischen Intro werdet ihr von dieser bezaubernden Tänzerin begeistert. Was es wohl mit ihr auf sich hat?



■ Immer wieder fordern euch auch knackige Endgegner zum Duell. Nach gewonnenem Kampf wird Arcade-Style abgerechnet und eure Status-Verbesserungen werden mittels einer Art Slot-Machine ermittelt.

# Vagrant Story

**PS** Eines der besten Action-RPGs? Sieht derzeit danach aus!

**Z**umindest überhäufte die japanische Fachpresse den neuen Square Hit mit Lobpreisungen sondergleichen. Doch auch wir müssen zugeben, dass wir genauso fasziniert waren, als wir bei unserem Square-Besuch (VG 04/00) zum ersten Mal selbst Hand anlegen konnten. Keine Frage also, dass wir uns sofort die japanische Vollversion besorgten, um sie euch auf diesen beiden Seiten kurz vorzustellen.

## Vagrant Story

**PS**

■ Genre: **Action-RPG**  
 ■ Hersteller: **Squaresoft**  
 ■ Entwickler: **Squaresoft**

Japan erhältlich  
**USA**  
 3. Quartal 2000

■ Erster Eindruck  
 Ein wahr gewordener  
 Action-RPG-Traum!

Vollversion? Warum dann kein Import-Test? Nun, ganz einfach: Da ein großer Teil des Spielspaßes – wie es sich für ein RPG nun mal gehört – auch von der (hoffentlich genialen) Storyline herührt, wir allerdings zu unserem Bedauern kein Wort japanisch sprechen, sind wir einfach nicht imstande, zu diesem Game eine gerechtfertigte Bewertung abzuliefern. Das sehr gute Gameplay kann man da wohl schlecht alleine für sich bewerten. Da *Vagrant Story* allerdings ohnehin in USA und (sehr viel später) auch in Europa veröffentlicht wird, werdet ihr sicher in nächster Zeit wieder davon hören. Doch genug geschwafelt – was geht nun ab? Euer



Abenteuer spielt in der einst mächtigen und prunkvollen Stadt Lea Monde, einer Stadt, die schon viele Kriege gesehen hat, deren unüberwindbare Mauern jedoch jedem Ansturm standgehalten haben. Keine noch so große Armee konnte Lea Monde jemals einnehmen, nichts vermochte das blühende Leben in der Stadt zu gefährden. Nichts, bis zu jenem schrecklichen Tag vor nunmehr genau 25 Jahren: Was großartige Feldherren mit wochenlangen Belagerungen nicht vermochten, wo kein noch so mächtiger Zauberer die Befestigungen von Lea Monde niederreißen konnte, das schaffte ein fürchterliches Erdbeben innerhalb von wenigen Minuten. So blie-

ben nur noch Ruinen von dieser Metropole übrig, und die einzigen Lebewesen sind die Ratten, die durch die verlassen Gassen der Geisterstadt streuen. Nur noch Legenden ranken sich um die vergangenen Blütezeiten – Lea Monde wird seit jenem Ereignis von jedem vernünftigen Menschen gemieden. Denn neben den Ratten sollen noch weit schrecklichere Kreaturen, Gestalten, die nicht von dieser Welt zu sein scheinen, durch die dunklen Hinterhöfe schlurfen.



HP 100•100 MP 100•100  
RISK ZERO WAITING for COMMAND!



ステータス  
R. ARM ■ AVERAGE  
L. ARM ■ DYING  
HEAD ■ GOOD  
NECK ■ EXCELLENT  
BODY ■ GOOD  
LEGS ■ BAD

STRENGTH 85  
INTELLIGENT 90  
AGILITY 70

HP 200•200 MP 50•50  
RISK ZERO



GADGET BAG

WEAPON	1 / 8
BLADE	1 / 16
GRIP	1 / 16
SHIELD	0 / 8
ARMOR	6 / 16
GEM	0 / 48
ITEM	5 / 64

GET ALL  
END  
Items und Rüstungsgegenstände findet ihr zuhauf. Zum Glück gibbts Resident-Evil-like Schatztruhen, in denen ihr sie verstauen und für den späteren Einsatz aufbewahren könnt.

▲ Jeder einzelne Körperteil verfügt über eigene „Gesundheits-Werte“.

HP 200•200 MP 50•50  
RISK ZERO



▲ Praktisch: Rechts unten wird eine Map der im Umkreis befindlichen Räume eingeblendet. Optional könnt ihr noch in einem gesonderten Screen den kompletten Level begutachten, rotieren und zoomen.



▲ Ashley wird immer wieder von schrecklichen Visionen heimgesucht.



## Kopfgeldjäger in prekärer Situation

Doch gerade euch, Ashley Riot, muss es nun an diesen unheilvollen Ort verschlagen: Auf eurer Verfolgungsjagd nach dem Finsterling Sydney Losstarot habt ihr keine andere Wahl, als dem Schurken bis an diesen verwunschenen Ort zu verfolgen. Als ihr jedoch die Stadt betretet, wird euch sehr schnell klar, dass ihr es von nun an nicht mehr nur mit Sydney zu tun habt: Wo ihr in den ersten paar Räumen noch auf Fledermäuse und Wölfe trifft, kämpft ihr recht bald mit lästigen Zombies (z.T. ehemalige Mitstreiter), riesigen Minotauern und körperlosen, magischen Rüstungen – zum Glück seid ihr als Mitglied der VKP (Valentia Knights of the Peace) geschult im Umgang mit den verschiedensten Waffenarten. Ihr steuert euren Charakter dabei in bester Third-Person-Manier durch die kom-

plett in 3D-Polygon-Grafik gehaltenen Kerker und Straßen der Stadt – der Übersichtlichkeit halber könnt ihr die Umgebung jederzeit mit den L- und R-Tasten stufenlos um eure Spielfigur drehen und so auch die entlegensten Winkel durchstöbern. Neben den üblichen Bewegungsmustern wie rennen, Gegenstände untersuchen oder springen, kraxelt der gelenkige Protagonist Wände hoch, verschiebt bzw. trägt Kisten durch die Gegend, um z.B. höher gelegene Plattformen zu erreichen, und zückt gerne und oft auch sein mitgeführtes Breitschwert sowie andere, später gefundene Waffen. Sobald ihr auf einen Gegner trifft, zieht ihr mit dem Kreis-Button eure Waffe, bei erneutem Druck wird ein Gittermuster eingeblendet, das den Aktionsradius eures momentanen Metzler-Werkzeuges angibt – ein System, das wir bereits in ähnlicher Weise aus *Parasite Eve* kennen. Vor-

allem der Kampf-Engine wurde dabei große Beachtung geschenkt: Jeder eurer Gegner ist, ebenso wie ihr selbst, in die verschiedenen Trefferzonen Arme, Beine, Rumpf und Kopf eingeteilt, die auch jeweils gesondert angegriffen werden können. Attackiert ihr z.B. immer nur die Beine eines Zombies, wird sich dieser nach einigen Treffern nur noch sehr langsam fortbewegen können, und eure Chancen auf tödliche Treffer steigen enorm. Konzentriert ihr euch hingegen auf den Waffenarm eures Kontrahenten, wird euch dieser nicht mehr lange mit schmerzlichen Schwert-Combos einheizen können. Auch das Risk-System nimmt einen hohen Stellenwert ein: Eure Risk-Punkte bestimmen, wie ruhig Ashley im Moment gerade ist – je höher der Wert, desto aufgeregter ist er und kann so auf immer heftigere Schlag-Serien zurückgreifen (richtiges Button-Timing

vorausgesetzt). Wenn ihr eine Weile lang nicht mit Kampfhandlungen beschäftigt seid, sinkt dieser Wert schön langsam, während eure Hit-Points sich kontinuierlich wieder regenerieren. Wer also gerade auf dem Zahnfleisch dahinkriecht, sollte vorher in einem sicheren Raum einige Minuten relaxen, bevor er sich in die nächste Schlacht stürzt. Um auf alle Details einzugehen (das Kampfsystem wie auch das gesamte Game ist unheimlich umfangreich und bis ins Detail durchdacht), fehlt uns leider der Platz und das Verständnis (weil japanisch) – spätestens beim US-Import-Test gehen wir jedoch näher auf die angesprochenen Punkte ein. Wer aber partout nicht mehr warten kann, der wird auch so seine Freude am Game haben – mit viel Try-and-Error kommt ihr ganz gut zurecht. Und das Beste bei der ganzen Sache: Es läuft auch auf Mod-PlayStations!



▲ In Japan ist die *Vampire Hunter*-Serie Kult. Hierzulande können bislang nur die wenigsten mit dem Namen etwas anfangen. Das kann sich ja noch ändern...

## Vampire Hunter D

**PS** Ein bisschen *Blade*, ein bisschen *Resi* – fertig ist der Genre-Mix.

**B**asierend auf einer, vom hierzulande eher unbekanntem, japanischen Künstler Hideyuki Kikuchi erdachten Novelle orientiert sich dieses Action-Adventure deutlich am vielfach populäreren Anime-Film *Vampire Hunter D*.

Ihr übernehmt die Rolle des mysteriösen "D", eines mit schwarzem Cape und tief ins Gesicht gezogenen Hut bekleideten Söldners, der für gutes Geld in den Reihen der

Vampire aufräumt. Geradezu prädestiniert für diese Rolle ist "D" durch die Tatsache, dass er als Mischling aus Vampir und Mensch über die besten Fähigkeiten beider Rassen verfügt. Neben einigen sehr hilfreichen magischen Tricks manifestiert sich diese Besonderheit in seiner linken Hand, die neben einem eigenen Gesicht auch über einen eigenen Willen verfügt.

Ihr erhaltet den hochdotierten Auftrag, die von Vampiren entführte Tochter eines reichen Industriellen aus den Fängen des Obervampirs zu befreien. Eben dieser Auftrag führt euch schnurstracks in eine riesige Festung, in der es von unangeneh-

men Zeitgenossen nur so wimmelt. Als ob das alles sich nicht ohnehin schon nach Ärger anhören würde, müsst ihr euch zusätzlich mit anderen, nicht minder gefährlichen Kopfgeldjägern herumschlagen. Euer Auftraggeber hat anscheinend nicht genügend Vertrauen in eure Fähigkeiten, und hat neben euch noch eine Horde schießwütiger Söldner engagiert, die für die ausgesetzte Belohnung sprichwörtlich über Leichen gehen würden.

Neben eurer bereits erwähnten Hand, mit deren Hilfe ihr Gegnern kurz vor ihrem Ableben Energie abziehen könnt, steht euch ein im Laufe des Games immer umfangreicher werdendes Waffenarsenal zur Verfügung. Dabei ist jedoch zu

beachten, dass nicht jede Waffe bei jedem Gegner die gleiche Wirkung zeigt. Trotz Handgranaten, Lichtbomben und Holzpflocken werdet ihr aber meistens auf eure Standardwaffe, ein messerscharfes Schwert, zurückgreifen. Richtig eingesetzt lassen sich die Gegner damit problemlos tranchieren.

An Funktionen steht euch ein ähnliches Repertoire wie den Zombiejägern aus Raccoon-City zur Verfügung. In *Vampire Hunter D* könnt ihr zusätzlich noch strafen und springen. Leider erweisen sich beide Bewegungen in der uns vorliegenden Preview-Version als noch nicht ganz ausgereift. So habt ihr bei den Sprungpassagen, neben der nicht immer sehr vorteilhaften Kameraführung, mit einer gewissen Ungenauigkeit zu kämpfen. Ebenfalls ungewohnt ist die Straffunktion, mit der ihr euch mit gezielter Waffe um einen Gegner her-



### Vampire Hunter D

**PS**

Genre: Action Adventure  
 Hersteller: Virgin Interactive  
 Entwickler: JVC

2. Quartal  
 2000

Erster Eindruck  
 Horror-Adventure im  
 bewährten *Resi*-Stil.





▲ Dieses Problem habt ihr soeben im wahrsten Sinne geteilt.



▲ Lasst euch nicht täuschen! Auch wenn der Kerl rechts gefährlicher aussieht, geht die Gefahr von dem Mädel aus!



▲ Bevor ihr einem Gegner völlig das Lebenslicht ausblast, könnt ihr ihn auch aufsaugen und so magische Energie erhalten.



▲ Gerade fliegende Gegner sind wegen der ungenauen Steuerung ein besonderes Problem.



▲ Eine Hand, die kluge Ratschläge gibt! Was soll's? Hauptsache, sie hilft weiter.



▲ Dem Wasser in späteren Leveln solltet ihr fernbleiben.



## „Ein bisschen Feintuning hier und da, und *Vampire Hunter D* hätte das Zeug zum Hit. Horror-Fans wird's freuen.“

umbewegt und so nicht direkt ausweichen könnt. Auch das Umdrehen ist in solch einer Situation relativ schwierig, was sich bei zusätzlichen Gegnern im Rücken schnell zu einem lebensbedrohenden Problem entwickeln kann. Immerhin bietet euch das Game bereits jetzt die Möglichkeit, jederzeit und so oft ihr wollt zu speichern, was den Frustrationsfaktor in Grenzen hält.

Im Spiel kommt es immer wieder zu Schlüsselszenen, in denen ihr euch entscheiden könnt, wie ihr reagieren möchtet. Je nach getroffener Entscheidung entwickelt sich die Storyline anders und kann somit sogar in drei verschiedenen Schlusssequenzen enden. Auch die

Reihenfolge, in der man die verschiedenen Räume betritt, hat einen merklichen Einfluss auf den Spielverlauf. Neben Kämpfen mit Gegnern stellen diverse Rätsel einlagen eure grauen Zellen auf die Probe, wobei jedoch der teilweise happe Schwierigkeitsgrad ähnlicher Genrekollegen nicht erreicht wird. Meist habt ihr es mit eher simpel gestrickten Verschiebe-Puzzeln zu tun.

Der Spielablauf kann seine deutlichen Parallelen zum großen Vorbild *RE* nicht verleugnen. So lässt sich auch in *Vampire Hunter D* neben "D" ein weiterer Charakter steuern, auch wenn dieser Part nur einen Bruchteil des kompletten Games einnimmt.

Grafisch kann das Game bislang nicht mit der *RE*-Serie mithalten. Auch wenn ihr euch in *Vampire Hunter D* mit einem aus Polygonen zusammengesetzten Charakter durch vorberechnete Hintergründe bewegt, wirken gerade diese doch vergleichsweise sehr einfallslos und geben kaum Anhaltspunkte zur Orientierung. Zumindest die Türen sollten mit Hilfe von Symbolen gekennzeichnet werden. Der häufige Blick auf die Übersichtskarte ist ansonsten quasi vorprogrammiert. Es bleibt aber zu hoffen, dass bis zur finalen Version in den oben genannten Punkten noch ein wenig nachgebessert wird.

Nichts zu bemängeln gibt es übrigens an der gelungenen Sprachausgabe, die bislang jedoch komplett in Englisch gehalten ist. Inwieweit hier eine deutsche Synchronisation erfolgen wird, ließ sich noch nicht in Erfahrung bringen,



doch selbst wenn die Entwickler auf dieses Feature verzichten werden, lässt sich der Handlungsfaden dank der eingebundenen deutschen Texte auch ohne Englisch-Kenntnisse problemlos verfolgen. **AB**



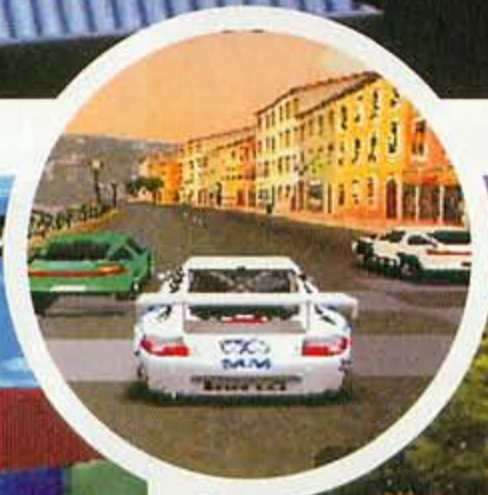
▲ Der 993 Turbo liegt mit quietschenden Reifen in der Kurve.



▲ Engine und Kursdesign bedürfen noch deutlichen Feintunings.



▲ Eine Prise zuviel V-Rally-Engine? Der klassische Porsche 550 Spyder hebt auf dem Rundkurs ab und bleibt am Reifenstapel kleben.



▲ Es tut schon in der Seele weh, den 911 RS Clubsport von 1973 derart verbeult zu sehen – immerhin: Die Wagen nehmen jetzt deutlich Schaden.

# Need for Speed: Porsche

**PS** Über 50 Jahre deutsche Sportwagengeschichte in einem Rennspiel!

**D**er neue und mittlerweile fünfte Teil der EA-Erfolgsreihe *Need for Speed* stellt zum ersten Mal nicht Supercars verschiedener Edelmanufakturen gegeneinander, sondern beschäftigt sich ausschließlich mit den Rennern aus Zuffenhausen.

Das Spiel lockt den Racing-Fan dabei sofort durch seine liebevolle Aufmachung: Ihr könnt euch, beginnend mit den fünfziger Jahren und

dem ersten großen Porsche-Erfolg – dem 356 – in historischen Rennen, untermalt von zeitgenössischer Musik, bis zum Jahr 2000 mit dem aktuellen Paradedeich, dem 911 (1996) Turbo mit 420 PS vorkämpfen. Mit zunehmenden Rennerfolg könnt ihr euch mit dem erkämpften Preisgeld solche unbezahlbaren Klassiker wie den 550 Spyder, den ersten 911, den Überwagen 959 (1987 in limitierter Stückzahl mit 450 Turbo-PS und 315 km/h Spitzengeschwindigkeit aufgelegt) oder auch Boxster (S) und 911 (1993) Turbo zulegen. Sogar die ungeliebten und von Porsche am liebsten totgeschwiegenen Vierzylindermodelle 924, 944, 968 und 928 stehen zur Wahl. Vorausgesetzt, ihr habt nach den zahlreichen Reparaturen an Chassis, Motor und Radaufhängung noch genügend Kohle übrig. Die Porsche können nämlich diesmal wahrhaft schrottreif gefahren werden – gesplitterte Fenster, Beulen ohne Ende und zerstörte

Scheinwerfer inklusive. Keine Lust auf zeitintensives Erkämpfen besserer Boliden? No Problem: Im Time Attack, Quick Race, Capture the Flag oder Verfolgungsrennen darf sofort aus den Vollen geschöpft werden. So und nun zu den negativen Aspekten unserer Preview-Version: Die recht frühe Alpha-Engine steht noch auf etwas klapprigem Gestell mit Blitzern, Polygonfehlern, fehlenden Straßenstücken und Pop-Ups. Auch in Sachen Fahrphysik sollten die Eden-Studios vorsichtiger mit ihren V-Rally-Wurzeln umgehen: Ein Porsche 911 fabriziert nun mal bei 150 km/h keinen Überschlag, wenn er über eine kleine Bodenunebenheit fährt! Der Techno-Müll-Begleitsound (die kultigen historischen Sounds gefallen uns viel besser) in den Standard-Spielmodi übertönt noch bei weitem jede Art von Motorensound der luft- und wassergekühlten Sechszylinder-Boxermo-



toren, selbst bei Feinjustierung im Sound-Menü. Auch das Kurs-Design der Strecken in Japan, Schottland, Frankreich, Deutschland und den USA sollte man nochmal überdenken: Wenn schon lauter fiese 90-Grad-Kurven, dann bitte mit frühzeitiger, deutlicher Kennzeichnung – wer will schon dauernd auf die Mini-Karte links unten schauen? Gute Ansätze sind vorhanden (die Sportwagen-FMVs sind auch wieder mit dabei, yeah!), es gibt aber noch einiges zu tun bis zum Release, um den Qualitäts-Standard, den Porsche auf seine Autos hält, auch auf der PS zu liefern. Leider ist bis zum Release nicht mehr allzuviel Zeit – wir drücken dennoch die Daumen. **RRK**

**Need for Speed: Porsche**

**PS**

- Genre: Fun-Racer
- Hersteller: EA
- Entwickler: Eden Studios

Ende März 2000

Erster Eindruck: Starke Lizenz – aber noch Mängel im Detail

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**



▲ Auch wenn die Unfälle spektakulär aussehen, muss leider aus Rücksichtnahme auf die Hersteller auf ein echtes Schadensmodell verzichtet werden.



▲ Zwergewerfen! Naja, fast. Immerhin geht es darum, mit dem Minicooper so weit wie möglich zu springen.



▲ Klarer Fall! Zu einem guten Racer gehören auch Nachtrennen. Wie ihr selbst sehen könnt, steht zumindest der optische Aspekt GT2 in nichts nach.



▲ An der Fernsicht gibt es wirklich nicht allzu viel zu kritisieren.



▲ Die Strecken sind allesamt mit interessanten Konstruktionen gespickt.



▲ Gefühlvoll um Kurven zu sliden, fällt in der Preview-Version noch relativ schwer.



▲ In dieser kurvigen Passstraße macht sich die sensible Steuerung bemerkbar.

## Vanishing Point



**PS** Eine neue Arcade-Referenz für die PS?

**D**as Entwicklerteam Clockwork Games arbeitet eifrig an der Fertigstellung ihres neuesten Racers *Vanishing Point*. Dass das Game solch gute Fortschritte macht, überrascht umso mehr, wenn man sich vor Augen hält, dass es sich bei Clockwork Games um ein relativ kleines und im Rennspielgenre eher unbekanntes Team handelt.

Wir erinnern uns: Das große Ziel des

Games ist es, den Bildaufbau so weit in den Horizont zu schieben, dass er von den Spielern nicht mehr wahrgenommen werden kann. Daher auch der Name *Vanishing Point* – Punkt des Verschwindens. Nachdem uns Acclaim-Presserepresentant Ingo Pfeil, der Nachfolger des berühmten Stefan "hey ich bin selber Zocker, glaub mir, das Game ist genial" Lulu, uns endlich mit einer spielbaren Version beglückte, müssen wir den Ankündigungen in zumindest einem Punkt zustimmen. Das Game ist verflucht schnell. Fast schon zu schnell, um ehrlich zu sein. Ganz offen gesagt, ist uns nicht eine Runde ohne Crash gelungen. Aber in diesem Punkt wollen die Entwickler noch am Gameplay arbeiten. Obwohl die Version bereits relativ fortgeschritten ist, mussten wir leider auf die große Auswahl an zur Verfügung stehenden Fahrzeugen verzichten und ausschließlich mit einem Lotus

Elise vorlieb nehmen. Auch das von Seiten der Entwickler als "fortschrittlichste" Fahrphysik-Engine bezeichnete Fahrmodell scheint seinen Erwartungen gerecht zu werden. Es macht

**“Schnell, fast schon zu schnell! Nicht das so etwas ein Nachteil wäre, aber es ist sauschwer, die Autos zu steuern.”**

bereits jetzt einen Riesenspaß, mit den sehr schön designten Fahrzeugen über die abwechslungsreichen Strecken zu rasen. Ob das von Clockwork Games angestrebte Ziel, ein Äquivalent zum genialen Sega-Renner *Scud Racer* zu schaffen, wirklich erreicht wird, steht allerdings auf einem anderen Blatt. Sollte die PS jedoch nicht mehr die benötigte Leistung für solche hardwaretechni-

schen Extremforderungen haben, so dürfte die mittlerweile als bestätigt geltende DC-Version damit kaum Probleme haben. Immerhin läuft die bislang nur zu internen Testzwecken existierende DC-Vorabversion bereits jetzt mit konstanten 60 fps. Die endgültige DC-Engine soll komplett neu entwickelt werden und somit das Bestmögliche aus der Maschine herausholen. AB



### Vanishing Point

**PS**

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

**Mai 2000**

■ Erster Eindruck  
 Noch lange nicht ausgereift, aber sehr interessant.



▲ Im Trainings-Level werdet ihr mit der bombigen Steuerung vertraut gemacht.



▲ Ob wir aus diesem Explosionsorkan heil rauskommen?



▲ Die mächtige mobile Flugabwehrstation packt ihre Tricks aus!



▲ Der Mittelgegner von Level zwei hat überzeugende Argumente drauf...



▲ Bei dicken Brocken solltet ihr zum Ausweichen den Air Dash verwenden.



▲ Mit dem Lock-On-Kegel plaziert ihr Bomben direkt auf mobilen Gegnern.

## Silent Bomber

**PS** Neue Gameplay-Ideen im Arcade-Sektor gefällig? Schaut euch diesen Kracher von Bandai an!

**M**echano-Kreaturen überfallen einmal wieder unsere gute alte Erde. Und erneut wird von einer unerschrockenen Ein-Mann-Armee zurückgeschossen. Oder etwa nicht? Zumindest die Ein-Mann-Armee stimmt, doch geballert wird in *Silent Bomber* nicht!

Anstelle des Laser- und bleihaltigen Standard-Gameplays vergleichbarer Titel à la *One* oder *Apocalypse* ließ Bandai die grauen Zellen auf Hoch-

touren laufen und kreierte folgende innovative Idee: Euer Charakter kann verschiedene Bomben-Arten auf dem Boden plazieren und aus sicherer Entfernung zünden. Je weiter ihr kommt, desto mehr Energy-Items sammelt ihr und verteilt sie auf die Kategorien Bombenanzahl, Sprengkraft und Schutzschild. Doch schon bald werdet ihr merken, dass die wild um sich feuernden und schnellen Cyborgs in den 14 Stages damit nicht mehr kleinzukriegen sind. Neue Taktiken sind gefragt: Haltet ihr Viereck gedrückt, lassen sich via Lock-On-Kegel z.B. auch mehrere Napalm-Bomben direkt auf beweglichen Gegnern deponieren! Habt ihr dieses Prinzip erstmal verinnerlicht, steht einer der rasantesten Arcade-Action-Kapriolen nichts mehr im Weg. Später könnt ihr sogar mehrere Ziele gleichzeitig attackieren. Riesige Bossgegner beschießen euch aus allen Rohren, gigantische Explosionen in allen

Neon-Farben erschüttern den Screen und lodernde Feuerwände durchziehen die abgewrackten Industrieanlagen, in denen *Silent Bomber* spielt. Und der Clou ist: Selbst im gigantischsten Detonationswirrwarr und zig Mechano-Kreaturen On-Screen geht

men, wird jedenfalls schon durch den Air Dash (zweimal Jump-Button kurz hintereinander drücken) leicht gemacht. An der Kameraperspektive gibt's auch *nichts auszusetzen* – ihr seid stets optimal im Bild. Ein Zwei-Spieler-Modus soll schließlich für

**„Endlich wieder innovative Ideen! Es kracht und scheppert in *Silent Bomber* und das mit einem Gameplay, das so einfach wie genial ist.“**

die Framerate nicht einen Zähler nach unten! Und nach Polygon-Fehlern und Clippings sucht man ebenfalls vergeblich. Die technische Seite unserer Preview-Version war jedenfalls schon extrem beeindruckend. Wenn jetzt noch ein Strafing-Feature das Handling unseres stillen Bombers erleichtern würde, wären wir überglücklich. Aus brenzligen Situationen entkom-

künftige Bomben-Action im Duett sorgen. Alle Spielhallen-Fans sollten sich diesen potentiellen Hit schon mal für Ende Mai vormerken. Solche Gameplay-Innovationen wollen wir noch öfters sehen! Wenn die Stages 4 bis 14 nur annähernd das halten, was die ersten drei versprechen, schimmert bereits jetzt der Classic-Heiligenschein über *Silent Bomber*!

**RK**

### Silent Bomber

**PS**

■ Genre: **Arcade-Action**  
 ■ Hersteller: **Studio 3/Virgin**  
 ■ Entwickler: **Bandai**

**Ende Mai 2000**

■ Erster Eindruck  
 Seit *Bomberman* nicht mehr so schön gesprengt!



▲ Kommt uns das nicht bekannt vor? Zumindest *Bemani*-Fans wissen beim Anblick dieser Screenshots sofort, welche Musik hier gespielt wird.



▲ Hier hechtet ihr einem Papierflieger hinterher und müsst ihn vor dem Mitspieler fangen.



▲ Sogar ein kleiner Shooter (mit Waffen-Upgrades) findet sich auf der Scheibe.



▲ YIIIEEHA! Mittels drei Buttons erwehrt ihr euch der anrückenden Ganoven.



▲ Da sieht er nur noch den Abgasstrahl: Pferderennen sehen wir immer gerne...



▲ Das Spielprinzip ist bei allen Games höchst simpel. Beim Boxkampf z.B. müsst ihr nur zur rechten Zeit angreifen (rechts) oder blocken (links).

## Bishi Bashi Special

**PS** Wischi Waschi – wie bitte? Also Namen haben diese Japaner...

**J**a, so dürfte es wohl einigen von euch gehen: Was ist denn das für ein Game? Ursprünglich eigentlich nur für den japanischen Markt entwickelt, entschied sich Konami nun doch noch dafür, dieses etwas ungewöhnliche Party-Spiel auch auf dem europäischen Markt zu veröffentlichen. Kommen nun nach *Beatmania* endlich auch die anderen, etwas freakigeren Sachen zu uns?

Eine gute Entscheidung, wie wir denken. Denn auch wenn sich das Massenpublikum von diesen Titeln wahrscheinlich eher weniger angesprochen fühlt, tut etwas Abwechslung doch immer gut. *Bishi Bashi Special* vereint die beiden Titel *Super Bishi Bashi* und *Hyper Bishi Bashi* in einer Compilation und bietet zusammen weit über einhundert verschiedene Mini-Games, die vor allem im Multiplayer-Modus für eine gehörige Portion Spaß sorgen sollen. Im Prinzip könnt ihr euch dies als eine Art "Mario Party ohne Spielfeld" vorstellen – nur noch die Pad-schrotenden Zwischenspielchen sind übrig geblieben. Bei diesen Games handelt es sich nun meistens um simple Reaktions-Tests, kleinere Denk-Aufgaben und wenige Action-Intermezzi. Ist gerade keiner eurer Kumpels anwesend, könnt ihr alleine entweder auf Punkte spielen oder gegen einen CPU-gesteuerten

Kontrahenten antreten und in einem Durchlauf von knapp dreißig Stages beweisen, wer der wahre Meister des Pads ist. Dieser Modus wird allerdings schon nach wenigen Spielen relativ langweilig, da ihr das Game erstens dank unendlicher Continues problemlos durchzocken könnt und zweitens ohne die bissigen Kommentare menschlicher Mitspieler einfach keine Stimmung aufkommen will. So richtig witzig wird die ganze Sache erst ab zwei Spielern, wobei der Party-Spaß dann im Multi-Player-Match mit acht Freunden gipfelt. Spielen können allerdings immer nur zwei Spieler gleichzeitig, in einem Tournament scheidet dann immer der Verlierer einer Partie aus, bis nur noch zwei Zocker übrigbleiben. Das Spielprinzip ist dabei denkbar simpel ausgefallen: Schubst gegnerische Autos von einem Hochhaus, gebt auf einem Taschenrechner die richtige Lösung auf die gestellten

Rechenaufgaben ein, führt eingeblendete Beat'em-Up-Special-Move-Kombinationen möglichst schnell aus, fährt mit einem Buggy durch einen verwinkelten Hindernis-Parcours... Genial, da Konami, sind auch die beiden Mini-Games *Guitar Freaks* und *Dance Dance Revolution* – na, sagt euch das was? Zwar könnt ihr hier nur einen recht kurzen Song performen, aber ein Wiedersehen mit alten Bekannten macht doch immer Freude, oder? Grafisch wird zwar nur unterste Schublade geboten, allerdings scheint dies den Spielspaß nicht im Geringsten abträglich zu sein. Auch die Sound-Seite wartet nur mit einigen verrückten Sprach-Samples und seichter Hintergrund-Berieselung auf. Ob vor allem der Multiplayer-Modus das hält, was er verspricht, werden wir euch nächsten Monat nach einer geselligen Test-Session mitteilen können.

### Bishi Bashi Special

**PS**

- Genre: Mini-Games en masse
- Hersteller: Konami
- Entwickler: Konami

März  
2000

■ Erster Eindruck  
Alleine fad – im Team  
ganz Spaßig!

What do you want to play today?



# PC Player kostenlos!

Na gut, wenigstens eine Ausgabe. Aber wir sind uns sicher: Danach möchten Sie uns nicht mehr missen. Brauchen Sie auch nicht: Wenn wir nichts mehr von Ihnen hören, bekommen Sie Ihr persönliches Exemplar jeden Monat druckfrisch in den Briefkasten. Und das sogar rund 15 Prozent günstiger als am Kiosk. Also, flugs die Schere gezückt und den Coupon ausgeschnipst.

Ja, ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich PC Player jeden Monat per Post frei Haus mit rund 11 Prozent Preisvorteil (pro Heft nur 7,00 Mark statt 7,90 Mark, Jahresabopreis 84,00 Mark (42,95 Euro), Schüler-/Studentenpreis 72,00 Mark 36,31 Euro). 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 an den Verlag weiterzugeben

**Widerrufsgarantie:** Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player 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: \_\_\_\_\_ CVI05

[www.pcplayer.de](http://www.pcplayer.de)

Den ausgefüllten Coupon bitte an:

**PC PLAYER**  
**Aboservice CSJ**  
**Postfach 14 02 20**  
**80452 München**

schicken oder alternativ per **Telefon (089-209 591 38)**  
**Fax (089-200 281 22)** oder per E-Mail ([future@csj.de](mailto:future@csj.de)) bestellen.

**Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von zehn Tagen bei PC Player, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



## 100% Test

Games auf dem Prüfstand

### VG-Crew



**Jan (aka Gecko)**  
Hatte diesen Monat wirklich Grund zum Jubeln: Sein Sohn Tim Michael wurde geboren! Kaum zu glauben, wie schnell er das Interesse an den Games verlor – ist das etwa eine gute Einstellung für einen Zocker???

SPIELT ZUR ZEIT

■ MediEvil 2, PS ■ Grandia, PS  
■ ITF: Summer Games, N64

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



**Ralph (aka Bronco)**  
Die Dumpfbacke schloß unsere niegelagelte PS2 an einen falschen Konverter an – PUFF machte es und die liebe Maschine spie ein Rauchwölkchen aus. Zur Strafe muß er das nächste Hugo testen!

SPIELT ZUR ZEIT

■ MediEvil 2, PS ■ Ridge Racer V, PS2  
■ Carrier, DC

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



**Christian (aka ToX)**  
Hat endlich sein altes Funkgerät entsorgt und sich ein richtiges Handy zugelegt. Stolz kam er an – und jeder lachte ihn aus: "Wächst das noch?", "Hat's nicht zu was Großem gereicht?" – nu isser beleidigt... hehe...

SPIELT ZUR ZEIT

■ Grandia, PS ■ WWF Smackdown, PS  
■ Star Ocean 2nd Story, PS

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



**Axel (aka Äxl)**  
Nervt die gesamte Redaktion mit seinen ständigen "Ich-fotografiere-die-Redaktion-für-die-Fotostory"-Attacken. Blitz hier, Blitz da – wir konnten Bronco nur mühsam davon abhalten, ihm die Kamera in... Naja... :)

SPIELT ZUR ZEIT

■ Resi 3: Nemesis, PS ■ Top Gear Hyper Bike, PS  
■ Muppet Racemania, DC

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



**Sönke (aka Sanka)**  
Mit blitzenden Äuglein, einem Grinsen, das nur die Ohren aufhielten und ständigen Jauchzern kam er an: Er hatte von Billy Boy die X-Box erklärt bekommen! Nu isser ganz happy. 2001 kommt ja bald, Sanka! :)

SPIELT ZUR ZEIT

■ International Track & Field, GBC  
■ Ridge Racer V, PS2 ■ Sega GT, DC

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

### VIDEO GAMES Die zehn besten Tests

Rang	Titel	Plattform	Prozent
1	Grandia	PlayStation	92%
2	Tomb Raider 4: The Last Revelation	Dreamcast	88%
3	Tony Hawk's Skateboarding	Nintendo 64	88%
4	MediEvil 2	PlayStation	86%
5	Star Ocean 2	PlayStation	86%
6	Fear Effect	PlayStation	84%
7	F1 2000	PlayStation	84%
8	WWF Smackdown	PlayStation	84%
9	Pokémon Stadium	Nintendo 64	83%
10	Micro Maniacs	PlayStation	83%

GETESTET:  
**60**  
GAMES

# GRANDIA

### PLAYSTATION

Amerzone	117
Army Men – Sarge's Heroes	114
Beatmania	101
Brunswick Circuit Pro Bowling	117
Crusaders of Might & Magic	106
F1 2000	92
Fear Effect	80
Gekido	90
Grandia	66
Ghoul Panic	75
Guilty Gear	102
Marvel vs. Capcom	96
MediEvil 2	72

Micro Maniacs	100
Muppet Racemania	94
Psychic Force 2	111
Resident Evil Survivor	105
Star Ixiom	115
Star Ocean: The 2nd Story	82
Superbike 2000	99
Syphon Filter 2	84
The Dukes of Hazzard – Racing for Home	107
Theme Park World	103
Top Gear Hyper Bike	97
UEFA Champions League Saison 99/00	110
Victory Boxing 3	112
WWF Smackdown!	108

### NINTENDO 64

Army Men – Sarge's Heroes	114
Battletanx: Global Assault	115
Daikatana	104
ECW Hardcore Rev.	113
ITF: Summer Games	98
Jeremy McGrath Supercross	109
Paperboy 64	109
PGA European Golf	113
Pokémon Stadium	95
Rat Attack	111
Tony Hawk's Skateboarding	88
ECW Hardcore	

### DREAMCAST

Revolution	113
Tomb Raider IV – The Last Revelation	86
Wetrix +	116

Speedy Gonzales	131
Swing	130
The Mask of Zorro	131
Top Gear Pocket 2	130
Wings of Fury	131

### GAME BOY

Crazy Castle 4	131
Dragon Quest Monsters	130
ECW Hardcore Revolution	130
Game & Watch Gallery 3	131
International Track & Field	130
Janosh	130
Konami GB Collection Vol. 2	131

IMPORT	
Chaos Break	126
Ore No Ryoori	125
Strider Hiryu 1 & 2	127
Carrier	122
Sega GT Homologation Special	120
Seven Mansions	116
Metal Slug 2nd Mission	125

### Zeichenerklärung

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

VIDEO  
**GAMES**  
Platin  
**CLASSIC**

■ Oops – erwischt! In den Dom-Ruinen trifft ihr zum ersten Mal auf den Schurken Oberst Mullen.



Was hat ein K... Jawohl, Oberst Mullen.  
Wo kommt ihr her?  
Leen, sichern sie den Ausgang.



# Grandia

Eines der besten Saturn-RPGs nun auch endlich auf PAL-PlayStations!



## Shortcut

- 😊 fesselnde Storyline
- 😊 sympathische Charaktere
- 😊 Wahnsinns-Sound
- 😊 geniales Skill- und Kampf-System
- 😊 phantastische englische Sprachausgabe
- 😊 Ladezeiten
- 😊 ruckelt recht stark
- 😊 für Profis zu leicht

▼ Kommt uns bekannt vor: Jeden Tag um zwölf Uhr mittags das gleiche Theater...

Unsere Relaunch-Ausgabe, die 01/00 war nicht nur für uns dank mächtiger Future-Power im Rücken eine Freude – auch Import-Rollenspieler wurden in diesem Monat mit zwei überragenden Produkten beglückt: Neben dem genialen *Final Fantasy Anthology*, das die beiden FF-Teile V und VI beinhaltet, war es vor allem Game Arts' *Grandia*, das für nächtelange Test-Sessions sorgte.

Wo PAL-only RPGler noch immer (und vermutlich noch bis in alle Ewigkeit) auf die beiden famosen Square-Games warten, darf sich der europäische Rollenwechsler dank Ubi Soft wieder auf Nachschub freuen: Ab Mitte März ist *Grandia* angesagt – das Privatleben wird wieder mal für einige Wochen ordentlich strapaziert werden. Doch was ist es, das eben dieses Game über die meisten ande-

► Auf dem Dampfschiff trifft ihr zum ersten Mal auf die Profi-Abenteurerin Feena, die euch dann auch im weiteren Verlauf des Abenteuers unterstützt.



ren RPGs hebt? Natürlich ist es die geniale Story, die euch jedoch zu Beginn (und auch die ersten paar Stunden) gänzlich verborgen bleibt. Was hinter den Plänen der Garlyle-Armee unter der Führung von Baal und seinem Sohn Mullen und der Aktion "Yggdrasil" steckt, könnt ihr anfangs nicht einmal erahnen. Als Justin, Spross eines alten Abenteurer-Geschlechts, kümmert ihr euch vorerst nur um



Wow! Ein MÄDCHEN!?  
Der größte Abenteurer in der Neuen Welt ist ein Mädchen.

eure eigenen Probleme. Euer Ziel ist es, eurem verschollenen Vater, dem wohl bekanntesten und besten Abenteurer, nachzueifern und selbst zu Ruhm und Ehre zu gelangen. Bis jetzt hattet ihr allerdings noch nie die Chance, an einer aufregenden Expedition teilzunehmen, und so spielten sich eure "Abenteuer" bislang nur in eurem Kopf ab. Alles änderte sich an jenem schicksalhaften Tag, an dem euch der Kurator des örtlichen Museums zu den Dom-Ruinen schickt, wo ihr zum



Mmmm mmmm. Nur noch ein bisschen... nur bis zehn zählen...



▲ Um die Überfahrt nach Elenia zu finanzieren, werdet ihr zum Deckschrubben verdonnert.



▲ Der Einkaufs-Screen wurde vorbildhaft übersichtlich gestaltet.

„So friedlich vereint werdet ihr Justin und Feena selten antreffen – meistens zanken sich die beiden. Oder bahnt sich vielleicht doch eine kleine Love-Story an?“





**Das Skill-System:**

■ Auch das Skill-(Magie) System erinnert entfernt an *Secret of Mana* (und natürlich viele andere Games...). Durch den Einsatz von verschiedenen Waffenarten (Äxte, Bögen, Schwerter, etc.) erlernen eure Recken neue Spezial-Attacken. Dies läuft in diesem Sinne ab, dass ihr für jeden Schlag (oder Zauberspruch) Skill-points erhaltet, die dann, sind einmal hundert beisammen, für einen Level Up der jeweiligen Waffe/des jeweiligen Spruches sorgen. Verwendet ihr Spezial-Attacken öfters, lassen sich diese auch noch einmal in fünf Stufen steigern. Für manche Spezial-Attacken müsst ihr sogar mehrere verschiedene Waffen bis zu einem bestimmten Level pushen, um diese dann ausführen zu können. Ständiger Waffenwechsel ist also ein Muss. Zaubersprüche könnt ihr zwar erlernen, müsst aber den Grund-Spruch (Erde, Feuer, Wasser, Luft) erst im Eintausch durch ein Mana-Egg erwerben. Mana-Eggs sind somit die begehrtesten Items überhaupt. Setzt ihr nun ständig einen Wasser-Spruch ein, wird auch der mit der Zeit immer stärker werden, aber immer ein Wasser-Spruch bleiben. Um nun z.B. einen eisigen Blizard heraufzubeschwören, müsst ihr nun neben dem Wasser-Spruch auch einen Wind-Spruch beherrschen und diese beiden kombinieren. Ziemlich genial!



■ Oben werden nach einem Kampf die Skill-Punkte abgerechnet, unten kaufen wir Zaubersprüche.



▲ Ab in den Sonnenuntergang. Lange hält diese romantische Stimmung allerdings nicht an – ein düsteres Geisterschiff naht.

ersten Mal richtige Abenteuer-Luft schnuppern sollt. Doch was in diesen Ruinen dann geschieht, wird euer weiteres Leben drastisch verändern...

**Der mysteriöse Geisterstein**

Dort nämlich, in den tiefsten Tiefen der Ruinen, dort, wo die Garlyle-Armee bei ihren Ausgrabungen scheiterte, trifft ihr auf eine seltsame Erscheinung. An einem zuvor unsichtbaren Durchgang beginnt der magische Stein, den ihr einst von eurem Vater erhaltet, zu glühen und öffnet einen Geheimgang. In einem versteckten Altar-Raum trifft ihr auf die geisterhafte Lieta, die euch auffordert, euch auf die Reise zu machen, um das sagenumwobene Land Angelou zu



Nun, falls irgendwer etwas gegen diese Heirat einzuwenden hat, so möge er jetzt sprechen, oder ewig schweigen.

▲ Der Spinner von der Abenteuer-Gilde will Feena unbedingt heiraten – auch wenn er sie dazu knebeln und fesseln muss. Zum Glück könnt ihr das noch rechtzeitig verhindern.



▲ Grafisch vielleicht nicht der Bringer, vom Konzept her aber genial. Die Kampf-Engine überzeugt bis ins Detail.

**Das Kampfsystem**

■ Bei den Kämpfen griff Game Arts auf das altbewährte ATB-System zurück und veränderte dieses nur im Detail. Am unteren Bildschirmrand erkennt ihr eine Leiste, auf der neben den Icons für Gegner und Party-Charaktere noch die drei Punkte "Halt", "Bef(ehl)" und "Akt(ion)" eingeblendet sind. Die Icons bewegen sich je nach Geschwindigkeitswert verschieden schnell vom Punkt "Halt" zum Punkt "Bef", wo dann in einem aus *Secret of Mana* bekannten Ring-Menü die gewünschte Angriffs- bzw. Verteidigungs-Art eingegeben werden muss. Je nach Aufwand des gewählten Befehls (ein mächtiger Zauber dauert verständlicherweise länger in der Vorbereitung als ein normaler Hieb mit dem Prügel) bewegen sich die Icons langsam auf den Punkt "Akt" zu, wo dann der Befehl ausgeführt wird. Durch dieses System bleiben auch beeindruckende Massenschlachten stets übersichtlich und kontrollierbar – Kompliment!

suchen und dort eine uralte Rasse namens Ikarier zu treffen. Warum, bleibt euch zwar noch unklar, doch die Aussicht auf ein alle Grenzen sprengendes Abenteuer lässt euch sofort zustimmen. Schnell packt ihr eure sieben Sachen und schleicht euch in Nacht und Nebel aus dem elterlichen Heim davon – eurer Mutter erzählt ihr vorsichtshalber mal nichts von euren großen Plänen. Um in die "neue Welt" zu gelangen, überquert ihr mit einem Dampfschiff den großen Ozean und werdet schnell gebannt sein von der großartigen Storyentwicklung, die euch nach und nach immer mehr Einblicke in die kom-

plexe Welt von *Grandia* bietet. Dass es sich allerdings alleine recht schlecht rollenspielt, können alte Hasen nur bestätigen, und so ist es nicht verwunderlich, dass ihr recht bald auf die (auch dringend benötigte) Unterstützung in Form von neuen Party-Mitgliedern trifft. Wo ihr die ersten paar Dungeons noch zu zweit mit eurer Freundin Sue bestreitet, gesellen sich bald neue Charaktere wie die Profi-Abenteurerin Feena oder der furchteinflößende Krieger Gadwin zu euch – bis zu vier Mitglieder kann eure Truppe fassen.

**3D – 2D – übersichtlich?**

In den Dungeons sowie in Städten und Dörfern bewegt ihr eure Truppe durch detailliert gestaltete 3D-Locations, wobei



▲ Darf wohl in keinem Spiel fehlen: Mit einer rasanten Lorenfahrt flüchtet ihr aus der einstürzenden Höhle.



▲ Manche Dialoge werden per Multiple-Choice-Menüs geführt. Einfluss auf den Story-Verlauf haben eure Antworten allerdings nicht.



▲ Macht euch selbst ein Bild von der Übersetzung. In der 01/00 wurde der gleiche Screen mit englischen Texten abgebildet.



Super!

„Rollenspielen in höchster Vollendung!“

**Christian's Meinung:**

■ Einfach nur Wahnsinn! Was bei *Grandia* so abgeht, passt auf keine Kuhhaut mehr. Sei es nun das geniale Kampfsystem, die vorbildliche Menüführung, die mitreißende Storyline, das perfekte Charakterdesign oder der bombastische Soundtrack – selten durfte ich ein solches High-End-RPG genießen. Die deutsche Fassung fällt dabei gegenüber der Amerikanischen kaum ab. Ubi Soft erkannte die Wichtigkeit dieses Titels und achtete sorgsam darauf, dass auch die Übersetzung mit Liebe zum Detail gestaltet wurde. Kaum eine unverständliche Satzkonstruktion oder Atmosphäre-zerstörender Kauderwelsch – so wollen wir das haben. Die kleinen Ungereimtheiten und Grammatik-Fehler wollen wir zwar an dieser Stelle anmerken, sehen aber gerne darüber hinweg. Leute – kauft euch das Ding!



▲ Geister gibt es nicht? Auf dem Geisterschiff werdet ihr eines Besseren belehrt.

sämtliche Charaktere als 2D-Sprites dargestellt werden – kommt es zu einem Kampf mit den zahlreichen Gegnern, wird auf eine komplett in 2D dargestellte Kampfarena umgeblendet. Alle Gegner könnt ihr übrigens schon aus der Ferne erkennen und so notfalls ein Ausweichmanöver starten oder ihnen in den Rücken fallen. An speziell gekennzeichneten Stellen in den Dungeons sowie überall in den Städten könnt ihr eine Übersichtskarte einblenden, was euch die Orientierung erheblich erleichtert. Zusätzlich könnt ihr das Spielfeld noch mit den L- und R-Tasten stufenlos um die eigene Figur drehen. Wo in dunklen Verliesen und verschneiten Gebirgspässen die Action klar im Vordergrund steht, überwiegt in den Dörfern klarerweise der Small Talk. Hierfür wird für jeden Charakter neben der Textbox zusätzlich noch ein kleines Portrait eingeblendet, das die jeweilige Gefühlslage (Justin wird rot, Feena ärgert sich wieder mal etc.) auf sehr witzige, fast schon Slapstick-artige Weise wiedergibt. Die Texte wurden dabei relativ gut ins Deutsche übersetzt und nerven euch eigentlich nie mit unverständlichen Satzkonstruktionen oder gar komplett falschen Übersetzungen – ganz fehlerfrei läuft das Ganze natürlich nicht ab, fällt aber eigentlich nie negativ auf. Die sehr gute englische Sprachausgabe, die bei wichtigen Konversationen zu hören ist, wurde nicht übersetzt, was unserer Meinung nach aber nicht schlimm ist: Lieber eine perfekte englische



▲ Schlicht aber zweckmäßig. Bei Magieanwendungen solltet ihr immer darauf achten, über welchen Einsatzradius der jeweilige Spell verfügt.



▲ Auf der Landkarte bewegt ihr euch von Ort zu Ort – in Städten könnt ihr jederzeit, in Dungeons an speziell markierten Stellen eine Übersichtskarte aufrufen.



Sprachausgabe, als eine dilettantische Deutsche. Was neben den guten Soundsamples auffällt, ist der traumhafte Soundtrack, der von der Lucas Arts Tochter Skywalker Sound komponiert wurde. Ob nun voluminöse Orchesterstücke, feine E-Gitarren-Riffs oder Cartoon-artige Songs: stets wird euch qualitativ hochwertige Ware geboten.

**Kleine Kritik:**

Klar, kein Spiel kommt ohne Kritik aus, doch bei *Grandia* beschränkt sich diese eigentlich nur auf die grafische Gestaltung. Dass *Grandia* schon einige Jährchen (drei, um genau zu sein) auf dem Buckel hat, merkt man der Polygon-Darstellung einfach an. Vor allem bei Kameraschwenks und den damit verbundenen Zooms und Close-Ups wird die Grafik z.T. extrem pixelig, was zwar die Atmosphäre nicht zerstört, nach einiger Zeit aber dennoch nervt. Auch das ständig spürbare Dauergeruckel hätte bei anständiger



▲ Feige Ratten! Die Matrosen machen sich beim Anblick des Geisterschiffes fast in die Hose.

Programmierung sicherlich vermieden werden können. Nebenbei sorgen noch einige Ladezeiten (z.B. wenn ihr ins Inventory-Menü schaltet) für etwas Langeweile. Dies sind jedoch Punkte, die gerade bei einem RPG nicht so schwer ins Gewicht fallen, wie z.B. bei einem Action-Game, deshalb blicken wir hier ohne schlechtes Gewissen wohlwollend darüber hinweg. Wer also auch nur im Geringsten Interesse an Rollenspielen hat, kommt an diesem Teil einfach nicht vorbei – sehr viel besser geht's nicht mehr. CD

▲ Was mögen diese finsternen Schurken wohl aushecken?

**Grandia**  
 Rollenspiel  
 Features  
 DS, A, MC, E  
 Entwickler: Game Arts  
 Hersteller: Ubi Soft  
 Preis: ca. 100 Mark  
 Geeignet ab: 12  
 Schwierigkeit: leicht  
 Grafik: 71% Musik: 87% Sound: 81%  
**SPIEL SPASS 92%**

for detailed infos just check [www.lunastoy.de](http://www.lunastoy.de)



# LUNASTOY

Diesmal bei uns im Freak-Check: Die Kölner Band LUNASTOY. Doch was hat denn eine Band mit Videospiele zu tun?

**Freaks  
In Focus**

# STOY

**N**

un, durch die Kooperation mit Ubi Soft werden die drei Jungs auf ihrer neuen CD, die übrigens am 13.3.2000 erscheint, auch das Game *Grandia* promoten. Auf der interaktiven Musik-CD findet ihr (neben den geilen Songs)

auch diverse Musik-Videos, Infos zur Band und einen *Grandia*-Trailer.

Da die Jungs Ende Februar im Zuge ihrer Promo-Tour auch in München halt machten, nutzten wir diese Chance natürlich sofort und überzeugten uns von deren musikalischen Qualitäten bei ihrem Gig im Münchner Szene-Lokal Substanz. Selbst alle drei überzeugte Zocker, konnten Malte, Tom und Lorick unsere Einladung zu einem Besuch in unsere heiligen Redaktionshallen natürlich nicht abschlagen und fanden sich tags darauf (mit einem mächtigen Brummschädel – warum auch immer...) bei uns ein, um ein wenig zu fachsimpeln und die neuesten Games probezuzocken.

Wenn auch ihr Lust habt, uns einen Tag lang zu besuchen, schickt uns eure Bewerbung via Post oder E-mail an die bekannte Adresse. Eine kleine Begründung, warum gerade ihr der/die Auserwählte (?) sein wollt, wäre allerdings nicht von Nachteil. Zweite Voraussetzung: Autofahren solltet ihr schon dürfen – sprich die Überschreitung der 18 Lenze wäre wünschenswert. Wer weiß, was wir mit euch alles anstellen... ;) **ToX**



## Lebenslauf von Lunastoy

**07/96:** Tom und Malte lernen sich in der Szenedisco "LaLic" in Köln kennen.

**10/96:** Benennung der neu entstandenen Band in LUNASTOY

**01/97:** Malte lernt Lorick auf einer Party kennen. Lorick spricht Malte auf seinen "Opa"-Pullover an, weil dieser den Pullover so scharf findet. Tom lernt Lorick erst wenig später bei einer "Probesession" in Tom's

Studio kennen. Von jetzt an ist Lorick Sänger und Textwriter von Lunastoy!

**05/97:** Veröffentlichung der ersten selbstgebrannten CD "traenen e.p.". Auf dieser CD befand sich "traenen" in drei Versionen

**10 - 12/97:** Die Jungs treffen einige Produzenten, darunter auch ihren

jetzigen Produzenten José Alvarez- Brill (Produzent von Wolfsheim, Joachim Witt, Roger Sanchez, De/Vision...). "Traenen" (EBM) erscheint auf dem "Extreme Clubhits"- Sampler.

**06/98:** LUNASTOY spielen ihren ersten Gig im "Q1", einem Club in Bergisch Gladbach.

**03/99:** LUNASTOY spielen als Support von Wolfsheim in der ausverkauften "Live Music Hall" in Köln. Ihre Promo- CD ist "CD- Tipp der Woche" sowohl in der Bild-Zeitung als auch bei Radio RPR 1.

**04/99:** Majordeal mit Marlboro Music. Konzert im Rahmen des "John Lennon Förderpreises '99" in der Live Music Hall Köln.



# PERSONALITY



**Tom** 66 T 79 **Error**

G-Datum: 29.5.1972 in Köln  
 Funktion: Keys, verantwortlich für die Vorproduktion, Drumloops und FX (der Computer-Crack)  
 Vorgeschichte: Spielte Ende der 80er bei der Band "Notausgang" Gitarre, was er später alleine weiter machte. Zu dieser Zeit kaufte er sich seinen ersten Synth.  
 Gelernter Beruf: Dekorateur  
 Hobbies: sammelt alte Emaille-Schilder, Leuchtreklamen, Blechdosen und LED-Uhren aus den 70ern  
 Musik: In den 80ern liebte er Duran Duran, The Cure, Sisters Of Mercy, Depeche Mode aber auch Alien Sex Fiend oder Nine Inch Nails. In den 90ern prägten ihn Nirvana, Garbage, Elastica, Moloko, Peter Murphy und natürlich Porishead.



**Lorick**

G-Datum: 20.9.1971 in Ravensburg  
 Funktion: Vocals, schreibt alle Texte und Hooklines  
 Vorgeschichte: Hat dreieinhalb Jahre Klavier gelernt, löste sich dann von den Noten, um seine eigenen Hörspiele zu vertonen. Anfang der 90er kaufte er sich sein eigenes Vierspurgerät und Keyboard, um seine ersten Demo-Songs aufzunehmen.  
 Gelernter Beruf: Marketing-Ausbildung  
 Hobbies: Schauspielerei – zuletzt am Schauspielhaus/Bühnen der Stadt Köln (Anm. d. Red.: Das merkt man dem Jungen bei seiner Live-Show auch deutlich an), begeisterter Party- und Clubgänger, Karikaturen zeichnen und Sport.  
 Musik: Von Eurythmix, Art Of Noise, David Bowie, zu Björk, Air, Plaid und Nicolette.



**Malte el Nino**

G-Datum: 25.10.1973 in Osnabrück  
 Funktion: Keys, verantwortlich für die Arrangements der Songs, "Hitlieferant"  
 Vorgeschichte: Da sein Vater Organist ist, legten seine Eltern Wert auf eine klassische Musik-Ausbildung, und er lernte Saxophon, mit dem er Ende der 80er bei der Waveband "Rotten Plum" spielte. Das Saxophon tauschte er später gegen einen Sampler, mit dem er bei "Radioactive Smile" durch die Kölner Clubs tingelte.  
 Gelernter Beruf: Schreiner, studiert Erwachsenenbildung  
 Hobbies: sammelt Musikinstrumente, liest gerne schräge Bücher und Comix (er lebt seit Jahren ohne Fernseher)  
 Musik: In den 80ern zog es ihn zu The Cure, Depeche Attak hin.

## Interview mit Lorick, Malte und Tom



**VG:** Hallo Leute! Erst mal vielen Dank, dass ihr trotz eurem Promotion-Stress doch noch Zeit gefunden habt, kurz bei uns vorbeizuschauen.  
**LT:** Für eine Video-Games-Jam-Session an Konami-Gitarren verschoben wir jede Fahrt. Die paar lustigen Kilometer bei Scheißwetter bis nach Köln waren dann dem "TAXI-Driver" sehr ähnlich. (Anm. d. Red.: Crazy Taxi)  
**VG:** Ihr seid ja selbst alle große Fans von Grandia. Wie genau kam nun die Zusammenarbeit zwischen Ubi Soft und euch zustande? Was dürfen wir uns nun davon erwarten?  
**LT:** We'll see! Während der LP-Produktion haben wir jedenfalls jede freie Minute genutzt, um PSX zu spielen. Zu Grandia kamen wir... ja, so wie der Berg zum Propheten. Als die Jungfrau Grandia zum Kinde LUNASTOY schritt, stellte sich alsbald ein gemeinsamer mystischer Nenner heraus. So fanden wir uns. Das Grandia-Musikvideo war eine Idee, die uns auch vorschwebte. Vielleicht werden wir sie in Zukunft verwirklichen. Bis dato gab es hierzu einige terminliche Schwierigkeiten, so dass wir das noch nicht realisieren konnten.  
**VG:** Was spielt ihr denn sonst noch außer RPGs bzw. welche Konsolen habt ihr privat so rumstehen?  
**LT:** Na, vom C64 über den Gameboy hin zum ferngesteuerten "Mumpfensack" ist schon so manches drin. Bei Sessions muss schon mal der Taschenrechner herhalten, aber ansonsten fahren wir mit MAC und PC schon ganz gut, was Spiele angeht. Oben schon erwähnt die heilige PlayStation in den Pleasure Park-Studios in Belgien. Da gab es auch Steuerteile, mit denen man selbst das langsamste Virtu-Car vor die Wand setzt. War großartig!  
**VG:** Ihr habt ja nicht nur vor, den deutschen oder gar den internationalen Musikmarkt zu erobern – ihr habt ja noch viel größere Dinge im Sinn: die Weltherrschaft! Wie genau können wir uns das vorstellen?  
**LT:** Als erstes erfinden wir die virtuelle Milch. Das ist gesund und moralisch völlig unverfänglich. Wir haben es leider noch nicht geschafft, sie zu brennen. Die Kühe sind schon da. Wir haben sie netterweise in Belgien im Studio stehen lassen, worüber unser Produzent... in Maßen... dankbar war. Der Musikmarkt fordert zunächst unsere volle Aufmerksamkeit, da Albumpromo etc. Danach haben wir überlegt, das Alphabet zu kaufen und einzelne Buchstaben zu lizenzieren. Damit machen wir jede Menge Kohle und kaufen jede Menge Brausebrocken, die wir dann auf Schweizer Konten anlegen. Dann sind wir gerade dabei ein System zu erarbeiten mit dem man Werbeeinblendungen auf die Netzhaut projizieren kann. Quasi neuronale Banner... so... rechts unten in der Ecke... oder nur in Blinzelpausen.  
**VG:** Eure Songs sind ja recht unterschiedlich: Von balladesken, schwermütigen Stücken wie etwa THE DAWNING SUN über kleine Rap-Einlagen in KEEP THE PICTURE bis zu discotauglichen Dance-Songs ist alles dabei. Wie würdet ihr euch selbst und eure Musik beschreiben?  
**LT:** Bei unserer Musik handelt es sich um ELEKTRO-GLAM. Den Begriff haben wir kreiert, um uns dem glamourösen Elektro widmen zu können, ohne uns vorher überlegen zu müssen, ob die Stücke nun langsam, schnell, oder sonst irgendwie in ein Konzept passen müssen. Wenn du dich sonst ganz einem herkömmlichen Stil verschreibst, schränkst du direkt deine Kreativität ein Stück weit mit ein.  
**VG:** Was sind eure musikalischen Vorbilder?  
**LT:** Schmul Schubiak. Schade, dass sein erstes Album "Spaß mit dem Nase-Popler" wenig Anerkennung fand. Danach kommt erstmal lange nichts, aber auch das ist gefolgt von Massive Attack, Kraftwerk oder Björk. Spaß beiseite: progressiver Sound hat uns schon sehr beeinflusst. Wir wollten die abgefahrenen Strukturen, die solcher Sound oft mitbringt, in klassische Popsong-Strukturen packen, und das war eigentlich auch die Herausforderung für uns. Nach dem Experimental-Elektro kommt lange nichts und hört dann eigentlich auch auf.  
**VG:** O.k. – vielen Dank für das Gespräch und viel Erfolg für die Zukunft. Peace!  
**LT:** Danke. Euch ebenfalls...keep it rollin'...

## In Concert



■ Lorick zieht auf der Bühne eine geniale Show ab...



■ ...doch auch die Männer hinter den Sythies sind mit Inbrunst bei der Sache.



„Die Engine wurde leider nicht weiterentwickelt und kämpft mit denselben Problemen wie der Vorgänger.“



VIDEO  
GAMES  
Gold  
CLASSIC



# MediEvil 2

Willkommen im nebligen London zur Zeit von Jack the Ripper, wo die Schlacht Magie gegen Ritterehre tobt!

## Shortcut

- ☺ abgefahrene Spielideen
- ☺ Abwechslung pur
- ☺ stimmungsvoller Grusel-Sound
- ☺ knifflige Rätsel
- ☺ engagierte deutsche Sprecher
- ☺ phatte Bossgegner
- ☹ Kameraprobleme
- ☹ einige extrem nervige Gegner
- ☹ hakelige Steuerung
- ☹ keine Render-Zwischensequenzen mehr

**E**iner der außergewöhnlichsten Charaktere der PlayStation kehrt zurück. Nachdem der Skelett-Ritter Sir Daniel Fortesque anno 1386 den teuflischen Magier Zarok in die Knie gezwungen hat, formieren sich exakt 500 Jahre später im London der Industrialisierungs-Epoche die Legionen des Bösen erneut. Höchste Zeit also, die Grabruhe kurz zu unterbrechen!

Ein gewisser Lord Palethorn steckt diesmal hinter der Verschwörung und hat schon die halbe Stadt mit Hilfe von schwarzer Magie aus Zaroks legendärem Buch zombiefiziert und in seinen Bann gebracht. Gelingt es ihm, das komplette Werk in seine Hände zu bekommen, wäre dies das Ende! Doch zum Glück gibt's ja noch den schrulligen Professor, der



mit Hilfe von Daniel in seinem Labor Pläne zur Bekämpfung von Palethorn schmiedet. Von dort aus schwärmt ihr auch in die zahlreichen Einsatzorte aus und bekommt nach erfolgreicher Mission neue Waffen zugeschanzt – die moderne Variante des Heldensaals aus Teil Eins

also. Die Engine und sämtliche Gameplayzutaten haben die Designer wohlweislich unangestastet gelassen – sogar das Inventory-Menü blieb 1:1 dasselbe. Einzige Ausnahme: Sir Daniel besitzt nun zwei Item-Slots (links oben am Bildschirm), zwischen







**Super!**  
„Grusel-Action auf hohem Niveau“

**Ralph's Meinung:**

Die Mannen aus den Cambridge Studios haben es erneut geschafft. *MediEvil 2* macht genau da weiter, wo der kultige Vorgänger aufgehört hat. Neue freakige Spielideen motivieren stets weiter zu zocken, spacige Locations und ein Top-Leveldesign lassen niemals auch nur den Hauch von Langeweile aufkommen. Dazu kommen der exzentrische und kino-reife Soundtrack, eines der konsolenübergreifend besten deutschen Sprecher-Ensembles und das bewährte Gameplay mit der perfekten Mischung aus Action, Jump'n'Run und Puzzles. Ankreiden muss man dem Grusel-Epos jedoch, dass die Engine nicht einen Deut weiter entwickelt wurde und dadurch mit exakt den gleichen Problemen zu kämpfen hat wie Ende '98: Die Kamera kann ganz schön biestig werden und genau dann keine manuelle Justierung zulassen, wenn man sie am nötigsten bräuchte. Und Sir Daniel steuert sich weiterhin zu hakelig und hektisch, als dass eigentlich einfach aussehende Hüpf-Sequenzen auch wirklich einfach zu meistern wären. Ohne diese beiden Kritikpunkte hätte das Spiel durchaus auf 90 Prozent klettern können – der Ideenrausch der Designer hätte es auf jeden Fall verdient.

denen via L1 + Viereck umgeschaltet werden kann, ohne jedesmal im zeitraubenden Menü kramen zu müssen. Wenn's hart auf hart kommt, lassen sich so z.B. Zombies und Kobolde mit dem Kriegshammer einstampfen und geflügelte Gegner mit der Armbrust, der Pistole oder anderen Schusswaffen vom verdunkelten Himmel holen. By the way: Die Gegner sind unserer Meinung insgesamt zu stark ausgefallen. Es kann schließlich nicht Sinn und Zweck sein, auf jeden zwei Fuß hohen Body Snatcher, Zombie, Kürbis, Mumie o.ä. zigmal mit einer aufgeladenen Waffe draufhauen zu müssen, bis er endlich den Geist aufgibt. Und erledigen müsst ihr schließlich so viele Kreaturen wie möglich – ohne die Seelen dieser verwunschenen Leute füllt sich der Seelen-Kelch nicht und damit verwehrt euch der Professor in der Kommando-Zentrale bessere Waffen, die ihr aber aus obigen Gründen dringend braucht. Je weiter ihr kommt, desto besser ist dieses Ding jedoch versteckt (in Zügen, in Baumwipfeln, auf abgelegenen Schiffen etc.). Zu Beginn eurer Odyssee startet ihr aber im Museum, ausgerüstet mit einem besseren Zahnstocher, und werdet



**Genau die richtige Mischung**

Dabei haben die Entwickler ein feines Händchen für den Schwierigkeitsgrad bewiesen. Gestartet wird sehr moderat mit leicht nachvollziehbaren Level, Gegnern und Mini-Puzzles (z.B. dem Laden und Abfeuern einer Kanone). Ganz unmerklich wird aber Level für Level in jeder Kategorie eine Schippe draufgelegt, bis dann, ab Stage 10, wirkliches Können am Pad und 'ne Menge Grips gefordert



▲ Auf dem Jahrmarkt machen euch fette Trolle und flinke Kobolde das Leben schwer.



▲ Abgefahren: Dan's Rübe auf dem Körper eines Frankenstein-Monsters im Boxkampf mit einem Schergen Lord Palethorns!



▲ Oops – ganz schön gewachsen seit dem ersten Teil, die Kürbisse! Von dem Gerät solltet ihr euch nicht überrollen lassen ...

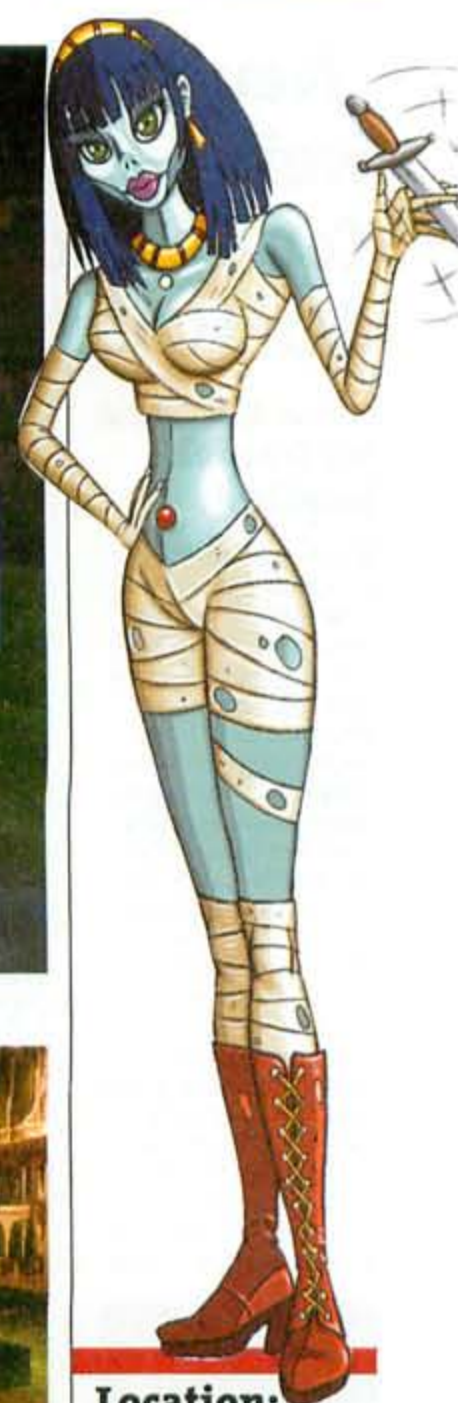


▲ Die Anubis-Figuren verstehen keinen Spaß: Hütet euch vor dem Laser-Kreuzfeuer!



Die ganze Gegend ist von mutierten Pflanzen überlaufen. Scheint

▲ Der kleine weiße Casper-Geist ersetzt nun die informativen Bücher aus dem Vorgänger.



**Location:**



Die Locations im gruseligen London des 19. Jahrhunderts verströmen erneut das unnachahmliche *MediEvil*-Flair. Oben seht ihr einige Reißbrett-Entwürfe der Designer, die es auch ins finale Spiel geschafft haben.

sind. Eine Reihe von Designs und Locations, wie die Riesen-Mechano-Monster (diesmal in Form von Elefanten auf dem Jahrmarkt) oder das Kürbisfeld, hat man vom erfolgreichen Vorgänger übernommen und mit Einfallsreichtum und schicken Anforderungen zu einem herausfordernden Sequel verwoben. Sogar eine Prise *Tomb Raider* darf nicht fehlen: In Kensington sammelt ihr in bester Lara-Manier mit Kisten-Verschiebe-Aktionen Relikte von Horus, Anubis und Seth, um die Mumie der 91. Frau von Ramses II zu retten, die auch fortan prompt den edlen Ritter mit der unendlich dusseligen Visage anschnachtet. Nach einer Runde Trampolin-Springen und Orkvernichtung auf dem Jahrmarkt geht's dann weiter nach Greenwich und den Docks, wo eine hinterhältige Spezies an Face Huggern auf euch wartet, die sich einfach auf die Rübe von Seemann-Zombies setzen und diese dadurch mit zusätzlicher Power ausstatten. Klaut euch ein Geier eure Totenkopf-Birne (siehe auch Kasten), seid ihr immerhin dagegen geschützt! Habt ihr den Schiffsfriedhof überlebt und das freakige Drachen-Luftschiff in Gang gebracht, wartet ein erster Showdown mit den Schergen Palethorns (geniale Sprecher mit kultig psychopathisch klingenden Stimmen!) auf euch. Solltet ihr einmal nicht weiter wissen, hilft vielleicht ein Tipp vom kleinen weißen *Casper*-Geist, den ihr an bestimmten Stellen zur Hilfe rufen könnt. In puncto Nachschub für eure Schuss- und Magiewaffen müsst ihr euch

➔ „Neue freakige Spielideen motivieren stets weiter zu zocken, spacige Locations und ein Top-Leveldesign lassen niemals auch nur den Hauch von Langeweile aufkommen.“

**Sir Daniel kopflos!**

■ Nicht dass der klapprige Schlachtenbummler ohne Hirn und Verstand den Legionen des Bösen in die Arme laufen würde – Mr. Fortesque wird in *MediEvil 2* so manches Mal freiwillig oder unfreiwillig seines edlen skelettierten Hauptes beraubt. Zum einen kreisen ständig Geier über euch, die euch einfach den Schädel vom Rückgrat rupfen, oder aber ihr setzt eure Birne gezielt zum Lösen von Puzzles ein. In beiden Fällen könnt ihr durch L1 + Dreieck den Blickwinkel eurer Rübe zuschalten, während ihr kopflos an anderer Stelle verweilt. Macht das Suchen nach dem verloren gegangenen Haupt wesentlich leichter!



▲ **Oops – keine Birne mehr auf dem Hals, Sir Daniel? Dann aber husch husch den Adlerhorst suchen und sie wieder aufsammeln!**



▲ **Na, na wer wird denn da gleich aufgeben, Professorchen! Die hübsche Mumie rechts wurde übrigens durch Dan aus dem ägyptischen Grab in Kensington befreit.**



▲ **Auf dem Dach des Schiffsfriedhofes müsst ihr dieses obskure Balloon-Gefährt mit Feuer und einem Blasebalg in Gang bringen.**

jedoch erneut selbst helfen, indem ihr ausreichend Gold sammelt, um die ebenfalls gut versteckten Schwarzhändler bezahlen zu können. Je weiter ihr kommt, desto besser wird *MediEvil 2*. In den Kew Gardens wollen Kürbisonster gekillt und simultan infizierte Menschen mittels eines Serums geheilt werden, im Dankenstein-Level ein Frankenstein-Monster gebaut (innerhalb eines Zeitlimits herumlaufende Füße und Arme jagen und zusammenbauen, bevor sie verfaulen) und im Iron Slugger ist ein Boxkampf mit einem Blechkübel Palethorns auszufechten – einer der absoluten Höhepunkte. Abgefahren: Sir Daniel's Kopf wird auf den gerade gebastelten Frankenstein gesetzt und los geht's! Eventuell abgeschlagene Körperteile müssen in der Ringpause diebischen Kobolden abgejagt werden! In dem Stil geht's weiter – eine Menge gelungene Überraschungen warten noch – wir wollen jedoch nicht zuviel verraten.

**Technik von Ende '98**

Konzentrieren wir uns lieber auf den technischen Aspekt: So schick das Leveldesign und die gelungenen Objekte darin auch ausgefallen sein mögen, über die nach wie vor geringe Sichtweite (schwarz ist die Nacht...) und die Kameraprobleme können



nicht hinwegtäuschen. Fortesque ist nur selten optimal im Bild – ständig muss nachjustiert werden, und oft ist selbst das genauso wenig wie ein Umschalten in die Ego-Perspektive möglich. Da haben wir wohl vergeblich auf Besserung seit Teil Eins

gehofft. Verschwunden sind leider auch die schönen Render-Sequenzen, mit denen die Stages des Vorgängers angekündigt wurden. Etwas verzettelt hat man sich bei der Oberwelt: War es beim Vorgänger jederzeit möglich, leichte Stages zu besuchen, um Energie an den grünen Sprudelquellen zu tanken, gibt es diesmal Level, in denen das Dan verwehrt wird. Ein Fluch-Konzert eurerseits garantiert, wenn ihr mit niedriger Lebensenergie just an so einer Stelle abgespeichert habt. Tipp: Immer mindestens zwei Spielstände anlegen, anstatt ein und



▲ **Bevor ihr den Boxkampf mit Iron Slugger aufnehmen könnt (siehe Shot vorige Seite), müsst ihr erstmal herumlaufende Körperteile einsammeln (links) und vom Prof zusammenbasteln lassen.**



**Schnitzer in der Review-Version**

Auf unserer zum Test freigegebenen Version fanden sich noch eine Reihe von Bugs und Ungereimtheiten. Benutzt ihr z.B. in Kensington einen Schlüssel am falschen Ort, verschwand er einfach mir nichts dir nichts aus dem Item-Menü und wir mussten die Stage noch mal von vorne anfangen. An anderer Stelle bekommt ihr für euren Seelen-Kelch beim Professor eine Waffe, wenn man draufgeht und den Spielstand neu lädt, aber auf einmal nicht mehr. Oder aber Sir Daniel weigert sich an gewissen Stellen beharrlich seine Axt zu werfen, was ganz schön am Lebenssaft zehren kann. Laut Sony soll davon aber in der Verkaufsversion alles behoben sein. Wir haben all das deshalb nicht in die Wertung miteinfließen lassen – trotzdem halten wir es für unsere Pflicht, euch davor zu warnen, falls in den Playtesting-Studios in letzter Minute doch noch etwas schiefgehen sollte!

denselben ständig zu überschreiben! So, nachdem wir jetzt alles aufgeführt haben, was dieses exzellente Game von einem Überflieger trennt, zum Schluss noch einer der dicken Pluspunkte: Die gruselige Soundberieselung lässt euch fast am Pad festkleben – selten so stimmige, perfekt auf die Stages zugeschnittene Tunes gehört!

RK

**MediEvil 2**

3D-Jump'n'Run-Adventure

Features



■ Entwickler: Cambridge Studios  
 ■ Hersteller: Sony  
 ■ Preis: ca. 90 Mark  
 ■ Geeignet ab: 12  
 ■ Schwierigkeit: mittel bis hoch

Grafik Musik Sound  
 84% 90% 83%

SPIEL SPASS 86%



▲ Wenn ihr an dem Game interessiert seid, gewöhnt euch besser an diese Jungs. Ihr werdet sie dauernd (an)treffen müssen.



▲ Twist & Shout! Lasst euch nur vom Rhythmus leiten und ballert den Kalk-Bodies die Rübe weg.



Shortcut

- ☺ witzige Atmosphäre
- ☺ präzise Steuerung
- ☺ sehr abwechslungsreich
- ☹ oft zu leicht
- ☹ Soundeffekte nur Durchschnitt



Axel's Meinung:

■ Schwer zu sagen wieso, aber *Ghoul Panic* macht einfach Spaß. Ob alleine oder zu zweit – die witzigen Minigames sorgen für eine Menge Vergnügen. Das liegt neben den netten Einfällen und der schönen Comic-Grafik nicht zuletzt an der gut gelungenen Kollisionsabfrage, mit der ja bekanntlich jeder gute Lightgun-Shooter steht und fällt. Einzig Fans richtiger Horror-Shocker vom Schlage eines *RE Survivor* oder *House of the Dead 2* werden *Ghoul Panic* wahrscheinlich als Kinderei abtun. Ein weiterer Kritikpunkt ist der vielleicht etwas zu simple Schwierigkeitsgrad, der einen begnadeten Schützen nicht allzu lange vom kompletten Durchspielen abhalten kann.

Gut!

„Geister, fast zu süß zum Abknallen.“



▲ Als wäre Godzilla an sich nicht schon schlimm genug. In der weiblichen Ausführung wirkt sie noch furchterregender.

# Ghoul Panic

Und wieder heißt es "Feuer frei". Diesmal geht es Spukgestalten an den Kragen.

**D**as Spielprinzip ist altbekannt. Vor dem heimischen Fernseher mit der Lichtpistole den Dirty Harry raushängen lassen und nebenbei Popcorn futtern. Selbstverständlich gibt es verschiedene Auslegungen dieser Game-Sparte. So gibt es die eher ernsthaft-blutrünstige Variante à la *House of the Dead 2* in der nicht mit Körperflüssigkeiten und Schockeffekten gespart wird, und das genaue Gegenteil davon, zu dem z.B. der Fun/Jahrmarkt-Shooter *Point Blank* zählt.

Und eben die Entwickler des Letztgenannten, die Firma Data Design, ist es, der wir den Nachfolger zu *Point Blank* zu verdanken haben. Dieses Sequel, das auf den bezeichnenden Namen *Ghoul Panic* hört, ist ein Hybrid aus den beiden oben genannten Shoot'em-Up-Varianten



– zum einen bekommt ihr es mit Horrorfiguren zu tun, zum anderen sind diese aber in einem völlig harmlosen Cartoon-Stil gehalten, so dass wohl kaum echter Grusel aufkommen wird.

Das Spielprinzip ähnelt stark dem Vorgänger. Anstatt euch immer nur leidiger Gegner zu erwehren, ist es eure Aufgabe, mit der Laserknarre kleine Minispielchen zu absolvieren, um so Zimmer für Zimmer durch ein verhextes Schloss zu gelangen. In vielen Zimmern findet ihr gefangene Geiseln, die ebenso wie ihr von der bösen Hexe Witchina in Katzen verwandelt wurden. Dass ihr das Erschießen der Geiseln tunlichst vermeiden solltet, versteht sich von selbst... Seinen Reiz bezieht das Game in erster Linie aus den sehr



▲ So opulent die grafischen Effekte auch sein mögen, manchmal erschweren sie die Orientierung.

witzigen Horrorfiguren, die ein wahres Sammelsurium bekannter Gruselstars darstellen. Von Frankenstein über Dracula bis hin zu Godzilla ließ sich keines der Schreckgespenster zweimal bitten. Apropos Gespenster. Mit denen habt ihr übrigens ganz besonders oft zu tun. Und mit Skeletten. Skeletten, die sich in einer dermaßen komischen Weise fortbewegen, dass man sogar kurz, aber nur ganz kurz, Mitleid mit ihnen haben könnte. Wer sich tapfer hält, bekommt es zur Belohnung dann mit einem besonders schwer zu knackenden Endgegner zu tun, der meist nur an einer einzigen Schwachstelle verwundbar ist. Ob alleine oder mit einem Kumpel zusammen – *Ghoul Panic* macht einen Heidenspaß und lohnt den einen oder anderen Schluck Zielwasser. Na denn Prost!



Ghoul Panic

Lightgun-Shooter

1-2 Personen

Features



Entwickler: DataDesign

Hersteller: Sony

Preis: ca. 89 Mark

Geeignet ab: frei

Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound

70% 61% 67%

SPIEL SPASS 70%



...DENN  
WILL UN

3 x  
VIDEO GAMES  
FÜR NUR  
10 MARK!

# Hol dir die neue VG!

Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tipps & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Tests – jeden Monat!

## 3 x VIDEO GAMES frei Haus – fast 50% gespart!

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

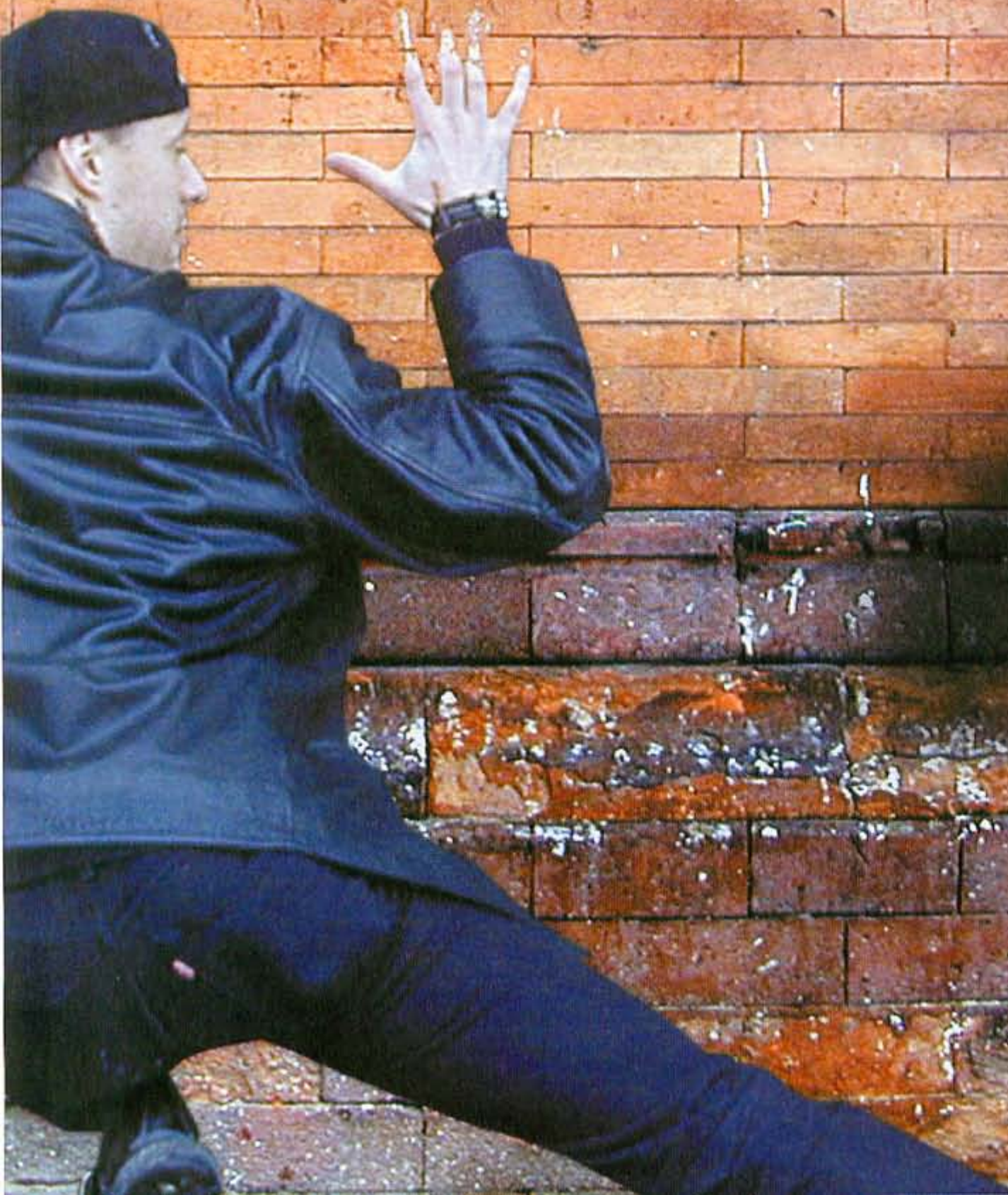


**Also:** schnell die Karte ausfüllen und abschieken!

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

JEDER  
S H A B E N !



**VIDEO**  
**GAMES**

Du auch? Dann hol dir die  
Ausgaben! Jetzt!

VIDEO  
GAMES  
Gold  
CLASSIC



# Fear Effect

Schon mal in der chinesischen Hölle gewesen? Nein? Und das auch noch dynamisch gerendert – *Fear Effect!*

**N**ach unzähligen Vorabversionen waren wir schon ganz erpicht darauf zu sehen, ob es den Beat'em-Up-Fans von Kronos (*Criticom*, *Dark Rift*, *Cardinal Syn*) letztendlich gelungen ist, ihr fernöstliches Horror-Abenteuer mit einer Spielbarkeit zu versehen, die der grandiosen Optik und der einfallsreichen Storyline gerecht wird.

Zur packenden Storyline nur noch soviel für alle, die trotz unserer intensiven Vorberichterstattung noch nichts von *Fear Effect* (ehemals *Fear Factor*) mitbekommen haben: Ihr spielt eine Gruppe von Söldnern – im einzelnen die charismatische Franco-Chinesin Hana Tsu-Vachel, den kaltblütigen Veteranen Deke und den Waffenexperten Glass – die im Hong Kong des 21. Jahrhunderts nach der Tochter eines mächtigen Triadenbosses suchen. Dass an dem einfach klingenden Auftrag so einiges nicht stimmt, merkt ihr bald, nachdem ihr statt eines Treffens mit eurem Informanten mit den ersten Schießereien konfrontiert werdet. Eure Reise führt euch dann vom futuristischen Wolkenkratzer-Geflecht (CD 1) in ein mit Zombies (diesmal mit Macheten!) verseuchtes Fischerdorf (CD 2), ein mysteriöses China-Restaurant (CD 3) bis tief hinein, je weiter ihr in den Strudel der chinesischen Mythologie geratet, die die Geschichte für euch bereit hält, in die buddhistische Version der Hölle (CD 4). Im

Gegensatz zu *Resident Evil* kommt das Gameplay dabei völlig ohne Längen und endlose Märsche mit zig mal Nachblättern im Kartengeflecht (gibt's hier gar nicht und ist auch überflüssig) aus – die Kette der Ereignisse ist straff gebündelt und schickt euch von einem Wechselbad der Gefühle ins Nächste. Durch das auf der PlayStation revolutionäre Data-Streaming-Verfahren ("Motion FX Engine") gelang es den Designern, die Render-Hintergründe mit einer so nicht dagewesenen Vielfalt an Animationen auszuschnücken und dadurch mit Leben zu erfüllen. Ventilatoren drehen sich, Schatten brechen sich an Boden und Wänden, Dämpfe ziehen von unten hoch, Maschinen werkeln vor sich hin, Flammen lodern, wabernde Nebelwolken (keine Angst – ganz kleine!) bewegen sich über dem Flußwasser – kurz: *Fear Effect* lebt! Interagiert wird mit diesen famosen Hintergründen in folgender Weise: Könnt ihr ein Objekt aufnehmen, bewegen oder benützen, erscheint ein entsprechender Hinweis, sobald ihr euch nähert. Kurz Dreieck (u.U. in Kombination mit einem Item) gedrückt, und schon werkeln Hana, Deke oder Glass vor sich hin. Da alle drei Söldner stets ein- und dieselbe Gegend

getrennt voneinander erkunden, spielt ihr nie für eine längere Zeit den gleichen Charakter. Steckt ihr in der Bredouille, spielt ihr mit einem anderen Team-Mitglied weiter. Das Zielen (könnt ihr mit Pistole, Uzi, Sturmgewehr, Shotgun etc. treffen, leuchtet ein gelbes Zielkreuz über dem Letterbox-Spielscreen auf) funktioniert mittlerweile wie geschmiert, nur mit dem Ausweichen gibt's noch ein paar Probleme. Durch Rollen (L2) entkommt ihr zwar fast jedem Angriff bzw. Kugelhagel (bis auf den von Bossgegnern) – die Koordination und Kontrolle danach wieder zu gewinnen, grenzt jedoch schon fast an ein Wunder. Zu diesem Manöver werdet ihr aber öfters gezwungen sein, da Waffen wechseln und Stöbern im Item-Menü in *Fear Effect* in Echtzeit geschieht – Trödeln verboten!

### Die Angst regiert!

Noch ein Wort zum Angst-Balken (engl. Fear = Angst), der gleichzeitig auch eure Lebensenergie darstellt. Reagiert ihr ruhig und gelassen auf Feindkontakt (Waffe gezogen und umpusten), bleibt er grün, und ihr zielt dementsprechend besser. Je panikartiger ihr agiert, desto mehr Angst bekommt der Charakter, bis ihr bei rotem Balken

„So schön und Movie-like hat vielleicht noch kein PS-Spiel ausgesehen.“

### Shortcut

- ☺ phantastische, lebendige Render-Locations
- ☺ kaum Ladezeiten während des Spiels
- ☺ starke Story mit drei Hauptcharakteren
- ☺ perfekte Kombination von FMVs und Spielgrafik
- ☺ unverbrauchtes Animé-Design
- ☺ gute deutsche Sprecher
- ☺ einige happige Stellen à la *Dragon's Lair*
- ☹ unnötige Hektik durch Real-Time-Inventar
- ☹ manchmal Steuerungsprobleme
- ☹ kleiner Letterbox-Bildschirmausschnitt



▲ Der Endgegner von CD 1: Ihr als Hana beschießt den Heli, während Glass euch im Rücken Feuerschutz gibt.



▲ Wenn ihr euch in Madame Chen's Restaurant nicht als leichtes Mädchen verkleidet, habt ihr zu bestimmten Bereichen keinen Zutritt.



▲ Auch witzig: Studiert das Verhalten der Köche genau, um im richtigen Zeitpunkt vorbei zu schleichen.





Super!

„Unglaublich dichte Story“

Ralph's Meinung:

■ Gratulation an Kronos – mit *Fear Effect* haben die Kalifornier einen Volltreffer gelandet. Diese dank Stream- und Loop-Techniken unglaublich lebendig wirkenden Render-Umgebungen in Kombination mit dem Animé-Design der drei Söldner schießen einfach den Vogel ab. So schön und Movie-like hat vielleicht noch kein PS-Spiel ausgesehen. Wenn dann noch die Story und die fein eingestreuten Puzzles stimmen, kann man über kleine technische Patzer wie manchmal ruckelnde Kamerafahrten (kann aber auch ein Manko älterer PlayStations sein!) sowie Ziel- und Ausweichprobleme hinwegsehen. Ein wenig nervt's aber schon, wenn gewisse Bossgegner oder Szenen deswegen zwanzigmal und öfter probiert werden müssen – Erinnerungen an alte *Dragon's Lair* – Zeiten werden wach. Trotz vier CDs ist *Fear Effect* aber nicht allzu umfangreich: An zwei längeren Abend-Sessions solltet ihr's mit etwas Geschick durch haben. Es lohnt sich aber auf jeden Fall – auch für *Resident Evil*-Hasser. Achtung Voyeure: Allein die Dusch- und Bordell-Szenen mit sexy Hana sind Grund genug für einen Kauf!

Interview mit Stanley Lin (Präsident von Kronos)



**VIDEO GAMES:** Warum habt ihr euch für den Animé-Stil der Charaktere entschieden?

**Lorne Lenning:** Zuerst haben wir's wie alle anderen auch mit normalen 3D-Polygon-Figuren versucht, erkannten aber schnell, dass sie gegenüber den detailreichen animierten Backgrounds gnadenlos verblässen würden. Außerdem wollten wir die Modelle für die FMV-Sequenzen nicht ändern, um den Film-Charakter von *Fear Effect* nicht zu gefährden. Durch

den Animé-Stil konnten wir beides erreichen.

**VG:** Auf welche Gameplay-Prinzipien habt ihr euch während der Produktion gestützt?

**LL:** Eigentlich nur auf eines – der Inhalt muss Vorrang gegenüber allem anderen haben. Genau das ist es, was ein gutes Spiel von einem schlechten unterscheidet – das Gefühl des Spielers, nach dem Durchzocken, etwas Tolles gespielt zu haben. Dazu muss die Kombination aus Technik, Design und Kunst perfekt passen. Technik allein ist käuflich, über Kunst streiten sich bekanntlich die Geschmäcker, und Design ist alles eine Frage der Meinung (*Street Fighter* oder *Tekken*?). Wir haben bei *FE* alles der Story untergeordnet und versucht, im Gegensatz zu *Resident Evil* nur logische und der Situation angepasste Puzzles einzubauen.

**VG:** Wieso habt ihr eigentlich drei zentrale Protagonisten verwendet?

**LL:** Wir wollten den Spieler nicht zu sehr auf eine Person – den Helden – fokussieren, sondern seine ganze Aufmerksamkeit sollte der Story gelten, genau wie im Film eben. Außerdem – wenn ein einzelner Hauptcharakter beim Publikum nicht ankommt,

hast du verloren. So gesehen haben wir immerhin drei Chancen (lacht).

**VG:** Was sind für euch die Vorteile der verwendeten Streaming-Technik bei Audio und Video im Spiel?

**LL:** Wir wollten die Welt von Hana, Deke und Glass so lebendig wie möglich gestalten, was auf der PlayStation mit Realtime-3D-Engines mangels Detailtiefe und bei vorgerenderten Backgrounds mangels Dynamik nicht möglich ist. Mit Data-Streaming können wir alle möglichen Effekte generieren, stufenlos zwischen FMVs und Spiel umschalten – und das alles ohne nennenswerte Ladezeiten.

**VG:** Gibt es einen Nackt-Cheat für Hana?

**LL:** Nein! Wir finden, es reicht vollkommen, wenn man sie in einigen sexy Outfits anstatt völlig nackt sieht. Davon gibt's immerhin einige Szenen...

**VG:** Wird es denn eine Fortsetzung von *Fear Effect* geben? Wenn ja, auf welcher Plattform?

**LL:** Wenn es beim Spieler ankommt auf jeden Fall. Die Entscheidung für die Maschine liegt dann bei unserem Publisher Eidos. Ich persönlich würde jedenfalls liebend gerne auf der PlayStation2 entwickeln!



Sie hatte sein Blut am ganzen Körper, als sie ihn ins Dorf zurückbrachte.

▲ Das Spiel schafft es immer wieder, dass Hana nur leicht bekleidet auf Zombie- und Schurkenjagd gehen muss...

miserabel schießt und eurerseits bei einem einzigen Treffer der Feinde zu Boden geht. Gott sei Dank gibt's Speicherpunkte wie Sand am Meer – einige Stellen werdet ihr sehr, sehr oft wiederholen müssen, bis ihr den richtigen Dreh raus habt – Frustscheue Zeitgenossen seien also gewarnt! Zum anderen fungiert der Fear-Balken noch als Indikator für Gegner-Präsenz: Sobald er sich oben einblendet, wisst ihr, dass viel-



▲ Die Zombies im Fischerdorf haben ein kleines Feuerchen auf der Brücke entfacht.

leicht hinter der nächsten Biegung jemand auf euch wartet. Für die deutsche Version hat Eidos ein talentiertes Sprecher-Team engagiert, die sich gut in die Persönlichkeiten der drei Protagonisten einfühlen konnten. Die flapsigen Dialoge sind wirklich gut gelungen. Auch zu der Entscheidung, statt 08/15-Polygon-Charakteren ein eigenständiges Animé-Design für die Figuren zu verwenden (siehe auch Interview), kann man Kronos nur beglückwünschen. Schade nur, dass die zu erkundenden Areale auf jeder der vier CDs wie bei *D2* (DC) ziemlich mickrig ausgefallen sind – dafür ist jede Location (die Kamera schaltet wieder um, wird aber auch schon mal zu abwechslungsreichen Fahrten genutzt) für sich gesehen ein kleines Kunstwerk. Aber besser kurz und knackig als langatmig und künstlich gestreckt – davon gibt's schließlich genug Beispiele. **RK**



Fear Effect

Action-Adventure

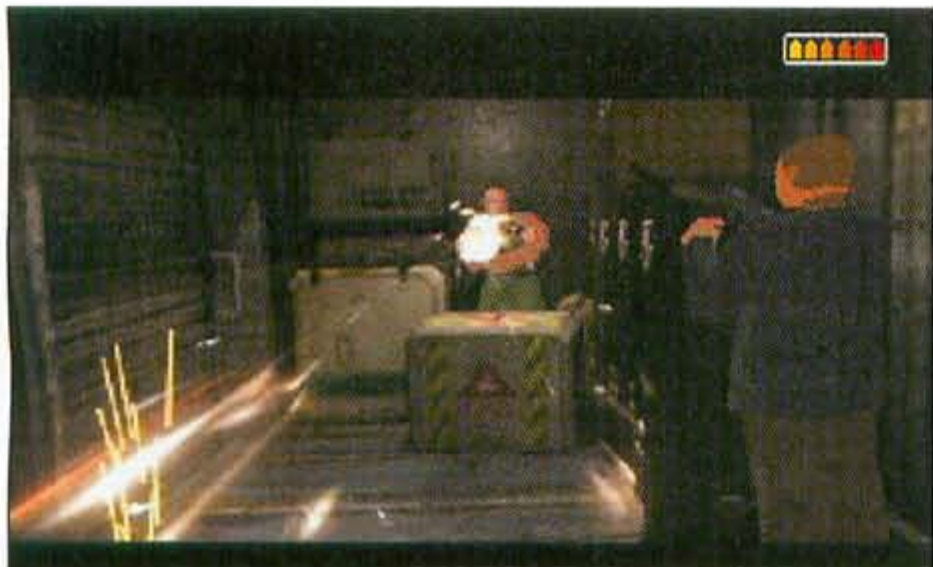
Features

- Gameplay icons: Joystick, MC, CD
- Platform icons: DS, A, G

■ Entwickler: Kronos Interactive  
 ■ Hersteller: Eidos  
 ■ Preis: ca. 90 Mark  
 ■ Geeignet ab: 16  
 ■ Schwierigkeit: hoch

Grafik Musik Sound  
 82% 78% 84%

SPIEL SPASS 84%



▲ Der Boss im Zug feuert aus allen Rohren – lässt ihn ballern und greift an, wenn er nachläßt. Vorsicht allerdings vor dem Sprengstoff hinter ihm!



▲ Hach – wie romantisch! Im wunderbaren Sonnenuntergang nähern wir uns der Bergfestung und genießen den herrlichen Ausblick (naja – ein wenig Nebel ist auch dabei...;)

# Star Ocean: The 2nd Story

**PALonomia – das geheiligte RPG-Land?**

VIDEO  
**GAMES**  
Gold  
**CLASSIC**



## Shortcut

- ☺ phänomenaler Soundtrack (Dolby Surround)
- ☺ eingängiges Char-Design
- ☺ Skill-System
- ☺ extrem coole (englische) Kommentare während der Kämpfe (besser als *Grandia*)
- ☺ z.T. tolle Render-Backgrounds...
- ☹ ... manchmal allerdings auch etwas steril
- ☹ deutsche Übersetzung nicht immer optimal

**N**un, von "geheilig" zu sprechen wäre wohl etwas vermessen, dennoch verwundert, oder besser gesagt begeistert es uns, dass nun endlich auch die PAL-Territorien mit schöner Regelmäßigkeit mit Rollenspiel-Nachschub versorgt werden.

Noch mehr erfreut uns die Tatsache, dass nicht nur Mittelmaß, sondern zunehmend auch hochkarätige Titel wie eben *Star Ocean: The 2nd Story* oder das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete *Grandia*, wenn auch mit immenser Verspätung, den Weg in unser Test-Labor finden. Im Gegensatz zu *Grandia*, das euch erst sehr langsam in die fesselnde Story einführt, findet ihr euch in *Star Ocean: The 2nd Story* recht schnell in den Wirren der Storyline wieder – auch wenn ihr die erste Stunde noch nicht ganz genau wisst, worum es eigentlich geht. Vor Spielbeginn steht ihr aller-



▲ Sobald rechts oben das Einzelaktions-Icon auftaucht, könnt ihr auf Wunsch mit eurem Helden ein Einzel-Szenario absolvieren, das manchmal auch den Story-Verlauf beeinflusst.

Das Waffenturnier von Lacour endete damit, dass Claude sich des Klassenunterschiedes zwischen ihm und Dias voll bewusst wurde.

dings, wie in jüngster Zeit öfters zu beobachten, vor der Wahl eures Hauptcharakters. Ob ihr euch nun für Claude C. Kenni, einen aufstrebenden Space-Kadetten vom Planeten Erde oder für die magiebegabte Rena Lanford entscheidet – eure Wahl hat im weiteren Spielverlauf einen nicht unerheblichen Einfluss auf den Fortschritt eures Abenteuers. Zwar ist die zugrunde liegende Storyline bei beiden Charakteren dieselbe, doch ab und zu trennen sich auch die Wege der Protagonisten und ihr beschreitet diverse Solo-Abenteuer



▲ Die Render-Backgrounds: Manchmal sehr schön, manchmal auch eher mittelmäßig aber insgesamt gesehen doch überzeugend. Hier seht ihr ein schönes Bild der Hafenanlage.

mit eurem Helden – naja, immerhin warten über 80 mögliche Endings auf ihre Begutachtung. Der ganze Ärger beginnt mit dem schicksalhaften Aufeinandertreffen der beiden Charaktere auf einem idyllischen Fantasy-Planeten. Wenige Minuten bevor sich Claude auf Rena's Heimatwelt wiederfindet, ist er noch auf einer wichtigen Außen-Mission auf einem bis dato unerforschten Planeten, als er plötzlich von einer merkwürdigen Maschine von seiner Crew getrennt und ins weite All teleportiert wird. Rena wird just in diesem Moment bei



▲ Die Katze! Die Katze! Manche Dekors sind einfach zum Schießen. Im Hintergrund seht ihr einen Waffenhändler, der euch für das königliche Turnier sponsort.



▲ Aus diesen beiden Charakteren müsst ihr zu Beginn euren Favoriten wählen.

ihrem Waldspaziergang von einer schrecklichen Kreatur angegriffen, als sich Claude ganz in ihrer Nähe wieder manifestiert. Keine Frage, dass der wackere Weltraumheld sofort eingreift und das Monster mit seinem Photonen-Gewehr in die Flucht schlägt. Als Rena den Ältesten in ihrem Dorf von diesem Vorfall erzählt, sind diese sofort davon überzeugt, dass Claude der auserwählte Krieger ist, der ihr Land vor den anrückenden Monstern, die seit dem Einschlag eines riesigen Meteoriten das Land unsicher machen, befreien soll – Claudes Photonen-Gewehr wird fälschlicherweise als das magische Lichtschwert, das den "Erlöser" kennzeichnet, gedeutet. Da Claude aber sowieso keinen Anhaltspunkt hat, wie er wieder in seine Heimatwelt zurück gelangt, stimmt er einer Expedition, die die Hintergründe des als "Zauberkegel" bekannten Meteoriten ergründen soll zu, um vielleicht dort einige Antworten auf seine Fragen zu finden. Und so beginnt also ein weiteres Abenteuer, das euch für Wochen in seinen Bann ziehen wird...



Christian's Meinung

■ Diesen Monat gibt's viel zu tun für uns RPGler. Neben dem famosen *Grandia* (das eigentlich jeder besitzen sollte) sorgt nun auch noch *Star Ocean: 2nd Story* für beziehungsbelastende, tagelange Ausflüge ins Fantasy-Reich. Das Kampf-System mit der Echtzeit bedingten Hektik mag zwar für ATB-Fans anfangs noch etwas gewöhnungsbedürftig sein, ist aber nach einigen Kämpfen soweit verinnerlicht, dass man auch damit sehr gut leben bzw. sogar recht tolle Strategien entwickeln kann. Das geniale Skill-System ist sowieso über jeden Zweifel erhaben. Wer sich diesen Monat nur ein RPG zulegen will, wird zwar an *Grandia* nicht vorbeikommen, doch eigentlich darf auch *Star Ocean: 2nd Story* in keiner gut sortierten RPG-Sammlung fehlen – die Wertung sagt ja wohl alles aus.



▲ Bei Level-Ups gibt's Fertigkeitpunkte, die ihr sogleich in das Verbessern eurer Fähigkeiten buttern könnt, um so z.B. selbst Items herzustellen.



▲ Gewöhnungsbedürftig, aber gar nicht mal so übel: Bei den Kämpfen steuert ihr euren Helden in Echtzeit, während die CPU die Aktionen eurer Party-Mitglieder übernimmt.

Innovatives Kampf-, ausladendes Skill-System

Sobald ihr das erste Mal mit feindlichen Kreaturen in Kontakt geratet, wird euch vermutlich sofort das Echtzeit-Kampfsystem ins Auge stechen. Hierbei steuert ihr euren Charakter – eben in Echtzeit – über das Kampffeld und müsst gegnerischen Attacken durch Geschick ausweichen und sie mit gezielten Schlägen angreifen – Eure Party-Mitglieder werden dabei von der CPU gesteuert. Damit diese nicht komplett entgegen euren Vorstellungen agieren, könnt ihr ihnen in einem gesonderten Taktik-Menü die bevorzugten Vorgehensweisen eintrichtern, so dass sie z.B. mit voller Magie-Gewalt angreifen oder verwundete Kameraden heilen. Optional könnt ihr noch mittels Tastendruck zwischen den Charakteren umschalten und so jeden Helden einzeln steuern – was jedoch mit der Zeit ziemlich hektisch wird. Der zweite Punkt, der experimentierfreudigen Spielern angenehm auffallen wird, ist das äußerst ausgeklügelte Skill-System. Mit jedem Level-Up erhalten eure Helden sogenannte Fertigkeitpunkte, die ihr dann auf insgesamt 46 Fähigkeiten, die später noch zu vernichtenden Gruppen-Specials gelinkt werden können, verteilen dürft. Plagt euch nun ein akuter Mangel an Heilkräutern, wollt ihr euch selbst eine neue Rüstung schmieden oder in tiefen Wäldern auf Schatzsuche gehen – mit dem richtigen Skill kein Problem. Der ungebremsten Experimentierfreude sind also kaum Grenzen gesetzt. Während ihr euch nun durch die faszinierende Landschaft des Planeten Expel kämpft, werdet ihr von heroischen Orchesterstücken (Dolby Surround!) begleitet und durch märchenhafte (manchmal leider auch

ziemlich sterile) Rendergrafik verzaubert – nur die pixeligen Charakter-Sprites passen trotz ihrer witzigen Animationen nicht so ganz ins Gesamtbild. Vor allem bei starkem Zoom werden diese sehr pixelig. **GD**



▲ Kada...was? Der Junge hat Glück, dass es uns unsere gute Erziehung verbietet, wehrlose Würmer im Staub zu zertreten.



▲ Wer lieber selbst an sich herumpfuscht, kann den Rüstungsassistenten jederzeit abschalten. Praktisch ist er aber allemal.



▲ Rechts: Bereits gehörte Sounds könnt ihr immer wieder aufrufen. Links: Fähigkeiten einkaufen.



Star Ocean: The 2nd Story

RPG

Features

- CP
- MC
- DS
- A
- USA

Entwickler: Enix/tri-Ace  
 Hersteller: Sony  
 Preis: ca. 100 Mark  
 Geeignet ab: 12  
 Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound  
 81% 84% 78%

SPIEL SPASS 86%

# Syphon Filter 2

Sony's Antwort Nr. 2 auf *Metal Gear Solid* läutet eine neue Dimension der Schwierigkeit ein.

erst ab  
**18**



▲ Mit dem Flammenwerfer haben auch Gegner in Panzerwesten keine Chance mehr.

„Die besten Zocker unter euch können sich gerne daran versuchen – der Rest lässt besser zähneknirschend die Finger davon.“



■ Im Deathmatch könnt ihr euch die Head Shots vertikal oder horizontal gesplittet hineinjagen.

### Shortcut

- ☺ unglaublich spannende Aufträge
- ☺ abwechslungsreiches Gameplay
- ☺ zwei spielbare Charaktere
- ☺ optimale Orientierung
- ☺ exzellente englische Sprecher
- ☺ viele Render-FMVs
- ☺ 2-Player-Deathmatch-Modus
- ☹ unverschämt unfaire Stellen

**D**as ging aber mächtig rasant – erst in der VG 9/99 hatten wir ja *Syphon Filter* getestet (82 % Spielspaß), und schon acht Ausgaben später meldete sich das Sequel zum Check im VG-Labor. Aufgrund der phantastischen Verkaufszahlen in den USA haben Eidetic/989 Studios wohl Blut geleckt und sich so schnell wie irgend möglich eine neue Story einfallen lassen.

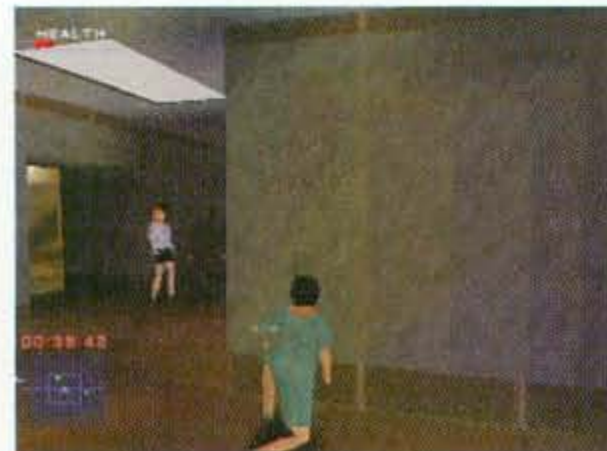
Das Ende des Vorgängers enthüllte bekanntlich tiefste Verstrickungen der Einheit von Super-Agent Gabriel Logan in einen tödlichen Virus. Nun wird die Geschichte derart weitergesponnen, dass

die Regierung Logan die Schuld für einen neuerlichen Virus-Unfall in die Schuhe schiebt und ihn somit zu Freiwild erklärt. Zu Beginn des Spiels werdet ihr mit eurem Flieger über den Rocky Mountains abgeschossen und müsst erstmal zusehen, dass wichtige Daten aus dem Wrack geborgen werden. Schwerbewaffnete Armee-Fallschirmspringer machen euch da das Leben alles andere als leicht. Am bewährten Rezept wie auch an der Engine (1:1 vom Prequel übernommen) hat sich nichts geändert. Zunächst werdet ihr mit einem Minimalziel ins Missionsgebiet geschickt und müsst, einmal gelandet, mit einer prekären und unvorhersehbaren

Situation nach der anderen fertig werden. Diese Ungewissheit schürt jedoch die Spannung ungemein. Beispiele gefällig? Nachdem ihr euren Kontaktmann gefunden habt, will eine Sendeeinheit auf einem hochgelegenen Punkt platziert werden. Dummerweise stürzt jedoch die Zugangshöhle ein. Also erstmal einen Verletzten bergen, der C4-Sprengstoff bei sich hat. Der Weg dorthin ist jedoch feindverseucht. Kurz vor dem Ausgang wird dann der Rest eurer Truppe von zwei Scharfschützen beschossen, die ihr mit Granaten o.ä. ausschalten müsst. Teamarbeit mit NPCs wird ebenfalls großgeschrieben in *SF 2*.



▲ Die Höllen-Stelle (siehe Kasten): Trotz Sniper-Uzi und allen nur erdenklichen Taktiken gelingt es euch nicht, die Scharfschützen-Barrikade zu durchbrechen.



▲ Die Zeit drängt: Nur noch 38 Sekunden für Lian Xing, um in der Militär-Forschungsanlage den rettenden Adrenalin-Boost zu finden – jetzt sind Stealth-Techniken gefragt.



▲ Vorteil der manuellen Zielerfassung: Geringer Munitionsverbrauch und optimale Treffsicherheit – der Typ da oben hat lange genug auf Opfer gewartet!



**Gut!**

„Wie konnten sie nur?!“

**Ralph's Meinung:**

■ Wahnsinn, was waren wir einige Stunden lang absolut begeistert von diesem Sequel! Traumhaft packende Missionen mit ständig neuen Aufgaben, ein Top-Arsenal an Waffen mit einem spielerfreundlichen Zielmechanismus, der seinesgleichen sucht, massig storyfüllende Zwischensequenzen und 1A-US-Sprecher (die deutschen können wir noch nicht beurteilen) garantierten ein atmosphärisch und gameplay-technisches Top-Game, das locker die 90-Prozent-Hürde hätte streifen können. Ja, bis wir an der verschneiten Rocky-Mountains-Bergstraße den von Scharfschützen bewachten Konvoi passieren mussten (siehe Extra-Kasten) – da blieb uns echt die Spucke weg! Unserer Meinung nach die unfairste Stelle in einem Spiel seit Jahren! Da kann der Rest noch so gut sein, so etwas darf einfach nicht passieren – wird der Spieler nämlich einmal bis ins Unendliche gefrustet, fliegt die CD in die Ecke und ward nicht mehr in der Konsole gesehen. In diesem Fall wirklich jammerschade – die besten Zocker unter euch können sich gerne daran versuchen – der Rest lässt besser zähneknirschend die Finger davon.

**Double Team**

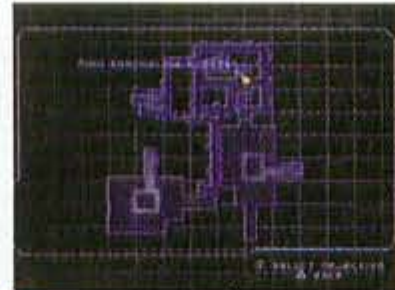
Knapp die Hälfte der 20 + Level bestreitet ihr mit der Chinesin Lian Xing, mit der ihr erstmal aus einem Militär-Komplex als Versuchskaninchen im Schlafanzug (!) entkommt. Das exzellente Zielsystem sorgt erneut für Spielspaßkapriolen. Entweder ihr zielt manuell (genau auf Extremitäten) oder ihr verwendet Auto-Targeting, das zwar nur den Körper anvisiert und entsprechend mehr Munition kostet, aber auch im Laufen, Klettern, Springen und Schleichen anwendbar ist. Vor allem bei Gegnern mit kugelsicheren Westen empfiehlt sich manuelles Zielen (oder das Verwenden eines Flammenwerfers). Unglücklicherweise für euch haben die Feinde das mit den Head Shots mittlerweile auch perfekt gelernt – ein Umstand, der dem ansonsten exzellenten Spiel schließlich zum Verhängnis werden soll (siehe Kasten). Zum Test hatten wir übrigens die englische PAL-Version zur Verfügung und die darauf enthaltenen Sprecher wirkten enorm motiviert und machten die FMVs und Render-Sequenzen (grafisch nicht so spektakulär) zu einem echten Erlebnis. Phantastisch auch die Soundeffekte: In Tunnels hallen die Stimmen merklich und werden stufenlos leiser, je weiter ihr euch vom Gesprächspartner entfernt. Für klare Verhältnisse sorgt die präzise Mini-Karte, auf der stets der nächste Brennpunkt markiert ist – verlaufen unmöglich. Gut wäre es vielleicht



▲ Yeah – wir holen einen feindlichen Fallschirmspringer mit der MG vom Eis-Himmel.



▲ Nur noch 100 Meilen bis nach Vail – aber keine Angst: Die Sniper sorgen schon dafür, dass ihr nicht ankommt!



▲ Ein Vorbild an Übersichtlichkeit: Auf der Karte sind die derzeitige Location und alle wichtigen Ziele eingetragen.



▲ Lian Xing in ihrer Umkleide-Szene: Schade, dass die entscheidenden Stellen im Schatten bleiben...



▲ Im Tunnel in den verschneiten Rocky Mountains nehmen Spezialeinheiten der Regierung euch unter Beschuss.

gewesen, sie einfach auf Knopfdruck einblenden zu können, statt jedesmal ins Optionsmenü gehen zu müssen. Technisch sind unsere Top-Agenten natürlich bestens ausgestattet: Sniper-Uzis, Shotgun, Assault Rifle, Granaten, Elektroschocker, Ferngläser (viel schwarz zu sehen ...), Nachtsichtgeräte & Co. sollen das Überleben erleichtern.

**Big Shots**

Apropos Überleben: Achtet stets auf den Mini-Radar und die Danger-Anzeige oben links: Füllen sich die Danger-Balken langsam, wisst ihr, dass gerade auf Gabe oder Lian angelegt wird, obwohl vielleicht noch kein Gegner sichtbar ist. Bei Scharfschützen funktioniert das allerdings nicht – die fackeln nicht lange und erledigen euch ohne Vorwarnung. Sehr gut gefallen hat uns, dass Feinde als Punkte auf dem Radar mit einem kurzen Blitz auftauchen, das ihr auch unbewusst wahrnehmt. Seid ihr vom 1-Player-Modus trotzdem gefrustet (soll vor-

kommen), könnt ihr euch im neuen 2-Player-Splitscreen-Deathmatch die Kugeln um die Ohren jagen – auf Wunsch auch ohne die hinterhältigen Head Shots. Grafisch macht *Syphon Filter 2* eine recht gute Figur. Die Engine blieb zwar wie oben erwähnt gleich, die Zutaten wurden jedoch diesmal weitestgehend fehlerfrei ohne Clippings und Blitzer angemischt. Neben den schönen Lichteffekten nerven aber manchmal verpixelte Texturen etwas. Thema Cuts in der PAL-Version: Aller Voraussicht nach soll es die nicht geben – rotes Blut, Todesschreie und angezeigte Head Shots im Visier eurer Knarren bleiben also nicht nur NTSC-Zockern vorbehalten. Warum das rasante Action-Epos jetzt nicht locker über die 80er-Marke schießt, erfahrt ihr im Kasten unten! **RK**

**Die Sniper-Falle**

■ Die entscheidende Stelle in *Syphon Filter 2* ereilt euch im eisigen Colorado im mittleren Westen der USA. Im fahlen Schein der Scheinwerfer will eine Passstraße passiert werden, die wohl von den besten Scharfschützen ever in einem Spiel gesichert wird. Wir haben einen ganzen Tag lang und 200+ mal mit allen möglichen Taktiken (linke Seite, rechte Seite, Schleichen, Springen, Durchrennen, Amoklauf, jeden einzeln angreifen und und und) versucht, da vorbeizukommen – Ergebnis: 200+ Kopfschüsse (für uns!). Was macht's so unfair? Nun, erstens sind Gegner dort auf dem Radar zunächst nicht sichtbar – ihr lauft/schleicht also völlig ins Blaue. Plötzlich zeigt sich der Sniper und eine Zehntelsekunde später (wirklich!) durchlöchert er eure Birne, ohne euch den Hauch einer Chance zu geben. Gleiches gilt, wenn ihr mit aller Vorsicht z.B. die linke Augenbraue hinter einem LKW hervorblinzeln lasst – Head Shot binnen Bruchteilen von Sekunden. Wir nominieren damit diese Stelle für den Spielspaßkiller des Jahres!



▲ Vorsicht: Der Kerl hat eine kugelsichere Weste an – da hilft nur Zielen auf die Birne!

**Überstunden im Render-Department**

■ Vor und nach jeder Mission wird die gut gemachte Story mittels Render-FMVs weiter erzählt. Von China über Kasachstan nach Europa und den Rocky Mountains – Gabriel "James" Logan und seine Gefährtin Lian Xing sind diesmal auf der Flucht vor der korrupten Regierung. Die Qualität der Filmchen fällt zwar durchwachsen aus – die Charaktere sind etwas blass geraten und strotzen nicht gerade vor Details – zumindest die US-Sprecher hängen sich jedoch mächtig rein. Hoffen wir einfach mal, dass die deutschen Stimmen ebenso gelungen sein werden.



▲ Zu Beginn wird euer Flieger abgeschossen, und ihr landet im US-Gebirge.

**Syphon Filter 2**

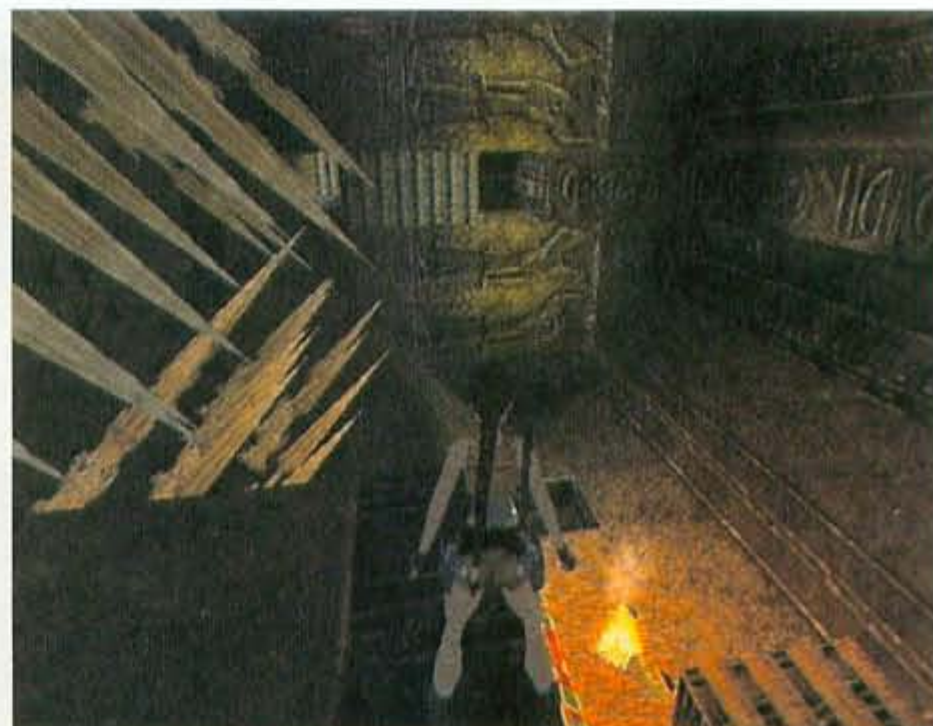
3D-Action  
 1 2 3  
 Features  
 MC CD  
 DS A US  
 Entwickler: Eidetic/989 Studios  
 Hersteller: Sony  
 Preis: ca. 90 Mark  
 Geeignet ab: 18  
 Schwierigkeit: am absoluten Maximum!  
 Grafik Musik Sound  
 79% 78% 86%

**SPIEL SPASS 78%**

VIDEO  
GAMES  
Gold  
CLASSIC



▲ Hier sieht man den seltsamen Nebel schon recht deutlich – an manchen Stellen nimmt er fast N64-Niveau an.



▲ Eine teuflische Falle in den Grabkammern – der Raum dreht sich, so dass ihr völlig die Orientierung verliert.

# Tomb Raider IV – The Last Revelation

Endlich bekommt die Star-Gräberin die Technik, die ihre Abenteuer verdienen!

## Shortcut

- ☺ epische Storyline mit Full-Screen-Render-FMVs
- ☺ riesiger Umfang mit 44 harten Level
- ☺ neue Lara-Art-Gallery mit Render-Shots
- ☺ neue Details wie Schatten und Wassertropfen
- ☺ crisper Texturen und herrliches Lightsourcing
- ☺ monumentaler Soundtrack
- ☺ 60-Hz-Modus
- ☹ unerklärlich vernebelte Locations
- ☹ einige Stages könnten hübscher aussehen
- ☹ ein paar KI- und Grafik-Fehler

**N**ach vier wilden Ausflügen auf die PlayStation und dem Ende des Sony-Exklusivvertrags kehrt die Heldin endlich an ihren angestammten Platz zurück. Wir können es eigentlich nicht genug betonen, da es immer wieder in Vergessenheit gerät: Lara Croft ist eigentlich ein Sega-Star – das erste Tomb Raider von den Sega-Fans Core Design (u.a. *Thunderhawk 2* auf Mega CD) erschien schließlich einen Monat lang ausschließlich für den Saturn. Jetzt ist also wieder Sega-Time: Viva Ägypten!

Zunächst einmal sollte der ambitionierte Dreamcast-Höhlenforscher sich jedoch das Trainingslevel mit Laras Mentor von Croy in Kambodscha genau zu Gemüte führen. Hat man die PlayStation-Steuerung nämlich nach zig Stunden mit Lara bereits verinnerlicht, muss nun etwas umgedacht werden, da nur mehr sechs statt acht Buttons auf dem DC-Pad zur Verfügung stehen. Schnell hat man sich jedoch damit angefreundet, da Kriechen und Sprinten auf dem selben Knopf (R-Trigger) liegen und man sich mit

dem Analogstick bei gedrücktem gehaltenem L-Trigger umsehen kann – diesmal sogar noch ein Stück weiter hinter die Schultern von Lara. Als erste interessante Neuerung neben dem erwarteten Grafik-Polish (aah, endlich gehören diese verpixelten Texturen der PlayStation der Vergangenheit an!) erspürt der aufmerksame Ägypten-Erforscher die hervorragend gelungenen Schatteneffekte, die unser Busty Babe permanent im Schein der Fackeln und blinzelnden Sonnenstrahlen in modrigen Katakomben verfolgen und die somit auch ihre schwergewichtigen Argumente am Boden und an den Wänden nachzeichnen.

## Neue Effekte und Render-FMVs

Als Nächstes wirken die exzellenten und überarbeiteten Render-Sequenzen in Full-Screen-Darstellung ohne lästige schwarze Balken noch wesentlich eindrucksvoller und ziehen auch denjenigen in den Bann, der sich schon durch die PS-Version dieses vierten Tomb Raider-Teils gekämpft hat. Cool kommen auch die Wackel- und Waber-Effekte der Kamera, wenn ihr z.B. von einem

giftigen Skorpion gebissen wurden und eine Zeitlang kein Medi-Pack zu euch genommen habt, sowie die netten Tropf-Effekte, wenn Lara ein Bad in einer der zahlreichen Zisternen, Seen oder unterirdischen Petroleum-Tümpeln genommen hat. Doch wo viel Licht ist, findet sich auch der ein oder andere Schatten. Warum nur nimmt der Nebel in einigen Locations derart überhand, dass man meint, im Edgar-Wallace-London von 1960 gelandet zu sein? Aus rein atmosphärischen Effekten kann's eigentlich nicht sein, denn in Ägypten, in dem das ganze Abenteuer spielt, kommt Nebel eigentlich nur in Verbindung mit Sandstürmen vor und schon gar nicht in geschlossenen Räumen. Trotz Nebel clipt aber die ein oder andere entfernte Wand einfach weg – wir schätzen einfach mal, dass hier aus Zeitgründen nicht mehr optimiert werden konnte. Auch den einen oder anderen kleinen Bug müsst ihr als Kompensation für die insgesamt mit dem 128-Bit-Auftritt gestiegene optische Qualität in Kauf nehmen: Schon im ersten Level rennt von Croy z.B. bei seinem Versuch, ein Wildschwein mit dem Messer zu erlegen, permanent in eine Wand. Diese kleinen kosmetischen Mängel lenken aber in keinsten Weise von dem ab, um was es in *Tomb Raider IV – The Last Revelation* wirklich geht: Haarsträubend verflixte Puzzles lösen, ultraschwere Balance-Einlagen überste-



▲ Bissige Krokodile folgen Lara auf ihrem Tauchgang (rotes Blut!) – doch wehe, wenn die Lady es ans Ufer geschafft hat: Dann hagelt's Blei für die Reptilien!



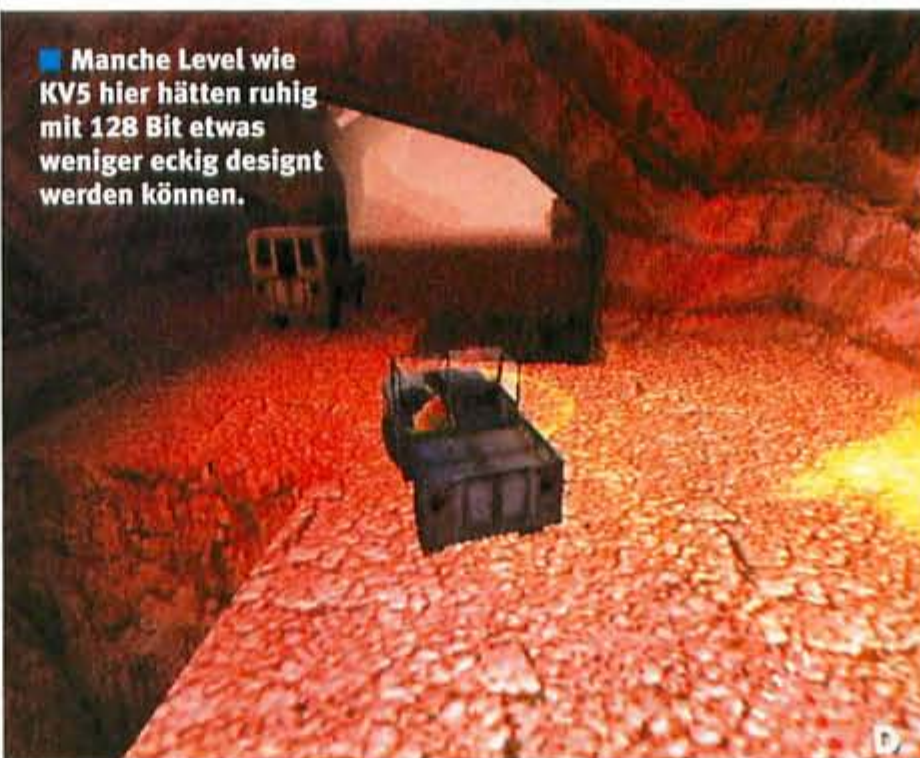


**Ralph's Meinung:**

■ Nach Jahren der Entbehrung mit frustrierenden, verpixelten Texturen auf der PlayStation ist es eine wahre Wonne, Darling Lara endlich auf einem System zu sehen, das ihre Talente mit entsprechender Technik unterstützt. Mit dem hier gebotenen Lightsourcing und dem höheren Polygon-Aufmarsch macht die nervenaufreibende Jagd durch 44 Level voller Fallen und Monster gleich noch viel mehr Spaß. *Tomb Raider 4* auf Dreamcast hätte allerdings unserer Meinung nach noch besser werden können: Dichte Nebel effekte in geschlossenen Räumen haben außerhalb des N64 rein gar nichts verloren – trotzdem kann selbst dann manchmal das Wegclippen einer weit entfernten Wand (z.B. beim heiligen See) nicht verhindert werden. Wozu besitzt denn das DC ein dickes Texture RAM, das sogar der PS2 überlegen ist? Aber auch minimal ruckelnde Render-FMVs (erstmal ohne Balken) können den Spaß am Erkunden in Ägypten nicht stoppen. So, nun besitzt das DC also drei der wichtigsten Lizenzen (*Tomb Raider*, *Resident Evil*, *Soul Calibur*) von Eidos, Capcom und Namco. Fehlen nur noch ein *Final Fantasy* und ein *Metal Gear Solid*.

**Super!**

„Lara's back home! Aber sie hat Nebel mitgebracht.“



■ Manche Level wie KV5 hier hätten ruhig mit 128 Bit etwas weniger eckig designt werden können.



▲ Edle Textures, keine Pixel und neue Effekte (Schatten, Wassertropfen) machen das DC-Tomb Raider zu einem Erlebnis.



▲ Bleispritzen jucken Mumien und Skelette relativ wenig – ihr müsst andere Wege finden, diese Plagegeister loszuwerden.

hen, absolute Tritt- und Sprungsicherheit beweisen und das eigene Nervenkostüm im Kampf mit Käferhor den und Endgegnern wie dem Wächter von Semerkhet im Griff zu behalten.

**Wo kommt der Nebel her?**

Sowohl Level-Design, Story als auch Gegner-Anordnung sind im Vergleich zur 32-Bit-Version völlig identisch. Bei einer Expedition entwendet Miss Croft aus Versehen das Amulett vom bösen Gott Seth, der daraufhin aus seinem versiegelten Sarkophag entkommen kann und damit droht, Tod und Verderben über Ägypten zu bringen. Nun folgt eine Odyssee von Karnak über das Tal der Könige nach Alexandria und Kairo, wo der Showdown in der großen Pyramide erfolgt. Auf eurem

Weg müssen lebensgefährlich enge und lange Passagen durchtaucht, von Croy's Schergen mit dem Jeep verfolgt, Skelette und Mumien mit List und Tücke bezwungen werden (Schusswaffen wie Shotgun, Uzi und Magnum helfen da nicht), an Seilen über tödliche Abgründe geschwungen werden und vieles mehr. Speichert am besten so oft wie möglich ab – die nächste Falle ist meist nicht weit und der Ärger entsprechend groß, wenn ein Sammelsurium an haarigen Stellen nochmal gespielt werden muss. Die Ladezeiten halten sich auf DC zwar in Grenzen – besonders kurz fallen sie aber dennoch nicht aus. Den positiven Abschluss bilden der 60-Hz-Modus und die grandiose Soundkulisse. Letztere wird zwar wie gewohnt spärlich eingesetzt, jagt einem aber stets einen Schauer über den Rücken! **RK**

**Herrliche Rendersequenzen**



**Tomb Raider Comic**

■ Alle eingefleischten Lara-Fans sollten sich unbedingt die Erstausgabe des deutschen *Tomb Raider*-Comics schnappen. Hier macht sich die schießwütige Archäologin in 50 Hochglanzseiten in einer neuen Story in Ägypten, dem Mittelmeer und Nepal auf die Suche nach der Maske der Medusa. Für schlappe sieben Mark bekommt ihr auch noch ein feines Relief-Cover und wirklich exzellente Zeichenkunst geboten. Einziger Nachteil: Die Geschichte endet nicht – ihr müsst bis 25. April auf die Fortsetzung warten. Wir dachten eigentlich, dass diese "im nächsten Heft geht's weiter"-Taktik längst passé wäre – war wohl eine Täuschung!



**Tomb Raider 5**

■ Die Spekulationen über den nächsten Lara-Teil reißen derzeit nicht ab. Fakt ist lediglich, dass bereits fieberhaft daran gearbeitet wird. Genauer ist von Eidos jedoch noch nicht in Erfahrung zu bringen: "Über eine Strategie ist noch nicht entschieden worden." Was kann das bedeuten? Klar ist, dass man das Weihnachtsgeschäft 2000 sicher nicht sausen lassen will – folglich wäre ein *TR5* auf DC, PS2 (dann gerade erst ein paar Monate in den USA draußen) in Sachen Verkaufserfolg basierend auf Hardwarezahlen ein riskantes Unterfangen. Wahrscheinlicher ist mittlerweile ein erneuter Release auf PS1 – und das aufgrund des Zeitmangels wieder mit derselben Engine.

**Tomb Raider IV – The Last Revelation**

Action Adventure

Features

GP	VP	USA
A	DC	

Entwickler: Core Design  
 Hersteller: Eidos  
 Preis: ca. 100 Mark  
 Geeignet ab: 12  
 Schwierigkeit: hoch

Grafik Musik Sound  
 80% 87% 76%

**SPIEL SPASS 88%**

VIDEO  
**GAMES**  
Gold  
**CLASSIC**



# Tony Hawk's Skateboarding

Die Skate-Referenz hält Einzug auf dem N64.

## Shortcut

- 😊 genauso umfangreich wie die PS-Version
- 😊 stabile Framerate
- 😞 Buttonanordnung des N64 nicht ideal
- 😞 Grafik wirkt schummrig

## Tony Hawk's Skateboarding

Skateboard-Simulation



Features



- Entwickler: Edge of Reality
- Hersteller: Activision
- Preis: ca. 89 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: schwer

Grafik Musik Sound  
83% 87% 79%

**SPIEL SPASS 88%**

**W**er sagt es denn? Man muss nur ein wenig Geduld haben. Auch wenn die N64-Zocker fast ein Jahr länger warten mussten, kommen nun auch sie endlich in den Genuss dieser unangefochtenen Skateboard-Referenz.

Die erste Überraschung erwartet euch bereits beim "Ladebildschirm". Anstelle des erwarteten Neversoft-Logos begrüßt euch das Embleme der Entwicklerschmiede Edge of Reality. Deren bislang bekanntestes Werk ist wohl die Off-Road-Raserei *Monster Truck Madness 64*. Doch auch wenn ihr es in *Tony Hawk's Skateboarding* mit deutlich weniger PS zu tun habt, scheint es, als hätten die Jungs ganze

„Sowohl die Spielmodi als auch die Strecken der PS-Version wurden 1:1 übernommen.“

Arbeit geleistet. Die Erwartungshaltung ist natürlich groß, zählte *THS* doch mit zu den erfolgreichsten PS-Games des vergangenen Jahres. Um es bereits vorweg zu nehmen: Die Umsetzung der PS-Version ist toll gelungen, und Fans werden erfreut feststellen, dass sämtliche Fahrer, Level Tricks und Spielmodi ihren Weg auf Nintendo's 64-Bit Konsole gefunden haben. Das mitreißende Gameplay, dem wohl in erster

Linie der Erfolg zu verdanken ist, blieb in vollem Umfang erhalten. So erwarten euch riesige Level, die nach einer ausführlichen Erkundung via Board nur so schreien. Um wirklich alles zu sehen zu bekommen, dürft ihr keine Skrupel haben, alles auch nur annähernd Befahrbares zu befahren. Und in dieser Beziehung bieten die Level mehr als genug Abwechslung. Ohne eine entsprechend lange Übungszeit habt ihr



▲ No limits! Nur wer sich was traut, kommt auch in die unzähligen versteckten Bereiche.



▲ Klar, im Vergleich zur PS-Version wirkt das Game ein wenig schummrig, dafür aber auch merklich weniger unscharf.



▲ Einen Kumpel zum Wettstreit herausgefordert, und schon bieten die Multiplayer-Games Fun pur.





**„Besser kann man auf dem N64 nicht skaten!“**

### Axel's Meinung:

■ Dass die Nintendo-Variante dieses Hits gut werden würde, war zu erwarten. Wieviel die Entwickler jedoch aus der N64-Hardware rausgequetscht haben, ist wirklich eine Überraschung. Zwar gefällt mir persönlich der PS-Hawks immer noch besser, was nicht zuletzt an der etwas schärferen und auch geringfügig schnelleren Grafik und dem schlichtweg besseren Sony-Pad liegt. Trotzdem gibt es für alle N64-Besitzer keine Alternative zu diesem Game. Auch wenn der Nachfolger bereits in der Mache ist, sollte jeder Fan hier sofort zuschlagen.



▲ Auf Wunsch könnt ihr euch hilfreiche Hinweise einblenden lassen. Oft sind die Ratschläge aber leichter gesagt als getan.

kaum eine Chance. Das heißt natürlich, dass der eine oder andere Crash quasi vorprogrammiert ist.

### Ein gänzlich unblutiger Spaß

Blutrünstige Fans werden übrigens enttäuscht feststellen, dass in der N64-Variante auf das witzige Blutspritzen nach einem Crash verzichtet wurde. Spektakulär sehen die Unfälle dennoch aus. Abgesehen von diesem kleinen Manko gibt es jedoch kein Detail, das die Programmierer vergessen haben. So stehen euch selbstverständlich alle neun Profi-Fahrer, die auch schon auf der PS eure Fähigkeiten herausforderten, als spielbare Charaktere zur Verfügung. Darunter befinden sich so bekannte Namen wie Kareem Campbell, Rune Glifberg und selbstverständlich der Meister himself, Tony Hawks höchstpersönlich. Klar, dass jeder Fahrer über seinen eigenen Stil verfügt, wobei die kleinen fahrerischen Unterschiede sich eher in Grenzen halten und somit nur wahren Profis auffallen dürften. Jedem Fahrer ste-



▲ So ein leerer Pool lädt doch geradezu zum Punktmachen ein.



▲ Tja, der Tony kann's halt. Eins ist auch der N64-Version geblieben: Üben, üben, üben.



▲ Für Fortgeschrittene: Brett, Federung und Räder lassen sich nach Wunsch einstellen.



▲ Auch wenn sich die Tricks einfach ausführen lassen – ihr werdet das Pad verfluchen.



▲ Auch in der N64-Version ist die gnadenlos laufende Uhr euer Hauptgegner.

hen zusätzlich verschiedene Boards zur Verfügung, die sich auch noch nach Bedarf tunen lassen.

Ebenfalls nicht vergessen wurde das besondere Glanzstück des Games, nämlich die extrem unterhaltsamen Zwei-Player-Modi, in denen ihr z.B. versuchen müsst, die weitläufigen Level durch coole Stunts in eurer Farbe einzufärben. Sollte der Gegenspieler dann auf dem selben Abschnitt einen besseren Sprung hinlegen, färbt sich der Bereich wieder um. So einfach dieses Prinzip ist, so viel Spaß macht es auch.

### Die Grafik-Engine nutzt die Möglichkeiten des N64 gut aus...

...insbesondere durch die Tatsache, dass die Engine auch im Splitscreen stabil läuft und es zu keinerlei merklichen Einbrüchen der Framerate kommt. Überhaupt sieht die Grafik gut aus, wirkt überraschend scharf und kommt ohne störende Pop-Ups und hässliche Nebelschwaden aus, was nicht zuletzt am Einsatz des Expansionpack

liegt. Ebenfalls dem Expansion-Pack ist zu verdanken, dass ihr eure kompletten Läufe in einem sehr schönen Replay nochmal in Ruhe betrachten könnt. Etwas störend fällt die Steuerung mittels dem in diesem Fall nicht ganz so gut geeigneten N64-Pad aus, da insbesondere bei schwierigen Stunts die C-Buttons schnell Blasen an den Fingern hinterlassen können. Ansonsten erfüllt die Steuerung jedoch sämtliche Erwartungen und ermöglicht euch nach einer gewissen Trainingszeit selbst abgedrehteste Stunts. Ebenfalls sehr gut gelungen, ist auch der Soundtrack, denn eigentlich hätte man gerade hier die massivsten Abstriche erwartet. Doch bis auf eine etwas geringere Laufzeit der einzelnen Stücke und ein wenig eingeschränktere Stimmen sind auch hier die Unterschiede relativ gering ausgefallen.

Inwiefern die sich kurz vor der Fertigstellung befindliche DC-Variante noch eins draufsetzen kann, bleibt abzuwarten, doch können alle N64-Besitzer bedenkenlos zugreifen.



▲ Solche kleine Sprungschancen reizen euch nur zu Beginn. Später erwartet euch mehr.



▲ Das Grinden ist so ziemlich die einfachste Methode, Punkte zu machen.

### Tony Hawk 2

■ Während endlich auch N64-Zocker in den puren Skategenuss kommen, und sich auch die Dreamcastler in den nächsten Wochen auf eine eigene Tony Hawk-Version freuen dürfen, arbeitet das Entwicklerteam Neversoft bereits eifrig an einem Nachfolger. Erwartungsgemäß wird es im Sequel von allem wieder ein bisschen mehr geben. So werden euch neue Moves, noch mehr Locations und weitere anwählbare Fahrer zur Verfügung stehen. Auch die Grafik-Engine soll kräftig aufgeböhrt werden.



AB



# Gekido

Ein umfangreiches Fighting-Paket, was uns Infogrames da beschert!

► Fast alle Stage-Objekte wie Autos, Cola-Automaten, Kisten und Fässer könnt ihr werfen und zerstören.

## Shortcut

- ☹ Final Fight und Power Stone in einem
- ☹ viele Charaktere und Combos
- ☹ witziger Street Gang Battle Modus
- ☹ Schusswaffen und Pick-Ups
- ☹ ganz schwache Soundkulisse
- ☹ oft beherrscht Chaos den Spielverlauf
- ☹ wenig herausgearbeitete, sterile Figuren und Stages
- ☹ nur durchschnittliche Animationen

**D**er Capcom-Klassiker *Final Fight* lockt niemand mehr hinterm Ofen hervor? *Street Fighter* ist für euch auch schon ausgelutscht? Wie wär's denn, wenn beide Sub-Genres miteinander verquirlt und noch eine *Prise Power Stone* dazugegeben wird? Gesagt, getan – *Gekido* heißt das Ergebnis und kommt nicht von Capcom, sondern vom NAPS-Team aus dem südlichsten Zipfel Italiens.

Auf in den Kampf – die Großstadt will vom lichtscheuen Gesindel gesäubert werden! Ihr stürzt euch also zu Beginn in den Urban-Fighters-Modus und wählt euren Favoriten aus der erstaunlichen Anzahl von neun freakigen Charakteren (siehe Kasten). Nachdem ihr in der von links nach rechts

scrollenden, isometrischen Polygon-Landschaft die ersten Backpfeifen und Tritte (ein Kick-, zwei Punch-Buttons) verteilt, lernt ihr bald die ersten simplen Button-Tap-Combos, die unübersehbar blinkend links unten im Screen eine Zeit lang angezeigt werden. Je weiter ihr kommt, desto ausgefallener und umfangreicher werden sie (z.B. O, O, O, X, O + L1, O + L2) – die Feinde agieren aber auch aggressiver und hinterhältiger. Drückt ihr den Crouch-Knopf (L1), kann so ziemlich alles aufgehoben werden, was die Schurken-Gang liegen lässt oder was an Stage-Inventar nicht niet- und nagelfest ist: Messer, Handgranaten, Pistolen, Cola-Automaten, Autos (!), Ziegelsteine, Kisten, Fässer usw. dürfen auf die Angreifer gepfeffert werden. Die Pick-Up-Manie erreicht zwar



nicht derart aberwitzige Dimensionen wie in *Dynamite Cop* (DC), reicht aber völlig aus. Sind erstmal genug Ganoven verprügelt und der erste Mittelgegner der sieben langen Level ausgeschaltet, dürft ihr genug Energie angesammelt haben, um selbige in einer Strahlenexplosion zu entladen und für kurze Zeit mit Super-Power zu attackieren. Wie ist's eigentlich um die Gegnerschar bestellt? Zwei Stichworte: zahlreich und abwechslungsreich. Kung-Fu-Killerkommandos, Sprengstoff-Experten, Fettwänste, brennende Mutanten, bissige Hunde, Straßen-



▲ Im Street Gang Battle kämpft ihr mit einigen Sidekicks – cool! Vorsicht vor den Helicopts!



▲ Neue Combos werden optisch ansprechend kurz links unten eingblendet.



▲ Im Arena Battle geht's in bester Power Stone-Manier mit ordentlich Pyrotechnik rund.



Ralph's Meinung

■ Im sonnigen Sizilien ist mit *Gekido* ein ordentlicher Beat'em-Up-Mix entstanden, der zwar mit massivem Spielmodi protzt, aber im Gegensatz ein wenig die Feinarbeit im Detail vermissen lässt. Den Charakteren und Bauten fehlt das gewisse liebevolle Etwas, das große Titel des Genres auszeichnet. Im Urban-Fighters-Modus geht's z.B. fast immer nur von links nach rechts oder zurück und man hat stets das Gefühl, auf demselben Set zu laufen – sei er nun als Dschunke, U-Bahn, Hinterhof oder Lagerhalle texturiert. Dafür tobt der Action-Bär mit reichhaltigen Combos, einem netten Lichteffekte-Menü und zahlreichen Pick-Ups und aggressiven, für jeden Charakter unterschiedlich angeordneten Bossen. Immerhin: Der Arena Battle Mode ist besser gelungen als der Konkurrenz in *Shaolin* und *Wu Tang: Shaolin Style* – wenn's auch noch ein weiter Weg bis zu *Power Stone* ist. Originell dagegen der Street Gang Battle: Zwei Gangs mit je einem Anführer gegeneinander, dazu drei abgefahrene Stages. Also: Fighting-Freaks dürfen einen Blick riskieren, der Rest besorgt sich lieber einen ausgefeilteren Vertreter einer der Sub-Genres.

Vielfalt an Charakteren

■ Neun Hauptfiguren stehen euch für die Schlacht in den verschiedenen Modi zur Auswahl. Die Bandbreite reicht dabei von vollbusigen Street-Cops über wendige, kleine Asiaten, Freddy-Krüger-Krallen-Freaks, ein Kettenmonster bis zum gehörnten Teufel in Person. Jeder hat dabei natürlich unterschiedliche Moves – auch im Urban-Fighters-Modus.



▲ Alle Endgegner der sieben Zonen halten vorher ein kleines Schwätzchen mit euch.



Vandalen und Punk-Ladies wollen euch u.a. ans Leder – und das manchmal von allen Seiten und zu sechst gleichzeitig. Hier hätte eine Art Rundumschlag manchmal wahre Wunder erwirkt – gibt's aber leider nicht. Stattdessen aktiviert ihr bei schnellen Halunken via R2 den Lock-On-Modus (erkennbar durch die Letterbox-Balken) und könnt euch auf eure Combos konzentrieren, ohne den herumwuselnden Gegner verfolgen zu müssen. Fiese Bosse wie ein sich vervierfachender Ninja, Fässer-werfender Hüne oder eine ganze Street Gang mit Anführer, der eine Elektrokanone auf euch ansetzt, würzen den Spaziergang durch die Slum-Areas der *Gekido*-Stadt.

Chaos rules!

Neben dem guten Gameplay-Ansatz fallen jedoch das hohe Chaos-Potential und die extrem schwache Akustik negativ auf. Ich glaube, im gesamten Spiel gibt's nur zwei bis drei Musik-Stücke, die sich in allen Spielmodi in nervender Weise wiederholen, und die Schlaggeräusche kommen dumpf und langweilig – von den wenigen, schlecht digitalisierten Voice Samples ganz zu schweigen. Thema Chaos: Andauernd explodiert irgendetwas an eurer Birne, ohne dass

▲ Habt ihr genügend Gegner verkloppt, darf bei übermächtigen Bossen auf einen Mega-Energieschub zurückgegriffen werden.

ihr lokalisieren könntet, von wem und woher. Leicht frustig bisweilen also, die Infogrames-Straßentour. Aber es gibt ja noch genügend andere Spielmodi (viele versteckt), in denen ihr euch austoben könnt. Der Arena Battle Mode stellt euch in neun Stages gegen wahlweise ein bis drei Gegner im besten *Power Stone*/*Wu Tang*-Stil. In einem begrenzten Areal versucht ihr die Opponenten mit List und Tücke auszutricksen und gegeneinander aufzuhetzen, um am Ende als Sieger dazustehen. Um an Capcoms famosen Dreamcast-3D-Fighter heranzukommen, fehlt's jedoch wie eigentlich überall im Spiel an den Details. Zu flach die Stages, zu wenig Angriffsmöglichkeiten, zu wenig die einzelnen Effekte herausgearbeitet – irgendwie verschwimmt alles ineinander. In "Shadow Fighter" versteckt sich ein traditionelles Beat'em-Up mit 14 Stages, in dem ihr klassisch One-on-One gegen die acht anderen Charaktere antretet und danach einige der Endgegner aus Urban-Fighters aufs Korn nehmt.



Street Gang Battle

Gekämpft wird hier natürlich rundenbasiert (nicht RPG-like, sondern Best-of-Three!). Survival bietet eigentlich das Gleiche, nur müsst ihr halt mit einem Leben schauen, so weit wie möglich zu kommen. Für Multiplayer-Fun ist im Team Battle gesorgt: Schließt ein Multitap an und feuert euch zu viert gleichzeitig die Schlagserien um die Ohren und bewerft euch mit diversen Objekten – hat irgendwie was von *Poy Poy* (Konami)! Das Sahnehäubchen an Originalität im ansonsten von Clones berühmter Vorbilder dominierten Mode-Select-Auswahlbildschirm stellt der Street Gang Battle dar: Ihr zieht als Anführer einer Gang in die Schlacht gegen eine rivalisierende Truppe. Eine Art One-on-One mit je drei Sidekicks also. Zumal die Stages hier auch cool gemacht wurden: Ein Heli observiert z.B. den Kampf mit Suchscheinwerfern und eröffnet dann nach dem Spruch "Straßenkämpfe sind verboten!" das Feuer von oben! Das Manko hierbei: Leider nur für zwei Spieler.

▲ Die scharfe Angela im Minkleid teilt im Urban-Fighters-Modus kräftig aus.

**Gekido**  
 Beat'em-Up-Mix  
 4 Personen  
 Features: [Icons for Game Boy Advance, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance GP, DS, PS2, Xbox, PC, Germany, France, Italy]  
 Entwickler: NAPS  
 Hersteller: Infogrames  
 Preis: ca. 90 Mark  
 Geeignet ab: 12  
 Schwierigkeit: mittel  
 Grafik: 70% | Musik: 48% | Sound: 49%  
**SPIEL SPASS 74%** RK



VIDEO  
**GAMES**  
Gold  
CLASSIC



**Shortcut**

- 😊 fast fehlerfreie Grafik mit wenigen Pop-Ups
- 😊 konstant hohe Frame-rate auch im Gedränge
- 😊 Top-Präsentation
- 😊 stets passende Kommentare im Funkspruch-Design
- 😊 bequemes Instant-Replay für aktuelle Highlights
- 😊 aktuelle 2000er-Lizenz
- 😊 Real-Time-Qualifying
- 😊 gutmütig zu steuernde Boliden
- 😊 akzeptable Gegner-KI
- 😞 nicht genug Tuning- und Einstellmöglichkeiten für Puristen
- 😞 keine Streckenkarte
- 😞 langweiliges und wenig intuitives Boxenstopp-Menü

# F1 2000

**Jetzt wird's eng für Psygnosis F1-Selbstläufer – EA drängt mit der geballten Power des EA Sports-Labels auf den 800-PS-Markt!**

**D**er ungekrönte Sport-König tritt an, nach Fußball, Basketball, Eishockey, Baseball, Football, Golf, Motocross, Boxen, NASCAR und Sackhüpfen (haben wir was vergessen?) nun auch die Eliteklasse des Motorsports zu erobern. Erkundet mit uns auf einem Rundgang durch die virtuelle Boxengasse, ob das Vorhaben gelungen ist.

Schon bevor der erste Reifen überhaupt den Asphalt einer der glorreichen Strecken von Monza bis Montreal berührt, empfängt das Spiel den Käufer mit der gewohnt professionellen und ästhetisch exquisiten Präsentation. Das stimmungsvolle Intro, die edlen Menüs, der rockige Racing-Titelsong – alles bereitet perfekt vor für den Showdown auf der Strecke. Und das mit – Überraschung – der aktuellen F1-Lizenz (mehr dazu siehe Kasten)! Für Leute mit Benzin im Blut hat EA dann folgende Spielmodi zusammengestellt: kurzes Rennen, Zeitrennen, Weekend und Championship (sprich die komplette Saison bis zum bitteren oder süßen Ende). Das kurze Rennen entspricht dabei dem schnellen Arcade-Gerese, auf Wunsch mit allen erdenklichen Hilfestellungen (Bremsen, Lenkung). Hier könnt ihr euch ganz aufs Brettern und Rammen der Konkurrenz konzentrieren –

Fahrfehler, Dreher und Ausritte nahezu ausgeschlossen. Interessanter wird's da schon beim Weekend, das sich bestens eignet, dem gerade aktuellen Rennen zu Hause entweder vorzugreifen oder das Ergebnis entsprechend seinen Vorlieben und Pad-Künsten zu ändern – alles informativ kommentiert vom RTL-Boxen-Papst Kai Ebel. Endlich auf der Strecke setzt sich die gute Stimmung des Vorgeplänkels nahtlos fort.

**Professioneller EA-Sports-Look**

Die Strecken wurden tadellos modelliert, die fünf Kameraeinstellungen bieten für jeden etwas, keine groben Polygon-Blitzer oder Pop-Ups nagen am Nervenkostüm des Piloten und das Speed-Gefühl kommt jederzeit gut rüber. Schon vom Start weg (Tipp: gleich danach das Instant-Replay anschauen – ist immer interessant!) merkt man, dass die CPU-Konkurrenz die Sache ernst nimmt und nicht nur als wandelndes Hindernis auf der Ideallinie entlangkurvt. Da wird Zickzack gefahren und die Lücke



gesucht. Gott sei Dank hat man die KI aber nicht derart der Realität angepasst, dass ein Fahrfehler eurerseits jegliche Hoffnungen auf den Sieg schwinden lassen. Wenn ihr drei, vier Runden gut fahrt, besteht stets die Chance, das Feld wieder einzuholen. Wehe aber ihr habt die Schadensfunktion eingeschaltet – eine deftige Bandentouchierung und der Frontflügel ist entweder beschädigt oder gleich ganz ab – mit echten Konsequenzen fürs Fahrverhalten. Wir haben uns z.B. mit Rubens Barrichello in der letzten von 16 Runden die Schnauze nach einem Crash abgerissen und versucht, ohne Boxenstopp mit einem passablen Ergebnis ins Ziel zu kommen – keine Chance: Innerhalb einer halben Runde in Brasilien haben uns noch zehn Autos überholt. Es empfiehlt sich auch, immer auf den exzellenten Bordfunk aus eurer Box (klingt so schön realistisch blechern!) zu hören, der euch neben Positionen ("Ralf Schumacher hat nur noch drei Sekunden Vorsprung auf dich!") und Zeiten ("In diesem Abschnitt



▲ Unvorstellbar: Wir haben als Barrichello ein meisterhaftes Rennen hingelegt und Schumi sieben Sekunden in der Rundenzeit abgenommen.



▲ Panik! Wird Rubens Barrichello es schaffen, die letzte Runde mit nur drei Rädern (woher kennen wir nur das Problem?) zu überstehen?



Super!

„Eine fast tadellose Leistung!“

Ralph's Meinung:

Ich muss gestehen – ich bin beeindruckt! EA hat mit *F1 2000* ein fast fehlerloses Produkt abgeliefert – und das perfekt getimed mit der aktuellen Lizenz genau zum Start der Saison. Die Boliden glänzen durch Environment Mapping, die Gegner vor euch kurven nicht nur wie auf Schienen auf der Ideallinie entlang und die deutschen Kommentare passen stets perfekt zum Geschehen: Wenn ihr durchgefunkt bekommt "Komm rein zum Tanken" und ihr ignoriert das, könnt ihr sicher sein, in der nächsten Runde stehen zu bleiben. Man muss zwar ein feines Gefühl beim Lenken haben – so frustrierend wie z.B. in *Racing Simulation 2* gibt sich die *F1 2000*-Steuerung jedoch lange nicht. Es macht schlicht und ergreifend Spaß! Ein weiteres Highlight stellt das Real-Time-Qualifying dar. Auch stark: das Instant-Replay-Feature. Ihr könnt jederzeit die letzten 10 bis 15 Sekunden des Rennens nochmal bequem in Zeitlupe betrachten. Das einzige, was F1-Fanatiker hier neben einer fehlenden Streckenkarte und besserer Kennzeichnung der Boxen bemängeln könnten, wäre das auf ein Mainstream-Publikum zugeschnittene Setup-Menü. Die Länge der einzelnen Gänge kann z.B. nicht stufenlos reguliert werden. Aber *F1 2000* richtet sich hier wie auch beim Fahrverhalten nicht an die absoluten Puristen, und unter diesem Gesichtspunkt gesehen ist es exzellent. Etwas schwach dagegen der Zweispieler-Modus mit nur zwei Perspektiven.



„F1 2000 richtet sich in Sachen Setup und Fahrverhalten nicht an die absoluten Puristen, und unter diesem Gesichtspunkt gesehen ist es exzellent.“

▲ Wird es Ferrari diesmal schaffen? Schumi und Barri sind jedenfalls ein starkes Team.

warst du letzte Runde besser“) auch über Tankstopps und andere Verschleißteile informiert. Die Jungs wissen, wovon sie reden, und spaßen nicht! Wollt ihr nicht vom letzten Platz aus starten, empfiehlt es sich, das Qualifying nicht auszulassen. Auch aus dem Grund, dass ihr damit einen der spannendsten und gut gemachten Parts verpassen würdet. Während ihr wie die echten Stars auf Jaguar, BMW-Williams, Jordan, McLaren und Ferrari in der Box erstmal abwartet, was die "Kleinen" auf der Piste alles veranstalten, könnt ihr bequem alle Zeiten, Plazierungen, noch zur Verfügung stehende Runden jedes Fahrers beobachten und zum günstigsten Zeitpunkt (wenig Teams draußen) zu einer fliegenden Runde ansetzen.

Fahrspaß statt Fahrfrust

Achtung: Wie die Profis greifen auch die starken CPU-Teams in den letzten Minuten nochmal mit Vollgas an. Fürs folgende Rennen betreibt ihr dann noch ein wenig Taktik (wieviele Tank-Stopps, welche Reifenmischung?) und Technik-Setup (wel-



▲ Im Instant Replay könnt ihr entscheidende Situationen sofort nochmal begutachten.

che Flügeleinstellung, welcher Lenkeinschlag, welche Bremskraftverteilung etc.), alles mit animierten Real-Time-Auswirkungen und Erklärungen auf Bremsen, Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Bodenhaftung. Vom Standpunkt eines Hardcore-F1-Anhängers ist zwar alles ein wenig simpel modelliert – für den normal interessierten F1-Zocker reicht's aber allemal. Schließlich wollen wir keine fast unspielbar zu steuernden Boliden wie in *Racing Simulation 2* – der Spiel- und Fahrspaß sollte noch immer im Vordergrund stehen. Außer im Championship-Modus könnt ihr auch am Wetter (schöne rote Rückleuchten und aufspritzende Gischt bei Regen), der Reifenabnutzung, dem

Benzinverbrauch und Flaggensystem herumdoktern. Auf der Strecke selbst kann man sich über ziemlich wenig beklagen – lediglich eine Karte und die Lage der Boxen wären für F1-Neulinge wünschenswert gewesen. Keine Zeit war dann aber wohl mehr für die Gestaltung des Boxenstopps, der im Vergleich zum restlichen Spiel mehr als öde ausgefallen ist. Während die wertvollen Sekunden verrinnen und euch ein Konkurrent nach dem anderen überholt, fühlen sich einfach nur ein paar Balken in einem schwachen Menü. Hier haben wir bei unserem Besuch bei den Machern von *F1 Racing Championship* in Montreal schon wesentlich Originelleres gesehen. Das EA-F1 hat jedenfalls schon mal gut vorgelegt. **RK**



▲ Selbst in Monaco gibt's kaum Pop-Ups und Drops bei der Framerate, wenn alle Fahrer durch die engen Gassen heizen.

WERTUNG		VERBLEIBENDE ZEIT		WAGEN AUF DER STRECKE	
		36:09		7	
RDN	STATUS	B. RUNDE	ZEIT		
1	M. SCHUMACHER	1:21.329	BOX	3/12	
2	COULTHARD	1:21.928	BOX	3/12	
3	IRVINE	1:22.081	BOX	12/12	
4	FRENTZEN	1:22.564	BOX	3/12	
5	VILLENEUVE	1:22.568	BOX	3/12	
6	ALESI	1:23.241	BOX	6/12	
7	TRULLI	1:23.402	BOX	3/12	
8	VERSTAPPEN	1:24.442	AUFW.	7/12	
9	R. SCHUMACHER	1:24.480	BOX	3/12	

▲ Das Real-Time-Qualifying: Ihr beobachtet auf der Anzeige, wer wie schnell auf der Piste ist, und stellt eure Strategie darauf ein.



▲ In der Cockpit-Perspektive wird die Drehzahl durch die grünen und roten Leuchten auf dem Lenkrad visualisiert.

Neuheiten 2000

Vor der aktuellen Saison im Jahre eins nach dem spektakulären Unfall von Schumi in Silverstone hat sich einiges getan. Nicht nur das Fahrerkarussell hat sich wieder fleißig gedreht – auch neue Teams (BMW-Williams und Jaguar) und Strecken (Indianapolis) sind dazugekommen. Und ihr könnt erstmals von Saisonbeginn an dank EAs brandneuer Lizenz alle Rennen sofort zu Hause nachfahren – ob mit Barriello im Ferrari F1 2000, mit Nick Heidfeld im Prost Peugeot oder mit Eddie Irvine im Racing-Green lackierten Jaguar – alles kein Problem!



**F1 2000**  
F1-Simulation  
3 Personen  
Features: Joystick, MC, CP, DS, A, G

Entwickler: EA  
Hersteller: EA  
Preis: ca. 100 Mark  
Geignet ab: frei  
Schwierigkeit: mittel

Grafik 84% Musik -% Sound 87%

**SPIEL SPASS 84%**



„Witzige neue Einfälle und ein Wiedersehen mit alten Bekannten.“



▲ Neben "normalen" Rennstrecken tretet ihr auch in solchen Arenen an. In klassischer "Last Man Standing"-Manier lautet die Devise einfach nur Überleben.



▲ Vor dem Start könnt ihr durch die Eingabe einer Tastenkombination einen Quickstart hinlegen.



Super!  
„Applaus, Applaus!“

**Axel's Meinung:**

■ Dass man *Muppet Racemania* nicht als normalen Racer bewerten kann, sollte jedem klar sein. Denn dafür lassen sich einige der Vehikel viel zu unpräzise steuern und auch der aberwitzige Streckenablauf lässt sich weniger mit Hilfe der Ideallinie als mit einer Portion Humor meistern. Als Fun-Racer erfüllt das Game hingegen alle Erwartungen mit Bravour. Sowohl die knuddeligen Akteure als auch die Strecken lassen echtes Muppetsfeeling aufkommen. Ein besonderes Lob gebührt dabei der herrlich schrillen Musik, die auf sehr eigene Art zu den jeweiligen Strecken passt.

**Shortcut**

- ☺ hohes Spieltempo auch mit mehreren Spielern
- ☺ viele Spielmodi
- ☺ kultiges Muppetsflair
- ☹ etwas unpräzise Steuerung
- ☹ manchmal unübersichtlich

# Muppet Racemania

**Applaus, Applaus! Bühne frei für die Muppets!**

**D**ie Fun-Racer-Serie für die PlayStation hält unvermindert an. Das neueste Produkt aus dem Hause Traveller's Tales kann im Gegensatz zu anderen Genrevertretern mit den wohl kultigsten Puppen aller Zeiten aufwarten. Immerhin handelt es sich um die legendären Muppets der gleichnamigen Fernsehshow.

Auf den ersten Blick scheint *Muppet Racemania* nicht allzu viel Neues zu bieten. In altbekannter Fun-Racer-Manier steuert ihr eure Spielfigur durch verschiedene Level, die jeweils thematisch unterschiedliche Strecken beinhalten. Durch das Aufsammeln diverser Extras versucht ihr euch selbst zu beschleunigen, bzw. die Gegner zu verlangsamen. Klar, alles schon mal da gewesen. Doch die Art und Weise, in der dieses schon oft strapazierte Spielprinzip präsentiert wird, hat alles, was dazugehört, um *Muppet Racemania* zu einem Klassiker der ausgehenden PS-Ära zu machen. Allein das völlig abgedrehte Design der 28 verschiedenen Strecken (vier zusätzliche lassen sich freispielen) ist ein Kapitel für sich. Von der winterlichen Londoner Altstadt über verlassene Goldgräber-Citys bis hin zu schaurigen Geisterstädten sind alle erdenklichen Locations vertreten.

Diese unterscheiden sich selbstverständlich durch ganz besondere Eigenschaften wie z.B. die Wasserpassagen im Sumpfevel. Ebenfalls sehr innovativ ist das

▼ Hinter den Sternen verbergen sich zusätzliche Extra-Waffen.



Extrawaffen-Prinzip. Dabei überrascht weniger die Wirkungsweise der Power-Ups, als deren Aufmachung als fliegende Fische oder Pinguine. Überhaupt gelingt es den Entwicklern wunderbar, den herrlichen Puppenstil der Vorbilder ins Racing-Genre zu übertragen. Den Hauptteil dazu tragen die umwerfend witzigen Akteure bei. Denn auch wenn euch zu Beginn des Games erst einige wenige zur Verfügung stehen, lassen sich im Laufe des Games nahezu alle alten Bekannten freischalten. Besonders witzig ist dabei die Tatsache, dass jeder Muppet über ein eigenes Fahrzeug verfügt, das sich in seinem Fahrverhalten grundlegend von den anderen Vehikeln unterscheidet. Dadurch, dass jedes Fahr-

zeug auf jeder Strecke andere Vor- und Nachteile mit sich bringt, bekommt das Game auf diese Art sogar eine strategische Komponente. Grafisch kann das Game durchaus mit *CTR* mithalten, auch wenn ein sichtbarer, wenn auch in der ferne liegender Grafikaufbau den ansonsten guten Eindruck ein wenig mindert.



◀ Wenn ihr diese niedlichen Obststücke überfährt, ladet ihr euren Turbo wieder auf.

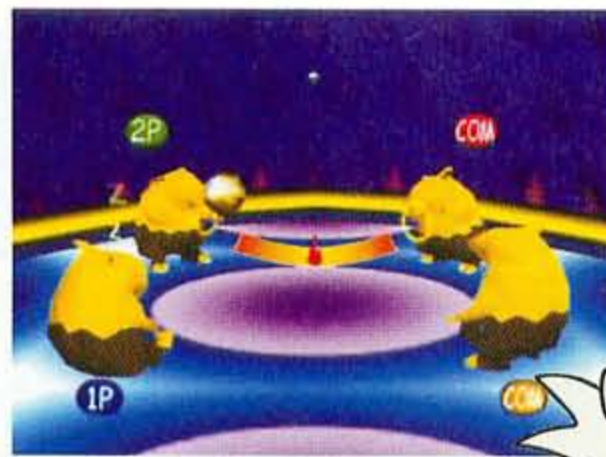
AB

**Muppet Racemania**

Fun-Racer  
 Features  
 CD, MC, DS, 3D, A  
 Entwickler: Traveller's Tales  
 Hersteller: Sony  
 Preis: ca. 90 Mark  
 Geeignet ab: 12  
 Schwierigkeit: mittel  
 Grafik 72%, Musik 61%, Sound 70%

**SPIELPASS 76%**





▲ Crazy Minigame Numero 2: Drückt A, wenn sich das Pendel über dem roten Dreieck befindet; versagt ihr, werdet ihr langsam immer müder. Wer einschläft, scheidet aus.

◀ Imposante Feuerfontäne: Vulnona verbrutzelt Schlafmütze Relaxo.

VIDEO  
GAMES  
Gold  
CLASSIC

Pokémon  
STADIUM

# Pokémon Stadium

Nintendo geht in Phase 2: ist dies der neue Lebensimpuls fürs N64?

**P**okémon hat gezeigt, dass fernöstliche Spielkonzepte mit der entsprechenden Vermarktung in der westlichen Welt unglaublich erfolgreich sein können. Während Big-N in den USA mit *Pokémon Snap* das erste N64-Pokémon-Spiel in die Charts katapultierte, möchte Nintendo mit *Pokémon Stadium* nun auch in Europa an den Triumph der GB-Spiele für N64 anknüpfen.

Im Mittelpunkt steht bei *PS* das Austragen der GB-typischen Kampfsequenzen, welche hier erstmals komplett dreidimensional und aufwendig animiert dargestellt werden. Wie im Millionenseller-GB-Original darf jeder antretende Trainer jeweils maximal sechs Pokémon mit sich führen. Ort der verbissenen Reibereien, die von einem deutschen Sprecher kommentiert werden, ist eine kreisförmige, Pokéball-gekennzeichnete Arena. Der Clou bei der Sache: eure hochgezüchteten Lieblings-Pokémon beider GameBoy-Versionen (das kommende *Pokémon Gelb* wird ebenfalls kompatibel sein) können anhand des mitgelieferten Transfer Paks ins N64 importiert werden. Dazu steckt ihr vorm Einschalten der Konsole einfach das Transfer Pak inklusive *Pokémon-GB-Modul* in den Controller Pak Einschub des N64-Pads. Hot-plugging, sprich das Ein- und Ausstecken des Transfer Paks bzw. eines GB-Moduls bei laufendem Betrieb, führt zum Abbruch des Programms und ist nicht zu empfehlen. Fast überall gestaltet sich das Interface intuitiv, stets



## Sönke's Meinung:

■ Anhänger werden ihn lieben, den neusten Pokéstreich von Nintendo – endlich wissen wir, wie wir uns ein 3D-Pikachell vorzustellen haben, und endlich limitiert nur noch die Größe des heimischen Fernsehers die Bildfläche, auf der wir unsere geliebten GB-Pokémon-Editionen spielen. Wer *Pokémon* sowieso als Teufelszeug abstempelt, dem raten wir, sich erstmal mit der GB-Version anzufreunden, ein paar Tauschfreunde zu finden und sich dann der N64-Version hinzugeben. Auf technischer Seite dürfte das Spiel durch die Dreingabe des Transfer Pak für eine weitläufige Verbreitung dieser (auch separat erhältlichen) Zusatzhardware sorgen, wovon aktuelle und zukünftige N64- und GB-Entwicklungen (z.B. *Mario Golf*) sicher profitieren werden.

wird angezeigt, welcher Button was bewirkt – nicht nur Poké-Maniacs werden sich sofort zurecht finden. Abgesehen von den 3D-Gefechten erfreuen sich *Pokémon*-Fans an zahlreichen Zusatzfunktionen: einem GameBoy-Emulator zum Beispiel. Die *Pokémon Editionen Rot, Blau und Gelb* (sobald erhältlich) lassen sich damit anstandslos auf jedwedem Fernseher eingefärbt spielen – andere GB-Module werden jedoch ignoriert. Engagierte Poké-Forscher nutzen Dr. Eich's Labor zur umfassenden Recherche (jedes Pokémon kann als frei drehbares 3D-Modell bestaunt werden etc.), sortieren ihren bereits eingefangenen Pokémon-Zoo, backuppen Pokémon und Gegenstände im



▲ Das N64 wird zum "Super (Color) GameBoy". Die GB-Version läuft 1:1.



▲ Das verrückteste Minispiel überhaupt: Setzt Härnter ein, um die Felsbrocken zu zerbröseln.



GLUMANDA trägt von Geburt an eine Flamme auf der Schwanzspitze. Junge GLUMANDAS verbrennen sich manchmal an ihrem Schwanz.

## Sticker-Galerie

■ Exklusiv für die US-Version von *Pokémon Stadium* ist der sog. Gallerie-Modus: Fotografiert eure lieb gewonnenen Knuddelkämpfer, erstellt Sticker und druckt diese an speziellen Terminals (zu finden in vielen amerikanischen Blockbuster-Videotheken) aus – *Pokémon Snap*, welches auch über dieses Feature verfügte, wurde in den Staaten zu einem der meist-ausgeliehenen Videospiele überhaupt. Wie gesagt, exklusiv für die USA-Version.



Modulspeicher des N64 und tauschen selbige unter Zuhilfenahme von zwei oder mehr Transferpaks direkt mit anderen GB-Modulen (Vorsicht, amerikanische und japanische Cartridges sind weiterhin nicht kompatibel!). Schlussendlich wären da noch neun TBMGs: neun total bizarre Mini-Games. Z.B. Sushi-Wettfressen, Schlange-Rettan-auf-Stab-werfen, Rattfratz-Hürden-Lauf, Musikstunde mit Piepi usw. Alle neune sind zu viert spielbar.

▲ Fundgrube: In Professor Eich's Labor gibt's Pokémon-Polygon-Modelle zu bestaunen.

## Shortcut

- gute Animationen, farbenfroh
- Transferpak
- Pokémon-GB-Emulator
- Sprachausgabe nervt nach einer Weile
- zu wenig Mini-Games

## Pokémon Stadium

Genre-Mix

1 → 1

■ Features



- Entwickler: HAL Laboratories
- Hersteller: Nintendo
- Preis: ca. 149 Mark (inkl. Transfer Pak)
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound  
76% 61% 66%

SPIEL SPASS 81%



▲ Mit einer Hyper-Combo lasst ihr den Combo-Zähler kräftig in die Höhe schnellen.



▲ Die PS-Version erlaubt leider nur entweder einen Partner oder einen Support Charakter.

Shortcut

- ☹ 35 Kämpfer
- ☹ Pyrotechnik-Effekt-Spektakel
- ☹ Shortcut zur Ladezeitverkürzung
- ☹ fette PAL-Balken
- ☹ fehlende Geschwindigkeitsanpassung
- ☹ keine echten 2-on-2-Duelle mehr
- ☹ 4-Spieler-Modus gecancelt
- ☹ etwas dünne Sprachsamples
- ☹ gewohnte PS-Animationseinbußen

Marvel vs. Capcom

2D-Beat'em Up

Features

CD MC DS

Entwickler: Capcom  
 Hersteller: Virgin  
 Preis: ca. 90 Mark  
 Geeignet ab: 12  
 Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound  
 74% 68% 60%

SPIEL SPASS 69%

Der grandiose Naomi-Fighter gibt sich nun auch die 32-Bit-Ehre – lohnt sich's?

**N**achdem in Japan bereits alles dem simultanen Release von *Marvel vs. Capcom 2* in den Arcades und auf Dreamcast entgegenfiebert und bei DC-Import-Freaks der erste Teil schon seit knapp einem Jahr im Laufwerk rotiert, werden nun endlich die PS-Prügel Fans mit einer Version bedacht.

Leider, und das muss man gleich zu Beginn sagen, hat sich unsere Vermutung jedoch wieder mal bestätigt, und es ist wahrlich nicht alles Gold, was im 32-Bit-Marvel vs. Capcom glänzt. Wie schon bei den Crossover-Vorgängern *X-Men vs. Streetfighter* bzw. *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* musste das Gameplay gehörig zusammengestutzt werden, um mit dem Mini-PS-RAM konform zu gehen. Vergesst also die vom DC bekannten grandiosen Matches zwei gegen zwei mit jederzeit möglichem Wechsel plus zusätzlichem Support-Charakter pro Team. In dieser Version kann vor dem Match entweder ein Partner oder ein Special Charakter gewählt werden, jedoch niemals beides. Damit reduziert sich natürlich entsprechend das Combo- und Angriffs-Potential der Straßenkämpfer und Superhelden aus den Capcom- und Marvel-Lagern. Variable Counter (Konter mit Hilfe des Partners), Variable Combination (Team Super Combo) und Variable Cross



▲ Kultig: Ritter Arthur aus *Ghouls'n'Ghosts* bricht eine Lanze für den grünen Hulk – wie üblich fehlen leider auch diesmal Animationen.

(Team Custom Combo à la *Street Fighter Alpha*-Serie) oder lieber Special Fighter (entspricht der Striker-Attacke aus *KoF '99*), Special Counter und Special Hyper Combo (neu: euer Special Fighter wiederholt mehrere Assist-Angriffe)? Tja, hier müsst ihr euch entscheiden, statt einfach aus dem Vollen zu schöpfen. Offenbar ist es der PS definitiv nicht möglich, mehr als zwei Charaktere gleichzeitig On-Screen zu animieren (Ausnahme: Special-Move-ähnliche, vorgegebene Auftritte), was sich beim Variable Cross manifestiert: Anstatt wie beim Original krachende Custom Combos mit eurem Partner hinzulegen, wird euch von der CPU eine andersfarbige



Kopie des Gegner-Sprites zur Seite gestellt! Auch bei der Anpassung hat Virgin geschlampt: Geschwindigkeitsverluste lassen sich ja in gewissem Maße noch durch mehr Turbo-Sterne ausgleichen, die richtig dicken PAL-Balken stören jedoch erheblich. Mit den typischen PS-Animationsverlusten müssen wir sowieso leben, da schmerzt der Verlust des Vier-Spieler-Modus schon etwas mehr. Immerhin könnt ihr im Crossover-Modus die Special Charaktere (Ritter Arthur aus *Ghouls'n'Ghosts* & Co.) erstmals selbst steuern. Das aus Super-jumps und einem Feuerwerk an Special Effects basierende Gameplay blieb in seinen Grundzügen aber erhalten und ist auch auf der PS eine willkommene Abwechslung zur etwas trockenen *Street Fighter*-Serie. **RK**

Ralph's Meinung:

■ Ob man sich diese Umsetzung nicht lieber gespart hätte? Wenn schon im Vorfeld bekannt ist, dass entscheidende Gameplay-Elemente wie das spontane Wechseln des Kämpfers und gleichzeitiges Rufen der Special Charaktere aus Speicherplatz-Gründen gestrichen werden müssen, wird dem Spieler unter dem großen Namen ein gehörig abgespekter Prügelspaß geboten, der in keinsten Weise noch das Flair des Originals verspricht. Es bleibt ein gutes Standard-Capcom-Beat'em-Up ohne Überraschungseffekte, aber mit vielen Kämpfern, von denen jedoch 20 Stück nur im recht langweiligen Crossover-Modus (ihr kämpft stets gegen eure Alter Egos) zu steuern sind. Wer einen der im Text genannten Vorgänger schon im Regal stehen hat, kann sich diesen Nachfolger also ruhigen Gewissens sparen – es sei denn, er kauft sich die voll ausgestattete DC-Version. Zur schlechten PAL-Umsetzung kein Kommentar.



Gut!  
 „Aber zu stark für die PS“



▲ Im Crossover-Modus dürfen die Support-Charaktere diesmal auch gesteuert werden.



▲ Mit einer PAL-Anpassung (Speed, Balken) ist's auch diesmal wieder nix geworden.





▲ Da hilft die beste Fernsicht nichts mehr. Hier lautet die Devise: überraschen lassen.



▲ Auch wenn ihr fast überall hinfahren könnt, macht es natürlich Sinn, sich an die Streckenführung zu halten.



▲ Die spektakulären Sprünge in den Alpen sind eine Augenweide.



### Shortcut

- realistisches Fahrverhalten
- sehr gute Fernsicht
- abwechslungsreiche Strecken
- hohe Spielgeschwindigkeit
- ☹ manchmal zu träge Steuerung
- ☹ einfallslose Sounduntermalung

# Top Gear Hyper Bike

Egal ob Straße oder Asphalt – hier wird gnadenlos Vollgas gegeben.

**O**b es am bevorstehenden Frühling liegt oder reiner Zufall ist, wissen wir auch nicht. Fakt ist, dass zur Zeit eine fast schon unüberschaubare Menge neuer Motorrad-Games erscheint oder sich gerade in den letzten Zügen der Fertigstellung befindet. Immerhin stehen hinter *Top Gear Hyper Bike* die Entwickler der überaus erfolgreichen Autoracers *Top Gear Rally 1 + 2*, **Snowblind Studios**.

Und die haben sich für diese gelungene Mischung aus Arcade-Racer und Off-Road-Sim wirklich Zeit gelassen. Doch das Warten hat sich gelohnt.

Interessant ist, dass bis auf die real existierenden Motorräder gänzlich auf eine zugkräftige Lizenz verzichtet wurde. Sowohl die namenlosen Fahrer als auch die Strecken entspringen der Fantasie der Entwickler. Uninteressant sind die angebotenen Kurse dennoch nicht. Von staubigen Wüstenstraßen im Tal der Könige über enge Felspässe in den Schweizer Alpen bis hin zu den Straßen von Florenz reicht die Palette. Über mangelnde Abwechslung kann man sich also nicht beschweren. Da sich die Kurse in sogenannte "Dirt Tracks" und Asphaltstrecken unterteilen, könnt ihr manche Strecken nur mit den passenden Fahrzeugen befahren. Es ist aber ohnehin sinnvoller, sich nur mit hochgepowerten Rennmaschinen auf die High-Speed-Tracks zu wagen, wobei mit diesen Geräten auf den Off-Road-Kursen die Chancen ohnehin schlecht stünden. Auf den ersten Blick beeindruckt die sehr gute Grafik, die zwar



▲ Stört die Ruhe der Toten. In *TGHB* führt der Streckenverlauf sogar durch die Grabstätten.



▲ Die Optik des Trackeditors ist gewöhnungsbedürftig. Einfach, aber funktionell.



▲ Leider vermitteln die Screenshots nichts von der extrem schnellen Grafikeine.



▲ Vorsicht, wenn ihr euch zu stark in die Kurven legt – ein Sturz kostet euch wertvolle Plätze.



▲ Spätestens hier zahlen sich die zusätzlichen PS aus.

nicht sehr spektakulär aussieht, dafür aber unglaublich flüssig läuft. Und nicht nur das – dank der extrem weiten Fernsicht könnt ihr euch jederzeit auf den Streckenverlauf einstellen und so natürlich auch jedes Überholmanöver von langer Hand planen. Der Streckenverlauf bietet übrigens viele Variationenmöglichkeiten. So gibt es gerade auf den Off-Road-Tracks keine Streckenbegrenzungen, wodurch ihr natürlich immer wieder neue Abkürzungen oder Ideallinien finden könnt. Oft genug verstecken sich nämlich genau auf diesen die dringend benötigten Nitros, ohne die ein Sieg kaum machbar ist.



### Axel's Meinung:

■ Schon auf den ersten Blick ist der Funke übergesprungen. Sowohl Grafik, Steuerung als auch das abwechslungsreiche Streckendesign sorgen von Beginn an für Laune. Und spätestens wenn man im Championship-Modus neue Bikes freigeschaltet hat, kommt richtiges Off-Road-Feeling auf. Obwohl das Spielprinzip sicherlich nichts Neues ist, macht dieses Game allein durch die äußerst gelungene technische Umsetzung einen Riesenspaß. Dank der verschiedenen Schwierigkeitsgrade sind sowohl Anfänger wie auch Profis gleichermaßen gefordert.

Neben den Strecken können auch die sehr gut animierten Fahrer mitsamt ihren Bikes völlig überzeugen. So stützen sich die Jungs in engen Kurven mit dem Fuß ab und machen ganz besonders bei den spektakulären Stürzen eine sehr gute Figur. Das alles wäre aber nichts wert, wenn die Steuerung nicht in Ordnung gehen würde. Doch gerade in diesem Punkt ist es den Entwicklern sehr gut gelungen, die simple Erfolgsformel "leicht zu erlernen, schwer zu beherrschen" anzuwenden. Auch nach stundenlangem Gamen wird es euch immer wieder gelingen, eine schnellere Rundenzeit hinzulegen. **AB**

▲ Auf solche Zweikämpfe solltet ihr euch besser gar nicht einlassen. Ihr zieht eh meist den kürzeren.

### Top Gear Hyper Bike

Motorrad-Racer

Features



■ Entwickler: Snowblind Studios  
 ■ Hersteller: Kemco  
 ■ Preis: ca. 89 Mark  
 ■ Geeignet ab: 6  
 ■ Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound  
 84% 73% 72%

**SPIEL SPASS 83%**

VIDEO  
GAMES  
Gold  
CLASSIC

# International Track & Field Summer Games



▲ Neue Kameraperspektiven und realistisch aussehendes Wasser machen die Schwimmwettbewerbe zu einem echten Highlight.



▲ Das Stabhochspringen lässt sich durch eine Kombination aus guter Anlaufgeschwindigkeit und Sprungtechnik lösen.

## Keine billige Konvertierung der PS-Version, sondern echter Mehrwert für N64-Athleten!

**W**er jetzt gedacht hat, Konami würde auch unter dem Gesichtspunkt des schwachen N64-Stands in Japan einfach den Konvertierungs-Algorithmus auf die exzellente PlayStation-Joypad-Rubbelei *International Track & Field 2* (Konami Tokio) loslassen, hat sich geschnitten. Ein eigenes Studio (Konami Osaka) hat sich der Sache angenommen und eindeutig die bessere Version der beiden abgeliefert.

Erstmal tat man gut daran, die lästigen und unterdurchschnittlichen Disziplinen Kajak-Fahren, Rad-Sprint (nichts anderes als 100-Meter-Lauf) sowie den Arm- und Joypad-killenden 1-km-Rad-Wettbewerb zu kippen. Nur um das ebenfalls weggelassene, technisch anspruchsvolle und abwechslungsreiche Turmspringen ist's ein wenig schade. Dafür kam aber einiges hinzu. Die Klassiker 100-Meter-Lauf, Weitsprung, Speerwerfen, Stabhochsprung, Hammerwerfen, Schwimmen (diesmal 100 Meter Freistil und 100 Meter Brust), Bockspringen und Gewichtheben sind geblie-

ben. Neu und N64-only sind die 110 Meter Hürden, der Hochsprung, der Dreisprung, das Reckturnen und last but not least das Tontaubenschießen. Damit aber nicht genug der Änderungen. Wo die PS mit langweiligen Vorspannen (simple Einblendung der Buttonbelegung) eher abtörnte, werden N64-Sport-Freaks nun mit animierten Anleitungen der einzelnen Disziplinen zur Rekordjagd angeregt. Blödes Herumraten, wie z.B. beim Kajak-Fahren, gehört damit der Vergangenheit an. Das komplette Design inklusive der Power-Leisten und deren Kombination mit getimten Aktionen wurde ebenfalls umgekrempelt – jetzt sieht alles nicht nur ästhetischer und stilvoller aus, die Übersichtlichkeit hat auch zugenommen. Eine Ausnahme gibt's jedoch: In manchen Disziplinen wird stärkere Finger-



▲ Reckturnen ist zum ersten Mal dabei – aber auch alte Disziplinen müsst ihr neu lernen.



▲ Diesmal gibts kein Meckern mehr beim Übertreten. Die Kamera entlarvt alle.

### Shortcut

- mehr und neue Disziplinen
- Ausführung technisch und optisch besser gelöst
- freakige Kameraperspektiven
- animierte Anleitungen für jede Übung
- best Multiplayer-Fun
- Clipping-Fehler bei Gelenken
- kann man nicht lange am Stück spielen...

### International Track & Field Summer Games

Sport-Mix

1 → 4

■ Features



- Entwickler: Konami Osaka
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 120 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound  
82% -% 78%

SPIEL SPASS 81%

85% Multi-Player



Super!  
„Klar besser als die PS-Version“

### Ralph's Meinung:

■ Kompliment – da hat sich Konami aber nochmal mächtig ins Zeug gelegt! *International Track & Field Summer Games* geht dank spritziger neuer Disziplinen, einem optimierten Design aller Leisten und Anzeigen und nicht zuletzt wegen besserer Kameraperspektiven und Replays (eine Großaufnahme des Absprungbretts beim Weitsprung als Kontrolle gab's auf der PS z.B. nicht) klar als Sieger im Konsolen-Kampf hervor und hat sich seinen Classic somit redlich verdient. Lediglich die Darstellung der Sportler-Gelenke (leichte Clipping-Probleme hier und da) hätte besser ausfallen können – die Animationen generell sind dafür erste Sahne: So schön wie der Speerwerfer vor der Abwurfline seinen Anlauf ausbalanciert, sieht man sonst nur bei TV-Übertragungen. In puncto Spiel-Modi ist dem Osaka-Team jedoch auch nicht mehr eingefallen als dem Tokio-Team.

Power beim Anlauf nur durch einen farblichen Übergang von Blau auf Rot angezeigt – in dem Fall wäre eine konventionelle Leiste sicher die bessere Lösung gewesen. Leute, die die PS-Version schon bis zur Abschürfung der Hornhaut an den Fingerkuppen gezockt haben, werden auf dem N64 umdenken müssen. Fast alle Disziplinen werden anders gehandhabt und müssen deshalb neu gelernt werden. Dazu kommen nun spacige Kameraperspektiven wie z.B. die Unterwasser-Ansicht beim Schwimmen (das Wasser sieht um Klassen besser aus als auf der PS!) und wirklich exzellent gelungene Newcomer wie das 110-Meter-Hürden-Rennen, das neben Power eben auch eine perfekte Koordination beim Sprung erfordert, sonst ist die Zeit gleich beim Teufel. Mit sechs statt vier Teilnehmern (PS) bei den Rennen (davon maximal vier menschliche) kommt das Ganze einem echten Wettkampf auch schon viel näher. Ein Tipp noch zum Schluss: Wollt ihr *ITF Summer Games* ernsthaft betreiben, kauft euch ein Joyboard mit größeren Buttons. Das Standard-N64-Pad ist hierfür einfach denkbar ungeeignet. **RK**



▲ Hand aufs Herz. Wäre in grafischer Hinsicht nicht ein wenig mehr drin gewesen?

► Zweikämpfen müsst ihr nicht aus dem Weg gehen, da Kollisionen kaum Schäden mit sich bringen.



**Gut!**  
„Ein fast gelungener Versuch“

**Axel's Meinung:**

■ Über die Schwierigkeit, das physikalische Verhalten von Motorrädern korrekt umzusetzen, haben wir uns in der Vergangenheit schon oft genug ausgelassen. Immerhin hat EA in dieser Hinsicht relativ gute Arbeit geleistet. Zusammen mit den sehr anspruchsvollen Gegnern und den vielen Optionsmöglichkeiten ist für lange anhaltenden Rennspaß gesorgt. Leider machen sich insbesondere in grafischer Hinsicht die technischen Grenzen der PS allzu deutlich bemerkbar. Zwar erfüllt die Grafik ihren Zweck, besonders schön anzusehen ist sie allerdings nicht. Trotz dieses Mankos zählt *Superbike 2000* zweifellos zu den besten Genrevertretern.



**Shortcut**

- 😊 relativ schnell
- 😊 Original-Lizenzen und Strecken
- 😞 pixelige Grafik
- 😞 zu simples Fahrverhalten
- 😞 unrealistische Unfälle

**Das Intro macht Lust auf Action:**



# Superbike 2000

## Auf zwei Rädern um die Pole kämpfen.

**I**m Gegensatz zu unzähligen Automobil-Racern hatten die Software-Entwickler bei Motorrad-Simulationen bislang ein weniger glückliches Händchen. Nach der eher durchschnittlichen Motocross-Simulation *Supercross 2000* versucht sich EA nun auf festem Untergrund.

Da eine EA-Sportsimulation ohne realistisches Vorbild und entsprechende Lizenz kaum vorstellbar ist, muss diesmal die hierzulande relativ unbekanntere Superbike-Serie herhalten. In dieser Konkurrenz-Meisterschaft zur FIM-Motorrad-WM gibt es in der Superbike-Serie keine Unterteilung in Kubik-Klassen, dafür herrscht hier ein sehr enges Reglement in Bezug auf die technischen Spezifikationen, was natürlich zur Folge hat, dass das gesamte Fahrerfeld deutlich enger beieinander liegt. Mehr als in anderen Racing-Sportarten entscheidet hier also ausschließlich Mut, Können und Geschick der Fahrer über den Ausgang des Rennens.

Dass euch alle 21 Original-Fahrer der 1999-Saison und auch die zwölf über den gesamten Globus verteilten Strecken zur Verfügung stehen, dürfte bei EA's Lizenzierungseifer keinen überraschen. Auch die Auswahl an Maschinen kann sich durchaus sehen lassen. Neben Reissbrennern wie Honda, Suzuki, Kawasaki und Yamaha könnt ihr die Rennen auch auf italienischen Zweirad-Hengsten vom Kaliber einer Aprilia oder Ducati absolvieren.

Positiv fällt dabei auf, dass sowohl an nach schneller Action dürstende Arcade-Racer, wie auch an Simulationsfreaks, die sich stundenlang mit einer ausgefeilten Set-Up-Einstellung beschäftigen können, gedacht wurde. Gerade für diese Zielgruppe stehen unzählige Optionen zur Verfügung, mit denen das Bike ganz dem eigenen Fahrstil, der Strecke und den zu erwartenden Witterungsverhältnissen angepasst werden kann. Um es sich selbst noch schwerer zu machen, kann man sogar Schäden am Bike (bis hin zum Totalausfall!) und die Abnutzung der Reifen



▲ Die Cockpit-Perspektive ist nur absoluten Profis zu empfehlen.



▲ Zumindest reicht die Fernsicht für korrektes Anfahren der Kurven aus.



▲ So schön wie im Replay bekommt ihr die Konkurrenten sonst nie zu Gesicht.

## „In optischer Hinsicht ist *Superbike 2000* ein zweiseitiges Schwert.“

einschalten. Zum Glück sind die Menüs leicht verständlich und intuitiv gestaltet.

In optischer Hinsicht ist *Superbike 2000* ein zweiseitiges Schwert. Die Grafik ist zwar schnell und bietet auch eine für das korrekte Anfahren der Kurven dringend notwendige Weitsicht, wirkt aber im Allgemeinen zu pixelig, und die immer gleichen Texturen sind schon fast eine Zumutung.

Besser ist es da um die grafische Präsentation der Fahrer selbst bestellt. Dank Motion-Capturing bewegen sich die Biker sehr realistisch über die Kurse und

verhalten sich auf ihren Maschinen physikalisch korrekt. Leider trifft das so nicht für die Bikes zu. Zwar merkt man den Designern die Mühe an, die sie in die Umsetzung des Fahrverhaltens gelegt haben, dennoch verhalten sich die Bikes nie so recht wie in der Realität. Besonders auffällig ist dies bei Kollisionen mit anderen Fahrern. Hier verhält sich das Bike plötzlich wie ein Auto-Scooter.

Witzig und überraschend flüssig ist hingegen der 2-Player-Modus gelungen, in dem ihr aber leider ohne CPU-Gegner auf der Strecke unterwegs seid.

**Superbike 2000**

Motorrad-Simulation  
 1-2 Personen  
 Features: CP, GP, MC, DS, DE, A  
 Entwickler: Milestone  
 Hersteller: EA Sports  
 Preis: ca. 89 Mark  
 Geeignet ab: 6  
 Schwierigkeit: schwer  
 Grafik: 70% Musik: 52% Sound: 67%

**SPIEL SPASS 76%**



▲ Auf der Werkbank ist Vorsicht angesagt. Wer zu langsam reagiert und nicht rechtzeitig über die Hindernisse springt, wirkt bald etwas kopflos...



▲ Wer drei Rennen hintereinander als Erster beendet, darf in einem "Special Race" seine Fähigkeiten verbessern.



BELIEBIGE TASTE DRUCKEN, UM FLY-BY ZU ÜBERSPRINGEN



▲ Vor jedem Rennen fliegt die virtuelle Kamera die Strecke ab, um euch eine Übersicht zu verschaffen. Nur wer genau weiß, wo die Schikanen liegen, hat gegen die unbarmherzigen Mitstreiter eine Chance.

# Micro Maniacs

**Nehmt die Beine in die Hand und lauft!**

## Shortcut

- 😊 tadellose Controls
- 😊 witzige Präsentation
- 😊 perfektes Level-Design
- 😊 funny Multiplayer-Modus
- 😞 z.T. unübersichtlich

## Micro Maniacs

Fun-Racer  
 i → i i i i i i i i i i  
 Features  
 ⌨️ MC Ⓢ  
 🕹️ DS 🇺🇸  
 🏆  
 ■ Entwickler: Codemasters  
 ■ Hersteller: Codemasters  
 ■ Preis: ca. 100 Mark  
 ■ Geeignet ab: frei  
 ■ Schwierigkeit: mittel  
 Grafik Musik Sound  
 79% 78% 76%

**SPIEL SPASS 83%**

**D**ie kleinen Maniacs können's einfach nicht lassen! Ständig müssen sie sich gegenseitig das Leben schwer machen und unter Beweis stellen, dass sie's so richtig drauf haben. Wo sie ihre Duelle bislang jedoch immer in spritzigen Mini-Flitzern ausgetragen haben, können sie im aktuellen Sequel nur selten auf technische Hilfsmittel zurückgreifen.

Zwar werden anstehende Meinungsverschiedenheiten auch diesmal wieder in einem Rennen ausgetragen, doch der Begriff "Rennen" ist bei *Micro Maniacs* diesmal wortwörtlich zu nehmen: Querfeldein über Stock und Stein geht's von nun an per pedes. Der *Micro Machines*-Serie entsprechend müssen wieder einmal die abgedrehtesten, wenn auch eigentlich recht üblichen Locations herhalten. Doch aus der ungewöhnlichen Sichtweise der nur wenige Zentimeter großen Protagonisten wird selbst ein simpler Frühstückstisch zum aufregenden Abenteuer-Park. Man glaubt es kaum, welche Hindernisse einer kleinen Spielzeugfigur so in den Weg gelegt werden können: Auf der Werkbank machen euch scharfe Handsägen das Leben schwer (und manchmal sogar einen Kopf kürzer, sofern ihr nicht darüber springt), den Badewannen-Rand hatten wir eigentlich auch nicht ganz so

schmal in Erinnerung und dass das Überqueren einer rotierenden Schallplatte so schwierig sein kann, hatten wir bislang auch nicht geahnt. Damit ihr euch gegen eure vier Kontrahenten angemessen zur Wehr setzen könnt, stehen jedem Charakter (acht auswählbare, vier versteckte) zwei Extrawaffen (defensiv und offensiv) zur Verfügung, die durch das Überlaufen speziell markierter Felder aktiviert werden. Durch Gewinnen mehrerer Rennen werden diese Waffen sogar mehrmals aufgeboostet. Ein großer Fun-Faktor der *Micro Machines*-Serie war schon immer der kultige Multiplayer-Modus, der auch im neuesten Teil natürlich nicht fehlen darf. Bis zu acht Spieler (Multi-Tap und je zwei Spieler an einem Joypad) laufen sich dabei die Raucherlunge aus dem Leib – wer zu langsam ist und aus dem Spielfeld gerät, verliert einen Punkt. Obwohl das ganze Geschehen aus einer simplen Vogelperspektive dargestellt wird, gibt sich die Polygongrafik erfreulich detailreich, und die Strecken wurden absolut überzeugend durchdesignt und mit vielen Rand-Objekten versehen. Durch spektakuläre Zooms und Rotationen wird das Geschehen immer ins beste Licht gerückt – nur wenn alle Charaktere eng beisammen liegen, macht sich leichte Unübersichtlichkeit bemerkbar.

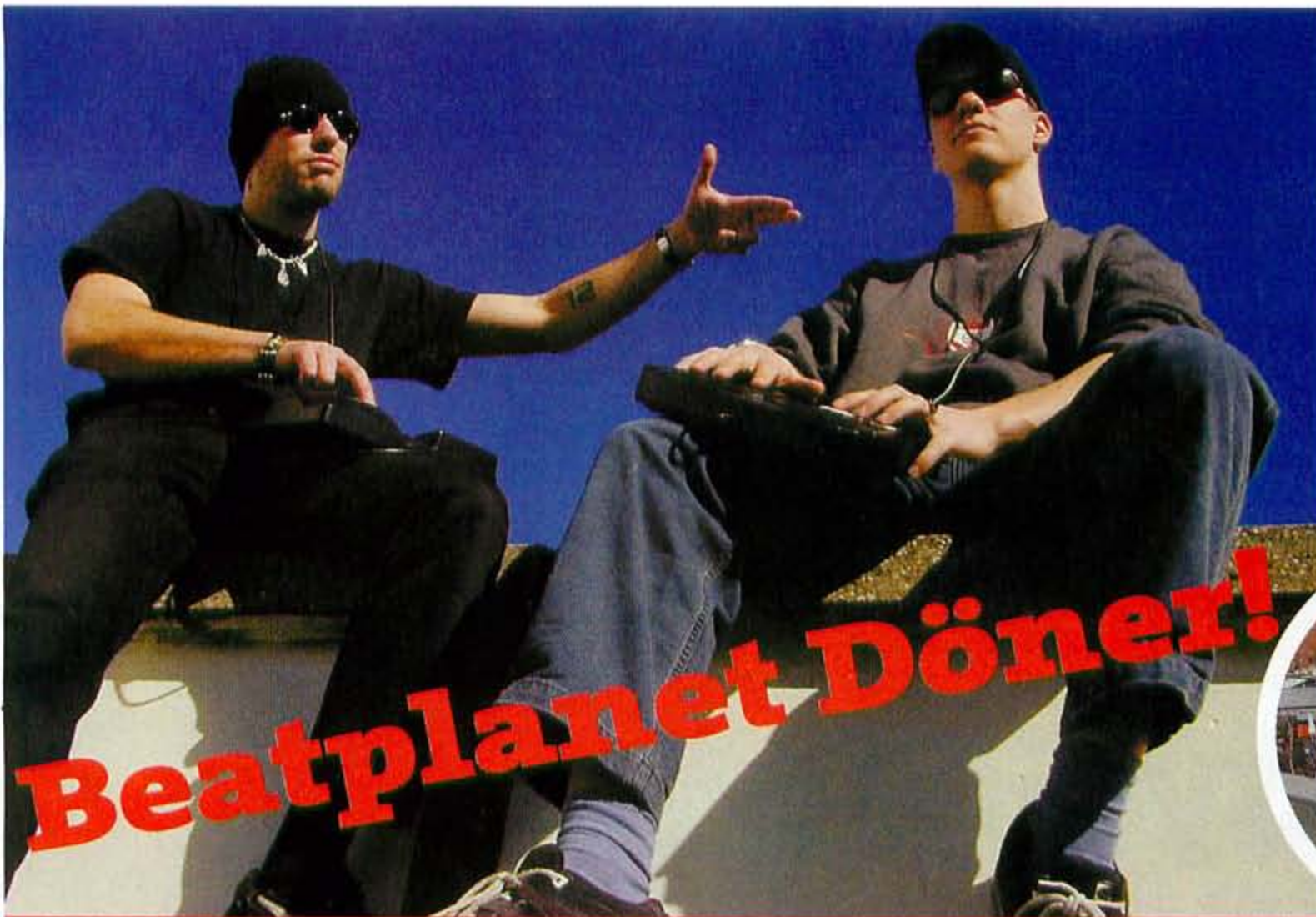


**Super!**  
 „Hechel, Keuch...“

## Christian's Meinung:

■ Was'n Multiplayer-Spaß! Absolut saubere und fehlerfreie Präsentation in Verbindung mit abgespacten Charakteren, niedlichen Soundeffekten und der durchweg überdurchschnittlichen Musik sorgen für Motivation am Pad. Doch das Wichtigste, das Game-Design, kann ebenso überzeugen: Die Strecken sind dank fieser Schikanen tricky zu meistern, und erst nach einigen Durchgängen habt ihr euch den Verlauf eingepägt. Zudem sorgen viele verschiedene Parcours für Abwechslung sondergleichen. Ein Multiplayer-Game, bei dem sogar Solo-Fun-Racer zuschlagen.





Die europäischen Songs

- Ruff Driverz – Dreaming; Claudio Coccoluto/Dino Lenny – Cydonias Face; Moloko – Sing It Back (Can 7 Supermarket (Radio Edit)); Skank – Shake What Ya Mama Gave Ya (Skeewiff Remix); Moir & Mac – Going Global; Les Rythmes Digitales – Jaques Your Body (Make Me Sweat) '99 Mix; The Merchant Of Menace – Very Baad Man



Gut!

„Vor allem zu zweit und mit Controller ein Hit!“

Christian's Meinung:

■ *Beatmania* ist einfach veraltet – sorry, aber das ist meine Meinung. *GF* und *DDR* sind in allen Belangen eine ganze Ecke besser als dieser Musik-Opa. Für mich ist der größte Kritikpunkt, dass nur ein kleiner Teil der Songs wirklich rhythmisch und ausgewogen zu spielen ist. Viel zu oft hört ihr einfach nicht, was ihr gerade spielt – viele Soundeffekte gehen total unter. Was aber nun wirklich kultig ist (neben dem grandiosen Cheese und anderen crazy Songs), ist die Titelmusik von *Metal Gear Solid*. Dieses einzelne Stück haben wir sicher über fünfzigmal gespielt – und spielen es immer noch! Das alleine wäre eigentlich schon ein Kaufgrund. Also, überlegt es euch – Spaß macht's auf alle Fälle.

Voll krass Mann! Sogar Kollege Menzel (Mömmchen) vom Fun Mag war von *Beatmania* begeistert:



# Beatmania – European Edit

Bumm – Bumm – Badabumm!

**I**st es nun soweit? Schwappt die Bemani-Welle nun auch nach good ol' Europe über? Werden wir von jetzt an in den Mega-Disco-Tempeln nur noch DJs mit einem *Beatmania*-Controller hantieren sehen? Werden von diesem Zeitpunkt an alle Tanzflächen mit *Dance Dance Revolution* Tanzmatten ausgestattet? Spielt Keith Richards in Wirklichkeit mit der endlos coolen (?) *Guitar Freaks* Plastik-Klumpfe?

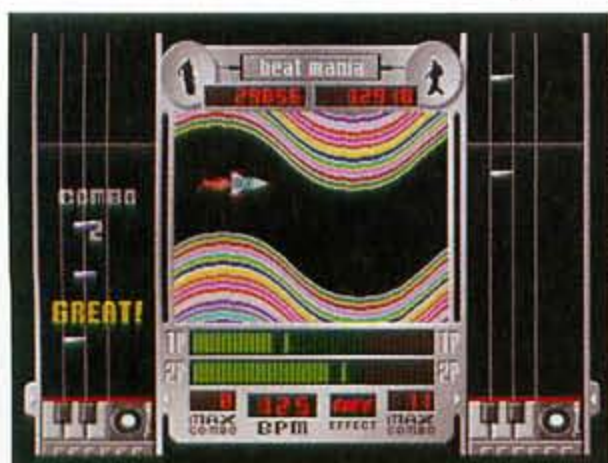
Fragen über Fragen – beantworten können wir leider nur die eine Frage, ob *Beatmania* endlich auch mal in Deutschland veröffentlicht wird: Ja, und zwar jetzt! Dass aber ein simpler Port des schon etwas gealterten Games nicht ganz so gut bei uns ankommen würde, dessen war sich Konami bewusst und schneiderte flugs

eine Art "Best of"-Album zusammen. Auf der europäischen Version von *Beatmania* findet ihr nun neben den besten Songs der bisher in Japan erschienenen Versionen sowie Append-Mixes auch sieben Titel, die von europäischen Szene-DJs extra für unseren Musikgeschmack zugeschnitten wurden (siehe Kasten). Worum geht's nun in diesem Spiel, das zumindest in Japan für einen regelrechten Boom auf Musikspiele aller Art auslöste? Das Prinzip ist recht einfach. Auf dem Screen werden sechs Spalten dargestellt, auf denen sich kleine Balken vom oberen Bildschirmrand nach unten bewegen. Erreichen diese Balken die Markierung am unteren Ende dieser Bahnen, ist der entsprechende Knopf auf dem Pad zu drücken. Viel spaßiger, wenn auch etwas schwieriger, wird die ganze Sache aber erst, wenn ihr mit dem eigens für dieses Game angefertigten (europäischen) *Beatmania*-Controller spielt. Auf



▲ Flatline? Am Ende des Songs wartet die gnadenlose Jury auf euch.

diesem sind fünf Tasten einer Klaviatur sowie ein kleiner Scratch-Teller angebracht – erst so wird *Beatmania* zum wahren DJ-Genuss. Um den Fun noch mal etwas in die Höhe zu treiben, darf natürlich auch zu zweit am DJ-Pult gewerkelt werden. Dabei werden die Songs allerdings nicht nur gleichzeitig gespielt, sondern die einzelnen Passagen einfach auf die zwei Spieler aufgeteilt – ein herrliches Feeling, wenn sich zwei Profis (?) gegenseitig ergänzen. Das einzige, das an der Qualität von *Beatmania* nagt, ist die Konkurrenz aus eigenem Hause: *Dance Dance Revolution* und *Guitar Freaks* zeigen uns einfach, dass es noch deutlich besser und vor allem rhythmischer geht. Doch bis diese beiden Games, wenn überhaupt, mal in Deutschland erscheinen, stellt *Beatmania* eine wohlthuende Abwechslung im ansonsten eintönigen Softwaremarkt dar. Greift zu, liebe Freaks!



▲ Auf dem mittleren Screen laufen teilweise irrwitzige Animationen ab.



▲ Wer mehrere Beats mit "Great" schafft (perfektes Timing) startet Combos, die für noch mehr Punkte sorgen.

Shortcut

- ☺ *Metal Gear Solid* Theme Song
- ☺ kultiges Spielprinzip
- ☹ nicht immer rhythmisch
- ☹ Songs sehr geschmacksabhängig

Beatmania European Edit

play da muzic – jo man!



Features



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

Grafik Musik Sound  
32% 83% 82%

SPIEL SPASS 73%



▲ Die rasante und mit vielen Gimmicks ausgestattete Fighting-Engine steht den Genre-Spitzenreitern von SNK und Capcom in nichts nach.



▲ Ansprechende Charaktere, cooles "Mittelalter meets Samurai"-Flair und fetziger Rocksoun laden zum Prügeln ein.

# Guilty Gear

Heaven or Hell – let's Rock!

**V**iele exzellente Vertreter innerhalb und außerhalb des Beat'em-Up-Genres müssten bei *Guilty Gear* eigentlich in den Credits stehen – schließlich hat man sich überall nur das Beste entliehen und zu einem hervorragenden Fighting-Mix zusammen gemischt.

Das Charakter-Design der zehn Fantasy-Haudegen zeigt Stilelemente aus *Darkstalkers* und *Samurai Shodown*, die herrlichen Stages sind sicher mit von *MediEvil* und ebenfalls *Darkstalkers* inspiriert, während die Air Dashes (waagrecht in der Luft schwebend) und Air Juggles der *Marvel Super Heroes*-Reihe entsprungen sind. Gänzlich neu im schnellen und pyrotechnisch aufwühlenden Gameplay präsentieren sich dagegen die Destroyer-Moves – sozusagen die letzte Rettung für euch bzw. ein schnippischer Konter für die CPU, wenn ihr

schon zu gut geworden seid. Färbt sich der Bildschirm für einen kurzen Augenblick rot und wird dann die richtige Move-Kombination eingegeben, ohne dass das Gegenüber rechtzeitig seinen Kopf mit einem Counter aus der Schlinge zieht, erledigt ihr den Gegner mit einer majestätisch anmutenden Animation auf der Stelle. Das heißt wirklich ratzpeutz alles weg, alle zwei Lebensbalken, alle zwei Runden – komplett verloren durch eine Aktion! Wenigstens geht die Revanche dann sehr schnell: Kurz auf Start gedrückt und es kann ohne Ladezeit erneut losgehen. Spielentscheidend ist dieses Gimmick jedoch nicht, weil nur selten die Eingabemöglichkeit besteht. Besonders bemerkenswert an *Guilty Gear* ist jedenfalls, mit welcher Präzision und Perfektion Feuerkreisel, Schwertblitzstreiche und rotierende Anker aktiviert und in das Combo-System eingebaut werden können – immerhin handelt es sich um das Beat'em-Up-Erstlingswerk von Team Neo Blood und auch nicht um eine Spielhallenumsetzung. Da hat man SNK und Capcom mit ihren teilweise schwachen (man denke nur an *Jo Jo's Venture* oder *King of Fighters '95*) PS-Umsetzungen ziemlich vorgeführt. Das denkbar kleine PS-RAM nützen die zehn Pyrotechnik-Experten in *GG* exzellent aus. Schade nur, dass nach dem Durchzocken (viel Spaß mit den beiden Bossen Testament



▲ Der fette Cyborg Potemkin wird euch jetzt gleich mit einem Backbreaker einheizen.



■ Mit Naomi-Power ein Animations-Quantensprung?

## Guilty Gear X

Auf der AOU-Automatenmesse in Japan wurde unlängst der Spielhallen-Nachfolger auf Naomi-Basis vorgestellt. Die ersten Screenshots versprechen ein 2D-Spektakel von ungekannter Detailfülle und wahren Leckerbissen-Animationen. Vertrieben wird's in Japan von den Viewpoint-Machern Sammy (wo bleibt eigentlich das N64-Remake?). Wir wollen bitte, bitte eine Dreamcast-Umsetzung!



Super!  
„Beste PS-Animationen“

## Ralph's Meinung:

■ Den direkten Vergleich in dieser Ausgabe mit Capcom's *Marvel vs. Capcom* gewinnt *Guilty Gear* glasklar in allen Punkten. Das Gesamtkonzept dieses First-Class-Schlägers ist einfach konkurrenzlos stimmig: Die "MediEvil meets Darkstalkers"-Atmosphäre der zwölf Stages, die eindeutig besten 2D-Animationen auf der PlayStation (großes Kompliment an Team Neo Blood!), die charismatischen Kämpfer und die gelungene Fighting-Engine lassen bei Genre-Fans keine Wünsche offen. Ob mit Chain-Combos, Special oder Super Special Moves, Air Juggles oder dem alles entscheidenden Destroyer Move agiert wird – das rasante Gameplay fasziniert vom ersten Augenblick an. Dazu fetzt schmissiger Hard'n'Heavy-Sound. Nur an der Quantität und damit der Langzeitmotivation müssen wir herumnörgeln: Nur zehn Fighter und keine Extra-Modi außer Arcade und Training sind auf Dauer schon etwas dürftig. Und was aus der Konstellation PAL-Anpassung und Virgin herauskommt, brauchen wir euch inzwischen wohl bald nicht mehr erzählen – wie immer nix halt, too bad!

und Justice!) nicht mehr viel zu tun bleibt. Keine Bonus-Charaktere, keine Extra-Spielmodi. Aber alleine der unkonventionelle fetzige Rocker-Sound verleitet immer mal wieder zu einem Spielchen. Beweis: Seit dem Japan-Release vor zwei Jahren habe ich es in regelmäßigen Abständen hervorgekramt – der ganz eigene Stil des Spiels hebt sich einfach wohltuend vom SNK- und Capcom-Standard ab. Einfach mal was anderes und ein echter Geheimtipp für 2D-Beat'em-Up-Fans.

RR



▲ Destroyed! Mit der schwarzen Eisenfaust zerquetscht, verliert ihr beide Runden und damit das komplette Match!

## Shortcut

- peppiges Fighting-Gameplay
- Top-Hardrock-Instrumental-Soundtrack
- beste PS-2D-Beat'em-Up-Animationen
- nur zehn Charaktere
- mal wieder keine PAL-Anpassung
- null Extra-Spielmodi



## Guilty Gear

2D-Beat'em-Up

1-2 Personen

Features



- Entwickler: Team Neo Blood/ARC System
- Hersteller: Virgin
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound  
82% 85% 77%

SPIEL SPASS 79%



VIDEO  
**GAMES**  
Gold  
**CLASSIC**

themePARK  
**WORLD**



▲ Zu Beginn mag's ja noch recht trostlos aussehen, aber das ändert sich bald. Nach einiger Zeit und guten Kalkulationen habt ihr euch recht schnell einen ansehnlichen Park zusammengebastelt.

# Theme Park World

Zwei Erwachsene, drei Kinder und ein Hund bitte.

**K**napp ein halbes Jahr hat's nur gedauert, um die Fun-Wirtschafts-Sim *Theme Park World* vom PC auf die PlayStation zu konvertieren – Gratulation für den schnellen Port! Doch wie sieht's mit der Spielbarkeit aus? Oft leiden ja solche Umsetzungen am begrenzten Arbeitsspeicher und der viel zu geringen Fernseher-Auflösung. Und wir müssen sagen: Auch *Theme Park World* hat in diesen Punkten mit einigen Problemen zu kämpfen.

Euer Ziel ist es, als Manager eines kleinen Themen-Parks, besser gesagt als Manager zweier Eintrittskarten-Verkaufs-Stände zu einem kleinen Vergnügungs-Areal für einen gut laufenden Betrieb zu sorgen. Doch wo nichts ist, da kann auch nichts betrieben werden – richtig! Deshalb kauft ihr von eurem mickrigen Grundkapital erst mal eine oder zwei kleine Attraktionen ein,

stellt eine Frittenbude und eine Getränke-Bar daneben, und schon kann der Park eröffnet werden. Da die immer gleichen Attraktionen aber im Laufe der Zeit schön langweilig werden, müsst ihr den Besuchern immer wieder etwas Neues bieten, um sie bei der Stange zu halten. Zu diesem Zwecke engagiert ihr Forscher, die sich für euch den Kopf über neue Publikumsmagneten zerbrechen. Je größer nun euer Park mit der Zeit wird, desto mehr kleine und große Hürden wollen von euch überwunden werden. Eine durch Dauereinsatz beschädigte

Karussell-Anlage muss von einem (hoffentlich eingestellten) Mechaniker repariert werden, eure Besucher beschwerten sich über zu wenig Toiletten auf dem Areal, die Leute vom Putztrupp drohen aufgrund zu geringer Bezahlung mit einem Streik und vieles mehr. Aber auch die finanzielle Seite darf von euch nicht vernachlässigt werden. Getränke und Burgerpreise, sowie die Qualität der feilgebotenen Waren (ihr könnt sogar bestimmen, wieviel Salz auf den Fritten liegt – je mehr, desto durstiger werden die Besucher) wollen reguliert, Fahrpreise und Dauer der Attraktionen bestimmt, harte Gehalts-Verhandlungen mit der Belegschaft geführt und die Gewinn-Chancen eurer Spielhallen eingestellt werden – puuh, es gibt viel zu tun.

Damit ihr in der ganzen Hektik nicht den Überblick verliert, steht euch stets ein kleines Helferlein zur Seite, das euch mit Tipps und Tricks versorgt und euch bei beachtenswerten Leistungen mit Auszeichnungen und goldenen Eintrittskarten belohnt, mit denen ihr Zutritt zum Manager-Sessel von anderen Themen-Parks erhaltet.



**Gut!**  
„So macht eine Sim richtig Spaß“

## Christian's Meinung

Das Spielprinzip ist einfach klasse! Bullfrog versteht es perfekt, eine ansonsten recht trockene Wirtschafts-Sim-Angelegenheit in ein höchst witziges und unterhaltsames Gewand zu kleiden und auch Strategie-Muffel an die PlayStation zu fesseln. Nur leidet das höchst geniale Gameplay an der schlechten technischen Ausführung: Ständiges Dauergeruckel, eine mit dem Pad höchst miese Steuerung und z.T. extreme Ladezeiten könnten dem ein oder anderen ungeduldigen Spieler ziemlich missfallen. Jedem, der aber etwas Zeit mitbringt, um sich so richtig in das Game hinein zu arbeiten, dem sei *Theme Park World* wärmstens ans Herz gelegt.



▲ Mit goldenen Eintrittskarten schaltet ihr neue Vergnügungsparks frei.



▲ Völlig sinnlos und einfach nur häßlich: Die Ego-Perspektive könnt ihr getrost vergessen – miese Grafik und endlos langsam.



▲ Mittels vieler Statistik-Screens (hier die Aufenthaltsdauer der Besucher) seid ihr stets über die Lage im Park informiert.

## Shortcut

- 😊 trockene Wirtschaftssim funny aufbereitet
- 😊 komplex, aber übersichtlich
- 😊 nützliches "Helferlein"
- 😊 jederzeit abspeicherbar
- 😞 ungenaue Steuerung
- 😞 ewige Ladezeiten

## Them Park World

Fun-Sim

Features



- Entwickler: Bullfrog
- Hersteller: Electronic Arts
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: anstehend

Grafik Musik Sound  
67% 73% 75%

**SPIEL SPASS 80%**



# Daikatana



Honder who she is? Looks like some sort of goddess.

▲ In Zwischensequenzen wird die gute Story um das Zeitreise-Schwert weiter erzählt – leider nur ohne Sprachausgabe.

◀ Der Kriegshammer ist eine zweischneidige Sache – stark aber gefährlich, weil nur aus der Nähe anzuwenden.



## Nitekap auch auf N64? Na dann gute Nacht – und süße Träume!

### Shortcut

- ☺ 'ne Menge cooler Knarren
- ☺ abwechslungsreiches Level-Design
- ☺ interessante Storyline
- ☹ PAL-Balken
- ☹ nicht übermäßig intelligente Gegner
- ☹ keine Karte
- ☹ im Freien sehr neblig



▲ Schon in Level Acht habt ihr ein Dutzend Waffen.



▲ Per Fadenkreuz wird das Zielen wesentlich erleichtert.

### Daikatana

Ego-Shooter

1 → 1 → 1 → 1 → 1

■ Features

S RP

A

■ Entwickler: Ion Storm

■ Hersteller: Kemco

■ Preis: ca. 120 Mark

■ Geeignet ab: 16

■ Schwierigkeit: hoch

Grafik Musik Sound

75% 66% 70%

SPIEL SPASS 76%

**A**ls einer der letzten Nintendo treu ergebenden Third Parties erfreut Kemco die N64-Fans diesen Monat mit zwei neuen Titeln. *Daikatana* erzählt die mystische Story des gleichnamigen mächtigen Schwerts, das vom hinterhältigen Mishima-Clan (What? *Tekken*?) geklaut und zu Zeitreise-Zwecken mißbraucht wird. U.a. haben die Bösewichte damit einen Virus in die Gegenwart geholt und drohen, die Menschheit zu vernichten. Alarmstufe Rot also für euch (einen Samurai-Krieger) – zu den Waffen!

In bester Ego-Shooter-Manier dezimiert ihr mit futuristischen Waffen wie der Plasma-Gun, Granat- und Raketenwerfer, Strahlenkanone und klassischer MG also erstmal die feindlichen Scharen und dringt in den ersten vier Stages in die Mishima-Festung ein, um das *Daikatana* wieder zu erlangen. Das Level-Design präsentiert sich dabei in einer guten Mischung aus Straightforward-Stil und ausgefuchst-tricky. Nur ein Beispiel für Letzteres: In Level Vier rackert ihr euch ab, um eine unmöglich erscheinende Sprungkombination im vorgegebenen Zeitlimit zu schaffen, nur um zu sehen, dass euch

doch jedesmal die Brücke wieder vor der Nase wegfährt. Nach einer Stunde Frust stieft ihr dann den Level noch mal ab und stellt eine Schalterkombination anders – und siehe da: Die Brücke bleibt jetzt den entscheidenden Moment länger stehen! Danach geht's back in time ins alte Griechenland, wo ihr mit Knarren in Hülle und Fülle (allein elf in den ersten sieben Stages!) den Kreaturen der Mythologie die Hölle heiß macht und das ein oder andere Puzzle löst. Die Engine läuft mit konstant schnellen 30 fps, liefert jedoch leider ein durch Balken eingezwängtes Bild, das noch mehr schrumpft (fast auf Zwei-Player-Spliscreen-Größe), wenn ihr im Options-Menü via

Expansion Pak den Hi-Res-Modus einschaltet. Gesteuert wird euer Kämpfer à la *Turok* mit den C-Buttons, und das Zielen wird durch ein Fadenkreuz wesentlich erleichtert. Am linken Bildschirmrand seht ihr auf den Screenshots verschiedene Anzeigen für Stärke, Schnelligkeit, Vitalität, Zielgenauigkeit, die sich während eures Streifzuges durch das Killen von Gegnern (nicht sonderlich intelligent) oder das Auflesen von Items in fünf Stufen stei-



▲ *Tomb Raider* anyone? Die vier Griechenland-Stages wecken Erinnerungen an das erste Lara-Abenteuer.



▲ Auch im Zwei-Player-Modus geht die ordentliche Framerate nicht merklich in die Knie. Oben badet Sanka gerade in der Lava!



Gut!

„Samurais auf Zeitreise – cool“

### Ralph's Meinung:

Ein absolutes Spitzenspiel ist bei der Konvertierung von *Daikatana* nicht herausgekommen, aber ein sehr unterhaltsamer Ego-Shooter. An den Nebelwänden außerhalb geschlossener Räume wollen wir jetzt gar nicht so sehr herum mäkeln – die recht klobig ausgefallenen Figuren und die verschwommenen Texturen aus der N64-Waschküche stören da schon etwas deutlicher. Viele Waffen (Neptun-Dreizack, Diskus, Schlangenkanoone uvm.) und ein meistens übersichtliches Level-Design mit markanten Punkten (Ausnahme Level Sieben – Akropolis) laden zur zünftigen Ballerei ein – und außerdem will man ja stets wissen, wie die gute Story weitergeht. Gewisse unfaire Stellen – einmal geht's z.B. nur durch einen Geheimgang weiter – hätten aber nicht sein müssen, genauso wenig wie die fehlende PAL-Anpassung. Da überdies kein Blut fließt, hat *Daikatana* die Chance, etwas länger auf dem Markt zu überleben, als das Gros seiner indizierten Genre-Vertreter. Shooter-Fans schlagen zu – bis zum Release von *Perfect Dark* dauert's schließlich noch bis Mai (in den USA).

gern lassen. Gespeichert werden kann nach jedem der – im Gegensatz zu den unendlichen Labyrinthen eines *Turok 2* – recht übersichtlichen Level. Rücksetzpunkte gibt's keine – bei den Fallen (Laserbarrieren, Löcher & Co.) wird jedoch aufgrund der unpräzisen Ego-Hüpfer manchmal öfter gestorben als einem lieb sein kann.

RK



▲ Die Strahlenkanone verletzt euch selbst wegen des Riesenexplosionsradius meist schwerer als die Gegnerschaft.





▲ Klobig, aber immerhin ungeschnitten schlurfen die Zombies mit den gewohnten Stöhn- und Ächz-Lauten durch die Gänge.



▲ Die unangenehmen Licker liegen in ihrem Blut – Survival Horror ohne Render-Optik hat aber schon bei *Dino Crisis* wesentlich besser ausgesehen.

# Resident Evil Survivor

Ein Zombie-Albtraum jagt den nächsten – doch wo bleibt diesmal die Qualität, Capcom?

**K**aum hatten wir uns in der letzten VG auf zwei Seiten ausführlich über die Mängel der Import-Version dieses neuen Resident Evil-Ablegers ausgelassen, flat-terte auch schon völlig unerwartet die Review-Version von Eidos ins Haus.

Lasst uns das Positive zuerst verkünden: *RE Survivor* (jap. *Bio Hazard Gun Survivor*) unterstützt nach wie vor die auf der PS schmählich vernachlässigten Lightguns und wurde nicht geschnitten! Die Zombies bluten also nach wie vor rot und bleiben nach erfolgreichem Abschuss in einem Tümpel gleicher Farbe liegen. Damit hat sich's aber auch fast schon wieder mit der Euphorie. Die Probleme mit der Erkennung der G-Con 45 (Namco Guncon) bestehen nach wie vor – ihr müsst mit eurer Nase so nah an den Bildschirm, dass Eure Knarre maximal einen Meter davon entfernt ist, sonst wird sie vom Spiel nicht erkannt. Folge: Ihr marschier dem nächsten Zombie, Licker, Hunter oder Hund geradewegs in die Arme, anstatt ihm mit ordentlich Blei den Marsch zu blasen. Normalerweise ist es nämlich so gedacht, dass ein Druck auf den Abzug die Survival-Horror-Figur Vincent (ein ehemaliger, hochrangiger



Umbrella-Scherge mit Amnäsie) vorwärts bewegt, sofern die Pistole nicht auf den Screen gerichtet ist. Mit den A/B-Buttons schaut ihr nach links und rechts, zweimaliges getimetes Betätigen des Abzugs lässt euch zurück gehen bzw. schneller laufen. Und was gibt es alles zu besichtigen, respektive aus dem Weg zu räumen? Ihr könnt u.a. das Restaurant, die Bibliothek, die Spielhalle, das Kino, die Kirche, das Krankenhaus, das Gefängnis und das Umbrella-Hauptquartier von Raccoon City besuchen – jetzt leider alles in unspektakulärer und grobpixeliger Texture-Grafik anstatt des gewohnten Rendereaugenschmauses. Euren Weg könnt ihr meist selbst bestimmen, lediglich an zentralen Locations wie Gefängnis und Umbrella-Labor führt kein Weg vorbei. Als Ausgleich dafür wurde aber nicht etwa auf die „Tür-öffnet-sich“-Ladezeiten verzichtet. Puzzles sind zwar auch noch vorhanden, allerdings auf niedrigstes Niveau heruntergeschraubt: Meist laufen sie nach folgendem Schema ab: Geht in den linken Raum, sammelt den Riesenschlüssel vor euch auf und öffnet damit die verschlossene rechte Kammer. Storytechnisch fiel der fünfte *Resi*-Teil noch schwächer aus als *RE Nemesis* – und das auch noch mit derart untalentierten Sprechern und miserablen Text-Script, dass selbst die trashigen Dialoge aus dem kultigen ersten



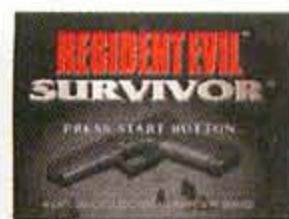
▲ Die fette Spinne werden wir mit der Shotgun schon klein kriegen! Leider ist *RES* für einen Lightgun-Shooter zu langatmig und behäbig und für einen echten *RE*-Teil puzzletechnisch zu banal ausgefallen.

Teil wie Shakespeare-Verse anmuten. Anyway: Lasst euch nicht vom Golem erwischen – gespeichert werden kann in *RE Survivor* nicht! Lediglich eine Handvoll Continues bewahren vor dem kompletten Aus.



## Ralph's Meinung

■ Also, das Debakel mit der Lightgun-Erkennung ist wie schon bei der NTSC-Version eigentlich unentschuldig. Bevor ich mir die Nase am Screen platt drücke, wird die Gun nach wenigen Minuten in die Ecke geworfen und aufs Standard-Pad umgestiegen. Womit wir ein *Resident Evil* in der Ego-Perspektive mit den ödesten Grafik-Sets (in *Dino Crisis* ging's doch auch!), der unübersichtlichsten Perspektive und den primitivsten Rätseln hätten – kurzum den schwächsten und damit überflüssigsten Teil der Serie. Dank so gut wie nicht vorhandener Story und kaum Interaktion mit anderen Charakteren und Überlebenden kommt auch keine Spannung auf – eine Tatsache, die durch die in diesem Fall nervtötenden Ladezeiten noch verstärkt wird. Für einen Lightgun-Shooter fehlt's *RE Survivor* also an Dynamik, für ein echtes *Resident Evil* am kompletten Rest. Capcom wäre besser beraten gewesen, einfach *House of the Dead 2* zu imitieren. Aber solange sich auch so etwas in Japan über 250.000 Mal verkauft – warum sich mehr anstrengen?



## Shortcut

- ☹️ Uncut-PAL-Version
- ☹️ endlich mal wieder ein Lightgun-Shooter
- ☹️ Probleme mit der Lightgun-Erkennung
- ☹️ unansehnliche, pixelige Optik
- ☹️ langweilige Locations
- ☹️ schwache englische Sprecher
- ☹️ saftige Ladezeiten
- ☹️ keine Speichermöglichkeit



▲ Selbst die Kirche wurde nicht von Umbrella-Kreaturen verschont – eine Story ist leider so gut wie nicht vorhanden.



▲ Ob euch der Doktor wohl helfen will – hmm, vielleicht sollte er lieber selbst mal zum Hautarzt gehen...

## Resident Evil Survivor

### Lightgun-Shooter

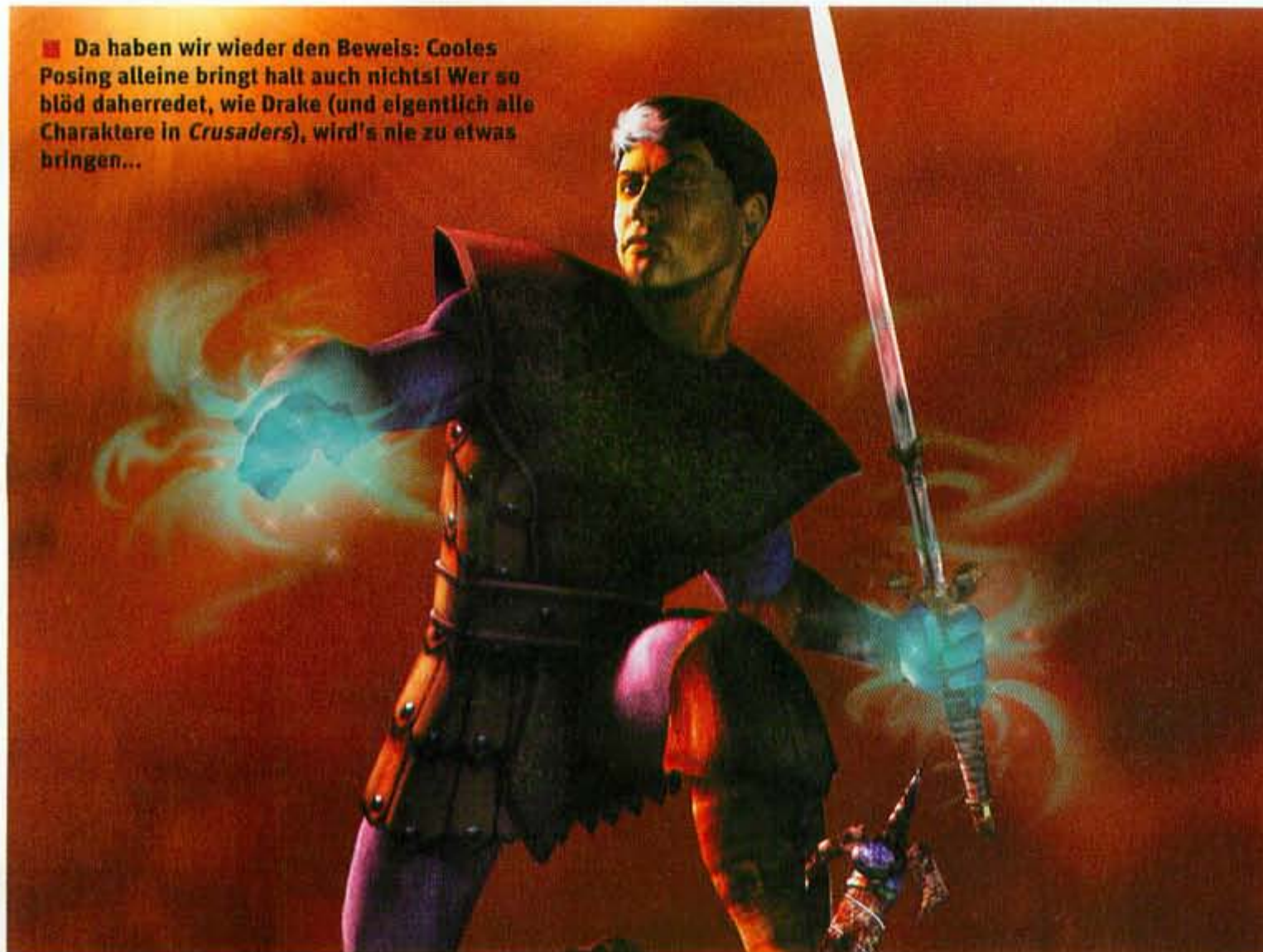
#### Features



- Entwickler: Capcom
- Hersteller: Eidos
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 18
- Schwierigkeit: mittel

Grafik	Musik	Sound
51%	65%	61%

SPIEL SPASS 57%



■ Da haben wir wieder den Beweis: Cooles Posing alleine bringt halt auch nichts! Wer so blöd daherredet, wie Drake (und eigentlich alle Charaktere in *Crusaders*), wird's nie zu etwas bringen...



▲ Vor allem beim Decken der gegnerischen Attacken ist genaues Timing erforderlich.



▲ Im Shop deckt ihr euch mit neuen Waffen und heilenden Items ein.



# Crusaders of Might & Magic

Die Kult-Serie auf Genre-Suche.

## Shortcut

- ☹ bis auf die Sprachausgabe gute Atmosphäre
- ☹ millieeeeeese Sprachausgabe
- ☹ z.T. unfaire Kämpfe
- ☹ schlichte Aufmachung
- ☹ hakelige Steuerung

**W**o sich PC-Spieler auf ihrer Plattform an mehr oder weniger gelungenen astreinen RPGs erfreuen und schon seit einiger Zeit mit *Heroes of Might & Magic* (Teil Drei erscheint bald auch auf DC, yeah!) sich den Kopf über strategische Entscheidungen zermartern, wird uns auf der PlayStation mit der PC-Umsetzung von *Crusaders* ein ziemlich seichtes Action-Adventure mit RPG-Elementen vorgesetzt.

Das ganze Abenteuer spielt sich dabei in der von der *Might & Magic*-Serie gewohnten, recht "realistischen" mittelalterlichen Zeit ab. Ihr als Drake übernehmt dabei den Part des gnadenlosen Einzelkämpfers, der den Tod seiner Familie und die Ausrottung seines gesamten Dorfes rächen will. Viele Jahre klappte euer Kreuzzug gegen die Horden der Finsternis recht gut, und euer Name war wohl bekannt und gefürchtet bei den Fürsten der Hölle, doch euer Glück währt nicht ewig. In einen Hinterhalt gelockt und von untoten Kreaturen bewusstlos geschlagen, findet ihr euch alsbald in der als unein-



▲ Ganz schön agil, unser Drake. An moosbewachsenen Mauern könnt ihr jederzeit nach oben klettern.



**Geht so!**  
„Das Potential wäre da...“

## Christian's Meinung:

■ Frage: Was kommt dabei raus, wenn ein mittelmäßiges Spiel von PC auf PlayStation konvertiert wird? Antwort: Dank Performance-Einbußen meistens ein noch schlechteres Spiel. Zwar kann *Crusaders* dank unheimlicher Stimmung für einige Stunden fesseln, schwächt aber beim Feintuning und der langweiligen Aufmachung. Den Vogel schießt aber die Sprachausgabe ab: Solch unmotivierte und übel gesprochene Dialoge habe ich noch nie zuvor gehört. Es klingt fast so, als wäre es immer ein und derselbe Sprecher, der nur mit leidlichem Erfolg versucht, seine Stimme je nach Charakter (ob nun Männlein oder Weiblein) zu verändern. Selten war eine Sprachausgabe so furchtbar daneben...

nehmbar geltenden Festung Stronghold wieder. Doch ihr seid nicht allein. Bald werdet ihr von einer geisterhaften Erscheinung aufgesucht, die euch bittet, Stronghold zu verlassen (als wenn das so einfach wäre) und sie in ihrer Trutzburg aufzusuchen – die Erscheinung ist das Abbild der Herrscherin des Landes, die euch mit ihren telepathischen Fähigkeiten aus den Verliesen geleitet. Und so beginnt euer Abenteuer, das euch im weiteren Verlauf durch das gesamte Land führt, wo ihr auf furchteinflößende Goblins, verfaulte Skelette und andere Kreaturen der

dunklen Seite der Macht trifft und sie mit Schwert, Lanze und Wurfbeil niederringt. Ihr steuert Drake dabei aus der Third-Person-Perspektive durch dunkle Höhlensysteme, prunkvolle Burgen und verwunschene Wälder. Kommt es zum Kampf, teilt ihr mittels Buttondruck in Kombination mit dem Steuerkreuz verschiedene Schläge aus, deckt die Angriffe eurer Gegenspieler mit dem Schild oder schleudert ihnen mächtige Zaubersprüche entgegen. Durch ein Level-System, wodurch ihr bzw. eure magischen Fähigkeiten und Schwertkünste zunehmend steigen, kommt auch das RPG-Feeling nicht zu kurz, wenn auch *Crusaders* größtenteils dem Action-Adventure-Genre zugeordnet werden muss. Auf eurer Reise werdet ihr zwar selten in den Genuss musikalischer Untermalung kommen, wenn jedoch mal ein Liedchen zu hören ist, passt es immer zu der jeweiligen Umgebung und baut eine beklemmende Atmosphäre auf. Von der Grafik können wir dies allerdings nicht ohne Einwände behaupten: Auch wenn die Locations schön abwechslungsreich und im Großen und Ganzen recht nett designt sind, herrscht trotzdem oft Tristesse und grober Pixelbrei.

**Crusaders of Might & Magic**  
Action-Adventure/RPG

■ Features

DS, MC, CP, A, G

■ Entwickler: 3DO  
■ Hersteller: Infogrames  
■ Preis: ca. 100 Mark  
■ Geeignet ab: 16  
■ Schwierigkeit: mehr als mittel, weniger als schwer

Grafik	Musik	Sound
64%	56%	22%

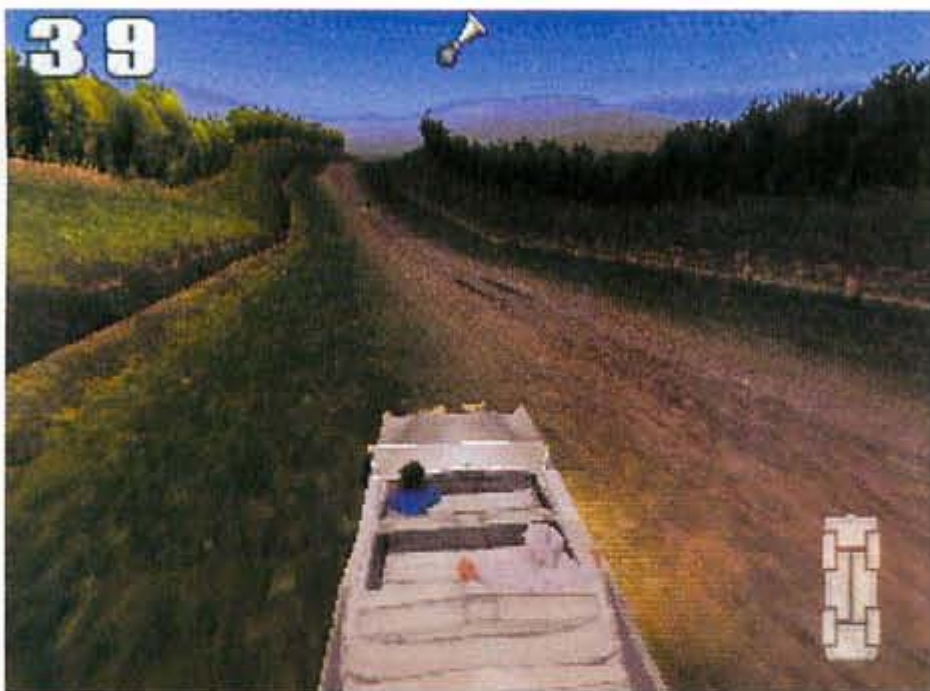
**SPIEL SPASS 61%**



▲ Für jeden Gegner die richtige Waffe. Die Menü-Führung hätte allerdings übersichtlicher gestaltet werden können.



▲ Bitten und Betteln hilft alles nichts. Nur gegen Bares lässt sich Drake für einen neuen Auftrag engagieren.



▲ Kutschiert Boss Hogg mit seinem Straßenkreuzer sicher in die Stadt – leider gibt's statt Belohnung nur Ärger.



▲ Nachdem euch Unbekannte den geliebten General Lee geklaut haben, muss Daisy's Jeep Renegade als Verfolgerfahrzeug herhalten.

# The Dukes of Hazzard – Racing for Home

**Yiehaa! Nehmt die Kinder von der Straße – die good old boys sind wieder unterwegs.**

**W**enn man sich die Lizenz und die damit verbundenen Möglichkeiten vor Augen hält, dürfte eigentlich nicht viel schiefgehen. Ein mega-kultiges Fahrzeug, zwei leicht beschränkte, aber nicht weniger sympathische Protagonisten und jede Menge Action.

Die Storyline des Games liest sich wie eine der vielen TV-Folgen, die bis Mitte der 80er Jahre über unsere Bildschirme flimmerten. Unsere zwei Helden, die Cousins Bo und Luke, stehen vor der scheinbar unlösbaren Aufgabe, das nötige Kleingeld aufzutreiben, um den drohenden Verkauf von Uncle Jesses Farm abzuwenden. Keine leichte Aufgabe, doch mit dem schnellsten Wagen diesseits von Daytona bietet sich doch das Preisgeld im großen Hazzard-County-Rennen quasi an. Doch leider werden den beiden bis zum großen Rennen alle möglichen Steine in Form der tolpatschigen Polizisten Rosco und Enos und natürlich des

ebenso gemeinen wie stinkreichen Bosses Hogg in den Weg gelegt. Das Spielprinzip erklärt sich somit fast von selbst: rasen, rasen, rasen und sich nicht erwischen lassen.

Ob ihr nun Bankräuber zur Strecke bringt, Boss Hogg's außer Kontrolle geratene Limousine durch Rammen zum Anhalten bewegen oder die Qualifikationszeit für das Rennen schaffen müsst – das Game läuft in Vollgas ab. Angenehm aufgelockert wird das

**“Vielfache Überschläge, Sprünge über Polizeiabsperungen und Reifen fressende 720°-Turns gehören in Dukes of Hazzard zur Tagesordnung.”**

Ganze durch witzige Zwischensequenzen und unzählige Hindernisse, die wie zufällig auf den Straßen herumstehen und sich geradezu für waghalsige Stunts anbieten. Wer sich mit dem zugegebenermaßen eher simplen Spielprinzip anfreunden kann, wird die gebotene Action zu würdigen wissen. Vielfache Überschläge, Sprünge über Polizeiabsperungen und Reifen fressende 720°-Turns gehören in *Dukes of Hazzard* zur Tagesordnung. In technischer Hinsicht kann die wilde Hetzjagd zwar keine Bäume ausreißen, besticht aber durch einen eigenen Charme. So ist der Hauptakteur, General Lee, ein aufgemotzter Dodge Charger mit seiner unverwechselbaren Hillbilly-Hupe mit viel Liebe zum Detail designt worden. Zwar ist die Fahrphysik nicht unbedingt als sehr realistisch zu bezeichnen, doch dafür entschädigen die Massenkarambolagen, die unweigerlich an die letzten zehn Minuten in *Blues Brothers* erinnern. Einzig die etwas

öde wirkende Landschaft hätte die eine oder andere Auflockerung vertragen. Andererseits sehen die Landstraßen in Georgia nun mal so aus. Kein Wunder, dass die Einwohner auf so blöde Ideen kommen...

Auch die Framerate hält sich tapfer und fällt zu keinem Zeitpunkt störend ab. Naja, und dass bei der kargen Landschaft Pop-Ups kein Thema sein dürften, ist nicht weiter verwunderlich. Unangenehm stößt da schon die nahezu nicht vorhandene KI der

anderen Verkehrsteilnehmer auf. Diese erweisen sich – durch unfaire Programmiertricks statt durch ausgefeilte Fahrweise – eher als echtes Hindernis (urplötzliches Aufpoppen). Während ihr im Story-Modus immerhin verschiedene Aufgaben zugeteilt bekommt, reduziert sich das Game im 2-Player-Modus übrigens ausschließlich auf pures Schnellfahren.



▲ Eine typische Szene aus dem Straßenverkehr in Hazzard County.

**THE DUKES OF HAZZARD**  
RACING FOR HOME



## Shortcut

- ☺ kultige TV-Vorlage
- ☺ spektakuläre Stunts
- ☺ hartnäckige Verfolgungsjagden
- ☹ immer gleiche Umgebungen
- ☹ wenig spielerische Tiefe



**Gut!**

„Hill-Billy-Gegner sollten die Finger davon lassen.“

## Axel's Meinung:

Wer sich noch an die Serie erinnern kann, wird an dieser mit Liebe zum Detail gemachten Umsetzung nicht vorbeikommen. Keiner der im TV-Vorbild vorkommenden Charaktere wurde vergessen und auch der Spielablauf wirkt wie ein klassischer Serien-Plot. Alle die jedoch noch nie von den TV-Dukes gehört haben, sollten vorsichtig sein, denn an die Klasse eines vom Prinzip her ähnlichen *Driver* kommt *The Dukes of Hazzard* nicht annähernd heran. Für ein paar witzige Runden mit Kultfaktor reicht das Game aber allemal, zumal es immer noch zu wenige Games gibt, in denen man ungestraft Polizeiwagen schrotten kann.

## Dukes of Hazzard

Fun Racer

1-2 Spieler

Features

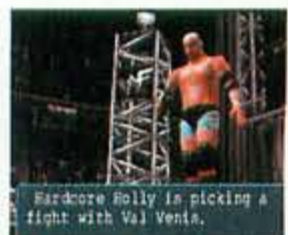
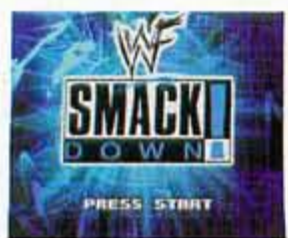


- Entwickler: Sinister Games
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 89 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: leicht

Grafik Musik Sound  
64% 72% 62%

**SPIEL SPASS 64%**

VIDEO GAMES Gold CLASSIC



▲ Sogar hinter der Bühne laufen Intrigen und neue Bündnisse ab.

Shortcut

- super Animationen
- saubere Controls
- guter Karrieremodus
- mangelnde KI der Run-In-Partner



▲ Der Wrestler-Editor: Schlicht, aber komfortabel zu bedienen.

WWF Smackdown!

Wrestling  
 Features  
 DS  
 Entwickler: Yukes  
 Hersteller: THQ  
 Preis: ca. 100 Mark  
 Geeignet ab: frei  
 Schwierigkeit: mittel  
 Grafik 81% Musik 83% Sound 81%

SPIEL SPASS 84%



▲ Auf Wunsch könnt ihr den Standort der Wrestler durch farbige Kreise darstellen lassen und die Namen der Moves einblenden.



▲ Einen Ringrichter werdet ihr nur selten sehen. Einzig die Special-Referees trauen sich zu euch in den Ring.

# WWF Smackdown!

Jeden Monat ein neues Wrestling Game? Naja, wenn sie SO gut sind, immer doch...

**M** Im Gegensatz zum großartigen *WWF Wrestlemania* (N64, Test in VG 03/00), das den Schwerpunkt auf taktisches Wrestling und wohlüberlegte Aktionen legte, wendet sich THQ nun den Action/Speed-Wrestling-Freunden zu und geht zugleich gegen EA's *WCW Mayhem* vor, das ebenfalls sehr schnelles Arcade-Wrestling bot.

Die verantwortlichen Programmierer sind diesmal die Jungs von Yukes, die in Japan mit der *Toukon Retsuden*-Serie (*All Japan Pro Wrestling*) große Erfolge verbuchen konnten. So basiert *WWF Smackdown!* im Grunde genommen auf der *Toukon Retsuden 4*-Engine, was bedeutet, dass die Controls durch denkbar einfach auszuführende Moves sehr eingängig gestaltet wurden und auch Anfänger sehr schnell den Einstieg in das Game finden. Doch auch für Profis bleibt immer noch genügend Spielraum, um ihre Techniken zu verbessern und immer noch spektakulärere Move-Combos auszuführen. Neben dem fast schon obligatorischen 4-Player-Modus ist der Kernpunkt für Solo-Spieler natürlich der



■ Beim Einmarsch gibt's tolle Filmschnipsel.



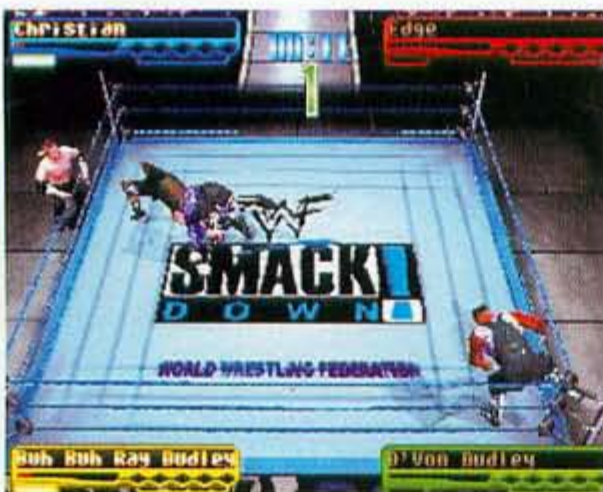
Super!  
 „Easy Handling – top Gameplay“

Christian's Meinung:

■ Gefällt mir eindeutig besser als *WCW Mayhem*! Auch wenn bei diesen Arcade-Wrestlern auch buttonsmashende Anfänger z.T. recht gute Chancen haben, durch Glück einige Matches zu gewinnen, bietet *WWF Smackdown!* auch für Profis noch eine Herausforderung. Vor allem der tolle Season-Mode hat es mir angetan. Die Steuerung der einzelnen Kämpfer geht tadellos vonstatten und bietet trotz simpler Buttonbelegung noch genügend Spielraum für variantenreiche Move-Kombos und abwechslungsreiche Matches. Auch Counter-Moves lassen sich problemlos ausführen. Lediglich die manchmal etwas fragwürdige KI eurer Gegenspieler brachte mich des öfteren ins Grübeln. Wie geht es, dass bei einem Match Farooq – Edge die beiden Run-In-Partner Bradshaw und Christian einfach händchenhaltend nebeneinander am Ring stehen und gespannt den Kampf beobachten?

Karriere-Modus, in dem ihr euren Lieblingsstar durch sämtliche Events der WWF (Summer Slam, Survivor Series, Raw is War, Wrestlemania, Royal Rumble uvm.) bis an die Spitze führen müsst. Noch mehr Spaß macht es allerdings, seinen zuvor selbst kreierte(n) Wrestler auf die Bühne zu schicken und ihn zuerst in den Pre Season-Fights zu pushen, um dann in der Saison so richtig zuzuschlagen. Wo wir schon beim Editor sind: Aus vorgefertigten Körperteilen (Kopf, Rumpf, Beine – neue Teile können

freigespielt werden) baut ihr euch euren Helden zusammen, bestimmt Größe und Gewicht, Einmarschmusik – das Übliche halt. Interessant wird's aber, wenn ihr dann die in den Pre Season-Fights gewonnenen Bonuspunkte auf insgesamt zwölf verschiedene Attribute verteilen könnt und so vom brutalen Schläger bis zum gewieften High-Flying-Action-Taktiker euren individuellen Superstar erschaffen könnt. Anderes Novum: Zwischen den Matches werdet ihr des öfteren von anderen Wrestlern angesprochen und könnt euch so durch die Wahl eurer Antwort neue Verbündete oder verbitterte Gegenspieler schaffen. Wenn z.B. Chyna euch bittet, beim nächsten Match gegen Ken Shamrock vorzugehen, ist Überlegung gefragt: Wollt ihr lieber Chyna und ihr Pack als Kontrahenten, oder wagt ihr es, Ken Shamrock zu verärgern? Die Atmosphäre wird durch die sehr gute Grafik, den bekannt guten WWF-Sound und die smoothen, hand animierten Bewegungen der Wrestler professionell rübergebracht – wenn Big Show zu seinem Showstopper ansetzt und sich beim Aufprall die Balken biegen, dass man fürchtet, drei Stockwerke unter der Arena zu landen: Da kommt echtes Live-Feeling auf. **CD**



▲ Beim Royal Rumble haben immer nur vier Wrestler im Ring Platz.



▲ So ein Cage-Match ist doch immer was Schönes. Wer zuerst rauskommt, gewinnt.

# Jeremy McGrath Supercross 2000

## Die Schlamm Schlacht auf zwei Rädern geht weiter!

**N**eben dem ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten *Top Gear Hyper Bike* beglückt uns auch Acclaim mit ihrer Interpretation des Motocross-Sports. Obwohl bei den ersten Ankündigungen dieses Titels, die immerhin nun fast ein Jahr zurückliegen, große Erwartungen geweckt wurden, entpuppt sich die nun fertige Version leider eher als biedere Durchschnittskost.

Jeremy McGrath, immerhin achtfacher AMA-Gewinner, wurde diesmal als zugkräftige Lizenz vor den Marketing-Karren gespannt. Klar, dass man neben ihm auch seine Biker-Kollegen anwählen und zusätzlich eigene Fahrer kreieren kann. Es stehen euch insgesamt acht Hallen und acht Outdoortracks zur Verfügung, die in den klassischen Modi Time-Trial, Einzelrennen und Championship befahren werden können. Zusätzlich lassen sich in einem eher mäßig beeindruckenden Stunt-Modus simple Tricks absolvieren, wobei sich der Spielspaß hier eher in Grenzen hält. Falls euch die vorgefertigten Tracks nicht gefallen, könnt ihr mit Hilfe eines Trackeditors, der optisch jedoch nicht allzu

anspruchsvoll ist und auch seine Bedienbarkeit nicht mit vergleichbaren Tools anderer Games mithalten kann, eigene Strecken kreieren. Sollte es euch gelingen, mehrere Kumpels zu einem gemeinsamen Game zu überreden, lassen sich die Rennen auch via 4-Player-Splitscreen-Modus austragen. Ohne einen Riesenfernseher ist es jedoch nahezu unmöglich, dem Rennverlauf zu folgen, was das Ganze zu einem Micro-Maschine für Motorräder ausarten lässt. Außerdem geht die ohnehin nicht sonderlich flüssige Framerate hier völlig in die Knie. Auch in technischer Hinsicht kann das Game kaum überzeugen. Obwohl bei den ersten Ankündigungen von einem großartigen Motion-Capturing die Rede war, wirken die Fahrer sehr hölzern und bewegen sich ziemlich unrealistisch. Im Gegensatz zu hyperrealistischen Steuerungen anderer Games wurde in *Jeremy McGrath Supercross 2000* nahezu völlig auf so unwichtige Dinge wie Schwerkraft und Fahrphysik verzichtet. So lassen sich die Fahrzeuge auf kleinstem Raum wenden und beschleunigen in nullkommanix auf Höchstgeschwindigkeit. Immerhin ist letzter Punkt von Vorteil, wenn man an



▲ Spätestens wenn sich mehrere Fahrzeuge auf der Strecke befinden, fällt die Framerate und damit die Spielbarkeit in den Keller.



▲ Die Arenen im Stunt-Modus sind leider ebenso wie die zur Verfügung stehenden Tricks nicht gerade besonders aufregend geraten.

einem der unzähligen, unsichtbaren Hindernisse, die überall am Streckenrand stehen, hängenbleibt. Auch eine KI sucht man leider vergebens, so dass man zumindest die ersten Rennen am einfachsten mit gedrücktem Speed-Button und in bester Auto-Scooter-Manier gewinnt. **AB**

### Axel's Meinung:

■ Im Vergleich mit EAs *Supercross 2000*, das zwar auch nicht perfekt ist, wirkt dieses Game fast schon wie ein schlechter Witz. Insbesondere die völlig unrealistische Fahrphysik wird euch schnell den Spaß verderben und euch frustriert das Pad in die Ecke feuern lassen. Racing-Fans sollten lieber auf das vielversprechende *Exitebike 64* aus dem Hause Nintendo warten.

**Naja!**



◀ Ohne Projektor ist der 4-Player-Modus eine Qual für die Augen. Vielleicht sollte Acclaim einfach vier Lupen beilegen.



### Shortcut

- Original Lizenz
- Trackeditor
- fehlende Fahrphysik
- unübersichtlich
- kaum spielerischer Anspruch

### Jeremy McGrath Supercross 2000

Motocross Simulation



Features



- Entwickler: Acclaim
- Hersteller: Acclaim
- Preis: ca. 89 Mark
- Geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound  
64% 67% 61%

**SPIEL SPASS 54%**

# Paperboy 64

## Paperboy is back! Und diesmal bringt er Verstärkung mit!

**U**nd mit Verstärkung meinen wir nicht nur das niedliche Papergirl, das ihr optional durch die Straßen der 3D-Vorstädte steuern könnt, sondern auch eine Hand voll nützlicher Extrawaffen (Turbo, Sprungfedern etc.), sowie die erweiterten Controls (springen, Quick-Turn) eures strammen Radlers.

Die Aufgabe ist im Prinzip aber die gleiche wie im Original aus dem Jahre 1986: Als Zeitungsausträger müsst ihr in verschiedenen Wohngebieten dafür sorgen, dass auch ja alle Bewohner pünktlich mit ihrer täg-



▲ In der Geisterstadt drangsaliert euch neben bissigen Hunden und Rollerbladern auch noch Feuer spuckende Gargoyles und fiese Geister.

lichen Portion News versorgt werden. Dass der Job als Rad fahrender Zeitungsjunge (oder Mädchen) aber nicht gerade ein Zuckerschlecken ist, werdet ihr recht bald feststellen. Neben rücksichtslosen Autofahrern, spielenden Kleinkindern oder bissigen Bulldoggen (die natürlichen Feinde jedes Postboten) sitzt euch zusätzlich noch ein immer

### Christian's Meinung: **Geht so!**

■ Viel ist vom alten *Paperboy*-Charme nicht mehr übrig geblieben. Poppige Farben (und auch entfernt poppende Häuser), ein schräger Sound und putzige Charaktere bestimmen das Bild. Durch die gestellten Unter-Aufgaben könnt ihr euch immer mal wieder aufs BMX schwingen und ein paar neue Secrets entdecken, wochenlange Dauermotivation ist allerdings nicht zu erwarten. Vor allem für junge Spieler (bzw. deren Eltern) eine Überlegung wert – der Hardcore-Zocker rümpft die Nase.

knackiger werdendes Zeitlimit im Nacken. Sobald ihr an einem Postkasten vorbeikommt, schleudert ihr mit Z (Wurf nach links) bzw. R (Wurf nach rechts) die Zeitung in dessen Richtung – ein eingblendeter Pfeil erleichtert euch hierbei das Zielen. Neue Wohngebieten schaltet ihr durch "Befüllen" einer vorgeschriebenen Anzahl von Briefkästen frei, nach einigen Stages erwartet euch dann sogar ein fieser Endgegner. Wer einen Level öfters besucht und die dort gestellten "Sub-Quests" löst, kommt wiederum in neue Gebiete. Die auffälligste Änderung zum Oldie-*Paperboy* ist die überarbeitete Darstellung des Einsatzgebietes. Vorbei sind die Zeiten der Iso-Perspektive, ab jetzt wird in 3D geradelt. Die Grafik ist dabei zwar auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten, wurde aber sehr witzig und mit einem Quentchen Warner Bros Cartoon-Charme gestaltet. Dasselbe trifft dann auch auf den Sound zu: Schräge Melodien und cartoonige Soundsamples fügen sich optimal in das Spiel ein. Dennoch: Wer sich ein erstes Remake des Klassikers erwartet, wird vermutlich enttäuscht sein. **CD**



▲ Ob nun am Hafen oder in noblen Vorstadtgebieten – wo täglicher Informationsbedarf gefordert ist, seid ihr zur Stelle.

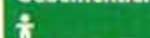


### Shortcut

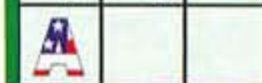
- putzige Grafik
- unverwüsthliches Spielprinzip
- wenig motivierende Neuerungen
- monotoner Sound

### Paperboy 64

Geschicklichkeit



Features



- Entwickler: High Voltage
- Hersteller: Konami
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound  
71% 65% 64%

**SPIEL SPASS 63%**



▲ Ja, ist denn schon Weihnachten? Was hat der gute Beckenbauer da wieder angestellt?



■ Leichtes Spiel für Manchester. Statt die Situation zu retten, köpft dieser Dödel den Ball ins eigene Tor.

Shortcut

- ☺ stimmungsvolle Atmosphäre
- ☺ zugkräftige Lizenz mit aktuellen Daten
- ☺ überraschend gute Torwarte
- ☹ genretypisch dämliche Kollegen
- ☹ nicht mehr zeitgemäße Grafik

# UEFA Champions League Saison 99/00

... und jedem Fußball-Titel seinen Nachfolger...

**K**lar, die *UEFA Champions League* zählt mit zu den interessantesten Fußballserien überhaupt. Kein Wunder also, dass Eidos der im letzten Jahr gelaunchten Serie einen aktualisierten Nachfolger folgen ließ.

Federführend zeichnet dafür wie eh und je das Entwicklerteam Silicon Dreams, die sich bislang für jedes aus dem Hause Eidos stammende Fußball-Game verantwortlich zeigten. Dass der Funke trotz eines recht gelungenen Vorgängers (*UEFA Champions League*) nicht so recht überspringen mag, kann zum Teil daran liegen, dass vielleicht immer die gleichen Entwickler logischerweise immer ähnlichere Games produzieren. Doch dieser Punkt sollte vielleicht an anderer Stelle ausführlicher erläutert werden. Fakt ist, dass der oben erwähnte Vorgänger gut war und auch die aktuelle Version *UEFA Champions League Saison 99/00* beileibe kein wirklich schlechtes Game ist. Neuheiten oder grundlegende Veränderungen sucht man allerdings vergebens. Nicht, dass man mit jedem Fußball-Game den Sport an sich neu erfinden könnte, doch in technischer Hinsicht wäre im Laufe eines Jahres ein Deutliches an Verbesserungen zu erwarten gewesen. Im Gegensatz zu aktuellen Referenzen wie *ISS Pro*, *Fussball Live* oder *FIFA 2000* wirkt dieses Game doch in vielerlei Hinsicht etwas angestaubt.



▲ Wie so oft halten sich die Auswirkungen der Strategie-Einstellungen leider in Grenzen.

Zugegebenermaßen ist die vorhandene Lizenz auf dem produktionsbedingt neusten Stand. Doch das alleine reicht leider nicht ganz aus. Denn die wahren Probleme zeigen sich bei der hakeligen und relativ unpräzisen Steuerung. Zwar leiden die meisten Footie-Games unter diesem bekannten Problem, doch insbesondere wenn die Teamkollegen jedes Interesse am Spiel vermissen lassen, tritt dieser Missstand besonders zu Tage. Während bei den guten Genre-Vertretern sich der angespielte Kollege wenigstens ansatzweise um den Ball kümmert, hat man bei *UEFA Champions League Saison 99/00* nicht selten den Eindruck, als wären die Mitspieler nur Staffage. Langer Rede kurzer Sinn: Die KI der Mitspieler und auch der gegnerischen



Axel's Meinung:

Keiner bezweifelt ja, dass Fußball zumindest für Fans die größte Sportart überhaupt ist. Trotzdem muss man sich fragen, weshalb solche Titel unbedingt sein müssen. Es fehlt in jeder Beziehung an wirklichen Neuerungen, um dem Vergleich mit aktuellen Referenztiteln bestehen zu können. Wer nicht unbedingt auf die Champ-Liga besteht, ist mit den im Text genannten Spielen besser bedient.

Kicker scheint sich auf Zimmertemperatur zu bewegen. Sicher, da sowohl eure Mannen wie auch die gegnerischen Kicker auf gleichermaßen schlechtem Niveau spielen, kann man zumindest von einer simplen Art Gleichheit sprechen. Auffällig ist dabei die Tatsache, dass gerade die Torhüter, die ansonsten in vielen anderen Games das schwache Glied im Team markieren, ausgerechnet bei *UEFA Champions League Saison 99/00* außergewöhnlich gut sind. Allein diese Tatsache verhindert übrigens völlig utopische Spielergebnisse und sorgt somit zumindest im Endresultat für ausgewogene Kräfte-Verhältnisse. Soviel Rechenpower können die Torhüter aber gar nicht in Anspruch nehmen, als dass diese für die teils altbackenen Animationen verantwortlich gemacht werden könnten. Wenigstens die Steuerung ist relativ eingängig, wenn auch die immer wieder auftretenden Frame-Einbrüche für ungewollte Auszeiten (nein, keine Kaffeepausen – so schlimm ist es dann doch nicht) im Spielverlauf sorgen.

Fans der Lizenz werden zumindest an der auch nicht mehr ganz taufrischen Idee, ehemalige Klassiker nachzuspielen und somit den Lauf der Geschichte zu beeinflussen, Gefallen finden. So sind damals lautstark kritisierte Fehlentscheidungen irgendwelcher Schiris nun gottlob Geschichte und die Zeit für die langersehnte Revanche ist endlich gekommen.



UEFA Champions League Saison 99/00

- Fußball-Simulation
- Features
- CP
  - MC
  - DS
  - Entwickler: Silicon Dreams
  - Hersteller: Eidos
  - Preis: 89 Mark
  - Geeignet ab: 6
  - Schwierigkeit: mittel
  - Grafik 59%
  - Musik 67%
  - Sound 72%

SPIEL SPASS 72%



▲ Die Replays lassen sich nur in vorgegebenen Perspektiven betrachten.



▲ Na, wenn das mal keine Schwalbe ist. In UEFA passen die Schiris sehr gut auf.

# Psychic Force 2

**Junk-Gamer und Schrott-Liebhaber aufgepasst – *Psychic Force* ist wieder da!**



▲ Animé-Stil und Filmsequenzen (auch nur im Intro) hin oder her – der spielerische Gehalt der *Psychic-Force*-Reihe gibt auch diesmal wieder Anlass zum Fluchen.



▲ Je stärker euer Lebensbalken abbaut, desto mehr PSI-Energie sammelt ihr.



▲ Die Schlagvarianten lassen sich locker an einer Hand abzählen.

**G**ewisse Spiele verdrängt man gerne unter dem Kapitel "Vergeudete Zeit". Dumm nur, wenn sie durch überflüssige Sequels wie dieses hier wieder unsanft in Erinnerung gerufen werden. Da kann die Devise für das VG-Team nur heißen: Augen zu und durch.

Nun, die Augen haben wir natürlich offen gelassen beim Test – zumindest solange, bis wir nach einmaligem Durchzocken erkennen mussten, dass sich mal wieder rein gar nichts am Spielprinzip geändert hat. Ihr fliegt noch immer mit einem von wieder nur neun Animé-Charakteren (ein paar weitere sind erspielbar) durch einen durchsichtigen Würfel und versucht, den Gegner mit einer Handvoll In-Fight-Moves und Fernwaffen auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen. Letztere sind durch das Aufladen eines Psycho-Balkens verfügbar, der mit dem Lebensbalken gekoppelt ist. Je weniger Life, desto mehr Projektil-Energie also. Hat man das ca. zehn Minuten lang ausgekostet, sinkt die Motivation, *PF* weiter zu zocken, ins Bodenlose. Dem Gameplay fehlen einfach wichtige Spaßmacher-Zutaten. Gearbeitet hat man bei Taito anscheinend nur an der Spielmodus-Liste: Arcade, Story (toll: Japanische Sprachausgabe!), Training, Versus, Group Versus, Survival stehen da u.a. zur Auswahl – nur, wen interessiert's? Klobige Polygone (da war immerhin die DC-Version noch besser), dümmliche Textpassagen und schwache Sounds komplettieren den erneuten Absturz in die Niederungen der Spiele, die man besser eingestampft hätte. **RK**

## Ralph's Meinung:

Manche Tests sind wirklich leicht. Eigentlich könnten wir jedem eingehenden *Psychic Force* (hoffentlich kommt keines mehr!) gleich den Trash-Stempel aufdrücken, tun es aber aus Gutmütigkeit nicht und spielen es in der Hoffnung auf Besserung, nur um zu sehen, dass es mal wieder vergebene Liebesmüh war. Aus diesem Spielprinzip wird einfach nix – es ist weder Fisch noch Fleisch: Zu schwach für ein Beat'em Up, zu hanebüchen für einen Shooter. Wenn schon irgendwelche verrückten Japaner an dem Animé-Stil Gefallen finden, der PAL-Spieler braucht *PF* definitiv nicht!

Hilfe!



## Shortcut

- ☹️ der letzte Teil der Serie?
- ☹️ Spieldesign Totalausfall
- ☹️ schwache Lokalisierung
- ☹️ übles Gameplay

## Psychic Force 2

3D-Beat'em-Up-Mix

1-2-3-4

Features



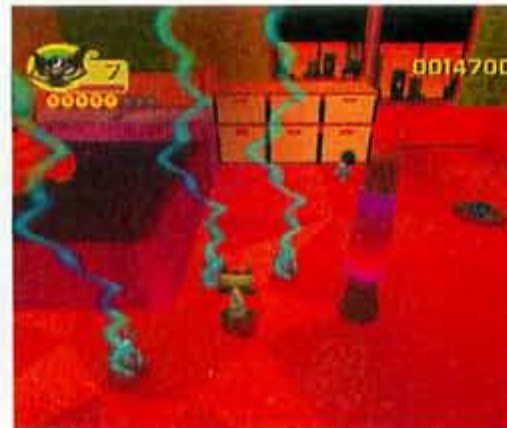
- Entwickler: Taito
- Hersteller: JVC/Virgin
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound  
46% 43% 33%

**SPIEL SPASS 28%**

# Rat Attack

**Ihr seht weiße Mäuse? Die sind doch schon lange out! Ratten sind in!**



▲ Die verschiedenen zur Auswahl stehenden Katzen unterscheiden sich in Attributen wie Speed oder Stärke.



▲ Links unten erkennt ihr das magische Gummiband, mit dem ihr die Ratten einkreisen müsst.

**U**nd zwar die dicken, fetten, mutierten Space-Ratten. Die haben sich vor kurzem unerkannt unter die stinknormalen terrestrischen "Hausratten" gemischt und planen jetzt im Verborgenen die Übernahme der Erde.

Noch weiß niemand etwas von den Eroberungsplänen der fiesen Nager – niemand? Das stimmt nicht ganz! Ein kleines Kätzchen (das seid natürlich ihr!) hat davon Wind bekommen und stellt sich nun ganz alleine der außerirdischen Übermacht entgegen. In über fünfzig Leveln müsst ihr dafür sorgen, dass alle Ratten eingefangen und zurück zu ihrem Heimatplaneten geschickt werden. Anstatt die kleinen Biester allerdings gnadenlos durch Genickbiss über den Jordan zu bringen, wendet ihr viel "humanere" Methoden an: Mittels eines magischen Gummibandes, das ihr um die Viecher spannt, könnt ihr die Rats einsammeln, bevor sie sich an die Einrichtungsgegenstände der jeweiligen Stage heranmachen, und sie dann bei einem speziellen Feld im Level abladen. Damit die ganze Sache nicht so schnell eintönig wird, stehen euch diverse Extrawaffen zur Verfügung, und alle paar Level fordert euch ein knackiger Endgegner zum Duell heraus. Auch die Multi-Player-Freunde (bis zu vier Spieler) kommen in über fünfzehn eigens designten Leveln nicht zu kurz.



▲ Wie es sich für eine richtige Katze gehört, verfügt jedes der Viecher über neun Leben.

## Christians's Meinung:

Geht so!

Vor allem zu viert (drei verschiedene Multi-Player-Modi) kann *Rat Attack* für einige Stunden motivieren, alleine wird's mir dann doch etwas zu fad. Auch wenn unterschiedliche Rassen von Ratten immer neue Strategien von euch fordern und die poppige Cartoon-Grafik wunderbar zum Geschehen passt, hätte ich mir doch ein wenig mehr Abwechslung gewünscht. Für die jüngeren Spieler unter uns kann ich *Rat Attack* dank des unverfänglichen Gameplays allerdings bedenkenlos empfehlen.



## Shortcut

- 😊 funny Multiplayer-Mode
- 😊 niedliche Graphik
- 😊 gute Steuerung
- ☹️ auf Dauer eintönig



## Rat Attack

Action

1-2-3-4

Features



- Datenträger: 64MBit
- Entwickler: Pure Element
- Hersteller: Mindscape/Mattel
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound  
72% 74% 76%

**SPIEL SPASS 71%**



■ Der eine sieht rot, der andere blau und schon gibt's ordentlich auf die Glocke!



■ Ein nettes Render-Intro macht leider noch keinen Sommer, ääh gutes Spiel. *Victory Boxing 3* kann mit seiner lieblosen Aufmachung und dem unspektakulären Gameplay zu keinem Zeitpunkt zu einer längeren Session motivieren.



# Victory Boxing 3

In der linken Ecke: Teil 3 einer Serie, die erneut auf ihre Abreibung wartet!

## Shortcut

- ⊖ wir überlegen noch...
- ⊖ schwache Präsentation
- ⊖ langweilige, klobige No-Name-Boxer
- ⊖ wiederholungsanfällige, falsche Kommentare
- ⊖ einschläferndes Gameplay
- ⊖ saft- und kraftlose Schlaggeräusche



■ Einstimmiges Punktergebnis mit 10:8 für uns.

**V**ielleicht sollten wir an dieser Stelle mal mit einem Tipp in Richtung Victor/JVC starten, wie's in Zukunft mit der sicher noch nicht beendeten *Victory Boxing*-Reihe besser laufen könnte: Wenn schon keine offizielle Lizenz vorhanden ist, dann müssen die Fantasy-Boxer mit genügend Charisma designt werden, um den Spieler zu einem Match zu motivieren.

Ich denke da nur an Afro Thunder oder Lulu Valentine aus *R2R Boxing* oder auch Bear Hugger und Vodka Drunkenski (allein die Namen – köstlich!) aus *Punchout*. Der Auswahlscreen in *VB 3* bietet da nur unmotivierte 08/15-Visagen, die einen gleich mit dem großen Gähnen ins erste Match starten lassen. Aber gut, wir haben ja auch kein reines Arcade-Puch-Spektakel vorliegen, sondern eine Box-Simulation – was andererseits wiederum kein Grund für eine derart lieblose und knochentrockene Präsentation und Menü-Aufmachung ist! Wie für ein Box-Game üblich, könnt ihr zwischen Schaukampf und Karriere-Modus wählen. Entscheidet ihr euch zu Beginn für ein Show-Match zum Kennenlernen des Spiels, fallen schon in der ersten Runde (a) die wesentlich langsameren Aktionen im Vergleich zum Vorgänger auf (haben wir



▲ Da landet die Rechte mit Karacho im Gesicht des Gegners: An spielerischer Substanz fehlt's jedoch gewaltig.

parallel dazu eingelegt), (b) die unsäglich dumpfen und langweiligen Schlaggeräusche und (c) die hirnrissigen Kommentare des Trainers, die euch anstatt Musik mit der Zeit genauso hart treffen wie die Schläge des Gegners. Wenn er schon dreimal innerhalb von 15 Sekunden "Go for his Head – forget the Ribs!" brüllen muss, was will man uns damit sagen, wenn wir in besagter Runde noch nicht einmal überhaupt versucht haben, einen Körpertreffer zu landen? Vielleicht wie gut ein Zufallsgenerator für Voice Samples funktioniert? Nun gut – um auf der Rangliste weiter nach oben zu kommen, wollen eure fünf Eigenschaften Stärke, Mut, Lebensenergie, Aus-



▲ Eine Reminiszenz an den Box-Opa (*Super Punchout*)? Die Wireframe-Kameraeinstellung eignet sich hier nur bedingt zum Spielen.



▲ Den fetten Klops werden wir schon auf die Bretter schicken – Karriere-Modus und Training sind aber genauso lieblos wie der Boxing geraten.

dauer und Schnelligkeit mit Sparrings-Partnern trainiert werden. Auch hier hätte man sich etwas Abwechslungsreicheres einfallen lassen können – geboxt wird sowieso schon die ganze Zeit. Seid ihr der Meinung, genug trainiert zu haben, könnt ihr einen der vor euch platzierten Schläger herausfordern. Die Engine an sich geht als durchschnittlich durch: Vier Buttons für Haken und Magenschwinger und weitere vier für diverse Ausweichmanöver klingen allerdings nach mehr, als tatsächlich geboten wird: *VB 3* schafft es mit seinen phlegmatisch agierenden Akteuren nicht, den Funken überspringen zu lassen. Musik gibt's während der auf vier Runden begrenzten Matches keine, dafür ein Mix aus Zuschauer-Murmeln und Anfeuerung des Coaches.

## Victory Boxing 3

**Boxsimulation**  
 ♂ → ♀  
 ■ Features  
 CP Ⓜ MC  
 DS Ⓜ Ⓜ  
 ■ Entwickler: Victor  
 ■ Hersteller: JVC/Virgin  
 ■ Preis: ca. 90 Mark  
 ■ Geeignet ab: 12  
 ■ Schwierigkeit: mittel  
 Grafik Musik Sound  
 49% -% 57%

**SPIEL SPASS 48%**



## Ralph's Meinung:

■ Was will man nur damit bezwecken? Wer soll's denn kaufen? Arcade-Box-Fans werden mit dem unglaublich spaßigen *Ready 2 Rumble Boxing* von Midway/Konami bedient und Simulationsfeticisten halten sich an EA's *Box Champions 2000*. *Victory Boxing 3* kann keinem von beiden auch nur annähernd das Wasser reichen, geschweige denn den eigenen durchschnittlichen Vorgänger verbessern. O.K., die Boxer wirken dank weichen Gelenken nicht mehr ganz so klobig, dafür hat das Gameplay deutlich an Rasanz eingebüßt, der Ring sieht einfach nur grauenhaft aus und die wenigen und noch dazu unpassenden Kommentare eures Trainers nerven. Dazu kommen happige Ladezeiten, ein Menü-Design aus der Steinzeit und ein dürftiger Pseudo-Create-a-Boxer-Modus. Auch dem trockenen Gameplay fehlt's deutlich an Substanz. Folge: Selbst eingefleischte Fans der Sportart werden die Disc spätestens nach einer Stunde enttäuscht aus der grauen Kiste feuern.

## Bronco und Pavel durften wieder ran!

Auch JVC hat wieder für teures Geld unsere Experten vom Goethe-Institut in Tschechien engagiert. Kleine Kostproben ihrer Leistung in *Victory Boxing 3* gefällig?

Englisches Original	Deutsche Fälschung
Sound and Vibration	Geräusch und Schwingung
Reset to Default	Originale Setzung zurücksetzen
Settings Controller Setting	(Oh yeah!) Regler setzen





▲ Wenn man nicht permanent die Kameraperspektive verstellt, ist es leider nahezu unmöglich, die genaue Position des Lochs auszumachen.

# PGA European Golf Tour

Der heilige Rasen ruft!

**A**uch ohne Lottogewinn und langjährige Erfahrung als Profigolfer endlich mal auf den schönsten Golfplätzen Europas spielen und sich mit den besten Spielern der Welt messen?

Mit der neusten Golfsimulation aus dem Hause Infogrames kein Problem. Das Entwicklerteam Sheffield House, das sich bereits für die PS-Version von *Actua Golf* verantwortlich zeigte, hat diese ur-europäische Serie für das N64 umgesetzt. Im Tour-Modus könnt ihr hier eine komplette PGA Tour-Saison mit so bekannten PGA-Teilnehmern wie z.B. Nick Faldo oder Sergio Garcia durchspielen. Eine Tour umfasst dabei die vier Original-Kurse Quinta do Lago, Druids Glen, Kungsängen und den K-Club in Irland. Sollte euch keiner der angebotenen Spieler zusagen, könnt ihr mit Hilfe eines Editors eigene Spieler erstellen und diese als euer Alter Ego auf den Rasen schicken. Untermalt wird das Geschehen durch die Kommentare der Original-BBC-Sprecher Peter Allis und Alex Ray, wobei sich Bemerkungen auf eher kurze und oft unverständliche Bemerkungen beschränken. Dank Motion-Capturing bewegen sich die Sportler fast so geschmeidig wie ihre Original-Vorbilder und verfügen z.T. auch über deren typische Special-Moves. Weiterhin zum Realismus tragen die wechselnden Wetterbedingungen und charakteristischen Eigenschaften der Golfer bei. So liegt dem einen Spieler der eine Kurs besser als der andere. Steuerungstechnisch verließ man sich völlig

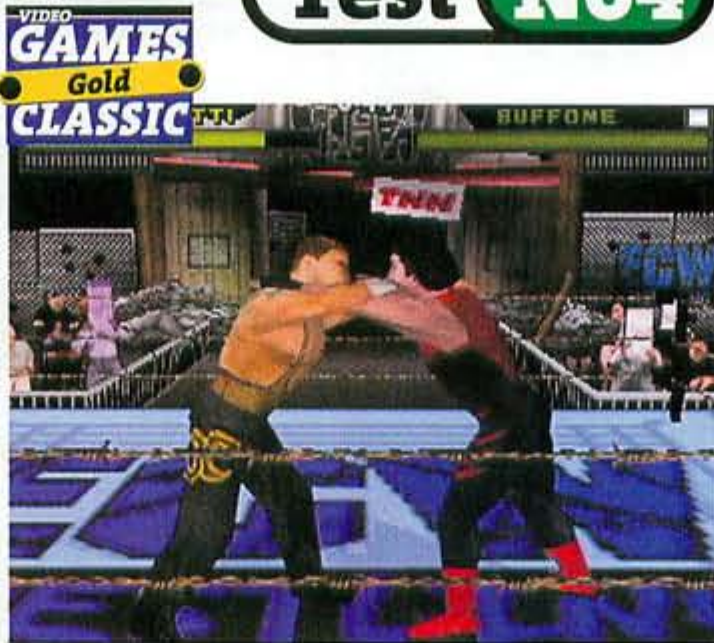
auf das für Golfspiele bewährte Swing-Meter, bei dem in erster Linie das auf die Sekunde genaue Drücken des Buttons über die Flugbahn des Balls entscheidet. **AB**

**PGA European Golf Tour**  
Golf Simulation  
Features  
S A US  
Datenträger: 128 MBit  
Entwickler: Sheffield House  
Hersteller: Infogrames  
Preis: ca. 99 Mark  
Geeignet ab: 6  
Schwierigkeit: mittel  
Grafik Musik Sound  
59% --% 67%

**Axel's Meinung:**

Ein bisschen *Mario Golf*, ein wenig ernsthafte Golfsimulation. So lässt sich *PGA European Golf Tour* wohl am treffendsten beschreiben. Dies mag zwar an sich kein schlechter Vorsatz sein, doch leider ist das Game anstelle von allem etwas zu sein, leider weder noch. Für ein Arcade-Golf wirkt das Spiel zu trocken und eingefleischte Golf Fans werden sich deutlich mehr spielerische Tiefe wünschen. Ein Übriges trägt die unansehnliche Grafik bei.

**SPIEL SPASS 65%**



▲ Hier gut zu erkennen: Bei der ECW wird gekämpft bis aufs Blut – wenn's sein muss, sogar mit Stacheldraht.

# ECW Hardcore Revolution

Mit Stacheldraht und Ziegelstein...

**S**chlag' ich dir die Rübe ein! Wenn Acclaim ein Wrestling-Game produziert, dann werden aber auch gleich alle Plattformen versorgt. Wie schon bei *WWF Attitude*, dem inoffiziellen Vorgänger, dürfen sich auch ECW-Fans auf allen Konsolen die Seele aus dem Leib prügeln.

Wie schon bei der in der letzten Ausgabe getesteten PlayStation-Version schlüpft ihr auch auf dem N64 in die Rolle eures Lieblings-Wrestlers und prügelt euch möglichst schnell die Rangliste nach oben. Geändert hat sich dabei zum PS-Pendant nicht viel: Die Grafik wirkt vielleicht einen Tick fehlerfreier, dafür müsst ihr N64-üblich auf sämtliche Filmschnipsel verzichten – großartig negativ wirkt sich dies aufs Gameplay aber selbstverständlich nicht aus. Nach wie vor findet ihr in den ausladenden Menüs den komplexen Wrestler-Editor, der im Vergleich zum *WWF*-Editor um einige Optionen erweitert wurde, in der Handhabung etwas einfacher zu bedienen ist, sowie diverse Events und den PPV-Editor. Auf der Soundseite sieht's auch recht gut aus, wenn auch die Effekte und Songs bei weitem nicht mit dem PlayStation-*ECW* konkurrieren können. Alles in allem: Optisch (bis auf die fehlenden Filmchen) etwas besser, akustisch einen Tick schlechter. **CD**



▲ Fast zu schön, um sie zu verprügeln...

**Christian's Meinung:**

*ECW Hardcore Revolution* ist ein durchaus sehr gutes Wrestling-Game. Dass die ECW hierbei wahrscheinlich nur echten Hardcore-Wrestling-Fans bekannt sein dürfte, darf dabei natürlich nicht negativ bewertet werden – wenn auch die Atmosphäre nicht so gut rüberkommt, als wenn ihr Goldberg oder Stone Cold über die Matte steuern würdet. Was mich allerdings schon etwas aufregt, ist, dass das Game nahezu identisch zum „Vorgänger“ *WWF Attitude* ist. Ein paar Verbesserungen im Detail machen halt einfach kein neues Game.

**ECW Hardcore Revolution**  
Wrestling  
Features  
DS A G  
Datenträger: 256 MBit  
Entwickler: Acclaim  
Hersteller: Acclaim  
Preis: ca. 100 Mark  
Geeignet ab: 12  
Schwierigkeit: mittel  
Grafik Musik Sound  
78% 74% 79%

**SPIEL SPASS 82%**



▲ Grafisch klarerweise die beste Version – das durchwegs gute Gameplay blieb unverändert.

# ECW Hardcore Revolution

Alle f'n Konsolen durch? That's damn f'n right folks!

**S**o, so. Nach PlayStation, Nintendo64 und GBC ist nun also Dreamcast an der Reihe. Wollen wir doch mal sehen, was uns die DC-Version von *ECW Hardcore Revolution* so zu bieten hat...

Die Unterschiede im Gameplay halten sich zu den Vertretern auf den anderen Plattformen verständlicherweise in Grenzen, deshalb wollen wir an dieser Stelle ohne Umschweife zu den Hardware-technischen "Erweiterungen" kommen. Im Gegensatz zur ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten N64 *ECW* finden wir auf Segas Baby wieder alle FMV-Sequenzen, die sogar noch einen Tick crisper wirken als noch auf der PlayStation (Test in der letzten Ausgabe). Auch die Songs klingen hier wieder so, wie sie ursprünglich sein sollten, und dröhnen recht satt aus den Boxen. Wie es sich gehört, hebt sich auch die grafische Gestaltung von den anderen Versionen ab, wenn wir auch anmerken müssen, dass wir auf DC doch noch einiges mehr erwartet hätten. Nichtsdestotrotz sind die Animationen der einzelnen Wrestler großartig gelungen und vermitteln eine perfekte Atmosphäre, die nur durch das unmotivierte Publikum etwas getrübt wird. An der Options-Vielfalt und dem ausgeklügeltem Move-Repertoire gibt es sowieso nichts zu mokieren. **CD**



▲ Kick ins Genick: Jaja, Wrestling ist kein Sport für Weicheier.

**ECW Hardcore Revolution**  
Wrestling  
Features  
GP VP A  
Entwickler: Acclaim  
Hersteller: Acclaim  
Preis: ca. 100 Mark  
Geeignet ab: 12  
Schwierigkeit: mittel  
Grafik Musik Sound  
79% 78% 83%

**SPIEL SPASS 83%**

**Christian's Meinung:**

Ich weiß – ich hänge mich daran auf! Aber hey – *ECW Hardcore Revolution* ist kein wirklich neues Game. Trotzdem muss ich eingestehen, dass die DC-Version wieder einmal sehr gut gelungen ist und Multi-Konsoleros vor keine schwierige Wahl stellt: Wer zwischen PS, N64 und DC wählen kann, sollte sich auf alle Fälle den DC-Wrestler zulegen. Wenn auch die Hardware nicht unbedingt optimal ausgereizt wird.

# Army Men Sarge's Heroes

Und der Krieg nimmt kein Ende!



▲ Du bist Geschichte und weißt es nicht einmal. So ein Sniper-Modus ist schon was Feines.



▲ Aus dem sicheren Hinterhalt lassen sich die Gegner mit Granaten ausschalten.

**W**ieviel Plastik muss noch vergossen werden? Nach dem eher öden *Army Men 3D* und dem um Längen unterhaltsameren *Army Men: Air Attack* schickt uns 3DO mit *Army Men: Sarge's Heroes* in die mittlerweile dritte Konsolenschlacht der kleinen Plastiksoldaten.

Euer Erzfeind ist nach wie vor der böse General Plastro mit seinen braunen Horden. Nicht nur, dass dieser Vorzeigebösewicht einen geheimen Zugang in die reale Welt mit all ihren Widrigkeiten für Spielzeugfiguren gefunden hat, er hat auch die besten Soldaten der grünen Armee, nämlich das legendäre Brava-Team gekidnappt. Und nur Vorzeigeheld Sarge ist übrig, um sie zu retten. Anfangs noch in der Welt der Spielzeuge, finden die Kämpfe später in der echten Welt statt. Dort ergeben sich selbstverständlich allein auf Grund der ungewöhnlichen Größenverhältnisse kuriose Situationen. Jeder Level beginnt mit einem Briefing, das euch mit den meist mehreren zu erfüllenden Aufgaben vertraut macht. Eines ist allerdings in allen Einsätzen gleich: Ohne einen wohl überlegten Einsatz der unzähligen Waffen habt ihr kaum eine Chance, die Level heil zu überstehen. Überhaupt solltet ihr euch jeden Schritt gut überlegen und nach Möglichkeit feindliche Soldaten bereits aus sicherer Entfernung mit dem Sniper-Gewehr ausschalten. Zwar wurden die Medi-Paks erfreulicherweise großzügig verteilt, dennoch kann man ja bekanntlich nie vorsichtig genug sein und sollte jede Deckung nutzen. Technisch macht das Game an sich einen guten Eindruck und vermittelt sehr überzeugend den angestrebten Plastik-Charme, auch wenn sichtbare Pop-Ups und manchmal schwer erkennbare Gegner den Eindruck trüben. Leider verdirbt jedoch die nervige Kamera ein wenig den Spaß. Wenn ihr euch langsam und gradlinig durch die Level bewegt, gibt es zwar keine Probleme, doch jede abrupte Richtungsänderung lässt die Kamera mit einer solch massiven Verzögerung folgen, dass ihr einem eventuellen Hinterhalt schutzlos ausgeliefert seid. **AB**



### Axel's Meinung:

Ich muss zugeben, dass ich einfach auf den Charme dieser kleinen Plastikmännchen stehe. Umso mehr stört es mich, dass so ärgerliche Patzer wie die schlechte Kamera und die fehlenden Speichermöglichkeiten den Spaß fast schon verderben. Hier hätte ein wenig Feinarbeit nicht geschadet. Trotzdem macht es einfach Spaß, sich eine kleine Strategie zurecht zu legen und diese dann langsam über den Boden robbend oder auch wild um sich schießend zu realisieren.

**Gut!**

„Kein bisschen Blut vergießen“



### Shortcut

- 😊 witzige Einfälle
- 😊 Level lassen sich auf unterschiedliche Arten lösen
- 😊 witziger 4-Player-Deathmatch-Modus
- 😊 gefundene Fahrzeuge können benutzt werden
- 😞 keine Savepoints innerhalb der Level
- 😞 schlechte Kameraführung

### Army Men Sarge's Heroes

Action-Adventure



Features



- Datenträger: 256 Mbit Modul
- Entwickler: 3DO
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound  
71% 73% 69%

**SPIEL SPASS 70%**

# Army Men Sarge's Heroes

Kämpfen bis zum letzten Tropfen Plastik!



▲ Ob ihr es glaubt oder nicht: Dieser feindliche Soldat hat sich schlichtweg geweigert, in dieser Kameraperspektive zu sterben oder aber uns anzugreifen.

**I**m Prinzip handelt es sich bei der PS-Variante um das exakt gleiche Spielprinzip wie auch schon bei der N64-Version.

Mit einem kleinen Unterschied. Während die Nintendo-*Army Men* noch unter kleinen, aber nichtsdestotrotz störenden Problemen wie einer schlechten virtuellen Kameraführung zu leiden hatten, setzt die PS-Umsetzung noch eins drauf. Und wie! Angefangen bei der merklich schlechteren Steuerung, die ein präzises und intuitives Steuern der Soldaten fast unmöglich macht, über die miese KI und die schlechte Kollisionsabfrage bis hin zur miesen technischen Umsetzung läuft hier so ziemlich alles schief, was schiefgehen kann. So kann es durchaus passieren, dass ihr auf einen Gegner zu marschiert und dieser euch völlig ignoriert. Das wäre ja an sich eine coole Sache, wenn man dem Guten jetzt mit einem gezielten Schuss das Lebenslicht ausblasen könnte. Doch leider geht das einfach nicht. Erst wenn ihr euch von hinten nähert, erkennt euch der Feind und zeigt sich für eure Kugeln aufnahmebereit. Auch in grafischer Hinsicht ist das Game deutlich schlechter als die Nintendo-Variante ausgefallen. So erschwert euch ein extrem störender Grafikaufbau, kombiniert mit einer gigantischen Nebelwand, die Orientierung bis zu einem nicht mehr tolerierbaren Maße, und während die Männchen noch einigermaßen OK aussehen, passen sie leider überhaupt nicht zum völlig pixeligen Hintergrund. Einziger Vorteil der PS-Variante sind die witzigen FMV-Sequenzen, die euch den Verlauf der Story vermitteln. **AB**



▲ Wenigstens die Waffen sind die selben geblieben. Beachtet übrigens mal die blaue Wand im Hintergrund. Wer hat die wohl gebaut...



**Naja!**

„Lieber im Sandkasten verbuddeln“

### Axel's Meinung

Mein Gott, während es mich bei der Nintendo-Version nur geärgert hat, macht mich hier die Verhöhnung dieses genialen Spielprinzips richtig wütend. Wie kann man ein Spiel nur so lieblos umsetzen. Wenn ich die Entwicklung der Konsolen-*Army Men* so ansehe, dann bleibt nur zu hoffen, dass vielleicht eine gründlich überarbeitete DC-Version folgt. Empfehlen kann ich dieses Machwerk auf jeden Fall keinem.

### Shortcut

- 😞 an sich interessantes Spielprinzip
- 😞 witzige Zwischensequenzen
- 😞 miese Graphik
- 😞 schlechte Kameraführung
- 😞 nervige Steuerung

### Army Men Sarge's Heroes

Action



Features



- Entwickler: 3DO
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 89 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound  
42% 65% 55%

**SPIEL SPASS 44%**

# Battle Tanx: Global Assault

Panzer-Action ohne Ende



▲ Herumstehende Gebäude lassen sich in Stücke schießen.

**B**ereits der erste Teil dieses futuristischen Tank-Shooters konnte durch sein actiongeladenes Spielprinzip und seinen witzigen Mehrspieler-Modus überzeugen. Nun präsentiert 3DO den in vielerlei Hinsicht verbesserten Nachfolger.

Im ersten Teil ging es darum, mit eurem Kampfpanzer eure Frau vor marodierenden Banden zu beschützen. In der Fortsetzung findet ihr euch nach einer Intrige als von allen Gejagter wieder. Da eure Gegner natürlich auch nicht zu Fuß unterwegs sind, sondern sich ebenfalls in schwerbewaffneten Panzern fortbewegen, sind explosive Auseinandersetzungen natürlich vorprogrammiert.

Als Faustregel könnt ihr davon ausgehen, dass die euch gestellten Aufgaben umso härter zu bewältigen sind, je besser ihr euren Panzer mit den herumliegenden Extras aufmotzen könnt. Neben klassischen "Search & Destroy"-Leveln habt ihr es auch mit anspruchsvolleren Aufgaben wie dem Beschützen eines Konvois zu tun.

Das Repertoire an Extras kann sich wie bereits im ersten Teil sehen lassen. Angefangen bei Puls-Lasern die selbstständig den Screen solange absuchen, bis sie einen Gegner finden, über abprallenden Geschosse, mit denen ihr um die Ecke schießen könnt, bis hin zu einem Schutzschild, der euch im Predator-Stil für Gegner unsichtbar macht. Es ist jedoch Eile geboten, denn auch die Gegner schnappen sich die herumliegenden Extras und sind somit natürlich noch schwerer zu knacken, als sie ohnehin schon sind. Durch das Einsammeln von Credits könnt ihr euch je nach finanzieller Lage neue Vehikel kaufen, die sich wiederum durch besondere Waffen auszeichnen. So verfügen manche der leider nicht ganz billigen Geräte über so nützliche Hilfsmittel wie Flammenwerfer oder Sniper-Laserguns.

Einzig der zwar flüssige, aber nicht sonderlich schnelle 4-Player-Modus wirkt heutzutage nicht mehr ganz zeitgemäß und lässt durch sein eher bescheidenes Spieltempo keine so rechte Action aufkommen. Allerdings macht es einen Haufen Spaß, mit einem Kumpel zusammen das Hauptspiel im CoOp-Modus via Splitscreen durchzuzocken.



◀ Der 2-Player-Modus erlaubt es euch, den Story-Modus gemeinsam zu bestreiten. Im 4-Player-Game heißt es "Jeder gegen Jeden". Yeah!



**GUT!**

"Ein gradliniger Shooter für Genrefreunde"

### Axel's Meinung:

An sich kann man *Battle Tanx: Global Assault* nicht viel vorwerfen. Die Grafik geht voll in Ordnung, die Missionen sind fordernd und Kritikpunkte des ersten Teils wie die relativ langsame Anvisierung der Gegner wurden verbessert. Einzig das allgemein etwas langsame Spieltempo dürfte manchen Shoot'em-Up-Freunden ein kleiner Dorn im Auge sein. Doch Panzer sind nun mal keine D-Züge und immerhin wird man durch interessante Extrawaffen und viele verschiedene Fahrzeuge entschädigt.

### Shortcut

- ☺ viele verschiedene Panzer
- ☺ interessante Extrawaffen
- ☺ abwechslungsreichere Missionen als beim Vorgänger
- ☹ etwas behäbiges Spieltempo

### Battle Tanx: Global Assault

Shoot'em Up

4 → 4 4 4 4

Features



- Datenträger: 128 MBit
- Entwickler: 3DO
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 89 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound  
72% 65% 67%

**SPIEL SPASS 77%**

# Star Ixiom

Galaga in 3D?



◀ Auf der Heimat-Basis lasst ihr euer Schiff reparieren und rüstet es mit neuen Gimmicks auf.



◀ Nix los im Weltraum. Bis auf die paar Sternchen und hässlichen Feinde werdet ihr nicht gerade viel sehen.

**N**ach solchen Hits wie *Soul Calibur* auf Dreamcast oder der *Tekken*-Serie versucht's Namco nun im 3D-Shooter-Genre und präsentiert uns mit *Star Ixiom* einen lauen *Wing Commander/Colony Wars*-Aufguss.

Die Hintergrund-Story ist hierbei so alt wie das Science-Fiction-Genre selbst, doch wie sollte man sonst actiongeladene Weltraum-Kämpfe inszenieren, wenn nicht irgendein schlecht gelaunter Aggressor für Unruhe sorgen würde? Diesmal sind es jedoch gleich fünf Alien-Rassen, die sich die Erde als Ziel ihrer Eroberungspläne ausgesucht haben. Als Elite Pilot Roy Heineken schwingt ihr euch nun in einen der fünf zur Verfügung stehenden Raum-Gleiter und wärmt den hochtechnisierten Sadeen, den Space-Bugs Galaga (na, erinnert sich noch wer?) und drei weiteren Rassen mit Missiles und Laser-Salven den intergalaktischen Hintern an. Drei Spielmodi stehen euch gleich zu Beginn zur Verfügung, wobei Training wohl keines Kommentars bedarf, Command warpt euch sofort in die Hitze des Gefechts und konfrontiert euch mit einem unablässigen Gegnerstrom. Die echte Action kommt aber im Conquest-Mode auf: Dort müsst ihr neben den Kämpfen im unendlichen All auch noch strategische Entscheidungen auf einer galaktischen Übersichtskarte treffen, Heimatbasen beschützen und bei Wissenschafts-Einrichtungen neu entwickelte Items abholen. Weder grafisch noch Soundtechnisch kann *Star Ixiom* mit den Genre-Größen mithalten und bietet auch durch die Verquickung zweier Genres nicht unbedingt ein Mehr an Spielspaß.



▲ Auf dieser Einsatzkarte bewegt ihr euch von einem Krisenherd zum nächsten. Viel Taktik ist hierbei allerdings nicht vonnöten.



**Naja!**

"Ab in die Tonne damit!"

### Christian's Meinung:

Was'n Langweiler. Die erste halbe Stunde mag man ja noch gespannt der Dinge harren, die da wohl noch kommen mögen, wenn aber auch nach zwanzig Einsätzen nichts wirklich Neues geboten wird, schmeißt man das Pad recht schnell in die Ecke – die äußerst langweilige Präsentation vermag es gekonnt, diese Reaktion zu verstärken. Bis auf die einfachen Controls fällt mir persönlich jetzt kein positiver Punkt ein – außer, dass vielleicht das Intro noch ganz nett ist. Vergessen wir's!

### Shortcut

- ☺ einfache Controls
- ☺ nette Lichteffekte
- ☹ extrem repetitives Gameplay
- ☹ keine Vorhaltemarkierung bei Feindschiffen
- ☹ gähnend leerer Weltraum
- ☹ flacher Strategieteil

### Star Ixiom

Space-Shooter/Strategie

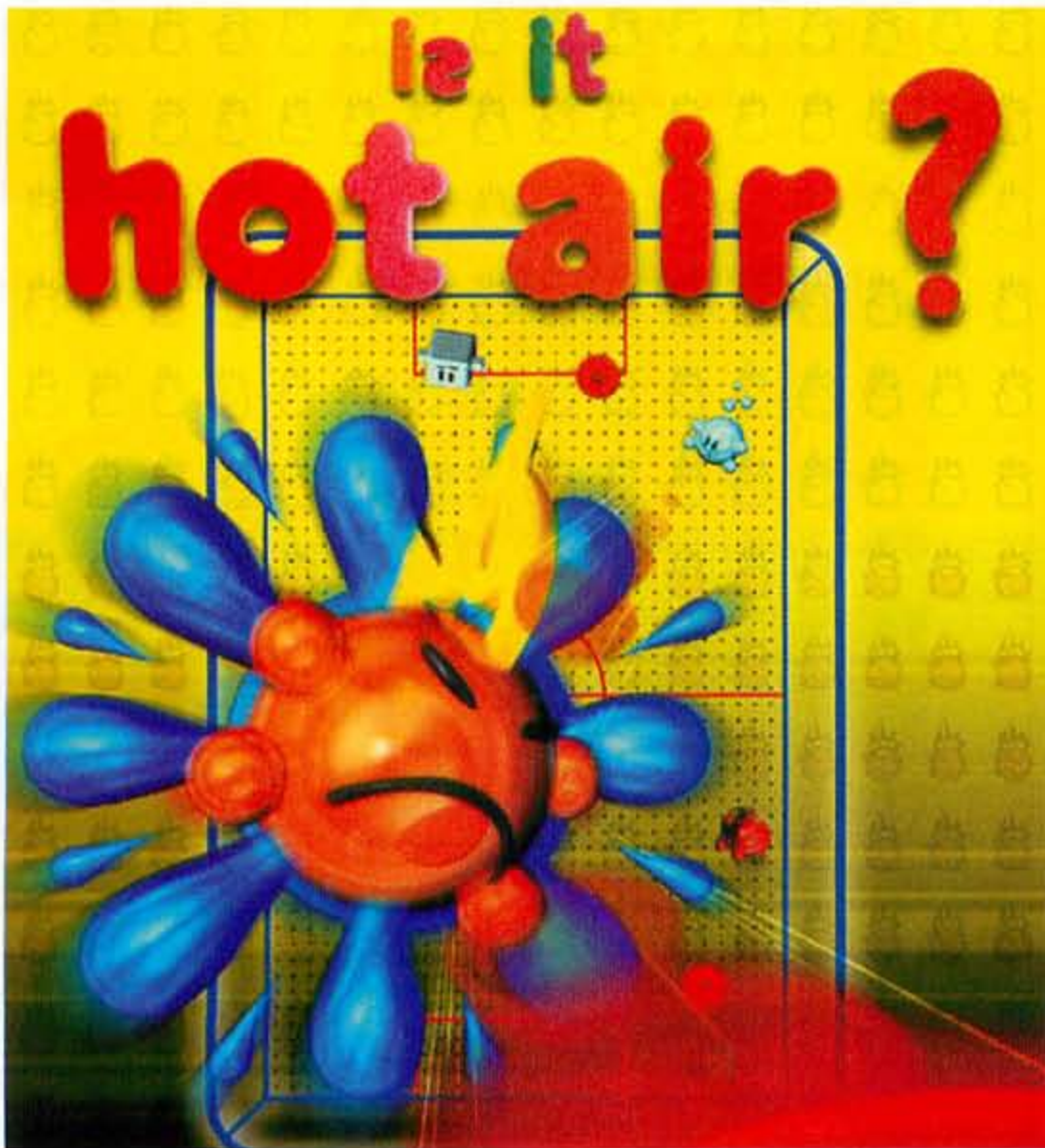
Features



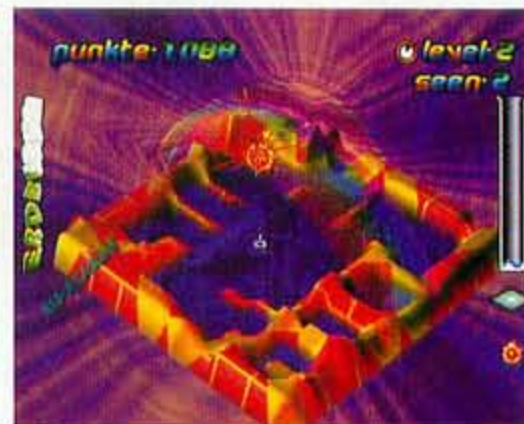
- Entwickler: Namco
- Hersteller: Sony
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound  
54% 66% 51%

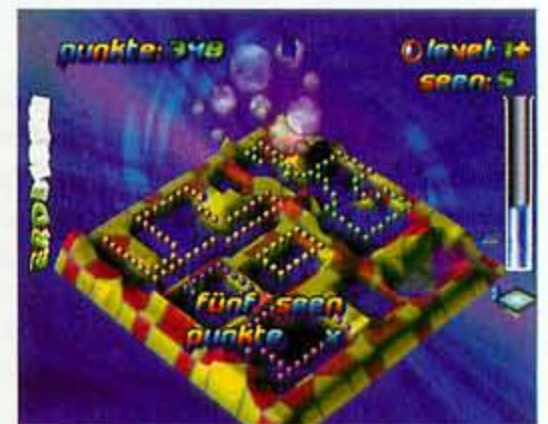
**SPIEL SPASS 56%**



▲ Da haben wir wohl nicht aufgepasst und durch zu hohe Gebirge ein Erdbeben provoziert. Das Spielfeld werdet ihr nachher nicht mehr wieder erkennen.



▲ Juhuu – ein Lava-Brocken! In diesem Fall kommt er uns ganz gelegen, manchmal erscheint er aber auch zu vollkommen unpassenden Zeitpunkten.



▲ Je mehr Seen ihr bildet, desto mehr Punkte gibt's auch – allerdings steigt dadurch auch das Risiko, durch Bomben und Wasserminen alles zu verlieren.



# Wetrix+

Oh mein Gott! Es regnet! Es regnet!

## Shortcut

- 😊 nette Spiel-Idee
- 😊 witzige Sound-Effekte
- 😞 teilweise arg unübersichtlich
- 😞 Steuerung nicht optimal
- 😞 mit zunehmender Spieldauer kommt nix Neues mehr...
- 😞 schwache deutsche Übersetzung: „Einsparung – Energie nicht wegdehnen.“ :))

## Wetrix+

Geschicklichkeit



Features

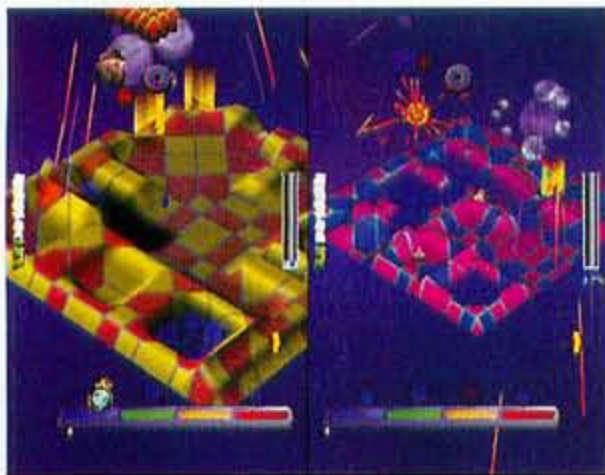


- VP
- Entwickler: Zed Two
- Hersteller: Infogrames
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: hektisch

Grafik Musik Sound  
62% 71% 75%

**SPIEL SPASS 67%**

**S**chon auf dem Nintendo 64 konnten sich die Puzzler unter euch an diesem feuchten Wasserspaß erfreuen, nun folgt endlich mit einiger Verspätung die DC-Version. Alle Luken dicht und fertigmachen zum Tauchgang!



▲ Klarerweise das Spaßigste am ganzen Spiel: der Zweispieler-Modus.

Was bald mit Hektik pur enden wird, beginnt aber eigentlich recht relaxt und gemächlich. Zu Beginn seht ihr auf dem Screen eine aus der Iso-Perspektive dargestellte, quadratische Ebene, auf die von oben verschiedene Symbole fallen. Zum einen gibt es die sogenannten "Uppers", die in den unterschiedlichsten Formen für Erhebungen auf eurer Ebene sorgen. Ihnen gegenüber stehen die "Downers", die das Gegenteil bewirken und gebildete Hügel wieder abbauen. Nun solltet ihr versuchen, mit den zu Beginn herunterfallenden

"Uppers" kleine Becken zu bilden, in denen ihr die bald erscheinenden Wolken auffangen könnt. Ziel ist es nämlich, möglichst lange zu "überleben", ohne dass auch nur ein Tropfen Wasser das Spielfeld verlässt. Was nun noch relativ simpel zu bewerkstelligen klingt, wird spätestens nach einigen Minuten recht tricky, da einerseits eure Bassins überzulaufen drohen, andererseits fiese Bomben (die ihr auch irgendwo platzieren müsst) euer Spielfeld nach und nach in Schutt und Asche legen. Gegen das Überlaufen eurer kleinen Seen helfen euch ab und an auftauchende Lava-Brocken, die das gesammelte Wasser wieder verdunsten lassen, durch Bomben entstandene Löcher füllt ihr mit den üblichen "Uppern" wieder auf. Bei den Lava-Brocken ist allerdings Vorsicht geboten: Zwar sind sie in den meisten Fällen eure Retter in der Not, treffen sie aber nicht auf Wasser, sondern auf normalen Boden, haben sie die gleiche Wirkung wie Bomben. Wer nun denkt, er müsse nur ein relativ kleines Becken so hoch wie möglich aufstapeln, um dort das Wasser aufzufangen, und den Rest des Spielfeldes für Bomben freigibt, der wird bald mit einem anderen Problem konfrontiert: dem Erdbeben. Je mehr "Gebirge" ihr aufbaut, desto größer wird die Erdbebengefahr, und so müsst ihr immer darauf achten, mit "Downern", Bomben oder Lava-Brocken auch wieder einige Erhebungen zu zerstören. Boni für große Seen, Wasserminen, Eis-Symbole, die eure Seen einfrieren und Combo-Boni für das Verdampfen

von Wasser sorgen für gepflegte Hektik am Screen. Habt ihr gerade einen Kumpel bei der Hand, könnt ihr auch zu zweit gleichzeitig loslegen, wobei der Bildschirm vertikal geteilt wird. Die Grafik gibt sich für einen Puzzler gewohnt schlicht (und teilweise unübersichtlich), der Sound mit witzigen Blubber-Geräuschen und cooler deutscher Sprachausgabe (aber mieser Text-Übersetzung) weiß zu gefallen. Wer unbedingt puzzeln will, sollte mal reinschauen, auch wenn die Langzeitmotivation nach einigen Stunden stark nachlässt.



Gut!

„Ein feuchtfröhliches Vergnügen“

## Christian's Meinung:

Was geht ab? Anfangs dachte ich noch, was für ein lahmes Game da auf mich zukommt – nach einigen Runden, wenn man dann mal ein paar Strategien checkt und relativ weit kommt, wird's aber ganz schön funny – und endlos hektisch! Was mich am ansonsten ganz netten Gameplay allerdings wahnsinnig gestört hat, ist die oft herrschende Unübersichtlichkeit. Dadurch, dass ihr das Iso-Spielfeld nicht drehen könnt, ist die Sicht nach hinten oft durch einige Gebirge versperrt und ihr könnt nur erahnen, wo ihr aufbauen bzw. einstampfen müsst. Auch die eingblendeten Schriften, wenn ihr Boni erhaltet oder ein Ereignis (Erdbeben, etc.) angekündigt wird, verwirren sekundenlang. Trotzdem, ein nettes Game das zwar nicht annähernd Classic-Qualitäten besitzt, Genre-Liebhabern aber doch einige Zeit Freude bereiten wird.

# Brunswick Circuit Pro Bowling 2

## Alles beim Alten geblieben?

**W**as soll uns diese Headline sagen? Ganz einfach: Das Gameplay ist zwar nach wie vor tadellos (naja – für eine Bowling-Simulation halt), doch die Veränderungen finden sich nur im Detail. Der zweite Teil von *Brunswick Circuit Pro Bowling* ist eher als Add-On-Disc zu verstehen.

Nachdem ihr euch euren Lieblings-Bowler ausgesucht habt bzw. euren eigenen Kugel-Schwinger im spartanischen Create-Menü erstellt habt, geht's auch schon ohne Umschweife los auf die Lane. Wer mit Video-Game-Bowling bisher noch nichts am Hut hatte, dem sei vorerst ein kleines Training nahege-



▲ Links das Power-Meter für Digital-Steuerung, rechts dasselbe für Analog-Liebhaber. Beide Varianten funzen problemlos.



den Stick nach vorne bewegt, spricht ob ihr etwas nach links oder rechts abweicht, bestimmt ihr so den Spin.



▲ Verschiedene Kamera-Einstellungen setzen das Geschehen möglichst "spektakulär" in Szene, die Präsentation ist aber insgesamt gesehen unterdurchschnittlich.

legt, um sich mit den Controls vertraut zu machen, alle anderen können gleich in eines der vielen PBA (Professional Bowler Association)-Turniere einsteigen – bis zu acht Spieler können sich dabei messen. Sobald ihr euch für die jeweilige Lane passende Kugel entschieden habt, stellt ihr noch Stoß-Richtung und Power ein und beobachtet dann euren Charakter aus verschiedenen Kameraperspektiven. Spielt ihr nur mit Digital-Pad, werden nun zwei Balken eingeblendet, die wie bei Golf-Spielen üblich auf dem Zwei-Punkt-System beruhen. Beim ersten Mal gebt ihr mittels Tastendruck den genauen Kraftaufwand an, der zweite Druckpunkt bestimmt den Effekt. Mit dem Analog-Stick läuft diese Aktion auf einmal ab: Stick nach hinten baut euer Power-Meter auf, sobald ihr den Stick nach vorne bewegt, wird die Kugel geschoben. Je nachdem, wie exakt ihr



### Shortcut

- akkurate Simulation
- tadellose Steuerung
- ☹ langweilige Grafik
- ☹ nervender Sound

### Brunswick Circuit Pro Bowling 2

Bowling-Slim



#### Features



- Entwickler: Adrenalin
- Hersteller: Softgold
- Preis: ca. 100 Mark
- Geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: mittel

Grafik Musik Sound  
47% 45% 57%

SPIEL SPASS 71%

## Christian's Meinung

■ Schon der erste Teil, *Brunswick Circuit Pro Bowling* hat mir sehr gut gefallen, wobei sich aber immer die Frage stellt, welchen Sinn nur Bowling (wie auch Dart, Billard oder Flipper) überhaupt auf Konsolen macht. Beachtet also bei dieser Wertung speziell, dass dieses Game außer Konkurrenz getestet wurde und wirklich nur Bowling-Fans Spaß machen wird. Schade, dass sich zum ersten Teil bis auf eine etwas überarbeitete Kameraführung und neuem Menü-Design eigentlich relativ wenig getan hat. Auch grafisch und soundtechnisch (die Mücke nervt enorm) wurde nicht viel verbessert. Wer den ersten Teil besitzt, sollte es sich zweimal überlegen, ob er nun wieder zuschlägt – alle, die an Bowling interessiert sind und noch kein Game dieses Genres besitzen, könne bedenkenlos zuschlagen.

# Amerzone – Das Testament des Forschungsreisenden

Point'n-Click-Adventures sind ja auf der PS stark unterpräsentiert. Trotzdem – müssen wir uns deshalb mit so etwas zufrieden geben?

**D**och Stopp! Wir wollen ja nicht gleich so negativ loslegen. Den Versuch, ein astreines PC-Point'n-Click-Adventure akkurat auf die PlayStation umzulegen, sollte zumindest etwas Anerkennung finden.

Doch gerade in diesem Punkt liegt der vielzitierte Hund begraben: Was auf dem PC dank hoher Auflösung noch halbwegs annehmbar rübergebracht wurde, verkommt auf Sonys Kiste einfach zur kleinen Freak-Show. Ihr steuert dabei den Protagonisten aus der Ego-Perspektive auf eurer Suche nach dem mysteriösen Land Amerzone durch die Gegend und könnt das Terrain dabei jederzeit in einem 360°-Radius

unter Augenschein nehmen. Dies mag vielleicht ganz annehmbar klingen, versagt aber bei der technischen Umsetzung total. Ihr bewegt euch nicht flüssig, sondern nur blockweise vorwärts, während um euch eine Art Fototapete (die übrigens grausam aufgelöst ist und einfach nur mies aussieht) gespannt ist. Dreht ihr euch um eure eigene Achse bzw. blickt nach oben oder unten, wird die Landschaft dabei dermaßen verzerrt, dass ihr euch binnen weniger Minuten in einen fürchterlichen Drogenrausch versetzt fühlt. Doch neben der Grafik wissen auch die simplen Rätsel der Marke: Finde Objekt A und benutze es mit Objekt B keineswegs zu fesseln. Während eurer Reise werdet ihr ständig mit irgendwelchen

## Christian's Meinung

Naja!

■ So gern ich diese Adventures mag (ich steh zum Bleistift voll auf *Discworld*) – *Amerzone* kann ich nicht das Geringste abgewinnen. Dass man im grafischen Bereich sicherlich Abstriche machen muss, ist schon klar, aber dermaßen hässliche Landschaftsoptiken bekommt man wahrlich selten vorgesetzt. Die Suche nach Gegenständen gestaltet sich dank überdimensionierten Cursor aufreibend und langweilig schon nach kurzer Spieldauer. Nein – da spiele ich doch lieber noch mal *Discworld Noir* durch.

dubiosen Hinweisen zugemüllt, die weder recht aufregend zu lesen sind, noch irgendwelche Atmosphäre vermitteln. Zumindest ansehen müsst ihr diese aber trotzdem, da ansonsten einige der Rätsel nicht lösbar sind. Die Suche nach pixelgroßen Items gestaltet sich zudem dank plumpem Kugel-Cursor ziemlich mühselig und schnell abtörend. Macht lieber einen Bogen drum.

### Shortcut

- ☹ lasst mal überlegen...
- ☹ miese Grafik
- ☹ nervender Sound (wenn überhaupt mal vorhanden)
- ☹ ewige Ladezeiten
- ☹ null Atmosphäre
- ☹ miserabler Cursor

### Amerzone

Point'n-Click Adventure



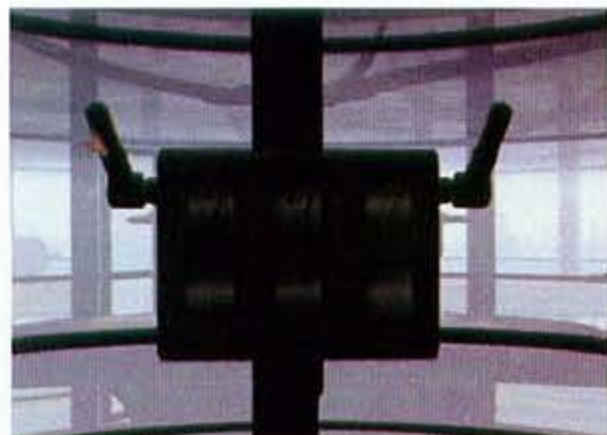
#### Features



- Entwickler: Microids
- Hersteller: Microids
- Preis: ca. 90 Mark
- Geeignet ab: frei (aber wer spielt das schon freiwillig?)
- Schwierigkeit: je nach Glück

Grafik Musik Sound  
29% 17% 32%

SPIEL SPASS 35%



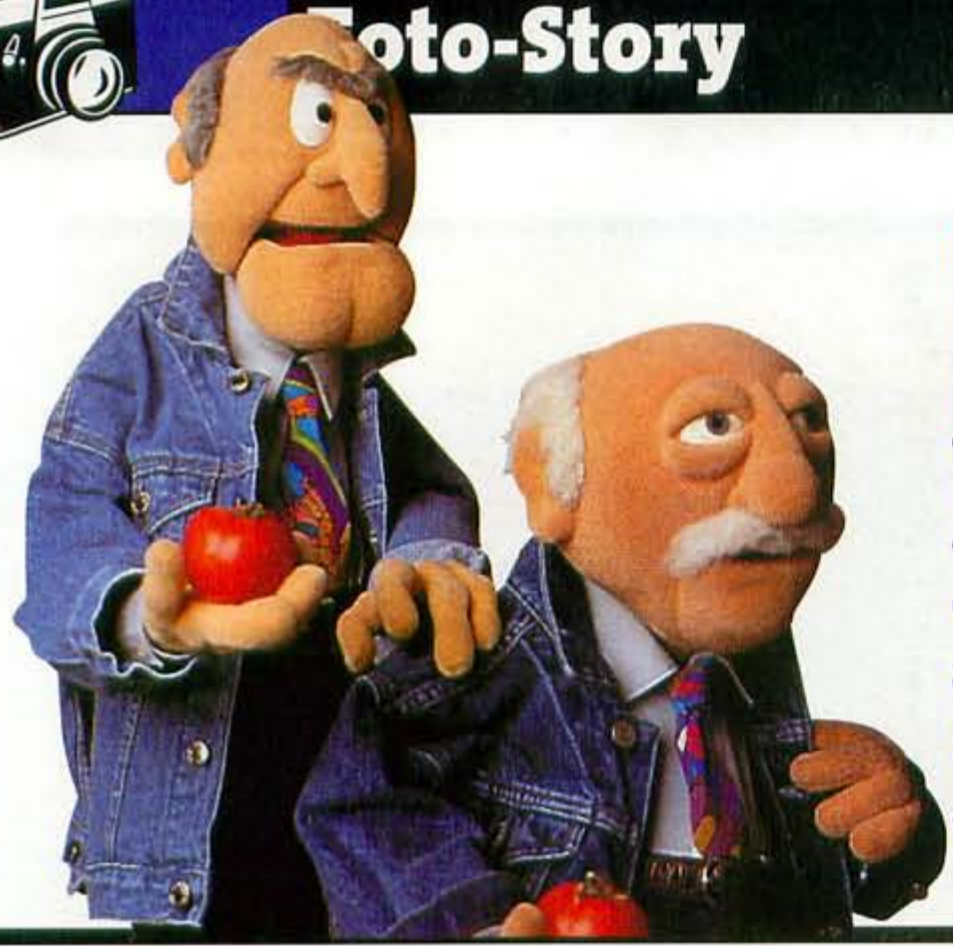
▲ Tja – ein typisches Amerzone-Rätsel: Findet den richtigen Code und gebt ihn an dieser Apparatur ein... wie aufregend!



▲ Tja – der alte Sack macht's wohl nicht mehr lange. Bevor er aber den Löffel abgibt, bittet er euch, seine Expedition fortzusetzen.



▲ Tja – man lernt nie aus. Über die Fauna und Flora von Amerzone werdet ihr im Laufe eures Abenteuers noch viel lesen.



**W**ir sind ja einiges gewöhnt. Neben unzuverlässigen Pressemenschen machen uns nach Artikeln gierende Chefredakteure, nicht funktionierende Testmuster und höllische Arbeitszeiten das Leben schwer. Aber was soll's? Damit kann man umgehen. So richtig aus der Bahn geworfen wurden wir aber, als sich inmitten des alltäglichen Redaktionstrubels folgende, unglaublich klingende Geschichte zutrug. Aber genug der Worte: Seht einfach selbst.

Der Kerl grinst mich so freundlich an. Hmm. Ich glaube, der will mich provozieren. So nicht, Bürschchen...



In einem kleinen Weidenkörbchen lag einsam und von seinen Artgenossen ausgesetzt ein kleiner, grüner Frosch. Zu unserer ohnehin schon großen Verwunderung gesellte sich ungläubiges Staunen, als wir erkannten, dass es sich bei dem Frosch um Kermit, den Star der beliebten TV-Serie "Muppetsshow" handelte. Kaum hatte sich unsere Überraschung halbwegs gelegt, besannen wir uns auf unsere bekannten Tugenden und behandelten den kleinen Neuankömmling mit der uns typischen offenerzig-freundlichen Art, mit der wir allem Neuen oder für uns Nicht-Verständlichen begegnen...



Nicht nur Axel, nein, sämtliche Redaktions-Mitglieder waren über den unverhofften Besuch höchst erfreut und versuchten sich gegenseitig in der Bekundung ihrer Sympathien zu übertrumpfen. Doch alles hat ein Ende und nach einigen Stunden des witzigen Beisammenseins wurde das kleine grüne Ding langweilig und landete mit den Leserbriefen im Mülleimer. Die Redaktion wandte sich zwischenzeitlich wieder einer entspannenden Runde *House of the Dead 2* zu...



Leider unterschätzten wir unseren kleinen Freund. Unbemerkt ließ er seine magischen Kräfte wirken und nahm so grauenvolle Rache an seinen Peinigern (wir hätten ihn doch besser verbrennen sollen...).



Mi Mi Mi Mi MiMi Mi  
Mi Mi MiMi Mi Mi Mi  
MiMi Mi Mi Mi Mi

Was schaust du so blöd?  
Nur weil ich die Haare  
nicht gekämmt hab?



Seit wann hat  
Christiane so eine  
Hühnerbrust?



Spinn ich, oder  
hat Heidi gerade  
ge"oinkt"?

Einige Redakteure erfuhren eine seltsame Verwandlung, die sie jedoch selbst gar nicht sofort wahrnahmen. Als erster wurde Axel stutzig.

ToX checkte mal wieder gar nix. Seelig sind die geistig Armen...

Keine Frage, dass sich durch die Verwandlung einige Missverständnisse ergab. Insbesondere die in der Red. beschäftigten Damen kamen mit der neuen Rolle nur schwer zurecht.

Die Jungs beim Karate-  
Training werden mich  
auslachen!



Grummel-Grunz!  
Artikel... Abgabe-  
Termin... Hmm...



Einzig Jan bemerkte nichts von seiner Verwandlung. Und da wir ihn sowieso ignorieren, fiel uns auch nichts auf...



Nein, nein – die Seite  
muss ganz anders  
aussehen!

Ob Muppets oder nicht – knallharte Profis wie wir lassen sich nicht von solchen Nebensächlichkeiten vom Dienste am Leser abhalten. So ging alles seinen halbwegs normalen Lauf.

Was haben die Deppen denn da wieder weggeworfen? Ist der süß! Einfach zum Knuddeln! Sieht aus, wie mein Freund...



Tja, fast wie im Märchen. Nur durch den Kuß einer bösen Hexe konnte der Fluch wieder von uns genommen werden. Da traf es sich gut, das DC-Mag-Layouterin Irene beim täglichen Durchwühlen der Mülleimer die Kermit-Puppe fand...

Mi Mi Mi Mi mi...  
Was'n hier los? Bin ich schon wach?

Bäääh!



So hüpf der Frosch! Das Ganze war ein mieser Spaß des Fun-Mag-Kollegen Döner. Wenn wir das gewusst hätten, hätten wir diesem miesen "Frosch" noch tausendmal mehr Leid zugefügt...

the end!



# Sega GT Homologation Special

## Shortcut

- absolut fehlerfreie Grafik
- Rumble-Effekt passt sich Drehzahl an
- Autos und Rennen im Überfluss
- hyper-realistisches Fahrverhalten
- Tuning- und Sammel-Fieber
- enthält VM-Games
- falsche Leitzichen im Reverse-Modus
- extrem anspruchsvoll
- nur asiatische Automarken

## Japanische Gründlichkeit

Autofahren kann eigentlich nicht so schwer sein, oder? Wenn man nach dem Auspacken zwei Anleitungen mit einem Gesamtumfang von 145 Seiten in der Hand hält, kommen einem aber doch bereits erste Zweifel. Bestätigt werden sie nach der ersten Fahrt. O.K. – vielleicht sollte man sich doch mit den Vorteilen des Mittelmotorkonzepts, dem Hang zum Über- oder Untersteuern, der Getriebeumsetzung etc. beschäftigen, wenn man es in *Sega GT* weit bringen will!



Die beiden Nachtstrecken warten mit einer Reihe von Kamikaze-Kurven auf, die sich nur schwer bändigen lassen.

Sony's *GT 2* und *GT 2000* sind nicht mehr allein das Maß aller Dinge!

**W**enn bisher ein Sega-Rennspiel auf den Markt kam, war das mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ein Arcade- oder Fun-Racer. Die Liste grandioser Games alleine der AM-Abteilung (*Sega Rally*, *Daytona USA*, *Scud Race*, *Sega Touring Car*) ließe sich schon beliebig fortsetzen. Etwas richtig Ernsthaftes – sprich Simulationslastiges – war da mit Ausnahme von AM2's *Ferrari F355 Challenge* noch nicht dabei.

Der monumentale Erfolg von Sony's *GT*-Serie ließ die Sega-Mannen nun aber umdenken: So etwas brauchen wir auch – das Dreamcast soll schließlich keine reine Arcade-Konsole werden! Und so kupferte man beim Spieldesign spitzbübisch vom Konzept der Konkurrenz ab und präsentiert als Ergebnis dank 128-Bit-Power das derzeit plattformübergreifend zumindest schon mal optisch beste Rennspiel. Die 10+ Kurse vom verschneiten Alpenpass über die miternächtliche Großstadt-Kulisse bis zum heißen Grand-Canyon-Rundkurs sind absolut perfekt in Szene gesetzt. Schöne Streckenbebauungen, Lens-Flare-Effekte und Real-Time Environment Mapping sind dabei nur Beigaben für eine überragende Weitsicht ohne jeglichen sichtbaren Grafikaufbau bzw. Kaschierungsversuche für selbigen (Nebel), während die Landschaft mit konstant flüssigen 30 fps (schade – wir hatten auf 60 fps gehofft!) an euch vorbeirauscht. Doch halt – bevor ihr den Fahrtwind, die absolut realistisch klingenden röchelnden Rennmotoren und die mit steigender Drehzahl immer heftiger werdenden Rumble-Effekte des Vibration Packs richtig genießen könnt, steht euch eine Lernkurve, die ungefähr so steil ist wie die Eiger Nordwand bevor. Ihr werdet alleine den kompletten ersten Tag damit verbringen, die Fahrlizenzen für die Klassen E (bis 1.000 Kubik Hubraum), B (bis 1.600), A (bis 2.000) und SA (freie Klasse) einzufahren.

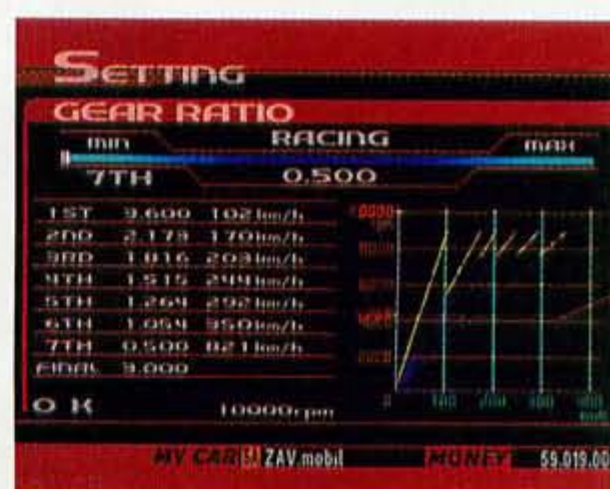
## Mit 1.200 PS auf die Piste:



Wenn ihr ein ordentliches PS-Monster gezüchtet habt, lohnt der Weg auf die Sprintstrecke bzw. das High-Speed-Oval. Mit dem Boliden unten schafft man locker 360 Sachen. Der Mini-Flitzer oben ist für 5 Sekunden von 0 auf 200 gut!



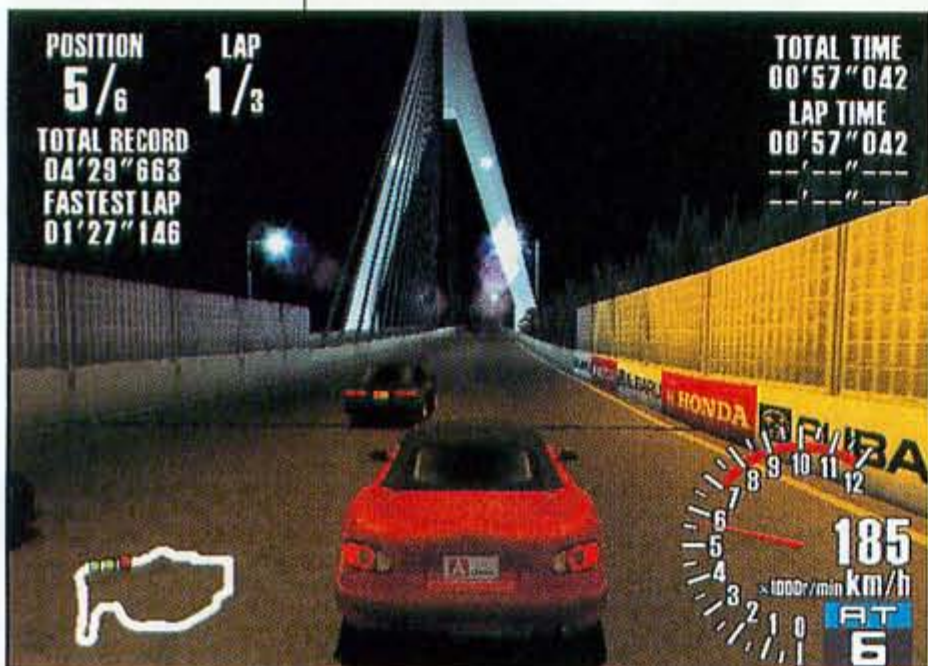
Zahlreiche bekannte Sponsoren richten Rennen im Event-Mode aus und schütten saftige Preisgelder aus. In der Tuning-Sektion lässt sich bis ins kleinste Detail alles justieren.



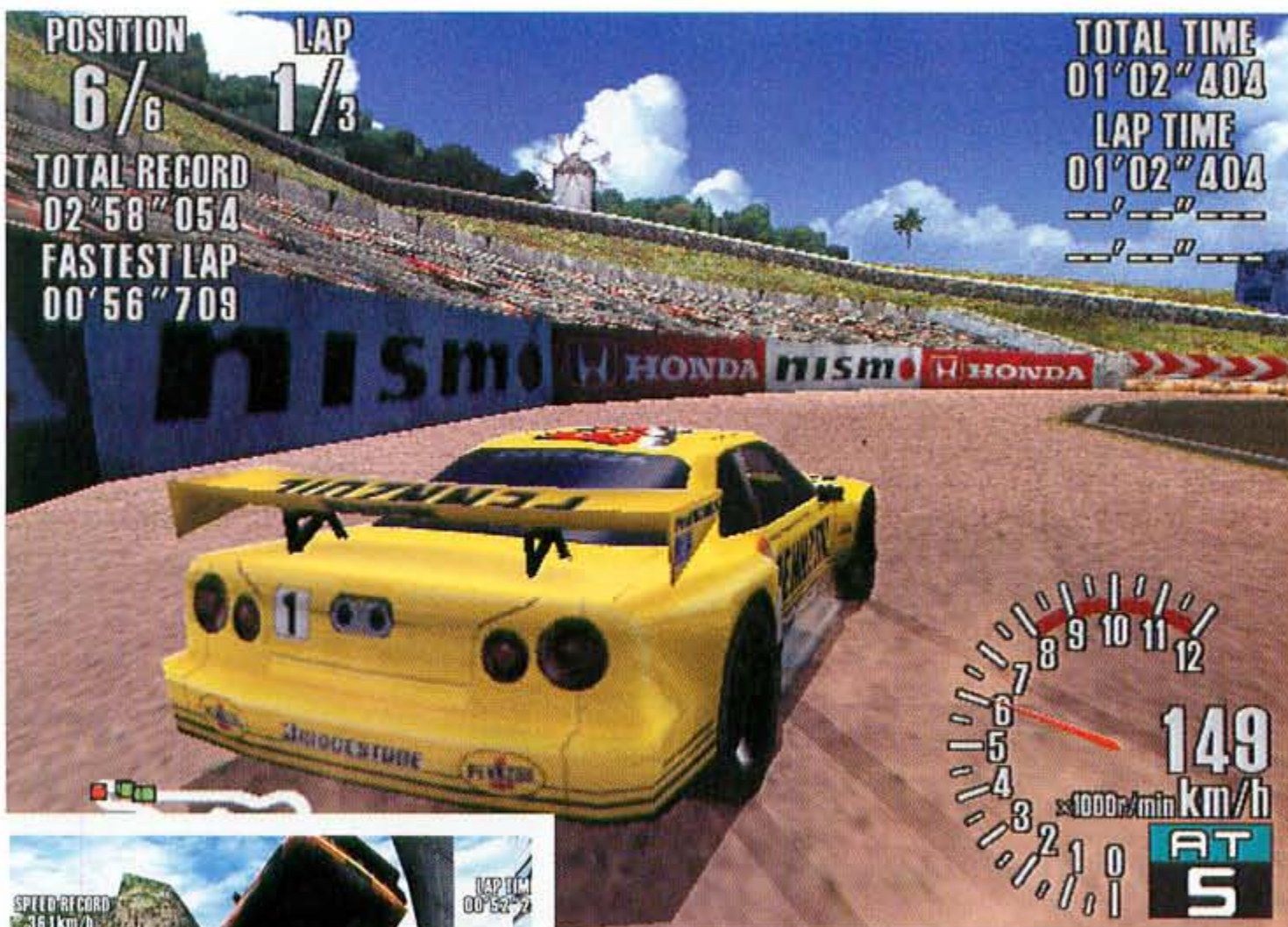
## Ultra-realistisches Fahrverhalten

Alles, was ihr dazu tun müsst, ist, jeweils eine vorgegebene Rundenzeit auf einem bestimmten Kurs zu schlagen. Die hochgezüchteten Boliden reagieren jedoch derart feinfühlig auf jede noch so unbedeutende Eingabe eurerseits, dass dazu eine Menge Training nötig ist. Lenkt für den Bruchteil einer Sekunde zu stark ein, und der Wagen schaukelt sich auf – bleibt für einen winzigen Augenblick zu lange auf der Bremse, und ihr kriegt die Kurve aufgrund von Übersteuerungsproblemen nicht mehr. Den

anfänglichen Frust steigert auch noch die Tatsache, dass *Sega GT* Pisten-Rowdies gnadenlos bestraft. In die Streckenbegrenzung dengeln, kostet soviel Speed und das Rammen bzw. lediglich Touchieren von anderen Autos schickt euch wie eine Flipperkugel über die Strecke, während die Konkurrenz seelenruhig auf der Ideallinie weiter rast – nach einigen lehrreichen Runden dieser Art kommt ihr schnell zum Schluss, dass Bremsen und Ausweichen hier eher zum Ziel führen. Mit allen Lizenzen in der Tasche könnt ihr dann aus den Vollen schöpfen: Die Anzahl angebotener







▲ Das passiert, wenn ein auf 1200 PS gezüchtetes Monster mit nur 400 kg Gewicht auf die Piste geschickt wird.

Rennen und damit verbundenen Möglichkeiten zum Geldverdienen ist schier unerschöpflich. Vom klassischen Dreier-Grand-Prix auf Punkte-Basis bis zum Beschleunigungsrennen und der Prämierung der gefahrenen Höchstgeschwindigkeit ist alles dabei, was das Rennfahrer-Herz begehrt. Bevor ihr aber mit eurer ersten Kohle zum Gebrauchtwagen-Händler marschiert und einen 92er Boliden mit 280 PS einkauft, nur um euch mangels Erfahrung danach ein Abonnement auf die rote Laterne abzuholen, solltet ihr lieber brav in der E(insteiger)-Klasse mit einer 65-PS-Gurke anfangen.

**Tuning ist das A und O**

Denn auch dort werdet ihr zunächst das Verlieren lernen. Ohne massig Tuning von Motor, Getriebe, Auspuff und vor allem Reifen, Chassis und Dämpfung fährt euch zumindest das Top-Auto eurer Klasse eiskalt davon. Tja, und ohne Gesamtsieg gibt's kein Weiterkommen. Da könnt ihr dann nur auf Event-Rennen von Sponsoren (da klingelt die Werbekasse: McDonalds, ANA, Bridgestone & Co. bezahlen die Wettbewerbe) ausweichen. Habt ihr keine Lust auf knallharten Rennstall-Wettbewerb mit eigenem Tuning oder kommt einfach nicht weiter, könnt ihr auch vorgefertigte Boliden in



**”Bevor ihr den Fahrtwind und die realistisch röchelnden Rennmotoren richtig genießen könnt, gilt es, eine Lernkurve zu bezwingen, die ungefähr so steil ist wie die Eiger Nordwand.”**



▲ Riskiert niemals mutwillig eine Kollision – dadurch verliert ihr viel zu viel Zeit. Ehrliches Bremsen bringt euch auf lange Sicht weiter.

verschiedenen Rennen im Single Race (Schwierigkeit easy bis hard) zum Sieg führen oder euch eure Sporen im Time Attack bzw. im Dual Race gegen einen Kumpel verdienen. Fast überflüssig zu erwähnen, dass in allen Spielmodi die Replays phantastisch ausgefallen sind und auch der Racing-Soundtrack mit treibenden Gitarren-Riffs und ab und an auch klasse Vocals (unser Favorit sind die Tracks der Night Section A und B) seinen Teil zur grandiosen Gesamtstimmung beitragen. Was soll man noch sagen – *Sega GT* ist motivierend ohne Ende (nur nicht abschrecken lassen!), die Auto-Sammel- und Tuning-Leidenschaft bricht voll aus: Merkmale eines wahren Spitzenspiels eben. Einen kleinen Kritik-

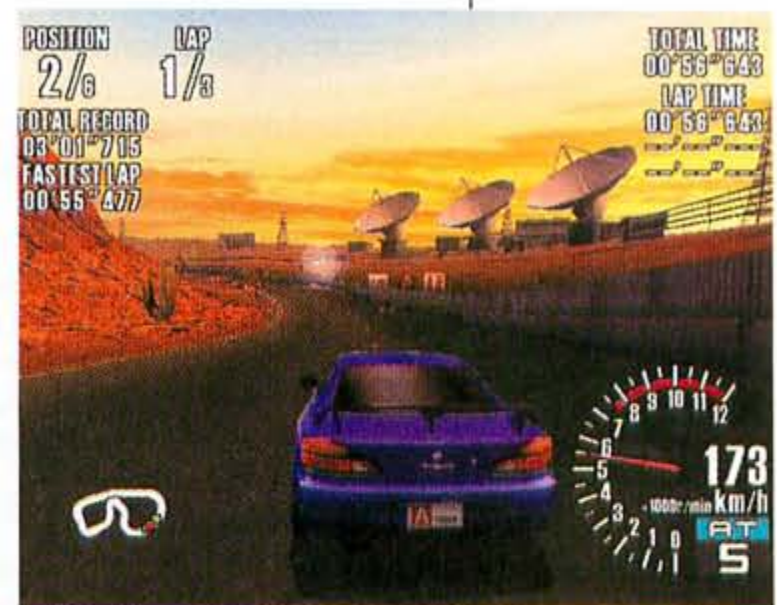
punkt können wir uns aber doch nicht verkneifen. Die Strecken bestechen zwar durch ihre Optik, hätten aber doch ein wenig technischer (d.h. mit mehr Kurven) ausfallen können. Ein paar mehr Bahnen hätten auch nicht geschadet. Bis ihr die ultimativ getunte Flunder mit 1.200 PS und 360 km/h Höchstgeschwindigkeit euer Eigen nennt (siehe Screenshot), werden jedoch einige Wochen harten Trainings vergehen. Kauft ihr euch diesen Monat *Sega GT*, braucht ihr wahrlich kein anderes Spiel mehr! So, und jetzt hoffen wir inständig, dass Sega es schafft, für die PAL-Version auch zugkräftige europäische Automarken an Land zu ziehen, sofern die noch nicht exklusiv an die Konkurrenz von Sony oder EA gebunden sind.



◀ Die Boliden reagieren äußerst feinfühlig auf jede Joypad-Berührung. Bis ihr gut werdet, muss eine Menge Lehrgeld gezahlt werden!

**Japanische Markentreue**

■ So lobenswert der Umfang an angebotenen Boliden ist, so nervig wird's auf Dauer, wenn nur – man erlaube mir dieses Wort – Reisschüsseln zur Auswahl stehen. Isuzu, Suzuki, Subaru, Daihatsu, Toyota hin, Nissan, Honda, Mazda, Mitsubishi, GTC her – wir wollen Mercedes, BMW, Audi, Ferrari & Co.! Vielleicht ergibt sich da ja in den Verhandlungen für die westlichen Versionen des Spiels noch was.



▲ Kompliment an die Grafiker: Die Optik ist perfekt – kein Nebel, keine Pop-Ups und rasend schnell!

**Sega GT Homologation Special**

**Rennsimulation**  
 ⚙️ → 🏁  
**Features**  
 🏁 📞 🏠  
 🏠 📞 🏁  
 ■ Hersteller: Sega  
 ■ Testversion: Eigenimport  
 ■ Preis: ca. 140 Mark  
 ■ Geeignet ab: frei  
 ■ Schwierigkeit: enorm  
 ■ Sprachkenntnisse

**IMPORT RATING IN %**  
 0 20 40 60 80 100

**RK**



Ein Infizierter kurz vor dem Ausbruch der Seuche hängt an der Wand...



Gruselig: Menschliche Oberkörper hängen im Urwald auf Deck Drei des Flugzeugträgers.



# Carrier

Vom uninspirierten Clone zum echten Resi-Konkurrenten!

## Shortcut

- ☺ liebevoll gestaltete Horror-Decors
- ☺ neues Scanner-Spielelement
- ☺ gruselige Gegner und Bosse
- ☺ realistischer Puzzle-Anteil
- ☺ komfortables Gameplay
- ☹ unerklärliche Framerate-Drops

## Englische Sprachausgabe

Geht zu Beginn ins Optionsmenü und wählt im letzten Menüpunkt die zweite Einstellung. Das Ergebnis: Wie durch ein Wunder parlieren die Charaktere nicht mehr im Katastrophen-Japanisch (für alle Freunde der Story), sondern im recht ordentlichen Englisch. Wollt ihr auch noch englische Texte, wartet ihr besser auf die US-Version.

**A**uf der Tokio Game Show im März '99 war Jaleco's *Carrier* im Gegensatz zu *Code: Veronica* schon voll spielbar und mutete lediglich als Clone von Capcom's Serie an. Mittlerweile hat sich einiges zum Positiven gewandelt – dumm nur und eine Ironie des Schicksals, dass "Vroni" es geschafft hat, kurz vorher zu erscheinen.

Allein schon der mit einer unbekanntenen und hochgradig aggressiven Lebensform verseuchte Flugzeugträger Heimdal (daher der Titel *Carrier*) als spektakulärer Schauplatz der neuerlichen Überlebensschlacht zeugt von Bemühen der Designer um Eigenständigkeit. Als Sparcs-Sergeant (wieder so 'ne Phantasie-Militäreinheit – wie wär's mit Special Penetration Army Rescue Countermeasure Squad als Interpretation?) Jack Eaglefather (Jack Ingles in der US-Version) werdet ihr beim Landeversuch auf der Heimdal abgeschossen und müsst euch nun ohne Hoffnung auf Rettung durch die sechs gewaltige Stockwerke umfassende Hölle aus Tentakelwucherungen, mutierten Matrosen mit zustechenden Rippen (kein Witz!) und anderen, dem Virus-Super-GAU entsprungenen Kreaturen kämpfen. Eine Materialschlacht wie die letzten *Resi*-Teile wird's



Der erste Boss peitscht euch mit seinen Tentakeln durch den Raum.

aber nicht – Munition wie auch Waffen sind rar gesät und wollen mit Bedacht eingesetzt werden. Und wie schon gesagt hat Jaleco nicht gnadenlos kopiert, sondern viele eigene Ideen eingebracht, die *Carrier* sein eigenes Flair verleihen und zum besten Survival-Horror-Streich neben der Capcom-Serie machen. Ihr könnt z.B. verschiedene Sprengstoff-Arten zum Freilegen von Kaktus-Wucherungen verwenden oder euren Multifunktionsscanner einsetzen: Läuft euch eine verdächtige Person über den Weg, wird sie damit untersucht und auf Virenbefall geprüft. Bei positivem Befund solltet ihr auch ohne äußerliche Anzeichen sofort das Feuer mit



Exzellentes neues Spielelement: Mit dem Scanner untersucht ihr u.a. Leute auf Befall.



Sechs voluminöse Stockwerke mit vielen versteckten Räumen gilt's zu säubern.



Jedesmal, wenn ihr hier vorbei rennt, hämmert ein Tentakelmonster an den Zaun!



Starkes Light sourcing: Jack auf seinem Weg ins Innere bei Mondscheingewitter.

Pistole und Sturmgewehr eröffnen. Der Infrarot-Schnickschnack lässt sich aber auch bestens dazu verwenden, dunkle Räume nach Goodies, versteckten Feinden und Hinweisen zu untersuchen – ein echtes und exzellentes neues Survival-Horror-Spielelement! Grafisch hat man die befallenen Räumlichkeiten kunstvoll mit allerlei Wucherungen, Nebelschwaden und schönen Lichteffekten angereichert und sich in Sachen Kamera für den in *Dino Crisis* und *Code: Veronica* bewährten Mix aus Umblättern und kleinen Kamerafahrten entschieden – Ego-Perspektive mit Zoom wie gesagt jederzeit via Scanner zuschaltbar. Rätsel gibt's deutlich weniger als beim Vorbild, dafür aber weitaus glaubhafere. Einziger wirklicher Kritikpunkt sind die heftigen Zeitlupen-Einlagen eurer Figur beim Sprint auch ohne jegliche Gegner On-Screen. Fazit: Bomben-Spiel, das sich nur knapp hinter *RE CV* platziert und ganz abgesehen von der Optik z.B. *RE Nemesis* locker auf die Plätze verweist. Tja, Survival-Horror-Fans kommen wohl nicht mehr um den Kauf eines Dreamcast herum! **RK**

## Carrier

Survival Horror

Features



- Hersteller: Jaleco
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 140 Mark
- Geeignet ab: 16
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse



IMPORT RATING IN %  
0 20 40 60 80 100

# HIGH-TECH-TOYS JETZT GRATIS



## 1 AUSGABE GRATIS ZUM TESTEN



Wer sich erst einmal von High-Tech-Toys spielerisch verführen lassen will, bevor er sich festlegt, für den gibt es jetzt eine kostenlose T3-Ausgabe.

Danach wird T3 Monat für Monat frei Haus geliefert, man erhält sie schon vor dem Kioskverkauf, verpasst somit keine Ausgabe, und man spart fast 15%.

Coupon bitte ausschneiden und schicken an:  
T3 Abo-Service CSJ  
Postfach 14 02 20  
80452 München

faxen an:  
089/20 02 81 22

oder per E-Mail unter  
future@csj.de  
bestellen.

**JA,** ich möchte 1 Gratisheft vorab testen. Wenn Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich T3 jeden Monat per Post frei Haus – mit ca. 15% Preisvorteil – für nur DM 6,40 statt DM 7,50 pro Heft (Jahresaboppreis DM 76,80, € 39,26; Studentenabo DM 66,-, € 33,75). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname: \_\_\_\_\_

Straße, Nr.: \_\_\_\_\_

PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Datum, 1. Unterschrift: \_\_\_\_\_

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen. Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei T3, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, widerrufen.

Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift: \_\_\_\_\_

**Widerrufsgarantie:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei T3, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



**FREAKS ONLY!**



▲ Leider schnürt die japanische Rätselschraube recht bald den Spielspaß ab.



▲ Eine der Kreaturen mit den Scherenhänden hat euch erspäht. Gebt ihm mit dem Elektroschocker oder Laser-Kuli Saures! Ihr könnt das Abenteuer übrigens auch via Split-Screen zu zweit angehen.



▲ Auf welcher Seite steht der Metzger und was hat er mit euch vor? In den sieben Herrenhäusern auf einer Südsee-Insel gehen seltsame Dinge vor sich, die ihr erkunden müsst.

# Seven Mansions

Resident Evil Code: Veronica durchgespielt? Hier wartet neues Horror-Futter!

## Shortcut

- ☉ drei Perspektiven zur Wahl
- ☉ Zwei-Player-Kooperativ-Modus
- ☉ Trainings-Missionen
- ☉ bedrohliche Sound-Kulisse
- ☉ unorthodoxe Waffen
- ☹ Grafik könnte hübscher sein
- ☹ Rätsel für echte Japanologen
- ☹ japanische Sprachausgabe



▲ Ein ekliger Licker greift das Helden-Duo an.

Ähnlich wie Nischen-Hersteller SNK hat auch Koei einen kleinen Fan-Kreis treu ergebener Anhänger, die den Wert knochentrockener Strategie-Hämmer, die ohne Grafik-Schmankerl auskommen, zu schätzen wissen. Scheinbar hat's damit aber nicht ordentlich in der Kasse geklingelt – jetzt wagt man sich mit dem Horror-Adventure *Seven Mansions* (auch bekannt unter *Nantsu No Hikan*) auf Mainstream-Pfade und konkurriert mit dem Genre-Primus Capcom.

Das Japan-Püppchen Reina im weißen Mini-Rock und der spacige Freak Kei in Tarnfarben-Shorts landen mit ihrer Yacht auf einer Südsee-Insel – unwissend, dass dort Tod und Verderben auf sie warten. In den sieben Herrenhäusern (daher der Titel) gehen üble Dinge vor sich, denn irgendwer experimentiert an irgendwas (seltsame skelettierte Exponate in den diversen Labors) und dieses und jenes geht à la Survival Horror natürlich schief und jagt euch voller Inbrunst. Eure ersten Waffen (cool: Elektroschocker und Laser-Kugelschreiber) müsst ihr erstmal finden und damit seltsam deformierte Kreaturen mit Scherenhänden oder eine Abart der Licker-Spezies (keine Zombies!) bekämpfen. Nach ca. ein bis zwei Stunden Spielzeit trennt sich dann schnell die Spreu vom Weizen unter den Spielern: Hammerharte Puzzles erwarten euch, die ohne Sprachkenntnisse nur mit äußerster Mühe zu bezwingen sind. Schon mal die DNA-Probe eines Monsters mit den vier Basen Adenin, Guanin, Cytosin und Thymin (yeah, wir haben in Biologie aufgepasst!) analysiert und zu Code-Zwecken verwendet? Oder in einem Rechner nach Passwörtern geforscht und dabei Personen-, Raum- und Schlagwortregister gewälzt und kombiniert? Nein? Dann ran an die *Seven Mansions*, denn zur Belohnung gibt es schöne Render-

Die hübsche Blondine schickt euch in ein unterirdisches Labor.



Die Framerate im Deathmatch ist nicht gerade atemberaubend hoch.

Sequenzen, die zwar meistens ohne spektakuläre Pyrotechnik-Effekte auskommen, aber viel zur morbiden B-Movie-Gruselatmosphäre beitragen.



gelte Storyline eines *Resident Evil Code: Veronica* – ein guter Versuch mit vielen neuen Elementen sollte euch dennoch ein Probespiel wert sein. Besser als der andere *Resi-Clone* (*Chaos Break* auf PS) in dieser Ausgabe ist es jedenfalls. Die etwas spartanische Grafik abseits der Zwischensequenzen fordert die Dreamcast-Hardware zwar nicht über die Maßen, die gut gelungene Soundkulisse befindet sich jedoch auf der Höhe der Survival-Horror-Zeit. Grusel-Fans dürfen also durchaus mit einem Kauf liebäugeln – bedenkt aber den wegen der Sprachhürde sehr hoch angesiedelten Puzzle-Schwierigkeitsgrad.

**Seven Mansions**  
Survival Horror  
1 → 1  
Features  
GP VP A  
Hersteller: Koei  
Testversion: Eigenimport  
Preis: ca. 140 Mark  
Geeignet ab: 16  
Schwierigkeit: schwer  
Sprachkenntnisse  
IMPORT RATING IN %  
0 20 40 60 80 100

# Ore No Ryoori

**Mausi – mach mir ein Steak?  
Schatzi – hol mir ein Bier? Sorry  
Leute – diese Zeiten sind vorbei!**



▲ Ouch – etwas mehr Feingefühl bitte! Wer sich in den Finger schneidet, muss gleich den Notarzt rufen.



▲ Zustände wie auf dem Oktoberfest: Eure Gäste sind durch die Bank ziemlich trinkfest.



▲ Neben der Arbeit in der Imbissbude könnt ihr euch auch noch an diversen Mini-Games erfreuen.



**W**er es bislang vorzog, wie ein Pascha vor dem Fernseher zu sitzen und sich hinten und vorne bedienen zu lassen, kann sich warm anziehen – ab jetzt wird selbst gekocht! *Ore No Ryoori* ist zwar nicht mehr topaktuell (erschien vor knapp drei Monaten in Japan), jedoch so skurril, dass wir es euch doch an dieser Stelle kurz vorstellen möchten.



Als angehender Koch übernehmt ihr den Job bei einer Imbissbude und müsst von nun an dafür sorgen, dass alle Gäste zufrieden gestellt werden. Da heißt es nun für euch Bier ausschenken, Zwiebeln hacken, Suppe kochen, Eier schlagen und Tellerwaschen bis zum Umfallen. Um euch zu zeigen, welche Arbeiten gerade anstehen, werden am linken Bildschirmrand kleine Balken mit den für die jeweilige Aufgabe angezeigten Symbolen eingeblendet. Diese Balken werden von Sekunde zu Sekunde kleiner – bevor sie ganz verschwinden, ist die geforderte Arbeit zu erledigen. Um z.B. Zwiebeln zu schneiden, steuert ihr mit dem linken Analogstick (für dieses Game ist übrigens das Analog-Pad vorgeschrieben) das Messer und schneidet mit dem rechten Stick die Scheiben herunter. Je gefühlvoller ihr das Messer steuert, desto dünner werden dann die Scheiben und umso mehr Punkte werden euch aufs Konto gutgeschrieben – mit der Zeit werden so neue Lokale freigeschaltet. Neben dem Kochen gibt's aber noch andere Sachen zu erledigen: Sprintet mittels rhythmischer Stick-Bewegungen einem Zechpreller hinterher, ruft wenn ihr euch in den Finger geschnitten habt, den Notarzt, gebt Wechselgeld heraus und vieles mehr. Neben dem Story-Mode könnt ihr in einem Time-Attack-Mode alle einzelnen Arbeiten gezielt üben oder im Versus-Mode mit einem Kollegen um die Wette kochen. Unter einem gesonderten Menüpunkt warten noch einige Minispielchen wie Bootfahren oder Luftballons aufblasen auf euch, die allerdings nicht gerade sehr lange motivieren können. Insgesamt gesehen ein sehr ungewöhnliches Game, bei dem der Skurrilitätsbonus wieder voll einschlägt. Einfach zu crazy, um es nicht zumindest einmal kurz angespielt zu haben, jedoch auf gar keinen Fall ein Game für die breite Masse. Ideal, um seine Freakware-Sammlung zu komplettieren. **CD**



### Shortcut

- ☹ abgefahrene Idee
- ☹ wenig Langzeitmotivation
- ☹ lahme Präsentation

### Ore No Ryoori

**Kochen**  
 Features: CP, MC, DS, A  
 Hersteller: Sony  
 Testversion: Eigenimport  
 Preis: ca. 120 Mark  
 Geeignet ab: frei  
 Schwierigkeit: mittel  
 Sprachkenntnisse:   
 IMPORT RATING IN %  
 0 20 40 60 80 100

# Metal Slug 2nd Mission



Die einzigartigste Serie der Welt zurück auf SNK's Kleinstem!



▲ Mit dem neuen Slug-U-Boot geht die Schlacht auch im Wasser weiter.



▲ Fette Bossgegner aus alten Arcade-Teilen (und auch neue!) rocken richtig!

**N**anu, ein Handheld-Test im Import-Teil? Na ja, diesen Monat quoll unsere Pocket-Corner geradezu über vor PAL-GameBoy-Tests, die wir natürlich nicht noch weiter kürzen bzw. auf nächsten Monat schieben wollten. Also lagerten wir diesen wichtigen Neo-Geo-Pocket-Hammer kurzerhand "zu den Großen" aus.

Die Chance, dass der Otto-Normal-Videospieler schon mal Hand an einen der Teile des Kultobjekts *Metal Slug* gelegt hat, dürften relativ gering sein – schließlich ist weder das NG Pocket besonders weit verbreitet, noch haben es die SAT- und PS-Ports des ersten Teils je offiziell zu uns geschafft, und ein Neo Geo besitzen eh die Wenigsten (schade!). Aber sie wissen gar nicht, was für einen Spaß sie verpassen! Und davon bietet auch *MS 2nd Mission* für unterwegs wieder jede Menge. Steigt ein in das Panzermotorrad, den Slug Flyer und das neue Slug-U-Boot, und ballert euch in 30+ Stages durch ganze Heerscharen von Feinden auf der Suche nach dem Anführer der ominösen Shadow Squad. Bildschirmfüllende Bossgegner mit saftiger Feuerkraft (für Insider: u.a. das Kanonenboot aus *Metal Slug 2* und der Riesenpanzer aus Teil 1 des 16-Bit-Vorbilds). Neue Waffen (Flammenwerfer, Triple Shot & Co.) und frische Charaktere garantieren farbenfrohe Arcade-Action in Perfektion auf dem Mini-Screen. Bis ihr alle der insgesamt 100 versteckten Geiseln gefunden habt, dürfte auch ein Weilchen vergehen. Dass da bei besonders dicken Gegnern leichte Flackerprobleme und Slowdowns auftauchen, kann man locker verschmerzen. Habt ihr ein Neo Geo Pocket Color, muss dieses Game in eure Sammlung! Zumal SNK versucht hat, den Stil mit weniger Jump'n'Run-Abteilen, aber dafür mit Explosionsorkanen noch mehr am Original zu orientieren. **RK**



▲ Über 30 Level voll SNK-Feuerkraft!

### Shortcut

- ☺ superbe Arcade-Grafik
- ☺ ultra-leckere Bosse
- ☺ über 30 verzweigte Stages
- ☺ drei verschiedene Slug-Vehikel
- ☺ viele unterschiedliche und neue Waffen
- ☹ bei dicken Feinden und hohem Schussaufkommen Slowdowns

### Metal Slug 2nd Mission

Arcade-Action  
 Features: +, A  
 Hersteller: SNK  
 Testversion: Eigenimport  
 Preis: ca. 80 Mark  
 Geeignet ab: 12  
 Schwierigkeit: mittel  
 Sprachkenntnisse:   
 Grafik: ★★★★★  
 Sound: ★★★★★  
**SPIEL SPASS** ★★★★★



▲ Die Facehugger-Clones hat man sich direkt bei "Aliens" ausgeliehen. Dem Survival-Horror-Konzept fehlt hier aber die Render-Optik.



▲ Mutierte Wissenschaftler bewegen sich langsam. Leichtes Futter also für den Jill-Verschmitt.

# Chaos Break

I wanna be a Resident Evil – Taito übt sich als Plagiat-Produzent

**M**an kann sich mehr oder weniger Mühe geben, das eigene Anliegen zu vertuschen oder wenigstens zu verschleiern.

Was Taito mit *Chaos Break* im Sinn hatte, fällt in die zweite Kategorie. Schon nach wenigen Spielsekunden wird klar, dass man einfach mit möglichst wenig Aufwand auf den Survival-Horror-Zug mit aufspringen wollte.

Oder was würde euch in den Sinn kommen, wenn ihr nach einem nicht mal erwähnenswerten Intro (kein Vergleich zu den opulenten Capcom-Vorbildern) mit einem Jill-Valentine-Verschmitt die Vorgänge in der Fluxus Bio Material Corporation zu untersuchen habt? Wie bei *Resident Evil* agiert ihr zunächst im Team, ein Mitglied eures Trios verabschiedet sich jedoch bereits unfreiwillig innerhalb der ersten Minuten und so kooperiert ihr im Folgenden nur noch mit einem Partner. Die englischen Dialoge blieben dabei wohl in Sachen Textauswahl und Sprachqualität bei den ersten Versuchen des Vorbilds anno '96 hängen – ungewollte Komik meistens nicht ausgeschlossen. Vorberechnete Render-Szenarios waren Taito wohl zu aufwendig, und so beließ man es beim PlayStation-Einheits-Texture-Mapping, das

*Chaos Break* in keinsten Weise aus der Masse herausstechen lässt. Selbst mit wenigen Charakteren auf dem Bildschirm zeigen sich aber schon derbe Polygon-Fehler, wie Löcher in Armen und Beinen, die im sechsten Jahr der PS niemals mehr passieren dürfen. Immerhin nette Monster als Gegner hat man sich einfallen lassen, die als Kreuzung zwischen Sega's *Deep Fear*, *Alien* und einer Prise *Bio Hazard* durchgehen (der Riesenwurm ist 1A geklaut!). Fluxus-Wissenschaftler laufen mit krabbenartigen Mutationen an den Schultern herum, Face Hugger springen euch an und noch wildere Kreationen mit riesigem Stier-Gehörn erwarten euch in späteren Leveln. Wie gehabht wird englisch gesprochen und japanisch gerätselt, was euch das ein oder andere Mal hier schon heftig ins Schleudern bringt – aber als abgehärteter Importer wisst ihr ja, dass manchmal eben Probieren über Studieren geht. Stellenweise ein wenig einfallslos kann man die Rätselkiste aber schon bezeichnen: Türen mit Bezeichnungen Level eins, zwei, drei, vier bis was weiß ich was mit entsprechenden Key-Karten zu versehen, deutet nicht gerade von großem Designer-Geist und sollte eigentlich längst passé sein. Immerhin dürft ihr gleich zu Beginn mit einer netten Laser-Wumme

bzw. MG (je nach gewähltem Charakter) agieren und euch auf Wunsch auch mit Kicks oder Smart Bombs zur Wehr setzen. Irgendwie passt das kitschige Animé-Design der Protagonisten im Horror-Ambiente (erinnert etwas an Sunsoft's *Hard Edge*) nicht ganz – zumindest nach unserem VG-Geschmack. Tja – so wie's nach derzeitigem Stand der Dinge aussieht, wird es kein weiteres *Resident Evil* auf der PlayStation geben – da heißt's also zur sofortigen Suchtbefriedigung auf Dreamcast umsteigen (*RE Code: Veronica* ist phänomenal gut!), auf PS2- oder N64-Episoden warten oder eben deutliche Qualitätseinbußen wie bei *Chaos Break* in Kauf nehmen. Nur unerschütterliche Survival-Horror-Fans greifen hier zu. Durch den Verzicht auf vorgeordnete Kulissen geht viel Flair verloren – das haben wir bei *Dino Crisis* schon wesentlich besser gesehen.



## Shortcut

- ordentliche Survival-Horror-Stimmung
- Pocket-Station-kompatibel
- gut designte Monster
- unverzeihliche Polygonfehler
- schwache Präsentation
- schlimme englische Sprecher

## Chaos Break

Survival Horror

Features



- Hersteller: Taito
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 130 Mark
- Geeignet ab: 16
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse

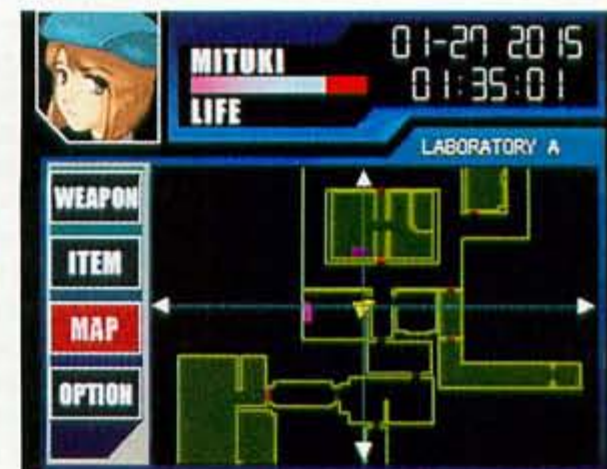
IMPORT RATING IN %



▲ Alles nur geklaut: Figuren, Szenarien und Monster haben Capcom-Designer alle schon mal im Programm gehabt.



▲ Schon nach ca. einer Stunde Spielzeit macht ihr Bekanntschaft mit diesem netten Wurm. Untersucht den Typen und flieht!



▲ Dank des übersichtlichen Kartensystems verliert ihr in den Fluxus-Labs nie die Orientierung.



▲ Aktiviert ihr euer magisches Schwert, hat auch der härteste Reiter im deutschen Schloss keine Chance mehr.



▲ Japaner und ihre Endgegnernamen: Herzog Schlange und Sturmgeschütz V machen euch das Leben schwer.



▲ Strider 2 ist ein genialer Action-Rausch: Eine halbe Stunde Effektfeuerwerk und grandioses Arcade-Design pur!



Shortcut

- 😊 rasantes Gameplay ohne Hänger
- 😊 phantastische Bossgegner
- 😊 Bonus-CD Strider 1
- 😊 motiviert zur Hi-Score-Jagd
- 😊 in 30 Minuten durchgespielt
- 😞 schwache Präsentation

# Strider Hiryu 1&2

Alte Helden kommen frisch gestärkt im Polygongewand zurück.

**N**ach dem ersten Durchzocken von *Strider 2* waren wir erst einmal baff, ob des gebotenen Action-Rausches von Capcom. Sollten es die Designer wirklich geschafft haben, einen absoluten Klassiker wieder zu beleben und in neue Kleider zu hüllen?

Um euch die Möglichkeit zu geben, selbst zu vergleichen, packte man netterweise auf eine Bonus-CD das erste Mega-Drive-*Strider* (Test übrigens in der allerersten VG-Ausgabe von '91!). Was aber ist *Strider* eigentlich? Ihr steuert eine Art Techno-Ninja auf seinem Feldzug durch eine mit Fallen und hinterlistigen Hi-Tech-Feinden bevölkerte Welt voller Gefahren. Zu eurer Verteidigung habt ihr zwar nur ein Schwert dabei – das Kerlchen ist jedoch mit allen Wassern gewaschen und hat noch einige Tricks in petto, um es mit den übermächtigen Gegnern aufnehmen zu können. Mit Steigeisen klettert ihr auch die steilsten Überhänge und Sendemasten hinauf, Doppelsprünge gehören zum Standard-Repertoire, und das Hangeln an Wänden und Decken fällt ebenso in die Kategorie "Kinderspiel". Freakiger kommen da schon eine Umkehr der Schwerkraft (ihr lauft an der Decke und "fällt" nach oben) und kreisförmiges Schweben. All diesen unorthodoxen Fähigkeiten hat man auch im Remake in feiner Polygonoptik mit einem Schuss *Pandemonium!* bzw. *Wild 9* Rechnung getragen:

Der alte *Strider*-Fan findet sogar viele Widersacher und sogar Locations wie die Gerüstkonstruktion beim finalen Fight gegen den Kuttenmann in strahlend neuem Outfit wieder – grandios! Die fünf Level à sechs Sub-Stages in *Strider 2* mit mehr als zwei Dutzend grotesken, bildschirmfüllenden Super-Gegnern spielen sich wie im Rausch – vergleichbar nur mit einem Silvesterfeuerwerk. Wie bei der Knallerei ist leider auch hier nach einer halben Stunde alles vorbei. Dank unendlich Continues und einer Absoftung des Hardcore-Schwierigkeitsgrades vom Original (jetzt mehrteilige Lebensleiste

Noch mehr Strider?

Nach den zwei CDs hat euch das *Strider*-Fieber gepackt? Tja, entweder ihr legt euch jetzt das Beat'em Up *Marvel vs Capcom* zu, in dem der stählerne Krieger eine Gastrolle spielt oder ihr macht euch auf Flohmärkten auf die Suche nach dem Mega-Drive-Sequel *Strider II* (hat nichts mit dem hier getesteten *Strider 2* zu tun!) – viel Glück dabei, es lohnt sich!



▲ Das Monster-Mammut überfällt euch im eisigen Polargebiet – Capcom hat's geschafft, das Flair der MD-Originale auf 32-Bit-Niveau zu hieven.

statt Retry bei jedem Fehler) sollten auch Action-Greenhorns den Abspann schnell zu Gesicht bekommen. Immerhin bekommt ihr als Bonus dann einen zweiten *Strider*-Charakter mit einer Bumerang-Waffe. Da macht die Hatz durch eine Großstadt, ein mittelalterliches deutsches Schloss, die Antarktis (frostige Überhänge), ein Luftkampfschiff

(heftiger Gegenwind) und die Space Station (cool: Schwerelosigkeit!) erneut mächtig Laune. Fazit: Kurz, aber knackig – Liebhaber der alten 2D-Arcade-Schule schlagen bedingungslos zu. *Strider 2* hat nichts vom Charme des Originals eingeblüßt (im Gegenteil) und besitzt nahezu das gleiche Kult-Potential wie die *Metal Slug*-Serie. **RK**



▲ Strider präsentiert sich als echter Klettermaxe: Riesige Satellitenschüsseln und auch Überhänge stellen kein Problem für ihn dar.



▲ Den Emperor Dragon habt ihr wie viele andere Gegner und Stages auch schon mal in 2D auf dem Mega Drive gesehen.

Strider Hiryu 1&2

Arcade-Action

Features



- Hersteller: Capcom
- Testversion: Eigenimport
- Preis: ca. 140 Mark
- Geeignet ab: 12
- Schwierigkeit: mittel
- Sprachkenntnisse

IMPORT RATING IN %









# Hardware Test

Klar – auch diesen Monat gibt's wieder ein bisschen von der Konsolen-Hardware. Enjoy!

## Sternenfeuer

■ Die StarFire hat einen sehr glatten, handlichen Griff. Der Abzugweg des angenehm klickenden Trigger-Buttons ist kurz – rasant kann mit minimalem Aufwand gefeuert werden. Nachladen erfolgt durch Antippen des unweit entfernten Reload-Triggers mit dem Abzugfinger. Wem das zu anstrengend ist, der aktiviert per Schiebeschalter den "Intelligenten Reload Modus". Alsdann wird automatisch auf drei Arten nachgeladen: a) Sobald ein virtuelles Magazin verballert ist – ihr müsst lediglich festlegen, wie viele Geschosse sich in der Patronenkammer befinden (bis zu 33 dürfen's sein); b) wenn ihr länger als eine halbe Sekunde nicht feuert und bereits mehr als die Hälfte des Magazins verschossen wurde und c) jedesmal wenn bei kontinuierlichem Feuer der Abzug für mehr als zwei Sekunden gedrückt und dann losgelassen wird. Die ganz Bequemen wechseln hingegen gleich in den Auto-Feuer/Auto-Reload-Modus. Thema Treffsicherheit: Schaltet man die sogenannten Sensor-Simulations-Funktion ein, wird InterActs Schießprügel fast so präzise wie Sega's DC-Original-Knarre.

Lobenswert: Die Tasten B und Start sind links und rechts an der Waffe angeordnet – auch Linkshänder kommen somit gut zurecht.



### Shortcut

- ☺ günstigste Lizenz-Lightgun
- ☺ Dauerfeuer, verschiedene Nachladefunktionen
- ☺ langes Kabel
- ☺ LED erleichtert Programmiervorgang
- ☹ einhändig sind nicht alle Buttons erreichbar

DC

### StarFire LightBlaster

- Hersteller/Vertrieb: **InterAct**
- Weblink: [www.interact-europe.com](http://www.interact-europe.com)
- Preis: **DM 69,95**
- Kabellänge: **ca. 230 cm**
- Verarbeitung/Funktionalität: **Sehr gut**
- Gesamturteil: **Sehr gut**

## Erstes CUFM Pad

■ CUFM, das steht für: Controller unter fünfzig Mark. Ein super-günstiges Pad also, was Sunflex da in petto hat. Neben den vier herausstehenden Standard-Action-Buttons gibt's zwei mit Z und C beschriftete Zusatzbuttons, welche default-mäßig der Funktionsweise der Schulterknöpfe entsprechen. Letztere machten einen sehr soliden Eindruck, der Abzugswiderstand ist ideal für Freiwurfsituationen in *NBA 2K* und Ähnliches ausgelegt. Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Möglichkeit, den (bei Bewegung relativ lauten) Analog-Stick nach unten drücken zu können, ein Feature, das man sich noch hätte sparen können, zumal es laut

Sunflex erst in neueren Versionen des Pads für bestimmte Aktionen unterstützt werden soll. Das 8-Wege Digi-Pad ist geringfügig kleiner als das des Original-Pads und verhält sich ein bisschen schwammiger. Als störend empfanden wir außerdem das durchweg kantige Design des Pads. Der Dream Controller ist erhältlich in fünf transparenten Farben und bietet euch programmierbares Dauerfeuer und eine Slowmotion-Funktion. Über den Preis kann man nicht meckern.

### Shortcut

- ☺ sechs Action-Buttons
- ☺ kleine, aber gute Analog-Trigger
- ☺ Turbo-Feuer, Slow-Mo
- ☺ erschwinglich
- ☹ Digi-Pad und Analog-Stick so lala
- ☹ kantig anzufassen



DC

### Dream Controller

- Hersteller/Vertrieb: **Sunflex**
- Weblink: [www.getmoresun.com](http://www.getmoresun.com)
- Preis: **DM 49,95**
- Kabellänge: **187 cm**
- Verarbeitung/Funktionalität: **Gut**
- Gesamturteil: **Befriedigend**

## Glasklar

■ Für DC-Power-User, die optimale Bildqualität verlangen, bietet Vidis jetzt eine kostengünstige Lösung an. Einfach DC mit der Brooklyn VGA-Box und die VGA-Box mit einem herkömmlichen PC-Monitor verbinden – schon habt ihr den Aha-Effekt. Auch der altbekannte VGA-Box Trick funktioniert problemlos, *Hydro Thunder* und *NFL Blitz* z.B. liefen 1A. Links neben dem Speaker-Ausgang befindet sich ein Lautstärkeregler. Die Tonqualität war überzeugend, nichtsdestotrotz sollte man aufpassen, dass das Volumen nicht zu hoch eingestellt ist. PC-Besitzer werden sich über die Auto-Switch-Funktion freuen: Über ein mitgeliefertes, ca. 1,5 Meter

langes VGA-Kabel verbindet ihr euren PC mit der VGA-Box, an welche wie gewohnt das Monitor-Kabel angeschlossen wird. Hängt eure Konsole ebenfalls an der VGA-Box und ist eingeschaltet, wird das DC-Bild dargestellt, schaltet ihr das DC jedoch aus, projiziert die VGA-Box das Signal eurer Grafikkarte auf den Monitor – ständiges Umstecken der Kabel entfällt. Bei PC/Mac-Bildschirmauflösungen jenseits von 800\*600 Pixeln verschlechtert sich die Darstellungsqualität allerdings merklich.

S-Video und Chinch-Ausgänge, wie sie das bis dato nicht mal als PAL-Gerät zu erwerbende, mehr als doppelt so teure Sega Original bietet, sind leider nicht vorhanden.

### Shortcut

- ☺ top Bild- und Soundqualität
- ☺ 12 Monate Garantie
- ☺ guter Preis
- ☺ Auto Switch Feature...
- ☹ bei hohen PC-Bildschirmauflösungen ungeeignet

DC

### Brooklyn VGA Box

- Hersteller/Vertrieb: **Vidis**
- Weblink: [www.vidis.de](http://www.vidis.de)
- Preis: **DM 59,95**
- Kabellänge: **152 cm**
- Verarbeitung/Funktionalität: **Gut**
- Gesamturteil: **Sehr Gut**



### Shortcut

- ☺ kabellos
- ☺ Turbofeuer
- ☺ anständiges Digi-Pad
- ☹ Schulterknöpfe
- ☹ Ausrichtung der Action-Buttons
- ☹ Analog-Stick-Oberflächen zu glatt

## Fernlenker

■ Blaze hat aus seinen Fehlern gelernt. Mit dem Infra Red Cyber Shock haben sie endlich die größten Bugs der Ur-Version ausgemerzt und dem eleganten Pad zusätzlich eine komfortable Infrarot-Funktion (vier AAA Batterien werden benötigt) verpasst. Das Digi-Pad ist nun absolut konkurrenzfähig und hat einen prima ausbalancierten Druckwiderstand. Beide Analog-Knüppel überzeugen ebenfalls, vor allem durch die Tatsache, dass sich insgesamt fünf verschiedene Oberflächen aufstecken lassen. Die Stärke der Rumble-Effekte geht in Ordnung, zum Erdbebenalarm fehlt aber noch ein Stück. Einige Mankos sind dennoch geblieben: zum einen die Lage der vier Action-Buttons. Noch immer sind sie schräg angeordnet, für Spiele wie z.B. *Dance Dance Revolution* äußerst ungeeignet.

Unvorteilhaft auch die Größe der Shoulder-Buttons – sie sind schlicht und einfach etwas zu klein. Reichweitentechnisch kommt ihr auf gute drei Meter, vorausgesetzt es befinden sich keine Hindernisse im Weg und der Sender ist halbwegs auf den Empfänger am Controller-Port ausgerichtet.

PS

### Infra Red Cyber Shock

- Hersteller/Vertrieb: **Blaze**
- Weblink: [www.blaze.de](http://www.blaze.de)
- Preis: **DM 69,95**
- Reichweite: **ca. 3 Meter**
- Verarbeitung/Funktionalität: **Befriedigend**
- Gesamturteil: **Befriedigend**

## Spielhallenmatz

■ Angeordnet im günstigeren Preissegment, gibt's von Blaze für alle Arcade-Liebhaber das Pro Shock Lite Mini-Joyboard. Unterhalb des sehr robusten 8-Wege-Mikroschalters befindet sich ein etwas schwachbrüstiger Dual-Shock-kompatibler Vibrationsmotor. Der Druckpunkt der acht gut dimensionierten Aktion-Buttons ist leider kaum zu spüren, was die Anordnung der Knöpfe angeht, hat man sich dafür schnell eingespielt. An Zusatzfeatures werden euch Turbofeuer und eine Slow-Motion-Funktion geboten. Fünf kreisförmige Gummi-Füße auf der Unterseite sorgen für ausreichend Stabilität. Arcade-Fans sollten mal probe-spielen.

### Shortcut

- 😊 guter Mikro-Stick
- 😊 standfest
- 😊 Dauerfeuer, Slow-Mo
- 😞 Druckpunkt der Action-Buttons

### PS

#### Pro Shock Lite

- Hersteller/Vertrieb: **Blaze**
- Weblink: [www.blaze.de](http://www.blaze.de)
- Preis: **DM 49,95**
- Kabellänge: **203 cm**
- Verarbeitung: **Gut**
- Funktionalität: **Befriedigend**
- Gesamturteil: **Gut**



### Shortcut

- 😊 endlich etwas Ordnung
- 😊 Design
- 😊 stabil
- 😞 zu wenig Luftlöcher
- 😞 nicht für N64
- 😞 PS-Parallelport-Schummel-module passen nicht

DC-Kabeln sollte man von vorne jedoch etwas Gegendruck ausüben, damit die Konsole nicht wegrutscht. Scheitern wird der Versuch, XPloder-große Schummelmodule in den Parallelport zu pluggen, der Hartplastik-Behälter ist dafür nicht hoch genug. Ein Faktor, der (spielt man mit „geparkter Konsole“) überdies zur erhöhten inneren Wärmeentwicklung beiträgt, zumal auch seitlich keine Luftlöcher existieren.

## Konsolen-Camp

■ Kompakter Behälter für Dreamcast oder PlayStation-Konsole. So beschreibt Logic 3 ihre Dream Station, eine – man könnte es „Konsolengarage“ bezeichnen – Lager-einheit, deren Grundfläche ungefähr der eines Standard-Videorekorders entspricht, hoch ist sie in etwa wie zwei übereinander gestapelte PlayStations. Der innere Teil ist herausziehbar und lässt sich bis zur Hälfte nach vorne hin umklappen, um darin bequem entweder ein DC oder ein PS je inklusive zwei Standard-Pads zu verstauen. Nach hinten hin ist sie geöffnet, der Anschluss sämtlicher Standard-Kabel klappt bei verstauter PS reibungslos, bei

### PS DC

#### Dream Station

- Hersteller/Vertrieb: **Logic 3/Leisuresoft**
- Weblink: [www.logic3.de](http://www.logic3.de)
- Preis: **DM 49,95**
- Kabellänge: –
- Verarbeitung: **Gut**
- Funktionalität: **Befriedigend**
- Gesamturteil: **Gut**

## Krachmacher

■ Logic 3s Sound Station gehört in den Farbausführungen lila/grau und iMac blau auf jeden Fall zu den besser aussehenden Lautsprechersystemen. 185 cm Kabel (kein Netz-Adapter nötig) verkuppeln Steckdose und die zentrale, 2,71 kg schwere Subwoofer Einheit miteinander, 218 cm Kabel verbinden diese wiederum über den Stereoausgang an der Frontblende mit den eleganten Satellitenlautsprechern. In den Stereoeingang stöpselt ihr wahlweise einen 3,5 mm Klinken- auf Klinkenstecker (Länge: 197 cm – zum Anschluss z.B. an eine VGA-Box, einen PC, Walkman, Discman usw.) oder einen Klinken- auf Chinchstecker (Länge: 180 cm – zum Anschluss z.B. an den die für PS und DC mitgelieferten AV-Adapter). Der Lautstärkereglert dient

gleichzeitig als An/Aus-Knopf, über selbigen befindet sich der Tiefenregler. Über beiden thront schließlich eine gelb/grün leuchtende LED. Selbstverständlich ist das Gerät magnetisch entstört. Auf akustischer Seite erwarten euch gute Bässe und zufriedenstellende Höhen, der Preis von knapp 150,- DM ist indes etwas happig.

### Shortcut

- 😊 mit DC- und PS-AV-Adapter
- 😊 gute Kabellängen
- 😊 Bässe
- 😊 cooles Design
- 😞 Preis
- 😞 zu wenig Regelknöpfe

### Multi-System

#### Sound Station

- Hersteller/Vertrieb: **Logic 3/Leisuresoft**
- Weblink: [www.logic3.de](http://www.logic3.de)
- Preis: **DM 149,95**
- Kabellänge: **siehe Text**
- Verarbeitung: **Sehr gut**
- Funktionalität: **Befriedigend**
- Gesamturteil: **Gut**



## Vibrierende Rockröhre

■ GB-Spiele mit integrierter Rumble-Funktion gibt's mittlerweile eine Handvoll, wer auch alles andere mal mit Force Feedback spielen möchte, sollte InterAct's Shock 'n' Rock ins Auge fassen. Angeschlossen über das Batteriefach des GBC dient er gleichzeitig als (500 mal wiederaufladbarer) Akku mit einer Kapazität von ca. 10 Std. sowie als Lautsprecher-Verstärker – das Stereo-signal der Kopfhörer-buchse wird dann auf die unten links und rechts am Shock 'n'Rock angebrachten Speaker umgeleitet; die Lautstärke reguliert ihr weiterhin über das Volumenrädchen am GBC selbst. Über das vorne links am Shock 'n' Rock angebrachte Rädchen bestimmt ihr die Intensität der Rumble-Funktion, welche je nach Lautstärke der Musik und Soundeffekte im eingelegten Spiel zum Einsatz kommt. Tipp: Am realistischsten wackelt's, wenn ihr während dem Spielen auf Hintergrundmusik verzichtet. Neben den angesprochenen Features verpasste man dem handlichen Aufsatz eine gummierte Unterseite und einen Kopfhörerausgang, der Netzadapter kann zudem direkt in den GBC eingestöpselt werden. GBC-Fanatiker werden den innovativen Aufsatz lieben!

### Shortcut

- 😊 3 Dinge in einem
- 😊 gummierte Rückseite
- 😊 gute Verarbeitung
- 😊 mehr Grifffläche
- 😊 mit Netzadapter
- 😞 nur für GBC
- 😞 nicht lebensnotwendig (aber cool!)



### GB

#### Shock'n' Rock

- Hersteller/Vertrieb: **InterAct**
- Weblink: [www.interact-europe.de](http://www.interact-europe.de)
- Preis: **DM 59,95**
- Kabellänge: **188 cm**
- Verarbeitung/Funktionalität: **Sehr gut**
- Gesamturteil: **Sehr gut**

# Wahne? Sinn!!!

Los!  
Trau  
Dich



Hol Dir **Dein**  
**Gratisheft** —  
mit **GD-ROM!!!**



Coupon ausfüllen und senden an:  
Dreamcast - das Offizielle Magazin - Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20 • 80452 München  
Tel. 089/20959138 • Fax: 089/200281-22 • Mail: dreamcastmag@csj.de

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Dreamcast - das Offizielle Magazin - 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.

**Dreamcast**  
Das Offizielle Magazin / Abo-Service CSJ  
Postfach 14 02 20 / 80452 München

**JA,** ich möchte ein Gratisheft von Dreamcast - das Offizielle Magazin testen. Wenn Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt des Gratisheftes nichts mehr von mir hören, erhalte ich Dreamcast - das Offizielle Magazin jeden Monat per Post frei Haus - mit 15% Preisvorteil. Jedes Heft kostet nur DM 10,80 anstatt DM 12,80 (Jahresabopreis DM 129,60 - Euro 65,26)  
Ich kann jederzeit kündigen - Geld für bezahlte aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, \_\_\_\_\_ Ort \_\_\_\_\_

Datum, 1. Unterschrift \_\_\_\_\_

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

**Widerrufsgarantie:** Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Dreamcast - das Offizielle Magazin, 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. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift \_\_\_\_\_

CVI05

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen)

Einfach Coupon ausfüllen, abschicken und schon gehört die nächste Ausgabe Dir!  
**Gratis testen und entscheiden!**  
**Wenn Dir Dreamcast - das Offizielle Magazin gefällt, brauchst Du nichts weiter zu tun.** Das Heft mit GD-ROM kommt dann **jeden Monat** zum günstigen Abovorzugspreis per Post frei Haus.

# Vandal Hearts 2

Preview

**Tenchu II (PS)**

**Alien Resurrection (PS)**

Import

**Marvel vs. Capcom 2 (DS)**

**Rayblade (PS)**

**King of Fighters '99 (DC, PS)**

Test

**Perfect Dark (N64)**

**Colin McRae Rally 2.0 (PS)**

**Jetzt sollte es wirklich kommen: MDK 2 (DC)**

**Vandal Hearts 2 (PS)**

**Dead or Alive 2 (DC)**

**Need for Speed – Porsche (PS)**

**PlayStation 2 – Special**

**Tekken Tag Tournament**

**Dead or Alive 2**

Special

**Tokyo Gameshow**

**Auflösung der Millennium-Verlosung**

# VIDEO GAMES



*Die Ninja-Messer werden in Tenchu II gewetzt!*

**kommt am 4. Mai!**

# Deathmatch

So, so, ihr meint also, wir hätten es uns leicht gemacht und bislang nur unser Fußvolk als Bauernopfer ins Rennen geschickt. Nun gut. Dann opfern wir halt unseren besten Mann (hehe, sorry, aber diesmal musste das sein): Cheevred Jan "the Gecko" Binsmaier gegen Gex "the real" Gecko.

Mai-Fight

## Gex

VS

## Gecko



### Character-Info

- Name: GEX
- Geschlecht: männlich
- Größe: ca. 18 cm
- Herkunft: Versuchslabor?
- Hobbies: TV-Glotzen.
- Typischer Ausspruch: Mein Name ist Gex – einfach Gex.



### Character-Info

- Name: Jan, äh Gecko.
- Geschlecht: männlich
- Größe: 179 cm
- Herkunft: München
- Hobbies: Reds nerven.
- Typischer Ausspruch: Mein Name ist Jan, äh, Bins.. äh ARTIKEL HER!!!

- Rnd 1 Anpassungsfähigkeit:**  
Ob als Pirat, Sergeant Ryan, J.B., oder römischer Legionär – Gex ist sich für keine Kostümierung zu schade, um seinen Gegnern den Garaus zu machen. **10**
- Rnd 2 Wunschtraum:**  
Endlich in den Verkaufscharts diese unbeschuppte (aber nicht unbestückte) Warmblütlerin Lara von der Spitze zu verdrängen. **7**
- Rnd 3 Größtes Laster:**  
Der größte Laster, der diesem kleinen Reptil begegnen kann, hat wohl 18 Achsen, wiegt so um die 40 Tonnen und zermalmt ihn auf irgendeiner einsamen Landstraße. **9**
- Rnd 4 Gefährlichkeit:**  
Egal welche Zeitzone, welche Waffe oder welche Gelegenheit – sein durch unzählige Nahkampfeinsätze gestählter Schwanz zwingt jeden Gegner in die Knie. **10**
- Rnd 5 Lieblingsgetränk:**  
Gematschte Fliegen – geschüttelt, nicht gerührt. (Kaum zu glauben, dass man mit der Tour Frauen kriegen kann. Die Anmache scheint aber zu klappen!) **7**
- Rnd 6 Intelligenz:**  
Wenn man sich vor Augen hält, dass sein Gehirn nicht größer als eine Erbse ist, hat er sich sein Leben ganz schön gemacht. Also zieht euch aus und malt euch grün an!!! **7**
- Rnd 7 Sex-Appeal:**  
Wer so viel zu bieten hat (siehe Gefährlichkeit), dem müssen die Frauenherzen nur so zufliegen. Fliegen an der Windschutzscheibe wären ihm aber wohl lieber. **8**
- Rnd 8 Zukunftsperspektive:**  
Wenn nicht ein Next-Gen-Titel erscheint, schaut's düster aus. Aber Lara hat es ja auch auf's DC geschafft. Naja, sie macht auf der Besetzungscouch wohl 'ne bessere Figur... **5**
- Rnd 9 Bekanntheitsgrad:**  
Klar, jeder kennt ihn. Oder hat einer von euch den Arcade-Klassiker "Frogger" vergessen oder Kermit, den Frosch – Oops! Was für ein Tier ist so ein Gecko nochmal? **3**
- Rnd 10 Kultfaktor:**  
Wäre das Reptil gegen jemanden wie Sanka angetreten, hätte es vielleicht Chancen gehabt. Aber hey! Jan unterschreibt unsere Rechnungen. Sorry. Leider nix. **3**

## Endergebnis

**69**

- Anpassungsfähigkeit:**  
Klar – uns mit ach so geselligen Redaktionsausflügen (Kneipentouren) ködern oder in den Rauchpausen mal nett auf die Schulter klopfen – alles was zählt sind perfekte Artikel. **8**
- Wunschtraum:**  
Es war kein Statement zu erhalten, aber wir vermuten das Übliche: Sex-Gott in den 70ern, erster Mensch auf dem Mond, Pam's BH sein, evtl. Chefred. der VG zu sein – alles Träume! **5**
- Größtes Laster:**  
Er nervt arme, unschuldige, nur auf Perfektion versessene Redakteure mit Abgabeterminen und ist selber immer der Letzte. Jaja, Jan, jetzt isses raus... **3**
- Gefährlichkeit:**  
Beschimpf ihn, gib ihm Tiernamen, verbrenn seine XXX-Sammlung – aber wehe ein Artikel ist nicht pünktlich da. Da wird aus Jan ein Tier! (Das kleine Gelbe mit den Kulleraugen.) **9**
- Lieblingsgetränk:**  
Lemon! Mit Milch ohne Cornflakes! Was? Ääh, nein. Warte. Quatsch. Wodka mit Cornflakes geschüttelt. Hmm? Wie jetzt? Mein Name ist Gecko, äh, Jan, gib mir bitte was zu trinken! **3**
- Intelligenz:**  
Er hat es zum Cheevred des dienstältesten Spielmagazins gebracht, noch Fragen? Ja? Hmm, mehr dürfen wir zu diesem Thema leider nicht sagen. (Jan, nimm die Knarre weg!) **10**
- Sex-Appeal:**  
Oh baby, behave! Seht euch das Bild oben an und stellt die Frage nochmal. Lula zumindest hat, seit sie Jan kennt, keinen Ton mehr über ihre Lippen gebracht. **9**
- Zukunftsperspektive:**  
Nachdem er sich jetzt einen kleinen Mini-Gecko geschaffen hat, stehen die Chancen auf die angestrebte Weltherrschaft nicht schlecht. **8**
- Bekanntheitsgrad:**  
Keiner kennt ihn, keiner mag ihn. Er hat sogar ... Ooops, da kommt er... Humpty Dumpty set on the Wall, Humpty Dumpaaaaaaaahhhhh, nicht weh tun .... **10**
- Kultfaktor:**  
So kultig, wie die VG selbst – was immer das bedeuten mag, müsst ihr schon selbst entscheiden. Aber sagt es ihm nicht, insbesondere nicht kurz vor Redschluss. **8**

## Endergebnis

**73**

So nun heißt es **GAME OVER** für Gex, und Gecko kann sich rühmen, der Champ des Monats zu sein.

■ Nächsten Monat erwartet euch: Troll Hugo vs Troll Äxl (hehe) Ausgabe 6/2000 erscheint am 4.5.00



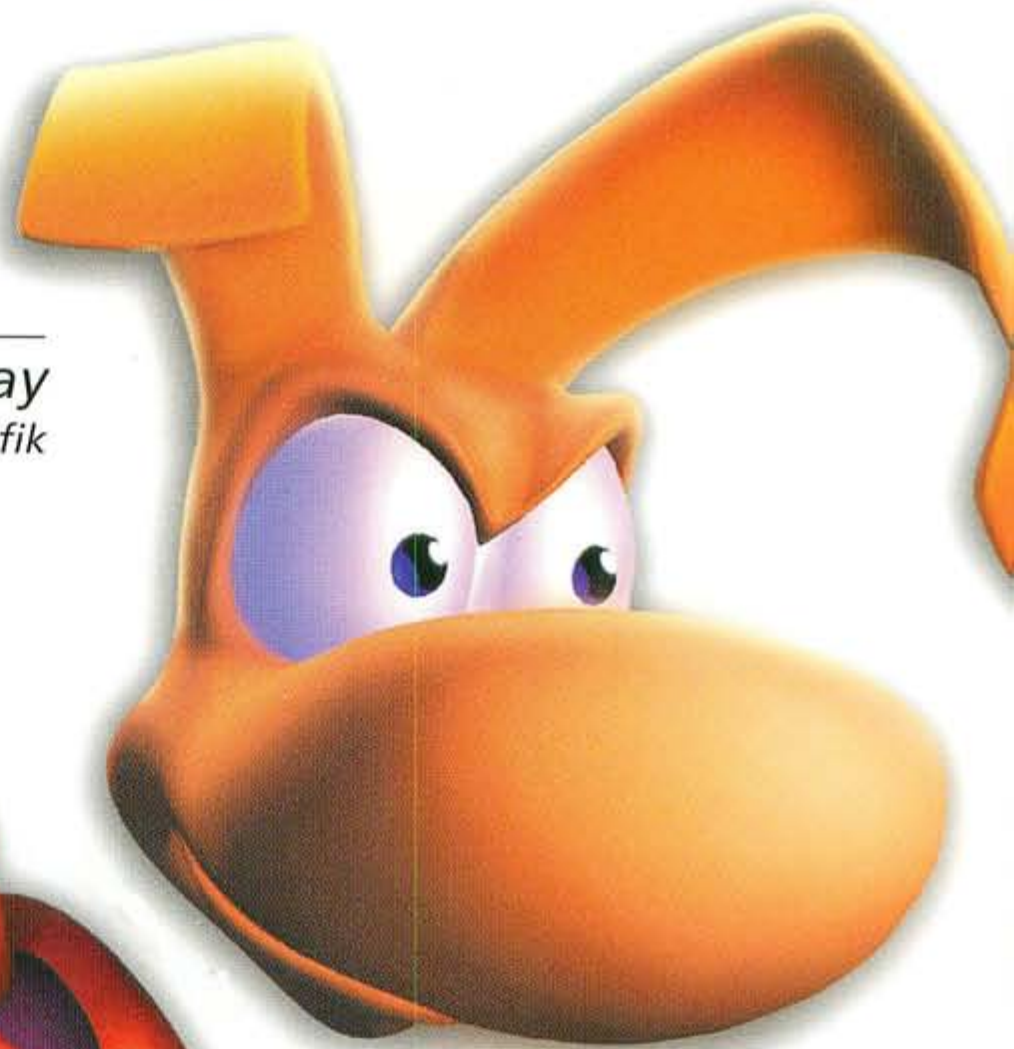
# RAYMAN 2

## THE GREAT ESCAPE™

Zusatzlevel im  
Internet  
zum Downloaden  
[www.rayman2dc.com](http://www.rayman2dc.com)



Ein superschnelles Gameplay  
mit unglaublicher Grafik



Multiplayer  
Für bis zu 4 Spieler  
im neuen Globox-Dorf

**So schön, dass auch Multiplayer-  
Fans vor Freude weinen!**



©2000 Ubi Soft Entertainment. The Logo and Character of RAYMAN are Trademarks of Ubi Soft Entertainment. Dreamcast is a registered trademark or trademark of Sega Enterprises Ltd.



[www.rayman2dc.com](http://www.rayman2dc.com)

