

next Level

LEVEL

Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴ · Dreamcast · Sega Saturn · ArcadeMit Riesenpostern
+ Gewinnspielen!!!**Exklusiv:** YARG
Highspeed für die PSX Metal Gear Solid

Abe's Exoddus

Spyro The Dragon

Tomb Raider III

 Silicon Valley

Buck Bumble

Castlevania

 Sega Rally 2

Virtua Fighter 3tb

Blue Stinger

Die Legende kehrt zurück
Turok 2 – Seeds of Evil



Geschichte wird gemacht, es geht voran!

Die vergangenen Jahre sind nicht spurlos an den sogenannten Next-Generation-Konsolen vorübergegangen. Aktuelle PC-Spiele lassen vor allem dank Grafikkarten-Unterstützung ihre Konsolen-Äquivalente ziemlich alt aussehen. Das ist nur verständlich, schließlich wird PC-Hardware mit schöner Regelmäßigkeit alle paar Monate weiterentwickelt. Mit der RAM-Karte gelingt es Nintendo nun, dem N64 einen zusätzlichen Technikschaub zu verleihen und hochauflösender Grafik den Weg zu ebnen. Einen vergleichbaren Effekt hätte man sicherlich auch erreichen können, indem man allen eingetragenen Entwicklern ermöglicht, die Hardware über die Programmierung eigener Microcodes auszureizen. (Und der User hätte keinen Pfennig dazubezahlen müssen ...) Die firmenpolitische Entscheidung der japanischen Chefetage, dies neben der hausinternen R&D-Abteilung und Rare nur noch Iguana zu gestatten und damit eine Zweiklassengesellschaft zu schaffen, ist nicht im geringsten nachvollziehbar. Eine ähnliche Politik gab es in grauer PlayStation-Vorzeit, als Sony die Entwickler anhielt, Spiele mit den offiziellen Libraries zu programmieren. Hätte man diese Weisung nicht nach kürzester Zeit wieder fallengelassen, stünde die PlayStation sicherlich nicht da, wo sie heute ist.

Sega hingegen hält nach dem vorzeitigen Ableben des Saturn die Zeit für gekommen, mit 128 Bit Leistungsfähigkeit die ‚übernächste‘ Konsolengeneration einzuläuten. Dabei ist die Majorität der Videospiele mit ihrer PlayStation oder ihrem Nintendo⁶⁴ noch vollauf zufrieden. Beides ist nichts, was man in irgendeiner Form rechtfertigen müßte. Um so erstaunlicher ist, mit welcher Abneigung einige Konsolenbesitzer dem Dreamcast entgegensehen und welche Energie zeitweilig aufgebracht wird, um das Gerät mit Scheinargumenten im Vorfeld zum Scheitern zu verurteilen – gerade so, als wolle Sega sie zwingen, sich einen Dreamcast zu kaufen. Da wird das vermeintlich unhandliche Pad zum Stolperstein für den Erfolg hochstilisiert, bevor man es jemals in der Hand gehalten hat. Der zu hohe Preis würde das Gerät floppen lassen, wissen andere in diversen Online-Foren zu berichten. Daß noch gar kein DM- oder Dollar-Preis bekanntgegeben wurde und der japanische mit vermutlich wenig mehr als 20.000 Yen erstaunlich niedrig liegt, wird dabei gerne ignoriert. Wenig gehaltvoll ist vor allem die Kritik, Dreamcast leiste auch nicht mehr als ein schneller Pentium II samt 3Dfx-Karte. Falls Segas Konsole wirklich ‚nur‘ die Leistungsfähigkeit eines High-End-PCs erreicht – und das vielleicht zu einem Zehntel der Kosten – wäre dies allein schon ein überzeugendes Kaufargument.

Diese Tendenz ist ja alles andere als neu: Niemand will sich gerne eingestehen, daß er nicht das neueste und beste Gerät zu Hause hat. Eine ziemlich kindische Einstellung, die in bester Tradition beliebte Grundschuldiskussionen Marke „Mein Vater ist stärker wie Deiner!“ fortsetzt. Plötzlich haben PSX- und N64-Freaks in Sega einen neuen, gemeinsamen Feind ausgemacht, der bekämpft werden muß. Auf einen Schlag sind die Auseinandersetzungen beendet, nach denen die eine Seite zu der festen Überzeugung gelangt war, die andere hätte nur ein paar Kinderspiele im Programm, oder umgekehrt, daß es nur Quantität und keine Qualität gäbe.

Warum kann man Innovationen nicht etwas aufgeschlossener entgegensehen? Sega wird demnächst in Japan unter Beweis stellen müssen, daß der Dreamcast die versprochene Qualität erreicht. Sollten die Japaner ab Ende November tatsächlich die Möglichkeit haben, perfekte Arcade-Umsetzungen und High-End-PC-Spiele für eine Handvoll Yen am heimischen Fernseher zu erleben, dürfte die Diskussion in eine ganz andere Richtung gehen, und zwar, warum man noch so lange auf den Launch im Westen warten muß. Wer hingegen seine negativen Erwartungen bestätigt sieht, kann sich dann immer noch ereifern – aber mit Vorurteilen hausieren zu gehen, ist nicht die feine englische Art. Selbst wenn es nur im Bereich der Videospiele geschieht.

TUROK



REGEL 76b

„Der Prüfer kann die komplette Demontage des Autos fordern, wenn die Hersteller die Anforderungen bezüglich Vorschriftenmäßigkeit und Konformität nicht erfüllen.“



Formel 1 '98. Echt amtlich.



REPORTAGEN

Messe-Reportage – ECTS und CeBIT 1998

- Nintendo/N6442
- Nintendo/Game Boy Color43
- Sony/PlayStation44
- Sega/Dreamcast46
- VM Labs/Project X47

Neues von Konami

- Castlevania (N64) 48
- Hybrid Heaven (N64)49
- Holy Magic Century (N64)50
- Penny Racers (N64)50
- WCW vs NWO Revenge (N64)50

F.E.B. – Die deutsche Programmierschmiede58

Deutsche Entwickler sind seit dem Wegzug von Factor 5 (Star Wars: Rogue Squadron) rar gesät. Um so mehr Beachtung verdienen die wenigen Projekte, die zur Zeit anstehen. Die in Hamburg ansässigen Ex-Amiga-Programmierer F.E.B. arbeiten intensiv an einer PSX- sowie PC-Fassung ihres futuristischen PC-Rennspiels Yarg, das XL exklusiv vorstellt.



Oddworld Inhabitants70

Die Erfinder des bedauernswürdigen Symphaten Abe residieren in einem winzigen verschlafenen Örtchen in Kalifornien namens San Luis Obispo. Lorne Lanning, Präsident der Oddworld Inhabitants und geistiger Vater Abes, legt viel Wert auf kreative



Arbeiten, was dem aktuellen Teil, Oddworld: Abe's Exoddus, sehr zugute kam. Die zweite Folge der Reportage erzählt mehr über die Hintergründe der aufwendigen Produktion und über Videospiele an sich.

RUBRIKEN

- Abonnement45
- Arcade56
- Editorial2
- Impressum98
- neXt month98
- Poster: Space Station: Silicon Valley read.me14
- Zubehör96

Die Firma Sound & Design sorgt für die richtige Kühlung der PlayStation. Cool Foot heißen die günstigen Moosgummisohlen, die unter die Konsole geklebt werden. Mit der Lightgun Erazer MP5 bedient Blaze PSX- und SAT-Besitzer gleichermaßen. Der Clou: eine Rückschlagfunktion per Batteriebetrieb. Die Infrarot-Controller der Firma DOC'S versprechen kabellosen Spaß am Pad für alle N64-User.

TITELTHEMA

SEITE 6

Nintendo⁶⁴
Turok 2 – Seeds of Evil

Acclams Vorzeige-Indianer bricht erneut auf, das Genre der First Person Shooter gehörig aufzupolieren. Neue Waffen und Gegner, spannende Missionen und eine technisch wie auch inhaltlich überzeugende Rahmenhandlung machen den zweiten Teil der Turok-Saga mehr als sehenswert. Der Testbericht über das „Spiel des Monats“ folgt ab Seite 6!



PREVIEW

SEITE 20

PlayStation
Metal Gear Solid

Seit dem 3. September wird in Japan die Technical Espionage Action gefeiert. Konamis Game-Designer Hideo Kojima kann stolz sein auf das, was die langjährige, mühevollen Arbeit an diesem Titel hervorbrachte. Held Solid Snake bestreitet keine auf wildes Baltern ausgelegte Mission, vielmehr wird dem Spieler eine gesunde Portion taktische Raffinesse abverlangt, die Metal Gear Solid zu einem der packendsten Action-Adventures dieses Quartals macht. neXt Level berichtet über den kommenden Smash-Hit.



COMPETITIONS

SEITEN 15/73/95

Die Vorweihnachtsgeschenke von neXt Level!

In diesem Monat lohnt sich die Teilnahme an den Wettbewerben mal wieder ganz besonders, denn die Firma Sony stellt vier neue PlayStations samt Dual-Shock-Controller zur Verfügung. Das Ganze wird durch vier limitierte Auflagen der Tekken 3-Sonderedition (PAL) gekrönt. In Zusammenarbeit mit dem Spieleversand MARO verlost XL Resident Evil-Figuren. Außerdem gibt es vom Musiksender VIVA zehn VIVA-Hits-2-CDs zu gewinnen.





Space Station: Silicon Valley (N64), Seite 34



Sega Rally 2 (DC), Seite 29



Rakuga Kids (N64), Seite 37



Oddworld - Abe's Exoddus (PSX), Seite 66



Spyro The Dragon (PSX), Seite 76



Star Ocean - Second Story (PSX), Seite 78



S.C.A.R.S (PSX), Seite 79



B-Movie (PSX), Seite 80



Constructor (PSX), Seite 82



Ninja - Shadow of Darkness (PSX), Seite 84



Tenchu - Stealth Assassins (PSX), Seite 88



Assault (PSX), Seite 90

64-bit-level

behind the scenes26

news n6432
Die Spiele: Battletanx, GT World Tour, Let's Smash, WinBack

short level33

news dreamcast28
Die Spiele: Blue Stinger, July, Monaco Grand Prix Racing Simulation, Sega Rally 2, Virtua Fighter 3 Team Battle; außerdem: Neo-Geo Pocket kompatibel zu Dreamcast

short level30

previews

WipEout 6451

tests

Airboarder 6437

Buck Bumble36

Rakuga Kids37

Space Station: Silicon Valley34

tactics40

32-bit-level

behind the scenes61

news62

PSX-Titel: Libero Grande, Monkey Hero, Music, R-Type Δ, Ridge Racer 4, Rogue Trip, Suikoden II, TOCA 2 - Touring Cars, The UnHoly War, X Games - Pro-Boarder

previews

Apocalypse (PSX)53

Formel 1 '98 (PSX)52

Metal Gear Solid (PSX)20

Tomb Raider III -

Adventures of Lara Croft (PSX)54

tests

All Star Tennis '99 (PSX)83

Assault (PSX)90

B-Movie (PSX)80

Constructor (PSX)82

Fifth Element (PSX)91

Frenzy! (PSX)87

Ninja - Shadow of Darkness (PSX)84

O.D.T. (PSX)74

Oddworld: Abe's Exoddus (PSX)66

Overblood 2 (PSX)86

Pet in TV (PSX)89

S.C.A.R.S (PSX)79

Spyro The Dragon (PSX)76

Star Ocean - Second Story (PSX)78

Tenchu - Stealth Assassins (PSX)88

V 2000 (PSX)87

tactics92

| | | | |
|-------------|----------------|-------------|---------------------|
| Hersteller: | Acclaim | Entwickler: | Iguana |
| Spieler: | 1-4 (simultan) | Level: | 6 (+ 8 Mehrspieler) |
| Preis: | ca. DM 100 | Erhältlich: | ab 17. November |

First Person Shooter



Neben *Zelda* ist *Turok 2* mit Sicherheit das am meisten erwartete N64-Spiel des Jahres. Iguana hat für die Fortsetzung der Saurierjagd Großes versprochen und in dieser Beziehung auch alle Grenzen gesprengt. *Turok 2* ist 256 MBit pure Action inklusive High-Res-Grafik, Vier-spieler-Modus und dem abgefahrensten Waffenarsenal, das die Videospieldwelt je gesehen hat.

TUROK

Seeds of Evil

gimando ©



DVON M. HÄNTSCH
 Der Campaigner ist tot. Mehr als anderthalb Millionen N64-Spieler haben ihn und seine Schergen bekämpft und das Lost Land von der Tyrannei befreit. Damit das Chronozepter nicht in falsche Hände fällt, hat der siegreiche Indianer die übermächtige Waffe in einen Vulkan geworfen, um sie endgültig zu vernichten. So endet das erste *Turok*-Abenteuer, doch das Böse ist noch lange nicht besiegt. Denn der Primagen, ein außerirdisches Wesen mit unermesslichen Mächten, ist seit Milliarden von Jahren in seinem beschädigten Raumschiff im Lost Land gefangen. Durch die Zerstörung des Chronozepters wurde er aus dem Schlaf gerissen und sucht mit Hilfe psychischer Kräfte nach einem Ausweg. Sein

Geist erlangt Kontrolle über Geschöpfe aller Zeitzonen, die das Land zerstören und auch seine Bewohner nicht verschonen. Nur der Lazarus Konkordanz, der Ältestenrat, weiß von der Existenz des Primagens und beauftragt Turok, die Elemente-Totems, die den Alien in seinem Gefängnis halten, zu beschützen. Weiterhin muß er die vier Teile des Schlüssels, der das Raumschiff öffnet, finden und sich dem Wesen stellen.

Turoks Kontaktperson zum Ältestenrat ist Adon, die ihm vor jedem Level in einer Art Briefing mit minutenlanger deutscher Sprachausgabe seine Aufgaben erklärt. Diese beinhalten gegenüber dem ersten Teil nicht mehr nur das Auffinden von Schlüsseln und Waffenteilen, sondern



Wie beim ersten Teil des Indianerabenteuers ist das Waffenarsenal wieder einmal unübertroffen. Mehr als 20 Argumentationsverstärker, die vor Ideenreichtum nur so strotzen, stehen Turok zur Verfügung

info

Der Release-Termin von *Turok 2* wurde kurzfristig um einen Monat auf Mitte November verschoben. neXt Level lag für den Test die aktuellste Version des Spiels vor, das nahezu fertiggestellt war. Trotzdem ist es nicht ganz auszuschließen, daß noch Änderungen vorgenommen werden, bevor das Spiel letztendlich auf den Markt kommt. Sollte die noch nicht finale deutsche Version (die im Endeffekt 45 Minuten synchronisierte Sprachausgabe enthalten wird) erhebliche Abweichungen gegenüber dem Originalprodukt aufweisen, wird dies in der kommenden XL-Ausgabe natürlich nicht unerwähnt bleiben.

Gameplay: Turok hat einiges dazugelernt und muß sich entsprechend anspruchsvollen Aufgaben stellen. Die schweißtreibende Schlacht gegen die intelligenten Aliens gewinnt dadurch zusätzlich an Reiz und vermag den Spieler über Wochen zu fesseln.

Präsentation: Ob nun mit oder ohne RAM-Erweiterung, *Turok 2* bietet eine der beeindruckendsten 3D-Optiken auf dem N64 überhaupt. Iguana hat eine eindrucksvolle Welt erschaffen, die von phantastischen Geschöpfen bevölkert ist und eine fremdartige Atmosphäre ausstrahlt. Nur die Blicktiefe ist immer noch nicht optimal.

Speicherkapazität: 256 MBit
Controller Pak: Ein Spielstand belegt vier Seiten
Rumble Pak: ja
Memory Expansion Pak: ja



THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

NUR LADEN, KEIN VERSAND!
Ihr Theo Kranz
Partner im Ruhrgebiet
donatix
im Brückcenter
44135 Dortmund

Stützpunkthändler
JB Games
Kellerreigasse
97616 Bad Neustadt



239,-

PLAYSTATION

- PLAYSTATION - DUAL SHOCK 239,00**
 (DEUTSCHE) PINK KABEL 239,-
 UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
 ANTENNENKABEL LOW BUDGET 39,95
 ANTENNENKABEL ORIGINAL 49,95
 KONTROLLER VERLÄNGERUNG 19,95
 CONTROL PAD VERFÄRBT 29,95
 CONTROL PAD ORIG. (VER.FARBEN) 39,95
 CONTROL PAD JOYTECH PLUS SE 19,95
 CONTROL PAD ANAL. DUAL SHOCK 59,95
 CONTROL PAD DUAL SHOCK JOYTECH 59,95
 KONTROLLER VERLÄNGERUNG 19,95
 FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE FKT.)
 CD-CASE (OKT) 29,95
 GAMEMASTER-CHEAT-CARTRIDGE 84,95
 CD-CASE SCHUMMELMOULI 34,95
 LENIKRAD RUMBLE FORCE WHEEL 149,95
 LENIKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
 JOYSTICK DOMINATOR 69,95
 PISTOLE ERASER GUN 79,95
 PISTOLE SCORPION GUN 79,95
 PISTOLE NAMCO G-CON 45 79,95
 MEM.CARD 15 BLOCKS 29,95
 MEM.CARD 15 BL. ORIG. (VER.FARB.) 39,95

- MEM CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 44,95
- MEM CARD 120 BLOCKS 44,95
- MEM CARD 720 BLOCKS 64,95
- 360 (NOV) 39,95
- 3TH ELEMENT 89,95
- ACM 1918 (OKT) 89,95
- ACTUA GOLF 93 (OKT) 79,95
- ACTUA NHL HOCKEY '99 (NOV) 79,95
- ACTUA POOL (NOV) 79,95
- ACTUA SOCCER 3 (OKT) 79,95
- ACTUA TENNIS 79,95
- ALL STAR TENNIS 99(OKT) 89,95
- ALLUDRA 89,95
- APOCALYPSE (NOV) 94,95
- ASSAULT 89,95
- ASTEROIDS (NOV) 89,95
- ASTEROIDS 3D (NOV) 84,95
- ATLANTIS (NOV) 89,95
- AZURE DREAMS 89,95
- BATMAN & ROBIN 84,95
- BIO BREAKS 79,95
- BLAST RADIUS 89,95
- BLASTO (NOV) 79,95
- BOMBAY (OKT) 59,95
- BOMBAMAN WORLD 79,95
- BOX CHAMPIONS (NOV) 89,95
- BREATH OF FIRE 3 (NOV) 89,95
- BREATH OF FIRE 3-1TD. ED. (OKT) 109,95
- BUST A GROOVE (NOV) 89,95

PER PERSONEN UNTER 10 JAHREN METAL GEAR SOLID (2 SPIELNIVEAUS)



- INT. SUPERST. SOCCER '98 (PS) 89,95 (INCL) 89,95
- C3 RACING (OKT) 89,95
- CAESARS PALACE 2 (OKT) 79,95
- CAR COMBAT GAME (NOV) 89,95
- CENTIPIDE (NOV) 89,95
- CIRCUIT BRAKERS 89,95
- COLIN MC RAY RALLY 89,95
- COLOMBAUS WENGE (NOV) 89,95
- CONQUEROR 89,95
- C&C 2: GEGENSCHLAG (OKT) 89,95
- CONSTRUCTOR INKL. MEM. CARD S.V.R. 89,95
- COOL BORDERS 3 (NOV) 89,95
- CRASH BANDING 3 - CD-CASE (DEZ) 89,95
- CRIME KILLER 89,95
- DEAD OR ALIVE 89,95
- DEATHTRAP DUNGEON 89,95
- DIALO 89,95
- DODGEM ARENA 84,95



SPACE BEAMER - Der Hit aus den USA
 Strahlung absolut ungefährlich dank spez. Infrarot-Technik
 SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE) 59,95
 SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO) 79,95
 SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN) 99,95



- TOMB RAIDEN 3 (Nov) (PS) 89,95
- DREAMS (OKT) 89,95
- EARTHWORM JIM 3D (NOV) 89,95
- F1 RACING SIMULATION (DEZ) 89,95
- FIFA '99 (NOV) 89,95
- FINAL FANTASY VII 99,95



- Moto Racer 2 (PS) 89,95
- NHL 99 (PS) 89,95 (INCL) 109,95
- FLUID (PULSE) 79,95
- FOOTBALL '99 (NOV) 79,95
- FORMEL 1 '98 (OKT) 99,95



- SPYRO THE DRAGON (OKT) 89,95
- FUTURE COP - LAPD 2100 89,95
- G. DARIUS 39,95
- GHOST IN THE SHELL 89,95
- GLOBAL DOMINATION (OKT) 89,95
- GRAN TURISMO 89,95
- GRAND THEFT AUTO P16 89,95
- HEART OF DARKNESS 89,95
- HUGO 1 89,95
- INT. SUPERST. SOCCER '98 (OKT) 89,95
- KULIAWORLD 89,95
- LEGEND 89,95

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNTER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI ICHEN. 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! BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. FÖRDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKMANSCHLAG (DIN 15) AN!



Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

09 31 / 35 45 222



best viewed in high-res



In Low-Res sieht *Turok 2* schon gut aus (oben), doch in Letterbox-High-Res (unten) bzw. High-Res (Mitte) ist es überwältigend



Zu den vielseitigen Aufgaben gehört u. a. das Erretten von gefangenen Kindern und Soldaten

beispielsweise auch die Rettung von Kindern und Gefangenen sowie die Zerstörung von Munitionslagern. Grundsätzlich hat sich am Spielprinzip aber nichts geändert. Turok durchstreift riesige Level, die geradezu ungläubliche Ausmaße angenommen haben. Im Vergleich zum ersten Teil zeichnen sich diese durch einen wesentlich komplexeren Aufbau mit mehreren Ebenen und verwinkelten Gängen aus. Endlose Landschaften mit spärlichem Baumbestand, in der sich immer wieder die gleichen Gegner materialisieren, gibt es nicht mehr. Ist ein Bereich einmal leergeräumt, dann bleibt er es auch und kann in aller Ruhe nach versteckten Extras und Geheimwegen durchsucht werden. Als Ausgleich hierzu greifen die feindlichen Wesen nun auch in größeren Gruppen an und verhalten sich im Kampf äußerst intelligent. Sie suchen Deckung hinter herumstehenden Kisten, weichen Schüssen mit wilden Sprüngen aus und nehmen sogar die Füße in die Hand, wenn sie keinen anderen Ausweg mehr sehen. Den mächtigen Waffen des Turok haben sie allerdings nicht viel entgegenzusetzen. Von diesen können über 20, vom Betäubungsgewehr bis zum alles vernichtenden Chronozepher-Äquivalent Nuke, gefunden werden. Spektakulärster Neuzugang in Turoks Rucksack ist sicherlich der Flammenwerfer, mit dem sich Angreifer großflächig abwehren lassen. Ähnlich wie bei *MDK* kann mit dem Tek-Bogen und dem Plasma-geschütz nun ein Sniper-Modus aktiviert werden, der allerdings nicht selten an der begrenzten Blicktiefe scheitert. Für staunende Gesichter werden sicherlich auch der Shredder, dessen Geschosse an Wänden abprallen, und der Skorpion Launcher, der drei effektive Lenkraketen pro Salve abfeuert, sorgen. Unter Wasser ist Turok



Zu den interessantesten Waffen gehört zweifelsohne der Flammenwerfer. Die Feuereffekte wurden exzellent umgesetzt



Leute mit Arachnophobie werden auch Gefallen an dem Spiel finden, denn so viele Spinnen wie hier, kann man selten vernichten



Oftmals ist der richtige Weg nicht auf Anhieb zu erkennen und muß z. B. freigesprengt werden



nun nicht mehr ausschließlich auf sein Messer angewiesen, er kann zusätzlich auf eine Harpune und ein Torpedo-Unterwasserboot zurückgreifen. Außer einem eindrucksvollen Waffenlager wurde der Held auch mit einigen neuen Fähigkeiten ausgestattet. Federn, die in den Levels versteckt sind, können gegen Talismane eingetauscht werden, ohne die in bestimmten Spielabschnitten kein Weiterkommen möglich ist. Auf diese Weise kann Turok durch Lava gehen, unsichtbare Plattformen entdecken und fliegen. Ein Wechseln der Laufgeschwindigkeit ist im Nachfolger dagegen nicht mehr möglich – es wird gegangen und nicht gerannt.

War der Indianer aus *Turok - Dinosaur Hunter* noch ein echter Naturbursche, der über kleinste Felsspitzen hüpfte und an Efeupflanzen rumkletterte, so hat es der Held des zweiten Abenteurers mit ganz anderen Problemen zu tun. Er muß Warnleuchttürme aktivieren, Lüftungsschächte versiegeln und Hauptcomputer zerstören. Fast möchte man meinen, einen kleinen Bond vor sich zu haben, doch Turoks Welt hat nichts mit unserer gemein. Selbst der erste Level, der Hafen von Adia, ist derart groß und verzwickelt aufgebaut, daß ohne Karte kaum ein Fortkommen möglich ist. Die späteren Stages führen den Spieler zum Fluß der Seelen, in die Sümpfe des Todes, in die Höhle der blinden Jäger, in die Kolonie der Mantids und letztendlich in das Raumschiff des-Primagen.

die 4-MB-speichererweiterung



Das Memory Expansion Pak wird anstelle des Jumper Paks in die Oberseite des N64 gesteckt und erweitert den Arbeitsspeicher der Konsole auf stolze 8 Megabyte

Ursprünglich plante Nintendo, das Memory Expansion Pak zusammen mit dem 64DD auszuliefern, um auf diese Weise die gegenüber einem ROM-Modul höheren Ladezeiten ein wenig auszugleichen. Wann das Laufwerk nun tatsächlich auf den Markt kommt, weiß niemand – selbst für Japan gibt es keinen konkreten Launch-Termin. Geklärt ist dagegen das Schicksal der Speichererweiterung, die noch im November für 49 DM in den Handel kommen soll. Zubehörspezialisten wie Interact und Datel haben bereits angekündigt, die neue Peripherie in ihr Sortiment aufzunehmen, so daß sicherlich bald preisgünstigere Alternativen zum offiziellen Produkt erhältlich sein werden.

Bevor die Speichererweiterung in das N64 eingesetzt werden kann, muß zuvor das Jumper Pak aus dem Memory Expansion Port entfernt werden, das die anliegenden Kontakte

überbrückt. Mit leerem Schacht ist die Konsole nämlich nicht funktionsfähig. Durch das Extra-RAM wird der Arbeitsspeicher des N64 verdoppelt und umfaßt dann volle 8 MB. Neben den Acclaim-Titeln *NFL Quarterback Club '99* und *South Park 64* wird auch Rares First Person Shooter *Perfect Dark* das Memory Expansion Pak unterstützen. Weitere Titel werden mit Sicherheit folgen, und ab kommendem Jahr plant Nintendo sogar, das N64 standardmäßig mit Extraspeicher auszuliefern. Aus dem Traum der Mario-Erfinder, die Öffentlichkeit auf der E3 mit dem Memory Expansion Pak zu überraschen und Segas Dreamcast die Show zu stehlen, ist somit nichts geworden. Diese Idee hatte Acclaim nämlich auch und forderte als wichtigster Third-Party-Entwickler quasi einen Gefallen von Nintendo ein. Das Ergebnis: *Turok 2* ist ein Grund, sich ein N64 zu kaufen!

fernsehen



Weit entfernte Gegner kann man im Sniper-Modus bis auf Tuchfühlung heranzoomen.



Adon erteilt dem Spieler die Missionsziele in glasklarer Sprachausgabe



Obwohl die künstliche Intelligenz der Gegner kaum zu wünschen übrig läßt, ist sie nicht vergleichbar mit der eines Menschen. Vier Spieler können sich gleichzeitig die Kugeln um die Ohren jagen

Grafisch wird nicht zuletzt durch die Unterstützung des Memory Expansion Paks (siehe Seite 11) die Qualität des Vorgängers locker übertroffen. Vor allem der Detailreichtum der Hafencity und die aufwendig animierten Gegner sind in den beiden optionalen High-Res-Modi (640 x 480 und 512 x 480 Letterbox) beeindruckend. Leider konnte aber das Problem der eingeschränkten Blicktiefe nicht in den Griff bekommen werden. Nebelwände und undurchdringliche Dunkelheit stören die Aussicht, wenn auch nicht so stark wie beim Vorgänger. Außerdem leidet die Spielgeschwindigkeit etwas unter der optischen Pracht, so daß vor allem Kämpfe gegen mehrere Feinde gleichzeitig an Dynamik verlieren. Ein Problem, das bis zum Release des Spiels aber möglicherweise noch entschärft werden kann. Entschärft wird aller Voraussicht nach auch der Gewaltpegel des Spiels, zumindest für den deutschen Markt. Acclaim konnte bisher al-

lerdings noch nicht genau sagen, welche Änderungen vorgenommen werden. Es wird jedoch vermutlich keine Roboter geben, wie es im ersten

Teil der Fall war. Am wahrscheinlichsten ist, daß in der deutschen Fassung einfach weniger Blut fließen wird als in der Version für den Rest der Welt, oder sogar gar keins.



Mit *Turok 2* hat Iguana eine solide Fortsetzung vorgelegt, die durch eine besonders düstere Atmosphäre und ein abwechslungsreiches Gameplay besticht. Der Mehrspieler-Modus mit zwölf Stages sowie die optionalen High-Res-Modi sind als Zugabe zu einem ohnehin schon ausgezeichneten Spiel zu verstehen. Wer den ersten Teil mochte, wird am zweiten nicht vorbeikommen, zumal dieser zu einem sensationellen Preis angeboten wird. ■

XL-Wertung

95%



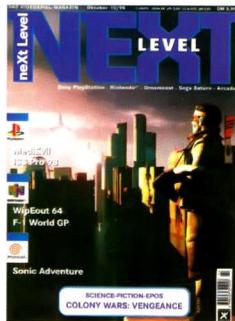
Vom Spirit Father erhält Turok Fähigkeiten wie z. B. über Lava zu laufen



COLONY WARS

V E N G E A N C E

ab November 1998 für PlayStation



Die next-Level-Redaktion freut sich über Anregungen, Änderungsvorschläge und Kritik, aber auch über Fragen und Meinungen zu bestimmten Spielen, Konsolen oder der Videospielbranche 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.

Metal Gear Solid Importsperr

Viel Wirbel erregte Konami vor kurzem mit der Ankündigung, den Import von *Metal Gear Solid*-NTSC-Versionen zu verbieten. Zukünftig soll die Importsperr bei allen Konami-Spielen angewendet werden. Per E-Mail erreichten uns bereits einige Nachfragen bezüglich der Chancen, diese Maßnahme durchzusetzen. Wir wollen erst einmal die Sachlage erläutern, die folgende Darstellung ist dem führenden deutschen Handelsmagazin MCV entnommen.

„Vertreter der Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen (GVU) sowie unsere Anwälte werden jedweden gewerblichen Zwecken dienenden Import sowie den Verkauf bis zur letzten Instanz verfolgen, um das Interesse unserer Kunden zu schützen“, kündigte Konamis General Manager Axel Herr an. „Da wir Inhaber der exklusiven europäischen Vertriebsrechte sind, ist jeglicher Import sowie Verkauf einer japanischen oder amerikanischen Version [Anm. der Red.: von *Metal Gear Solid*] nach geltendem EU-Recht illegal.“ Wie die MCV weiter berichtete, erachte Konami Deutschland diese Maßnahme als notwendig, denn „ein Focus-Group-Test mit der amerikanischen Version [hat] ergeben, daß es zwingend notwendig sei, eine voll lokalisierte Fassung zu veröffentlichen, da sich dem Spieler nur dann die komplexe Handlung voll erschließe. Axel Herr will

deswegen zur Wahrung des Produkt-Images sicherstellen, daß nur lokalisierte Versionen in den Handel kommen.“

Soweit der Bericht der MCV. Betrachtet man die Sache unter juristischen Gesichtspunkten, ist Konami offensichtlich im Recht. Nintendo verfolgt schon seit langem dieselbe Politik. Kürzlich scheiterte zwar der Jeanshersteller Levis mit einer ähnlich gearteten Klage vor dem europäischen Gerichtshof, doch es ist kaum zu erwarten, daß es ein deutscher Import-Händler auf eine juristische Auseinandersetzung ankommen lassen will. Es ist ebenfalls richtig, daß die sogenannten Graumärkte die europäischen Firmen schädigen und die zum Teil sehr aufwendigen und vor allem teuren Marketingkampagnen im Sande verlaufen lassen. So vermeldet der Fachhandel, daß *Tekken 3* zwar auf Platz 1 der Verkaufs-Charts gestürzt ist, aber dennoch hinter den Erwartungen zurückbleibt, was allgemein auf eine Sättigung des Marktes durch Importe zurückgeführt wird. Ob das wirklich der Grund ist, läßt sich natürlich nicht feststellen.

Natürlich ist es absolut lobenswert, den Titel aufwendig zu synchronisieren. Der Umfang von Text und Sprache ist enorm und für das Verständnis des „Gesamtkunstwerks“ enorm wichtig, um das Spiel so genießen zu können, wie es von Designer Hideo Kojima konzipiert wurde – als interaktiver Spielfilm (wobei dieser Begriff nichts

Gewinner aus XL 9/98:

Sony-Competition *Dead or Alive*:

1. Preis
Ein Danger-Zone-Pack, bestehend aus: einer PlayStation, einem Dual Shock Controller, einer *Dead or Alive*-Spiele-CD, einem T-Shirt und einer Memory-Card:

Sebastian Hörner, Stuttgart

2.-5. Preis
je ein Dual Shock Controller, je eine *Dead or Alive*-Spiele-CD, ein T-Shirt, eine Memory-Card:

Johannes Heskamp, Messingen; Clemens Wendt, Greifswald; Sven Roelher, Schwarzenbek; Sabrina Meister, Mönchengladbach; Erkoc Zakk, Heine

6.-10. Preis
je eine Memory-Card und eine PlayStation-Cap:

Dennis Pagonas, Schriesheim; Marcel Kalina, Königs Wusterhausen; Michael Steinke, Celle; Ricardo Molenda, Passin; Ilja Pintschuk, Wiesbaden

Sony-Competition *Kula World*:

1. Preis
ein *Kula World*-PlayStation-Summer-Set: eine PlayStation, eine Spiele-CD *Kula World*, ein Dual Shock Controller, ein *Kula World*-Wasserball:

Jessica Kaiser, Neu-Brandenburg

2.-5. Preis
je ein Dual Shock Controller, je ein *Kula World*-Wasserball: Martin Jaschke, Berlin; Gordon Köber, Düsseldorf; Jan Hasselbrinck, Reutlingen; Tina Steining, Kiel; Matthias Kabele, Dietzenbach-Steinberg

6.–10. Preis
je ein *Kula World*-Wasserball:

Lutz Henkel, Berlin; Tanja Breuer, Wieblingen; Thorsten Roland, Essen; Nadine Kopp, Berlin; Ronald Horvath, A-Wallern

Konami-Competition aus XL 7/98:

Einige Nachfragen erreichten uns bezüglich des Lösungsweges der *Virtual Chess 64*-Competition. Deshalb wollen wir ihn im folgenden noch einmal ausführlich darlegen.

Stellung (Matt in 4 Zügen):

Weiß: Kh1, Dc4, Tf1, Sf7, Bauern auf a4, b3, d2, e5, g2, h2
Schwarz: Ke8, Db2, Ta8, Th8, Lc8, Bauern auf a6, b7, c7, d7, e6, g7, h4

Lösungsweg:

Die Lösung der Schachaufgabe lautet: 1. Dxc7! Die weiße Dame schlägt den Bauern auf c7, womit auf d8 sofortiges Matt droht. Diesem starken Angriff kann Schwarz nur durch den Versuch, mit dem König über e7 zu flüchten, ausweichen. 1. ... Ke7 2. Dd6+. Weiß schießt den König auf die schlecht bewachte achte Reihe zurück. 2. ... Ke8 3. Sxh8! Weiß beseitigt den störenden Turm, öffnet die h-Linie und droht, mit der Dame oder dem Turm auf f8 mattzusetzen. An dieser Stelle schlagen viele Teilnehmer einen beliebigen Zug von Schwarz (z. B. Dxd2 oder Dxb3) vor. In dieser Phase des Spiels ist es allerdings notwendig, den Mattdrohungen unmittelbar entgegenzuwirken. Deshalb muß Schwarz einen der zwei grundsätzlichen Pläne verfolgen: mit dem König fliehen, das Matt durch die Dame oder den Turm verhindern. Folgende Züge sind an dieser Stelle richtig: 3. ... Kd8 oder 3. ... Da3, womit 4. Df8+ entkräftet wird; 3. ... Da1 oder Db1 oder Dc1, wodurch der Turm nicht mehr mattsetzen kann, da er gefesselt ist. Letztendlich sind aber nicht beide Mattdrohungen gleichzeitig zu verhindern, somit lautet der Todesstoß entweder 4. Df8† oder 4. Tf8†. Schöne Grüße an alle Schachfreunde!



Das Grauen bekommt eine neue Dimension

- Mischung aus RPG und Action-Adventure
- Vier Charakterklassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Kampftechniken
 - Ausgeklügeltes Kampfsystem für den Einsatz von Waffen und Zaubersprüchen
- Über 40 Arten von intelligenten Gegnern
- Über 16 unterschiedliche Zaubersprüche und 4 verschiedene Waffensysteme



“Die brillante Mischung aus RPG und Action-Elementen lädt auch den Rollenspielmuffel zum Zocken ein” First Look: Sehr gut
(MegaFun 8/98)

“O.D.T. geht an die technischen Limits der PlayStation”
(Off. PlayStation Magazin 7/98)



www.odt-game.com



mit den katastrophalen Titeln zu tun hat, die sich in der Vergangenheit damit schmückten). Die japanische Version ist keinesfalls zu empfehlen, obwohl es möglich ist, sich mit viel Geld und konsequentem Ausprobieren durch das Spiel zu quälen.



Das Premium Package kostet in Japan ca. 130 DM. 50.000 Stück wurden gefertigt

Andererseits sollte aber auch der Bedarf der Fans an Import-Spielen absolut verständlich sein, wenn die deutsche Veröffentlichung wie bei *Metal Gear Solid* sechs Monate nach dem Japan-Release liegt. Aufwendige Lokalisierung hin oder her – die lokalisierte US-Version wird nur zwei Monate später veröffentlicht.

Wenige Wochen vor dem Import-Stop verkündete Konami noch, eine nicht näher spezifizierte Menge an US-Versionen (NTSC) für Import-Fans an den Fachhandel auszuliefern. Gegen dieses Vorgehen sprach vermutlich die berechtigte Furcht vor Raubkopien.

PS: In Videotheken gibt es auch eine friedliche Koexistenz von deutschen und Originalfassungen. Da wird dem Konsumenten auch die Entscheidung überlassen, ob er sich befähigt fühlt, die Handlung im Originalton verstehen zu können. Warum nicht auch bei Videospielen?

Generation Next

Eure Berichte über Dreamcast finde ich wirklich gut, da ich selbst technisch etwas versiert und interessiert bin. Was mich allerdings stört, ist, daß schon jetzt Leute über die Konsole meckern, obwohl sie Dreamcast noch nie in Aktion gesehen haben. Außerdem ist die Zeit für eine Ablösung durchaus gekommen, da die PSX sehr nahe an der Grenze ihrer Leistungsfähigkeit ist. Das N64 hat bisher nicht das wahr gemacht, was erwartet und versprochen wurde, größter Kritikpunkt ist die Modulkapazität von derzeit maximal 32 MB RAM. Wer *Unreal* auf einem P2 mit Voodoo 2 gesehen hat, wird mir zustimmen, daß die Zeit für eine neue Konsolen-Generation reif ist. Deshalb hoffe ich, daß Sega auch Sony und Nintendo wachrüttelt. Viel Erfolg, Sega!

Jetzt noch ein paar Fragen:

1. *Star Gladiator 2* wurde schon für Ende 1998 angekündigt, aber seit einiger Zeit hört man nichts mehr davon. Wann wird es wirklich für die PSX veröffentlicht?

2. *MK 4* verkauft sich in Amerika ja toll. Ist das Spiel wirklich so gut oder ist das nur der Brutalitätsbonus?

3. Ist *Tomb Raider IV* schon für 1999 geplant? Ich frage das, weil ich befürchte, daß solche Meilensteine wie *TR* oder *Resident Evil* für die PSX zu sehr ausgeschlachtet werden. Es wäre besser, wenn *TR IV* und *RE 3* erst für die PSX 2 und Co. gemacht werden, da es sonst keine Fortsetzungen mehr sind, sondern nur noch Mission-Packs (kaum spielerische und grafische Unterschiede, sondern nur andere Level).

Bleibt weiter so kritisch und hebt Spiele von Herstellern wie z. B. Square nicht automatisch in den Himmel, wie es andere tun.

Arno Kampmann

neXt Level:

1. Wir hätten eine Umsetzung allein aufgrund der PlayStation-ähnlichen Automaten-Hardware erwartet. Allerdings taucht das Spiel zur Zeit auf keiner Release-Liste auf. Es kursieren zwar Gerüchte bezüglich einer Dreamcast-Umsetzung, aber diese Gerüchte gibt es derzeit so ziemlich zu jedem Spiel. Auch in diesem Punkt wird hoffentlich die Tokyo Game Show Klarheit bringen.

2. Der Gewaltfaktor ist immer die Grundlage des Erfolges dieser Serie gewesen. Wir denken, in den vergangenen Monaten genügend zum Thema Indizierungen und deren Auswirkungen berichtet zu haben, um diese Frage nach möglichen Qualitäten guten Gewissens unbeantwortet zu lassen. Schließlich sind *Mortal Kombat 4* und *MK Mythologies* die jüngsten Neuzugänge auf der Index-Liste.

3. Da der Erfolg von und das Interesse an *Lara Croft* nicht abreißt, könntest Du mit Deiner Befürchtung recht haben. Angekündigt ist vor dem Release von *TR III* natürlich noch nichts. Da solche Fortsetzungen immer sichere Verkaufshits sind, wird die Videospieldindustrie leider Deine vollkommen richtige Erkenntnis nicht teilen.

Grafik und Sound

1. Ich finde eure Zeitschrift sehr gut, außer, daß ihr in euren Tests keine Grafik- und Soundbewertung anführt. Ihr seid die einzigen, die das nicht haben. Gibt es dafür einen bestimmten Grund?

2. Warum ist es so still um *Indiana Jones* and the *Infernal Machine* geworden?

Sergej Romanow, Düsseldorf

neXt Level:

1. Es gibt keinen Grund, wir haben einfach vergessen, dies zu berücksichtigen ...

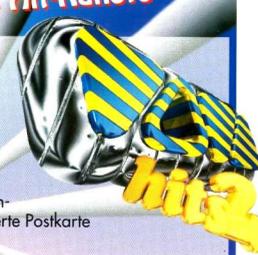
„Solche Meilensteine wie Tomb Raider oder Resident Evil werden zu sehr ausgeschlachtet“

Natürlich gibt es einen. Zuerst einmal ist zu beobachten, daß solche Wertungen tendenziell der Gesamtwertung folgen. Aber davon einmal ganz abgesehen: Sowohl Grafik als auch Sound sind in zwei Bereiche unterteilt: Technik und Stil. Die Qualität der Technik kann man sicherlich noch objektiv in zehn Stufen beurteilen, sicherlich aber nicht in Prozent. (Was unterscheidet Grafik mit einer Wertung von 79 % von einer 80%-Optik? Diese Einstufung erscheint sicherlich nicht nur uns als willkürlich.) Der Stil allerdings läßt sich nun wirklich nicht mehr bewerten, zumal die Beurteilung ganz stark vom persönlichen Geschmack geprägt ist. Ein phänomenaler J-Pop- oder Country-Soundtrack würde sicherlich schlechter wegkommen als supergeniale Techno-

Verlosung Intergalaktische Hit-Rakete

Wenn das Spiel gut, die Sounduntermalung jedoch mal wieder ziemlich eintönig ist, kommt **VIVA HITS 2** gerade recht. Auf der neuesten Doppel-CD des beliebtesten Musiksenders, finden sich **40 absolute Megahits**. Falco, Robbie Williams, Janet Jackson, Spice Girls, Ace of Base und Squeezer sind nur einige der angesagtesten Chartbreaker, die auf dieser Silber-scheibe zu finden sind. Grund genug für neXt Level, zehn CDs **VIVA HITS 2** zu verlosen. Wer teilnehmen möchte, schick einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:

neXt Level
Stichwort: „VIVA HITS 2“
Friedensallee 41
22765 Hamburg




Einsendeschluß ist der 17.11.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Allen anderen drücken wir ganz fest die Daumen!

Musik, oder was sonst so angesagt ist. Ein paar Prozent der Spieler würden das aber genau andersrum sehen. Letztendlich gibt es auch noch „Mischkalkulationen“: Wo siedelt man ein Spiel mit phänomenalen Full-Motion-Videos und durchschnittlicher In-Game-Grafik an (z. B. *Parasite Eve*)? Wo ein Spiel mit guter Musik und mäßiger Sprachausgabe im Vergleich zu einem Spiel mit vergleichbarer Musik, das auf Sprachausgabe verzichtet?

In diesem Zusammenhang ist wieder einmal der Vergleich zu Filmen angebracht. Keine Kinozeitschrift würde auf die Idee kommen, bei der Bewertung die Kameraführung und den Soundtrack aus dem Gesamtbild des Werkes herauszulösen und gesondert zu bewerten. Wer jetzt meint, das sei ja etwas ganz anderes, dem können wir nur sagen: Im Gegenteil, es ist absolut dasselbe. Nur weil es bei Spielezeitschriften von Anfang an anders gehandhabt wurde, muß man den „Fehler“ nicht für alle Zeiten zum Standard erklären.

Um das Ganze zum Abschluß überspitzt darzustellen: Würde sich jemand in ein Museum stellen und sagen: „Dieser von Gogh bekommt von mir 57 %, die Radierung von Dürer hat hingegen 91 % verdient“? Wohl kaum. Das Beispiel mag auf den ersten Blick weit ab vom Thema erscheinen, trifft aber den Kern der Sache.

2. Still geworden? Erst seit der ECTS (siehe Messebericht ab Seite 42) ist eine PSX-Umsetzung offiziell angekündigt.

Dreamcast

Ich möchte meinem Ärger mal Luft machen und nehme Bezug auf den Leserbrief von Robert Müller in Ausgabe 8/98. Da hat wohl wieder mal jemand Angst, daß seine heißgeliebte heimische Konsole bald veraltet ist beziehungsweise technisch überholt wird. Anders kann ich mir solche „Neid“-Kommentare nicht erklären. Da sind gerade mal seit kurzer Zeit einige Infos zum Dreamcast bekannt und schon wird das fortgesetzt, was so erfolgreich beim Saturn geklappt hat, nämlich eine Konsole schlechtzumachen.

Zwischenzeitlich konnte ich dank Euch und anderer Magazine technische Daten sammeln und muß sagen, daß laut diesen eventuell sogar das vielgepriesene Model 3 übertroffen wird. Ich jedenfalls bin schon ganz heiß auf den Dreamcast und würde mich als bekennender Sega-Fan freuen, wenn er weltweit sprachwörtlich einschlagen würde wie eine Bombe.

M. Grendari

neXt Level:

Man muß nicht unbedingt bekennender Sega-Fan sein, um gespannt auf Dreamcast zu warten. Wir teilen Deine Beobachtung und fra-

Wertungserklärung

Die Bewertung der Spieltests in neXt Level erfolgt nach dem Prozentsystem, und zwar in Abstufungen von jeweils fünf Prozent. Folglich ergeben sich daraus 20 differenzierte Wertungen (bzw. 21, falls man ein Spiel mit der Wertung von 0 % für möglich hält). Eine feinere Unterteilung, beispielsweise in einprozentigen Schritten, halten wir nicht für sinnvoll, da diese absolut subjektiv ausfallen würde (Was macht den Unterschied zwischen 79 und 80 % aus?) Ein Spiel ist schließlich kein Multiple-Choice-Test, bei dem 100 mögliche Kriterien mit Ja oder Nein abgehakt werden. Ein Fazit der Wertung oder eventuelle Besonderheiten finden sich unter dem Punkt Gameplay im Infokasten, ebenso eine Zusammenfassung der Punkte Sound und Grafik unter dem Oberbegriff Präsentation. In der Regel ist die Qualität eines Spiels unabhängig von Grafik oder Sound. Sollte einer dieser Faktoren die Wertung dennoch zum Positiven oder Negativen beeinflussen, findet sich diese Info im Text oder im Infokasten. Dort sind übrigens auch alle weiteren wichtigen Merkmale des Spiels oder Besonderheiten aufgeführt.

Wir verzichten auf eine Kaufempfehlung in Form eines Gütesiegels, da diese Entscheidung letztlich jeder für sich selbst treffen muß. Als Übergang in die „Spitzenklasse“ der Videospiele kann aber die 85%-Grenze angesehen werden.

Obwohl in den meisten Fällen nur ein Redakteur als Autor eines Textes verantwortlich zeichnet, entscheidet die gesamte Redaktion über die entsprechende Wertung, um eine objektive Beurteilung zu gewährleisten.

gen uns, warum manche Videospiele-Fans so sehr die Marke ihres Gerätes vergöttern. Die Entscheidung für oder gegen ein Gerät sollte doch nicht vom Image des Herstellers abhängen, sondern von den Spielen. Somit ist bei Nintendo und Sega, die selbst für zahlreiche Spiele-Highlights sorgen, eine Bindung noch nachvollziehbar. Bei Sony jedoch kam aus der eigenen Entwicklungsabteilung vor dem genialen *Gran Turismo* nur wenig Spektakuläres. Die Top-Hits stammen von Capcom, Eidos, Konami, Namco und Square – zur Zeit noch PlayStation-exklusiv, aber das muß ja nicht für alle Zeiten so bleiben.

Der technische Fortschritt gehört zu dieser Branche nun einmal dazu – ob die Zeit etablierter Konsolen abgelaufen ist, oder nicht. Es gibt in Deutschland auch noch unzählige Spieler, die mit ihrem Super Nintendo zufrieden sind – deshalb würde aber wohl keiner von ihnen versuchen, PSX und N64 schlechtzureden.

Dies und das

Ich habe die neXt Level (Ausgabe 8/98) zum ersten Mal gekauft, und ich finde, das ist die beste Konsolenzeitschrift, die ich bis jetzt gelesen habe. Ich kaufe mir viele andere Zeitschriften und habe diese Ausgabe mit anderen verglichen, alles spricht für die neXt Level. Kompliment! Allerdings habe ich ein paar Fragen an euch:

1. Wird der dritte Teil der *Resident Evil*- oder *Tomb Raider*-Reihe für DC umgesetzt?
2. Ich möchte mir die Dreamcast-Konsole zulegen, und zwar die japanische Variante. Kann man diese später auch auf PAL umbauen lassen?
3. Wird die PlayStation 2 mit Dreamcast mithalten können?

Dennis Michel

neXt Level:

1. Erst einmal danke für das Lob – und der Hinweis darauf, daß Ankündigungen solch wichtiger Titel automatisch in den News auftauchen und nicht „exklusiv“ in der Post verkündet werden. Was *Resident Evil* betrifft: Mitarbeiter von Capcom Japan machen sich zur Zeit einen Spaß daraus, Andeutungen zu machen, wie zum Beispiel *Bio Hazard* (so der Originaltitel) mit einem DC-Logo anstelle des Os zu schreiben. Wir werden bestimmt mit neuen Erkenntnissen von der Tokyo Game Show zurückkehren (Bericht in XL 12/98).

Bis zum Jahr 2000 hat sich Sony die Exklusivität an *Tomb Raider* im Konsolenbereich gesichert. Danach ist alles möglich – falls Sony nicht eine Menge Geld in die Vertragsverlängerung investiert, oder bis dahin niemand mehr Frau Croft sehen will.

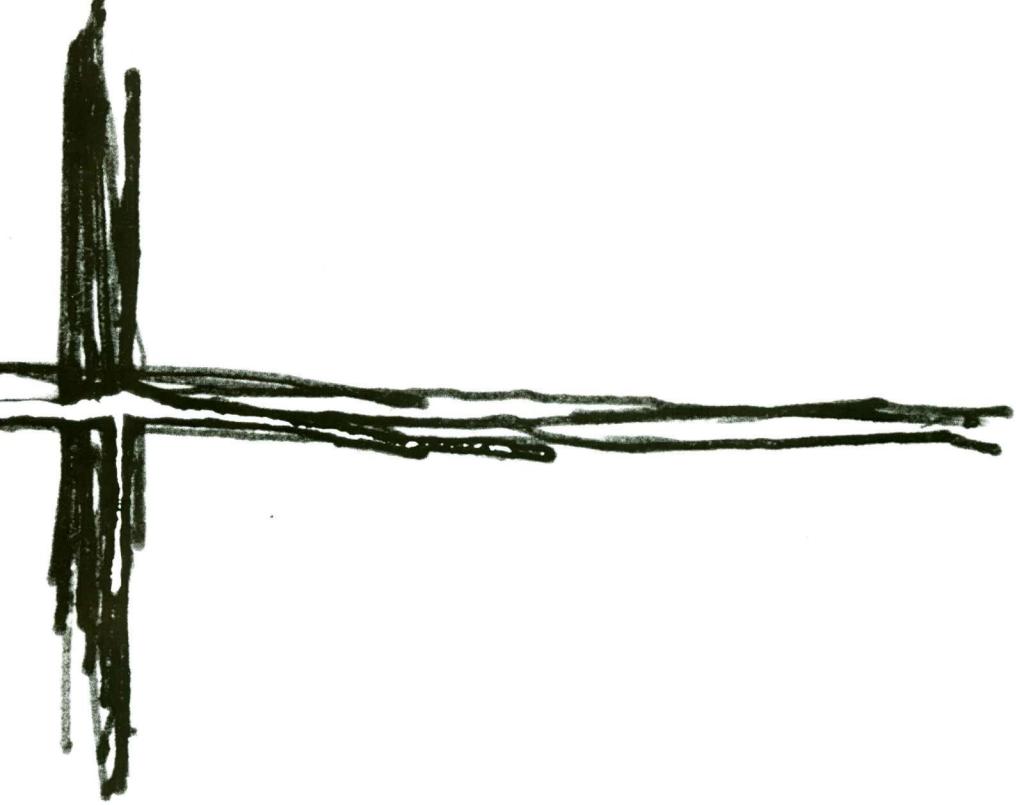
2. Früher hätten wir gesagt: Ja, das ist immer möglich. Nintendo hat jedoch mit dem N64 gezeigt, daß man das auch verhindern kann. Folglich läßt sich die Frage erst beantworten, wenn das Gerät Ende des Jahres auf den Markt kommt.

3. Da der PlayStation-Nachfolger deutlich später erscheint und die Technik bis dahin weiter fortgeschritten sein wird, besteht daran keinerlei Zweifel. Herr Miyake von Sega Europa hat sich zwar zu der Aussage hinreißen lassen, daß er keine deutlich bessere Polygondarstellung als beim Dreamcast für möglich hält (vergleiche neXt Level 10/98), aber diese Art der Darstellung ist ja auch nicht das Maß aller Dinge.

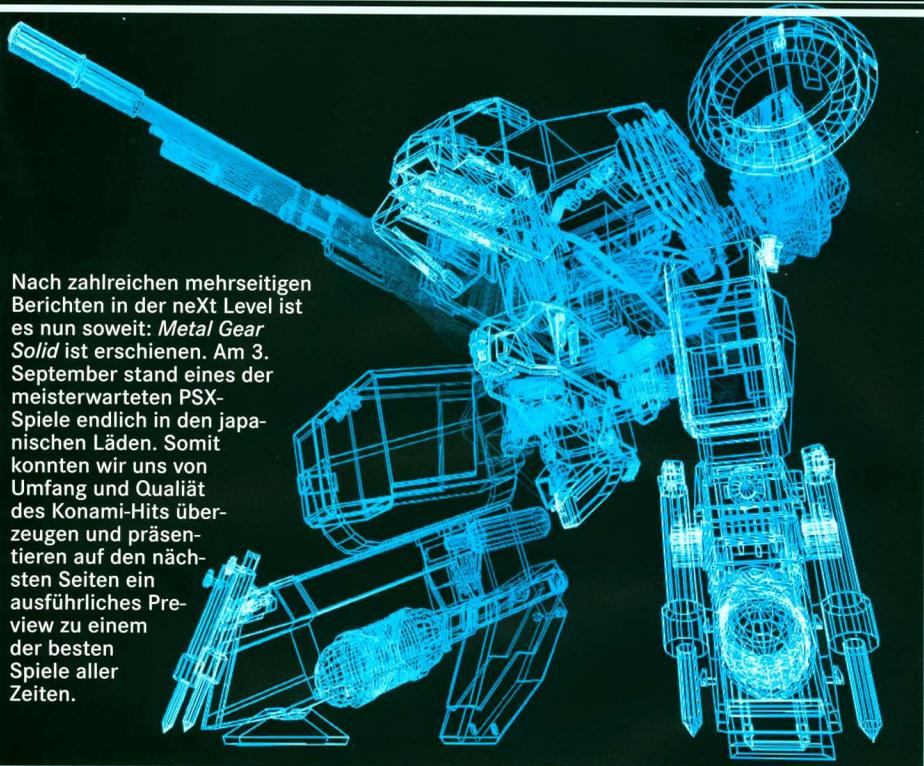
Shiny Entertainments *Messiah* und Infogrames *Outcast* zeigen interessante Software-Varianten von fortschrittlichen Grafik-Systemen. Sobald eine Hardware solche Features unterstützt, läßt sich unter anderem aufgrund der eingesparten Rechenzeit eine ganze Menge mehr damit machen. ■



ZWEI



Nach zahlreichen mehrseitigen Berichten in der neXt Level ist es nun soweit: *Metal Gear Solid* ist erschienen. Am 3. September stand eines der meisterwarteten PSX-Spiele endlich in den japanischen Läden. Somit konnten wir uns von Umfang und Qualität des Konami-Hits überzeugen und präsentieren auf den nächsten Seiten ein ausführliches Preview zu einem der besten Spiele aller Zeiten.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR

SVON H. YAMADA UND M. FELDMANN
 Schon seit Monaten wartet die gesamte Redaktion gespannt auf die Endversion von *Metal Gear Solid* (MGS). Nun ist es soweit, und eines ist klar: MGS ist ein Hit.

Allerdings, und das sollte gleich zu Beginn klargestellt werden, MGS ist extrem sprachlastig. Solid Snake, der Hauptcharakter, pflegt einen ausführlichen Funkverkehr mit zahlreichen Personen und bekommt auch auf andere Arten ständig Infor-

mationen. Da MGS fast komplett in Japanisch gehalten ist, entgeht dem sprachunkundigen Spieler die gesamte Story des Spiels. Außerdem sind viele Abschnitte ohne die nötigen Infos nur durch stupides Ausprobieren zu bewältigen. Wir können also nur von einem Japan-Import abraten, zudem Konami diesen sowieso unterbinden will (dazu mehr in der Leserpost).

Doch zurück zum Spiel. Die Vorgeschichte von *Metal Gear Solid* sollte eigentlich jedem bekannt sein,



Wie schon der selige Rambo muß Solid Snake gegen den besten russischen Kampfhubschrauber antreten. Ob das wohl gut geht?

es sei denn, diese neXt Level ist das erste Videospiegelmagazin in der privaten Bibliothek. Für tiefeschürfende Reportagen und aussagekräftige Interviews empfehlen wir die neXt-Level-Ausgaben 4/98, 6/98, 8/98 sowie 9/98.

MGS ist, wie der Untertitel *Tactical Espionage Action* schon sagt, ein Spionagespiel. Im Gegensatz zu dem indizierten James-Bond-Spiel von Rare (N64), handelt es sich aber nicht um einen F. P. Shooter, sondern um ein strategisches Action-Adventure.



Einige Kämpfe verlaufen über sehr große Entfernungen. Da muß man schon einmal zum Scharfschützengewehr greifen

Die Aufgabe des Spielers in der Rolle von Solid Snake besteht darin, einen Gebäudekomplex zu infiltrieren, die dort befindlichen Terroristen zu liquidieren und die gefangenen Geiseln zu befreien. Dabei findet der Agent zahlreiche unterschiedliche Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die eindrucksvoll benutzt werden können. So erweist sich beispielsweise das Fernglas als sehr nützlich, um entfernte Gegner auszuspionieren. Versteckte Feinde lassen sich dagegen besser mit einem Infrarotgerät enttarnen. Wichtig ist jedoch, die Opponenten nicht offensiv anzugreifen, da eine offene Konfrontation zumeist einen Alarm auslöst und andere Wachen anlockt. Nichtsdestotrotz stehen für das ‚Wet Work‘ zahlreiche echte und fiktive Waffen, von der Uzi bis zum Lenkraketenerwerfer, zur Verfügung.



Es ist besser, man weicht den Suchscheinwerfern nach Möglichkeit aus, dann wird auch kein unnützer Alarm gegeben

Auf dem oberen Bild ist Psycho Mantis nicht zu sehen. Erst mit Infrarotbrille kann man den Unhold erfolgreich bekämpfen

MGS ist nicht in einzelne Level unterteilt, aber die verschiedenen Zwischengegner markieren wichtige Abschnitte im Spielverlauf. Besonders gut ist die optische Einbindung der Story gelungen. Zahlreiche Zwischensequenzen arbeiten mit typischen Filmelementen wie z.



Wenn das Team wichtige Neuigkeiten hat, funkt es Solid Snake an. Per Select wird sodann der Funkdialog mit Porträts, Sprache und Text eröffnet



Damit die Raketen treffen, muß erst genau gezielt werden



Mit dem Fernglas bleibt kein geheimes Geheimnis lange geheim



Info: Die Modi: Die Hintergrundstory wird im „Briefing Mode“ detailliert erzählt. In diesem Modus hat der Spieler die Möglichkeit, das Gespräch zwischen Campbell, Naomi Hunter und Solid Snake als Videoaufnahme zu betrachten. Nach und nach werden so die einzelnen Punkte der Geschichte erklärt. Unter dem Menüpunkt „Special“ können zunächst nur die Storys von „Metal Gear“ und „Solid Snake“ nachgelesen wer-

den. Außerdem werden, je nach Erfolg des Spielers, verschiedene weitere Punkte freigespielt. Der Trainingsmodus ist optimal für Metal Gear Solid-Anfänger. Darin werden die wichtigsten Punkte des Spiels erklärt. Des weiteren werden zusätzliche Trainingsmodi freigespielt (Training-Modus, Time-Attack-Modus, Gun-Shooting-Modus - wenn auch letzterer durchgespielt wird, können die Versuche der Programmierer betrachtet werden.)



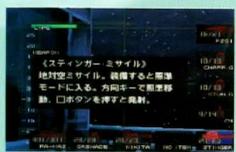
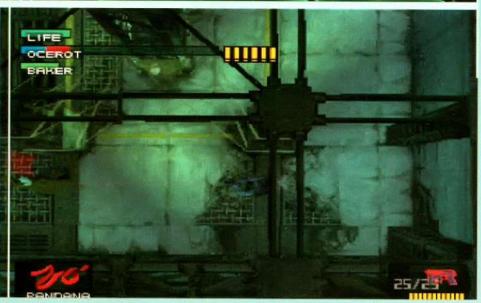
Wenn, wie in diesem Fall, Gebäude mit Selbstschußanlagen gesichert sind, empfiehlt sich der Einsatz von „Chaff“-Granaten

Unvermittelt wird der Protagonist im Fahrstuhl von Unsichtbaren angegriffen. Gut, wenn man eine Infrarotbrille hat

B. Bewegungsunschärfe in actionreichen Szenen oder Schwarzweiß-Look bei Rückblenden. Die Kameraperspektive wechselt in einer grandiosen Weise, so daß der Spieler fast den Eindruck gewinnt, er würde einen Film sehen.

Insgesamt ist der Verlauf des Spiels sehr „amerikanisch“ angelegt, zum Beispiel durch viele geistreiche Witze und eine filmähnliche Handlung. In zahlreichen Funkgesprächen versucht Snake, mit den

Frauen auf verschiedene Weise zu flirtet (Zitat: „Hab’ ja nicht gedacht, daß ich mit so einer schönen Frau arbeiten darf. Ich glaub’, ich muß mich in den nächsten 18 Stunden nicht langweilen.“). Während des Geschehens hält Snake Funkkontakt mit verschiedenen Personen. Eine Frau namens Mei Ling, eine Expertin in Sachen Funktechnik, die auch zuständig für das Speichern des Spielstandes ist, erzählt Snake dabei zahlreiche chine-



MISSION: IMPOSSIBLE™ MISSION: IMPOSSIBLE™

Einmalige Briefing-Information an Sie, IMF-Agent Ethan Hunt.

Bitte lesen Sie aufmerksam.

+ Operation steht kurz bevor + agieren Sie undercover + es ist mit 5 gefährlichen 3D-Action-Adventure-Missionen und 20 Levels zu rechnen + erteilen Erlaubnis zur völligen Bewegungsfreiheit

+ Stationen: CIA-Hauptquartier, Waterloo Station, London, russische Botschaft, Prag + Voraussetzungen: scharfsinniges Handeln, ruhige Hand am Abzug + fehlt eines von beiden, hat die westliche Welt ein Problem

+ Warnung vor hochintelligenten Gegnern + Special Tools (inkl. Facemaker) + diverse High-Tech-Waffen stehen zur Verfügung + falls nötig weitere IMF-Agenten vor Ort zur Unterstützung

+ erwarten Sie realistische Animationen, phantastische Video-Sequenzen sowie original Filmmusik + weitere Instruktionen und Gewinnspiel im Handel + viel Glück



**"EXPECT
THE IMPOSSIBLE"**



STATEMENTS



KLAUS-D. HARTWIG:
Unglaublich! Da gelingt es einer kleinen Entwicklungsabteilung von Konami, die zuvor nur zwei MSX-Spiele und zwei Adventures produziert hat, eines der besten PSX-Spiele aus dem Hut zu zaubern. Leider ist die Spieldauer sehr gering, wenn auch nicht so kurz wie bei Resident Evil.



MARIS FELDMANN: *Wow, die Story von MGS ist wirklich sehr dicht und in jeder Hinsicht ausgearbeitet. Ich freue mich schon auf eine verständliche Version, damit ich dieses tolle Spiel endlich in Ruhe zu Hause genießen kann. Nur wenige Titel erreichen diese Qualitätsklasse. Prädikat: Wertvoll!*



FREDERIC BERG: *Metal Gear Solid fesselt durch seine cineastische Präsentation und die geniale Mischung aus Action und Strategie. Leider hat Hiro keine Zeit, ständig neben mir zu sitzen, um mir zu erklären, was gerade los ist. Also werde ich mich brav gedulden und das beste PSX-Spiel später genießen.*



THOMAS HELLWIG: *Konami reißt sich mit dem brillanten MGS gekonnt in die Riege der erfolgreichen filmartigen Videospiele wie Mission: Impossible oder auch das goldene ‚Bond-Spiel‘ ein. Naturgemäß kann ich mit der japanischen Fassung recht wenig anfangen, aber wenn erst die PAL-Version ...*



sische Weisheiten und Sprichwörter, mit denen sie versucht, Tips zu geben.

Ebenfalls bemerkenswert ist die häufige und geniale Anwendung der Rumble-Funktion. Schon zu Beginn des Spiels wird das Dual Shock unterstützt, z. B. wenn Snake ins Wasser springt oder mit einem Fahrstuhl fährt. In einigen Szenen werden etwa die Herzschläge bestimmter Personen simuliert.

Es existieren sogar einige Sequenzen, die nur mit einem angeschlossenen Dual Shock vorkommen, die wir aber aufgrund des Überraschungseffekts noch nicht nennen wollen. Außerdem passieren amüsante Sachen, falls ein Spielstand von den nur in Japan erhältlichen KCEJ-Spielen *Tokimeki Memorial*, *Snatcher* oder *Policenauts* auf der eingesteckten Memory-Card gespeichert ist. Die Anzahl neuer Ideen und Überraschungen ist einfach enorm. In einer späteren Ausgabe werden wir alle versteckten Elemente des Spiels auflisten.

Wie Herr Kojima (der Cheftwickler von *MGS*) bereits im Interview erläutert hat, kann das Spiel auf verschiedene Arten gespielt werden – z. B. kann ein Endgegner auf unterschiedliche Weise angegriffen werden. Bei *MGS* sind insbesondere taktische Fähigkeiten gefragt. Kaum ein Spiel bietet solch eine Ab-

wechslung, wodurch die Motivation lange bestehen bleibt.

Aber was bringt das beste Spiel, wenn es an einem Nachmittag beendet werden kann? Nicht viel! *MGS* bietet beim ersten Durchspielen mindestens 15 Stunden Kurzweil, wenn man denn die Sprache versteht und Profispieleler ist. Im Vergleich zu *Resident Evil* ist das etwa die doppelte Zeit.

Leider erscheint die eingedeutschte Version von *MGS* nicht mehr dieses Jahr, da neben Hunderten Seiten Text auch acht Stunden Sprache übersetzt werden müssen. Trotzdem lohnt sich die Wartezeit bis zum März für alle Hobby-Agenten, die kein Japanisch oder Englisch sprechen, denn ohne die nötigen Informationen bereitet *MGS* nur die halbe Freude.

Obgleich wir die PAL-Version noch nicht kennen, gehen wir von einer sehr hohen Wertung für die deutsche *MGS*-Fassung aus, denn dieses Spiel ist einfach genial, und mögliche Kritikpunkte betreffen nur Kleinigkeiten. Allerdings ist es sehr wichtig, wie gut die Synchronisation vorgenommen wird. Wenn Konami die richtigen Sprecher und talentierte Übersetzer findet, wird *Metal Gear Solid* den Thron der PSX-Software besteigen und voraussichtlich so schnell nicht wieder verlassen. ■

preview playstation



KURZFASSUNG DES INTERVIEWS MIT HERRN KOJIMA – KURZ VOR DEM RELEASE

XL: Der 3. September naht. Wie fühlen Sie sich?

Herr Kojima (HK): Es mag komisch klingen, aber ich fühle mich so, als würde ich mein Kind zum Klavierkonzert oder einem ähnlichen Wettbewerb schicken. Ich habe alles getan, was ich machen konnte. Das einzige, was ich noch tun kann, ist, der Promotion- bzw. der Marketingabteilung zu vertrauen. Ansonsten kann ich nichts mehr machen.



Aber mir ist es nicht so wichtig, ob sich *MGS* gut verkauft oder nicht. Naja, natürlich ist es schon wichtig, aber ich will eher, daß der Käufer mit dem Spiel zufrieden ist.

XL: Der Preis wurde um 1000 Yen von 6800 auf 5800 Yen gesenkt. Wollten sie den Käufern eine Freude machen? Wie kam die Preis-senkung denn eigentlich zustande?

HK: Ich habe damit nichts zu tun, aber ich habe mich auch gefreut. Eigentlich kann das Spiel von mir aus 3800 Yen kosten (lacht).

XL: Dann könnten noch mehr Leute das Spiel kaufen!?

HK: Ja. Wir hatten allerdings Probleme mit dem Premium Package. Das ist auch mit 9800 Yen noch zu billig. Der Inhalt ist wirklich so großartig, daß wir damit keinen Gewinn machen.

XL: Auf der Konami-Homepage steht, daß Herr Eno von der Firma Warp ihnen eine E-Mail mit dem Inhalt „Egal, wie lange es dauert, lassen sie sich viel Zeit, und stellen sie bitte etwas her, womit Sie einverstanden sind!“ geschickt hat.

HK: Ja, das hat mich besonders gefreut. Ich als Spiel-Handwerker kann vollkommen verstehen, was Eno-san sagen will. Ich stelle etwas her, das von vielen Leuten beurteilt wird. Es hat daher keinen Sinn, etwas Schlechtes zu produzieren. Was bringt es, wenn zum Beispiel ein Autohersteller ein nicht fahrtüchtiges Auto baut?

MGS ist ein Actionspiel. Es ist vergleichbar mit Stabhochsprung. Zunächst bleibt man sofort hängen, aber nach einer gewissen Übung gelingt es, über das Ziel zu kommen. Zur Zeit gibt es sehr viele Gelegenheitsspieler, die keine Übung mit schwierigen Spielen haben. Daher meinten viele Leute, daß *MGS* zu schwierig sei. Aber ein Erfolgserlebnis hat man doch erst dann, wenn man es oft versucht und viel überlegt. Was bringt es, wenn die Höhe des Stabes so eingestellt wird, das wirklich jeder darüberspringen kann?

Bei *MGS* war die Einstellung äußerst schwierig. Bei dem Spiel dreht es sich hauptsächlich darum, dem Gegner auszuweichen und sich zu verstecken. Wenn jemand grundlos versucht, die Gegner umzulegen, wird der Protagonist eliminiert. Sei es auf der Gameshow oder der E3, es gab viele Leute, die das versucht haben.

XL: Wir hatten den Eindruck, daß sie trotzdem sehr viele Tips und spielerfreundliche Elemente eingefügt haben. Das war doch schon so geplant, oder?

HK: Ja klar. Wenn z. B. eine Tür im Spiel vorkommt, müssen alle Spieler diese als solche wahrnehmen. Die Gegenstände wurden auch sehr übersichtlich als ein dre-



hendes Kästchen dargestellt, oder wenn Snake vor dem Fahrstuhl steht, erhält er die Funknachricht, daß er auf einen Knopf drücken muß usw. Naja, bei *Policenauts* war das auch schon so ähnlich.

XL: Möchten Sie zum Schluß noch etwas an unsere Leser richten?

HK: Ja, Zähne putzen, Körper pflegen, Haare schneiden und auf Gesundheit achten, ist wirklich wichtig! Ach ja, das Dual Shock vibriert sehr intensiv, also nicht gegen die Vibration verlieren!

Beim ersten Versuch kann man relativ schnell durchspielen. Aber ich bitte alle, das Spiel beim zweiten Anlauf zu genießen. Probieren Sie einfach viele Sachen, nach dem Motto „Was passiert, wenn ich diese Waffe hier verwende?“, oder so! Beim dritten Anlauf kann man z. B. versuchen, gegen die Zeit zu spielen oder durchzuspielen, ohne von einem Gegner gefunden zu werden.

Ich wäre froh, wenn Sie das Spiel wirklich mit Vergnügen spielen.

XL: Herr Kojima, wir danken ihnen für dieses Interview!





Sega Japan betreibt im Vorfeld des Dreamcast-Launchs seltsame Image-Pflege. Ein skurriler TV-Spot zeigt die Ergebnisse von Segas Senior Director Hidekazu Yukawa. Er hört ein Gespräch zwischen zwei Kindern, die über die coole Konsole „Playsta“ sprechen und Sega als out bezeichnen. Er konfrontiert seine Mitarbeiter mit dieser Aussage, die nur beschämt zu Boden blicken. Schockiert von dieser Erkenntnis streift Yukawa-san durch Tokio, bis er schließlich – offenbar betrunken – zu Hause vor den Füßen seiner Frau landet. Segas erfrischende Selbstironie zeugt von einem gesunden Maß an Selbstbewusstsein – und davon, daß in Japan alles anders ist. PS: Inzwischen gibt es zwei Fortsetzungen des Spots inklusive eines Happy Ends für Herrn Yukawa: Die Kinder erkennen, daß Dreamcast viel cooler ist als „PlaySta“.



space world vertagt

Nintendo korrigierte endlich den Veröffentlichungstermin für das 64DD in Japan auf Juni 1999. Bis vor kurzem war der letzte Stand immer noch „Herbst 1998“. In diesem Zuge wurde auch die Hausmesse Space World, die traditionell Ende November in Tokio stattfindet, auf März nächsten Jahres verschoben. Dann soll das DD – wieder einmal – vorgestellt werden. Gerüchten zufolge arbeitet Nintendo an einer Erhöhung der Speicherkapazität, da 64 Megabyte pro Disk angesichts der 32-MB-Module *Turok 2* und *Zelda* nun überhaupt keinen Sinn mehr machen.

Außerdem hat Nintendo ein definitives Datum (14. November) für den *Zelda*-Release in Japan verkündet. Generell ist die Bekanntgabe eines konkreten Tages ein eindeutiges Zeichen dafür, daß das Spiel tatsächlich fertig ist. N64-Fans können also begründete Hoffnungen hegen, daß in Deutschland das Dezember-Datum gehalten wird.

Apropos Hoffnung für N64-Fans: Andrew Smith von Core Design deutete an, daß nach Ablauf des Exklusiv-Deals mit Sony im Jahr 2000 eine N64-Umsetzung von *Tomb Raider* zu erwarten sei. Dies könnte natürlich auch ein geschickter Schachzug sein, um den Preis für eine Vertragsverlängerung in die Höhe zu treiben. ■

europa im aufwind

Die ECTS in London bot erwartungsgemäß wenig neue Software, doch alle Messebesucher nahmen die positive Erkenntnis mit nach Hause, daß dem europäischen Markt verstärkte Aufmerksamkeit seitens der Hersteller zuteil wird. Sony präsentierte sich gewohnt souverän, und selbst Nintendo konnte über den eigenen Schatten springen und Stärke demonstrieren – selbst wenn der große Auftritt nicht wie geplant gelang: Die Führungsriege von NoA (Minoru Arakawa und Howard Lincoln) waren vor Ort, doch Shigeru Miyamoto konnte aufgrund der *Zelda*-Masteringphase nicht anwesend sein.

Die Verleihung der ECTS Interactive Awards bot jedoch Anlaß zur Freude: *GoldenEye 007* (in Deutschland als Jugendgefährdend eingestuft) wurde wie im Mai in den USA zum Konsolenspiel des Jahres gekürt. Der Titel „Developer of the Year“ ging an Rare, überraschend wurde Nintendo als Publisher des Jahres ausgezeichnet. Der Preis für die Konsolen-Hardware des Jahres ging an die PlayStation. Weitere Awards: Blizzards *Starcraft* ist PC-Spiel des Jahres, das Voodoo-2-Chipset von 3Dfx ist die PC-Hardware des Jahres.



Erstmalig in der Geschichte der deutschen Unterhaltungssoftware wurden eine Woche früher im Rahmen der CeBIT HOME 1998 in Hannover Gold- und Platinauszeichnungen für die kommerziell erfolgreichsten Produkte verliehen. Eidos war der große Abräumer der Auszeichnungen des VUD (Verband für Unterhaltungssoftware Deutschland). Die PC-Version von *Tomb Raider* erhielt Platin (über 200.000 verkaufte Einheiten), die PSX-Fassung Gold (100.000 Einheiten). *Tomb Raider II* erhielt sogar zweimal Platin. ■

back to the roots

1979 wurde Activision von ehemaligen Atari-Mitarbeitern als erster Third-Party-Hersteller der Welt gegründet. Nach unzähligen Erfolgen mit Atari-VCS-Spielen durchlebte der traditionsreiche



Software-Entwickler Ende der 80er turbulente Zeiten. Seit zwei Jahren geht es jedoch wieder steil bergauf. Kürzlich erwarb man die exklusiven Vertriebsrechte an LucasArts-Produkten, die zuvor Virgin innehatte – ausgenommen Deutschland, wo die Rechte bei Funsoft/Rushware verbleiben. Außerdem sicherte sich Activision nach *Asteroids* und *Battle Zone* von Atari die Lizenz an Taitos Klassiker *Space Invaders*. Auch dem N64 will man sich in Zukunft verstärkt widmen und *Pitfall 3D* umsetzen. *Quake II* als Umsetzung eines indizierten Spiels ist in Deutschland aus bekannten Gründen nicht so gut zu vermarkten. ■

kostenloses video

Nintendo zeigt sich spendabel und bringt Ende Oktober ein kostenloses Video in einer Auflage von 400.000 Stück heraus. Das zirka 30minütige Band zeigt Szenen aus 20 Spielen, z. B. *Zelda*, *1080°*, *F-Zero X*, *Rogue Squadron* und *Turok 2*. ■

Playcom



Nintendo 64

| | | |
|---------------------|----|--------|
| 1080 Snowboarding | dt | 89,00 |
| Air Boarder 64 | dt | 129,00 |
| Banjo & Kazooie | dt | 94,00 |
| Chopper Attack | dt | 134,00 |
| F1 Pole Position | dt | 79,99 |
| F1 W. Grand Prix 64 | dt | 89,00 |
| Forsaken | dt | 109,99 |



| | | |
|-----------------------|----|--------|
| G.A.S.P. | dt | 144,00 |
| Gex 3D Enter I. Gecko | dt | 134,00 |
| Iggy's Racking Balls | dt | 89,00 |
| Int. Superstar 50 98 | dt | 89,00 |
| Mission Impossible | dt | 109,00 |
| NBA Pro 98 | dt | 109,99 |
| NFL Quarterback C.99 | dt | 109,00 |
| Off Road Challenge | dt | 134,00 |
| Turok 2 | dt | 99,00 |
| WCW vs. NWO live | dt | 154,00 |



| | | |
|-------------|----|--------|
| WWF Warzone | dt | 109,00 |
|-------------|----|--------|

Sonderangebote



| | | |
|--------------------|----|-------|
| Bust a Move 2 | dt | 69,99 |
| Chameleon Twist | dt | 69,99 |
| Clayfighter | uk | 39,00 |
| Clayfighter 63 1/3 | dt | 49,99 |
| Extreme G | dt | 69,99 |
| NHL Breakaway 98 | dt | 69,99 |
| Turok | dt | 69,99 |
| Turok | uk | 69,99 |

Zubehör

| | | |
|----------------------|----|--------|
| Antennenkabel N64 | dt | 19,99 |
| Banjo & Kazooie SP | dt | 24,00 |
| Game Buster | dt | 104,99 |
| Joypad N64 LX4 schw. | dt | 44,99 |
| Joypad N64 Standard | dt | 24,99 |
| Joypad schwarz | dt | 49,99 |
| Memory Card N64 256K | dt | 19,99 |
| Memory Card 5 Meg | dt | 59,99 |



| | | |
|------------------------|----|--------|
| Nintendo 64 o. Spiel | dt | 249,99 |
| Power Flash N64 | dt | 99,00 |
| Rumble Pak inkl. Memo. | dt | 34,99 |
| Rumble Pak LX4-1 Meg. | dt | 39,99 |
| Rumble Pak LX4 Tr. | dt | 24,99 |
| Universal Adapter PP | uk | 79,99 |
| V3 Lenkrad inkl. Peda. | dt | 124,99 |

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 - 5 211 220

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie kostenlos unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.

Mit gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

- Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

- Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

- Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.

- Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestell

0180-5 211 220

Fax 0180 - 5 211 240

Info

0662-44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie Ihren kostenlosen Katalog an.

Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbundlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören diese zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob mein Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieltestes, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Zubehör

| | | |
|---------------------|----|--------|
| Joypad Saturn | dt | 49,00 |
| RGB-Scant Kabel | dt | 19,00 |
| Sidewinder Joystick | dt | 79,99 |
| Top Drive Wheel Pro | dt | 189,99 |
| Verlängerung Joypad | dt | 19,00 |

Sony PSX

| | | |
|--------------------|----|-------|
| Alundra (komp.dt.) | dt | 84,99 |
| Assault | dt | 89,99 |
| Azure Dreams | dt | 89,00 |



| | | |
|----------------------|----|--------|
| Batman & Robin | dt | 89,99 |
| Bombberman World | dt | 84,00 |
| Breath of Fire 3 | dt | 89,99 |
| Breath of Fire 3 Sp. | dt | 114,99 |
| Command & C.2+Gegen | dt | 89,99 |
| Constructor | dt | 89,00 |
| Dodgem Arena | dt | 89,00 |
| F1 97 | dt | 99,99 |
| F1 98 | dt | 99,00 |
| Fluid (Pulse) | dt | 79,00 |
| G.Darius | dt | 89,99 |
| Int. S.Soccer Pro 98 | dt | 99,99 |
| Medieval + CO-Case | dt | 89,00 |
| Mega Man 9 | dt | 99,00 |
| Mega Man X4 | dt | 89,99 |

| | | |
|---------------------|----|-------|
| Blazing Dragons | dt | 44,99 |
| Deep Fear | dt | 89,00 |
| Panzer Dragon Saga | dt | 89,00 |
| Shining Force 3 | dt | 89,00 |
| Tunnel 81 | dt | 44,99 |
| Virtua Fighter Kids | dt | 69,99 |

Saturn

| | | |
|---------------------|----|-------|
| Blazing Dragons | dt | 44,99 |
| Deep Fear | dt | 89,00 |
| Panzer Dragon Saga | dt | 89,00 |
| Shining Force 3 | dt | 89,00 |
| Tunnel 81 | dt | 44,99 |
| Virtua Fighter Kids | dt | 69,99 |

Sonderangebote

| | | |
|--------------------|----|-------|
| Blam Machine Head | dt | 14,99 |
| Fifa Soccer 96 | dt | 9,99 |
| Johnny Bazookatone | dt | 14,99 |
| NBA Jam Tournament | dt | 29,99 |
| Olympic Soccer | dt | 14,99 |
| Parodius Deluxe | dt | 19,99 |
| Robotpi | dt | 14,99 |
| Starfighter 3000 | dt | 14,99 |
| Virtual Golf | dt | 14,99 |
| Whizz | dt | 14,99 |



| | | |
|------------|----|-------|
| Mr. Domino | dt | 89,99 |
|------------|----|-------|

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

| | | |
|----------------------|----|-------|
| Ninja | dt | 99,00 |
| Off Road Challenge | dt | 79,99 |
| R-Type | dt | 89,99 |
| Super Pocket Fighter | dt | 89,99 |
| Supercross 98 J.McG. | dt | 89,99 |



| | | |
|----------------------|----|-------|
| Tekken 3 | dt | 99,00 |
| Tombl | dt | 89,00 |
| Wild 3 | dt | 89,00 |
| Wild 9 Spezial Edit. | dt | 99,00 |



| | | |
|----------------------|----|-------|
| WWF Warzone | dt | 89,00 |
| X-Men vs. Streetfig. | dt | 99,00 |
| Zero Divide 2 | dt | 79,99 |

Sonderangebote

| | | |
|-----------------------|----|-------|
| Bust a Move 3 | dt | 49,00 |
| Command & Conquer 1 | dt | 44,99 |
| Forsaken | dt | 39,99 |
| Frankreich WM 98 | dt | 49,00 |
| MDK inkl. Soundtrack | dt | 44,99 |
| NHL Powerplay Hockey | dt | 39,99 |
| Oddworld Abe's Oddy. | dt | 49,00 |
| Powerboat Racing | dt | 39,99 |
| Pro Pinball-Timesho. | dt | 49,00 |
| Resident Evil 1 | dt | 48,00 |
| Return Fire | dt | 34,99 |
| Rock'n Roll Racing 2 | dt | 34,99 |
| Star Gladiator | dt | 39,99 |
| Test Drive: Off Road | dt | 39,99 |
| Toca Touring Car Pl. | dt | 49,00 |
| V.Rally | dt | 49,00 |
| Vandal Hearts' kp.dt. | dt | 49,00 |

Zubehör

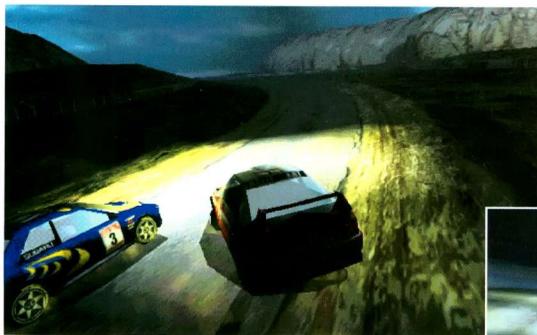
| | | |
|-----------------------|----|--------|
| Analog Joypad PSX | dt | 39,99 |
| Dual Shock Joypad | dt | 49,99 |
| Joypad PSX | dt | 29,00 |
| Lenkrad+Pedale+Rumb. | dt | 149,99 |
| Maus Sony PSX | dt | 49,00 |
| Memory Card PSX 1Meg. | dt | 19,99 |
| Memory Card 24 Meg. | dt | 59,00 |
| Memory Card 48 Meg. | dt | 89,99 |
| Memory Card 60 | dt | 29,00 |
| Sony PSX+Dual Shock | dt | 249,00 |
| Verlängerung Joypad | dt | 9,99 |
| Video CD MPEG Karte | dt | 199,00 |

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munch Software Center
Ordnungsanz. 42, 81675 München
Theaterstr. 152, 80333 München
Preise variieren

Sega Rally 2

System: Dreamcast Hersteller: Sega Entwickler: AM Annex Erhältlich: Ende November (jp.)



Bilder der DC-Version standen noch nicht zur Verfügung, die abgedruckten Screenshots stammen vom PC mit Power-VR-Unterstützung

Sega hat am 18. September offiziell bestätigt, daß *Sega Rally 2* und *Virtua Fighter 3 Team Battle* für Dreamcast umgesetzt werden. Exakte Release-Termine wurden nicht bekanntgegeben, doch gelten beide Titel, wie neXt Level bereits im E3-Bericht vermutet hatte, als heiße Kandidaten für den Dreamcast-Launch am 27. November in Japan.

Gegenüber den Model-3-Originalen sollen die Konsolen-Varianten einige neue Features aufweisen. Zu den vier aus der Spielhalle be-

kannten Strecken von *Sega Rally 2* gesellen sich sechs neue, und die Zahl der anwählbaren Fahrzeuge wird von sechs auf über zehn ausgebaut. Als neue Spielmodi sind ein Time-Attack- und ein Zweispieler-Splitscreen-Contest angekündigt.



Per Modem soll es zudem möglich sein, Mehrspielerduelle über Netzwerk auszu-tragen.

Gerüchten zufolge hat Sega für den westlichen Markt eine erweiterte Version in der Planung, die einige zusätzliche Features



enthält, die aus Zeitgründen nicht mehr in die japanische Version eingebunden werden konnten. Dazu gehört beispielsweise ein 40 Etappen umfassender Rallyemodus, in dem die zehn Standardstrecken aller Wahrscheinlichkeit nach auch gespiegelt und rückwärts absolviert werden müssen. Ein ähnlicher Modus ist schon seit längerem für die PC-Umsetzung angekündigt. Weiterhin sollen alle Fahrzeuge und Strecken des ersten *Sega Rally* anwählbar sein. Dies wurde von Sega allerdings nicht bestätigt. ■



Zum direkten Vergleich ein Bild der Automaten-Version (Model 3)

Virtua Fighter 3 Team Battle

System: Dreamcast Hersteller: Sega Entwickler: AM2 Erhältlich: Ende November (jp.)

Mit *VF3tb* hat Sega eine Umsetzung des Automaten-spiels, das zur Zeit die Arcade-

Charts in Japan anführt, für den Dreamcast-Launch angekün-



dig. Die zwölf Kämpfer aus *VF3* treten in dieser Variante, ganz ähnlich wie bei der *King of Fighters*-Reihe, als Dreier-Teams gegeneinander an. Ist ein Teammitglied unterlegen, springt der Kollege in die Arena und setzt den Fight fort. Natürlich darf auch

in traditioneller Art und Weise im Solo-Modus gekämpft werden. Um den Action-Gehalt weiter zu steigern, ist es in der DC-Variante möglich, die 13 Stages mit unterschiedlich großen Absperungen zu versehen. Sollten sich die von Sega verkündeten Leistungsdaten des Dreamcasts bewahrheiten, steht einer perfekten Arcade-Umsetzung eigentlich nichts im Wege. ■



Sämtliche Bilder entstammen der Automatenversion (Model 3)



Blue Stinger

System: Dreamcast Hersteller: Sega Entwickler: Climax Graphics Erhältlich: Ende 1998 (jp.)

Man munkelt zwar, daß Capcom die *Resident Evil*-Saga auch auf Dreamcast fortsetzen wird, offizielle Aussagen dazu gibt

das dem S.T.A.R.S.-Team Konkurrenz machen könnte.

Die Geschichte beginnt im Jahre 2000, in dem durch ein Erdbeben



es allerdings noch nicht. Mit *Blue Stinger* ist nun aber ein Spiel auf den Release-Listen aufgetaucht,



ein Teil Mexikos vom Festland abgetrennt wird und ein Eiland, genannt die Dinosaurierinsel, entsteht. Die USA und Mexiko senden ein Team aus, um den Vorfall zu untersuchen und eine Forschungsstation zu errichten. 17 Jahre später bricht der Kontakt zu den Wissenschaftlern ab und das Militär beauftragt, nach dem rechten zu sehen. Zu der dreiköpfigen

Elite-Einheit, die ausgeschiedt wird, gehört Elliot Ballade, dessen Steuerung der Spieler übernimmt. Mit der modernsten Bewaffnung der westlichen Welt im Rucksack beginnt nun ein Kampf gegen die Kreaturen, die die Station übernommen und alles verwüstet haben. Neben dem intensiven Gebrauch von Granatwerfern, Bazookas, Laserwaffen, Plasmagewehren und Napalmbomben stehen

auch kleine Puzzles wie das Auffinden von Schlüsseln und Schaltern auf dem Programm. Anders als bei Capcoms Zombiehitz werden die Kulissen aber nicht vorberechnet, sondern das gesamte Geschehen in 3D-Grafik mit frei bestimmbarer Kamerawinkel dargestellt. Bereits auf diesen frühen Screen-Shots macht das Spiel einen überzeugenden Eindruck und begeistert mit aufwendigen Lichteffekten und zahlreichen Details. ■



Die Parallelen zu *Resident Evil* sind nicht zu übersehen

July

System: Dreamcast Hersteller: Sega Entwickler: Fortyfive Erhältlich: Ende 1998 (jp.)

Adventure-Spiele mit apokalyptischem Hintergrund erfreuen sich in Japan großer Popularität. *July* basiert auf einer Prophezeiung des Nostradamus und handelt im Juli 1999. Einige Menschen sind zu geschlechtslosen Wesen mutiert, die anstatt ihrer Zeugungsfähigkeit übernatürliche Kräfte besitzen.

Jin Raven, ein schwerreicher und gewissenloser Unternehmer, glaubt, daß diese Wesen die kommenden Herrscher des Universums und der Menschheit sein werden. Er ruft das R-Projekt ins Leben, das die Mutationen erforschen und weiterentwickeln soll.

Sein Gegenspieler ist Yoshusha, selbst ein Angehöriger dieser

neuen Rasse, der vollkommen schmerzempfindlich ist. Zusammen mit Takamura Makoto, dessen Vater als Wissenschaftler an dem

Projekt beteiligt ist, versucht er die grausamen Experimente zu stoppen. Während des Spielverlaufs muß man abwechselnd die Rollen

der beiden Helden übernehmen. Ein Europa-Release dieses ungewöhnlichen Titels ist eher unwahrscheinlich. ■



Monaco Grand Prix Racing Simulation

System: Dreamcast Entwickler: Ubi Soft Hersteller: Ubi Soft Erhältlich: 4. Quartal '99

SHORT LEVEL



mit der 3D-Karten unterstützten PC-Version bei weitem nicht mithalten können, dürfen sich potentielle DC-Käufer bereits auf eine ebenbürtige Umsetzung für ihr System freuen. Das

Immer mehr aktuelle PC-Entwicklungen werden auch für Segas neue Konsole angekündigt. Einer der interessanteren Titel dieser Art ist *Monaco Grand Prix Racing Simulation*, der in Deutschland aufgrund einer fehlenden Formel-1-Lizenz nur *Racing Simulation 2* heißen wird. Während die für November dieses Jahres angekündigten N64- und PlayStation-Versionen

Spiel wird 16 Strecken, elf verschiedene Fahrzeuge und einen Zweispieler-Splitscreen-Modus bieten. Inzwischen hat Ubi Soft drei weitere Dreamcast-Titel offiziell bestätigt. Ende kommenden Jahres wird *Rayman 2*, etwas später *Speed Busters* und *D-Jump* erscheinen. *P.O.D. 2* ist zwischenzeitlich wieder von der Ankündigungsliste gestrichen worden. ■



Ubi Soft hat eine ganze Reihe von DC-Spielen in der Entwicklung

- Sega hat den **Launch-Termin** des Dreamcasts um sieben Tage auf den **27. November** verschoben. Mögliche Ursache für die Verzögerung ist die erst kürzlich erreichte Serienreife der Power-VR2-Chips. Erst am 10. September hatten VideoLogic und NEC bekanntgegeben, daß die Massenproduktion der Grafik-Chips gestartet sei und die Auslieferung der DC-Varianten an Sega begonnen habe. Für Europa und die USA ist weiterhin der 1. September 1999 als Verkaufsstart vorgesehen.

- Nicht offiziell, aber im japanischen Wirtschaftsmagazin *Nikkei Weekly* veröffentlicht, ist der wahrscheinliche **Einkaufspreis** der Dreamcast-Konsole für Händler, der angebracht bei **20.800 Yen** (ca. 290 DM) liegen soll.

- Aus Händlerkreisen wurden die fünf zum Japan-Launch des Dreamcast erhältlichen Spiele vermeldet: Es sind *Sega Rally 2*, *Virtua Fighter 3tb*, *Sonic Adventure*, *Seventh Cross* und *Pen Pen Tricelion*.

Neo • Geo Pocket

Hersteller: SNK Erhältlich: ab 28. Oktober

Am 28. Oktober will SNK die Handheld-Konsole Neo • Geo Pocket in den Handel bringen, die per Adapter Daten mit dem Dreamcast austauschen kann. Ähnlich wie mit Segas VMS lassen sich Spielstände abspeichern und Charaktere aus DC-Spielen „pflegen“. Doch das Gerät mit der 16-Bit-CPU und dem 160 x 152 Monochrom-Display (acht Graustufen) kann noch mehr. Die Funktionen eines Personal Digi-

tal Assistant mit Uhr, Kalender und Horoskop sind bereits integriert. Zudem sind für den Launch über zehn Spiele, darunter *King of Fighters*, *Neo Geo Cup 98*, *Pocket Tennis*, *Baseball Stars*, *Everywhere Mahjongg*, *Master of Chinese Chess*, *Puzzle Ace* sowie ein *Tamagotchi*-Clone angekündigt. In Deutschland wird das 160 Gramm leichte Handheld, das 20 Stunden lang mit einem Batteriesatz aus-



SNK hat auch eine KoF-Version für den Dreamcast angekündigt

kommt, von MARO vertrieben. Ein Preis wurde bisher noch nicht bekanntgegeben. Weitere Informationen gibt es telefonisch unter 0 71 51/9 56 46 11. ■



Anders als das VMS schluckt der Neo • Geo Pocket auch Cartridges

- Während SquareSoft verlauten ließ, daß keine Dreamcast-Entwicklungen geplant seien, bestätigten Eidos, Gremlin und Codemasters ihre Unterstützung für die neue Konsole. Konami dementierte Gerüchte, daß *Metal Gear Solid* für Dreamcast umgesetzt werde. Nach Aussage von Sega entwickeln zur Zeit 321 (!) japanische Firmen für Dreamcast. Enix und Namco sind noch nicht darunter.

- No Cliché arbeitet zur Zeit an dem Rennspiel *Gutherman* und dem Action-Adventure *Agartha* für Dreamcast. Beide Titel sollen zum Europa-Launch erhältlich sein.

- Dank Kompatibilität des Naomiboards zum Dreamcast (siehe Seite 57) werden Konsolen-Umsetzungen aktueller Arcade-Titel wie Tecmos grandioses *Dead or Alive 2* und der Lightgun-Shooter *The House of the Dead 2* von Sega erwartet.

news dreamcast

HAENDLERANFRAGEN ERWUENSCHT

RATENKAUF VON NINTENDO 64
SEGA DREAMCAST & SATURN,
SONY PLAYSTATION MOEGLICH

BESTELLUNGEN AB 200 DM
SIND VERSANDKOSTENFREI

LADENPREISE KOENNEN
ABWEICHEN

MARO VIDEOSPIELE

www.maro-gmbh.com



The King of Fighters 98
NEO GEO MODUL
über 600!!! Mit
599,- DM



TIP DES MONATS

SO KÖNNEN DIE VERKÄUFER RECHT AN DER VERKÄUFER & VERSTÄNDLICHEN VORBEREITEN

ULM
MRO
ZEITBLUMSTR. 31
89073 ULM
TEL. 0731 6020 755
FAX 0731 6020 756

LUDWIGSBURG
MRO
SOLITUDESTR. 3
71638 LUDWIGSBURG
TEL. & FAX
07141 902 242

BADENBADEN
MRO
BUETTENSTR. 4
76530 BADEN BADEN
TEL. 0721 331 303
FAX 0721 335 68

ERLANGEN
MRO
GOTHESTR. 32
91054 ERLANGEN
TEL. 09131 816 880
FAX 09131 816 881

SPACHINGEN
MRO
OBERE WIESEN 1
(GROSS) 1
76540 SPACHINGEN
TEL. & FAX. 01424 503763

STUTTGART
MRO
KOENIGSTR. 16
70173 STUTTGART
TEL. 0711 221 422
FAX 0711 221 425

REUTLINGEN
MRO
WILHELMSIR. 8
72764 REUTLINGEN
TEL. 0712 320 014
FAX 0712 320 045

HAMBURG
N.R.G.
WANDSEKER
CHAUSSÉE 28
22089 HAMBURG
TEL. & FAX
040 255 663

IRIER
MELLS
GAMESHOP
METTERNICHSTR. 40
54282 IRIER
TEL. 0651 991 3021
FAX 0651 991 3022

NIERNBERG
STAGE
GLOCKAUER STR. 30/98
FRANKENLEITER
90471 NIERNBERG
TEL. 0911 800 2886



NEO GEO CD

Neo Geo CD Pal
Single Speed
Joypad
Antennenkabel
RGB Kabel

DM 469,90
DM 69,90
DM 49,90
DM 39,90

Neo Geo CD Software

Agressors of Dark Kom. DM 49,90
Alpha Mission 2 DM 49,90
Art Of Fighting 2 DM 59,90
Art Of Fighting 3 DM 139,90
Baseball Stars DM 49,90
Ciberrip DM 49,90
Double Dragon DM 49,90
Fatal Fury Real Bout 2 DM 139,90
Football Frenzy DM 49,90
King Of Fighters '98 DM 69,90
King Of Fighters '97 DM 139,90
King Of Monsters 2 DM 29,90
Last Blade DM 99,90
League Bowling DM 39,90
Man Jung Story DM 139,90
Metal Slug 2 DM 139,90
Ninja Commando DM 39,90
Pulsar DM 49,90
Puzzled DM 49,90
Puzzle Bobble DM 49,90
Riding Hero DM 39,90
Samurai Showdown RPG DM 139,90
Savage Reign DM 39,90
Soccer Brawl DM 29,90
Super Spy DM 39,90
Trash Rally DM 49,90
Viewpoint DM 49,90
World Heroes DM 49,90



NEO GEO MODUL

Neo Geo Module
3 Count Bout DM 119,90
Aero Fighters 2 DM 199,90
Legend of Joe Success DM 149,90
Fatal Fury Real Bout 2 DM 599,90
Fatal Fury Special DM 119,90
King of Fighters 98 DM 599,90
Neo Geo Cup 98 DM 599,90
Mutation Nation DM 129,90
Splinter DM 129,90
Metal Slug 2 DM 599,90

An- & Verkauf von gebrauchten
Neo Geo CD's und Modulen.
Alle Neo Geo Artikel lieferbar!!!



Neo Geo Module gebraucht

3 Count Bout DM 79,90
Alpha Mission 2 DM 79,90
Burning Fight DM 79,90
Eightman DM 79,90
Ghost Pilots DM 89,90
King of Monsters 1 DM 49,90
Sengoku DM 79,90
Super Baseball 2020 DM 49,90
Super Sidekicks 1 DM 69,90
Riding Hero DM 79,90
World Heroes DM 49,90
World Heroes 2 DM 49,90



PLAYSTATION

Sony Playstation Inkii, Dual Shock Pad
Sony Playstation Multi Antennenkabel
Controller ver. Farben
Controller Dual Shock
Memory Card
RGB Kabel
Armored Core
Bl.U.E. JP
Batman & Robin
Blasto
Brave Fence JP
Alundra
Breath of Fire 3
Breath of Fire 3 Limited Edition (+ T-Shirt)
Breath of Fire 3 Cardinal Sin
Colin McRae Rally
Dreams
Everybody's Golf
Frankreich '98
Ghost in the Shell
Grand Turismo
Heart of Darkness
J. McGeest Moto Cross

DM 249,90
DM 399,90
DM 29,90
DM 29,90
DM 29,90
DM 29,90
DM 99,90
DM 149,90
DM 89,90
DM 79,90
DM 149,90
DM 139,90
DM 109,90
DM 89,90
DM 89,90
DM 99,90
DM 89,90
DM 89,90
DM 89,90
DM 89,90
DM 99,90



NINTENDO 64



Nintendo 64
Joypad farbige
Memory Card
Rumble Pak
1080 Snowboarding
Acclaim Soccer
Alistar Baseball '98
Banjo Kazooie
Cruis'n World
Dark Rift
Descent '64
Frankreich '98
Forsaken
F1 World GP '98
Iggly Reckin Ball
John Madden '98
Mission Impossible
NFL Quarterb. Club '98
Waialae Golf
WWF Warzone

DM 59,90
DM 19,90
DM 39,90
DM 99,90
DM 119,90
DM 109,90
DM 89,90
DM 89,90
DM 149,90
DM 129,90
DM 129,90
DM 99,90
DM 119,90
DM 114,90
DM 139,90
DM 119,90
DM 119,90



REALISTIC ACTION FIGURES
AB SOFORT BEI UNS!
ACTION FIGUREN U.A.
"STREET FIGHTER",
"X-MEN", "RESIDENT EVIL",
"X-FILES"
ALLE FIGUREN IN
LIMITIRTER AUFLAGE!!!



V-RALLY
TOCA CHAMPIONSHIP
MIT DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG
JE 49,90 DM
DUAL SHOCK SPECIALS

MARO SPECIALS



11,90 DM JE ANHÄNGER



VERSAND TEL.
07151 / 956 46 46
VERSAND FAX
07151 / 956 46 48

GEWERBESTR. 5/1
71332 WAIBLINGEN

MO. BIS FR. 10:00 - 18:00 UHR

Offizieller
NEO GEO Distributor

WinBack

System: N64 Hersteller: Koei Entwickler: Koei Erhältlich: 4. Quartal '98



Japan ist im *Metal Gear Solid*-Fieber. Im Westen finden die Spieler Gefallen an *Mission: Impossible* und an Rares Agentenspiel um den britischen Geheimagenten mit der Doppelnull. Kein Wunder also, daß andere Hersteller ein Scheibchen vom Spionagekuchen abhaben wollen. Koei arbeitet mit allen Kräften



an der Fertigstellung von *WinBack*, das ohne Zweifel mit *Metal Gear Solid* verglichen werden kann. Ob es dem Vergleich letztendlich standhalten wird, ist zur Zeit noch fraglich, doch die Chancen stehen gut.

In der Rolle des Geheimagenten Jean-Luc Cougar versucht der Spieler, einen Terroristenring zu zerschlagen. Dieser wird angeführt von einem skrupellosen Gewalttäter namens Kenneth Coleman, der im Besitz einer gefährlichen Laserwaffe ist. Die Entwickler legen großen Wert darauf, das Spiel nicht ausschließlich actionorientiert anzulegen. Koei zeichnet bereits für Strate-

gieklassiker wie *Romance of the Kingdoms* und *The Ambition of Nobunaga* (beide für PC und mehrere Konsolen wie z. B. NES und Mega Drive) verantwortlich. Hoffentlich kann der Entwickler die Erfahrungen auf diesem Sektor beim Leveldesign und der Ausarbeitung der strategischen Elemente nutzen. Über 350 Moves soll der Spieler auf seinem Weg durch vier riesige Szenarien ausführen können, die in viele einzelne Level gesplittet sind.

Der Japan-Release ist noch für dieses Jahr vorgesehen, ob und wann *WinBack* auch in Amerika und Europa erscheint, ist derzeit allerdings unklar. ■



WinBack bietet sogar einen Zweispiel-Deathmatch-Modus



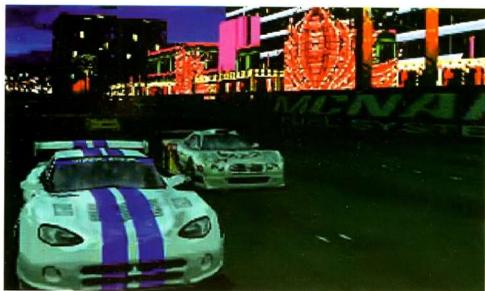
GT World Tour

System: N64 Hersteller: Midway Entwickler: Boss Game Studios Erhältlich: 1. Quartal '99

Die Macher von *Top Gear Rally* werkeln an einem weiteren Rennspiel. Diesmal begibt sich der Spieler nicht auf Rallyestrecken, sondern dreht mit Tourenwagen seine Runden. *GT World Tour* soll laut Entwickler mit mindestens zehn Strecken aufwarten. Im Rennen gilt es, sieben Kontrahenten die Stirn zu bieten. Unangenehme Slowdowns, wie sie in *Top Gear Rally* vorkamen, soll es nun nicht mehr geben. Sollte dies gelingen,

steht dem N64 ein echtes Rennspiel-Highlight bevor. Daß die Programmierer der Boss Game Studios in der Lage sind, eine erstklassige Fahrphysik zu entwerfen, haben sie schließlich bereits bewiesen. Schaut man sich die Bilder an, kommt hinzu, daß die Verantwortlichen anscheinend das N64 sehr gut im Griff haben. Der Detailreichtum der Strecken und Fahrzeuge schlägt alles, was es bisher auf Konsole zu sehen gab, vorausgesetzt, die Bilder

stammen wirklich von der N64-Hardware. Interessant ist die Möglichkeit, auf Wunsch in Hi-Res mit Letterboxes umzuschalten, und zwar ohne die 4-MB-Speichererweiterung. Derzeit prüfen die Entwickler, inwieweit sich die Erweiterung noch berücksichtigen läßt, damit das Spiel auch ohne Balken laufen kann. Ein genauer Release-Termin wurde nicht genannt, es heißt jedoch, das Spiel werde Anfang '99 erscheinen. ■



Die Leistung der Wagen soll davon abhängig sein, welchen ...



... Sponsor, sprich wieviel Geld, der Fahrer an Land ziehen kann

Battletanx

System: N64 Hersteller: 3DO
Entwickler: 3DO Erhältlich: 1. Quartal '99

Let's Smash

System: N64 Hersteller: Hudson
Entwickler: Hudson Erhältlich: 4. Quartal '99

Der gescheiterte Konsolenhersteller 3DO macht Ernst. Mit *Battletanx* traut sich das verantwortliche Entwicklerteam gleich beim N64-Erstellungswerk an ein ungewöhnliches Spiel. Laut Chefdesigner Michael Mendheim handelt es sich um eine Mischung aus dem Fun von *Mario Kart* und der Arcade-Action von *Tokyo Wars*. Granaten, Suchraketen und andere durchschlagskräftige Waffen stehen zur Verfügung, um die Kontrahenten zu bekämpfen oder Häuser zu vernichten und dadurch Streckenab-

schnitte freizulegen. Der Mehrspieler-Modus für bis zu vier Personen soll ohne Framerate- und Geschwindigkeitsverluste ablaufen. 3DO möchte das Spiel im ersten Quartal '99 veröffentlichen. ■



Tennis gehört zu den populärsten Sportarten, dennoch gibt es kaum aktuelle Videospielumsetzungen. Hudson möchte Ende des Jahres mit *Let's Smash* eine N64-Version dieses eleganten Sports in Japan auf den Markt bringen. Der Titel bietet die klassischen Modi wie Einzel, Doppel und Meisterschaft. Auf Wunsch kann sich der Spieler eigene Sportler basteln und diese auf den Court schicken.

Im Gegensatz zu Ubi Softs *All-Star Tennis '99*, das noch im November in Deutschland erscheinen soll, treten in Hudsons *Let's Smash* typisch japanische Knuddelcharaktere zum Match gegeneinander an. Obwohl konkrete Release-Absichten in hiesigen Gefilden noch nicht bekanntgegeben wurden, heißt es, man verhandle bereits mit möglichen Vertriebspartnern für den Westen der Welt. ■



Mitunter verschlägt es die Spieler auch auf ungewöhnliche Plätze

SHORT LEVEL



Southpark 64

• Natsume bringt im Januar das Angel-Rollenspiel *Legend of the River King 64* in Amerika, nachdem der Titel im November in Japan debütiert wird. Über einen Europa-Release dieses Titels wird laut Hersteller bereits verhandelt.



NBA Jam '99

• Acclaim und EA bleiben ihren Sport-Serien treu. Noch vor Weihnachten wird sich *NBA Jam '99* mit *NBA Live '99* messen müssen, *NHL Breakaway '99* tritt gegen *NHL '99* an und *NFL Quarterback Club '99* bekommt mit *Madden '99* in diesem Jahr einen ebenfalls hochauflösenden Gegner.

• Entwickler Eurocom, verantwortlich für die N64-Versionen von *Duke Nukem* und *Mortal Kombat 4*, hat mit *40 Winks* seinen ersten eigenen N64-Titel in Arbeit. Es handelt sich um ein 3D-Jump&Run, bei dem der Spieler sich durch äußerst skurrile Traumwelten bewegen muß. Das Spiel soll im dritten oder vierten Quartal '99 erscheinen.

• Gerüchten zufolge hat Entwickler Red Orb Nintendo auf der ECTS hinter verschlossenen Türen die



Leg. of the River King 64

75%-PC-Version von *Prince of Persia 3D* vorgestellt, um über eine N64-Fassung zu verhandeln.

• Im vierten Quartal des kommenden Jahres möchte T•HQ ein Angelspiel für N64 veröffentlichen, das auf der in Amerika sehr beliebten *B.A.S.S. Fishing*-Serie basiert.



Madden '99



Rainbow Six (Abb.: PC)

• Acclaims *Southpark 64*, das im kommenden Frühjahr released werden soll, wird Nintendos 4-MB-Speichererweiterung nutzen, um optional in Hi-Res zu laufen.

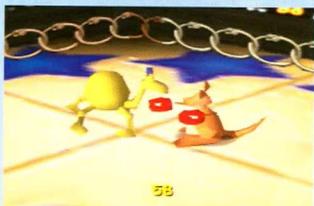
• Der PC-First-Person-Shooter *Rainbow Six* wird eventuell für N64 umgesetzt. Entwickler Red Storm denkt derzeit über die Möglichkeit nach, den Titel zu konvertieren.

• Alle Spielstände, die bei GT Interactives/Midways *NFL Blitz* auf Controller Pak gespeichert werden, lassen sich in der Spielhalle vom Automaten einlesen, da dieser über einen Controller-Port verfügt. ■

| | | | |
|-------------|------------|-------------|-------------|
| Hersteller: | Take 2 | Entwickler: | DMA Design |
| Spieler: | 1 | Level: | 30 + 2 |
| Preis: | ca. DM 130 | Erhältlich: | Ab November |

Action/Strategie

Space Station: Silicon Valley



Schon auf dem Weg zur Raumstation streiten sich Dan Danger und EVO um den Radiosender. Im weiteren Spielverlauf geht es nicht weniger ernsthaft zu, wie diese Kostproben andeuten sollen

Miet-Held Dan Danger und sein Roboter EVO machen sich auf den Weg, die Raumstation zu stoppen. Leider kollidieren die beiden mit Silicon Valley, EVO zerbricht dabei in mehrere Teile. Sein Mikroprozessor bleibt unversehrt und wird fortan vom Spieler gesteuert. Dan Danger ist im Raumschiff eingeklemmt und beschränkt sich darauf, die Missionen bekanntzugeben und durch dämliche Kommentare Verwirrung zu stiften. Ungeschützt verliert der Chip stetig Energie, doch sobald er in einen Tierkörper schlüpft, übernimmt er die Kontrolle über selbigen. Insgesamt stehen etwa 30 verschiedene Roboter zur Verfügung, deren unterschiedliche Fähigkeiten es geschickt miteinander zu kombinieren gilt.

Somit kann, wie bei Rares *Blast Corps*, das ‚Fortbewegungsmittel‘ gewechselt werden, dennoch unterscheiden sich die Games deutlich voneinander. Während es bei *Blast Corps* stets darum ging, den Weg für einen Transporter freizuräumen, müssen in *Silicon Valley* unterschiedliche Missionen erfüllt werden. Mal gilt es, eine Maschine anzuschalten, dann wiederum soll eine Brücke gebaut oder ein bestimmtes Tier gefunden werden.

Wer aufgrund der Screenshots dem Glauben verfällt, *Silicon Valley* sei ein Kinderspiel, der irrt sich so sehr wie noch nie zuvor in seinem Leben. Die ersten Level sind zwar recht einfach zu bewäl-

WVON F. BERG
 ährend die meisten Entwickler sich darauf verlassen, fließbandartig Fortsetzungen bewährter Titel zu produzieren, geht DMA Design immer wieder das Wagnis ein, etwas völlig Unkonventionelles auf den Markt zu bringen. Dabei beweisen die schottischen Entwickler neben einer Menge Mut auch viel Kreativität. Titel wie *Lemmings* oder *Grand Theft Auto* besitzen schließlich nicht nur eine ungewöhnliche Story, sondern strotzen darüber hinaus nur so vor Innovationen. Mit *Space Station: Silicon Valley* geht DMA Design diesen Weg konsequent weiter.

Die Raumstation Silicon Valley ist in der Gewalt von Tierrobotern und rast direkt auf die Erde zu.

info

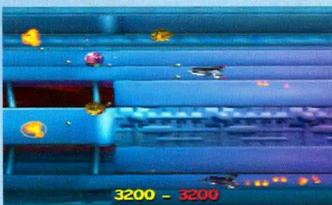
DMA Design veröffentlicht ebenfalls im November *Body Harvest*, das von Acclaim vertrieben und in der kommenden XL getestet wird. Außerdem befinden sich das Panzerspiel *Wild Metal Country* und *Attack!* in Arbeit, um das derzeit

noch ein großes Geheimnis gemacht wird. Der Spieler muß in diesem Titel als Neandertaler eine Gruppe Gleichgesinnter durch diverse Level dirigieren und gleichzeitig gefährigen Dinosauriern und anderen Gefahren die Stirn bieten.





Nachdem alle Tiere getötet wurden, kann man als Schaf das goldene Souvenir aus dem Kamin holen



Wem es gelingt, alle Souvenirs einzusammeln, der wird mit einem kleinen Shoot 'em Up belohnt

tigen, laut Leveldesigner Willy Mills jedoch einzig und allein zu dem Zweck, sich mit der Steuerung und den Zusammenhängen im Spiel vertraut zu machen. Um genau zu sein, ist es allerdings nur einfach, die geforderten Missionen zu erfüllen und den Ausgang zu finden, die versteckten Dinge sind bereits von Anfang an sehr schwierig zu entdecken. Es handelt sich dabei immer und



jedem Level um die gleichen Dinge, nämlich 15 rote Kugeln und ein goldenes Souvenir. Je mehr Kugeln man am Ende gesammelt hat, desto stärker und geschickter ist EVO im Finale, denn den soll man nebenbei natürlich auch wieder zusammenbasteln. Dazu müssen die Endlevel der vier Regionen, in die das Spiel eingeteilt ist – Europa, Arktis, Dschungel und Wüste –, erfolgreich gemeistert werden. Das Einsammeln der goldenen Souvenirs ist nicht notwendig, um das Spiel zu beenden. Sollte es jedoch gelingen, diese überaus harte Aufgabe zu lösen, erhält man Zutritt zu einem Bonusspiel.

Doch bis dahin ist es ein langer Weg und im Mittelpunkt stehen die unzähligen kniffligen Rätsel innerhalb der 30 Level. Je weiter man fortgeschritten ist, desto schwieriger wird es, gegen die Gegner anzukommen, denn der Chip kann



erst in einen anderen Roboter übertragen werden, wenn dieser erledigt ist. Während man anfangs als Hund über wehrlose Schafe herfallen kann, gilt es später, zum Beispiel als Schneebälle werfender Pinguin gegen Huskys auf Skiern zu gewinnen, die mit Suchraketen ausgestattet sind. Klingt skurril? – Ist es auch! Nicht weniger verrückt sind Robben mit Propellerantrieb, Hyänen mit einem ansteckenden und todbringenden Lachen, Schildkröten mit Kanonenrohr, Eisbären mit Kettenantrieb oder auch ein Bär auf einem Einrad.

DMA Design beweist eindrucksvoll, daß ein gutes Spiel sich in erster Linie durch ein hervorragendes Gameplay auszeichnet und weniger durch seine Präsentation. Wie auch Nintendos *F-Zero X* kann der Titel grafisch nicht gerade einen Blumentopf gewinnen, nicht einmal einen gebrauchten. *Space Station: Silicon Valley* lebt von den unzähligen witzigen Ideen und der Herausforderung, die scheinbar unlösbaren Level zu meistern. Oft läuft man planlos durch die Umgebung, sieht in der Ferne oder auf einer Anhöhe einen Schalter oder eine neue Region und zermartert sich stundenlang die kleinen grauen Zellen, wie man an das Gesichtete gelangen könnte.



Wer sich von dem zweifellos gewöhnungsbedürftigen Grafikstil nicht abschrecken läßt und eine echte geistige sowie spielerische Herausforderung sucht, für den ist *Space Station: Silicon Valley* absolute Pflicht. Dieser Titel hält, was viele Hypes versprechen, nämlich viele Stunden fesselnden Spielspaß zu bieten – und das Ganze ohne Effekthascherei. Glückwunsch, DMA! ■



info

Die Intro zeigt einen Hund und ein Schaf, die ineinander verliebt sind. Das Schaf heißt Flossy, so wie das Lieblingsschaf von Programmierer-Urgestein Jeff Minter (*Attack of the Mutant Camels, Gridrunner, Hoover Bover!*).



Gameplay: Hier kann *Space Station: Silicon Valley* reichlich Punkte sammeln. Das Game spielt sich hervorragend, bietet jede Menge Innovationen und fesselt denjenigen, der sich gerne den Kopf zerbricht, bis zur letzten Minute vor den Bildschirm.

Präsentation: Die Grafik gehört sicher nicht zu den Stärken des Spiels, dafür ist der Sound recht gelungen. Die Tierlaute klingen authentisch, und der Soundtrack läßt jeden Organisten, der Hochzeitsfeiern und Konfirmationen musikalisch untermalt, vor Neid erbllassen.

Speicherkapazität: 64 MBit
Speicheroptionen: Das Modul bietet dank eingebauter Batterie vier Spielstände. Das Controller Pak wird nicht unterstützt.
Rumble Pak: ja

XL-Wertung

90%

Hersteller: Ubi Soft Entwickler: Argonaut **Shoot 'em Up**
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 20 + 1 Missionen
 Preis: ca. DM 130 Erhältlich: im Handel

Buck Bumble



Mit geschultertem Raketenwerfer kämpft es sich doppelt so gut



Info

Als kleines Bonbon enthält das Game einen Mehrspieler-Modus, in dem bis zu vier Spieler Fußball spielen oder sich bekämpfen können.

Gameplay: Ist die Steuerung in Fleisch und Blut übergegangen, kann *Buck Bumble* mit seinen vielen und abwechslungsreichen Missionen für lange Zeit begeistern.

Präsentation: Argonaut ist es gelungen, die Welt aus der Sicht einer Biene darzustellen. Zudem überzeugt das Game mit gutem Sound.

Speicherkapazität: 96 MBit
Controller Pak: Ein Spielstand benötigt 16 Seiten.
Rumble Pak: ja



Buck Bumble hat nicht nur viel Witz, sondern auch ein überaus spannendes und kniffliges Gameplay zu bieten. Die verwaschene Grafik mit dichtem Nebel drückt den Wert des Titels jedoch nach unten

DVON S. ALTER
 ie Geschichte von den Bienen und Blumen gibt immer wieder Anlaß zum Schmunzeln. Bitterernst wird es dagegen für denjenigen, der in die Welt von *Buck Bumble* eintaucht, und sich plötzlich im Körper eines Insekts wiederfindet. Von nun an herrscht Krieg. Wild gewordene Hornissenschwärme, Schnaken und Libellen machen Ubi Softs neuem Helden in über 20 Missionen das Leben schwer, ehe er schließlich das letzte Gefecht gegen die Wespenkönigin bestehen muß.

Von Hause aus ist die flotte Biene mit einem Handgelenklaser ausgerüstet, im Spielverlauf finden sich im blühenden Grün der Wiesen jedoch noch zehn weitere Waffen wie Splittergranaten,



Missiles und andere schwere Geschütze. Zu Anfang empfiehlt es sich, den Trainingsmodus von *Buck Bumble* zu durchlaufen. Argonaut hat nämlich versucht, das Flugverhalten einer Biene möglichst wirklichkeitsgetreu nachzuempfinden, was sich steuerungstechnisch leider als nicht ganz einfach erweist.

Wie die Autos bei Rennspielen wird das Insekt mit dem Analogstick gesteuert und mit dem A-Button beschleunigt. Der B-Button erlaubt es, Buck in der Luft stehen zu lassen, so daß ein Rundumblick oder das Fliegen einer scharfen Kehre möglich ist. Nur wer in der Lage ist, geschickt zwischen A und B hin- und herzuwechseln



Die Nektartropfen dieser Blüten dienen der kämpferischen Biene als Energiespender

und die Biene gleichzeitig mit dem Analogstick nach links, rechts, oben und unten zu manövrieren, kann sich auch wirklich gegen die Scharen von Killerinsekten behaupten. Tja, Fliegen will eben auch gelernt sein, hat man es aber erst einmal intus, steigt der Spaßfaktor enorm an.

Ein Radar am oberen Bildschirmrand zeigt, von welcher Seite Gefahr droht. Dieses Gerät ist leider unverzichtbar, da die Sichtweite in *Buck Bumble* durch Nebel stark begrenzt ist. Dies ist auch der Grund, warum der Titel letztlich keine höhere Wertung als 75 % bekommt. In diesem Punkt hätte Argonaut sicher einiges besser machen können. Schade eigentlich, denn ansonsten haben die Entwickler wirklich an alles gedacht.

Für die bessere Orientierung stehen drei verschiedene Perspektiven zur Verfügung, die Kamera zeigt das Geschehen stets aus dem richtigen Blickwinkel, das Rumble Pak wird unterstützt, und zudem kann das Modul mit origineller Musik und witzigen Soundeffekten aufwarten. Wer nach einem Titel mit ausgefallenem Thema sucht, bekommt mit dem Shoot 'em Up *Buck Bumble* ein durch Nebel leicht getrübbtes Highlight. ■

XL-Wertung

75%

Rennspiel Hersteller: Mitsui/Gaga Entwickler: Human
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 5 Strecken
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: im Handel

Airboarder 64



VON M. FELDMANN

Herzlich willkommen in der Abteilung „Spiele, die die Welt nicht braucht!“ Sicherlich hat sich schon der eine oder andere über das mangelnde Software-Angebot für Nintendos 64-Bitter geärgert. Leider drangen diese Unmutsäußerungen sogar bis zu Human vor. Obwohl niemand nach einem Hoverboard-Spiel gefragt hat, und es seit 1080° Snowboarding ein hervorragendes Snowboard-Game gibt, programmierten die Entwickler fleißig drauflos und legen mit *Airboarder 64* eines der langweiligsten und langsamsten Games des Jahres vor.

Mit nur wenigen Buttons steuert man einen der acht Charaktere über fünf Strecken. In verschiedenen Spielmodi gilt es sodann, Münzen einzusammeln, Time Limits zu unterbieten und natürlich Tricks auszuführen. Leider bereitet dies aber nicht die geringste Kurzweil. Obwohl Steuerung sowie Grafik recht ordentlich gelungen sind, haben die Designer das Wichtigste vergessen: den Spielspaß. Wer sich trotzdem für ein paar



Eine der Strecken befindet sich in einem riesengroßen Kinderzimmer – ach, wie toll!

Probrunden untersteht, wird von nerviger Möchtegern-Easy-Listening-Musik verschreckt. Wir wissen leider auch nicht, was sich Human dabei denkt. Aber wer sich demnächst ein neues Spiel kaufen möchte, sollte einen großen Bogen um *Airboarder 64* machen. Es lohnt sich! ■

XL-Wertung 55%

info

Human dürfte allen Lesern noch durch den *Human Grand Prix* bekannt sein. Die Qualität beider Produkte ist ungefähr gleich, nämlich mäßig. **Gameplay:** Trotz ordentlicher Steuerung kann *Airboarder 64* wegen mangelnder Spieltiefe nicht begeistern.

Präsentation: Während die Grafik noch annehmbar ist, fällt die Musik doch sehr aus dem Rahmen des Hörbaren. **Controller Pak:** Auf 74 Blöcken werden alle Rekorde und Daten abgelegt. Zusätzlich speichert das Modul die freigespielten Charaktere. **Rumble Pak:** ja

Beat 'em Up Hersteller: Konami Entwickler: KCEK
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 7 + 4 Kämpfer
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: Ende Oktober

Rakuga Kids

VON F. BERG

In Königreich für ein N64-Prügelspiel, das herausragend ist! *Rakuga Kids* ragt heraus aus der Masse, aber vor allem in puncto Präsentation. Die Story ist simpel. Einige Teenager finden verzauberte Wachsmalstifte, die alles, was mit ihnen gezeichnet wurde, lebendig werden lassen. So werden in kürzester Zeit einige gute und böse Figuren entworfen, die sich fortan bekämpfen. Anfangs kann aus sieben Fightern gewählt werden, vier weitere sind freizuspielen.



Ein niedlicher Grafikstil bedeutet nicht automatisch, daß ein Spiel nur für Kinder geeignet ist, wie zum Beispiel *Super Mario 64* oder auch *Banjo-Kazooie* beweisen. Bei *Rakuga Kids* ist jedoch genau dies der Fall. Das *Beat 'em Up* wurde ganz eindeutig für eine sehr junge Zielgruppe de-

signiert. Positiv fällt auf, daß die Entwickler sich die Mühe gemacht haben, jede Menge gagreicher Moves zu integrieren. So kann es passieren, daß dem Spieler ein Elefant auf den Kopf fällt, oder daß er von einem Pizza-Boten überfahren wird, den der Gegner angerufen hat. Die Steuerung wurde der *Street Fighter*-Serie nachempfunden. Geblockt wird demnach durch Lenken nach hinten, die sechs Front-Buttons dienen für leichte, mittlere und harte Schläge oder Tritte. Das Game hält eine Menge Jokes bereit, die erwachsene Spieler jedoch auf Dauer nicht fesseln können. Für die anvisierte Zielgruppe ist der Titel aber durchaus empfehlenswert. Wer ein witziges Prügelspiel mit wenig Tiefgang sucht, ist mit Konamis *Rakuga Kids* auf jeden Fall besser beraten als mit *Clayfighter 63 1/3*. ■

XL-Wertung 75%

info

Im Trainingsmodus kann eine Figur ausgewählt und im Kampf gegen andere geschult werden. Vier Speicherplätze stehen für diese Übung zur Verfügung. **Gameplay:** Unzählige Moves sorgen für Abwechslung, teilweise ist die Ausführung jedoch etwas ungenau. **Präsentation:** Die Kämpfer bewegen sich sehr geschmeidig und verfügen über absolut realistische Schatten. Der Sound ist rockig bis punkig, die Toy Dolls hätten ihren Spaß. **Speicherkapazität:** 96 MBit **Controller Pak:** Es werden lediglich zwei Pages benötigt, um Punkte, erspielte Kämpfer und auch Trainingserfolge zu speichern. **Rumble Pak:** nein

VIDEO & GAME

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

An- & Verkauf

Cooler Preise
Importspele Hier!

Auszüge aus unserer Preislite

**N 64 Adapter +
Mogelmodul**
nur 99,90DM

Manga Videos



| | | |
|------------------------------|----|----|
| z. B. | | |
| Countdown Stories 1 + 2 | je | 59 |
| Tekken | | 39 |
| Bubblegum Crisis 1-4 | je | 49 |
| Devil Hunter Yoko 1-2 | je | 49 |
| Streetfighter Serie Vol. 2-4 | je | 59 |
| Neogenesis Evangelion | | 79 |

Sonstiges

| | | |
|---------------------------|-------|------|
| Soundtracks | | |
| z. B. | | |
| Final Fantasy VII Reunion | 59 | 99 |
| Final Fantasy VII | | 99 |
| Final Fantasy Tactics | | 99 |
| Parasite Eve | | 99 |
| Xenogears | | 99 |
| Schlüsselanhänger | | 9,90 |
| Players Guide's | | |
| z. B. | | |
| Tekken 3 | 34 | |
| Final Fantasy VII | 29 | |
| Final Fantasy Tactics | 39 | |
| Mace the Dark Age | 39 | |
| Mission Impossible | 39 | |
| Diddy Kong Racing | 34 | |
| Saga Frontier | 39 | |
| Turok | 34 | |
| Tomb Raider 2 | 19 | |
| Nightmare Creatures | 34 | |
| WCW vs. NWO | 34 | |
| Final Fantasy Action-Set | 89 | |
| Yoshi's Story | 29 | |
| Gran Turismo | 39 | |
| Breath of Fire 3 | 29 | |
| Diverse "Magic Line" | ab 10 | |
| Laufwerk PSX | 99 | |
| Eimbau auf Anfrage | | |

Dreamcast

| | | |
|------------------------------|----|-----|
| Daytona 2-Saturn on the Edge | JP | 169 |
| Godzilla Generations | JP | 79 |
| Memory Card (VMS) | JP | 169 |
| Pen Pen Triathlon | JP | 169 |
| Sega Rally 2 | JP | 169 |
| Seven Cross | JP | 169 |
| Sonic Adventure | JP | 169 |
| Super GT | JP | 169 |
| Virtua Fighter 3 | JP | 169 |

Game Boy

| | | |
|-----------------------------|----|-----|
| Drucker | Dt | 119 |
| Final Fantasy Adventure | US | 69 |
| Final Fantasy Leg. I-III je | US | 69 |
| Game Boy | | 99 |
| Kamera | Dt | 89 |
| Turok | Dt | 55 |

Sega Saturn

| | | |
|----------------------------|-------|------|
| Deep Fear | Dt | 94 |
| Magic Knight Raycharth | US | 119 |
| SEGA Touring Car | Dt | 109 |
| Shining Force III | Dt | 89 |
| Shining Force III Part 2+3 | JP je | 139 |
| Diverse Spiele | ab | 9,90 |

| | | |
|-----------------------|----|-----|
| Fighting Force | Dt | 89 |
| Final Fantasy Tactics | US | 119 |
| Final Fantasy VII* | Dt | 99 |
| Forsaken | Dt | 89 |
| Franzy | Dt | 89 |
| Future Cop L.A.P.D. | US | 119 |
| G-Police | Dt | 89 |
| Game Gun | ab | 39 |

| | | |
|--------------------------|----|-----|
| One | JP | 69 |
| Overblood 2 | JP | 144 |
| Parasite Eve | US | 129 |
| Pax Corpus | Dt | 79 |
| Point Blank | Dt | 89 |
| Power Rangers Pinball | Dt | 59 |
| Premier Manager '98 | Dt | 89 |
| Return Fire | Dt | 59 |
| Riven | Dt | 89 |
| Road Rash 3D | Dt | 79 |
| Rumble für den Arm | | 29 |
| Saga Frontier | US | 119 |
| San Francisco Rush | Dt | 89 |
| Sim City 2000 | Dt | 89 |
| Sony mit Dual Shock | | 249 |
| Star Ocean 2nd Story | JP | 149 |
| Streetfighter Collection | Dt | 85 |
| Streetfighter EX | Dt | 79 |
| Syndicate Wars | PV | 69 |

Jetzt vorbestellen: SEGA-Dreamcast JP 699,90 DM

ISS '98 incl. spielb. Metal Gear Solid Demo
Df 99,00 DM

limitierte Auflage

Nintendo 64

| | | |
|----------------------------|-------|---------|
| 1080° Snowboard | US | 169 |
| Aero Fighters Assault | Dt | 129 |
| Banjo Kazooie | US/Dt | 169,89 |
| Bio Freaks | US/Dt | 169/119 |
| Chameleon Twist | Dt | 99 |
| Clayfighter 63 1/3 | PV | 59 |
| Diddy Kong Racing | Dt | 89 |
| Dual Heroes | Dt | 79 |
| Extreme G | PV | 99 |
| F-Zero | JP | 169 |
| F1 F1 Grand Prix | Dt | 94 |
| FIFA 98-Frankreich Edition | Dt | 119 |
| Fighter's Destiny | Dt | 119 |
| Flying Dragon | US | 169 |
| Forsaken | US | 129 |
| Gamebuster | Dt | 99 |
| GT 64 Championship | Dt | 99 |
| Infrarot Pad's | Dt | 109 |
| Konsole + Spiel | Dt | 349 |
| Lamborghini | Dt | 99 |
| Mace the Dark Age | Dt | 99 |
| Madden '99 | US/Dt | 169/119 |
| Milo's Astro Line | US | 169 |
| Mission Impossible | Dt | 129 |
| Multi Racing Championship | Dt | 99 |
| Mystical Ninja | Dt | 129 |
| NASCAR '99 | US/Dt | 169/119 |
| NBA Courtside | Dt | 95 |
| NBA In the Zone '98 | US | 59 |
| NFL Quarterback Club '99 | Dt/29 | |
| NHL '99 | US/Dt | 169/119 |
| NHL Breakaway '98 | Dt | 99 |
| Off Road Challenge | US/Dt | 139 |
| Olympic Hockey | Dt | 99 |
| Predator Racing | US | 169 |
| Quest 64 | US | 169 |
| San Francisco Rush | Dt | 99 |
| Shadow of the Empire | Dt | 129 |
| Star Soldier | JP | 169 |
| Superstar Soccer 64 | Dt | 89 |
| Top Gear Rally | Dt | 99 |
| Turok | PV | 109 |
| Vibrationspack | ab | 29 |
| Virtual Chess 64 | Dt | 109 |

Sony Playstation

| | | |
|--------------------------------|-------|--------|
| Abe's Odysee 2 | Dt | 89 |
| Alundra | Dt | 89 |
| Armored Core | Dt | 89 |
| Ayrton Senna 2 | Dt | 89 |
| Azure Dreams | US/Dt | 119/89 |
| Batman & Robin | Dt | 89 |
| Bloody Road | Dt | 79 |
| Brave Fencer Musashiden | JP | 139 |
| Breath of Fire 3 | DE/US | 89/119 |
| Bushido Blade 2* | Dt | 99 |
| Bushido Blade 2 | JP | 119 |
| Bust A Move 3* | Dt | 69 |
| C-Contria The Adventure | US | 119 |
| Cardinal Syn | Dt | 89 |
| Colin McRae Rally | Dt | 89 |
| Colony Wars | PV | 79 |
| Command & Conquer Gegenangriff | Dt | 99 |
| Control Pad | ab | 25 |
| Crash Bandicoot 2* | Dt | 89 |
| Dead or Alive | Dt | 89 |
| Deathtrap Dungeon | PV | 89 |
| Diablo | Dt | 79 |
| Disruptor | Dt | 59 |
| Everybody's Golf | Dt | 89 |
| Ogre Battle | US | 119 |

| | | |
|-------------------------------|-----------|-----------|
| Gex 3 D-Return of the Gecko | Dt | 89 |
| Ghost in the Shell | Dt | 89 |
| Gran Turismo | Dt | 89 |
| Grand Theft Auto/Soundtrack | PV | 89 |
| Heart of Darkness | Dt | 89 |
| Jeremy McGrath Supercross '98 | Dt | 89 |
| Kartia | US | 119 |
| Kick Off '98 | Dt | 89 |
| Kula World | Dt | 89 |
| Lenkraf für 3 Systeme | | 139 |
| Lucky Luke | Dt | 89 |
| Lunar | US | 119 |
| Master of Teräs Käsi | Dt | 79 |
| Medieval | Dt | 89 |
| Mega Man 8 | Dt | 89 |
| Men in Black | PV | 79 |
| Micro Machines V 3 | Dt | 45 |
| Mojo Racer 2 | US/Dt | 119/79 |
| NZO | US | 99 |
| Nagano-Winter Olympiade '98 | Dt | 79 |
| NASCAR '99 | US/Dt | 119/79 |
| NBA live '98 | Dt | 79 |
| NBA Pro '98 | Dt | 95 |
| Need for Speed 3 | Dt | 79 |
| NHL '99 | US/Dt | 119/79 |
| NHL Powerplay '98 | Dt | 85 |
| Nightmare Creatures* | Dt | 89 |
| Ninja | US | 119 |

| | | |
|---------------------------------|-----------|------------|
| One | JP | 69 |
| Overblood 2 | JP | 144 |
| Parasite Eve | US | 129 |
| Pax Corpus | Dt | 79 |
| Point Blank | Dt | 89 |
| Power Rangers Pinball | Dt | 59 |
| Premier Manager '98 | Dt | 89 |
| Return Fire | Dt | 59 |
| Riven | Dt | 89 |
| Road Rash 3D | Dt | 79 |
| Rumble für den Arm | | 29 |
| Saga Frontier | US | 119 |
| San Francisco Rush | Dt | 89 |
| Sim City 2000 | Dt | 89 |
| Sony mit Dual Shock | | 249 |
| Star Ocean 2nd Story | JP | 149 |
| Streetfighter Collection | Dt | 85 |
| Streetfighter EX | Dt | 79 |
| Syndicate Wars | PV | 69 |
| Tactics Ogre | US | 119 |
| Tail Concerto | JP | 144 |
| Tekken 3 | US | 119 |
| Tenchu | US | 119 |
| Test Drive 5 | US | 119 |
| Theme Hospital | Dt | 89 |
| ThunderForce V | US | 119 |
| Tomb Raider | Dt | 94 |
| Tomb Raider 2 mit Speicherkarte | PV | 109 |
| Tommy Mäkinen Rally | Dt | 89 |
| Transport Tycoon | Dt | 89 |
| Treasure of the Deep | Dt | 89 |
| UBIK | Dt | anf. |
| V-Ball | Dt | 89 |
| Verstus -Vs.- | Dt | 59 |
| Vigilante 8 | Dt | 89 |
| VR Baseball '99 | Dt | 89 |
| War Games | Dt | 79 |
| Warcraft 2 | Dt | 79 |
| Warhammer 2-Dark Omen | Dt | 79 |
| WCW Nitro | Dt | 89 |
| Wild 9's | US | 119 |
| Wrecking Crew | Dt | 69 |
| WWF Warzone | Dt | 89 |
| X-Men vs Streetfighter | US | 99 |
| Yung Blood | Dt | 89 |

ANGEBOT DES MONATS

Dual Shock NB..... 19
Speicherkarte/Meg..... 19
RGB- + HiFi-Kabel..... 29
Speicherkarte 72 Meg..... 79
Pistole 007 Gun mit Rumba..... 79
X-Ploder Mogelmodul..... 79

PSX-Umbauchip
für JP, US-Games
zum Selbststeinbau
incl. Anltg.
nur 19,90

Neu in Marzahn
Karl-Holz-Str. 16
Ecke Blumberger Damm
1000 Spiele im Verleih ab 1.50 DM

Sony Playstation unter 50 DM

| | | |
|------------------------------|----|----|
| Abe's Odysee | Dt | 49 |
| Command & Conquer | Dt | 49 |
| MDK + Soundtrack | Dt | 39 |
| Mega Man X 3 | Dt | 49 |
| Micro Machines V 3 | Dt | 45 |
| NASCAR '98 | Dt | 49 |
| NHL Powerplay | Dt | 49 |
| Pro Pinball-Timeshock | Dt | 49 |
| Skull Monkeys | Dt | 49 |
| Suikoden | Dt | 49 |
| Tennis Arena | Dt | 49 |
| Test Drive 4 | Dt | 49 |
| TOCA (Dual Shock tauglich) | Dt | 49 |
| VRally (Dual Shock tauglich) | Dt | 49 |
| Warhammer | Dt | 49 |

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDA U
Seegfelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN 2x
Karl-Holz-Str. 16
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 Sonnabend 10.00 Uhr - 22.00 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 • PV-Pal

Alle Dt-Titel auch als ungebremsste US-Version lieferbar!!!!

Indizierte Spiele gegen Altersnachweis!

* Versand kostenfrei

Tel: 02352/953350
Tel: 02352/953285

GET MORE SUN
SUN & LEX

SOFTWARE

PlayStation

PlayStation

PlayStation

| | | | | | |
|-----------------------|--------|----------------------|--------|--------------------------|--------|
| Atlantis | Dt 84 | Forsaken | Dt 59 | S.C.A.R.S. | Dt 88 |
| Azure Dreams | Dt 88 | Frankreich '98 | Dt 84 | Spyro the Dragon | Us 109 |
| Batman & Robin | Dt 88 | Future Cop LAPD 2000 | Dt 88 | San Francisco Rush | Dt 88 |
| Blifreaks | Dt 79 | G Darius | Us 109 | Tales of Destiny | Us 109 |
| Breath of Fire 3 | Dt 88 | Heart of Darkness | Dt 88 | Tekken 3 | Dt 88 |
| C & C Gegenschlag | Dt 88 | ISS Pro '98 | Dt 88 | The Fifth Element | Us 109 |
| Capcom Generations | Dt 88 | Tenchu | Us 109 | Thunderforce 5 | Us 109 |
| Clock Tower 2 | Us 109 | Moto Racer 2 | Dt 84 | Thrill Kill | Us 109 |
| Colin McRae Rally | Dt 84 | Nascar '99 | Dt 88 | Ubik | Dt 84 |
| Constructor | Dt 88 | Ninja | Us 109 | Unholy War | Us 109 |
| Darkstalkers 3 | Us 109 | NHL '99 | Dt 88 | WarGames | Dt 84 |
| Deception 2 | Us 109 | Parasite Eye | Us 119 | Wild 9 | Dt 88 |
| Dodgem Arena | Dt 88 | Rival Schools | Us 109 | WWF Warzone | Dt 88 |

KOSTENLOS

Dreamcast

Lieferbar ab Ende November



Öffnungszeiten: Mo-Fr 11.00 Uhr - 15.00 Uhr
Fax: 02352/953349 (24Std Bestellfax für Endkunden)
Händler Tel: 02352/953279
Händler Fax: 02352/953280 (Händlernachweis erforderlich)



Auf Wunsch packen wir euch einen Keychain (Schlüsselanhänger) zu Eurer Bestellung gratis dazu.

- Alle Preise in DM inklusive der gesetzlichen MwSt. - Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferengpässe vorbehalten - Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen - Bei Annehmungsverkauf vorbehalten - Wir 30 DM Kartenzahlung
 - Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur solange der Vorrat reicht - Sonderungen ins Ausland nur gegen "Vorkasse" - Import Produkte sind Kartenzahlung - Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen - Porto und Verpackung 9,90 DM zzgl. NV
 - Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir Ihnen gerne auf Wunsch zurufen. Verschiedene Logos und Namen sind eingetragte Warenzeichen ihrer Hersteller.



HTTP:// www.GetMoreSun.com

120 Block

360 Block

1080 Block

Memory Card

Memory Card

Memory Card



Memory Card mit 120 Blocks (8 Seiten à 15 Blocks)
 Led Display
 Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unveränd. Preiszeit
39,95 DM



Memory Card mit 360 Blocks (24 Seiten à 15 Blocks)
 Led Display
 Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unveränd. Preiszeit
59,95 DM



Memory Card mit 1080 Blocks (72 Seiten à 15 Blocks)
 Led Display
 Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unveränd. Preiszeit
89,95 DM

Double Shock

NEU!

Jolting

Classic

Analog Controller

Pack

Controller



Double Shock Controller
 2 Motoren Technik
 Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
 Transparent Look

Unveränd. Preiszeit
39,95 DM



Vibration am Handgelenk
 Verstärkt den realistischen Spielspaß
 Beliebig einstellbar
 Kompatibel zu Digital sowie Standard Analogpakts

Unveränd. Preiszeit
29,95 DM



Digitaler Controller im bewährten Classic - Design
 Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unveränd. Preiszeit
19,95 DM

Rgb Kabel

15 Block

Pro Plus Audio

Memory Cards



Rgb Kabel mit zusätzlichem Audio- und Video Ausgang
 Exzellente Bild- & Tonqualität

Unveränd. Preiszeit
19,95 DM

CONTACT

Sämtliche Produkte sind im gut sortierten Fachhandel erhältlich

Exklusiv Vertrieb durch SunFlex - Schubertstr. 7 - D35762 Altena

Tel: 02352/953350



15 Block Memory Card mit physikalischem Speicher
 Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unveränd. Preiszeit
19,95 DM

PC-GAMES

Cruis'n World

PAL

Upgrade im Championship-Modus:

| Benötigte Punkte | Upgrade |
|------------------|---------------|
| 8 | Power Level 2 |
| 20 | Paint Modus |
| 100 | Power Level 3 |
| 150 | Paint Modus 2 |
| 500 | Power Level 4 |
| 1500 | Power Level 5 |
| 9999 | Speed Demon |

Versteckte Fahrzeuge:

Im Practice-Modus müssen folgende Zeiten geschlagen werden, damit jeweils ein neues Fahrzeug zur Verfügung steht:

| Strecke | Zeit |
|-----------|------|
| Germany | 2:27 |
| Egypt | 1:07 |
| Hawaii | 3:47 |
| New York | 2:11 |
| England | 1:46 |
| France | 2:15 |
| Kenya | 2:06 |
| China | 1:14 |
| Australia | 1:49 |
| Mexico | 1:46 |
| Japan | 2:48 |
| Russia | 1:58 |

Da die Zeiten teilweise sehr knapp bemessen sind, empfiehlt es sich, die verbesserten Fahrzeuge aus dem Championship-Modus zu verwenden.

| | |
|-------------|--|
| SWOPSHOP | Charaktere mit vertauschten Frisuren, Brillen ect. |
| ROLFHARRIS | Bleistiftzeichnungs-Modus |
| TOOMUCHPIE | Dicke Bälle |
| MICROBALLS | Kleine Bälle |
| 2ROKTOO | Leuchtende Bälle |
| ICEPRINCESS | Alle Oberflächen sind vereist |
| GOOEYGOOGOO | Alle Oberflächen sind verschleimt |
| BOMBERBALL | Nur Bomben als Power Ups |
| 1HITWONDER | Ein Treffer tötet |
| TOOMUCHFUN | Verrückte Physik |
| IMALLOUT | Keine Power Ups |
| NONSTOP | Dauerhaft Turbo |



| | |
|-----------|-------------------------------------|
| NOGOODIE | Bomben statt Power Ups |
| 2TIMES | Doppelte Turbo-länge |
| SHOOTSHOT | Alle blauen Geschosse für Power Ups |
| OHMY | Komische Partikeleffekte |
| GOBABY | Volle Turbos |

WWF War Zone

PAL

Als Trainer spielen:

Um mit dem Trainer zu kämpfen, geht Ihr in den Trainingsraum und wählt irgendeinen Move an. Eine Nachricht zeigt an, daß der Trainer nun zur Verfügung steht.

Taumelnde Wrestler:

Haltet im Custom- oder Biographie-Modus L oder R gedrückt, um den Wrestler zu drehen, bis er taumelt!

Als Sue spielen:

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit Owen oder Bret Hart!

Als Pamela spielen:

Gewinnt den WWF-Titel mit Sue, um mit Pamela (Mitarbeiterin von Iguana) zu spielen!

Zufälliger Wrestler:

Haltet im Charakterauswahl-Screen ↑ gedrückt und drückt Block dazu!

Gegner verspotten:

Drückt während des Kampfes A + C ◀ oder alternativ B + C ↓!

Zusätzliche Kostüme:

Haltet im Charakterauswahl-Screen alle vier C-Buttons und A gedrückt

Große Köpfe:

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit dem British Bulldog oder The Rock!

Aufstoß- und Darmwind-Modus:

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit Mosh oder Trasher!

Ego-Modus:

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit Ahmed Johnson!

Versteckte Charaktere:

Gewinnt die WWF Challenge auf ‚Normal‘ mit Mankind, um Cactus Jack und Dude Love freizuspielden!

Extra-Goldust-Kostüme:

Gewinnt die WWF Challenge auf ‚Normal‘ mit Goldust!

Extra-Stone-Cold-Kostüme

Gewinnt die WWF Challenge auf ‚Hard‘ mit Stone Cold Steve Austin!

Weibliche Wrestler:

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit Triple H oder Shawn Michaels, um weibliche Spieler kreieren zu können!

Blocken abschalten:

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit Faarooq oder Ken Shamrock!

Klapperschlange:

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit einem selbstkreierten Wrestler, der nur 40 der 50 Punkte hat, um einen geheimen Stone Cold zu aktivieren!

Fata Morgana:

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit irgendeinem Kämpfer, um die Schatten in farbige Spiegelungen zu ändern!

Alle Balken aus:

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit dem Undertaker!

Neue Kleidungsstücke:

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit Kane!

Unterstützung rufen:

| | |
|----------------|-------------|
| Tripple H | ↔ ↔ Z C ↔ ↔ |
| Thrasher | ↔ ↔ Z C ↔ ↔ |
| Bret Hart | ↔ ↔ Z C ↔ ↔ |
| Mankind | ↔ ↔ Z C ↔ ↑ |
| Mosh | ↔ ↔ Z C ↓ ↓ |
| Ahmed Johnson | ↔ ↔ Z C ↓ ↑ |
| Undertaker | ↔ ↔ Z C ↓ ↔ |
| Owen Hart | ↔ ↔ Z C ↓ ↔ |
| Rock | ↔ ↔ Z A → |
| Austin | ↔ ↔ Z A ↑ |
| Bulldog | ↔ ↔ Z A ↑ |
| Ken Shamrock | ↔ ↔ Z A ↓ |
| Goldust | ↔ ↔ Z B → |
| Shawn Michaels | ↔ ↔ Z B ↔ |
| Faarooq | ↔ ↔ Z B ↑ |
| Kane | ↔ ↔ Z B ↓ |

Achtung! Wenn Ihr wirklich nach Unterstützung ruft, werdet Ihr disqualifiziert und verliert das Spiel. ■

Iggy's Reckin' Balls

PAL

Diverse Cheats:

Um die Cheats zu aktivieren, müßt Ihr zuerst im Titelschirm den Z- und den R-Button gleichzeitig drücken, dann erscheint ein Textfenster, in das folgende Cheats eingegeben werden können:

- HAPPYHEADS Alle geheimen Charaktere
- THEUNIVERSE Alle geheimen Welten
- JUMPAROUND Levelselect (im Pausenmodus)



NHL Breakaway '98

NTSC

Fähigkeiten verbessern:

Im Create-Player-Menü könnt Ihr auch 99er Fähigkeiten statt 75er erzeugen. Dazu müßt Ihr lediglich den Namen Adam Custer eingeben, schon füllen sich alle Balken bis 99. Danach könnt Ihr einen eigenen Namen eingeben.



Mit diesem Trick lassen sich im Season-Modus bei den Draft Prospects mit den 30 Bonuspunkten sogar 100er Spieler erstellen.

FREAK'S SHOP

PSX-Games:

- Element (Okt.) 89,95
- M 1918 (Okt.) 79,95
- ua Golf 3 (Okt.) 79,95
- ua Pool (Okt.) 79,95
- ua Soccer 3 (Okt.) 79,95
- ua Tennis (Sept.) 79,95
- Star Tennis (Okt.) 84,95
- ndra 79,95
- ored Core 69,95
- antis (Okt.) 84,95
- ure Dreams (Sept.) 89,95
- ovie <10> 84,95
- y Robin (Okt.) 74,95
- by & Universe 84,95
- itle Stations <a> 59,95
- reaks (Sept.) 79,95
- hampions (Okt.) 89,95
- ath of Fire 3 (Sept.) 84,95

Incl. T-Shirt, Plur & Pin

- reath of Fire 3 <9> 109,95
- ggy <10> 79,95
- shido Blade 69,95
- rdinal Syn 69,95
- ill 59,95
- lin McRae Rally 84,95
- & C 2 Alarmstufe Rot 89,95



& C Gegenschlag <10> 89,95



Constructor <9> 89,95

- ool Builders 2 <a> 59,95
- ime Killer 79,95
- orky Men - Warhammer 2 79,95
- athtrap Dungeon 84,95
- adje 79,95
- obling Arena (Sept.) 84,95
- eam (Okt.) 89,95
- uke Raider (Sept.) 89,95
- acing Simulation (9) 84,95
- inal Fantasy 7 & dt. 4 Spiele-
 erer <1000 Bilder> 104,95
- ret <3> (Sept.) 84,95
- uid (Depth, Pulse) > 79,95



TOP TITEL III

- ull Metal Pidgeon (Sept.) 89,95
- uture Cop - LAPD 2100* 84,95
- ran Turismo 79,95
- ard Edge (Sept.) 89,95
- heart of Darkness 89,95
- ighway Havoc (Sept.) 89,95
- ogy (9) 84,95
- nt. Superstar Soccer 98 incl.
 Metal Gear Solid Demo CD 99,95
- Johnson US Football 89,95
- oe Blow (Okt.) 89,95
- ohn Madden '99 (Sept.) 84,95
- urassic Park 2 89,95
- ittle Big Adventure 59,95



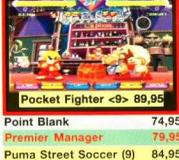
Medevil <10> 79,95

- Mega Man 8 79,95
- Mega Man Battle & Chase 79,95
- Mega Man Legends (10) 79,95



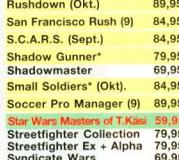
Megaman X4 <9> 89,95

- Midway Greatest Hits 2 59,95
- Monopoly 79,95
- Moto Racer 2 (Sept.) 84,95
- Mr. Domino (Sept.) 79,95



N2O <10> 89,95

- Nascar '99 (Sept.) 84,95
- Need for Speed 3 84,95
- NHL '99 (Sept.) 84,95
- Nightmare Creatures 89,95
- nia <10 ungeschlitten - rotes Blu>
 (Juni) (Okt.) 84,95
- Off Road Challenge (10) 84,95
- Pet in Tin (Sept.) 79,95
- Phot Air Snowboarding 84,95
- Plane Crazy (Sept.) 84,95



R-Type Collection <9> 79,95

- Rebel Assault 2 79,95
- Resident Evil D.C. 69,95
- Riven - Myst 2 89,95
- Road Rash 3D 79,95
- Rushdown (Okt.) 89,95
- San Francisco Rush (9) 84,95
- S.C.A.R.S. (Sept.) 84,95
- Shadow Gumen* 79,95
- Shadowmaster 69,95
- Small Soldiers* (Okt.) 84,95
- Soccer Pro Manager (9) 89,95
- Star Wars Masters of T.Kay
 Streetfighter Collection 79,95
- Streetfighter Ex + Alpha
 Syndicate Wars 79,95



Tekken 3 89,95

- Vigilante 8 79,95
- Virtual Baseball98 79,95
- Virus (Sept.) 84,95
- Viva Fußball (Okt.) 84,95
- VMX Racing 69,95
- War Games 84,95
- WCW Nitro 89,95



Wild 9 <10> 89,95

- Wild Arms (Sept.) 79,95
- Wing Commander 4 69,95
- <engl. & ungeschlitten>
 WWF Warzone 79,95
- X-Com 1 <a> 89,95
- X-Files - The Game (9) 89,95



X-Men vs Streetfighter 9 89,95

- Xero Divide 2 (Sept.) 79,95

Zubehör:

- 1 Spieler Adapter 59,95



Analog Pad

- Incl. Dauerfeuer, Zeitlupen
 & Programmierung) 49,95
- Antennenkabel 29,95
- CD Leerhüllen 10er Pack 4,95
- Doppel-Leerhüllen 10er Pack 8,95
- Video Feedback je 44,95
 <grau, rot, schwarz oder weiß>
- Dual Shock Controller 49,95



E3 '98 Messe-Video

- 3 Std. = 29,95
- Über 4 Std. = 39,95

PLAY STATION & Dual Shock & Joypad & Memory Card 313,- Gratis: C & C 2

- RGB Kabel 14,95
- RGB Kabel Special 19,95
 <PSX kompatibel / 2m lang>
 Cinch-Ausgang für die Stereo-
 Anlage / G-Con Unterstützung
- Spieleberater FF7 19,80
 <über 1000 Bilder>
- Spieleberater Resident Evil &
 Resident Evil D.C. 19,80
- Umboachip <US/Japan> 8,95

Sonderangebote:

- 4-4-2 Soccer 39,95
- Actua Ice Hockey <a> 49,95
- Agent Armstrong 39,95
- Alien Trilogy <a/uncut> 39,95
- Auto Destruct 49,95
- Ayrton Senna Kart Duel 2 49,95
- Bedlam 39,95
- Black Dawn 39,95
- Blood Omen 49,95
- Bust-A-Move 2 39,95
- Caesars Palace 49,95
- Casper 39,95
- Clock Tower 49,95
- Command & Conquer 39,95
- Contra 49,95
- Cooler Crisis 49,95
- Crash Bandicoot 39,95
- Criticon 39,95
- Cruz <10> 39,95
- Crow, The 44,95
- Cyberseed 39,95
- Darklight Conflict <a> 49,95
- Darkerwaters 39,95
- Dynasty Warriors 29,95
- Extreme Snowbreak 49,95
- Felony 11-79 44,95
- Formel 1 39,95
- Formula Karts 39,95
- Forsaken 49,95
- Gex 3D 49,95
- Golden Goal 98 39,95
- Grid Run 39,95
- Hero's Adventure <a> 39,95
- Hercules* (Nov.) 44,95
- Izongod 49,95
- Konami Open Golf 39,95
- Lod Vikings 2 44,95
- Magic the Gathering 39,95



Incl. Soundtrack

- Mechwarrior 44,95
- Megaman X3 49,95
- Mega's Wild Adventure* 39,95
- Micro Machines V3 39,95
- Nanotek Warrior 29,95
- Nascar Racing 39,95
- NHL Powerplay Hockey 98 39,95
- Oddworld: Abe's Oddysee 49,95
- Olympic Games 49,95
- One 49,95
- Pandemonium 39,95
- Parade General 2 49,95
- Parodius 29,95
- Perfect World 49,95
- Pitball 39,95
- Powerboat Racing 39,95
- Pro Pinball - Timeshock 49,95
- Rapid Racer 49,95
- Rayman 39,95



Resident Evil 2 (PSX)

- Rock'n Roll Racing 2 44,95
- Skeleton Warriors 39,95
- Soul Blade (Sept.) 39,95
- Soviet Strike 39,95
- Spot Goes to Hollywood 39,95
- Star Gladiator 39,95
- Super Match Soccer 39,95
- Swagman 49,95
- Teiken 2 39,95
- Test Driven 2 44,95
- Thunderhawk 2 49,95
- Thunderhawk 2 PAL <un-
 geschlittene CA> 49,95
- Toxa Touring Car 44,95
- Total Drive 39,95
- Trash It 49,95
- Tetris 2 39,95
- V-Rally 39,95
- Virtual Pool 49,95
- Warhammer 39,95
- World Cup Golf 39,95
- Worms 39,95
- Xero Divide 49,95

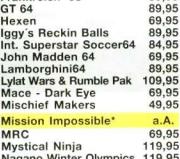
N64:

- All Star Baseball 99 99,95
- Aero Gauge 99,95
- Banjo & Kazooie 79,95
- Bio Freaks* 119,95
- Bombberman 79,95
- Bust-A-Move 2 69,95
- Chameleon Twist 49,95



Chopper Attack 119,95

- Clayfighter 63 1/3 <a> 49,95
- Cruis'n USA 79,95
- Cruis'n World 79,95
- Dark Rift 69,95
- Diddy Kong Racing 79,95
- Dual Heroes* 89,95
- Extreme G 69,95
- F1 Pole Position 69,95



F1 World Grand Prix 79,95

- FIFA64 49,95
- Fighter's Destiny 89,95
- Forsaken 89,95
- Frankreich '98 89,95
- GT 64 89,95
- Hexen 69,95
- Iggy's Reckin Balls 89,95
- Int. Superstar Soccer64 84,95
- John Madden 64 69,95
- Lamborghini64 89,95
- Lylat Wars & Rumble Pak 109,95
- Mace - Dark Eye 69,95
- Mischief Makers 49,95
- Mission Impossible* 84,95
- MRC 69,95
- Mystical Ninja 119,95
- Nagano Winter Olympics 119,95
- NBA Pro 98 99,95
- NFL Quarterback '98 69,95
- NHL Breakaway 69,95



Off Road Challenge 119,95

- Olympic Hockey '98 69,95
- San Francisco Rush 69,95
- Tetrisphere 79,95
- Top Gear Rally 89,95
- Turok dt. / a -uncut* je 69,95
- W. Gretzky Hockey '98 69,95
- WCW vs WWF 109,95
- Wetrix 49,95
- WWF Warzone 119,95

Super Nintendo:

- Actraiser 2 39,95
- Asterix & Obelix 49,95
- Donkey in Maui 49,95
- Donkey Kong Country 2 39,95
- <deutscher Anleitun>
- Donkey Kong Country 3 69,95
- FIFA Soccer '96 39,95
- Lufta & Spielespeicher 49,95
- Pinocchio 39,95
- Primal Rage 49,95
- Puzzle Bobble 2 49,95
- Schlumpfie, Die 49,95
- Star Trek Deep Space
 Streetfighter Alpha 2 49,95
- S. Mario All Star <a> 39,95
- Terranigma 49,95
- Tetris 2 39,95
- Tetris Attack 49,95
- Tim in Tibet <a> 39,95
- Timecop 29,95
- Toy Story 39,95
- Weapon Lord 39,95
- Worldmaster Golf 29,95

nur solange Vorrat reicht!!!

Satum:

- Action Replay 69,95
- Antennenkabel 19,95
- Joyboard "Interact" 49,95
- Joypad Innovation 19,95
- Joypad-Verlängerung 14,95
- Alone in the Dark 29,95
- Andretti Racing 49,95
- Battle Arena Toshinden 49,95
- Battle Monks 29,95



Black Dawn 29,95

- Blam Machinehead 19,95
- Blug Too 2 49,95
- Clockwork Night 2 29,95
- Command & Conquer 49,95
- Courier Crisis 49,95
- Darius 2 19,95
- Daytona USA 29,95
- Daytona USA Champ. E. 49,95
- Deep Fear 79,95
- Defcon 5 19,95
- Earthworm Jim 2 29,95
- FIFA Soccer '97 9,95
- Fighting Vipers 29,95
- Formula Karts 39,95
- Gex 39,95
- Hexen War 29,95
- Grid Run 19,95
- Gun on Gripen 39,95
- Hang on GP 39,95
- Hexen 39,95
- Hi Octane 19,95
- House of the Dead 39,95
- John Madden '97 14,95
- Jurassic Park 2 39,95
- Lehmings 3D 39,95
- Magic Carpet 29,95
- NBA Action Basketball 29,95
- NBA Live '97 9,95
- NHL Hockey '97 9,95
- Olympic Summer 2 49,95
- Pandemonium 49,95
- Panzer Dragon 39,95
- Pebble Beach Golf 29,95
- PGA Tour Golf '97 29,95
- Road Rash 29,95
- Sega Ages 49,95
- Shining Force 3 84,95
- Shining Warriors 39,95
- Skeletal Warriors 9,95
- Sonic 3D 79,95



Soviet Strike 19,95

- Space Hulk 29,95
- Spot Goes to Hollywood
 Streetfighter Alpha 19,95
- Streetfighter Alpha 2 49,95
- Streetfighter Collection 79,95
- Streetfighter The Movie 29,95
- Theme Park 19,95
- Thunderforce 5 <Japan> 119,95
- Thunderhawk 2 a-uncut* 29,95
- Tombräuer 49,95
- Trin Pinball 39,95
- Valora Valley Golf 29,95
- Victory Goal 29,95
- Virtual Fighter 29,95
- Virtual Fighter Kids 29,95
- Virtual Racing 29,95
- Virtual Hydride 24,95
- Virtual On 29,95
- Wing Arms 49,95
- Wipeout 2097 49,95
- Worldwide Soccer '97 39,95



CD Rom:

- 11th Hour "Special" 10,-
- Archeo Classic 10,-
- Defcon 5 7,-
- Grid Run 5,-
- Heretic 20,-
- Hexen 25,-
- Hexen Mission Disc 5,-
- Nascar Racing 10,-
- Pandora Akte 10,-
- Rolling Stones Voodoo L. 5,-
- Sensible Golf 10,-
- Tilt 10,-
- Star Trek 25th 5,-
- Star Trek Vengeance 5,-
- Too Hot 10,-

Wir führen auch:

- Game Boy /
 Mega Drive- und
 CD & Manga-Videos
- Game Paradise,
 City-Passage
 Bielefeld
 < Mitte Oktober >

* Ausländische Anleiung
 * geplante
 Neuheit / Preisenkung

Versand in
 Österreich
 über Österr. Post:
 ab Mitte Oktober

Franchise-Partner:
 Game Paradise,
 Windthorststr. 13,
 48143 Münster
 < Mitte Oktober >

Game Paradise,
 City-Passage
 Bielefeld
 < Mitte Oktober >

Das große Messen

Mit der CeBIT in Hannover (26.-30. Aug.) und der ECTS (6.-8. Sep.) in London fanden gleich zwei wichtige Messen innerhalb kürzester Zeit statt. Aus Sicht der Presse gab es auf beiden Messen zwar wenig Neuvorstellungen, der zahlreich vertretene Handel hatte jedoch erstmals Gelegenheit, die meisten der für das Weihnachtsgeschäft angekündigten Titel mit eigenen Augen zu sehen.

Nintendo glänzte auf der CeBIT mit Abwesenheit, die meisten Third-Parties zeigten jedoch ihre kommenden N64-Spiele.

Sega hatte keinen eigenen Stand, präsentierte aber in Kooperation mit der Zeitschrift PC Joker an deren Stand diverse PC-Titel und einen *Sega Rally 2*-Automaten. Sony hingegen war selbst vertreten und das gewohnt pompös. Mit der Preisenkung der PlayStation auf 249 DM sorgte der Branchenriese für Aufsehen und setzte Nintendo unter Zugzwang (vgl. Seite 54).

Auf der ECTS herrschte ein größeres Gleichgewicht. Neben Sony und Nintendo, die beide mit großen Ständen beeindruckten, trumpfte Sega mit der Europa-Premiere des Dreamcast auf. Selbst VM Labs war Anwesend und zeigte erste Demos und Vorabversionen zweier Spiele für ihr System Project X.

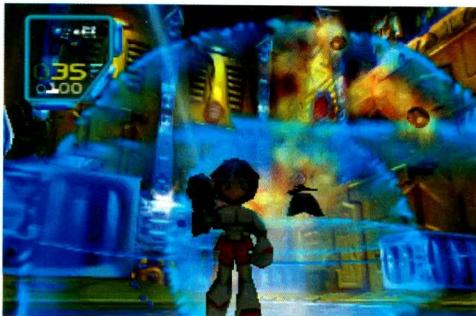
Nintendo

Auf der ECTS konnte Nintendo dem Ruf von Big N wieder gerecht werden. Auf 1000 Quadratmetern wurde das komplette 98er-Line-Up aus eige-

Wieder einmal wurde mehr als deutlich, daß Miyamoto ein weiteres Meisterwerk geschaffen hat. Das Spiel fesselt jeden, der es nur kurz ausprobieren wollte. Um ein



Dieser Steinfresser gehört zu einem der sechs Völker in *Zelda 64*



ner Herstellung sowie die kommenden Titel der Fremdanbieter vorgestellt. Sowohl die Anzahl als auch die Verschiedenartigkeit und die Qualität der Spiele ließen keine Zweifel offen, daß den N64-Besitzer eine Menge Highlights erwarten.

Dreh- und Angelpunkt des Nintendo-Stands war natürlich *The Legend of Zelda - Ocarina of Time*.



Jet Force Gemini verspricht 3D-Shoot-'em-Up-Action in Perfektion

Pad in die Hand zu bekommen, mußte man sich schon lange gedulden. Die 80%-Version von *Rogue Squadron* konnte noch nicht überzeugen, zu langsam erschien der Spielablauf, zu eingeschränkt die ausführbaren Flugmanöver.

Infogrames N64-Version des PSX-Hits *V-Rally* hinterließ einen guten Eindruck, obwohl das Spiel



In den malerischen Fachwerkdörfern ist immer etwas los



Perfekt *Dark* hat das Zeug dazu, das Genre neu zu definieren

erst zu 80 % fertiggestellt war. Die Kurse und Fahrzeuge wirken sehr detailliert, und auch die Steuerung konnte bereits überzeugen.

DMA Designs *Body Harvest* ist endlich startklar und erscheint im November. Das Endprodukt dieses Sci-Fi-Action-Adventures hat eine Menge Potential, der Geheimtip dieser Saison zu werden.

Schade, aber nicht unerwartet war die Meldung, daß der Release von *Twelve Tales: Conker 64* auf das kommende Jahr verschoben wurde. Nintendo ist der Meinung, mit *Zelda 64*, *F-1 WGP*, *1080° Snowboarding*, *F-Zero X*, *Glover*, *WCC: True Golf Classics* und *Bomberman Hero* genügend Titel für das diesjährige Weihnachtsgeschäft im Programm zu haben. ■



Erstmals konnte *Magical Tetris Challenge featuring Mickey* gespielt werden. Ansonsten gab es kein N64-Lebenszeichen von Capcom



Star Wars: Rogue Squadron bietet 45 Minuten Sprachausgabe

Konsequenterweise wurde *Conker* daher auch nur auf Video vorgeführt. Das Gleiche gilt für *Perfect Dark* und *Jet Force Gemini*, die ebenfalls erst '99 erscheinen. Alle drei Titel waren grafisch und akustisch sehr beeindruckend und beweisen, daß das N64 noch lange nicht ausgereizt ist. Auch *Perfect Dark* wird übrigens in Hi-Res laufen, sofern sich die für November angekündigte 4-MB-Spei-

chererweiterung im Expansion Port des N64 befindet.

Für großes Aufsehen konnte der Game Boy Color sorgen, der bereits auf der E3 hinter Glas gezeigt wurde. In London feierte er als spielbares Gerät Weltpremiere und überzeugte durch ein gestochenes scharfes Bild. Selbst bei schnellem Scrolling erscheinen keine Schlieren auf dem kleinen Monitor. Der Kontrastregler ist überflüssig geworden. Die Maße entsprechen in etwa denen des GB Pocket. Das Batteriefach für die beiden Mignon-Zellen ist jedoch ein wenig größer ausgefallen und wie ein

kleiner Buckel geformt. Letztendlich liegt die Westentaschenkonsole dadurch noch besser in der Hand. ■



GB-Klassiker wie *Tetris* und *Zelda III* werden nachcolort und wieder veröffentlichte. Nintendo verspricht auch einige Neuerungen

Boot-Chip

(für jap und us)

★6,99 DM★

- Memorycard 1MB 16,99 DM
- Memorycard 2MB 24,99 DM
- Memorycard 8MB 29,99 DM
- Memorycard 24MB 49,99 DM
- RGB Kabel 9,99 DM
- RGB Kabel & Audio 17,99 DM
- Link Kabel 9,99 DM
- Padverlängerung 9,99 DM
- Pad (bunt) 16,99 DM
- Infrarot Pad 59,99 DM
- Dual Shock Pad (Sony) 55,90 DM
- Twin Shock Pad (analog) 35,99 DM
(extra starke Vibration)
- LightGun 35,99 DM
- LightGun + Pointer 69,99 DM
- Lenkrad (Top Drive) 139,99 DM
- PSX-Maus 29,99 DM
- PalBooster 49,99 DM
- Playstation 249,99 DM
(inkl. Umbau und Dual Shock)
- Playstation Umbau 35,99 DM
- Lasereinheiten 79,99 DM
(für alle Modelle)

05331-99590

BauConTec
Triftweg 12
38321 Denkte

<http://www.baucontec.de>
FAX 05331-995928
Händleranfragen erwünscht!

Sony

Der Sony-Stand war in mehrere Areale unterteilt. Dort standen sämtliche Sony-Titel sowie einige ausgewählte Third-Party-Spiele wie *Tomb Raider III* (vgl. S. 54), *Legacy of Kain: Soul Reaver* (kommende XL) und *O.D.T.* (vgl. S. 74f) zum Anspielen bereit.

Es gab sogar einen eigenen Prä-

natürlich auch einige Neuigkeiten zu entdecken, die an dieser Stelle genannt werden sollen.

LucasArts bestätigte, was XL bereits mutmaßte. Der kommende PC-Hit *Indiana Jones and the Infernal Machine* erscheint auch für PSX. Hinter sorgfältig verschlossenen Türen wurde sogar erstmals



In *Bloodshot* kommt es vor allem auf gute Schußqualitäten an



Shadowman wird in puncto Gewalt neue Maßstäbe setzen

sentationsstand für die programmierbare Net-Yaroz-PlayStation, deren Verkaufspreis auf 700 DM gesenkt wurde. Leider war jedoch nichts von Sonys PDA zu sehen oder zu hören, es heißt weiterhin, das tragbare System werden im kommenden Jahr erscheinen.

Neben den unendlich vielen Titeln, die bereits ausführlich in neXT Level vorgestellt wurden, gab es

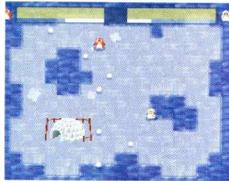
eine sehr frühe Vorversion präsentiert, die jedoch noch keine Rückschlüsse auf die mögliche Qualität zuließ. Bei Crystal Dynamics wird derzeit fleißig an *Gex 4*, dem offiziellen Nachfolger von *Gex 3D* gewerkelt. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. In Gestalt der kleinen Echse schlüpft der Spieler in witzige Kostüme, um das verzwickte 3D-Jump&Run zu meistern.



Gex' Kleiderschrank hält erneut einige verrückte Kostüme bereit



So in etwa soll Indy mal aussehen. Die Bilder stammen noch vom PC



Sony präsentierte einige Net-Yaroz-Spiele, die technisch Beeindruckendes zeigten. Wer sich für eine programmierbare PSX interessiert, findet Infos unter: www.scee.sony.co.uk/yarinfo/index.html



Acclaim engagiert sich verstärkt im Genre der Third-Person-Shooter. In *Shadowman* verschiebt es den Spieler in eine andere Dimension, in der die Seelen aller Serienkiller gefangen sind. Es gilt sich durchzusetzen und den Mörder des eigenen Bruders ins Jenseits zu befördern. Dabei geht es, vorsichtig ausgedrückt, nicht gerade unblutig zur Sache. Das von Probe für Acclaim entwickelte *Bloodshot* zeichnet sich durch den ausgiebigen Gebrauch von gewaltigen Schußwaffen aus. In der Gestalt von Raymond Garri-

son zieht der Spieler durch die Unterwelt, um der niederträchtigen Organisation D.O.A. das Handwerk zu legen – allerdings wohl nicht mehr in diesem Jahr. ■



neXt Level im ABO

Die neXt Level ist Euer Favorit unter den Magazinen? Dann sagt es doch einfach weiter und kassiert dafür eine dicke Belohnung! Jeder, der für XL einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt sofort eine superpraktische Memory Card 2X (30 Blöcke auf zwei Bänken) für die PlayStation oder eine ebenso nützliche Mini Memory Card (Speicher: 123 Seiten) für das N64. Also, keine Zeit verlieren, denn die Prämien gibt es nur, solange der Vorrat reicht!



Mini Memory Card (N64)



Memory Card 2X (PSX)

INTERACT
by Jöllenbeck

Mit einem Abo **spart** Ihr nicht nur viel Geld und den Weg zum Kiosk, sondern seid auch **früher informiert**.

Knallhart recherchierte Tests, Infos, News, Interviews und Reportagen zu den aktuellsten Games kommen mit einem XL-Abo jeden Monat direkt zu Euch nach Hause.

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 58,80 (INLAND) BZW. DM 79,20 (AUSLAND). DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM EIN WEITERES JAHR, SOFERN NICHT SPÄTESTENS 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 Bankinzug Gegen Rechnung

BLZ _____ Kontonummer _____

Geldinstitut _____

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige 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 PRÄMIE FÜR DIE VERMITTLUNG DES ABONNEMENTS ERHALTEN*:

- EINE MEMORY CARD 2X FÜR DIE PLAYSTATION
 EINE MINI MEMORY CARD FÜR DAS N64

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Datum, Unterschrift _____

* Der geworbene Neu-Abonnent darf in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der neXt Level gewesen sein.

**An: neXt Level, Abo-Club
z. Hd. Frau Scholz
Bahndamm 9
23612 Stockelsdorf**

XL 11/98

neXt LEVEL

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abo innerhalb von 10 Tagen verliert jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Der Anspruch auf die Prämie besteht nur bei einer vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit Erreichen dieser Ausgabe verlieren alle vorherigen Abo-Coupons ihre Gültigkeit.

Sega

Traditionsgemäß bat Sega anlässlich der ECTS im nahe gelegenen Hilton-Hotel ins angemietete Séparée. Im Halbstundentakt wurde die Vorstellung ihrer neuesten Konsole zelebriert, der Saturn war kein Thema mehr. Der

troller-Ports, nun doch das Sega-Logo. Das Gerät wirkt aufgrund seiner geringen Abmessungen von 19,5 x 19 x 7,8 cm ähnlich zierlich wie seinerzeit die PC-Engine. Das Joypad liegt deutlich besser in der Hand als es das Aussehen und die



Das Pad liegt gut in der Hand, auch wenn die gewaltige Konstruktion dies nicht vermuten läßt



In dem neuen Abenteuer des kleinen blauen Igel geht es zuweilen heiß und explosiv her

Vorführraum bot ca. 15 Personen Platz und war mit einer Großbildleinwand und zwei Monitoren ausgestattet. Auf einem Podest thronte die technisch beeindruckende Konsole nebst Controller und VMS-Speicherkarte (Virtual Memory System) mit integriertem *Godzilla*-Spiel. An der Front der Hardware befindet sich, über den vier Con-

Erinnerungen an das Analogpad des Saturn vermuten lassen.

Viel wurde von der Hardware-Power leider nicht gezeigt. Zunächst zeigte Sega einen mehrminütigen Video-Trailer, in denen FMVs und In-Game-Sequenzen aus *Sonic Adventure* zu sehen waren.

Danach aktivierte man dann das Dreamcast. Laut Sega befand sich eine Grafikkarte in der Konsole, die erst 90 % der endgültigen Performance lieferte, dennoch waren alle Anwendungen sichtlich beeindruckt. Die Hardware-Präsentation gestatte zwar keinen Einblick in weitere Titel, sondern beschränkte sich erneut auf Szenen aus *Sonic Adventure*, dafür jedoch in Echtzeit. Es wurde leider nicht live

gespielt, Sega ließ lediglich die Autoplay-Demo des Spiels ablaufen. Wie man es von dem kleinen blauen Igel gewohnt ist, besticht der Titel vor allem durch seine atemberaubende Geschwindigkeit. Sonic rennt und springt durch eine extrem aufwendige Polygon-Umgebung, die quetschbunt und effektgespickt ist. Mit einem Affenzahn ging es durch Loopings oder auch riesige Hochhäuser an der Fassade hinauf und hinab. Dabei schaltete die Perspektive in eine Hinterkopf-Kamera die dem Betrachter das Gefühl gibt, direkt in ein Rennspiel gehen zu werden. Sprünge über Häuserschluchten waren noch unerspektakulär, verglichen mit dem überwältigenden Eindruck der entstand, als sich Sonic an die Kufe



Egal, ob es Sonic in die Enge der Großstadt oder aber in die Weiten der Natur verschlägt, stets geht es mit rasantem Tempo durch die Umgebung



Sega bleibt dem bunten Comicstil der alten *Sonic*-Spiele treu

eines Helikopters schwang und rasant durch die Luft flog.

Die gezeigten Sequenzen erweckten den Eindruck, daß sich Sonic jedoch nicht so frei in seiner Umgebung bewegen kann wie Mario oder Banjo, sondern einem vorgegebenen Pseudo-3D-Pfad à la *Crash Bandicoot* oder *Pandemo-*

nium! zu folgen hat. Ob dem tatsächlich im gesamten Spiel so ist, war momentan noch nicht in Erfahrung zu bringen.

Dafür bestätigte Sega offiziell, daß Dreamcast im September '99 in Europa erscheinen wird. Das damit verbundene Start-Line-Up werde das umfangreichste in der Geschichte Segas sein, so hieß es. Ein endgültiger Preis steht noch nicht fest. Er würde jedoch sehr niedrig ausfallen, die Zeiten, in denen eine Konsole bei ihrem Launch 500 Mark und noch mehr kostete, seien endgültig vorbei. Gleichzeitig wurde bekanntgegeben, daß das Gerät in Europa auf jeden Fall ohne Modem ausgeliefert wird. Eine Nachrüstmöglichkeit sei jedoch denkbar und sehr wahrscheinlich. ■



Ist Sonic kriminell gut? Auf jeden Fall ruft er die Polizei auf den Plan



VM Labs – Project X

Hinter verschlossenen Türen bekamen Hersteller und ausgewählte Journalisten eine Project-X-Vorführung geboten. Bei Project X handelt es sich um einen sehr leistungsfähigen Prozessor für DVD-Spieler. Dieser ist in der Lage, sämtliche Video- und Audiosignale zu decodieren und dabei deutlich günstiger zu sein, als alle Einzelkomponenten zusammen. Gleichzeitig ist es möglich, die Power dieses Hochleistungsprozessors optimal zu nutzen, da er sich vollkommen frei programmieren läßt. VM Labs möchte durch diese Möglichkeit ein Bein in das Videospielgeschäft bekommen, da Pro-

druckend, interessanter ist jedoch die Frage, wie Leistungsfähig die Hardware in Bezug auf Spiele ist. Sogleich wurden die sehr frühen Vorversionen zweier Spiele gestartet. Bei dem ersten handelte es sich um das von Jeff Minter programmierte *Tempest 3000*, das sich deutlich bunter, schriller und technisch aufwendiger als der Vorgänger *Tempest 2000* für Jaguar (und die PSX- und SAT-Versionen *Tempest X³*) präsentierte, spielerisch aber bestenfalls als Schlafablette fungierte. Der zweite Titel war eine Panzersimulation von Marc Rosocha, der *Iron Soldier* für Jaguar entwickelte. Das Spiel ließ noch

nichts von der Hardware-Power erahnen, die zweifelsohne in Project X steckt.

Ob bis zur geplanten Einführung im nächsten Jahr genügend qualitativ hochwertige Software zur Verfügung steht, um das Project X als Videospielkonsole interessant zu machen, ist sehr fraglich.

Viele Hersteller haben bereits ein Entwicklungskit erhalten, über die Resonanzen schwieg sich VM Labs jedoch aus – das ist kein gutes Zeichen. Einer der Gründe ist vermut-

lich die aufwendige Programmierung von Project X. Sicher, die Entwickler haben völlig freie Hand und können die Arbeitsweise des Chips ihren Bedürfnissen optimal anpassen. Gleichzeitig stehen sie jedoch vor dem Problem, dies jedesmal tun zu müssen, da es keine automatischen Hilfsfunktionen gibt. Entwicklungen sind somit sehr zeitaufwendig. ■



Tempest 3000 ist der psychedelische Overkill – schrill, bunt und voller Transparenzen

ject X komplizierte Rechenoperationen wie sie 3D-Welten erfordern mit Leichtigkeit durchführt. Die Firmen Toshiba, Thomson und Motorola haben bereits erklärt, ihre

DVD-Player ab 1999 weltweit mit dem Project-X-Chip auszuliefern. Richard Miller, Marketing Manager bei VM Labs, leitete die Präsentation höchstpersönlich. Dabei anwesend war Kult-Programmierer Jeff Minter, der bereits erste Erfahrungen mit Project X gesammelt hat. Zunächst konnten mehrere metallene Kugeln dabei beobachtet werden, wie sie durch einen Raum hüpfen und dabei ihre Umgebung reflektieren. Per modifiziertem N64-Pad, das eigene ist noch nicht fertiggestellt, konnte die Sonne bewegt und somit die vorhandenen Licht- und Schattenverhältnisse in Echtzeit beeinflusst werden. Diese Demo war zwar technisch sehr beein-

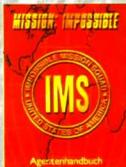


WIR ZEIGEN EUCH DEN RICHTIGEN WEG!

Mission: Impossible Agentenhandbuch

Mit über 600 farbigen Screenshots und ausführlichen Komplettlösungen zu allen Missionen. Die ultimative Hilfe für alle Hobbyagenten!

112 Seiten.
ISBN: 3-9336780-0-5
DM: 24,80



Game Breaker Solutions Vol. 1: Action & Strategie

In Zusammenarbeit mit HintShop® 9 Komplettlösungen zu den Top-Titeln beider Genres.

Diablo • MDK • Resident Evil D.C. • Oddworld
C&C 1+2 • Warcraft 2 • Warhammer • Z
ISBN: 3-9805821-7-5
DM: 29,80



Game Breaker Solutions Vol. 2: Adventure & Rollenspiele

In Zusammenarbeit mit HintShop® 9 Komplettlösungen zu den Top-Titeln beider Genres.

Baphomets Fluch 1+2 • Discworld 1+2 • Myst • Riven • Stadt d. v. Kinder • Legacy of Kain • Sulkoden
ISBN: 3-9805821-8-3
DM: 29,80



Final Fantasy VII

Das komplette Überlebenskit zu dem wohl besten Rollenspiel unserer Zeit, mit vollfarbigen Screenshots zu jedem Level und ausführlichen Itembeschreibungen.

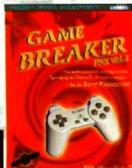
158 Seiten.
ISBN: 3-9805821-9
DM: 24,80



Game Breaker PSX Cheats Vol. 2

Die zweite ultimative Sammlung an Cheats, Tricks und Lösungen zu den meisten Spielen für die Sony-Playstation™.

112 Seiten.
ISBN: 3-9805821-1-6
DM: 24,80



US-Cover
Dr. Version i. Bearbeitung



Die komplett deutsche Fassung des erfolgreichsten Tekken 3-Führers aus den USA. Mit über 3000 meist farbigen Screenshots und kompletter Beschreibung und Training aller Kampftechniken. 190 Seiten.

ISBN: 3-9336780-1-3
DM: 29,80

<http://www.modern-media.net>

Bestell-Fax: 06181 - 2 66 90
Bestell-Hotline: 0180 - 5 25 67 89
oder per E-Mail: modernmedia@gmx.de



Dynamic Systems
Andreas Tobler KG
Tel. 03614 - 50055
Fax. 03614 - 500514



AHA Computerspiele
Tel. 033 - 3457001
Fax. 033 - 3457004

Konami engagiert sich zunehmend im N64-Bereich. Dies gilt nicht nur für die zahlreichen Eigenproduktionen, auch der Vertrieb von Spielen anderer Entwickler wird ausgeweitet. Grund genug, einige dieser Games genauer zu beleuchten.

Castlevania

Gruftgeflüster in 3D

Das N64-Sequel hat einen neuen Arbeitstitel, das Anhängsel 3D wurde gestrichen. Wesentlich bedeutender ist die Nachricht, daß lediglich zwei, anstatt der geplanten vier Charaktere zur Auswahl bereitstehen werden. Laut Konami benötigen die Helden aufgrund des Spiel-

prinzips ähnliche Fähigkeiten. Daher sei es nicht sinnvoll, vier völlig unterschiedliche Figuren zu entwerfen, von denen zwei keinen spielerischen Nutzen bieten würden.

Aus diesem Grund wurden Cornell Reinhart und Muskelpaket Kola wieder von der Akteursliste gestrichen. Die anderen beiden bleiben jedoch erhalten. Der Vampirjäger heißt zur Zeit nicht mehr Schneider Belmont, sondern Shunider. Er ist mit einer Peitsche und einem Schwert ausgestattet und eignet sich besonders für Einsteiger. Fortgeschrittene dürfen sich mit der zwölfjährigen Carrie Eastfield gegen die Kreaturen des Jenseits auflehnen.

In der linken oberen Bildschirm-ecke befindet sich eine Uhr. Diese tickt recht schnell, sie läßt die 24 Stunden eines Tages in einer knappen Viertelstunde verstreichen. Die Veränderung der Tageszeit ist durch verschiedene Lichtverhältnisse gut zu erkennen und beeinflußt auch das Spielgeschehen. Im Schutze der Dunkelheit trauen sich zum Beispiel deutlich mehr Feinde aus ihren Verstecken, um den Spieler das Fürchten zu lehren. Zu ihnen zählen schwertschwingende Skelette oder beißende Fledermäuse. Neu sind unter anderem Skelette mit Zündschnur, die den Helden verfolgen und dann explodieren, und sogar welche, die sich auf einem Motorrad sitzend an die Fersen des Spielers heften.



Dieser Zeitgenosse heißt Behimos und stürmt wie ein Wilder. Wenn er oft genug getroffen wird, löst sich das Fleisch vom seinem Skelett



Drei Level und drei Endgegner bot die spielbare Demoverision



Da schlägt's Shunider nieder. Einmal heiß angeatmet und er brennt



Mit einer alten Militärmaschine jagt dieser Hells Angel den Hells



Der Kampf gegen die Höhlenhunde war noch sehr unübersichtlich



ceBIT EFFECTS



Hybrid Heaven

Genremix und Gen-Cocktail

Von *Hybrid Heaven* existiert momentan lediglich eine sehr frühe Vorversion, die den von Konami geplanten Release im Mai '99 als kaum haltbar erscheinen läßt.



Als Superheld hat man heutzutage einfach keine Intimsphäre mehr



Dennoch ist bereits sichtbar, daß Konami mit diesem Titel einen potentiellen Hit im Programm haben könnte. Das Militär führt Genexperimente in der Erdumlaufbahn durch, um sich willenlose Supersoldaten zu erschaffen. Die Versuche schlagen jedoch fehl, es entstehen

lediglich unbrauchbare Kreaturen. Damit ist Ursache für das Mißlingen der Experimente gefunden werden kann, sollen Ergebnisse der fehlgeschlagenen Versuche ins Forschungszentrum auf der Erde gebracht werden. Das Transport-Shuttle stürzt jedoch mitten über einer amerikanischen Großstadt ab. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Johnny Slader, dem Leiter einer Spezialeinheit, die den Fall unter Kontrolle bringen soll. Leider muß er feststellen, daß die gesamte



Stadt bereits von mißgebildeten Monstern terrorisiert wird. Um ein größeres Unglück zu verhindern, macht er sich auf den Weg, löst Rätsel, lüftet Geheimnisse und liefert sich Kämpfe mit den aggressiven Gegnern. Dabei wird in klassischer Rollenspielmanier vorgegan-



gen. Kommt es zu einer Konfrontation, kann der Spieler per Menü wählen, ob er den Gegner lieber schlagen oder treten möchte, und ob er dazu den linken oder den

rechten oder aber notwendige Heilungsprozesse zu beschleunigen. Wie erfolgreich der Spieler bei den einzelnen Aktionen ist, hängt natürlich von seiner Energie und Erfahrung ab. Bei einem Angriff gilt es außerdem zu beachten, wo sich gerade eine Lücke in der Deckung des Gegners auftut.

In der aktuellen Vorversion gestaltete sich das Laufen durch die Umgebung noch als relativ eintönig



Die vielen Zwischensequenzen und die Intro sind sehr aufwendig

und träge, da kaum Gegner interessiert waren. Dies wird sich bis zum Release aber mit Sicherheit noch ändern.

Besondere Erwähnung verdienen bereits jetzt die umfangreichen Filmsequenzen in Echtzeit. Diese werden teilweise von sehr viel Sprachausgabe begleitet und schaffen eine ausgesprochen dichte Science-fiction-Atmosphäre. Sollte es Konami gelingen, diese packende Stimmung komplett in das Spiel zu übertragen, steht einem ausgezeichneten Action-Adventure mit Rollenspieleinschlägen nichts im Wege. ■



Im Zweikampf werden Rollenspiel-typische Menüs eingeblendet



Wer seinen Attacken Nachdruck verleihen möchte, greift zur Waffe



Der Klügere gibt nach. Manchmal ist es einfach besser abzutauchen

WCW vs. NWO: Revenge

Rache ist süß

Mit *WWF Warzone* hat Acclaim einen neuen Standard im Konsolen-Wrestling gesetzt. Doch **T•HQ** will sich natürlich nicht so einfach geschlagen geben und hat viel Arbeit in den Nachfolger von *WCW vs. NWO: World Tour* gesteckt. Das Ergebnis ist ein action-orientiertes Wrestling-Spiel, das mit über 80 Kämpfern auftrumpfen



Kräfte Herren heben natürlich auch ganz gerne mal einen



Eine sehr sportliche Geste, bei den Dehnübungen zu assistieren



kann, von denen etwa 50 reale Vorbilder haben. Mit einer Kapazität von 128 MBit besitzt das Modul im Vergleich zum Vorgänger die doppelte Größe. Dies drückt sich auch in den Animationen und den Move-Paletten der einzelnen Fighter aus, die wesentlich umfangreicher gestaltet wurden.

Die große Stärke des Vorgängers, der vorzügliche Vierspieler-Modus, wurde weiter verbessert. Es heißt, es werde keine störenden

Slowdowns mehr geben. Auch die unangenehmen Clipping-Fehler hat **T•HQ** besser in den Griff bekommen. Aufgrund dessen und der aufwendigeren Texturen macht das Spiel grafisch eine deutlich bessere Figur als der erste Teil. Neu ist auch die Möglichkeit, sich Replays spektakulärer Szenen einblenden zu lassen und die Kamera frei im Raum zu platzieren. In der kommenden *XL* wird *WCW vs. NWO: Revenge* einem Test unterzogen. ■



Holy Magic Century

Den Elementen auf der Spur

Die US-Version dieses RPGs heißt *Quest 64* und bestand den *XL*-Test in Ausgabe 8/98 mit 75%. Nun endlich ist die PAL-Version fertiggestellt, die englischen Texte wurden ins Deutsche übersetzt. Am Spiel hat sich ansonsten nichts geändert, nach wie vor steuert man einen kleinen Helden auf der Suche nach seinem Vater,

einem Zauberer und dem magischen Buch. Ab November kann der geneigte Rollenspieler sich in das Abenteuer stürzen, die Zaubersprüche der vier Elemente miteinander kombinieren und seinen Feinden den Garaus machen.

Konami beabsichtigt *Holy Magic Century* für ca. 150 DM in den Handel zu bringen. ■



Bis auf einige Menüpunkte wurde das Spiel komplett übersetzt



Besonders am Anfang erhält der Spieler viele nützliche Hinweise

Penny Racers

Klein und wendig

Gerade einmal einen Monat ist es her, daß die *XL*-Redaktion der japanischen Fassung, die den Namen *Choro Q 64* trägt, eine Wertung von 75% bescheinigen konnte. Das von Takara entwickelte Spiel ist die erste N64-Version einer langjähri-



gen Erfolgsserie. Die Raserei mit den Miniaturausgaben bekannter Wagen hat durchaus ihren Reiz, obwohl grafisch

kaum etwas geboten wird. Besonders interessant ist die Möglichkeit, das eigene Fahrzeug aufzurüsten, indem man als Sieger den Verlie-

ren Extras stibitzt. Ein weiterer Pluspunkt ist der integrierte Strecken-Editor, mit dem sich der Spieler nach Herzenslust eigene Kurse bauen und diese auf dem Controller Pak speichern kann. *Penny Racers* besitzt zwar einen Vierspieler-Modus, spielerisch gibt dieser allerdings nicht viel her. ■



Wer seine Kreativität ausleben möchte, der kann dies im Strecken-Editor tun



BVON S. ALTER
Ike oder Gleiter, das ist hier die Frage. Während Acclaim versucht, die Spielerherzen mit Motorrädern zu erobern, setzt Psygnosis weiterhin auf futuristische Gleiter. Schließlich haben die sich schon auf der PlayStation mehr als bewährt. Für den 32-Bitter bedeutete das Erscheinen von *wipEout* damals eine echte Sensation. Völlig neu waren nicht nur Musik und Design, sondern *WipEout* glänzte außerdem mit technischer Topqualität und zauberte ungeahnte Geschwindigkeiten auf den Bildschirm.

Auf dem Nintendo⁶⁴ muß sich der Titel nun gegen zwei weitere Kandidaten ganz ähnlicher Art behaupten: *F-Zero X* und *extreme-G 2*. Die Liverpooler Spieleschmiede setzt bei der Veröffentlichung ganz klar auf die Fans der Serie, für PSX hat sich das Rennspektakel weltweit immerhin 1,5millionenmal verkauft.

Natürlich werden die Features, die sich schon in der PSX-Variante bewährt haben, auch auf dem N64 zu finden sein. So läßt man beispielsweise fünf Fahrerteams aus 2097 auftauchen, wobei der legendäre Piranha wiederum erspielt werden muß. Ähnlich wie beim zweiten Teil von *extreme-G* gibt es auch völlig neu designte Strecken und ausgeklügelte Waffensysteme.

Allerdings hat das Game mit den in vier Geschwindigkeiten befahrbaren sieben Strecken im Vergleich zu den beiden Konkurrenten deutlich weniger Tracks aufzuweisen. Da sich Psygnosis dieser Tatsache bewußt ist, wurde ein zusätzlicher Challenge-Modus eingebaut. Man darf also durchaus gespannt sein, welcher Titel im Weihnachtsgeschäft das Rennen macht. ■

WIPEOUT 64

Piranha im Anflug



Gute drei Jahre hat *wipEout* von Psygnosis mittlerweile schon auf dem Buckel. Nun folgt eine Umsetzung von PSX auf Nintendo⁶⁴, und das Game ist nach wie vor interessant.



Jeder Flieger wird mit einer Standardwaffe ausgestattet sein



Auf dem Nintendo⁶⁴ lassen sich die futuristischen Gleiter wesentlich entspannter steuern als bei dem beliebten PlayStation-Vorgänger



Solischerweise fallen die Hintergründe im Vierspieler-Modus bei *Wipeout 64* deutlich sparsamer aus



Das Game weiß mit Grafik, Spezialeffekten und vor allem auch Schnelligkeit zu begeistern



Info: Die Musik der PlayStation-Version von *wipEout* fand damals viel Anerkennung. Auf dem Nintendo⁶⁴ fördert Psygnosis trotz beschränktem Platz auf dem Modul eine ganz ähnliche Qua-

lität zutage. Drei Stücke stammen von den Bands Propellerhead und Fluke, fünf weitere hat eine auf Sound spezialisierte Firma namens PC Music komponiert.





DVON T. HELLWIG
 Die nunmehr dritte Auflage des überaus erfolgreichen Psygnosis-Spiels kommt nicht mehr aus dem Hause Bizarre Creations, sondern von der Psygnosis-Unterabteilung Visual Sciences – ehemalige Mitarbeiter von DMA Design, die für die PSX-Umsetzung von *Grand Theft Auto* verantwortlich zeichnen. Selbstverständlich erwartet man nun zumindest die hohe Qualität der Vorgänger.

Der aus dem ersten Formel-1-Spektakel bekannte Link-Modus wurde wieder integriert, zudem zielten die Bemühungen auf eine höhere Gegnerintelligenz und eine realistischere Steuerung. Quasi trendgerecht unterstützt nun *Formel 1 '98* den Dual Shock Controller, der sogar in den Menüs rüttelt, was das Zeug hält. Die aktuelle FIA-Lizenz holten sich die Briten natürlich ebenfalls.

Auf der E3-Messe im Sommer konnte die gezeigte Vorversion nur müdes Lächeln ernten, denn sie strotzte noch vor Fehlern. Mittlerweile ist das Produkt einige Schritte weiter, die verbesserten optischen Merkmale wie die erhöhte Framerate, mehr Details und spezielle Lichteffekte zeigen Wirkung. Allerdings nicht immer im positiven Sinne, da in der Preview-Version noch heftige Clipping-Fehler (wegplappende Polygone) und Texturverzerrungen zu bemerken sind. Die Steuerung fällt bislang eher als unsensible Lenkung mit schwammiger Bodenhaftung auf. Zugute halten muß man den Entwicklern jedoch die zügig arbeitende Engine. An Geschwindigkeit mangelt es zwar nicht, doch dies wirkt anhand der schlecht kontrollierbaren Fahrzeuge beinahe schon wieder störend.

Mit neun Perspektiven, 16 Strecken und sehr vielen Spielmodi birgt *Formel 1 '98* ein großes Potential. Natürlich lastet ein gewisser Erfolgsdruck auf Visual Sciences, der sie dazu antreiben dürfte, die grafischen Ungereimtheiten noch auszubügeln und für die Endversion möglichst auch die gähnend langen Ladezeiten ein gehöriges Stück zu verkürzen. Komenden Monat folgt der klärende Test. ■

FORMEL 1 '98

Rums! Er knallt in die Mauer!

Wenn es im schnellsten Zirkus der Welt mal wieder so richtig schön aufregend ist, dann juckt es PSX-Besitzern mit Hang zum Geschwindigkeitsrausch fürchterlich in den Fingern. *Formel 1 '98* soll für Ausgleich sorgen.



Nicht gerade übersichtlich, was Visual Sciences hier präsentiert

Die vielen neuen Regeln im Formel-1-Zirkus finden bereits Anwendung. So sind nun unter anderem auch schicke Profilreifen wieder angesagt

Info: Neben ein- und ausschaltbaren Wagenschäden und der Reifenabnutzung glänzt auch der dritte Teil wieder mit sehr detaillierten Einstellmöglichkeiten. Auch die Boxenstopps nahm man sich vor: Motton Capturing und mehr Interaktivität zeichnen diesen Part aus.

preview playstation



EVON M. HÄNTSCH
r kann selber nicht genau sagen, wie oft er die Welt schon vor dem Untergang retten mußte. Bruce Willis ist die erste Adresse, wenn es um Jobs dieser Art geht, und in *Apocalypse* bekommt er es demnächst mit der Manifestation der vier biblischen Reiter zu tun. Trey Kincaide heißt die Rolle, die der Hollywood-Star übernimmt und der er neben seinem digitalisierten Konterfei auch die per Motion-Capturing eingefangenen Bewegungsabläufe sowie seine Stimme leiht.

Der Held wird aus einer vom Spieler unbeeinflussbaren Third-Person-Perspektive durch finstere Level gesteuert. Als Lokalitäten wurden verseuchte Abwasserkanäle, stillgelegte Waffenfabriken und trostlose Gefängnisse gewählt, die allesamt von unzähligen Gegnern bevölkert sind. Ähnlich wie beim legendären *Robotron* können mit Hilfe der vier Buttons Schüsse in alle Himmelsrichtungen abgefeuert werden, ohne daß ein Umdrehen nötig ist. Smart-Bomben zünden und springen kann man mit den beiden R-Tasten. Genau wie der legendäre Williams-Automat ist auch *Apocalypse* ein Actionspiel in Reinkultur, bei dem es ausschließlich auf schnelles Reaktionsvermögen und gute Übersicht ankommt. Natürlich sind die einzelnen Level wesentlich aufwendiger gestaltet und haben so manches grafisches Schmankerl zu bieten. Im Gefängnisstrakt sind beispielsweise Videoleinwände zu finden, auf denen Konzertausschnitte der Smashing Pumpkins ausgestrahlt werden. Und von den Hochhauswänden in der Stadt flimmern dem Spieler Werbespots entgegen. Ähnlich eindrucksvoll gestaltet sich auch die Soundkulisse, die aus Rockmusik, den typischen Willis-Sprüchen und nicht enden wollenden Explosionsgeräuschen zusammengesetzt ist.

Zehn Level wird das fertige Spiel umfassen und den Helden letztendlich ins Weiße Haus führen, wo, wie alle Welt es schon lange vermutet, der Ursprung alles Bösen liegt. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft soll das Spektakel in den Handel kommen. ■

APOCALYPSE

Life is Hell

Kinofilme mit Bruce Willis in der Hauptrolle sind stets ein Riesenerfolg. Nun erobert der beliebte Actionheld auch die Welt der Videospiele und mimt in seinem ersten PSX-Abenteuer mal wieder den Part des unbesiegbaren Einzelkämpfers.



Für die FMV-Sequenzen wurde B. Willis komplett digitalisiert



Dank simplen Gameplays, das lediglich aus Laufen, Springen und unentwegtem Ballern besteht, entfaltet sich eine berauschende Actionorgie



Wenn Willis seine Gegner aufmischt, bleibt nicht viel von ihnen übrig - im Kino wie auch auf der PSX



Durch CD-Streaming wurden die Videosequenzen nahtlos integriert und die Ladezeiten kurz gehalten



Info: Noch vor einem Jahr war Bruce Willis lediglich für eine Nebenrolle vorgesehen. Er sollte dem Spieler in seiner Mission hilfreich zur Seite stehen und für ein wenig Kinoatmosphäre sorgen. Inzwischen haben

die Entwickler allerdings festgestellt, daß es angemessener ist, den Actionhelden zum Protagonisten zu machen - schließlich ist sein Bekanntheitsgrad sehr hoch, allerdings trifft das auch auf seine Gegner zu. Geld für den deutschen Synchronsprecher war aber noch übrig.



VON 5 ALTEN
 or Millionen von Jahren schlug ein riesiger Meteorit in der Antarktis ein. So entstand eine vulkanische Insel. Durch die Strahlung wurde die Vegetation in diesem Gebiet erheblich beschleunigt. Als dann schließlich alles mit Eis bedeckt wurde, verblieb an der Basis des Vulkans eine Oase, die von einem polynesischen Stamm entdeckt und bewohnt wurde. Der nutzte die Energie des außerirdischen Gesteins, indem er vier Stücke davon rund um seinen Lebensraum positionierte. Über Generationen hinweg wurde dadurch die gesamte Natur genetisch verändert, bis schließlich der Vulkan ausbrach und die Polynesier fluchtartig ihre Heimat verlassen mußten.

1830 erforschte dann eine Expedition diese Ruinen und stahl die vier mysteriösen Gesteinsstücke. Kurz darauf kamen alle Mitglieder des Forscherteams zu Tode. Viele Jahre später stießen erneut Wissenschaftler auf diesen Fall, fanden die Aufzeichnungen von 1830, und ab sofort kommt Lara Croft ins Spiel. Ihr Auftrag lautet, rund um den Erdball zu reisen, um alle kraftvollen Teile aus einer weit entfernten Galaxie zu finden.

Erstmalig wird die Geschichte um die vollbusige Brunnette nonlinear zu spielen sein. Nachdem die ersten drei Level in Indien abgeschlossen wurden, kann frei zwischen den nochmals in drei Abschnitte unterteilten Szenarien London, Area 51 und einer Insel im Südpazifik gewählt werden. Wer diese drei erfolgreich gemeistert hat, bekommt Zugang zur Antarktis, wo *Tomb Raider III* endet.

Natürlich hat Lara wiederum Moves dazugelernt, wurde neu eingekleidet und ist mit einem erweiterten Fuhrpark ausgestattet. Erstmalig können PlayStation-Spieler Lara über Dual Shock auch spüren. XL wird mit der Dame schon bald auf Tuchfühlung gehen und in der kommenden Ausgabe haarklein darüber berichten. ■

TOMB RAIDER III

Königin der Spiele

Auf Lara ist Verlaß! Das weltweit berühmteste Videospiel-Babe beglückt ihre Fans mit einem dritten Teil ihrer actionreichen Abenteuresserie. Diesmal geht es darum, vier magische Artefakte ausfindig zu machen.



Tomb Raider III wird zum überwiegenden Teil nonlinear spielbar sein. Die Game-Engine läuft nun schneller, und Lara wird es nicht mehr ganz so einfach haben, denn die Gegnerintelligenz wurde verbessert



Info: In *Tomb Raider III* wird Lara unter anderem zu folgendem in der Lage sein: während des Schwimmens nach Dingen suchen, kriechen, an Wände springen und an Seilen schwingen. Außer-

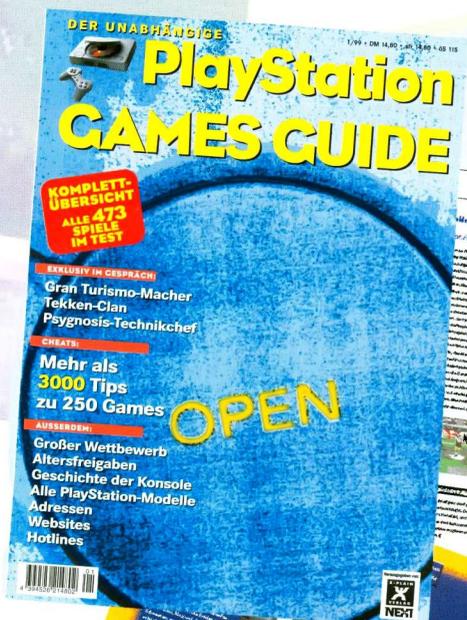
dem werden ihre Fußspuren teilweise sichtbar sein, und in den detailliert dargestellten Arealen werden sogar Vögel umherfliegen.

Internetadresse: www.eidos.com

preview playstation

DAS KOMPENDIUM!

Ab 14. Oktober
überall am Kiosk



Fast 500 Spiele für die PlayStation!

Mit dem PlayStation Games Guide 98/99 behalten Sie den Überblick. Alle Spiele wurden auf über 200 Seiten ausführlich getestet, katalogisiert, miteinander verglichen und bewertet. Außerdem finden Sie darin rund 3.000 Tips und Tricks zu über 250 Spielen sowie Interviews mit führenden PlayStation-Entwicklern, Reportagen, Herstelleradressen, Websites, Hotlines und ein großes Gewinnspiel.



STAR WARS TRILOGY ARCADE

(Sega, AM Annex)

1999 ist es endlich soweit. Die *Star Wars*-Trilogie wird fortgesetzt, und schon jetzt können Millionen von Fans dieses cineastische Großereignis kaum noch abwarten. Soweit dies überhaupt möglich ist, gewinnt auch die Filmlizenz im Windschatten der globalen Euphorie an zusätzlichem

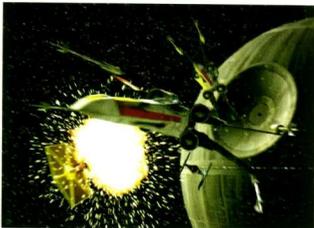


Der Rebellenangriff auf den imperialen Todesstern darf natürlich nicht fehlen

Wert. Sega hat nicht lange gezögert und dem SF-Phänomen einen Model-3-Automaten (Step 2) gewidmet. Hinter dem Projekt steht das Entwicklungsteam von AM Annex (*Sega Rally 2*), dessen Leitung Kenji Sasaki übernommen hat, während sich Tetsuya Mizuguchi zur Zeit mit dem Dreamcast beschäftigt.

Motoshi Takabe erklärt die Intention hinter dem neuen Titel: „Es gibt eine Menge *Star Wars*-Videospiele, aber nur wenige Automaten, die sich mit dem Thema beschäftigen. Meistens geht es lediglich darum, den Todesstern zu zerstören, und dann ist das Ganze vorbei. Wir erlauben dem Spieler dagegen, die besten Szenen aus allen drei Filmen nachzuerleben.“

Der Thematik sicherlich nicht unangemessen ist *Star Wars Trilogy Arcade* ein reinrassiges Shoot 'em up im Stil von *The Lost World*. Anders als beim AM3-Kracher wird das Fadenkreuz aber nicht per Lightgun, sondern mit Hilfe eines Joysticks mit Force-Feedback über den Bildschirm gesteuert. Neben den obligatorischen X-Wings dürfen auch die Speeder Bikes aus *Die Rückkehr*



Zwischen den einzelnen Levels dürfen eindrucksvolle FMV-Sequenzen bewundert werden



Grafisch macht der Model-3-Automat leider noch nicht allzuviel her. Hoffentlich müssen sich *Star Wars*-Fans nicht auf eine weitere liebevolle Ausbeutung der populären Filmlicenzen gefaßt machen



Die Speeder-Bike-Level sind eine willkommene Abwechslung zu den Weltraumschlachten

der *Jedi-Ritter* bestiegen und durch die Wälder von Endor gesteuert werden. Höhepunkt des Spektakels ist ein aus der Ego-Perspektive geführter Lichtschwertkampf.

Insgesamt gibt es drei Hauptlevel, die den jeweiligen Filmen zugeordnet sind, und sich in mehrere Abschnitte unterteilen. Die Gesamtspielzeit wird mit lediglich 15 Minuten angegeben, doch mit verzweigten sowie einigen versteckten Stages wird der Anreiz zum wiederholten Rebellenkampf geschaffen.

Ende dieses Jahres soll der Automat vor allem die Spielhallen in den USA erobern. Dank der populären Lizenz wird das sicherlich auch kein großes Problem, grafisch vermag das Spiel bislang jedoch nicht zu überzeugen. Erinnerungen an den mißglückten AM1-Titel drängen sich auf, so daß bis zum Release noch viel Arbeit auf die Entwickler wartet. Eine denkbare Dreamcast-Umsetzung ist bis dato nicht geplant. ■

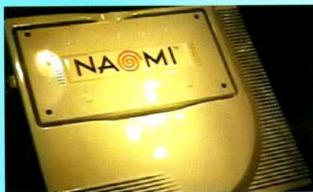


JAMMA '98 – DIE AUTOMATENMESSE

Vom 17. bis zum 20. September fand in Tokio die wichtigste Automatenmesse der Welt statt. Erstmals hat Sega das neue, auf dem Dreamcast basierende Arcade-Board Naomi vorgestellt, für das bereits über 20 Third-Party-Entwickler gewonnen werden konnten. Neben Jaleco, Tecmo und Treasure hat auch Capcom angekündigt, für die kostengünstige Hardware (weniger als 2.000 US \$) zu entwickeln. Geplant sind unter anderem ein Lightgun-Shooter und ein Prügelspiel, die beide auf der *Resident Evil*-Thematik basieren sollen. *The House of*

the Dead 2, *Blood Bullet: The House of the Dead Gaiden*, *Dead or Alive 2* und *Power Stone* sind die ersten Spiele, die die leistungsstarken Power-VR2-Chips nutzen. Dreamcast-Konvertierungen von Naomi-Spielen sind offenbar kein Problem, da das Arcade-Board der Konsolenkonfiguration gegenüber nur mit zusätzlichem Arbeitsspeicher ausgestattet ist und keine Spezial-Chips aufzuweisen hat.

Ein ausführlicher Messebericht von der diesjährigen JAMMA folgt in der kommenden neXt Level.



Die technische Verwandtschaft zum Dreamcast wird auch am Naomi-Logo deutlich



Mit den VMS-Einheiten können Spielstände zwischen DC und Naomi ausgetauscht werden



The House of the Dead 2 besitzt ähnlich wie *The Lost World* eine geschlossene Kabine



Tecmos grandioses *Dead or Alive 2* (Naomi) war eines der Messe-Highlights dieser JAMMA

Neuvorstellungen

Capcom

- *Jojo's Bizarre Adventure* (2D-Prügelspiel)
- *Mickey Mouse's Magical Tetrtris Challenge* (Puzzle)
- *Power Stone* (3D-Prügelspiel/Naomi)
- *Tech-Romancer* (Mechwarrior-Spiel)

Konami

- *Attack Private Rail* (Rennspiel)
- *Beat Mania 3rd Mix* (Musikspiel)
- *Evil Night* (Lightgun-Shooter)
- *Gradius IV*
- *Hyper Bashibishi Champs* (Prügelspiel)
- *Pop Music* (Musikspiel)
- *Racing Jam Chapter 2* (Rennspiel)

Namco

- *Fighting Lair* (3D-Prügelspiel von Arika/System 12)
- *Gunmen Wars* (3D-Shooter)
- *Race ON!* (Rennspiel/System 23)

Sega

- *Blood Bullet: The House of the Dead* (3D-Prügelspiel)
- *Dirt Devils* (Rennspiel von AM3)
- *GunBlade New York 2* (Lightgun-Shooter von AM3)
- *Let's Groove* (Tanzspiel)
- *SpikeOut* (3D-Prügelspiel von AM2)
- *Star Wars Trilogy Arcade* (3D-Shooter von AM Annex)
- *Stress Buster* (Quiz)
- *The House of the Dead 2* (Lightgun-Shooter von AM1)
- *The Ocean Hunter* (3D-Shooter von AM1)

SNK

- *Beast Busters The 2nd Nightmare* (Lightgun-Shooter)
- *Samurai Spirits 2* (3D-Prügelspiel)

Tecmo

- *Dead or Alive ++*
- *Dead or Alive 2* (3D-Prügelspiel/Naomi)



The Ocean Hunter (Model 3) von Sega führt den Spieler tief unter den Meeresspiegel



Bis zu vier Automatenkabinen von Segas *SpikeOut* können miteinander verlinkt werden



SpikeOut ist in die drei Hauptlevel „Town“, „Department Store“ und „Opera“ unterteilt



Bei Konamis *Evil Night* können bis zu drei Spieler gleichzeitig auf Zombiejagd gehen



Zwölf Mechs treten in Capcoms wenig überbezeugendem *Tech-Romancer* gegeneinander an



YARG - A New Challenge

Wer nach einem nervenaufreibenden futuristischen Rennspiel verlangt, ist zur Zeit besser mit dem Nintendo⁶⁴ als der PlayStation bedient. Doch dies könnte sich schon in naher Zukunft ändern. Das deutsche Programmiererteam FEB,

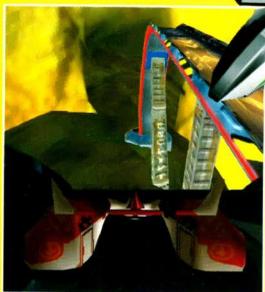
hinter dem mit VCC das größte deutsche Produktionshaus für Werbung und Computeranimation steht, will dem Genre neue Impulse verleihen und gewährte neXt Level exklusiv Einblick in die Entwicklungsarbeiten an YARG.

Needle Rock



Es sind weder Gleiter noch Bikes, mit denen die Hochgeschwindigkeitsrennen des 22. Jahrhunderts ausgetragen werden, sondern sogenannte Tripods. Diese futuristischen Boliden bewegen sich auf drei Kugeln vorwärts und werden von einem magnetischen Induktionsfeld innerhalb der Fahrbahn angetrieben. Die Technik, die den Transrapid auf der Schiene beschleunigt, schenkt den Tripods ein hohes Maß an Wendigkeit. Auf den frei gelagerten

Kugeln rollend können sie sich sogar seitlich versetzt zur eigentlichen Fahrtrichtung bewegen und auf diese Weise engste Kurven passieren. Ein Magnet hält die Fahrzeuge auf der Strecke fest, kann aber auch ausgeklinkt und zu gewagten Manövern benutzt werden. Ein Feature, das nur mit viel Übung richtig gelingt und auf einigen Strecken zum Erreichen versteckter Abkürzungen benötigt wird. Neben dieser innovativen Finesse im Gameplay gibt es



Moskau

Die 40-Millionen-Einwohner-Metropole war der Austragungsort des ersten magneto-kinetischen Rennens und ist heute die einfachste Strecke der Liga. Mächtige Industrieanlagen bilden eine düstere Kulisse für das atemberaubende Spektakel.



Der abgedrehteste Kurs des Spiels ist auf dem Saturnmond Iapetus zu finden. Im Inneren einer riesigen Felsnadel führt ein vertikaler Tunnel bis an die Spitze, von wo aus sich die Strecke um den Berg herum bis nach unten windet. Wo sonst bekommt man eine Zielgerade geboten, die eine Meile senkrecht himmelwärts führt und in eine achterbahnartige Abwärtsspirale mündet?

Hawaii



Auf einer der schönsten Inselgruppen der Erde jagen die Tripods durch gewaltige Canyons und an atemberaubender Flora vorbei. Höhepunkt der Strecke ist der gläserne Unterwassertunnel, der zu wilden Überkopffahrten einlädt.



Mars



Die erste Rennstrecke, die außerhalb der Erde entstand, wurde von den drei mächtigen Bergbaubetrieben des Mars designt. Sie ist für ihre extremen Gefälle und schwierigen Kurven berüchtigt.

Space Station



natürlich auch jede Menge Extras zum E insammeln wie beispielsweise Schilde, Minen und Homing Missiles in unterschiedlich mächtigen Ausführungen. Auf den Trassen sind zudem grüne Beschleunigungs- und gelbe Energiefelder zum Aufladen des Magneten zu finden. Selbstredend unterscheiden sich die zwölf Tripods der drei Hersteller Pulse, Sinus und Hartmann & Koch in Endgeschwindigkeit und Steuerung.

Mit derart ausgefuchsten Rennboliden kann man selbstverständlich nicht über x-beliebige Strecken rasen, und die Leveldesigner von FEB leisteten in dieser Beziehung ganze Arbeit. Die insgesamt sieben Kurse führen den Spieler nach

Moskau und Hawaii, in den Himalaya, auf den Mars, den Saturnmond Iapetus sowie eine Raumstation. Über den letzten Parcours schweigen sich die Entwickler bisher aus und versprechen eine Überraschung, die es in sich haben wird.

Andererseits sind die Stages in sich abgeschlossen 3D-Kulissen und bestehen nicht aus einem schmalen Streifen Streckengrafik, der seitlich im Nichts endet. Besonders auffällig ist dieser verschwenderische Umgang mit Polygonen und Texturen beim Needle-Rock-Massiv und der Space Station, die nur so vor Details strotzen. Eine Kamerafahrt vor jedem Rennen zeigt die interessantesten Stellen jedes Parcours und lenkt das Auge beispielsweise auf ein angedocktes Space Shuttle oder den Untertunneltunnel auf Hawaii. Überzeugend sind aber nicht nur die optischen Qualitäten des

Spiels, es wurde auch viel Wert auf die realistische Umsetzung der physikalischen Rahmenbedingungen gelegt. So ist beispielsweise die Gravitation auf der Raumstation von der Rotation und das Kollisionsverhalten der Boliden von deren Geschwindigkeit sowie ihrem Aufprallwinkel abhängig.

Die PC-Version von YARG ist übrigens fast fertiggestellt und macht bereits einen hervorragenden Eindruck. Zur Zeit arbeitet das FEB-Team fleißig an der PlayStation-Umsetzung, die einen Zweispieler-Link-Modus bieten wird. ■



Die Raumstation in der Erdumlaufbahn erzeugt durch Rotation ein künstliches Schwerfeld, das diesen Kurs zum anspruchsvollsten des Spiels macht. Auf den verschiedenen Streckenabschnitten herrschen unterschiedliche Gravitationskräfte, je nachdem in welcher Position man sich zur Achse der Station befindet. Nur durch den geschickten Einsatz des Tripod-Magneten kann man auf diesem Parcours gegen die Konkurrenz bestehen.

Himalaya



In der Reihe exotischer Austragungsorte darf das höchste Gebirge der Erde natürlich nicht fehlen. Extreme Steigungen und lebensfeindliche Witterungsbedingungen verleihen diesem Kurs einen geradezu mörderischen Charakter.





Videospiele – Made in Germany

Free Electric Band (FEB) wurde vor zwei Jahren von zwei Programmierern und drei Grafikern ins Leben gerufen, die zuvor in der Amiga-Demo-Szene aktiv waren und sich durch die Ausrichtung der größten deutschen Demo-Party (Symposium) einen Namen gemacht hatten. Nach ihrem Zusammenschluß wandten sie sich dem Spielesektor zu und starteten das YARG-Projekt. Dierek Ohlerich, der bei Neon bereits an *Mr. Nutz* (Amiga) und der Saturn-Umsetzung von *Tunnel B1* beteiligt war, zeichnet als Teamleiter verantwortlich. 3D-Programmierer Peter Cukierski wirkte vor zwei Jahren schon an der PC-Adaption von *Tunnel B1* mit. Florian Knappe und Thomas

Mahlke sind als Leveldesigner, Christian Melsa als 3D-Grafiker aktiv. Mit Andreas Samland und Jens Baumgardt stießen zwei weitere erfahrene 3D-Grafiker zum mittlerweile auf über zehn Leute angewachsenen Team hinzu. In VCC, einer seit 14 Jahren erfolgreich in der Werbebranche tätigen Produktionsfirma, hat FEB einen starken Partner gefunden, der das Projekt seit Anfang vergangenen Jahres mit millionenschwerem Einsatz unterstützt. Die Hamburger Multimedia-Spezialisten haben bereits mit dem neuen Design der ARD-Telegeschau und Werbespots für unzählige namhafte Unternehmen für Aufsehen gesorgt und haben ähnliches auch auf dem Spielmarkt vor.

Trotz der beeindruckenden Qualitäten von YARG wird aber weiterhin ein Publisher, der das Spiel in den Handel bringt, gesucht. Ein Developer, der in Deutschland auf eigene Faust ein professionelles Videospiel entwickelt, das den Vergleich mit der namhaften Konkurrenz nicht zu scheuen braucht, ist sicherlich nichts Alltägliches. Dies sollte alteingesessene Software-Firmen allerdings nicht davon abhalten, einmal die ausgetrampelten Pfade der Produktentwicklung zu verlassen und dem nahezu fertiggestellten YARG eine Chance zu geben. Schließlich ist die in aller Welt boomende Videospieldindustrie hierzulande nahezu nicht existent, und es wäre doch schade, wenn ein potentieller *WipEout*-Killer am Standort Deutschland scheitern sollte. ■



Dierek Ohlerich,
Teamleiter und
Programmierer



Florian Knappe,
Leveldesign & Grafik



Peter Cukierski,
3D-Programmierer



Thomas Mahlke,
Leveldesign & Grafik



Robert Kühl,
Production Manager

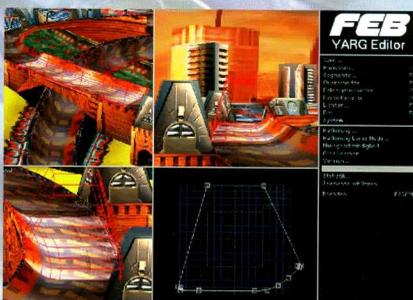
Ein Editor namens YEDI

Um die Idee eines futuristischen Rennspiels mit realistischen physikalischen Rahmenbedingungen umsetzen zu können, mußte zuerst die dafür benötigte Entwicklungs-Software programmiert werden. YEDI wurde der Editor getauft, mit dessen Hilfe das gesamte Streckendesign entsteht. Mit ihm kann der Trassenverlauf Polygon für Polygon bestimmt, die Position der Texturen sowie an-

dere Parameter festgelegt werden. Ein äußerst komfortables Werkzeug, das die Auswirkungen jeder Veränderung sofort anzeigt und erst die Umsetzung der ungewöhnlichen Ideen im Leveldesign möglich gemacht hat.

Speziell für die PlayStation-Konvertierung hat FEB zudem ein Tool entwickelt, das die speicherintensiven PC-Texturen herunterrechnet und für die Konsole optimiert. So bleiben von ursprünglich 6 bis 7

MB Textur-Daten pro Strecke nur 700 KB übrig. Ein Qualitätsverlust ist auf diese Weise natürlich unumgänglich, doch das Endergebnis kann sich auf jeden Fall sehen lassen. Immerhin verlangt die optisch äußerst eindrucksvolle PC-Version lediglich einen Pentium 166 mit 16 MB RAM und kommt auch ohne 3D-Beschleunigungskarte auf volle Touren. Überzeugender kann die Leistungsfähigkeit eines Editors kaum bewiesen werden. ■



eidos kauft crystal dynamics

Der fröhliche Firmenübernahme-Reigen setzt sich munter fort. Vor kurzem verleihte sich Electronic Arts Westwood ein, Hasbro erwarb Microprose, und The Learning Company kaufte kurz nach Mindscape auch noch Broderbund. Nun sorgt Eidos für Schlagzeilen. Für 47,5 Millionen Dollar wurde Crystal Dynamics aufgekauft, die unter anderem mit *Soul Reaver* und *Gex 4* demnächst starke Titel im Programm haben.

Damit setzt sich das Wachstum von Eidos ungebremst fort. Vor vier Jahren bestand das Unternehmen noch aus drei Mitarbeitern, heute beschäftigt Eidos über 500 Personen weltweit. Crystal Dynamics wurde 1992 in Menlo Park, Kalifornien, gegründet und hat seitdem einen Ruf als bedeutender, unabhängiger Entwickler erlangt. Die Firmenübernahme wurde übrigens nicht, wie sonst üblich, per Aktientausch vorgenommen, sondern aus bestehenden Barreserven finanziert – Lara Croft macht's möglich.

Hartnäckig kursiert zudem das Gerücht, Eidos sei an einer Übernahme von Psygnosis interessiert (verbunden mit einer 10%igen Beteiligung von Sony an Eidos). Nach den Querelen der vergangenen Monate (XL berichtete) wurden zuletzt 40 Mitarbeiter der US-Niederlassung von Psygnosis entlassen. Die Vertriebsrechte für *WipEout 64* wurden Midway (in Deutschland GT

EIDOS
INTERACTIVE



Raziel, der Antiheld aus *Soul Reaver*

Interactive) übertragen, da der im September gestartete Eigenvertrieb noch nicht auf N64-Produkte eingestellt ist. Dennoch soll offiziellen Infos zufolge an der Zukunft von Psygnosis als 100%iger Sony-Tochter nicht gerüttelt werden. ■

preissenkungen

Während der CeBIT Home gab Sony bekanntlich die Preissenkung für die PlayStation auf 249 DM bekannt. Außerdem wurden die Preise für das normale Pad sowie die Memory-Card um 10 DM auf 29,95 DM gesenkt. Einen Tag später reagierte Nintendo und zog nach. Als Grund wurden der gefallene Yen-Kurs und die deutlich gesunkenen Kosten in der Chip-Herstellung genannt. „Diese Preisvorteile wollen wir an die Videospiel-Fans weitergeben“, freut sich NoE-Präsident Shigeru Ota per Presseerklärung. neXT Level wird jedoch den Verdacht nicht los, daß der Grund eher bei der Preissenkung des Konkurrenten liegt.

Profitieren soll von der Maßnahme laut Aussagen des deutschen Handels zur Zeit nur die PlayStation. Die Averkaufrate soll teilweise bei 10:1 zugunsten Sonys liegen. Ungeachtet der hohen Hardware-Verkäufe sorgt der Software-Abatz für immer mehr Unzufriedenheit. Selbst *Gran Turismo* hat in Deutschland nur mühsam die 100.000er Grenze überschritten – ein desolates Ergebnis angesichts massiver TV-Werbepräsenz und von fast 2 Millionen Konsolen. Nachdem sich bisher nur die Third Parties über ungehinderte Raubkopiermöglichkeiten beschwert haben, hat nun also auch Sony die Dringlichkeit einer Lösung quasi am eigenen Leib erfahren.

Chris Deering, Präsident von Sony Computer Entertainment Europe, geht jedenfalls optimistisch ins Jahr 1999. Er erwartet, daß in Europa zwischen August und Dezember dieses Jahres mehr PlayStations verkauft werden als im gesamten Jahr 1997. Deshalb sieht er momentan keinen Grund, PlayStation 2 zum Thema zu machen. Die PSX beginnt ihr fünftes Lebensjahr, und die Erfahrungswerte, nach denen der Lebenszyklus einer Konsole fünf Jahre beträgt, würden in diesem Fall nicht greifen. Die PlayStation sei ein Phänomen und gehöre wie ein VHS-Videorekorder in jeden Haushalt. Laut Deering könnte so ein Zyklus auch zehn Jahre andauern. Letztere Einschätzung erscheint doch ein wenig zu optimistisch. Hoffen wir mal, daß der Vergleich nicht in dem Detail trifft, daß VHS-Videorekorder eine Monopolstellung erreicht haben, und die (qualitativ besseren) Systeme Beta und Video 2000 vom Markt verschwanden. ■



Chris Deering (SCE Europe)

• Auch Capcom sagt ja zu Europa und kündigte die Gründung einer Niederlassung mit Sitz in London an. Capcom Eurosoft untersteht vorerst noch dem US-Präsidenten Bill Gardner und soll bis zum Jahresende auf zwölf Mitarbeiter ausgebaut werden.

• Capcoms Horror-Shocker *Resident Evil* wird es in den USA auch in Buchform geben. Zur Zeit sind zwei Romane angekündigt: In *Resident Evil: The Umbrella Conspiracy* müssen Mitglieder des S.T.A.R.S.-Teams die mysteriösen Vorgänge in einem Herrenhaus nahe Raccoon City aufklären. Der zweite Roman löst sich von der Story des Spiels. *Resident Evil: Caliban Cove* handelt von einer Akte-X-mäßigen Verschwörung innerhalb der S.T.A.R.S.-Organisation.



• Electronic Arts, der größte Software-Hersteller der Welt, konnte anlässlich der CeBIT Home einen weiteren spektakulären Deal verkünden. Vorerst bis zum Jahr 2003 hält der Sportspezialist die Exklusivlizenz der Fußball-Bundesliga. Die zukünftigen EA-Spiele werden nicht wie sonstige EA Sports-Titel in Kanada, sondern in England unter deutscher Projektleitung entstehen. Exklusiv-Lizenzen für die ersten



Ligen Englands und Spaniens runden den Deal ab.

Das Nachsehen hat Software 2000, die zuletzt über eine PlayStation-Umsetzung ihres erfolgreichen PC-Bundesliga *Managers* nachgedacht hatten.

• Sony Deutschland gab bekannt, das 3D-Kaleidoskop-Programm *Baby Universe* (vgl. XL 10/98) nicht wie geplant zu veröffentlichen.

Libero Grande

System: PSX Hersteller: Sony Entwickler: Namco Erhältlich: ab 11.12.



Eigentlich sollte man meinen, es gäbe schon genug Fußball-Simulationen, doch Namco fand die weit offen klaffende Marktlücke in diesem Segment des interaktiven Sportspielmarktes: den Libero-Simulator.

Im Gegensatz zu herkömmlichen Soccer-Games steuert der Spieler

bei *Libero Grande* nicht verschiedene Spieler einer Mannschaft, sondern wählt vor dem Spiel einen einzelnen Ballkünstler aus. Mit diesem rennt er dann über das Feld und dem Ball hinterher. Im Prinzip ist das eine richtige gute Idee, kann man doch so endlich einmal zeigen, was fußballtechnisch und -taktisch

in einem steckt. Leider krankt das Gameplay aber noch an einer verwirrenden, sich ständig drehenden Kamera, die es fast unmöglich macht, dem Spielverlauf zu folgen. Allerdings ist davon auszugehen, daß die Namco-Programmierer diesen Mangel ebenfalls bemerken und hoffentlich noch beheben, denn *Libero Grande* bietet fünf Modi inklusive eines hilfreichen Trainings, 32 Nationalmannschaften und gleichzeitige Spielmöglichkeiten für bis zu acht menschliche Akteure. ■



Auch zu zweit kann die Engine alle Grafikdetails darstellen



Im Trainings-Modus erlernt man die Grundlagen des Fußballspiels

X-Games Pro Boarder

System: PSX Hersteller: Sony Entwickler: Radical Erhältlich: 1. 0. '99

Bleiben wir beim Sport. Obwohl es schon eine Reihe guter Snowboard-Spiele auf der PlayStation gibt, läßt der ganz große Hit à la *1080° Snowboarding* (N64) noch auf sich warten. Radical Entertainment geht den Weg über acht bekannte Boarder (Daniel Frank, Peter Line, Tina Basich, Todd Richards, Morgan Lafonte, Jamie Lynn, Shannon Dunn und Terje Haakonsen) sowie unzählige Sponsoren. Wie üblich stehen alle bekannten Wettbewerbe wie Abfahrt, Halfpipe, Sprung, Sloop Slide etc. zur Verfügung. Auch die Präsentation ist vom Feinsten. Video-Footage der Sportler und Dolby Surround sollen den Spieler beeindrucken.

Leider läßt aber die Produktqualität zu wünschen übrig, wenn man das Gameplay betrachtet. So kann die Steuerung noch nicht überzeugen,



und auch das Auslösen der Tricks hinterläßt wenig Befriedigung. Immerhin ist die Game-Engine recht flüssig und zur musikalischen Untermauerung erklingen wohlfeile Punk-Sounds. ■



In der Halfpipe macht Pro Boarder einen guten optischen Eindruck

Rogue Trip

System: PSX Hersteller: GT Interactive Entwickler: Singlettrack Erhältlich: ab November

Eines der ersten PSX-Spiele war *Twisted Metal*, in dem sich die Spieler mit Autos jagten und abschossen. Die Entwickler melden sich nun mit *Rogue Trip* zurück, in dem sich die Spieler mit Autos jagen und abschießen. Nebenbei muß man Geld und Waffen einsammeln und natürlich dem Gegner ausweichen. Technisch merkt man deutlich den Fortschritt der letzten Jahre, spielerisch hat sich seit *Twisted Metal* nicht viel getan. Wer's mag ... Immerhin können bis zu vier Joypad-Raser zu wirklich abgefahrener Musik in

einen der elf Wagen steigen und den Gegner und die Umwelt zerstören. ■



Dank Splitscreen dürfen sich auch zwei Spieler bekriegen

Music

System: PSX Hersteller: Codemasters
 Entwickler: Jester Interactive Erhältlich: tba

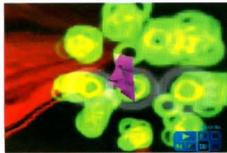


Genial: Bis zu 16 Spuren können mit Hunderten vorgefertigter Sounds und Loops belegt werden

Da Sony den deutschen Markt glücklicherweise mit *Baby Universe* (Test in XL 10/98) verschont, ist nun der Weg frei für Jesters Musikprogramm auf der PlayStation. Dieses kann allerdings mehr, als nur buntes Flackern zu eingelegten CDs zu erzeugen. Wie schon vergleichbare Programme für den PC ermöglicht *Music* das Abmischen kompletter 16-Spur-Tracks in

allen möglichen Stilrichtungen – unter anderem Funk, Reggae, House, Happy Hardcore, Garage und Techno. Durch den einstellbaren Komplexitätsgrad sollen sowohl Anfänger als auch Profis auf ihre Kosten kommen. Da sogar eigene Club-Videos produziert

werden können, steht zünftigen Dance-Partys von der MemoryCard nichts mehr im Wege. ■



The Unholy War

System: PSX Hersteller: Eidos
 Entwickler: Crystal Dyn. Erhältlich: ab November

Der unheilige Krieg tobt auf einem fernen Planeten zwischen zwei Spielern. Je nach Gusto entweder in der Aktionsvariante oder als Pseudo-Strategiespiel. Im Endeffekt läuft alles auf ein Gruppen-Prügelspiel hinaus. Jede der beiden Parteien – wahlweise natürlich auch vom Computer in drei Schwierigkeitsgraden übernommen – wählt ein Team mit je sieben Charakteren, die sich danach in 14 großen Arenen bekämpfen. Ist einer vernichtet, tritt der nächste auf den Plan. Im Strategiemodus müssen die Figuren noch auf

Sechseckfeldern gezogen werden, bis es zu einem Kampf kommt – ähnlich wie bei EAs Klassiker *Archon*. Die erhoffte Komplexität kann *The Unholy War* leider nicht bieten. Dafür bekämpfen sich die gut ausgearbeiteten Cyborgs und Aliens mit farbenfrohen Effekten und interessanten Waffen. Für andauernde Kurzweil muß die Palette der Moves aber noch deutlich erweitert werden. ■



Wird eine Figur neben den Gegner gezogen, kann gekämpft werden

Boot-Chip

(für jap und us)

★ 6,99 DM ★

Memorycard 1MB 16,99 DM

Memorycard 2MB 24,99 DM

Memorycard 8MB 29,99 DM

Memorycard 24MB 49,99 DM

RGB Kabel 9,99 DM

RGB Kabel & Audio 17,99 DM

Link Kabel 9,99 DM

Padverlängerung 9,99 DM

Pad (bunt) 16,99 DM

Infrarot Pad 59,99 DM

Dual Shock Pad (Sony) 55,90 DM

Twin Shock Pad (analog) 35,99 DM

(extra starke Vibration)

LightGun 35,99 DM

LightGun + Pointer 69,99 DM

Lenkrad (Top Drive) 139,99 DM

PSX-Maus 29,99 DM

PalBooster 49,99 DM

Playstation 249,99 DM

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau 35,99 DM

Lasereinheiten 79,99 DM

(für alle Modelle)

05331-99590

BauCon Tec

Triftweg 12

38321 Denkte

<http://www.baucontec.de>

FAX 05331-995928

Händleranfragen erwünscht!

**TOCA 2
Touring Cars**

System: PSX Hersteller: Codemasters Entwickler: Codemasters Erhältlich: tba



TOCA setzte letztes Jahr Maßstäbe für eine gelungene Auto-Simulation, die bislang nur von *Gran Turismo* erreicht wurden. Nun meldet sich Codemasters mit der Fortsetzung des Rennklassikers zurück. Der Freund schneller Wagen kann sich praktisch auf Ver-

besserungen in allen Belangen freuen. Die Steuerung ist nun etwas eingängiger und nicht mehr so nachtragend. Die Engine ist noch schneller und ruckelfrei. Es gibt sieben neue Wagen, darunter sogar die Formel-Ford-Klasse. Und natürlich wird der Rennzirkus auch

um zusätzliche Kurse erweitert. Besonders gelungen sind die coolen Acid-Jazz-Vibes in den Menüs und die geniale Rumble-Unterstützung. Wenn der Wagen über Curbes rauscht, vibriert das Pad wie ein Lenkrad. Und im Formel Ford ist bei Höchstgeschwindigkeit ständig ein ganz leichtes Rütteln zu spüren – etwa wie in einem Go-Kart. Leider sind momentan erst zwei Wagen und eine Strecke spielbar, aber schon bald ist *TOCA 2 Touring Cars* fertig – das Warten lohnt sich! ■



Die Formel-Ford-Wagen sind nicht einfach auf der Strecke zu halten



Monkey Hero

System: PSX Hersteller: Take 2 Entwickler: Blam! Erhältlich: ab November

Vor nicht allzu langer Zeit erschien mit *Alundra* ein zwar dreister, aber nichtsdestotrotz guter *Zelda*-Klon für die PlayStation. Der Entwickler Blam! hat sich ebenfalls, was das Gameplay angeht, an Nintendos Genreklassiker orientiert, verwenden aber für die Darstellung die zeitgemäße Polygongrafik. Wie üblich versucht das Böse die Welt zu übernehmen, und nur der Held kann sie retten. Dazu müssen viele Items gefunden,

Freunde befreit und Widerlinge geschlagen werden. Ob *Monkey Hero* sich von der Standardkost abheben kann, wird sich demnächst zeigen. ■



Sulkoden II

System: PSX Hersteller: Konami Entwickler: KCET Erhältlich: 1. Quartal '99

Es ist schon sonderbar, was sich manche Entwicklungsabteilungen bei Konami so denken. Während die Konkurrenz mit gerenderten Hintergründen und frei drehbaren Polygonwelten aufwartet, speist KCET die Spieler mit Super-Nintendo-Grafik und Standard-Gameplay ab. Ob wenigstens die Story, auf die es bei einem RPG am meisten ankommt, spannend und abwechslungsreich geraten ist, läßt sich noch nicht sagen, da es sich bei *Sulkoden II* lediglich um eine Demoversion handelt, die *Metal Gear Solid* beiliegt. ■



Immerhin sind die Zaubersprüche gut in Szene gesetzt worden

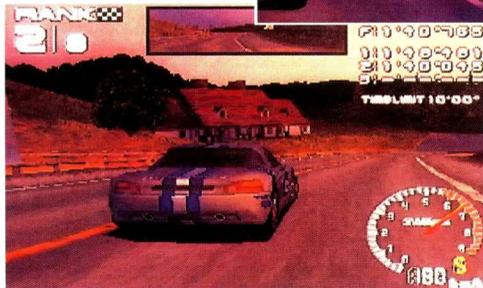


Ridge Racer 4

System: PSX Hersteller: Namco
 Entwickler: Namco Erhältlich: ab Dezember (jp)

Der erste Teil der Rennorgie hat sicherlich nicht nur die Redaktionsmitglieder der XL an ihre PlayStations gefesselt. Namco will mit dem vierten Teil von *Ridge Racer* verlorene Fans zurückgewinnen und auch dem Marktführer *Gran Turismo* einige Fahrer abjagen. Mit zirka 60 Wagen in fünf verschiedenen Lackierungen, acht Strecken und deutlich verbesserter

Grafik sollte es ihnen auch gelingen. Ob die Steuerung ebenfalls Spitzenklasse ist, wird sich allerdings erst zeigen, wenn eine spielbare Version vorliegt. ■



R-Type Δ

System: PSX Hersteller: Irem
 Entwickler: Irem Erhältlich: ab November (jp)



Ein weiterer Klassiker soll demnächst in einer neuen Version erscheinen. *R-Type Δ* (Delta) schickt den Spieler wieder in den Kampf gegen das auferstandene böse Bydo-Imperium. Drei verschiedene Fighter mit individueller Bewaffnung und der aufladbaren Δ-Waffe müssen durch sieben Level gelenkt werden. Neben modernen grafischen Effekten wird Ballerei auf hohem Niveau geboten - großartige Neuerungen sind aller-

dings nicht zu erwarten. Freunde der Action-Saga können sich dennoch schon einmal freuen, soviel steht fest. ■



液晶付き小型PDAを連結可能

スインメモリ128Mbyte/CD128M

33.6Kモデム標準搭載

16M300万ポリゴン搭載

予価2~3万円(詳細)

同時発売タイトル

発売予定



Dreamcast™

Aktuelle NEWS
 anfragen!



Deutschlands Dreamcast-Versand

NAOMI™
 Releases

House Of Dead 2
 Dead Or Alive 2



<http://www.japanspirits.com>

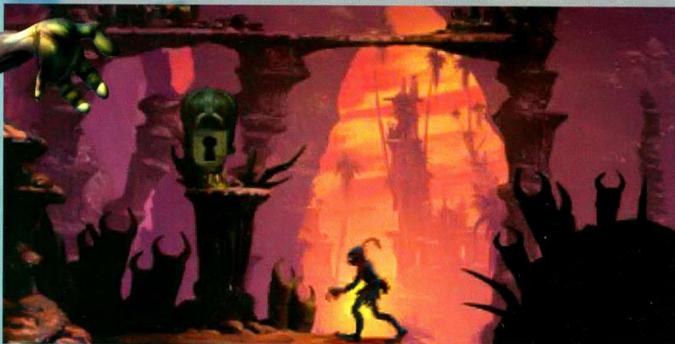
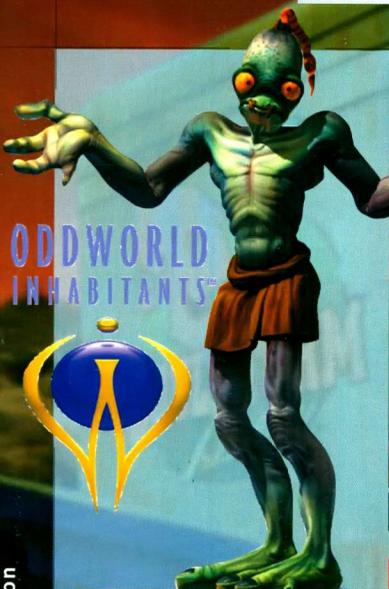
07802-91080 / 07227-98412

Fax: 07227-990076

Hersteller: GT Interactive Entwickler: Oddworld Inhabitants
 Spieler: 1-2 (abwechselnd) Level: ca. 700 Screens
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: ab Ende November

Oddworld: Abe's Exoddus

ODD
 WORLD
 INHABITANTS™



Solch stimmungsvolle Hintergrundgrafiken kommen im ganzen Spiel zum Einsatz. Mit den phantastischen Animationen von Abe, seinen Freunden und Widersachern entsteht praktisch ein spielbarer Film



Eine von Abes neuen Fähigkeiten: die kurzfristige und schützende Unsichtbarkeit



Wie bei Abe's Oddysee verhindern Sonden an manchen Orten das 'Canten'



Mit dem Minenräumfahrzeug kann Abe die Wege für seine Kameraden freiräumen

AVON W. FELDMANN
 be ist zurück! Nachdem der mutige Mudokon in *Abe's Oddysee* seine gefangenen Stammesgenossen vor den Schlachtbänken der Glukkons rettete, sind nun die geplagten Kreaturen in den Bergwerken und den Folterkellern einer Brauerei an der Reihe – denn für gutes Soulstorm Brew braucht man die Knochen und Tränen der Mudokons.

Ursprünglich war *Abe's Exoddus* gar nicht im Plan von *Oddworld Inhabitants* vorgesehen, doch

nach dem großen Erfolg des ersten Teils beknete der weltweite Vertrieb von *Abe's Oddysee*, GT-Interactive, die Entwickler, bis sie klein bei gaben – zum Glück! Denn sie legten allergrößten Wert auf höchste Qualität. Deswegen ist *Abe's Exoddus* auch kein einfacher Aufguß des ersten Teils, sondern ein in vielerlei Hinsicht weiterentwickeltes Spiel, das sowohl Eingeweihte als auch Neulinge begeistern wird.

Schon im Vorgänger bewegte sich der magisch begabte Mudokon Abe durch Einzelbilder, die wie bei *Another World*, *Flashback* oder *Heart of Darkness* umgebildet werden. Dem einem oder anderen mag dies unzeitgemäß oder gar veraltet



Zahlreiche Videos in unglaublicher Animationsqualität bereichern das Spielerlebnis. *Abe's Exoddus* muß man einfach gesehen haben





Oh, oh! Vielleicht hätten wir unserem Artgenossen doch nicht sagen dürfen, daß er uns folgen soll. Nun ist er explodiert, denn leider sind Mudokons etwas beschränkt, rein geistig gesehen



Zwischen diesen beiden Bildern liegt die Frage, wie man das faule Pack an die Räder lockt

vorkommen, aber durch diese Art des Bildaufbaus – im Gegensatz zum sonst üblichen Scrolling – sind die Designer in der Lage, sehr viel interessantere Rätsel zu entwickeln.

Die Bewegungsmöglichkeiten des sympathischen Helden lassen kaum einen Wunsch offen. Um größere Entfernungen zurückzulegen, oder auch bei der Flucht vor gewalttätigen Feinden, kann Abe (mit R1) laufen. Soll er dagegen an einem schlafenden Slig vorbeikommen, empfiehlt sich der langsame Schleichschritt (mit R2). Natur-

lich kann Abe auch springen, und zwar aus dem Stand oder dem vollen Lauf, wobei er sich sogar an Vorsprüngen festhält. Außerdem kann er sich ducken und hin- und herrollen. Des weiteren hängt sich der humorvolle Held an Abgründe, bewegt Fahrstuhl-Plattformen, wirft Steine auf acht verschiedene Arten, legt Schalter um oder schlägt Schlösser kaputt. Das Wichtigste ist aber Abes Fähigkeit zu kommunizieren. Mit Hilfe der beiden L-Buttons ist der putzige

Protagonist in der Lage, seinen Artgenossen Befehle zu geben, sie zu trösten oder auch mal eine Backpfeife zu verteilen. Da das Ziel von *Abe's Exodds* in der Befreiung der Kameraden liegt, muß Abe diese zu bestimmten Stellen locken, um sie von dort wegzuteleportieren. Die anderen Mudokons verfügen über ein reichhaltiges Repertoire an Stimmungen, auf die Abe gesondert eingehen muß. Einen depressiven Mudokon muß man erst einmal lieb streicheln, bis er auf Befehle hört, während vom Lachgas bedröhter Kumpel nach ein paar Schlägen wieder zur Besinnung kommen.

Ähnliches gilt auch für Abes Feinde. Zwar hören diese nicht auf den charismatischen Charakter, aber er kann sie mit dem sogenannten Chant geistig 'übernehmen' und dann selbst steuern. Je nach Kreatur lassen sich so andere Feinde aus dem Weg räumen oder ganze Horden von Unholden befehlen. Während im ersten Teil nur



info

Unglaublich, aber wahr! Abe, der Held der Mudokons, wird ein Popstar. Im neuen Video von Music Instructor – die mit dem genialen *Super Sonic* und *Rock your Body* – übernimmt er neben den Breakdancern von The Flying Steps einen Gesangs- und Tanzpart. Wie üblich leiht Lorne Lanning Abe seine Stimme, diesmal rappert er. Da *Oddworld Inhabitants* für die nötigen Animationen sorgen wird, dürfen wir wohl in etwa die Qualität des *Men in Black*-Videos erwarten.

Gameplay: Manchmal schwierig, aber immer fair. Abe läuft, springt, redet und übernimmt, was das Pad hergibt. Die Kontrolle ist perfekt, und die Abwechslung kaum zu überbieten.

Präsentation: Wer von Präsentation spricht, meint *Abe*. Kein Spiel verbindet erstklassige FMVs, hervorragende Musik- und Soundeffekte sowie phantastische Spielszenen besser miteinander.

Memory-Card: Durch die aufwendige Speichertechnik benötigt einer (von beliebig vielen) Spielständen einen ganzen Block.

Internetadresse: www.oddworld.de



Um die Knochen der Vorfahren zu retten, ist Abe kein Weg zu weit. Er und seine Freunde latschen durch die Wüste ... morgens, mittags und abends, bis sie endlich die gotische Soulstorm Brauerei erreichen





die Slig-Wächter dem geistigen Befehl unterworfen werden konnten, ist diesmal kaum eine Kreatur vor Abe sicher. Scrabs, Paramites, Sligs und sogar Glukkons tun alles, wenn man Abe nur machen läßt. Da der rüstige Retter keine eigenen Waffen besitzt, muß er also ab und zu auf diese andere Wesen zugreifen, um seine Forderungen durchzusetzen.

Was sich so kompliziert anhört, stellt im Spiel kein Problem dar, denn die Fähigkeiten Abes werden dem Spieler jeweils zur rechten Zeit erklärt. Sei es durch Hinweisschilder im Level, digitale Spruchbänder oder magische Erklärungssteine. Keine Frage bleibt offen. Außerdem steigt der Schwierigkeitsgrad langsam an. Und die Tastenbelegung, auch für übernommene Wesen, ist jederzeit im Pausenmenü abrufbar.

Leider ist das treue Reittier Elum nicht mehr mit von der Partie – es war nämlich der Redaktionsliebbling, na ja, zumindest von der männlichen Chefredaktion. Außerdem ist der Ablauf in *Exodus* fast identisch mit dem in *Oddyssey*, aber das stört im Grunde kaum. Das größte Manko sind eher die nur wenigen neuen Feinde, doch selbst dies mindert den Spielspaß nicht.

Um die zahlreichen, teilweise sehr schwierigen und fast immer Jump&Run-lastigen Rätsel zu lösen, werden alle Fähigkeiten gebraucht. Ein

ABE UND DAS INTERNET

Besitzer eines Modems müssen sich unbedingt die sehr gut aufgemachte Homepage des liebenswürdigen Helden anschauen. Dort gibt es nicht nur Informationen zu seinem ersten Abenteuer, sondern auch viele Bilder zum Runterladen und sogar die Möglichkeit, eigene Homepages einzurichten und Audio-Grüße zu versenden.



An geeigneter Stelle bekommt der Spieler Tips und Hinweise zur Steuerung



Es ist doch viel besser, wenn man die Drecksarbeit nicht selbst erledigen muß. Dies ist wohl das erste Mal, daß ein Slig einen Glukkon erschießt. Wenn dieses Beispiel Schule macht, sind die Mudokons bald wieder frei



test playstation





Abe ist (fast) immer gut aufgelegt, aber nur, wenn ihm von kompetenten Joypad-Artisten geholfen wird, kann er sein unterdrücktes Volk aus der Knechtschaft der Glukkons befreien

bischen üben muß man also schon. Damit der Frustfaktor nicht zu sehr wächst, haben sich die Entwickler eine programmiertechnisch extrem aufwendige Besonderheit einfallen lassen: Man kann jederzeit den aktuellen Stand speichern. Dabei wird jedes Objekt, jeder Gegner und sogar die Laufrichtung der Mudokons gesichert. Da Speichern auf der Memory-Card aber relativ lange dauert, implementierten Oddworld Inhabitants auch eine Quicksave-Funktion, bei der in das RAM der Konsole gesichert wird. So kann man vor einer schwierigen Stelle quicksave und wird nach einem eventuellen Lebensverlust sofort dorthin zurückversetzt.

Diese Funktion eignet sich auch hervorragend dazu, das teilweise sehr humorvolle Ableben der Artgenossen zu beobachten. So ein zermalmter Mudokon kann einem zwar leid tun, sieht aber meist ultrakomisch aus. Damit der Spieler keine Nachteile erleidet – Brudermord ist wirklich nicht nett –, speichert man vorher kurz und stürzt sich nach dem Genozid selbst in eine tödliche Tiefe.



Links unten: Abe kann sich an dieser Stelle entscheiden, ob er lieber zuerst die Sligs in ihren Barracken aufmischt oder sein Glück in den Knochenbergwerken versucht – besuchen muß er beide Orte

Überhaupt hat (makabrer) Humor einen sehr hohen Stellenwert in diesem Spiel. Ob nun die armen Mudokons von Sligs verprügelt werden oder zynische Sprüche über die Anzeigetafeln flimmern, es gibt immer etwas zu lachen.

Wie man sieht, bietet *Abe's Exoddus* noch mehr Spieliefe als *Abe's Oddysee*. Mit ca. 700 Einzelbildern und zahlreichen Videos ist der Umfang des Spiels sogar doppelt so groß, weswegen es auch auf zwei CDs ausgeliefert wird. Doch nicht nur das Gameplay, auch die Präsentation, also Grafik und Sound, wurde überarbeitet. Jedes einzelne der vorgereinigten Bilder ist stimmungsgeladen und paßt perfekt in die phantastische Welt

von Oddworld. Das Beste sind jedoch die flüssigen Übergänge zwischen den Videos und den Spielszenen. Die 3D-Kamerafahrten vermitteln dem Spieler den Eindruck, er sei selbst auf Oddworld. Eine so starke Identifikation mit dem Hauptdarsteller gab es selten in der Videospieldgeschichte! Allerdings müssen deutsche Spieler mit den vollen PAL-Balken leben, da die einzelnen Screens wie gesagt schon vorberechnet sind und ein Anpassen eine komplette Neuberechnung aller Bilder erfordern würde.

Wer zu Hause über eine Dolby-Surround-Anlage verfügt, wird seine helle Freude haben. Die Effekte klingen so voll und satt, als ob Abe nebenan auf dem Sofa sitzt. Übrigens werden alle Stimmen im Spiel von Lorne Lanning gesprochen. Für die deutsche Fassung wurden professionelle Sprecher verpflichtet, die das Original-Flair sehr gut übertragen konnten. Wenn dazu noch die my-

CHANTEN

Im Laufe des Spiels kann Abe vier verschiedene Gegnertypen übernehmen. Dazu benutzt er den sogenannten Chant. Damit dieser funktioniert, darf keine rote Sonde im Bild sein, da sie Chant-Versuche mit schmerzhaften Blitzen bestrahlt. Außerdem laufen insbesondere Sligs gerne vor der geistigen Übernahme weg. Hat alles geklappt, stehen folgende Befehle für die einzelnen Wesen (inkl. Abe) zur Verfügung:



stisch stimmungsvolle Musik erklingt, fühlt man sich vollkommen in eine andere Welt versetzt.

Alle, die schon an *Abe's Oddysee* ihre Freude hatten, können besorgt zugreifen, denn *Exoddus* bietet alle Vorteile des Prequels und noch mehr – wer sich beim Spielen nicht kranklacht, ist entweder ein Glukkon oder tot oder beides. Auch bislang unbedarfte Spieler sollten einen Blick riskieren, denn *Abe's Exoddus* ist das bislang mit Abstand beste Non-Scrolling-Game – mit Zwerchfell-Stimulations-Garantie. ■

XL-Wertung

95%



OOPS!

ODDWORLD
INHABITANTS™



In der XL 10/98 haben wir bereits den Firmen-Background von Oddworld Inhabitants, die Entwickler von *Abe's Exoddus*, kurz erläutert. In bester Hollywood-Tradition kommen für Sherry McKenna und Lorne Lanning keine halben Sachen in Frage. „Think Big!“ lautet das Motto der Amerikaner, und Oddworld überraschte die Öffentlichkeit mit dem Plan, eine Quintologie zu schaffen, eine auf fünf Teile und zwölf Jahre (!) angelegte Serie.

ODDWORLD INHABITANTS



Videospiele und Kinofilme: zwei Medien, die in unserem Lande keinem Vergleich standhalten, da die Erkenntnis, daß Videospiele nicht ausschließlich als Kinderspielzeug zu betrachten sind, noch auf sich warten läßt. In den USA wird dieser Vergleich in jüngster Zeit jedoch heiß diskutiert. Nintendos Howard Lincoln sieht die Bedeutung der Spiele schon in absehbarer Zeit an den Zelluloidvorbildern vorbeiziehen – zumindest was den Umsatz angeht. Andererseits werden Spiele oft nur als Sprungbrett gesehen, um eine vermeintlich höhere Stufe der Unterhaltungsbranche, das Filmbusiness, zu erreichen. *Wing Commander*-Erfinder Chris Roberts, der seiner Erfolgsserie den Rücken gekehrt hat, um Regie in seinem eigenen Film zu führen, ist nur ein Beispiel.

Das auch der Weg zurück ein Schritt voran sein kann, beweist *Oddworld Inhabitants*. In einem faszinierenden Gespräch bedeuten Sherry McKenna und Lorne Lanning, daß hinter der Entwicklung eines Videospieles mehr stehen kann als die Motivation, mehr Polygone auf den Bildschirm zu zaubern als andere, eine höhere Framerate zu erreichen oder noch brutālere Wege zu finden, um Gegner vom Bildschirm zu fegen. Hinter den *Oddworld*-Spielen steht eine Philosophie und die Erkenntnis, daß Spiele das machtvollste Medium der Welt sind.



Sherry McKenna: „Wie ihr ja sicherlich wißt, kommen wir ursprünglich aus dem ‚schrecklichen‘ Hollywood und haben Computergrafiken für Filme, Commercials und Theme-Park-Rides produziert. Angefangen habe ich natürlich mit traditionellen Effekten mit Modellen und Miniaturen, bevor Computereffekte das Business revolutionierten. Wie sich jeder vorstellen kann, ist es viel bequemer, die Explosion eines Flugzeuges im Computer zu erzeugen. Früher baute man ein Modell und jagte es in

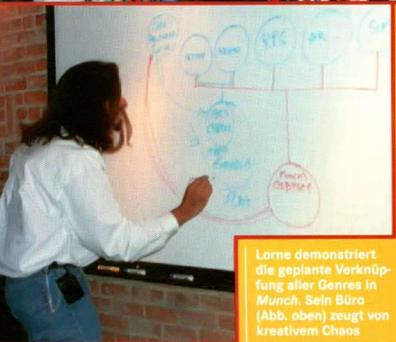
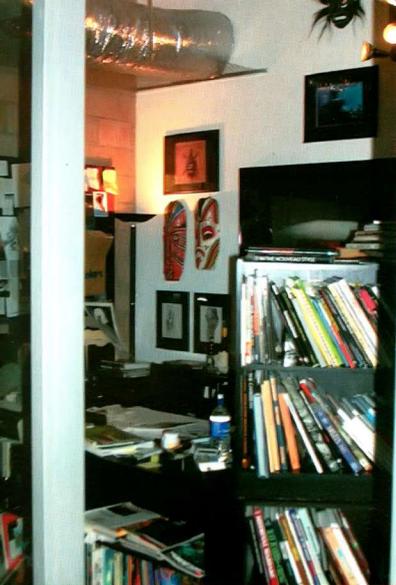
„VIDEOSPIELE WERDEN DIE KUNSTFORM DES 21STEN JAHRHUNDERTS SEIN!“

Lorne Lanning

die Luft. Wenn der Regisseur nicht zufrieden war, baute man es wieder, und wieder, und wieder. Mit dem Fortschritt der Computertechnik verloren die Naturgesetze für uns ihre Gültigkeit. Wir machten alles, was wir uns vorstellen konnten, jegliche Objekte fliegen lassen, ohne uns um die Gesetze der Gravitation zu kümmern oder die Drähte, an denen üblicherweise die Modelle hängen.

Lorne und ich arbeiteten zum ersten Mal an einem Projekt für Universal zusammen. Ich hatte den Auftrag, zwei Entertainment-Rides für den Universal-Park in Florida zu produzieren. Einer war der Hanna-Barbera-Ride, der andere war *Back to the Future*. Da ich beide zur glei-





Lorne demonstriert die geplante Verknüpfung aller Genres in Munch. Sein Büro (Abb. oben) zeugt von kreativem Chaos

chen Zeit machen wollte, stellte ich Douglas Trumbull ein, einen alten Freund von mir. Im Prinzip erfand er Motion Control. [Anm. d. Red.: Trumbull generierte den legendären „Tunnelflug“ am Ende von Stanley Kubrick's 2001 und war u. a. für die Effekte von Unheimliche Begegnung der Dritten Art und Blade Runner verantwortlich.] Lorne war der Animation Director.

Von da ging ich zu Rhythm & Hues [u. a. Babe, Bill & Ted]. Dort begannen Lorne als Creative Director und ich an einem weiteren Ride für Universal zu arbeiten. Wir sollten eine Unterwasser-Attraktion namens Seafari für einen Vergnügungspark in Japan designen. Zu der Zeit arbeitete Industrial Lights and Magic an Jurassic Park. Hollywood ist sehr klein, völlig inzeitsüchtig, und jeder wusste, daß die Kreaturen phantastisch aussehen würden. Wir hatten Freunde bei ILM und die Gelegenheit, zu sehen an was sie arbeiten: Es war unglaublich. Meine Augen verfärbten sich von blau in grün vor Neid. Wir wußten, man konnte keine besseren Kreaturen am Computer entwerfen als diese Dinosaurier. Doch es gab etwas, das bis



Doch es gab etwas, das bis



Seit dem 27. Februar 1997 trägt ein Stern den Namen Oddworld

dahin noch niemand versucht hatte, nämlich Hintergründe, Landschaften zu entwerfen, die absolut realistisch aussehen. Das war unsere Stärke.

Dann gab es Probleme mit Universal. Seafari sollte sehr düster werden. Doch als der zuständige Mensch Universal verließ, kam der neue Mann zu uns und sagte: Das ist wirklich cool, was ihr da habt, aber ich hätte gerne etwas wie The Little Mermaid [Disneys Arielle - Die kleine Meerjungfrau]. Er wollte das totale Gegenteil von dem, woran wir seit Monaten gearbeitet hatten.

Das war der Zeitpunkt, an dem Lorne zu mir sagte: „Sherry, Du erinnerst Dich an diese Videospiele, von denen ich immer spreche?“ Ich erwiderte: „Lorne, ich will keine Videospiele machen. Ich spiele keine Videospiele, ich habe kein Interesse an Videospiele. Da gibt es keine High-End-Computergrafik. Was uns heute geboten wird, habe ich schon vor über einem Jahrzehnt gemacht. Ich bin nicht interessiert!“ Schließlich ließ ich mich über-

„WARUM SOLLTE ICH ALLES ABSCHIESSEN, UM MEHR PUNKTE ZU KRIEGEN? WO IST DER SINN?“

Sherry McKenna

reden, einen Controller in die Hand zu nehmen. [Lorne: „Es hat zwei Jahre gedauert!“] Ich hatte keine Ahnung, was ich tun sollte. Was macht diese Energieanzeige? Warum soll ich alles abschießen, um mehr Punkte zu kriegen? Wo ist der Sinn? Doch Lorne meinte: Das Spiel, das wir kriegen würden, wäre anders als die Spiele, die es bisher gab. Und wenn wir Seafari in unserem Sinne beenden, haben wir etwas zum Vorzeigen. Wir können demonstrieren, welchen



Im Original stammen alle Stimmen in Spiel von Lorne



Sherry McKenna (mitte) konnte sich nur zögerlich mit Videospiele anfreunden

Weg Videospiele in Zukunft einschlagen sollten – um einen Finanzier für unsere eigene Software-Company zu finden. Dann erzählte er mir diese phantastische Geschichte. Mit seltsamen Charakteren, merkwürdigen Dingen, die ihnen widerfahren, und alles war irgendwie verdreht, ziemlich bizarr. Außerdem lag dem Ganzen eine Art Philosophie zugrunde. Er hatte die komplette Story für die Quintologie bereits im Kopf. Es erinnerte mich an das erstmal, als ich Star Wars sah. Oberflächlich gab es grandiose Effekte, aber man merkte, daß George Lucas mehr erzählen wollte – irgendwas über die Macht. Etwas Ähnliches wollte Lorne auch in unseren Spielen verwirklichen. Sie sollten eine Story erzählen, eine Story mit Charakteren, Charaktere um die man sich sorgt, Charaktere mit Persönlichkeit. Um das zu erreichen, muß der Charakter lebendig sein, man muß es glauben können. Wenn man ins Kino geht, sitzt man in einem dunklen Raum und starrt auf eine zweidimensionale Leinwand. Doch es gibt dort Erlebnisse, die man nie wieder vergißt. Keine Filme wie Die Hard 3 oder Leathal Weapon 4, sondern wie Spielbergs Saving Private Ryan. Darüber diskutiert man noch Tage später. Solche Filme haben Macht. Wir wollen die Private Ryans der Videospiele machen, Spiele mit Charakteren, eine Story erzählen und phantastische Computergrafik bieten. Das überzeugte mich schließlich, Hollywood zu verlassen: Lornes Vision!



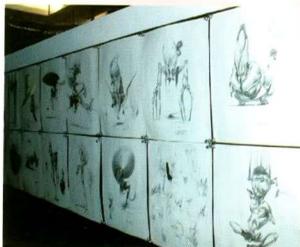
Lorne Lanning: „Ich war schon immer ein Videospieler – ich liebe Spiele! Mein Vater hat bei Colecovision gearbeitet, wenn ihr das noch kennt. Es hat mich seit jeher fasziniert, Phantasien zu kreieren. Ich habe als Zeichner begonnen, doch Bilder haben kein Leben. Es ist, als hätte man ein Polaroid von einer Fantasy-Welt gemacht. Als ich Mitte der 80er Jahre mit Computeranimation begann, dachte ich: Wow, das ist die Zukunft! Das ist der Weg, wie man Phantasiewelten zum Leben erwecken kann. Man hat Figuren, die wirklich in einer dreidimensionalen Welt existieren, sich bewegen, Schatten werfen. Nach ein paar Jahren war der Effekt jedoch fast wieder wie bei

stet. Das war wie eine Offenbarung für mich. Als Künstler kannst du nicht neue Dimensionen entdecken und weitermachen, als wäre nichts geschienen. Anfangs denkt man nicht darüber nach, was es kostet – man muß sich weiterentwickeln. Als Kind malte ich mit Buntstift und Papier für wenige Cents. Ich hatte nicht sonderlich viel Geld, aber ich wollte unbedingt dieses Airbrush-Equipment für mehrere Hundert Dollar haben. Später faszinierte mich Computeranimation: 100.000 Dollar Motion Control System, 100.000 Dollar Software – man braucht möglichst sieben Stück davon (lacht). Es ist immer dieselbe Energie, die einen antreibt. Man lebt mit den Gedanken in der Zukunft, während man seinen Körper durch die Gegenwart hinterher schleppt.

Für mich waren und sind Videospiele die Zukunft, eine neue Art von Kunst. Ich hege nicht den geringsten Zweifel, daß sie die vorherrschende Kunstform des 21sten Jahrhunderts sein werden. Die Kreativen müssen nur erkennen, was Videospiele bewirken können, was für eine Macht sie haben.

Mit großartigen Spielen, wie Netzwerkspielen oder *Starcraft* beispielsweise, verbringt man 100 Stunden und mehr. 100 Stunden in einer künstlich erschaffenen Welt! Wie lange habt ihr an eurem Lieblingsbuch gelesen? Wieviel Zeit verbringt man mit einem Kinofilm? Okay, Leute die *Star Wars* 50mal sehen, kommen auch auf 100 Stunden. Aber die gelten als gestört. Get a life! Niemals zuvor in der Geschichte der

Menschheit konnte eine einzige Erfahrung für 100 Stunden die totale Aufmerksamkeit einer Person auf sich ziehen. Und das zu einer Zeit, in der Konzentrationschwäche ein großes Thema ist. Die Titelseite der *New York Times* enthält mehr Informationen, als ein englischer Adliger im 17ten Jahrhundert in seinem ganzen Leben angesammelt hat. Im TV werden wir mit Eindrücken bombardiert, aber in der Schule können sich Kinder nicht auf ein Thema konzentrieren, ihre Gedanken nicht fokussieren. In den USA bekommen Kinder von den Schulen



Auch unser Freund Abe wird in Munch's Odyssey wieder mit von der Partie sein

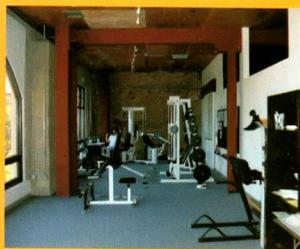
Medikamente verordnet, um das zu ändern. Doch genau diese Kinder verbringen 100 Stunden mit einem Videospiel. Ich denke, sie können sich sehr wohl konzentrieren – es muß nur interessant genug sein.

Aber dieses Potential wurde noch nicht erkannt. Die Industrie sollte sich die Frage stellen: Produzieren wir nur digitales Junk Food, oder sollte man auch ein wenig Nährwert bieten? Und wenn ja, wie soll man

„WIR WOLLEN NICHT, DASS DIE SPIELER FÜR UNSERE FEHLER BEZAHLEN MÜSSEN“

Lorne Lanning

das umsetzen? Schaut euch zum Beispiel Disney an: Das Heile-Welt-Image gibt den Leuten nichts mehr, die Zeiten haben sich geändert. Natürlich sind die Filme immer noch bestens geeignet, um sie mit seinen Kindern anzusehen. Am Ende gewinnt immer der



Der Fitneßraum gehört bei amerikanischen Software-Entwicklern offenbar zum guten Ton

Gute – ist doch schön, die Kids das glauben zu lassen. Die wirklichen Themen, die uns bewegen, werden von diesen Filmen jedoch nicht berührt.

Seit Jahren sammle ich all diese kleinen Geschichten und Anekdoten, Stories über die Ironie unseres Lebens, die mich inspirieren. Schaut euch Abe an: Er ist ein Durchschnittstyp. Er denkt, er hat einen guten Job und macht sich keine Gedanken über die großen Dinge des Lebens. Plötzlich wird er aus seinem Alltagstrott gerissen. Der Typ, der für den roten



Diverse Tierdokumentationen (und Akte-X-Folgen) halfen beim Design der skurrilen Charaktere Oddworlds



den Bildern: Vier Minuten Computeranimation bleiben für alle Zeiten vier Minuten – unveränderlich, linear, nicht interaktiv. Es war zwar kein Foto, aber auch nur ein Videodokument.

Ich hatte damals das Glück, bei der Aerospace High-Tech-Simulatoren von Paradigm zu sehen – 14 Millionen Dollar teure Trainingsgeräte für Jetpiloten. Zu der Zeit gab es in den Arcades Atraris *Battle Zone*. Ich dachte mir: Vor ein paar Jahren hätte die Technik für diese Automaten auch 14 Millionen geko-



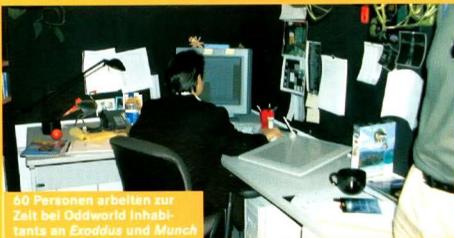
Ein Entwurf für zukünftige Spiele: An dem armen Ichty werden Versuche mit Allergenen durchgeführt, die einen permanenten Juckreiz auslösen. Damit er sich nicht kratzen kann, wurden ihm die Extremitäten entfernt. Man fragt sich, welche Lebenserfahrung Herr Lanning dazu inspiriert hat



Knopf in der Basis für Atomraketen zuständig ist, denkt vermutlich auch, er hätte einen guten Job hat ... Oder schaut euch das Meeting der Glukkons im Vorspann von *Odyssee* an. „Wie vergrößern wir unseren Marktanteil?“ Ich habe selbst an solchen Meetings teilgenommen, diese Szenen spiegeln das wirkliche Leben wider. Doch wie bringt man die Leute dazu, das Gute zu tun, obwohl das Böse möglich ist. Man kann sie natürlich dazu zwingen, so wie Nintendo das in ihren Spielen tut. Aber für mich ist virtuelle Realität die Möglichkeit, alles zu tun, was theoretisch machbar ist. Man hat eine Waffe, also will man sie auch benutzen. Das klassische Prinzip bei Videospiele ist, Gewalt zu belohnen. Wir sagen: Wir werden Euch nicht davon abhalten, wenn es das ist, was ihr tun wollt – schließlich ist es nur ein Spiel. Aber es gibt keine Belohnung dafür, und es führt definitiv nicht zum Ziel. Wir belohnen Einfühlungsvermögen und Mitgefühl.



Alle reden in Amerika zur Zeit davon, daß Videospiele so wichtig sind wie Kinofilme. Es gibt jedoch zwei Hauptfaktoren, die Spiele daran hindern, wie (Disney-)Filme von Vierjährigen zusammen mit der 80jährigen Oma gesehen zu werden: technologische Beschränkungen und Mangel an Kreativität. Sich einfach Teilbereiche dessen anzueignen, was Filme auszeichnet, führt meist dazu, daß man vergißt, was Spiele auszeichnet und großgemacht hat. Erfolgreiche Titel auszuschlachten und *Tomb Raider III*s und *Resident Evil 2*s zu produzieren, ist unter finanziellen Aspekten sehr reizvoll, aber es macht auch viel kaputt. Die Spieler erwarten mehr, und sind dann enttäuscht, wenn sie dasselbe noch einmal bekommen. Für uns ist es wichtig, den Charakter weiterzuentwickeln. Interaktion zwischen Charakteren ist etwas, das die Industrie vertiefen muß, um voranzukommen. Mit *Munchs Odyssee* werden wir einen großen Schritt nach vorn machen. Zur Zeit ist die Technologie noch nicht weit genug, um unsere Ideen umzusetzen.



60 Personen arbeiten zur Zeit bei Oddworld Inhabitants an *Exoddus* und *Munch*

Anfangs haben wir uns übernommen mit dem, was wir vorhatten. Wir wollten die Z-Achse benutzen und das Spiel natürlich in High-Res darstellen. Schließlich war *Abe* unser erstes Spiel, und während der Entwicklung haben wir so ziemlich jeden möglichen Fehler gemacht. Das ist ganz normal, und wir haben uns immer die Zeit genommen, alles zu korrigieren, denn wir wollten nicht, daß der Spieler für unsere Fehler bezahlen muß. *Munch*, der offizielle zweite Teil der *Oddworld*-Quintologie, erscheint im Jahr 2000. Wir werden die fünf existierenden Genres in einem Spiel zusammenfassen: Action, Adventure, RPG, Strategie und Simulation. Okay, es gibt noch Sport, aber Sport interessiert uns nicht. So können wir ein einheitliches, umfassendes Erlebnis bieten – keine Fragmente wie *Final Fantasy VII*, das in den Bonusspielen auch andere Elemente bietet. Wir wollen eine ganze Welt kreieren, in der unerwartete und unterhaltsame Dinge passieren – mit einer guten Story und einer Persönlichkeit als Bezugspunkt, um die man sich sorgt. Gutes Gameplay gehört ohnehin dazu, sonst würde sich niemand das Spiel kaufen. Das ist absolut vergleichbar mit Filmen: Großartige Ausstattung und spektakuläre Effekte allein garantieren keinen Erfolg. Und das Wichtigste ist: Es muß Spaß machen! ■

GEWINNSPIEL

Enter the Tekken!!!

Achtung, *Tekken*-Fans! Die limitierte Special-*Tekken 3*-Edition gibt es in keinem Laden zu kaufen, sondern nur bei neXt



Level zu gewinnen. Die Firma Sony hat XL-Lebern vier der wertvollen Sonderanfertigungen spendiert und jeweils sogar noch eine PlayStation inklusive Dual Shock Controller draufgepackt. Wer eines dieser coolen Packs gewinnen will, sendet ganz einfach eine ausreichend frankierte Postkarte mit der richtigen Antwort zu untenstehender Frage an: **neXt Level**

**Stichwort: „Tekken 3“
Friedensallee 41
22765 Hamburg**



**Frage: Kann man in
Tekken 3 ballspielen?**



Eintrittsschluss ist der 17.11.98 (Poststempel).
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Sony sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

NEXT
LEVEL

PlayStation

O.D.T.



Solche Clipping-Fehler muß der Spieler ständig in Kauf nehmen

Info

Nintendo64-Besitzer brauchen bei diesem Titel nicht das Nachsehen zu haben. Bis zum Ende des ersten Quartals '99 will Psygnosis auch eine Version für die 64-Bit-Maschine fertiggestellt haben.

Gameplay: An das Game sollten sich nur geübte Spieler – oder solche, die es werden wollen – heranwagen. Die drei Schwierigkeitsstufen animieren auf jeden Fall zum erneuten Durchspielen.

Präsentation: Technisch ist *O.D.T.* zwar nicht fehlerfrei, hat aber sensationelle Effekte zu bieten und weiß zudem mit einer gelungenen Sound-Unterstützung zu begeistern.

Memory-Card: Ein Spielstand nimmt einen Block in Anspruch.
Dual Shock: nein



GHEIMNISSE haben auf Menschen seit Urzeiten eine magische Wirkung. Obwohl schon im Vorfeld bekannt ist, daß Fallen und böserartige Zauber lauern, ist es geradezu unmöglich, sich dem Bann von *O.D.T.* zu entziehen. Hinter den drei Buchstaben dieses Titels steckt eine Fantasy-Inszenierung, deren düstere Atmosphäre wohl kaum noch zu überbieten ist.

Aus unerklärlichen Gründen wird das Luftschiff Nautiflyus in ein Kraftfeld

gezogen und stürzt auf das Dach eines riesigen Turmes. Den vier Überlebenden bleibt keine andere Möglichkeit, als die furchteinflößenden Gemäuer zu erforschen und das dahinter verborgene Geheimnis um eine machtvolle grüne Perle zu lüften – vorausgesetzt, sie wollen ihr unfreiwilliges Gefängnis irgendwann wieder verlassen.

Für das gruselige Abenteuer stehen dem Spieler vier Figuren zur Verfügung, die sich durch die Stärke der Rüstung, Waffenkontrolle und Intelligenz unter-



Dank eines funktionierenden Flammenwerfers gehört dieses Monster der Vergangenheit an



Die hier angezeigten Fähigkeiten der Figur können im Spielverlauf ausgebaut werden

test playstation

scheiden. Im Verlauf der Geschichte lernen die Hauptdarsteller hinzu und können ähnlich wie in einem Rollenspiel bis zu 16 Zauber- sprüche anwenden. Die Be- seitigung der teilweise schwerbewaffneten dämoni- schen Wesen ist jedesmal mit eindrucksvollen Spezial- effekten verbunden.

Doch bevor man dazu übergeht, sich diesem wahren Feuerwerk hinzugeben, sollte die umfangreiche Steuerung in Fleisch und Blut übergegangen sein. Die Spielfiguren wurden von den Entwicklern mit zahlreichen Fähigkeiten wie etwa seitliches Abrollen, sich an Mauern hochziehen oder Klet- tern ausgestattet. Nicht selten muß auf schmalen Vorsprüngen balanciert werden, oder aber es gilt, halsbre- cherische Sprungpassagen zu meistern.

Doch Action und Ge- schicklichkeit sind noch nicht alles, was *O.D.T.* zu bieten hat. Wichtig ist es vor allem, die riesigen, in jeweils 14 Abschnitte unterteilten Areeale nach Extras wie Energie, Zaubersprüchen und Waffen genau zu durchsuchen. Die meisten Türen lassen sich nur mit zuvor gefundenen Schlüsseln öffnen, Kisten müssen verschoben oder zerstört werden, und hinter geheimen Durchgängen findet sich so manches unverzichtbare Special. Da es jedoch keine Lage- plan gibt, fällt es nicht gerade leicht, die Orientierung zu behalten, was den ohnehin deftigen Schwierigkeitsgrad nochmals nach oben schraubt. Im Eingangsmenü sind zwar



drei verschiedene Grade anwählbar, doch schon die einfachste Stufe dürfte selbst geübten Spielern für den Anfang genügen, zumal Speicherpunkte zu den selteneren Erscheinun- gen gehören.

Bei aller Ehre, die man Psy- gnosis für das spannende Gameplay mit wirklich dichter Atmosphäre zugestehen muß, sind aber krasse technische Schwächen nicht zu übersehen.

Ständig treten Clipping-Fehler auf, die Framerate ist nicht konstant, und die Kamera verstümmelt das pixelig ausgefallene Ge- sehen oft bis zur Orientierungslosigkeit. Im Ge- genzug ist *O.D.T.* geradezu vollgestopft mit Licht- und Transparenzeffekten und hat sehenswerte Motion-Capture-Animationen sowie Gänsehaut erzeugende Musik zu bieten. Wer sich von den Schönheitsfehlern des Titels nicht abschrecken läßt, wird eine überaus spannende Mischung aus Action, Rätsel und Geschicklichkeit vorfinden. ■



Im Garten-Level zwitschern nicht nur Vögel, sondern es findet sich auch ein Savepoint

XL-Wertung

80%

COMPUTER KUDAK



**Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312**

N I N T E N D O 6 4

| | |
|----------------------------|-----------|
| NINTENDO 64 komplett dt | DM249,00 |
| 1080 Snowboarding kpl.dt | DM 89,95 |
| Bio Freaks uncut dt | DM 124,95 |
| Bomberman II Hero dt | DM 89,95 |
| Buck Bumble dt | DM 129,95 |
| Chopper Attack dt | DM 129,95 |
| F1 World Grand Prix kpl.dt | DM 89,95 |
| G.A.S.P.! dt | DM 139,95 |
| Gex 64 kpl.dt | DM 124,95 |
| Goemon-Mystical Ninjad | DM 109,95 |
| Int. SuperstarSoccer 98 dt | DM 99,95 |
| Mission Impossible kpl. dt | DM 99,95 |
| NASCAR '99 kpl. dt | DM 114,95 |
| NHL '99 kpl. dt | DM 114,95 |
| Off Road Challenge dt | DM 124,95 |
| TUROK 2 uncut dt | DM 109,95 |
| Waialae Country Club Golf | DM 109,95 |

S E G A S A T U R N

| | |
|---------------------------------|-----------|
| D kpl.dt | DM 89,95 |
| Dark Savior dt | DM 49,95 |
| Deep Fear dt | DM 89,95 |
| Discworld kpl.dt | DM 49,00 |
| Enemy Zero - 4 CD's dt | DM 99,95 |
| Exhumed kpl. dt | DM 39,95 |
| FIFA 98-WM Qualifikation kpl.dt | DM 89,95 |
| House of the Dead dt | DM 89,95 |
| NHL Hockey 97 kpl. dt | DM 111,95 |
| Panzer Dragoon 1 dt | DM 39,95 |
| Panzer Dragon Saga[4 CD's]dt | DM 89,95 |
| Rayman dt | DM 89,95 |
| Riven (Myst 2) 4 CD's dt | DM 89,95 |
| Shining in the holy Arkdt | DM 89,95 |
| Shining Force 3 dt | DM 89,95 |
| Z dt | DM 99,95 |

Dreamcast: Informationen bei uns!

S O N Y P L A Y S T A T I O N

| | |
|---|-----------|
| PSX kpl.+Dual Shock kpl.dt | DM239,00 |
| Gamebuster Schummelmodul dt | DM 84,95 |
| X-Ploder Schummelmodul kpl.dt | DM 89,95 |
| 5th Element dt | DM 89,95 |
| Azure Dreams kpl.dt | DM 89,95 |
| Bio Freaks uncut dt | DM 89,95 |
| Breath of Fire III kpl. dt | DM 89,95 |
| Breath of Fire III Spezial Edr. kpl. dt | DM 109,95 |
| C&C2-Gegenschlag kpl. dt | DM 89,95 |
| Constructor kpl. dt | DM 89,95 |
| Dreams kpl. dt | DM 89,95 |
| Formal 1 '98 kpl. dt | DM 99,95 |
| Frankfurt 98-Fußball WM kpl. dt | DM 49,95 |
| Future Cop-LuP 2100 kpl. dt | DM 89,95 |
| HUGO 1 dt | DM 89,95 |
| Int. SuperStarSoccer 98 kpl. dt | DM 89,95 |
| Medieval dt | DM 89,95 |
| Moto Racer 2 kpl. dt | DM 89,95 |
| NASCAR 99 kpl. dt | DM 89,95 |
| NHL '99 kpl. dt | DM 89,95 |
| Ninja dt | DM 94,95 |
| O.D.T. dt | DM 89,95 |
| Oddworld: Abe's Odyssey kpl. dt | DM 49,95 |
| Resident Evil Platinum kpl. dt | DM 89,95 |
| Spyro the Dragon dt | DM 89,95 |
| TEKKEN 3 dt | DM 99,95 |
| Tom Raider III * kpl. dt | DM 99,95 |
| Touring Car Platim. kpl. dt | DM 49,95 |
| V - Rally Platinum kpl. dt | DM 49,95 |
| Wild 9's dt | DM 89,90 |

I H R E V O R T E I L E

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkostenfrei ab 3
Lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislis-
ten
Vorbestellungen für "Neuheiten"
werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Verlag und Verlag für PC-Produkte
Inhaltliche Verantwortung für die Inhalte
der Artikel übernehmen die Autoren
Preisangaben: Netto- und Brutto-Preise

Hersteller: Sony Entwickler: Insomniac **Jump&Run**
 Spieler: 1 Level: 36
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Spyro The Dragon



Dieser Endgegner ist nicht nur aus der Ferne betrachtet harmlos

Info

Die von Insomniac-Mitarbeiter Al Hastings entwickelte Engine, die glasklare Panoramaansichten ermöglicht, setzt einen echten Meilenstein in der PlayStation-Geschichte.

Gameplay: Steuerung und Kameraführung (automatisch und manuell) zeigen sich ausgereift. Die insgesamt 120 Savepoints (bei jedem Drachen) erleichtern das ohnehin einfache Spiel nochmals.

Präsentation: Grafisch ist das Game von geradezu traumhafter Qualität. Die Musik stammt zwar von Stewart Copeland (Ex-Bandmitglied von The Police), wirkt aber eher unspektakulär.

Memory-Card: Auf einem Block können drei Spielstände gespeichert werden.

Dual Shock: ja

Internetadresse:
www.insomniacgames.com



Eine nagelneue 3D-Engine macht es möglich: Spyros märchenhafte Welten präsentieren sich nicht nur in technischer Topqualität, sondern haben außerdem jede Menge Spezialeffekte zu bieten

EVON S. ALTER
 r ist klein, lila und an Niedlichkeit kaum noch zu überbieten. Spyro soll neben Crash Bandicoot im Weihnachtsgeschäft die Herzen der Jump&Run-Fans erobern. Sonys neuer



In diesem Bonuslevel müssen innerhalb eines Zeitlimits Ringe durchflogen werden



Die Raketen kann der kleine Spyro entzünden und bekommt zur Belohnung Edelsteine

Held stammt aus den Universal Interactive Studios, wo seinerzeit auch der Charakter Crash Bandicoot entwickelt wurde. Es handelt sich um einen jungen, wunderbar animierten Drachen, der sich aufgemacht hat, seine Großfamilie zu retten. 120 seiner Verwandten wurden in kristallene Statuen verwandelt, und die gilt es in über 30 Levels ausfindig und wieder lebendig zu machen.

Hilfreich zur Seite stehen dem Knuddeltier dabei Salamander, Elfen, Frösche und kleine Zauberer. Für kurze Zeit statten sie den Helden mit Spezialkräften wie Unverwundbarkeit, Feuerbälle Speien oder Supersprüngen aus. Findet Spyro ein solches Extra, ist dies jedesmal mit einer hübschen Zwischensequenz verknüpft. Auf die gleiche Art werden im übrigen lästige Ladezeiten überbrückt, so daß es nie einen kompletten Stillstand während des Spielens gibt.



Auf Knopfdruck ist, wie in Super Mario 64, auch ein Rundumblick möglich



Das kristalline Gefängnis platzt, und wieder ist ein Drache befreit



Jedesmal, wenn ein Drache befreit wurde, bietet sich auch eine Speichermöglichkeit



Hier darf Spyro beruhigt einmal daneben treten, die hilfreichen Elfen fangen ihn auf



Spyros Welten sind bunt, sehr detailliert und scheinbar kindgerecht designet. Das mag zwar nicht jedermanns Geschmack treffen, doch wer sich dafür interessiert, was eine PlayStation in technischer Hinsicht bieten kann, kommt an diesem Game einfach nicht vorbei. Vor kurzem war *Gex 3D Return of the Gecko* unter den Jump&Runs noch das Maß aller Dinge. Trotz hervorragender technischer Qualität mußten PSX-Besitzer beim Spiel mit der Echse so manches Ploppen hinnehmen, ebenso gab die hektische Kameraführung Anlaß zur Kritik. *Spyro The Dragon* zeigt, daß es auch anders geht, wenn man nur die richtige Engine benutzt. Weder Ploppen noch Ruckeln ist bei diesem Titel zu bemerken, und die absolute nebbelfreie Sicht in den Leveln scheint beinahe unendlich zu sein.



Wie bereits erwähnt, besteht die Aufgabe darin, versteinerte Drachen zu finden, die zudem stets einen wertvollen Tip für Spyro bereithalten. Zu Anfang gestaltet sich dieses Unterfangen sehr einfach. In den höheren Leveln sind die Kristallstatuen dann besser versteckt und der Spieler ist auf Spyros Flugkünste angewiesen. Der hübsche, kleine Kerl muß dann von Plattform zu Plattform gleiten, um immer noch höhere Bereiche in den riesigen, märchenhaft wirkenden Welten zu erreichen.



Der hübsche, kleine Kerl muß dann von Plattform zu Plattform gleiten, um immer noch höhere Bereiche in den riesigen, märchenhaft wirkenden Welten zu erreichen.

Zwar ist es auch mit fortschreitendem Gameplay nicht besonders schwierig, einen Level zu beenden, dennoch macht es zunehmend Spaß, die Welten zu erforschen, denn die Entwickler haben eine sichtlich lebhaftere Phantasie. Ob Magier, spinnenartige Wesen, Bodenflächen, die unter Strom gesetzt werden, oder sich plötzlich zu einem Hügel verformen, Heißluftballonfahrer und Elfen, die den kleinen Drachen durch die Lüfte tragen – in diesem Game scheint nichts unmöglich zu sein. Sogar ein Fluglevel wurde mit eingebaut, bei dem man ähnlich wie in *PilotWings 64* Ringe durchfliegen muß. Erstaunlich ist auch, daß sich der Drache, trotz Sonys empfindlichem Analogstick, beim Fliegen gut und genau steuern läßt.

Wer sich erst einmal durch den etwas zähen und langweilig wirkenden Anfang dieses Jump&Runs gebissen hat, wird mit Spyro spannende Stunden erleben – wenn auch die Schweißperlen auf der Stirn ausbleiben. Wirklich empfehlenswert ist das Game auf jeden Fall für Kinder.

Insomniac hat mit *Spyro The Dragon* das geschaffen, was sich seit langem viele Spieler wünschen: einen wunderschönen Zeichentrickfilm, in dem man seine Abenteuer selbst erleben kann. ■

Special Guest: crash bandicoot



In *Spyro The Dragon* kommt etwas vor, das Videofilme schon lange bieten: Werbung für andere Titel. Wer im Startmenü L1 und s drückt, bekommt nicht nur Bilder der beliebten Jump&Run-Serie *Crash Bandicoot 3* zu sehen, sondern kann auch einen Level komplett spielen. Es handelt sich dabei um einen Abschnitt, in dem Coco, die Schwester des tasmanischen Teufels, mit einem Jetski über einen Wasserparcours gesteuert werden muß.

XL-Wertung

85%

Hersteller : Enix Entwickler : Tri Ace/Links **Rollenspiel**
 Spieler : 1 Level : - (2 CDs)
 Preis : ca. 150 DM Erhältlich : als Import (jp)



Info

Star Ocean - Second Story liegt die Demo-CD des Strategiespiels *Astro Noka* bei, zu Deutsch: Weltall-Bauer. Das Ziel des Spiels besteht darin, das „ultimative Gemüse“ herzustellen – ein eigenartiges Thema, aber auch ein sehr gutes Spiel.

Gameplay: *Second Story* ist ein traditionelles, spannungsgeladenes RPG mit einigen neuen Spielelementen. Das Dual-Hero-System motiviert zum erneuten Durchspielen.

Präsentation: Überraschend ist die Technik nicht, aber ausreichend gut. Die Darstellung ist übersichtlich, und die Kampfsequenzen werden mit einigen optischen Feinessen dargestellt. Die Musik ist von höherer Qualität und passend zur Atmosphäre des Spiels.

Memory-Card: Jeder Spielstand belegt einen Block.

Dual Shock: Sowohl die Analogsteuerung als auch die Rumble-Funktion werden unterstützt.

Star Ocean – Second Story



ZVON H. YAMADA
 Zwei Jahre nachdem die Firma Enix das SNES-Spiel *Star Ocean* auf dem Markt brachte, wurde die Geschichte nun für die PlayStation fortgesetzt. In bester *Final Fantasy*-Tradition weist die Story jedoch keine Gemeinsamkeiten mit dem Vorgänger auf. Die Besonderheit des ersten Teils bestand vor allem in dem enormen Modulumfang von 48 MBit, der für umfangreiche Sprachausgabe und eine gesungene Titelmelodie genutzt wurde. Neben dieser Tatsache bot *Star Ocean* viele gute Elemente aus Konkurrenzspielen, die von dem Entwicklerteam sehr anständig verwendet worden sind. Somit war der Erfolg mehr oder weniger vorprogrammiert.

Die Geschichte von *Star Ocean - Second Story* spielt auf einem fiktiven Planeten, auf dem sich viele mysteriöse Dinge ereignen, seitdem der Asteroid Sorcery Glove eingeschlagen ist. Zu Beginn des Spiels stehen zwei verschiedene Charaktere zur Auswahl. Das sogenannte Dual-Hero-System sorgt dafür, daß man die Geschichte aus zwei verschiedenen Perspektiven betrachten kann (bzw. muß), um alle Geheimnisse zu lüften. Der Einstieg gestaltet sich dabei völlig unterschiedlich, im weiteren Verlauf nähern sich die Handlungsstränge einander an, bestimmte Events ereignen sich jedoch weiterhin abhängig vom gewählten Charakter. Sämtliche Geheimnisse offenbaren sich dem Spieler somit erst nach zweimaligem Durchspielen.

Die Grafik ist sehr detailliert. Zwar bestehen die Hintergründe aus gerenderten Standbildern, aber je nach Ereignis verändert sich die Kameraeinstellung, um das Geschehen übersichtlicher zu gestalten. Außerhalb der Städte bzw. der

Dungeons basiert die Landschaft auf Polygongrafik, bei der die Perspektive beliebig umgeschaltet werden kann. Wichtige Szenen werden durch aufwendige FMV-Sequenzen dargestellt.

Das Kampfsystem ist eine Mischung aus einem Actionspiel und einem typischen Rollenspiel. Während der Kämpfe können die Charaktere frei gesteuert werden, um Gegnern zu entkommen oder diese zu verfolgen. Durch gelungene Taktik ist es möglich, einen eigentlich überlegenen Gegner ohne Verletzungen auszuschalten. Außerdem besitzt das Spiel eine ausgefeilte künstliche Intelligenz der Partymitglieder (maximal vier aus acht möglichen Personen), so daß der Spieler nicht alle Charaktere simultan steuern muß. Wer gar keinen Gefallen an den Actionelementen finden sollte, dem bietet das Spiel auch die Option, das Kampfsystem zu verändern. In dem Fall werden die Auseinandersetzungen von typischer rundenbasierender Menüeingabe à la *Final Fantasy* bestimmt. Durch die während der Kämpfe ergatterten Skill-Punkte können die Charaktere viele neue Fähigkeiten erlernen. Da es insgesamt mehr als Hundert Skills gibt, bleibt die Entwicklung der Protagonisten dem Spieler überlassen.

Insgesamt hinterläßt das Spiel einen sehr guten Eindruck. Es hat sich in Japan nicht nur wegen des Firmennamens und der gelungenen Werbung gut verkauft. Über eine Umsetzung ins Englische oder gar ins Deutsche ließ Enix noch nichts verlauten. Sollte es überraschenderweise doch dazu kommen, lohnt sich der Kauf für Rollenspiel-Fans auf jeden Fall. ■

XL-Wertung 85%

test playstation

Rennspiel

Hersteller:

Ubi Soft

Entwickler:

Vivid Image

Spieler:

1 - 4 (simultan)

Level:

9 Strecken

Preis:

ca. DM 100

Erhältlich:

im Handel

PS2 XL



S.C.A.R.S

TVON M. FELDMANN
Titel mit Abkürzungen erwecken fast immer das allgemeine Interesse. S.C.A.R.S (ohne Punkt) heißt ausgeschrieben *Super Computer Animal Racing Simulation*, womit der Spielinhalt schon ziemlich prägnant erklärt wäre.

Besitzer von 16-Bit-Konsolen werden sich sicherlich noch an den Mehrspieler-Rennspaß *Rock 'n' Roll Racing* erinnern - nicht zu verwechseln mit der peinlichen PSX-Fortsetzung. S.C.A.R.S führt das bewährte Fahr- und Schieß-Genre nun in die dritte Dimension und zwar mit überragender Qualität.

Vivid Image, die Programmierer von *Street Racer*, haben sich offensichtlich Mühe gegeben und auch weniger wichtige Details beachtet, die aber wesentlich zu einem gelungenen Spiel beitragen.

Ob nun allein oder (mit Multi-Tap) bis zu viert stehen dem Spieler insgesamt neun verschiedene Fahrzeuge mit fünf individuellen Werten zur Verfügung, die er auf ebenfalls neun Strecken gegeneinander antreten lassen kann. Allerdings muß jeweils um die Hälfte der Boliden und Kurse erst einmal freigespielt werden.

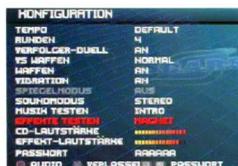
Im Grand-Prix-Modus kämpft man sich von Cup zu Cup mit immer ausgefeilteren Streckenverläufen und immer gemeineren Gegnern vor, während für neue Fahrzeuge im Challenge-Modus ein einzelner, aber dafür harter Computer-Gegner zu schlagen ist.

Besonders erfreulich ist, daß man sofort mit der Steuerung zurechtkommt, sie aber trotzdem einige Feinheiten zu bieten hat. Kurven abbremsen und mit Handbremse herumschleudern ist am Anfang noch nicht nötig, wird auf schwierigeren Strecken aber zur Bedingung für den Sieg. Ge-

nauso wichtig ist die richtige Handhabung der



Die neun verschiedenen Waffen liegen als aufnehmbares Extra auf der Strecke und können nach Belieben ausgelöst werden



Waffen. Jeweils zwei der neun Waffen können gleichzeitig aufgenommen und teilweise sogar aufgeladen werden. Daß solche Aktionen mit gelungenen Soundeffekten untermalt werden, versteht sich von selbst. Doch daß die Musik aus gut eingängigen Rock-Stücken besteht, ist nicht selbstverständlich.

Auch die Grafik kann sich sehen lassen. Obwohl S.C.A.R.S durchgängig flüssig läuft, bietet Vivid Image ein wahres Feuerwerk an Effekten ab. Zusätzlich wartet das Spiel noch mit vier Tageszeiten beziehungsweise Wetterarten auf - Sonnenschein, Regenwetter, Abenddämmerung und Nacht.

Der Einzelspieler-Modus hätte ein paar zusätzliche Anreize (eine Bonusstrecke kann freigelegt werden) vertragen können, doch die technisch gelungenen Mehrspieler-Modi können für lange Zeit begeistern. ■



Info



Auch N64-Besitzer dürfen sich auf eine Umsetzung freuen. Im November erscheint die technisch nicht weniger aufwendige Fassung.

Besondere Beachtung verdient der Custom Cup. Dort können eigene Grand Prix mit bis zu acht Strecken zusammengestellt werden. Ideal für gelungenen Rennabende zu viert.

Der Solospieler kann im Time-Attack-Modus gegen seine eigenen Ghosts die Strecken trainieren.

Gameplay: Exzellent! Selten läßt sich ein Rennspiel so gut steuern und wurde auch noch mit soviel Liebe zum Detail programmiert.

Präsentation: Es gibt zwar keine FMVs, dafür ist die Game-Engine sehr schnell und bunt. Außerdem hat das gesamte Spiel ein schlüssiges Design und nicht zuletzt gut hörbare Rockmusik.

Memory-Card: Ein Block speichert alle Rekorde und freigespielten Strecken beziehungsweise Fahrzeuge.

Rumble Pak: Sowohl das Dual-Shock-Pad als auch dessen Rumble-Funktion werden unterstützt.

Internet-Adresse: www.ubisoft.de

XL-Wertung

85%

test playstation



Hersteller: GT Interactive Entwickler: King of the Jungle
 Spieler: 1 Level: 20
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: ab Mitte November

Shoot 'em Up



B-Movie



Sogar die Aliens sind entsetzt über die Republikaner und Starr



Ufos über New York kennt seit Independence Day wohl jeder, doch diese hier sind schlimmer



An der heimischen Basis lädt man seine Energie wieder auf

Info

Im Testmodus kann man seine neuen Raumschiffe ausgiebig probefliegen. Dazu wird ein virtueller Raum ohne Texturen generiert, in dem das Spiel mit der vollen Bildaufbauzeit von 50 Hz läuft.

Gameplay: Die realistische Steuerung trägt genauso zum Spielspaß bei wie die vielen Forschungs- und Entwicklungsmöglichkeiten.

Präsentation: *B-Movie* ist schnell, bunt, effektgeladen und flüssig. Außerdem sind die Musiken und Soundeffekte einfach cool.

Memory-Card: Auf einem Block werden alle Entwicklungen und der aktuelle Level abgespeichert.



Für neue Waffen und Raumschiffe muß man unter Einsatz von Rohstoffen forschen



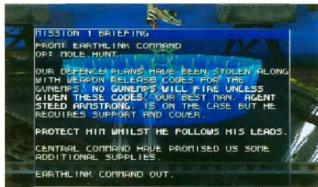
DVON M. FELDMANN
 Die Welt der Spieleentwickler ist eine Zweiklassengesellschaft. Auf der einen Seite stehen Firmen wie Nintendo, Square oder Konami, die ganze Hundertschaften von Programmierern auf einen Titel ansetzen. Auf der anderen

Seite kleine Entwicklerstudios wie z. B. King of the Jungle, die mit fünf Mann ein komplettes, abendfüllendes Spiel kreieren. Da ist es natürlich kein Wunder, daß die Spitzenplätze der Verkaufscharts meistens von den Produkten der großen Firmen angeführt werden. Aber nicht immer muß viel Geld auch viel Spielspaß bedeuten. Schon oft wurde die „Gaming Society“ in dieser Hinsicht bitter enttäuscht. Da ist es doch ein Trost, daß auch eine Handvoll Engländer in einem unbedeutenden Vorort von London ein richtig gutes Game entwickeln können. Manchmal sind persönlicher Austausch und privates Engagement nämlich wichtiger als Silicon Graphics Superrechner und Multi-Millionen-Dollar-Budgets.

Langer Rede kurzer Sinn: King of the Jungle liefert mit *B-Movie* einen der interessantesten PlayStation-Titel dieses Jahres ab.

Regelmäßige Leser der neXt Level wissen sicherlich schon, daß es sich bei *B-Movie* um einen 3D-Shooter im Design klassischer Science-fiction-Filme handelt. Das bezieht sich sowohl auf den Grafikstil als auch auf die Musikauswahl und die Soundeffekte, die allesamt gut ins Ohr gehen.

Der Spieler hat zu Beginn die Auswahl unter drei eigenen Raumschiffen, die mit einer Standardwaffe ausgerüstet sind. Im späteren Verlauf erweitert sich die Palette auf zehn Schiffe mit individuellen Eigenschaften und ganze 15 verschiede-



Für jede Mission gibt es – auch mehrere – ausführliche Briefings, in denen das Ziel erklärt wird



dene Waffen. Allerdings sind dazu gewisse Voraussetzungen zu erbringen. Nur wer fleißig technischen Schrott aus abgeschossenen Alien-Schiffen sammelt, erlangt das nötige Know-how für die Weiterentwicklung der eigenen Raumfahrt.

Da der Spieler die armen Außerirdischen natürlich nicht grundlos vernichten darf, liefern diese mit einem Überfall auf die Erde die nötige Ausrede. Als angemessene Reaktion wird er losgeschickt, um fast ohne Hilfe wahre Horden von Gegnern vom Himmel zu holen. Allein 20 verschiedene Schiffstypen zwischen winzigelein und riesengroß erwarten den Action-Freund. Allerdings ist *B-Movie* kein reines Ballerspiel. Denn neben dem rechten Daumen ist auch das

Großhirn gefragt. Befreiungsaktionen stehen genauso auf dem Spielplan wie Eskort- oder Beobachtungsmissionen.

Da die eigenen Flieger mit vier Buttons und wahlweise Digitalkreuz oder Analogstick gesteuert werden, ist eine gewisse Eingewöhnungszeit ganz normal. Danach bewegt man sein Schiff aber mit traumwandlerischer Sicherheit durch die superschnell vorbeiziehende Landschaft – und das bei konstanter Framerate und sehr hoher Detaildichte. Wer die Aliens einmal selbst durch Roswell, Washington, das Bermudadreieck, über den Mond und bis zurück auf deren Heimatwelt jagen will, sollte zugreifen: *B-Movie* ist es wert. ■



XL-Wertung

85%

PSX WELTNEUHEIT!

Der TNG S/W Killer Chip: Jetzt ist es möglich durch unseren Spezialumbau alle Importspiele auf jeden Fernseher zu spielen.

Speziell Fernseher ohne RGB-Eingang und nicht RGB-fähige Geräte. Im Gegensatz zur Konverterlösung, Super Bildqualität, da die PSX direkt am Grafikchip umgebaut wird! **Fernseher muß nicht 60 Hertz fähig sein!**

99,90
Versandkostenfrei!

Wir reparieren jede PSX zu Superpreisen. "Fast jede Reparatur lohnt sich!"

Unsere Spezialität:

Laufwerksreparatur bei Ruckeln und Stottern.
Wir rüsten Ihr PSX CD-ROM Laufwerk mit speziellen Metallschienen aus. Danach wird die PSX neu justiert und durchläuft einen 15 Stunden Hitzetest. 6 Monate Garantie!
Diese Reparatur kostet nur:

49,90 DM

Dauer Tiefpreis:

PSX Dual Analog Joypad "Single Shock"
von Innovation zum Knüllerpreis von:

29,90 DM

Unsere Highlights:

PSX Ersatzlaufwerk aus Metall für alle Modelle!

(Modell bei der Bestellung bitte angeben)

89,90 DM

BLAZE XPloder 99,90 DM

Lightgun Panther 59,90 DM

(Baugleich Scorpion Gun!!!!!!)

CDRwin

Das ultimative Easy Kopierprogramm

89,- DM

SEGA'S

DREAMCAST

Jetzt ohne Anzahlung vorbestellen:

689,90 DM

RATENZAHLUNG

GANZ EASY!

PSX Umbauchips komplett

19,90 DM (...MENGENRABATT!)

AB 10.000 STÜCK 2.32 DM

DVD-Umbau für DVD-Player **199,90 DM**

The Next Generation "GET SPEZIALIZED"

Hoffmann & Hoffmann GbR
Crangerstr. 250
45871 Gelsenkirchen
<http://tng-toys>

Bestellhotline:
0209/778811

(Mo.-Fr. von 11 - 20 Uhr / Sam. von 12 - 18 Uhr)

<http://tng.to>

Hast du keine Internet...

...kuckst du nur!



Sind die Mieter verärgert, legen sie alles in Schutt und Asche

info

Auch PC-Besitzer können *Constructor* beruhigt kaufen. Für dieses System lagen die Wertungen der Fachmagazine durchweg bei 80 % und mehr. Unter der angegebenen Internetadresse läßt sich eine spielbare Demo downloaden.

Gameplay: Dem erfahrenen Strategen bieten sich schier endlos viele Möglichkeiten. Doch die Handhabung erfordert einige Übung, bevor man richtig loslegen kann. Das Lesen der langen Anleitung rentiert sich.

Präsentation: Abgesehen von den zu klein geratenen Icons, kann sich die Aufmachung durchaus sehen lassen. Einspielungen in einem Videofenster lockern das Geschehen auf, der Sound hat durchschnittliche Qualität.

Memory-Card: *Constructor* benötigt 15 Blöcke.

Dual Shock: nein

Internetadresse:
www.happypuppy.com

Constructor



Selbst bei den Mietern hört die totale Kontrolle nicht auf. Als wäre es nicht schon schwer genug, unter Trottel-, Yuppie- und Schickimickifamilien die passende zu finden, der Spieler muß sogar auf deren Nachwuchs ein Auge haben. So taucht beispielsweise erst in der

CVON S. ALTER
Constructor erfreut schon seit längerer Zeit die Herzen strategisch orientierter PC-Besitzer. Für dieses System erschien das Game bereits im Oktober vergangenen Jahres und konnte sich in England sogar an die Spitze der angesagtesten Spiele manövrieren.

Kein Wunder, denn dem *Sim-City*-ähnlichen Titel um Immobilienhaie liegen nicht nur jede Menge Möglichkeiten, sondern auch eine ordentliche Portion Humor zugrunde.

Bei *Constructor* ist es nicht damit getan, Grundstücke und Häuser zu erwerben. Im Gegenteil, sie müssen auch selbst errichtet werden. Baukolonnen wollen ausgesucht und beaufsichtigt werden, während das hauseigene Sägewerk für genügend Materialnachschub sorgt. Sind die Gebäude fertig, stellt sich das Problem der passenden Möbel, die aber mit der eigenen Gerätefabrik hergestellt werden müssen. Auch Einrichtungen wie Polizeirevier, Krankenhäuser, Parks, Schulen und sogar Vergnügungshäuser sind unerlässlich.



fünften Generation einer Börsenmaklerfamilie ein Richter auf, der dann an entsprechender Stelle eingesetzt werden kann.

Nicht zuletzt sollte man des ständigen Krieges mit der Konkurrenz Herr werden. Da wird schon einmal die Mafia mobilisiert, ein Abkommen mit Punkern oder Psychopathen geschlossen oder mit megagroßen Boxen eine Gartenparty gefeiert, um den Mitbewerbern die Mieter zu vergraulen. Zur Auflockerung lassen sich all die wüsten Geschehnisse auf einem kleinen Bildschirm verfolgen. Fünf verschiedene, nicht ganz einfache Aufgabenstellungen, wie etwa einen bestimmten Kontostand erreichen oder auf jedem Platz dieser Erde mindestens ein Gebäude errichten, versprechen zudem langanhaltendes Vergnügen mit *Constructor*.

Bei der Umsetzung für die PlayStation sind die zahlreich vertretenen Icons nur einige Pixel groß geraten. Eigens für die PSX-Variante wurde deshalb ein Textbalken eingebaut, der die Buttons erklärt. Aufgrund der Miniaturdarstellung der einzelnen Felder erweist sich das Spielen mit einem Pad als nervenaufreibend und sollte besser von vornherein ausgeschlossen werden. Der Gebrauch oder die Anschaffung einer Maus (ca. 50 DM) ist auf jeden Fall ratsam, weil sich auch nur so ausreichend schnell auf die Aktionen der Computer-Gegner reagieren läßt. Wer die zahlreichen Funktionen dann erst einmal verinnerlicht hat, kann mit *Constructor* eine arbeitsintensive und spannende Zeit verbringen. ■



XL-Wertung **75%**

Sport Hersteller: Ubi Soft Entwickler: Smart Dog
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 12 Spieler
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: Ende Oktober

32 XL



All Star Tennis '99



Jeder Spieler beherrscht diverse Special-Moves, die nicht zu deaktivieren sind

Info

Ubi Soft hat sich die Lizenzen einiger realer Spieler gegönnt: Michael Chang, Jonas Björkman, Amanda Coetzer, Gustavo Kuerten, Richard Krajicek, Conchita Martínez, Jana Novotna und Mark Philippoussis. Ob diese wirklich zu den „wichtigsten Spielern der Tennis-Geschichte“ zählen, wie die Presseinfo behauptet, sei dahingestellt. Die illustre Riege wird durch vier fiktive Spieler ergänzt.

Eine N64-Fassung ist auch angekündigt, war aber bislang noch nicht zu sehen.

Gameplay: Nach kurzer Eingewöhnungsphase gelangen schon sehr gut platzierte Schläge. Leider verringern fehlende Weltranglisten und Turniere und die ständig präsenten Special-Moves den Spielspaß.

Präsentation: Bei den Lizenzen hat Ubi Soft ein wenig gespart. Nur acht reale Spieler sind im Game zu finden, aber dafür befindet sich echte Euro-Sport- und Liptonic-Werbung an den Banden.

Speicheroptionen: Smart Dog hat es mit dem Realismus an einigen Stellen zu genau genommen. Da im richtigen Leben nicht gespeichert werden kann, hat das Software-Haus kurzerhand auf Speicheroptionen verzichtet.

Dual Shock: nein

SVON D. MARKWART
 eit Boris Becker nicht mehr regelmäßig an Grand-Slam-Turnieren teilnimmt, ist es ruhig geworden um die deutsche Tennis. Ein Finale in Wimbledon wie damals Becker gegen Stich wird es wohl in absehbarer Zeit nicht mehr geben. Damit niemand die Tennisregeln vergißt, bringt Ubi Soft mit *All Star Tennis '99* einen neuen Vertreter des weißen Sports für die PlayStation auf den Markt. Das Spiel bietet allerdings skurrile

direkte Weltrangliste oder Turniere. Auch der Austragungsort ist nicht aus den Menüs heraus ersichtlich. Einzig durch den Slang des Schiedsrichters kann dies ungefähr ausgemacht werden.

Die vier Tasten des Joypads sind mit je einem Grundschatz (Normal, Top Spin, Slice und Lob) belegt. Je länger man eine Taste drückt, desto härter erfolgt der Schlag. Jedoch wird es dann auch immer schwieriger, den Ball in die richtige Ecke zu plazieren, aber zum Glück kann mit dem Steuerkreuz die Richtung noch korrigiert werden.

Smart Dog hat sich mit den Animationen der Spieler wirklich eine Menge Mühe gegeben. Selbst für Schläge, bei denen sich der Sportler noch strecken muß, gibt es zusätzliche Animationen. Aber wahrscheinlich sind die „schlaun Hunde“ überzeugte Grundlinienspieler, denn richtige Netzschnägel sind gar nicht vorhanden. Michael Chang holt in der Realität am Netz auch nicht erst kräftig aus, wenn er den Ball auf sich zukommen sieht.

Hätte Smart Dog sich nicht nur um die Animationen gekümmert, sondern die genannten Fehler erkannt, hätte *All Star Tennis '99* wirklich zu den All-Stars der Tennis-Spiele zählen können. Erst vor einigen Monaten stellten dieselben Entwickler *Tennis Arena* fertig, ebenfalls für PlayStation (vgl. XL 1/98). Während man bei dem inoffiziellen Vorgänger den Fun-Sport-Charakter mit *NBA Jam*-artigen Special-Moves noch verschmerzen konnte, läßt sich dies angesichts der realen Akteure auf dem Court nicht mehr akzeptieren. ■



Ob der Bomb-Modus auch in realen Turnieren eingeführt wird, steht noch zur Diskussion

Abweichungen von den bekannten Regeln. Im Bomb-Modus, einem der drei Modi, hinterläßt der Ball jedesmal, wenn er auf den Boden trifft, eine kleine Bombe, die bei Berührung bzw. nach ein paar Sekunden explodiert. Diese kleine Gemeinheit vergrößert die Laufstrecke der Spieler deutlich. Im Smash-Tennis-Modus (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Tennispiel von Namco) kann im Einzel, Doppel oder in einem Turnier mit bis zu acht Spielern angetreten werden. Im Arcade-Modus wird allein nacheinander gegen alle anderen gespielt. Leider gibt es dabei keine

XL-Wertung

65%

Hersteller: Eidos Entwickler: Core Design **Action**
 Spieler: 1 Level: 12
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Mit dem richtigen Zauber sind die Gegner schnell Feuer und Flamme



Info

Core Design arbeitet bereits an ihrem ersten Dreamcast-Titel. Es handelt sich dabei um ein japanophiles Action-Adventure mit dem Namen *Herdy Gerdy* (Arbeitstitel).

Gameplay: Back to the roots! Wenig Manöver, pure Arcade-Action und Kompromißlosigkeit zeichnen *Ninja – Shadow of Darkness* aus. Dieses Spiel kennt keine Gnade, egal, wie klein der Fehler war. Dennoch bleibt es stets fair.

Präsentation: Die Grafik wurde sehr liebevoll gestaltet. Aufwendige Szenarien, Details wie herumhüpfende Eichhörnchen und gut animierte Charaktere begeistern das Auge. Der Sound ist dezent und angemessen.

Memory-Card: Der aktuelle Spielstand kann auf einem Block gespeichert werden.

Dual Shock: nein

Ninja – Shadow of Darkness



Seite für die Rettung der Erde zu kämpfen. Zu diesen Menschen gehört der Ninja Kurosawa, der vom Spieler gesteuert wird.

Das Spielprinzip ist dem von *Fighting Force* und *Nightmare Creatures* sehr ähnlich, aufgrund der Thematik werden allerdings auch Erinnerungen an Segas *Shinobi* geweckt.

Mit seinen Händen, Füßen und diversen Waffen wehrt sich Kurosawa gegen die feindliche Übermacht. Hilfreich ist

WVON F. BERG
 enn zwei sich streiten, freut sich der Dritte. Ob dieses Sprichwort nun allgemeine Gültigkeit hat oder nicht, für *Ninja – Shadow of Darkness* scheint es zuzutreffen. Schon seit Jahrzehnten bekriegen sich zwei Großgrundbesitzer um riesige Ländereien. Als ihnen klar wird, daß ein Sieg von keiner Partei zu erringen ist, schließen sie resigniert einen Friedenspakt. Doch die Zeit der Stille ist nur von kurzer Dauer. Plötzlich und aus dem Nichts taucht eine neue Macht auf, um die Menschen zu unterjochen. Niemand weiß, woher sie kam, doch es scheint, als stamme sie direkt aus der Hölle. Die beiden Armeen der Großherren können dem Einmarsch der neuen Finsternis keinen Einhalt gebieten. Viele Menschen verschlägt es aus Angst auf die Seite des Bösen, nur wenige folgen dem Licht, um auf der gerechten

auch der Einsatz von Magie, die durch Einsammeln von Zauberspruchrollen in vier Stufen verstärkt werden kann. So legt der Held zum Beispiel Feuerwalzen oder steckt Gegner gezielt in Brand. Leider haben sich die Programmierer dazu entschlossen, den Analogstick nicht zu nutzen.

Das Digi-Pad verrichtet seine Arbeit zwar sehr präzise, bei einem 3D-Spiel wäre es aber dennoch besser gewesen, frei steuern zu können, anstatt sich auf acht Laufrichtungen beschränken zu müssen.

Verglichen mit der Preview-Fassung spielt sich die Testversion aufgrund des niedrigeren Tempos zwar etwas einfacher, ein Zuckerschlecken ist der Kampf gegen die neue Finsternis deshalb aber noch lange nicht. Etwas störend werden dabei die vereinzelt Unausgewogenheiten empfunden. Im Detail heißt dies, daß mitunter Treffer in Kauf genommen werden müssen, weil mehrere Gegner, Feuerbälle



Leider gibt es immer wieder Stellen, an denen der Aktionsradius der Gegner endet. Sie bleiben dann einfach wie vor einer unsichtbaren Wand stehen oder rennen im Kreis, um in Ruhe erledigt zu werden

und Wurfgeschosse den Spieler zugleich bedrohen. Auf der anderen Seite haben einige Gegner einen sehr eingeschränkten Aktionsradius. So passiert es an bestimmten Stellen, daß sie wie vor einer unsichtbaren Wand stehenbleiben, sobald man einige Meter zurückgelaufen ist. Dort lassen sie sich dann bis zu ihrem Tode mit den Shuriken bewerfen, die dem Spieler unbegrenzt zur Verfügung stehen.

Dieser Fauxpas läßt sich jedoch angesichts des ansonsten recht gelungenen Leveldesigns, durchaus verschmerzen. Die 3D-Welten sind auffallend abwechslungsreich ausgefallen, dennoch ist der Spielverlauf sehr linear. Außer im Strandlevel gibt es keine Verzweigungen, die nicht in einer Sackgasse enden. Dadurch findet der Spieler letztlich immer und auto-



Die höheren Level verlangen dem Spieler eine Menge Geschick am Digi-Pad ab. Der Analogstick wird bedauerlicherweise nicht unterstützt



matisch den richtigen Weg. So läuft und klopft man sich durch die verschiedenen Regionen und öffnet zwischendurch Truhen, um Schlüssel sowie Extras und Energie zu ergattern. Am Ende jeder Stage steht dann die Konfrontation mit dem jeweiligen Levelboss. Zwischen den einzelnen Welten befinden sich Shops, in denen der Spielstand gespeichert und Energie, Waffen, Zaubersprüche sowie Leben eingekauft werden können. Das dafür nötige Kleingeld fällt den dahingegangenen Gegnern aus der Tasche oder findet sich in diversen Truhen.

Ninja - Shadow of the Darkness ist gnadenlos. Das Spiel verzeiht keinen Fehler. Ein Schritt zuviel, und der Held stürzt einen Abhang hinunter oder muß Treffer einstecken. Core Design liefert mit diesem Game vermutlich keinen Titel für den Massenmarkt, da die Level zwar unterschiedlich designt sind, spielerisch aber zuwenig Abwechslung bieten. Dafür ist Ninja jedoch für alle Freaks, die das simple Gameplay aus alten Zeiten vermischen und sich gleichzeitig an einer zeitgemäßen Präsentation erfreuen wollen, ein echter Knaller und eine wirklich harte Nuß. ■

XL-Wertung 80%

Das Videospiel-Paradies
Game Castle
Gleich 2x in Hamburg
PlayStation • Nintendo⁶⁴
Super Nintendo • Saturn
Game Boy • Zubehör
Importspiele • Umbauten



Kurze Mühren 4
2095 Hamburg (City)
Tel: 040 - 331 623 • Fax: 32 52 58 51



Bahrenfelder Straße 187
22765 Hamburg (Altona)
Tel: 040 - 390 50 61 • Fax: 390 50 62

EGS
VIDEOGAMES AND MORE

Stellinger Weg 9 (Nähe U-Bahnhof Osterstr.)
20255 Hamburg
Tel.: (040) 40 91 79

Dreamcast (ab Ende November)
Nintendo⁶⁴
Sony PlayStation
Sega Saturn
PC-CD-ROM
Zubehör
Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes • Mangas
Importspiele & Zeitschriften

Hersteller: Riverhillsoft Entwickler: Riverhillsoft **Action/Adventure**
 Spieler: 1 Level: 7 + 1 Abschnitte (2 CDs)
 Preis: ca. DM 130 Erhältlich: als Import (jp)

Overblood 2



Dieser Screenshot zeigt das Standard-Bildformat des Spiels, der Rest oben und unten besteht aus schwarzen Balken. Im Kino hat das Cinemascope-Format zweifellos seine Reize, im Videospiel nicht

info

Nach jedem Level wird die Leistung bewertet. Wer alle Level mit einer höheren Wertung als A abschließt, wird mit einem Zusatzlevel belohnt. Der Schwierigkeitsgrad der Bonus-Episode ist im Gegensatz zum übrigen Spiel sehr hoch.

Gameplay: *Overblood 2* bietet eine solide, aber nicht völlig überzeugende Umsetzung bekannter Spielelemente, vermischt mit einer schlüssigen Story und anspruchsvollen Rätseln. Die Steuerung ist intuitiv und macht nur bei abrupten Kameraschwenks der automatischen Perspektiv-Einstellung Probleme.

Präsentation: Anders als bei *Resident Evil* werden nicht nur die Charaktere, sondern auch die Hintergründe in Echtzeit berechnet. Die Kameraführung kann bei Bedarf manuell justiert werden. Ein Highlight ist die Bildqualität der atemberaubenden Filmsequenzen.

Memory Card: Ein Spielstand belegt einen Block.

Dual Shock: Sowohl Rumble-Funktion als auch Analog-Steuerung werden unterstützt. Je nach Neigung des Sticks verändert sich die Geschwindigkeit des zu steuernden Charakters.

OVON H. YAMADA
 riginalität ist heutzutage rar auf dem Spielmarkt, auch *Overblood 2* macht in dieser Hinsicht keine Ausnahme. Man muß kein Fachmann sein, um zahlreiche Gemeinsamkeiten mit bereits erschienenen Konkurrenzprodukten zu entdecken. Die Filmsequenzen des Spiels haben Ähnlichkeiten mit den faszinierenden Render-Sequenzen von *Final Fantasy VII*, und die Spielgrafik wurde ganz offensichtlich von dem Labor-Zombie-Spiel aus dem Hause Capcom inspiriert. Neben den erfolgreichen Zutaten bietet *Overblood 2* eine gut durchdachte und komplexe Storyline, die den Spieler ständig motiviert, die Handlung weiterzuverfolgen. Der Hauptcharakter ist ein Rennfahrer, der wegen eines Turniers namens Junk Blade in der Stadt East Edge weilt. Er wird Zeuge der Entführung eines alten Mannes und versucht vergeblich, diesen zu retten. Dabei gelangt er jedoch in den Besitz einer ominösen Kapsel, mit der er fliehen soll. Unterwegs begegnet er auch freundlich gesonnenen Personen, die sich ihm anschließen. Maximal drei Charaktere müssen vom Spieler abwechselnd gesteuert werden, um diverse Aufgabenstellungen zu erfüllen. Während des Spiels wird er nach und nach mit dem Geheimnis der Stadt East Edge konfrontiert, deren futuristisches Design sich wieder einmal des Standardvorbilds *Blade Runner* bedient. Deutlich sind auch Anleihen bei dem Anime *Laputa* des Regisseurs Hayao Miyazaki (*Prinzessin Mononoke*) zu erkennen.

Im Gegensatz zu dem absolut linearen Spielablauf eines *Resident Evil* bietet *Overblood 2* einen höheren Adventure-Anteil durch das variantenreichere Gameplay. Der Hersteller Riverhillsoft um-

schreibt das mit dem wohlklingenden englischen Ausdruck World-Active-Supervisor-System. Dieses WAS-System sorgt dafür, daß häufig mehrere Lösungsmöglichkeiten für Probleme vorhanden sind. Eine Bombe kann beispielsweise offensichtlich dazu verwendet werden, eine Tür zu sprengen. Es ist jedoch auch möglich, die Druckwelle der Explosion zu nutzen, um einen Charakter nach oben zu schleudern und somit in einen neuen Raum zu gelangen. Damit das Spiel nicht in wildes Ausprobieren ausartet, werden einige Tips genannt, um den Spieler nicht komplett im Stich zu lassen. Diverse Waf-



fen, von Pistolen bis hin zu Flammenwerfern, sorgen für ein paar spannende Feuergefechte zwischendurch, der Anteil ist jedoch deutlich geringer als bei *Resident Evil*. Viele der Schlüsselszenen werden durch Filmsequenzen in hervorragender Qualität dargestellt. Wie bei *Final Fantasy VII* hat das jedoch zur Folge, daß es gravierende optische Unterschiede zwischen den Charakteren der Filmsequenzen und des Spiels gibt. Eine weitere Gemeinsamkeit ist die Unübersichtlichkeit der Hintergrundgrafik, die jedoch durch die freie Wahl der Perspektive nicht so störend wirkt.

Overblood 2 ist Riverhillsoft besser gelungen als der Vorgänger, doch letztendlich fehlt immer noch der gewisse Pep. Der Vorläufer *Overblood* wurde über Electronic Arts auch im Westen veröffentlicht. Eine Umsetzung von Teil 2 ist (noch) nicht angekündigt. ■

XL-Wertung

75%

V2000

SVON T. HELLWIG
 Schon wieder wird unsere geliebte Erde von einer unglaublich übermächtigen Übermacht bedroht. Einen tobbringenden roten Virus verbreiten die über 150 verschiedenen Feindkreaturen während ihres globalen Vernichtungsfeldzuges. Selbstverständlich ist man als Pilot des kleinen Propellergefährts als einziger in der Lage, den gräßlichen Insektenviechern die Stirn zu bieten und gleichzeitig die ohnmächtig winselnde Bevölkerung zu evakuieren.

Frontier Developments verpaßte dem ebenfalls für PC erschienenen Shooter eine ungewöhnlich komplexe Steuerung, durch die man in den weitläufigen 3D-Landschaften schnell ins Wanken gerät und mitunter arge Probleme bei der Zielerfassung oder beim Aufsammeln der Extras bekommt. Die Kameraführung trägt ein übriges zum chaotischen Kampfeschehen bei.

Neben der unspektakulären Grafik ist es vor allem die schleppende Action, die diesem Titel einen mäßigen Fun-Faktor beschert. Die Strategieelemente sind jedoch umfangreich: transportable



Eingezäunt, aber höchst gefährlich: die mutierte, grauenvolle, virusverseuchte Alien-Brut

Geschütze, Waffenfabriken etc. Freunde der beliebten Strike-Serie von EA werden Parallelen entdecken, aufgrund des komplizierten Handlings aber recht schnell wieder auf die kurzweiligere Hub-schrauber-Action zurückgreifen. ■

XL-Wertung

60%

Info

Der Kopf der Programmierschmiede Frontier Developments ist kein Geringerer als David Braben, der Anfang der 80er Jahre durch den Klassiker *Elite* (unter anderem für Spectrum und C-64) bekannt wurde.

Gameplay: Das Hovercraft-ähnliche Fluggerät eiert schießend über die Kontinente – der Spielspaß hält sich trotz Strategiekonzept in Grenzen und reicht nicht an die Qualität der *Strike*-Serie heran.

Präsentation: Optische Highlights sucht man vergebens – allgemein ist das Drumherum eher belangloser Durchschnitt.

Memory-Card: Virenfreie Spielstände benötigen nur einen Block.

Dual Shock: nein

Shoot 'em Up

Hersteller:

Funsoft

Entwickler:

SCI

Spieler:

1

Level:

9

Preis:

ca. DM 100

Erhältlich:

im Handel

Frenzy!

EVON T. HELLWIG
 Ehrlichkeit ist eine Tugend. Ausgehend von dieser recht unrealistischen Weisheit muß der Text auf der Rückseite der Verpackung wohl als tugendhaft bezeichnet werden, denn dort ist die Rede von „Chaos ohne Ende“.

Neun verstrickte Phantasielevel voller Flugabwehrgeschütze, feindlicher Jäger, Fahrzeuge und reichlich Extras stehen bereit, von einem patriotischen Doppeldeckerpiloten im Kampf gegen den bösen Grafen Finsterwicht durchflogen zu werden. Dabei helfen so obscure Dinge wie Killer-



taubenraketen, ein Freund namens Harry Hilfreich, eine Puddingkanone, Stinkbomben und weitere Spezialwaffen, die neben der durchgeknallten Zirkusmusik anscheinend einem nicht ganz gesunden Gehirn entsprungen sind.

Frenzy! zielt eindeutig auf den Fun-Faktor, was im Grunde eine sehr löbliche Angelegenheit ist. Ein bitterer Nachgeschmack bleibt jedoch zurück, betrachtet man die technisch altbackene Grafik, die (wohl gewollt) verrückt umherschwappende Kamera, die ungenaue Steuerung und auch das chaotische Leveldesign. Letztendlich werden sich nur genügsame Shoot-'em-Up-Fans damit zufriedengeben, allen anderen entlockt *Frenzy!* allenfalls ein verkrampftes Lächeln. ■

XL-Wertung

60%

Info

Die Altersfreigabe ab drei Jahren bedeutet nicht etwa, daß Kleinkinder gleich auf Antrieb mit der Steuerung oder gar dem Spielprinzip verschmelzen, vielmehr scheint dies ein weiteres Witzchen passend zum Ablach-Faktor dieses Spiels zu sein.

Gameplay: Wäre da nicht diese furchtbar ruckartig schwenkende Kamera, könnte die auf lustig getrimmte Action durchaus gefallen.

Präsentation: Die verspielte Grafik macht nicht viel her, und die schräge Zirkusmusik nervt eher, als daß sie belustigend wirkt.

Memory-Card: Nur ein Block fängt den Wahnsinn ein.

Analog-Controller: ja



Gegner hinterlassen Extras wie z. B. bunte Bälle, die 2,5 % der Lebenskraft zurückbringen

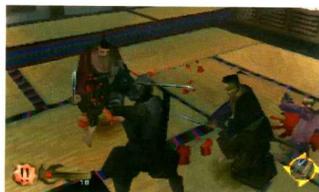
Hersteller: Activision Entwickler: Sony Music Ent. **Action/Adventure**
 Spieler: 1 Level: 10 + 1
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: ab November



Der Weg über die Häuserdächer ist zu meist der sicherste und unauffälligste



Tenchu – Stealth Assassins



Blut soweit das Auge reicht: Mit brutalen Splatter-Effekten wird nicht geizigt

WVON M. HÄNTSCH
 aren es früher noch Cowboys und Indianer, die die Kinderphantasien befügelten, so stehen heutzutage fernöstliche Elite-Killer wesentlich höher in der Beliebtheitskala. In *Tenchu* kann man die Rolle eines solchen Ninjas oder seines weiblichen Gegenstücks übernehmen, der Bösewichter jagt und die Unschuldigen beschützt. Für Kinder ist das Spiel aber auf keinen Fall geeignet, denn das Geschäft dieser sagenumwobenen Meuchelmörder ist äußerst blutig – so blutig sogar, daß Activision von einer Altersfreigabe ab 18 Jahren ausgeht.

Doch bei *Tenchu* geht es nicht ausschließlich um vordergründige Gewalt, ohne taktisches Geschick hat man kaum eine Chance, seine Aufträge zu erfüllen. Je weniger Aufsehen man beim Durchstreifen der Level erregt, desto besser. Im Stile von *Metal Gear Solid* heißt die oberste Prämisse, unentdeckt zu bleiben und die Gegner mit Geschick auszuschalten. Hinter Bäumen und Ki-



Wer sich von hinten an die Gegner heranschleicht, kann sie ohne Kampf ausschalten

sten findet man Deckung vor neugierigen Blicken und kann in der Hocke geduckt auf eine Chance lauern. Eine Anzeige gibt stets Auskunft darüber, ob man bereits im Visier des Feindes oder noch unentdeckt ist. Schleicht man sich von hinten an, kann jede Wache mit einem einzigen tödlichen Stoß lautlos ausgeschaltet werden.

Mit Hilfe eines Enterhakens lassen sich Mauerkronen und Häuserdächer erklimmen, um brenzligen Situationen aus dem Weg zu gehen. Zusätzliche Extrawaffen wie Rauchbomben, Shurikens und Tretnminen erweitern das taktische Potential der Einmannarmee. Bunter Reis zum Markieren des Weges und vergiftete Essenpakete sind weniger nützlich, laden aber zum Experimentieren ein. Was auf dem Papier äußerst interessant klingt, scheitert in der Aktion aber leider zu oft an den technischen Schwächen der Umsetzung. Aufgrund der geringen Blicktiefe ist es kaum möglich, Gegner aufzuspüren, ohne daß sie den Ninja vorher bemerken. Kommt es zum Kampf, ist es

Info

Zu den zahlreichen Ausrüstungsgegenständen gehören beispielsweise auch Knochen zur Hundeabwehr und eine Pfeife, mit der man Tierlaute von sich geben kann. Mit Hilfe des Chamäleon-Zauberspruchs darf zudem kurzzeitig die Gestalt eines Feindes angenommen werden.

Gameplay: Das Ninja-Gespann ist zwar keine ernstzunehmende Konkurrenz für Lara Croft, bietet kurzfristig aber spannende Unterhaltung. Größere Level und eine präzisere Steuerung wären wünschenswert gewesen.

Präsentation: Trotz massiver Texturfehler und geringer Blicktiefe wurde die Atmosphäre des mittelalterlichen Japans überzeugend eingefangen und ein fesselnd mystisches Szenario erschaffen. Mit dem Blut haben es die Entwickler allerdings etwas übertrieben.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.

Dual Shock: Nur Vibration, keine Analogsteuerung.

test
playstation



die unkontrolliert umherschwenkende Kamera, die dem Spieler einen schlechten Überblick gewährt. Das Blocken wird bei den ständig wechselnden Blickwinkeln zum Glücksspiel. Trotz dieser Mankos hat Activision bei der Überarbeitung des Titels für den westlichen Markt ganze Arbeit geleistet. So wurde der Schwierigkeitsgrad angezogen, die Aufgabenstellungen etwas variiert und zwei neue Level inklusive Trainingsmodus integriert. Die Probleme der 3D-Engine konnten aber leider nicht beseitigt werden.



Tenchus Reiz entfaltet sich in erster Linie durch die lebendig gestalteten Level. In den Städten streifen Hunde und Katzen umher, Zivilisten flüch-

ten in Panik vor dem todbringenden Fremden, und haben die Wachen mal nichts zu tun, strecken sie sich und legen ein Mittagsschläfchen ein. Von düsteren Wäldern, über fallengespickte Höhlensysteme bis hin zu verschneiten Tempelanlagen präsentieren sich die einzelnen Szenarien äußerst abwechslungsreich und detailliert. Aufgrund der attraktiven Thematik und der dichten Atmosphäre ist Tenchu unzweifelhaft eine Bereicherung des Genres, auch wenn der blutige Spaß schon nach zehnte nicht zu umfangreichen Leveln vorüber ist. ■

XL-Wertung

80%



Tamagotchi-Klon

Hersteller:

Sony

Entwickler:

SCEI

Spieler:

1

Level:

8

Preis:

ca. DM 90

Erhältlich:

im Handel

Pet in TV

NVON T. HELLWIG
Nachdem das Massen hypnotisierende Trendspielzeug Tamagotchi endlich abgehakt ist und sich die ach so modebewußten ‚Spieler‘ bereits gierig nach neuen durchgeknallten Freizeitkillern umsehen, bietet Sony mit dieser nicht weniger anspruchsvollen Unterhaltungs-CD eine geeignete Spielwiese für Leute, die von ihrem Das-muß-ich-auch-haben-Trip am liebsten gar nicht mehr herunterkommen wollen.



Minutenlang verharrt der erschöpfte Polygonklotz – kein Eingreifen möglich

Fünf grob zusammengeschusterte ‚Tieren‘, denen man typisch menschliche Eigenschaften wie Ehrlichkeit (?), Lebensfreude und dergleichen verpaßte, stehen zur Auswahl. Durch acht Level marschiert Pet, so die Bezeichnung des vermeintlich niedlichen Etwas. Hauptaufgabe des Erziehungsberechtigten ist



nun, den Lernbedürftigen per Richtungsvorgabe von Plattform zu Plattform zu geleiten und dabei Hindernisse zu überwinden. Pets Fähigkeiten reichen von einfachen Jump&Run-typischen Handlungen bis hin zu dem, was auch die Tamagotchi ausmachte: essen, lernen, spielen, Zuneigung aberverlangen etc.

Waren die nutzlosen Pixelwesen im Plastikerei schon überdimensional teuer, so bricht Pet in TV Grenzen: Satte 90 DM für ein technisch schlichtes und allenfalls für verspätete Trends interessante Werk sind einfach zuviel. ■

XL-Wertung

35%

info

Das Tamagotchi-ähnliche PC-Spiel *Creatures* fordert weit mehr Umsicht bei der Erziehung kleiner Wesen, die sich auf dem Schirm tummeln. Freunden dieses Genres seien nach wie vor die Spiele der *Sim-Reihe* von Maxis empfohlen.

Gameplay: Seit dem witzigen *PaRappa the Rapper* überflutet Sonys Kreativabteilung den Markt geradezu mit untypischen ‚Spielen‘. Von echter Spielbarkeit kann auch bei *Pet in TV* kaum die Rede sein.

Präsentation: Nicht nur die schnörkellose Grafik, sondern auch der mangelhafte Spielwitz enttäuschen.

Memory-Card: Ein Block sichert die Erfahrungsstufe.

Dual Shock: nein

Hersteller: Konami/Telstar Entwickler: Candle Light Studios **Action**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: über 40
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

ASSAULT



Die Energie des weitreichenden Lasers hält leider nicht ewig vor



info

Die Firma Konami, von der auch *Contra - Legacy of War* stammt (XL 3/97, 70 %), strich den angekündigten Titel *C - A Contra Adventure* (siehe News, XL 9/98) aus dem Hause Appaloosa zugunsten dieses Spiels von der deutschen Release-Liste.

Gameplay: *Assault* besticht durch beinahe reibungslose Spielbarkeit verbunden mit grenzenloser Balleraction. Innovativ ist das zwar nicht, doch läßt sich zumindest optisch in diesem speziellen „*Probotector*-Genre“ meist noch eins draufsetzen.

Präsentation: Wie schon angedeutet: *Assault* überschüttet den Spieler mit einer pompösen audiovisuellen Orgie. Die Waffen schmettern bombastische Sounds aus den Boxen, und sämtliche Explosions-effekte sowie auch die Licht- und Schattenspiele machen einiges her.

Memory-Card: Ein Block schluckt alle relevanten „Abschußdaten“.
Dual Shock: ja

Internetadresse:
www.telstar.co.uk/tes

Nach guter alter *Probotector*-Manier brennt Candle Light in *Assault* ein geradezu überschwengliches Feuerwerk an Effekten aller Art ab. Mit dem zuvor per Computertechnik zum Cyber-Soldaten mutierten Muskelhelden Reno oder seinem weiblichen Pendant Kelly (ja, die Gleichberechtigung zwingt Frauen auch in gefährliche Rollen) durchstreift der ballerorientierte Action-Fan allein oder simultan im „Rambo“-Duo über 40 futuristische 3D-Level. Spinnenartige Aliens, riesige Roboter, Selbstschußanlagen und dergleichen stellen sich dabei dreist in den Weg – klar, daß in so einem Fall nur das Argument des Schußkräftigeren zur Entscheidung führt. Weglaufen gilt in diesem Genre zwar als unfein, kann aber durchaus eine Alternative sein, denn was einmal aus dem Bild verschwunden ist, kann meist nicht mehr erreicht werden – kein Zurück, Soldat! So muß man sich also vorsehen und die vielen von Gegnern und herumstehenden Fahrzeugen oder Kisten hinterlassenen Power Ups, Waffen und anderen Extras rechtzeitig einsammeln. Besonders im Kampf gegen die schaurigen Zwischengegner des Jahres 2198 bewähren sich streuende Waffen oder flächendeckende Laser-



Abgeschossene Raumschiffe hinterlassen Extras wie diesen zeitbegrenzten Schutzschild

strahler. Über die R-Tasten kann der Schußwinkel mehrstufig verstellt werden, wodurch auch Attacken nach oben oder Salven direkt vor die eigenen Füße auf das eklige Gefolge der Alien-Macht möglich sind. Um dem Spieler das Leben nicht zu leicht zu machen, wurden Jump&Run-Passagen eingebaut, die ebenfalls voll und ganz an die *Contra*-Reihe erinnern. Wirklich unfair geht es dabei fast nie zu. Außerdem ernten umsichtige Spieler mit lockerem Zeigefinger ausreichend Extraleben, mit denen selbst harte Sprungaufgaben auf Dauer zu überstehen sind.

Assault spielt sich flüssig, hat allerdings eine leicht hakelige Steuerung. Die Kamera schwenkt unauffällig herum, wenn das Geschehen von schräg hinten oder isometrisch gezeigt wird. Technisch gibt es nichts auszusetzen, ganz im Gegenteil: Das gelungene Level- und Gegnerdesign, die fulminanten Grafik- und Soundeffekte sowie die hohe Anzahl der Stages machen dieses sprudelnde Actionpaket interessant – der Wiederspielwert und die Spieldauer sind jedoch gering. ■

XL-Wertung

75%

The Fifth Element



DVON S. ALTER

as *Fünfte Element* war in der Vergangenheit ein guter Grund, mal wieder ein Kino zu besuchen. Die Geschichte handelt von dunklen Mächten, die den Fortbestand der Erde bedrohen. Auf der Seite der Guten kämpfen die künstlich erschaffene, schöne Leeloo und der Taxifahrer Korben. Vier, den Elementen Erde, Wasser, Feuer und Luft zugeordnete Artefakte gilt es zu finden, um das Unheil von der Erde abzuwenden.

Dem Leinwandstreifen in etwa entsprechend wurde das PlayStation-Spiel gestaltet. Zu Anfang müssen einige Missionen mit beiden Charakteren durchgespielt werden. Später bleibt es dem Spieler überlassen, welche der unterschiedlich befähigten Figuren er wählt. Leeloo ist beispielsweise in der Lage, sich mit Tritten oder Schlägen zu verteidigen, während Korben zur Gegenbekämpfung verschiedene schwere Geschütze wie Elektroschocker oder Granatwerfer zur Verfügung stehen.

Doch *The Fifth Element* ist nicht einzig und allein auf Action ausgelegt, sondern beinhaltet auch viele Adventure-Passagen, wie etwa Key-



cards finden oder Terminals bedienen. In den wirklich unangenehmen Bereich des Gameplay rutscht der PSX-User jedoch immer dann, wenn Geschicklichkeit gefragt ist. Die unausgereifte Steuerung läßt den Spieler gerade bei den zahlreich vertretenen Sprungpassagen schnell in Verzweiflung geraten, wobei erschwerend hinzukommt, daß nur nach, aber nicht während eines



Action-Adventures mit Schönheiten in der Hauptrolle steht, sollte lieber noch einen Monat länger warten und sich zusammen mit Lara in *Tomb Raider III* in ein Abenteuer stürzen, in dem es ebenfalls um magische Artefakte geht. ■

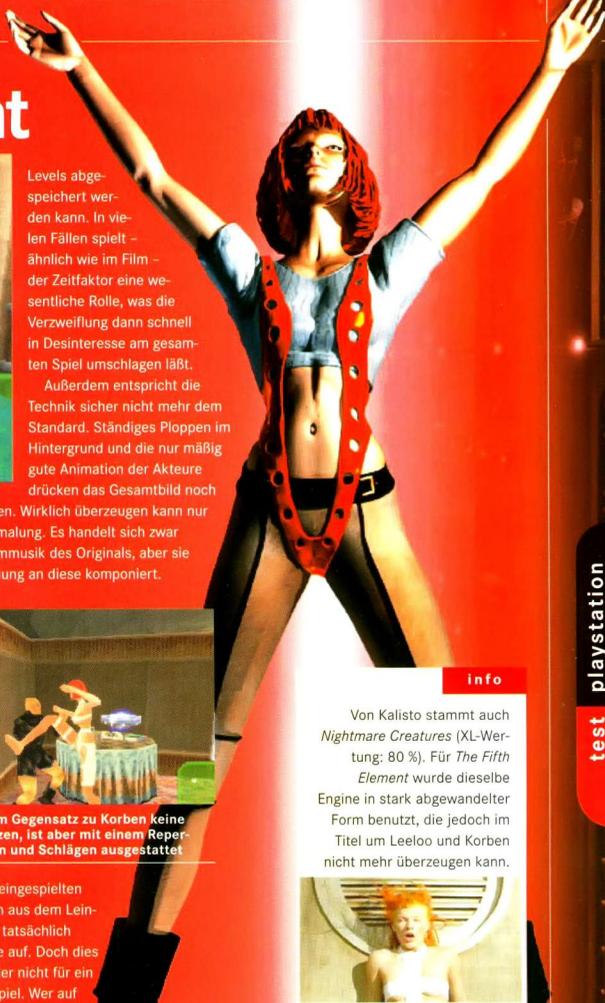
Levels abgespeichert werden kann. In vielen Fällen spielt – ähnlich wie im Film – der Zeitfaktor eine wesentliche Rolle, was die Verzweiflung dann schnell in Desinteresse am gesamten Spiel umschlagen läßt. Außerdem entspricht die Technik sicher nicht mehr dem Standard. Ständiges Ploppen im Hintergrund und die nur mäßig gute Animation der Akteure drücken das Gesamtbild noch

weiter nach unten. Wirklich überzeugen kann nur die Sounduntermalung. Es handelt sich zwar nicht um die Filmmusik des Originals, aber sie wurde in Anlehnung an diese komponiert.



Leeloo kann im Gegensatz zu Korben keine Waffen benutzen, ist aber mit einem Repertoire an Tritten und Schlägen ausgestattet

Zusammen mit eingespielten Videosequenzen aus dem Leinwandhit kommt tatsächlich Kinoatmosphäre auf. Doch dies allein reicht leider nicht für ein interessantes Spiel. Wer auf



info

Von Kalisto stammt auch *Nightmare Creatures* (XL-Wertung: 80 %). Für *The Fifth Element* wurde dieselbe Engine in stark abgewandelter Form benutzt, die jedoch im Titel um Leeloo und Korben nicht mehr überzeugen kann.



Gameplay: Es dauert seine Zeit, bis man die umfangreiche Pad-Belegung verinnerlicht hat. Leider kommt es durch die ungenaue Steuerung dann zu Frust, statt Lust an dem Spiel.

Präsentation: Die gut komponierte Musik sowie die Original-Videosequenzen aus dem Kinofilm machen die Zuckerstücke dieses Games aus.

Memory-Card: Ein Spielstand nimmt einen Block in Anspruch.
Dual Shock: ja

XL-Wertung

65%

adidas Power Soccer 98

PAL

Cheats:

Halte im Hauptmenü L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt, um folgende Cheats eingeben zu können!

Verstecktes Stadion:

Drückt im Hauptbildschirm **■●■** **▲▲●●××!** Das neue Stadion läßt sich nun im entsprechenden Auswahlmü aussuchen.



Versteckte Teams:

Drückt im Team-Auswahlbildschirm **×▲×■●●×▲!** Die neuen Mannschaften lassen sich über das niederländische Team auswählen.

Big-Head-Modus:

Drückt im Team-Auswahlbildschirm **■●●××▲×■●!** Im anschließenden Spiel besitzen die Fußballer übertrieben große Köpfe.

Air Race

PAL

F16 und Stealth Fighter:

Sobald der Titelbildschirm erschienen ist, haltet Ihr auf dem zweiten Controller L2 + R1 gedrückt. Dann drückt Ihr möglichst zügig 20mal die Select-Taste, bevor der Score-Bildschirm zu sehen ist. Die korrekte Eingabe wird durch ein akustisches Signal bestätigt. Anschließend stehen die beiden Kampfflugzeuge im entsprechenden Auswahlbildschirm zur Verfügung.



Bomberman Wars

PAL

Bonuslevel:

Spielt den Quest-Modus einmal auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe durch! Anschließend sind die beiden versteckten Level „Cotetsu“ und „Honey“ wählbar.

Bravo Air Race

PAL

Turbo-Modus:

Halte während des Ladevorgangs, also gleich nachdem Ihr die CD eingelegt habt, **×** gedrückt, bis auf dem Schirm die Meldung „GOOD!“ erscheint! Nun sind alle Flugzeuge wesentlich schneller.

Bust A Move/Groove

NTSC/PAL

Als Capoeira spielen:

„Tanzt“ das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ durch!



Als Robo-Z spielen:

„Tanzt“ das gesamte Spiel auf der Schwierigkeitsstufe „hard“ einmal durch!

Als Burger-Dog spielen:

„Tanzt“ das gesamte Spiel mit dem Charakter Hamm auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ einmal durch, nachdem Ihr die Tänzer Capoeira und Robo-Z zuvor freigespielt habt (siehe Hinweise oben)!



Als Columbo spielen:

„Tanzt“ das Spiel mit dem Charakter Shorty auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ durch, nachdem Ihr die Tänzer Capoeira und Robo-Z freigespielt habt (siehe Hinweis oben)!

Colin McRae Rally

PAL

Kollisionsabfrage verändern:

Geht anstelle Eures Namens das Paßwort „GHOSTRIDER“ ein!



keine Karte stecken. Schaltet dann die Konsole ein, damit das Spiel lädt. Drückt nun im Hauptmenü („Neues Spiel“, „Laden“ ist zu sehen) L1 R1 **▲▲■●●R1 L1!** Die korrekte Eingabe wird durch ein akustisches Signal bestätigt. Über den Menüpunkt „Laden“ könnt Ihr nun die Stages frei auswählen.

CyBall Zone

PAL

Alle Stadien und alle Teams freischalten:

Markiert in den Optionen die Sprache „ITALIAN“, haltet L2 + R1 + **↑** + **■** für ca. zehn Sekunden gedrückt. Anschließend könnt Ihr sämtliche Stadien und auch alle Teams des Spiels in den entsprechenden Screens auswählen.



Gran Turismo

NTSC/PAL

Hi-Res-Modus:

Spielt den GT World Cup mit einem beliebigen Wagen durch (Goldener Pokal)! Anschließend könnt Ihr im Optionsmenü den hochauflösenden Modus einstellen.



Deathtrap Dungeon

PAL

Levelwahl:

Entfernt Eure Memory-Card aus dem Steckplatz! Auch in Port 2 darf



4.000 km/h:

Sucht Euch zunächst einen Allradwagen aus! Fahrt dann auf einer geeigneten Strecke mit hoher Geschwindigkeit im 90-Grad-Winkel zur Fahrbahn (also frontal) gegen eine Seitenbegrenzung! Nehmt den Finger nicht vom Gas, sondern lenkt nur ein wenig ein, damit sich

Euer Fahrzeug langsam ein Stückchen seitlich stellt! Nun müßt Ihr in dieser Position abwarten, bis der Motor aufheult und Ihr schließlich eine enorm hohe Geschwindigkeit erreicht. 4.000 km/h sind möglich, zumindest schafften dies schon einige Japaner, die ja bekanntlich einen sieben Sinn für Videospiele haben.

Kula World

PAL

Bonuslevel:

Nachdem Ihr das Spiel einmal komplett durchgespielt habt, erscheint der Menüpunkt „The Final“. Wählt den Einspieler-Modus aus, um alle Bonuslevel nacheinander spielen zu können!



Motorhead

PAL

Paßwörter:

Gebt die folgenden Codes in der Paßworteingabe des Optionsmenüs ein! Die Codes schalten unter anderem versteckte Fahrzeuge und neue Strecken frei. Mit dem letzten Paßwort („NOCHEATS“) lassen sich alle Veränderungen wieder rückgängig machen, ohne das Spiel neu laden zu müssen.



Paßwörter:

COWRULES
FRAGTIME
LASTCODE
SOFTHEAD
SUPERCAR
TURBOMOS
NOCHEATS

N₂O – Nitrous Oxide

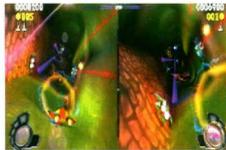
PAL

Levelcodes:

| Level | Code |
|-------|-----------------|
| 3 | ● × ● ● ▲ × ▲ |
| 4 | ● ● ● ▲ ● ● ● ● |
| 5 | ▲ ● ▲ ● ▲ ● ● ● |
| 6 | ■ ● ● ▲ ▲ × ▲ × |



| | |
|----|-----------------|
| 7 | × ▲ ● × × ▲ ▲ |
| 8 | ■ ● ● ▲ ● ▲ ● ● |
| 9 | × × × ▲ ● × × ● |
| 10 | × ▲ ● ● ▲ × × × |



| | |
|----|-----------------|
| 11 | ● ● ▲ ● ● ▲ ▲ ▲ |
| 12 | ● × × × ▲ × × × |
| 13 | ■ ▲ ● ▲ ● ● ● ● |
| 14 | ■ ▲ ● ● ● ▲ × × |
| 15 | ● ▲ × ● ● ▲ ▲ ▲ |
| 16 | ● ● ● × ● ● ● ● |
| 17 | × ● ▲ × ■ ● ● ● |
| 18 | ● ▲ ● ● ▲ ■ × × |

Newman Haas Racing

PAL

Versteckte Strecken:

Haltet im Hauptmenü L1 + R1 gedrückt. Drückt dann ↔ (siebenmal) ← (fünfmal)! Die korrekte Eingabe wird per Signalton bestätigt.

Reboot

PAL

Cheats:

Gebt die folgenden Kombinationen im Startbildschirm („Neues Spiel“ ist zu lesen) ein!



Als Enzo Boy spielen:

↑ ↓ ↓ ↓ ↓ L1 R1 → ↓ ↓ ↓ Start

Energie aufladen:

→ L1 ↑ → ↓ ↓ L1 R1 ↑ ↓ ↓ ↓ Start



Unverwundbarkeit:

↓ R1 ← → ↓ L2 R2 ← → ↑ Start

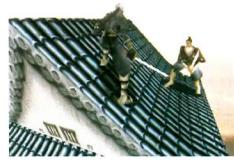
(Habt Ihr ein Glitch Tool eingesammelt, ist Eure Spielfigur für kurze Zeit unverwundbar.)

Tenchu

PAL

Levelwahl:

Drückt in dem Bildschirm, in dem Ihr Eure nächste Mission auswählt,



■ ■ ▲ ▲ → → ↑ ↑, während Ihr R1 gedrückt haltet!

Ayames Energie löschen:

Spielt mit Ayame und ruft den Item-Bildschirm auf! Drückt nun ← ← ↓ ↓ ■ ■ ▲ ▲!

Selection Screen:

Drückt in dem Bildschirm, in dem Ihr Eure nächste Mission auswählt, ■ ■ ▲ ▲ → → ↑ ↑, während Ihr L2 gedrückt haltet!



Wachsendes Item-Inventarfeld:

Drückt im Item-Bildschirm ■ ■ ▲ ▲ → → ↑ ↑, während Ihr L2 gedrückt haltet!

Maximal 99 Items:

Drückt im Item-Bildschirm ■ ■ ▲ ▲ → → ↑ ↑, während Ihr R2 gedrückt haltet!

Alle Items:

Drückt im Item-Bildschirm ■ ■ ▲ ▲ → → ↑ ↑, während Ihr R1 gedrückt haltet!



Energie aufladen:

Ruft die Pause per Starttaste auf und gebt folgendes ein: ■ ■ ■ ▲ ▲
→ → ↑ ↓ ←!

Thunderforce V NTSC

Extraschiffe:

Haltet in der Stage-Auswahl auf dem zweiten Controller einen der folgenden drei Buttons gedrückt, um das entsprechende Schiff zu bekommen! Die verschiedenen Raumschiffe unterscheiden sich nicht nur farblich, sondern sie



haben auch unterschiedliche Eigenschaftswerte zum Beispiel in puncto Schnelligkeit.



Drückt ▲, um das oben abgebildete grüne Schiff zu bekommen!



Drückt ●, um das oben abgebildete rote Raumschiff zu bekommen!



Drückt ■, um das oben abgebildete rote Raumschiff zu bekommen!

Wing Over PAL

Flugzeuge freischalten:

Gebt in dem Bildschirm, in dem Ihr die Spielmodi auswählen könnt, folgenden Cheat ein: ↑ ↑ ↓ ↓ → → → → ✕ ▲! Anschließend stehen sämtliche Kampfflieger im Free-Game-Modus bereit.

WWF War Zone NTSC/PAL

Cheat-Menü:

Drückt im Hauptbildschirm (der Fahrstuhl ist zu sehen) L1, R1! Den Schwierigkeitsgrad solltet Ihr während der folgenden Fights nicht verstellen, da ansonsten die im Cheat-Menü vorgenommenen Veränderungen unwirksam werden.

Videosequenzen ansehen:

Drückt im Titelbildschirm ↑ + ▲, → + ●, ↓ + ✕, ← + ■ (viermal), R1 + L1, R2 + L2, R2 + L2! Daraufhin erscheint der Schriftzug „Movie 1“. Über das Steuerelement lassen sich nun die verschiedenen Sequenzen durchschalten. Zum Abspielen drückt Ihr ✕.

Freigespielte Charaktere anzeigen:

Drückt, während Ihr Euch im Fahrstuhl befindet, L1 + R1! Es wird dann eine komplette Liste aller freigespielten Charaktere und Spielmodi angezeigt.

Als Cactus Jack

bzw. **Dude Love kämpfen:** Gewinnt den WWF-Titel im Challenge-Modus auf der Stufe Medium oder Hard mit Mankind! Anschließend sind Cactus Jack und Dude Love im Charakter-Auswahlbildschirm zu sehen.

Als der Wrestler aus dem Trainingsmodus kämpfen:

Wählt im Charakter-Auswahlmenü „training mode“ und anschließend „custom“ gefolgt von „trainer“!

Als Sue the Ringgirl kämpfen:

Gewinnt den WWF-Titel im Challenge-Modus auf der Stufe Medium



auf und markiert Goldust! Über die Buttons L2, R1 und R2 könnt Ihr nun drei neue Kostüme bestimmen.



Zufalls-generator:

Um einen Kämpfer vom

Computer per Zufall auswählen zu lassen, haltet Ihr im Charakter-Auswahlbildschirm ↑ gedrückt und drückt dann den Block-Button.

Alternative Kostüme:

Markiert im Charakter-Auswahlbildschirm einen Fighter und haltet L2 gedrückt, bevor Ihr die Wahl bestätigt und in den Kampf zieht!

Ladies Night:

Gewinnt den WWF-Titel im Challenge-Modus auf der Stufe Medium oder Hard mit H H H (Triple Hs) oder Shawn Michaels! Anschließend sind im Editor-Modus auch die weiblichen Charaktere zur freien Entfaltung der Kreativität vorhanden.

Neue Kleidungsstücke:

Gewinnt den WWF-Titel im Challenge-Modus auf der Stufe Medium oder Hard mit Kane! Anschließend findet Ihr im Editor-Modus neue Shirts, Jackets, Masken, Hosen und weitere Kleidungsstücke, die Ihr für Euren neuen Fighter verwenden könnt.

Big- und Small-Head-Modus:

Gewinnt den WWF-Titel im Challenge-Modus auf der Stufe Medium oder Hard mit Ahmed Johnson! Ruft anschließend den Hauptbildschirm auf und drückt, sobald der Fahrstuhl erscheint, L1 und dann R1! Im nun folgenden Kampfmodus wird der Kopf Eures Wrestlers größer, wenn das Publikum jubelt, kleiner wird er, wenn das Publikum Buhrufe in den Raum schreit.

Anti-Blockmodus:

Gewinnt den WWF-Titel im Challenge-Modus auf der Stufe Medium oder Hard mit Ken Shamrock oder

oder Hard mit Bret Hart oder Owen Hart! Anschließend ist die „süße“ Sue im Charakter-Auswahlbildschirm anwählbar.

Als Pamela kämpfen:

Nein, nicht Pamela Anderson! Gewinnt den WWF-Titel im Challenge-Modus auf der Stufe Medium oder Hard mit Sue the Ringgirl! Anschließend ist Pamela, eine Iguana-Mitarbeiterin, im Charakter-Auswahlbildschirm anwählbar.

Als Steve Austin kämpfen:

Gewinnt den WWF-Titel im Challenge-Modus auf der Stufe Medium oder Hard mit einem der selbstkreierten Wrestler! Anschließend ist RattleSnake alias Steve Austin im Charakter-Auswahlbildschirm anwählbar.

Die Kostüme von

Stone Cold verändern:

Gewinnt den WWF-Titel im Challenge-Modus auf der Stufe Medium oder Hard mit Stone Cold! Ruft dann den Charakter-Auswahlbildschirm auf und markiert Stone Cold! Über die Buttons L2, R1 und R2 könnt Ihr nun drei neue Kostüme bestimmen.

Die Kostüme von

Goldust verändern:

Gewinnt den WWF-Titel im Challenge-Modus auf der Stufe Medium oder Hard mit Goldust! Ruft dann den Charakter-Auswahlbildschirm

Farooq! Ruft anschließend den Hauptbildschirm auf und drückt, sobald der Fahrstuhl erscheint, L1 und dann R!! Im nun folgenden Kampfmodus kann kein Fighter mehr blocken, weder der Wrestler vom Computer noch die per Spieler gesteuerten Muskelmänner sind dann fähig, Schläge, Tritte oder Würfe abzuwehren.

Keine „Tischmanieren“:

Schon Martin Luther sagte einmal bei Tisch: „Warum rülpsst und furzt Ihr nicht? Hat es Euch nicht geschmacket?“ Nun, was damals noch als Ausdruck körperlichen Wohlbehagens galt, ist mittlerweile bekanntlich eine Unsitte. Ab und an findet man diesbezüglichen Humor in einigen Videospiele wieder (z. B. *Boogerman*, *Banjo-Kazooie*, *Eartworm Jim 3D*). Gewinnt den WWF-Titel im Challenge-Modus auf der Stufe Medium oder Hard mit einem der Headbangers (Trasher oder Mosh)! Ruft anschließend den Hauptbildschirm auf und drückt, sobald der Fahrstuhl erscheint, L1 und dann R!! Im

nun folgenden Kampfmodus wird Euer Wrestler bei jedem Tritt, Schlag oder Wurf des Gegners rülpsen oder furzen – wie unmanierlich!

Real-Big-Head-Modus:

Gewinnt den WWF-Titel im Challenge-Modus auf der Stufe Medium oder Hard mit British Bulldog! Ruft anschließend den Hauptbildschirm auf und drückt, sobald der Fahrstuhl erscheint, L1 und dann R!! In nächsten Kampf besitzen die Wrestler nun riesige Schädel.

Anzeigen ausschalten:

Gewinnt den WWF-Titel im Challenge-Modus auf der Stufe Medium oder Hard mit The Undertaker! Ruft anschließend den Hauptbildschirm auf und drückt, sobald der Fahrstuhl erscheint, L1 und dann R!! In jedem folgenden Kampf werden die Energiebalken weggeschaltet.

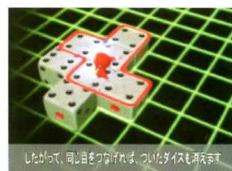
Pöbeln:

Wenn Ihr Euren Gegner anmachen wollt, drückt gleichzeitig Punch und Block oder Tie Up und Kick!

Zusätzliche Punkte für die Eigenschaftswerte:

Gewinnt einen der untenstehenden Fights im Einspieler-Modus bzw. spielt den angegebenen Modus durch, um höhere Eigenschaftswerte für selbstreikierte Wrestler zu bekommen!

| Modus | Schwierigkeitsgrad | Punkte |
|-----------|--------------------|--------|
| Challenge | Hard | 6 |
| Versus | Hard | 2 |
| Tag Team | Medium oder Hard | 3 |
| Cage | Medium oder Hard | 2 |
| Weapons | Hard | 2 |



Xi [sai]

NTSC

Audio-CD nutzen:

Wer das Spiel gerne mit einer eigenen Audio-CD musikalisch unterlegen möchte, wartet einfach so lange, bis der Hauptbildschirm („Start“ ist zu sehen) erschienen ist. Dann muß nur noch der Deckel der PSX geöffnet und die Audio-CD eingelegt werden. Drückt Ihr nun Start, könnt Ihr Euch einen beliebigen

Titel aussuchen und über den Menübefehl „Restart“ ins Spiel einsteigen – mit Eurer ausgesuchten Musik im Hintergrund. (Dies ist nur der Tatsache zu verdanken, daß der Speicher der PlayStation beim Laden das komplette Spiel einliest und lediglich die musikalische Unterlegung bei Bedarf nachgeladen werden muß.)



MARO verlost Videospiele-Charaktere zum Anfassen!

Die Firma MARO bietet verschiedene Spielfiguren-Serien zu bekannten Videogames, die sonst nur in limitierter Auflage in den USA erhältlich sind. Die Auflistung der verfügbaren Figurenreihen hört sich bereits sehr vielversprechend an: Neben den indizierten Grusel- bzw. Ego-Shooter-Klassikern von Capcom und Id-Software sind zudem Figuren zu *Tekken 3*, *Final Fantasy*, *Turok*, *X-Files*, *Spawn*, *X-Men vs. Street Fighter*, *Alien* und *Batman* im Angebot. Aber auch Nongames-Titel wie *Starship Troopers* und *KISS* (ja, die!!!) sind vertreten. Teilweise befinden sich in den Packungen auch zwei Figuren oder zusätzliche Gimmicks, denn alle Charaktere sehen nicht nur gut aus, sondern haben außerdem spezielle Moves auf Lager.



Im Gegensatz zu Zombies und ähnlichem Getier haben unsere Leser aber gut lachen. Denn MARO läßt gegen die Beantwortung folgender kleiner Aufgabe, ein paar hübsche Preise springen: Nenne drei Titel, die von MARO als Figuren-Set angeboten werden!

- 1. Preis: 3 Figuren aus einer Serie**
- 2. Preis: 2 Figuren aus einer Serie**
- 3.–8. Preis: je 1 Figur**



Die Antwort einfach auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben und abschicken an:

neXt Level
Stichwort: „Maro“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der **17.11.98** (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Maro sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

PS: Wer nicht nur auf sein Glück vertrauen will, bekommt die Figuren auch direkt von MARO (Tel.: 0 71 51/9 56 46 - 46) zum durchschnittlichen Preis von 39,95 DM (je nach Packungsinhalt gibt es geringfügige Unterschiede). Natürlich kann auch ein Prospekt angefordert werden. Ein Teil der Figuren ist auch im Internet auf der MARO-Homepage zu sehen: www.maro-gmbh.com

Alle Systeme

COOL FOOT

Wer auf eigenen Füßen steht, bekommt kein wundes Sitzfleisch. Fast jeder PSX-Besitzer hat bereits die Erfahrung gemacht, daß der wunde Punkt der PlayStation die Systemabstürze im Dauerbetrieb sind. Dies liegt daran, daß Prozessoren bekanntermaßen wärmeempfindlich sind und die unzureichende Belüftung des Gerätes nicht für genügend Kühlung sorgt. Vor allem dann, wenn die PSX auf einem flauschigen Teppich steht, kommt es zum Hitzestau. Der Hersteller Sound & Design hat jetzt mit Cool Foot eine billige und einfache Alternative entwickelt, um dieses Problem in den Griff zu bekommen. Für knapp zehn Mark erhält man vier Moosgummischeiben, die 1,5 cm hoch sind und der PlayStation somit frischen Wind unterm Hintern verschaffen. Die coolen Füße werden dank doppelseitigem Klebeband einfach angeheftet und eignen sich aufgrund des Materials auch als Schalldämpfer für Standboxen bis 16 kg.



Muster: Sound & Design, Tel.: 02 08/68 62 83

XL-Wertung

☆☆☆

Preis:
ca. 10 DM
Sound & Design

PSX & SAT

ERAZER MP5

Mit der Erazer MP5 hat Blaze eine Lightgun im Programm, die besonders alle Hobby-Rambos ansprechen dürfte. Das Gerät ist sowohl in Schwarz als auch in Tarnfarben erhältlich und liegt sehr gut in der Hand. Dennoch stellt sich die Erazer bei längerem Spielbetrieb als etwas zu schwer heraus. Auf Wunsch kann eine Rückschlagfunktion aktiviert werden, die durch vier Mignon-Zellen be-



trieben wird. In dem Fall wird die Lightgun natürlich noch schwerer. Der Rückschlag ist jedoch eher unbefriedigend und in erster Linie irrsinnig laut. Dafür unterstützt die Lichtpistole sämtliche GunCon-45-Spiele und verfügt über einstellbare Dauerfeuer- und Auto-Reload-Funktionen.

Nach korrekter Kalibrierung bietet die Erazer einer hohen Zielgenauigkeit, die nicht zu beanstanden ist. Somit gehört dieses Gerät zur Spitze der Lightguns und ist sehr empfehlenswert. Wer jedoch auf das fragwürdige Rückschlag-Feature verzichten kann, sollte sich lieber für die deutlich leichtere Scorpion-Gun entscheiden, die ebenfalls von Blaze stammt, das gleiche kostet und in XL 9/98 vorgestellt wurde.

Muster: Highcom, Tel.: 0 21 54/94 52 30

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 90 DM
Blaze

N64

WIRELESS CONTROLLER

Bereits in Ausgabe 4/98 stellten wir Infrarot-Controller der Firma DOC'S für PSX vor. Nun hat der Hersteller ein vergleichbares Modell für N64 veröffentlicht. Leider befindet sich bei der Nintendo-Version lediglich ein Controller nebst Empfangsgerät im Paket anstatt zweien. Dafür ist das Gerät jedoch mit einem Analogstick ausgestattet. Dieser erinnert vom Druckpunkt und von der Form stark an den des ersten Sony-Analog-Controllers. Wie auch das Digi-Pad und die Buttons verrichtet er seine Arbeit sehr präzise, Verzögerungen aufgrund der Datenübertragung waren auch aus mehreren Metern Entfernung nicht festzustellen. Betrieben wird der Wireless Controller durch vier Mignon-Zellen, die dort eingesetzt werden, wo sich normalerweise der Controller-Schacht befindet. Keine Angst, Spielstände lassen sich dennoch speichern, da ein Schacht am Empfänger installiert wurde, nur der Einsatz eines Rumble Paks wird dadurch natürlich nutzlos.



Um möglichst sparsam mit den Batterien umzugehen, geht der Controller automatisch in Stand-by, sobald eine Minute lang kein Manöver ausgeführt wird.

Wer ohnehin lieber ohne Rumble Pak spielt und den Luxus eines kabellosen Pads genießen möchte, für den ist der Wireless Controller interessant, auch wenn der Preis recht hoch liegt.

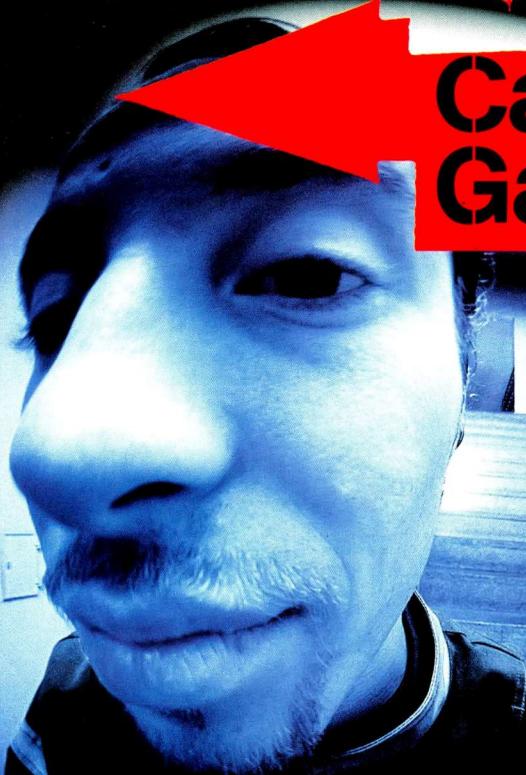
Muster: Vidis, Tel.: 0 40/51 49 19 27

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 100 DM
DOC'S

Call a GameStar!



Die ganze Welt der PC-Spiele
GameStar

gratis



1 Heft zum Testen!

1x GameStar gratis mit CD-ROM will ich!

JA, ich möchte GameStar testen. Bitte senden Sie mir eine aktuelle Ausgabe der GameStar gratis zum Kennenlernen. Wenn Sie innerhalb von acht Tagen nach Erhalt meiner Gratis-Ausgabe nichts von mir hören, senden Sie mir GameStar zum Abo-Vorzugspreis von nur DM 81,- (inklusive Porto und Verpackung) statt DM 94,80 bei Einzelheftkauf. Damit spare ich jeden Monat 15% gegenüber dem Kioskpreis. Natürlich kann ich jederzeit kündigen. Eventuell zuviel bezahltes Geld wird mir zurückerstattet.

Name/Vorname 50/118

Strasse/Postfach

PLZ Ort

Ich wünsche folgende Zahlungswiese:
 Bargeldlos und bequem per Bankeinzug per Rechnung

BLZ Geldinstitut Kto.-Nr.

Telefonnummer Fax

Geburtsdatum E-Mail-Adresse

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Vertrauensgarantie: Die Bestellung kann ich innerhalb einer Woche nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) schriftlich bei GameStar, dsb Abobetreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, widerrufen. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Testen Sie jetzt gratis GameStar, das neue Spielmagazin von IDG. Mit den aktuellsten News aus der Szene, unentbehrlichen Tipps und Tricks und knallharten Spiele- und Hardware-Tests. Einfach ausgefülltes Coupon einsenden und Sie erhalten eine aktuelle Ausgabe. Natürlich können Sie auch Faxen oder ein E-Mail senden!



Vertrauensgarantie: Die Bestellung kann ich innerhalb einer Woche nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) schriftlich bei GameStar, dsb Abobetreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, widerrufen.

Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an GameStar, dsb Abobetreuung GmbH, 74168 Neckarsulm
FAX: 07132/95 91 66 **www.gamestar.de/gratis**

Crafft, München



Body Harvest (N64)



WipEout 64 (N64)



extreme-G 2 (N64)

Tokyo Game Show
64-bit-level
32-bit-level



Dreamcast™

Weihnachten steht vor der Tür, und eine Neuerscheinung jagt die nächste. Selbst die Liste für das Nintendo⁶⁴ füllt sich dadurch unaufhaltsam. neXt Level wird endlich das schon im Vorfeld hochgelobte Action-Adventure *Body Harvest* von DMA Design genauestens unter die Lupe nehmen können. Wer auf superschnelle futuristische Rasereien abfährt, sollte sich den Vergleichstest zwischen *WipEout 64* und *extreme-G 2* keinesfalls entgehen lassen. Freunde außergewöhnlicher Gameplays werden zudem mit *Glover* bestens bedient, in dem ein weißer Handschuh die Hauptrolle spielt. ■

Eine der interessantesten Messen findet halbjährlich in Tokio statt. Vom 9. bis 11. Oktober treffen sich dort alle namhaften Spielehersteller auf der Tokyo Game Show, um die Trends der Zukunft vorzustellen. Erstmals wird auch Nintendo dort vertreten sein, weil deren Hausmesse, die Space World, in diesem Jahr ersatzlos gestrichen wurde. Eine weitere Premiere betrifft Dreamcast: Es werden nicht nur alle Neuheiten für das kommende System vorgestellt, sondern es darf auch probegespielt werden. Kurz vor der TGS, am 6. Oktober, lädt Sega zur Second New Challenge Conference, um die Namen der auserwählten Third-Party-Entwickler und den Preis der Konsole bekanntzugeben. XL wird natürlich an beiden Veranstaltungen teilnehmen, um in der kommenden Ausgabe ausführlich Bericht zu erstatten. ■

Tomb Raider III (PSX)



Crash Bandicoot 3 (PSX)



Colony Wars: Vengeance (PSX)



Zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe sind 473 Spiele für die PSX auf dem Markt, zu Weihnachten wird die magische 500er-Grenze locker durchbrochen. XL wird Lara auf Herz, Nieren und alles andere prüfen. Kann *Tomb Raider III* das halten, was sich die Fans wünschen? Mit *Colony Wars: Vengeance* wird ein weiterer Teil des Weltraumepos veröffentlicht, und der Jump&Run-Held Crash Bandicoot wird zum dritten Mal über heimische TVs flimmern. Die Weihnachtsausgabe der neXt Level wird prall gefüllt sein. ■

impressum



12/98 erscheint am 20. November 1998

Chefredaktion: Klaus-Dieter Härtwig (ViSdP)
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter
Redaktion: Frederic Berg, Maris Feldmann, Marco Häntsch, Thomas Helligwig, Sebastian Krämer, Tobias Partetzke
Redaktionsassistentin: Brigitta Schöler
Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, David Markwardt, Hirofumi Yamada
Grafik: Arne Bahruht, Hanno Meier
Freie Mitarbeiter: Michael Neubert, Heinke Vogt
Verlagsleiter: Torsten Weber
Anzeigen: ARC, Ernst Andrich, Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 0 81 42 / 5 71 07, Fax: 0 81 42 / 5 71 08

Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSdP)
Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40 / 39 88 37-0, Fax: 0 40 / 39 50 43, E-Mail: next.level@on-line.de



Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

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

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an **EDGE** Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK

Titelartwork: © Acclaim/Iguana
 © 1998 X-plain Verlag
 neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.
 Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt 52,80 DM.





Psychadelik

MANIAC 8/98

"Knallbunte
Wintersportalternative
auf abgefahrenen
Kurven"

"...ungeheurer
Spielespaß ..."

Offizielles PlayStation
Magazin 10/98



VANS and the VANS logo are trade marks of VANS, Inc.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Psychelik, Kalle, Kalle, Psychosis and the Psychosis logo are ® and © 1998-9 Psychosis Ltd. All rights reserved.



