

next Level

# NEXT LEVEL

Sony PlayStation · Nintendo<sup>64</sup> · Sega Saturn · Arcade

**SPECIAL:**  
Jahresplaner  
in XL



Nintendos Geheimwaffe  
**Rare packt aus**



Kampf der Bestien  
**Bloody Roar**



Der 2D-Knockout  
**X-MEN vs.  
Street Fighter**



Auf der Überholspur  
**GRAN TURISMO**

02

4 391147 305903

X-PLAIN  
VERLAG





**POWER  
SOCCER**

  
**adidas**

- **FUßBALLSPAB FÜR BIS ZU VIER SPIELER**
- **ARCADE-MODUS MIT SPEKTAKULÄREN SPECIAL-MOVES**
- **SUPERFLÜSSIGE SPIELERANIMATION DURCH MOTION-CAPTURE-TECHNOLOGIE**
- **FREUNDSCHAFTSSPIELE, POKAL, EUROPACUP, SAISON - UND WM-MODI**
- **LIVE-KOMMENTARE VON MARCEL REIF (RTL)**
- **ÜBER 150 CLUB - UND NATIONALMANNSCHAFTEN**





### Nintendo ‚nervt‘ Kids

Nintendo hat mit dem Line-up der Space World '97 den Nerv der japanischen Zielgruppe getroffen. Von *Pocket Monsters* können die Kids offensichtlich nicht genug bekommen (vergleiche Seite 16 und 17 in dieser Ausgabe). Es sieht tatsächlich so aus, als könne Nintendo das Ruder im Heimatland noch einmal herumreißen. Ein unangenehmer Vorfall Mitte Dezember hätte die Zukunftsstrategie jedoch gefährden können, da die beliebten Monster auch den Sehnerv der Zielgruppe getroffen hatten.

Die *Pokemon*-Zeichentrickserie des Privatsenders TV Tokyo Network erzielt zwischen 18.30 und 19 Uhr mit fast 20 % die höchste Einschaltquote zu dieser Sendezeit. Kürzlich wurden 651 Kinder nach der Ausstrahlung mit Anfällen von photosensibler Epilepsie ins Krankenhaus gebracht, teilte ein Vertreter des japanischen Innenministeriums offiziell mit – der Grund: besagte *Pocket Monsters*-Serie. Die Tokioter Behörden leiteten umgehend eine Untersuchung ein, die Produzenten der Serie wurden von der Polizei verhört. Derzeit werde geprüft, ob der Vorfall als fahrlässige Körperverletzung angesehen werden muß.



Ausgelöst wurde das Phänomen aller Wahrscheinlichkeit nach durch ein fünfsekündiges Geflacker (zwischen Rot und Blau), das die Explosion einer Bombe untermalte. Die Auswirkungen der sogenannten photosensiblen Epilepsie sind seit Jahren bekannt, allerdings gab es weltweit noch niemals ein solch massives Auftreten. Big N weist jegliche Verantwortung weit von sich und betont korrekterweise, daß es sich um ein Problem des Fernsehsenders und dessen Produktionsweise handelt.

Der Vorfall hätte negative Folgen für Nintendos gesamte *Pocket Monsters*-Produktreihe haben können. Dagegen spricht aber, daß der Kurs der Nintendo-Aktie, der kurzzeitig ausgesetzt wurde, am Folgetag nur 1,2 % an Wert verlor. Nachdem die Sendung in einigen Teilen des Landes abgesetzt wurde, griffen täglich Hunderte von Fans zum Telefon und drängten bei TV Tokyo massiv auf weitere Ausstrahlung. Letztendlich wird der Kelch an Nintendo wohl noch einmal vorübergehen.

Vorübergehen lassen wir an der vorliegenden Ausgabe übrigens das Spiel des Monats. *X-Men vs. Street Fighter* war zwar ein aussichtsreicher Anwärter auf diesen Titel, doch die Redaktion war sich einig, daß Capcom diese Auszeichnung nicht verdient hat. Wer ‚397‘ Anläufe braucht, um ein perfektes Spiel abzuliefern ... Man hätte *Wheel of Fortune* als skurrilstes Stück Software würdigen können, doch auch diese Idee wurde schnell wieder verworfen. Statt dessen wurde darüber nachgedacht, wie man dem geeigneten Leser das neue Jahr versüßen könnte. Das Ergebnis ist der mittig eingehaftete Jahresplaner.

Viel Spaß damit und beim Lesen dieser Ausgabe wünscht die neXt-Level-Redaktion!



## REPORTAGEN

### 64DD – Neues aus der Welt des Disk Drives .....24

Die Möglichkeiten des 64DD sprengen alle Grenzen. Kein Spiel der heutigen Zeit wird mithalten können, wenn sich Nintendos Speicherriesen entfaltet.

### Acclaim/Probe .....62

neXt Level besuchte die renommierte Programmierschmiede Probe (extreme-G) auf der Insel. Die Engländer präsentierten ihre aktuellen Projekte ...



## INTERVIEWS

### Terry Pratchett .....61

Der Schöpfer der Scheibenwelt, selbst ein Videospiele der ersten Stunde, äußert sich über Discworld II und das schwere Los der Spieleentwickler, Originalität mit Bewährtem zu verknüpfen.



Der weltberühmte Schriftsteller verdankt seinen Erfolg vor allem den zahllosen Fantasy-Geschichten in Taschenbuchform, die als Comics und später sogar als Videospiele erhältlich sein sollten

## RUBRIKEN

### Arcade .....94

Vorgestellt werden die beiden Model-3-Automaten Virtual On Oratorio Tangram und Scud Race Plus sowie Rival Schools: United by Fate von Capcom.

### Editorial .....3

### Händlerregister .....96

### Heftshop .....92

### Impressum .....98

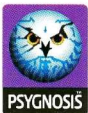
### neXt month .....98

### read.me .....6

## COMPETITIONS SEITE 19. 60

In Zusammenarbeit mit der Firma Precom verlost neXt Level u. a. einen Heimkino-Projektor. Außerdem werden für eine PlayStation, limitierte Tonfiguren, Discworld II-Spiele-CDs und einiges mehr Gewinner gesucht.

**PRECON**  
ELECTRONIC



## TITELTHEMA

SEITE 10

PlayStation

### Gran Turismo

Sony's neuestes Rennspiel wartet mit einer ganzen Reihe aktueller GT-Modelle und Serien-Sportwagen bekannter amerikanischer und japanischer Automobilhersteller auf. Das technische Meisterwerk überzeugt vor allem durch brillante Realitätsnähe und seine hervorragende Grafik, speziell die Replays lassen Genre-Konkurrenten erblassen.

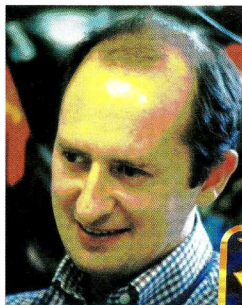


## SPECIAL

SEITE 36

### RARE – DAS ERFOLGSGEHEIMNIS DER SPITZENPROGRAMMIERER

Rare und Nintendo: Die Zusammenarbeit der beiden Firmen hat schon so manch ein exzellentes Spiel hervorgebracht. XL schaut einmal hinter die Kulissen ...



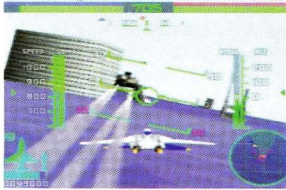




Fighters Destiny (N64), Seite 28



Wild Choppers (N64), Seite 30



AeroFighters Assault (N64), Seite 31



WCW vs. NWO (N64), Seite 32



Einhänder (PSX), Seite 73



X-Men vs. Street Fighter (SAT), Seite 76



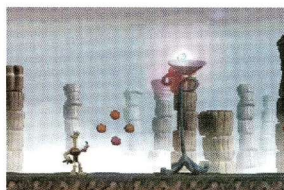
Z (PSX), Seite 80



Star Wars: Masters of Teräs Käsi (PSX), Seite 84



Bloody Roar (PSX), Seite 74



Skullmonkeys (PSX), Seite 82



Auto Destruct (PSX), Seite 86

## 64-bit-level

behind the scenes .....16

news .....18

- FIFA 98 – Die WM Qualifikation .....18
- Nagano Winter Olympics '98 .....22
- NHL Breakaway '98 .....22
- Nintendo-Space-World-Release-Liste .....23
- Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 .....19
- Wheel of Fortune .....22
- WWF Warzone .....20

previews

- Fighters Destiny .....28

tests

- AeroFighters Assault .....31
- WCW vs. NWO World Tour .....32
- Wild Choppers .....30

tactics .....34

behind the scenes .....64

## 32-bit-level

news

- Breath of Fire III (PSX) .....67
- Bubble Symphony (SAT) .....69
- Clock Tower (PSX) .....69
- Deathtrap Dungeon (PSX) .....69
- J's Racin' (PSX) .....66
- Mega Man Dash (PSX) .....67
- Namco Encore (PSX) .....68
- NBA Action '98 (SAT) .....68
- NBA Pro (PSX) .....68
- NHL All-Stars '98 (SAT) .....68
- NHL Face Off '98 (PSX) .....68
- Parasite Eve (PSX) .....67
- Side by Side (PSX) .....66
- Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (PSX) .....68

previews

- Gex – Enter the Gecko (PSX) .....70
- Winter Heat (SAT) .....72

tests

- adidas Power Soccer 2 (PSX) .....78
- Arc of Time (PSX) .....85
- Auto Destruct (PSX) .....86
- Bloody Roar – Hyper Beast Duel (PSX) .....74
- Einhänder (PSX) .....73
- Felony 11-79 (PSX) .....81
- Judge Dredd (PSX) .....87
- Maximum Force (PSX) .....83
- NBA Hangtime (PSX) .....79
- Rampage World Tour (PSX) .....87
- Skullmonkeys (PSX) .....82
- Star Wars: Masters of Teräs Käsi (PSX) .....84
- X-Men vs. Street Fighter (SAT) .....76
- Z (PSX) .....80

tactics .....88





## Magazin für Kinder?

Ich konnte und wollte es einfach nicht glauben: *Colony Wars* hat nur 85 %? Bitte sagt mir, daß das nicht wahr ist, denn das Spiel ist in diesem Genre das beste, was es überhaupt gibt. Das Spiel bietet eine sehr gute Grafik und sehr viele Missionen, und Abwechslungsreichtum ist auch vorhanden. Die Story ist tiefgründig, und es ist immer spannend zu wissen, wie die Geschichte weitergeht. Ist das nicht ein Grund, dem Spiel 90 % zu geben? Außerdem wundert es mich, daß ich nur drei Perspektiven habe, und ihr gleich vier, da kann ja was nicht hinlaufen, außerdem kann man mehr als vier Raumschiffe fliegen, nämlich genau sechs, und das steht sogar auf der CD-Hülle!!!

Des weiteren kann ich mich mit der Wertung von *Diddy Kong Racing* absolut nicht zufriedengeben, macht ihr denn das Magazin für Kinder? Also, ich meine, da bekommt ein Spiel mit einer ‚Kinder-Grafik und einem ebensolchen ‚Kinder-Gameplay‘ 95 %, obwohl es fast genauso aussieht wie *Mario Kart 64*! Also, bitte entschuldigt nicht, aber das ist ja wohl ein Scherz. Ich bin der neXt Level schon seit der ersten Ausgabe treu, und sie war immer sehr gut gestaltet etc., z. B. gefiel mir das ‚Spezial‘ von Lara Croft sehr, aber die letzten drei Ausgaben waren von der Wertung her nicht gerade berauschend. Ich will euch nur damit sagen, daß ihr es euch nicht bei den Spielern verschmerzen solltet mit solchen Dingen.

**B. Czibrin, Altenburg (E-mail)**

## XL antwortet:

*Colony Wars* ist ein rundum gelungenes Spiel und übertrifft problemlos das ‚große Vorbild‘ *Wing Commander*. Das einzige, was dem Spiel zur 90%-Wertung fehlt, ist ein Schuß Innovation.

Zu *Diddy Kong Racing*: Dürfen wir davon ausgehen, daß Du das Spiel zum Zeitpunkt Deines Briefes schon gespielt hast? Wir haben nicht den Eindruck, denn der Vergleich mit *Mario Kart 64* hinkt doch sehr. Was haben wir denn unter „Kinder-Gameplay“ zu verstehen? Die Grafik ist arg ‚bunt‘, das ist beim besten Willen nicht zu übersehen. Deshalb steht auch im Info-Kasten unter dem Punkt Präsentation: „... deren grelle Farbwahl

## Gameplay und Innovation sind die entscheidenden Faktoren für eine herausragende Wertung

aber sicher nicht nach jedermanns Geschmack ist.“ Das tut aber überhaupt nichts zur Sache, wenn es um die Wertung geht. Gameplay, Spielbarkeit, Aufbau und Umfang sind nahezu genial, es ist unglaublich abwechslungsreich, bietet unheimlich viele Innovationen, es gibt endlos viel zu entdecken, und man kann sich extrem lange damit beschäftigen. Der hohe Schwierigkeitsgrad (schon mal *Abenteuer 2* gespielt?) ist zudem ganz und gar nicht kindgerecht. Deshalb hat *DKR* 95 % redlich verdient. Wer sich mit dem Spiel aufgrund

der ‚uncoolen‘ Grafik nicht anfreunden kann, läßt sich ein brillantes Spiel entgehen, doch dies kann natürlich jeder frei entscheiden.

## Hallo, neXt Level,

das ist mein erster Leserbrief, den ich an ein Videospieldmagazin schicke, und ich hoffe, ihr druckt ihn. Geschrieben habe ich ihn, weil mir eure Ausgabe 12/97 so gut gefallen hat (besonders das Lara-Croft-Centrefold!). Bei den Wahnsinnspreisen, die jetzt auf dem Markt sind, weiß man gar nicht mehr, wofür man sein sauer verdientes Geld ausgeben soll. Ich finde, ihr seid von der Aufmachung und natürlich dem Inhalt bei weitem das beste Videospieldmagazin auf dem Markt – einen kleinen Kritikpunkt habe ich allerdings eure Bewertungen betreffend: Die Besprechungen und Schlußmeinungen sind wirklich okay, aber die Prozentwertungen passen nicht ganz ins Schema. Ist ein Spiel gut, bekommt es 80–85 %, ist es super, dann 90–95 %, und wenn es schlecht ist, 70–75 %. So war in der letzten Ausgabe (XL 12/97) kein einziges Spiel unter 70 %! Das war nicht etwa so, weil nur gute Spiele dabei waren, sondern auch eher mäßige Produkte wie *Sonic R* und *Sega Touring Car Championship* wurden von euch mit dieser Wertung beglückt. Mein Vorschlag: Entweder ihr variiert mehr mit eurem System (zumindest 45–95 %), um dem Leser gleich zu zeigen, was sich lohnt und was nicht, oder ihr führt ein neues ein, z. B. von 1–10. Ansonsten macht bitte weiter so, denn der Weg in den Videospieldhimmel führt nur über ein gutes Magazin.

**Frank Parsche, (E-mail)**

## XL antwortet:

Erst einmal danke für das Lob! In der Ausgabe 12/97, auf die Du Dich beziehst, gab es tatsächlich nur drei Spiele unter 75 %. Das liegt aber unserer Meinung nach nicht daran, daß wir zu hoch gewertet haben. 70–75 % bedeutet aber nicht schlecht, sondern mittelmäßig, das schreibst Du ja selbst. Richtig schlechte Spiele liegen bei 50 %, darunter wird es indiskutabel. Diese Aufteilung entspricht dem aus der Schule bekannten und beliebten Prinzip: Alles, was unter 50 % liegt, ist mangelhaft, die Noten 4 bis 1 teilen sich die oberen 50 %.

Diese Wertungen tauchen bei uns nur selten auf, da wir schlechte Spiele in der Regel nicht testen, sondern in den News besprechen, statt wertvollen Platz dafür zu verschwenden. Wir konzentrieren uns lieber auf die Spiele, die es auch wert sind. In dieser Ausgabe sieht das anders aus, da die vorweihnachtliche Software-Flut nun vorbei ist und es recht wenige gute Spiele gibt.

## Centrefold encore

Hil! Erst einmal ein dickes Lob für eure (mal wieder) gelungene Ausgabe 12/97. Aber ein noch dickeres für das überraschende Centrefold: Miss

Die neXt-Level-Redaktion freut sich über Anregungen, Änderungsvorschläge und Kritik, aber auch über Fragen und Meinungen zu bestimmten Spielen, Konsolen oder der Videospieldbranche im allgemeinen.

Die Adresse für Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag  
read.me  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg

(E-Mail: next.level@on-line.de)

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.



Dezember Lara Croft! Ja, gebt mir mehr! Also, pünktlich zu Weihnachten (und Silvester) ein weiteres Centerfold: Miss Januar Nikki (aus Pandemonium 2)! Am liebsten das Bildchen von Nikki in der Dezember-Ausgabe auf Seite 87 rechts oben, dann kann man wieder vom Sommer träumen ... Also, bitte, bitte, bitte laßt das Spielejahr 1998 so reizend beginnen, wie 1997 endete: mit einer Augenweide! Ich werde auch bestimmt nicht mehr in andere Konsolenblätter auch nur einen Blick werfen (es sei denn, um mir zu bestätigen, daß XL weiterhin meine Nr. 1 ist)!

**Gunnar Grimm, Hannover (E-mail)**

**XL antwortet:**

Du scheinst ein echter Hellseher zu sein. Dein frommer Wunsch erreichte uns nämlich nur kurz nachdem die Daten für das Nikki-Centerfold an die Druckerei gesandt worden sind. Für einen Moment hatten wir schon den Verdacht, daß es eine undichte Stelle in unserem Verlag gibt – aber irgendwann lag die Idee mit *Pandemoniums* Nikki doch relativ nah.

**Ortsansässiges Übel**

Eure 80%-Wertungen für *Resident Evil* (Saturn) und *Resident Evil Director's Cut* sind eine Frechheit. Klar sind die Veränderungen zum Original minimal, wenn man bedenkt, daß dieses im 2. Quartal 1996 erschien. Aber nichtsdestotrotz ist und bleibt *Resident Evil* eines der besten Videospiele, die jemals das Licht der Welt erblickten, und es ist auf der PlayStation sogar zu den fünf besten zu zählen. So ein Spiel hat es nicht verdient, nur mit 80 % bewertet zu werden. Euren

**Resident Evil bleibt eines der besten Videospiele, die jemals erschienen**

Unmut über die geringen Veränderungen könnt ihr gerne im Text äußern, aber nicht derart drastisch in der Wertung. Wer *Resident Evil* noch nie gespielt hat, wird den *Director's Cut* ohnehin für großartig befinden. Ob man sich die überarbeitete Version nun aufgrund der geringfügigen Veränderungen zulegt oder nicht, bleibt jedem Besitzer des Originals letztendlich selbst überlassen. In viereinhalb Jahren als Stammleser eurer Hefte (TOTAL!, neXt Level!), ist das nun das erste Ereignis, welches ernsthaft an eurem Thron zu rütteln vermag. Ich hoffe, ihr veröffentlicht meinen Brief, da ich gerne auch die Meinung der anderen Leser zu diesem Thema hören würde.

Dennis Zwecker, Hochstetten

**XL antwortet:**

Uns würde die Meinung der anderen Leser zu diesem Thema ebenfalls interessieren, wir bleiben aber bei unserem Standpunkt, daß der *Director's Cut* eine Frechheit ist, nicht unsere Wertung. Natürlich können 99 % der Videospiele von *Resi-*

*dent Evil* nicht genug bekommen. Aber einfach ein paar Texturen auszutauschen, ein paar Kamerawinkel zu verändern und die Objekte neu zu gruppieren, um dann 100 DM dafür zu verlangen ...

Capcom nutzt dadurch die Begeisterung der Fans schamlos aus. Wie wir in XL 11/97 bereits geschrieben haben, wird *DC* in den USA zum Low-Price angeboten, als Bonus gibt es dort noch die spielbare *RE2*-Demo sowie die Möglichkeit, bei der Handelskette Electronics Boutique das Spiel gegen Rückgabe des Originals für 20 Dollar zu erwerben. Ein Preis von unter 40 DM für *DC* wäre ein faires Angebot, das man uneingeschränkt empfehlen könnte. Eigentlich sollte es die Aufgabe aller Fachmagazine sein, dies zu kritisieren und nicht, sich vor Begeisterung zu überschlagen. Wir haben deshalb den umgekehrten Weg der von Dir vorgeschlagenen Vorgehensweise gewählt und weisen im Text darauf hin, daß jeder, der das Original nicht besitzt, zugreifen sollte.

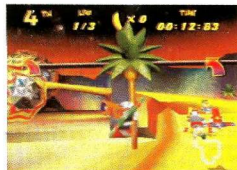
Bei der Saturn-Version verhält es sich ähnlich: Muß man über ein Jahr warten, um dann eine lieblose Konvertierung vorgesetzt zu bekommen? Die Qualität der Umsetzung ist angesichts der langen Wartezeit enttäuschend.

**Vorlieben und Vorurteile**

Ein kurzes Lob möchte ich gleich am Anfang loswerden: gratuliere! Die neXt Level präsentiert sich optisch sehr gut! Das Cover, die Gestaltung, der Aufbau gehören zum Besten, was es auf dem Markt gibt. Auch die Berichte sind sehr kompetent. Aber eine kleine Kritik muß ich einfach hinzufügen. Es betrifft die bekannte „Anti-Saturn-Krankheit“, die so ziemlich jedes deutsche Magazin seit Erscheinen dieser Konsole befallen hat. Ich bin Besitzer eines N64, einer PlayStation, etlicher herumliegender alter Konsolen (z. B. Atari VCS-2600, das waren noch Zeiten!), aber eben auch eines Saturn. Den Bock habt ihr aber wirklich mit dem Einsteiger-Report geschossen: „Sega hatte wenig Glück mit seinen Konsolen“, „Der Saturn ist eher ein Zweitgerät für absolute Arcade-Fans“ (???) oder „Viele Spiele (ca. 150), etliche Highlights. Kaum noch neue Spiele“. Liebe Leute, so nicht! Ist euch eigentlich bewußt, daß sich der Saturn noch heute in Japan sehr gut verkauft? Oder vielleicht, daß er aufgrund seiner bis jetzt über 200 (nicht etwa 150!!) Spiele immer noch der bessere Kaufentscheid als das N64 ist? Da nützt kein *Super Mario 64*, wenn auf einer Konsole nicht *Sega Rally*, *Virtua Fighter 2*, *Panzer Dragoon 2*, *NIGHTS*, „indiziert“, *Daytona USA*, *Tomb Raider*, *Resident Evil* etc. laufen. Persönlich verbringe ich viel mehr Zeit mit meinem ‚Totgeschriebenen‘ und meiner PlayStation als mit dem N64. Und was neue Spiele anbelangt: Übertreiben wir mal nicht! Kaum noch neue Spiele, was? Hergewöhnt: *Burning Rangers*, *Winter Heat*, *Bomberman 2*, *Dead or Alive*, *Grandia* (!!!), *Panzer Dragoon*



**Colony Wars: perfekte Präsentation und geniales Gameplay!**



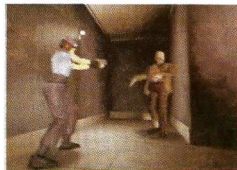
**Diddy Kong Racing: durch kindische Grafik nichts für Ältere**



**Ninja: Kommt Cores nächstes Werk noch für den Saturn?**



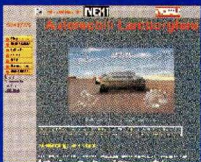
**Resident Evil DC: Eines der fünf besten PlayStation-Spiele**



**Resident Evil (Saturn): lieblose Konvertierung nach einem Jahr**



## XL im Internet: www.x-plain.de



Unsere Homepage in Internet bietet neben aktuellen Charts und Cheats vor allem brandneue Reviews zu allen Next Generation Konsolenspielen. Außerdem werden mehrmals pro Woche die News und die Gerüchteabteilung aktualisiert und bieten so allen Fans von PlayStation, Saturn, und Nintendo<sup>SM</sup> die richtige Plattform, um auf dem Laufenden zu sein. In Kürze wird es zudem ein Leserforum geben, indem Fragen gestellt und Antworten gegeben werden können. Wer informiert sein will, sollte also [www.x-plain.de](http://www.x-plain.de) in seine Bookmarks aufnehmen. Wir sehen uns im Internet ...

Saga, Gun Griffon HO, „Indiziert“, NBA Action 98, Ninja, Shining Force 3 etcetera, etcetera! Ich glaube, da liegt doch noch was drin, oder?

Paolo Soglia, CH-Dietikon

### XL antwortet:

Wir haben die Stärken des Saturn hergestellt und uns insgesamt auf die Fakten beschränkt. Es ist ja so bequem, berechnete Kritik am Saturn oder dessen Spielen auf die „bekannte Anti-Saturn-Krankheit“ zurückzuführen, anstatt der Realität ins Auge zu sehen: Der Saturn ist ein Auslaufmodell. Sega verbreitet bereits die frohe Kunde von dem Nachfolger, der Ende '98 kom-

## Der Saturn ist ein Auslaufmodell, während es mit dem N64 bergauf geht

men soll. Die wichtigsten Kaufhäuser (Toys 'R Us, Media Markt, Karstadt) haben vor Weihnachten den Saturn für unter 150 DM „verscherbelt“, sämtliche Spiele für 30 DM, um Platz im Regal zu schaffen. In dieser Situation kann man guten Gewissens nicht zum Saturn raten. Wir empfehlen ja auch nicht das SNES, obwohl es da auch eine Menge guter Spiele gibt ...

Mit dem N64 geht es hingegen bergauf – wer diese Tatsache nicht akzeptieren will, ist wohl von einer Anti-Nintendo-Krankheit befallen.

Um abschließend noch einmal darauf hinzuweisen: In der neXt-Level-Redaktion hat niemand irgendwelche Antipathien gegen den Saturn. Die Saturn-Besitzer unter uns freuen sich ebenfalls auf die genannten Ankündigungen (obwohl: NBA Action?). Momentan sieht es allerdings so aus, als würde Core Designs Ninja nicht mehr für den Saturn erscheinen, und über die genannten Titel hinaus ist leider nicht mehr viel zu erwarten.

### CD-Brenner

Ich besitze seit kurzem eine Sony PlayStation, doch ich habe ein großes Problem. Neulich habe ich mir das Spiel *Crash Bandicoot* gekauft, doch jetzt ist die CD kaputt, da ich sie aus Versehen in der Sonne liegengelassen habe. Ich besitze auch einen PC mit CD-Brenner (Yamaha CDR200T mit der Software *Win On Cd togo 4.0* der Firma Ce-Quadrat). Und nun möchte ich euch fragen, ob, und wenn ja, wie man PlayStation-CDs am PC kopieren kann, um mir eine Sicherheitskopie zu machen, da ich nicht noch einmal 100 DM „verlieren“ möchte.

Andreas Meschütz, (E-mail)

### XL antwortet:

Natürlich ist es erlaubt, von eigenen Spielen Sicherheitskopien anzufertigen. Allerdings wollen wir an dieser Stelle keinesfalls Tips für Raubkopierer geben, da das einige Hersteller nicht besonders amüsant finden würden – zu Recht, wie

man sagen muß. Wegen beschädigter CDs sollte man sich an die Kundendienst-Hotline wenden. Die Telefonnummer steht in jeder Anleitung.

### Porto sparen

Als begeisterter Videospiele (PSX) und noch begeisterter Leser eurer Zeitschrift, möchte ich mich nun auch mal zu Wort melden. Trotz der Tatsache, daß ihr es vielleicht nicht mehr hören könnt, für eure hervorragende Arbeit ständig – oder zumindest sehr häufig – gelobt zu werden, möchte ich einiges loswerden. Die neXt Level wird von mir jeden Monat mit Spannung erwartet und natürlich sofort gekauft. Ihr habt es doch tatsächlich geschafft, ein kompetentes Heft in einem heißumkämpften Markt zu etablieren, das zudem noch äußerst seriös und erwachsen ist. Ich meine damit nicht nur die äußere Aufmachung, sondern auch die gesamte Gestaltung des Heftes. Im Gegensatz zu mancher Konkurrenz ist euer Heft nicht darauf aus, mit knallbunten Farben und mageren, zum Teil auch verwirrenden Texten sowie mit einem Übermaß an Screenshots dem Kunden auf beinahe hypnotische Weise das Geld aus der Tasche zu ziehen. Lange Rede, kurzer Sinn: Macht weiter so! Was wäre ein Leserbrief ohne Fragen:

1. Bei Euren Wettbewerben heißt es immer „... ausreichend frankierte Postkarte ...“. Da Porto bekanntlich teuer ist und ich eigentlich bei allen euren Preisausschreiben mitmache, sammle ich alle Postkarten (natürlich jede einzelne, komplett adressiert) und schicke sie in einem Umschlag an euch! Ist das okay?

2. Ich habe mir im Januar 1997 *Tunnel B1* gekauft und stecke bis heute (seit Ende Mail!) in Level 12 fest. Habt ihr denn gar keine Cheats, wie man das Zeitlimit abstellt oder unendlich Energie bekommt? Notfalls würde auch ein Levelskip-Cheat helfen. Große Bitte: Veröffentlichung ist in der Richtung!

Tenal Özdemir, Augsburg

### XL antwortet:

Selbstverständlich darfst Du deine Postkarten auch in einem Umschlag gesammelt an uns schicken. Das ist gar kein Problem.

Normalerweise beantworten wir an dieser Stelle allerdings keine Fragen, die in Zusammenhang mit Cheats stehen, doch in diesem Fall wollen wir für einen begeisterten XL-Leser mal eine Ausnahme machen (das sollte aber keineswegs zur Gewohnheit werden). Um bei *Tunnel B1* einen Level zu überspringen, mußt Du das Spiel pausieren, den Menüpunkt Continue hervorheben und Select drücken. Ebenfalls recht nützlich ist folgender Trick: Drücke gleichzeitig die Tasten L1, L2, R1, R2, ▲ ✖ ● ■, um alle Waffen zu erhalten. Hoffentlich konnten wir Dir bei Deinem Problem weiterhelfen.



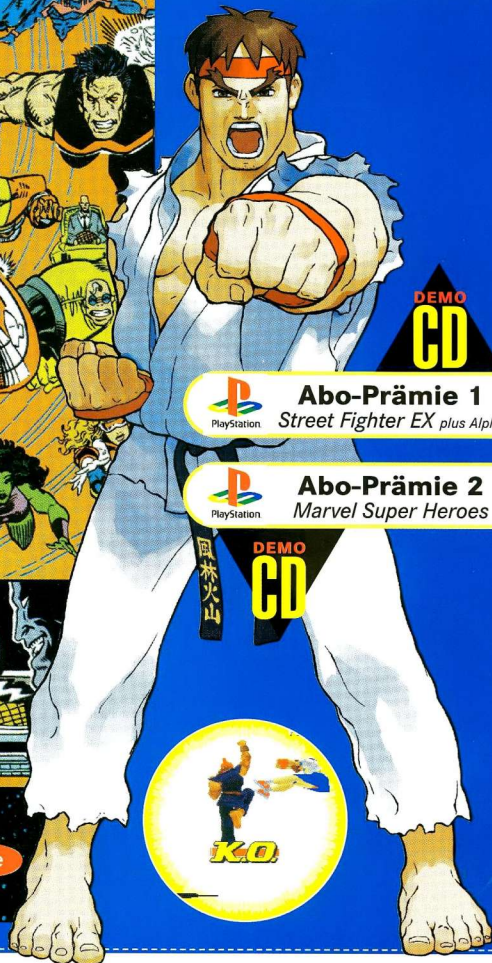


Hey, wo wollen die denn alle so schnell hin?

Haha, Thanos, die fliegen auf die Erde zum nächsten Kiosk. Gut, daß wir ein Abo haben und die XL auch an die entlegensten Orte geschickt wird! ...

Die beiden Abo-Helden lehnen sich gemütlich zurück und schmeißen die PlayStation an ...

... So, und jetzt laß uns 'ne Runde Street Fighter EX plus Alpha spielen. Den Trainingsrückstand holen die anderen so schnell nicht mehr auf!



DEMO  
**CD**



**Abo-Prämie 1**

Street Fighter EX plus Alpha



**Abo-Prämie 2**

Marvel Super Heroes

DEMO  
**CD**

## Wie geht's?

Einfach einen Abo-Kunden werben und die Prämie als Dankeschön erhalten. Wahlweise gibt's eine spielbare Demo von Street Fighter EX plus Alpha oder eine Marvel-Super-Heroes-Demo (ebenfalls spielbar) für die PlayStation!

ICH ABONNIERE DIE neXT LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

**JA**, ICH BESTELLE DIE KOMMENDEN ZWÖLF neXT-LEVEL-AUSGABEN IM ABONNEMENT ZUM PREIS VON NUR DM 52,80 (INLAND) BZW. DM 79,20 (AUSLAND). DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM EIN WEITERES JAHR, SOFERN NICHT SECHS WOCHEN VOR ABLAUF SCHRIFTLICH GEKÜNDIGT WIRD.

Vorname, Name \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Datum, Unterschrift  
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):  Bequem durch Barkeinzung  Gegen Rechnung

BLZ \_\_\_\_\_ Kontonummer \_\_\_\_\_

Geldinstitut \_\_\_\_\_

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfähigkeit genügt die Abordnung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kontonummer dieses Hinweises benötigt ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift  
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

ICH BIN DER/DIE WERBER/IN UND MÖCHTE FOLGENDE ABO-PRÄMIE FÜR DIE VERMITTLUNG DES ABONNEMENTS ERHALTEN:

- ABO-PRÄMIE 1\*  
 ABO-PRÄMIE 2\*

\* BITTE NUR EINE PRÄMIE ANKREUZEN!

Vorname, Name \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

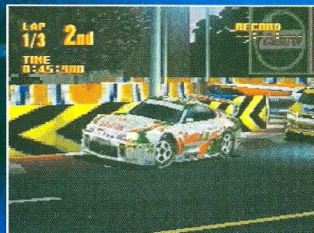
Datum, Unterschrift  
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)





# GRAN TURISMO

BAHN FREI, FÜR DIE NEUE RENNSPIELREFERENZ!







Kein Genre ist so überfüllt mit Konkurrenten wie das der PlayStation-Reisenspiele – kein Grund für Sonys in-house-Entwickler, nicht einen weiteren Vertreter ins Rennen zu schicken. XL präsentiert einen ausgereiften und potentiell bahnbrechenden Versuch: das Vergnügen am professionellen Motorsport einzufangen. Wird dies der Durchbruch für Sony Japan?

**G**ran Turismo markiert einen Richtungswechsel in der Spieleentwicklung von Sonys japanischer In-house-Abteilung. Titel wie *Parappa the Rapper* oder *Jumping Flash* wurden für ihre Originalität gelobt, doch ein weltumspannender Erfolgstitel vom Kaliber eines *Tomb Raider* oder *Resident Evil* ist bislang ausgeblieben. Mit *Gran Turismo* löst sich das Team, das



Das kleine GT-Team hat etwas Großes vollbracht

*Motor Toon GP* entwickelte, von dem in Japan so geliebten Cartoon-Stil und wechselt zu dem im Westen bevorzugten Realismus, um seinen ersten internationalen Erfolg zu landen.

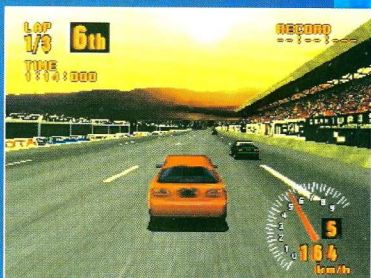
Leicht wird es nicht für das 20köpfige Team, diese Wandlung zu vollziehen. *Motor Toon GP* und sein Nachfolger bestachen vor allem durch knallige Farben, Anleihen bei den Loony Toons und phantasievolle Features, doch Handling, Spielablauf und Dauerspaß blieben auf der Strecke. *V-Rally*, die Referenz für Rennspielrealismus auf

der PSX, punktete besonders in diesen Bereichen, ist geradezu das Gegenteil eines Games wie *Motor Toon GP*. XL folgte der Einladung nach Tokio in SCEs Hauptquartier, um das Ausmaß der beabsichtigten 180°-Wendung zu dokumentieren.

Kazunori Yamauchi, der Projektleiter von *Gran Turismo*, lebt seit fast fünf Jahren für die

Entwicklung von Rennspielen. Er arbeitete an der Entstehung der beiden *Motor Toon*-Teile, bevor er im Herbst '96 die Leitung des neugegründeten GT-Teams übernahm. Die Idee, ein Rennspiel mit Serienautos zu entwerfen, begleitete Yamauchi vier Jahre, bevor er von SCE grünes Licht erhielt. Wie bei scheinbar allen japanischen Rennspieldesignern reicht auch seine Liebe zum Auto über den Konsolenbereich hinaus.

„An einem Punkt der Produktion von *Gran Turismo* konnte ich nicht mehr zwischen der realen Welt und der Spielwelt unterscheiden“, erzählt er lachend, „ich baute einen Unfall mit meinem Skyline GT R auf einer öffentlichen Straße. Zum Glück wurde niemand verletzt, ich kam mit ein paar Blessuren davon, aber mein Auto war Schrott. Ich zähle es noch ab, obwohl man den Totalschaden nicht fahren kann“.



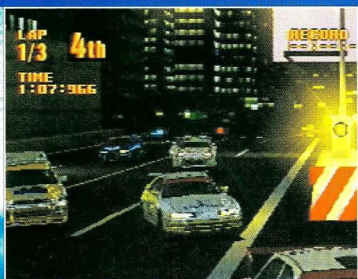
Eine einzigartige Optik bietet sich sowohl im Rennen als auch im Replay



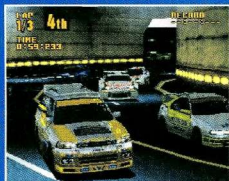
Aufgrund der breiten Trassen gestalten sich die Überholmanöver zu einfach. Gut, daß das Tempo der Wagen nah beieinander liegt







V-Rally bestach durch das interaktive Replay. Bei Gran Turismo ist es die optische Finesse im Replay



Wer sich mit dem Nissan Skyline GT R auskennt, wird wissen, daß er von Rennfans geliebt wird. Ihm fehlt vielleicht das Flair eines Ferrari oder TVR, technisch kann er aber locker mit beiden Fabriken Schritt halten. Es kommt also nicht überraschend, daß der Skyline, zusammen mit PS-starken

Straßenautos von Chrysler, Chevrolet, Mazda, Mitsubishi und Subaru, Teil des Spiels ist. Um der Auswahl Klasse zu verleihen, wurde diese um die britischen Marken TVR und Aston Martin erweitert. Insgesamt bietet Gran Turismo nicht weniger als 87 Wagen – eine umfassende Sammlung, welche den Grad von Yamauchis langjähriger Serienwagen-Besessenheit widerspiegelt – die zudem in einen wahren Wust von Optionen eingebettet sind. Ein Fest für alle, die den Gran-Turismo-Modus dem Arcade-Modus vorziehen.

Der Spieler beginnt mit einem knappen Budget, mit dem er sich bei obengenannten Werken einen Neu- oder Gebrauchtwagen anschaffen kann. Bei einem Second-hand-Auto kann jedes

Teil einzeln erworben werden, vom Ersatzrad bis zum Turbolader. Ist

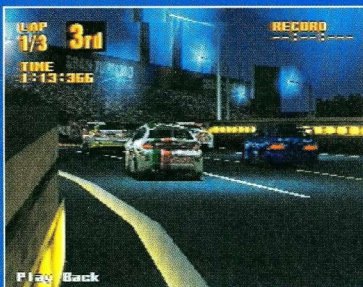
die Fahrzeugwahl beendet (kann lange dauern), erschließen sich mehrere Untermenüs, die letztlich zu einer der zehn Strecken führen. Im License-Modus legt der Spieler eine Fahrprüfung mit Pylonen-Slalom und Vollbremsung ab. Der Championship-Modus ist gesplittet in „Central“ und „Special“. Beim ersten verändern sich Umgebung und Bedingungen, beim zweiten wird die Art des Antriebs festgelegt (Vorder-, Hinter- oder Allradantrieb). Sogar der Time-Trial-Modus wurde unterteilt in 400- und 1000-Meter-Rennen, einen Speed-Cup, Nippon- gegen US-Cars, Nippon- gegen UK-Cars und ein ausgedehntes 300-km-Rennen. Die Art des gewählten Rennens sollte zu einem Großteil vom vorhandenen Fahrzeugtyp bestimmt werden. Welten liegen zwischen Gran Turismo und Motor Toon GP.

Yamauchi sinnierend: „Das Team ist nicht exakt das gleiche. Neu sind der Lead Programmer und einer der Designer, doch wurde ein Teil der Motor Toon-Engine übernommen. Gran Turismos Fahrphysik hat seine Wurzeln in dem Modell, das für Motor Toon angewandt wurde“.

Akihiko Tan ist der Mann, der für dieses Modell verantwortlich zeichnet. Obwohl die Grafik unbestreitbar Eindruck schindet, ist es das Fahrgefühl, das darüber entscheidet, ob ein Spiel wie Gran Turismo das Zeug zum Meilenstein hat. Seit vier Jahren ist das Simulationsmodell in der Entstehung, die gezeigten Ergebnisse



Kazunori Yamauchi, Projektleiter von Gran Turismo, hat sich seit fünf Jahren der Entwicklung von Rennspielen verschrieben



Die Bewertung des flüssigen Bildaufbaus und der detaillierten Grafik gerät zum Festival der Superlative



## DIE DREI DIMENSIONEN

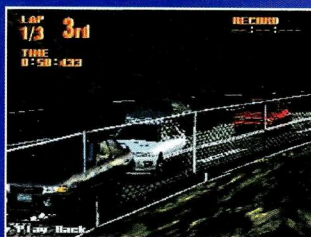
REALISMUS PUR, VERSPRICHT DAS AUF HOCHTOUREN ENTWICKELTE GRAN TOURISMO AUS DER IN-HOUSE-ENTWICKLUNG VON SONY JAPAN. MIT DER ABKEHR VOM CARTOON-STIL EINES MOTOR TOON GP, WAR DER GRUNDSTEIN GELEGT.

- EIN NEUARTIGES VERFAHREN, DAS SCHATTEN UND SPIEGELUNGEN AUF DIE KAROSSEN ZAUBERT, SORGT FÜR EINE UMWERFENDE OPTIK, BEI GLEICHLEIBEND HOHER FRAME-RATE. BESONDERS IN DEN WIEDERHOLUNGSSEQUENZEN, IM ANSCHLUSS AN DAS RENNEN, KOMMT DIE VERFEINERTE GRAFIK ZUM TRAGEN.
- UM EIN REALISTISCHES UND INDIVIDUELLES FAHRVERHALTEN DER ÜBER 80 LIZENZIERTEN SERIENWAGEN ZU GEWÄHRLEISTEN, WURDEN DIE VIER RÄDER JEDES AUTOS EINZELN MODELLIERT. DAS ERGEBNIS KANN SICH SEHEN LASSEN.
- DER STORY-MODUS VERLEIHT DEM RENNSPIEL AUTHENTIZITÄT AUF EINER DRITTEN EBENE. ZU BEGINN STEHEN DEM SPIELER NUR BEGRENZTE FINANZIELLE MITTEL ZUR VERFÜGUNG. JEDES NOCH SO KLEINE ERSATZTEIL KANN ABER MIT DER ZEIT NACHBESTÜCKT WERDEN.

rechtfertigen den langen Entwicklungsprozess. Ein unglaublich realistisches Fahrgefühl wird durch die individuelle Modellierung jedes einzelnen Rades erzeugt. Sieht man ein anderes Auto über die Curbs fegen, reagiert zuerst die Federung der Vorderräder, bevor sich die Motorhaube hebt. In Kurven geraten die Wagen in Schräglage, Reifen quietschen und qualmen. Trägt es ein Fahrzeug aus der Kurve ins Gras, kämpfen die Reifen solange um Grip, bis sie wieder auf dem Asphalt sind. „Realismus“, so Yamauchi-san, „war aber nicht die ursprüngliche Absicht“.

„Dies war nicht der Zugang, den wir wählten“, erklärt er. „Realität war nicht das Hauptziel. Wir legten den Schwerpunkt auf das erlebte, gefühlte Fahren. Wir wußten, wenn wir damit erfolgreich wären, würde sich der Realismus von selbst einstellen. Es ist ein anderer Einstieg“.

Das Team wandte das gleiche Prinzip bei der Umgebungsgestaltung an. Sie verzichteten auf pixelgenaue Schattierungen und Reflektionen zugunsten einer Sprite-Map-Technik, die ge-



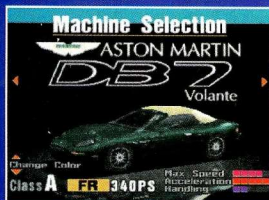
Eine Auswahl von nahezu 100 Fahrzeugen konnte bisher lediglich *Grand Theft Auto* aufbieten. Bei *Gran Turismo*, einem echten Rennspiel, unterscheiden sich diese aber naturgemäß deutlicher im Fahrverhalten

spiegeltes Schimmern und Glitzern auf die Karosserien zaubert. Ein kleines Detail, das eindrucksvoll Wirkung erzeugt, ohne die Frame-Rate zu belasten. Blickt man zurück auf die *Motor Toon*-Reihe, ist es nicht zu glauben, daß so ein kleines Team in nur zwölf Monaten soviel erreichen konnte. Vielleicht waren ja die Live-Erfahrungen hilfreich bei der Entstehung.

Environment Programmierer Takeshi Yokouchi zerlegte, wie zuvor der Abteilungschef seinen Privatwagen, ein Fahrzeug im „Real-Environment“. Yamauchi zu dieser Art von Live-Erfahrung, „Wir führten einige Tests an etwa 30 geliehenen Wagen aus, studierten ihr individuelles Fahrgefühl und machten Soundsamples. Takeshi baute bei dieser Gelegenheit einen spektakulären Unfall. Ich bin mir nicht sicher, ob dies der Entwicklung des Spiels wirklich von Nutzen war oder nicht ...“. Was immer es auch war, die neue Gangart scheint der Rennspielabteilung von Sony Japan gut zu tun ... ■



Ein dicht gedrängtes Fahrerfeld sorgt für spannende Rennen



Neu oder gebraucht, der Aston Martin DB 7 macht stets eine gute Figur



Der Europa-Release von *Gran Turismo* ist für Mitte April angekündigt.





**DER DEUTSCHE VERBANDSPEZIALIST**



TEEN-AWARD AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLÄDER 1996 AUF DER ENN-MESSE IN NÜRNBERG.

# THEO KRANZ VERSAND

Laden  
94032 Passau:  
Bahnhofstraße 28

Laden  
97070 Würzburg:  
Jubelpromenade 11

## ANGEBOTE DES MONATS



**SOLANGE VORRAT!**

SONY PLAYSTATION INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE

**299,-**

## Playstation

- SONY PLAYSTATION 289,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD
- SOLANGE VORRAT REICHT: SONY PLAYSTATION INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE (sonst s.o.) 299,-
- CONTROL PAD ORIG. 44,-
- ANALOG CONTROL PAD ORIGINALS 39,-
- ANTENNENKABEL 39,-
- GAMEBÜSTER - SCHUMMELMODUL 84,-
- LENKRAD MAD CATZ (inkl. PEDALE) 119,-
- MOUSE INKL. MOUSEPAD 59,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG. 39,-
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,-
- NAMCO NEEGON PAD 89,-
- ABE'S ODYSSEY - ODDWORLD 89,-
- ACE COMBAT 2 89,-
- ACTUA SOCCER 2 89,-
- AGENT ARMSTRONG 84,-
- AIR RACE 99,-
- ARK OF TIME 84,-
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,-
- AUTO DESTRUCT 89,-
- AYRT. SENNA KART DUEL 2 (JAN) 84,-
- BAPHOMET'S FLUCH 2 89,-
- BEAST WARS (JAN) 89,-

- BLEIUSS 2 (FEB) 79,-
- BLOODY ROAR (BEAST) (JAN) 84,-
- BROKEN HELIX 99,-
- BUBBLE BOBBLE 2 79,-
- BUG RIDERS 84,-
- BUSHIDO BLADE (JAN) 89,-



BUSHIDO BLADE (PS) 89,-

- BUST A MOVE 3 59,-
- CART INDY CAR 89,-
- CASTLEVANIA 94,-
- CLOCK TOWER (JAN) 99,-
- COLONY WARS 89,-
- COMMAND & CONQUER 2 99,-



COMMAND & CONQUER 2 (PS) 99,-

- CONSTRUCTOR (FEB) 89,-
- COOL BOARDERS 2 (JAN) 89,-
- COURIER CRISIS 89,-
- CRASH BANDICOOT 2 89,-



CRASH BANDICOOT 2 (PS) 89,-

- CRITICAL DEPTH 79,-
- CROC 89,-
- DEATHTRAP DUNGEON (JAN) 89,-
- DEVIL'S DECEPTION 84,-
- DISCWOOL 2 89,-
- DREAMS (JAN) 89,-
- DYNASTY WARRIORS 89,-
- EVERBODY'S GOLF 79,-
- EXPLOSIVE RACING 89,-
- FIFA SOCCER 98 WM QUALIFIKAT. 89,-
- FIGHTING FORCE 99,-
- FINAL FANTASY VII 109,-



FINAL FANTASY 7 (PS) 109,-

- WIEDER LIEFERBAR: FORMEL 1 '97 109,-
- FORMULA KARTS 99,-
- FROGGER 79,-
- G-POLICE 109,-
- GRAND THEFT AUTO 89,-
- HEAVEN'S GATE 79,-
- HERC'S ADVENTURE 89,-
- HERCULES 89,-
- JERSEY DEVIL 94,-
- JUDGE DREDD 89,-
- KURUSHI 79,-
- LUCKY LUKE (JAN) 94,-
- MADDEN NFL '98 89,-
- MAGIC THE GATHERING 89,-
- MARVEL SUPER HEROES 89,-
- MASS DESTRUCTION 84,-
- MAXIMUM FORCE 89,-
- MEDIAEVAL (FEB) 89,-
- MEGA MAN 8 (FEB) 89,-
- MEGA MAN BATTLE&CHASE (FEB) 89,-
- MDK 84,-
- MONOPOLY 84,-
- MOTO RACER 89,-
- MOTOR MASH (NOV) 89,-



**JETZT NEU!**

## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSSLICH NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HALS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN Sogar PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE & 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKSCHLAG (DIN C5) AN!

# 09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ







Der amerikanische Software-Hersteller GameTek ist pleite. Die Rechte für die beiden N64-Game-show-Spiele *Wheel of Fortune* (bald erscheinend) und *Jenny Holm* werden in Take Two verkauft, die Zukunft von *Robotech - Crystal Dreams* (spw. *Macross - Another Dimension*) bleibt vorerst ungeklärt. Boss Games Studio hat nach der Pleite der Mutterfirma in Midway einen neuen Geldgeber gefunden und wird sich in den USA auch um den Vertrieb von *Tarzan Edge* -*Spaceward* kümmern.



Robotech - Crystal Dreams

Überraschend (und anderweitig) rückte Nintendo im Dezember mit der Info heraus, daß man im Januar Cross n 64 in Deutschland veröffentlichen werde. Angesichts der unheimlich niedrigen Qualität dieses ohnehinigen Dream-Team-Produktes darf man wohl davon ausgehen, daß dieser Titel nur auf besonderen „Wunsch“ von Nintendo of America ins Programm genommen wurde.



Im Februar veröffentlicht Nintendo Snow Kids von Atlas und das bislang einzige N64-Puzzlegame *Tempozone*. Im März soll dann Yochi's Story mit dt. Bildschirmtexten folgen. Bislang steht noch nicht fest, wann *Sanyo-Kazooie* in Europa kommt. Der geplante US-Termin im März läßt jedoch vermuten, daß es spätestens im Juni soweit ist.

„rollenspiele sind nichts!“

## NINTENDO SPACEWORLD '97



Obwohl die Nintendo Space World '97 nun schon fast zwei Monate zurückliegt, gibt es zu Nintendos Hausmesse noch einiges zu sagen. Die traditionelle Rede von Firmenpräsident Hiroshi Yamauchi drehte sich hauptsächlich um das *Pocket Monsters*-Phänomen – kein Wunder, macht doch NCL (Nintendo Japan) zur Zeit den Großteil des Umsatzes mit der Game-Boy-Serie. Die berühmten, süffisanten Spitzen gegen die Konkurrenz fielen aufgrund der schwachen Marktsituation jedoch verhaltener aus als in den Jahren zuvor. Zielscheibe des dezenten Spotts war natürlich Sonys Software-Rückkaufaktion (XL berichtete), einen Seitenhieb auf Spiele, die sich wenige Tage lang blendend verkaufen, nach kürzester Zeit aber gegen Null zurückgehen (eindeutig auf *Final Fantasy VII* gemünzt), konnte er sich auch nicht verkneifen.

Stardesigner Shigeru Miyamoto wurde während der 45minütigen Rede mit keiner einzigen Silbe gewürdigt, auch *Zelda 64* blieb unerwähnt. Letzteres ist verständlich, zog doch



Erwartungsgemäß äußerte sich Hiroshi Yamauchi nicht zu Nintendos Plänen für Europa

Yamauchi-san im Vorjahr noch ausführlich über Spiele her, bei denen einsame Spieler stundenlang finstere Charaktere durch düstere Verliese lenken und dabei Monster bekämpfen. Seine Einschätzung von *Final Fantasy VII* trifft nun aber „Jeder“ genau auf *Zelda 64* zu, das wenig bis gar nichts mehr von dem Nintendo-üblichen Niedlich-Look bietet – für die Nintendo-Fans sicherlich eine erfreuliche Ausnahme von der Regel.

Ansonsten sprach Yamauchi unverblümt die mäßigen N64-Verkäufe in Japan an: „Einige sagen, es liege daran, daß es so wenige Spiele gibt, andere führen es auf fehlende Rollenspiele zurück. Ich sehe jedoch einen anderen Grund.“ Darauf kam er wie in den Jahren zuvor auf sein Lieblingsthema zu sprechen: Der Entertainment-Markt verliert sein Momentum, vor allem aufgrund der Vielzahl mittelmäßiger Spiele. Es herr-



Yamauchis Rede wurde von Tausenden Journalisten aufmerksam verfolgt

sche ein großer Bedarf an Qualität ... Soweit also nichts Neues. Überraschenderweise brachte Yamauchi jedoch ein neues Patentrezept aufs Tableau. Nicht die Qualität allein würde die Spreu vom Weizen trennen, sondern es wäre an der Zeit für eine neue Art von Spielen, die vier Grundprinzipien erfüllen müßte: Interaktion, Austausch, Sammeln und Ausbau/Hinzufügung.

Bandais *Tamagotchi* und vor allem *Pocket Monsters* bieten genau diese Faktoren, und diese beiden Produkte allein hätten den japanischen Spielzeugmarkt im zurückliegenden Jahr am Leben erhalten. Und genau diese vier Faktoren bietet zukünftig auch das 64DD!

Abschließend ging der 69jährige noch einmal zum Angriff über: „Rollenspiele sind nichts!“, so die provokante Aussage. *Pokemon* sei viel mehr als ein Rollenspiel, belehrte er die Zuhörer.

Wer bis dahin noch der nicht enden wollenden Rede des großen Vorsitzenden folgte, konnte eine





An den öffentlichen Tagen erlebte die Space World einen beispiellosen Publikumsansturm

haarsträubende Untertreibung miterleben: Auf dem internationalen Markt sei die Situation des N64 im Vergleich zu Japan „stabil“. Nun ja, man kann wohl nicht erwarten, daß der alte Mann auf heimischem Boden zugibt, daß die Filialen der Gajjins wesentlich erfolgreicher sind als die Firmenzentrale ...

Während Yamauchis Entscheidung, den Messe-schwerpunkt auf Japan-only-Titel wie *Pocket Monsters* zu konzentrieren, am Fachbesuchertag noch für Verwunderung sorgte, zeigte sich an den folgenden Publikumstagen, wie richtig dies war. Zehntausende von Familien sorgten für einen Besucheransturm, der jeder Beschreibung spottete. Hauptsächlich handelte es sich um Kinder (in Begleitung der Erziehungsberechtigten), die ganz offensichtlich alle die neuen Taschenmonster sehen wollten. Es war



unschwer zu erkennen, daß jeder einzelne ein N64 inklusive 64DD und sämtlicher *Pokémon*-Produkte auf der Stelle gekauft hätte, falls dies möglich gewesen wäre. Jugendlichen Nintendo-Fans waren deutlich in der Minderheit und konzentrierten sich mehr auf *F-Zero X* und *Zelda* ... ■

## welle des erfolges

Seit der Space World kann Nintendo zahlreiche Erfolgsmeldungen verbuchen – selbst in Japan. In seiner Eröffnungsrede konnte Hiroshi Yamauchi nur verkünden, man verhandle mit dem *Derby Stallion-Designer* über zukünftige gemeinsame Projekte. Kurz darauf gab Nintendo stolz bekannt, daß man den Mann ins Boot holen konnte. Die Frage, „Wen interessiert schon ein Pferderennspiel?“ kann man nur mit „mehrere Millionen Japaner“, beantworten. Zur Zeit ist in Nippon alles, was auch nur entfernt mit Pferderennen zu tun hat, immens erfolgreich. *Derby Stallion* für PlayStation tummelt sich schon seit Monaten an der Spitze der Verkaufscharts und ist nach *Final Fantasy VII* das erfolgreichste PSX-Spiel.

Auch Fuji zeigte sich von dem Erfolg der Messe beeindruckt und gab bekannt, in Zusammenarbeit mit Nintendo eine Digitalkamera zu entwickeln, die sich an die spezielle Videocartridge für das 64DD anschließen läßt. Das Produkt ist für November 1998 angekündigt.

Gerüchten zufolge sollen sich während der Messe Capcom-Vertreter mit Nintendo getroffen haben, um die ersten drei N64-Produkte *Ghouls 'n Ghosts 64*, *Mega Man 64* und ein Rennspiel besprochen haben. Ob diese „Meldung“ einen Funken Wahrheit enthält, darf bezweifelt werden.

*Diddy Kong Racing* konnte in der ersten Woche den dritten Platz der Verkaufscharts erringen. Ein beachtlicher Erfolg, vor allem, da *DKR* erst drei Tage vor Ende des Abrechnungszeitraums auf den Markt kam. Nancos N64-Baseball *Famista 64* legte nur eine kurze Stippvisite auf Platz 7 ein.

In den USA erwartet Nintendo, daß *Diddy Kong Racing* sich mehr als eine Million Mal verkauft – nach *Super Mario 64*, *StarFox 64*, *Mario Kart 64* und *GoldenEye 007* der fünfte Titel in diesem Jahr. Nintendo rühmt sich, daß sich weder auf PC, noch auf einer anderen Konsole auch nur ein Spiel diese Marke erreicht hätte. Sony hingegen behauptet, *Final Fantasy VII* habe sich in Nordamerika über 1 Mio. mal verkauft, nach Angaben der unabhängigen Organisation TRSTS soll die reelle Zahl hingegen bei unter 500.000 liegen. Wie sich *FF VII* auch immer verkaufen mag, sicher ist, daß *Diddy Kong Racing*, der „Lückenbüßer“ für *Banjo-Kazooie*, ein Mega-Erfolg ist: Laut Toys 'R Us sprengt die Nachfrage alle Erwartungen.

PS: Auch nach intensiver Suche konnte auf der Space World übrigens weder ein Super Nintendo, noch ein einziges SNES-Spiel entdeckt werden. ■

## die rückekehr

Überraschend tauchte Matsushitas M2 aus Anlaß der Tokioter Digitalmedia World Expo in der Öffentlichkeit auf. Wie berichtet, gab Matsushita den Versuch, das 64-Bit-Gerät als Spielekonsole zu lancieren, auf und setzt nun auf multimediale Anwendungen. Da werden Erinnerungen an das CD-i von Philips wach.

Zu sehen waren fünf funktionstüchtige Geräte, auf denen drei verschiedene Programme zu begutachten waren, darunter zwei Spiele. Die Bediensteten am Matsushita-Stand betonten jedoch, daß keine Veröffentlichungspläne für die Spiele existieren, sondern diese nur zu sehen sind, da es noch keine vollwertigen Anwenderprogramme gäbe. Geplant sind Anwendungen in den Bereichen In-



Das Design des M2-Controllers ähnelt Nintendos N64-Pad

dustriedesign, Virtual-Reality-Simulation, Edutainment und ähnliches. Weder ein Veröffentlichungsdatum noch ein genauer Preis wurden bekanntgegeben. ■





**FIFA 98 - Die WM Qualifikation**

System: N64 Hersteller: EA Entwickler: In-house Erhältlich: im Handel

**N**ormalerweise lassen sich die Sportspezialisten aus Kanada immer ein volles Jahr Zeit, bevor sie ihre FIFA-Reihe aktualisieren, doch seit dem Release von FIFA 64 sind gerade mal acht Monate vergangen. Aktueller Anlaß dafür ist aber nicht die schwerwiegende

fen auch nationale Meisterschaften mit Vereinsmannschaften ausgetragen werden. Zahlreiche Teams aus Deutschland, Italien, England und anderen Ländern stehen dafür zur Auswahl. Passend zur Jahreszeit wird auch ein Hallenturniermodus anwählbar sein.



Für das Motion-Capturing stand nicht wie bei FIFA 64 David Ginola, sondern Borussia Dortmunds Mittelfeld-As Andreas Möller Pate



Grafisch ist FIFA 98 gegenüber seinem mißlungenen Vorgänger ein großer Schritt nach vorne. Auch das Gameplay wurde stark verbessert

Schmach des verunglückten N64-Debüts, sondern die vor der Tür stehende Weltmeisterschaft in Frankreich. Genau wie bei der PSX-Fassung (siehe XL 1/98) beschränkten sich die Entwickler aber nicht auf die Endrunde des Turniers mit lediglich 32 Teilnehmern. Sie spendierten der 98er Version auch

Neben den neuen Spieloptionen, legte EA ebenfalls Hand an das Gameplay und die Präsentation. Speziell die Steuerung wurde komplett überarbeitet und soll nun wesentlich besser beherrschbar sein. Auch grafisch scheint sich einiges getan zu haben, eine extrem trübe Optik wie bei FIFA 64 ist nicht zu

erwarten. Als besonderes Feature hat das 96 MBit starke Modul, als erstes N64-Spiel überhaupt, neben englischer auch deutsche Sprachausgabe zu bieten. Mit einem Blick auf die gelungene PlayStation-Version dürfen sich berechnete Hoffnungen auf ein stark verbessertes



die komplette Qualifikation, an der insgesamt 172 Nationalmannschaften teilgenommen haben. Die Aufstellungen sämtlicher Teams sind selbstverständlich originalgetreu und auf dem Stand von Mitte 1997. Wem das nicht reicht, der darf die Kicker mit Hilfe eines Editors modifizieren und auf Controller Pak abspeichern. Neben der WM-Qualifikation und der WM-Endrunde dür-



Extreme Nahaufnahmen belegen die gute Qualität der Grafik



FIFA 98 bietet passend zur Jahreszeit auch Hallenturniere. Die deutschen Spielkommentare stammen von W. Hansch und W.-D. Poschmann



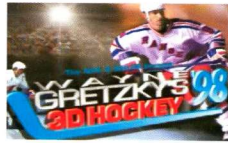
**Wayne Gretzky's  
3D Hockey '98**

System: N64 Hersteller: Midway Entwickler: Software Creat. Erhältl.: im Handel (us)

Vor gut einem Jahr (XL 1/97) konnte sich Wayne Gretzky's 3D Hockey gegen alle anderen zu diesem Zeitpunkt stattfindenden Releases durchsetzen und den Spiel-des-Monats-Thron besteigen. Vor wenigen Wochen wurde im Land der unbegrenzten Möglichkeiten das 98er-Sequel veröffentlicht, das der Update-(Un-)Sitte neue Dimensionen verleiht. Laut Hersteller besitzen die Computer-Gegner eine gesteigerte künstliche Intelligenz. Im Match merkt der Spieler allerdings nichts davon. Es gibt keine



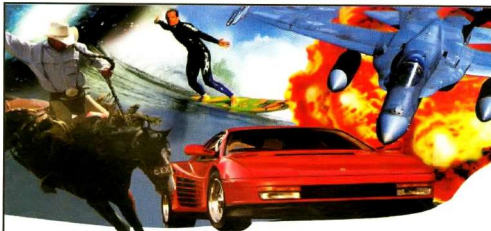
Mit der Action-Kamera ist man immer hautnah am Geschehen



neuen Optionen, die Menüs haben eine neue Farbgebung erhalten, die Songs wurden etwas anders abgemischt und das Game unterstützt inzwischen das Rumble Pak. Aktualisierte Mannschaftsaufstellungen gehören auch eher zu den kosmetischen Veränderungen. Somit bleibt ein sehr gutes Eishockey-Spiel mit Action-Charakter, das jedoch Besitzer des Vorgänger-Moduls nicht mal nach einem Lottogewinn zum Neukauf bewegen kann. Wer jedoch noch keins der beiden Spiele sein eigen nennt und dies ändern möchte, der ist mit dem aktuellen Titel bestens beraten. ■



Eine der wenigen Neuerungen: Nach jedem Treffer wird der Name des Torschützen angezeigt. Das Tor läßt sich noch immer in Brand stecken



**PRECON ELECTRONIC - Competition**

Precon Electronic hat sich auf den Vertrieb von Hi-Tech-Elektronik spezialisiert. Heimprojektoren machen dabei einen wachsenden Anteil aus. Wer selbst so ein Gerät besitzen möchte, sollte an die unten stehende Adresse schreiben.

**Zu gewinnen gibt es:**

1. Preis: Projector Citizen 30 PC
2. Preis: Konverter VGA-Pal
3. Preis: Videokopierschutzkiller „Bug Blaster“
- 4.-10. Preis: Citizen T-Shirt

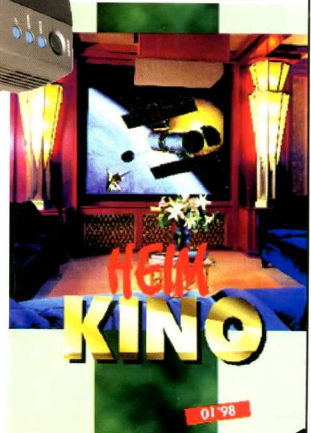
X-plain Verlag  
Stichwort: Precon  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 16.2.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Precon Electronic sowie deren Angehörige dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



**Zum Bestellen:  
Gratis-Katalog  
mit Heimkino-  
Equipment**

Bitte nur direkt bei Precon  
Elektronik bestellen!



**HEIM  
KINO**

01 '98

**PRECON ELECTRONIC**

WIR MACHEN  
GERADEN  
PRECON Electronic GmbH  
Dormunder Str.12  
58455 Witten



WWF Warzone

System: N64 Hersteller: Acclaim Entwickler: Sculptured Soft. Erhältlich: 2. Quartal

Wenn es den Programmierern gelingt, ihre Pläne umzusetzen, sollte mit *WWF Warzone* ein Spiel entstehen, daß nicht nur Wrestling-Fans, sondern auch die Freunde herkömmlicher Beat 'em Ups vor die Fernseher bannt. Die Entwickler beabsichtigen, jeden der mindestens 13 Kämpfer mit etwa 90 Moves auszustatten. Es wurden bereits über 600 verschiedene Bewegungsabläufe im Motion-Capturing-Verfahren aufgenommen, die den Handlungen der Kämpfer ein abwechslungsreiches und realistisch anmutendes Agieren ermöglichen sollen. Die Fighter bestehen aus einer Vielzahl von Polygonen und sind mit digitalisierten Texturen überzogen, die jeden Wrestling-Kenner seinen Liebling sofort wiedererkennen läßt. *WWF Warzone* soll eine aktive Kameraführung besitzen, die stets den richtigen Überblick vermittelt und bei Aktionen an das Geschehen heran-

hört werden können. Des weiteren sind beachtliche 32 MBit der 96-MBit-Cartridge für spielbezogene Bemerkungen reserviert, die von den populären Kommentatoren Vince McMahon und Jim Ross gesprochen werden.

Es wird einen Championship-Modus geben und verschiedene Tag-Team-Matches. Auch Kämpfe in einem Käfig oder Battle-Royal-Matches sollen möglich sein. Ein bis vier Spieler können sich in der Gestalt von so berühmten Wrestlern wie beispielsweise



Von Brüderlichkeit keine Spur. Bret Hart verknottet Bruder Owen



Der Wiedererkennungswert der Wrestler ist erstaunlich hoch. Bis zu vier Spieler gleichzeitig werden an einem Match teilnehmen können

Goldust, Hunter Hearst Helmsley, Mankind und sogar Bret Hart (der die WWF bereits verlassen hat) im Ring begegnen. Wenn alles so planmäßig verläuft wie vom Hersteller angedacht, wird das Acclaim-Spiel

zum Soap-Opera-artigen ‚Sport‘ gegen Ende Mai weltweit im Handel erhältlich sein. neXt Level ist auf jeden Fall rechtzeitig mit neuen Infos und einem ausführlichen Test zur Stelle. ■



Mankind ist der Mann fürs Grobe. Er hebt seinen angeschlagenen Kontrahenten für einen sogenannten ‚Fallaway Slam‘ auf die Schultern



Goldust weiß sich zu wehren. Hinter seiner Maske verbirgt sich übrigens Dustin Rhodes, der Sohn des legendären American Dream Dusty Rhodes

zoomt. Wer mag, kann davon unabhängig die Kamera auch nach eigenem Gusto im Raum plazieren. Auch die akustische Präsentation soll nicht zu kurz kommen. Die Entwickler wollen nicht nur das Spiel mit einer authentischen Zuschauer-Geräuschkulisse, sondern auch jeden Kämpfer mit mindestens fünf verschiedenen Beschimpfungen ausstatten, damit die Gegner ver-



Auch auf Technik und Beweglichkeit kommt es beim Wrestling an



Die Kamera ist immer in einem günstigen Winkel plaziert



Auch starke Männer müssen sich mal auf den Arm nehmen lassen

nintendo64

news





# ARJAY

GET YOUR GAMES

## 0221-121067

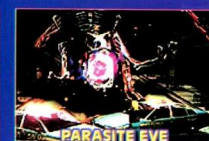
UNSER LADENLOKAL IN KÖLN

WWW.ARJAY-GAMES.DE

**JUMP & RUN**

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Preise mit einem \* sind Angebote und/oder Restposten. Händleranfragen erwünscht. ARJAY GAMES Ebertplatz 2 - 50668 Köln - Fon: 0221-12 10 67 / 68 Fax: 0221-12 56 76

Fon: 0221-12 33 93  
Ladenpreise können abweichen



**SONY-PLAYSTATION**  
Grundgerät dt 289.90  
Umbau für US- und JP-Importe durch eigene Werkstatt 89.90  
Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung (Importe nur über RGB in Farbe) 39.00  
RGB-Scart-Kabel 39.90  
RGB-Scart-Kabel mit HiFi 49.90  
Game Buster dt 89.90  
Joypads ab 44.90  
Joypadverlängerung 19.90  
Memory Cards ab 39.90  
Arc of Time 89.90  
Auto Destruct dt 89.90  
Baphomets Fluch 2 dt 89.90  
Bloody Roar (Beast) dt 89.90  
Breath of Fire 3 us 119.90  
Bug Riders dt 84.90  
Bust a Move 3 dt 69.90  
Cart Indy Car dt 89.90  
Castlevania dt 94.90  
Command & Conquer 2 dt 109.90  
Cool Boarders 2 dt 89.90  
Crash Bandicoot 2 dt 89.90

**SONY-PLAYSTATION**  
Critical Depth dt 84.90  
Deathtrap Dungeon dt 89.90  
Dungeon Keeper dt 89.90  
Einhänder jp 139.90  
FIFA 98 dt 89.90  
Final Fantasy Tactics us 119.90  
Final Fantasy 7 dt 99.90  
\* inkl. original T-Shirt nur 109.90  
Formel 1 '97 (New Edit) dt 109.90  
G-Police dt 109.90  
Gran Theft Auto dt 89.90  
Gran Turismo jp 139.90  
Heavens Gate dt 89.90  
Jet Moto 2 dt 89.90  
Mace the Dark Age dt 89.90  
Mage Slayer dt 89.90  
NBA Live 98 dt 89.90  
Nightmare Creatures dt 89.90  
Pandemonium 2 dt 89.90  
Parasite Eve jp 169.90  
Pax Corpus dt 89.90  
Rampage World Tour dt 109.90  
Resident Evil Dir Cut dt 89.90  
Risiko dt 89.90

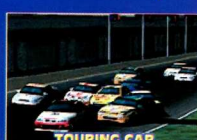
**SONY PLAYSTATION**  
Rock n Roll Racing 2 dt 89.90  
San Francisco Rush dt 89.90  
Toca Touring Car dt 89.90  
Tomb Raider 2 dt 99.90  
Z dt 84.90

**NINTENDO 64**  
Grundgerät dt 295.00  
Adapter 39.90  
Joypads ab 59.90  
Joypadverlängerung 19.90  
Memory Cards ab 39.90  
Rumble Pak 39.90  
S-VHS Kabel 39.90  
Blast Corps 109.90  
Bomberman 95.00  
Chameleon Twist 139.90  
Clayfighter 63 1/3 139.90  
Dark Rift 139.90  
Diddy Kong Racing 95.00  
Extreme C. 139.90  
FIFA 98 139.90  
Golden Eye EU 149.90  
Lamborghini 139.90

**NINTENDO 64**  
Lylatwars (Starfox) 139.90  
Mario 64 dt \* 77.70  
Mario Kart dt 89.90  
Mischief Makers 95.00  
Nagano Winter Olympics 149.90  
NBA-Pro '98 139.90  
NFL-Quarterback '98 139.90  
Shadows of Empire dt 119.90  
Snowboard Kids 95.00  
Superstar Soccer DLX dt 139.90  
Top Gear Rally 139.90  
Wayne Gretzkys dt 139.90

**SEGA SATURN**  
Atlantis dt 109.90  
Formula Karts dt 89.90  
weitere Titel bitte telefonisch erfragen

**GUIDES/MAGAZINES**  
EDGE uk 17.00  
Das Cheatbuch 27.80  
Final Fantasy 7 dt 29.80  
Gamefront dt 5.90  
-weitere Spieleberater auf Lager



Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.



**NHL Breakaway '98**

System: N64 Hersteller: Acclaim Entwickler: Sculptured Software Erhältlich: Ende Februar

**A**ccclaim gelang im vergangenen Jahr mit *Turok - Dinosaur Hunter*, *extreme-G* und *NFL Quarterback Club '98* ein beeindruckender Start in das N64-Softwaregeschäft. Auch für das frisch

angelaufene Jahr befinden sich einige interessante Titel auf der Releaseliste von Acclaim. Einer davon ist *NHL Breakaway '98*. In XL 10/97 konnte die PSX-Variante der Eishockeysimulation bereits voll über-

zeugen, nun nähert sich auch das N64-Pendant seiner Fertigstellung. Alle Features der PlayStation-Variante sollen übernommen werden, hardwarebedingt wird man allerdings auf den FMV-Vorspann ver-

zichten müssen. Dafür fallen die Ladezeiten weg, und die Entwickler versprechen eine detailliertere Grafik (pro Spieler sollen zum Beispiel 30 bis 40 Polygone mehr verwendet werden). Außerdem wollen sie Verbesserungen aufgrund der PSX-Kritiken vornehmen. Der Analogstick wird zwar zum Einsatz kommen, aber nicht, um Geschwindigkeiten zu regulieren, dafür gibt es eine spezielle Sprinttaste. N64-Besitzer dürfen sich auf eine realistische Eishockeysimulation der Extraklasse freuen, die Ende Februar erscheinen soll. ■



Der Stürmer Keith Tkachuk, derzeit bei den Phoenix Coyotes unter Vertrag, wird dem Spieler bei Bedarf Tips zur Aufstellung und Strategie geben



Wem die Spieler der NHL nicht zusagen, der kreiert sich eigene



**Nagano Winter Olympics '98**

System: Nintendo64 Hersteller: Konami Entw.: Diamond Dust Prod. Erhältlich: ab Januar

**D**ie Nintendo Space World '97 deutete bereits an, daß Konamis *Nagano Winter Olympics '98* den Erwartungen der Spieler nicht gerecht werden kann. Ein weiteres Anspielen in den geheiligten Redaktionsräumen verstärkte diesen ersten Eindruck. Das Game besitzt klare technische Mängel (Slowdowns, sehr wenige Animationsphasen, detailarme Grafik, niedrige

Framerate ...), die durch den Spielspaß nicht aufgewogen werden können, weil dieser nicht existiert. Die zwölf Disziplinen beschränken sich effektiv auf sieben, da Skispringen sowie Eisschnellauf doppelt vertreten und Snowboard- und Skiabfahrten, genau wie Bob- und Schlittenfahren, nahezu identisch sind. Nur für Hardcore-Wintersportler, die keine Ansprüche haben. ■



Ein vernünftiger Start beim Skisprung erfordert viel Training



Beim Eisschnellauf kommt es in den Kurven zu starken Slowdowns

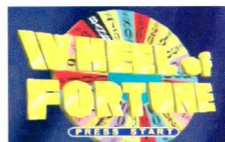


**Wheel of Fortune**

System: Nintendo64 Hersteller: GameTek Entwickler: Take 2 Erhältlich: als Import (US)

**F**ür alle, die abends keine Zeit haben, sich die Spielshow *Glücksrad* anzusehen, ist *Wheel of Fortune* genau das richtige. Durch das Spiel führt die amerikanische Buchstabenverdreherin Vanna White, die auch die Sendung in den USA moderiert. Doch sie ist nicht der einzige Grund, ca. 180 DM dafür auszugeben, denn die rasante 3D-Grafik ist schier atemberau-

wend. Es gibt über 4000 Begriffe zu erraten, und *Wheel of Fortune* unterstützt das Rumble Pak. Für spannende Rateduelle mit bis zu drei Rätselfreunden sorgt der Mehrspieler-Modus. Wer allerdings keine guten Englischkenntnisse hat, wird an diesem Meilenstein der Videospieldgeschichte wenig Freude haben, denn eine deutsche Version ist nicht geplant. ■



Applaus für das richtig geratene Waffeleisen! Das bringt 500 \$



Vanna White, ihres Zeichens Buchstabenverdreherin, ist im Bilde





Ergänzend zu dem Messebericht der vergangenen XL soll die nachstehende Tabelle als Kurzübersicht dienen, welche Titel auf der Nintendo Space World '97 vorgestellt wurden und wann (soweit Aussagen dazu möglich sind) mit dem Erscheinen gerechnet werden kann.

Spiel	Hersteller	Genre	Japan-Release	geplanter Europa-Release
Aero Gauge	Ascii	Rennspiel	im Handel	tba
Art of Fighting Twin	Culture Brain	Beat 'em Up	im Handel	tba
Augusta Masters '98	T&E Soft	Sport	im Handel	tba
Automobili Lamborghini	Titus	Rennspiel	März	im Handel
Banjo&Kazooie's Great Adventure	Nintendo/Rare	Jump&Run	April	2. Quartal
Bio-Tetris 3	Arntex	Puzzle	1. Quartal	nicht geplant
Brave Spirits	Hudson	Sport	Januar	tba
Chameleon Twist	Sunsoft	Jump&Run	im Handel	im Handel
Clayfighter 63 1/3	Interplay	Beat 'em Up	tba	im Handel
Denryu Ira Ira Bou	Hudson	Puzzle	im Handel	nicht geplant
Diddy Kong Racing	Nintendo/Rare	Rennspiel	im Handel	im Handel
Dual Heroes	Hudson	Beat 'em Up	im Handel	nicht geplant
extreme-G	Acclaim	Rennspiel	tba	im Handel
Famista 64	Namco	Sport	im Handel	nicht geplant
FIFA '98 - Die WM Qualifikation	EA	Sport	im Handel	im Handel
Fighting Cup/Fighters Destiny	Imagineer	Beat 'em Up	April	Mai
F-Zero X	Nintendo	Rennspiel	Juni	tba
G.A.S. !! Fighters' NEXtream	Konami	Beat 'em Up	März	2. Quartal
Hexen	GTInteractive	First Person Shooter	tba	im Handel
Jest 1	Ocean	Jump&Run	tba	tba
Jungle Emperor Leo 1	Nintendo	tba	tba	tba
King of Pro Baseball 2	Imagineer	Sport	Januar	nicht geplant
Kiratto Kaiketsu	Imagineer	Gesellschaftsspiel	März	nicht geplant
Mario-Artist-Serie:	Nintendo	Grafikanwendung	Juni	tba
Picture Maker 2				
Polygon Maker 2				
Talent Maker 2				
Morita Shogi	Seta	Strategie	April	nicht geplant
Mother 3/Earthbound 64	Nintendo/S.Itoi	Rollenspiel	Juni	tba
Nagano Winter Olympics '98	Konami	Sport	im Handel	1. Quartal
NBA Courtside	Nintendo	Sport	Juli	tba
NBA In the Zone '98	Konami	Sport	Januar	März
NFL Quarterback Club '98	Acclaim	Sport	tba	im Handel
Pachinko 356 Days	Seta	Glücksspiel	April	nicht geplant
Pikachu Genki Dechu 1,4	Nintendo	Simulation	1. Quartal	nicht geplant
Pocket Monsters Snap 1,5	Nintendo	Grafikspiel	Juni	nicht geplant
Pocket Monsters Stadium 1,5	Nintendo	Rollenspiel	Juni	tba
Quest 64 - Eltale the Elemental Tales	Imagineer	Rollenspiel	März	tba
Rev Limit	Seta	Rennspiel	Mai	tba
San Francisco Rush	Midway	Rennspiel	tba	im Handel
Sim City 64 1	Nintendo	Strategie	tba	tba
Sim City 2000	Imagineer	Strategie	im Handel	tba
Snobo Kids	Atlas	Sport	im Handel	Februar
Snow Speeder	Imagineer	Sport	März	tba
Sonic Wings Assault	Video Systems	Action	im Handel	tba
Space Circus 1	Infogrames	Jump&Run	tba	tba
Super Mario Rollenspiel 2	Nintendo	Rollenspiel	tba	tba
Super Robot Spirits	Banpresto	Beat 'em Up	März	tba
Tamagotchi World 64	Bandai	Gesellschaftsspiel	im Handel	tba
1080° Snowboarding	Nintendo	Sport	Februar	4. Quartal
Top Gear Rally	Boss Games Studios	Rennspiel	im Handel	im Handel
64 Oozumo	BottomUp	Sport	im Handel	nicht geplant
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Midway	Sport	tba	tba
WCW vs. NWo: World Tour	Asmik	Sport	im Handel	1. Quartal
Wild Choppers	Seta	Action	im Handel	tba
Yoshi's Story	Nintendo	Jump&Run	im Handel	März
The Legend of Zelda: The Ocarina of Time	Nintendo	Rollenspiel	April	4. Quartal



tba = to be announced  
(wird noch bekanntgegeben)

1 = wurde nur auf Video gezeigt

2 = wurde lediglich vorgeführt (live)



3 = unterstützt den Pulsmesser



4 = unterstützt den Mikrofonkopfhörer



5 = unterstützt den GameBoy-Adapter



Nintendo legt schon seit zwei Jahren großen Wert darauf, immer wieder zu betonen, daß das 64DD eine Revolution in der Welt der Videospiele darstellen wird. Bis auf einige Zahlen, Fakten und Bilder existierten bislang jedoch lediglich vage Andeutungen und Spekulationen über den Hardware-Zusatz. In seiner traditionellen Ansprache redete Firmenpräsident H. Yamauchi (zumindest in einigen Punkten) nun erstmals Tacheles.

## Kleiner Kasten, große Wirkung



H. Yamauchi gab weitere Details bezüglich des 64DD bekannt

Nintendo ist bekannt dafür konsequent zu sein. Dies ist aber nicht der Grund dafür, daß der Japan-Release des 64DD erneut verschoben wurde, sondern eher das noch nicht fertiggestellte DD-Software-Line-up. Wenn das Disk-Drive jedoch im Juni oder Juli erscheint, soll es die Masse der japanischen Videospie-

### Yamauchi setzt voll und ganz auf die Pocket Monsters

ler von ihrer Abneigung gegen Nintendos aktuelle Konsolengeneration heilen. Zu welchem Preis, wurde zwar noch offengelassen, man sei sich jedoch bewußt, wie wichtig ein möglichst niedriger Preis ist.

Technisch gesehen bleibt zumindest in Japan alles beim alten, denn die magnetischen und somit verwundbaren Disks fassen weiterhin maximal 64 Megabyte (512 Megabit – also zweimal *Zelda* ...), von denen 32 Megabyte bzw. eine ganze Seite beschreibbar sind. Das Laufwerk arbeitet im sogenannten CAV (Constant Angular Velocity) Verfahren, d. h. die Geschwindigkeit des Drives ändert sich nicht wie bei einer CD, um eine durchgehend gleiche Datenrate möglich zu machen. Dadurch ergeben sich unterschiedliche Übertragungsraten – je nachdem, auf welchen Teil einer Disk gerade zugegriffen wird. Die bis zu 1,2 Megabyte bzw. minde-

stens 700 Kilobyte sind aber in jedem Fall den 300 Kilobyte der 32-Bit-CD-Konkurrenz weit überlegen. In den Tiefen des DD findet sich neben dem Laufwerk ein luxuriös ausgestattetes ROM, mit dessen Hilfe auch ohne Modul Spiele gestartet werden können. Außerdem ist in ihm ein komplettes Midi-Musikinstrumenten-Set integriert, so daß keine Sounds von Disk geladen werden müssen. Kürzere Ladezeiten sind das Ergebnis. Der Einschaltbildschirm ist natürlich mal wieder das N-Logo, wer geduldig wartet, kann Mario dabei beobachten wie er allerlei Schabernack mit dem Markenzeichen treibt. Last but not least liegt jedem 64DD ein RAM-Modul mit vier zusätzlichen Megabyte bei, das im oberen, bisher unbenutzten Memory Expansion-Slot des N64 Platz findet, und das RAM der Maschine auf satte acht Megabyte erweitern wird.

### Modem oder nicht Modem, das ist hier die Frage ...

Keinerlei Erwähnung fand in Yamauchis Space World-Rede das sagenumwobene Modem des DD. Sieht man sich die knackigen Telefonkosten in Japan und Nintendos



In den Memory Expansion-Slot kommt ein 4-MByte-RAM-Modul

Bestreben, das DD möglichst billig auf den Markt zu bringen, an, wird schnell klar, daß das Modem durchaus eine lokale Lösung sein könnte. Zumindest Nintendo USA beharrt auf der Aussage, daß dort das DD

nur mit Modem in Frage kommt. Angesichts der preislichen Konsequenzen wird allerdings noch diskutiert, ob eine Software-Modem-Emulation (also pure Telefonbuchse) oder ein Modem-Chip (bzw. Modul à la Seta)

### Das 64DD erscheint im Westen wohl nicht vor 1999

integriert werden sollen. Über eine Modemversion für Europa schweigt sich Big N komplett aus. Die noch offene Modem-Frage ist nur eines der Indizien dafür, daß das DD im Westen wohl kaum 1998 auf den Markt kommen wird. Bester Beweis dafür ist jedoch das DD-Software-Line-up zum Japan-Launch.



### Von Künstlern und Taschen-Monstern ...

Praktisch über Nacht möchte Nintendo das N64 samt DD als dominante Plattform in Japan etablieren. Dies soll durch einen Großangriff in Sachen



Ob das 64DD ein Hardware-Modem à la Seta bekommt, ist noch unklar



Bisher konnte sich das N64 in Japan nicht so recht durchsetzen. Nintendo möchte dies mit dem 64DD und den *Pocket Monsters*-Spielen ändern





Während es in *Pocket Monsters Stadium* noch feurig zugeht, ...



... sind in *PM Snap* lediglich hübsche Schnapschüsse gefragt

*Pocket Monsters 64* geschehen. In erster Linie interessant für den Pokemon-Begeisterten ist *Pocket Monsters Stadium* – mehr oder weniger eine grafisch aufgepepptete Version des Game-Boy-Spiels mit dem Unterschied, daß die Kämpfe

## Nintendo beweist Kreativität und Mut zu neuen Wegen

der Monster in einem großen 3D-Stadion stattfinden. Mittels Adapter, der in den Slot des N64-Pads geschoben wird, lassen sich Daten aus jedem der bisher fünf *Pocket Monsters*-Module für den Game Boy in *PM Stadium* einlesen. Das Kräfteressen der knuddeligen *Pocket Monsters* ist aber noch harmlos gegen das völlig durchgeknallte *Pocket Monsters Snap*. In diesem absurden Produkt fremder Gedankengänge bewegt sich der Spieler durch einen Park, um schnuckelige Fotos von Monstern zu schießen, während sie ihre alltäglichen Tätigkeiten verrichten. Besonders komplexe Aufnahmen gelingen dank zugeworfener



Arbeiten wie die Profis. Mit der *Mario Artist*-Serie wird es dem ...



Durch den neuartigen Controller-Aufsatz kann sich jeder Spieler die Daten von seinem persönlichen Game-Boy-Pokémon-Modul herunterladen

Früchte und anderer Leckereien. Das so erstellte *Pocket Monster*-Album kann dann, DD-typisch, an Freund und Feind weitergegeben, kopiert oder mit den Programmen *Picture Maker*, *Polygon Maker* oder *Talent Maker* der *Mario-Artist*-Serie (vgl. XL 1/98) verunstaltet werden. Im Laufe des Jahres soll die Serie übrigens um zwei weitere Produkte ergänzt werden. Es handelt sich dabei auf jeden Fall um einen *Sound Maker* und Gerüchten zufolge um einen *Game Maker*.



Nach der Messe verkündete der japanische Konzern Fuji, daß er gemeinsam mit Nintendo eine digitale Fotokamera für das N64 entwickeln wird



... Otto-Normal-Verbraucher möglich sein, seiner Kreativität ...

## Das DD als Spielzeug?

Quasi am Rande wurde erwähnt, daß man das DD auch für klassische Spiele, vor allem der Rollenspielgattung, benutzen kann. Im Gegensatz zu den bisherigen Ankündigungen wurde das Vorzeigerollenspiel *Mother 3 / Earthbound 64* nur auf Video und eher versteckt gezeigt – obwohl es zum Erscheinen des DD verfügbar sein soll. *Mother 3* ist an den Stil von LucasArts' PC-Adventure-Klassiker *Day of the Tentacle* und an den Film *Tim Bur-*



tons' *Nightmare before Christmas* angelehnt, in jeder anderen Beziehung beschreibt das Spiel jedoch Neuland. Die Messebesucher konnten sich an beeindruckend aussehenden Armee-Aufmärschen, einem Blues Brothers-Verschnitt in einer Kneipe und den Eskapaden eines an den schlaksigen Woody aus *Toy Story* erinnernden Cowboys ergötzen. Inhaltlich soll *Mother 3* das DD dafür nutzen, daß jedes kleine Detail, jede Änderung in der Welt gespeichert wird und den Spielverlauf beeinflusst. Ziel sind mehr Abwechslung und mehr Überraschungen als je zuvor in einem Vertreter der Gattung. Eine gewaltige Design-Aufgabe, die sich im *Mother*-verliebten Japan allerdings lohnen könnte, denn dort warten die Videospiele auf die neue Mutter sehlicher als auf *Zeldas 64*-Bit-Debüt.

## Mario RPG (Reichlich Peinliche Grafik) 2

Flip, Flop. Diese zwei simplen Worte brachten die angeereizten Korrespondenten aus aller Herren Länder zum ungläubigen Staunen. Anlaß dieser simplen Zwei-Wort-Er-



Auf einem Schaubild wurden die Verbindungsmöglichkeiten gezeigt





Hallo, Mario, jemand zu Hause? Was auf den Standbildern noch erträglich ist, sieht in der Bewegung einfach nur mies und billig aus



Auch Marios alter Freund Toad scheint eine Rolle zu spielen



In den Videozonen lief und sprang Mario wild durch Wald und Flur



klärung waren die ebenso simplen (gehässige Menschen würden wohl die Worte häßlich und primitiv in den Mund nehmen) wie schlicht bewegten Bilder aus dem lang erwarteten *Super Mario RPG 2*. Wie man später erfuhr, wollten Miyamoto und Co. komplett weg von Squares Render-Look des ersten Teils und etwas wirklich Neues schaffen. Gesagt, getan, und schon besteht Marios zweite RPG-Welt aus nichts anderem als zweidimensionalen Pappfiguren mit minimalistischen Animationen und Grafiken im Kindergartenstil. Nicht zu verwechseln mit dem bombastischen 2D-Look von Yoshi's Story gehen die Entwickler bei *Super Mario RPG 2* zur

klarer Zielgruppen als die der Neugeborenen anzusprechen. Doch Spaß beiseite – kreativ ist Nintendo zur Zeit wie kaum zuvor, auch wenn der Look hier und da an Sonys ebenso schrägen *Parappa the Rapper*-Titel für die PlayStation erinnert. Die Beantwortung der Frage, ob *Super Mario RPG 2* diesen Grafikstil tatsächlich beibehalten wird oder ob Miyamoto die Welt nur im Unklaren über das tatsächliche Spiel lassen will (so schon einmal geschehen bei *Wave Race 64*), wird vermutlich noch länger auf sich warten lassen.

### I want my 64 DD ...

Wenn das hochgelobte DD in heimischen Landen erscheinen wird, darüber war den Nintendo-Männern rein gar nichts zu entlocken. Angesichts der für USA und Europa ex-

trém starken Spiele-Palette auf Modul sollte aber auf keinen Fall vor 1999 im Westen mit dem DD gerechnet werden. Bestimmende Elemente für einen Start sind natürlich in erster Linie die Killer-Titel für die hiesigen noch nicht Pocket Monster gewürzten Geschmækker: *Donkey Kong 64*, ein *GoldenEye*-Nachfolger und *Super Mario 64 2* wären da wohl die richtigen Zugpferde. Zu dem zweiten Mario-Meisterwerk ließ Herr M. nur verlauten, daß es definitiv auf dem DD kommt, Mario und Luigi dieses Mal zu zweit die Welten erkunden und man sich darauf vor der Fertigstellung von *Zelda* sowieso nicht konzentrieren könne.

### Wie geht es weiter?

Angesichts der extrem japanophilen DD-Titel stellt man sich schon

die Frage, ob das 64DD im Westen überhaupt erscheinen wird – immerhin hat Nintendo zur Zeit die wichtigsten Titel nicht als Trümpfe, um die Stärken des DD vorzuführen.

Doch ein dauerhaftes Aufsplitten der Märkte kann niemand für sinnvoll halten, und die vorgeführten ungewöhnlichen und innovativen Anwendungen sollten auch den kritischen westlichen Augen keinesfalls vorenthalten werden.

Die große Frage ist dann eben nur, wann die entsprechenden Sterne für die USA und Europa endlich im rechten Licht stehen, um einen wirklich sauberen DD-Start ohne große Debakel möglich zu machen. Auch diese Frage wird vermutlich frühestens auf der E3 geklärt werden können.

Julian Eggebrecht



*Mother 3* bietet eine sehr ausgefallene musikalische Darbietung

Zeit dorthin, wo seit den Frühzeiten der Videospiele und einigen mißglückten Edutainment-Titeln für Einjährige schon lange niemand mehr war. Und was genau ist Flip-Flop? Der Flip kommt beim Umdrehen der Charaktere ins Spiel, denn die Pappplättchen werden ganz einfach an der Mittelachse einmal gedreht. Der Flop? Der ist zu erwarten, wenn Nintendo mit dem Spiel in dieser Form versuchen sollte, äl-



Die Entwickler versprechen die umfangreichen Speichermöglichkeiten des 64DD in *Mother 3* weitreichend zur Anwendung kommen zu lassen



Seltene Kreaturen gehen nicht zimperlich mit den Helden um



# mehr power

mit

game<sup>tm</sup>  
buster

für saturn<sup>tm</sup> oder playstation<sup>tm</sup>

ump higher  
BIGGER faster  
liva forever skip levels  
better more  
harder

game<sup>tm</sup>  
buster

legt die power in deine hände

• länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen

GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games  
speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst  
speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card  
zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker  
mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung  
durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.  
füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: **DATAFLASH**

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email <http://www.dataflash.com>

versandkosten DM 10



SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISE LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.

PLAY + SAT 3





FIGHTERS DESTINY

# Hartes Schicksal

Nach den vorwiegend eher mäßigen 3D-Prügelspielen, die bisher für das N64 erschienen sind, kommt mit *Fighters Destiny* bald ein sehr vielversprechender Titel heraus.



Das Punktesystem ist in dieser Form einzigartig im Beat'em-Up-Bereich. Für einen Wurf werden dem Spieler zwei Punkte gutgeschrieben.



Gegen die Kuh zu bestehen ist wahrlich keine leichte Aufgabe.



Die niedliche Valerie wird in der deutschen Version Sabine heißen.



Der Spieler kann sich aus Haltegriffen befreien. Dazu muß er abwechselnd die beiden Angriffstasten drücken, bevor der grüne Balken leer ist.

**N**VON T. PARTETZKE  
 ein verschiedene Kämpfer, darunter auch zwei Vertreter des vermeintlich schwächeren Geschlechts, geben sich bei *Fighters Destiny* die Ehre. Mit dabei sind auch teilweise recht ausgefallene Charaktere wie z. B. ein Clown mit französischem Akzent. Doch nicht nur in der Kämpferauswahl gibt sich das Spiel ungewöhnlich, auch das Kampfsystem unterscheidet sich von denen anderer Beat'em Ups. Eine Runde wird nicht durch einen K.-o.-Sieg entschieden, sondern durch Punkte, von denen der Spieler je nach angebrachter Aktion unterschiedlich viele erhält. Für ein Ring-Out wird ihm beispielsweise ein Punkt gutgeschrieben, für einen Wurf zwei, und für ein K. o. bekommt er sogar drei Punkte. Wer zuerst sieben Punkte erzielt, gewinnt und tritt gegen den nächsten Recken an.

Die Steuerung ähnelt der von *Virtua Fighter*, was bedeutet, daß dem Spieler jeweils eine Taste für Schlag und Tritt sowie eine zum Blocken zur Verfügung steht. Durch die richtigen Kombinationen in Verbindung mit dem Steuerkreuz lassen sich so diverse Combos und Specials anbringen. Im Master-Modus kann man sogar weitere Moves dazulernen und auf dem Controller Pak abspeichern. Natürlich wurde auch an die anderen, mittlerweile obligatorischen Modi wie Survival- oder Practice-Modus gedacht. Eine witzige Idee ist der Rodeo-Modus, in dem der Spieler versucht, so lange wie möglich gegen eine kämpfende Kuh namens Ushi zu bestehen, die er nicht unterschätzen sollte.

Zwar wird die Qualität der Referenzprüfer *Virtua Fighter 2* und *Tekken 2* noch nicht erreicht, doch wer endlich etwas wirklich Neues im Beat'em-Up-Bereich sehen will, sollte sich *Fighters Destiny* auf jeden Fall vormerken. ■

**Info:** *Fighters Destiny* wird hierzulande voraussichtlich im März mit deutscher Sprachausgabe und einigen veränderten Kämpfernamen zu haben sein. Das japanische Original, welches den Namen Fighting Cup trägt, ist bereits erhältlich.





# RESIDENT EVIL

ORIGINAL GWD FLIGHT-JACKET  
BRUST UND RÜCKEN STICK!

ART.NR.: L 90101 / KL 90102

DM 149.-

T-SHIRT 'S:  
RESIDENT EVIL

ART.NR.: L 90105 / 90106

DM 39.-

CHRIS 'N' JILL!

ART.NR.: L 90109 / KL 90110

DM 39.-

BASEBALLCAP

ART.NR.: 90111

DM 39.-

V-NECK SHIRT

CHRIS 'N' JILL!

ART.NR.: L 90107 / KL 90108

DM 39.-

KAPUZENSWEATER

ART.NR.: L 90103 / KL 90104

DM 89.-

T-SHIRT MIT LOGO  
SWEATSHIRT MIT LOGO  
BOMBERJACKET MIT LOGO  
STRICKMÜTZE MIT LOGO-STICK  
BASECAP MIT LOGO-STICK  
AUFNÄHER  
RUCKSACK  
DHR MIT LEUCHTFUNKTION  
CD-HOLDER  
PIN COLLECTION (4 PINS)

L 90001 / XL 90002 / XXL 90021  
L 90003 / XL 90004  
L 90005 / XL 90006  
90007  
90008  
90009  
90010  
90011  
90012  
90013

DM 34.90  
DM 69.00  
DM 129.00  
DM 39.90  
DM 34.90  
DM 14.90  
DM 69.00  
DM 99.00  
DM 24.90  
DM 29.90

MOUSEPAD CBC 2 90014 DM 9.90  
MOUSEPAD SOVIET 90015 DM 9.90  
MOUSEPAD ALLIED 90016 DM 9.90

COMMAND  
&  
CONQUER

PANZER  
GENERAL

EDELSTAHLBECHER  
MIT LOGO-GRAVUR

ART.NR.: 90505

DM 29.-

T-SHIRT

ART.NR.: L 90503 /  
KL 90504

DM 39.-



ORIGINAL ZIPPO  
MIT LOGO-GRAVUR

ART.NR.: 90506

DM 59.-

BASECAP

MIT LOGO-STICK

ART.NR.: 90507

DM 39.-

T-SHIRT

ART.NR.: L 90501 / KL 90502

DM 39.-

# LANDS OF LORE GOTTERDAMMERUNG

T-SHIRT

ART.NR.: L 92001 / KL 92002

DM 39.-



T-SHIRT

ART.NR.: L 92009 / KL 92010

DM 39.-



T-SHIRT

ART.NR.: L 92007 / KL 92008

DM 39.-



LANDKARTE DIN A3

ART.NR.: 92012

DM 14.90

HOLOPIN

ART.NR.: 92011

DM 14.90

T-SHIRT

ART.NR.: L 92005 / KL 92006

DM 39.-



T-SHIRT

ART.NR.: L 92003 / KL 92004

DM 39.-



# GAME EXPRESS

MERCHANDISE & MORE

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel oder bei:

Game Express  
Theodorstr. 42-54  
22701 Hamburg  
Fon. 040/807 034 00  
Fax. 040/807 033 00

Game Express  
Hoehstr. 46  
46004 Gelsenkirchen-Buer  
Fon. 0208/20 05 7  
Fax. 0208/20 05 7

Liefer- und Zahlungsbedingungen:  
Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. zzgl. Verpackungs- und Versandkosten. Bei einem Bestellwert über DM 260,- erfolgt die Lieferung frei Haus. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme. Die gelieferten Waren können von den Abnehmern abwechseln. Lieferung solange der Vorrat reicht. Bei Ankaufverweigerung berechnen wir Pauschal DM 20,-. Textilien sind auch bei Nichtgefallen vom Umtausch ausgeschlossen. Versand nur in Deutschland.



Hersteller: Seta Entwickler: Seta **Action/Strategie**  
 Spieler: 1 Level: 8 Helikopter  
 Preis: ca. DM 170 Erhältlich: als Import (jp)



Info

Die Padbelegung läßt sich ändern. Vier Möglichkeiten tun Auswählen sind vorgegeben. Jeder der acht Helikopter unterscheidet sich in verschiedenen Faktoren wie Geschwindigkeit, Panzerung, MG-Stärke u. ä. von den anderen. Die Raketenbezeichnungen bedeuten folgendes: AGM = Air to Ground Missile, AAM = Air to Air Missile und AGAM = Air to Ground and Air Missile.

**Gameplay:** Freunde der Strike-Serie von EA werden sich sofort zu Hause fühlen, nur die komplexe Steuerung verlangt eine gewisse Einarbeitungszeit. Acht Helikopter, zahlreiche Waffen, dutzende Gegner und unterschiedliche Mission sorgen für ausreichend Abwechslung und actionreiche Kurzweil.

**Präsentation:** Etwas zuviel Nebel und großflächige Landschaftstexturen stören. Dafür sind die Gegner, Geschosse und Explosionen gut animiert und die Framerate bleibt bei 30 Hz stabil. Auch die Soundeffekte können gefallen.

**Speicheroptionen:** Vier komplette Spielstände finden auf dem Modul Platz.  
**Speicherkapazität:** 96 MBit  
 Rumble Pak: ja

# Wild Choppers

**B**eschauliche Stille im Wald. Die Bienschennen, und arglose Tiere vergnügen sich. Doch plötzlich hört man aus der Ferne ein dumpfes „Whump, whump, whump!“ und Sekunden später schwebt er über der noch eben friedlichen Lichtung: ein Hubschrauber; Wunder der modernen Technik. Er verharrt noch kurz, ehe er die gesamte Umgebung (einschließlich der getarnten Radarstation) in Feuer und Vernichtung einhüllt.

Solch erhebende Gefühle waren bis vor kurzem nur mit der Strike-Serie auf 16- und 32-Bittern sowie auf hochgerüsteten PCs möglich, doch seit Anfang Dezember ist Setas *Wild Choppers* als Japan-Import erhältlich. Diese eindeutig actionlastige Hubschraubersimulation bietet dem ambitionierten Hobbykampfpiloten acht unterschiedliche Helikoptermodelle und alle notwendigen Waffen. Durch zahlreiche Missionen, mit ständig wechselnden Aufgaben, muß man den agilen Waf-

zeit kommt man damit zurecht, dann läßt sich das Fluggefährt aber hervorragend bewegen.

Wenn man nur zuschaut und nicht selber spielt, kann man leicht meinen, daß *Wild Choppers* zu langsam und die Blicktiefe zu gering wären. Dieser Eindruck verschwindet aber, sobald man selber die Kontrolle des Hubschraubers



Mögliche Ziele werden grün umrandet. Die rote Zielmarkierung wird rund, wenn er ‚gelockt‘ ist



In zerstörten Gebäuden findet man z. B. Extrasprit, Rüstung und Energie in hüpfenden Kästen

frträger lenken, was zu Beginn die meisten Probleme verursacht. Denn, gesteuert wird mit dem Digitalpad (linker Daumen) für Vorwärts-, Rückwärts- und Seitenflug sowie mit dem Analogstick (rechter Daumen) für Neigung und Drehung des Kopters. Z- und L-Button lassen die Bordwaffen sprechen. Erst nach zirka einer Stunde Einspiel-

übernimmt. Unter einer höheren Flug-/Spielgeschwindigkeit würde die Spielbarkeit deutlich leiden, und der (zugegeben teilweise starke) Nebel sorgt für die Konzentration auf Nahziele.

Leider krankt auch *Wild Choppers* an dem in N64-Spielen verbreiteten Phänomen der ‚verwaschenen‘ Grafik. Die Geländetexturen sind einfach zu grob. Dafür fallen Gebäude und generische Fahrzeuge (im wahrsten Sinne des Wortes) positiv ins Auge. Auch die pompösen Explosionen sind schön anzusehen. Musikalisch wird eher Gewöhnungsbedürftiges geboten, nur die Soundeffekte sind über jeden Zweifel erhaben.

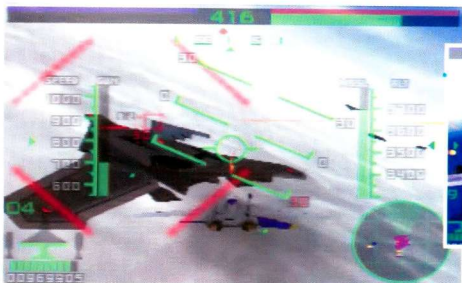
Alles in allem kann man *Wild Choppers* jedem Action-Fan mit etwas Fingerspitzengefühl empfehlen, da die wenigen japanischen Texte für den Spielverlauf nicht entscheidend sind. ■

XL-Wertung

85%



# AeroFighters Assault



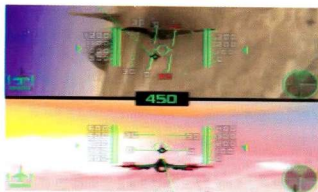
Die Effekte kommen aufgrund der viel zu niedrigen Framerate nicht zur Geltung

## Info

Paradigm hat angedroht, im vierten Quartal '98 ein Harrier-Jet-Spiel zu veröffentlichen, das weitaus realistischer sein soll als *AeroFighters Assault*. Ob es dadurch völlig unspielbar wird, bleibt abzuwarten, denn bisher gibt es nichts weiter als die Ankündigung. Die Entwickler sind bestrebt, einen Vierspieler-Modus zu integrieren, einen Zweispieler-Modus soll der Titel aber auf jeden Fall erhalten.

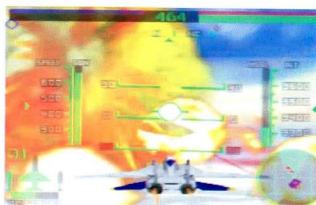
**A**ls Pilot im Kampfjet die Welt retten, diesen Traum wollte Paradigm Software allen Hobby-Fliegern und N64-Besitzern mit *AeroFighters Assault* ermöglichen. Die Erwartungen waren hoch, zeichnet besagtes Entwicklungs-Haus schließlich für das phantastische *PilotWings 64* und diverse Kampfflugzeug-Simulationen der U.S. Air Force verantwortlich. Leider konnten die Programmierer den hohen Erwartungen nicht gerecht werden.

Größtes Manko ist das Fehlen der wichtigsten Komponente, dem Spielspaß. Man merkt dem Titel deutlich an, daß die Entwickler zwar eine Menge von realistischen Simulationen verstehen, auf der anderen Seite aber noch sehr unerfahren im Design eines Videospieles sind. Beim Erstlingswerk *PilotWings 64* kam dies nicht zum Tragen, da Nintendo Japan das Konzept erarbeitete und überwachte, während Paradigm lediglich die Programmierarbeiten ausführte.



Auch der Zweispieler-Modus enttäuscht. Man fliegt angegötet umeinander herum und ballert

Das Resultat der ersten, kompletten Eigenentwicklung ist ein kaum zu bewältigender Schwierigkeitsgrad, gepaart mit einem belanglosen Spielablauf ohne Höhen und Tiefen. Es ist zwar prinzipiell sehr löblich, daß die Flugzeuge über eine realistischen Flugphysik und die Gegner über eine nahezu authentische künstliche Intelligenz



verfügen, allerdings nur, solange das Game spielbar bleibt.

Leider verhält es sich jedoch wie folgt: Wer einigermaßen erfolgreich sein möchte, der sollte zunächst mindestens 50 Lehrstunden in einem echten Flugzeug nehmen. Spaß beiseite, aber *AeroFighters Assault* gestaltet sich ab dem dritten Level dermaßen schwierig, daß nur Hardcore-Spieler oder Flugerfahrene eine reelle Chance haben. Die Gegner heften sich hartnäckig an die Fersen des Spielers und lassen sich auch durch die waghalsigsten Manöver so gut wie nie abschütteln. Auf der anderen Seite tauchen sie meist nach wenigen Sekunden blitzartig in irgendeine Richtung ab, sobald sie vor dem eigenen Flugzeug erscheinen. Frustrationen sind vorprogrammiert, da die damit verbundenen Mißerfolge in keinem gesunden Verhältnis zu den Erfolgserlebnissen stehen. Hinzu kommt die technisch mangelhafteste Präsentation, die das N64 bisher erlebt hat. Ergo ist *AeroFighters Assault* der mißlungene Spagat zwischen Action und Simulation, um den alle Freunde des unterhaltenden Videospieles einen großen Bogen fliegen sollten. Lediglich absolute Puristen mit ausreichender Frustrationstoleranz sollten dem Spiel einen Besuch im Modulschacht gestatten. ■

**Gameplay:** Bei *AeroFighters Assault* handelt es sich um ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite ist es die realistische Steuerung, die flugerfahrene Puristen zu Freuden sprüngen verleiten wird. Auf der anderen Seite stellt eben diese Steuerung derart hohe Anforderungen an den Spieler, daß das Gros sehr schnell demotiviert wird.

Da das Leveldesign langweilig, unspannend und ohne jede Überraschung ist, existiert mit

Sicherheit nur eine sehr kleine Gruppe, die überhaupt genügend Motivation aufbringen kann, die Steuerung ausreichend zu erlernen.

**Präsentation:** Riesige Polygone mit langweiligen Texturen behaftet und eine unsägliche Framerate beleidigen das Auge stärker, als die Standbilder es vermuten lassen.

In puncto Sound fiel den Verantwortlichen nicht viel mehr ein als mittelmäßige Effekte und aggressionsförderndes Fahrstuhlgedudel.

**Speicherkapazität:** 64 MBit

**Rumble-Pak:** Ja  
**Speicher-Optionen:** Auf dem Modul wird automatisch ein Spielstand gespeichert, der neun Continues bereitstellt.

XL-Wertung

50%



Hersteller:	T•HQ	Entwickler:	T•HQ	Beat 'em Up
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	36 + 6 Kämpfer	
Preis:	ca. DM 180	Erhältlich:	als Import (US)	



Solch spektakuläre Aktionen wie dieser Wurf vom obersten Ringseil sind bei *WCW vs. NWO: World Tour* an der Tagesordnung



Was im Hintergrund aussieht wie eine riesige Labskaus-Lawine, soll die Zuschauermenge darstellen. Dafür sind die Kämpfer schön animiert

# WCW vs. NWO: World Tour



test hintendob4

**Info**

Wer eingefleischter WWF-Fan ist und die Wrestler aus der WCW nicht leiden kann, muß sich noch bis Herbst gedulden.

Dann soll *WWF War Zone* von Acclaim in die US-Läden kommen.

**Gameplay:** Die Steuerung ist einfach, aber vielseitig. Dank einer Vielzahl von Aktionen und Mehrspieler-Modi wird *WCW vs. NWO: World Tour* nicht so schnell langweilig.

**Präsentation:** Die Figuren sind sehr realistisch animiert, dafür sehen die Zuschauer recht erbärmlich aus. Die Musik weiß mit fetzigen Rockthemen zu überzeugen. Lediglich die Soundeffekte sind etwas mißraten.

**Speicherkapazität:** 96 MBit  
**Controller Pak:** Ein Spielstand belegt drei Seiten.  
**Rumble Pak:** ja

**B**esonders in den USA ist die Pseudo-Sportart Wrestling in den letzten Jahren äußerst populär geworden. Auch hierzulande finden die Artisten immer mehr Anhänger. Deshalb war es nur eine Frage der Zeit, wann das erste Wrestling-Spiel für das Nintendo<sup>64</sup> erscheinen würde. Mit *WCW vs. NWO: World Tour* hat T•HQ diesen Schritt getan und sich dabei sogar Mühe gegeben. Dies fällt zunächst bei der Vielfalt der Spielmodi auf. Der Spieler hat die Wahl zwischen dem WCW-vs.-NWO-Modus, in dem er aus einer der vier in dem Spiel vertretenen Ligen (WCW, NWO und die Phantasiligen DOA und IU) bis zu fünf Wrestler auswählt, die dann nacheinander gegen fünf Bösewichte aus einer anderen Liga antreten, einem League-Challenge-Modus, in dem nacheinander alle Ligen durchkämpft und Zusatzcharaktere erspielt werden. Außerdem gibt es ein Turnier, eine Art Arcade-Modus und die Exhibition, in der man sich zwischen Einzelmatch, Tag Team und Battle Royal, einem Vier-Mann-Match, entscheiden kann. Auch die Optionen bieten reichlich Einstellungsmöglichkeiten. Bei der Kämpferauswahl trifft der Spieler auf 36 mehr oder weniger bekannte Gesichter, deren Wiedererkennungswert allerdings niedrig ist. Lediglich die Kleidung läßt ab das Vorbild schließen.

Im Kampf überzeugt das Spiel durch saubere und realistische, wenn auch langsame Animatio-

nen und eine beachtliche Vielzahl von Aktionsmöglichkeiten. Dabei wurde die Steuerung äußerst simpel, aber dennoch umfassend gestaltet. Die Tasten sind mehrfach belegt. Was der Spieler mit welcher Taste ausführt, ändert sich nach seiner Position und der des Gegners. Wenn der Kontrahent etwa am Boden liegt, kann er mittels der R-Taste wieder aufgehoben werden, wohingegen man mit demselben Button blockt, während der Gegner steht, oder kontert, wenn er zuschlägt oder eine andere Aktion anbringen will. Da nahezu jeder Griff gekontert werden kann, ergeben sich Unmengen verschiedener Moves. Auch die Umgebung kann in den Kampf einbezogen werden. So kann man z. B. herumliegende Klappstühle aufnehmen und auf dem Kopf des Feindes zertrümmern.

*WCW vs. NWO: World Tour* läßt sich hervorragend spielen und bietet ausreichend Action, wie man sie aus dem Fernsehen kennt. Allerdings hätte es gut getan, die Aktionen von Kämpfer zu Kämpfer noch unterschiedlicher zu gestalten. Auch gibt es hier und dort ein paar Polygonfehler, und im Mehrspieler-Modus kommt es manchmal zu leichten Slowdowns. Dennoch ist vor allem der Mehrspieler-Modus gut gelungen und sorgt für spannende Wettkämpfe. ■

**XL-Wertung**

**75%**



# VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00  
Spätservice 030 421 37 67  
Fax 030 425 48 62

**Tomategala 29,90**  
Dinkie Dino

## An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

**Cooler Preise**  
**Importspele Hier!**

SNES	
Asterix & Obelix	PV 119
Breath of Fire 2	Dt 109
Casper	Dt 109
Civilisation	US 129
Chrono Trigger	US 144
Donkey Kong 2	GV 109
Donkey Kong 3	Dt 129
Donald in Maui Mall.	Dt 129
Demolition Man	Dt 79
Dschungelbuch	Dt 79
Earth Worm Jim 2	Dt 119
Front Mission 2	Jp 149
FIFA Soccer 97	Dt 49
Harvest Moon	Dt 99
Harvest Moon	US 129
Jungle Strike	DV 109
König der Löwen	Dt 79
Lost Vikings 2	Dt 89
Lucky Luke	Dt 119
Lufia	Dt 109
Lufia 2	US 139

<b>Mechwarrior 2</b>	<b>Dt 109</b>
Mega Man 7	Dt 109
NHL Hockey 97	Dt 119
NBA Live 97*	Dt 119
Operation Starfish	Dt 59
Primal Rage	Dt 69
Pinochlio	PV 99
Secret of Mana 2	Jp 109
Syndicate	Dt 69
Sim City 2000	Dt 119
Superstar Soccer deluxe	Dt 129
Streetfighter Alpha 2	Dt 79
Terranica	Dt 119
Tetris Attack	Dt 79
Time Cop	Dt 109
<b>Theme Park</b>	<b>Dt 99</b>
Tetris & Dr. Mario	Dt 89
Urban Strike	Dt 89
Waterworld	Dt 109
Worms	Dt 119
WWF Wrestlingmania	Dt 79
Yoshi's Island	Dt 119

Sonstiges	
Soundtracks	auf Anf.
z. B. Final Fantasy VII	99
Manga Video's	auf Anf.
Cheatbuc	28
Players Guide's	
z. B. Tekken 2	34
Final Fantasy VII	39
Pandemonium	34
Shadow of Empire	34
Crash Bandicoot	34
Resident Evil	34
Legacy of Kain	34
Mace the Dark Age	39
EGM/EGM 2	15
Game Fan	15
Fighting Gamers Buch	39
Turok	34

Sega Saturn	
Battle Station	Dt 89
Bombberman	Dt 99
Bombermann Fight	Jp 139
Command & Conquer	Dt 99
Croc	Dt 89
Crypt Killer	Dt 94
Dawn of Darkness	US 119
Daytona Champion Ed.	Dt 99

Exhumed	Dt 99
Fatal Fury Real Bout	Jp 99
Fighters Megamix	Dt 99
FIFA Soccer 97	Dt 69
Formula Kartis	Dt 89
Heart of Darkness	Dt 99
Hexen	Dt 94
<b>Iron Storm</b>	<b>US 119</b>
Last Bronx	Dt 99
Lunar	US 119
Magie the Gatering	Dt 94
Manx TT	Dt 99
Mass Destruction	Dt 94
Mega Men X 2	Dt 79
Military Commander 3	Jp 129
Military Commander 4	Jp 129
Mr. Bones	Dt 94
NBA Live 97*	Dt 79
NHL Hockey 97	Dt 79
Nights mit Pad	<b>Dt 129</b>
Need for Speed	Dt 94
<b>Panzer Dragon 2</b>	<b>Dt 99</b>
PTO II	US 119
Saylor Royal	Jp 139
Scorcher	Dt 94
SEGA Touring Car	Dt 109
Sonic Fighters	Dt 99
<b>Sonic Strike</b>	<b>Dt 99</b>
<b>Sonic 3D</b>	<b>Dt 99</b>
Shining Force 3	Jp 139
Shining of the Holy Ark	Dt 99
<b>Thunderforce 5</b>	<b>Jp 129</b>
Tomb Raider	Dt 99
Three Dirty Dwarves	Dt 94
Tunnel B 1	Dt 59
Warcraft II	Dt 94

Umbauten+Kit	
SNES 60 Hz Umbau	99
Sony PSX Bausatz	19
RGB Umbau N 64 incl. Controller	89
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	19
Vibra-Pack für Analog Pad PSX	35 (Bausatz mit Anleitung)

Nintendo 64	
Konsole-Spiel	Dt 389
Lenkauf	Dt 49
Antennenkabel	Dt 149
Chameleon Twist	Dt 149
Clayfighter 6 1/3	Dt 139
Diddy Kong Racing	Dt 99
Extrem G	US/Dt 179/149
F1 Pole Position	Dt 139

FIFA '98	Dt 149
Golden Eye	Dt 149
Mace the Dark Age	Dt 149
Madden Football 64	US 179
Memory Card 1 Meg	Dt 49
Memory Card 5 Meg	Dt 79
Mischief Makers	Dt/JP 99/99
Mario Kart	Dt 99
Multi Racing Championship	Dt 149
NBA Hang Time	Dt 129
Pad	ab 49
Superstar Soccer 64	Dt 139
Star Fox incl. Vibro.	Dt 139
Shadow of Empire	99/149
Teitispere	US 179
Top Gear Rally	US 179
Waverace	Dt 99
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US 169
WCWS vs NWO WorldOut	US 169
Wild Choppers	Jp 149
Turok	Pal 139
Verlängerungskabel	Dt 24
Nagano Winter-Olympics 98	Jp 189
Wayne Gretzky Hockey	Dt 139
Lamborghini	Dt 149
Vibration Pack	ab 34

Sony Playstation	
Abe's Odyssey	Dt 89
Acc Combat 2	Dt 94
Agent Armstrong	Dt 89
Analog Pad	Dt 59
mit Vibrationspack	Dt 99
Baphomets Fluch 2	Dt 99
<b>Battlestar</b>	<b>Dt 89</b>
Bedlam	Dt 94

Castlevania	Dt 89
<b>Command &amp; Conquer 2</b>	<b>Dt 89</b>
<b>Contra Legacy of War</b>	<b>Dt 89</b>
Crash Bandicoot 2	Dt 94
Cross	Dt 89
<b>Destruction Derby 2*</b>	<b>Dt 99</b>
Disworld 2	Dt 99
Disruptor	Dt 69
Excalibur	Dt 99
Exhumed	Dt 89
Fantastic Four	Dt 89
FIFA 98	Dt 94
Fighting Force	Dt 99
Final Fantasy Tactics	Jp 149
Final Fantasy VII*	Dt 115
<b>Formel 1 '97</b>	<b>Dt 109</b>
<b>G-Police</b>	<b>Dt 109</b>
Hardcore 4x4	Dt 94
Hercules	Dt 94
Hexen	Dt 94
Legacy of Kain	Dt 89
Little Big Adventure	Dt 89
Lost World	Dt 89
Moto X	Dt 94
Manic Kart's	Dt 89
Mass Destruction	Dt 89

Moonlight Syndrome	Jp 144
MDK	US/Dt 119/89
Magie the Gatering	Dt 89
Mechwarrior 2	Dt 94
Mega Man X 3	Dt 79
Micro Machines V	Dt 99
<b>NBA Hang Time</b>	<b>Dt 89</b>
NBA in the Zone II	Dt 99
NBA live '98	Dt 94
Need for Speed 2	Dt 89
Nightmare Creatures	US 119
Nuclear Strike	Dt 89
Overboard	Dt 94
Power Move Wrestling	Dt 89
Pro Pinball the Web	Dt 89
<b>Pandemonium 2</b>	<b>Dt 99</b>
Player Manager	Dt 94
Porsche Challenge*	Dt 89
Powerplay Hockey	Dt 79
Power Rangers Pinball	Rage Racer*
Rally Racer*	Dt 99
Rally Cross*	Dt 89
Rampage World Tour	US 119
Rapid Racer	Dt 94
Rayman 2	US 119

<b>Return Fire</b>	<b>Dt 59</b>
Resident Evil Director Cut	Dt 79
Road Rage	Dt 89
Saga Frontier	Jp 159
Sentient	Dt 99
Soul Blade*	Dt 89
Speedster*	Dt 89
Spider	Dt 89
Star Trek Generation	US 119
<b>Streetfighter Ex</b>	<b>Dt 89</b>
Suikoden	Dt 94
Superstar Soccer Pro	Dt 89
Syndicate Wars	Dt 89
Tenka	Dt 99
Test Drive 4	Dt 94
Time Crisis	Dt 169
Tybal Nr. 2	Jp 179
Total NBA 97*	Dt 89
Total Driving*	Dt 99
<b>Toshinden 3</b>	<b>Dt auf Anf.</b>
Tekken 2*	Dt 109
Tomb Raider 2	Dt 99
Tilt!	Dt 89
Transport Tycoon	Dt 94
Treasure of the Deep	US 119
Touringcar Championship	Dt 99
V-Rally	Dt 89
Vandal Hearts	Dt 99
Virtua Pool	Dt 89
<b>Wing Commander 4</b>	<b>Dt 89</b>
Warhammer	Dt 94
Warcraft 2	Dt 94
Z	Dt 89
<b>Zero Divide 2</b>	<b>US 119</b>
Control Pad	ab 29
<b>Game Gun</b>	<b>ab 49</b>
<b>Lenkrad Mad Catz</b>	<b>139</b>
Memory Card	ab 39
Negcon Pad	89
RGB Kabel	39
Sony PSX+Tasche	Dt 299

**Nintendo 64**  
**Starfox Adapter: 49,90 DM**  
**Umbauten auf Nachfrage**

**Bombberman 64 JP**  
**+ Adapter 100,-**

## NEUERÖFFNUNG

**AB MITTE NOVEMBER**  
im EKZ zu den Eichen, Wittenberger Str.  
**MARZAHN**

**PSX-Umbauchip**  
zum Selbsteinbau  
incl. Anlgt.  
**nur 19,90**

**SPEZIALUMBAU**  
**PSX**  
ohne Vorbooten  
**nur 49,90 DM**

# Unsere Multimedia Shops in Berlin

**SPANDAU**  
Seegfelder Str. 75  
nahe Rathaus

**MARZAHN**  
Marzahner Promenade 47  
Wittenberger Str. 76-80

**Laden/Versand**  
Danziger Str. 124  
Ecke Greifswalder Str.

**PRENZ' L BERG**  
Hans-Otto-Str. 28  
nahe Danziger Str.

Geschäftszeiten: Montag bis Samstag 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch  
Alle Dt-Titel auch als ungebremste US-Version lieferbar!!!!  
Ladenpreise können abweichen!  
\* Versand kostenfrei



## Top Gear Rally NTSC/PAL

**Bi-linearen Filter ausschalten**  
Drückt während der Fahrt nacheinander B, ←, →, ↑, ↓, Z und →, um den bi-linearen Filter zu deaktivieren!



### Regenbogen-Modus

Um den Himmel in Regenbogenfarben zu tauchen, drückt Ihr während der Fahrt nacheinander C ↓, Z, B, ↑, ↑ und →



**Autos mit spiegelnder Oberfläche**  
Erst müssen alle Bonuswagen freige-fahren sein. Dann drückt Ihr im Car Select-Screen C ↓, um ein ver-spiegeltes Modell zu erhalten.



### Tag der Fertigstellung

Solltet Ihr daran interessiert sein, wann das Spiel fertiggestellt wurde, dann haltet beim Einschalten C ↑, C ↓, C → und C → gedrückt! Im Titel-Screen wird nun das entsprechende Datum eingeblendet.

### Anderer Credit-Screen

Bewegt Euch auf das Credit-Icon im Optionsmenü und drückt nacheinander →, C ↓, →, ↓ und Z! Ihr bekommt einen Credit-Screen zu sehen, auf dem die Bonusstrecke Stripe Mine gezeigt wird.

## AeroFighters Assault NTSC

Mit diesem Titel hat Paradigm wahrhaftig kein Meisterwerk abgeliefert. Sollte es trotz unseres warnenden Textes einen Leser geben, der sich das Spiel gekauft hat, wollen wir ihm (oder ihr) zumindest durch einige Tips und Tricks moralischen Beistand leisten.

### Zusätzliches Flugzeug

Um ein zusätzliches Flugzeug nebst Pilotin zu bekommen, müßt Ihr im Titelbild nacheinander C ←, C ↓, C →, C ↑, C →, C → und C ↓ drücken, wenn „Press Start“ erscheint. Nun steht Euch eine F-15 zur Verfügung, die von der Pilotin Mao Mao geflogen wird.

### Flugzeugfarbe verändern

Um etwas Farbe in den Himmel zu bringen, könnt Ihr die Farbe Eures Fliegers verändern. Dazu drückt Ihr im Main Game, Practice oder Boss Attack einfach nur den R-Button. Um im Death-Match-Modus das gleiche zu erreichen, müßt Ihr den R-Button gedrückt halten, während Ihr das gewünschte Flugzeug auswählt.

### Höhe korrigieren

Sollte bei Euch im Haus ein Tisch wackeln, weil eines der Tischbeine ca. 1,9 cm kürzer ist als die anderen drei, dann könnt Ihr Eurem AeroFighters Assault-Modul zu einer tragenden Rolle verhelfen. Schiebet es einfach unter das entsprechend kurze Tischbein, und schon habt Ihr das strapazierfähige Modul nicht umsonst gekauft!

## Diddy Kong Racing NTSC/PAL

Damit Ihr an den vier Battle-Races teilnehmen könnt, müßt Ihr erst die goldenen Schlüssel finden. In jeder Welt ist einer versteckt, der das Battle-Race der entsprechenden Welt freilagt. Damit Ihr keine Probleme habt, diese Schlüssel zu entdecken, könnt Ihr hier erfahren, wo sie versteckt sind.

### Schlüssel in der Dinowelt

Der Schlüssel der Dinowelt ist ganz einfach zu finden. Begebt Euch auf den Kurs Rumpel See (Ancient Lake)! Fahrt einfach geradeaus, auch in der ersten Linkskurve! Somit landet Ihr logischerweise auf dem Rasen, rechts neben der Straße. Dort befindet sich eine Sprungschanze mit Rare-Logo, auf der Ihr den ersten Schlüssel entdecken könnt.



### Schlüssel in der Schneewelt

Dieser Schlüssel befindet sich auf der Strecke Schneeballschlucht (Snowball Valley). Um an diesen Schlüssel zu gelangen, biegt Ihr direkt hinter der Startlinie links ab. Fahrt bis an den Zaun und dann rechts! In einer kleinen Einbuchtung liegt das gute Stück.

### Schlüssel in der Wasserwelt



Um in der Wasserwelt ein Schlüsselereignis zu haben, müßt Ihr auf den Kurs Mondsichelinsel (Crescent Island) begeben. Der Schlüssel ist ähnlich versteckt wie bereits der aus der Dinowelt. Folgt zunächst der Straße auf der Außenbahn und verlaßt diese dann auf der linken Seite, direkt ins Wasser! In dem Felsen der Unterführung findet Ihr den goldenen Schlüssel in einer kleinen Mulde.

### Schlüssel in der Drachenwelt



Dieser Schlüssel ist mit Abstand am besten versteckt. Geht in der Felsenschlucht (Boulder Canyon) an den Start! Nun fahrt Ihr bis zu der Zugbrücke, die über den Burg-graben führt. Am Ende der Brücke hängt auf der linken Seite eine Glocke. Ihr müßt diese läuten, indem Ihr sie berührt. Nun fahrt die Zugbrücke hoch und Ihr könnt sie in entgegengesetzter Richtung hinauffahren (dazu braucht Ihr unbedingt die Unterstützung eines Turbos). Oben landet Ihr automatisch bei dem begehrten Schlüssel.



## Puyo Puyo Sun 64 NTSC

### Als Carbunkle spielen

Wählt Arle an (zweiter Charakter von links, erste Reihe) und haltet Start gedrückt, bis Carbunkle erscheint!

### Als Satan spielen

Wählt Shin an (der Charakter rechts von Arle) und haltet Start gedrückt, bis Satan erscheint!

### Alle Charaktere in Elefanten verwandeln

Wählt den Elefanten an (weit links in der letzten Reihe) und haltet für einen Moment Start gedrückt!

### Zufällige Charakterauswahl

Wählt Lulu an (weit rechts in der ersten Reihe, nicht in München bei Acclaim) und haltet für einen Moment Start gedrückt!





## San Francisco Rush

PAL

An folgenden Positionen sind die Schlüssel versteckt, die die zwei versteckten Wagen freigegen. Sie sind nur im Championship oder im Single Race erreichbar. Die Strecken 4 bis 6 folgen in der kommenden neXt Level.



### Strecke 1

**Schlüssel 1:** Gleich nach dem Start um 180 Grad drehen und zurück in die Sackgasse fahren.

**Schlüssel 2:** Der zweite Schlüssel hängt über der Strecke kurz vor der Golden Gate Bridge. Um ihn zu erreichen, muß man ein Stück weiter fahren, umdrehen und mit ausreichender Geschwindigkeit (ca. 170 km/h) über den Buckel springen.

**Schlüssel 3:** Springt ähnlich wie beim zweiten Schlüssel nach der Golden Gate Bridge über den Grasbügel! Die Sprungschanze bei den beiden Zollhäuschen funktioniert nicht. Eine hohe Geschwindigkeit (ca. 185 km/h) ist Voraussetzung für einen erfolgreichen Sprung.

**Schlüssel 4:** Gleich nach dem Presidio-Tunnel ist eine gebrochene Stelle im Zaun zur Linken. Nach dem Zaundurchbruch führt ein Weg den Hügel hinauf. Auf dem Hügel links der Strecke ist der Schlüssel.

**Schlüssel 5:** Gleich nach der Ziellinie ist auf der linken Seite ein Tunnel durch einen Hügel. Am Ausgang ist der Schlüssel zu finden.

**Schlüssel 6:** Ebenfalls nach der Ziellinie ist ein schmaler Grasstreifen

fen auf der linken Seite. Wer auf diesem Grasstreifen an der Mauer entlangfährt, erreicht den Schlüssel automatisch.

### Strecke 2

**Schlüssel 1:** Nach dem dritten Checkpoint sollte man sich mit einer Geschwindigkeit von knapp 200 km/h auf der linken Spur halten. Wenn alles klappt, sollte man auf der mittleren Überführung landen. Wer zu schnell ist, knallt auf die oberste Rampe. Jetzt bis zur orangefarbenen Halfpipe auf der linken Seite halten. Jetzt rechts halten und die Halfpipe hochfahren. Die optimale Geschwindigkeit liegt bei 130-140 km/h. In der Mitte der Wand ist ein kleiner Sims mit dem Schlüssel.

**Schlüssel 2:** Ähnlich wie für Schlüssel 1 sucht man die orangefarbene Halfpipe. Wenn man sich nun rechts hält, findet man am Ende der Halfpipe einen Looping. Fahrt mit hoher Geschwindigkeit in den Looping und haltet Euch in der Mitte!

**Schlüssel 3:** Nach dem dritten Checkpoint auf der linken Spur halten und auf 10 km/h runterbremsen. Ist die Geschwindigkeit niedrig genug, fällt der Wagen auf ein tieferliegendes Autobahnstück. Jetzt umdrehen und zur Brücke zurückfahren, um den zweiten Schlüssel zu bekommen.

**Schlüssel 4:** Der vierte Schlüssel ist nach dem vierten Checkpoint zu finden. Nach der nächsten Linkskurve geht es ein Stück bergauf. Am oberen Ende der Strecke kommt eine scharfe Rechtskurve. Ein querstehender Truck ist das Ziel. Wer mit ca. 160 km/h unter den Truck fährt, wird über eine Rampe auf ein Häuserdach geschleudert. Einmal auf dem Dach muß man der Einbahnstraße folgen, bis eine gelb-schwarze Rampe auftaucht. Nun hält man auf die rechte Seite der Rampe zu. Mit ca. 50 km/h läßt man sich rechts neben der Rampe vom Gebäude fallen und landet in der Straße, die den vierten Schlüssel verbirgt.

**Schlüssel 5:** Nach dem Truck (siehe Schlüssel 4) und einem Bergabstück ist auf der linken Seite

ein kleiner See. Mit ca. 160 km/h so in den See hinein fahren, daß man im Gebäude mit den blauen Fenstern landet. Mit dem richtigen Timing sollte der Wagen in einem Tunnel in der Mitte des Gebäudes landen. Das Fenster ist sehr schmal und wird einige Übung erfordern.

**Schlüssel 6:** Am fünften Checkpoint ist ein Park mit einem kleinen See. Mit höchstens 20 km/h fährt man in den See. Der Wagen landet so direkt auf einem Schlüssel.

**Schlüssel 7:** In den Optionen muß Backward angewählt werden. Nach dem ersten Checkpoint vor dem ersten Hügel rechts abbiegen. Am Ende dieser Sackgasse ist ein weiterer Schlüssel versteckt.

### Strecke 3

**Schlüssel 1:** Bis zum dritten Checkpoint fahren, umdrehen und zurückfahren. Dabei sollte man möglichst exakt auf der gelben Linie bleiben. Nach der langen Rechtskurve geht es bergauf. Wer den folgenden Sprung in der Mitte der Strecke mit 210 km/h oder mehr nimmt, erreicht den zweiten Schlüssel direkt über dem zweiten Checkpoint. Das klingt einfacher, als es ist. Ein wenig Übung ist notwendig.

**Schlüssel 2:** Nach dem vierten Checkpoint muß man durch den Tunnel den Berg hinuntersteuern.



Am Fuße des Berges dreht man um und fährt auf der gelben Linie den Berg wieder hinauf. Mit ausreichender Geschwindigkeit erhält man den zweiten Schlüssel.

**Schlüssel 3:** Der dritte Schlüssel ist direkt nach dem Start zu finden. Bei der ersten Kurve, die mit Pfeilen markiert ist, stehen auf der linken Seite fünf Bäume in einer Reihe. Wer jetzt direkt über die Bäume fährt und langsam die

Treppe hinauffährt, kommt an einen Absatz. Linker Hand ist der dritte Schlüssel zu finden.

**Schlüssel 4:** Nach dem dritten Checkpoint in der nächsten Rechtskurve links halten. Zwischen den beiden Häusern hindurchfahren und dem Pfad folgen. Bei der ersten Steilkurve ist am oberen Ende der vierte Schlüssel versteckt.

**Schlüssel 5:** Auf halber Strecke zwischen dem sechsten und dem siebten Checkpoint gibt es folgende Streckenkombination: Linkskurve, Bergaufstück, Linkskurve, Bergaufstück. Am Gipfel ist rechts ein Holzzaun zu sehen. Wer auf dem Geisteskurve ist, kann den Zaun passieren und links in einen sehr schmalen Tunnel einfahren. Der Tunnel führt in einen Raum, in dessen einer Ecke der fünfte Schlüssel versteckt ist.



**Schlüssel 6:** Nach dem sechsten Checkpoint kommt ein Bergaufstück mit einer angeschlossenen Rechtskurve. Anstatt rechts zu fahren, hält man sich bergauf auf der linken Spur und fährt durch einen blauen Tortbogen. Die schmale Allee fährt man bis zum Ende, biegt rechts ab und am inneren Ende der nächsten Linkskurve ist ein weiterer Schlüssel versteckt.

**Schlüssel 7:** In den Optionen Backward einstellen und nach dem ersten Checkpoint umdrehen und in Richtung Start-Ziel-Linie zurückfahren. Dabei sollte man sich links halten. Am Ende des Häuserblockes ist ein flacher grauer Absatz, der mit einem kurzen Sprung erreicht werden kann. Dort ist der siebte Schlüssel. Anmerkung: Direkt daneben ist der Eingang zu einem Wassertunnel.

**Schlüssel 8:** In den Optionen Backward wählen, die erste Möglichkeit rechts fahren und die Straßenbahn rechts passieren. Dort liegt der letzte Schlüssel des Levels.



# Rare - <sup>TM</sup> Nintendos starker Partner in Europa

Die Geschichte von Rare ist untrennbar mit dem Erfolg von Nintendo verbunden. Seit über zehn Jahren entwickeln die Briten Spitzen-Software für das NES, SNES, N64 und den Game Boy und haben sich im Laufe dieser Zeit zum wichtigsten Partner für Hiroshi Yamauchi und Howard Lincoln gemauert. Donkey Kong Country war ein Welt-erfolg, und mit GoldenEye 007 und Diddy Kong Racing überstand das N64 auch das vergangene Weihnachtsgeschäft unbeschadet. Doch Rares Vergangenheit reicht noch viel weiter zurück – in das Zeitalter der ersten Heim-Computer und innovativer Spielideen.





Anfang der 80er Jahre gründeten John Lathbury und die Brüder Chris und Tim Stamper die Software-Firma Ashby Computers&Graphics. Sie programmierten damals unter dem Label Ultimate Play the Game Spiele für den Sinclair ZX Spectrum, ein 8-Bit-Heim-Computer



Sabrewulf für den Sinclair ZX Spectrum verkaufte sich 1984 über 350.000 mal

der ersten Generation. Bereits mit ihren ersten Veröffentlichungen *Jet-Pac* und *PSSST!* im Jahre 1983 konnten sie große Erfolge verbuchen. Ihre Produkte galten als die professionellsten der

## Vor zwölf Jahren war Rare noch eine Entwicklungsabteilung von Ultimate Play the Game

Szene und boten neben guter Grafik auch originelle Spielkonzepte. Schnell machte man sich einen Namen auf dem jungen Computerspielmarkt und verbuchte beträchtliche Gewinne. Das 1984 erschienene *Sabrewulf* verkaufte sich über 350.000 mal, was für damalige Zeiten ungewöhnlich viel war. Ihr Fantasy-Abenteuer *Knight-Lore* bot erstmals isometrische Grafik und wird als Urvater der 3D-Spiele angesehen. Die Geschichte von Rare begann etwas später, als Nintendo sich anschickte, mit dem NES den zusammengebrochenen Videospieldmarkt zu neuem Leben zu erwecken. Bei Ultimate wurde daraufhin eine Entwicklungsabteilung gegründet, die sich ausschließlich mit der 8-Bit-Konsole beschäftigte. Ohne eine offizielle Lizenz zu besitzen, begannen die Briten NES-Spiele zu entwickeln und Module zu produzieren. NCL zeigte sich angesichts dieser forschen Forghensweise interessiert und nahm die Produkte aus Europa genauer unter die Lupe.



Tim (links) und Chris Stamper

Offenbar gefiel den Mario-Erfindern, was sie sahen, so daß Rare als erster westlicher Entwickler eine Nintendo-Lizenz erhielt. 1986 kam mit *Slalom* ihr erstes Videospiel auf den Markt. Fast 40 Titel entwickelte Rare für das NES. Neben erfolgreichen Spielen wie *R.C. Pro-Am*, *Snake Rattle*

tendo-Hardware, die damals unter dem Namen Project Reality liefen, beschlossen die Stamper-Brüder, ihr Kapital in modernste Silicon-Graphics-Workstations zu investieren. Bei *Donkey Kong Country* (SNES) kamen die leistungsstarken Grafikrechner erstmals zum Einsatz und machten sich sofort bezahlt. *DKC*

*N Roll* und *Battletoads* entstanden aber auch Auftragsarbeiten milderer Qualität wie *Wheel of Fortune* und *A Nightmare on Elm Street*.

Der Grundstein für den heutigen Erfolg der Firma wurde im Jahre 1993 gelegt. Mit dem Blick auf die sich verdichtenden Pläne einer neuen Nin-



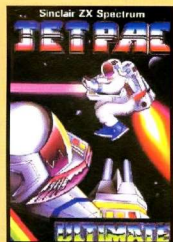
Mit *Donkey Kong Country* (SNES) gelang Rare 1993 der internationale Durchbruch



*Knight-Lore* (ZX Spectrum) bot bereits 1984 isometrische Grafik

hat sich bis heute knapp zehn Millionen mal verkauft und gilt als eines der erfolgreichsten Super-Nintendo-Spiele aller Zeiten. Mit den beiden Fortsetzungen perfektionierten die Rare-Entwickler ihre Fähigkeiten im Umgang mit den SGI-Rechnern und legten dann auf dem N64 richtig los. *GoldenEye 007* und *Diddy Kong Racing* sind der bisherige Höhepunkt ihres Schaffens. ■

1983



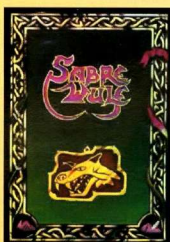
*Jetpac* war einer der ersten Erfolge von Ultimate Play the Game und den Stamper-Brüdern

1983



Nicht nur Ultimates Spiele, auch deren Verpackungen und Anleitungen wie von PSSST! zeugen von Originalität

1984



Der Titelheld von *Sabrewulf* hatte in den 90ern noch Auftritte in Rares indizierter *Killer Instinct*-Reihe

1984



*Knight-Lores* isometrische Grafik war eine Revolution im Zeitalter der 8-Bit-Heim-Computer

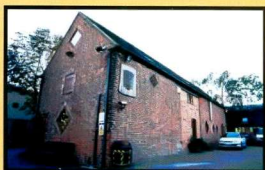




## Ein Besuch bei Rare



In den 300 Jahre alten Gebäuden einer früheren Farm im beschaulichen Dorf Twycross, Warwickshire residiert Englands berühmtester Videospiele-Entwickler. Von außen deutet nichts auf das geschäftige Treiben hinter den Backsteinmauern hin. Es gibt kein Firmenschild, nur eine Tafel, die vor Wachhunden warnt. Die abgestellten Sportwagen (Lotus Esprit SE, Mercedes SLK) und die Ferraris in der Garage deuten allerdings darauf hin, daß hier niemand sein Geld mit dem Kartoffelanbau oder der Schweinezucht verdient. Auch die Überwachungskameras, die an jeder Ecke des Gebäudekomplexes zu finden sind, wirken verdächtig. Sicherheit wird hier offensichtlich groß geschrieben. Die Projekte, an denen Rare arbeitet sind solange geheim, bis die Realisation beschlossen und eine Veröffentlichung sichergestellt ist. *Diddy Kong Racing* wurde volle zwei Jahre geheimgehalten, ohne daß auch nur ein Sterbenswörtchen an die Öffentlichkeit drang. Diese Geheimnistuerei gelingt natürlich nur mit einem guten Sicherheitssystem, und das von Rare ist wasserdicht.



Die Überwachungskameras erinnern frapierend an *GoldenEye 007*



Kaum zu glauben, daß sich hinter diesen alten Mauern die Firmenzentrale von Rare befindet. Ein modernes Sicherheitssystem mit Wachhunden und Videokameras hält unerwünschte Besucher fern

Speziell für Journalisten, die herumschnüffeln und lästige Fragen stellen wollen, gibt es einen Demonstrationsraum, in dem die aktuellen Spiele vorgeführt werden. Interviewfragen müssen im voraus gefaxt werden und während des Besuchs läuft ein Diktiergerät, das jedes gesprochene Wort aufzeichnet. Den Programmierern bei ihrer Arbeit über die Schultern zu schauen, ist grundsätzlich nicht gestattet. Zustände wie beim Geheimdienst, an denen sich auch erkennen läßt, wie wichtig die Rare-Produkte für Nintendo sind.

weder Kosten noch Mühen gescheut, den Angestellten ein ideales Arbeitsumfeld zu schaffen. Auf fast jedem Schreibtisch steht eine teure SGI-Workstation. Fehlt eine bestimmte Software, wird sie besorgt – Geld spielt dabei kaum eine Rolle. *Blast Corps*-Designer Martin Wakeley zeigt sich begeistert: „Wenn man jeden Tag hier arbeitet, vergißt man fast, auf welchem hohem Level wir uns befinden. Unterhält man sich beispielsweise mit Howard Lincoln, realisiert man erst, daß wir eine zentrale Bedeutung für Nintendo of America

## Es werden weder Kosten noch Mühen gescheut, den Angestellten ein ideales Arbeitsumfeld zu schaffen

Doch Rare unterscheidet sich noch in weiteren Punkten von anderen Software-Firmen. Nur wenige der über 100 Mitarbeiter hatten vor ihrer Einstellung Erfahrung in der Branche gesammelt. Karl Hilton, Grafiker bei *GoldenEye 007*, studierte Architektur. Lee Schuneman verkaufte Swimming Pools, bevor er Projektleiter bei *Diddy Kong Racing* wurde. Bei Rare ist man allgemein der Ansicht, daß durch diese Einstellungspraxis zwar längere Einarbeitungszeiten anfallen, aber auch keine schlechten Angewohnheiten eingeschleppt werden. Es drängt sich natürlich die Frage auf, wie eine Firma mit derart unerfahrenen Mitarbeitern, über Jahre hinweg herausragende Videospiele produzieren kann. Doch bei Rare werden

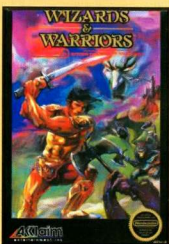
(NoA) besitzen. Die sind genauso abhängig von uns wie wir von denen.“ Aber nicht nur mit Amerika, auch mit Japan pflegt Rare engste Kontakte. „Der einzige Entwickler, der mit uns vergleichbar ist, ist NCL“, meint Wakeley. „Sie befinden sich in einer ähnlichen Situation und haben die gleichen Probleme wie wir. Wir können viel voneinander lernen.“ Eine Sache, die Rare mittlerweile von Nintendo gelernt hat, ist die unvermeidliche Notwendigkeit zu expandieren. Nur ein kurzes Stück die Straße herunter entsteht zur Zeit Rares neues Firmengebäude, das im August dieses Jahres bezogen werden soll. Ein idyllisches Plätzchen, das die fleißigen Spieleentwickler bei ihrer Arbeit sicherlich inspirieren wird. ■

1986



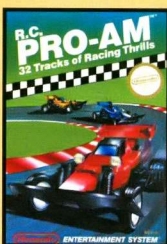
Das grafisch und spielerisch eher schlechte Wintersportspiel *Slalom* war Rares erster NES-Titel

1987



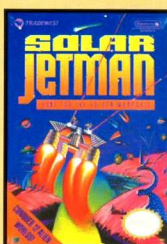
*Wizards & Warriors* erhielt zwei Fortsetzungen auf dem NES und wurde auch für den Game Boy umgesetzt

1988



*R.C. Pro-Am* gilt bis heute als eines der besten und unterhaltsamsten NES-Spiele von Rare

1990



*Solar Jetman* war der späte Versuch, das Spielprinzip des populären *Jetpac* auf das NES zu übertragen



## Interview mit Chris und Tim Stamper, den Gründern von Rare

**neXt Level:** Warum ist Rare so öffentlichkeits-scheu?

**Chris Stamper:** Der Hauptgrund ist die fehlende Zeit. Wir arbeiten viele Stunden am Tag und sieben Tage in der Woche und wollen uns lieber auf unsere Spiele konzentrieren, als uns in der Öffentlichkeit selbst zu produzieren. Es gibt immer Details, die man an aktuellen Spielen noch verändern kann. Ist man zufrieden mit der einen Sache, wendet man sich etwas anderem zu – das ist ein endloser Prozeß. Ich bin viel glücklicher, mich mit den Spielen zu beschäftigen, als mit irgendetwas anderem.

### „Nintendo gefällt es, daß wir uns nicht zu sehr in den Vordergrund stellen.“

**XL:** Glauben sie, dies ist ein Charakterzug von Rare, der sie mit Nintendo verbindet?

**CS:** Nintendo gefällt es, daß wir uns nicht zu sehr in den Vordergrund stellen. Für uns kommt die Qualität unserer Produkte immer an erster Stelle.



Christopher Stamper ist der technische Direktor von Rare Limited

Dies schuf eine tiefe Verbundenheit mit Nintendo und ist die Grundlage unserer guten Zusammenarbeit. Sie mischen sich in unsere Arbeit nicht ein. Wir entscheiden, was wir machen und welche Spiele wir programmieren. Sie erwarten von uns nur, gute Spiele zu produzieren und das ist genau das, wofür wir da sind.

**XL:** Bedeutet das, daß nur Leute wie Hiroshi Yamauchi, Shigeru Miyamoto und Howard Lincoln über ihre Produkte näher informiert sind?

**CS:** Sie kennen die Spiele, an denen wir arbeiten nur zum Teil. Sie sind zwar die ersten, denen wir unsere neuen Titel vorstellen, aber die gesamte Entwicklungsarbeit und die Entscheidung über den Fortgang des Projekts liegen bei uns.

**XL:** Allgemein nimmt man an, daß Rare und Nintendo Hand in Hand arbeiten, speziell bei den etwas wichtigeren Titeln. Ist dies nicht der Fall?

**CS:** Nein. Natürlich äußern sie Wünsche, nach dem Motto „Wir hätten ganz gerne ein Spiel dieser oder jener Art“, und wir hören ihnen zu. Die Entscheidung, einen Titel zu entwickeln, treffen allerdings wir.

**XL:** Ist das nicht schwierig, wenn es beispielsweise um ein Nintendo-Maskottchen wie Donkey Kong geht?

**CS:** Allerdings, aber Sie müssen bedenken, daß zu Donkey Kong nichts verfügbar war, bevor wir uns ihm angenommen haben. Er wurde nicht weiterentwickelt, er war lediglich ein kleines Sprite aus einem alten Spielautomaten. Wenn man heute von Donkey Kong spricht, denkt man nicht an das alte Spiel, sondern an das neue.

### „Wenn man heute von Donkey Kong spricht, denkt man nicht an das alte, sondern an das neue Spiel.“

**XL:** Kann man sagen, daß zum damaligen Zeitpunkt keine andere Firma fähig gewesen wäre, *Donkey Kong Country* zu entwickeln?

**CS:** Ich denke, das stimmt. Man braucht einfach die richtige Ausrüstung und das nötige Selbstvertrauen.

**Tim Stamper:** Wir hatten damals eine Sitzung gehalten und eine Liste aufgestellt, was alles nötig wäre, um *Donkey Kong Country* zu schreiben – sie war kolossal. Ich denke, das war ein entscheidender Punkt in unserer Firmengeschichte. Zu sagen „Nein, wir kaufen diese Ausrüstung noch nicht, sondern warten, bis die Preise fallen“, wäre der sicherere Weg gewesen. Dann hätte wahrscheinlich jemand anderes diesen Schritt ge-



Tim Stamper leitet als Generaldirektor die Geschicke von Rare Limited

macht. Es war eine sehr wichtige Entscheidung für die Firma. Wenn es schief gelaufen wäre, hätten wir aufgeben müssen.

**XL:** Das war also eine Situation, in der es hieß, den Taschenrechner zur Seite zu legen und einfach zu schauen, welche Ausrüstung nötig ist?

**CS:** Genau, wir haben ausgerechnet, was uns die SGI-Rechner samt Arbeitsplatzlizenzen kosten würden. Es war eine Menge Geld, eine große Investition für diese Art von Spiel.

**XL:** Offensichtlich hat sich dieser Aufwand ja gelohnt.

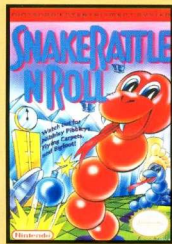
**CS:** Allerdings. Ich glaube, das ist etwas für das Guinness Buch der Rekorde.

*Donkey Kong Country* hat sich phänomenal gut verkauft.

**XL:** Glauben Sie, Nintendo ist auf dem richtigen Weg in bezug auf die erhältlichen N64-Spiele? Wenn Sie könnten, würden sie dann mehr Titel produzieren?

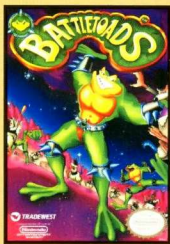
**TS:** Ich würde weniger Titel mit einer höheren Qualität bevorzugen. Das ultimative Spiel bietet immer neue Herausforderungen und wird nie langweilig. Wie beispielsweise Golf, nach dem viele

1990



Neben der innovativen Spielidee begeisterte *Snake Rattle n Roll* durch seine gelungene isometrische Grafik

1991



Mit *Battletoads* bilde Rare Anfang der 90er zum Angriff auf die beliebten Ninja Turtles

1994



Für die Entwicklung von *Donkey Kong Country* waren gewaltige Investitionen getätigt worden

1995



*Donkey Kong Country 2* ist eindeutig der beste Teil der DKC-Reihe auf dem Super Nintendo







Leute süchtig sind und das jedesmal anders ist, wenn man es spielt. Sicher, sie verändern die Plätze, aber es bleibt immer das gleiche Spiel. Ich frage mich, ob es jemals ein Videospiele geben wird, das diesen Status erreicht. Es wäre großartig, ein solches Spiel zu entwickeln.

**XL:** Sie entwickeln Videospiele für erfahrene Spieler, wie der hohe Schwierigkeitsgrad bei *Blast Corps* (Platin-Medailen), *GoldenEye 007* (Missionen 19 und 20) und *Diddy Kong Racing* (Abenteuer 2) zeigt. Wie stellen Sie sicher, daß diese Titel für den Massenmarkt tauglich sind?



Für *Conker's Quest* gibt es noch keinen offiziellen Release-Termin

**CS:** Erfahrene Spieler haben die Möglichkeit, das ganze Spiel so zu erleben wie es geplant ist. Unsere Spiele sind so designt, daß auch Einsteiger ihren Spaß daran haben. Ein unerfahrener Spieler kann beispielsweise bei *Diddy Kong Racing* versuchen, die ersten Ballons zu sammeln und weitere Strecken freizu-

## „Wenn ich mir die beiden Systeme anschau, würde ich sagen, daß sich die PlayStation in einer abwärts und das N64 in einer aufwärts gerichteten Marktsituation befindet.“

spielen und hat dabei sicherlich sehr viel Spaß. Echte Profis können dagegen das ganze Spiel erforschen und die zwei Abenteuer voll genießen. Genau dies versuchen wir, bei der Programmierung zu erreichen.

**XL:** Wie gelingt es ihnen, die Projekte Ihrer Firma so gut geheimzuhalten?

**CS:** Wir haben als sehr kleine Firma angefangen und sind langsam gewachsen, wobei natürlich auch Probleme auftraten. Bei uns arbeitet jedes Team an seinem eigenem Projekt. Wir versorgen die Teams mit allem, was sie brauchen, so daß sie



Chris und Tim Stamper setzen auch in Zukunft weiterhin voll auf die Nintendo-Konsolen

als selbständige Einheit unter der schützenden Hand unserer Firma arbeiten können. Die Teams bekommen, was sie benötigen und können sich voll darauf konzentrieren, ein gutes Spiel zu produzieren. Es gibt auch ein gewisses Konkurrenzdenken zwischen den Teams, aber Tims und mein Job ist es, sicherzustellen, daß die Mittel der Firma gleichmäßig verteilt werden und die Fortschritte einer Gruppe mit den anderen geteilt werden.

**TS:** Die Konkurrenzsituation in unserer Firma ist sehr gesund. Jedes Team entwickelt eine eigene Engine für ihr Spiel, aber es gibt auch eine betriebliche Kameradschaft, daß die Neuentwicklungen eines fertiggestellten Spiels den anderen Teams zugänglich gemacht werden.

**CS:** Das funktioniert sehr gut. Die Mitarbeiter beispielsweise, die an *Diddy Kong Racing* arbeiten, haben ein ausgeprägtes Interesse am eigenen Produkt. Sie wären die letzten, die darüber etwas verraten würden. Es gibt praktisch keine Lücken. Sie wollen nur das Beste für ihr Produkt, und die anderen Teams wissen nur ungefähr, wie das Projekt aussieht, sie haben keine tiefer gehenden Kenntnisse. Genau so wollen wir das auch haben, denn zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Entwicklung eines Spiels rufen wir die Mitglieder der anderen Teams zusammen und sagen ihnen „Schaut, wir sind jetzt an diesem Punkt angelangt und denken, daß wir etwas ganz Besonderes geschaffen haben. Wir verraten euch nichts weiter, sondern wollen einfach, daß ihr es mal spielt.“, und dann sehen wir, wie sie reagieren. Es gab auch einige Spiele, bei denen wir eingestehen mußten, das sie nicht funktionierten, und wir stellten die Entwicklung ein.

**TS:** Es kann vorkommen, das ein Spiel nach neun Monaten Entwicklung eingestellt wird und die Öffentlichkeit nie etwas davon hört. Das ist eine schwierige Situation für einen kleinen Third-Party-Entwickler, der Termine einhalten muß und für sein Produkt bezahlt wird. Diese sind gezwungen weiterzumachen, während wir ein wenig Spielraum haben und flexibler reagieren können. Wenn ein Spiel von uns nicht funktioniert, stellen wir die Arbeiten daran ein und fangen wieder von vorne an.

**XL:** In bezug auf die Absatzzahlen und den Software-Support dominiert Sonys PlayStation zur Zeit den Markt. Werden Sie darauf reagieren?

**TS:** Sony macht es auch kleineren Entwickler-Firmen recht einfach, auf den Zug aufzuspringen und Spiele in den Handel zu bringen. Ich weiß nicht, wie viele Einheiten die verkaufen, aber ich vermute, nicht sehr viele. Bei Nintendo gestaltet sich das viel schwieriger. Sony wird die Zahl verfügbarer Titel sicherlich auch in Zukunft weiterhin stark ausbauen können.

1995



Das Advanced-Computer-Modelling von DXL überforderte den Game Boy

1996



Rares zweites N64-Spiel *Blast Corps* beeindruckte mit einem außergewöhnlichen Gameplay

1997



*GoldenEye 007* ist systemübergreifend einer der besten First-Person-Shooter überhaupt

1997



*Diddy Kong Racing* kam Ende 1997 überraschend als großer N64-Weihnachtstitel auf den Markt





In jeder Ausgabe  
mit CD-ROM und  
Vollversion

GameStar 1-98

Die ganze Welt der PC-Spiele

# GameStar

Nur **7,90 DM** +2 CDs & 2 Originale

**1. Monkey Island**  
**2. WarWind** SSI's Echtzeit-Strategiespiel

## Monkey Island 3

LucasArts' heißersehntes Kult-Adventure

## F1 Racing Simulation

Formel-1-Nervenkitzel in TV-Qualität

## FIFA 98 – Die WM-Qualifikation

Test und Tips zum neuen Fußball-Champion

GameStar 1/98      GameStar 1/98

Zwei CDs  
Zwei Originale

**Vollversion**  
SSI's fantastische Echtzeit-Strategie  
**WarWind**

Spielbare Demos:  
Wing Commander  
Prophecy  
Joint Strike Fighter  
Pro Pinball: Time  
Shock - WarWind 2:  
Die Invasion - CART  
Precision Racing

**1. CD**

Plus: CompuServe 3.04  
inklusive 10 Freistunden

Auf der **2. CD** im Heft:  
Über 20 weitere Demos + GameStar TV,  
zahlreiche Spiele-Videos,  
Tools und Patches

**Vollversion**  
LucasArts' kultiges Grafik-Adventure  
**Monkey Island**

Spielbare Demos:  
Total Annihilation  
NHL 98  
Wing Commander 5 (3Dfx)  
FIFA 98  
Pandemonium 2 (3Dfx)  
Bleifuss Rally, I-War, Nuclear Strike (3Dfx),  
Shadow Master  
War Breeds, Timeshock, Grand Theft Auto,  
WarWind 2, Dark Colony,  
Worms 2 (neuer Level), Joint Strike Fighter,  
CART Racing, Links LS 98, ...

**2. CD**

Exklusivdemo:  
**Lords of Magic**

Die besten Upgrades zum idealen Spiele-PC ★ Über **400** Tips & Tricks

# Neu! Jetzt am Kiosk!

## WARNUNG

Der Inhalt dieses Magazins enthält nach IDG  $\sigma$  33% Tips & Tricks,  $\sigma$  33% Tests,  $\sigma$  33% Hard- und Software News und 1% Restrisiko!  
Der Bundesspieleminister warnt: Dieses neue Spielemagazin macht süchtig. Minderjährige sollten es deshalb nur unter Aufsicht eines Erziehungsberechtigten lesen!



## „Die Bemühungen bei Rare gehen dahin, Spiele zu produzieren, die nicht auf Gewalt basieren.“

**XL:** Wie denken sie über die Gefahr einer Überschwemmung des Marktes mit qualitativ minderwertigen Spielen?

**CS:** Wenn zu viele Spiele auf den Markt kommen, entsteht Verwirrung und das Bestreben, die Preise für die Spiele zu reduzieren. In diesem Fall würde den Entwicklern das Geld für hochwertige Produktionen entzogen – eine Situation, die sicher nicht eintreten wird. Wenn ich mir die beiden Systeme anschau, würde ich sagen, daß sich die PlayStation in einer abwärts und das N64 in einer aufwärts gerichteten Marktsituation befindet.

**XL:** Glauben Sie nicht, daß Turbulenzen auf dem 32-Bit-Markt auch das N64 mit sich reißen würde, egal, ob es zu dieser Situation beigetragen hat oder nicht?

**CS:** Wir sind uns alle im klaren darüber, daß das Videospiele-Business modeabhängig ist und wir uns auch auf magere Zeiten vorbereiten müssen. Wir arbeiten hart daran, Rares Marktposition zu festigen. Die PlayStation-Entwickler, die ich ansprach, leben mehr von der Hand in den Mund. Wenn sich der Markt verändert, werden sie in Schwierigkeiten geraten.

**TS:** Es ist eine Unterhaltungsindustrie, und die Leute haben immer mehr Freizeit und wollen sich amüsieren. Diese Industrie existiert nicht nur heute und ist morgen schon wieder verschwunden. Ich kenne Leute, die darauf schon seit 15 Jahren spekulieren – und wir produzieren immer noch Spiele.

**XL:** Glauben sie, daß die Spiele im allgemeinen besser werden?

**TS:** Ja, allerdings kann ich, obwohl ich in der Videospieleindustrie arbeite, nichts über die meisten PlayStation-Spiele sagen. Wenn man mir eine Liste der 300 Titel, die zu Weihnachten auf den Markt kamen geben würde, wüßte ich nicht, was das alles ist.

**XL:** Das ist wahrscheinlich auch der Grund, weshalb die Zahl der Lizenzprodukte wieder stark zunimmt. Eine bedauerliche Tendenz in der Videospieleindustrie ...

**CS:** Im Falle der Bond-Lizenz waren auch wir betroffen, aber ich glaube, aufgrund unseres guten Rufes hatten wir mehr Freiheiten als andere Firmen und konnten etwas ganz Besonderes produzieren.

**XL:** Im Zusammenhang mit *GoldenEye 007*, das das Erschießen menschlicher Gegner beinhaltet, was sind Ihre Gedanken über Gewalt in Videospielen?

**CS:** Wir hielten *GoldenEye 007* für tragbar, weil



Eine Fortsetzung zum Agenten-Abenteurer *GoldenEye 007* ist bereits in Arbeit

die Materie bekannt ist und jeder über den militärischen Charakter Bescheid weiß. Jeder verbindet Gewalt mit diesem Thema. Womit ich ein Problem habe, sind andere Spiele, in denen unschuldige Zivilisten auf der Straße erschossen werden. Mit Bond hatte ich weniger Probleme, weil das Gewaltelement vorgegeben ist. Die Hauptbemühungen bei Rare gehen aber dahin, Spiele zu produzieren, die nicht auf Gewalt basieren. Wenn man ein Spiel erst mal für eine Weile gespielt hat, nimmt man die Gewalt nicht mehr bewußt wahr und interessiert sich nur noch für das Gameplay. Dann braucht man das ganze Blut und Drumherum nicht mehr.

**XL:** Wir befinden uns gerade in einem Stadium, in dem Videospieleanimationen so weit fortgeschritten sind, daß sie einen überzeugend realistischen Charakter besitzen. In fünf Jahren wird es sicherlich möglich sein, dem Spieler wirklich schauererregende Details zu zeigen ...



Das 3D-Jump&Run *Banjo&Kazooie's Great Adventure* soll im März fertiggestellt sein

**TS:** Aber warum sollte man so etwas zeigen wollen? Wer so etwas sehen will, soll sich ein Video kaufen. Ich glaube nicht, daß dies das Gameplay

erweitert, und es ist sicherlich nicht der Weg, den wir einschlagen wollen. Es ist witzlos, das Publikum auf diese Weise anzusprechen.

**CS:** Das wäre eine äußerst kurzlebige Strategie. Schließlich gibt es noch ausreichend Möglichkeiten, Spiele zu produzieren, die nicht auf Gewalt als Unterhaltung setzen. Natürlich werden solche Spiele immer wieder auftauchen, aber ich denke, sie sollten das richtige Publikum erreichen, was am besten dadurch geschieht, daß der Spielinhalt anhand der Verpackung eindeutig hervorgeht.

**TS:** Das Thema Gewalt hängt vom Alter der Spieler ab. Ein Zwanzigjähriger erwartet Gewalt in einem Spiel, ein Zwöljähriger nicht.

**XL:** Wo werden Sie in fünf Jahren sein? Glauben Sie, dann immer noch Videospiele zu entwickeln oder haben Sie Ambitionen, etwas anderes zu machen?

**CS:** Nein, wir werden weitermachen. Unser Plan ist, die neue Generation von Grafikern und Programmierern in unserer Firma aufzubauen. Tim und ich werden dagegen eher eine überwachende Funktion ausüben. Wir haben sehr viele großartige Mitarbeiter, die die eigentlich Verantwortlichen hinter unseren Produkten sind.

**XL:** Wie sehen sie die Zukunft der Videospiele? Viele meinen, daß Online-Spiele der Trend von morgen sind.

**TS:** In Japan wurde mir genau dieselbe Frage gestellt. Ich bin kein großer Fan von Netzwerk-Spielen. Wenn man ein Spiel über Netzwerk austragen muß, ist das ein Zeichen, daß die künstliche Intelligenz des Programmes nicht besonders gut ist.

Am unterhaltsamsten ist es, wenn man über Netzwerk mit jemanden verbunden ist, den man kennt. In vielen Firmen gibt es Netzwerke, an denen vier oder mehr PCs miteinander verbunden sind und die Leute in Gruppen gegeneinander antreten können – das macht wirklich Spaß. Aber warum jemand gegen einen Fremden antreten möchte, den er nicht kennt, ist mir völlig unverständlich. In einem Netzwerk-Spiel besiegt man einen anderen oder wird besiegt und kann sich dann einen Spaß daraus machen und sagen „Na, das war wohl nichts. Du hast ja völlig versagt – viel Glück beim nächstenmal“. Es ist einfach ein Teil unseres gesellschaftlichen Lebens. Aber mit jemandem zu spielen, den man nicht kennt, ist eine bizarre Idee, irgendwie befremdlich.

**CS:** Für mich besteht ein Multiplayer-Spiel aus vier Leuten, die eine Konsole und einen Bildschirm benutzen.

**TS:** Aber man muß die Leute kennen, mit denen man spielt. Es ist wie in einer Spielhalle, in der ein Zwei-, Drei- oder Vierspieler-Automat steht. Wenn Leute daran spielen, die man nicht kennt, hat man auch keine richtige Lust mitzuspielen.

**XL:** Vielen Dank für dieses Gespräch!



# STOP

Begeben Sie sich direkt zum Kiosk!



Setzen Sie sich nicht vor den Fernseher! **ZAP...**

**NEIN...** kein Geld für Blödsinn ausgeben!

Kaufen Sie das neue automobil! **NA ALSO...**

**BRAV...** Dort können Sie viele interessante Tests,  
Vergleiche, News, Reportagen, Internetnews  
und vieles mehr lesen ...

das neue **automobil**

für DM 3,80





## Vermutlich vermißt

Feiner britischer Humor, wunderschön gezeichnete Szenarien, hervorragende Sprachausgabe, lustige Rätsel und natürlich Spielspaß über mehrere Tage zeichnen *Discworld II - Vermutlich vermißt* aus. Saturn-Besitzer konnten diesem Vergnügen schon im Sommer vergangenen Jahres frönen. Die PlayStation-Version, mit deutschen Bildschirmtexten, feierte erst vor kurzem den Einzug in hiesige Software-Läden. Grund genug für Hersteller Psygnosis und neXt Level, an dieser Stelle in Sachen „Scheibenwelt“ eine Verlosung zu starten.



Wer teilnehmen möchte, schreibt ganz einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:  
neXt Level  
„Discworld - Vermutlich vermißt“  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg



**1. Preis:**

eine PlayStation, eine Spiele-CD *Discworld*, eine Spiele-CD *Discworld II - Vermutlich vermißt*

**2.+3. Preis:**

je eine exklusive, limitierte *Discworld*-Tonfigur

**4.-13. Preis:**

je eine Spiele-CD *Discworld II - Vermutlich vermißt*

**14.-23. Preis:**

je ein von Josh Kirby handsigniertes *Discworld*-Poster

Der Einsendeschluß ist der 2.2.98 (Poststempel).

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Psygnosis und des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



**NEXT**

**PSYGNOSIS**



# Terry Pratchett



Tony Robinsons und John Pertwee synchronisiert wurde. Der unfähige und feige Zauberlehrling Rincewind erfreute sich so großer Beliebtheit, daß *Psygnosis Rincewind* mit *Discworld II - Vermutlich vermißt* auf neuerliche Mission aussandte.

„*Discworld II* behebt einige Mängel des Vorgängers“, sagt Pratchett. „Es ist anspruchsvoller und doch einfacher zu lösen – es gibt mehr Hinweise. Auch werden mehrere Lösungswege zugelassen. Wenn Du zum Beispiel etwas Süßes brauchst, kannst Du Kuchen, Zucker oder Honig verwenden.“

Situationen, in denen erst A und B benötigt werden, bevor man C erhält, versuchten wir zu vermeiden“. Im großen und ganzen unterscheidet sich das Gameplay nicht von anderen Adventures, doch ist es vollgestopft mit Gags und Wortspielen – wie die Romane von Terry Pratchett.

„Wenn es je einen dritten Teil von *Discworld* geben wird, dann wird er den Vorgängern nicht ähneln“, so der Autor, „denn die Technologie schreitet voran.“ Eine baldige Fortsetzung scheint damit ausgeschlossen und führt zu Pratchetts Einschätzung von originalem Spieldesign. „Nachdem ich *Tomb Raider* beendet hatte, wußte ich mich für die flüssige Steuerung zu begei-

stern, erkannte aber gleichzeitig viele Elemente aus *Prince of Persia* und *Doom* wieder. Bei *Wing Commander IV* beeindruckte mich der Einfluß, den moralische Entscheidungen auf den weiteren Spielverlauf haben.“ Die Sympathien, die er für die Spieledesigner hegt, rühren von den Parallelen zu seiner eigenen Arbeit her. „In einem meiner Kinderbücher beschrieb ich ein Echtzeit-Space-Shoot-em-Up. Es startete als kleiner Punkt auf dem Bildschirm und wenn man etwa 150.000 Jahre

das Raumschiff steuern würde, hätte sich der Punkt vergrößert. Das wäre wahrscheinlich nicht besonders unterhaltsam.“

Dem passionierten Gamer liegt auch viel am Element der Überraschung, dem Unerwarteten: „Während ich *Privateer* spielte, war ich stets auf der Suche nach Planeten, die nicht auf der Sternenkarte eingezeichnet waren. Enttäuschend, am Ende nicht einen gefunden zu haben.“

Ob man sich nun zu den zahlreichen Anhängern seiner humorvollen Werke zählt oder nicht, Pratchett beweist Kompetenz in seinen Einschätzungen zur Originalität in Videospielen. Wer den Worten des Meisters einmal live lauschen möchte, kann dies bei Terry Pratchetts alljährlicher Lesung im spätherbstlichen Hamburg tun. ■

**Terry Pratchett, Schöpfer der Scheibenwelt, ist ein Videospiele der ersten Stunde. So weiß der Altmeister der Fantasy-Literatur nicht nur über die Videospiel-Umsetzungen seiner erfolgreichen Romanreihe zu berichten, sondern gewährt im folgenden einen Einblick in seine Ansichten zur Entwicklung der gesamten Branche.**

In den frühen Tagen der Videospiele lag der Schwerpunkt auf dem Plot, der fesselnden Story; visuelle Spielereien ließen sich noch nicht verwirklichen. Kein Wunder also, daß Adventures wie Pilze aus dem Boden schossen. Pratchetts Romane erlangten früh Kultstatus und drängten sich als Basis für ein Computerspiel förmlich auf. Mit *The Colour of Magic* debütierte die Scheibenwelt im Medium der elektronischen Spiele. Pratchett bedauert: „Das Spiel war nicht schlecht, für seine Zeit, doch es wurde nicht gut vermarktet“. Zurückhaltend in der Vergabe von *Discworld*-Lizenzen – hartnäckig sträubte sich Pratchett gegen Hollywoods Verlockungen – wartete er bis 1995, bevor er sich auf ein zweites Spielprojekt einließ.

So wurde das von *Psygnosis* hergestellte *Discworld* zum klassischen Point-and-Click-Adventure, das im Original unter anderem von den Monty Pythons- und *Black Adder*-Größen Eric Idle,







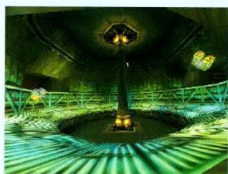
# Bei Probe in England



- 6.10** Der Wecker klingelt, aber der Redakteur will nicht.
- 6.20** Aufstehen, waschen, frühstücken (zwei Laabsbröte).
- 7.00** Der Fahrer des vorbestellten Taxis klingelt.
- 7.25** Ankunft am Flughafen Hamburg-Fuhlsbüttel. Einchecken und Reiselektüre (Spiegel-Jahresrückblick und das Mac MAGAZIN) besorgen.
- 7.55** Die Passagiere besteigen den Airbus 321-100.
- 8.25** Takeoff.
- 9.07** Die Stewardessen reichen Brötchen (Käse ist aus).
- 9.10** Der Captain meldet sich: Wegen starkem Ostwind rumpelt der Flieger heftig. Die Sonne blendet über dem Norddeutschen Hochnebel.
- 9.20** Es gibt Kaffee.
- 9.24** Unaufgefordert werden Käsebrötchen nachgereicht.
- 9.40** Zeitumstellung auf 8:40 am.
- 8:56 am** Landung in Heathrow. Es schneit.
- 9:20 am** Auschecken und Kontaktaufnahme mit den (über Frankfurt geflogenen) Kollegen. Warten auf den Bus. Endlich geht's los. Neun Redakteure sowie Reza Memari und Stefan Luludes von Acclaim besteigen den Bus. Über die Autobahn (Achtung: Linksverkehr!) und sehr britisch Vorort geht die Reise bis nach Croyden zu Probe.
- 10:57 am** Das Ziel der Reise ist erreicht. Der britische Winter ist bitterkalt.
- 11:05 am** Nachdem alle einen Platz im großen Vorflurraum gefunden haben und es erst Kostproben königlicher Kochkunst (Instantkaffee) zu probieren gibt, werden in rascher Folge *Acclaim Sports Soccer* (N64), *Batman & Robin* (PSX) sowie *X-Men: Children of the Atom* (PSX) vorgestellt. Ein verantwortlicher Programmierer zeigt dabei bestimmte Features des Spiels, gibt Hintergrundinformationen und beantwortet Fragen.
- 12:15 pm** Mittagszeit. Die freundliche Dame von Probe reicht unterschiedlichste Sandwiches gehobener Qualität. Der Kaffee bleibt weiterhin ungenießbar. Angeregte Diskussionen mit den anwesenden Journalisten über „dieses und jenes“ Spiel.

- 1:00 pm** Tony, der verantwortliche „Direktor“, stellt *Forsaken* (die PC-Version) vor. Zwischenrunden Kurzinterviews mit den Programmierern der obengenannten Spiele.
- 1:30 pm** In sämtlichen Räumen herrscht Rauchverbot. Lediglich ein kalter, kahler Raum in der hintersten Ecke steht den Süchtigen zur Verfügung. Klönschnack mit einigen „süchtigen“ Programmierern.
- 2:30 pm** *Forsaken* für das Nintendo<sup>64</sup> wird gezeigt.
- 2:50 pm** Für die Vorstellung der PSX-Version von *Forsaken* ist ein Raumwechsel nötig – das Programm läuft noch auf der Entwicklerplatte. Danach Smalltalk mit Kollegen, Entwicklern und Programmierern.
- 4:40 pm** Rundgang durch die Dungeons von Probe. Wie üblich darf die Top-Secret-Abteilung (die an einer Fortsetzung arbeitet) nicht betreten werden.
- 5:50 pm** Der Bus wartet, um alle wieder nach Heathrow zu bringen. Der Schnee ist zwar mittlerweile verschwunden, bitterkalt bleibt es aber trotzdem. Das sanfte Brummen des Motors führt sofort zu einem kurzen, leider nicht erholsamen, Schlaf.
- 7:17 pm** Ankunft am Flughafen. Einchecken, Zoll, durch den halben Fluglaufen rennen, zweiter Check, schlange stehen, dritter Check und endlich ins Flugzeug.
- 7:51 pm** Der Airbus rollt zur Startbahn.
- 8:00 pm** Takeoff. Nach wenigen Minuten verknüdet der Captain die Flughöhe (8.800 m) und die Geschwindigkeit (ca. 670 km/h).
- 8:00 pm** Umstellen auf deutsche Zeit: 21.30
- 21.35** Die Crew serviert Sandwiches (!) und verschiedene Getränke.
- 22.05** Landung, Auschecken, Paßkontrolle und warten auf die Lebensabschnittsgefährtin.
- 22.30** Eine Taxifahrt beendet diesen langen Arbeitstag.
- 23.00** Ankunft in der Wohnung. Rückmeldung beim Chefredakteur, danach endlich richtigen Schlaf.

## N64



Forsaken

Wer den 3D-Shooter *Descent* kennt, hat auch schon das Grundprinzip von *Forsaken* verstanden. Der Spieler steuert einen von 15 Charakteren auf einem futuristischen Bike durch detailliert gestaltete 3D-Umgebungen. In zahllosen Gängen und Räumen auf der zerstörten Erde findet man neben Gegnern auch eine beträchtliche Anzahl unterschiedlicher Waffen. Je nach Level ist das Ziel ein anderes. So muß man z. B. alle Gegner vernichten, den Ausgang in einem Zeitlimit erreichen oder versteckte Items finden. Neben dem Einspieler-Modus gibt es auf N64 und PSX auch einen Zweispieler-Splitscreen-Modus, der

kaum langsamer ist. Selbst zu viert (nur N64) kommt noch genügend Speed-Gefühl und Spaß auf. Die Gefährten lassen sich schon recht gut steuern, so daß ausgedehnten Mehrspielermatches nichts im Wege stehen sollte. Grafisch kommt die PSX-Fassung fast an die phantastische PC-Version (mit 3Dfx-Karte) heran – unglaublich, was Probe geleistet hat. Die außer Haus von Iguana UK programmierte N64-Version ist grafisch leider noch von dieser Klasse entfernt – es ist wieder der „Blurry“-Effekt zu beobachten. Allerdings haben die Programmierer noch einige Monate Zeit für die endgültige Nintendo<sup>64</sup>-Fassung.

## PSX

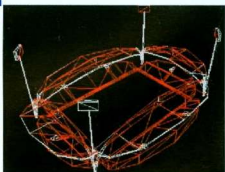






Acclaim Sport Soccer

N64



Unter Darren Anderson (dem *extreme-G*-Projektleiter) arbeitet ein Teil der Probe-Programmierer derzeit an *Acclaim Sports Soccer*. Gewisse Ähnlichkeiten mit Konamis *ISS 64* können nicht geleugnet werden. Denn die Briten versuchen, keine rasante Action-Umsetzung des Rasensports, sondern vielmehr eine einfach zu erlernende Simulation zu erschaffen – also den goldenen Mittelweg zwischen realistischem Spiel und einfachem Fun-Game. Spieler sollen sich nämlich nicht durch die Beherrschung von Special-Moves unterscheiden, sondern in ihrem taktischen Verständnis für Fuß-

ball. Das Game ist relativ langsam, so daß ein vernünftiges Paßspiel und guter Aufbau möglich sind. Der Charakter läßt sich mit nur wenigen Tasten steuern, und besteht aus Hunderten Polygonen. Überhaupt wurde viel Wert auf Realismus gelegt. Wetter und Lichtverhältnisse können genauso gewählt werden wie verschiedene Stadien, Trikots und Hautfarben. Als Mannschaften stehen sämtliche international bekannten Teams zur Verfügung, die zudem persönlich editiert werden können. Als Alternative zu *ISS 64* wird *Acclaim Sports Soccer* mehr als nur einen Blick wert sein.



X-Men: Children o. t. A.

PSX



Nachdem Capcom an der PSX-Umsetzung des eigenen Automaten Erfolges zweifelte, nahmen Probe-Programmierer diese Herausforderung an. Im Gegensatz zur SAT-Version, handelt es sich bei der PSX-Fassung um eine pixelgetreue Adaption, also ohne zusätzliche Modi, dafür mit guten Animationen. Im Vergleich zur Automatenplatte fällt lediglich die geringere Framerate auf. Wer allerdings *X-Men: Children of the Atom* heutzutage noch kaufen soll, ist wohl auch Probe noch unklar.

Dieses Spiel wurde schon in den News der Ausgabe 1/98 vorgestellt. Der damalige gute Eindruck bestätigte sich in England. Die verantwortlichen Schwedischen Programmierer von Atod leisten wirklich gute Arbeit. Weitere Strecken (darunter die Originalstrecke Paris '96) mit teilweise ganz hervorragenden Lichteffekten und zusätzliche Motorräder sind nun dazu gekommen. Sobald eine neuere Version den Verlag erreicht, folgt ein ausführlicher Fahrbericht. Motocross-Freunde dürfen gespannt warten.

PSX



Motocross feat. Jeremy McGrath

Batman & Robin

PSX



*Batman & Robin* ist ein Action-Adventure im Stil von *Tomb Raider*, das lose auf dem gleichnamigen Film basiert. Der Spieler kann Batman, Robin oder Batgirl durch Gotham City steuern. An drei Tagen gilt es Hinweise zu sammeln, diese durch den Batcomputer auswerten zu lassen, um dann rechtzeitig den Tatort zu erreichen. Dort gilt es, zahlreiche Gegner (sowohl aus dem Film als auch neuentwickelte) mit Schlägen und Waffen auszuschalten. Die Programmierer legen allerdings Wert darauf, daß der Spieler nicht nur prügelt, sondern ebenfalls viel herumsuchen muß, um

wichtige Hinweise zu finden. Während des Spiels erhält man weitere Tips, z. B. Special-Moves und Combos der Charaktere.

Das Besondere an *Batman & Robin* ist das Zeitmanagement. Je nachdem, wann man einen Schauplatz betritt und welchen Informationsstand man besitzt, passiert dort etwas anderes. Die Reihenfolge der einzelnen „Level“ kann der Spieler somit in gewisser Weise selber bestimmen.

*B&R* sieht schon sehr vielversprechend aus und könnte das Genre in die nächste Epoche bringen. Die next Level bleibt auf jeden Fall am Ball.





Der am 5. Oktober angekündigte Ankauf von 80 % der Microprose-Aktien durch GT Interactive findet – praktisch in letzter Sekunde – nicht statt. Warum die Einigung nicht zustande kam, ist nicht bekannt, die beiden Firmenpräsidenten Ron Chaimowitz und Stephen Race verkündeten lediglich, daß dies nicht der richtige Zeitpunkt für einen Zusammenschluß der beiden Firmen sei. Dennoch werde man in Zukunft eng zusammenarbeiten. Der Effekt für die deutsche Software-Branche ist auf jeden Fall ein positiver: Sowohl GT Interactive in Hamburg als auch Microprose in Bielefeld bleiben weiterhin bestehen.

**Eric gecancelt:** Die Arbeiten an dem auf Michael Moorcooks Fantasy-Romanen basierenden Action-Adventure (vgl. News XL 1/98) wurden eingestellt. Laut Psygnosis wurde das Entwickler-Studio Haiku geschlossen; es sei nicht zu erwarten, daß eine andere Firma das Spiel fertigstellen werde.



**Super Pang Collection,** der Sampler aus drei Capcom-Automatenklassikern (Test in XL 5/97), wurde vor kurzem doch noch von Laguna veröffentlicht.

In Zusammenarbeit mit Shiny Entertainment und SynSonic Records präsentiert Acclaim den offiziellen MDK-Soundtrack. Komponiert wurden die Stücke (einige sind nicht im Spiel enthalten) von Tommy Tallarico, als Bonus gibt es zudem einen Trance-Remix von Chris Hülsbeck. Die CD ist „in allen gut sortierten Musikläden sowie in Gamestores zu finden“. Außerdem bietet sie Acclaim als Bundle mit dem PlayStation-Spiel für 99,95 DM an.



tekken 3 kommt!

Die lang erwartete PlayStation-Version von Tekken 3 wurde endlich offiziell angekündigt. Die Umsetzung von Namcos Spielautomaten wird hierzulande von Sony (erst) im 3. Quartal dieses Jahres veröffentlicht. Nippon ist wie üblich etwas früher an der Reihe, voraussichtlich am 21. März. Der aktuelle Entwicklungsstand soll angeblich folgendermaßen aussehen: Die Charaktere wurden bereits automatengetreu von der Model-12-Hardware übertragen, die Hintergründe sollen jedoch noch sehr unspektakulär ausfallen. Kommenden Monat wird es mit Sicherheit mehr zu berichten geben. ■



die saison geht weiter

Nach langem Hin und Her hat Psygnosis schließlich doch eine Einigung mit der Formula One Administration erzielt. Seit Mitte Dezember darf das PlayStation-Spiel *Formel 1 '97* in unveränderter Form wieder verkauft werden. Psygnosis plant derzeit, bis Ende März 300.000 Einheiten zu verkaufen. Damit wäre das Spiel mit Abstand der erfolgreichste Titel Europas – vor dem alten *Formel 1*, das sich nach Angaben des Herstellers über 200.000mal verkaufte.

Die Vereinbarung geht jedoch über das aktuelle Spiel hinaus. Psygnosis erwarb die Rechte an der Vermarktung und Veröffentlichung weiterer Formel-1-Produkte bis ins Jahr 2001 – für alle aktuellen und zukünftigen Plattformen! Man scheint also neben PSX und PC auch an weiteren *F1*-Umsetzungen interessiert zu sein – vielleicht ja N64 ...

Bleibt nur zu hoffen, daß Sony bei *Gran Turismo* vorausschauender an die Sache herangeht und sich im Vorfeld alle Lizenzen sichert. Es wäre doch schade, wenn wir im Westen nicht in den Genuß aller im Original vertretenen Automarken kommen würden. ■



comeback der dekade

*Heart of Darkness* ist wieder aus der Versenkung aufgetaucht. Erstmals wurde der *Flashback*-Nachfolger auf der Frühjahrs-ECTS 1995 vorgestellt. Zu dem Zeitpunkt war das Spiel bereits seit drei Jahren in der Entwicklung. Virgin stellte das absolute Highlight der Messe in einer beein-



druckenden Videopräsentation vor, das Spiel sollte „auf jeden Fall vor Weihnachten 1995“ erscheinen – vorerst nur für PC.

Auf der E3 im Juni 1996 war das Spiel dann bei Sega zu sehen. Stolz verkündete man, sich für einige Monate die Exklusivität erkaufte zu haben. Die Saturn-Version, die auf der Messe nur mit einer Zusatz-Cartridge lief, sollte vor PC- und PSX-Fassung erscheinen. Termin: „noch 1996“.

Nun ist *HoD* erneut aufgetaucht: Infogrames/Ocean sicherte sich die Rechte für eine siebenstellige Dollar-Summe. neXT Level keinen Zweifel daran, daß es noch „vor Weihnachten 1998“ zu haben sein wird.

Ob sich das Sprichwort „Was lange währt, wird endlich gut“ bewahrheitet, bleibt abzuwarten. Denn die besonderen Features (unzählige Animationsphasen des Helden, nahtlose Übergänge zwischen Spiel und Zwischensequenzen) bietet seit einigen Monaten *Oddworld – Abe's Oddysee* – bekanntlich nicht gerade das schlechteste Spiel. ■

final fantasy für pc

Eidos Interactive sichert sich die Rechte an der PC-Version von *Final Fantasy VII*. Der *Tomb Raider*-Hersteller kündigt den Release für „Mitte '98“ an. Eidos-Deutschland-Geschäftsführer Rolf Duhnke freut sich auf die Zusammenarbeit mit Square und verspricht, „diesem Abschluß mit höchstem Engagement“ zu begegnen. Dazu gehört hoffentlich eine Neufassung der entscheidlichen deutschen Übersetzung ...

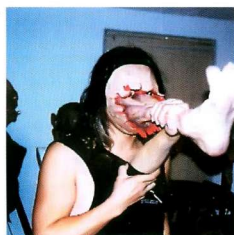


FF-Producer Hironobu Sakaguchi lobt Eidos und sich selbst: „Das Marketing und die Distribution sind beispielhaft. Unser Bündnis für *Final Fantasy VII* bringt die Spitzenleute der Branche zusammen.“ ■



**resident evil 2 -  
der werbespot von george a. romero**

Die Vorbereitungen für den Release von *Resident Evil 2* laufen auf vollen Touren. Kein Geringerer als George A. Romero, Regisseur der Genre-Klassiker *Night of the Living Dead*, *Dawn of the Dead* und *Day of the Dead*, wurde beauftragt, den Werbespot für die Horrortfortsetzung zu inszenieren. Über zwei Millionen Mark standen dem Meister für die zweitägigen Dreharbeiten zur Verfügung. Entsprechend professionell ist auch die Qualität der Special Effects und Zombie-Makeups ausgefallen. Ob der seit Ende 1997 im japanischen Fernsehen laufende Spot auch in Deutschland ausgestrahlt wird, ist noch unklar und nicht sehr wahrscheinlich. ■



Mo.-Fr. 11-19 Uhr Sa. 10-14 Uhr

Der Experte für RPG'S  
TEL:08192/10 11 FAX:08192/81 46

Mystic Games ° Fichtenweg 14 ° 86938 Schondorf a/J

**Resident Evil 2 jap**  
**+ englische Lösung 149,-**

**Komplettlösungen/Cheats**  
**bei Spielbestellung gratis**

**Alundra us**  
**+ englische Lösung 129,-**

**SNES**

- Bahamut Lagoon(SQUARE) jap. 169,-\*
- Chronotripper us. 150,-\*
- Dragon Quest GLENIK jap. 189,-\*
- Final Fantasy 5 jap. 179,-\*
- Gun Hazard jap. 129,-\*
- Rodra's Treasure(SQUARE) jap. 189,-\*\*
- Sailor Moon RPG jap. 189,-\*
- Secret of Mana 2 jap. 189,-\*\*
- Star Ocean(ENIX) jap. 189,-\*
- Tales of Phantasia jap. 239,-\*
- Terranigma.-Lösungsbuch dt. 89,-\*\*
- Treasure Hunter G(SQUARE) dt. 189,-\*\*

**Zubehör**

Universal Adapter Ad-29 Upgrade

**Nintendo 64**

- Blast Corps
- Extreme G
- Golden Eye 007
- Hexen
- Ruman Grand Prix
- Mario Kart 64
- Mission Impossible(vorbest.)
- NK Mythologies: Subzero
- Mystical Ninja(vorbest.)
- Wargods
- Wonder Project J2
- Yuko Yuko Troublemakers
- Yoshi Story 64

**Zubehör**

- Adapter
- Memory Card
- Joypad(Farbig)

**Playstation**

- Abr's Odyssey
- Arc the Lad
- Arc the Lad 2
- Arc the Lad Monster
- Alundra
- Alundra
- Beyond the Beyond
- Bushido Blade
- Castlevania
- Chocobo Magic Dungeon(SQUARE)
- Command & Conquer:Red Alert
- Final Fantasy 7
- Final Fantasy Tactics
- Nightmare Creatures
- Ogre Battle Tactics
- Resident Evil D.C.
- Resident Evil 2
- Popolocrois
- Saga Frontier
- Suikoden

- dt. 89,-\*
- jap. 119,-\*\*
- jap. 149,-\*\*
- jap. 109,-\*
- us. 129,-\*
- jap. 49,-\*
- us. 119,-\*\*
- us. 129,-\*
- us. 129,-\*\*
- jap. 149,-\*
- us. 129,-\*
- dt. 169,-\*
- us. 129,-\*
- us. 129,-\*
- us. 129,-\*
- jap. 119,-\*
- jap. 149,-\*
- jap. 89,-\*
- jap. 149,-\*
- pal. 89,-\*\*

- Tales of Destiny jap. 149,-\*
- Tombraver 2 dt. 109,-\*
- Wild Arms us. 129,-\*
- Saturn**
- Albert Odyssey us. 129,-\*
- Command & Conquer pal. 89,-\*
- Dragonforce pal. 89,-\*
- Exhumed jap. 89,-\*
- Lunar Silver Star jap. 129,-\*
- Magic Knight Ray Earth us. 129,-\*
- Shining the Holy Ark pal. 89,-\*
- Komplettlösungen/Cheats bei Spielbestellung gratis**
- \*\* englische Lösung/Cheats
- \*\* deutsche Lösung

TEL:08192/10 11 FAX:08192/81 46

Irtrümer und Preisänderungen vorbehalten \* Versandkosten DM 10,-  
Ab DM 300,- Versandkosten frei \* Keine Haftung für Kompatibilität

Wir liefern auch in die Schweiz und Österreich  
Versandkostenpauschale für Österreich und Schweiz : 25,- Dm



J's Racin'

System: PSX Hersteller: Digital Frontier Entwickler: Super Taikyu Erhältlich: als Import (jp)



Optisch gibt *J's Racin'* nicht viel her, dafür hat das Spiel aber andere Stärken, die das Herz jedes Rennspielfans höher schlagen lassen. Die Fahrzeuge reagieren auf jede Lenkbewegung äußerst realistisch. Auf den grafisch sparsam in Szene gesetzten Kursen müssen alle Schikanen mit angemessener Geschwindigkeit be-

wältigt werden, gelegentliches Abbremsen ist ebenso unumgänglich wie fein dosiertes Gasgeben. Die acht Wagen können sehr genau und bis ins Detail getunt und damit den Anforderungen der sieben Strecken angepaßt werden. Leider unterstützt *J's Racin'* nicht die Analogsteuerung des neuen Sony-Pads, Lenkräder sowie das neGcon kön-

nen jedoch problemlos benutzt werden. Wer ein Faible für Rennspiele mit realistischer Fahrzeugphysik hat und keine effektvolle grafische Präsentation benötigt, sollte sich beim Importhändler seines Vertrauens nach *J's Racin'* erkundigen. ■

Muster: M. Kluge Videospiele, Hamburg, Tel.: 0 40/25 88 42



Die Stärken des Spiels liegen in der realistischen Steuerung. Sauberes Driften ist kein Problem



Side by Side Special System: PSX Hersteller: Taito Entwickler: In-house Erhältlich: als Import (jp)

Taito ist bekannt für actionlastige Games. Der Hersteller und Entwickler bricht diese Tradition auch mit dem Rennspiel *Side by Side Special* nicht. Während die Action in Taitos Rennspiel *Ray Tracer* im wesentlichen aus Shoot'em-Up-Elementen resultierte, kommt *SbS Special* ohne diese Beigabe aus. Es handelt sich um eine rein-

Originalmodelle) verfügen über unterschiedliche Fahrverhalten und lassen sich jedes auf seine Weise mit punktgenauen Drifts um die Kurven zirkulieren. Eine Analogstick-Unterstützung gibt es nicht, neGcon oder ein Lenkrad können jedoch verwendet werden. ■

Muster: M. Kluge Videospiele, Hamburg, Tel.: 0 40/25 88 42



Auf Schnee ist es wichtig, die Kurve im richtigen Winkel anzufahren. Hat man diesen erwischt, schlidder der Wagen optimal durch die Kurve



massige Raserei im Arcade-Stil. Technisch gibt es einige Mängel zu beobachten. Die Strecken wurden zwar gut designt und aufwendig gezeichnet, es plopt und blitzt jedoch an allen Ecken und Kanten. Dafür bietet die Steuerung alles, was ein actionreiches Rennspiel benötigt. Die 16 Wagen (japanische



Sandige Küstenstraßen erfordern einen erfahrenen Umgang mit Steuerung und Gaspedal, will man sich gegen das Fahrerfeld durchsetzen



Stilistisch und atmosphärisch geben die Strecken einiges her





## Parasite Eve

System: PSX Hersteller: Squaresoft Entwickler: Square Erhältlich: Winter '97/'98

**D**er 24.12.1997 ist ein Tag, an den man sich noch lange erinnern wird – zumindest, wenn es nach Square ginge, denn an diesem Tag spielt ihr neuester Titel. *Parasite Eve* ist nach *Final Fantasy VII* der nächste große Hoffnungsträger für die in finanziellen Schwierigkeiten steckende japanische Edl-Software-Schmiede. Unter maß-

geblicher Beteiligung ihrer amerikanischen Dependancen entwickelten die Rollenspiel-Tüftler ein packendes, neues Spielkonzept. Die dichte Storyline von Rollenspielen soll bei *PE* mit der Kurzweil von 3D-Action-Games wie *Resident Evil* und *Tomb Raider* verschmolzen werden. Spielbare Versionen gab es leider noch nicht, dafür sind die neuen Bilder

und Videos bereits sehr vielversprechend.

Da der gewünschte Veröffentlichungstermin (ebenfalls der 24.12.1997) nicht zu halten war, gab Square „diesen Winter“ als Erschei-nungszeitraum für Japan an. Der Winter dauert bis zum 20. März, wann das Spiel tatsächlich er-scheint, ist also noch sehr vage. ■



Katastrophenalarm, Mytochondrien wollen die Weltherrschaft



## Breath of Fire III

System: PSX Hersteller: Laguna Entwickler: Capcom Erhältlich: 2. Quartal

**L**aguna/Infogrames bringt im 2. Quartal eine komplett ins Deutsche übersetzte Fassung von Capcoms *Breath of Fire III* für Sonys PlayStation. Beispiele wie *Final Fantasy VII* zeigen zwar mit Bravour, daß die Wortwahl der deutschen Übersetzungen nicht gezwungenermaßen zum Jubilieren anregt, Titel wie *Zelda* oder *Secret of Mana* hin-

gegen haben bereits vor Jahren be-wiesen, daß es auch anders geht.

Ein erster Blick auf die (derzeit noch englischsprachige) Preview-Version läßt bereits auf eine konsequente Fortsetzung der beiden populären Super-Nintendo-Spiele und somit auf eine echte Bereicherung des immer beliebter werdenden Genres hoffen. ■

## Mega Man Dash

System: PSX Hersteller: Laguna Entwickler: Capcom Erhältlich: 2. Quartal



Dieser kleine Drache möchte Mitglied in der Spieler-Partie werden



Mit Zauber, Attacken und Diebstahl geht es gegen den Feind



Augen auf im Straßenverkehr! Wer nicht acht gibt, wird schon mal von einem vorbeikommenden Auto erfaßt und zu Boden geschleudert

**E**hemals als *Mega Man Neo* angekündigt, trägt Capcoms neuestes Sequel der Erfolgserie nun den Titel *Mega Man Dash*. Im neuesten Abenteuer dirigiert der Spieler den Helden durch ein Action-Adventure und nicht wie gewohnt durch ein Shoot 'em-Up. Das Spiel war noch sehr weit von seiner Fertigstellung entfernt, es

wurde jedoch bereits deutlich, daß im Spielverlauf viele Gespräche mit anderen Personen von großer Bedeutung sein werden. Ob der Titel englische oder deutsche Texte bieten wird, ist derzeit noch unklar, sobald es etwas Neues zu diesem Thema gibt, wird es aber mit Sicherheit in der neXt Level zu Papier gebracht. ■



**NHL All-Star Hockey '98**

System: SAT Hersteller: Sega  
Entwickler: In-house Erhältlich: 1. Quartal

**M**it *NHL All-Star Hockey '98* beschert Sega der Welt der Videospiele ein weiteres Eishockey-Update. Allem Anschein nach handelt es sich um einen Titel der Gütekategorie: Durchwachsen. Die Vorversion spielte sich bereits recht ordentlich und kann in puncto Gra-



fik und Optionsvielfalt mit den meisten vergleichbaren Titeln mithalten. Um aus der Masse hervorstechen fehlt dem Spiel aber derzeit noch der letzte Kick. Mal abwarten, ob die fertige Version noch zulegen und die Konkurrenz aus eigener und Fremdentwicklung aufs Glatteis führen kann. ■

**NBA Action '98**

System: SAT Hersteller: Sega  
Entwickler: In-house Erhältlich: 1. Quartal

**D**as erste *NBA Action* erschien im Jahre 1995. Sega verspricht im neuen Update der Serie eine konsequent im Detail verbesserte Version. Die Spielerstatistiken wurden entsprechend der aktuellen NBA-Liga auf den neuesten Stand gebracht. Korbball-



Fans werden ihren individuellen Liebling finden oder selbst kreieren können. Noch im ersten Quartal soll ein Release in Europa stattfinden, eine finale Version des Titels sollte also bald in den Redaktionsräumen der neXt Level eintreffen, um sich dem Test zu stellen. ■



**NBA Pro**

System: PSX Hersteller: Konami  
Entwickler: In-house Erhältlich: 1. Quartal

**B**asketball hat sich in den vergangenen Jahren auch in Deutschland zu einer überdurchschnittlich beliebten Sportart gemauert. Besonders Jugendliche fröhnen dem rasanten Spiel in allen Varianten, vom Streetball bis zur klassischen Fünf-gegen-Fünf-Variante. *NBA Pro* ist die Fortführung der *NBA In the Zone*-Serie, die somit in die dritte Runde geht. Im vergangenen Jahr blieb das Sequel dicht hinter dem Mitbewerber *NBA*

*Live '97* zurück. In Kürze wird sich zeigen, ob Konami die Karten in diesem Jahr neu mischen und die Führung übernehmen kann. ■



Konami verspricht, die Mankos der Vorjahres-Version auszumergen

**NHL Face Off '98**

System: PSX Hersteller: Sony  
Entwickler: In-house Erhältlich: 1. Quartal



**I**m vergangenen Jahr enttäuschte das *NHL Face Off*-Update, da es keine ersichtlichen Verbesserungen zum Vorgänger bot. Mit dem 98er-Sequel scheint

sich dies nun zu ändern. Die Sprite-Spieler sind gut animierten Polygoncharakteren gewichen, und auch die Steuerung wirkte schon in der Vorversion geringfügig genauer. Ob der Schein trügt oder Sony mit ihrer aktuellen Eishockeysimulation einen großen Schritt nach vorn machen wird, läßt sich jedoch erst nach Begutachtung der Endversion beurteilen. In einer der kommenden XL folgt vermutlich ein Test. ■

**Wayne Gretzky's 3D Hockey '98**

System: PSX Hersteller: Midway  
Entwickler: Software Creat. Erhältlich: tba

**N**intendo64-Besitzer erfreuen sich bereits seit geraumer Zeit an dem ersten Teil des Action-Eishockeys. Der PSX-Pedant des Updates ermöglicht es nun auch PlayStation-Spielern, Midways Eishockey-Interpretation zu erleben. Die Vorversion konnte allerdings noch nicht überzeugen. Sowohl das

Gameplay als auch die Grafik hinken momentan noch deutlich hinter der 64Bit-Version her. Viele Ladezeiten trüben den Eindruck zusätzlich. Es gibt keine FMV-Sequenzen, die die Mankos ein wenig wieder aufwiegen. Bis zum Release haben die Programmierer also noch ordentlich zu tun. ■



**Namco Encore**

System: PSX Hersteller: Namco  
Entwickler: In-house Erhältlich: als Impot (jp)

**S**oeben ist Namos sechste Klassiker-Sammlung in Japan erschienen, diesmal unter dem Titel *Namco Encore*. Neben solchen Exoten wie *Wonder Momo*, *King and Ballon*, *Motos* und dem *Pac Man*-Klon *Romper*, befinden sich auch die eher mittelpfächtigen, gelungenen Shoot 'em Ups *Sky Kid* und *Dragon Sabre* auf der CD. Ein echter 80er-Jahre-Hit und ein ausreichendes Kaufargument für alle Nostalgieker ist jedoch *Rolling Thunder*. Bei diesem durch Segas *Shinobi* inspiriertem Spiel schlüpft der Spieler in die Rolle eines Geheimagenten und läuft, schießt,

hüpft und kriecht durch horizontal und vertikal scrollende Level. Dabei ist es, wie seinerzeit üblich, nicht möglich, gleichzeitig zu springen und zu schießen. ■



Rolling Thunder ist ein echter Leckerbissen der 80er Jahre



### Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon

System: PlayStation Hersteller: Eidos Int.  
Entwickler: In-house Erhältlich: ab Februar

**S**ir Ian Livingstone ist nicht nur Vorsitzender von Eidos Interactive, sondern auch Gründer des Games Workshop und renommierter Fantasy-Autor. Was liegt also näher, als Talente des Mannes unter einen Hut zu bringen und eines seiner Bücher als Vorlage für ein Videospiel zu nutzen. Die Wahl fiel auf *Das Labyrinth des Todes* aus der *Deathtrap Dungeon*-Serie. Das Ergebnis ist ein 3D-Action-Adventure, das laut Eidos 16 große Level bietet, die von 55 verschiedenen Monstern bevölkert werden. Im Ge-

gensatz zu anderen 3D-Spielen zieht der Held nicht nur Monster metzelnend durch die Katakomben, sondern muß eine Menge Rätsel lösen sowie neue Gegenstände und Zaubersprüche entdecken. Die spielbare Vorversion konnte technisch nicht mit dem Vorzeigeprodukt *Tomb Raider II* aus dem Hause Eidos/Core Design mithalten, bot aber sehr viele, spielerisch interessante Ansätze. *Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon* – so der vollständige Titel – soll im Februar für PlayStation zu haben sein. ■



Wo rohe Kräfte walten, fremde Körper schnell erkalten



Vereinzelte Lichtquellen sorgen für eine dichte Atmosphäre

### Clock Tower

System: PSX Hersteller: ASCII Entertain.  
Entwickler: In-house Erhältlich: im Handel



Barlon: Manche Leuten kaufen vielleicht blödsinniges

**S**eltsame Dinge geschehen. Ein Scherenmörder geht in Oslo um und schlitzl reihenweise Unschuldige auf. Der Spieler übernimmt die Rolle der Gegenpartei und hat den Täter, in Adventure-Manier, zur Strecke zu bringen. Dazu müssen Personen befragt und Objekte untersucht werden. Als Eingabegerät können sowohl das klassische Digitalpad, als auch die Sony-Maus benutzt werden. Der Polygoncharakter wird dabei nicht direkt gesteuert, sondern durch Tastaturklick zum vorher markierten Standpunkt zitiert. Die Hintergründe wirken langweilig und sind sta-

tisch. Das heißt sie scrollen nicht mit, wenn sich der Spieler aus dem Bild bewegt, sondern werden durch einen neuen Bildausschnitt ersetzt. *Clock Tower* hinterließ auch spielerisch keinen guten Eindruck, das Gameplay wirkt hausbacken und der Spielablauf ist leicht zu durchschauen. Wer Spaß daran hat, sich ohne geistige Anstrengungen durch das Spiel zu klicken, sich ständig vor dem irren Mörder Scissorsman zu verstecken und billigen Horror-Duff einzuatmen, der kann bei *Clock Tower* gerne zugreifen. Alle anderen sollten lieber die Finger von diesem Spiel lassen. ■



Barlon: Es riecht ganz schwach nach Salmiakgeist

### Bubble Symphony

System: SAT Hersteller: Taito  
Entwickler: Ving Erhältlich: als Import (ip)

**D**ie niedlichen Bubble-Bobble-Drachen scheinen nie aussterben. Nach den Ausflügen in den Puzzle-Bereich kehren sie nun in alte Gefilde zurück und blubbern ihre Gegner wieder mit Luftblasen weg. Dabei helfen ihnen diverse Extras, die die Feinde z. B. mit einer Wasserwelle aus dem Bildschirm spülen oder sie für eine Weile ge-

frieren lassen. *Bubble Symphony* hat einige bekannte Level, aber auch etliche neue Abschnitte zu bieten, u. a. sogar eine *Darius*-Welt mit dem dazu passenden „Huge Battleship“ als Endboß. Für Nostalgiker ist dieser Titel allemal interessant. ■

Muster: M. Kluge Videospiele, Hamburg,  
Tel.: 0 40/25 88 42



Man kann sich zwischen vier süßen Drachen entscheiden



An der alten Spielidee wurde konsequent festgehalten



# JAPAN spirits

Animes, Mangas  
Soundtracks  
Merchandise  
Videogames  
Model-Kits  
Wallscrolls  
Artbooks  
Laserdisc

07802-91080

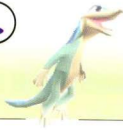
07227-98412

10<sup>00</sup> bis 16<sup>00</sup>

17<sup>00</sup> bis 20<sup>00</sup>

DIAL





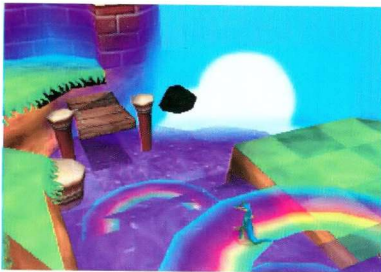
GEX: ENTER THE GECKO

# Echs und hopp

Viele Firmen starteten in der Vergangenheit den Versuch, Miyamotos 64-Bit-Klempner für die PlayStation zu kopieren. Doch bisher blieb es jedesmal beim Versuch, die Ergebnisse konnten sich nicht im mindesten mit *Super Mario 64* messen. Ob Crystal Dynamics mit *Gex: Enter the Gecko* eine *Mario*-Kopie produzieren will, sei dahingestellt. Auf jeden Fall verspricht das Game mit der Echse großartig zu werden.



Die hübschen Blumen sind nicht so harmlos wie sie scheinen. Kommt ihnen der Gecko zu nahe, ziehen sie einen riesengroßen Hammer hervor und schlagen gnadenlos zu - da hilft nur ein gekonnter Schwanzschlag



Wer träumt nicht davon, mal einen ausgedehnten Spaziergang auf einem Regenbogen zu unternehmen?



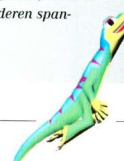
**Info:** Crystal Dynamics ist dermaßen überzeugt von der 3D-Engine, die für Gex verwendet wurde, daß man sie zukünftig für weitere Produkte dieser Art einsetzen will. Unter anderem soll damit *Akuji* der *Heartless*,

ein Action-Adventure, produziert werden. Das Game soll sich im tiefsten Dschungel abspielen, wo es der Spieler mit Voodoo-Zauber und anderen spannenden Dingen zu tun bekommt.  
Internetadresse: [www.crystal.d.com](http://www.crystal.d.com)

**F**ür die PlayStation sind 3D-Spiele mit völliger Bewegungsfreiheit längst ein alter Hut. Was nützt schon die räumliche Freizügigkeit, wenn das Gameplay am Ende auf der Strecke bleibt und den Spieler schon nach dem fünften Level zu Tode langweilt. Das jüngst auf dem Spielemarkt erschienene *Croc* ist ein solches Beispiel, ebenso *Roscoe McQueen*, bei dem der Spieler sich spätestens dann gähmend zurücklehnt, wenn er den 15ten Brandherd zu löschen hat. Die meisten Jump&Run-Fans ziehen es deshalb vor, auf mehr oder weniger zweidimensional spielbare Games zurückzugreifen, z. B. *Pandemonium!*, *Crash Bandicoot* oder gar *Rayman*.

Doch wie ein bekannter Autohersteller immer wieder sehr treffend bemerkt: Nichts ist unmöglich! Crystal Dynamics sorgte schon im Frühjahr '97 auf der E3 in Atlanta für Staunen. Hinter verschlossenen Türen präsentierte man Interessierten neben dem vor kurzem erschienenen *Pandemonium 2* auch den zweiten Teil von *Gex*. Das Spiel mit der Echse entlockte dem Fachpublikum schon damals so manchen lobenden Kommentar. Nun, da die ersten Preview-Versionen die Runde machen, werden die Eindrücke von damals bestätigt. Crystal Dynamics scheint geradezu ein brillantes Game für Sonys PlayStation in der Mache zu haben.

Auf dem TV-Schirm erscheinen riesige, wunderbar detailreich gestaltete 3D-Umgebungen, durch die sich der Gecko mit den lustigen Augen sehr geschmeidig steuern läßt. Er hüpf, führt mit einer schnellen Drehung Schwanzschläge aus oder klettert flink an Mauern empor. In diesem Game steckt wahrlich das Potential zum absoluten Jump&Run-Hit! Einzig die Kameraführung scheint noch nicht ganz ausgereift, die Schwenks sind ein wenig zu hektisch, was sicherlich nicht zuletzt an Sonys überempfindlichem Analog-Controller liegt. Aber immerhin soll das Game erst in einigen Monaten erscheinen - Verbesserungen in diesem Punkt sind also durchaus zu erwarten.





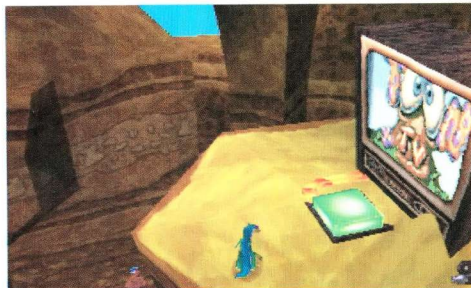


Interessant ist auch die Tatsache, daß Crystal Dynamics die Distribution von *Pandemonium 2* und *Gex: Enter the Gecko* in den USA seit neuestem exklusiv der Firma Midway überläßt. Das amerikanische Unternehmen sorgte in der Vergangenheit für zahlreiche Automaten- und -umsetzungen und brachte zudem mit *NBA Hang Time* oder *San Francisco Rush* Software-Nachschub für das Nintendo<sup>64</sup> auf den Markt. So versprach dann auch Midway kurz nach Vertragsabschluß mit Crystal Dynamics, *Gex* mit zusätzlichen Features für den 64-Bitter zu setzen.

Wie gut das Game am Ende dann wirklich ist und ob Rob Dyer, Präsident von Crystal Dynamics mit seiner Aussage, „eines der heißesten Games am Horizont“, recht haben wird, erfahren die Spieler dieser Welt spätestens im Sommer des laufenden Jahres. Dann nämlich wird *Gex: Enter the Gecko* auf eine Silberscheibe gebannt die Software-Läden entern. ■



Im Comic-Level gibt es kunterbunte Dinge zu entdecken



Puh, geschafft! Ein großer Fernseher stellt in *Gex: Enter the Gecko* den jeweiligen Levelausgang dar, die Echse kann also weiterzappen

# SPIELE 3000

## NINTENDO 64

**Grundgerät** deutsche Version incl. Control Pad, AV-Kabel, Scart-Adapter 299,-

**Control Pad** orig. (blau, schwarz, rot, grün, gelb oder grau) 49,90

**Control Pad** Verlängerung 18,-  
**Super Pad 64** (blau, schwarz, rot oder grün) 46,90

**Super Pad 64 Plus** (schwarz, Dauerfeuer, Zeittupe) 47,90

**MAKO Pad** (transparent, Dauerfeuer, Zeittupe) 55,90

**Alpha 64 Joypad** (14 Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeittupe, LCD-Display) 59,90

**Shark Pad Pro** (transparent, Dauerfeuer, Zeittupe) 65,90

**ARCADE Shark** (Spielhallengefühl, stabil) 89,90

**Eight and Flight Stick** (Spielhallengefühl, super) 109,90

**Memory Card** (Controller Pak) orig. 33,- fremd 27,90

**Memory Card** 4-fach (blau, schwarz, rot, grün, transparent, gelb) 36,-

**Memory Card** 16-fach 75,90

**Memory Card** 32-fach 84,90

**Rumble Pak** orig. 34,90

**Rumble Pak** (funktioniert ohne Batterien) 26,90

**Rumble Pak** mit integr. Memory Card 39,90

**Madkat, Lenkrad**, neu, mit Rumble Effekt, Pedalen, Memory-Card-Schacht 139,-

**Mini Lenkrad** 74,90

**Antennenkabel** orig. 46,- fremd 39,-

**Ultracerer 64**

**Antennenkabel** orig. 46,- fremd 39,-

Versand per Nachnahme DM 6,90 Porto zzgl. Nachnahmegebühr

● Vorkasse (Euroschecks) DM 4,50

ab DM 250,- (ohne ● Grundgerät) portofrei ●

Vorbestellservice: für noch nicht lieferbare Spiele!

## MEGA-SPIELE zu Einführungspreisen

BLAST CORPS.....	106,-
BOMBER MAN 64.....	88,-
CHAMELEON TWIST.....	114,-
CLAYFIGHTER 63 1/3.....	129,-
DARK RIFT.....	129,-
DIDDY KONG RACING.....	85,-
EXTREME G.....	132,-
FI POLE POSITION (GRAND PRIX FI).....	127,-
INT. SUPERSTAR.....	127,-
SOCCER 64.....	127,-
LAMBORGHINI 64.....	127,-
Lylat Wars (Starfox 64) incl Rumble Pak.....	127,-
Mario Kart 64.....	86,-
Mischief Makers.....	86,-
MULTI RACING.....	133,-
CHAMPIONSHIP.....	134,-
NAGANO OLYMPICS.....	125,-
NBA Hang Time.....	128,-
NBA (in the Zone) Pro 98.....	128,-
NFL QUATERBACK.....	125,-
CLUB 98.....	106,-
PILOTWINGS 64.....	125,-
STAR WARS.....	86,-
Super Mario 64.....	86,-
Super Mario 64 Spieleberater.....	24,80
Top Gear Rally.....	127,-
TUROK Dinosaur Hunter.....	125,-
WAVE RACE.....	86,-
Wayne Gretzky 3d (Ice) Hockey.....	128,-
JOUST X.....	125,-
HEXEN 64.....	127,-
FIFA 98.....	125,-
San Francisco Rush.....	127,-
MADDEN 64.....	127,-
SNOWBOARD KIDS.....	85,-

Unsere Spiele sind für Deutschland vorgesehen - also keine Probleme!

# Tel 07021-976860

## Fax 07021-976861

Unsere ausführliche Preisliste gegen 1.10 in Briefmarken.  
SPIELE 3000 · Schieferweg 21 · 73275 Ohmden



**D**VON M. HÄNTSCH  
 Die olympischen Winterspiele in Japan stehen vor der Tür und auch Sega folgt dem immer lauter werdenden Ruf aus Nagano – allerdings ohne eine offizielle Lizenz erworben zu haben. Elf verschiedene Wintersportdisziplinen, darunter Skispringen, Bobfahren, Abfahrtslauf, Eisschnellauf, Rodeln und Skilanglauf hat AM3 zu einem kurzweiligen Sportspiel-Paket geschnürt. Nach dem Vorbild der populären Zehnkampfsimulation *Athlete Kings* ist die Grafik in einem vereinfachten Comic-Stil gehalten und das achtköpfige Teilnehmerfeld (siehe Infokasten) aus alten Bekannten zusammengesetzt. Auch spielerisch wird wiederum leicht verdauliche Arcade-Kost geboten. Ein flinker Daumen und gutes Reaktionsvermögen sind bei allen Disziplinen der Schlüssel zum Erfolg. Dank der simplen Steuerung, die mit animierten Einführungssequenzen anschaulich erklärt wird, lassen sich auch die technisch anspruchsvollen Events wie Skiakrobatik und Slalom mit nur zwei Buttons und dem Steuerkreuz kontrollieren. Dabei gilt es stets Qualifikationsmarken einzuhalten, um im Wettbewerb weiterzukommen. Vorberechnete und somit nicht beeinflussbare Kamerawenks liefern währenddessen abwechslungsreiche Ansichten des Geschehens. Wie es sich für ein actiongeladenes Trigger-Spektakel gehört, können per Mehrspieleradapter bis zu vier Teilnehmer gleichzeitig gegeneinander antreten und ihre Kräfte messen. Obwohl sich *Winter Heat* sowohl technisch als auch spielerisch auf demselben Niveau wie das anderhalb Jahre alte *Athlete Kings* befindet, wird es wohl dem in jeder Beziehung enttäuschenden *Nagano Winter Olympics 98* für die PlayStation und das N64 überlegen sein. ■



WINTER HEAT

# Frostige Zeiten

Die Saturn-kompatible ST-V-Automaten-Hardware macht es möglich: Nur wenige Monate nach seinem Spielhallen-Debüt erscheint *Winter Heat* ohne entscheidende Qualitätsabstriche auch für Segas Heimkonsole.



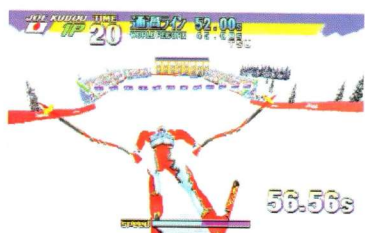
Snowboarding gehört natürlich auch zu einer zeitgemäßen Wintersportsimulation. *Winter Heat* bietet einen Slalomlauf auf dem heißen Brett



Jede Disziplin wird mit einer animierten Grafiksequenz erklärt



Beim Skilanglauf müssen die Steigungen und Gefälle geschickt ausgenutzt werden, um Kraft zu sparen



Steile Kurven und anspruchsvolle Sprünge machen den besonderen Reiz des Abfahrtslaufs aus



Beim Eisschnellauf sind die Kurven mit Vorsicht zu genießen



Auf der Trickskischanze ist akrobatisches Geschick gefragt



Gerodelt wird kurioserweise auf dem Bauch mit dem Kopf voran

**Info:** Bis auf den britischen Athleten, der durch einen Landsmann ersetzt wurde und der jamaikantischen Teilnehmerin, die einem winterfesten Norweger weichen mußte, ist die aus *Athlete Kings* bekannte Sportlerriege auch bei *Winter Heat* vertreten. Die Sportler haben alle unterschiedliche Stärken.







Optische Spielereien: Das Gameplay hält leider nicht, was die Grafik verpricht

## Info



Man spricht Deutsch: Die Endgegner „begrüßen“ den Spieler mit glasklarer, deutscher Sprachausgabe. Bei der Beschriftung einer Werbepfand hat sich Square allerdings im guten Ton vergriffen (Abbildung oben).

Bislang ist keine Veröffentlichung des Spiels außerhalb Japans angekündigt.

**Gameplay:** Das Extrawaffensystem ist zwar recht originell, verhindert aber andererseits intuitives Spielen. Begeistern können vor allem die Endgegner, während die Level teilweise äußerst langweilig sind. Auf einen Zweispielers-Modus wurde komplett verzichtet.

**Präsentation:** Visuell ist *Einhänder* eines der beeindruckendsten Shoot 'em Ups überhaupt. Der Sound steht der Optik in nichts nach. Die nahezu perfekte Präsentation tröstet über einige Schwächen im Gameplay hinweg.

**Memory-Card:** Auf einem Block werden Highscores und eine Picture-Gallery (mit Renderings aller Waffen) gespeichert.

Muster: Sofmap, Tokio

# Einhänder

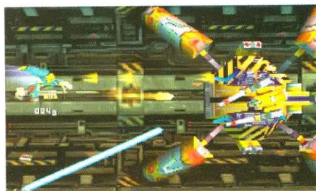
**R**ollenspiele, Strategiespiele, Prügelspiele und jetzt auch Ballerspiele: Square arbeitet weiter daran, den Firmennamen in allen Genres zu etablieren. Der Beat-'em-Up-Einstand fiel mit Hilfe der Entwickler von Dream Factory beachtlich (*Tobal No. 1*) aus, und die ersten Schritte in Richtung Shoot 'em Ups scheinen bestens zu gelingen, denn das Spiel mit dem unkonventionellen Namen *Einhänder* präsentiert sich brillant. Von der gerenderten Intro über beeindruckende Kameraschwenks, die geradezu verschwenderische Nutzung der PSX-Special-Effects (Transparenzen, Light Source Shading) und die glasklare Sprachausgabe bis hin zu den bombastischen, phantasievollen Zwischen- und Endgegnern läßt *Einhänder* scheinbar keine Wünsche offen.

Auch inhaltlich hat sich Square einige Gedanken gemacht und versucht, mit dem Extrawaffensystem etwas Besonderes zu bieten. Das Raum-



Einhänder hat es auf die Antriebsaggregate des gigantischen Raumschiffs abgesehen

schiff des Helden hat verschiedene „Slots“ für Extrawaffen, die von einigen Gegnern nach deren Ableben freundlicherweise hinterlassen werden. Da die Munition begrenzt ist, muß man sich somit rechtzeitig um Nachschub kümmern, wenn man einem Endgegner nicht mit dem mageren Stan-



Die Designer ließen sich ausgiebig von *Akira*, *Blade Runner* und *Star Wars* „inspirieren“

dardlaser gegenüberstehen möchte. Die Wahl der Extrawaffe kann spielentscheidend sein, da die Bosse unterschiedliche Vorlieben und Antipathien haben. Klingt interessant, ist es aber leider nicht, denn die Level sind fast ausnahmslos belanglos. Wer ein wenig am Steuerkreuz rührt und nicht vor Langeweile das Dauerfeuer unterbricht, kommt problemlos über die Runden. Und so fliegt man dann von links nach rechts (zur Abwechslung auch mal von oben nach unten), erfreut sich an der hübschen Grafik und den spektakulären Effekten, erledigt quasi im Vorbeiflug alle Gegner und wartet auf den nächsten Levelboß.

Für Ballerspiel-Fans ist Squares Game letztendlich keine Offenbarung und bleibt gegenüber aktuellen Referenztiteln wie Konamis *Gradius Gaiden* (PSX) oder Technosofts *Thunder Force V* (SAT) auf der Strecke. ■

**XL-Wertung**

**75%**



Hersteller: Virgin/Hudson Entwickler: Eighting/Raizing **Beat 'em Up**  
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 8 + 3 Kämpfer  
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: Anfang Februar



## Bloody Roar – Hyper Beast Duel

test playstation

**info**



Es gibt drei Endgegner, die sich zum Kampf stellen und im weiteren Verlauf auch zum Spielen ausgewählt werden können. Spielt man den Arcade-Modus durch, erweitert sich die ohnehin schon überdurchschnittliche Spielmodiauswahl.

**Gameplay:** Die Spielbarkeit ist hoch, jedoch mangelt es ein wenig an Spieliefe. Beast- und Rave-Modus zeugen von innovativer Ideenumsetzung.

**Präsentation:** Wer auf schlichte, realitätsnahe Kampfsportspiele steht, wird sich von der bombastischen Grafikorgie auf den Sehnerv getreten fühlen. Die Kameraperspektive verdient Beachtung.

**Memory-Card:** Beat-'em-Up-typisch reicht ein Block für alles Notwendige.

**V**ON T. HELLWIG  
 or mehr als einem Jahr marschierten zehn bewaffnete Capcom-Fighter unter der Flagge von Virgin Interactive in *Star Gladiator* auf. Viel optischer Schnörkel und spektakuläre Aktionen der ausgefallenen Charaktere zogen die Aufmerksamkeit der Beat-'em-Up-Gemeinde auf sich. (Einige Abonnenten werden sich an die spielbare Demo-Version erinnern.)

Mit *Bloody Roar* – auch bekannt unter dem prägnanten Arbeitstitel *Beast* – setzt Virgin nun noch eins drauf. Diesmal stehen sich acht muskelbepackte Kampfpakete ganz ähnlich wie in *Fighting Vipers* (Saturn) auf umzäunten Arenen



Durch die geschickt eingesetzten Kameraschwenks wird das Spektakel noch lebendiger



Die Transformation in ein Beast erzeugt u. a. eine Druckwelle

gegenüber. Statt ausgefallener Waffen nutzen die farbenprächtigen Charaktere effektvolle Verwandlungen, um ihre Widersacher zur Strecke zu bringen. Bei aufgeladenem Powerbalken kann man sich kurzerhand in ein sehr starkes Tier transformieren. Zusätzlich bereitet dem Gegner der Einsatz des Rave-Modus Kopferbrechen, denn einfache Attacks, Special-Moves und Combos werden dadurch beschleunigt.







Die umfangreiche Palette der Spielmodi und Optionen beinhaltet von Beginn an einen Big-Head- und einen Kids-Modus (große Köpfe, kleine Fighter). Neben dem einstellbaren Attack-Level der Computer-Gegner und dem abschaltbaren Blood Effect lassen sich auch die Begrenzungen



looks good



Unter dem Menüpunkt Art Gallery kann man sich Entwürfe und sehr schöne Zeichnungen der einzelnen Kämpfer sowie alle Videosequenzen (Abspanne) jederzeit ansehen. Die Endings müssen jedoch zuvor „erspielt“ worden sein.

an- und abschalten. Frei belegbare Pads und allerhand hilfreiche Modifikationen runden die hervorragende Ausstattung ab.

Optisch wird in *Bloody Roar* ein wahres Feuerwerk abgebrannt: Lichtblitze, Schatteneffekte, Explosionen und Farbgewitter erfreuen das Auge – wohlgerne, ohne im Kampfgeschehen übertrieben zu wirken. Die spektakuläre Graficshow soll auch nicht über mäßige Animationen oder gar ruckelige Sequenzen hinwegtäuschen. Solche negativen Aspekte sucht man vergebens. Durch die intelligent eingesetzten Kameraperspektiven und die schnellen Szenenwechsel bei Würfen kann man sich gut in die Figuren hineinversetzen. Weiterhin sehr erfreulich ist die Aktionsbreite der Fighter in ihren unterschiedlichen Kampfstile. Doch die exakte Anwendung der vielen Moves

und die fehlende Ausweichmöglichkeit (in den Raum) erfordern einige Geduld auf dem Weg zum Ober-Beast beziehungsweise zum Champ. Soundeffekte und Musiken geben hingegen keinen Anlaß zur Kritik – das Peitschen der luftzerneidenden Krallen der Ungetüme, ihre Schreie und geräuschvollen Schlagabtausche dramatisieren die Atmosphäre und erhöhen die Spannung im Fight.

Alles in allem schmälert nur ein weitverbreitetes Manko die Begeisterung nachdrücklich: Mit



Zahlreiche Würfe und Griffe gehören zum großen Repertoire der schnellen Charaktere

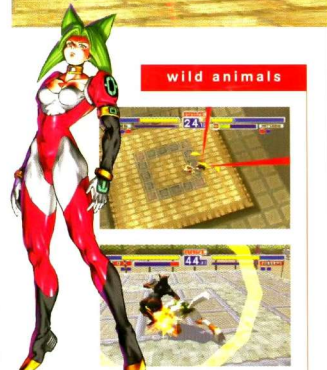
lediglich acht (+ drei) Charakteren verscherzt sich der interessante Prügler die Aussicht auf einen Platz in der vorderen Reihe der technisch und optisch herausstechenden Beat 'em Ups. Dafür sorgen die zahlreichen Spielmodi (auch im Alleingang) für unterhaltsame Stunden im Ring. ■

**XL-Wertung**

**85%**



Gute Beat 'em Ups bieten einen Practice-Modus, der zum luxuriösen Trainieren einlädt



wild animals

Blinkt die Beast-Anzeige, erweitert sich der Rave-Balken. Je länger diese Leiste ist, um so länger dauert die Rave-Phase an. Hat sich ein Kämpfer in ein Beast verwandelt und den Rave-Modus aktiviert, stehen ihm zusätzliche Angriffe zur Verfügung.



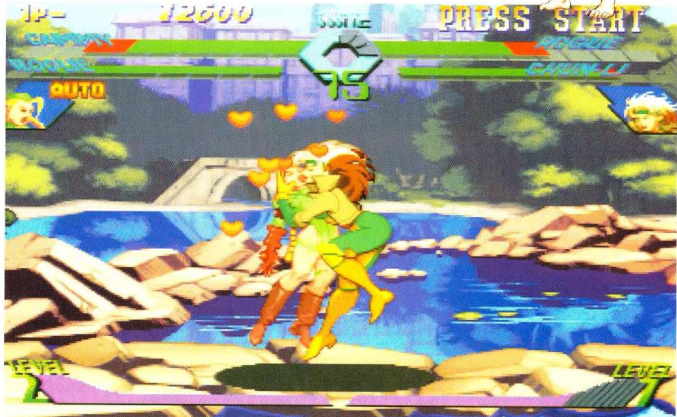
Hersteller: Capcom    Entwickler: Capcom    **Beat 'em Up**  
 Spieler: 1-2 (simultan)    Level: 17 Kämpfer  
 Preis: ca. DM 150    Erhältlich: als Import (jp)



# X-Men vs. Street Fighter



Drei haushohe Juggernauten füllen den Bildschirm, ohne daß es ruckelt



Rogues Special-Move ist ein ganz gemeiner. Gegen soviel Liebe kann man sich doch gar nicht verteidigen. Zum Glück zieht das „Rumgeknutsche“ nur wenig Energie ab – ärgert dafür aber den Gegner

test saturn

**Info**

Auf Knopfdruck (harter Schlag und Tritt) wechselt man zwischen den beiden ausgewählten Kämpfern. Kurzfristig sind beide Partner im Ring. Mit etwas Geschick, kann man dann einen Super-Special-Move mit beiden Fightern ausführen, der nicht nur gut aussieht, sondern dem Gegner auch viel Energie entzieht.

**Gameplay:** Das normale *Street Fighter*-Gameplay wurde um die Möglichkeiten von *Darkstalkers* und Co. ergänzt. Durch das Team-Battle ergibt sich ein ganz neues Spielgefühl.

**Präsentation:** Phänomenal! Die bislang beste Grafik eines 2D-Prüglers (abgesehen von manchen Neo-Geo-Spielen), mit zahllosen Animationen, guter Musik und viel Spache.

**Saturn-Speicher:** Ein Spielstand belegt 16 Blöcke.

Muster: NRG, Hamburg, Tel.: 0 40 25 56 63

**S**VON M. FELDMANN  
 aturn-Besitzer gehen wahrlich durch Himmel und Hölle. Einerseits zeigt sich das Ende des 32-Bitters (gerade in Deutschland) immer deutlicher, andererseits erscheinen phänomenale Software-Perlen, die die gesamte Situation ad absurdum führen. Dem ungebrochenen *Street Fighter*-Trend in Japan folgend, brachte Capcom kürzlich *X-Men vs. Street Fighter* auf den fernöstlichen Konsolenmarkt. Im Gegensatz zu eher mäßigen *Marvel Super Heroes*, investierten die Beat-'em-Up-Profis diesmal eine Menge Zeit und Geld, um eine ertsklassige Cross-Licence-Produktion zu erstellen.

Acht X-Männer und -Frauen (Cyclops, Gambit, Juggernaut, Magneto, Rogue, Sabretooth, Storm und Wolverine) treten gegen ebenfalls acht StraßenkämpferInnen, größtenteils aus der *Alpha*-Serie, (Cammy, Chun-Li, Dhalsim, Ken, Nash, Ryu, Vega/M. Bison und Zangief) an. Der *SF*-Superkämpfer Gouki/Akuma steht zwischen allen Fronten, und den Endgegner Apocalypse kann man aus gutem Grund nicht selbst steuern.

Der Spieler wählt zu Beginn zwei Charaktere, zwischen denen er im Kampf jederzeit wechselt

kann, von denen aber normalerweise immer nur einer aktiv kämpft. Natürlich kann man auch X-Men und *Street Fighter* mixen.

Je nach Spielmodus und Verfügbarkeit (Arcade oder Versus) tritt das ausgewählte Duo sodann gegen den Computer oder ein vom Freund gesteuertes Pärchen an.



Combos und Specials sind ein wichtiger Bestandteil des Gameplays

Capcom hat für dieses Spiel das Gameplay nochmals überarbeitet. Die erprobten *SF*-Moves wurden zwar beibehalten, das gesamte Game aber sehr viel schneller und combolastiger (à la *Marvel Super Heroes*) ausgelegt. Sowohl erfahrene als auch neue Spieler können sofort einsteigen und unter zehn Geschwindigkeitsstufen und acht Schwierigkeitsgraden wählen. Die Moves gelingen wie von selbst – man mag das Pad kaum weglegen. Etwas störend wirkt sich manchmal die Unübersichtlichkeit aus. Der Spielbildschirm ist z. B. ganze zwei Screens breit und ebenso hoch. Dadurch können die Figuren so hoch springen, daß man den Gegner nicht mehr sieht – er wird dann durch einen Pfeil angezeigt.

Es ist fast unglaublich, wie viele Animationsphasen die einzelnen Kämpfer zur Verfügung haben – Unterschiede zur Automatenversion muß man schon mit der Lupe suchen. Die Bewegun-





gen sind fast so flüssig wie bei 3D-Fightern. Sogar vier (bildschirmhohe) Juggernauts können gleichzeitig agieren, ohne daß der Saturn 'in die Knie geht'. Auch die Special-Moves beeindrucken durch ihre pompöse Darstellung mit riesigen, bewegten Sprites und/oder lustigen Ideen – Rogue küßt z. B. ihre Gegner. Möglich wird diese Grafikorgie durch eine zusätzliche, frei programmierbare 4-MB-RAM-Karte, die in den Erweiterungsschacht des Saturn gesteckt wird. Bei *X-Men vs. Street Fighter* ist sie im Preis enthalten, wird aber auch andere Capcom-Spiele unterstützen. Da darin ein Großteil der Grafik gleich zu Beginn eingeladen und abgelegt wird, fallen die Ladezeiten zwischen den Kämpfen erfreulich kurz aus (ca. 4 Sek.), obwohl die Hin-



Kein brennender Dragon Punch ist immer noch so durchschlagend und brutal wie früher

tergründe sehr groß und teilweise interaktiv sind. Neben der remixten *SF*-Hintergrundmusik, werden die Ohren auch von zahlreichen, wohlklingenden Sprachsamples verwöhnt. Auf der CD finden sich sogar alle Musik-Tracks als Redbook-Audio, also CD-Player-tauglich.

Mit *X-Men vs. Street Fighter* hat Capcom die Krönung des 2D-Beat-'em-Ups programmiert. Besitzer anderer Konsolen können nur neidisch auf die Saturn-User schauen – die PSX-Version wird wegen der fehlenden RAM-Karte schlechter ausfallen, wahrscheinlich ohne Kämpferwechsel. Saturn-Besitzer müssen allerdings den Weg über den Importhändler gehen, wenn sie diese perfekte Automatenumsetzung ihr eigen nennen wollen, da sich (laut Firmenangabe) der Vertrieb in Deutschland nicht lohnen würde. ■

**XL-Wertung**

**90%**



Vor kurzem war diese Stage noch intakt. Nun lodern die Flammen über den Screen



Gegen den ultrafixen Wolverine hat der behäbige Zangief kaum eine Chance



Chun-Lis Feuerball erreicht schon Dimensionen, die selbst Akira neidisch machen

capcom

Die Firma Capcom lebt immer noch von *Street Fighter*. Nachdem die Branche jahrelang rätselte, wie die Japaner mit einem Game so lange Geld verdienen können, erfuhr unser (Space-World-) Messe-Team im November die Wahrheit: In japanischen Spielhallen beherrschen *Street Fighter*-Automaten aller Jahrgänge neben *Tekken* die Stellflächen. Der japanische Jugendliche findet anscheinend beim Spiel mit Chun-Li und Co. die nötige Kurzweil, so daß Capcom unzählige Fortsetzungen produziert. Wann mit einem *Street Fighter* für das N64 zu rechnen ist, bleibt weiterhin offen.



Hersteller: Psygnosis Entwickler: Shen **Sport**  
 Spieler: 1-4 Spieler (simultan) Level: 210 Mannschaften  
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

# adidas Power Soccer 2



Die fünf Kameraperspektiven sind allesamt ungünstig gewählt

**info**

In den Optionen darf zwischen dem Arcade- und Simulations-Modus gewählt werden – groß ist der Unterschied allerdings nicht. Ebenfalls zur Auswahl stehen verschiedene Witterungsbedingungen und unterschiedlich strenge Schiedsrichter. Die ersten Ligen aus Deutschland, England, Frankreich, Italien und Spanien sind auf dem Stand der Saison 1996/97 inklusive einiger zum damaligen Zeitpunkt aufstiegsambitionierter Zweitligamannschaften (z. B. Kaiserslautern und Wolfsburg) spielbar.

**Gameplay:** Aufgrund der unpräzisen Steuerung und den ungünstigen Kameraperspektiven will kaum Spielspaß aufkommen. Der Spagat zwischen Action und Realismus ist größtenteils mißlungen.

**Präsentation:** Die Polygon-Kicker sind extrem kantig gestaltet und nur mäßig animiert. Bis auf den Kommentar von Marcel Reif ist auch die Soundkulisse zu schwach für eine echte Stadion-Atmosphäre ausgefallen.

**Memory-Card:** Ein Turnier belegt einen Block.



**V**ON M. HÄNTSCH  
 or knapp zwei Jahren war *adidas Power Soccer* eine der ersten gelungenen 32-Bit-Fußballsimulationen und verkaufte sich, nicht zuletzt auch wegen der Lizenz, ausgezeichnet. Die offizielle Fortsetzung sieht sich nun aber starker Konkurrenz durch Konamis *ISS*-Reihe und EAs *FIFA 98* gegenüber, was eine Generalüberholung des Spiels unvermeidbar machte. Mit Ruhm bekleckert hat sich dabei allerdings niemand – speziell im spielerischen Bereich ist vieles beim alten geblieben und einiges auch schwächer ausgefallen. Die Laufwege der Spieler lassen sich nicht präzise genug kontrollieren, so daß man oft schon in einen Gegner hineingerannt ist, bevor man auf dessen Angriff reagieren konnte. Als besonders ungünstig erweisen sich dabei die fünf anwählbaren Kameraperspektiven, von denen tatsächlich keine einen optimalen Überblick bietet. In der standardmäßigen Seitenansicht beispielsweise, erscheint das Tor erst auf dem Bildschirm, nachdem man in den Fünfmeter-Raum eingedrungen ist und sich der Keeper bereits auf



SAISON	TAG P - A					STATISTIK				
	Pkt	S	U	N	G+	G-	GD			
7 Bayern München	14	4	2	3	21	18	3			
8 VfB Stuttgart	14	4	2	3	17	19	-2			
9 1. FC Köln	13	4	1	4	20	20	0			
10 Fortuna Düsseldorf	12	3	3	3	20	17	3			
11 Borussia Dortmund	12	3	3	3	13	13	0			
12 Mönchengladbach	11	3	2	4	21	21	0			
13 Schalke 04	11	3	2	4	19	21	-2			
14 MSV Duisburg	9	1	6	2	25	26	0			
15 Werder Bremen	9	3	0	6	20	20	0			
16 FC St. Pauli	9	2	3	4	15	18	-3			
17 Hansa Rostock	9	3	0	6	15	22	-7			
18 Karlsruher SC	8	2	5	5	12	21	-9			
19 SC Freiburg	7	2	1	6	9	16	-7			
20 VfL Wolfsburg	7	2	1	6	14	22	-8			

Press **o** or **START** to continue

Die erste Bundesliga setzt sich kurioserweise aus 20 Mannschaften zusammen

das runde Leder stürzt. Die anderen Blickwinkel sind entweder vollkommen verwirrend (virtuelle Kamera, Panorama) oder auf die Schädeldecken der Spieler fokussiert (Vogelperspektive, Nahansicht). In diesem Fall geht die Beschränkung auf wenige Kameraperspektiven voll nach hinten los, denn wenigstens eine brauchbare sollte schon dabei sein. Ein weiterer Schwachpunkt ist das

realitätsferne Spielgeschehen. Nicht nur die unnatürlich abgehackten Bewegungsabläufe der Kicker, auch deren kuriose Aktionen auf dem Platz sorgen beim Betrachter für ungewollte Erheiterung. Nicht selten werden ganze Abwehrreihen umgeschossen, um den Weg zum Tor freizumachen und auch die eigenen Mitspieler zur Zielscheibe schmerzhafter Gewaltschüsse gemacht.

Wirklich gelungen ist eigentlich nur das Rahmenprogramm, mit den Original-Spielern von 56 National- und 125 Vereinsmannschaften, den zahlreichen Spielmodi (Turnier, Meisterschafts- und Weltcup-Modus) sowie dem Live-Kommentar vom Fußball-Philosophen Marcel Reif (variantenarm, aber erträglich). Vergleiche mit *adidas Power Soccer 2* mit der oben genannten Konkurrenz, bleibt ein fader Nachgeschmack – spielerisch und grafisch nicht auf der Höhe der Zeit. ■

**XL-Wertung**

**65%**







Hersteller: Sony      Entwickler: The Bitmap Brothers      **Strategie (Echtzeit)**  
 Spieler: 1-2 (Link-Kabel)      Level: 5 à 4  
 Preis: ca. DM 100      Erhältlich: im Handel

# Z



**info**

Die Erwartungen an Z waren hochgesteckt, schließlich zeichnen die berühmten Bitmap Brothers für die Programmierung verantwortlich. Schon auf dem Amiga konnten sie mit so phantastischen Titeln wie *Xenon* (Shoot 'em Up, Bild), *Speedball* (Sci-Fi-Sport) und *Gods* (Action/J&R) brillieren.



**Gameplay:** Wie in *Command&Conquer* klickt man Einheiten an oder umrahmt sie, um diese dann gegen den Opponenten zu schicken. Das Spiel entscheidet sich praktisch in den ersten 30 Sekunden. Werden nicht sofort genügend Gebiete erobert, bleibt kaum noch eine Chance. Per Link-Kabel können zwei Hobby-Generäle (auch mit Maus) gegeneinander antreten.

**Präsentation:** Obwohl die Renderszenen vom PC heruntergerechnet worden sind, wirken sie noch ausreichend gut, sind humorvoll und anständig synchronisiert. Die Sprachausgabe ist besser als die Übersetzung.

**Speicheroptionen:** Nach jedem Level erhält man ein Paßwort.



Mehrere rote Einheiten (leichte Panzer und Jeeps) versuchen, eine blaue Produktionsstätte samt Gebietsflagge einzunehmen; die Chancen stehen gut. Man beachte die Übersetzung ganz oben

**D**VON M. FELDMANN  
 Der große Bruder *Command&Conquer* öffnet auch anderen Echtzeitstrategiespielen den Weg in die Wohnstuben. Z ist ebenfalls ein PC-Game, das nun von Krisalis auf die PSX portiert wurde.

Die Einstimmung auf das Spiel ist gelungen. Sehr gut animierte und humoristische Rendersequenzen machen den Spieler mit zwei sympathischen Robotern bekannt. Nach moderaten Ladezeiten geht es dann sofort zur Sache: Zwei Parteien müssen eine Handvoll Arealen unter ihre Kontrolle bringen. In jedem Gebiet befinden sich unterschiedliche Gebäude, z. B. Radarstationen, Fabriken oder Reparaturwerkstätten. Je mehr Gebiete man kontrolliert, indem man die darin befindliche Flagge beschützt, desto besser und schneller arbeiten die Gebäude. Um den Gegner auszuschalten und eigene Arealen zu verteidigen, stehen verschiedene Arten von Robotern, Fahrzeugen und Geschützen zur Verfügung.

Die Steuerung ist simpel und kommt im Prinzip mit zwei Buttons aus, was auch der Maussteuerung entgegenkommt. Allerdings ist Z ein sehr hektisches Spiel. Man darf praktisch keine Pause machen, sondern muß ständig über den Screen scrollen, um nach dem Rechten zu sehen und den Nachschub zu verteilen. Schon eine einzige unachtsame Minute kann wertvolle Gebiete kosten, die dann unter Umständen nicht wieder zu er-

obern sind. Dementsprechend eignet sich Z nur für Freunde von *Command&Conquer*, *Warcraft* und Co., denen es bei den genannten Spielen noch zu langsam vorangeht. Wer keinen Wert auf

Streß und Hektik legt, sollte die Finger von Z lassen. Hat man sich aber mit dem Game angefreundet, kann man durchaus einige kurzweilige Stunden damit verbringen.

Im Gegensatz zum Vorspann und den Zwischensequenzen, ist die Spielgrafik etwas lang-

weilig geraten. Die fünf verschiedenen Landschaften sind recht eintönig, und auch die Figuren können trotz ihrer 2000 Animationsphasen nicht begeistern.

Für die Ohren wird einiges geboten, denn die musikalische Untermauerung der Kriegsspielerei ist okay, und die Sprachsamples wurden gut gesprochen. Allerdings werden diese durch häufige Wiederholung nicht origineller.

Alles in allem ist Z zwar ein ordentlich programmiertes und mit vielen netten Details versehenes Echtzeitstrategiespiel, das aber zwei Jahre zu spät kommt. Mit *C&C 2* und *Warcraft 2* ist das Genre schon in neue Dimensionen vorgestoßen, die Z leider nicht ganz erreicht. ■



Hier kämpfen verschiedene Bodentruppen gegeneinander. Die Roten schießen mit Raketen



**XL-Wertung**

**70%**



# Felony 11-79



Der japanische Original-Titel dieses Action-Rennspiels lautet: *Runabout*

Auch das bringt viele wertvolle Punkte: Mit Vollgas auf ein Stauende aufzufahren, daß nur so die Fetzen fliegen. Aber Vorsicht! Am oberen Bildschirmrand tickt die Uhr unaufhörlich

**E**VON S. ALTER  
 In neuer Trend macht sich langsam aber sicher in der Videospiel-Szene breit. Immer mehr Programmierer sprechen die Schatenseiten der Videospiele an. Gemeint sind nicht die indizierten Titel, in denen Blut fließt, sondern die, in denen Konsolenbesitzer nach Herzenslust kriminell werden oder blinder Zerstörungswut Luft machen können. ‚Schlag zu‘, lautet das Motto von GT Interactives *Trash It*, in dem mittels eines Hammers alle erdenklichen Feststoffe zu Staub verarbeitet werden können. *Grand Theft Auto* bietet dagegen die Gelegenheit, sich in kriminellen Kreisen mit Mord, Drogenhandel oder ähnlichem einen Namen zu machen.

*Felony*, was übersetzt Verbrechen bedeutet, übernimmt Eigenschaften von beiden eben genannten Titeln. Die Order lautet beispielsweise, eine Limousine zu zerstören, um den ‚Goldenen Flügel‘ zu stehlen. Nach der Wahl eines Fahrzeuges, die Palette reicht hier vom Panzer über einen BMW bis hin zur Vespa, kann sich der Spieler an die Erledigung seiner Mission machen. Auf dem Weg zum Ziel finden sich detailliert dargestellte Polizeiautos, Cafés, gläserne Einkaufszentren, Telefonzellen und vieles mehr. Dies dient in *Felony* nicht als nette Kulisse, sondern ist vielmehr dazu bestimmt, gnadenlos zerstört zu werden. Je mehr Glas klirrt, Autos zerbeult werden oder Mobiliar zu Bruch geht, um so mehr Punkte springen am Ende für den Spieler raus.

Wichtig ist nur, den Auftrag innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits zu erledigen und darauf zu achten, daß das eigene Gefährt nicht in Flammen aufgeht. Letzteres ist eigentlich nur schwer er-

reichbar, denn die gut steuerbaren Fahrzeuge halten einiges aus. Zwar sind sie allesamt unterschiedlich empfindlich und mit eigenen Eigenschaften ausgestattet, doch diese haben mit der Realität nicht viel gemein. Das ist auch gut so, denn so macht es einen Riesenspaß, all das Zerstörbare, Abkürzungen und Geheimwege in *Felony*s dreidimensionaler Umgebung zu entdecken, um anschließend eine superschnelle Runde im Time Trial zu drehen.



Tolles Spiel, könnte man jetzt meinen, wäre da nicht der berühmte Haken, der leider auch diesem Titel anhaftet. Die kleinen Patzer bei der grafischen Darstellung sind im Hinblick auf den Spielspaß sicher noch zu verzeihen – nicht aber, daß es in diesem Spiel nur drei Strecken gibt. Zu schnell findet der Spielspaß ein jähes Ende und läßt den Spieler mit enttäuschter Miene zurück. Schade eigentlich, aber vielleicht macht ASCII aus diesem wirklich guten Ansatz ja mehr und entwickelt einen zweiten Teil mit weiteren Strecken und Missionen. ■

Info

**ACHTUNG!**  
 Die Bewegungen und Aktionen der Autos in diesem Spiel passieren ausschließlich in einer virtuellen Umgebung. Versuchen Sie unter keinen Umständen, diese Manöver in der Realität auszuführen. Sie sind sehr gefährlich und können Körperverletzungen zur Folge haben.

Grundsätzlich stehen zum Spielanfang vier Kfz zur Wahl. Nach Erfüllung jeder der drei Missionen gibt es zur Belohnung zwei zusätzliche Fahrzeuge. Zwölf weitere Gefährte lassen sich durch viele Schadenspunkte einheimsen.

**Gameplay:** Der Spaß steht bei *Felony* an erster Stelle, auch die Spielbarkeit kann sich sehen lassen, aber das Game ist leider um einige Strecken zu kurz geraten.

**Präsentation:** An vielen Stellen treten zwar Grafikfehler auf, jedoch sind die für den Ablauf unerheblich. Außerdem bietet der fetzige Rocksound einen soliden Ausgleich für die kleinen Mängel.

**Memory-Card:** Ein Spielstand kann auf einem Block gespeichert werden.

**XL-Wertung 70%**

test playstation



Hersteller: EA/Dreamworks    Entwickler: NeverhoOd    **Jump&Run**  
 Spieler: 1    Level: über 100  
 Preis: ca. DM 100    Erhältlich: Anfang Februar

# Skull-monkeys



Skullmonkeys Intro sowie die Zwischensequenzen sind wirklich sehenswert

**Info**

Skullmonkeys ist eines der ersten Projekte von NeverhoOd. Sicher wurde mit diesem Game noch kein Glanzstück abgeliefert, dennoch sollte man die Jungs im Auge behalten.

**Gameplay:** Das Spiel bietet abwechslungsreiche Welten mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Die immer gleichen Gegner langweilen auf Dauer ein wenig.

**Präsentation:** Gegen das hervorragend gemachte Intro verblaßt das eigentliche Spiel doch um einiges.

**Memory-Card:** Für jede Welt gibt es einPaßwort.



Klaymans Hauptbeschäftigung besteht in allen 21 Welten darin, Knete einzusammeln – so wie es die meisten Menschen tun. Der Unterschied ist, daß es in der Realität dafür kein Extraleben gibt

**D**VON S. ALTER  
 Doug TenApel, ehemalig Shiny Entertainment und Erfinder von *Earthworm Jim*, hat wieder zugeschlagen. Zusammen mit den Grafikern seiner neuen Firma NeverhoOd packte er diesmal virtuelle Knete aus und schuf daraus Klayman, dessen Silhouette der von Jim nicht unähnlich ist. Wer jedoch bei Knetmännchen an „niedlich“ denkt, liegt völlig falsch. In einer Welt, die stark an *Oddworld* erinnert, trifft die Figur auf die Skullmonkeys, zu deutsch: Totenkopf-Affen, und die lauern an allen Ecken und Enden, um den Eindringling ins Reich der ihrigen zu befördern.

Der Held kann seinerseits die wild gewordenen Affen auf seinem zweidimensionalen Weg mittels eines gezielten Sprungs auf deren Köpfe ins Jenseits schicken. Hinter manchem Stein findet sich auch eine durchschlagskräftige Waffe, die sich allerdings schon nach drei Schüssen wieder in Nichts auflöst. Im Großen und Ganzen ist Klayman auf seine akrobatischen Künste angewiesen, um die affigen Gegner unter die Erde zu bringen. Ansonsten ist der Held damit beschäftigt, bunte

Kugeln aus Knete einzusammeln, für 100 gibt es nach Jump&Run-üblicher Manier ein wertvolles Extraleben.

Skullmonkeys überrascht durch sein außergewöhnlich cooles, leicht futuristisch angehauchtes Design. Wie schon erwähnt, erinnern die 21 dreidimensionalen Fantasywelten stark an *Oddworld*. Doch abgekupfert wurde wohl kaum, denn beide Spiele wurden in etwa zeitgleich entwickelt. Außerdem wirkt Skullmonkeys grafisch eher wie ein Vorentwurf zu *Oddworld*, dessen Renderings einfach brillant sind. Das Game aus der NeverhoOd-Spieleschmiede glänzt dagegen mit einem superoriginellen und witzigen Intro im Knetmännchen-Stil, das im Spiel durch etliche Zwischensequenzen fortgeführt wird.

Fans von Plattformspielen werden mit Sicherheit ihre Freude am schwarzhumorigen Skullmonkeys haben, denn allzu viel Futter bietet der Markt in diesem Genre ja leider nicht. Die Steuerung sowie die Kollisionsabfragen sind okay. Zudem sind die 21 Welten in über 100 Level unterteilt, in denen sich Klayman entweder hüpfend in schwindelerregende Höhen bewegt, oder horizontal über Stock und Stein hopsen muß.

Doch eines ist wirklich schade, die Gegner bestehen ausschließlich aus verschiedenen Arten von Affen und sind auch nicht mit Intelligenz ausgestattet, so daß diesbezüglich bei manchem Langeweile aufkommen wird. Wer Jump&Run-Erstkonsument ist, dem stehen allerdings einige sehr viel bessere Titel zur Auswahl. ■



**XL-Wertung**

**75%**



# Maximum Force

**L**VON T. PARTETZKE  
 ightgun-Spiele erfreuen sich steigender Beliebtheit. Obwohl die Idee, mit einer Plastikkanone auf Bösewichte, die sich vor stehenden Backgrounds bewegen, zu schießen, nicht gerade innovativ ist, finden gut gemachte Genrevertreter oft eine große Fangemeinde. Mit der Arcade-Umsetzung *Maximum Force* will nun auch GT Interactive davon profitieren. Und auf den er-

sten Blick sieht das Spiel nicht schlecht aus. Die Halunken sind schön animiert, und jeder Level wird durch eine rasante FMV-Sequenz eingeleitet. Doch bald erkennt man die Schwächen: Die drei Level sehen sich stellenweise zum Verwechseln ähnlich, die Gegner wiederholen sich ständig, und nach einer Viertel Stunde haben geübte Spieler alles durchgezockt. Für die Spielhalle mag dies ja gerechtfertigt sein, aber wer ca. 100 DM aufwenden muß, kann weitaus mehr erwarten. GT Interactive hätte sich ein Beispiel an Namco nehmen sollen, die der PSX-Version von *Time Crisis* (vgl. XL 9/97) eine weitere Episode spendierten. Wegen dieser Patzer ist *Maximum Force* selbst hartgesottenen Ballerfreaks nicht zu empfehlen. ■



Wer auf die Dame schießt, läßt sich schöne Stunden entgehen



Einige Gegner treffen fast nie. Kein Wunder, mit einem Fadenkreuz vor den Augen

**Info**

*Maximum Force* unterstützt das Analogpad. Auch eine Saturn-Version wurde angedorht. Der Veröffentlichungstermin ist noch nicht bekannt.

**Gameplay:** Drei Level, die sich dermaßen ähneln, sind zu wenig. Obwohl der Schwierigkeitsgrad einstellbar ist, gibt es von Langzeitmotivation keine Spur. Abgesehen davon ist *Maximum Force* nur eine 08/15-Ballerei ohne besondere Höhepunkte.

**Präsentation:** Die FMVs können sich sehen lassen, doch es wird zu wenig Abwechslung geboten. Auch die Musik ist passend gewählt, denn sie klingt wie aus einem billigen Actionfilm.

**Memory-Card:** Man kann keine Spielstände sichern.

**XL-Wertung 50%**

Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht Fax 05621 / 5834

NEU...NEU...ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN + KONSOLEN...NEU...NEU

**NINTENDO 64 DM 299,-** **PLAYSTATION DM 289, Multinorm - Konsole DM 349,-**

- Midway Kong Racing
- Midway Lamborghini 64
- Midway Wayne Gretzky Hockey 98
- Midway Madden 64
- Midway Robotron 64
- Midway San Francisco Rush
- Midway Mythologies
- Midway MISSION IMPOSSIBLE
- Midway Zelda 64
- Midway Hero Fighters Assault
- Midway WCW vs. NWO: World Tour
- Midway Wheel of Fortune



Chip mit Einbauanleitung 19,-  
 PSX - Multinorm Umbau 69,-  
 RGB - Kabel 19,-

JOYPAD, farbig, wie orig. z.B rot, grün, transp. DM 29,-  
**Alle PSX - Spiele lieferbar!!**

- PSX - NEWS: Air Race, Arc of Time, Auto Desiro, Nemets Fluch 2, Brecken Hellix, Bus Riders, Caesars Palace, Critical Dep't, Deadly Sins, Fido 99, GTA, NEAR 99, Pac Soccer, Powersoccer 2, Rock'n Roll Racer 99, WCW 2

- Memory Card DM 29,-
- Multi Adapter DM 39,-
- Joypad, farbig DM 59,-
- Joypadverlängerung DM 19,-
- Game Killer DM 89,-
- 3 Lenkrad + Pedale DM 139,-
- UMBLE Pack DM 49,-
- UMBLE + Memory DM 59,-

**ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN + KONSOLEN**  
 PSX SNES PSX  
 SATURN SATURN SATURN  
 MEGA DRIVE MEGA DRIVE MEGA DRIVE  
**Low Budget Sonderangebote**  
 Konsolen ab DM 169,-  
 Spiele ab DM 20,-

**VERSAND - HOTLINE:**  
 05621 / 71944

**BEIN SIDEN**

HOME ENTERTAINMENT



Hersteller: LucasArts    Entwickler: LucasArts    **Beat 'em Up**  
 Spieler: 1-2 (simultan)    Level: 8 + 5 Kämpfer  
 Preis: ca. DM 120    Erhältlich: als Import (US)

# Star Wars – Masters of Teräs Käsi



Da fuchelt man wie wild mit seinem Lichtschwert, und Darth guckt nur gelassen in der Gegend herum. Der untere Balken ist übrigens für die Super-Special-Energie



Dies ist einer der Super-Specials. Oben links fliegt der Gegner durch die Luft



▲ ausgeführt werden. Doch die restlichen Moves sind zum größten Teil ziemlich einfach zu handhaben. Auch an Super-Specials haben die Programmierer gedacht. Leider kann man sie nicht abblocken, was vor allem bei Kämpfen mit einem menschlichen Gegenüber auf Dauer zu Frustrationen führen kann. Überhaupt scheint LucasArts mehr Wert auf das Drumherum als auf gute Spielbarkeit gelegt zu haben, denn die Kämpfer agieren träge und sind schlecht animiert, und so spektakuläre Moves und ausgefeilte Combos wie in *Tekken 2* sucht man vergebens. Der Spieler kommt auch selten dazu, diese auszuführen, da der Computer jederzeit Combo-Breaker anbringen kann, selbst dann, wenn die ersten Schläge getroffen haben. Wären die Gegner etwas fairer und der Spielablauf flüssiger, hätte *Star Wars – Masters of Teräs Käsi* durchaus ein gutes Spiel werden können, denn sowohl die Grafik als auch der Sound sind wahrlich nicht schlecht und bringen die *Star Wars*-Atmosphäre gut herüber. ■

**Info**

Wenn man mit Luke auf der normalen Schwierigkeitsstufe alle Gegner besiegt, ohne ein Continue zu verlieren, kann man fortan Darth Vader anwählen.

**Gameplay:** Durch die vielfältigen Spielmodi (Arcade-, Versus-, Survival-, Team- und Practice-Modus) ist zunächst für Kurzweil gesorgt. Dennoch ist der Spielablauf nicht ausgereift genug. Außerdem gibt es zu wenig Abwechslung innerhalb der Move-Paletten für jeden Kämpfer.

**Präsentation:** Schöne Hintergründe und Lichteffekte machen die Grafik stimmungsvoll, doch die Animationen sind recht spärlich ausgefallen. Zur Begleitung hört man bekannte *Star Wars*-Melodien.

**Memory-Card:** Ein Spielstand benötigt einen Speicherplatz.

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 0 40/40 9179

**L**VON T. PARTETZKE  
 LucasArts hat schon in der Vergangenheit bewiesen, daß sie durchaus gute Spiele fabrizieren kann – nicht nur für *Krieg der Sterne*-Fans waren ihre Titel interessant. Mit *Star Wars – Masters of Teräs Käsi* wagt sie sich nun erstmals an ein Prügelspiel. Anhänger der Trilogie werden bei der Kämpferauswahl sofort alte Bekannte wiedererkennen. Insgesamt acht Recken warten nur darauf, sich gegenseitig die Nasen weizuklopfen. Um dem Spiel ein wenig Frische zu verleihen, findet sich unter ihnen auch ein neues Gesicht: Arden Lyn wurde vom Imperium beauftragt, die Rebellen auszuschalten und ist Meisterin des Teräs Käsi, einer uralten und fast vergessenen Kampfkunst.

Sämtliche Akteure verfügen über ihre aus den Filmen bekannten Hieb-, Stich- und Schußwaffen, die sie im Kampf einsetzen können. Wer will, steckt die Waffe einfach auf Tastendruck weg und bearbeitet sein Gegenüber mit Schlägen und Tritten im *Tekken*-Stil, wobei sogar die Tastenbelegung mit je zwei Schlag- und Tritt-Buttons identisch ist. Natürlich beherrschen die Kämpfer auch einige Special-Moves. Manche von ihnen kann man nur ausführen, wenn die Waffe gezogen ist, andere wiederum nur ohne. Eine weitere taktische Note kommt durch die Möglichkeit, in den Hintergrund ausweichen zu können, hinzu. Des weiteren kann eine Runde frühzeitig durch ein Ring-Out beendet werden. Jeder Recke verfügt über zwei Standardwürfe, die aber schwierig anzubringen sind, da sie durch das Drücken von zwei sich gegenüberliegenden Tasten (z. B. **✖** und

test  
playstation

**XL-Wertung**

**65%**



# Arc of Time

**A**VON M. FELDMANN  
 Adventures gehören zu einer ganz besonderen Art von Spielen. Meist müssen zahlreiche Gegenstände eingesammelt und miteinander kombiniert sowie Dutzende Personen befragt werden. Wichtig ist weniger das Gameplay als die Story – so auch bei *Arc of Time*. Das Benutzermenü enthält lediglich die gehorteten Habseligkeiten des Protagonisten. Wenn Personen etwas zu sagen haben, tauchen automatisch mögliche Fragen auf. An vielen Orten dieser Welt erfährt man von ihnen Bruchstücke der geheimnisvollen Geschichte um das versunkene Atlantis.



Sobald eine Person zum Gespräch bereit ist, erscheinen im Fenster mögliche Fragen



Die gerenderte Spielgrafik ist zwar zweckmäßig und sieht (z. B. bei metallischen Flächen) recht gut aus, verbreitet aber lange nicht den Charme gut gezeichneter Hintergründe. Zuviel Technik kann auch schaden. Dafür können die Zwischensequenzen durchaus gefallen. Die Sprachausgabe während des Spiels erfolgt in Englisch, kann aber mit verschiedenen Untertiteln (natürlich auch in Deutsch) ergänzt werden.

Adventure-Fans bekommen mit *Arc of Time* eine interessante, mystische Geschichte mit netten Rätseln. Genre-Fremden hat dieses Spiel dagegen nicht sehr viel zu bieten, dafür fehlen Abwechslung und Innovation. ■

info

Atlantis ist laut Platon vor 100.000 Jahren versunken – allerdings hat er sich (bekanntermaßen) um eine Stelle verrecknet. Die Lage der geheimnisvollen Insel wird im Mittelmeer, im Atlantik oder der Karibik angenommen. Ob man jemals Beweise findet, bleibt fraglich.

**Gameplay:** Standardgrafik-Adventure mit Fragen, Sammeln und Kombinieren. Es wird zwar nichts Neues geboten, dafür ist die Story interessant.

**Präsentation:** Die Rendersequenzen sind, genau wie die Sprachausgabe, sehr aufwendig produziert. Die Sprachqualität der Untertitel ist ebenfalls gut. Nur die Spielgrafik ist insgesamt zu langweilig.

**Memory-Card:** Ein Block wird benötigt, um abzuspeichern.

XL-Wertung

75%

## Komplettpreisliste anfordern Laden:

Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr

### Playstation

Ace Combat 2	89 DM
Agent Armstrong	89 DM
Baphomets Fluch 2	89 DM
Bust-A-Move 3	79 DM
Command & Conquer 2	99 DM
Crash Bandicoot 2	89 DM
Final Fantasy VII	109 DM
Frogger	89 DM
Hercules	89 DM
MDK	89 DM
Monster Trucks	89 DM
Moto Racer	89 DM
Nightmare Creatures UB	111 DM
Pandemonium 2	85 DM
Resident Evil DC	89 DM
Streetfighter Ex Plus Alpha	89 DM
Time Crisis & GunCon	139 DM
Toys Touring Car	95 DM
Tomb Raider 2	95 DM
V-Rally	79 DM
Vergessene Welt - Lost World	89 DM
Warcraft 2	89 DM
Wing Commander IV	89 DM

Playstation  
 Platinum Serie  
 45 DM

Angebot:

Fantastic Four 49DM

Versandkosten: DM 10 pauschal UPS+3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM.

Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

# 0621-5296265

Schützenstraße 20  
 67061 Ludwigshafen

**GAMES ISLAND**  
 Hauptstr. 5

67433 Neustadt/Wstr.

### Nintendo 64

Grundgerät	299 DM
Blade Corps	109 DM
Bombemen 64	89 DM
Cameleon Twief	139 DM
Diddy Kong Racing	89 DM
Extreme - G	139 DM
International Superstar Soccer	139 DM
Lamborghini 64	139 DM
Lufit Wars - Starfox 64	109 DM
Mischief Makers	89 DM
Turok - Dinosaur Hunter DV	129 DM
Turok - Dinosaur Hunter UK	129 DM
Wave Race	109 DM
Wayne Gretzky Hockey	129 DM

Wir führen auch:

Saturn, SNES, Gameboy

Händleranfragen  
 erwünscht!

Fax.: 0621-5296387

Nutzen Sie unseren kostenlosen Vorbestellservice für  
 noch nicht (\*) erschienene Spiele  
 Besuchen Sie unsere Ladenlokale in  
 Neustadt a. d. Wstr. Hauptstr. 5 Fußgängerzone  
 Ludwigshafen Schützenstr. 20

Spiel des Monats  
**Command & Conquer**  
 Alarmstufe Rot  
 incl Maus  
 150 DM

Justiert pack e  
 Memorycard  
 50 DM



# Auto Destruct



Der hat sich wohl vor meiner Rakete erschreckt und ist gleich abgestürzt



test playstation

**Info**

*Auto Destruct* unterstützt das Analogpad und das neGcon. Vor allem bei letzterem ist das Handling um einiges besser als mit dem Standard-Controller.

**Gameplay:** Die schwammige Steuerung bedarf einiger Gewöhnung und macht viele Missionen unnötig schwierig. Durch fehlende Innovationen wird *Auto Destruct* schnell langweilig.

**Präsentation:** Da man nur durch Großstädte fährt, wirkt die Grafik auf Dauer recht eintönig. Dennoch wurden die Level aufwendig gestaltet. Die Techno-Musik ist aber bestenfalls Mittelmaß.

**Memory-Card:** Nach jeder Mission kann der Spielstand auf einem Block gespeichert werden. Zudem gibt es Paßwörter.



Die Explosionen sehen wirklich fein aus und werden akustisch mit dem passenden Knall untermalt. Links auf dem Radar zeigt der grüne Pfeil das nächste Ziel, der rote Pfeil den nächsten Gegner an

**E**VON T. PARTETZKE  
 in Spiel, bei dem man kreuz und quer durch Großstädte heizen, feindliche Fahrzeuge und Fluggefährte abschießen und dabei auch noch Passanten überfahren kann, das hört sich interessant an. Und welch ein Glück: In *Auto Destruct* kann man genau diese Sachen machen. Aber das Spiel bietet noch mehr: Der Spieler steigt in sein futuristisch aussehendes Auto und muß in vier Städten diverse Missionen erfüllen. Dazu gehören zum Beispiel das Auflesen von Personen, die dann zu bestimmten Orten befördert werden müssen, oder das Einsammeln verschiedener Objekte. Dabei sollte natürlich nicht vergessen werden, die Widersacher aus dem Weg zu räumen, wofür dem Spieler eine Vielzahl von unterschiedlich starken Waffen zur Verfügung steht, die er aber erst einmal finden muß und nach jeder Mission wieder verliert. Zudem ist die Munition begrenzt, so daß vor allem in späteren Levels sparsam damit umgegangen werden sollte. Während man durch die Stadt fährt, erzählt eine zarte Frauenstimme, was als nächstes zu tun ist. An Tankstellen kann der Wagen repariert und Sprit nachgefüllt werden. Später im Spiel gibt es auch neue Reifen und bessere Motoren zu erstehen. Unten links auf dem Bildschirm wird ein Radarschirm eingeblendet, auf dem Pfeile das nächste Ziel sowie die Position der Gegner anzeigen – allerdings nicht immer, so daß man ab und zu völlig ziellos durch die Gegend gurkt.

Die Steuerung ist etwas schwammig und bedarf einiger Gewöhnung. Das macht es schwierig,



gegnerischen Geschossen auszuweichen. Auch Verfolgungsjagden sind meist alles andere als ein Kinderspiel, da es Verkehrsteilnehmer gibt, die dem Spieler gnadenlos die Vorfahrt nehmen und ihn rammen, obwohl in der Produktinformation von Electronic Arts „Die Computer-Intelligenz sorgt für realitätsnahen Verkehr“ steht. Aber vielleicht wird in der Zukunft ja so Auto gefahren.

Bei der Grafik gibt es nicht viel zu beanstanden. Die Städte bieten viele Details, und die Explosionen können sich sehen lassen. Allerdings sind die Aufträge meist sehr lang, und da sich der Inhalt der Missionen ständig wiederholt und man in einer Stadt gut ein Dutzend von diesen erfüllen muß, kommt schnell Langeweile auf. Aus dieser Idee hätte mehr gemacht werden können. ■



**XL-Wertung**

**65%**

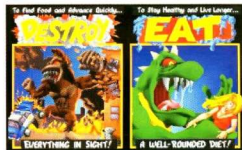


**Action** Hersteller: GT Interactive Entwickler: Game Refuge  
 Spieler: 1-3 (simultan) Level: 130 + Bonus  
 Preis: ca. DM 90 Erhältlich: im Handel

# Rampage World Tour

**S**M. FELDMANN  
 Schon am Automaten und auch diversen Heimcomputern begeisterte ein außergewöhnliches Spiel die Massen: *Rampage*. Ausnahmsweise kämpft man dabei einmal nicht gegen böse Monster und Mutanten, sondern spielt sie selbst. Nach bester Godzilla- und King-Kong-Manier gilt es, Städte fürs Punktekonto einzuebnen. Schlagen, Treten, Spucken und Fressen sind legitime Mittel, um die Bevölkerung zu dezimieren und die Behausungen zu vernichten.

Superwitzige Animationen geben dem Spiel eine ganz eigene, makabre Note. Endlich kann man sich einmal richtig auslassen, schließlich gibt es für eine Kompletterstörung Extrapunkte.



Diese beiden Plakate sagen wohl alles, was man wissen muß!



In zerschlagenen Scheiben findet man häufig Extras, die Energie oder mehr Kraft spenden

Die Steuerung ist simpel, und auch das einfache Spielprinzip verlangt dem Spieler keine große Denkleistung ab. In *RWT* geht es lediglich um Spaß – mit bis zu drei Spielern. Allerdings verliert das Game schnell an Reiz. Schon in den 80ern war *Rampage* nach ein paar Wochen/Monaten wieder out, aber für diese Zeit hebt es wirklich das Lebensgefühl (und baut Aggressionen ab). ■

**XL-Wertung 75%**

**Info**

*Godzilla* wird momentan von Roland Emmerich verfilmt. Die Fangemeinde kann also auf tolle Special-FX hoffen, muß aber wahrscheinlich auf eine schlüssige Story verzichten.

**Gameplay:** Spiele dieser Art hat es lange nicht gegeben: Sinnlos fressen, zerstören, prügeln und Spaß haben. *Rampage* kann zwar nur kurzfristig Motivieren, dafür aber stark.

**Präsentation:** Klasse gezeichnete Zwischenbilder, Unmengen superwitziger Animationen, unterhaltsame Musik und gute Sprachausgabe: top!

**Memory-Card:** Wie üblich hält ein Block für alle relevanten Daten her.

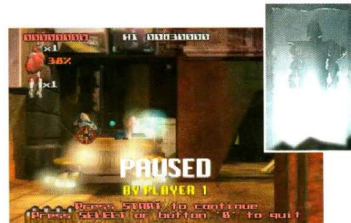
**Saturn-Speicher:** Eine SAT-Version lag nicht vor.

**Shoot 'em Up** Hersteller: FunSoft Entwickler: Gremlin Int.  
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 4 (14 Stages)  
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

# Judge Dredd

**W**VON T. HELLWIG  
 Wenn's im Kino fetzt und kracht, sich Action-Film-Spezies wie Arnold oder Sly einmal wieder so richtig ins Zeug legen, dann blitzen die Augen der Programmierer. Hach, wie schön, da bekommt man eine mehr oder minder komplette Story geliefert, und alles, was noch zu tun ist, beschränkt sich auf Lizenzverhandlungen und ein wenig Rendern, Leveldesignen etc. Mit dem fertigen Produkt kann die Videospielemeinde dann häufig nicht viel anfangen – meist sind Filmumsetzungen im Bereich der Mittelklasse und darunter anzutreffen.

*Judge Dredd* (das Spiel) hat mit *Judge Dredd* (der Film) lediglich die Rahmenhandlung gemein, in der es um den knallharten Cop Dredd geht, der gleichzeitig Richter und Vollstrecker ist. FMV-Sequenzen erzählen vor und nach einem Level in englischer Sprache die (belanglose) Geschichte. In den 14 kurzen Abschnitten hat man es dann über ein schlecht positionierbares Fadenkreuz (oder eine Lightgun) mit penetrant zahlreich auftauchenden Feinden und Maschinengewehren zu



Auch nach längerem Suchen ließ sich beim besten Willen kein B-Button ausmachen

tun. Das Ziel: alles abknallen, was sich bewegt oder irgendwie zum Zerstören verlockt – nur bitte keine Zivilisten. In dem gnadenlosen Chaos von zielen, ballern, nachladen, zielen, ballern, nachladen usw. bleibt kaum genug Luft, Strategien zu entwickeln oder den „besten Weg“ zu finden.

Gremlins Lightgun-Shooter mangelt es an Innovationen, guter, zielgenauer Steuerung und vor allem an Ausgeglichenheit. Nach dem ersten Durchspielen landet *Judge Dredd* in der verstaubten Ecke der unglücklichen Filmumsetzungen – ein teurer „Spaß!“ ■

**XL-Wertung 50%**



**Info**

In der Ruhe liegt die Kraft. Sogesehen ist *Judge Dredd* reichlich kraftlos, denn das stressige und in den FMV-Sequenzen unnötig brutale Spiel ist nicht nur schnell durchgespielt, es hinterläßt auch eine gewisse Leere.

**Gameplay:** Es gibt einige Konkurrenzprodukte, in denen man weit weniger interaktiv agiert und der Spielspaß viel besser vermittelt wird.

**Präsentation:** Der Ablauf wirkt lieblos programmiert und ist technisch wie grafisch nicht sonderlich aufregend.

**Memory-Card:** Der Spielstand benötigt einen Block.



**Blood Omen –  
Legacy of Kain**

**PAL**

**Energie aufladen:**

Drückt während des laufenden Spiels **↑ → ■ ● ↓ ↵ → ←!**

**Magie auffüllen:**

Drückt während des laufenden Spiels **→ → ■ ● ↓ ↵ → ←!**

**FMV-Sequenzen:**

Drückt während des laufenden Spiels **← → ■ ● ↓ ↵ → ←!**

**Broken Helix**

**PAL**

**Tips:**

• Wenn Jake dreimal von den Überwachungskameras gesehen wurde, dann ist das Spiel vorbei. Am besten bewegt man sich also kriechend in einen neuen Raum.



• Spinnen kann man am besten besiegen, indem man auf sie draufspringt. Auf die gleiche Weise erledigt man die am Boden liegenden Wissenschaftler. Manchmal haben die Wissenschaftler wichtige Gegenstände bei sich, die man durch Drücken von **●** aufnehmen kann.

• Um einen Spielstand zu speichern, muß man im Besitz einer CD sein. Zum Speichern eines neuen Spielstands wählt man die CD aus dem Menü durch das Drücken von **●** aus und gelangt so zum Speichermenü.

• Kameras dürfen auf keinen Fall mit einer Granate oder dem Plasmastrahl vernichtet werden, Fitz würde dies ansonsten registrieren. Zerstört eine Kamera nur mit der Standardmunition!



**Leveltips:**

- Nähert Euch kriechend dem Herrenklo!
- Rechts hinten in der Ecke befindet sich eine Kamera, die Ihr sofort zerstören müßt.
- In der rechten Toilette liegt eine Bombe, die Ihr sofort mit der Zange entschärfen solltet.
- Ihr müßt die Toilette schnell verlassen, denn die Kamera reaktiviert sich nach kurzer Zeit.
- Links neben dem Haupteingang seht Ihr eine Tür, dort ist ein Wissenschaftler, den Ihr ausschalten müßt. Nähert Euch nun kriechend der CD, die über dem Pult hängt!
- Begebt Euch in den gegenüberliegenden Raum!
- Auch dort befindet sich ein Wissenschaftler, den Ihr ruhigstellen müßt. Rechts in der Ecke findet Ihr eine Key-Karte und ein Medikit. Steckt diese Sachen ein!
- Links neben dem Haupteingang gibt es einen Gang mit der Aufschrift „SAT LINK“. Dort ist auch eine Kamera, die Ihr abschließen könnt.
- Ihr kommt zu einem Aufzug, den Ihr benutzen müßt. Nach dem Aussteigen läuft ein kurzer Film ab.
- Betretet den LAP LINK! Streckt die Wissenschaftler nieder und sammelt die Power-ups auf!
- Rechts vom Eingang befinden sich drei Autoguns, die Ihr ausschalten müßt (Level 2).
- Betretet den LAP LINK! Streckt die Wissenschaftler nieder und aktiviert den ROBOT an der Konsole!

14. Geht mit ROBOT zurück in den Hauptraum! Schwebt nun in die SAT LINK AMPLIFIER Nische, um dort Items und die Speicher-CD aufzunehmen!

15. Nun geht es zurück zu Jake.

16. Schwebt bis zu Jake und drückt die Starttaste! Übergebt die Items (**✕** drücken!) Dann übernehmt Ihr Jake, indem Ihr die Tasten **●** + **Select** gleichzeitig drückt.

17. Benutzt danach den Aufzug zu Level eins! Aber Vorsicht, denn die Kameras sind wieder aktiv!

18. Gegenüber des Haupteingangs befindet sich eine blaue Tür, dort müßt Ihr zwischenspeichern. Öffnet die Tür mit der blauen Key-Karte! Eine Kamera bewegt sich im Uhrzeigersinn um den Aufzugsschacht in der Mitte des Raumes. Durch das Speichern habt Ihr nun beliebig viele Versuche.

19. Fahrt nun im Aufzug zum zweiten Level!

20. In diesem Level solltet Ihr fast ausschließlich kriechen, denn mit den Granaten und dem Plasmafeuer lassen sich die Sägeroboter und die auftauchenden fliegenden Geschütze (FGs) am besten vernichten.

21. Kriecht rechts den Aufgang hoch und erledigt dort den Wissenschaftler!

22. Nun geht Ihr in das ROBOT CONTROL CENTER und sammelt die Power-Ups sowie die CD ein. Schaltet den ROBOT ein und speichert ab!

23. Verlaßt das CENTER und geht durch den Nachbarraum hindurch! Nun seht Ihr gegenüberliegend

einen weiteren Raum, in dem Ihr in die rechte Nische schweben solltet.

24. Sammelt die grüne Key-Karte und die Granaten ein! Nun könnt Ihr zu einer grünen Tür schweben und sie mit der Karte öffnen.

25. In der Höhe der Konsolenfront links hinten befindet sich eine Nische, zu der Ihr schweben müßt, um die weiße Key-Karte, Items und weitere Nützlichkeiten aufnehmen zu können.

26. Nun geht es wieder zurück zu Jake, dem Ihr die Items überreicht.

27. Schaltet nun die Levelkarte ein und kriecht in den Raum mit den grünen Türen!

28. Kriecht links an den grünen Türen vorbei zur roten!

29. Links vor der roten Tür könnt Ihr einen Gang sehen, den Ihr herunterkriechen solltet.

30. Die vier angreifenden FGs erledigt Ihr am besten mit einer Granate, denn sie sich alle vor Euch versammelt haben.

31. Biegt nun nach rechts ab und tretet in den COMMUNICATION ROOM ein! Dort erwartet Euch ein weiterer Wissenschaftler und eine CD. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr an dieser Stelle abspeichern.

32. Verlaßt den Raum nach links! Folgt nun dem Hauptgang bis zu der Stelle, an der sich zwei gegenüberliegende Türen befinden!

33. Öffnet die linke Tür und streckt den Wissenschaftler nieder! Links liegt eine rote Key-Karte. Ihr könnt noch mit der netten Dame sprechen und abspeichern.

34. Im Raum auf der anderen Seite erwarten Euch zwei Wissenschaftler. Geht hinauf zur Konsolenfront und sprecht mit der Frau!

35. Schaltet die AUTO GUNS aus!

36. Verlaßt nun den Raum nach links, und begehbt Euch zurück zur roten Tür! Dort solltet Ihr nach Möglichkeit zwischenspeichern.

37. Öffnet die Tür mit der roten Key-Karte. Rechts lauert eine Kamera, die sich nach links bewegt. Ihr könnt langsam hinterhergehen.

38. Der Aufzug bringt Euch in den dritten Level. An dieser Stelle erwischt Euch eine Kamera auf jeden Fall, und Ihr werdet von einem Mutanten beschossen. Greift Euch deswegen schnell die CD und rennt zur Tür!



## Bug Riders

PAL

### Paßwörter:

Gebt die folgenden Paßwörter im Paßwort-Screen ein!

No Damage: ALTOPARLAN

Countdown stop: TRSSENAINC



Kleine Tiere: SMALLBUGGS

Große Tiere: LARGEBUGGS

Ranganzeige einschalten:  
SHOWRANKS 1

Geheimer Charakter:  
ARRRGHHHHH

Credits Movie: CREDITROLL



## Castlevania – Symphony of the Night

PAL

**Special-Moves (Richter Belmont):**  
Hier folgen nun wie angekündigt die Special-Moves für den ‚geheimen‘ Helden, Richter Belmont.

Wer Dracula besiegt hat, kann das ganze Spiel noch einmal mit Richter Belmont spielen. Geht dazu in das Spielstandmenü (File Select)! Sobald ein Spielstand mit ‚CLEAR‘ gekennzeichnet ist, erscheint oben in der Statuszeile die Meldung „Input RICHTER to play as Richter Belmont“. Nun muß man ein neues File anlegen und als Namen ‚Richter‘ eingeben.



### Special-Moves:

Dash: → →

Supersprung (auch mehrmals in Folge möglich): ↓ ↑ ✖



Backflip: (schnell) ✖ ✖

Slide: ↓ (halten) ✖

Slide-Kick: ↓ (halten) ✖ ✖



Die Peitsche zu einer Feuerpeitsche aufladen; löst Spezialangriffe aus, wenn eine Extrawaffe vorhanden ist und genügend Herzen gesammelt wurden:

▲ (kurz halten, dann loslassen)



Der Clear-Status bietet noch weitere Extras:

Beim Bibliothekar ist nun ein Musikmenü (Sound Test) anwählbar. Dort können alle 33 (!) Musikstücke des Spiels angehört werden. Ein weiteres Stück ist auf der CD ‚versteckt‘, das man nur per Audio-CD-Spieler zu hören bekommt. Legt die CD einfach in Euren CD-Spieler und wählt dann Track 2 an ...

Außerdem erscheint im Systemmenü die Option ‚Time Attack‘. Dort werden die benötigten Zeiten bis zum Erreichen bestimmter Gegner angezeigt.

## Colony Wars

PAL

### Paßwörter:

Gebt die folgenden Paßwörter im Optionsmenü ein!

Levelanwahl: Commander\*Jeffer

Unverwundbarkeit: Hestas\*Retort

Unendlich viele Zweitwaffen:

Memo\*X33RTY

Alles kompl.: rVK0iSDPCNOFPHW

## Command & Conquer

PAL

### Zusätzliches Geld:

Drückt während des laufenden Spiels (nicht die Pause aktivieren!) Start → ↓ ↓ ↓ ← L1 → → → → Start! Die finanzielle Lage verbessert sich um 5000 \$. Diese Aktion ist jederzeit wiederholbar.

## Croc

PAL

### Levelanwahl:

Gebt das Paßwort „LLDRRLLRDR LUR“ ein!

### Levelcodes:

Level	Code
1	LRUURDULRURULD
2	LRUURDULRURULD
3	LRUURDURRULULD

### 1. Zwischengegner

4	LLUURDURRDRULD
5	LLRURUDULRDRULD
6	LLRURUDURRURULD
7	LLRURUDURRULULD

### 1. Levelendgegner

8	LRUURDULRULULD
9	LLUURDURRURULD
10	LLUURDURRULULD
11	LLRURRDLRURULD

### 2. Zwischengegner

12	LLRURRDLRDLULD
13	LLRURRDUURRDLULD
14	LLRURRDUURRDLULD
15	LLUURDURRDRULD

### 2. Levelendgegner

16	LLUURDUURURULD
17	LLRURDUURURULD
18	LLRURDUURRULULD
19	LLRURDUURRULULD

### 3. Zwischengegner

20	LLRURDUURDRULD
21	LLUURRDUURDLULD
22	LLUURRDUURRULULD
23	LLRURDUURDRULD

### 3. Levelendgegner

24	LLRURRDUURULULD
25	LLRURRDUURRULULD
26	LLRURRDUURDLULD
27	LLRURRDUURRULULD

### 4. Zwischengegner

28	LLUURDURRLLULD
29	LLRURDULRRRULD
30	LLRURDULRLLULD

### Endgegner

31	LLRURDURRLLULD
----	----------------





## G-Police

PAL



**Diverse Cheats:**  
Gebt die folgenden Cheats während der laufenden Einsatzbesprechung (Briefing bzw. Waffenbriefing) ein!

**Unverwundbarkeit:** ◀ + L1 + R2 (oder L2) + ■ oder ◀ + L1 + L2 + R1 + R2 + ■



**Alle Waffen (Waffenbriefing):** ◀ + R1 + L2 + ● oder ◀ + L1 + L2 + R1 + R2 + ●

**Levelcodes:**  
Der erste Code läßt Euch von dem jeweiligen Level direkt weiterspielen. Der zweite Code führt Euch in den entsprechenden Level, nach Beendigung des Levels ist das Spiel allerdings vorbei.

Level	Code 1	Code 2
1	SXYLAAAA	MADGAV
2	KJOXAAAA	DOLMAN
3	UIXZAAAA	SONAGAV
4	MKFHRFAA	ACEDUF
5	WHLTMIAA	JOJOGUN
6	YITSRFAA	WENSKI
7	UWCQAAAA	SAEGGY
8	MYKXQFAA	MAZMAN
9	YIOQMIAA	DAZMAN



- 10 CJWGRFAA DELUCS
- 11 WRITUIOA ANDOOOO
- 12 GVFSAAAA KIMBCHS
- 13 MGIZAAAA ANDYMAC
- 14 EIQGRFAA YERMAN
- 15 OSTZMIAA OLLIEB
- 16 EEIQRFAA THEYOLK
- 17 CHYRAAAA TONYMASH
- 18 UGZKAAAA ANDYCROW
- 19 KFPRGFAA BIONIC
- 20 YCOGNIAA TSLATER
- 21 ICZINIAA IAINTHOD
- 22 WHCIAAAA JONRITZ
- 23 KTUWQFAA CLAIREC
- 24 YQVWMIAA STEVEBOT
- 25 IOEZMIAA ANGUSF
- 26 EGXTVCAA EUANLEC
- 27 SRPIMIAA EDFIRE
- 28 CRAUVCAA STUBOMB
- 29 ODHWCWAA THONBOY
- 30 CPZRMIAA JIMMAC
- 31 YOVMIAA PUGGER
- 32 YAXTRFAA ROSSCO
- 33 CRZOVCAA CAKEBOY
- 34 GOAPRFAA NIKNAK
- 35 OPLRMIAA SAGLORD
- 36 AUJWVORI -

**Paßwörter:**  
Gebt die folgenden Paßwörter im Paßwort-Screen (Optionsmenü) ein!

**Sirene:** WOOWOO (Drückt im Spiel L1 + R2 oder L1 + L2 + R1 + R2, um die Sirene zu aktivieren!)

**Spezielle Kamera:** SUPACAM (Die Kamera folgt abgeschossenen Feinden bis zu deren Explosion.)

**Schnellere Fahrzeuge:** BENIHILL

**Geheimmissionen anwählbar:**  
PANTALON (Ruft die Trainingsoption auf! Dort sind die sechs Missionen spielbar.)



## Hercules

PAL

**Levelcodes:**  
**Legende:**

- AR Bogenschütze
- BU Kopf
- CE Centaur
- CL Wolke im Kreis
- HE Helm
- HY Hydra
- LC Wolke
- ME Medusa
- MI Minotaurus
- PE Pegasus
- SO Soldat

**Easy:**  
**Level/Paßwort**

1. Der Heldenparcours  
BU ME PE PE
2. Im Wald der Zentauren  
LC CL LC AR
3. Theben erleben und sterben  
AR SO HY LC
4. Die Hydra  
PE CL LC AR
5. Die Grotte der Medusa  
CE HE HY LC
6. Kampf dem Zyklopen  
PE CE CE HY
7. Der Flug der Titanen  
PE PE HE CL
8. Endsequenz  
LC ME PE CL

**Normal:**

1. Der Heldenparcours  
HY ME CL ME
2. Im Wald der Zentauren  
CE BU MI AR
3. Theben erleben und sterben  
CE CL HY BU
4. Die Hydra  
CL HE CL SO
5. Die Grotte der Medusa  
AR PE AR CE
6. Kampf dem Zyklopen  
HE PE BU AR
7. Der Flug der Titanen  
SO CL CL LC
8. Der Schlund der unendlichen Qualen  
ME SO CE PE
9. Im Sog der Seelen  
SO LC SO CE
10. Endsequenz  
PE SO CE SO



**Hard:**

1. Der Heldenparcours  
CL HY HE LC
2. Im Wald der Zentauren  
LC CL SO SO
3. Theben erleben und sterben  
MI ME HY ME
4. Die Hydra  
ME SO PE CL
5. Die Grotte der Medusa  
HY SO PE CE
6. Kampf dem Zyklopen  
HE PE MI ME
7. Der Flug der Titanen  
HY PE PE HE
8. Der Schlund der unendl. Qualen  
SO BU ME CL
9. Im Sog der Seelen  
CL HY MI SO
10. Endsequenz  
CE ME HE HY

## Lone Soldier

PAL

**Levelskip:**  
Drückt während des laufenden Spiels ↓ → ● ▲ ↓ → !





**God Mode:**

Drückt während des laufenden Spiels ◀ → ● ▲ ↑ ↓ +!

**Volle Magazine:**

Drückt während des laufenden Spiels → ↓ ● ▲ ↑ ↓ +!

**Moto Racer**

PAL

**Diverse Cheats:**

Gebt die folgenden Cheats im Startbildschirm ein!

Alle Strecken: ↑ ↑ → → ↓ ↓ ■ R2 ▲ ✘

Alle Strecken (rückwärts): ↓ ↓ → → ↑ ↑ ● L2 ▲ ✘

Strecken drehen: ← → ← → ■ ● R1 L1 ▲ ✘

Kleine Bikes: ↑ ↑ ↓ ↓ R2 L2 ↓ ✘

Turbo Bike: ↑ ↑ ↑ ↑ ▲ R1 ▲ R2 ↑ ↑ ✘

Slowdown der Gegner: ↓ ↓ ↓ ● L1 ■ L1 ↓ ↓ ✘

Race by Night: ↑ ● L1 ↓ ▲ L2 ■ ← R1 ✘

Abspann sehen: ■ ▲ ● ▲ ■ ▲ L1 ↑ R2 ✘

Credits sehen: ● ▲ ■ ● ▲ ■ ↑ → ✘ ✘

**Namco Museum Vol. 2**

PAL

**Grobda Levelanwahl:**

Haltet im Titelbildschirm alle L- und R-Tasten gedrückt, drückt dann zusätzlich Start!

**Nuclear Strike**

PAL

**Paßwörter:**

Gebt die folgenden Paßwörter im Gebort-Screen ein und startet dann ein neues Spiel!

Keine Feinde: AVENGER

2 Extraleben: PHOENIX

3 Extraleben: WARRIOR

Kaum Spritverbrauch: MPG

**Oddworld – Abe's Oddysee**

PAL

**Levelanwahl:**

Wählt im Titelbildschirm den Punkt „OPTIONEN“ an, haltet R1 gedrückt und gebt folgende Kombination ein: ↓ → → → ● ■ ▲ ■ → →



**Zwischensequenzen sehen:**

Wer das Spiel komplett durchgespielt, also alle 100 Mudokons gerettet hat, erhält ein Menü, in dem man sich alle Sequenzen ansehen kann. Dieses Menü läßt sich allerdings nicht speichern. Für diejenigen, die nicht alle Mudokons befreien konnten, gibt es einen kleinen Cheat, der dasselbe bewirkt. Wählt dazu im Titelbildschirm den Punkt „OPTIONEN“ an, haltet R1 gedrückt und gebt folgende Kombination ein: ↑ → → → ● ■ ▲ ■ → → ↑ ↑



**Pandemonium 2**

PAL

**Levelcodes:**

Level	Code
1 Goon City	IEMIAGGAI
2 Ice Prison	LKABIIIEA
3 Zorrscha's Lab	OMALDBIJ
4 Hot Pants	FMKAOCCA

- 5 Stan's the Man
- 6 Oyster Desoyster
- 7 Puzzlewood
- 8 Tempel of Nor
- 9 EGG! EGG!
- 10 Huevos Libertad!
- 11 Pipe Hans
- 12 Hate Tank
- 13 Fantabulous
- 14 Mr. Schneabelen
- 15 Lollide-O-Scope
- 16 The Zoll Train
- 17 Lick the Toad

- FPCBOCCI
- PMCEGDBI
- GBCAOBHI
- NMECHCCB
- KJBFIAKI
- POEGGCCCI
- OCGCKBKJ
- FGLAGKCC
- ANMMFIJK
- MGGCKBDJ
- IMFBKIGN
- MIGCKBEB
- AIAMFIID

**Als Dr. Doom spielen:**

Spielt das Spiel im Arcade-Modus durch, und ruft den Charakterauswahl-Screen auf! Haltet nun Start gedrückt und drückt dann ↓, ↓, leichter Tritt, mittlerer Tritt, harter Tritt! Danach ist der schreckliche Dr. Doom anwählbar.

**Ohne Gems spielen:**

Um die Gems für den Zweispieler-Modus auszuschalten, müssen beide Spieler die L- und R-Tasten gedrückt halten, bis der erste Kampf beginnt.

**Final Hit:**

Habt Ihr einen Kampf über zwei Runden gewonnen, dann drückt L + R gleichzeitig, und Ihr könnt weiterfigen.

**Zufallsgenerator:**

Um einen Fighter vom Computer zufällig auswählen zu lassen, müßt Ihr → für drei Sekunden gedrückt halten, wenn Ihr Euch im Charakterauswahl-Screen befindet. Mit A oder C bestätigt Ihr dann.

**Andere Farben:**

Ihre Kostüme andere Farben für ihre Kostüme zu verleihen, müßt Ihr ↑ halten (bei Fighters der oberen Reihe) bzw. ↓ halten (bei Fighters der unteren Reihe). Drückt dann A oder C, um die Bekleidung zu wechseln!

**Saturn**

**Dead or Alive**

PAL

**Diverse Extras:**

**Kampfarena als Todeszone:**  
Ruft den Charakterauswahl-Screen auf und haltet R gedrückt, während Ihr einen Fighter auswählt! Die folgende Arena ist komplett eine Todeszone.

**Artworks:**

Wer eine Dose (PC) oder einen Macintosh besitzt, kann die CD ja mal einlegen und im Ordner „Omake“ nach tollen Artworks forschen.

**Replay:**

Um direkt nach einem Kampf ein Replay zu aktivieren, müßt Ihr A + C gedrückt halten, bis der Schriftzug „Play Back“ erscheint. Über die B-Taste springt Ihr im Replay zurück. Somit lassen sich die Kampftaktik des Gegners, eigene Fehler oder ganz besonders schöne Szenen noch einmal auf den Schirm holen.

**Marvel Super Heroes**

PAL

**Als Tanos spielen:**

Spielt das Spiel im Arcade-Modus durch, und ruft den Charakterauswahl-Screen auf! Haltet nun Start gedrückt und drückt dann ↑, ↑, harter Schlag, mittlerer Schlag, leichter Schlag! Danach ist Tanos anwählbar.

April Foul: 01.4.1998

Hint & Run: 13.2.1998

Winter Holiday: 25.1.1997

**Andere Farben:**

Im Fahrzeugauswahl-Screen könnt Ihr durch Drücken von ↑ oder ↓ die Farbe des Wagens verändern.



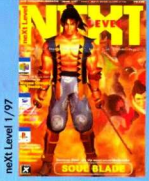
# neXt Level zum Nachbestellen!



**Specials:** Interviews mit S. Miyamoto u. F1-Entwickler M. Chudley, Neen unter der Lupe  
**Spiel des Monats:** adidas Power Soccer (PSX)  
**PlayStation:** 8. A. Tohshiden 2, Formel 1, Res. Evil, Ridge Racer Rev., Total NBA '96  
**Saturn:** Panzer Dragoon Zwei  
**SuperNes:** Super Mario RPG  
**Arcade:** Virtua Fighter 3, Street Fighter α 2, Virtual On  
**Zubehör:** Action Replay



**Specials:** Tomb Raider, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinske (Sega of America), Classic Videogames - Teil 1  
**Spiel des Monats:** Fighting Vipers (Saturn)  
**N64:** Interview mit dem Turbo-Designer D. Dienstler  
**PlayStation:** SF α 2, Total No. 1, wipOut 2097  
**Saturn:** Exhumed, VF Kids  
**Arcade:** Virtua Fighter 3  
**Zubehör:** Rennspielzubehör



**Specials:** Sony- und PlayStation-Software-Reportagen, Classic Videogames - Teil 4  
**Spiel des Monats:** Wayne Gretzky's 3D Hockey (N64)  
**PlayStation:** Command & Conquer, ISS Deluxe, Legacy of Kain, Rebel Assault 2  
**Saturn:** C&C, Samurai Showdown III, Virtual On  
**Arcade:** Crus'n R  
**Zubehör:** Predator-Lightgun



**Specials:** Genreüberblick: 32-Bit-Rollenspiele, Reportage: Core Design - Ninja (PlayStation und Saturn)  
**Spiel des Monats:** Porsche Challenge (PlayStation)  
**N64:** Blast Corps  
**PlayStation:** Little Big Adventure, Sentient, Vandal-Hearts  
**Saturn:** Manx TT Super Bike  
**Arcade:** Virtua Striker 2, House of the Dead, Hang Pilot  
**Zubehör:** Arcade Stick (PSX)



**Specials:** Messe-News Electronic Entertainment Expo, Report: Duke Nukem 3D (SAT), Emulatoren - Teil 1  
**N64:** Clayfighter 03 1/3, F-Zero 64, NBA Hang Time  
**PlayStation:** Ace Combat 2, Battle Arena Toshinden 3, Formel 1 '97, Rally Cross, Transport Tycoon, Wild Arms  
**Saturn:** Last Bronx, Res. Evil  
**Zubehör:** 32Meg Memory-Card, Avenger Lightgun (PSX)



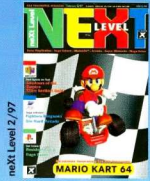
**Specials:** Lara Croft Centrefoto, Einsteiger-Report: Welche Konsole ist die richtige?  
**Spiel des Monats:** Tomb Raider II starring Lara Croft (PSX)  
**N64:** Diddy Kong Racing, Mace, Top Gear Rally  
**PlayStation:** C&C 2: Alarmstufe Rot, Resident Evil DC  
**Saturn:** Sega Touring Car Championship, Sonic R  
**Arcade:** JAMMA 97: News von der Automaten-Messe



**Specials:** LucasArts-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, Messe-Report ECTS: Silicon Graphics (Teil 1)  
**Spiel des Monats:** Panzer Dragoon Zwei (SAT)  
**PlayStation:** Darkstalkers, Resident Evil, Tekken 2, True Pinball  
**Saturn:** King of Fighters '95, Shovelhead  
**Zubehör:** PSX-Joypads



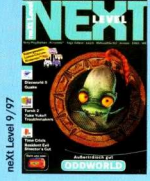
**Specials:** Virtua Fighter 3, Genreüberblick Prügelspiele, Segas AM Annex, FF VII (PSX), Classic Videogames - Teil 2, Messe-News ECTS  
**Spiel des Monats:** Crash Bandicoot (PlayStation)  
**PlayStation:** Blam! Machinehead, Tunnel B1  
**Saturn:** Street Fighter α 2, Tilt!, World Series Baseball 2  
**Arcade:** Street Fighter EX  
**Zubehör:** Saturn Lightgun



**Specials:** Das Horror-Adventure Resident Evil 2, PSX-Entwicklungssystem Igroze, Classic Videogames - Teil 5  
**Spiel des Monats:** Mario Kart 64 (Nintendo64)  
**N64:** Crus'n R, XJ Gold, Star Wars: Shadows of the E.  
**PlayStation:** Rage Racer, NBA in the Zone 2, Cool Boarders  
**Saturn:** Bug! Too, Sonic 3D - Blast, Tempest 2000  
**Zubehör:** Headphones (PSX)



**Specials:** Genreüberblick: 32-Bit-Rennspiele, Psynosis' Software Line-up '97  
**Spiel des Monats:** Infern. Superstar Soccer '94 (N64)  
**N64:** Doom 64, FIFA 64  
**PlayStation:** Bushido Blade, Soul Blade, Wing Com. IV  
**Saturn:** Fighters Megamix, Saturn Bomberman  
**Arcade:** AOU-Messe '97  
**Zubehör:** Infraro-Pads (SAT), Super Pad 64 plus (N64)



**Specials:** Turk 2 (N64), Lightgun-Report, Resident Evil - D. C. (PSX), Square-Special  
**Spiel des Monats:** Oddworld - Abe's Oddysee (PlayStation)  
**N64:** Yuke Yukell T., Dark Rift  
**PlayStation:** Street Fighter EX plus α, Time Crisis, Warcraft II  
**Saturn:** Discworld II, Res. Evil  
**Arcade:** Lost World (Model 3), Hyper Neo-Geo 64 (SNK)  
**Zubehör:** Sony-Analogpad, 720 Block Mem. Card (PSX)



**Specials:** Nikki Centrefoto (Pandemonium 2); Nintendo Space World '97 - Messe-News: Sound-Reportage  
**Spiel des Monats:** Grand Theft Auto (PlayStation)  
**N64:** Automobili Lamborghini, Madden 64, San Fran. Rush  
**PlayStation:** Cool Boarders 2, FIFA 98, NHL 98, Test Drive 4  
**Saturn:** Dead or Alive  
**Arcade:** Ehrgeiz, Soul Edge 2  
**Zubehör:** Rumble Paks (N64)



**Specials:** N64: Duo Vadis, Nintendo7; Interview mit H. Lincoln und den NIGHTS-Entwicklern, Acclaim-News  
**Spiel des Monats:** Super Mario 64 (Nintendo64)  
**N64:** Mario Wings 64  
**PlayStation:** Formel 1, Kof '95, Sampara Extreme Tennis  
**Saturn:** NIGHTS, The Need for Speed  
**Arcade:** Virtua Fighter 3  
**Zubehör:** Memory Disk Drive



**Specials:** Classic Videogames - Teil 3, Kyoto Daze  
**Spiel des Monats:** Tomb Raider (PSX u. SAT)  
**Nintendo64:** Wave Race 64  
**PlayStation:** Iron & Blood, Death Derby 2, Disruptor, Pan-ammium!, NASCAR '96, Savi Striker, Star Gladiator  
**Saturn:** Daytona USA C. C. E., Virtua Cop 2  
**Arcade:** Aque Jet, Jive Wave  
**Zubehör:** PSX Analog-Joystick



**Specials:** Atari-Story - Teil 2, PSX-Entwicklungssystem Yavid, 64DD-Reportage, Interview mit Turbo-Designer David Dienstler  
**Spiel des Monats:** Final Fantasy VII (PlayStation)  
**PlayStation:** LifeForce: Tenka, Micro Machines V3, Mechwarrior 2, Total NBA '97  
**Saturn:** The Lost Vikings II  
**Zubehör:** PSX Game Killer und Game Pad



**Specials:** Psynosis' Formel 1 '97 und G-Police, extreme-G von Probe, Tomb Raider 2, Sony Computer Entertainment  
**Spiel des Monats:** V-Rally (PSX)  
**N64:** Mario Kart 64, StarFox 64, War Gods  
**PlayStation:** ISS Pro, Rage Racer, Total 2  
**Saturn:** Sky Target  
**Arcade:** Top Skater  
**Zubehör:** Infraro-Pads (PSX), Game Killer (N64)



**Specials:** Breath of Fire III bei Zeida 64, zukünftige Rollenspiele für N64, PSX u. SAT, Interview mit dem Erfinder der PlayStation, Ken Kutaragi; Tomb Raider II; Resident Evil 2  
**Spiel des Monats:** extreme-G (Nintendo64)  
**N64:** GoldenEye 007, MRC  
**PlayStation:** Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures  
**Saturn:** Last Bronx  
**Arcade:** Samurai Spirits 64

## AUSVERKAUF

- 7/96
- 8/96
- 3/97
- 10/97

Einfach den Coupon ausfüllen und an untenstehende Adresse schicken!

### Neues Kombi-Angebot:

Drei XL-Ausgaben für insgesamt nur 10,- DM  
 9-11/96 DM 10,- + Versandgeb.

- 5/96 DM 4,90
- 6/96 DM 4,90
- 9/96 DM 4,90
- 10/96 DM 4,90
- 11/96 DM 4,90
- 12/96 DM 4,90
- 1/97 DM 5,90
- 2/97 DM 5,90
- 4/97 DM 5,90
- 5/97 DM 5,90
- 6/97 DM 5,90
- 7/97 DM 5,90
- 8/97 DM 5,90
- 9/97 DM 5,90
- 11/97 DM 5,90
- 12/97 DM 5,90
- 1/98 DM 5,90

(Name) \_\_\_\_\_  
 (Straße) \_\_\_\_\_  
 (PLZ/Ort) \_\_\_\_\_  
 (Datum/Unterschrift) \_\_\_\_\_  
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartenummer bitte nicht vergessen!)  
 bar (beiliegend)  
**Versandkosten:** Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

Adresse:  
 neXt Level, Heft-Shop,  
 Club-Verwaltungs OHG,  
 Postfach 1149, 23612 Stockelsdorf

Für Mehrfachbestellungen bitte Stockzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schrittweise/nach Verfügbarkeit. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preisen ihre Gültigkeit. Änderungen bitte keine Vorbestellung. Lieferung erfolgt nach Vereinbarung. Bestellungen werden als Zahlungsmittel nicht angenommen. Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.



# METROPOL

VIDEO UND COMPUTERSPIELE

GOETHERING 3 49074 OSNABRÜCK

0541 / 33515 - 0

AN-UND VERKAUF VON NEUEN UND GEBRAUCHTEN SPIELEN

**PLAYSTATION**  
NEUE SPIELE

ACE COMBAT 2	99,90
ABB'S ODDYSSEE	99,90
ACTUA GOLF 2	99,90
COLONY WARS	89,90
C+C 2	99,90
COURIER CRISIS	99,90
CROC	89,90
DEVIL'S DECEPTION	99,90
DISCOWORLD 2	89,90
DYNASTY WARRIORS	99,90
FELONY 11-79	99,90
FLFA '98	99,90
FINAL FANTASY 7	109,90
GTA	99,90
HERCULES	89,90
HERO'S ADVENTURE	99,90
JERSEY DEVIL	99,90
KURUSHI	89,90
LETHAL ENFORCERS 1+2	99,90
MDK+ SOUNDTRACK	89,90
MONOPOLY	99,90
MOT RACER	89,90
NASCAR '98	99,90
NIGHTMARE CREATURES	99,90
NBA LIVE '98	99,90
NHL BREAKAWAY '98	99,90
PANDEMONIUM 2	99,90
RESIDENT EVIL DIR.CUT	99,90
RISIKO	99,90
TENNIS ARENA 4	99,90
TEST DRIVE 2	99,90
TJEDA TOURING CAR	99,90
TIME CRISIS	149,90
TOMB RAIDER 2	99,90
TOTAL DRIVIN	99,90

**PLAYSTATION**  
GEBRAUCHTE SPIELE - VERKAUF ANKAUF

RAGE RACER	69,90	40,00
PGA TOUR '97	59,90	30,00
WING COMMANDER III	59,90	30,00
TEKKEN	39,90	20,00
DESTRUCTION DERBY	39,90	20,00
THE CROW	49,90	25,00
TOSHINDEN II	49,90	25,00
WARHAMMER	59,90	30,00
RETURN FIRE	59,90	30,00
SOVIET STRIKE	59,90	30,00
TOP GUN	49,90	25,00
EXCALIBUR 2555	69,90	40,00
NHL '97	69,90	40,00
PORSCHE CHALLENGE	69,90	40,00
RIDGE RACER REV.	49,90	25,00
ADIDAS POWER SOCCER	49,90	25,00
JET RIDER	59,90	30,00
VANDAL HEARTS	69,90	40,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE	59,90	30,00
CRYPT KILLER	69,90	40,00
BLACK DAWN	69,90	40,00
MOTOR TOON 2	59,90	30,00
DESCENT 2	59,90	30,00
RAPID RACER	69,90	40,00
TIME COMMANDO	39,90	20,00
POWER	59,90	30,00
MAGIC CARPET	49,90	25,00
NHL '98	69,90	40,00
PARAPPA THE RAPPER	69,90	40,00
SPIEDERS	69,90	40,00
TUNNEL B1	59,90	30,00
CHESSMASTER 3D	59,90	30,00
SYNDICATE WARS	69,90	40,00
WORMS	39,90	20,00
REBEL ASSAULT II	69,90	40,00
INTERN. SS SOCCER	69,90	40,00
FORMEL 1	59,90	30,00
TOMB RAIDER	59,90	30,00
DESTRUCTION DERBY 2	69,90	40,00

**NINTENDO 64**  
NEUE SPIELE

BOMBERMAN 64	99,90
CHAMELEON TWIST	139,90
DARK RIFT	99,90
DIDDY KONG RACING	99,90
EXTREME G	139,90
F1 POLE POSITION 64	139,90
FIFA '98	139,90
ISS SOCCER 64	139,90
LAMBORGHINI 64	139,90
LYLAT WARS	119,90
MADDEN '98	139,90
MARIOKART 64	99,90
MIESCHIEF MAKERS	99,90
MRC	139,90
NFL QUARTERBACK '98	139,90
SAN FRANCISCO RUSH	139,90
TOP GEAR RALLYE	139,90
WAVE RACE 64	99,90

**PLAYSTATION**  
ZUBEHÖR

PLAYSTATION-KONSOLE	299,90
4 PLAYER ADAPTER	69,90
360 X MEMORY CARD	89,90
ACTION REPLAY	89,90
ANALOG PAD	59,90
ANALOG DUAL SHAKER	99,90
JUSTIFIER GUN	69,90
MAD CATZ LENKRAD	139,90
MOUSE	69,90
NE-G-CON	89,90
RGB KABEL	29,90

**NINTENDO 64**  
ZUBEHÖR

NINTENDO 64 KONSOLE	299,90
CONTROLLER, FARBIG	59,90
CONTROLLE PAK	39,90
RUMBLE PAK	29,90
GAMEBUSTER	109,90
MAD CATZ	149,90
HF-ADAPTER	149,90
ADAPTER	49,90

**NINTENDO 64**  
GEBRAUCHTE SPIELE  
AB 59,90,-

LADEN BIELEFELD: JÖLLENBECKERSTR. 50  
33613 BIELEFELD TEL.: 0521 - 124207



299,90 DM



Multi-Umbau  
379,90 DM



GEBRAUCHT  
199,90 DM

**BESTELLUNGEN**

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VON LIEFERUNG RUFFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGEN POST-NACHNAHE.

**VORBESTELLUNGEN**

- VORBESTELLUNGEN BEI METROPOLIS.
- KOSTENLOSER SERVICE FÜR ALLE KUNDEN
- IHRE VORBESTELLUNG ERHALTEN SIE AUTOMATISCH SOBALD VORRÄTIG
- FÜR WEITERE INFORMATIONEN, RUFFEN SIE JETZT BEI UNS AN!

**ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN**

MO. MI. 10.00 BIS 18.30 UHR  
DI. + FR. 10.00 BIS 19.30 UHR  
SA. 10.00 BIS 18.00 UHR  
PORTO (INLAND), 8,00DM POST-NACHNAHE, 8,00DM  
PORTO (AUSLAND VORNAHME) 15,00DM

**WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN!**

BITTE RUFFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELE VERKAUFEN WIR NUR DENN BEI UNS METROPOLIS ODER NACH VORBEREITUNG BEI UNSERER ANKAUFSTELLE. GABEN SIE SPIELE BEFRIEDIGT AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFF UND TEL. NR. UNBEDINGT BELEGEN. ENTSPRECHEND IHREN VORABEN ÜBERNEHMEN WIR DINKET AUF IHR KONTO 10% NR. UND 1/2 BILDE ANKAUF, ODER RENKEN WIR EINEN

**SONSTIGE INFORMATION**

KOMPLETTE PREISLISTE GEBEN 2,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANWERTE BELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERLÄNGERTE & LADPREISE KÖNNEN VORKOMMEN. IN FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI ERBAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEDER NICHT INNER ALLES ANKAUFEN. WIR

Vorbehalt. Unser Angebot ist freibleibend. Liefermögliche. Insoweit sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Anpreisungsveränderung. Bei unentgeltlicher Annahmeverweigerung ist die vom uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages trägt hiervon unberührt. Eigentumsverhältnisse. Bei vollständiger Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teilbefreiungen. Wird bei der Bestellung nichts gegenseitig angeboten, schickeln wir uns ein, währendem Komplex oder Befreiungen durchzuführen. Rückstellungen. Umsatzsteuer nur bei Faktoreinforderung möglich. Bei Rückstellungen sind diese der Rechnung beigelegt werden. Bestellungen gehen auf den Transportweg und ungehindert bei der Poststelle zu erhaltenen zusammen mit der originalen Verpackung. Gewährleistung. Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben uns jeweiligen Hersteller. Bei Importprodukten und gebrauchten Waren gewährleisten die Metropolis GmbH keine. Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH uns, gleiches um den Kunden nur neuwertige Ware, welche zu können. Umsatzsteuer wegen nicht gelistet ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompabilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr. Wir akzeptieren keine Ankauf nach sich strafbar.





## VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

(Sega, AM2)

Segas eindrucksvollste Neuverstellung auf der letzten JAMMA-Arcade-Messe war die Fortsetzung des Kampfboter-Spiels *Virtual On*.

Während der in Japan äußerst erfolgreiche Vorgänger noch auf der Model-2-Hardware basierte, arbeitet in den Automaten das leistungsstarke Model-3-Board. Entsprechend aufwendiger gestaltet sich natürlich die Präsentation der Fortsetzung. Überarbeitet wurde auch das ungewöhnliche Gameplay. Zwar erfolgt die Steuerung



der zwölf Stahlkolosse weiterhin mit Hilfe zweier Joysticks, doch die Turbo-Dashes können nun vereinfacht über nur einen Button ausgeführt werden. Sorgen im ersten Teil die unvermeidbaren Nahkampfsituationen noch für hoffungslose Verwirrung beim Spieler, lassen sich nun auch über kurze Distanzen gezielte Treffer anbringen und Defensivtaktiken ausführen.

Weitere Ansatzpunkte für Verbesserungen fanden die Entwickler beim Zielerfassungssystem für Projektilwaffen, von denen nun eine deutlich größere Palette zum Einsatz kommt. Trotz einiger Vereinfachungen im Spielprinzip und einer deutlich ansprechenderen Optik, wird es wohl auch *Virtual On 2* schwer haben, sich außerhalb Japans durchzusetzen. Schließlich setzt das gewöhnungsbedürftige Gameplay ein dickes Portemonnaie voraus. ■



Das Original-*Virtual On* ist bis heute in Japan sehr populär – eine Fortsetzung war absehbar.



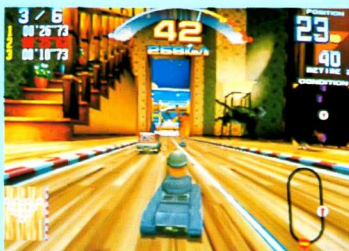
Insgesamt zwölf verschiedene Mechs sollen im fertigen Automaten zur Auswahl stehen.



## SCUD RACE PLUS

(Sega, AM2)

Voll und ganz konnte Segas erstes Model-3-Rennspiel *Scud Race* die hochgeschraubten Erwartungen nicht erfüllen. Trotz grandioser Grafik und guter Steuerung fehlt doch der entscheidende Funke von Rennsport-Atmosphäre, um ein ähnlich intensives Fahrgefühl wie bei *Daytona USA* zu erreichen. Der kürzlich in Japan erschienene *Scud Race Plus*-Automat kann dieses Manko zwar auch nicht ausbügeln, hat aber eine neue Strecke und vier zusätzliche Fahrzeuge zu bieten. Unter dem Menüpunkt Extra-Beginner-Mode ist ein im *Toy Story*-Stil gestalteter Rundkurs zu finden, der den Spieler durch ein überdimensionales Haus mit riesigen Möbeln führt. Auf der Strecke sind herumstreuende Haustiere und sogar eine Bowlingbahn



inklusive den dazugehörigen Kegeln zu finden. Als neue, fahrbare Untersätze stehen ein Bus, ein feuerbereiter Panzer, ein Raketenfahrzeug und eine Katze (Höchstgeschwindigkeit 271 km/h) zur Auswahl. *Scud Race Plus* ist sicherlich eine amüsante Variante des Original-Spiels, aber nicht unbedingt ein Schritt nach vorne. ■





# RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE

## RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE

(Capcom)

Bereits mit *Star Gladiator* und *Street Fighter EX* bewiesen die Capcom-Entwickler, daß sie auch im Genre der 3D-Beat-'em-Ups wahre Meister sind. Das im typischen Manga-Grafikstil gehaltene *Rival Schools: United by Fate* bietet insgesamt fünf verschiedene Teams mit je drei Kämpfern. Ähnlich wie bei *X-Men vs. Street Fighter* (siehe auch Seite 72/73) können während eines Fights per Tastendruck verbündete Charaktere in die Kampfarena gerufen werden, um bestimmte Special-Moves auszuführen. Gemessen an den Warteschlangen, die sich am Capcom-Stand auf der letzten JAMMA-Messe bildeten, wurde das Spiel vom kritischen Messepublikum äußerst positiv aufgenommen. Speziell das Charakter-Design und die Steuerung sind, wie von den *Street Fighter*-Erfindern nicht anders zu erwarten, besonders gelungen. Da der Automat auf der gleichen Hardware wie *Star Gladiator* basiert, ist mit einer zügigen PlayStation-Umsetzung zu rechnen. ■



In entscheidenden Kampfsituationen können verbündete Fighter als Unterstützung in den Ring gerufen werden. Ein gut aufeinander abgestimmtes Team hat dabei die besten Chancen



Capcom-Fans dürfen sich auf ein spielerisch ausgereiftes 3D-Beat-'em-Up freuen



## CVK-Versand

Ayerton Senna Kart Duell 2*	79,95 DM
Auto Destruct*	89,95 DM
Baphomets Fluch 2*	86,95 DM
Batman & Robin*	95,95 DM
Broken Helix	94,95 DM
Castlevania*	86,95 DM
Colony Wars	86,95 DM
Command & Conquer 2*	99,95 DM
Constructor*	95,95 DM
Couner Crisis	85,95 DM
Crash Bandicoot 2*	86,95 DM
Croc	89,95 DM
Devils Deception	79,95 DM
Deathtrap Dungeon*	89,95 DM
Discworld 2	86,95 DM
Explosive Racing*	89,95 DM
Fighting Force	94,95 DM
Final Fantasy 7	99,95 DM
G-Police	99,95 DM
Grand Theft Auto*	85,95 DM
Hercules	84,95 DM
Int. Superstar Soccer Pro	79,95 DM
Legacy of Kain	85,95 DM

**Jersey Devil\***  
**Warriors**  
**Dynasty**  
je PSX Spiel  
**79,95 DM**

Versandkosten 9,95 DM  
+ 3 DM NN-Gebühr.  
Ladenpreise können abweichen.

## 06762/6362

Kurushi*	77,95 DM
Lucky Luke*	95,95 DM
Madden NFL 98	87,95 DM
Magic the Gathering	86,95 DM
MDK	95,95 DM
Mega Man 8*	95,95 DM
NHL Open Ice	95,95 DM
Nuclear Strike	89,95 DM
Nightmare Creatures*	79,95 DM
Odenworld: Abe's Oddysee	87,95 DM
Overboard	86,95 DM
Pandemonium 2	85,95 DM
Rapid Racer	86,95 DM
Resident Evil DC*	86,95 DM
Rosco McQueen*	86,95 DM
Sampras Extreme Tennis	54,95 DM
Test Drive 4*	89,95 DM
Time Crisis	128,95 DM
Tomb Raider 2	96,95 DM
Total Driving	95,95 DM
V-Rally	79,95 DM
Warcraft II	89,95 DM
Z*	77,95 DM



siegen

Sony \* Sega \* Nintendo \* PC

# GAME-PLANET

Ludwig-Kersten-Str. 57, 57073 Siegen

Mo-Fr 10-12.00 u. 13-19.00  
Di-Do 10-12.00 u. 13-18.00  
Sa 9-14.00

Nintendo 64  
Nintendo 64

ibisung pun leausu z aridum jdox uep jns eis jdy sun uolats ziw

Schnellversand! Testen Sie uns.  
Besuchen Sie unser Ladenlokal in Gelsdorf!

Tel.: 0271 - 890 98 80 Fax.: 890 98 81

münchen

**Gamers Delight**  
Marktstr. 08  
80802 München  
Tel.: 089/340 186 49  
Fax: 089/340 186 50

## Wir besorgen's Dir!

Ausschneiden und 5,- DM sparen!

hamburg

PlayStation™ NINTENDO 64

ZUBEHÖR - UMBAUTEN - ZEITSCHRIFTEN

SEGA SATURN

DEMNÄCHST: PANASONIC M2

ELBGAUSTRASSE 28 22523 HAMBURG TEL.-FAX 040/570 25 20

VIDEOGAMES ALLE WELT

SÖHNKE STORBECK

Versand • Verkauf

SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC. NEO GEO IS A TRADEMARK OF SNK. NINTENDO IS A TRADEMARK OF NINTENDO INC.

essen

**Gamestore Essen**

Rüttenscheid

Rüttenscheiderstr. 181

Telefon: 0201/777235

Laden & Versand

Wir führen:  
Sony PSX  
Sega Saturn  
Nintendo 64  
Englische Magazine

düsseldorf

**Gamestore Düsseldorf**

Zentrum

Kölner Straße 25

Telefon: 0211/1649409

Wir führen:  
Sony PSX  
Sega Saturn  
Nintendo 64  
Englische Magazine

# CHEATHEFTE

PSX N64 SAT

Alle Hefte komplett in Deutsch & Top Aktuell Je Heft 14,80 DM

<b>HINTBOOKS:</b> (Lösungen) Je Heft nur 14,80 DM <b>Abes Odyssee</b> Alien Trilogy Baphomets Fluch 2 Blazing Dragons Command & Conq. 1 Command & Conq. 2 Discworld 2 Excalibur Exhumed G-Police Kings Field Legacy of Kain Lifeforce Tenka MDK Resident Evil Resident Evil DC Syndicate Wars The Note Theme Hospital Tomb Raider Wing Commander 3 Wing Commander 4 Z	<b>PLAYSTATION CHEATHEFT</b> Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 150 PlayStation Spielen! <b>NEU &amp; TOP AKTUELL!</b>	<b>PLAYSTATION CHEATHEFT 2</b> Jetzt mit den aktuellsten Cheats & Codes der letzten Monate, Hunderte Cheats & Codes für ca. 100 Top-Aktuelle Games! <b>NEU &amp; TOP AKTUELL!</b>	<b>PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT</b> Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen. <b>NEU &amp; TOP AKTUELL!</b>
<b>PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 1</b> Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Res. Evil, Stadt der verlorenen Kinder	<b>PLAYSTATION BEAT EM UP 1</b> Moves für: Iron & Blood, Soul Edge, Star Gladiator, Tekken 1 & 2, Tobal No.1, WWF - In your House	<b>PLAYSTATION BEAT EM UP 2</b> Moves für: Battle A., Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, SF Alpha, WWF Arcade	<b>PLAYSTATION BEAT EM UP 3</b> Moves für: Dynasty Warriors, SF EX Plus Alpha, SF Zero & War Gods
<b>PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 2</b> Lösungen für: Alone in the Dark, Overblood, Swagman, Warcraft 2, X-Com	<b>PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 3</b> Lösungen für: D. Fade to Black & Chronicles of the Sword	<b>PLAYSTATION BEAT EM UP 4</b> Moves für: Dynasty Warriors, SF EX Plus Alpha, SF Zero & War Gods	<b>NINTENDO 64 HINTBOOKS</b> Blat Corps, Goldeneye, Lyat Wars, Maco - The Dark Age, Mario 64, Sota, Turko - je Heft 14,80 DM
<b>PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 4</b> Lösungen für: Casper, Suikoden, Vandal Hearts	<b>NINTENDO 64 CHEATHEFT</b> Cheats, Codes, Tips & Action Replay Codes zu 35 N64 Spielen inkl. Mario 64 120' Lösung	<b>NINTENDO 64 HINTBOOKS</b> Blat Corps, Goldeneye, Lyat Wars, Maco - The Dark Age, Mario 64, Sota, Turko - je Heft 14,80 DM	

**FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,95,-**  
**TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95 DM**

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Hefen liefern wir Portofrei Irtümer und Preisänderungen vorbehalten! \* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!!! - Bei Anbahnungsverweigerung berechnen wir 25,00 DM Kostenpauschale!

Handeleranfragen erwünscht!

CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG

TEL: 04131 / 850610

Tel. Bestellannahme: Mo-Fr 8-21 Uhr Sa 8-14 Uhr FAX: 04131 / 850620



würzburg

# THEO KRANZ GAMES

VERSAND & LÄDEN

SATURN  
PLAYSTATION  
NINTENDO 64  
SUPER NINTENDO  
MEGA DRIVE  
GAME BOY  
GAME GEAR  
PC

HÄNDLERANFRAGEN  
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND  
TEL: 0931-571601  
JULIUSPROMENADE 11  
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU:  
BAHNHOFSTR. 28  
94032 PASSAU

berlin

**VIDEO & GAME**

**Ankauf  
Verkauf  
Verleih**

**Nr. 1 BERLIN**

**Importgames**

Unsere Gameshops  
in Berlin:  
Hans-Otto-Str. 28  
Prenzlauer Berg  
Seefeldler Str. 75  
Spandau  
Marzahner  
Promenade 47  
Wiltbergstr. 76-80  
Marzahn

**Händleranfragen  
willkommen**

Danzigerstr. 124  
10407 Berlin  
Tel-030-42439500  
Fax-030-4254862

düsseldorf

**SPiRiT**

Tausch,  
An- und Verkauf  
von Videospiele,  
Konsolen &  
Zubehör

PSX • SEGA SATURN  
N64 • GB • SNES  
KEIN PC!

An- und Verkauf  
von  
TECHNO & HOUSE

Schloßstraße 20 • 40477 D'dorf



Tel.0211/481401 FAX 467033

**CIT**

Holbeinstraße 2-4  
24539 Neumünster  
Telefon 04321 / 22737  
Telefax 04321 / 23312

**NINTENDO 64**

NINTENDO 64 komplett	dt	DM299,00
Gamebuster Schummelmodul	dt	DM 98,00
Blast Corps	kpl.	dt DM109,00
Bomberman 64	dt	DM 89,00
Cruis in USA*	dt	DM 89,95
Dark Rift	dt	DM134,00
Didi Kong Racing	dt	DM 89,00
Extreme G	dt	DM139,95
FI Pole Position	dt	DM129,00
FIFA 98-WM Qualifikation	dt	DM129,00
John Madden 64	dt	DM124,00
Lamborghini 64	dt	DM129,00
Lylot Wars+Rumble Pak	kpl.	dt DM 129,00
Nagano Winter Olympics	dt	DM 129,00
San Francisco Rush	dt	DM129,00
Super Mario 64	kpl.	dt DM 79,95
Top Gear Rally	dt	DM 139,00

**SEGA SATURN**

Atlantis (2 CD's)	kpl.	dt.DM 99,00
CROC	dt	DM 89,00
Dragon Force	dt	DM 89,00
ENEMY ZERO - 4 CD's	dt	DM109,00
FIGHTING FORCE*	dt	DM 99,00
FIFA 98-WM Qualifikation	dt	DM 89,00
Formula Kart	dt	DM 84,00
Jurassic Park Lost World	dt	DM 89,00
Nascar '98	kpl.	dt DM 89,00
NHL '98	dt	DM 89,00
Resident Evil	dt	DM 99,00
Sega Touring Car	dt	DM 99,00
Sonic JAM	dt	DM 79,00
Sonic R	dt	DM 99,00
Steep Slope Sliders	dt	DM 94,00
Street Fighters Collection	dt	DM 89,00
Warcraft 2	kpl	dt DM 89,00
Winterheat*	dt	DM 94,00

**SONY PLAYSTATION**

Playstation kpl. + Demo CD	DM289,00
Ace Combat 2	DM 89,00
Auto Destruct	kpl. dt DM 89,00
Ayrton Senna Kart Duell 2	kpl. dt DM 84,00
Broken Helix	kpl dt DM 94,00
Bushido Blade	dt DM109,00
Command&Conquer 2	kpl dt DM 99,00
Crash Bandicoot 2	dt DM 89,00
Critical Depth	dt DM 84,00
Deathtrap Dungeon	kpl dt DM 89,00
Dreams	dt DM 99,00
Fifa 98-WM Qualifikation	kpl. dt DM 89,00
Fighting Force	dt DM 99,00
Final Fantasy VII	kpl dt DM104,95
G - Police	dt DM 99,95
Hercules	kpl. dt DM 89,00
Maximum Force	dt DM 89,00
Monopoly	kpl. dt DM 89,00
Moto Racer	kpl. dt DM 89,00
Nagano Olympic Winter Games	dt DM 99,00
NBA Live 98	kpl. dt DM 89,00
Nightmare Creatures	dt DM 89,00
Pax Corpus	dt DM 89,00
Rampage World Tour	dt DM 74,00
Resident Evil Direktors Cut	kpl. dt DM 84,00
Rosco McQueen	dt DM 84,00
Skull Monkeys	kpl. dt DM 89,00
Theme Hospital	kpl. dt DM 89,00
Tomb Raider 2	kpl. dt DM 99,00
Toca Touring Car	kpl. dt DM 89,00
UBIK	kpl. dt DM 94,95
Warcraft 2	kpl. dt DM 84,00

**IHRE VORTEILE**

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen

Versandkosten NN DM 5,95

Versandkostenfrei ab 3  
lieferbaren Artikeln

Versandkostenfreie Nachlieferung

Inklusive Garantie, Schnell-  
service, Sicherheitsverpackung

Kostenlose Gesamtpreislisten

Vorbestellungen für \*Neuheiten  
werden bevorzugt ausgeliefert

Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr

Bestellungen am Wochenende per  
Fax Anrufbeantworter möglich

Wir führen a l l e deutschen  
Spiele aller Hersteller ab Lager

Händleranfragen erwünscht

hamburg

**ECS**  
VIDEOGAMES AND MORE

Stellingen Weg 9 (Nähe  
U-Bahnhof Osterstr.)  
20255 Hamburg  
Tel.: (040) 40 91 79

Nintendo<sup>64</sup>  
Sega Saturn  
Sony PlayStation  
NeoGeo CD  
3DO  
SNES  
PC-CD-ROM  
Zubehör

Kabelspezialanfertigungen  
Express-Umbau  
Animes • Mangas  
Importspiele & Zeitschriften

**MICROBOSS**  
The Game-Power  
Company

CEBIT '98:  
Halle 21 / Stand A 31

Bei diesen  
brandheißen Aktionen  
brauch ich mehr  
Power, Zauberer!

Beruhig Dich -  
ich habe die Adresse  
von MICROBOSS herbei-  
gezaubert!

Du brauchst kein Zauberer  
zu sein - diese tollen Angebote  
gibst bei Deinem Fachhändler!

**MICROBOSS GAMEBOOSTER**

- überleben, schneller rennen, besser treffen, weiter springen
- mit -zig eingebauten Modchips für direkten Einsatz, die Du auch selbst für neue Spiele erweitern kannst
- noch mehr Speicher durch Memory-Manager
- PC-LINK-Set für den echten Spieler

**79.90\***

**Boot-Chip 35.-\***

**MICROBOSS 8MB Memory 49.-\***

\*unverbindliche Preisempfehlung in DM

★ Noch ein Zauberangebot: ★  
Schicke uns Deine Playstation  
wir bauen Sie um  
★ für nur **65.- DM** ★

MICROBOSS GmbH  
Bürgerstr. 35  
47057 Duisburg  
Tel.: 0203/358272  
FAX: 0203/358299  
www.micro-boss.com

Alle Angaben ohne Gewähr. Änderungen vorbehalten.  
Preisänderungen ohne Ankündigung möglich.  
Alle Preise in DM. \*unverbindliche Preisempfehlung in DM.



Grandia (SAT)



Front Mission Alternative (SAT)



Metal Gear Solid (PSX)



**W**er der Meinung ist, *Final Fantasy VII* wäre in Sachen Rollenspiele das Maß aller Dinge im 32-Bit-Bereich, der sollte sich den anstehenden *Grandia*-Test zu Gemüte führen. Schon die Vorversion des Saturn-Titels zeigte das Potential, es mit *FF VII* aufzunehmen. Ob Segas RPG vielleicht sogar das Zeug zum absoluten Überflieger hat, wird die kommende Ausgabe zeigen. Auch Square hat mit *Front Mission Alternative* ein Rollenspiel in der Mache, bei dem eine ordentliche Portion strategisches Geschick gefragt ist – näheres dazu ebenfalls in XL 3/98. Außerdem wird neXt Level undercover recherchieren und eine fundierte Reportage zu Konamis Agenten-Epos *Metal Gear Solid* abliefern. ■

**rollenspiele**

Sega, Square

**32-bit-level**

Auf der PlayStation nimmt der Horror mit *Resident Evil 2* seinen Lauf

**64-bit-level**

Nintendo, Atlas

**D**er Horror geht in die zweite Runde. *Resident Evil 2* steht kurz vor der Fertigstellung, die Untoten schleichen also bald ein weiteres Mal über die TV-Schirme. Capcoms Machwerk knüpft direkt am ersten Teil an, bietet jedoch in technischer Hinsicht mehr als der erste Teil. neXt Level wird sich kopfüber in den PSX-Grusel stürzen und die Zombies auf Herz und Nieren prüfen. ■

Resident Evil 2 (PSX)



Resident Evil 2 (PSX)



Yoshi's Story (N64)



Yoshi's Story (N64)



Snoabo Kids (N64)



**E**in wahres Meisterwerk im 64-Bit-Bereich stellt neXt Level im März mit *Yoshi's Story* vor. Das Jump&Run ist in Japan bereits erschienen und wird in Deutschland im März in den Händlerregalen erwartet. Ein weiteres niedlich-witziges Game steht mit *Snoabo Kids* von Atlas auf dem Releaseplan. Bis zu vier Player können gleichzeitig schneebedeckte Hänge herunterrasen. Ob sich die Snowboard-Action im Comic-Stil lohnt – die Antwort gibt's in XL 3/98. ■

**impresum**

**Chefredaktion:** Klaus-Dieter Hartwig (VtSDP)  
**Stellv. Chefredaktion:** Sandra Alter, Thomas Helliwig  
**Redaktion:** Frederic Berg, Marco Häntsch, Marcus Höfer, Sebastian Krämer, Tobias Partetzke  
**Redaktionsassistent:** Brigitta Schöler  
**Freie Mitarbeiter:** Julian Eggebrecht, Maris Feldmann  
**Art Direction:** Britta Jakobsen  
**Grafik:** Nicole Bischof, Hanno Meier, Heinke Vogt  
**Verlagsleiter:** Torsten Weber  
**Anzeigen:** Jakobsen & Gremilza Verlagsvertretung, Behringstrasse 28 a, 22765 Hamburg  
 Tel.: 0 40/39 92 32 10 • Fax: 0 40/39 92 32 99  
**Anzeigenleitung:** Michael Gremilza (VtSDP)



3/98 erscheint am 20.2.1998

**Verlag:** X-plain Verlag GmbH  
 Friedensallee 41  
 22765 Hamburg  
 Tel.: 0 40/39 88 37-0  
 Fax: 0 40/39 50 43  
 E-Mail: next.level@on-line.de  
**Druck:** Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf  
**Abo-Betreuung:** neXt Level Abo-Club,  
 Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf  
 Tel.: 04 51/490 42 26  
 Fax: 04 51/490 42 03

**Titelartwork:** © Sony

© 1997 X-plain Verlag GmbH

neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.  
 Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt 52,80 DM.  
 Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag.  
 Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an



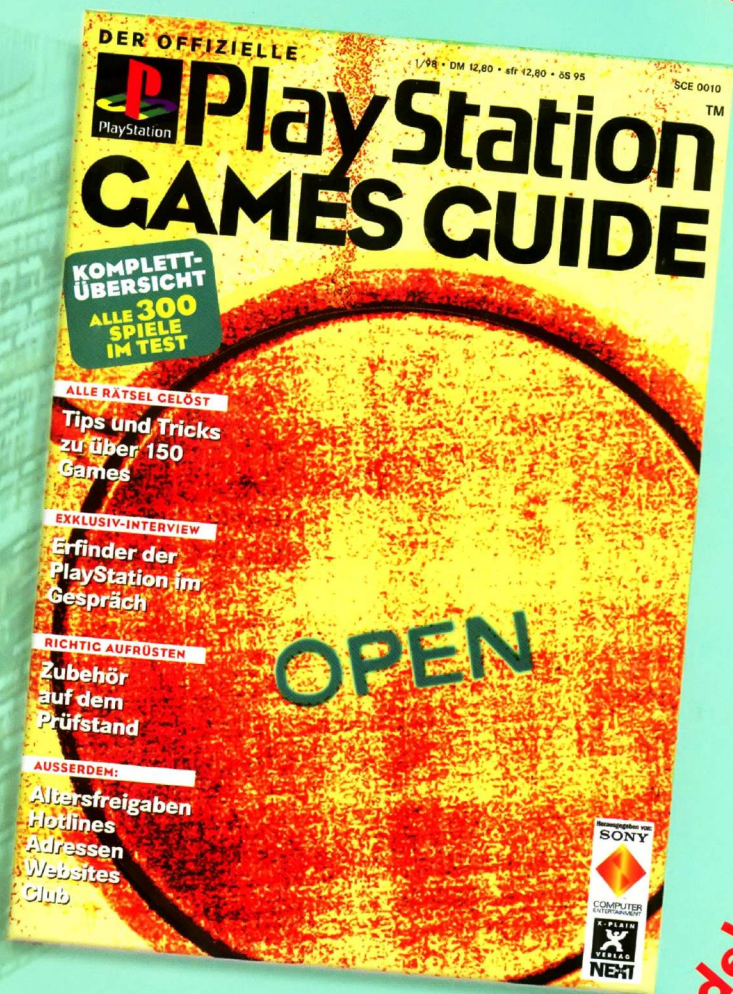
Future Publishing Ltd. & Pearson  
 New Entertainment Ltd.,  
 beide London/UK.





# Das ultimative Nachschlagewerk

Nur  
12,80 DM



In Zusammenarbeit mit

**NEXT**  
LEVEL



Jetzt im Handel



# BROKEN HELIX

DIE WAHRHEIT ÜBER AREA 51

SEIN NAME IST JAKE BURTON.

ER IST SPRENGSTOFFEXPERTE BEI DER US-MARINE.  
MAN HAT IHN IN DIE AREA 51 GESCHICKT –  
DIE GEHEIMSTE ALLER US-MILITÄRBASEN.

DORT SOLL ER IM AUFTRAG DER REGIERUNG EINE  
BOMBE ENTSCHÄRFEN UND EINEN WAHNSINNIGEN  
ERPRESSER ELIMINIEREN.

WAS FÜR JAKE ZUNÄCHST NACH EINEM STINK-  
NORMALEN AUFTRAG AUSSIEHT, ENTWICKELT SICH  
ZU EINEM MYSTERIÖSEN ABENTEUER, DAS SIE BIS  
ZUM ENDE AM BILDSCHIRM HALTEN WIRD.

**EIN 3D-ACTION-ADVENTURE DER EXTRA-KLASSE.**

MIT DER DEUTSCHEN SYNCHRONSTIMME VON  
BRUCE WILLIS ALS "JAKE BURTON".



PlayStation

DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 5/97 (PREVIEW): "KONAMI ZIEHT MIT DER DETAIL-VERNARRTEN AUSSTÄTTUNG WIRKLICH ALLE DENKBAREN REGISTER..."  
MANIAC 8/97: "...EIN PLOT IST SPANNENDER ALS DER ANDERE UND LÄSST EUCH BIS ZUR AUFLÖSUNG KEINE RUHE."

KOMPLETT  
DEUTSCHE  
VERSION



WWW.KONAMI.COM