

next Level

Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴ · Dreamcast · Sega Saturn · Arcade

Supergewinne!!!
Griechenlandreise, Konsolen,
Zubehör u. v. m.



Metal Gear Solid
Final Fantasy VIII



F-Zero X



Godzilla

Command & Conquer
ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG



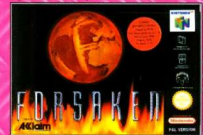
Playcom



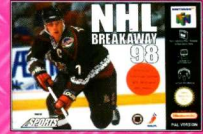
Nintendo 64



Benjo & Kazooie	dt	94,00
Bust a Move 2	dt	99,99
Chameleon Twist	dt	99,99
ClayFighter 63 1/3	dt	49,99
Cruis'n World	dt	94,00
Extreme G	dt	94,99
F1 Pole Position	dt	124,99
F1 Grand Prix 64	dt	89,00
Fifa Soccer 98 WM G.	dt	134,99
Fighters Destiny	dt	129,99



Forsaken	dt	109,99
Frankreich WM 98	dt	119,99
GT 64 Championship	dt	119,00
Lamborghini 64	dt	89,00
Mission Impossible	dt	139,00
NBA Courtside	dt	89,00
NBA Pro 98	dt	119,99
NFL Quarterback C.98	dt	99,00



NHL Breakaway 98	dt	94,99
Rampage World Tour	dt	134,99
San Francisco Rush	uk	119,00
Snowboard Kids	dt	89,00
Turok	dt	94,99
Turok	uk	94,99
Turok 2	dt	119,99
Virtual Chess	dt	119,99



Wetrix	dt	109,99
WWF Waizone	dt	109,00

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	29,99
Benjo & Kazooie Sp.	dt	24,00
Game Buster	dt	104,99
Joypad Schwarz	dt	49,99
Lenkrad Mad Catz	dt	129,99
Memory Card 1 Meg	dt	29,99
Memory Card N64 256K	dt	19,99
Memory Card 4 Meg	dt	59,99
Memory Card 5 Meg	dt	64,99
Nintendo 64 o. Spiel	dt	289,00
Power Flash N64	dt	99,00
Rumble Pak Inkl. Memo	dt	34,99



Bestell ☎ 0180-5 211 220

Fax 0180-5 211 240



Info ☎ 0662-44 01 44

Fax 0662-44 01 44 14

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

Kostenlos!



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

Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39,99
Rumble Pak LX4 7+	dt	24,99
Universal Adapter PP	dt	79,99
Verlängerung Pad 2m	dt	14,99
Verlängerung Pad 5m	dt	19,99

Gameboy

Bust a Move 2	dt	39,99
Bust a Move 3	dt	49,00
Hugo 2	dt	59,00
Int.Superstar Soccer	dt	59,99
Mario's Picross	dt	44,00
Matthias Sammer Soc.	dt	49,99
Mega Man 2	dt	29,00
Super Mario Land 1	dt	39,99
Super Mario Land 4	dt	64,99
Turok	dt	39,99
V-Rally Champ. Edit.	dt	59,00
Wave Race	dt	29,00
World Cup 98	dt	59,99
WWF Waizone	dt	49,00

Zubehör

Energy Pak Pocket	dt	29,99
Game Boy Camera Rot	dt	99,99
GB Pocket Netzteil	dt	19,99
Game Boy Printer	dt	119,99
Game Buster	dt	64,00
Licht & Lupe GB	dt	19,00

Saturn

Blazing Dragons	dt	44,99
Fifa Soccer 97	dt	69,99
NHL Hockey 97	dt	49,99
Return Fire	dt	79,99
Shining Force 3	dt	89,00
Streetfighter Colloc	dt	39,00
Turris	dt	44,99
Virtus Fighter Kids	dt	69,99
World League Soccer	dt	84,99

Sonderangebote

Blam Machine Head	dt	14,99
Crime Wave-Voll Ver.	dt	14,99
Fifa Soccer 98	dt	29,99
Hi Octane (DA)	dt	39,99
Johnny Bazookatone	dt	19,00

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

Frankreich WM 98 dt 89,99



Golden Goal	dt	89,00
Gran Turismo (GT)	dt	89,00
Heart of Darkness	dt	84,99
Lands of Lore 2	dt	99,00
Point Blank	dt	79,99
Point Blank Inkl.Geo.	dt	154,00
Premier Manager 98	dt	89,99
Riven	dt	89,00
Streetfighter Colle.	dt	89,00
Supercross 98 J Mc G.	dt	89,99
Tekken 3	dt	99,00
Tommy Makiner Rally	dt	89,00
Treasures of LDeep	dt	84,99
Turok	dt	89,00
Vigilante 3	dt	89,00
Viper	dt	89,00
War Games	dt	89,99
World League Soccer 98	dt	79,00

Sonderangebote

Broken Helix	dt	49,00
Bust a Move 2 Plat.	dt	34,99
Casper	dt	39,00
Command & Conquer 1	dt	49,00
MDK	dt	44,99
Nagano Olympics W.98	dt	49,00
Olympic Games	dt	49,00
Pitball	dt	29,99
Powerboat Racing	dt	49,00
Rock'n Roll Racing 2	dt	39,00
Tokyo Highway Battle	dt	39,00
World Cup Golf Prof.	dt	39,99

Zubehör

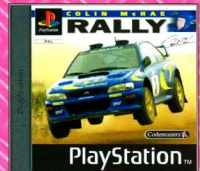
Analog Joypad PSX	dt	39,99
Antennenkabel Neu	dt	29,99
Dual Shock Joypad	dt	54,00
Eraser Light Gun	dt	69,99
Joypad Sony grau	dt	39,99
Maus Sony PSX	dt	49,00
Memory Card PSX 1Meg	dt	24,99
Memory Card 2 Meg	dt	39,00
Memory Card 4 Meg	dt	59,99
Memory Card 24 Meg	dt	89,99
Memory Card Grün	dt	36,99
RGB-Scart Kabel PSX	dt	19,99
Scorpion-Gun Flatelo	dt	79,99
Sony PSX mit 2 Pads	dt	289,00
Sony PSX Value Pack	dt	323,00
Sony PSX-Dual Shock	dt	289,00
Verlängerung Joypad	dt	14,99
Video CD MPEG Karte	dt	159,00
X-Ploder	dt	84,99

Zubehör

Action Replay Saturn dt 69,99

Sony PSX

Alundra (komp.dt.)	dt	84,99
Batman & Robin	dt	89,99
Breath of Fire 3	dt	89,99
Breath of Fire 3 Sp.	dt	114,99
Bust a Move 3	dt	59,99
Cardinal Syn	dt	79,99
Circuit Breakere	dt	89,00



Colin Mc Rae Rally	dt	94,00
Crime Killer	dt	79,99



CyBall Zone	dt	89,99
Dead or Alive	dt	89,00
F1 97	dt	99,99
Forsaken	dt	79,99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leinbistr. 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.

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Gilgengauerstr. 42, 81676 München
Telefon: 152 80333 München
Preis variieren

Chance 2000 – Chance zum Scheitern

Nach der Electronic Entertainment Expo waren sich alle einig: Nintendo hat endlich das Software-Line-up, mit dem der ehemalige Videospielemonopolist dem Branchenueiling Sony problemlos Paroli bieten kann. Als der Gigant der Unterhaltungselektronik Ende 1994 die PlayStation auf den Markt brachte, wurden Sony gute Chancen zugestanden, im Spiel der großen Zwei, Nintendo und Sega, ein Wörtchen mitreden zu können. Doch niemand glaubte ernsthaft daran, daß der Markt innerhalb weniger Jahre völlig umgekrempelt wird. Sega ist momentan zur Bedeutungslosigkeit verkommen und hofft, mit neuer Hardware und ohne den eigenen Markennamen, noch einmal Fuß fassen zu können. Nintendo hingegen hat offenbar immer noch nicht erkannt, was eigentlich genau gespielt wird, und hält an alten Traditionen fest. Warum auch etwas ändern? In den USA läuft die Sache gut, das N64

ist ‚cooler‘ als die PlayStation und der Rückgang der Abverkäufe seit Anfang des Jahres nur eine temporäre Erscheinung – die breite Palette hervorragender Sportspiele, bekanntermaßen das wichtigste Genre im Land der unbegrenzten Möglichkeiten, wird es schon richten. Den japanischen Markt kann Nintendo hingegen völlig abschreiben – es sei denn, die Combo *Pocket Monsters Stadium* und *Zelda 64* bewirkt die Wende. In Europa bieten sich noch genügend Chancen, doch die werden nicht erkannt – oder doch?

Erstmals zeigt Nintendo auf der European Computer Trade Show im September Flagge und schickt sowohl die US-Führungsriege als auch Stardesigner Miyamoto nach London. Dafür ignorieren sie aber die CeBIT Home in Hannover, wo die Zielgruppe zu Hunderttausenden die kommende Software probieren will. Sony und alle Third-Parties werden dort sein – nur

Nintendo nicht. Eine weise Entscheidung? Wohl weniger. Ohnehin ist die Weigerung von Nintendo und Rare, mit einem spektakulären Beat 'em Up und einem realistischen Rennspiel die eklatante Lücke im Spieleangebot des N64 zu schließen, nicht nachvollziehbar.

Zum Imageverlust trägt auch das 64DD bei, das vollmundig angekündigt wurde und nun scheinbar sang- und klanglos in der Versenkung verschwindet. Obwohl: Hiroshi Yamauchi haftet seit der vergangenen Nintendo Space World persönlich mit seinem guten Namen für die Markteinführung des Zusatzlaufwerks. Erst danach wollte er die Führung des traditionsreichen Familienbetriebs abgeben.

Vielleicht stellt er sich ja zu Weihnachten mit einem Bauchladen an eine Straßenkreuzung in Akihabara und verkauft pro forma ein Gerät – dann wäre die Sache erledigt und er könnte sich in den verdienten Ruhestand zurückziehen.



SPECIALS

Tekken 3-Tactics-Special, Teil 4 ...84



Move it! Mit welchen Techniken Julia Chang, Lei Wulong, Forest Law, Nina und Anna Williams, Ling Xiaoyu, Paul Phoenix, Kuma/Panda, Gun Jack, Ogre und True Ogre sowie Yoshimitsu in den Kampf ziehen, ist nun kein Geheimnis mehr.

Heart of Darkness - Tactics-Special, Komplettlösung: Teil 192

REPORTAGEN & INTERVIEWS

C&C - Alarmstufe Rot: Gegenschlag (PSX)6
Turok 2 - Seeds of Evil (N64) ...28



neXt Level sprach mit Iguanas Chefentwickler David Dienstbier über die Entwicklung von Turok 2.

Big in Japan42
Metal Gear Solid (PSX)62
B-Movie (PSX)64
Crash Bandicoot: Warped (PSX) ..54
Ehrgeiz (PSX)66



Square arbeitet an der PSX-Umsetzung des Automaten Ehrgeiz, die sogar Tekken 3 in den Schatten stellen könnte.

Final Fantasy VIII (PSX)68
Spyro the Dragon (PSX)54

TITELTHEMA

SEITE 8

PlayStation

Command & Conquer - Alarmstufe Rot: Gegenschlag

Die C&C-Schlacht geht weiter. Im September erscheinen die Level der PC-Mission-Discs Vergeltungsschlag und Gegenangriff plus zusätzlicher Level im Bundle für PSX. neXt Level gibt auf fünf Seiten den ultimativen C&C-Überblick und testet das aktuelle Sequel C&C - Alarmstufe Rot: Gegenschlag auf Herz und Nieren.



WORK IN PROGRESS

SEITE 54

PlayStation

Crash Bandicoot: Warped und Spyro the Dragon

Sony engagiert sich im Jump&Run-Bereich. Crash Bandicoot springt bald das dritte Mal durch bunte Comicwelten in Pseudo-3D. Der kleine Drache Spyro soll hingegen echte 3D-Landschaften erkunden. neXt Level schildert die ersten Eindrücke.



COMPETITIONS

SEITE 19, 47, 77

Gewinne, Gewinne, Gewinne!

Griechischer Wein auf Thassos gefälltig? Konami und neXt Level machen es möglich. Sony verlost, ebenfalls gemeinsam mit XL, anlässlich der Releases von Dead or Alive und Kula World verschiedene Preispakete rund um die jeweiligen Spiele. Viel Glück!





Blast Radius (PSX), Seite 79



Brave Fencer Musashinden (PSX), Seite 70



Crisis Beat (PSX), Seite 76



Cruis'n World (N64), Seite 38



Deep Fear (SAT), Seite 57



ISS Pro 98 (PSX), Seite 58



Mission: Impossible (N64), Seite 32



Tombi (PSX), Seite 77



Viper (PSX), Seite 78



Wild 9 (PSX), Seite 61



Dracula X (SAT), Seite 71



Xi [sai] (PSX), Seite 79

64-bit-level

behind the scenes20

dreamcast news22

news n6424

Earthworm Jim 3D, Goemon 2, The Legend of Zelda - The Ocarina of Time, Pocket Monsters Stadium, Off-Road Challenge, Ogre Battle 3, wipEout 64, Win Back

previews

GeX: Enter the Gecko30

Mission: Impossible32

WWF Warzone31

tests

Cruis'n World38

F-Zero X34

Iggy's Reckin Balls39

tactics

.....40

32-bit-level

behind the scenes46

news48

actua Tennis (PSX), Addiction Pinball (PSX), b.L.u.e. - Legend of Water (PSX), Bust-A-Groove (PSX), C - A Contra Adventure (PSX), Capcom Generations (PSX), Centipede (PSX), Formel 1 '98 (PSX), Jeff Gordon Racing (PSX), Namco Anthology 1 (PSX), Pocket Fighter (SAT), Rival Schools (PSX), S.C.A.R.S. (PSX), Streak (PSX), The UnHoly War (PSX), Thunder Force V - Perfect System (PSX), V2000 (PSX), Wired! (PSX)

previews

Colony Wars: Vengeance (PSX)59

Constructor (PSX)56

Deep Fear (SAT)57

Intern. Superstar Soccer Pro 98 (PSX)58

Medieval (PSX)60

Wild 9 (PSX)61

tests

Azure Dreams (PSX)73

Blast Radius (PSX)79

Brave Fencer Musashinden (PSX)70

Breath of Fire III (PSX)72

Cardinal Syn (PSX)75

Crisis Beat (PSX)76

Dracula X (SAT)71

Fluid (PSX)80

Tekken 3 (PSX)82

Tombi (PSX)77

Viper (PSX)78

WWF Warzone (PSX)81

Xi [sai] (PSX)79

X-Men vs. Street Fighter (PSX)74

tactics

.....88

RUBRIKEN

Abonnement45

Arcade44

Editorial3

Heftshop97

Impressum/neXt month98

read.me14

**DEK DEUTSCHE
VERSANDSPEZIALIST**



1300-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLÄNDER 1996.
AUF DER ERM-MESSE IN NÜRNBERG.

THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

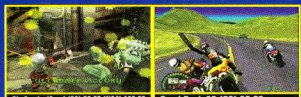
Laden
97070 Würzburg:
Julliuspromenade 11

& LÄDEN

ANGEBOTE DES MONATS



Cardinal Sins (PS) 69,95 Forsaken (NG4) 119,95 (PS) 74,95



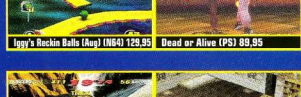
Bio Frenzy (Sept) (PS) 79,95 (NG4) 129,95



Read Rash 3D (PS) 69,95



Box 2 (Gex 3D) (PS) 74,95



Paint Black (NPS) 89,95 (+Bon 154,95)



Batman & Robin (PS) 84,95



Mission Impossible (Sept) (NG4) 99,95



Iggy's Rockin' Balls (Aug) (NG4) 129,95



Dead or Alive (PS) 89,95



**JETZT NEU:
SONY PLAYSTATION
DUAL SHOCK**

287,-

PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 287,-
- DT VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD, ANALOG-CONTROL, DUAL SHOCK
- CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN) 29,95
- CONTROL PAD ORG. VER. FARBEN 39,95
- CONTROL PAD VERLÄNGERUNG 19,95
- FARBIG UNTERSTÜTZT RUMBLE-FUNKTION
- CONTROL PAD RESIDENT EVIL 69,95
- RUMBLE PACK JOLI ARMBAND 29,95
- ANALOG-CONTROL DUAL SHOCK 59,95
- GAMEBÜSTER - SCHUMMELMODUL 84,95
- X-PLÖDER CHEAT CARTRIDGE 89,95
- RGB KABEL (G-CON-ANSCHL. & AV) 29,95
- LENKRAD GAMESHOCK (MIT PED.) 119,95
- LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,95
- (MIT PEDALEN) (FÜR NG4, PSX, SAT)
- JOYSTICK DOMINATOR 69,95
- PISTOLE TRIGGER G-CON KOMP. 79,95
- PISTOLE TRIGGER G-CON KOMP. 79,95
- MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
- MEMORY CARD 15 BLOCKS ORIG. 36,95
- (VERSCHIEDENE FARBEN)

PSX-PLATINUM

- CONSTRUCTOR (SEPT) 89,95
- CRASH BANDICOOT 2 89,95
- CRIME KILLER 89,95
- CYRILL ZONE 89,95
- DEAD OR ALIVE 89,95
- DEATHTRAP DUNGEON 89,95
- SPIELERBATER DEATHTR. DUNG. 19,95
- DIABLO 89,95
- DODGEM AREA (SEPT) 84,95
- DREAMS (AUGUST) 89,95
- ELITE (SEPT) 84,95
- F1-RACING SIMUL. 98 (SEPT) 99,95
- FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,95
- FINAL FANTASY VII 99,95
- FLOTTENMANÖVER (SEPT) 84,95
- TIGA Tuning Car (Sept) 44,95
- V-Rally (Sept) 49,95
- Resident Evil 44,95
- Command&Conquer 44,95

- MEMORY CARD 30 BLOCKS 2 IN 1 34,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,95
- 5TH ELEMENT (SEPT) 89,95
- ADIDAS POWER SOCCER 98 89,95
- AIRONAUTS (AUG) 89,95
- ALL STAR TENNIS 89,95
- ALLUNDRA 89,95
- APOCALYPSE (AUG) 94,95
- ARMORED CORE 89,95
- ATLANTIS (SEPT) 89,95
- AZURE DREAMS 89,95
- BABY UNIVERSE (SEPT) 74,95
- BATMAN UND ROBIN 84,95
- BIO FREAKS (SEPT) 79,95
- BLAST RADIUS 89,95
- BLASTO (AUG) 79,95
- BOMBERMAN WORLD (AUG) 79,95
- BREATH OF FIRE 3 SPEC. ED (AUG) 109,95
- BREATH OF FIRE 3 (AUG) 89,95
- BUBBLE BOBBLE 2 89,95
- BUST A MOVE 3 59,95
- CARDINAL SYN 69,95
- CAR TRINDY CAR-WORLD SER. 74,95
- CIRCUIT BRAKERS 89,95
- COLIN MCGRAE RALLY 89,95
- COMMAND & CONQUER 2 89,95
- C & C: GEGENSCHLAG (SEPT) 89,95



INT. SUPER. SOCCER 98 (SEPT) (PS) 89,95 (NG4) 99,95

- CONSTRUCTOR (SEPT) 89,95
- CRASH BANDICOOT 2 89,95
- CRIME KILLER 89,95
- CYRILL ZONE 89,95
- DEAD OR ALIVE 89,95
- DEATHTRAP DUNGEON 89,95
- SPIELERBATER DEATHTR. DUNG. 19,95
- DIABLO 89,95
- DODGEM AREA (SEPT) 84,95
- DREAMS (AUGUST) 89,95
- ELITE (SEPT) 84,95
- F1-RACING SIMUL. 98 (SEPT) 99,95
- FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,95
- FINAL FANTASY VII 99,95
- FLOTTENMANÖVER (SEPT) 84,95



BREATH OF FIRE 3 (PS) 89,95

- FORMEL 1 97 109,95
- FORSÄKEN 59,95
- FRANKREICH 98-FUßBALL WM 89,95
- FRENZY! 89,95
- FUTURE COP (SEPT) 89,95



MOTO RACER 2 (SEPT) (PS) 89,95

- GEX 2 (GEX 3D) 74,95
- GHOST IN THE SHELL 89,95
- GOLDEN GOAL 98 89,95



CBC: GEGENSCHLAG (SEPT) (PS) 89,95

- GRAN TURISMO 89,95
- HEART OF DARKNESS 89,95
- INFLU I (SEPT) 89,95
- INT. SUPER.SOCCER PRO 98 (SE) 89,95
- KLONOA 89,95
- KULA WORLD 89,95
- LEUVEN (SEPT) 89,95
- LUCKYLUKE 89,95
- MEDIA VIL (OKT) 89,95
- MEGA MAN 8 89,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SÖGAR 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. *TUNDRUNDE UNTER WELCHEN KUNDENBESTELLUNGEN UND PREISEN (Z.B. SEITE) MIT FRAKTIONEN (3 UND 6) UNTERSTÜTZT WERDEN. (ZUM BEISPIEL: 3x 100,- €)



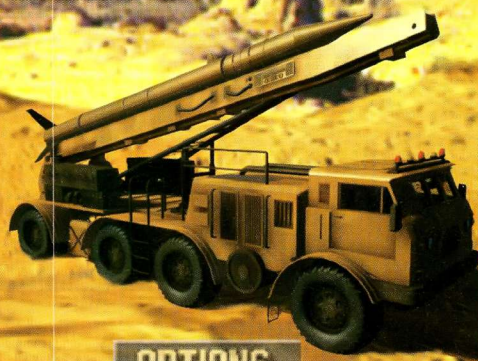
09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

XL reportage

COMMAND & CONQUER

Eine Erfolgsgeschichte





Was fasziniert weltweit Millionen Spieler daran, ihre pixeligen Soldaten in den Krieg zu schicken? Warum nehmen sie den Streß einer Echtzeit-Kampfsimulation auf sich, bei der man an drei Orten gleichzeitig agieren muß, und warum sprechen alle immer nur von *Command & Conquer*?



Geheime Experimente der Sowjets lassen Ameisen zu Killern mutieren

SVON M. FELDMANN
eit dem Herbst 1995 ist die Spielwelt nicht mehr dieselbe. Zu dieser Zeit veröffentlichte Virgin Interactive Entertainment das Westwood-Studios-Spiel *Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt*. Binnen kürzester Zeit plünderten hunderttausende deutscher PC-Besitzer die Spielkäden, um eine eigene Version dieses neuartigen Echtzeit-Strategiespiels in die Finger zu bekommen. Dabei war *Command & Conquer* gar nicht so neu. Schon Anfang 1994 begeisterte Westwood Mega-Drive-Besitzer mit dem wahrhaft ersten Spiel dieses Genres: *Dune II*.

Kriegsspiele für den Computer gibt es schon, seit es Computer gibt – man denke nur an den Namen des allerersten Games: *Space Wars*. Zuerst nutzten die Militärs die Riesenschere für strategische Planungen, aber schon bald begannen findige Programmierer (z. B. von SSI) damit, historische Schlachten für den Computer aufzuarbeiten. Aufgrund der begrenzten Rechenleistung handelte es sich zu Beginn dabei um grafisch sehr einfache Programme, bei denen die Kriegsparteien immer abwechselnd ihre Einheiten einsetzten. Auf der zweidimensionalen Karte erschienen nur kryptische Symbole, die für die unterschiedlichen Kampfgruppen standen. Mit zunehmender Rechenleistung und Grafikfähigkeit konnte man bald schon die verschiedenen Truppen auf den ersten Blick voneinander unterscheiden. Aber immer noch war das „Spiel-feld“ in kleine Quadrate oder Sechsecke eingeteilt, auf denen die Einheiten abwechselnd gezogen wurden. Erst mit den 16-Bit- (aber erst recht den 32-Bit-) Konsolen und natürlich den modernen PCs reichte die Leistung des Rechners aus, um nicht nur alle Befehle des menschlichen Kommandanten sofort auszuführen, sondern nebenbei noch die eigenen Truppen zu leiten – und das meist mit erstaunlicher Kompetenz und Geschwindigkeit. Dies ist wohl auch der Hauptgrund für den unglaublichen Erfolg der *Command & Conquer*-Serie. Erstmals wurden die Hobbygenerale in ihren Schreibtischsesseln richtig gefordert. In jeder neuen Version des Westwood-Spiels gewann die künstliche Intelligenz an Format, und der Mensch mußte immer schneller und strategisch besser agieren, um gewinnen zu können – welchen Einfluß *Command & Conquer* auf die allgemeine Entwicklung der menschlichen Intelligenz hat, dürfen spätere Generationen beurteilen :-).

Mittlerweile ist *Command & Conquer* die meistverkaufte (PC-)Spieleserie der Welt. Mit weit über 5 Millionen Einheiten stellt es selbst *Tomb Raider* deutlich in den Schatten. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir alle bislang erschienenen Versionen und Zusatzmissionen von *Command & Conquer*, um schließlich die gerade noch zum Test hereinkommende dritte PlayStation-CD unter die Lupe zu nehmen. ■



Vorberechnete Bilder und Videosequenzen gehören bei C&C dazu

Eine amerikanische Geschichte

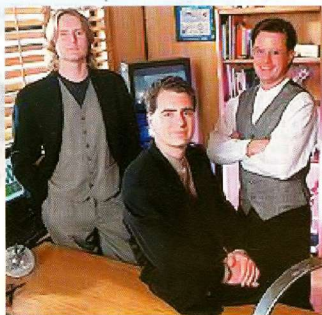
Die Geschichte der Westwood Studios beginnt im Frühjahr 1985 in Las Vegas, Nevada. Der 21jährige Brett W. Sperry und sein Freund Louis Castle beschlossen ihren großen Traum, eigene Computerspiele zu entwickeln, zu verwirklichen und gründeten Westwood Associates.

Der 20jährige Barry, ein Schulfreund von Louis, wird im August '85 der erste Angestellte von Westwood. Zunächst arbeiteten sie in einer kleinen, umgebauten Garage, doch mit drei weiteren „Associates“ reichte der Platz nicht mehr aus, und die Firma zog, ein Jahr nach der Gründung, in die ersten richtigen Geschäftsräume ein.

Westwood programmierte zu Beginn an Konvertierungen von Titeln bekannter Firmen, d. h. Umsetzungen auf andere Computersysteme. Diese Umsetzungen waren nicht nur qualitativ gut, sondern zeichneten sich auch durch Liebe zum Detail aus und wiesen teilweise sogar Verbesserungen gegenüber dem Original auf. Mit solchen hervorragenden Arbeiten machte sich Westwood schnell einen guten Namen und wuchs zu einem anerkannten Entwicklungsstudio heran.

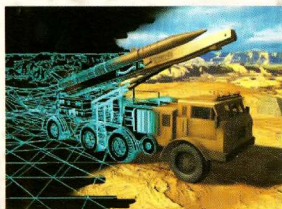
Seit dem Sommer 1992 gehören die Westwood Studios als 100%ige Tochterfirma zum Publisher Virgin. Als eigenständiges Label veröffentlichten sie 1993 zwei Spielehits: *Dune II* (PC und Mega Drive) und *Legend of Kyrandia* (auch PC und MD). Der Erfolg dieser beiden Titel ließ West-

wood zu einem der renommiertesten Computerspielentwickler werden. Es folgten weitere erfolgreiche Titel wie *Lands of Lore*, die *Kyrandia*-Nachfolger, *Monopoly* (als erstes Spiel mit Internet-Support) und schließlich zum zehnjährigen Firmenjubiläum *Command & Conquer*. ■



Command & Conquer für PlayStation und Saturn

Für die PlayStation-Konsolenversionen von *C&C* hat Westwood nicht einfach die Original-PC-Fassung übernommen. Zu allererst wurde das Befehlsmenü umgestaltet, so daß auf den ersten Blick eine Unterscheidung möglich ist. Außerdem hat Westwood mit dem zweiten Teil eine Kurzsteuerung implementiert, damit Spieler ohne Maus nicht ständig mit dem Cursor über den ganzen Bildschirm „fahren“ müssen. Leider wurde der Saturn nur mit dem ersten Teil bedacht. Für eine Fortsetzung auf dieser Plattform fehlten wohl die nötigen Verkäufe.



Dank PlayStation kommen auch Spieler ohne PC in den Genuß ...

... einer ordentlichen Partie *C&C* im heimischen Wohnzimmer

Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt

Im Dezember 1996 erschien endlich die Konsolenversion des Echtzeit-Strategie-Knallers. Im Gegensatz zu PC- und Saturn-Spielern bekamen PSX-Besitzer zusätzlich zum normalen Game noch die Missionen der ersten Extra-CD *Der Ausnahmezustand*. ■



Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot

Mit dem zweiten Teil konnte Virgin ab November 1997 ihre Marktführung im Bereich der Echtzeit-Strategiespiele noch ausbauen. 28 Level, verbunden durch zahlreiche FMV-Sequenzen und gefüllt mit ungezählten Gegnern, warteten auf spielfreudige PSX-User. Leider kamen diese mit *Alarmstufe Rot* nicht in den Genuß zusätzlicher Level. ■



Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenangriff

Im September 1998 soll die erste Mission-CD von *Command & Conquer 2* für die PSX erscheinen. Natürlich läuft diese ohne das Spiel *Alarmstufe Rot*, aber sie beinhaltet die Missionen und Mehrspieler-Level der beiden PC-Mission-CDs *Gegenangriff* und *Vergeltungsschlag*. Die 37 neuen Szenarien werden auch für Profispieler eine Herausforderung darstellen, und einige neue Einheiten, die der PC-Spieler nicht befehlen kann, entschädigen für die lange Wartezeit (siehe auch Seite 12). ■



Command & Conquer für den PC:

Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt

September 1995 fing alles mit diesem Spiel an. Schon im ersten halben Jahr wurden unglaubliche 400.000 Einheiten verkauft. Damals ließ man noch die GDI-Truppen gegen die NOD-Rebellen kämpfen, um einen geschichtlichen Bezug zu vermeiden. Trotzdem lieferten schon immer Mittel- und Osteuropa das Kampfterrain. Land für Land galt es zu befreien und/oder zu erobern. ■



Command & Conquer Mission CD: Der Ausnahmezustand

Aufgrund des gigantischen Erfolges veröffentlichte Westwood Januar 1996 eine Zusatz-CD mit 15 neuen Missionen und zehn Mehrspieler-Netzwerk-Leveln. Obwohl diese CD nur mit dem Originalspiel zusammen läuft, griffen über 50 % der C&C-Käufer auch hier zu. ■



Command & Conquer 2 : Alarmstufe Rot

Im Dezember 1996 erschien dann endlich die lang erwartete Fortsetzung mit deutlichen grafischen und spielerischen Verbesserungen. Aufgrund der hohen Qualität und starken Medienpräsenz schaffte C&C 2 die 400.000 Einheiten sogar in einem Vierteljahr. Als neuartiges Feature konnten Spieler nun per Mausclick ins Internet wechseln und dort auf dem Westwood-Server gegen andere C&C-Experten antreten. ■



Command & Conquer SVGA

Mit einem zeitgemäßen Update des ersten Teils überraschte Westwood im Januar 1997 die Strategiespieler. Mit 640 x 480 Bildpunkten weist die Windows-95-Version die vierfache Auflösung des normalen Spiels auf. Außerdem wurden die Figuren und Fahrzeuge neu gezeichnet, so daß der Tiberiumkonflikt auch für Veteranen wieder interessant wurde. Praktischerweise konnte man die Mission-CD Ausnahmezustand ebenfalls in der hohen SVGA-Auflösung genießen. ■



Command & Conquer Mission CD: Gegenangriff

Wie nicht anders zu erwarten war, trug Westwood dem ungeheuren Erfolg von C&C 2 Rechnung und beglückte im März 1997 alle Fans mit weiteren 16 Missionen und 100 neuen MP-Leveln – doch auch das sollte noch nicht ausreichen, denn ... ■



Command & Conquer Mission CD 2: Vergeltungsschlag

Im September 1997 erschien sogar schon die zweite Mission-CD für Alarmstufe Rot mit weiteren 18 Missionen, zusätzlichen 100 MP-Leveln und sieben neuen Einheiten.

Für den geneigten Spieler, der erst später auf den Geschmack gekommen ist, gibt es mittlerweile sogar den Sammelpack *Das Kartell* mit C&C 2 und beiden Zusatz-CDs. ■



Command & Conquer 3

Selbstverständlich ist bei Westwood schon der dritte Teil des Erfolgsspiels in Entwicklung. Wenn alles gutgeht, dürfen alle Hobbygenerale sich noch dieses Jahr vor den Monitor setzen, um komplett neue Einsätze zu erleben. ■

Was um die Ohren ...?!

Bei soviel Erfolg bleibt es einfach nicht aus, daß die modernen Vertriebskanäle der Unterhaltungsindustrie ausgeschöpft werden. Als erstes Produkt der umfangreichen C&C-Merchandising-Reihe erfreut Virgin alle CD-Player-Besitzer mit dem Original Soundtrack des Westwood-Knüllers. Auf der Doppel-CD finden sich neben dem gesamten Soundtrack des Spiels auch Remixe namhafter Musiker. ■





Ist ein Gebäude fertiggestellt, wählt man den passenden Bauplatz

Command & Conquer – Alarmstufe Rot: Gegenschlag



steckte Operationen auf den geeigneten Bildschirm-General. Außerdem wurden ein paar neue Fahrzeuge und Waffen design. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad extrem hoch, was aber nicht verwundern sollte, da es sich schließlich um Extralevel handelt, die für Spieler entworfen wurden, die ihr C&C 2 schon durchgespielt haben. Wer also bislang noch keine Bekanntschaft mit diesem Genre gemacht hat, sollte vielleicht vorher mit C&C 1 (in der Platinum-

Reihe günstig zu haben) oder C&C 2 etwas üben. Der Besitz eines dieser Games ist aber nicht notwendig, um *Gegenschlag* zu spielen – die CDs lassen sich natürlich solo spielen.

Die einzelnen Missionen sind zu mehreren Feldzügen zusammengefaßt, wobei man die Reihenfolge selbst bestimmen darf. Zur Wahl stehen dabei sehr unterschiedliche Missionen wie die Sabotage einer Verteidigungsstellung, um später das Hauptlager zu erobern, die ‚einfache‘ Durchquerung eines unterirdischen Tunnels oder die rechtzeitige Eva-



Die neuen Multiplayer-Level bieten noch mehr Abwechslung als früher, besonders per Link-Kabel

COMMAND & CONQUER ist die erfolgreichste (PC-)Spielereihe der Welt, und mit *Gegenschlag* erscheint nun schon die dritte PSX-CD. Wie bei den Vorgängern steuert man kleine Kampfeinheiten (Soldaten, Panzer, Flugzeuge, Schiffe etc.) über teilweise sehr weitläufige Landschaften, um den Gegner zu vernichten oder ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Im Gegensatz zu den ersten beiden C&C-Spielen handelt es sich bei *Gegenschlag* aber um Zusatzmissionen der PC-Version.

Neben den 34 Original-Computer-Missionen warten drei exklusive Aufträge sowie einige ver-

kuierung unschuldiger Zivilisten. Neue Waffen wie Chrono-Panzer, die überall auf dem Schlachtfeld auftauchen können, oder Elektrobots, die letale Stromstöße verschießen und die zahlreichen, hervorragend gerenderten Zwischensequenzen steigern den (definitiv vorhandenen) Spielspaß noch zusätzlich. Die fertige Version macht einen sehr guten Eindruck und dürfte alle Fans der Serie zufriedenstellen. Allerdings darf man von *Command & Conquer – Alarmstufe Rot: Gegenschlag* keine allzu starken neuen Impulse für das Genre erwarten – schließlich ist es ‚nur‘ eine Sammlung von Zusatz-Missions-CDs. ■



Die kleine Kampfgruppe will besonders vorsichtig durch die Tunnel bewegt werden

test playstation

Info

Ende des Jahres kommt der dritte Teil von C&C für den PC. Eine Umsetzung für die PlayStation ist zwar sehr wahrscheinlich, aber wohl frühestens in einem Jahr zu erwarten.

Gameplay: Einheiten werden ausgewählt und mit Befehlen versehen – simpel!

Präsentation: Sehr gute FMVs und ordentliche Musik sorgen für das nötige ‚Drumherum‘.

Memory-Card: Ein Block wird benötigt, keine Paßworte.

Internetadresse: www.westwood.com

XL-Wertung

90%

HAENDLERANFRAGEN ERWUNSCHT

RATENAUF VON NITENDO 64
SEGA SATURN UND SONY
PLAYSTATION IDEEGELICH

BESTELLUNGEN AB 200 DM
SIND VERSANDKOSTENFREI

LADENPREISE KOENNEN
ABWEICHEN



Offizieller
NEO GEO Distributor

MARO VIDEOSPIELE

Hier sind wir für euch da :

Stuttgart **LADEN + VERLEIH**
MARO
Königsstraße 16
70173 Stuttgart
Tel. 0711/221422
Fax. 0711/221425

Ulm **LADEN + VERLEIH**
MARO
Zeitblomstraße 31
89073 Ulm
Tel. 0731/6020755
Fax. 0731/6020756

Reutlingen **LADEN + VERLEIH**
MARO
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 07121/320014
Fax. 07121/320045

Herzogenaurach **LADEN + VERLEIH**
MARO
Röntgenstraße 24
91074 Herzogenaurach
Tel. 09132/60658
Fax. 09132/75619

Spaichingen **LADEN + VERLEIH**
MARO
Obere Wiesen 1 (Gross) 1
78549 Spaichingen
Tel. & Fax.
07242/503763

Baden-Baden **LADEN + VERLEIH**
MARO 's Frey Spiel
Büttenstraße 4
76530 Baden-Baden
Tel. 07221/38130
Fax. 07221/33568

Ludwigsburg **LADEN + VERLEIH**
MARO / Topmedia
Solltudestraße 40
71638 Ludwigsburg
Tel. & Fax.
07141/902242

Trier **LADEN**
Mell's Gameshop
Metternichstraße 40
54282 Trier
Tel. 0651/9913021
Fax. 0651/9913022

Hamburg **LADEN**
NRG
Wandsbeker
Chaussee 28
22089 Hamburg
Tel. & Fax. 040/255663

Nürnberg **LADEN**
Stage One
Glogauer Str. 30-98
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911/8002886



NEO GEO CD

Neo Geo CD Pal Single Speed	DM 469,90
Joypad	DM 69,90
Antennenkabel	DM 49,90
RGB Kabel	DM 39,90

Neo Geo CD Software

Aero Fighters 2	DM 49,90
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 '94	DM 29,90
King Of Fighters '95	DM 69,90
King Of Fighters '97	DM 139,90
King Of Monsters 2	DM 49,90
Last Blade	DM 99,90
League Bowling	DM 39,90
Mah Jong Story	DM 29,90
Metal Slug 2	DM 139,90
NAM 1975	DM 49,90
Ninja Commando	DM 39,90
Power Spikes	DM 49,90
Pustzer	DM 49,90
Puzzled	DM 49,90
Puzzle Bobble	DM 49,90
Riding Hero	DM 39,90
Samurai Shodown 4	DM 139,90
Samurai Shodown RPG	DM 139,90
Savage Reign	DM 39,90
Sengoku 2	DM 49,90
Soccer Brawl	DM 39,90
Super Spy	DM 29,90
Trash Rally	DM 49,90
Viewpoint	DM 49,90
World Heroes	DM 49,90
World Heroes 2 Jet	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 '96	DM 599,90
League Bowling	DM 149,90
Neo Geo Cup 98	DM 599,90
Mutation Nation	DM 129,90
Samurai Shodown	DM 119,90
Spinmaster	DM 129,90
Metal Slug 2	DM 599,90

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



PLAYSTATION TIP III

ANGEBOTE

Neo Geo Module gebraucht :

3 Count Bout	DM 79,90
Alpha Mission 2	DM 79,90
Art of Fighting	DM 49,90
Burning Fight	DM 79,90
Eightman	DM 79,90
Fatal Fury Special	DM 79,90
Ghost Pilots	DM 89,90
King of Monsters 1	DM 49,90
King of Monsters 2	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



PLAYSTATION

Sony Playstation	DM 299,90
Inkl. Dual Shock Pad	
Sony Playstation Multi	DM 399,90
Antennenkabel	DM 29,90
Controller ver. Farben	DM 29,90
Controler Dual Shock	DM 69,90
WM Memory Card	DM 29,90
Unklad Edition	
RGB Kabel	DM 29,90
Abe's Exodus	DM 89,90
Armored Core	DM 99,90
Alundra	DM 89,90
Batman	DM 89,90
Beyond the Beyond	DM 99,90
Blasto	DM 79,90
Bomberman	DM 79,90
Breath of Fire 3	DM 99,90
Cart World Series	DM 79,90
Cardinal Sin	DM 89,90
Colin McRae Rally	DM 89,90
Dead or Alive	DM 109,90
Dungeon Keeper	DM 89,90
Everybody's Golf	DM 89,90
Frankreich 98	DM 99,90
Forsaken	DM 99,90
Ghost in the Shell	DM 89,90
Grand Tourismo	DM 89,90
Heart of Darkness	DM 99,90
J. McGrath Moto Cross	DM 99,90



Klonoa - Door to Phant.	DM 99,90
Kula World	DM 89,90
Mega Man 8	DM 89,90
Mega Man Battle Chase	DM 89,90
NBA Pro 98	DM 99,90
NHL Open Ice	DM 99,90
NHL Powerplay 98	DM 89,90
Need for Speed 3	DM 99,90
Player Manager 2	DM 99,90
Road Rash 3D	DM 99,90
Sentinel 2	DM 99,90
Street Fighter Coll.	DM 89,90
Sign Of The Sun	DM 89,90
Tomb Raider 2	DM 99,90
Tommi Mäkinen Rally	DM 89,90
Total NBA 98	DM 89,90
Vigilante 8	DM 89,90
Viper	DM 89,90
Warhammer 2	DM 89,90
Wild Arms	DM 89,90
W/W/ Warzone	DM 89,90



NINTENDO 64

Nintendo 64	DM 299,90
Joypad farbig	DM 59,90
Memory Card	DM 19,90
Rumble Pak	DM 39,90
Aerofighter Assault	DM 139,90
Alistar Baseball 98	DM 119,90
Banjo Kazooie	DM 89,90
Bomberman 64	DM 99,90
Bust a Move 2 Arcade	DM 99,90
Crus'n World	DM 99,90
Descent 64	DM 149,90
Frankrich 98	DM 129,90
Forsaken	DM 129,90
G.T. 64	DM 114,90
John Madden '98	DM 139,90
Mission Impossible	DM 99,90
mystical Ninja	DM 99,90
NBA Court Side	DM 99,90
Wild Choppers	DM 139,90
Yoshi's Story	DM 99,90



VERSAND TEL
0711 / 956 1130
VERSAND FAX
0711 / 557 563

KOENIG-KARL-STR 66
70372 STUTTGART

MD - FR 1000 - 1800 UHR



Internet : www.maro-gmbh.com

Bei Anwesenheitsänderungen sind wir telefonisch 24h erreichbar.
Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Unfrei nachweislich nicht-erhaltene Briefumschläge sind dem Absender vorzubehalten. Lagerbestände können abweichen.
Sonderpreise können gelten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Lagerbestände können abweichen.



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.

Gewinner aus XL 7/98:

Konami/Titus-Competition
Je ein N64-Modul *Virtual Chess 64* haben gewonnen:
Katrin Zimmermann, Neuwied;
Rick Linscheid, Mechernich;
Frank Pruessmann, Herzogenaurach;
Franziska Busch, Köln;
Dieter Bützler, Bad Münstereifel;
Ralf Petzold, Siegburg

Die Lösung der Schachaufgabe lautet:

1. Dxc7
2. Dd6+
3. Sxh8
4. Df8† oder Tf8†

Unendliche Möglichkeiten

Ich bin leidenschaftlicher Leveldesigner und beschäftige mich in erster Linie mit *Duke Nukem 3D-* und *Quake*-Leveleditoren. Seit fast einem Jahr setze ich nun schon meine eigenen Ideen mit Freude und bemerke dabei, daß ich (verhältnismäßig) kaum noch selber spiele, sondern mich eher von meiner Umgebung oder einem neuen Spiel inspirieren lasse.

Als ich damals gehört habe, daß *F-Zero X* den Editor gleich mitliefert, habe ich einen Freuden-sprung gemacht und an die Möglichkeiten gedacht. Bedauerlich ist nur, daß *F-Zero X* unglaublich schlicht aussieht. So wird anspruchsvolleres, grafisches Streckendesign wie bei *extreme-G* (Hochhäuser, Lichtquellen und Landschaftsgegebenheiten etc.) in dieser Form nicht möglich sein. Aber wer weiß ... nach dem Erscheinen des 64DD werden sich hoffentlich viele Programmierer dazu herablassen, den Editor ihrer Spiele, in einer für die breite Masse überarbeiteten Version, auf Disk zu veröffentlichen. Da das 64DD die Möglichkeiten, in Spiele eigenhändig einzugreifen, eröffnen soll, sehe ich keinen Weg daran vorbei. Vielleicht wird Nintendo dann eine Editor-Serie, wie die *Classic-Reihe*, ins Leben rufen und monatlich in Nintendo-Zeitschriften zu Level-design-Wettbewerben aufrufen und, und, und ... Zu schön, um wahr zu sein. Und genau da liegt der Punkt.

Diese Art eines kreativen Zustandes ist eher ein Luxus für PC-Besitzer. Welcher Entwickler würde sich die Arbeit machen, den Editor so zu überarbeiten, daß selbst der Laie damit zurechtkommt. Es wäre zwar möglich, die Bedienung dementsprechend anzupassen, aber das kostet Zeit. Zeit, die niemand für ein Produkt opfern will.

Aber muß es denn „nur“ ein Spielzeug sein? Sollte die Kreativität von Videospielen nicht noch weiter gedacht werden, jetzt, da die Möglichkeiten da sind? Wir sind an einem Punkt angelangt, an dem man das seit Jahren umstrittene Spielzeug aus der Isolation herausreißen könnte, um der Welt endlich ein klares Bild davon zu zeigen, was Videospiele alles umfassen und bedeuten kann. Es ist nur eine Frage, ob die dafür Zuständigen sich einen Ruck geben können, etwas Neues ins Leben zu rufen, was es vorher in dieser Form noch nicht gegeben hat. Nintendo hat jedes Jahr aufs neue bewiesen, daß sie für fast alles Neue und Fremde zu haben sind (*Mario Artist*, *Game Boy Camera* etc.). Nun sehe ich gespannt dem 64DD-Launch entgegen und bin neugierig, was die Zukunft bringt.

Thomas Schypior, Diepholz

neXt Level:

Die Möglichkeiten wären enorm und klingen

verlockend – die von Dir beschriebene Vielfalt hat Nintendo ja auf der Space World 97 angekündigt. Das ganze verlief offenbar nach dem Motto: Was könnte man dem Kunden alles bieten, was wäre der Traum für jeden kreativen Spieler, wie kann man aus der Nische des reinen Konsumierens herauskommen. Doch jetzt scheitert die ganze Sache an der Umsetzung und nicht zuletzt an der desolaten Marktsituation Nintendos in Japan. Ein weiterer Stolperstein sind natürlich auch die anderen Entwickler: Die Produktion moderner Videospiele ist nicht nur extrem zeit-, sondern auch kostenaufwendig. Im PC-Bereich bieten Festplatten schon seit Urzeiten die Möglichkeiten des DD, doch wurden diese jemals ausgereizt? Wenn ein Spiel endlich fertiggestellt ist, wollen die Hersteller auch möglichst schnell eine Mark daran verdienen. Wer setzt sich dann hin, um dem Spieler noch umfangreichste Features zu bieten, das Spiel in irgendeiner Weise zu modifizieren? Das könnten sich nur die Hersteller selbst, Nintendo oder Sony, leisten.

Der Gedanke ist jedoch gesät. Wie man in der Vergangenheit sehen konnte, werden Nintendos Ideen von den Mitbewerbern aufgegriffen und umgesetzt: Dual Shock, Analogpads, VMS, PDA, DC-Modem etc. – alles Dinge, für die Nintendo die Inspiration geliefert hat. Die nächste Nintendo-Konsole wird das Kind „Beschreibbarkeit“ mit Sicherheit adoptieren, und wir hoffen, daß Sony für die PlayStation 2 nicht die simple DVD als Medium wählt, sondern die HD-Minidisk. Auch wenn die wenigsten Programme von den Möglichkeiten Gebrauch machen, zählen doch die wenigen, die es tun.

Wir vermuten übrigens, daß das 64DD in Japan und nur in Japan noch erscheint (vgl. Seite 20). Streckeneditoren bieten im Konsolenbereich ansonsten nur die PlayStation-Rennspiele *Tommi Mäkinen World Rally Champion* von Ubi Soft und *Jeremy McGrath Supercross 98* von Acclaim.

Zum Wohle der Jugend

Sehr geehrte neXt-Level-Redaktion, ich wähe mit Bedacht diese förmliche Anrede, da ich mich zu einem Thema äußern möchte, das ziemlich heikel ist und in vielen Briefen und Berichten bereits ausführlich diskutiert wurde. Es geht um die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften.

Indizierungen (und nicht Beschlagnahmungen) sind sehr wohl ein leidiges Thema für Hersteller, Händler und Nutzer von Computerprogrammen. Allerdings möchte ich mich nicht ohne weiteres in die Reihe derer stellen, die kräftig ins Horn blasen, zur Attacke gegen die BPIJS aufrufen und nicht einmal wissen, worum es eigentlich geht. Ich möchte an dieser Stelle einmal deutlich Kritik an Ihrer Berichterstattung üben, die meiner Meinung nach, nicht immer ganz wertfrei, eine über-

VIDEO & GAME

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

Airbrush PSX
*ab 99,99 90 DM
inkl. Auftr. Anfrage

An- & Verkauf

Cooler Preise

Auszüge aus unserer Preisliste

Importspele Hier!

Manga Videos



- z. B. Countdown Stories 1 + 2 je 59
- M.D Geist 1+2 je 39
- Bubblegum Crisis 1-4 je 49
- Devil Hunter Yoko 1+2 je 49
- Bounty Hunter je 39
- Streetfighter Serie Vol. 1-4 je 39
- Moldiver Vol. 1+2 je 39
- El Hazard Vol. 1 je 39

Sonstiges



- Players Guide's**
- z. B. Diverse ab 10
 - Tekken 3 34
 - Final Fantasy VII 29
 - Final Fantasy Tactics 39
 - Mace the Dark Age 39
 - Diddy Kong Racing 34
 - Saga Frontier 39
 - Turok 39
 - 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
 - Laufwerk PSX 99
 - Einbau auf Anfrage

Sega Saturn

- Deep Fear JP 149
- Grandia JP 169
- Last Bronx Dt 99
- Magic Knight Rayearth US 119
- SEGA Touring Car Dt 109
- Panzer Dragon Saga Dt 89
- Vampire Savior JP 129
- X-Men vs. Streetfighter JP 159
- Shining Force III Dt 89

Game Boy

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

Sony Playstation

- Abe's Odyssey PV 79
- Alundra Dt 89
- Armored Core Dt 89
- Ayrton Senna 2 Dt 89
- Azure Dreams US 119
- Batman & Robin Dt 89

Grand Theft Auto + Musik

- Gran Turismo Dt 89
- Heart of Darkness Dt 89
- Indy 500 Dt 79
- Jeremy McGrath Supercross '98 Dt 89
- Kick Off '98 Dt 89
- Lucky Luke Dt 89
- Lunar JP 139

Road Rash 3D

- Saga Frontier US 119
- San Francisco Rush Dt 89
- Snowcrash Dt 89
- Soul Blade* Dt 99
- Spiceworld* Dt 49
- Steel Reign Dt 89
- Streetfighter Collection Dt 85
- Streetfighter EX Dt 79
- Syndicate Wars PV 69
- Tactics Ogre US 119
- Tail Concerto JP 144
- Tekken 3 US 119
- V-Ball Dt 89
- Theme Hospital Dt 89
- Tomb Raider 2 PV 89
- Tommi Mäkinen Rally Dt 89
- Touring Car Championship Dt 89
- Transport Tycoon Dt 89
- Treasure of the Deep Dt 89
- V-Rally Dt 79
- Versus -Vs.- Dt 59
- Vigilante 8 Dt 89
- VR Baseball '99 Dt 89
- Warcraft 2 Dt 79
- Warhammer 2-Dark Omen Dt 79
- Wracking Fire Dt 79
- WWF Warzone US 119
- Xenogears Dt 89
- X-Men vs Streetfighter US 99
- Young Blood Dt 89
- Control Pad ab 25
- Game Gun ab 39
- Lenkrad für 3 Systeme 139
- Rumble für den Arm 39
- Sony + Dual Shock 299
- WCW Nitro Dt 89
- Ogre Battle US 119
- Point Blank Dt 85
- Colin Mc Rea Rally Dt 89
- NAO US 99
- War Games Dt 79
- Kula World Dt 89
- Medieval Dt 89
- Ghost in the Shell Dt 89
- Sim City 2000 Dt 89

N 64 Adapter
*letz für alle Games 79,90 DM

SUPER SOMMERPREISE
1 Lösungsheft GRATIS*
*bei Bestellwert ab 100 DM

Nintendo 64

- 1080° Snowboard US 169
- Aero Fighters Assault Dt 129
- Banjo Kazooie Dt 89 US/Dt 169/119
- Bio Freaks Dt 99
- Chameleon Twist Dt 99
- Clayfighter 63 1/3 PV 59
- Diddy Kong Racing Dt 89
- Dual Heroes Dt 79
- Extreme G PV 99
- F 1 Grand Prix US 169**
- FIFA '98-Frankreich Edition Dt 119
- Fighter's Destiny Dt 119
- Forsaken Dt 129
- Gamebuster Megelmodul Dt 99
- G.A.S.P. US 169
- GT 64 Championship Konsole + Spiel Dt 349
- Lamborghini Dt 99
- Mace the Dark Age Dt 99
- Madden Football 64 Dt 99
- Multi Racing Championship Dt 129
- Mystical Ninja Dt 129
- NBA Courtside Dt 95
- NBA In the Zone '98 US 59
- NFL Quarterback Club '98 Dt 99
- NHL Breakaway '98 Dt 99
- Quest 64 US 169
- Olympic Hockey Dt 99
- San Francisco Rush Dt 99
- Shadow of the Empire Dt 129
- Super Soccer 64 Dt 89
- Top Gear Rally Dt 99
- Turok PV 109
- Vibrationspack ab 29
- Wayne Gretzky 3D Hockey '98 US 99
- WCW vs. NWO World Tour Dt 129
- WWF Warzone US 169
- Yoshi's Story JP/Dt 99
- F-Zero JP 169
- Off Road US 169
- Star Soldier JP 179
- Virtual Chess 64 Dt 109
- Infrared Pads Dt 109
- Mission Impossible US 169

- Bloody Roar Dt 79
- Brave Fencer Musashiden JP 139
- Breath of Fire 3 Dt 99 US 89/119
- Bushido Blade 2 JP 139
- Bushido Blade* Dt 99
- Bust A Move 3 Dt 69
- Cardinal Sin Dt 89
- Castlevania Dt 79
- Command & Conquer 2 Dt 89
- Crash Bandicoot 2* Dt 89
- Crime Killer Dt 79
- Dead or Alive Dt 89
- Deathtrap Dungeon PV 89
- Diablo Dt 79
- Colony Wars PV 79
- Disruptor Dt 59
- Extreme Snowbreak Dt 79
- Everybody's Golf Dt 89
- FIFA '98-Frankreich Edition Dt 79
- Fighting Force Dt 89
- Final Fantasy Tactics US 119
- Final Fantasy VII* Dt 99
- Franny Dt 89
- Kartia US 119**
- Tomba US 109
- Forsaken Dt 89**
- G-Police* Dt 89
- Gex 3 D-Return of the Gecko Dt 89

- Master of Teris Käsi Dt 79
- Mega Man 8 Dt 89
- Men in Black PV 79**
- Micro Machines V 3 Dt 45
- Nagano-Winter Olympiade '98 Dt 95
- Point Blank Dt 89
- NBA In the Zone 2 Dt 59
- NBA live '98 Dt 79
- NBA Pro '98 Dt 95**
- Need for Speed 3 Dt 79
- Newman Haas Racing Dt 89
- NHL Breakaway '98 Dt 59
- NHL Open Ice Dt 94
- NHL Playway '98 Dt 85
- Nightmare Creatures* Dt 89
- Ninja Tenchu JP 149
- One Dt 79
- Parasite Eve JP 139
- Pax Corpus Dt 79
- Power Rangers Pinball Dt 59
- Premier Manager '98 Dt 89
- Rally Cross* Dt 89
- Premier Manager '98 Dt 89
- Rally Cross* Dt 89
- Rayman 2 US 119
- Return Fire Dt 59
- Riven Dt 119
- Road Rage Dt 79

ANGEBOT DES MONATS

Dual Shock, NB, Memory Card 1 Meg, RGB- + HiFi-Kabel, Memory Card 72 Meg, Pistole 007 Gun mit Rumba, X-Ploder, A-Play

19, 29, 79, 79, 79

PSX-Umbauchip
für JP u. US-Games
zum Selbsteinbau
incl. Anlgt.
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
- Pro Pinball Timeshock 49
 - Command + Conquer 49
 - Niuhden 49
 - Skid 49
 - NHL '98 49
 - Virtual Pool 49
 - Test Drive 4
 - Mega Man X 3 49
 - Warhammer 49
 - Tennis Arena 49
 - diverse Platinum 45
 - NHL Powerplay 49
 - MDK + Soundtrack 49
 - Skull Monkeys 39
 - Nascar '98 49
 - Cover Crisis 49

→ Unsere Multimedia Shops in Berlin ←

SPANDAU
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 ungebremste US-Version lieferbar!!!!

Indizierte Spiele gegen Altersnachweis!

* Versand kostenfrei

spitze Schilderung des Sachverhaltes beinhaltet. Wenn Sie sich eingehend mit der Materie beschäftigt haben und ehrlich sind, ist eine Indizierung ein mehr oder minder gut funktionierendes Mittel staatlichen Schutzes gegenüber Kindern und Jugendlichen. Man kann sich ohne Frage über Gesetzestextauslegungen und/oder -interpretationen streiten. Genauso wie man sich z. B. über den Bundesfinanzminister oder das Abschneiden der Nationalfeind streiten kann.

Vielleicht sind Sie ja bereit, einmal Aufklärungsarbeit bei Ihren Lesern zu leisten, indem Sie folgende Punkte deutlich darstellen: [...]

Vergessen Sie bitte nie: Der Gesetzgeber ist verpflichtet, die Kinder und Jugendlichen in Deutschland zu schützen. Ob immer alle Regelungen richtig oder nur teilweise richtig sind; ob sie über das Ziel hinausschießen oder mangelnder Schutz besteht, ist und soll weiterhin Anlaß zur Diskussion in der Öffentlichkeit geben. Machen Sie aber Schluß mit dem Vorurteil, daß der Gesetzgeber durch eine Indizierung einem mündigen Bürger den Erwerb oder Besitz einer Schrift verbietet.

Marcel Ringhoff, E-Mail

neXt Level:

Anmerkung: An der mit [...] gekennzeichneten Stelle den endlos langen Passus mit Gesetzestexten, der die Arbeit der BPJS juristisch absignet und kommentiert, haben wir gekürzt. Nicht, um unsere Leser im unklaren zu lassen, sondern weil wir niemals bestritten haben, daß die Bundesprüfstelle im Rahmen von Gesetzen agiert.

Wir haben im Zusammenhang mit Indizierungen niemals von Zensur gesprochen. Ganz im Gegenteil, wir waren sogar die erste Redaktion in diesem unserem Lande, die schon vor Jahren versucht hat, den Sachverhalt zu entzerrern. Einer unserer Berichte aus den Zeitschriften Gamers und TOTAL! wurde seinerzeit im Mitteilungsblatt der BPJS als positives Beispiel abgedruckt – soviel zur Frage, ob wir wissen, worüber wir schreiben.

Ihrer Meinung nach ist es Aufgabe des Staates, Jugendliche vor kommerziellen Computerspielen zu schützen, die überall sonst auf der Welt frei verfügbar sind (eingeschränkt durch eine Altersempfehlung). Sie halten also die deutsche Bevölkerung für unmündig und sprechen den Erziehungsberechtigten die Qualifikation ab, selbst zu entscheiden? Eines der aus Ihrer Abhandlung von uns herausgekürzten Zitate lautet: „Da das Elternrecht in Art. 6 des Grundgesetzes privilegiert bleiben muß, sind alle Erziehungsberechtigten von Strafe ausgenommen, wenn sie indizierte Medien ihren Kindern zugänglich machen.“

Es obliegt laut Grundgesetz (!) also doch dem Ermessen der Eltern. Wie sollen aber Eltern wissen, welche Spiele für ihre Schutzbeholdenen ungeeignet sind, wenn Fachmagazine nicht darüber berichten können, weil dies als Werbung interpretiert werden könnte? Warum muß die Jugend vor Testberichten geschützt werden? Kann man nicht davon ausgehen, daß in einer funktionierenden Demokratie auch die Zeitschriften sich ihrer Verantwortung bewußt sind und gewalttätige Spiele nicht hochjubilieren und somit alle Leser zum Kauf auffordern.

Apropos Werbung: Kinofilme mit einer Altersfreigabe „ab 18“ dürfen beworben werden. Wenn sie für Kinder nicht geeignet sind, wieso darf man diese dann auf deren Existenz aufmerksam machen?

Fakt ist: Die aktuelle Regelung funktioniert nicht, Indizierungen werden ganz im Gegenteil als deutliches Indiz gewertet, daß es sich um ein cooles Produkt handelt, dem der Reiz des Verbotenen anhaftet und das Kinder und Jugendliche gerade deshalb besitzen wollen – egal, wie schlecht die inhaltliche Qualität ist.

Es ist unsere journalistische Pflicht, auf solche Mißstände aufmerksam zu machen. Wenn dies in überspitzter und/oder polemischer Form geschieht – um so besser, denn nur so kann man eine kontroverse Diskussion in Gang bringen, durch die sich schließlich eines schönen Tages etwas ändern kann. Im übrigen sind wir der Meinung, daß durch die seltsame Interpretation der Gesetzestexte die im Grundgesetz verankerte Pressefreiheit eingeschränkt wird.

Die Endlos-Diskussion

Ich bin 20, seit mehr als 14 Jahren Videogamer und absolut für den Jugendschutz. Kinder (und Jugendliche) brauchen und dürfen auch meiner Meinung nach nicht alles in die Finger bekommen. Sowohl Videospiele (einschließlich Computer) als auch alle anderen Medien sollten, wenn es angebracht ist, in einer bestimmten Weise von den Kindern (und Jugendlichen) ferngehalten werden. Damit komme ich klar, ihr werdet damit einverstanden sein und der Staat sowieso.

Der Ärger kommt bei mir aber in dem Moment auf, wenn ein Artikel indiziert wird. Man muß es leider so sehen, aber eine Indizierung ist (für mich) nur eine getarnte Aktion, bestimmte „Meinungen“ vom „ach so unmündigen“ Bürger fernzuhalten.

Es ist mir klar, daß offiziell die Jugend geschützt werden soll, aber eine Indizierung bringt nichts ... Sicher, einen Nutzen kann man doch finden, der einmalige und kurze

Werbeeffect. Ich kann (leider oder Gott sei Dank) sagen, daß ich keinen Jugendlichen zwischen 14 und 18 kenne, der nicht mindestens ein Videospiel, Computerspiel oder einen Videofilm besitzt, das/der indiziert ist. UND jeder kennt die Spiele *Doom*, *Mortal Kombat* oder *Resident Evil* (alle drei), die meisten besitzen sie.

Ich selbst habe auch einige Spiele gekauft, die indiziert waren. Noch weiter kann ich sagen, daß ich sowohl *Doom* (32X) als auch *Mortal Kombat II* bestimmt nicht gekauft hätte, wenn sie nicht indiziert gewesen wären. (Für *Mortal Kombat II* bezahlte ich damals, nach der Indizierung, mehr als 150,- DM, das waren 40,- DM mehr als normalerweise verlangt wird.) Im übrigen ist *Mortal Kombat* nicht durch die Gewalt im Spiel so bekanntgeworden, sondern erst nach der Indizierung. (Das Spiel sah nämlich ziemlich schlecht aus und es gab einige bessere).

„Eine Indizierung bringt nichts außer einem einmaligen, kurzen Werbeeffect“

Nun habe ich aber auch einen Vorschlag, um zumindest das Hauptproblem der Indizierung aus der Welt zu schaffen. Als erstes muß das Werbeverbot fallen (ist bestimmt gegen das Grundgesetz), unter dem Gesichtspunkt, daß die Werbung trotzdem jugendfrei bleibt. Des weiteren: Einführung eines 3-Sparten-Systems, das soll heißen, daß Medien nicht nur ab 18 sind, sondern nochmals eine weitere Unterscheidung in Form von Ratings erhalten (beispielsweise von A-C).

Ein A-Rating würde bedeuten, freier Verkauf ab 18.

Ein B-Rating würde bedeuten, grundsätzlich freier Verkauf unter Auflagen, eingeschränkte Werbung. Bei den markierten Produkten (auch Alkohol) besteht beim Kauf die Pflicht, den Ausweis vorzuzeigen, um damit das richtige Alter auszuweisen.

Ein C-Rating würde bedeuten, eingeschränkter Verkauf – ähnlich einer heutigen Indizierung.

Mißbrauch ist natürlich nicht auszuschließen, aber das gibt es ja auch schon heute, und verantwortungsvolle Erwachsene werden sich wohl an die Regeln halten (die anderen machen dies ja auch jetzt nicht).

Das wäre es. Ich würde gern eine Reaktion von euch erhalten, um zu sehen, wie ihr mit diesen Vorschlägen umgeht. Es gibt mit Sicherheit ja noch einiges zu ändern, aber vielleicht ist das das hier ja der erste Schritt, um etwas zu ändern.

PS: Mich würde zu gern interessieren, welche Videogames älterer Generationen auch indiziert

sind und welche beschlagnahmt sind. Vielleicht habe ich ja ein paar davon.

Benjamin, E-Mail

neXt Level:

Deine Ideale über die Akzeptanz der Mündigkeit deutscher Bürger durch die Obrigkeit in Ehren, aber momentan bewegt sich die Rechtslage eher in die entgegengesetzte Richtung, als daß eine Entzerrung der Situation in Aussicht stünde. Schließlich gibt es schon ein Verbot von Werbung für „harte“ Alkoholika in Printmedien, und die Diskussion um das Werbeverbot für Zigaretten bei der Formel 1 ist weitreichend bekannt. Aber die Gefahr, daß die Formel 1 aus Europa verschwindet, ist ja nun gebannt – der starken Lobby sei Dank. Natürlich hat es nichts damit zu tun, daß Herr Ecclestone hohe Parteispenden an die Labour-Partei getätigt hat. Hmm, vielleicht sollte die deutsche Videospieleindustrie auch einmal das Scheckheft zücken und Steuervergünstigung für Parteispenden in Anspruch nehmen ...

Daß unter dem Deckmantel des Jugendschutzes versucht wird, bestimmte Inhalte zu zensieren, trifft nicht zu – Du kannst davon ausgehen, daß tatsächlich ausschließlich die Intention zugrunde liegt, die Jugend zu schützen. Wir haben es halt mit einer Behörde zu tun, die ihren Dienst strikt nach Vorschrift verrichtet. Es gibt ja bereits eine USK-Altersfreigabe für Spiele, doch es wird der Standpunkt vertreten, daß die Unterhaltungs-Software-Selbstkontrolle – Förderverein für Jugend- und -sozialarbeit e. V. nur eine Empfehlung aussprechen könne, die nicht rechtlich bindend sei – anders als die Altersfreigabe der FSK, der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft.

PS: Um zu verhindern, daß die ältesten Titel, die als Kartelleichen in der Index-Liste mitgeschleppt werden, an Minderjährige verkauft werden, warnen wir vor folgenden Spielen (indiziert zwischen 1984 und 87): *Beach Head 1 + 2, Blue Max, G.I. Joe, Green Beret (Arcade), Protector II, Raid on Bungeling Bay, Raid over Moscow, River Raid, Seafox, Skyfox und Theatre Europe.*

Dreamcast I

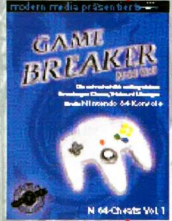
Ich möchte mich über die Leute beschweren, die sich schon im voraus über Segas Dreamcast negativ aussprechen, ohne das Gerät jemals live in Aktion gesehen zu haben. In einem anderen Magazin meinte einer, daß der Controller so ziemlich das letzte wäre, weil das Kabel unten verläuft. Wenn man genau hinschaut, sieht man, daß der Controller auch oben eine Vertiefung hat, in der man das Kabel befestigen kann. Ich glaube, Sega hätte das Kabel anders ausgelegt, wenn es nicht einer Innovation (doppelter VMS-Schacht) Platz gemacht hätte. Auch, daß der Controller bei „schwitzigen Momenten“ wie ein Stück Seife aus der Hand flutsch, ist vermutlich Unsinn. Das ähnliche Saturn-Analogpad lag schon immens gut in der Hand. Das Pad hat zwar „nur“ vier Buttons auf der Vorderseite, aber dafür analoge L- und R-Tasten auf der Rückseite. Das bieten nur Sega-Pads.

In Ausgabe 8/98 eures Magazins behauptet einer, aus sicherer Quelle erfahren zu haben, DC würde nicht die Farb- und Texturdarstellung des Model-3-Standards erreichen. Das ist ebenfalls falsch. Wenn man den Brief genau liest, merkt man schnell, daß sich die „sichere Quelle“ aus allen bislang veröffentlichten DC-Berichten zusammensetzt. Erstmal können auf DC fast doppelt so viele Polygone berechnet werden (mit mehr Effekten, z. B. Bump-Mapping), zudem berechnet Dreamcast Polygone als Dreiecke, um Rechenzeit zu sparen, und zweitens können beide Systeme 16,7 Millionen Farben darstellen.

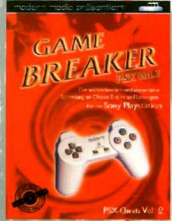
Nicht umsonst wird an einem Arcade-Board namens Naomi gearbeitet, das dem Dreamcast ebenbürtig ist.

Um auf den Hauptprozessor zu sprechen zu kommen: Die CPU arbeitet mit 128 Bit und nicht wie das N64 mit internen 64 Bit. Model 3 arbeitet sogar „nur“ mit 32 Bit. Außerdem kann ich mich nicht daran erinnern, daß das N64 vor dem Start so miesgemacht wurde. Im Gegenteil, das Pad wurde in ungeahnte Höhen gelobt und das System als perfekt bezeichnet. Doch nach zwei Jahren zeigt sich die wahre Seite: Nebelsuppe, kaum Textu-

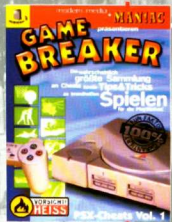
Game Breaker
N 64-Cheats Vol. 1
Jetzt auch für die Nintendo 64-Konsole! Tispsagenhafte Cheats, Tricks und Komplettlösungen auf 144 Seiten.
ISBN: 3-9805821-4-0
DM: 24,80



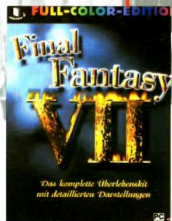
Game Breaker
PSX-Cheats Vol. 2
Die zweite ultimative Sammlung an Cheats, Tricks und Lösungen zu den meisten Spielen für die Sony-Playstation™
112 Seiten.
ISBN: 3-9805821-1-6
DM: 24,80



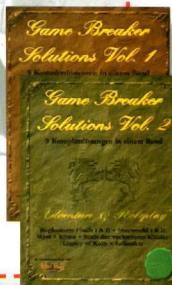
Game Breaker
PSX-Cheats Vol. 1
Die wahrscheinlich größte Sammlung an Cheats, Tricks und Lösungen zu fast allen älteren Spielen für die Sony-Playstation™.
144 Seiten.
ISBN: 3-9805821-0-8
DM: 24,80



Final Fantasy VII
Das komplette Überlebenskit zu dem wohl besten Rollenspiel unserer Zeit, mit vollfarbigen Screenshots zu jedem Level.
158 Seiten.
ISBN: 3-9805821-5-9
DM: 29,80



Game Breaker Solutions Vol. 1: Action & Strategie und Solutions Vol. 2: Adventure & Rollenspiel
In Zusammenarbeit mit Hint Shop je 9 Top-Komplett-Lösungen auf 210 Seiten.
ISBN: 3-9805821-7-5 (VOL. 1)
ISBN: 3-9805821-8-3 (VOL. 2)
je DM: 29,80



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

Bestell-Hotline: 0180 - 5 25 67 89
Bestell-Fax: 06181 - 2 66 90

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

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

ren, öder Sound und sogar die ursprünglich ausgeschlossenen Pop Ups. Hätte Nintendo Rare und ihre eigene R&D nicht, wäre das Gerät schon jetzt ein Megaflor. Deshalb finde ich, daß man sich im Moment noch mit Kritik zurückhalten sollte, bis man selbst einmal mit der Konsole gespielt hat.

PS: Ich bin eigentlich ein ziemlich neutraler Spieler (besitze PSX, Saturn und N64), meine aber, daß Dreamcast einen guten Start verdient hat und nicht von irgendwelchen Marios schon vorher niedergeredet wird.

Philip Hoffman

neXt Level:

Das Gerät im Vorfeld aufgrund des Designs zu verdammern, wie es einige tun wollen, macht wenig Sinn. Wer kauft schon seine Konsole nach der Maßgabe, daß sie farblich zu seiner Tapete, Schrankwand oder Lieblingskrawatte paßt? Wir empfehlen ebenfalls, das Software-Lineup zum Japan-Launch abzuwarten. Das ist nämlich der alles entscheidende Punkt, an dem Sega beweisen muß, daß man aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt hat. Für gesunde Skepsis gibt es genügend Gründe – doch vielleicht überrascht ja Sega auch die Nicht-Sega-Fans.

Warum das Pad allerdings wie der NIGHTS-Controller gestaltet wurde, ist uns ein Rätsel. Der konnte wohl die wenigsten Spieler begeistern. Etwas merkwürdig mutet auch die Entscheidung an, erstmals auf die sechs Buttons auf der Oberseite des Pads zu verzichten. Gerade für Prügelspiele aus dem Hause Capcom, offensichtlich einer der wichtigsten Software-Partner Segas (abgesehen von *Resident Evil*), ist es überaus unpraktisch, L und R als fünften und sechsten Button verwenden zu müssen – vor allem, wenn (beziehungsweise falls) sie analog sind.

Deine Abhandlung ist im übrigen genauso wenig neutral wie andere – nur im positiven Extrem. Wer sagt denn bitte, Naomi solle die Leistung des Dreamcasts erreichen? Die geplante Hardware ist dem DC voraussichtlich haushoch überlegen – womit Sega wie schon zu Saturn-Zeiten in der Misere steckt, daß aktuelle Arcade-Umsetzungen mal wieder nicht 1:1 möglich sein werden. Im übrigen ist die CPU der Model-3-Arcade-Hardware nun wirklich das unbedeutendste Stück Technik auf der Platine. Nicht umsonst kostete die Herstellung des Boards anfangs über 10.000 Dollar, weil es vollgestopft war mit Spezialchips und sonstigen Prozessoren.

Dreamcast II

1. Als *Forsaken* (PSX) neu herauskam, hatte ich gleich einige Sessions mit einem Freund durchgezockt, und es hat tatsächlich auch

Spaß gemacht. Doch hinter dem Spiel stecken mehr Hypes als Tatsachen; die Geschwindigkeit ist deutlich lahmmer als bei *Descent 2*, und die Grafik war auch nicht viel besser. *D2* ist meiner Meinung nach immer noch besser.

2. Es lebe die Zukunft der Konsole! Der Dreamcast-Bericht ist sehr interessant und gibt gute Aussichten auf die mögliche Hardware. Aber was sollen wir mit einem überdimensionalen Pad und vor allem – was soll der „Blender-Fernseher“ darauf? Pads sind bei temperamentvollen Zockern das erste, was kaputtgeht, und das Dual Shock Pad von Sony ist doch die der Perfektion am nächsten kommende Version (klein, handlich, tausend Knöpfe etc.). Wenn schon eine neue Konsole herauskommt, sollte man eine Umfrage über Design und Ausstattung starten.

Außerdem fand ich keinen Reset-Knopf auf der Abbildung und zu guter Letzt wüßte ich nicht, warum ich Geld für einen Modem-Anschluß ausgeben sollte, den ich höchstwahrscheinlich nie benutzen werde.

Julian Hutabarat, Hamburg

neXt Level:

1. Wir haben *Descent 2* in XL 5/97 mit 85 % bewertet, *Forsaken* ein Jahr später mit 90 %. Wir denken, daß diese (nicht allzugroße) Differenz gerechtfertigt ist: Technisch hat *Acclaims Shooter* eindeutig die Nase vorn, man betrachte nur die unzähligen, spektakulären Effekte. Außerdem bietet es abwechslungsreichere Missionen. *Descent 2* ist ein sehr gutes Spiel, aber *Forsaken* ist unserer Meinung nach besser. Wertungen von über 90 % halten wir aber tatsächlich für eine Folge des nicht zu übersehenden Hypes.

2. Das Display am Pad ist kein Display, sondern eine Aussparung für das VMS. Ein Reset-Knopf ist tatsächlich nicht vorhanden, was wir bei der Verwendung eines Betriebssystemes aus dem Hause Microsoft als einen Fehler ansehen ... neben der Tatsache, daß Dreamcast nach aktuellen Informationen in Deutschland ohne Modem ausgeliefert werden soll. Auch wenn diese Option hierzulande aufgrund abartiger Telefongebühren nicht so verbreitet ist – die Zukunft liegt schließlich im Internet, wie IBM uns täglich per TV-Werbung eintrichtert.

Konsolen-Oldie

1. In Werbeanzeigen habe ich häufig etwas über eine Konsole namens Neo • Geo-CD gelesen. Worum handelt es sich dabei?

2. Ich spiele schon lange *Castlevania X – Symphony of the Night*, und doch will die Liste der Waffen, Rüstungen etc. nicht komplett voll

werden. Ist das überhaupt möglich?

3. Als drittes habe ich keine Frage, sondern eine Kritik zu euren Tests. Ihr solltet euch an Konkurrenzmagazinen orientieren und z. B. die Altersfreigabe des getesteten Spiels mit angeben.

Robin Cooper, Bad-Homburg

neXt Level:

1. Das Neo • Geo ist die Heimversion von SNKs Spielhallen-Hardware. Obwohl im Herzen der Konsole lediglich eine 16-Bit-CPU (68.000er) schlägt, ist die Leistungsfähigkeit im 2D-Bereich noch heute einzigartig (380 Hardware-Sprites à 16 x 512 Pixeln mit jeweils 256 Farben) – mithalten kann da nur der Saturn mit Hilfe der 4MB-RAM-Karte. Die Spiele stammen fast ausschließlich von SNK, High-

lights sind die Prügelspiel-Serien *Samurai Shodown*, *King of Fighters*, *Art of Fighting* und *Fatal*

Fury. Nennenswert sind auch *Metal Slug*, *Pulstar* und *Viewpoint*. Seit 1990 gibt es das Neo • Geo-Original mit Cartridges, doch aufgrund der immensen Kosten für die immer größer werdenden Module (über 300 MBit) und der geringen Stückzahlen waren Preise von 450 DM für die Spiele keine Seltenheit. Die CD-ROM-Variante der Konsole macht die ganze Sache etwas erschwinglicher, der Nachteil sind jedoch elendig lange Ladezeiten. Heutzutage gibt es nur wenig neue Spiele, doch die Konsole ist immer noch eine gute Wahl für Beat-’em-Up-Fans – zumindest für Besserverdienende. (Das Neo • Geo ist praktisch die FDP unter den Konsolen ...)

2. Theoretisch ist es möglich – wenn man zuviel Freizeit und sonst keine Hobbys hat. Das zeigt sich schon daran, daß z. B. im Item-Menü für Umhänge die letzten drei Slots nicht anwählbar sind, sondern dort lediglich Platz für acht Einträge ist. Man muß „nur“ solange sämtliche Gegner beseitigen, bis man von jedem das zweite Item erhalten hat – die Wahrscheinlichkeit, daß dieses auftaucht, ist z. T. sehr gering. Nachzulesen ist die Ausbeute beim Librarian in der Gegner-Liste. Bei diesem Herrn muß man noch die fehlenden Gegenstände dazukaufen, und nicht vergessen, die Meal-Tickets bis auf eins in die verschiedenen Food-Varianten umzuwandeln. In Japan gibt es Menschen, die diese Lebensaufgabe erfüllt haben.

3. Die Altersfreigabe steht zum Zeitpunkt des Tests meist noch nicht fest. Außerdem stellt sich dabei das Problem, daß sie nicht bindend ist und zum Teil nur als Empfehlung angesehen wird – siehe auch Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. ■

Dreams are my Reality: Der Meister Kenji Eno mag zwar weniger für die Qualität seiner Produkte bekannt sein, doch seine exzentrische Ader ist immer wieder eine Meldung wert. Seine selbstauferlegte Nachrichtensperre für *D2* nutzt er dafür, in seinem Online-Tagebuch über zukünftige Projekte zu sinnieren. So philosophierte er kürzlich über ein Spiel, dem er den Titel *3.000.000 verkaufte Einheiten-Rollenspiel* verleihen möchte. Na, dann Prost!

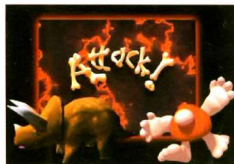
Fortsetzungen & Gerüchte: Rare nutzte den Abspann von *Banjo-Kazooie*, um auf das Sequel *Banjo-Toonie* hinzuweisen. Allerdings gibt es keine Bestätigung dafür, wie ernst der Inhalt der Ankündigung gemeint ist ...

Konami arbeitet an einem N64-Update des NES-Eishockey-Spiels *Blades of Steel*, angeblich wird dies von Major A auf Basis der *ISS 98*-Engine entstehen. Bei Probe soll sich *Forsaken 2* in der Konzeptphase befinden, und Epic Megagames hält nach Entwicklern Ausschau, die so naiv sind und sich an einer N64-Umsetzung des PC-Highlights *Unreal* versuchen wollen.

Atari Games bleibt die Vorstellung von *Gauntlet 64* immer noch schuldig, da plant man bereits eine Neufassung des alten Automaten *720*°.

EA bringt möglicherweise *FIFA 99* noch in diesem Jahr heraus, Leftfield werkt definitiv an *Kobe Bryant in NBA Courtside 2*, und Giles Goddard produziert Teil 2 von *1080° Snowboarding*. Miyamoto vermutet allerdings, daß es nicht mehr rechtzeitig zur diesjährigen Wintersaison fertig wird.

DMA Design arbeitet am mittlerweile vierten N64-Projekt, der Titel lautet *Attack*.



Auf der E3 tauchten überraschend Prospekte von *Robotech* auf, nun ist Gametek jedoch definitiv bankrott und das Projekt eingestellt.

Ich schreib' dir was

Während der Nintendo Space World 97 stolperte jeder *F-Zero X*-Spieler im Hauptmenü des Spiels unweigerlich über die Option „Editor“. Laut Nintendo sollte das Racing-Game eine Erweiterungs-Disk für das 64DD spendiert bekommen, die einen Editor zum Erstellen von eigenen Rennstrecken und Fahrzeugen enthalten würde.



Zudem wurde die Theorie erörtert, über das Modem des DD die Ghost-Fahrer anderer Spieler zu übertragen und abzuspeichern.

Die kürzlich in Japan ausgelieferte Endversion von *F-Zero X* bestätigt die Erkenntnis der E3-Messeversion: Die Editor-Option ist aus den Auswahlmenüs verschwunden. In den Credit-Listen kündigt jedoch der Eintrag „DD Programmiers“ davon, daß die Geschichte nicht vollständig zu den Akten gelegt wurde.

Findige N64-Entwickler, die im Besitz eines DDs sind, gingen der Sache auf den Grund. Das Ergebnis: Verbindet man ein N64 mitsamt *F-Zero*



H. Yamauchi, Präsident von Nintendo Company Limited

Editor-Erweiterung vorbereitet. Die Frage ist nur, wann diese kommt bzw. ob sie überhaupt kommt.

Zur Zeit kann man davon ausgehen, daß das beschreibbare Zusatzaufwerk mit der Kapazität von 64 MByte in den USA und erst recht in Eu-

ropa gar nicht mehr veröffentlicht werden soll. Für Japan ist die Sache jedoch immer noch aktuell – nicht zuletzt deshalb, weil der große Vorsitzende Hiroshi Yamauchi angekündigt hat, seinen Posten zu räumen, nachdem er die Markteinführung des 64DD persönlich über die Bühne gebracht hat. Gemäß der japanischen Mentalität muß der 70jährige Nintendo-Boß das Gerät bringen, um sein Gesicht zu wahren. Einen Termin gibt es jedoch weiterhin nicht. Man kann also nur abwarten und Tee trinken. Vielleicht passiert ja auch das erhoffte Wunder, und *Pocket Monsters Stadium* sorgt für einen enormen Verkaufsschub des N64 unter den fanatischen *Pokemon*-Fans. ■

dreamcast europa

Segas Europa-Präsident Kazutoshi Miyake betonte kürzlich, daß man den Dreamcast-Launch für Mitte September 1999 plane. Auf der diesjährigen ECTS, die Anfang September in London stattfinden wird, ist verständlicherweise noch kein großer Auftritt vorgesehen. Lediglich im dem Messegelände benachbarten Hilton soll für geladene Gäste die erste Software-Präsentation stattfinden. Die Release-Titel werden allerdings nicht dabei sein, da diese in Tokio später im September vorgestellt werden. Dafür sollen die



Titel der fünf europäischen Entwickler Argonaut, Bizarre Creations, No Cliche (vormals Adeline), Red Lemon (eine neue Firma, besteht größtenteils aus ehemaligen Gremlin-Mitarbeitern) und Appaloosa debütieren.

Der erste große Dreamcast-Event Europas ist für Ende Mai/Anfang Juni 1999 geplant. Miyake betonte, daß der DC-Launch definitiv nicht wie in Japan mit dem VMS beginnt.

Angeblich soll zudem kein Modem in den DC eingebaut sein.

Die Veröffentlichung der neuen Hardware in Japan ist bekanntlich für den 20.11.98 geplant. Zum Thema Importe betont Mr. Miyake, daß Segas neue Distributionskanäle nutzen wird, wodurch eine bessere Kontrolle der Empfänger von Lieferungen möglich sei. Er geht davon aus, daß in diesem Jahr nur fünf- bis zehntausend Geräte Europa per Import erreichen. ■



Ihr Gratis-Heft:
Tel.: 0 71 32 / 95 92 10
www.gamestar.de/gratis

GameStar 99
Die ganze Welt der PC-Spiele
GameStar B 44187

7.99 DM
Exklusivdemo:
Colin McRae Rally

Dune 2000

Triumphale Rückkehr des C&C-Vorgängers
Megatest • Video • Geschichte der Echtzeit-Strategie

Commandos

Echtzeit-Hit gelöst + Cheat-Programm:
Unsichtbar, unsterblich, unendlich Munition

Prozessor-Power

Härtetest der besten Spiele-Prozessoren
AMDs K6-2: Supergünstig, superschnell

Exklusivdemo:
Colin McRae Rally

GameStar 99
2 spielbare Exklusivdemos:
Colin McRae Rally (CD-Karte, nichtwendig)
Final Fantasy 7 (neu: 114 MByte!)

Exklusives Cheattool:
Commandos

Weitere Demos:
Micro Machines V3,
StarCraft, Grand Prix 500
ccm (3D-Karte), Gex 2 (3DFx),
KKND 2 - Krossfire (neue
Demo), Game, Net & Match,
Xenomech Scars (3DFx)

Videos: Dungeon Keeper 2,
Dune 2000, GameStar TV

Aktualisierte Treiber:
All Rage Pro, Diamond Viper V300,
 Hercules Thriller 30, Mesa Versione 2.30

Patches: Mech Commander, MAX 2, Freespace, Might & Magic 6,
Incoming, X-Com Interceptor, Gex 2, Dark Reign, BullCameo, Jedi Knight,
RiftWan, F-15 World Superiority, Fox Murphy, Overcast, Motoracer,
Pan Impactor 2, Metalhead, Extreme Assault, Outlaws v2.0.0

Special: Neue Levels zu StarCraft.
Plus: 1-Online, Tools,
Lernsoftware

2 Exklusivdemos
Colin McRae Rally
Final Fantasy 7 (neu: 114 MByte!)
Commandos exklusives Cheat-Programm

Top-Demos: StarCraft, Micro Machines V3,
Grand Prix 500ccm (3D-Karte), Gex 2 (3DFx),
KKND 2 - Krossfire (neu!), Game, Net & Match
Videos: Dune 2000, Dungeon Keeper, GameStar TV
Plus: Leser-Levels zu StarCraft, Patches, Tools

Neue 3D-Chips: 3Dfx Banshee und S3 Savage • Windows 98 • DirectX 6.0

Neu! Jetzt am Kiosk!

WARNUNG



Neues vom Dreamcast

Nachdem in den beiden vergangenen Ausgaben die Hardware der neuen Sega-Konsole unter die Lupe genommen wurde, sollen diesmal die Spiele vorgestellt werden, die als heißeste Kandidaten für den Japan-Launch im November gehandelt werden. Noch hat die Ankündigung vom Mai Bestand, nach der insgesamt fünf Titel zur Einführung des Dreamcasts erhältlich sein werden, von denen zwei bis drei von Sega selbst stammen sollen.

Sonic Adventures (Sega, Sonic Team)



Yuji Naka, Chef des Sonic Teams, hat bestätigt, daß sein Entwicklungsteam zur Zeit an einem Dreamcast-Spiel mit dem blauen Igel in der Hauptrolle arbeitet. Man habe mit dem Programmieren direkt nach der Fertigstellung von *NIGHTS* begonnen, sah aber keine Chancen, das Spiel auf dem Saturn zu realisieren und wendete sich daher der neuen Hardware zu. Naka-san meint, daß vier Jahre nach *Sonic & Knuckles* (Mega Drive) die Zeit für eine Fortsetzung reif sei. Zu näheren Aussagen ließ er sich nicht hinreißen und verwies auf eine Pressekonferenz, die am 22. August in Tokio stattfinden und alle Fragen klären soll. ■



Yuji Naka arbeitet schon seit zwei Jahren an *Sonic Adventures*

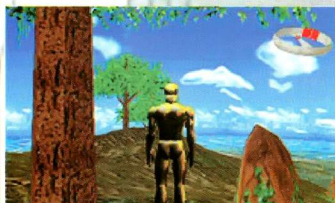
Godzilla (Sega)

Nicht nur für das Virtual Memory System (VMS), auch für das Dreamcast selbst wird einer der Launch-Titel ein Godzilla-Spiel sein. Es ist anzunehmen, daß die auf dem Handheld, das seit Mitte Juli in Japan erhältlich ist, erarbeiteten Charakterwerte der Monster in das DC-Programm geladen werden können, um dort mit ihnen weiterzuspielen. Welchem Genre genau der neu angekündigte Titel angehört, ist bisher noch nicht bekannt, aber man soll die Kontrolle über das urige Ungetüm erhalten und muß mit ihm Städte verwüsten sowie gegen Armeen und feindliche Monster wie Mothra und Rodan kämpfen. ■

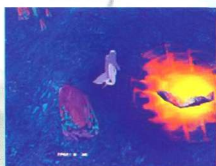


Der endgültige Titel des Godzilla-Spiels steht noch nicht fest

Seventh Cross (NEC Home Entertainment)



NECs DC-Projekte können mit äußerst ungewöhnlichen Konzepten aufwarten. In *Seventh Cross* schlüpft der Spieler in die Rolle eines Einzellers, der gegen andere Organismen kämpfen und sich von ihnen ernähren muß. Sein Ziel ist es, die Evolutionsleiter nach oben zu steigen, neue Fähigkeiten zu erlernen und sich weiterzuentwickeln. Dabei bleibt ihm sogar die Wahl überlassen, ob er seine Zukunft im Wasser oder auf dem Land weiterführen möchte. Angeblich sollen 810.000 verschiedene Lebensformen die Welt von *Seventh Cross* bevölkern. Trotz der



Demnächst für DC: Die Evolutionsgeschichte als Videospiele

originellen Idee ist das Spiel aber sicherlich kein Produkt für die westlichen Märkte. Mit *Melkurius Pretty* und *Monster Breeder* hat NEC noch zwei weitere DC-Titel angekündigt, die Anfang kommenden Jahres erscheinen sollen. In den Spielen geht es um das Aufzüchten von Feen bzw. Monstern, die per VMS auch weitergepflegt und getauscht werden können. Wie es aussieht, setzen die Japaner, die auch die Technik für den Power-VRII-Grafikchipsatz für das DC geliefert haben, viel Vertrauen in Segas neue Konsole. ■

Sengoku Turb (NEC Home Entertainment)



In NECs ungewöhnlichem Action/RPG übernimmt der Spieler die Rolle von Jino-chan, ein junges Mädchen, das mit ihrem Raumschiff auf dem Planeten Lion notlanden mußte. Auf diesem Planeten findet

zur Zeit ein Krieg zwischen den verfeindeten Völkern der Katzen und Schafe statt. Jino-chan schließt sich den Katzen an und wird zum Anführer ihrer Armee befördert. In den folgenden Kämpfen geht es in erster Linie um Landgewinne, die

gegen die Schafe erungen werden müssen. Man kann wohl davon ausgehen, daß dieses abstruse Spiel niemals außerhalb Japans veröffentlicht wird. Dort soll es übrigens rechtzeitig zum Launch des Dreamcasts erhältlich sein. ■



Nicht nur inhaltlich, auch grafisch erscheint NECs Spiel skurril

Pen Pen Triicelon (General Entertainment)



Das neue Entwicklungsteam General Entertainment setzt sich aus Programmierern zusammen, die bereits an der *Panzer Dragoon*-Serie, *Daytona CCE* und *Sega Rally* mitgewirkt haben. In *Pen Pen Triicelon*, das zum DC-Launch erhältlich sein soll, treten Pinguine, Walrösser, Seelöwen, Seepferde, Haie und andere Tiere in einem sportlichen Wettkampf gegeneinander an. Der animalische Triathlon besteht aus Laufen, Schwimmen und auf dem Eis Rutschen. ■



Hinter der knuddeligen Optik soll ein originelles Spielkonzept stehen



VMS in Japan erhältlich

Die Erstauslieferung der VMS-Version von *Godzilla* (20.000 Stück), die exklusiv in japanischen Kinos zum Start des Emmerich-Streifens angeboten wurde, war nach kürzester Zeit ausverkauft. Das Spiel um das Toho-Monster ist nicht auf einer austauschbaren Cartridge, sondern fest im amphibiengrünen Gerät gespeichert. Vermutlich können nach Erscheinen des Dreamcasts aber auch andere Spiele in das *Godzilla*-VMS geladen werden. Seit dem 30. Juli 1998 ist das Handheld im normalen Handel erhältlich. ■



D2 (Warp)



Kürzlich wurden neue Bilder von *D2* präsentiert, die wesentlich überzeugender aussehen als die bisherigen. Selbst die Gesichtsausdrücke der Charaktere sind detailliert zu erkennen und auch einige Kampfsequenzen verschiedener Monster zu sehen.



Für den Zeitraum von Anfang Juli bis Ende August kündigte Herr Eno eine Informationssperre an, da er sonst keine Zeit für die Entwicklung habe. Dies hinderte ihn allerdings nicht daran, in dem Musikvideo *Sunday* der japanischen Gruppe Soul Set aufzutreten, in dem er *Jikkou Soccer* (ISS) gegen Konami-Programmierer spielt. ■



Die Entwicklungsarbeiten an *D2* machen große Fortschritte

Diese Firmen entwickeln für Dreamcast

Von den meisten aufgeführten Entwicklern gibt es bisher noch keine offiziellen Bestätigungen, sondern lediglich vage Ankündigungen. Bei den Spieliteln in den Klammern handelt es sich um die wahrscheinlichsten Kandidaten für eine DC-Umsetzung.

- Acclaim (*South Park* u. a.)
- Appaloosa (*Ecco the Dolphin*)
- Argonaut (*Croc 2*, 3D-Shooter)
- ASC Games
- Bizarre Creations (*Metropolis*)
- Capcom (*Street Fighter III 2nd Impact*)
- Climax (*Title Defense*)
- Core Design (*Herdly Gerdy*)
- Crave/Lobotomy (*Powerslave 2*)
- Electronic Arts (*FIFA*)
- Gremlin (*Actua Soccer*, *Actua Golf*)
- GT Interactive (*Diseworld Noir*)
- Infogrames (*Alone in the Dark 4*)
- Konami (RPG)
- Microprose
- Midway (*Mortal Kombat 4*)
- NEC (*Sengoku Turb*, *Seventh Cross*)
- No Cliehe (Action/Adventure)
- Oddworld Inhabitants (*Munch's Oddysey*)
- Rage (*Incoming*)
- Red Lemon (First Person Shooter)
- Sega (*Sonic Adventures*, *Godzilla* u. a.)
- Shiny (*Messiah*)
- Ubi Soft (*D-Jump*, *Rayman 2*)
- Warp (*D2*)



Incoming



Messiah



D-Jump

The Legend of Zelda - The Ocarina of Time

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: Nintendo Erhältlich: Anfang Dezember



Die gute Nachricht dieses Monats lautet, daß der Release-Termin von *Zelda 64* nicht verschoben wurde und weiterhin auf den 23. November (USA) bzw. Anfang Dezember (Europa) datiert ist. Bis dahin macht Nintendo allen N64-Besitzern mit einigen neuen, spektakulären Bildern den Mund wäßrig. Besonders interessant ist die Sequenz, die Link im Kampf gegen Ganon zeigt und bereits auf der E3 für großes Aufsehen sorgte (siehe XL 8/98). Auf einigen Screenshots ist nun die englische Beschriftung des B-Buttons zu bewundern – ein sicheres Indiz dafür, daß

die Übersetzungsarbeiten auf vollen Touren laufen.

Erst kürzlich gab Shigeru Miyamoto einige neue Details bekannt. Die Gesamtspielzeit soll mindestens 40 Stunden betragen und somit länger als die von *Zelda - A Link to the Past* (SNES) sein. Ungefähr 40 Minuten dieser Zeit werden von Zwischensequenzen in Anspruch genommen. Das Entwicklungsteam ist einschließlich Tester auf 120 Mitarbeiter aufgestockt worden und somit das größte, das bei Nintendo je existierte. Für die Kampfszenen wurde ein Stuntman enga-

giert und dessen Bewegungen per Motion Capturing eingefangen. Auch die Sequenzen, in denen Link sein Pferd besteigt oder eine Schatzkiste öffnet, entstanden mit Hilfe dieser Technik und professioneller Schauspieler. Eines der Features, die bisher noch fehlten, sind Zaubersprüche, die auf Waffen angewendet werden können. So soll es beispielsweise möglich sein, mit Hilfe der Feuermagie flammende Pfeile mit dem Bogen abzuschießen. Ende dieses Jahres werden wir alle (hoffentlich) schlauer sein. ■



Der junge Link probiert die Spin Attack an einigen Pflanzen aus



Eine mächtige Lavakreatur bedroht den Helden von Hyrule



Bösewicht Staffos ist gegen die Spin Attack besonders anfällig



Das Wasser wird scheinbar lebendig und schleudert Link empor



Während seines Abenteuers trifft Link viele merkwürdige Gestalten



Ogre Battle 3

System: N64

Hersteller: Quest

Entwickler: Quest

Erhältlich: 4. Quartal (jp)



steuert der Spieler eine Party, deren Mitglieder an Erfahrung gewinnen und sich weiterentwickeln können. Bei ihrer Reise durch die Fantasy-Welt finden sie unzählige Waffen und Items und lernen durch Gespräche mit Informanten alles Wissenswerte über ihren Auftrag. Zaubersprüche stehen wiederum in Form von Tarot-Karten zur Verfügung. Kommt es zu Kämpfen, werden

diese in Echtzeit geführt und verlangen dem Spieler einiges an taktischem Geschick ab.

Quest hat kürzlich die ersten Bilder veröffentlicht und stellt eine Fertigstellung des Spiels gegen Ende des Jahres in Aussicht. Einen Publisher für die USA und Europa gibt es bisher aber noch nicht. ■

Für Strategie-Fans ist das N64 weiterhin ein recht trostloses Pflaster. Dies sollte aber nicht ewig so bleiben, denn mit *Ogre Battle 3* (Arbeitstitel) steht nun die Fortsetzung eines echten Klassikers in den Startlöchern. Bereits auf dem Super Nintendo und der PlayStation konnten Quests Genremixe *Denetsu no Ogre Battle* und *Tactics Ogre* viele Anhänger finden. Ähnlich wie in einem RPG



Auf der stufenlos zoombaren Karte werden Gegner erst angezeigt, wenn sie in Sichtweite sind



So wichtig die Gespräche mit anderen Charakteren auch sind, ohne Kämpfe geht es nicht



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

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett dt	DM289,00
1080 Snowboarding*kpl.dt	DM 89,95
Banjo - Kazooie kpl.dt	DM 89,95
Bio Freaks dt	DM 124,95
Burnt Blood 2 dt	DM 89,95
Clayfighter 63 1/3 kpl. dt	DM 69,95
Cruis in WORLD dt	DM 89,90
F1 World's Grand Prix kpl. dt	DM 89,95
Forsaken kpl. dt	DM 129,95
Frankreich98:Fußball WM kpl dt	DM 109,90
GASP dt	DM 139,95
Goemon-Mystical Ninjad dt	DM 129,95
Mike Piaz. Strike Zone dt	DM 124,95
Mission Impossible* kpl. dt	DM 129,95
Waialae Country Club Golf dt	DM 109,95
Wetrix dt	DM 109,95
WWF: Warzone dt	DM 109,95

SEGA SATURN

Burning Rangers dt.	DM 89,95
Courier Crisis dt.	DM 79,95
Croc dt.	DM 89,90
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 97 kpl dt.	DM 19,95
House of the Dead dt.	DM 89,95
NHL Hockey 97 kpl dt.	DM 19,95
Panzer Dragon 1 dt.	DM 39,95
Panzer Dragon Saga(4 CD's) dt.	DM 89,95
Riven (Myst 2) 4 CD's dt.	DM 89,95
Shining Force 3 dt.	DM 89,95
Winterheat dt.	DM 89,95
Z dt.	DM 99,95

DREAMCAST: Informationen bei uns!

SONY PLAYSTATION

PSX kpl.+Dual Shock kpl dt	DM287,00
INFRAROT PADS (2Stk.) dt.	DM 84,95
X-Floder Schummelmodul kpl dt.	DM 39,90
Alundra kpl. dt.	DM 89,90
Bio Freaks* dt.	DM 84,95
Bombberman dt.	DM 79,95
Breath of Fire III kpl. dt.	DM 89,95
Breath of Fire III Spezial Edt.kpl. dt.	DM 109,95
Collin McRae Rally kpl. dt.	DM 89,95
Dead or Alive dt.	DM 89,90
Dreams kpl. dt.	DM 89,95
Duke Raider dt.	DM 89,95
Flottenmanöver kpl. dt.	DM 89,95
Formal 1 '96 dt.	DM 44,00
Forsaken kpl. dt.	DM 79,95
Frankreich98:Fußball WM kpl. dt.	DM 79,95
Gran Turismo kpl. dt.	DM 89,95
Heart of Darkness kpl. dt.	DM 89,95
HUGO dt.	DM 94,95
Mageslayer dt.	DM 89,00
Mr. Domino dt.	DM 89,95
Point Blank mit Gun Gcon45 dt.	DM 154,95
Populous-3rd Coming kpl. dt.	DM 89,95
Road Rash 3D kpl. dt.	DM 89,90
San Francisco Rush kpl. dt.	DM 79,95
Tombi dt.	DM 89,95
Treasure of the Deep dt.	DM 84,95
War Games kpl. dt.	DM 89,90
WWF: Warzone dt.	DM 89,95
Youngblood dt.	DM 89,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkostenfrei ab 3
Lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherungsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
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

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Kontofree, Später per Nachnahme
Bestimmte Bestimmungen für: Italien, Spanien, Schweiz, Portugal
Bestimmte Bestimmungen für: Island, Norwegen, Schweden, Dänemark
Bestimmte Bestimmungen für: Griechenland, Türkei, Österreich, Ungarn

Goemon 2

System: N64
Entwickler: KCEO

Hersteller: Konami
Erhältlich: tba



Nach seinem beachtlichen N64-Debüt in *Mystical Ninja starring Goemon* wird der japanische Draufgänger demnächst wieder in seine angestammten zweidimensionalen Gefilde zurückkehren. Konami arbeitet zur Zeit an einem 2D-Jump&Run um das Heldenquartett Goemon, Ebisumaru, Yae und Saksuke, das sich inhaltlich an den ersten beiden SNES-Abenteuern orientiert. Fest eingeplant sind ein Zweispieler-Simultanmodus sowie die berühmten Roboter-Kampfse-

quenzen. Zudem wird das Move-Repertoire des Ninja erweitert und wiederum viele Elemente der japanischen Folklore mit eingeflochten. Einen Release-Termin und einen endgültigen Titel für das Spiel gibt es bisher noch nicht. ■



Erinnerungen an die SNES-Ära werden wach: Goemon in 2D

Win Back

System: N64
Entwickler: Koei

Hersteller: Koei
Erhältlich: Ende 1998 (jp)

Ein ähnliches Spiel wie Konamis *Metal Gear Solid* wird sich manch ein N64-Besitzer wohl auch für seine Konsole wünschen. Mit Koeis *Win Back* könnte dieser Wunsch in Erfüllung gehen. In der Rolle eines Spions müssen die Einsatzorte möglichst unauffällig erkundet werden, um der gefürchteten Crying-Sheep-Organisation das Handwerk legen zu können. Wer unvorsichtig vorgeht und Aufsehen erregt, bekommt es schnell mit einer übermächtigen



Schar von Gegnern zu tun. Die ersten Screenshots zeigen noch eine sehr frühe Version des Spiels, sind aber auf jeden Fall vielversprechend. ■



Mit dem Agentenspiel hat Koei ein älteres Publikum im Visier

South Park 64

System: N64
Entwickler: Iguana

Hersteller: Acclaim
Erhältlich: 4. Quartal '98



In den USA ist die Anarcho-Zeichentrickserie *South Park* zur Zeit der große Renner. Die Geschichten um die vier Grundschüler strotzen nur so vor Geschmacklosigkeit und lassen kaum ein Tabu

unberührt. Trotz der kontroversen Inhalte und des abstrakten Zeichenstils hat sich Acclaim die Rechte an der im Herbst auch auf RTL zu sehenden Serie gesichert. Die Pläne der Amerikaner mit dieser Lizenz klingen

allerdings mehr als abenteuerlich: Iguana entwickelt zur Zeit einen First Person Shooter, der auf der 3D-Engine von *Turok 2 - Seeds of Evil* basiert und in der skurrilen Cartoon-Welt spielt. Als 'Waffen' stehen u. a. Schneebälle, Boxhandschuhe, eine Katze, die an ihrem Schwanz geschleudert wird, sowie ein Gewehr, das Kühe schießt, zur Auswahl. Auch der Vierspieler-Deathmatch-Modus aus *Turok 2* wird implementiert. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft soll das Spiel in den Verkaufregalen stehen - gesegnetes Fest! ■



Aus Amerikas angesagtester Cartoon-Serie wird ein F. P. Shooter

Earthworm Jim 3D

System: N64
Entwickler: VIS Interactive

Hersteller: Acclaim
Erhältlich: 1. Quartal '99



Kühe dürfen in der skurrilen Welt von Jim natürlich nicht fehlen

Der deutsche Release-Termin von *EWJ 3D* hat sich auf Anfang kommenden Jahres verschoben. Offenbar wird dem bisher noch recht unbekanntem schottischen Entwicklungsteam zusätzliche Zeit gewährt, ihrem Projekt den letzten Schliff zu geben. Die angespielte N64-Vorversion (bisher waren nur PC-Bilder veröffentlicht worden) hinterließ bereits einen recht ordentlichen Eindruck und zeigt den heldenhaften Wurm, wie er sich mit altbekanntem, aber auch ganz neuen Feinden wie beispielsweise

wiese den Disco-Zombies anlegt. Trotz des Einsatzes von Polygonen gelang es VIS, den typischen Cartoon-Look der beiden Vorgänger beizubehalten. ■



wipEout 64

System: N64 Hersteller: Psygnosis Entwickler: Psygnosis Erhältlich: ab November

Auf der E3 waren lediglich eine einzige Strecke sowie ein kriechend langsamer Vierspieler-Modus zu bewundern. Mittlerweile nimmt die futuristische Rennspielumsetzung aber greifbare Formen an. Sechs verschiedene Strecken in vier Geschwindigkeitsklas-

sen und 15 Gleiter aus drei Renn-Teams werden zur Auswahl stehen. Gegenüber wipEout 2097 (PSX/SAT)

wird das Waffenarsenal weiter aufgestockt und beinhaltet nun auch Mini-Guns und Tarnschilde. Einige zusätzliche Animationen

zeigen u. a. die Hitzeentwicklung in der Nähe der Motoren, den Piloten, der nach einem Crash aus dem Cockpit geschleudert wird, sowie brennende Fahrzeugwracks, die auf der Strecke liegenbleiben. Bis zum Release im November werden sicherlich auch die Probleme mit der Spielgeschwindigkeit ausgeräumt sein, so daß für extreme-G 2 und F-Zero X ernstzunehmende Konkurrenz ins Haus steht. ■



Die N64-Adaption bekommt einige neue Features spendiert



Pocket Monsters Stadium

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: Nintendo Erhältlich: im Handel (jp)

Seit dem ersten August treiben Nintendos Mini-Monster ihr Unwesen auch auf dem N64. Die mit den drei Game-Boy-Versionen (Pocket Monsters Rot, Grün, Blau) erspielten und gezüchteten Charaktere können mit Hilfe des beigelegten 64GB-Adapters übernommen werden. Ursprünglich war das Spiel für das 64DD angekündigt, wurde nun aber aufgrund

der zahlreichen Launch-Verschiebungen auf Modul herausgebracht. Wenn die ganz und gar unrusse-

gen Ungetüme auch Deutschland erobern, steht noch nicht fest. Sicherlich will Nintendo auch hierzu-lande zuerst die Game-Boy-Spiele

auf den Markt bringen und deren Release ist erst für kommendes Jahr angesetzt. ■



Pikachu ist der populärste Vertreter der Pocket Monster

Off-Road Challenge

System: N64 Hersteller: Midway Entwickler: Midway Erhältlich: im Handel (us)

Midway greift mit der aktuellen Arcade-Umsetzung Off-Road Challenge in den Kampf um



Auf Standbildern ansehnlich - in Bewegung aber fast unerträglich

den Titel des schlechtesten N64-Rennspiels ein. Insgesamt acht bullige Monster-Trucks dürfen über acht verschiedene Strecken



(davon sind zwei versteckt) gelenkt werden, die beispielsweise durch

Trasse unternehmen zu können, wird von unsichtbaren Barrikaden

zurückgehalten. Die Framerate ist erschreckend niedrig und Pop Ups sind an der Tagesordnung - spätestens im Zweispieler-Splitscreen-Modus geht die 3D-Engine dann ganz in die Knie. Auch die Steuerung erweist sich nicht gerade als das Gelbe vom Ei und ist recht schwammig ausgefallen. GT Interactive hat angedroht, das Spiel im September in Deutschland zu veröffentlichen. ■

New GAME		- PLAYER'S FANTASY -		SHOP New	
PSX-UMBAU	55,- DM	Dual-Shock	59,- DM	System Bag	49,- DM
+RGB-Kabel	75,- DM	Game Buster	89,- DM	N-64 Game Buster	99,- DM
RGB-Kabel TOP	25,- DM	Scorpiongun	89,- DM	N-64 Passport	95,- DM
RGB-Kabel+Hifi	29,- DM	Tekken 3 US	115,- DM	LX4 Tremorpack	59,- DM
MCard 15BL	29,- DM	Gran Turismo	89,- DM	Games on Video	20,- DM
MCard 120BL	59,- DM	Colin Mc Rae	89,- DM	MCard 4x1	39,- DM
Mcard 360BL	79,- DM	Tenchu JP	139,- DM	MCard 16x1	59,- DM
1 Chip	18,- DM	Point Blank +		1080° Snowboarding (PAL)	149,- DM
2 Chips je	15,- DM	Gcon-45	159,- DM		
Player Fantasy, Hochstraße 176, 52525 Heinsberg.					
Telefon / Fax: 02452-101480, Versandk. Vork.(Check/Bar)+ 5,-DM, NN + 15,-DM					
				Banjo+Kazooje	89,- DM
				Frankreich '98	129,- DM
				Mission Impossible a.A.	
				F-Zero X a.A.	
				Mr. Backup Z64	978,- DM
				!!! Ruf jetzt an !!!	



Turok 2 – Seeds of Evil

Iguanas Hauptquartier in Austin, Texas, ist auch unter dem Spitznamen „The Palace“ (der Palast) bekannt. Das Acclaim-Entwicklerstudio mit über 100 Mitarbeitern belegt dort zwei Etagen in einem hochmodernen Bürogebäude. Die große gläserne Eingangstür ist stilschlecht mit einem Eidechschuppen-Muster versehen, und bereits in dem Empfangsraum dahinter zeugen Bilder von dem größten Erfolg der Firma, der Acclaim auf einen Spitzenplatz in

der internationalen Entwicklerriege katapultierte. Über vier Jahrzehnte lang war Turok nicht mehr als ein unbedeutender Comic, bis David Dienstbier den Titel entdeckte und ein richtungsweisendes N64-Spiel daraus machte.

Entsprechend dem Erfolg von Turok - Dinosaur Hunter arbeitet das mit 18 Personen größte Iguana-Team seit über einem Jahr an der Fortsetzung. „Während der Turok-Produktion haben wir ein historisches Monument in der Kategorie firmeninterne Überstunden erschaffen“, meint David Dienstbier scherzhaft. „Das liegt vermutlich daran, daß wir alle Perfektionisten sind.“

Und damit sind wir auch schon mit im Interview.



In diesem Boß-Raum wird der spektakuläre Softskinning-Effekt dazu genutzt, daß die organischen Auswüchse der Wände eklig pulsieren



Der Flammenwerfer vermittelt einen besonders guten Eindruck der dynamischen Lichteffekte. Ob sich die Gegner auch daran erfreuen?

interview

neXt Level: Wie lange arbeitet ihr schon an *Turok 2*?

David Dienstbier: Unser Team besteht aus 18 Personen, die seit über 14 Monaten intensiv an *Turok 2* arbeiten. Als wir mit dem ersten Teil fertig waren, haben die meisten erst mal einen verdienten Urlaub angetreten, während ich gleich mit der Konzeption für Teil 2 begonnen habe.

XL: Ist das Team gleichgeblieben? Der Grafikstil wirkt zum Beispiel völlig anders.

DD: Das war unsere Zielsetzung. Wir wollten auf keinen Fall wieder mit „Turok stapft durch den Urwald“

beginnen. Alle sieben Level sehen völlig unterschiedlich aus. Der leitende Grafikkdesigner ist derselbe.

XL: Aber euer Hauptprogrammierer Rob Cohen hat euch doch verlassen. War das kein Problem?

DD: Rob war ein hervorragender Mann – von ihm stammt auch die Grafik-Engine von *NFL Quarterback Club*. Er hat sich selbständig gemacht und ist nun nicht mehr bei Iguana, aber unsere neuen Jungs haben nicht weniger auf dem Kasten. Unser neuer Lead-Programmer Steve ist praktisch ein Veteran und schon seit vier Jahren bei Iguana. Austin ist zwar erst seit dem

Beginn von *T2* dabei, doch er programmierte unsere, wie ich meine, revolutionäre Realtime-Lightsourcing-Engine.

XL: Wer entwirft die Level?

DD: Wir haben drei Leveldesigner – inklusive meiner Person. Das Basis-Layout für einen Level dauert im Schnitt vier bis acht Wochen. Danach müssen wir immer noch einige Veränderungen vornehmen. Der dritte Level von *Turok 1* war zum Beispiel eigentlich der erste, bis wir bemerkten, daß er viel zu schwierig ist. Daraufhin haben wir das Ganze dann wieder geändert.



tionen. Eine Sequenz, die zum Beispiel aus 16 Frames besteht, benötigt zirka einen Tag.

XL: Vor allem die Art, wie die Gegner auf Treffer reagieren, wirkt absolut realistisch.

DD: Darauf sind wir besonders stolz. Das haben wir auch unseren Programmierern zu verdanken. Ihr müßt mal beachten, daß der Effekt von der Masse des Gegners, seiner Bewegung sowie der Art des Geschosses und dem genauen Treffpunkt abhängt. Schießt ihr zum Beispiel einem heranstürmenden Raptor mit einer Pistolenkugel in den Arm, wird

DD: Dazu kann ich nur sagen, daß einem Programmierer beim N64 nichts in den Schoß fällt und man schon ein wenig experimentieren muß, z. B. mit den Grafikfiltern. Auf jeden Fall war auch Nintendo von dem Ergebnis so beeindruckt, daß wir diesmal noch bessere Möglichkeiten haben.



XL: Häufig ist der Sound ein Schwachpunkt bei N64-Spielen ...

DD: Bei *T1* war der Speicherplatz mit 64 MBit sehr begrenzt, unser Musiker Darren Mitchell mußte mit wenigen Hundert Kilobyte für die Musik auskommen. Das ist auch der Grund für die monotonen Buschtrömmeln ...

Ich denke, wir holen mit *Turok 2* eine ganze Menge aus der N64-Hardware heraus. Unsere Programmierer haben Effekte aus der Kiste gezaubert, die ganz schön beeindruckend sind.

XL: Kurz nach *Turok 1* gab es Gerüchte, ihr wolltet *T2* in High-Res einsetzen. Woran ist dieses Vorhaben gescheitert?

DD: Die Rechenpower der CPU würde High-Res ermöglichen, der Arbeitsspeicher jedoch nicht. Die vier Megabyte des N64 sind zwar mehr als bei anderen Konsolen, aber immer noch zu wenig für ein Spiel wie *Turok*.

XL: Das bedeutet, mit der 4 MB-Erweiterung, die für das 64DD angekündigt ist, wäre es möglich?

DD: In der Tat (grinst).



Bei der Benutzung des Tek Bow läßt sich das Bild heranzoomen



XL: *Turok 2* beeindruckt wie schon der Vorgänger durch die unglaublich realistischen Animationen, die zweifellos ganz neue Maßstäbe gesetzt haben.

DD: Danke! Die meisten Leute glauben, daß alles auf Motion-Capturing basiert. Das stimmt aber gar nicht – wo hätten wir auch einen Dinosaurier hernehmen sollen (lacht). Selbst die Humanoiden in *Turok 1* wurden bereits von Hand animiert. Wir haben sechs Animatoren im Team, von denen fünf zusätzlich noch für Texturen und 3D-Modelle zuständig sind. Die Modelle sind sehr aufwendig – es gibt da einen besonderen Gegner, der aus 1.400 Polygonen besteht ... Am zeitaufwendigsten sind die Anima-

dieser zwar aus der Bewegung nach hinten gerissen, doch hält das den Dino nicht ein bißchen auf.

XL: Die ganzen Effekte sind sicherlich nur möglich, weil ihr neben Rare, LucasArts und Nintendo selbst Zugriff auf den Microcode des N64 habt.

DD: Bei *T2* ist das richtig, allerdings müßt ihr bedenken, daß wir beim ersten Teil diese Möglichkeit noch nicht hatten – das ist komplett mit den Microcodes von SGI entstanden.

XL: Da fragt man sich dann allerdings, warum viele andere Firmen so, sagen wir mal, unspektakuläre Spiele programmieren.

Bei *T2* haben wir dank des 128-MBit-Moduls einen größeren, orchestralen Soundtrack mit Streichinstrumenten, Chören und allem, was dazugehört. Wir haben die Musik wie einen Film-Soundtrack angelegt, der je nach Gestaltung der Level unterschiedlich ist. Wir benutzen bis zu 16 Stimmen, das zieht etwa 5 % der Rechenzeit. Die Waffengeräusche wurden übrigens zum Teil auf Schießständen aufgenommen. Für bestimmte andere Effekte haben wir Melonen zermanscht ... (lacht)

XL: Dave, könntest du abschließend euer Konzept von *T2* kurz zusammenfassen?

DD: *Turok 2* ist keine Kopie des ersten Teils. Wir haben das Spiel nicht nach dem Motto designt: „Wow, *Turok* war so erfolgreich, laßt uns dasselbe so schnell wie möglich noch mal machen und 'ne schnelle Mark damit verdienen“. *Turok 2* – *Seeds of Evil* ist fast ein neues Spiel. Wir haben uns über alles Gedanken gemacht, haben die Kritik der Fans am ersten Teil berücksichtigt, haben uns die nötige Zeit genommen, *Turok* in – wie ich meine – allen Bereichen zu verbessern.

XL: Wir danken für das Gespräch. Viel Erfolg mit *Turok 2*.

Entwickler: Iguana
Spieler: 1-4 (simultan)
Speicher: 128 MBit (+ Batterie)
geplanter Release: Ende Oktober

ZVON S. ALTER
 ahreicher und in abgewandelter Form sollten die Level im 64-Bit-Gex (der genaue Titel steht noch nicht fest) vorzufinden sein. Auch wollten die Entwickler laut Aussagen des deutschen Distributors GT Interactive für das Jump&Run eine komplett andere Engine verwenden, um die Kameraperspektiven zu verbessern. Doch leider ist von diesen Versprechungen in der Preview-Version weit und breit noch nichts zu sehen. Lediglich eine neue Welt namens Titanic war bisher zu entdecken. Die gibt es allerdings nicht zusätzlich, sondern statt einer anderen, nämlich der des Geisterhauses.

Schade daran ist, daß man anscheinend den aktuellen Anlaß unbedingt im Spiel unterbringen wollte, sich aber nur wenig Mühe mit der Gestaltung gegeben hat. Beim Abtauchen in die Tiefen des Meeres entsteht der Eindruck, als habe dort gerade eine Umweltkatastrophe jegliches Leben zerstört. Nur wenige Fische kreuzen den Weg der im Taucheranzug steckenden Echse, vereinzelt lassen sich Pflanzen oder Steine entdecken. Ein witziges Detail sind dagegen die Wasserschildkröten, die von der Echse als schwimmendes Taxi benutzt werden können.

Leider läßt sich auch in bezug auf die Kameraführung keine Verbesserung feststellen. Im Gegenteil, auf dem N64 ruckelt das Game merklich, was das Spielgeschehen hektischer als auf der PlayStation erscheinen läßt. Aber noch ist nicht aller Tage Abend und das Modul nicht komplett fertiggestellt, so daß man durchaus noch auf Verbesserungen hoffen darf.

Doch selbst wenn diese kleinen Macken bis zum endgültigen Release-Termin nicht mehr ausgegült werden, bereichert Midway den Videospielemarkt zwar nicht um ein technisch absolut perfektes, aber durchaus spielbares Jump&Run, in dem viele witzige Ideen stecken. ■

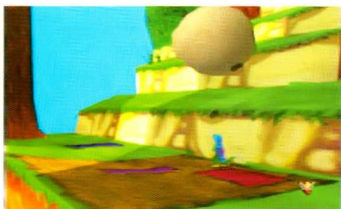
GEX - ENTER THE GECKO

Eine Echse für Nintendo

Die Fachpresse war begeistert, als im Mai dieses Jahres das Jump&Run *Gex 3D - Return of the Gecko* für die PlayStation erschien. Gut sechs Monate später folgt nun die Umsetzung fürs Nintendo⁶⁴.



In den Unterwasserhöhlen des Titanic-Levels sieht es bisher noch ein bißchen öde aus



Einige der Welten und Aufgabenstellungen in Gex erinnern stark an Super Mario 64



Info: Im PSX-Sektor ist Gex 3D Return of the Gecko von der technischen und spielerischen Seite bisher ungeschlagen. Echte Konkurrenz droht höchstens mit dem bald erscheinenden Spyro

the Dragon. Ob und wie sich das Game jedoch auf dem N64 gegen Kandidaten wie Super Mario 64, Banjo-Kazooie und das bald erscheinende Conker 64 behaupten kann, bleibt bis zum endgültigen Test abzuwarten.

preview nintendo64



Beat 'em Up

Hersteller:
Spieler:

Acclaim
1-4 (simultan)

Entwickler:
Erhältlich:

Iguana
Ende August

N64 XL



AVON T. PARTETZKE
In den Auffassungen, professionelles Wrestling sei nun eine ernstzunehmende Sportart oder aber stupides, abgesprochenes Anarcho-Ballet, scheiden sich bekanntlich die Geister. Im Grunde trifft beides zu, es kommt nur darauf an, auf welche Liga man sich bezieht. Während die Japaner in der NJPW ihre Siege noch hart erkämpfen, ist die amerikanische World Wrestling Federation, der weltweit bekannteste Verband, längst zur Unterhaltungsshow mit Soap-Opera-Einlagen verkommen.

Über die athletischen Fähigkeiten der Wrestler läßt sich dagegen nicht streiten. Akrobatische Höchstleistungen vom Schlage eines Shawn Michaels beherrscht nun einmal nicht jeder Hanswurst. Doch genau das will Acclaim mit *WWF Warzone* ändern. Zumindest vor dem Bildschirm sollen nun alle WWF-Fans in den Genuß kommen, einmal in die Rolle ihres Idols zu schlüpfen und die Aktionen, die sie so gerne sehen, selbst auszuführen. Aus sechzehn Stars darf der persönliche Favorit ausgesucht werden. Größen wie der Undertaker, Steve Austin und sogar Bret „Hitman“ Hart, der seit Monaten schon in der WCW sein Unwesen treibt, stehen zur Verfügung. Wenn die Gesichter nicht passen, der darf auch einen Wrestler eigens erstellen. Die Eigenkreation kann auf der Memory-Card gespeichert und in jedem Modus angewählt werden – und Modi gibt es zur Genüge. Ein Challenge-Modus, ein Versus-Modus, Käfig-, Tag-Team-, Gauntlet- und Royal-Rumble-Matches sowie der Weapons-Modus, in dem die Ringer Stühle, Ringglocken und andere Objekte zweckentfremden können, stehen zur Wahl. Weitere drei Gleichgesinnte dürfen mitmachen, wobei noch ein Kooperativ- und ein War-Modus hinzukommen. Ein umfangreicher Trainingsmodus bietet schließlich die Möglichkeit, die Moves der Wrestler genauestens einzustudieren.

Wenn nichts dazwischenkommt, folgt in der kommenden XL der Test von *WWF Warzone*. Die PSX-Version ist bereits erhältlich und wird auf Seite 81 beleuchtet. ■

WWF WARZONE

Hau' den Lukas

Bislang steht *WCW vs. NWO: World Tour* unangefochten an der Spitze der N64-Wrestling-Spiele, was nicht nur daran liegt, das es noch das einzige ist. Acclaims neuer Titel könnte aber bald kräftig am Thron rütteln, denn was die Preview-Version von *WWF Warzone* hergibt, sieht verdammt gut aus.



Wrestling, wie man es am liebsten sieht: geballte Muskelkraft gepaart mit Technik und Eleganz



Keine Sportart für zartbesaitete Gemüter: Nach einem Kniestoß in die Magengegend lacht keiner mehr



Mit vier Mann macht *WWF Warzone* gleich noch mehr Spaß



Info: Grafisch dürfte *WWF Warzone* auch den letzten Skeptiker von den Fähigkeiten des N64 überzeugen. Hochauflösende Grafik, Gouraud-Shading, digitalisierte Texturen und Motion-Capturing lassen die Wrestler absolut realistisch aussehen. Um die At-

mosphäre der WWF-Sendungen möglichst ebenbürtig herüberzubringen, wurden die Originalkommentatoren Jim Ross und Vince McMahon verpflichtet. Das Publikum reagiert auf das Ringgeschehen mit Anfeuerungs- und Buhrufen.

nintendo64
preview

MISSION: IMPOSSIBLE

In geheimer Mission

Geheimagenten haben es schwer. Insbesondere Ethan Hunt und seine tapferen Kollegen vom IMF leben regelmäßig gefährlich, wenn sie mal wieder unerfüllbare Aufträge annehmen – gesteuert von enthusiastischen Spielern am Nintendo64-Pad.

nintendo64 preview



Dieser unsympathische, grüngekleidete Herr in der Mitte des Bildes ist offensichtlich ein Russe, der uns „blöd kommen will“. Deswegen schaltet Ethan auch in die First-Person-Perspektive, zielt und erschießt ihn ...



Unterhaltungen sind ein wichtiger Teil von *Mission: Impossible*



Innovativ: Mit der Sprühdose muß man Kameras ausschalten

GVON M. FELDMANN
 ute vier Jahre dauert die Produktion von *Mission: Impossible* nun schon an.

Sonderbarerweise wurde es immer stiller um das ambitionierte Projekt, je dichter *GoldenEye* von Rare seiner Fertigstellung kam. So entstand natürlich das Gerücht, daß *Mission: Impossible* auch nur ein First Person Shooter wäre – ist es aber nicht! Nachdem Ocean of America vor einem Jahr die Entwicklung an ihrem Agentenspiel einstellte, nahmen sich die fleißigen Franzosen von Infogrames unter der Leitung des polyglotten Niederländers Arthur Houtman der liegengeliebten Arbeit an. Die Ansätze des Gameplays und die Grundzüge der Programmierung waren ganz nett, genügten aber nicht den hohen Ansprüchen unserer westlichen Nachbarn. Vom Originaldesign hat lediglich der erste Level überlebt, alle späteren Aufgaben wurden neu ersonnen.

Mission: Impossible orientiert sich zwar, schon allein der Lizenz wegen, am erfolgreichen Kinofilm mit dem Scientologen Tom Cruise, weicht aber erfreulicherweise auch häufig von dem recht dünnen Drehbuch ab. Den Programmierern hat es vor allem die hervorragende Fernsehserie angetan, in der die Agenten um ihren Chef Jim Phelps in immer neuen Teams die unmöglichsten Aufträge ausführen. Dementsprechend handelt es sich bei der N64-Adaption des Themas nicht um ein blutrünstiges Ballerspiel, sondern ganz im Gegenteil um eine echte Agentensimulation mit viel Hightech, anderen Agenten und rücksichtslosen Terroristen.

Der Spieler steuert den Top-Agenten Ethan Hunt, der übrigens aus Lizenzgründen nicht wie Cruise aussehen darf (Dankel!), entweder aus zwei hinter ihm liegenden Kameraperspektiven oder direkt aus seiner eigenen (Ethans) Sicht.

Je nach Szenario gilt es, z. B. einen gegnerischen Wachposten von hinten zu überwältigen und in einer ruhigen Ecke eine Maske anzufertigen, um seine Kameraden zu täuschen. Oder Ethan muß eine osteuropäische Botschaft mit Rauchbomben verminen, um sei-



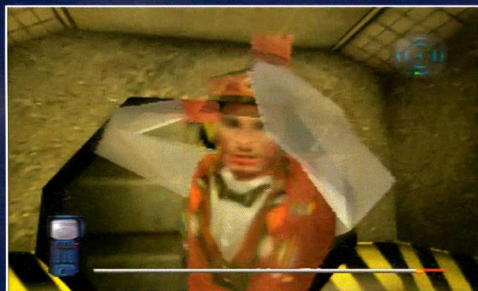
nen Rückzug zu decken. Alternativ steuert der Spieler auch einmal zwei Scharfschützen in einem Bahnhof, die natürlich keine Zivilisten verletzen dürfen, oder er muß aus ungerechtfertigter, staatlicher Haft entfliehen und darf dabei keine tödlichen Waffen benutzen. Außerdem sollte man das zahlreiche vorhandene hochtechnologische Gerät jeweils an der richtigen Stelle einsetzen – es gibt also eine Menge für N64-Besitzer zu tun.

Insgesamt fünf Missionen à vier Level kann man in zwei Schwierigkeitsgraden durchspielen. Während Hunt im ‚Possible‘-Modus eine Schutzweste trägt und viele Aufträge entschärft sind, lernt man im ‚Impossible‘-Modus die gemeine künstliche Intelligenz der Gegner zu fürchten. Ein Wochenende wird wohl nicht reichen, um die Welt zu retten.

Leider lag die Veröffentlichung von *Mission: Impossible* knapp hinter dem Redaktionsschluß, so daß wir den alles enthüllenden Test erst in der kommenden Ausgabe nachreichen können. Nichtsdestotrotz war es uns aber möglich, während der Präsentation durch den Produktmanager Arthur Houtman alle Aspekte des (fast) fertigen Spiels zu betrachten, und diese lassen nur einen Schluß zu – nach *Heart of Darkness* wird auch die zweite Mammut-Übernahme-Produktion von Infogrames zu einem guten Abschluß kommen! ■



Mit den C-Knopfen läßt sich der Kamerawinkel verstellen



Das wichtigste Gerät der IMF ist der Facemaker. Mit diesem kann der Agent von jedem Opfer eine hundertprozentige Maske anfertigen



Über den Taschencomputer bekommt man Informationen



Info: Nintendo-Konsolen waren schon immer eine beliebte Plattform für Agentenspiele. Sogar von *Mission: Impossible* gibt es eine Version, allerdings für das NES. Seit 1990 erlaubt Konami den Einsatz unter-

schiedlicher Agentenwaffen und Fahrzeuge – Leider wußten die N64-Programmierer bis zum Redaktionsbesuch noch nichts davon. Es hätte sie vielleicht zusätzlich inspirieren können.



Hersteller: Nintendo Entwickler: Nintendo
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 18 + 6 + X Strecken
 Preis: ca. DM 170 Erhältlich: als Import (jp)

F-ZERO X



Schon auf dem altherwürdigen Super NES konnte das pfeilschnelle *F-Zero* seinerzeit für Aufsehen unter den Spielern sorgen. In alter Nintendo-Tradition wird auch dieser Klassiker nun neu aufgelegt und mit einem kleinen Anhang am Titel versehen – diesmal ist es allerdings nicht eine 64, sondern ein X.



aF-Zero X weiß in fast allen Belangen auf voller Linie zu überzeugen. Die 30 Fahrzeuge, die sich gleichzeitig auf der Strecke befinden, sind nicht von Anfang an verfügbar, können aber freigespielt werden

ZVON T. PARTETZKE
um Launch des SuperNES in Japan wurden drei Spiele veröffentlicht: *Super Mario World*, *PilotWings* und *F-Zero*. Für zwei davon gibt es bereits einen großartigen Nachfolger auf dem Nintendo⁶⁴. *Super Mario 64* ist brillant und bedarf wohl keiner weiteren Erläuterung, *PilotWings 64* bietet nahezu unendlichen Dauerspaß (hat schon jemand in jeder Mission die Höchstpunktzahl?). Und nun ist auch *F-Zero* an der Reihe, wiederbelebt zu werden.

Natürlich stellt sich gleich die Frage, ob auch dieses Spiel eine würdige Fortsetzung des grandiosen SNES-Klassikers ist. Zumindest grafisch macht es auf den ersten Blick nicht den Eindruck. Die Optik wurde fast im Verhältnis 1:1 übertragen, mit dem kleinen Unterschied, daß sie diesmal mit Polygonen dargestellt wird. Außer der blanken Strecke, einem platten Bitmap-Hinter-



Im Time-Trial-Modus kann man drei Ghosts abspeichern, die alle auf dem Kurs erscheinen



Die Streckenführung dieses Kurses ist den Umrissen einer riesigen Hand nachempfunden

grund und den kantigen, grob texturierten Fahrzeugen gibt es nichts zu sehen – doch, eins noch: Nebel, oder treffender, Dunst. Allerdings bringen diese Sparmaßnahmen drei entscheidende Vorteile mit sich: Erstens befinden sich, sage und schreibe, 30 Vehikel gleichzeitig auf der Strecke, von denen 24 nach und nach erspielt werden können, und die sich teils immens in ihren Werten unterscheiden. Zweitens ist *F-Zero X* höllisch schnell, und drittens läuft es konstant und ohne Ausnahmen mit 60 Bildern pro Sekunde. Bei keiner Gelegenheit geht die Grafik-Engine in die Knie. All diese Aspekte lassen die oben aufgeführten Kritikpunkte im Sand verlaufen. Während des Spielens achtet man ohnehin nicht auf den Hintergrund, sondern auf den Streckenverlauf. Dieser ist so designt worden, daß man eines schnell bemerkt: Der erwähnte Dunst wird nicht zum Vertuschen des Grafikaufbaus benutzt, sondern verläuft auch parallel zur Strecke und ist somit eher als grafisches Stilmittel zu betrachten.



Fährt der Gleiter über dieses Feld, wird seine Energie aufgetankt

info

Die deutsche Version erscheint erst im November. Wer nicht so lange warten möchte, kann zur Not auch einen Adapter zur Hand nehmen. Allerdings sei davon abgeraten, denn das Spiel funktioniert nicht mit jedem Modul, und der Adapter manipuliert kurioserweise das Gameplay, das dann aussgewogen wird und die Freude am Spielen nimmt.

Gameplay: *F-Zero X* ist nicht einfach nur rasend schnell, es hat dabei auch noch eine überragende Steuerung. Mit nahezu unendlich vielen, teilweise sehr herausfordernden Strecken, vielen Modi, erspielbaren Ligen und Fahrzeugen und Vierspieler-Option ist eine riesige Menge Dauerspaß garantiert.

Präsentation: Nebel und unspektakuläre Bitmap-Hintergründe müssen zwar in Kauf genommen werden, doch dafür läuft das Spiel butterweich mit 60 Bildern pro Sekunde. Auch im Mehrspieler-Modus und bei 30 Fahrzeugen auf der Strecke wird es keinen Deut langsamer. Heulende Gitarren, mit fetzigen Rockrhythmen unterlegt, verwöhnen die Ohren.

Modulspeicher: Alle Einstellungen, Rekorde, erfahrenen Strecken und Fahrzeuge werden auf der internen Batterie festgehalten.

Rumble Pak: ja

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 0 40/40 91 79



Selbst im Vierspieler-Modus bleibt die Frame-rate von 60 Bildern pro Sekunde erhalten

hikels, die als grüner Balken am oberen Bildschirmrand angezeigt ist. Leert er sich, explodiert die Maschine und ein Leben ist futsch. Das passiert schnell, wenn man zu oft gegen die Leitplanken oder gegnerische Fahrer fährt. Letzteres kann aber auch den Vorteil mit sich bringen, daß der Gegner aus der Bahn gerät und seinerseits in die Begrenzung oder den Abgrund saust. Um bei solchen Aktionen besser davonzukommen, darf mit einem Doppelklick auf die R- oder Z-Taste ein kleiner, seitlicher Remppler vollführt werden. In den höheren der vier Schwierigkeitsgrade, von denen der Master-Level erspielt werden muß, ist diese Aktion essentiell, um den persönlichen Rivalen des Spielers, der extra gekennzeichnet wird, auszuschalten. Noch wirksamer ist die Drehhatacke, die in kurvenreichen Strecken allerdings nicht zu empfehlen ist, da währenddessen die Kontrolle über das Fahrzeug schwieriger zu behalten ist – aber auch nur dann, denn die Steuerung ist hervorragend gelungen. Alle Gleit-



Das war eine Kollision zuviel: Der Gleiter geht in Flammen auf



Auch, wenn es die Bilder nicht auf Antrieb vermuten lassen, verdient das Streckendesign besondere Beachtung. Geht es auf den ersten Kursen noch einigermaßen unspektakulär zu, werden sie nach und nach immer interessanter und ausgefallener. Kombinationen aus Haarnadel- und recht-



winkligen Kurven, Tunneln, Röhren, die sowohl innen als auch außen befahren werden müssen, engen Halbpsipes, Strecken ohne Randbegrenzung und gigantischen Sprüngen verlangen viel fahrerisches Können. Der Geschwindigkeit scheinen dabei keine Grenzen gesetzt zu sein. Fast alle Kurse enthalten die altbekannten gelben Pfeile, die den ohnehin schon schnellen Renngleiter noch weiter be-

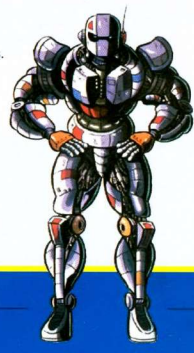
schleunigen. Erwischt man mehrere Booster nacheinander, kommen Spitzengeschwindigkeiten von über 1.800 km/h zustande. Als wäre das nicht genug, kann nach der ersten der drei Runden auf jedem Kurs ein Turbo gezündet werden. Allerdings sollte man diesen taktisch überlegt einsetzen, denn er vermindert die Energie des Ve-



DIE FUNKTIONEN DER FAHRZEUGE

Die Steuerung von *F-Zero X* besteht nicht einfach nur aus Gas geben und lenken. Die folgende Liste gewährt einen kleinen Einblick in die verschiedenen Fahrtechniken.

- A Damit gibt der Spieler Gas wie bei fast jedem Rennspiel.
- B Mit B wird ab der zweiten Runde ein Turbo-Boost eingeschaltet, der allerdings an der Energie des Fahrzeugs zehrt.
- C↓ Dieser Knopf sollte nur im Notfall gedrückt werden: es ist die Bremse.
- C↑ Mit dieser Taste schaltet die Kamera über das Heck des Vehikels und stellt somit einen Rückspiegel dar, der aber nur auf Geraden zum Einsatz kommen sollte.
- C→ Mit C→ schaltet man zwischen vier Kameraperspektiven um.
- C← Im Mehrspieler-Modus kann der Spieler damit die Bildschirmanzeigen ändern.
- Z Das Fahrzeug neigt sich nach links.
- R Das Fahrzeug neigt sich nach rechts.
- R + ← Das Fahrzeug bricht mit dem Heck nach rechts aus.
- R + → Das Fahrzeug neigt sich in die Rechtskurve, der Wendekreis wird kleiner.
- Z + ← Das Fahrzeug neigt sich in die Linkskurve, der Wendekreis wird kleiner.
- Z + → Das Fahrzeug bricht mit dem Heck nach links aus.
- Z,Z Rempelattacke nach links
- R,R Rempelattacke nach rechts
- Z + R, R oder Z Diese Tastenkombination löst die Drehhatacke aus, vor der sich jeder Gegner in acht nehmen sollte.



STATEMENTS



MARCO HÄNTSCH: *Nintendo setzt mal wieder kompromislos auf ein perfektes Gameplay und vernachlässigt dabei die Präsentation. Im fesselnden Geschwindigkeitsrausch vermag dieser Faktor aber nicht zu stören, denn es bleibt keine Zeit, den Blick von der Fahrbahn abschweifen zu lassen.*



TOBIAS PARTETZKE: *Schnell, schneller, extreme-G, F-Zero X! Was Nintendo damit aus dem Hut gezaubert hat, übertrifft all meine Erwartungen. Vom Umfang über Streckendesign bis hin zur Steuerung stimmt einfach alles. Endlich wieder ein Titel, der nicht nur fesselt, sondern wirklich fasziniert.*



KLAUS-DIETER HARTWIG: *Anhand der Bilder kann man die Faszination, die dieses rasante Rennereignis ausübt, nicht im geringsten nachvollziehen. Das liegt eben daran, daß Nintendo jede Mark ins Gameplay und keine in die Grafik gesteckt hat. Ob der Kunde es zu würdigen weiß?*



MARIS FELDMANN: *Heidewitzka, was ist das schnell! Und dann läßt sich F-Zero X auch noch steuern, wie der digital gewordene Traum eines Nintendo-Programmierers. Gut gemacht, Miyamoto-san. Aber warum bloß sieht's so langweilig aus? Am Ende kauft doch keiner dieses Klasse Spiel.*



geführte lassen sich wunderbar beherrschen. Ausreden wie „Das lag an der Steuerung“ fallen also flach, wenn einer der Spieler nicht glauben will, daß er im Mehrspieler-Modus verloren hat. Der enthält allerdings einige Schwächen.

Beispielsweise darf schon wieder kein Championship-Modus gefahren werden, sondern nur Einzelrennen. Außerdem fallen die 30 Computer-Gegner ebenfalls weg, lediglich vier Fahrzeuge sind gleichzeitig auf dem Kurs. Dafür müssen allerdings auch keine Einbußen hinsichtlich der Geschwindigkeit und der Framerate in Kauf genommen werden.

Dennoch ist es schade, daß der Deathmatch-Modus, in dem es darum geht, alle Gegner nach und nach zu eliminieren, ebenfalls nur allein bewältigt werden kann, denn der wäre für mehrere Mitspieler geradezu ideal gewesen. Doch auch alleine bringt er eine Menge Spaß, vorausgesetzt, man beschäftigt sich ein wenig damit.

Ebenfalls negativ fällt auf, daß die Bestzeiten nur im Time-Trial-Modus gespeichert werden. Wer im Championship-Modus eine gute Zeit fährt, hat eben Pech. Doch all diese Kritikpunkte werden durch die überragende Spielbarkeit, die *F-Zero X* zu bieten hat, wieder ausgeglichen. Dazu trägt die rockige E-Gitarrenmusik nicht unerheblich bei. Komponiert wurden sie von Taro Bando, der schon die Sounds für *Super Mario Kart* (SNES) produziert hat. Einige Stücke wecken nostalgische Gefühle, da sie, natürlich mit verbesserter Klangqualität, vom *F-Zero*-Original übernommen wurden.

Für ein Nintendo-Spiel ist *F-Zero X* ungewöhnlich schwierig – man denke nur an *Yoshi's Story*. Um auf der Expert-Stufe den ersten Platz zu erin-



gen, bedarf es schon einiger Übung. Hat man dann endlich alle Kurse bewältigt, wird ein weiterer Schwierigkeitsgrad freigeschaltet. Doch auch dann ist noch nicht Schluß: Wer es tatsächlich schafft, auch diesem Level beizukommen, dem tut sich die fünfte Liga, die X-League auf. Diese ist besonders herausfordernd, da die Strecken jedesmal neu nach dem Zufallsprinzip designiert wer-

den. Man hat nicht die Gelegenheit, sie vorher im Practice-Modus einzustudieren. Dadurch nimmt *F-Zero X* gigantische Ausmaße an. Welches andere Rennspiel hat schon unendlich viele Strecken? Aber damit hat sich der Umfang noch nicht erschöpft. Im Time-Trial-Modus kann nicht nur gegen mehrere (!) Ghosts gefahren werden, auch ein vorprogrammierter Geist ist auf jeder Strecke enthalten. Um ihn zu bezwingen, muß das Vehikel optimal eingestellt werden. Auf den ersten Kursen sollte der Schwerpunkt auf Endgeschwindigkeit, bei kurvenreichen auf Beschleunigung gelegt werden.

Abschließend bleibt zu sagen, daß *F-Zero X* zur absoluten Elite der N64-Rennspiele zählt und beweist, daß gute Titel keinen Grafik-Overkill benötigen. ■

KURIOSITÄTEN



Manchmal kommt Nintendo auf wahrhaft abstruse Ideen. Wer *F-Zero X* mit einem Adapter auf der PAL-Konsole spielt, darf ein Titelbild bestaunen, das unter normalen Umständen nirgendwo im Spiel auftaucht. Es ist nicht das gleiche, das man nach dem Durchspielen zu Gesicht bekommt (siehe 64-bit-tactics).

Obwohl das Spiel unter normalen Umständen immer flüssig läuft und technisch einwandfrei ist, gibt es in dieser Hinsicht eine kleine Einschränkung: Ist das Rumble Pak in den Controller gestöpselt, macht sich ein leichtes Ruckeln bemerkbar, wenn viele Fahrzeuge im Sichtfeld sind. Dieser Aspekt fällt allerdings nicht störend ins Gewicht und ist auch nur auf den zweiten Blick erkennbar.

XL-Wertung

95%

Hersteller: Nintendo Entwickler: Midway/Eurocom **Rennspiel**
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 14 + 1 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Nicht spannend, aber technisch gelungen: die Mehrspieler-Modi



Auf vielen Strecken herrscht unregelmäßiger Gegenverkehr

Cruis'n World



einige Power Ups (Motor-Tuning, alternative Lackierungen) gewonnen werden können. Auch die Steuerung wurde um einige Features bereichert. Ein doppeltes Drücken des Gas-Buttons veranlaßt den Wagen, sich auf der Hinterachse aufzurichten und einen Wheelie auszuführen, woraus eine zusätzliche Beschleunigung resultiert. Es ist auch möglich, das Fahrzeug auf die Seite zu kippen



und längere Distanzen auf zwei Rädern zu fahren. Diese Aktionen sind zwar ganz nett anzusehen, vertiefen das Gameplay aber nicht unbedingt. Entscheidender ist da schon der geschickte Einsatz der drei Turbos im Championship-Modus, nach deren Aktivierung die Reifen brennende Spuren hinterlassen.

Cruis'n World besitzt nicht den Anspruch, ein realistisches Rennspiel zu sein. Das Spiel gewinnt seinen Reiz mehr durch die landestypischen Sehenswürdigkeiten und Begleitmusikern der 15 Strecken. So ist in England beispielsweise Stonehenge (mit einigen Ufos am Himmel), in China die Große

Mauer und in Frankreich der Eiffelturm zu bewundern. Über die Straßen Australiens hüpfen Kängurus und in Rußland düst ein Kampfflugzeug über das Fahrerfeld. Dem Auge wird also einiges geboten, denn auch der Fahrzeugpark ist recht abwechslungsreich und umfaßt neben den typischen Rennwagen auch einen getunten Käfer, einen Pick-Up und einen massigen Truck – insgesamt stehen mehr als zwölf Wagen zur Auswahl, die sich in ihrem Verhalten allerdings kaum unterscheiden.

Schade ist nur, daß *Cruis'n World* nicht sonderlich unterhaltsam ist. Zwar wurde der Schwierigkeitsgrad relativ hoch angesetzt, doch drückt sich dies lediglich im unfairen Verhalten der rücksichtslos drängelnden Computer-Fahrer und nicht durch ein komplexes Fahrzeug-Handling oder interessante Streckenführungen aus. ■

IVON M. HANTSCH
 In Amerika war Midways Arcade-Racer *Cruis'n USA* außergewöhnlich populär. So populär sogar, daß Nintendo den Vertrieb der N64-Adaption selbst übernahm und nun auch die Fortsetzung *Cruis'n World* hierzulande veröffentlicht. Eine Weltpremiere, denn das Spiel ist bisher weder in den USA noch in Japan erschienen.

Wer das Automatenvorbild kennt, weiß, daß dies nicht unbedingt ein Grund zum Jubeln ist, denn spielerisch hat sich gegenüber dem mäßigen Vorgänger nur wenig getan. Noch immer sind Gameplay und Streckendesign sogar für einen Fun-Racer recht anspruchslos. Doch Eurocom kann eine technisch gute N64-Umsetzung bescheinigt werden, die gegenüber dem Arcade-Original einige neue Features aufzuweisen hat. Dazu gehört beispielsweise der Vierspieler-Splitscreen-Modus, der zwar keine Computer-Fahrer und keine Musik bietet, aber in einer anständigen Geschwindigkeit mit akzeptabler Blicktiefe läuft. Neben dem bekannten *Cruis'n*-Modus darf nun auch eine Meisterschaft absolviert werden, in der



Ein Space Shuttle befördert Fahrer und Fahrzeug auf den Mond zu einer Bonusstrecke

Info

Gameplay: Selbst für einen Fun-Racer sind die Steuerung und die Trassenführung zu anspruchsvoll, so daß sich der erhoffte Spaß nicht einstellen will. Daran können auch der Vierspieler- und der Meisterschafts-Modus nur wenig ändern.

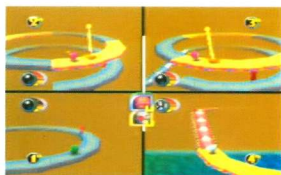
Präsentation: Die verspielte Streckengrafik ist kurzfristig recht interessant, auf Dauer wirken die Gags am Fahrband aber ermüdend. Eine gute Idee ist die Radio-Funktion, mit der die Begleitmusik per Knopfdruck gewechselt werden kann.

Speicherkapazität: 96 MBit
Speicheroptionen: Auf Modul können vier Spielstände abgespeichert werden. Das Controller Pak wird nicht unterstützt.

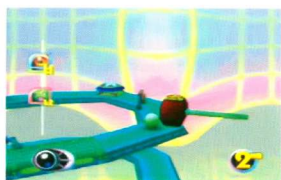
Rumble Pak: Die Funktion des Rumble Paks kann in sechs Punkten editiert werden.



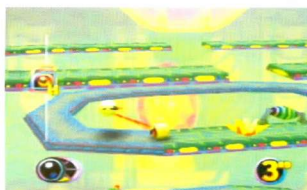
Iggy's Reckin' Balls



Im Vierspieler-Modus sind keine Geschwindigkeitsverluste zu bemerken



HVON 5 ALTER
öher, schneller, weiter und vor allem ganz schön bunt – das ist *Iggy's Reckin' Balls*. Mit dem außergewöhnlichen Rennspiel beweist Iguana (*Turok, NHL Breakaway, All-Star Baseball* etc.) eindrucksvoll, daß auch die Umsetzung von völlig verrückten Spielideen mit zu ihrem Repertoire gehört.



Mit dem Fangseil können andere Spielfiguren ins Abseits geschleudert werden

Bis zu vier Spieler gleichzeitig können sich in eine vor Farben strotzende Fantasiewelt einklinken, in der Rennen überwiegend vertikaler Richtung bestritten werden. Hierfür hat Iguana hohe achterbahnähnliche Gerüste geschaffen, die zwar dreidimensional wirken, im Grunde aber nur ein 2D-Gameplay bieten. Mit einem von insgesamt 17 kugelförmigen Charakteren unternehmen die Spieler dann die Raserei in luftige Höhen. Jede Figur hat eine Art Harpune zur Verfügung, mit der sie sich an besonders gekennzeichneten Stellen auf die nächst höhere Ebene ziehen kann.

Die Kurse sind nicht nur grafisch sehr abwechslungsreich gestaltet, sondern bergen in ihrer Beschaffenheit zusätzliche Schwierigkeiten. Mal läßt sich die Kugel nur schwer aus Treibsand befreien, dann wieder sind Rollbänder zu überwinden oder aber Teleporter und Trampoline zum Weiterkommen zu nutzen. Ein Manko des Spiels ist allerdings die etwas schwammige Steuerung. Sie erweist sich immer dann als nervenaufreibend, wenn sich der Kurs über viele kleine Platt-

formen hinwegzieht, die Spielfigur durch diese Ungenauigkeit herunterfällt und man ständig wieder von neuem beginnen muß.

Richtige Partystimmung kommt bei diesem ungewöhnlichen Rennen immer dann auf, wenn man die Computer-Geg-

ner oder einen anderen Mitspieler am Weiterkommen hindert. Entweder, man fängt die anderen Figuren mit der Harpune ein, um sie gleich darauf ins Abseits zu schleudern, oder aber man malträtiert sie mit einem der zehn verschiedenen Pick Ups wie Missiles, Minen etc.

Für den ungewöhnlichen und vor allem rasend schnellen Spielspaß nebst technoähnlicher Musik stehen die Hauptmodi Race und Versus zur Auswahl, außerdem kann man sich in sieben verschiedenen Battle-Arenen die Extras gegenseitig um die Ohren hauen, daß es nur so kracht. Wer auf Eigenkreationen steht, kann unter dem Begriff Mixed Up die Reihenfolge der Level nach eigenem Geschmack zusammenstellen.

Iguana liefert mit diesem Titel ein technisch gutes, aber vor allem sehr innovatives Rennspiel ab. Wer schon lange nach einer ausgefallenen Spielidee mit Mehrspielern sucht, sollte *Iggy's Reckin' Balls* unbedingt mal probieren. ■

XL-Wertung

80%

Info

Da das Modul nur vier MB bzw. 32 MBit hat, liegt der Verkaufspreis von *Iggy's Reckin' Balls* bei günstigen 99 DM. In den USA kostet das gleiche Modul sogar nur 39 \$.

Gameplay: Die verrückte Spielidee geht schnell in Fleisch und Blut über. Mehr als 120 abwechslungsreiche Level sowie der Mehrspieler-Modus garantieren Langzeitspaß mit dem N64.

Präsentation: Das bunte, phantasievolle Design samt Techno-Sound unterstützt hervorragend das mit Absicht hektisch angelegte Gameplay.

Außerdem zeigt Iguana beispielhaft, wie mit einem 2D-Game Dreidimensionalität simuliert werden kann.

Controller Pak: Die Level und Charaktere werden auf sechs Seiten gespeichert.
Rumble Pak: nein

Banjo-Kazooie

NTSC/PAL

Ein Spiel, das einen so gigantischen Umfang hat wie *Banjo-Kazooie*, ist natürlich nicht am ersten Tag durchgespielt. Um die Aufgabe ein wenig zu erleichtern, haben wir ein paar Tips zusammengestellt, die nur einen kleinen Wegweiser darstellen sollen. Da ein besonderer Reiz des Spiels darin liegt, alle Puzzleteile zu finden, nehmen wir diesen nicht vorweg und beschränken uns auf die schwieriger zu erkundenden Teile. Den kompletten Abspann bekommt man übrigens nur zu Gesicht, wenn man alle 100 Puzzleteile gesammelt hat.

Fundorte der Honigwabenteile:

In jedem Level sind zwei Honigwabenteile versteckt. Sechs davon geben dem Heldenpaar einen zusätzlichen Energiepunkt. Es müssen allerdings nur 18 eingesammelt werden, denn obwohl es 24 Teile zu finden gibt, bekommt man nur 3 weitere Energiepunkte.

Mumbo's Mountain:

Das erste Wabenteil ist leicht zu entdecken. Es liegt in einer Ausbuchtung in der grauen Felswand, die sich vom Start aus rechts vom See erhebt. Um es zu erreichen, begeben Sie sich direkt über die Einbuchtung, rutschen den Fels hinunter und landen in jener Höhle.



Wabenteil Nummer zwei ist schon besser versteckt. Vor Mumbo Jumbos Hütte befindet sich eine drehende Steinsäule, deren Segmente,



eines nach dem anderen, durch Eierwurf verschwinden. Ist noch eins übrig, dann laßt es „leben“ und springt darauf. Von dort aus führt Ihr den hohen Sprung aus (Z halten und A drücken). Schon habt Ihr das gute Stück in den Händen.

Treasure Trove Cove:

Ein Wabenteil findet Ihr, wenn Ihr Euch bei den beiden schnappenden Schatztruhen nach rechts in Rich-



tung Meer wendet. Kurz vor Euch plopt eine Kiste ins Bild, auf der die begehrte Wabe liegt. Das andere Teil ist im Wasser rechts neben dem großen Einsiedlerkrebs. Taucht unter und schwimmt in die Ecke, die die grüne Wand und der Strand bilden! Dort liegt es auf dem Grund.



Clanker's Cavern:

Taucht rechts von Clanker (mit Blickrichtung auf Clankers Kopf) ins Wasser und schwimmt von unten in die Röhre, die kurz unterhalb des Wasserspiegels aufhört. Im Inneren befindet sich das erste Wabenteil. Das zweite findet Ihr, wenn Ihr Clanker an die Oberfläche gebracht habt. Von seiner Flosse aus könnt Ihr auf eine Plattform am Rand und von dort an ein Rohr links an der Wand springen. Zur Linken ist ein Schacht und eine Röhre. Springt in die Röhre, und ein weiteres Wabenteil ist Euer!

Bubbleloop Swamp:

Im Inneren der Schildkröte über Tiptop, dem Musiklehrer, ist das erste Teil verborgen. An der Decke von Mumbo Jumbos Hütte, genau in der Mitte, findet Ihr das zweite

Teil dieses Levels. Springt auf die einzige nicht beleuchtete Fackel und von dort aus auf den Rundgang. Mit dem Doppelsprung erreicht Ihr das begehrte Teil.

Freezezy Peak:

In Wozzas Höhle taucht Ihr als Robbe ins Wasser und seht das erste Wabenteil. Nummer zwei findet Ihr unter einem der Schneemänner in der Nähe der Häuser. Dazu müßt Ihr die Schneemänner mit der Flugattacke erledigen.

Gobi's Valley:

Hinter einer der Pyramiden ist ein Schalter, den Ihr mit der Stampfacke bedient (in der Luft Z drücken). Das Wabenteil erscheint dann inmitten des runden Kaktus. Um es zu erreichen, müßt Ihr logischerweise hindurchfliegen. Nummer zwei kann man dem Kamel entlocken, wenn es vor der verschlossenen Tür in der kleinen Einbuchtung hinter dem Treibsand hockt. Springt ihm auf den Höcker, und es spuckt das Teil aus!

Mad Monster Mansion:

Zerstört zuerst die beleuchteten Fenster! Hinter einem in der ersten Etage ist ein Raum mit durchlöcherter Boden. Laßt Euch von Mumbo Jumbo verwandeln und begeben Sie sich über die Hecke in diesen Raum! Unter dem Boden befindet sich das Wabenteil.



In der Kathedrale, ganz oben unter dem Dach, liegt das zweite Teil. Ein kleiner Balanceakt ist zwar vonnöten, aber mit etwas Geschick ist auch diese Aufgabe zu bewältigen.

Rusty Bucket Bay:

Taucht in der umzäunten Ecke des Hafens (dort, wo der Hai ist) durch das Loch in der Wand! Betätigt im Inneren den Bodenschalter und fliegt daraufhin zum Wabenteil. Einer der Schiffsschloten hat eine

kleine Tür, die Ihr zerstört. Laßt Euch nach unten fallen und steuert Banjo dabei nach hinten! So landet man in einem kleinen Gang oberhalb des Durchgangs zum Maschinenraum, in dem das zweite Wabenteil liegt.

Click Clock Wood:

Im Winter-Abschnitt sind beide Wabenteile versteckt. Das erste befindet sich unter dem Eis im Bau des Bibers, das zweite oberhalb der Eichhörnchenbehausung im Fenster, das Ihr im Flug zerstören müßt.

200 Eier:

Geht hinter dem Levelingang zum Bubbleloop Swamp durch die Röhre in die Schneelandschaft, die das Puzzle für Freezezy Peak enthält! Dort ist ein Stein, den Ihr zerstört. Dahinter tut sich ein kleiner Durchgang auf, durch den Ihr als Krokodil verwandelt geht, um ein magisches Buch zu finden und anzusprechen. Innerhalb der Sandburg in Treasure Trove Cove gibt Ihr daraufhin das Wort „Blueeggs“ ein.

100 rote Federn:

Zunächst laßt Ihr Euch von Mumbo Jumbo im Mad Monster Mansion verwandeln. Danach verlaßt Ihr den Level und folgt dem schmalen Pfad im Raum mit dem Lavaboden bis ans Ende, wo Brentilda steht. Links von ihr befindet sich ein schmaler Gang, an dessen Ende das zweite magische Buch auf Euch wartet. Habt Ihr es angesprochen, könnt Ihr in der Sandburg in Treasure Trove Cove das Wort „Redfeathers“ eingeben.

20 goldene Federn:

Im Raum vor dem Durchgang zum Click Clock Wood begeben Sie sich auf die Plattform mit den drei vergitterten Röhren. Zerstört das Gitter der großen, mittleren und folgt dem Gang! Betätigt den Wasserstandsschalter (Wasserstand 3) und schwimmt so schnell wie möglich in den Raum, in dem der Levelingang zur Rusty Bucket Bay zu finden ist! Rechts von diesem könnt Ihr eine Höhle erreichen, in der das nächste magische Buch versteckt ist. Nach dem Gespräch mit ihm

geht Ihr in der Sandburg in Treasure Trove Cove das Wort „Goldfeathers“ ein.

Grafische Gags:

Um Banjo und Kazoole in ihrer Form zu verändern, müßt Ihr in Banjos Haus das Bild von Bottles, dem Maulwurf, anschauen. Stellt Euch dazu auf den gelben Rand des Teppichs vor dem Kamin und drückt C ↑! Bottles gibt Euch einige Puzzles vor. Jedesmal, wenn eines bewältigt wurde, gibt er den Code für die Veränderung preis. In der Sandburg von Treasure Trove Cove müssen die Codes eingegeben werden. Sie lauten „Bottlesbonusone“, „Bottlesbonuswo“, „Bottlesbonusthree“, „Bottlesbonusfour“, „Bottlesbonusfive“, „Bigbottlesbonus“ und „Wishywashybanjo“. Durch letzteren kann sich Banjo in eine Waschmaschine verwandeln. Wollt Ihr die Codes wieder rückgängig machen, gebt einfach „Nobonus“ ein!
Anmerkung: Die Codes werden nicht gespeichert und müssen nach jedem Game Over und nach dem Ausschalten der Konsole neu erspielt werden.

F-Zero X

NTSC/PAL

Zusätzliche Strecken:

Wollt Ihr den Joker-Cup erreichen, müßt Ihr die ersten drei Cups auf der Standard-Einstellung bezwingen. Um den X-Cup freizuspielen, müssen alle vier Ligen im Expert-Modus gewonnen werden.



Zusätzliche Fahrzeuge:

Spielt Ihr einen Cup auf einer Schwierigkeitsstufe durch, erhaltet Ihr dafür ein X über dem Symbol des Cups. Der nächsthöhere Schwierigkeitsgrad gibt dann ein weiteres X preis. Nach jedem dritten X wird eine Reihe der Fahr-

zeuge freigeschaltet. Um also alle Wagen zu erhalten, müßt Ihr alle vier Cups auf allen drei Schwierigkeitsgraden meistern.



Zusätzlicher Schwierigkeitsgrad:

Als wäre der Expert-Modus noch nicht hart genug, hat Nintendo noch einen weiteren Schwierigkeitsgrad eingebaut. An diesen gelangt Ihr, wenn Ihr alle Cups auf der Expert-Stufe durchspielt. Sollte jemand den sogenannten Master-Schwierigkeitsgrad auch meistern, erwartet ihn ein neues Titelbild.

Ghost-Fahrer freispielen:

Auf jeder Strecke (X-Cup-Kurse ausgenommen) hält sich im Time-Trial-Modus ein vorprogrammierter Ghost-Fahrer versteckt. Um gegen ihn antreten zu können, muß zuvor eine bestimmte Zeit unterboten werden. Schlagt Ihr ihn, erscheint ein X in der Streckenübersicht.

Fahrzeuge stauchen:

Drückt Ihr im Fahrzeug-Auswahlbildschirm L, R und alle vier C-Buttons, werden alle Vehikel zusammengestaucht, was zur Folge hat, daß sie nun besser in den Kurven liegen und nicht so schnell aus der Bahn geworfen werden.

Anmerkungen:

Wollt Ihr erfahren, wie weit Ihr vom Erstplatzierten entfernt seid, bzw. wie dicht Euer Verfolger an Eurem



Vehikel dran ist, wenn Ihr Erster seid, dann könnt Ihr mit L eine Zeit-anzeige ein- und ausschalten. Für jeden Gegner, den Ihr während eines Rennens ausschaltet, erhaltet

Ihr einen Stern. Habt Ihr fünf davon, wird ein Extraleben spendiert. Versucht gar nicht erst, zigmal irgendetwas augenscheinlichen Abkürzungen auszuprobieren, es gibt absolut keine.

Forsaken

NTSC/PAL

Levelanwahl:

Ergänzend zu den Cheats in XL 8/98 wird der Levelanwahlcode in dieser Ausgabe nachgereicht. Gebt, wenn im Titelbildschirm der Schriftzug „Press Start“ erscheint, die Tastenkombination A, R, Z, ↑, ↓, C ↑, C ↓, C ↖, C ↗ ein, und der gewünschte Spielabschnitt darf frei gewählt werden!

Mission: Impossible

NTSC

Infogrames-Team treffen:

Wenn Ihr *Mission: Impossible* auf der Stufe „Possible“ durchgespielt



habt, dann wartet, bis die Credits (der Abspann) abgelaufen sind. Nun haltet Ihr die Möglichkeit, in die Botschaft zurückzugehen und das Designteam des Spiels anzutreffen. Redet mit allen Leuten, bis die Energieleiste voll ist, und Ihr könnt eine kleine Bonusanimation von Ethan bestaunen!

Mini-Raketenwerfer:

Drückt im Level-Select-Bildschirm R, L, C ↖, C ↗, C ↓!

Dieser Code ermöglicht es, den Mini-Raketenwerfer mit ganzen 30 Raketen in Leveln, in denen er normalerweise nicht zu finden ist, zu benutzen.

7,65 mm-Pistole mit Schalldämpfer und 30 Schuß:

Geht im Level-Select-Bildschirm die Tastenkombination C ↑, L, C ↗, C ↖, C ↑ ein! Bei korrekter Code-Eingabe hört Ihr Ethan „Ah, that's better“ sagen.

9mm-Pistole mit 30 Schuß:

Drückt im Level-Select-Bildschirm die Tastenkombination R, L, C ↓, C ↑, C ↑! Wieder hört Ihr ein „Ah, that's better“, wenn es geklappt hat.

Uzi mit 30 Schuß:

Geht im Level-Select-Bildschirm C ↖, C ↗, C ↘, C ↓, R ein! Auch diesmal erlört ein „Ah, that's better“.

Off-Road Challenge

NTSC

Versteckte Fahrzeuge:

Um weitere Trucks zu bekommen, muß im Fahrzeug-Auswahlbildschirm eine der vier C-Tasten betätigt werden.

Versteckte Strecken:

El Cajon:
Haltet den Stick im Strecken-Auswahlbildschirm nach oben und drückt L und R! Danach setzt Ihr den Cursor auf El Paso und drückt Z und A.

Guadeloupe:

Haltet den Stick im Strecken-Auswahlbildschirm nach unten und drückt R! Nun drückt Ihr, den Cursor auf Vegas gesetzt, Z und A.

Flagstaff:

Haltet den Stick im Strecken-Auswahlbildschirm nach links und drückt L! Danach setzt Ihr den Cursor auf den Mojave-Kurs und drückt Z und A. Anmerkung: Bei korrekter Eingabe der Codes ertönt ein Ton.

Blitzstart:

Kurz, bevor das Wort „Set“ vom Bildschirm verschwindet, drückt und hält man A.

Als Land des Lächelns ist zwar eher China bekannt, aber belächelt werden vom Rest der Welt vor allem die Bewohner Japans. Plausible Erklärungen für den beinahe ma-

nischen Ideenreichtum der Insulaner vermögen selbst Kenner der fernöstlichen Kultur nicht so richtig zu geben. Im folgenden findet der japanophile

Videospieler mal wieder Skurriles und Interessantes aus dem Land der aufgehenden Sonne – wie immer nach dem Motto: „Was man nicht so alles für Yen kaufen kann“.

Nihon daihyou Team no Kantoku ni narou! (Become the Coach for the National Team)

Genre: Fußball-Rollenspiel
System: Saturn
Hersteller: Enix
Entwickler: Sega, Enix
Preis : 6.800 Yen (ca. 90 DM)
Erhältlich: seit 25. Juli 1998



VON H. YAMADA

14.6.1998 in Nantes: 0:1 gegen Argentinien. 20.6.1998 in Paris: 0:1 gegen Kroatien und 26.6.1998 in Bordeaux: 1:2 gegen Jamaika. Das waren die nicht allzu überzeugenden Ergebnisse der Fußballmannschaft Japans bei der diesjährigen Weltmeisterschaft.

Noch vor dem dritten Match in der WM brachte Enix ein Spiel mit einem ungewöhnlichen Konzept auf den Markt: ein Fußball-Rollenspiel. *Nihon daihyou Team no Kantoku ni narou!* (Become the Coach for the National Team) lautet der monstrosöse Titel. Das Gameplay ist eine Mischung aus einer Manager-Simu-



lation wie dem bekannten PC-*Bundesliga Manager* und einem RPG à la *Dragon Quest* oder *Final Fantasy*. Der Spieler übernimmt die Aufgabe eines Trainers, der die Japanische Fußballnationalmannschaft zum Sieg führen soll. Seine (offensicht-

lich nicht ganz triviale) Aufgabe besteht darin, das Team finanziell zu leiten, anständige Spieler für die Mannschaft aufzustoßern und durch Gespräche zum Mitmachen zu überreden, sowie sie WM-reif zu trainieren. Erst nach dieser Phase kann das automatisch ablaufende Spiel beginnen. Befindet sich die Mannschaft auf Erfolgskurs, ist es sogar möglich, daß der Trainer ein Angebot für einen lukrativen Job außerhalb Japans erhält.

Das Saturn-Spiel setzte sich umgehend an die Spitze der Verkaufs-Charts. In den ersten drei Tagen wurden mehr als 100.000 Einheiten (genau: 103.802) verkauft und das

Spiel rangierte somit in der Woche zwischen dem 22.6. und 28.6. vor *Xi* (Puzzlespiel für die PSX), *Konamis International Superstar Soccer Pro 98* und *Doublecast* (einem „Liebes-Adventure“ der Firma Sony für die PlayStation). In Deutschland durchbrechen nur die allerwenigsten Titel die magische 100.000er Grenze – und das nicht innerhalb weniger Tage.

Anhand dieses Beispiels ist nicht nur deutlich zu sehen, daß die Japaner ein Faible für „seltsame“ Spiele haben, sondern, daß der Saturn in Japan noch immer eine Größe ist, mit der man auch in Zukunft rechnen muß. ■

„Let's do Saturn“

Die Werbekampagne zu *Become the Coach* wird geziert von dem sympathischen Herrn, der rechts im Bild zu sehen ist. Der japanische Komiker Hiroshi Fujioka, ehemals erfolgreich als *The Masked Rider*, stellt darin eine Figur namens *Segata Sanshiro* dar, die auch schon in den *House of the Dead*-Anzeigen

auftauchte. Der Name erinnert nicht zufällig an *Sugata Sanshiro*, einen landesweit bekannten Charakter aus einem Roman, welcher 1942 verfilmt und später mit einer eigenen TV-Serie geehrt wurde. Ähnlich wie bei uns an den Weihnachtsmann, gibt es sogar Kinder, die an seine Existenz glauben. Wie auch immer,

jedenfalls werden die Anzeigen begleitet von dem Motto „Segata Sanshiro Sega Satan Shiroot!“, was sich im Englischen mit „Segata Sanshiro, let's do Saturn“ übersetzen läßt. Wer könnte diesem sympathischen Herrn einen Wunsch abschlagen? ■



big in japan

Sega Saturn BASIC

Hersteller : Ascii
 Entwickler: Bits Laboratory/ESP
 Preis 12.800 Yen (ca.160 DM)
 Erhältlich seit: 25.6.1998
 Lieferumfang : 2 CDs (für Saturn und PC), PC-Link-Kabel



Das Programm basiert auf der bekannten Programmiersprache BASIC (was übrigens Beginner's Allpurpose Symbolic Instruction Code bedeutet), ist für Anfänger also bestens geeignet. Mit diesem BASIC for Sega Saturn können die für den Saturn typischen Polygone, Sprites und Musik erstellt werden. Natürlich besteht für den Benutzer auch die Möglichkeit, die Konsole mit dem PC zu verbinden, um dort ein Spiel zu programmieren.

Das Software-Paket enthält neben ausführlichen Tutorials auch 43 Beispielprogramme und zwölf Spiele, deren Codes vom User verändert werden können. Falls jemand daran interessiert sein sollte, ein Hobby-Spielprogrammierer zu werden und die Grenzen der Saturn-Hardware unter BASIC auszuloten, sollte er sich das Produkt auf jeden Fall zulegen. Abgesehen von der Tatsache, daß die Anleitung nur auf Japanisch erhältlich ist, wird es kein Hindernis geben – außer man stellt sich die Frage, warum man nicht gleich auf dem PC BASIC-Programme für den PC schreiben sollte. ■

Warum kann das die PlayStation und der Saturn nicht? Der Saturn kann doch eigentlich mehr, oder? Solche Fragen wurden nicht nur in Japan sehr häufig gestellt. Mit dem neuen Produkt der Firma Ascii (an der Sega die Aktienmehrheit hält) können nun auf dem Saturn, ähnlich wie mit der PlayStation Yaroze, eigene Spiele entwickelt werden.



Selbst simple Polygonkonstruktionen sind mit dem Programm möglich

Die Demospiele erinnern zum Teil an fossile 8-Bit-Computer-Games (rechts)

Hat schon mal jemand zu Ihnen gesagt :

"Ihre PSX ist nicht mehr zu reparieren."

Dann sind Sie bei uns an der richtigen Adresse.

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

SUMMER SALE :

PSX Dual Analog Controller
 von Innovation zum Knüllerpreis von :

29,90 DM

Unsere Highlights

Original-Tetris LCD-Spiel als Schlüsselhänger inkl. Batterien für:

29,90 DM

Original Playstick "Daumenschoner" mit echtem Kautschukgummi für :

19,90 DM

PSX RGB-Kabel 9,90/19,90 DM
 PSX Memorycard 15 Block 29,90 DM

CDRwin

Das ultimative Easy Kopierprogramm

119,- DM

SEGA's DREAMCAST

Jetzt ohne Anzahlung vorbestellen :

689,90 DM

RATENZAHLUNG

GANZ EASY !

Umbauchips komplett

19,90 DM (...MENGENRABATT!)

JETZT NEU
 DVD-Umbau
199,90 DM

E-3 Show '98 (Atlanta)

"What's possible ?"

4 Stunden lang: Fun, Action, Entertainment und die ganze Show. Beste digitale Bild- und Tonqualität. 16:9 Kompatibel. Inkl. Scriptliste nur: **39,90 DM**

(Im Vergleich zu anderen Anbietern die beste Bildqualität!)

The Next Generation
 Hoffmann & Hoffmann GbR
 Crangerstr.250
 45891 Gelsenkirchen
 www.mmedia.is/~automan

"The Nett Generation"

Bestellhotline :
0209/778811

(Mo.-Fr. von 11 - 20 Uhr / Sam. von 12 - 16 Uhr)

SPIKEOUT

(Sega, AM2)

Neueste Ankündigung aus den Entwicklungsbüros von Sega ist das 3D-Beat-'em-Up *Spikeout*, das auf Model-3-Hardware (Step 2) laufen wird. Bis zu vier Spieler dürfen an zwei gelinkten Automatenkabinen zusammen losziehen, um die Straßen einer Großstadt von ihren Gangs zu be-



Der Detailreichtum und die räumliche Tiefe der Großstadtkulissen sind phänomenal

freien – vergleichbar mit *Final Fight*. Als Kulissen für die aggressiven Auseinandersetzungen sind Straßencafés, Einkaufszentren und Baustellen zu sehen, die extrem detailliert dargestellt werden. Die Kämpfer beherrschen einige aus der *Virtua Fighter*-Serie bekannte Moves und können zudem Objekte aufnehmen und als Waffen oder Wurfgeschosse benutzen. Neben der Lebensenergieanzeige ist ein weiterer Balken zu sehen, der die Verfügbarkeit spezieller Super-Moves signalisiert. ■



TECHNO DRIVE

(Namco)

Ein neues Rennspiel aus dem Hause Namco ist eigentlich immer etwas ganz Besonderes. Im Falle von *Techno Drive* trifft diese Aussage allerdings nicht in seiner sonst typischen Euphorie zu. Zumindest optisch macht das Spiel einen äußerst merkwürdigen Eindruck. Die Grafik ist im Retro-Look mit fluoreszierenden Farben und Flat-Sha-

ding gehalten. Auch die Hintergrundgeschichte ist nicht ganz die übliche: Im Jahr 2305 hat das Verkehrsaufkommen in Japan ein derart hohes Niveau erreicht, daß das öffentliche Leben zu erstarren droht. Mit Hilfe eines speziellen Simulators soll den Autofahrern nun das korrekte Verhalten im Straßenverkehr beigebracht werden. *Techno Drive* stellt dem Spieler 15 verschiedene Prüfungen, in denen er sein Können auf die Probe

stellen darf. Dabei gilt es beispielsweise, beweglichen Hindernissen auszuweichen. Pro Credit stehen drei Aufgaben auf dem Programm, worauf die Leistungen des Spielers in einem Ranking beurteilt werden. ■



Back to the roots: Namcos *Techno Drive* kommt ohne aufwendige Lichteffekte aus

STREET FIGHTER ALPHA 3

(Capcom)

Ein Ende der *Street Fighter*-Reinkarnationen ist nicht abzusehen. Nur kurz nach dem Erscheinen von *SF EX 2* wird nun die *Alpha*-Serie fortgesetzt. Mit Änderungen am bewährten Konzept hielt sich Capcom mal wieder vornehm zurück. Zwei frische Charaktere, die beiden Kämpferinnen Karin und R. Mika sowie ein weiterer Spielmodus sind die einzigen erwähnenswerten Neuerungen. Im neuen Modus sind erweiterte Combos ausführbar, und eine Guard-Leiste schränkt die Defensivtaktiken der Fighter ein. ■



R. Mika, eine der beiden neuen Kämpferinnen, entstammt der bunten Welt der Animes



Alle Kämpfer wurden flüssig animiert und mit zusätzlichen Special-Moves ausgestattet

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 ein PlayStation Super Pad oder die 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)

PlayStation Super Pad



INTERACT
by Jöllenneck

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 Bankeinzug Gegen Rechnung

BLZ _____ Kontonummer _____

Geldinstitut _____

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerruffrist 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*:

- EIN PLAYSTATION SUPER PAD
 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 9/98

neXt LEVEL

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung des Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abo innerhalb von zehn Tagen verliert jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Die Versandkosten übermitteln der X-plan Verlag. Mit Erreichen dieser Ausgabe verlieren alle vorangegangenen Abo-Coupons ihre Gültigkeit.

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) hat sich mit einem 50%igen Investment an der neuen Entwicklerfirma Picture House beteiligt. Die Kerntruppe besteht aus ehemaligen Mitarbeitern von Sales Curve Interactive sowie dem Team, das für Probe *Die Hard Trilogy* designte. Wie bei Eighth Wonder gibt es einen Exklusivdeal über drei Titel, der erste ist für die erste Jahreshälfte 1999 angekündigt. Eighth Wonder arbeitet immer noch an ihrem ersten Projekt namens *Pocporn*, zwei der sechs ehemaligen Rare-Mitarbeiter haben sich mittlerweile übrigens wieder verabschiedet.



Sony verlieh in Tokio die jährlichen PlayStation-Awards. Der Double-Platinum-Price für über 2.000.000 verkaufte Einheiten ging an *Gran Turismo* und *Bio Hazard 2*. Zu den erfolgreichsten Spielen zählten auch *Everybody's Golf* (1,4 Millionen verkaufte Einheiten seit der Veröffentlichung am 17.7.97), *Parasite Eve* (fast eine Million seit dem 29.3.98) und die U-Bahn-Simulation *Densha de Go!* (über 900.000 seit dem 18.12.97).



Endlich: Enix präsentiert erste Bilder des Über-Rollenspiels *Dragon Quest VII*. Die Grafik erinnert stark an den Saturn-Klassiker *Grandia*, dafür konnte Enix im Vergleich zu Squares *Final Fantasy* bislang immer mit dem überlegeneren Gameplay aufwarten. Vom beliebtesten Konami-Rollenspiel *Suikoden* soll im Winter 1998 in Japan der zweite Teil erscheinen, mehr dazu im kommenden Monat.

mit sony auf tuchfühlung

Wenn es darum geht, wie man perfektes Marketing aufzieht, können alle von Sony noch etwas lernen. Beispiel Loveparade: PlayStation-Spiele auf der *Lovestern Galaktika-Party* sowie in der Chill-Out-Zone. Wer die Übertragung auf RTL 2 verfolgt hat, dem wird sicherlich nicht entgangen sein, daß Sony PlayStation als Hauptsponsor die TV-Liveübertragung übernommen hat. Auch auf der Wonderworld 98 in Frankfurt war Sony massiv vertreten, nicht zuletzt mit dem Truck der Adrenalin Tour 98 im Rahmen der *Gran Turismo*-Promotion. Neben der Tatsache, daß Sony seit 1997 als einer der Sponsoren für die Champions League fungiert, nimmt das Unternehmen diese Funktion bekanntlich auch bei vielen Präsentationen aktueller Trendsportarten wahr – von Inline-Skating-Events über BMX bis hin zu Skate- und Snowboard-Veranstaltungen.

Außerdem richtete Sony für Handel und Presse in Zusammenarbeit mit Mitsubishi den PlayStation goes Rallye-ty-Event aus. Auf der ADAC-Teststrecke in Gröndau-Lieblös (bei Frankfurt) fand



ein Fahrertraining mit Uwe Nittel und Tina Thörner statt. (Wer den Rally-Sport nicht verfolgt: Die Dame heißt erstens wirklich so, kommt zweitens aus Schweden und ist drittens recht erfolgreich.) Zwei der drei Events (Slalomstrecke, Geländecours und GT-Contest auf der Deep-Forest-Strecke) gewannen Mitarbeiter der Firma Playcom, der Gesamtsieg ging an Dynatex.

Daß auch Nintendo den europäischen Markt zunehmend ernst nimmt, zeigt die geplante, massive Präsenz auf der ECTS (European Computer Trade Show, wie die E3 eine reine Fachmesse) im September: Neben der Chefriege von NoA, Minoru Arakawa und Howard Lincoln, hat auch Shigeru Miyamoto seinen Besuch angekündigt – obwohl zu dem Zeitpunkt sicherlich noch die *Zelda 64*-Mastering-Phase läuft. Dafür verzichtet Nintendo auf die CeBIT Home (26. bis 30. August in Hannover) – kein sehr geschickter Schachzug, da die Entertainment-Messe wieder mehrere

100.000 Besucher anlocken wird. Das läßt sich Sony genauso wenig entgehen wie alle wichtigen Software-Hersteller, die komplett (in Halle 3) anzutreffen sein werden. Sony selbst ist mit einem 520 Quadratmeter großen Stand vertreten. PSX-Jünger können dort Spiele wie *Tekken 3*, *Crash 3*,

Fluid, *Medieval*, *Spyro* sowie *Akte X* unter die Lupe nehmen. Außerdem findet während der CeBIT Home das große Deutschland-Finale der Adrenalin Tour 98 statt. Der Truck, der seit Monaten durch die Lande tourt, wird ebenfalls zugegen sein und allen die Möglichkeit bieten, sich auf der Deep-Forest-Strecke für die zwei ausstehenden Final-



plätze zu qualifizieren. Gespielt wird mit dem Dual-Shock-Controller. Das besagte Finale wird Sonntag am Messestand Sonys stattfinden, der beste Fahrer der zehn Finalisten gewinnt einen exklusiven Mitsubishi-Rallyewagen, den Carisma GDI PlayStation Sport, im Wert von zirka 80.000 DM! Die Siegerehrung wird erneut von Tina Thörner vorgenommen. Den Event sollte sich wohl niemand entgehen lassen.

playstation günstiger

Sollte es tatsächlich noch Menschen ohne eigene PlayStation geben, können sich diese begründete Hoffnungen auf eine Preisreduzierung machen. Nach langer Zeit eröffnete Sony in den USA endlich wieder den Preiskampf und senkte die Anschaffungskosten für eine PSX offiziell auf 129,99 Dollar. Nintendo zog umgehend nach und setzt zudem in Japan die Dumpingpreis-Politik fort. Dort muß man theoretisch nur noch 14.000 Yen für ein fabrikneues N64 auf den Tresen blättern – praktisch gibt es allerdings nur sehr wenige Leute, die dazu bereit sind. Noch ist für Nintendo allerdings nicht aller Tage abend: *Zelda 64* eroberte Platz #3 der Most-Wanted-Charts des aufgabenstärksten Fachmagazins Famitsu.

kampf dem gebrauchmarkt

Der florierende Gebrauchmarkt für Videospiele und -konsolen ist den Herstellerfirmen seit langem ein Dorn im Auge. Vor allem im Tokioter Technologie-Mekka Akihabara finden sich auch die besten Spiele nach wenigen Tagen bereits in den Secondhand-Regalen wieder – natürlich für einen Bruchteil der Originalpreise. Offenbar hat ein findiger Mensch nun eine juristische Möglichkeit entdeckt, dies zu unterbinden. Und siehe da, plötzlich ziehen Nintendo, Sega und Sony an einem Strang. Auf den Verpackungen wichtiger Titel prangt neuerdings ein „No Resale“-Button,

32-BIT

AUS FÜR SCHNÄPPCHENJÄGER

der tunlichst beachtet werden sollte.

Es sind bereits einige Fälle bekannt, in denen Händler wegen Mißachtung verklagt wurden. Doch die Möglichkeit günstiger Schnäppchen wird für Japan-Urlauber keinesfalls zum Erliegen kommen, denn anders als bei uns gibt es keine Preisbindung für fabriekneue Videospiele. So ist es keine Seltenheit, originalverpackte Titel, die offenbar in viel zu großen Stückzahlen geordert wurden, für ca. 1.000 Yen (zur Zeit nicht viel mehr als 10 DM) zu finden!



nie wieder raubkopieren?

Auf massiven Druck des Handels arbeiten sowohl Sony als auch PC-Spielehersteller zur Zeit fieberhaft an einem funktionierenden Kopierschutz für Spiele-CDs. Offenbar wurde man fündig, denn angeblich werden bereits ab September die ersten „geschützten“ Compact Discs ausgeliefert. Ob es sich dabei um die vermuteten CDs mit Überlänge handeln wird, ist noch nicht bekannt.

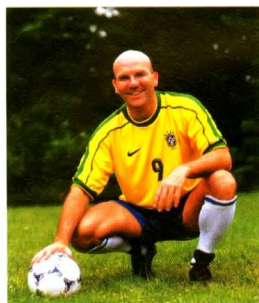
Infogrames

Nach über zehn Jahren als erfolgreicher Distributor in Deutschland wurde die Firma Bomico/Laguna in Infogrames Deutschland umbenannt.

Seit gut einem Jahr sind Bomico und Laguna bereits 100%ige Tochterunternehmen von Infogrames. Ocean wird als Label weitergeführt und kommt vor allem bei Action- und Rennspielen zum Tragen.

Kürzlich gab Infogrames bekannt, eine Serie von insgesamt sieben Fußballspielen für PC, PlayStation und Nintendo⁶⁴ mit Superstar Ronaldo zu planen. Das erste Spiel der Reihe ist zum Jahresende für die PSX geplant. Präsident

und Firmengründer Bruno Bonnell warf sich zur Feier des auf drei Jahre datierten Exklusiv-Deals in den Dress des Rekord- und Vizeweltmeisters.

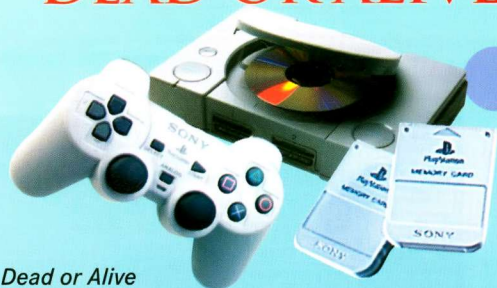


lemmings für psx

3D Lemmings war einer der ersten PlayStation-Titel in Europa. Ab November gibt es endlich auch das Original des Kultspiels, das sich seit 1991 weltweit über 3,5 millionenmal für jede erdenkliche Hardware verkaufte. Zum supergünstigen Preis von 49,95 DM gibt es die 209 Level des Originals sowie des Updates *Oh no! More Lemmings*. Na, wenn das kein Angebot ist!



GEWINNT MIT DEAD OR ALIVE!



Dead or Alive

(XL-Wertung: 90 %) gehört in die Spielesammlung jedes Beat-'em-Up-Fans. Grund genug, an dieser Stelle ein Danger Zone Pack zu verlosen.

Wenn Ihr teilnehmen wollt, schickt ganz einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:



neXt Level

Stichwort Dead or Alive
Friedensallee 41
22765 Hamburg

- 1. Preis:** ein Danger Zone Pack bestehend aus: einer PlayStation, einem Dual Shock Controller, einer *Dead or Alive*-Spiele-CD, einem *Dead or Alive*-T-Shirt, einer Memory-Card
- 2.-5. Preis:** je ein Dual Shock Controller, eine *Dead or Alive*-Spiele-CD, ein *Dead or Alive*-T-Shirt, eine Memory-Card
- 6.-10. Preis:** je eine Memory-Card, eine PlayStation-Cap



Einsendeschluß ist der 15.9.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Sony sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Viel Glück!

Jeff Gordon Racing

System: PSX Hersteller: ASC Games Entwickler: Real Sport Erhältlich: 4. Quartal 1999



ASC Games entwickelt in aktiver Zusammenarbeit mit dem amtierenden NASCAR-Champion Jeff Gordon ein Rennspiel namens *Jeff Gordon Racing*. Seine Idee war es angeblich, das Geschehen in die Zukunft zu verlagern, in der mit 300 Meilen in der Stunde über anspruchsvolle Strecken gejagt wird. Den Spieler erwarten

also nicht die typischen Oval-Kurse der NASCAR-Serie, sondern quergeneigte Kurven, Sprungschancen und Kreuzungen. Ein weiterer Wunsch von Gordon war es, zwar eine realistische Fahrzeugphysik zu entwickeln, das Gameplay aber eher Arcade-lastig



zu gestalten, so daß sich jeder schnell zurechtfindet. Von ihm soll auch die revolutionäre Idee stammen, Statusanzeigen über den Reifendruck einzublenden. Auf den vier Displays unten rechts im Bild kann jeder Reifen einzeln überwacht werden, um genau zu erkennen, wann die Gefahr eines Ausbrechens oder Übersteuerns des Fahrzeugs besteht. Ein Feature, das Gordon auch gerne in seinem eigenen Rennwagen hätte.

Über die rein optischen Qualitäten läßt sich in diesem frühen Stadium noch nicht viel sagen, doch das Entwicklungsteam Real Sport kündigte an, daß das Spiel hochauflösende Grafik bieten wird. Der Release ist für Ende kommenden Jahres geplant. Dann wird auch die N64-Version veröffentlicht. ■

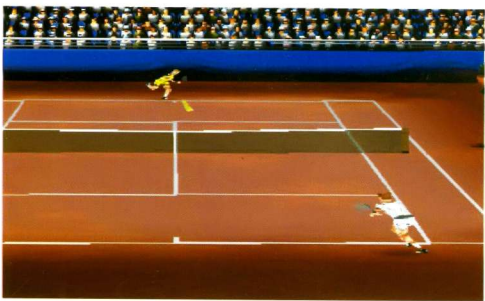


Bis *Jeff Gordon Racing* erscheint, wird noch einige Zeit vergehen

news playstation

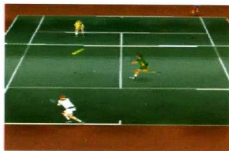
actua Tennis

System: PSX Hersteller: Gremlin Interactive Entwickler: Gremlin Erhältlich: 4. Quartal



Sportspiele gibt es mittlerweile wie Sand am Meer, wobei allerdings vorwiegend die amerikanischen Sportarten und Fußball berücksichtigt werden. Tennis ist dagegen rar im Software-Bereich der PlayStation. An dieser Situation will Gremlin nun etwas ändern und veröffentlicht im vierten Quartal dieses Jahres mit *actua Tennis* einen neuen Teil ihrer actua-Sports-Serie, der sich mit dem weißen Sport befaßt. Zeitgemäß

wurden die Akteure mit Motion-Capturing animiert und bewegen sich sehr realitätsnah. Auf verschiedenen Untergründen wie Rasen, Sand oder Hartplatz darf



gespielt werden, sowohl in der Halle als auch unter freiem Himmel. Einzel-Matches sind ebenso möglich wie Doppelpartien oder ganze Turniere, wobei zwischen Herren und Damen

gewählt werden kann. Wem die vorgegebenen Charaktere nicht zusagen, der darf auch einen eigenen Tennisprofi erstellen. Eine Besonderheit von *actua Tennis* ist die stufenlose Einstellungsmöglichkeit des



actua Tennis verspricht, ein realistisches Spiel zu werden



Kamerawinkels, so daß Ärgernisse wegen zu geringer Übersicht ausgeschlossen sind.

Als direkte Konkurrenz veröffentlicht Ubi Soft im November ihr '99er-Update von *All Star Tennis*. ■



Noch fliegt der Ball in einem langsamen Tempo über das Netz

Formel 1 '98

System: PSX Hersteller: Psygnosis Entwickler: Visual Sciences Erhältlich: ab Oktober



Wieder einmal werden viele grafische Verbesserungen versprochen

Mit *Formel 1* legte sich Psygnosis vor zwei Jahren ein goldenes Ei in Nest. Kein PlayStation-Spiel war zuvor so erfolgreich in Europa. Auch mit dem '97er-Update konnten die Software-Profis große Gewinne verbuchen. Entwickelt wurden beide Teile von Bizarre Creations, die inzwischen nicht mehr zu Psygnosis gehört. Damit *F1*-Veteranen deswegen nicht in die Röhre schauen müssen, hat sich Visual Sciences des *F1 '98*-Projektes angenommen. War auf der E3 noch eine sehr klägliche Version des Titels präsent, können sich die neuesten Screenshots schon eher sehen lassen. Das Endprodukt soll eine höhere Framerate und Auflösung bei mehr Details und Licht-



effekten auf den Fahrzeugen und Strecken bieten. Zudem werden eine noch realistischere Steuerung, eine verbesserte künstliche Intelligenz der Computer-Fahrer und mehr Optionen und Einstellungsmöglichkeiten

versprochen. In den Pit Stops wird sogar die Boxencrew mit Motion Capturing animiert. Die aktuelle FIA-Lizenz ist natürlich schon Standard. Spätestens im Oktober wird sich zeigen, inwieweit diese Versprechungen eingehalten werden können. ■

Capcom Generations

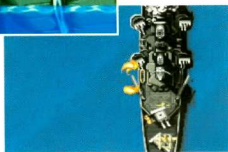
System: PSX Hersteller: Capcom Entwickler: Capcom Erhältlich: ab September

Lange vor *Street Fighter II* konnte sich Capcom in den Spielhallen einen Namen machen. Im Shoot-'em-Up-Sektor wußten die Entwickler mit *1942* zu begeistern, das vor allem mit einem extravaganten Leveldesign und einem hohen Schwierigkeitsgrad hervorstach. Dieses und die beiden Nachfolger, *1943* und *1943 Kai*, finden

sich auf der ersten CD der fünfteiligen *Capcom Generations*-Sammlung wieder. Im Abstand von je zwei Monaten soll ein weiterer Teil erscheinen. Im September kommt der erste Teil in

den japanischen Handel. Auf der zweiten CD, die im November veröffentlicht wird, sind die Jump&Run-Klassiker *Ghosts 'n Goblins*, *Ghouls 'n Ghosts* und die SNES-Perle

Super Ghouls 'n Ghosts enthalten. Nummer drei umfaßt *Son Son* und die weniger bekannten Spiele *Vulgas* und *Exed Exes*. Auf der vorletzten CD befinden sich *Gun Smoke*, *Commando* und *Mercs*. Den krönenden Abschluß bildet dann der fünfte Teil mit *Street Fighter II*, *SFII Champion Edition* und *Street Fighter II Turbo*. ■



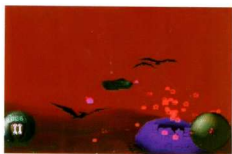
Die Shoot 'em Ups *1942* (unten), *1943* (oben) und *1943 Kai* (links)



Fünf Teile sind für die *Capcom Generations*-Sammlung geplant

V 2000

System: PSX Hersteller: Ubi Soft Entwickler: Frontier Developments Erhältlich: 4. Quartal



Nicht nur am Boden tummeln sich die Gegner, auch in der Luft ...



... oder unter Wasser ist man vor ihnen keineswegs sicher

Kultprogrammierer David Braben (Elite), seinerzeit verantwortlich für den Amiga-Shooter Virus, hat die Entwicklung der Neuauflage seines Klassikers mit dem Namen V2000 höchstpersönlich in die Hand genommen. Das Original lief übrigens auf dem gefloppten Acorn-Archimedes-Automaten unter dem Titel Zarch.

Die Aufgabe des Spielers ist, ähnlich wie im Vorgänger, in einer dreidimensional dargestellten Umgebung auf gefährliche Monster, die tödliche Viren verbreiten, zu schießen und somit die Menschheit vor der Ausrottung zu bewahren. Dafür steht ihm ein schwebendes Vehikel zur Verfügung, mit dem er entweder über die Oberfläche gleiten oder in die

Lüfte aufsteigen kann. Um sich der Kreaturen zu erwehren, verfügt das Fahrzeug über ein umfangreiches Waffensortiment. Das Arsenal reicht von Schnellfeuermaschinen-

gewehren bis hin zu alles vernichtenden Raketen – also all das, was das Herz des Actionfreuds begehrt.

Wie es auch bei Virus der Fall war, ist die Steuerung extrem gewöhnungsbedürftig, denn die Kamera ist nicht immer hinter dem Gleiter angebracht und bleibt in einer festen Position. Allerdings wurde eine zweite Steuerungsvariante angekündigt, die den Einstieg erleichtern soll. Wenn dem tatsächlich so sein wird, dann steht einer vergnüglichen Ballerrunde nicht mehr viel im Wege. ■



news psx & sat

The UnHoly War

System: PSX Hersteller: Crystal Dynamics Entwickler: Crystal Dynamics Erhältlich: ab Oktober

Wenn ein Genre den Ideen des gewieften Software-Entwicklers nicht genügend Spielraum bietet, dann bedient er sich eben gleich zweier. Zu diesem Schritt hat sich Crystal Dynamics bei der Entwicklung von The UnHoly War entschlossen. Dieses verbindet die Elemente eines auf Runden basierenden Strategiespiels mit den Vor-

zügen eines Third Person Shooters. In bester Panzer General-Manier zieht der Spieler vorerst seine Figuren über das Feld, das aus Hexago-

der Charakter schlagen, schießen oder springen. Auch hier ist taktisches Geschick vonnöten, denn die Oberflächenstruktur der Arenen

jemand, der einfach auf den Gegner zustürmt. Sollte den Spieler einfach nur nach Action gelüsten, darf er auch in einem anderen Modus die Strategiesequenzen weglassen und sich voll auf die Feuergefechte konzentrieren. ■



Wer keine Chance sieht, kann einen Kamikaze-Move ausführen



nalfeldern besteht. Kommt eine seiner Spielfiguren in die Reichweite eines Feindes, wird in den Kampfbildschirm umgeschaltet. Dort kann

ist von Kampf zu Kampf verschieden. Wer sich also hinter einer Anhöhe verschanzt, hat deutlich höhere Chancen auf einen Sieg als



Zunächst werden die Figuren bewegt, dann wird gekämpft

Rival Schools

System: PSX
Entwickler: Capcom

Hersteller: Capcom
Erhältlich: als Import (jp)



Auf den Arcade-Seiten der Februar-Ausgabe stellte XL erstmals Capcoms 3D-Prügelwerk *Rival Schools - United by Fate* vor. Nun, ein halbes Jahr später, ist die PSX-Umsetzung fertiggestellt und wurde um einige, äußerst ungewöhnliche Features erweitert. So enthält das Spiel einen Volleyball-Modus sowie ein Elfmeterschießen. Natürlich darf nebenbei auch noch



gekämpft werden, wobei der Spieler ein Team aus drei Leuten wählt. Die Kollegen können für bestimmte Special-Moves in den Kampf einbezogen werden, ähnlich wie bei *X-Men vs. Street Fighter* (Saturn). In der kommenden Ausgabe folgt voraussichtlich der Test. ■

Pocket Fighter

System: PSX/SAT
Entwickler: Capcom

Hersteller: Capcom
Erhältlich: als Import (jp)



Das war zu erwarten: Nachdem die Capcom-Prügelhelden in *Super Puzzle Fighter II X Turbo* schon in verniedlichter Form zu sehen waren, drängte sich eine Beat-'em-Up-Variante mit den Kopffüßlern geradezu auf. Nun, fast ein Jahr nach der Automatenversion, ist es auch auf der PSX soweit: Unter dem Titel *Pocket Fighter* hauen sich die bekannten *Street Fighter*- und *Vampire Hunter* / *Darkstalkers*-Charaktere gegenseitig auf die Ohren - diesmal allerdings im hübschen Knuddeldesign. Spielerisch wurde nicht sehr viel verändert, die altbekannten Combos funktionieren immer noch, wurden aber durch neue Moves ergänzt.

Während die Saturn-Version die 4-MB-Cartridge unterstützt, muß die PSX-Variante ohne diese aus-

kommen, was sich merklich auf die Animationen auswirkt. Sonst sind beide Versionen identisch. ■



Ja, wer mag denn wohl diese Dame in Polizeiuniform sein?

Addiction Pinball

System: PSX
Entwickler: Team 17

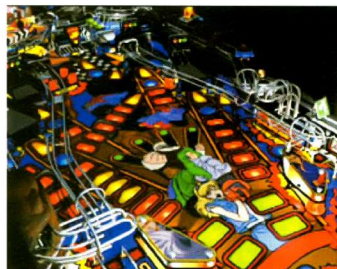
Hersteller: Ocean
Erhältlich: ab Oktober

Für den PC ist der Titel bereits erhältlich, ab Oktober wird er auch für die PSX zu haben sein: *Addiction Pinball* von Team 17. Dieser Flipper bietet zwar nur zwei Tische - einer mit *Worms*-Thematik, der andere im Rallye-Look -, doch die haben es in sich. Nicht nur die nahezu fotorealistische Grafik macht das Spiel aus, auch das Rollverhalten der Kugeln wurde sehr authentisch umgesetzt. Bis zu sechs von ihnen müssen beim Ausspielen des Multi-Ball unter Kon-



trolle gehalten werden. Hinzu kommen diverse Sub-Games, die in der oberen LC-Anzeige gespielt werden. Pinball-Freunde sollten sich diesen Titel auf jeden Fall vormerken.

Addiction Pinball ist seit langem der erste Konsolentitel von Team 17. Weitere Playstation-Produkte sollen folgen. Man darf also auf ein neues *Worms*-Spiel hoffen. ■



S.C.A.R.S.

System: PSX
Entwickler: Vivid Image

Hersteller: Ubi Soft
Erhältlich: Ende September

S.C.A.R.S. von Ubi Soft könnte man am treffendsten als eine Mischung aus *Street Racer* und *wipEout* bezeichnen. In einem von verschiedenen, bewaffneten

Veihkeln, deren Design bestimmten Tieren nachempfunden wurde, wird gegen sieben andere Mitstreiter um die Wette gefahren. Unterwegs liegen jede Menge Extras verstreut, die natürlich eingesammelt und eingesetzt werden sollen. Diese sind in verwandter



Form entweder bei *Street Racer* oder bei *wipEout* wiederzufinden. So feuert man sich die Raketen um die Ohren, erfreut sich an der bunten Grafik



und hofft darauf, daß die unausgereifte Steuerung noch überarbeitet wird. Wenn ja, dann könnte S.C.A.R.S. richtig Spaß bringen, zumal der Vierspieler-Splitscreen-Modus technisch sehr gut gelungen ist. Eine Nintendo⁶⁴-Version ist ebenfalls geplant. ■

Streak

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

Wem Skateboarding zu langweilig ist, für den hat sich Singletrack (*Twisted Metal*) eine nette Idee ausgedacht: Sie setzte die Spielfiguren einfach auf Hoverboards, denn die kamen ja bereits bei *Zurück in die Zukunft* gut an. Schon ist der Grundstein für ein neues Spiel gelegt. In *Streak* übernimmt der Spieler die Kontrolle über einen sportlich veranlagten Charakter und versucht, auf diversen Kursen gegen drei Kontrahenten zu bestehen. Dabei muß er gefährliche Schluchten überwinden, gemeinen Hindernissen ausweichen oder einfach nur dem Streckenverlauf folgen. Auf Waffen oder dergleichen wurde verzichtet,



allein das fahrerische Können des Spielers entscheidet letztendlich den Wettkampf. ■



Während eines Sprungs können auch Tricks vollführt werden

Centipede

System: PSX
 Entwickler: Atari
 Hersteller: Hasbro Int.
 Erhältlich: ab Oktober

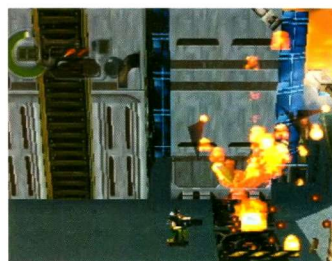
Einer der Klassiker schlechthin ist zweifelsohne *Centipede*. Vor 17 Jahren erblickte der Atari-Shooter in den Spielhallen das Licht der Welt. Nach einigen Wiederbelebungsversuchen auf dem Game Boy und dem SuperNES entschloß sich Hasbro nun dazu, den Titel auf der PlayStation zu reanimieren und ihm dabei gleich ein Facelift zu verpassen. Im feschen Polygongewand darf der Spieler nun auf die Rieseninsekten schießen, die sich über sieben große Level verteilt haben. Nostalgiker können auch die Draufsicht wählen, die das klassische Flair des Originals gut einfängt, oder gleich das Original spielen, denn das ist ebenfalls im Umfang der CD enthalten. Im Oktober darf

losgefeuert werden – allerdings nur auf PSX, denn die N64-Version wurde gecancelt. ■



C – A Contra Adventure

System: PSX
 Entwickler: Appaloosa
 Hersteller: Konami
 Erhältlich: ab September



Der Nachfolger von *Contra – Legacy of War*, das nicht auf ganzer Linie überzeugen konnte (vgl. XL 2/97), steht kurz vor der Veröffentlichung. Allerdings läßt

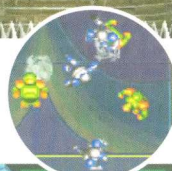
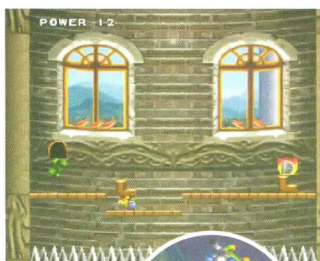
neun verschiedene Waffen und über zehn Level. Bleibt zu hoffen, daß der Spielspaß näher an das grandiose, aber kurze *Super Probotector* herankommt. ■



Namco Anthology 1

System: PSX
 Entwickler: Namco
 Hersteller: Namco
 Erhältlich: als Import (jp)

Daß Namos *Museum*-Reihe abgeschlossen ist, konnte die Entwickler nicht davon abhalten, alte Konsolenspiele wiederzuverwerten. Auf der ersten Compilation der neuen *Namco Anthology*-Reihe finden sich das Strategiespiel *Hao No Tairiku*, eine Mischung aus American Football und *Speedball* namens *Wrestleball*, der Weltraum-Shooter *Star Luster* und das Tüftelspiel *Babel*. Die Titel sind sowohl in unveränderter Originalfassung als auch mit überarbeiteter, mehr oder minder zeitgemäßer Grafik inklusive Render-Vorspann und arrangierter Musik vorhanden. Wie bei *Namco Museum* werden in regelmäßigen Abständen weitere Teile der Anthologie folgen. ■



Star Luster konnte bereits damals mit 3D-Grafik protzen

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

Wired!

System: PlayStation
Entwickler: The Code Monkeys

Hersteller: SCI
Erhältlich: ab September

Einige werden sich mit Sicherheit noch an den Spielhallen-Tüftler *Qix* erinnern, der auch für diverse Heimkonsolen umgesetzt wurde. Es ging darum, einen bestimmten Teil eines Feldes auszufüllen und für sich zu gewinnen. Auf diesem Prinzip basiert auch Sales Curve Interactives neues Puzzlespiel *Wired!*. In mehr als 50 Levels, die in 3D dargestellt werden und ziemlich bunt sind, steuert der Spieler eine Figur über



eine gleichmäßig unterteilte Fläche, die er nach und nach umfärben,

spricht, erobern soll. Mit Hilfe von Extras kann er sich der Gegner erwehren, die versuchen, ihn zu behindern. Über die Link-Option dürfen auch mehrere Spieler gleichzeitig um die Wette puzzeln. ■



Bust-A-Groove

System: PlayStation
Entwickler: Metro

Hersteller: Sony
Erhältlich: ab November



Das unterhaltsame Tanz- und Musikspiel *Bust A Move - Dance & Rhythm Action* (vgl. XL 4/98) wird auch in hiesigen Gefilden Einzug halten. Um Verwechslungen mit Taitos Blubberblasen-Puzzler *Bust-A-Move* aus dem Wege zu gehen, hat Sony Humor und taktisches Geschick gleichzeitig bewiesen und den Titel in *Bust-A-Groove* umgetauft. Das

Spiel wurde allerdings nicht verändert: Durch das Drücken der richtigen Tasten im richtigen Rhythmus bringt der Spieler den ausgewählten Charakter zum Tanzen und erhält dafür Punkte. So spektakulär das auch klingen mag, Spaß macht es allem.

Im November wird es soweit sein, dann steht der originale Titel in deutschen Läden. ■



Thunder Force V - Perfect System

System: PlayStation
Entwickler: Technosoft

Hersteller: Technosoft
Erhältlich: als Import (jp)

Bisher kamen nur Besitzer von Sega-Konsolen in den Genuß der famosen Ballerspielserie *Thunder Force*. Der jüngste Teil, *Thunder Force V*, war lange Zeit nur Saturn-Besitzern vergönnt. Technosoft scheint jedoch die Zeichen der Zeit erkannt zu haben und veröffentlichte das Spiel vor kurzem auch auf der bekanntermaßen weitaus erfolgreicheren PlayStation. Als besonderes Feature enthält die CD eine Picture Gallery, in der insgesamt 56 Artworks und Entwicklungszeichnungen freigespielt werden können. Außerdem gibt es einen Time-Attack-Modus, in dem die Endgegner in einem vorgegebenen Zeitraum besiegt werden wollen, und einen gerenderten Vorspann. Ansonsten sind keine frapperenden Unterschiede zur SAT-Version (getestet in XL 9/97,



Wertung: 85 %) vorhanden. Shoot'em-Up-Fans sollten zugreifen, denn *Thunder Force V* ist neben Taitos *G-Darius*, das im November in der PAL-Version erscheint, der derzeit beste Horizontal-Shooter. ■



SAT-Version (getestet in XL 9/97,

b.l.u.e. - Legend of water

System: PlayStation
Entwickler: Hudson

Hersteller: Hudson Soft
Erhältlich: als Import (jp)

Ein Unterwasserabenteurer der entspannenden Art erwartet den Spieler mit *b.l.u.e. - Legend of water* von Hudson. Es geht darum, eine junge Dame durch das Meer zu leiten und die eine oder andere Aufgabe zu erfüllen. Beispielsweise wird ein Taucher unter Wasser von einem Fels eingeklemmt, und die Heldin muß ihn befreien. Als Helfer steht ihr ein treuer Delphin zur Verfügung, dem sie verschiedene Anweisungen erteilen kann. Wer der japanischen Sprache nicht mächtig ist, sollte mit Vorsicht an den Titel herangehen, da alle Texte und somit auch die zu erfüllenden Aufgaben in fernöstlicher Schrift auf dem Bildschirm erscheinen. ■



Muster: ECS,
Hamburg,
Tel.: 0 40/40 91 79



Von Drachen und tasmanischen Teufeln



Coco taucht im dritten Teil als spielbarer Charakter auf

Die PlayStation boomt – das ist unumstritten und läßt die Konkurrenz vor Neid erblassen. Über 400 Spiele sind momentan im Angebot, und täglich landen Meldungen zu weiteren Neuerscheinungen auf Redaktionsschreibtischen von Fachzeitschriften. Gerade im beliebten Genre Jump&Run stockt Sony derzeit mächtig auf. Mit *Crash Bandicoot: Warped* und *Spyro the Dragon* stehen zwei Titel der Spitzenklasse auf dem Release-Plan, auf die Joy-pad-Akrobaten ein Auge haben sollten.



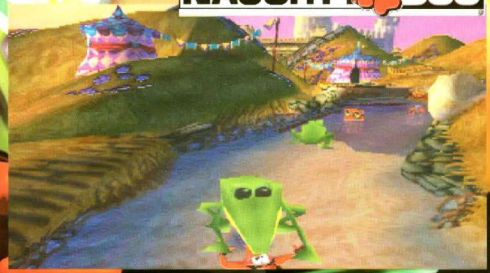
Beim dritten Teil dagegen erlaubt das 13köpfige Naughty-Dog-Team dem Spieler zwar immer noch keine völlige Bewegungsfreiheit, hat aber mit *CB:W* schon einen großen Schritt nach vorn gemacht. Die



Wege, auf denen die Spielfigur gesteuert wird, sind breiter und vor allem verzweigter ausgefallen. Zudem ist Crash nun zu interaktiven Handlungen in der Lage. Beispielsweise befindet sich im Hintergrund ein riesiges Ei. Wird es mit der bekannten Drehung zerschlagen, schlüpft daraus ein Dino-Baby, das der Held als Reittier nutzen kann. Unübersehbar ist auch, daß man eine gehörige Portion Spielwitz und anscheinend eine komplett neue Riege Gegnercharaktere in der Fortsetzung untergebracht hat. Zu den neuen Widersachern gehören z. B. riesige Frösche. Stößt Crash mit ihnen zusammen, werfen sie ihn auf den Boden, verpassen ihm einen dicken Kuß und



Auch im Unterwasser-Level stecken viele witzige Ideen



„Ich glaub', mich knutscht ein Frosch!“ Berührt Crash die riesigen Hüftflügel, setzen sie sich auf ihn und verpassen ihm den Todeskuß

CRASH BANDICOOT: WARPED

Mit dem ersten Teil von *Crash Bandicoot* sorgte Sony zum Jahresende '96 bei vielen Spielern für Begeisterung. In neXt Level kassierte der Titel damals eine Wertung von 85 % und wurde zum Spiel des Monats gekürt. Ende '97 sah es für den zweiten Teil mit dem tasmanischen Teufel dann schon anders aus. Zwar wertete XL immer noch mit 85 %, doch die Jubelrufe blieben aus. *Crash*



Erstaunlich, wie hoch ein Dino-Baby springen kann!

Bandicoot 2 – Cortex strikes back bot lediglich weitere Level, doch technisch und spielerisch hatte das Game kaum Neues vorzuweisen. An manchen Spielabschnitten ließ sich sogar klar erkennen, daß sie komplett aus dem ersten Teil übernommen und lediglich mit neuen Texturen überzogen wurden.

verwandeln sich in einen Prinzen, ehe der Held endgültig in die ewigen Jagdgründe entschwebt.

Neben einem Unterwasser-Level und zahlreichen versteckten Abschnitten ist außerdem die Rede von drei völlig neuen Leveltypen, die jeweils mit einer eigens für die Abschnitte entwickelten Engine laufen sollen. Wie diese genau aussehen, ist



bisher jedoch noch geheim. Kein Geheimnis ist es aber, daß Crash sechs Super-Moves mit in den dritten Teil bringen wird. Unter anderem ist dies eine Art Turbo, ein Doppelsprung und das Benutzen einer mit Äpfeln gefüllten Bazooka. Eine besondere Rolle spielt auch Coco, die als Schwester des Helden

schon im zweiten Teil zu sehen war und nun sogar in bestimmten Abschnitten spielbar sein wird. Als kleines Bonbon hat



Naughty Dog außerdem für Mehrspieler-Runden einen Time-Trial-Modus eingebaut, in dem es darum geht, die Level in Bestzeit zu durchlaufen.

Beim dritten Teil wird die europäische Version zudem einen Vorteil haben, den die japanische aufgrund des späteren Release-Termins bereits beim zweiten hatte: Die Möglichkeit, mit dem Dual Shock Controller zu spielen. Naughty Dog ist in den zehneinhalb Monaten Entwicklungszeit tatsächlich sehr kreativ gewesen. Wie heißt es immer so schön – aller guten Dinge sind drei! ■

SPYRO THE DRAGON

Warum *Spyro the Dragon* – das eigentlich wie ein Kinderspiel aussieht – auf der diesjährigen E3 als Vorzeigetitel erhalten mußte, liegt klar auf der Hand. Sony hat bisher kein hauseigenes Spiel, das *Super Mario 64* gleichkommt. Zwar gibt es für die PlayStation mittlerweile eine ganze Handvoll 3D-Jump&Runs mit völliger Bewegungsfreiheit (*Croc*, *Jersey Devil*, *Gex 3D*, *Rascal*), doch die würden eben nicht von Sony selbst entwickelt.



Nun scheint es endlich vollbracht. Schon nach kurzem Anspielen von *Spyro the Dragon* wird deutlich, daß es sich um ein Game mit beneidenswerter Technik handelt, die es so in diesem Genre noch nicht gege-



ben hat. An Bildaufbau, Kamera und Animationen kann nicht einmal das hochgelobte *Gex* heranreichen. Obendrein wird mit dem superknuddeligen Spyro gespielt, der nicht nur laufen, springen, sich abrollen, mit seinen Hörnern zustoßen und fliegen bzw. gleiten kann, sondern beim Feuerspucken sogar noch die herrlichsten Transparenzeffekte erzeugt. Die Ähnlichkeit zu *Super Mario 64* wirkt beinahe gewollt.



Viele Plattformen kann Spyro nur fliegend erreichen



Genau 120 versteinerte Drachen – bei *SM 64* sind es 120 Sterne – muß der lustige Vierbeiner in 35 Leveln finden. Auch die insgesamt sieben Fantasywelten ähneln unübersehbar denen von *Mario*.

neXt Level wollte es genau wissen und führte ein Gespräch mit Ted Price, Präsident der Entwicklerfirma: Insomniac Games.

interview

neXt Level: Sind Sie daran interessiert, was Nintendo tut?

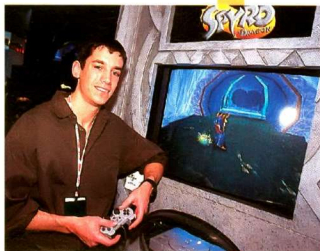
Ted Price: Oh ja, immer! Aus der Sicht des Entwicklers sind wir selbstverständlich an allem interessiert, was den spielerischen Bereich angeht.

XL: War der Anspruch, der hinter diesem Titel steckt, der, PlayStation-Besitzern ein Spiel zu präsentieren, das *Super Mario 64* gleichkommt?

TP: Nein, so kann man das nicht sehen, weil es sich dabei um einen ganz anderen Stil han-



delt. Ich denke, jeder, der ein 3D-Spiel machen will, hat *Mario* viel zu verdanken, aber wir wollen einfach etwas produzieren, das Spaß macht. Die Charaktere tun z. B. einiges, was außerhalb von *Spyros* Reich-



weite liegt, außerdem gibt es zahlreiche Interaktionen zwischen den Figuren. Das Gameplay ist eben ein völlig anderes.

XL: Wann begannen die Arbeiten an *Spyro*, wer steckt dahinter?

TP: Seitdem das Projekt im Januar 1997 gestartet wurde, haben eine ganze Reihe von Leuten an dem Spiel gearbeitet. Momentan sind zwölf Insomniac- und drei Universal-Studio-Mitarbeiter mit dem Titel beschäftigt. Außerdem kommt viel Hilfe von außen, wie beispielsweise von Charles Zimbaldi, der zur Zeit neben dem Charakter Crash Bandicoot auch *Spyro* designt, Mark Cerny (Erfinder von *Marble Madness* und Co-Produzent von *Crash Bandicoot*), Allain Mandron (in unserem Hause für Animationen zuständig und berühmt durch *Ecstasica*) und, nicht zu vergessen, Stuart Copeland (ehemals The Police), der für die Musik im Spiel verantwortlich ist.

XL: Worauf sind Sie bei diesem Spiel besonders stolz?

TP: Ganz besonders stolz sind wir auf die Engine. Ein Hauptantrieb bei der Produktion war, daß AI Hastings uns hier eine Engine entwickelt hat, die uns in die Lage versetzt, diese riesigen Panoramansichten auf den Schirm zu zaubern. Es gibt keinen Nebel, keine dunklen Polygone in der Ferne. Aus diesem Grund war es uns möglich, sehr weitläufige Umgebungen zu

schaffen, die sich doch sehr von denen in anderen PSX-Spielen abheben. Zudem stehen uns noch zwei weitere Engines zur Verfügung. Die eine ist für die Charaktere, die andere für den Himmel.

XL: Soll *Spyro the Dragon* die große Gruppe der Kinder unter den PlayStation-Besitzern ansprechen?

TP: Nein, wir hatten den Anspruch, ein Spiel zu entwickeln, das vor allem uns selbst gefällt und das aus jedem Genre etwas bietet. Wir finden, daß sich *Spyro* für erwachsene Männer und Frauen ebenso gut eignet wie für Kinder. Vor allem zeigt dieses Game aber auch, daß entgegen anderslautender Behauptungen die Kapazitäten der PlayStation noch nicht ausgereizt sind.

XL: Vielen Dank für das Interview! Wir sind sehr gespannt auf das fertige Spiel mit dem niedlichen Drachen! ■

preview
 playstation

EVON S. ALTER
 Igentlich ist es schon schwierig genug, die im Schweiß des Angesichts erbauten Häuser zu vermieten, sprich, den vielen verschiedenen Mietern gerecht zu werden. Während Familien mit Kindern nach einem soliden Heim verlangen, unterschreiben Teenager einen Mietvertrag nur dann, wenn die Wohnung mit PlayStation und Stereoanlage ausgestattet ist.

Sind dann alle unter Dach und Fach, geht der Ärger erst richtig los. Die Computergegner bauen beispielsweise eine Holzfabrik neben dem eigenen Mietshaus und sägen, was das Zeug hält. Wer nichts unternimmt, ist seine mühsam erarbeiteten Mieter schnell wieder los. Aber Rache ist süß, und deshalb bringt es Genugtuung, dem Gegner mal eben einen Psychopathen auf den Hals zu hetzen, sich mit einer Horde Punks oder der Mafia zu verbrüdern oder einen kleinen Spuk im Haus der Konkurrenz zu veranstalten.



Für PC gibt es diese dem Spiel *Sim City* ähnelnde Simulation von Probe schon seit Oktober vergangenen Jahres. In England schaffte es *Constructor* in den Game-Charts sogar auf Platz 1. Die schlechteste Wertung aller deutschen PC-Magazine lag gerade einmal bei 80 %, wonach immerhin 60.000 Computerbesitzer diesen Titel einkauften. System 3 sorgt nun für die Umsetzung, so daß auch PlayStation-Besitzer in den Genuß des ungewöhnlichen Spektakels kommen.

Für Freunde dieses Genres scheint das Game ein echter Leckerbissen zu werden, denn in Sachen Umfang hat *Constructor* einiges zu bieten, und man findet sich schnell in das Spielgeschehen ein. Der Test in der kommenden XL wird zeigen, ob sich auch die PSX-Fassung sehen lassen kann. ■

CONSTRUCTOR

Immobilienhaie unter sich

Ein gemütliches Zuhause hat jeder gern. Doch was soll man tun, wenn nebenan plötzlich ein Freudenhaus eröffnet, Punker Straßenpartys vor der Tür feiern oder ein Psychopath im Garten Amok läuft? Eine Städtebausimulation der völlig schrägen Art kommt im Herbst auf PSX-Besitzer zu.



Die Icons sind sehr klein geraten, deshalb wird die fertige Version zusätzliche Erklärungen enthalten



In dem kleinen Videofenster oben rechts kann der Spieler die aktuellen Geschehnisse beobachten



Info: Wer Zugang zum Internet hat, kann die PC-Fassung schon mal probespielen. Unter der Adresse www.happypuppy.com finden Inte-

ressierte neben vielen Tips, Cheats und Walkthroughs zu allen erdenklichen Games auch eine 20minütige spielbare Constructor-Demo zum Downloaden.


DEEP FEAR

Das Grauen in der Tiefe

Trotz des gewaltigen Erfolgs von *Resident Evil* hat es bisher kaum ein anderer Entwickler gewagt oder vermocht, Capcoms Erfolgsrezept zu kopieren. Daran versucht sich nun Sega – mit dem voraussichtlich letzten hauseigenen Saturn-Spiel, das hierzulande erscheinen wird.

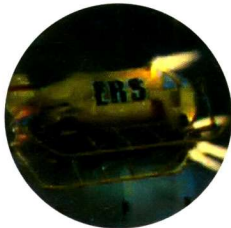
Deep Fear ist unzweifelhaft von den allseits bekannten Vorkommnissen in und um Raccoon City inspiriert, hat aber eine originelle Hintergrundgeschichte sowie einige interessante neue Spielelemente zu bieten. Sega verlegt das Geschehen tief unter den Meeresspiegel des pazifischen Ozeans, wo im 21. Jahrhundert ein gesunkenes UFO für einige Probleme auf einer Versorgungsstation der Navy sorgt. Mannschaftsmitglieder verwandeln sich in Monster, die in der Militäranlage Amok laufen und sich an den Atomwaffen des U-Boots, das zur Klärung der Vorfälle ausgeschiedt wurde, zu schaffen gemacht wurde, zu schaffen machen. John Mayor, Held des Spiels und ehemaliger Angehöriger eines Elite-SEAL-Teams, soll nun den merkwürdigen Vorfällen auf den Grund gehen.

Die beklemmende Kulisse wird durch vorberechnete Grafiken dargestellt, durch die sich der Hauptcharakter ganz ähnlich wie Jill Valentine oder Chris Redfield steuern lässt. Zahlreiche FMV-Zwischensequenzen verdichten die Atmosphäre und zeigen atemberaubende Ansichten der Unterwasserszenarien. Aufgrund der zerstörerischen Aktivitäten der Mutanten kommt es in vielen Bereichen der Station zu Problemen bei der Luftversorgung, was dem Spieler zusätzliche Schwierigkeiten macht. Er muß neben seiner Lebensenergie auch die Luftanzeige im Auge behalten, die sich in sekundenschnelle abbaut, sobald er sich in einem sauerstoffarmen Raum aufhält. An einigen Schaltschranken kann das Versorgungssystem für kurze Zeit manuell wieder hergestellt werden, später erhält man zudem ein Atemgerät zur Unterstützung. In der ständigen Angst, einen qualvollen Erstickungstod zu sterben, wird der Spieler zur Eile getrieben, und die Kämpfe gegen die Monster und das Lösen der Aufgaben gewinnen zusätzlich an Spannung.

Auch wenn Sega leider keine deutschsprachige Version für den hiesigen Markt angekündigt hat, wird *Deep Fear* sicherlich ein mehr als würdiges Abschiedsgeschenk für den Saturn sein. ■



In der klaustrophobischen Enge eines führerlosen Atom-U-Boots gewinnt das Horror-Szenario eine geradezu nervenzerreifende Spannung



Ein Counter zeigt an, wie lange die Luft im Raum noch ausreicht



Ohne Atemgerät gibt es an einigen Stellen kein Fortkommen

Info: Die stimmungsvolle Musikuntermalung stammt von Kenji Kawai. Dieser steuerte bereits die Soundtracks zu den Animes *Ghost in the Shell* und *Patlabor* bei.



NVON M. HÄNTSCH
 icht nur N64-Besitzer werden mit einer Neuauflage der ISS-Reihe beglückt, auch auf der PSX geht der digitale Ballzauber weiter. Keine schlechte Idee, schließlich bietet die 32-Bit-Version ausreichend Ansatzpunkte für Verbesserungen.

Konami hat sich für dieses Update offenbar viel vorgenommen. Grafisch macht die Preview-Version bereits einen hervorragenden Eindruck und übertrifft den Vorgänger bei weitem. Die Spieler wirken plastischer und wurden wesentlich flüssiger und realistischer animiert. In diesem Punkt ist der Qualitätsabstand gegenüber der grandiosen N64-Variante erheblich verringert worden. Auch in puncto Sound gibt es Erfreuliches zu vermelden. Man spendierte dem Spiel einen neuen, weniger nervenden Kommentator.

Leider muß weiterhin auf die beliebten Szenarien sowie den Vier-Spieler-Modus verzichtet werden, dafür stehen nun aber sieben verschiedene Pokalveranstaltungen, ein All-Star-Match sowie ein Trainingsprogramm zur Auswahl. Neu ist auch der Editor, mit dessen Hilfe die fiktiven Spielernamen der Realität angepaßt und abgespeichert werden dürfen. Außerdem wird die Anzahl der Mannschaften von 32 auf 48 und die der Schwierigkeitsgrade von drei auf fünf erhöht. Eine weitere interessante Neuerung ist die nun nahezu stufenlos regulierbare Spielgeschwindigkeit, durch die Freunde des actionreichen Balltreuens sicherlich voll auf ihre Kosten kommen werden. Erhebliche Änderungen in der Steuerung konnten an Hand der Vorversion nicht festgestellt werden. Doch dank des stark verbesserten Motion-Capturings gewinnt man ein wesentlich genaueres Gefühl für die Aktionen der Spieler auf dem Platz.

Offenbar hat sich KCET viel von den Qualitäten der wegweisenden N64-Version abgeschaut und versucht, diese auch für die PlayStation umzusetzen. Sollte dies gelingen, wird Konami die Konkurrenz aus dem Hause EA locker hinter sich lassen können – auch ohne FIFA-Lizenz. ■

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98

Das Runde muß in das Eckige

Frankreich ist Weltmeister. Brasilien wurde auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt und Bertis Buben vernichtend geschlagen. Wem das nicht paßt, der kann demnächst mit dem vielversprechenden ISS 98 die WM neu auflagen.



Konami dreht auf: Bereits die unfertige Preview-Version von ISS Pro 98 stellt die gesamte Genrekonzurrenz der 32-Bit-Welt in den Schatten



Dank Editor-Funktion schmerzt die fehlende Lizenz kaum noch



Die Auswahl an Nationalmannschaften wurde auf 48 erweitert



Auf Ziehlhilfen bei Standardsituationen wird weiterhin verzichtet

Info: Konami hat sich entschlossen, ISS Pro 98 mit großem Werbeaufwand zu vermarkten. Dafür wurden auch einige prominente Fußballer wie beispielsweise Andreas Köpcke und Ravnelli verpflichtet, deren „strahlende“ Konterfeis auf den Verpackungen zu finden sein werden.

baller wie beispielsweise Andreas Köpcke und Ravnelli verpflichtet, deren „strahlende“ Konterfeis auf den Verpackungen zu finden sein werden.

CVON M. FELDMANN
Colony Wars erzählt die Geschichte der Kolonialkriege aus Sicht der abtrünnigen Liga-Siedler, in der vorliegenden Fortsetzung steht ein junger Pilot der imperialen Navy im Mittelpunkt. Die Aufgabe dieser gewaltigen Flotte liegt natürlich darin, das Imperium zu vergrößern, zu sichern und die verhasste Liga zur Strecke zu bringen. Wie schon beim Vorgänger stehen dazu mehrere Raumschiffe und Waffen zur Verfügung. Drei verschiedene Ansichten und eine gute Steuerung erlauben ein souveränes Handling der Gefährte.

Die Handlung ist ebenfalls wieder von den bislang erfüllten Missionen abhängig. Gelingt es dem Spieler, die wichtigen Einsätze zu gewinnen, jagt er irgendwann die Liga aus ihrem versteckten System. Schlechtere Spieler sind da wahrscheinlich eher mit der Verteidigung der Erde beschäftigt.

Ein besonderes Lob haben sich übrigens die Grafiker verdient. Meist bestimmt ein detailliertes Bild einer Sonne und einiger Planeten den Ausblick aus dem Cockpit. Dazu kommen noch bunte, fast unsichtbare, interstellare Nebel und bei entsprechender Geschwindig-



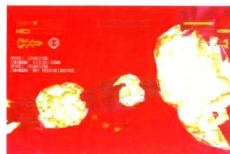
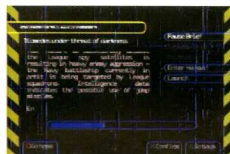
keit auch die üblichen Geschwindigkeitsstreifen – wie z. B. bei *Star Trek*. Gegnerische Schiffe sind natürlich nicht minder aufwendig designt und explodieren filmreif nach ausreichendem Beschuss.

Für die nötige Abwechslung sorgen die zahlreichen unterschiedlichen Missionen, die in *Colony Wars: Vengeance* auch auf Planetenoberflächen führen. Genrefreunde allgemein und Fans des ersten Teils insbesondere werden ihre Freude an *Colony Wars: Vengeance* haben – nicht zuletzt, weil der Pressesprecher von Psygnosis betonte, daß die vorliegende Version nochmals deutlich verbessert wird. ■

COLONY WARS: VENGEANCE

Brothers in Arms Part II

Seit *Elite* und *Wing Commander* stehen 3D-Weltraum-Ballerspiele bei den Usern hoch im Kurs. Da aber ein komplett realistisches Weltraum-Spiel auch komplett langweilig wäre, hat Psygnosis den zweiten Teil von *Colony Wars* mit noch spektakuläreren Effekten aufgepeppt.



Nach ausreichendem Beschuss explodiert (fast) jeder Gegner



Die detaillierten Planetenhintergrundbilder stammen von der NASA, die schicken Designs der Raumschiffe von den eigenen Grafikern



Info: Für *Colony Wars: Vengeance* betrieb Psygnosis wieder hollywoodgerechten Aufwand. *Special Effects* und *Videossequenzen* entstanden sowohl *In-house* als auch *außer Haus* (bei *The Aldis Ani-*

mation Company), und für die *musikalische Untermatung* wurden so bekannte *DJs* wie *Beethoven*, *Mendelssohn* und *andere verpflichtet* – *intioniert* von einem *kompletten Symphonieorchester*.

Gut ist nicht gut genug, jedenfalls nicht für Millennium, die in den Sony Studios Cambridge damit beschäftigt sind, *MediEvil* zu entwickeln. Eigentlich sollte das Game schon vergangenes Jahr zu Weihnachten erscheinen, doch das Team um Producer Chris Sorrellt bot sich immer noch ein paar Monate Zeit aus, um neue Ideen im Spiel unterzubringen, beziehungsweise die Grafik und die Kamera zu verbessern.

Schon zweimal lud Sony die Fachpresse ins Hauptquartier nach London ein, um den Titel begutachten zu lassen. Jedesmal mutete es fast ein bißchen unheimlich an, wenn das Programmiereteam auftauchte. Mit ihren langen, schwarzen Haaren, blaß geschminkt und in dunkler Kleidung wirkten die Entwickler ein wenig wie die *Adams Family*, von der sie sich neben *The Night Before Christmas* (Tim Burton) nach eigenen Angaben auch für *MediEvil* inspirieren ließen.

Pechschwarz ist auch die Story: Zarak, ein geradezu teuflischer Magier, zieht nachts durch die Dörfer, um Schlafenden ihre Seelen zu rauben. Mit der gesammelten Energie erweckt er Tote zum Leben, die fortan ihr Dasein als Zombies fristen müssen. Sir Daniel Fortesque ist einer von ihnen, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, Zarak zu bekämpfen, um endlich Frieden zu finden. So beginnt der Kampf gegen Dämonen und andere unheimliche Gestalten aus dem Schattenreich.

Während ursprünglich ein völlig „normales“ Plattformspiel geplant war, vereint *MediEvil* mittlerweile auch viele Adventure- und Rollenspielelemente in sich. Aus 20 Levels wurden 30, und auch die Anzahl von 50 Charakteren schien den Entwicklern zu wenig, und so hat man noch einmal zehn weitere designt und ins Spiel integriert. Jeder Level bietet eine völlig individuelle und vor allem aufwendig mit Special-Effekten gestaltete Grafik.

Und soviel läßt sich jetzt schon sagen: Es wird PSX-Besitzern mit Sicherheit große Freude bereiten, mit Sir Daniel Fortesque Millenniums bizarre Landschaften in Medieval Land zu erkunden. ■

MEDIEVIL

Ab in die Gruft

Mehr als zweieinhalb Jahre ist *MediEvil* nun schon in Arbeit. Derzeit verpaßt die Entwicklerfirma Millennium dem Jump&Run den allerletzten Schliiff, damit es pünktlich zu Weihnachten in den Läden stehen kann.



Die Lichteffekte und Farbspiele in *MediEvil* sind sehenswert



Die intelligente Kamera zeigt die stimmig designten Umgebungen stets aus dem richtigen Blickwinkel



Häßlich, schaurig, aber liebenswert, Sir Daniel Fortesque hat ähnliche Eigenschaften wie Abe



Info: *MediEvil* bietet Zwischensequenzen von geradezu hervorragender Qualität. Die kleinsten Meisterwerke ergeben insgesamt ein

14minütiges Schauspiel. Der damit betraute Designer Jason Riley brauchte für die Produktion dieser grafischen Bestleistungen ganze eineinhalb Jahre.

preview playstation



GVON S. ALTER
Anze drei Jahre Entwicklungszeit hat es gebraucht, bis Shiny Entertainment die gefährliche Welt von *Wild 9* in einer fernen Galaxie geschaffen hat. Allein einhalb Jahre wurden auf die Entwürfe der im Spiel vorkommenden Charaktere verwendet. Das Ergebnis kann sich schon in der zu 65 % fertiggestellten Vorversion sehen lassen.

Das Game beeindruckt durch flüssiges Scrolling, gute Animationen, viele Special-Effekte und seine ungewöhnliche Art, Gegnern den Garaus zu machen. Wex Major, seines Zeichens Held im 21. Jahrhundert, ist mit einem elektrischen Lasso ausgerüstet. Mit diesem kann er feindliche Kreaturen einfangen und sie so lange hin und herschleudern, bis von ihnen nur noch drei Energie-Items übrigbleiben. An bestimmten Stellen ist es Wex möglich, das strombetriebene Wurfseil wie eine Liane einzusetzen, um höher gelegene Stellen zu erreichen.

Neben Spielabschnitten, die aus detail- und einfallsreich designten Plattformen bestehen, muß der Protagonist auch eine wilde Fahrt auf einem Jetbike durch einen düsteren Sumpf unternehmen oder im freien Fall durch eine endlos lange Röhre seine Flugkünste beweisen. Bei Fertigstellung soll *Wild 9* dem Spieler insgesamt 13 großangelegte Level bieten, denen es an Action nicht mangelt.

Einige Passagen im Spiel erinnern stark an den zweiten Teil von Crystal Dynamics *Pandemonium*, obwohl die Arbeiten an *Wild 9* früher begonnen wurden. Doch insgesamt gesehen hat Shiny's Titel auf jeden Fall die bessere Technik zu bieten. Zudem kann das Spiel schon jetzt mit hörenswerter Musik sowie die düstere Atmosphäre unterstützen Soundeffekten punkten. Im Weihnachtsgeschäft wird *Wild 9* mit Sicherheit zu den Titeln gehören, die es verdient haben, für Wunschzettel vorgemerkt zu werden. ■

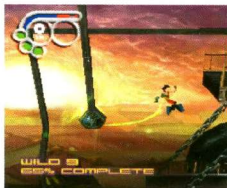
WILD 9

Zukunftsmusik

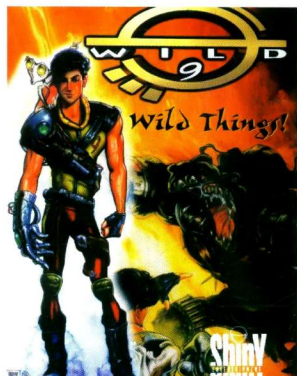
Shiny Entertainment, die schon mit *Earthworm Jim* einen außergewöhnlichen Charakter geschaffen hat, schlägt wieder zu. Der Spieler steuert einen Teenager in einer fernen Galaxie, dessen wichtigstes Hilfsmittel ein elektrisches Lasso ist.



Mit dem elektrischen Lasso läßt sich jeder Winkel erreichen



Wex Major hat einiges mit Tarzan gemeinsam



Info: Die Firma Shiny Entertainment wurde 1993 gegründet und hat ihr Hauptquartier in Laguna Beach, Kalifornien. Neben *Wild 9* produziert die Software-Schmiede mit *Messiah* und

R/C Stunt Copter derzeit zwei weitere Games, die sicher beide einige Qualitäten zu bieten haben. Die Titel sollen vorerst für den PC erscheinen und später für die PlayStation umgesetzt werden.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR[®]
 SOLID

INTERVIEW

Bald ist es soweit! Nur noch wenige Wochen, dann erscheint das lang erwartete *Metal Gear Solid* in Japan – Stichtag ist der 3. September. Im November soll das Werk auch in unseren Breiten zu haben sein. Konamis Game-Designer Hideo Kojima teilte uns seine Gedanken zu dem Projekt mit, das ihn seit über zwei Jahren beschäftigt.

neXt Level: Auf der E3 wurde die Vorversion Ihres Spiels erstmalig einem westlichen Publikum vorgeführt. Wie waren die Reaktionen?

Hideo Kojima (HK): Da *Metal Gear Solid* ein revolutionärer Titel ist, war ich mir nicht sicher, ob die E3-Messebesucher in der kurzen Zeit den Sinn des Spiels erfassen könnten. Aber so wie ich das überblicken konnte, hatten alle Spieler äußerst viel Spaß damit. Während der Tokio Game Show konnte ich sogar mehrere Grundschüler beim Spielen beobachten.

XL: Grundschüler?

HK: Ja. Ich hätte erwartet, daß die Steuerung für Kinder zu kompliziert ist. Es hat mich positiv überrascht, wie schnell sie damit zurechtkamen.



HK: Sicherlich. Solche Gelegenheiten lassen wir uns nicht entgehen. Vor allem der Schwierigkeitsgrad wird deshalb noch modifiziert. Wir haben diesbezüglich auch eine Umfrage durchgeführt, in der zum Beispiel gefragt wurde, ob der interviewte *Tomb Raider* oder *Bio Hazard (Resident Evil)* durchgespielt hat.

XL: Führt das nicht zu weiteren Verzögerungen des Releases?

HK: Die Entwicklung ist praktisch abgeschlossen. Die einzelnen Teile sind schon fertig. Wir arbeiten seit längerer Zeit nur noch

am Feinschliff, an den Details. Allerdings dauert die Abstimmung von z. B. Schwierigkeitsgrad, Kameraeinstellungen oder der Stärke der Gegner am längsten. Ich feile solange an jedem einzelnen Detail, bis ich endlich damit zufrieden bin. Die Harmonie des Spielablaufs muß perfekt sein.

XL: Die spielbare Vorversion besteht aus zwei kurzen Abschnitten. Wie groß wird das fertige Spiel



Ein *Policenauts*-Poster (das letzte Spiel des KCEJ-Teams) ziert das Büro von Kojima-san. Auch in *MGS* ist es zu entdecken (Abbildung rechts)

etwa sein?

HK: Sie haben nur den Einstieg gesehen, gerade einmal zirka 2 % des gesamten Spiels. Danach geht es erst richtig los. Sie werden schon sehen ...

Metal Gear Solid wird zudem sehr viele Möglichkeiten zum Durchspielen bieten. Selbst die Art und Weise, wie man gegen die Feinde kämpft, wird von Spieler zu Spieler sehr unterschiedlich sein.

Wenn *Solid Snake* zum Beispiel auf einer Schneefläche läuft, hinterläßt er Fußabdrücke. Diese können dazu benutzt werden, um den Gegner in die Irre zu führen. Auch bei dem Endgegner wird es verschiedenste Möglichkeiten geben, ihn zu besiegen.

XL: Sie wollen damit sagen, daß wenig vorgegeben ist und alles von dem Spieler abhängt?



Kojima-san demonstriert noch einmal das Lego-Modell, mit dem die Kameraführung optimiert wird. Unten links ist die entsprechende Szene im Spiel



Eine Skizze des mysteriösen Ninjas

HK: Genau. Das Spielprinzip ist im Grunde dasselbe wie beim *MSX*-Original: Unauffällig handeln, nicht erwischt werden, eigentlich die ganze spannende Atmosphäre ... Diese Dinge waren mir schon damals wichtig. Für *Metal Gear Solid* gilt das genauso – nur, daß wir die PlayStation-Fassung mit modernster Technik inszenieren. *MGS* ist praktisch die Wiedergeburt von *Solid Snake* in 3D ...

Der Spieler muß sich eine eigene Taktik ausdenken. Das nennen wir „Tactical Espionage Action“. Aller-



Der Level-Editor wirkt recht simpel, ist aber sehr komfortabel

dings hört sich das jetzt komplizierter an, als es ist. Wenn *Metal Gear Solid* gespielt wird, ergibt sich alles von selbst.

XL: Wir sind sehr gespannt und danken für das Gespräch. ■

Das Interview führte H. Yamada.



ÜVON K.-D. HARTWIG
ber die Inhalte von *Metal Gear Solid* haben wir in den vergangenen Monaten bereits ausführlich berichtet. Ohne Übertreibung läßt sich sagen, daß dieser Aspekt des Spiels über jeden Zweifel erhaben ist. Ein Fragezeichen



Oben rechts ist ein Radar eingeblendet. Auf diesem ist die nähere Umgebung zu erkennen sowie die Position der Wachen und Kameras. Anhand transparenter Kegel läßt sich deren Blickrichtung ablesen

bückert Haltung heraus bewirkt ein Druck des Steuerkreuzes, daß er in die entsprechende Richtung kriecht.

Steht der Held neben einer Wand, bewirkt ein Druck auf das Steuerkreuz, daß er sich dagegendrückt, wobei die Kamera automatisch in eine Position schwenkt, durch die der Spieler beispielsweise angrenzende Gänge einsehen kann.

Wachposten diesen Titel nicht verdient und gerade ein Nickerchen macht.

Besondere Bedeutung kommt der **■**-Taste zu. Damit lassen sich Personen greifen, so daß sie Snake wie berichtet als Schutzschild verwenden



fristig irritieren oder solche, die Überwachungskameras kurzfristig außer Gefecht setzen. Allerdings wird dadurch auch das eigene Radar nicht unerheblich gestört.



Die L-Tasten sind mit dem sonstigen Inventar belegt, unter anderem Fernglas, Nachtsichtgerät und einigen Rationen zum Auffrischen der Lebensenergie, die im Notfall

automatisch benutzt werden. Select führt schließlich in das Kommunikationssystem, in dem der Funkkontakt mit der Basis stattfindet. Auch wenn alle Tasten des PlayStation-Pads (teilweise mehrfach) belegt sind, wirkt die Steuerung äußerst durchdacht und läßt sich nach kürzester Zeit aus dem Effeff beherrschen.



アラスカに蛇は似合わない.....

steht jedoch noch über der Spielbarkeit. Schon anhand der aktuellen Version läßt sich feststellen, daß *MGS* erfreulich intuitiv zu steuern ist und keinesfalls intensiver Einarbeitungszeit bedarf. Die **✕**-Taste ist mit Angriffen belegt. Je nach Abstand zum Gegner lassen sich damit Tritte und Schläge ausführen. Habt Ihr eine Waffe gefunden, wird dieser der Vorzug gegeben. Mit **●** geht Solid Snake in die Hocke bzw. steht wieder auf. Aus ge-

Ein Druck auf die Aktionstaste bewirkt, daß Snake gegen die Wand klopft, um die Aufmerksamkeit der Wachen zu erregen und sie in einen Hinterhalt zu locken.

Per **▲** schaltet man in die Ego-Perspektive. Ist dabei ein Fernglas oder Nachtsichtgerät aktiviert, kann man mit **●** und **✕** zoomen und Gegner näher in Augenschein nehmen. Mit L und R späht man dann um die Ecken. Dadurch läßt sich zum Beispiel entdecken, daß ein



Die *MGS*-Charaktere zählen zu den detailreichsten auf der PSX

kann. Ausführbar und außerdem sehr elegant ist auch der Schulterwurf, oder seinem Gegner durch Triggern auf dem Button dezent die Luft abzurufen und ihn ins Reich der Träume schicken.

Die L- und R-Tasten sind ebenfalls belegt. Auf der rechten Seite schaltet man durch das zur Verfügung stehende Waffenarsenal, das zuvor erst einmal gefunden werden muß. Darunter sind auch Blendgranaten, die die Patrouillen kurz-



Mit dem Seil schwingt sich Snake an Wänden entlang

Es ist offensichtlich, daß Kojima-san und sein Team die Verschiebung des Release um fast ein Jahr genutzt haben, um sich über alle Aspekte wirklich intensiv Gedanken zu machen. Spätestens in *XL 10/98* können wir berichten, ob diese durchgehend positive Einschätzung während des ganzen Spiels Bestand hat. ■



Der Tag, an dem die Erde stillstand



Noch steht diese Waffe nicht zur Verfügung, sie muß zuerst entwickelt werden



B-Movie – mit diesem Ausdruck werden normalerweise Filme mit geringem Budget gekennzeichnet, die im Gegensatz zu A-Movies nicht aus den teuren Hollywood-Studios kommen. Darüber hinaus gelten B-Movies als alternative, häufig etwas dilettantisch produzierte, Filme mit besonderem Charme. Im vorliegenden Fall handelt es sich bei *B-Movie* aber um ein Ballerspiel der etwas anderen Art.

Wie schon in XL 5/98 berichtet, programmiert das relativ junge King-of-the-Jungle-Team um Raffaele Cecco seit dem Release des Pseudo-3D-Action-Games *Agent Armstrong* an diesem Science-fiction-Spektakel.

Seit der letzten Version hat sich einiges in Sachen Gameplay getan. Nun ist nicht mehr nur der ‚Ballenfinger‘ des Piloten gefragt, sondern ausgefeilte Missionen mit unterschiedlichen Anforderungen warten auf ihre Erfüllung.

Gleich zu Beginn fällt die eigenwillige Optik des Spiels auf. Die Grafiker sind nämlich bekennende Freunde des phantastischen Films und nahmen sich dementspre-

chend uralte Kult-Sci-fi-Schinken vor, um auch wirklich jedes Klischee erfüllen zu können. Es ist ihnen gelungen. Besonders ausgefallen sind die Musiken von *B-Movie*. Verzerrte Synthesizer erzeugen den typischen schrägen Sound, der jedem Genre-

Freund bekannt ist – leider läßt sich dieser auf Papier etwas schlecht wiedergeben :-).

Wie es sich für ein logisch aufgebautes Spiel gehört, beginnt die große Alienhatz zunächst ganz klein und simpel auf dem Lande. Nachdem



man ein paar Proberunden mit dem frisch gebauten Erden-UFO gedreht hat – die Technologie stammt von dem Roswell-Absturz – tauchen plötzlich die ersten Untertassen auf. Zunächst noch friedlich zeigen die Außerirdischen plötzlich ihre aggressive Seite, so daß der Einsatz letaler Mittel unabwendbar ist. In ausufernden Rückzugsgefechten jagt man die fiesen Invasoren erst aus Washington und dann vom Mond, um ihnen auf ihrer Heimatwelt schließlich den entscheidenden Schlag zu versetzen. Um dieses hehre Ziel zu erreichen, muß der Spieler allerdings fleißig mithelfen. Denn zu Beginn stehen lediglich drei Raumschiffe und eine Waffe zur Verfügung. Nur wer die Überreste der

System:	PSX	Hersteller:	GT-Interactive
Entwickler:	King of the Jungle	Genre:	3D-Shoot-'em-Up
Spieler:	1	Release:	Anfang Oktober
Dual-Shock- und Analog-Unterstützung:		ja	



Nach intensiver Recherche entsteht das Storybook mit vielen Zeichnungen

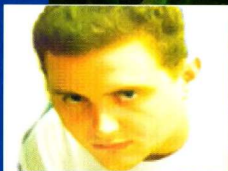
zerstörten Alienraumer einsammelt und Wissenschaftler forschen läßt, bekommt von ihnen die überlegenen Kriegsmittel an die Hand, die man für die harten Kämpfe benötigt. Nebenbei gilt es auch noch, bestimmte Aufträge zu erfüllen. So muß man z. B. den Präsidenten durch Washington eskortieren oder eine Stadt evakuieren, bevor die Menschenfresser kommen. Trotzdem liegt das Hauptaugenmerk natürlich auf dem Bewegen des eigenen Fluggeräts und dem gleichzeitigen Vernichten der Fremden. Da dazu sämtliche acht Buttons samt Steuerkreuz oder Analogstick benötigt werden, kann es einige Minuten dauern, bis sich erste Erfolgserlebnisse einstellen – aber dann geht's ab.

Neben dem Gameplay begeistert *B-Movie* vor allem durch die brillante Technik. Programmierer Paul Margrave hat eigens für King of the Jungle sein Produktionsprogramm *Cheese* deutlich verbessert. Mit diesem genialen Tool können die Grafiker in Echtzeit die tollen Level designen, Gebäude und Raumschiffe bauen, die Texturen zeichnen und alles miteinander verbinden – schneller und besser als mit kommerzieller Software. Dadurch und dank der hervorragenden 3D-Engine läuft *B-Movie* auch mit dutzenden Untertassen auf dem Schirm stets flüssig und ohne Blitzer.

Wer noch einen guten und interessanten 3D-Shooter sucht, sollte bis Anfang Oktober warten, denn *B-Movie* hat das Zeug zum Hit. ■



In der Basis warten alle bislang erbauten Schiffe auf ihren Einsatz. Man kann auch im Spiel wechseln



Die Programmierer – King of the Jungle

Anfang 1995 fanden sich fünf junge Programmierer mit reichlich Erfahrung zu einem neuen Team zusammen. Insgesamt bringen es die Jungle Kings auf über 48 Jahre Berufserfahrung und mehr als 20 programmierte Spiele. KotJ ist ein freies Team und gehört Raffaele und Stephane, die mit ihren drei Mitarbeitern komplette Spielentwicklungen für alle Systeme in Angriff nehmen. Ihr vorheriges Projekt war das PSX-Action-Game *Agent Armstrong*.

Raffaele Cecco

Chefprogrammierer und Firmendirektor
Schon seit elf Jahren arbeitet Raffaele im harten Spiele-Business und hat in dieser Zeit über 14 Titel für die verschiedensten Systeme entwickelt. Dazu gehören z. B. *First Samurai* (16-Bit) sowie *Cybernoid*, *Exolon* und *Stornlord* (alle 8-Bit). Außerdem programmierte er *Second Samurai* (Mega Drive und MD-CD) und entwarf das *Street Racer*-Konzept.

Stephane Koenig

Produzent und Firmendirektor
Stephane arbeitete drei Jahre als Project Manager bei Barclays DeZoete in den USA und weitere vier Jahre in der Spielbranche, von denen er zwei bei Vivid Image verbrachte. Dort produzierte er u. a. *Street Racer* (16-Bit) und *Second Samurai* (Amiga, MD, MD-CD).

Joe Myers

Grafiker, Animation, Texturen, Musik und Soundeffekte
Nach einigen Jahren bei Domark (mittlerweile ein Teil von Eidos) und Argonaut kam Joe zu KotJ, wo er alle Animationen und Full-Motion-Videos von *Agent Armstrong* zeichnete.

Mark Bentley

Grafiker und Chef-Texturzeichner
Nachdem Mark schon einige Zeit von Virgin an KotJ 'ausgeliehen' wurde, wechselte er kürzlich ins Team. Vorher hat er an *Fincchio*, *Uridium II*, *Dragon* sowie *Gods* und *Cannon Fodder* gearbeitet. Für *Agent Armstrong* hat er die meisten Hintergründe und Leveldesigns entworfen.

Paul Margrave

Programmierer und 3D-Guru
Paul kam von Domark und ist primär für die Hilfsprogramme zuständig. In kürzester Zeit entwickelte er z. B. ein Textur- und ein Sound-Programm für *Agent Armstrong* und das 3D-Entwicklungsprogramm *Cheese* für *B-Movie*. Natürlich wird sein Fachwissen auch bei der Spielentwicklung geschätzt (und gefordert).

GOD BLESS THE RING
EHRGEIZ

SQUARES PRÜGELSPIEL-REVOLUTION

Wer die Arcade-Berichte der neXt Level verfolgt (siehe Ausgaben 4/98 und 6/98) oder regelmäßig Spielhallen besucht, dem wird *Ehrgeiz* ein Begriff sein. Viel schneller als angenommen hat sich SquareSoft an die PSX-Umsetzung des wegweisenden Beat' em Ups von Dream Factory gemacht und stellt auf der dem Spiel *Brave Fencer Musashiden* (siehe S. 70) beiliegenden Demo-CD die ersten Früchte dieser Anstrengungen vor.



Mit *Tobal No. 1* und *Tobal 2* bewiesen die Entwickler von Dream Factory bereits, daß sie das Genre beherrschen. *Ehrgeiz* wird seine berühmten Vorgänger sicherlich in den Schatten stellen



Auch im Ring kommt Rollenspiel-Held Cloud nicht ohne seine magischen Kräfte aus



Blade Runner läßt grüßen: In der Intro ist ein Zeppelin mit riesigem Display zu sehen



FVON M. HÄNTSCH
 ür eine frühe (spielbare) Demo-Version hat *Ehrgeiz* bereits einiges zu bieten. Jeweils drei verschiedene Kämpfer, Stages und Spielmodi stehen zur Auswahl. Außerdem darf eine aufwendig gerenderte Intro-Sequenz bewundert werden.

Das Gameplay hat einige Besonderheiten aufzuweisen. Die Kämpfer können sich vollkommen frei im Ring bewegen und auch höher oder tiefer gelegene Ebenen erklimmen. Verschiebbare Kisten, wie sie der Automat zu bieten hat, sind in der Demo noch nicht zu finden. Aber die Fighter beherrschen schon sämtliche vom Original bekannte Moves, die sich durch unkomplizierte Tastenkombinationen (ähnlich wie bei *Tobal*) ausführen lassen. Geblockt wird mit neutraler Steuerkreuzposition und mit R1. Die Spezialwaffen lassen sich mit einfachem Knopfdruck aktivieren.

Neben dem normalen Turnier-Modus (auch für zwei Spieler) sind ein Survival- sowie eine Art Sprint-Modus anwählbar. In letzterem werden die Kampfarenen mit Hilfe eines Lochs in der Mitte zu Rennstrecken umfunktioniert, auf denen die Kontrahenten eine vorgegebene Anzahl von Runden laufen müssen. Dabei dürfen sie alle auch im Kampf verfügbaren Moves einsetzen, um sich gegenseitig zu stören. Ein Verlust der Lebensenergie führt in diesem Modus nicht zur Niederlage, sondern lediglich zur reduzierten Sprintstärke des Charakters – eine durchaus unterhaltsame Idee.

Grafisch und spielerisch kann *Ehrgeiz* bereits in dieser frühen Version überzeugen und macht Appetit auf das Endprodukt, das wie *Tobal 2* einen RPG-Modus enthalten soll. Der Japan-Release ist für Ende des Jahres geplant, einen Termin für Europa gibt es noch nicht. ■

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 0 40/40 91 79



DIE KÄMPFER

Godhand



Der Hauptcharakter des Spiels ist den meisten seiner insgesamt neun Gegner in Statur und Kraft überlegen. In einer Armprothese, die er auch abziehen und als Schlaginstrument mißbrauchen kann, ist eine Schußwaffe eingebaut. Außerdem hat er immer einige Minen in der Tasche, die aus der Kampfarena eine Todeszone machen können. Godhands Ähnlichkeit mit Heihachi aus der *Tekken*-Reihe ist kein Zufall. Namco lieferte nämlich nicht nur die Hardware für den Automaten, sondern war auch bei der Gestaltung dieses Charakters beteiligt und weist ihn sogar offiziell als Mitglied des Heihachi-Clans aus.



Unter der Lebensenergieanzeige ist ein Balken, der die Verfügbarkeit der Special Moves darstellt. Ist dieser aufgebraucht, können die Specials nur in schwächerer Form ausgeführt werden

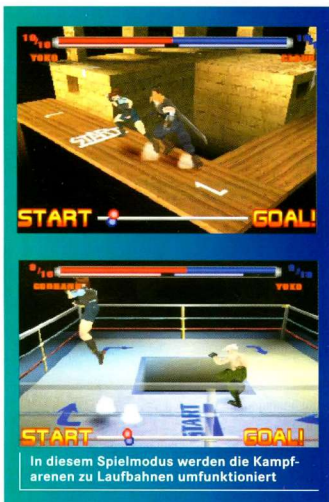
Yoko



Die junge Polizistin gilt als idealer Einstiegskarakter, da sie ein wahres Allround-Talent ist. In der Arena verzichtet sie auf ihre Dienstwaffe und bedient sich lieber eines Jo-Jos, der vielseitig einsetzbar ist. Mit ihm kann sie nicht nur über eine große Distanz zuschlagen, sondern auch ihre Gegner an sich heranziehen. Voll aufgeladen entwickelt das nur scheinbar harmlose Spielzeug die durchschlagskräftigen Qualitäten eines mittelalterlichen Morgensterns.

Cloud

Der Held aus *Final Fantasy VII* ist (neben Tifa) einer der versteckten Kämpfer des Automaten und wird erst freigelegt, nachdem das Gerät über eine längere Zeitspanne eingeschaltet war. In der PSX-Demo ist er dagegen sofort anwählbar. Trotz Ausflug in ein anderes Genre ist Cloud nicht gewillt, sein gewaltiges Schwert abzulegen, mit dem er im Ring viel Schaden anrichten kann. Ist es voll aufgeladen, läßt es einen Meteoritenregen auf den Gegner niederprasseln.



In diesem Spielmodus werden die Kampfarenen zu Laufbahnen umfunktioniert



In fast jeder Stage können im Kampf verschiedene Ebenen erklommen werden

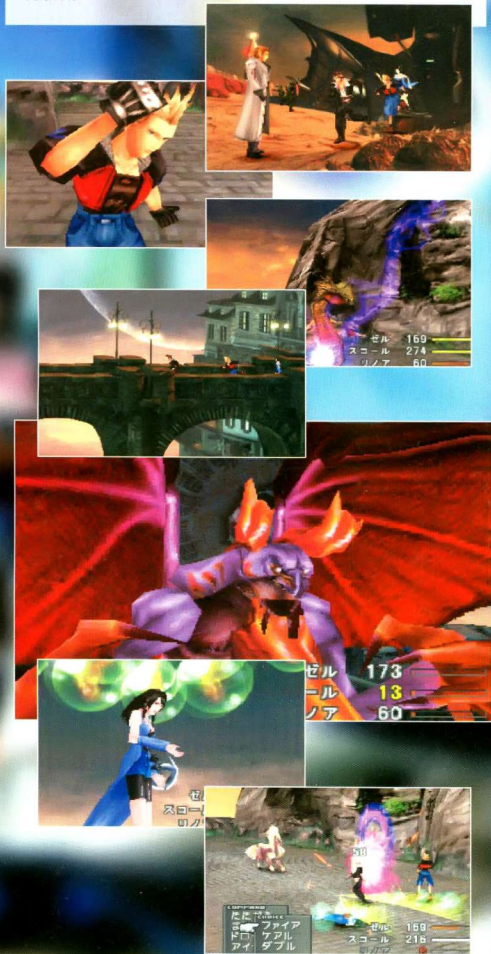




FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

Eine spielbare Demoversion soll die japanischen Fans auf die bevorstehende Veröffentlichung von *Final Fantasy VIII* einstimmen. Abgesehen von einer aufwendigeren Optik und einem westlich orientierten Grafikstil, geht Square ansonsten auf Nummer Sicher, frei nach dem Motto: „Never change a winning team.“



Die Kamerafahrten während der Kämpfe ruckeln weniger



Rinoa beherrscht einen spektakulären Aufrufer

DVON K.-D. HARTWIG
 ie etwa 30minütige Demoversion beginnt wie schon *Final Fantasy VII* mit einer beeindruckenden Render-Sequenz, die nahtlos in das Spiel übergeht. Vor allem Squal, der neue Hauptcharakter, macht dabei eine phantastische Figur. Er steht an Deck eines Schiffes, während der Wind durch seine Haare und den Pelzkragen seiner Jacke weht. Beeindruckend vor allem deshalb, weil realistische Bewegungen von Haaren sehr schwierig

zu machen sind und erst mit den aktuellsten Versionen von Render-Programmen überhaupt möglich wurden (Stichwort: Partikelsystem).

Die Boote landen an einem Strand und die Charaktere springen heraus. Neben Squal sind dies Zell, (ein junger Typ in trendy Klamotten), Rinoa (oder Linoa, die Namen können sich ohnehin noch ändern) und Cifer (ein undurchsichtiger Typ im



Die eindrucksvolle FMV-Intro ist äußerst aufwendig gestaltet



Trenchcoat). Auch hier werden die optischen Verbesserungen sofort deutlich: Die Charaktere sind nicht nur größer als beim Vorgänger, sondern auch texturiert und nicht einfach nur flat-geshadet. Dadurch wirken sie bei weitem nicht mehr so aufgesetzt, sondern passen sich deutlich besser in die gerenderten Hintergründe ein. Letztere wurden zudem besser animiert, zum Beispiel durch Rauch, fließendes Wasser in einem Springbrunnen und rotierende Ventilatoren.



In den Ortschaften sind alle Partymitglieder und nicht nur der Hauptcharakter zu sehen. *FF VIII* wird das Dual-Shock-Pad voll unterstützen



Das Design ist der Punkt, an dem sich die Geister scheiden. *Final Fantasy VIII* wurde noch futuristischer gestaltet, und alles wirkt recht untypisch für ein japanisches RPG, irgendwie westlicher. Offenbar hofft Square dadurch auf größeren Erfolg im Westen, ob die Rechnung aufgeht, darf bezweifelt werden. Gerade Zeno hat in einem Fantasy-Rollenspiel eigentlich nichts zu suchen.

Die der Sequenz zugrunde liegende Story wird übrigens nur kurz angerissen, der Hintergrund bleibt relativ unklar. Die vier Personen sind Mitglieder einer Spezialeinheit namens SeeD und haben den Auftrag, eine Radarstation des Imperiums zu zerstören. Nach wenigen



Schritten findet bereits die erste von unendlich vielen Zufallsbegegnungen statt (in der westlichen Version von *FF VII* wurde die Häufigkeit reduziert). Ab diesem Punkt zeigt sich, daß eigentlich alles beim alten geblieben ist – abgesehen davon, daß die Ladezeiten länger dauern. Obwohl vier Leute unterwegs sind (die übrigens auf der Karte alle im Bild auftauchen), gehören nur drei der Party an. Die Soundeffekte sind identisch mit denen des Vorgängers. Rinoa hat einen Aufrufzauber



In der Demoversion fehlt noch ein Item-Menü, mit dem man beispielsweise die Waffen oder die Ausrüstung wechseln könnte



Nur die Gestaltung der Kampfmenüs wurde verändert, die Funktionen sind im Prinzip die gleichen geblieben

(namens Guardian Force Magic), den sie mehrmals pro Kampf anwenden kann. Sie beschwört in einer spektakulären Sequenz Leviathan herbei. Wie üblich



wünscht man sich vergeblich, den Call-Zauber abbrechen zu können, nachdem man die 40 Sekunden dauernde Sequenz (!) mehrmals gesehen hat. Squall und Zell haben statt dessen die Draw-Funktion, die als Magieersatz herhalten muß (Magiepunkte gibt es nicht). Mit ihr können Zauber- bzw. Spezialangriffe vom Gegner auf Kosten einer Angriffsrunde gestohlen werden. Anschließend kann der individuelle Angriff dauerhaft benutzt



werden. Obwohl die Limit-Anzeige abgeschafft wurde, gibt es die Limit-Breaks noch. Nach einiger Zeit stehen während der Kämpfe verschiedene Critical Attacks zur Verfügung.

Seit der Pressekonferenz vor zwei Monaten macht Square keine weiteren Informationen über das

Spiel publik. Klar ist nur, daß *FF VIII* im Winter in Japan erscheinen soll. Ein genaueres Datum steht noch nicht fest – bekanntlich endet der Winter am 20.3.1999. In den USA wird das Spiel über das neue Firmen-Joint-Venture Square Electronic Arts veröffentlicht. Europa ist aus dieser Regelung jedoch herausgenommen, weshalb Sony als Distributor wahrscheinlich ist. Aller Voraussicht nach wird es noch ein Jahr dauern, bis *Final Fantasy VIII* bei uns in den Regalen steht. ■

ANOTHER MIND

Neben *Final Fantasy VIII* und *Ehrgeiz* ist auf der Demo-CD, die *Brave Fencer Musashiden* beiliegt, noch ein drittes ‚Appetitpöppchen‘ zu finden. Hinter dem Menüpunkt *Another Mind* verbirgt sich ein kurzer Videofilm, der eine junge Frau zeigt, die an einem Schreibtisch sitzt und später eine Straße entlanggeht. Bei dem Spiel handelt es sich um ein abstruses Adventure mit einem 17-jährigen Schulmädchen in der Hauptrolle. Der Release ist im Herbst.



Hersteller: Squaresoft Entwickler: Square **Action/Adventure**
 Spieler: 1 Level: -
 Preis: ca. DM 130 Erhältlich: als Import (jp)

Brave Fencer Musashiden



Musashi kann von einigen Gegnern deren spezielle Fähigkeiten 'absaugen'



Info

[[Squaresoft ist es nach *Final Fantasy Tactics* endlich wieder gelungen, ein rundum überzeugendes Spiel zu veröffentlichen. *Soukaigi* (XL B/98, 45 %) hätte die Demo-CD eher gebrauchen können, da es mit 120.000 verkauften Einheiten für Square-Verhältnisse ein Flop ist. Zuvor lagen bereits *Tobal 1* und *Chocobo's Mystery Dungeon* Demo-CDs bei.

Gameplay: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades verliert der Spieler nicht die Motivation. Auch wenn er an einer Stelle scheitern sollte, besteht die Möglichkeit, kurz davor wieder zu beginnen.

Präsentation: Die Polygongrafik ist detailliert und wird auch für die Zwischensequenzen verwendet, der niedlich-kindliche Grafikstil wird dabei konstant beibehalten. Alle Gespräche werden mit Sprachausgabe geführt.

Dual Shock: Sowohl Analog-Steuerung als auch Rumble-Funktion werden unterstützt.

Memory Card: Ein Spielstand belegt einen Block.

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 0 40/40 91 79

BVON H. YAMADA
 Vor Square *Brave Fencer Musashiden* auf den Markt brachte, waren viele negative Meinungen über die Firma zu hören, da das Spiel als verkaufsfördernde Maßnahme zusammen mit der Demo-CD des potentiellen Megahits *Final Fantasy VIII* und der Automatenumsetzung *Ehrgeiz* ausgeliefert wird. Im allgemeinen wurde erwartet, das Spiel wäre die Beigabe zur *FF VIII*-Demo. Selbst auf den offiziellen japanischen Werbeplakaten wurden die *Musashiden*-Charaktere von denen aus *Final Fantasy* überschattet. Doch dann kam alles ganz anders ...

Überraschenderweise startet *Musashiden* ohne jegliche Full-Motion-Video-Sequenzen, sondern mit einer echtzeitberechneten Intro. Das könnte man bereits als Indiz dafür deuten, daß bei dem Spiel mehr Wert auf den Inhalt gelegt wurde. Die Hintergrundgeschichte ist noch denkbar simpel: Der erwachte Held Musashi hat das Ziel, die Bösewichter auszuschalten, um die Prinzessin, welche standesgemäß entführt wird, zu retten und die Welt wieder in Ordnung zu bringen. Allerdings wird die Story bereits nach kurzer Zeit interessanter und komplexer, die Spannung steigert sich kontinuierlich, um die Motivation des Spielers zu gewährleisten.

Das Spiel ist weniger ein RPG, sondern kann eher mit dem grandiosen *Zelda* verglichen werden. Häufige Jump&Run-Einlagen wecken hingegen Erinnerungen an *Mystical Ninja* - kein Wun-

der, da Teile des Entwicklerteams zuvor für Konami an *Goemon* arbeiteten. Doch das Gameplay ist keinesfalls komplett zusammengeklaut. Ein ungewöhnliches Element bildet beispielsweise die Fähigkeit von Musashi, bestimmte Techniken seiner Gegner zu erlernen, mit deren Hilfe verschiedene Rätsel gelöst werden müssen. Kämpfe führt der tapfere Held übrigens nicht nur mit Hilfe seines Schwertes, er kann Gegner auch RPG-untypisch greifen und werfen.

Der Schwierigkeitsgrad ist relativ hoch, aber keinesfalls unfair, so daß der Spieler regelmäßig Erfolgsergebnisse erlangen kann, sobald wieder eine dieser Problemstellen überwunden wurde. Das größte Manko des ansonsten gelungenen Titels ist der Stil (sowohl optisch als auch sprachlich), der auf eher kindlichem Niveau angesiedelt ist - ein recht ungewöhnliches Design von Testuya Nomura, der zuvor für die grafische Gestaltung von *Final Fantasy VI* und *VII* verantwortlich war.

Für November ist der Release einer US-Version von *B. F. Musashiden* unter dem neuen Firmen-Joint-Venture Square Electronic Arts geplant. Einerseits empfiehlt es sich, aufgrund der umfangreichen japanischen Texte und Menüs bis dahin zu warten, andererseits ist es unwahrscheinlich, daß die exzellente Demo-CD dann auch im Lieferumfang enthalten sein wird. ■



test playstation

Dracula X – Nocturne in the Moonlight



Die beiden neuen Areale sind auf dieser Abbildung gelb markiert

DVON K.-D. HARTWIG
Dracula X – Nocturne in the Moonlight wird aller Voraussicht nach als einer der letzten, großen 2D-Titel in die Software-Geschichte eingehen. Mit *Abe's Exodds* haben Oddworld Inhabitants ab November einen weiteren Vertreter dieser aussterbenden Spezies im Programm, doch danach wird es wohl kaum noch ein relevantes Spiel geben, das ohne Polygone auskommt.

Als reines 2D-Spiel sollte *Dracula X* (das PlayStation-Original erschien hierzulande unter dem Titel *Castlevania – Symphony of the Night*) auf der Saturn-Hardware bestens aufgehoben sein, doch wieder einmal zeigt sich, daß man in der Sparte gegen Überraschungen niemals gefeit ist. Konami Computer Entertainment Nagoya ist es tatsächlich gelungen, das Kultspiel von KCE Tokio in einer Form umzusetzen, die eigentlich eine Beleidigung für den Saturn und seine Besitzer ist. Sobald sich mehr als eine Handvoll Sprites auf dem Bildschirm tummeln, wird das Spiel gnadenlos langsamer. Die einzig mögliche Erklärung dafür ist, daß die Cracks von Nagoya den Programmcode so bequem wie möglich



herrübergezogen haben, und sich nur die eine Saturn-CPU damit beschäftigt. Ohne die Unterstützung des zweiten Hauptprozessors ist das Gerät der PlayStation natürlich auch in 2D unterlegen. Überflüssig zu erwähnen, daß sämtliche Transparenzen, die in dem Spiel exzessiv genutzt wurden, durch unansehnliche Gitterraster ersetzt wurden. Die Videosequenzen laufen in kleinen Fenstern in schlechterer Qualität ab. Nicht zu verachten sind auch die exklusiven Ladezeiten des Menüs und der Levekarte.

Als Entschädigung für diese Misere spendierte die Entwickler dem Käufer Maria als dritten spielbaren Charakter, zwei kleine, neue Areale sowie acht neue Musikstücke. Maria steht, ebenso wie der PlayStation-Bonuscharakter, Richter, von Anfang an zur Auswahl. Da die Stärken des Spiels (die Story, die Rollenspielelemente, die Charakterentwicklung, das Erlernen zusätzlicher Fähigkeiten und der geniale Levelaufbau) nur bei Alucard zum Tragen kommen, bleibt Maria eine nette Beigabe, nicht mehr. Auch die neuen Areale (Cursed Prison und Underground Garden), zusammen zirka 50 Screens groß, sind kaum eine Bereicherung, noch sonderlich stilvoll designt. Der Ablauf der Handlung mit Alucard ändert sich nicht, er bekommt im ganzen Spiel nur ein neues Key-Item (spezielle Schuhe für schnelleres Laufen).

Insgesamt gleichen die Saturn-exklusiven Neuerungen die Mängel nicht aus. Dennoch ist *Dracula X* immer noch ein exzellentes Spiel, das in seinem Genre konkurrenzlos ist. ■



Die Transparenzen des PlayStation-Originals wurden durch „hübsche“ Gitterraster ersetzt ...

Info

In Japan wird das Spiel als „Limited Edition“ zum Vorzugspreis von 3.900 Yen verkauft (üblich sind 5.800). Hoffnung auf eine Veröffentlichung im Westen braucht sich kein Saturn-Besitzer machen. Schade eigentlich, denn aufgrund der komplett japanischen Bildschirmtexte entgehen dem Sprachunkundigen die Details der weit über 100 verschiedenen Ausrüstungsgegenstände.

Auf der CD finden sich als Beigabe 15 Artworks aus der Anleitung im PC-Format.

Gameplay: Das Leveldesign ist schlichtweg genial. Durch die zahlreichen Fähigkeiten, die Alucard im Laufe des Spiels dazulernen, eröffnet sich nach und nach das komplette Areal von Draculas Schloß. Es gibt unzählige Geheimnisse und Details zu entdecken.

Präsentation: Auf den ersten Blick ist die Grafik enorm unspektakulär, doch sehr stilvoll. Die fehlenden Transparenzen sind jedoch äußerst lästig. Der grandiose Grusel-Soundtrack sorgt für eine phantastische Atmosphäre.

Saturn-Speicher: Es können fünf Spielstände à 70 Blöcke gespeichert werden.

XL-Wertung

80%

Hersteller:
Spieler:
Preis:

Infogrames 1
ca. DM 100

Entwickler:
Level:
Erhältlich:

Capcom **Rollenspiel**
-
Ende August



Breath of Fire III



Der Kamerawinkel ist verstellbar. So lassen sich einige Dinge finden, die auf den ersten Blick nicht zu sehen sind



VVON T. PARTETZKE

Or langer, langer Zeit beherrschte das Volk der Drachen die gesamte Welt und unterdrückte jeden, der sich gerade anbot. Im Laufe der Jahrhunderte starb es jedoch aus, und seither herrscht Frieden. Lediglich die Überreste einiger Drachen wurden gefunden, eingeschlossen in einem kristallähnlichen Material namens Chrysm, das magische Fähigkeiten verleiht. Einer dieser Feuerspucker, der bei Ausgrabungsarbeiten entdeckt wird, erwacht jedoch plötzlich zum Leben, versucht zu fliehen und wird nach ein paar kurzen Kämpfen gefangen. Auf dem Weg an die Oberfläche gelingt ihm dann doch die Flucht – soweit die Vorgeschichte von *Breath of Fire III*, dessen Vorgänger schon auf dem SNES für Begeisterung unter den Rollenspielern sorgen konnten. Wie damals beginnt das eigentliche Abenteuer mit einem Jungen als Helden, der sich im Laufe der Zeit in verschiedene Drachen verwandeln kann. Diesmal ist dieser Junge allerdings noch im frühen Kindesalter und alles andere als ein Krieger. Im Verlauf der Story findet man heraus, daß jener Held der Drache aus der Vorgeschichte ist. Anfangs wird er von zwei armen Leuten, die ihr täglich Brot durch Raub und Diebstahl verdienen, aufgegabelt. Später lernt er neue Begleiter kennen, wächst als Mann heran und geht seiner Existenz und einigen anderen Mythen, die sich nicht gleich am Anfang auftun, auf den Grund.



erlernen kann, vorausgesetzt, er erfüllt einen kleinen Test. Hier und dort sind außerdem Drachengene versteckt, die ihm zusätzliche Fähigkeiten verleihen und beliebig miteinander kombiniert werden können. Durch dieses sogenannte Gene-Splicing-Prinzip ergeben sich unzählige Variationsmöglichkeiten.

Beim Kampfsystem hingegen wurde nicht viel herumexperimentiert. Nach wie vor ist es einfach und übersichtlich gestaltet. Der Spieler kann ent-

weder schlagen, zaubern, Items benutzen, fliehen, die Auto-Battle-Funktion einschalten oder durch Zuschauen einige Moves der Gegner erlernen, was auch vollkommen ausreicht.

Dabei werden die Kämpfe rundenweise ausgetragen und nicht in Echtzeit. Nicht zuletzt daran läßt sich erkennen, daß *Breath of Fire III* eher klassisch gehalten ist. Auch die Grafik weckt Erinnerungen an alte Teile der Serie, obwohl der Hintergrund auf Polygonen basiert. Man erkennt sofort den typischen, beliebten *BoF*-Stil.

Diese Aussage läßt sich auch auf die fesselnde Storyline und den Umfang übertragen. In beiden Punkten braucht der Titel keinen Vergleich mit Konkurrenzprodukten zu scheuen. Immer wieder tauchen Überraschungen auf, die Handlung wächst im Verlauf des Spiels auf ein mehr als filmreifes Niveau. *Breath of Fire III* ist eines der besten Rollenspiele unserer Zeit. Freunde des Genres sollten sofort zugreifen, andere einmal hineinschnuppern – es lohnt sich! ■

Info

Dieser Test basiert auf der US-Version. Die Texte auf den Bildern stammen von der noch unfertigen deutschen Übersetzung. Über deren Qualität kann bislang nicht viel gesagt werden, da noch einige Fehler und unfertige Dialoge enthalten sind. Bis zum Release werden sie natürlich noch beseitigt.

Gameplay: Originell designte Charaktere mit individuellen Persönlichkeiten, eine komplexe Storyline und die Möglichkeit des Gene-Splicing bei der Verwandlung in einen Drachen heben *BoF III* aus der Masse der Durchschnittsprodukte heraus. Durch den großen Umfang sind etliche Spielstunden garantiert.

Präsentation: Obwohl die Hintergrundgrafik aus Polygonen besteht, wirkt das Spiel zweidimensional und bekommt dadurch ein eigenes, klassisches Flair. Musikalisch werden überdurchschnittliche, wenn auch nicht phänomenale Kompositionen geboten.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.

Muster: ECS, Hamburg,
Tel.: 0 40/40 91 79

Azure Dreams



Auf den Fluren des Turmes gibt es für Guys Sohn viele verschiedene Items zu finden



Auch für Mutter und Schwester (Wreath und Weedy) schwingt der Held sein Schwert

KVON M. FELDMANN
Konami gehört schon seit Jahren zu den beliebtesten Entwicklern bei allen Spiele-Freaks, und das nicht ohne Grund. Fast jedes Genre, an dem die Japaner sich versuchten, wurde um einen Spitzentitel reicher. Nicht selten setzen Konamis Programmierer die Standards für alle anderen Entwickler.

Mit *Azure Dreams* betritt die tokioter Spieleabteilung neues Terrain, denn in diesem Spiel werden die typischen RPG-Elemente mit dem unwiderstehlichen Sammelreiz der *Pocket Monsters* verbunden.

Der Spieler steuert einen Heldencharakter in der Nähe seiner Heimatstadt Monsbaya durch einen Turm mit zahlreichen, jeweils zufällig erzeugten Stockwerken. In diesen warten zahllose Monster, Items, Fallen und Monstereier auf den Protagonisten, der natürlich die Bösen bekämpft und die Guten (sprich Items und Eier) einsammelt. Das Besondere an *Azure Dreams* ist nun zum einen, daß man die Monstereier ausbrüten kann, um die gezähmten Unholde als Unterstützung zu benutzen und andererseits, daß nur die



Wenn das Nico, die Freundin des Helden, hört, ist aber Schluß mit Lustig...

Charakterwerte dieser Hilfsmonster permanent steigen, der Held aber bei jedem Turmbesuch erneut mit Level 1 startet. So muß man sich seine Sporen

durch fleißiges monsterschlachten jedesmal aufs neue verdienen. Wenigstens werden die Helfer immer stärker und man kann auch eine begrenzte Anzahl Items mit in den Turm nehmen. Dadurch führt jeder neue Besuch meist in höhergelegene Level des Turms, bis man schließlich die oberste Plattform betreten kann, um dort das Rätsel um seinen verschwundenen Vater zu lösen. Sollte man allerdings seine Lebensenergie auf den Fluren des Turms aufbrauchen, wird man ohne Items in der Stadt abgesetzt.

Azure Dreams richtet sich mit seiner simplen Aufmachung eigentlich eher an Genrefanfänger, kann aber ohne weiteres auch RPG-Veteranen in seinen Bann ziehen. Die Grafik-Engine ist schnell, flüssig und erlaubt stufenloses Drehen (und Kippen) der Spielfläche. Die Gegner, Magien und Waffen sind abwechslungsreich und werden mit zunehmendem Level stärker und anspruchsvoller. Durch die zahlreichen verschiedenen (Hilfs-)Monster ist für ausreichende Abwechslung gesorgt, außerdem bietet die Heimatstadt des Helden weitere Aufgaben. Nicht zuletzt erfreut *Azure Dreams* durch eine rundweg positive Einstellung zum Leben, die in zahlreichen Äußerungen der Stadtbewohner zum Ausdruck kommt. ■



info

Pocket Monsters (in Deutschland *Pokémon*) ist mit über sieben Millionen Einheiten eines der erfolgreichsten Spiele der Welt. Bislang ist dieses Game-Boy-RPG nur in Japan erhältlich. Bald schon sollen aber auch Amerika und Europa infiziert werden. Das besondere an *Pokémon* ist, das der Spieler über hundert verschiedene Monster finden, aufziehen und gegeneinander antreten lassen kann – per Link-Kabel auch gegen einen anderen Game-Boy-Besitzer!

Gameplay: Ordentliches RPG mit einigen neuen Ideen. Alle wichtigen Optionen werden im Spiel (natürlich in deutscher Sprache) erklärt.

Präsentation: Die Grafik ist zwar nicht spektakulär, aber dafür „sauber“ und flüssig. Die Musik ist angenehm zu hören.

Memory-Card: Jeder Spielstand belegt einen Block

XL-Wertung

80%

test playstation



Hersteller: Virgin Interactive Entwickler: Capcom **Beat 'em Up**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 17 Kämpfer
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Typisch für viele *Street Fighter*-Spiele: die Option Turbo Speed

info

Das Saturn-Pendant (XL 2/98, 90 %, nur als Import) läuft mit einer 4-Megabyte-RAM-Karte, die flüssige Animationen und die Darstellung von vier Charakteren gleichzeitig ermöglicht. Die PSX-Version kränkelt aufgrund dieser fehlenden Speichererweiterung.

Auf der E3 wurde von Capcom eine PSX-Fassung des 2D-Prüglers *Vampire Savior* (SAT, XL 7/98, 85 %) unter dem Titel *Darkstalkers 3* angekündigt.

Gameplay: Man muß schon ein Fan nostalgischer 2D-Prüglers sein, um dem innovationslosen Gameplay ausreichend Dauerspaß abgewinnen zu können.

Präsentation: Noch weniger Animationen hätten es nicht sein dürfen. Farben und Soundeffekte passen hingegen prima zum Comicastil.

Memory-Card: Alle relevanten Speicherdaten passen auf einen Block.

Dual Shock: nein

X-Men vs. Street Fighter EX Edition



Wolverine springt ins Bild, um M. Bison tatkräftig zu unterstützen. Für kurze Zeit sind drei Charaktere zu sehen, aber nur zwei steuerbar

CVON T. HELLWIG
 Capcoms Dauerbrenner entwickelt sich zum Platzfresser. Hartgesottene *Street Fighter*-Fans, die keine Version auslassen können, brauchen mittlerweile ein gesondertes Regal, um die Masse der Titel unterzubringen. Gespräche unter Sammlern könnten folgendermaßen ablaufen: „Hey, ich tausche zwei 96er Versionen gegen die 98er Fassung mit Karte! Oder gib mir die Turbo-Ausführung, dann bekommst du die Alpha 2 und die Collection von mir!“ Capcom zieht die Sache durch, da kennen die nichts, aber warum auch, die Serie verkauft sich schließlich nach wie vor. In Japan sind noch heute diverse *SF*-Automaten



Hin und wieder spielt sich das Geschehen in luftiger Höhe ab (bis zu drei Bildschirme hoch)

unter den Arcade-Top-Ten zu finden.

Mit dem neuesten Werk gewinnen die japanischen Entwickler allerdings keinen Blumentopf. *X-Men vs. Street Fighter EX Edition* zeigt sich als recht lieblose Umsetzung des guten Saturn-Vorbilds.

Konnte die Konkurrenz-CD mit ihrer zusätzlichen 4-MB-RAM-

Karte noch technische Spielereien auf den Schirm zaubern und den Charakteren weiche Animationen verpassen, so bleibt mit der PSX-Version ohne den nötigen Speicherplatz nicht viel vom pompösen 2D-Spektakel. Besonders die grafisch aufwendigen Special-Moves, allen voran die seltenen Super-Specials, verkümmern aufgrund der Bilderarmut.

Die nette Idee mit dem zweiten (steuerbaren!) Kämpfer, den ein Spieler auf Wunsch ins Kampfgeschehen holen kann, bietet nur die Saturn-CD. Im PSX-Gegenstück kommen die Ersatzleute lediglich bei einer Super-Special-Attacke kurz zum Einsatz – gesteuert werden sie dabei nicht. Dagegen hält der PSX-Prügler ein interessantes Angriffssystem bereit, das sogenannte EX-Combo-System: Ein Special-Move wird noch in der Animation abgebrochen, um einen weiteren nahtlos anzuschließen. Auf diese Weise legen Geübte ihre Gegner mit ausgedehnten Kombinationen flach. Trotz guter Spielbarkeit will der Funke aber nun mal einfach nicht überspringen.

So langsam geht der *Street Fighter*-Reihe die Puste aus. Nachdem es bereits Ende 1997 eine gute 3D-Version des Themas gab (*Street Fighter EX plus Alpha*, 85 %), scheinen die nicht enden wollenden Aufgüsse der 2D-Spiele nicht mehr zeitgemäß. Sicherlich kann man auch mit diesem Spiel im Kampf der Marvel-Helden gegen die Capcom-Legenden Spaß erleben, doch für einen Platz unter den Beat-'em-Ups der Spitzen- und Oberklasse reicht es diesmal nicht. Es ist allerdings auch noch nicht aller Tage Abend ... ■

XL-Wertung

75%

test
playstation

Cardinal Syn



sind für jeden Charakter individuell. Nicht nur das: Sie sind nicht allzu kompliziert auszulösen und hinterlassen einen der Schwierigkeit der Ausführung entsprechenden Schaden am Gegner. Im Trainingsmodus können die Kampftechniken geübt werden, um sie

dann im Tournament-, Versus-, Team-Battle- oder Survival-Modus gezielt anzubringen. So umfangreich wie beispielsweise bei *Tekken 3* ist die Move-Palette allerdings lange nicht. Es ist eine nette Idee, daß in den Stages, die visuell einiges hergeben, Truhen verteilt sind, die Extras beherbergen. Mit diesen kann der Spieler dann beispielsweise für begrenzte Zeit stärker zuschlagen.

Soweit bleibt das Spiel noch ausgewogen. Vom Schwierigkeitsgrad und den Kämpferattributen kann das jedoch nicht behauptet werden. Mit einem schnellen Charakter ist es um einiges einfacher, die Kämpfe zu gewinnen als mit einem der schwerfälligeren. Wirklich unfair wird das Geschehen allerdings erst beim Endgegner, einem riesigen Drachen, der in die Lüfte aufsteigen und von dort aus angreifen kann.

Etwas unausgereift gibt sich auch die Steuerung. Es sind zwar viele Block- und Kontertechniken möglich, doch kommen diese nicht zur Geltung, da es nicht immer ersichtlich ist, wo und wann man den Schlag des Gegners blocken kann. Außerdem wird der Spielfluß dadurch behindert, daß man z. B. nach dem Aufstehen erst eine Sekunde warten muß, bevor man wieder zuschlagen kann. Und auf Tastendruck zu springen, ist bei Beat 'em Ups etwas unangebracht und bedarf einiger Gewöhnung.

Aufmachung und Atmosphäre sind dagegen gut gelungen, was den Titel besonders für Fantasy-Fans, die hin und wieder gerne Prügelspiele spielen, ohne die wirklichen Genreperlen zu kennen, interessant macht. Gameplaybezogen stellt *Cardinal Syn* allerdings bei weitem keine Alternative zu *Soul Edge/Soul Blade* dar. ■



Stimmungsvolle Lichteffekte untermalen die Waffenschlachten

Info

Bisher ist die Entwicklerfirma Kronos vorwiegend für eher durchschnittliche Prügelwerke wie *Criticom* und *Dark Rift* bekannt. Mit *Cardinal Syn* hat sie erstmals ein brauchbares Produkt auf die Beine gestellt. In Deutschland wird es übrigens nicht offiziell vertrieben, deshalb basiert der Test auf einer Import-PAL-Version. Das Spiel unterstützt die Analog- und Vibrationsfunktion des Dual-Shock-Pads.

Gameplay: Etwas gewöhnungsbedürftig gestaltet sich die Tastenbelegung auf Knopfdruck zu springen. Bei Prügelspielen ist nicht jedermanns Sache. Combos und Special-Moves sind einfach auszuführen und wirksam. Dagegen wirkt der Spielfluß teils recht stockend und der Schwierigkeitsgrad unausgewogen.

Präsentation: Originalität wurde sowohl beim Charakterdesign als auch bei der Gestaltung der Hintergründe bewiesen. Mit dem hörenswerthen Sound vermitteln sie eine sehr gute Fantasy-Atmosphäre. Allerdings wären eine höhere Framerate und Auflösung wünschenswert gewesen.

Memory-Card: Freigespielte Charaktere und Einstellungen in den Optionen werden auf einem Block festgehalten.

Master: Game Castle, Hamburg, Tel.: 0 40/3 90 50 61

M VON T. PARTETZKE

It Grimmen im Magen erinnert sich mancher an *Bio Freaks*, bei dem vor lauter Blut glatt das Gameplay vergessen wurde. Beim ersten Anblick von *Cardinal Syn*, Kronos' jüngstem Beat 'em Up, kamen Befürchtungen auf, daß der Titel ähnliche Antiquitäten aufweisen würde. Mit der roten Farbe wird nämlich nicht gespart. Allerdings verflüchtigen sich diese Zweifel schnell, denn die Entwickler haben sich sichtlich Mühe gegeben, nicht die gleichen Fehler wie *Midway* zu begehen. Blutdürstige werden weniger auf ihre Kosten kommen als in besagtem *Bio Freaks*, Liebhaber von spielbaren Titeln dafür mehr.



Den überdimensionalen Drachen namens Kron zu besiegen, erfordert einiges an Übung

Zunächst fällt auf, daß das Charakterdesign einem kreativen Hirn entsprungen ist. Alle Kämpfer entstammen der Mittelalter-Fantasy-Thematik. Von Rittern in schweren Rüstungen über holzbeinige Mißgeburten bis hin zu Wichten mit flinken Messern wird ein großer Bereich der Fantasy-Welt abgedeckt. Jeder Charakter ist mit einer Hieb- oder Stichwaffe ausgestattet. Anfangs stehen nur acht Prügelknaben zur Verfügung, später können allerdings noch weitere freigespielt werden. Nicht nur im Aussehen unterscheiden sie sich voneinander, auch die Combos und Specials

XL-Wertung

70%



Dieser riesige Luxus-Liner ist der Hauptschauplatz des Spiels

Info



Durch das erfolgreiche Beenden des Spiels wird ein vierter Schwierigkeitsgrad (Expert) freigelegt. In diesem steht die Continue-Funktion nicht mehr zur Verfügung.

Gameplay: Wären die Level etwas größer ausgefallen, hätte man das breitgefächerte Move-Repertoire noch sehr viel besser genießen können. Die Steuerung gibt keinerlei Anlaß zur Kritik, und für die nötige Abwechslung ist auch gesorgt.

Präsentation: Grafik und Sound können sich locker mit *Fighting Force* messen. Allerdings sind einige Stages doch recht trist gestaltet.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 0 40 / 40 91 79

Crisis Beat

MVON M. HÄNTSCH
 it den *Power Rangers* und dem Massenphänomen *Tamagotchi* machte sich Bandai weltweit einen Namen. Im Bereich der Videospiele gerieten die Japaner zuletzt durch die gescheiterte Fusion mit Sega Enterprises in weniger positive Schlagzeilen. Ihre Anstrengungen, in der Branche Fuß zu fassen, gehen aber weiter.

Mit *Crisis Beat* wird sich der Spielzeuggigant sicherlich auch unter den PSX-Besitzern viele Freunde machen. Die Story könnte einem Bruce-Willis-Film entstammen: Terroristen haben die Kontrolle über ein Kreuzfahrtschiff übernommen. Zu ihrem Pech befinden sich der Polizist Eiji Garland sowie drei weitere schlagkräftige Passagiere mit an Bord, die sich das nicht gefallen lassen wollen. Diese ziehen nun schlagend und tretend, allein oder als Zweier-Team über die einzelnen Decks des Luxus-Liners und stellen die alte Ordnung wieder her. Die Auswahl der Moves jedes Charakters ist recht eindrucksvoll. Verschiedenste Sprung-, Ramm- und Special-Attacken lassen sich zu spektakulären Combos verbinden. Herumstehende



Die beiden Teams Eiji/Julia und Keneth/Yan starten das Spiel an verschiedenen Punkten

Möbelstücke, Ölfässer und Tannenbäume können nicht nur geworfen oder um die eigene Achse geschleudert, sondern in manchen Fällen auch für die sogenannte Lock-On-Counter-Attacke genutzt werden. Je nach Situation wird ein in die enge getriebener Gegner auf diese Weise z. B. durch eine Tischplatte gedrückt, von Bord gestoßen oder von einem herabstürzenden Rettungsboot erschlagen. Auffindbare Waffen wie Messer und Maschinenpistolen dürfen natürlich auch nicht fehlen. Die unterschiedlichen Kampfstile der vier Charaktere sorgen für weitere Abwechslung: So beherrscht das Model Julia einige Wrestling-Moves, Yan ist mit einem Besen bewaffnet, und Keneth ist scheinbar zu cool, um beim Kämpfen die Hände aus der Tasche zu nehmen.

Einziger Schwachpunkt des Spiels sind die zu kleinen Stages. Anders als bei *Fighting Force* umfassen die Arenen selten mehr als zwei Bildschirme und werden je nach Schwierigkeitsgrad mit unterschiedlich vielen Gegnern angefüllt. Ist ein Gebiet leergeräumt, folgt zumeist eine recht lange Zwischensequenz in Spielgrafik oder anscheinlicher FMV. Technisch präsentiert sich *Crisis Beat* in jeder Hinsicht gelungen. Die 3D-Grafik ist schnell, die Animationen sehenswert und die variantenreiche Steuerung ohne Schwächen. ■

Jump&Run Hersteller: Sony Entwickler: Whoopee Camp
 Spieler: 1 Level: 50
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Tombi



Unverkennbar ist in *Tombi* der Mix aus Adventure, Rollenspiel und Jump&Run. Auf seinem Weg durch Wiesen, Wälder und

Dörfer muß er beispielsweise die Zwergensprache erlernen, kann auf Knopfdruck mit Personen reden oder hilfreiche Gegenstände in einem Inventar ablegen, um sie an anderer Stelle wieder zu benutzen. Das Gameplay ist in 2D angelegt, erlaubt aber der Spielfigur hin und wieder auch in den Vorder- oder Hintergrund abzutauchen, so daß der Eindruck von Dreidimensionalität entsteht.

Sowohl der Schwierigkeitsgrad als auch die kunterbunte Aufmachung im Comicstil sprechen eindeutig eine junge Zielgruppe unter den Spielern an. Das Game vereinigt zwar witzige Ideen, gute Steuerung und Animationen in sich, ist aber letztlich nur Durchschnittskost. Wer nicht viel Geld zur Verfügung hat, sollte vielleicht abwarten, ob der Titel irgendwann für 49,95 DM in Sonys Platinum-Serie zu haben sein wird. ■



info

Tombi (jap. Originaltitel: *Ore Tomba*) stammt vom japanischen Entwickler Whoopee Camp (ehemalige Capcom-Leute), der beispielsweise schon *Ghosts 'n' Goblins* produzierte.

Gameplay: Das Game bietet zwar keine Innovationen, ist aber einfach in der Handhabung und erklärt sich im Spielverlauf durch Hinweise auf Schildern von selbst.

Präsentation: Während die Grafik stimmig und akzeptabel ist, erweist sich der aus wenigen Tönen bestehende Sound eindeutig als Minuspunkt.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.

WVON S. ALTER
 Während Die Ärzte weiterhin unermüdlich verbreiten, daß Männer Schweine sind, dürfen sich PlayStation-Besitzer mit selbigen in einem Jump&Run von Whoopee Camp vergnügen. Hauptdarsteller Tombi hat die Aufgabe, sich mit einem Morgenstern gegen die rosaroten Vierbeiner durch 50 detailliert dargestellte Level zu schlagen, um neben einer Vielzahl von Aufgabenstellungen ein goldenes Armband zurückzuerobern.

XL-Wertung 70%

Gewinnspiel!

PlayStation-Spieler haben Köpfchen!

Kula World ist eines der genialsten und außergewöhnlichsten Denkspiele, die für Sonys PlayStation erschienen sind. Grund genug, XL-Leser mit tollen Preisen zum Gehirnjogging zu animieren, falls Ihr das Spiel nicht schon längst in Eurer Sammlung habt. Wer teilnehmen möchte, schickt einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:

neXt Level
 Stichwort: *Kula World*
 Friedensallee 41
 22765 Hamburg

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



Einsendeschluß ist der 15.9.98 (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!

Hersteller: Infogrames Entwickler: X-Ample **Action**
 Spieler: 1 Level: 10 + 10
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

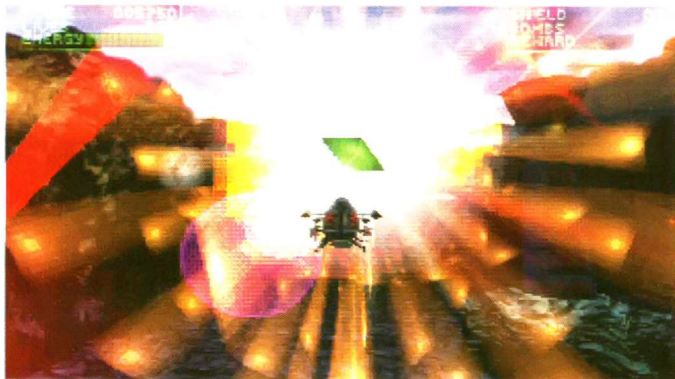
Viper



Suchbild: Wo ist zwischen all den Effekten der Hubschrauber?



Technische Qualität von Anfang an: Schon die Intro weiß zu begeistern



TVON S. ALTER
 transparenten, Echtzeit-Beleuchtung,

Lensflare, Polygonexplosionen, Texturanimationen, Echtzeit-Morphing ... Die Palette dieser Spezialeffekte liest sich für einen Otto-Normal-Programmierer sicher wie ein schöner Traum, der in einem einzigen Spiel nicht umsetzbar ist - jedenfalls nicht, ohne Geschwindigkeitsverluste hinzunehmen. X-Ample hat mit *Viper* aber sogar noch mehr auf die Beine gestellt, nämlich all diese schönen grafischen Elemente bei einer Darstellung von maximal 10.000 Polygonen fast gleichzeitig auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen.

Während ein wendiger Hubschrauber an riesigen Wolkenkratzern vorbei, durch enge Schluchten oder Tunnel gesteuert wird, entsteht der Eindruck, als habe man ein nicht enden wollendes Feuerwerk in Gang gesetzt. Von allen Seiten tauchen abstrakt designte Gegner auf, die sich nach einem Treffer eindrucksvoll ins Nichts verabschieden. Hinzukommen animierte, leuchtende Kulissen, zahlreiche Extras, Mid-Bosse und Endgegner.



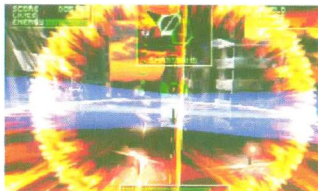
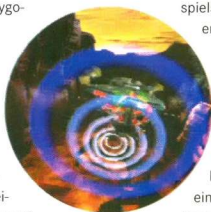
Die zehn Level von *Viper* wurden mit sieben unterschiedlichen Grafiksets erstellt

Jeder der zehn, in drei Schwierigkeitsstufen spielbaren, Level hat sein eigenes Waffensystem, das jeweils noch einmal ausgebaut und um eine zweite Waffe sowie eine Smartbomb erweitert werden kann. Wer es schafft, alle Extras in einem Spielabschnitt einzusammeln,

öffnet damit den Zugang zu einem der zehn Bonuslevel.

Auf den ersten Blick macht *Viper* den Eindruck eines hervorragend in Szene gesetzten Ballerspiels. Es kann analog oder digital gesteuert werden, zudem wird auch der Dual Shock Controller unterstützt. Der Hubschrauber ist in den Arealen zwar nicht ganz frei beweglich, aber es gibt zahlreiche Kreuzungen oder Secretways, die erforscht werden können, und auch in vertikaler Richtung wurde dem Flugerät ein großer Spielraum gelassen.

Doch leider wird schon nach kurzer Zeit klar, daß die Programmierer es zu gut gemeint haben. Spezialeffekte in allen Ehren, aber das Game entpuppt sich genau aus diesem Grund als ein einziges Chaos. Trotz der Flut an Gegnern stellt es keine Schwierigkeit dar, das Levelende zu erreichen, da sich ständig Ausweichmöglichkeiten nach links, rechts, oben oder unten bieten. Ein geübter Spieler braucht nur wenige Stunden, um *Viper* durchzuspielen. Wer sich aber mal anschauen möchte, was die PSX in technischer Hinsicht leisten kann, ist mit diesem Titel gut beraten. ■



Info

Die Arbeiten an *Viper* wurden vor über drei Jahren von Neon begonnen. Das Team hat sich mittlerweile getrennt, einige Mitarbeiter haben X-Ample gegründet und die Entwicklung des Titels beendet.

Gameplay: Schmerzlich vermißt wird bei diesem Spiel eine Dauerfeuer-Funktion, das ständige Triggern ist geradezu nervtötend. Leider erweist sich die analoge Steuerung als zu hektisch.

Präsentation: Die Musik und Soundeffekte sind genauso hörensenswert, wie die grafischen Effekte sehenswert sind - aber Technik ist nun mal nicht alles.

Memory-Card: Highscores werden auf einem Block gespeichert, für die Level gibt es Paßwörter.

Dual Shock: ja

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 0 40/40 91 79

test playstation

XL-Wertung

75%

Action Hersteller: Psygnosis Entwickler: Psygnosis
 Spieler: 1-2 (Link-Modus) Level: 40 Missionen
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Blast Radius



BR hat zwar alle technisch nötigen Qualitäten, wirkliche Spieliefe wird jedoch vermißt

DVON S. ALTER
 raußen, in den unendlichen Weiten des Weltalls, tobt ein erbitterter Krieg, das wissen Videospiele spätestens seit es *Colony Wars* von Psygnosis gibt. Während der Nachfolger von *Colony Wars* (Preview auf Seite 59) fast fertiggestellt ist, präsentiert dieselbe Software-Schmiede mit *Blast Radius* ein weiteres Spiel mit ähnlichem Inhalt. Dieses ist allerdings insgesamt weitaus actionlastiger.



Als einziger Überlebender des Wolf-Geschwaders muß der Spieler im Alleingang die intelligente und gutmütige Rasse der Vorn gegen die Kotan-Kai verteidigen. Für die insgesamt 40 Missionen stehen vier verschiedene Kampfschiffe mit jeweils eigenen Waffensystemen zur Verfügung. Im Verlauf des Spiels können die vorhandenen Flieger in auferüsteter Form sowie ein Super Fighter freigespielt werden.

Der Missionsaufbau von *Blast Radius* ist nicht ganz so spannend und durchdacht wie der von *Colony Wars*. Auch was den Umfang angeht, bietet *CW* mit seinen über 70 Aufträgen beinahe doppelt soviel wie *BR*. Doch wer dieses Genre mag, findet in *Blast Radius* ein technisch ordentlich gemachtes Game, das die ein oder andere Flugstunde wert ist. ■

XL-Wertung 70%

Info

Der Spielspaß bei *Blast Radius* verdoppelt sich, wenn das Game im Zweispieler-Link-Modus („Kooperativ“ oder „Auf Leben und Tod“) gespielt wird.

Gameplay: *Blast Radius* bietet zwar keine Innovationen, ist aber einfach in der Handhabung, und der Reiz, bis zur letzten Mission zu spielen, ist durchaus gegeben.

Präsentation: Sound und Grafik sind nicht als überragend einzustufen, aber dem Spiel durchaus angemessen und dem Ablauf dienlich.

Memory-Card: Pro Spielstand wird ein Block benötigt.

Dual Shock: nur analog

Puzzle Hersteller: Sony Entwickler: SCEI
 Spieler: 1-5 (simultan) Level: 4 Modi
 Preis: ca. DM 130 Erhältlich: als Import (jp)

Xi [sai]

DVON F. BERG
 as Spielprinzip von *Xi [sai]* ist denkbar einfach. Der Spieler muß mit seiner Figur diverse Würfel auf dem Spielbrett kippen und verschieben. Ziel ist es, eine bestimmte Anzahl Wür-



fel so zu plazieren, daß sie sich auflösen. Dazu müssen diese mit der gleichen Augenzahl nebeneinander liegenbleiben (z. B. zwei Zweien, drei Dreien usw.). Die Einsen stellen Joker dar, die allerdings nur nachträglich angeheftet werden können, während sich eine Würfelgruppe bereits auflöst.

Vier Modi stehen dem Spieler zur Verfügung. Beim Trial geht es darum so viele Punkte wie möglich zu sammeln, mit oder ohne Zeitlimit. Im War-



Modus geben sich bis zu fünf Spieler ein Stell-dichein. Zu einer Battle sind maximal zwei Spieler zugelassen. Wem als erstes vier unterschiedliche Kombos gelingen, ist der Gewinner. Auch das Lösen vorgegebener Puzzles ist möglich. *Xi [sai]* zieht den Genrefreund sofort in seinen Bann, der Schwierigkeitsgrad sollte jedoch nicht unterschätzt werden. Anfängern raucht bereits nach wenigen Minuten der Denkkapparat, da es zunächst recht schwierig ist, den Überblick zu behalten, und vorauszusehen welche Augenzahl nach mehrmaligem Würfelkippen oben liegenbleibt. Hat man sich jedoch genügend eingewöhnt, kommen die grauen Zellen mit der räumlichen Denkweise besser klar. ■

XL-Wertung 85%

Info

Sony wird *Xi [sai]* unter dem Namen *Devils Dices* auch im Westen veröffentlicht, ein Termin steht noch nicht fest. Die Japan-Version startet nach einigen Minuten eine Bedienungsanleitung mit englischer Sprachausgabe, sofern keine Taste gedrückt wurde.

Gameplay: So simpel aber ergiebig kann ein Spiel sein. Das Game fasziniert immer wieder und spielt sich dank einfacher Steuerung unkompliziert.

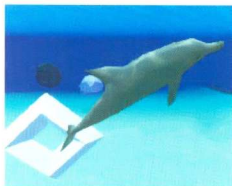
Präsentation: Sound sowie Grafik sind schlicht und zweckmäßig.

Memory-Card: Der Puzzle-Spielstand kann auf einem Block gespeichert werden.

Dual Shock: nur digital

Hersteller: Sony Entwickler: SCEI **Musikspiel**
 Spieler: 1 Level: 600 Samples
 Preis: ca. DM 90 Erhältlich: im Handel

Fluid



Um Samples zu erhaschen, müssen die Objekte berührt werden

Info

Laut Sony feiert *Fluid* in Japan unter dem Namen *Depth* bereits seit geraumer Zeit riesige Erfolge. Anhänger der japanischen Clubszene sind angeblich von dem Titel derart begeistert, daß Top-DJs eingeladen werden, die in den Clubs mit *Fluid* für die musikalische Unterhaltung sorgen. Auch *Fluid*-Wettbewerbe sollen bereits stattgefunden haben.

Gameplay: Die Menüführung im Groove Editor ist nicht gerade komfortabel. Die Unterwassersequenzen können, je nach Empfinden, lediglich als meditativ oder langweilig bezeichnet werden.

Präsentation: Es gibt zwar viele Samples, deren Tonqualität läßt jedoch zu wünschen übrig. Der Delphin und seine Umgebung wurden hübsch umgesetzt, es fehlt aber an Abwechslung.

Memory-Card: Zwei Groove Settings und eingesammelte Samples können auf einem Block gespeichert werden.



Der Delphin sowie die Unterwasserwelten sind zwar hochauflösend gestaltet worden, dafür müssen jedoch riesige Balken am unteren und am oberen Bildschirmrand in Kauf genommen werden

A VON F. BERG

Aller guten Dinge sind drei? Nach *PaRappa the Rapper* und *Spice World* veröffentlicht Sony mit *Fluid* ein weiteres Musikspiel. Allerdings befindet sich der Faktor Spiel diesmal noch deutlicher im Hintergrund. Musik- und Sound-Construction-Kit trifft den Kern schon besser.

Mit Hilfe des sogenannten Groove Editors kann der Spieler nach Herzenslust diverse Grundmelodien per Joypad mit Soundsamples versehen. Insgesamt soll es mehr als 600 unterschiedliche Samples geben. In erster Linie sind diese den überwiegend vollelektronischen Musiksparten wie House, Techno und Drum and Bass entsprungen. Da Sony sowie der Musiker und Schöpfer des Titels, Zentaro Watanabe, jedoch anscheinend auf Spielelemente nicht verzichten wollten, integrierten sie folgenden „Clou“. Bevor der Spieler ein Sample verwenden kann, muß er es zunächst finden. Dazu schwimmt er als Del-

phin durch den Silent Space, laut Sony ein „... Ort der Ruhe und Schönheit.“ Im Wasser befinden sich zwölf geometrische Symbole. Sobald der Delphin eines dieser Objekte mit der Nase berührt, verläßt der Spieler den Ort der Ruhe und Schönheit und taucht in eine Klangwelt ein, um auf Knopfdruck Samples abzuspielen.

Der Groove Editor bietet für die Kompositionen mehrere 8-Spur-Mischpulte (zwei pro freigelegter Klangwelt). Selbstverständlich stehen zur Verän-

derung des Klangcharakters verschiedene, variiere Parameter zur Verfügung. So kann zum Beispiel Einfluß auf das Tempo und die Lautstärke genommen werden.

Da die Tonqualität der Samples nicht überzeugen kann und ernsthafte Amateure und Profis ohnehin mit



Synthesizern oder Tonstudioprogrammen für PC oder Mac arbeiten, ist *Fluid* offenbar für Nicht-Musiker gedacht, die in die Materie hineinschnuppern möchten. Für das Komponieren der Songs ist ein Joypad wegen der wenigen Knöpfe jedoch denkbar ungeeignet. Das Fehlen einer Maus-Unterstützung macht die Sache auch nicht gerade einfacher. Jam Sessions gestalten sich daher sowohl kompliziert als auch langwierig, so daß lediglich Enthusiasten langfristig motiviert bleiben.

Aufgrund der verschwindend geringen Spiel-tiefe richtet neXt Level auf eine Wertung. Ob *Fluid* im Einzelfall als einfaches Sound-Tool für knapp 90 Mark von Interesse ist, sollte jeder für sich allein entscheiden. ■



Im Groove Editor kann aus den Samples auf acht Spuren ein Endosloop kreiert werden

WWF Warzone



WVON T. PARTETZKE
 Während sich Nintendo⁶⁴-Wrestling-Fans noch bis zum Monatsende gedulden müssen, um in den Genuß von *WWF Warzone* zu kommen, können PlayStation-Besitzer bereits loslegen. In puncto Ausstattung sind beide Versionen identisch (siehe N64-Preview in dieser Ausgabe). So stehen 16 authentische WWF-Stars zur Auswahl, mit denen entweder im Challenge-, Versus-, Cage-, Tag-Team-, Gauntlet-, Royal-Rumble- oder Weapons-Modus angetreten werden kann. Auch der Editor ist enthalten, in dem Wrestler selbst erstellt werden können. Dabei gibt es unbeschreiblich viele Möglichkeiten, das Aussehen des Schwerathleten zu verändern. Zig Frisuren, Bärte,



Mit Knüppeln, Stühlen, Ringglocken und sogar Fernsehern darf man seinen Gegner bearbeiten

Hemden, Hosen, Jacken, Schuhe, Stiefel, Tätowierungen, Gürtel, Arm- und Knieschoner sowie Accessoires wie Halsketten oder Sonnenbrillen sind enthalten. Wünschenswert wäre es jedoch gewesen, wenn man auch die einzelnen Moves individuell hätte auswählen können, wie es beim

nur in Japan erhältlichen *Toukan Retsuden 3* der Fall ist. So kann dem Kraftpaket nur eine komplette Move-Palette zugeteilt werden.

Was die Aufmachung betrifft, so ist *WWF Warzone* das mit Abstand beste PSX-Wrestling-Spiel. Nie zuvor kam die Atmosphäre näher an die einer Fernsehübertragung heran. Durch die originalen Einzugsmusiken, die Kommentatoren Vince McMahon und Jim Ross, Schreie und Anfeuerungsrufe aus dem Publikum, krachende Soundeffekte und nicht zuletzt durch realistische Bewegungsabläufe der Wrestler zieht das Spiel jeden WWF-Fan sofort in seinen Bann.

Allerdings ist bei Spielen dieses Genres vor allem die Steuerung elementar, und da hat Iguana nicht ganz ins Schwarze getroffen. Griffe und Würfe werden wie Special-Moves ausgelöst. *Toukan Retsuden 3* macht vor, daß eine große Aktionsvielfalt auch mit einer intuitiveren Bedienungsart zu verwirklichen ist. Die Ausführung der Tastenkombinationen, mit denen die Aktionen ausgelöst werden, wird durch das ungenaue PSX-Joyypad unnötig erschwert, wodurch man anfangs schnell zum planlosen ‚Wild-Button-Pressing‘ verleitet wird. Mit etwas Übung findet man sich jedoch schnell in das Spiel hinein, die Vielfalt der Moves ist nicht zu verachten, und vor allem zu viert (mit Multitap) kommt bald Freude auf. *WWF Warzone* schlägt alle bisher in Deutschland erschienenen Wrestling-Titel wie *WCW vs. The World* oder *WCW Nitro* um Längen. WWF-Fans werden in jedem Fall voll auf ihre Kosten kommen. ■

XL-Wertung

80%



Im umfangreichen Create-a-Player-Menü kann ein eigener Wrestler erstellt werden



info

WWF Warzone kommt dieser Tage auch für das N64 in den Handel. Bei der Musik mußten Abstriche gemacht werden, doch dafür ist die Grafik beeindruckender ausgefallen als bei der PSX-Version.

Gameplay: Ein aktionsgeladenes Spielgeschehen, viele Modi und die Vierspieler-Option können über die etwas komplizierte Steuerung hinwegtrösten.

Präsentation: Die Kämpfer sind flüssig und realitätsnah animiert. Originale Einzugsmusiken, Live-Kommentare, johrende Zuschauer und krachende Soundeffekte vermitteln eine authentische Wrestling-Atmosphäre.

Memory-Card: Jeder erstellte Wrestler belegt einen Block.

Dual Shock: ja



Hersteller: Sony Entwickler: Namco **Beat 'em Up**
 Spieler: 1-8 (2 simultan) Level: 23 Kämpfer
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: ab 11. Sept. '98

Tekken 3



Jogginghose vom Grabbeltisch, olle Turnschuhe und Schweißband: Auch altgediente Beat-'em-Up-Stars unterliegen der Floskel ‚Kleider machen Leute‘

Info

Lange Zeit war es unklar, wie der 70er-Jahre-Disco-Tänzer Tiger zu erspielen ist. Häufig war er plötzlich anzuwählen, doch niemand wußte, warum. Aber es ist einfach: Man muß lediglich mit 16 verschiedenen Kämpfern im Arcade-Modus durchspielen und Start gedrückt halten, wenn man Eddy Gordo auswählt.

Gameplay: Herausstechende Spielbarkeit verbunden mit innovativen Spielmodi und bewährter Realitätsnähe sorgen für überdurchschnittlichen Dauerspaß: Namco steht für exzellente Qualität.

Präsentation: Das Charakterdesign, die ausgeglichenen Hintergründe und die satten Kampfgeräusche begeistern. Neben den gelungenen Animationen und der mitreißenden Musik glänzt *Tekken 3* vor allem durch höchst sehenswerte und technisch brillante Render-Abspanne. Das PAL-Bild zieren schwarze Balken, und die Spielgeschwindigkeit ist geringfügig niedriger.

Memory-Card: Ein Block speichert erspielte Charaktere und die Rekorde.

Dual Shock: ja/*Tekken 3* gibt es im Bundle mit Dual Shock (nur als NTSC-Version).



Schon im Dezember 1994 – quasi zeitgleich mit dem Japan-Start der 32-Bit-Konsolen PlayStation (3.12.) und Saturn (22.11.) – kam der erste *Tekken*-Prügler in die Spielhallen. Als dann im März 1995 die NTSC-Version für die PSX endlich erhältlich war, schlugen die Herzen der Beat-'em-Up-Fans höher. Für eine elitäre Gruppe beachteter PlayStation-Pioniere eröffnete sich eine nur aus *Virtua Fighter* gekannte Dimension des Kämpfens in 3D. Ein Genre-König war geboren. Drei Monate vor dem heißersehten Release der PAL-CD von *Tekken 1* durften sich Spielhallengänger bereits mit dem zweiten Teil der Eisenfaust-Reihe vergnügen. Mehr als ein halbes Jahr später (im Juni '96) erschien *Tekken 2* dann auch

für die Heimkonsole – die PAL-Version wurde im Herbst nachgereicht. Wieder war Namco der Thron in einem der beliebtesten Genre sicher. Die Prügelreferenz hinkte dem härtesten Konkurrenten, Segas *Virtua Fighter*-Reihe, zeitlich zwar stets ein wenig hinterher, war in der 32-Bit-Gemeinde jedoch der Favorit und in Sachen optionaler Ausstattung umfangreicher. Bei der Veröffentlichung des dritten Teils vor ein paar Monaten war es um Segas Konsole bereits geschehen, die 32-Bit-Beat-'em-Up-Krone gehört von nun an unangefochten dem Namco-Produkt.

Der PAL-Release dürfte es hierzulande schwer haben, den hohen Verkaufszahlen der beliebten Vorgänger nahezukommen. Günstige Chip-Umbauten, die das Problem der PAL/NTSC-Inkompa-



test playstation

鉄拳



Auf den nächsten Seiten findet Ihr zahlreiche Moves, Combos und Special-Moves der Tekken 3-Charaktere. Die folgenden Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, enthalten aber viele Attacken, die als Einstieg in eine Kombination gedacht und geeignet sind. Probiert einfach mal aus, mehrere Moves miteinander zu kombinieren!

Teil 4

Julia Chang



- Anchor's Away ↓ + ▲ × ■
- Bass Clef Cannon ↘ + ■ ■ ■
- Buffalo Arrow Combo ↘ + ■ × ×
- Cannon Blast ↑ ▲ oder × × ▲
- Cannon Blast II ↑ ▲ ■ ■ ↓ + ●
- Cannon Blast III ↑ ▲ ■ ■ ×
- Cyclone Suplex ↓ ↘ ↓ ↘ + ■ +
- Dashing Punch, Elbow Rush ↓ ↘ + ■ ▲
- Dashing Uppercut → + ■
- Earthquake Stomp ↘ + × + ●
- Elbow → + + ■
- Face Kick ↘ + ×
- Fisherman's Suplex ▲ + ●
- Full Nelson Suplex ↘ + ■ + ▲
- Front Suplex ↓ ↘ + ■ + ×
- Front Sweep, High Kick ↓ + ● + ●
- Front Sweep, Fan Kick ↓ + ● ↓ + ●
- Front Sweep, Cannon Blast ↓ + ● ■
- Full Sweep, Bow Leg ↓ ↘ + ● ×
- High, Low, Low ● ● ↓ + ●
- High, Low, Uppercut ● ● ■
- Heaven's Cannon → + ■ + ●
- Juggle (easy) ■ ▲ ← + ■
- Juggle (medium) ■ ■ ■ ■ ■
- Lead-In Punch, Cannon Lift ↘ + ▲ ■
- Lead-In Punch, Low Kick ↘ + ▲ ×
- Lead-In Punch, High Kick ↘ + ▲ ●
- Low Combo Break ↘ + ■ + ×
oder ↘ + ▲ + ●
- Low Sweep ↘ + ×
- One-Two, Cannon Lift ■ ■ ■ ■
- One-Two, Low Kick ■ ■ ▲ ×
- One-Two, Kick ■ ■ ● ●
- Palm Strike → + ■ ▲
- Punch, Spin Behind → + ▲
- Sideways Body Drop ■ + ×
- Spinning Air Neckbreaker ← + ■ + ×
- Taunt ▲ + × + ●
- Treble Clef Cannon ■ ■ ■ ■
- Triple Strike Grapple ↓ ↘ ← + + ▲
- Triple Kick Combo ● ● ●
- Twin Arrows ■ + ▲

Legende:

- + verbindet (zwei) Tasten, die gleichzeitig gedrückt werden müssen
- » verbindet (zwei) Tasten, die direkt nacheinander gedrückt werden müssen
- ⊕ neutrale Stellung für das Steuerkreuz
- ↔ im Rücken des Gegners stehend
- ↑ aus der Hocke kommend

Lei Wulong



- 4x Punches, Mid Kick → + ■ ■ ■ ■ ●
- 4x Punches, Low Kick → ↘ ■ ■ ■ ■ ×
- Alley-Oop Back Punch ↔ ■ + ×
- Back Turned Position → + × + ●
- Crescent Kick, 3x Punches, Low Crescent Kick, 3x Punches, Mid → + ● ■ ■ ■ ×
- Drunken Stance → + × + ●
- Elbow Drop, Play Dead ↘ + ▲
- Flying Sky Kick ■ + ×
- Guard Melting PUNCHes ↓ ↘ ■ ■ ■ ■
- Headbutt ↘ + ▲
- Hopping Kick ↘ + ●
- Juggles (easy) ↘ + ●
- Juggles (medium) ↘ + ● ↘ + ▲ ×
- Low Cartwheel, Face Down Position ● ×
- Low Combo Break ↘ + ■ + ×
oder ↘ + ▲ + ●
- Neck Wringer ▲ + ●
- Phoenix Stance → + ■ + ●
- Play Dead Position ↓ + × + ●
- Rave Spin ↘ + ● ●
- Rave Sweep, Snake Stance ↘ + ▲ ↓
- Rolling Kicks, Face Down Position ▲ ● × ×
- Rush Punch → ↘ ■
- Rush Punch Combo ↓ + ■ ■ ■ ■
- Slide Position → + ■ + ▲
- Six-Legged Fury ↘ + ● ● ● ● × ×
- Snake Stance → + ▲ + ×
- Spinning Forward Kick → + ×
- Spinning Rush Kick → ↘ ×
- Three Rush PUNCHes → ↘ ■ ■ ■
- Trip → + + ■ + ▲
- Trip & Elbow ↘ + ■ + ▲
- Turning PUNCHes, Uppercut → + ▲ ■ + ▲
- Two Rush PUNCHes → ↘ ■ ■

Forest Law



- Acrobat Combo ↘ + ▲ ● ●
- Backflip Rush ↓ + × + ●
- Catapult Kick ↓ ↓ + ●
- Charging Power Punch ↘ + ■ + ▲
- Chatisement Punch ↘ + ■ + ▲
- Double Flipkick Combo → + ● ×
- Double Knuckle ▲ ▲
- Double High Kick, Middle Stab × × → + ×
- Dragon Dive → + ▲ + ×
- Dragon Elbow Stab → + ▲
- Dragon Knee → → + × + ●
- Dragon Lightning Jabs ■ ■ ■ ■ ■
- Dragon Slide ↓ ↘ ↓ ↘ + ×
- Dragon Tail ↘ + ●
- Dragon Low Kick, Left Kick, Flip Kick ↓ + × × ●
- Dragon Low Kick, Double Left, Flip Kick ↓ + × × × ●
- Dragon Low Kick, Triple Left, Flip Kick ↓ + × × × × ●
- High/Mid Combo Break → + ■ + ×
oder → + ▲ + ●
- Juggle (easy) × ●
- Juggle (medium) ■ ● ↑ + ×
- Junkyard Combo → + ▲ × ●
- Leg Grab Takedown ▲ + ●
- Low Elbow, Reverse Flip Kick ↘ + ▲ ●
- Low Twist Kick, Flip Kick ↓ + ● ×
- Low Sweep, Flip Kick ↓ + × ●
- One Inch Power Punch → + ■ + ▲
- One-Two ▲ ■
- Punch Counter ↓ + ■ + ▲
- Punt Kick ↓ ↓ ●
- Quick Punch, Dragon Toss ■ + ×
- Rave War Combo → + ▲ ▲ ▲
- Roundhouse, Flip Kick ● ↑ + ×
- Step-In Kick ↘ + ×
- Shaolin Spin Kick ● × ●
- Throat Punch → ■ + ×
- Triple High Kick Combo × × ×
- Triple Fist Strike Combo → + ■ ■ ■
- Toe Kick, Flip Kick ↘ + ● ×

tactics playstation

**Nina und
Anna
Williams**



- 2x Kicks, Uppercut Combo ● × ▲
Assault Combo → + × ■ ▲ → + ■
+ ▲
Blonde Bomb → + ■ + ▲
Bad Habit → → + ×
Blonde Bomb → → ■ + ▲
oder → + ■ + ▲
Bone Cutter → → → + ×
Bermuda Triangle ■ ▲ ●
Can Opener → + ● ×
Cemetery Crash ■ ▲ ↓ × ● ↓ + ▲
Chin Bash ↓ ↓ → → ■ + ▲
Crab Claw ↓ ↓ → → × + ●
DCC Kick → + ● × ■ → × ■
+ ● ×
DCC Punch → + ● × ■ → × ●
Divine Cannon ↓ × + ×
Divine Cannon Combo → + ● ×
Double High Kick × ●
Double Slap ← + ▲ ▲
Embracing Elbow Strike → → + ■
Flush Combo → + × ■ ■
Ground Stomp ↓ + × + ●
Hunting Swan → + ■ + ▲
Jail Crash ■ ▲ ↓ ↓ × ↓ + ●
Juggle (easy) → + × ●
Juggle (medium) ■ ■ ← + ▲ ▲
Juggle (expert) ← + ▲ ▲ ↓ + ● ■
→ + × ×
Leg Break Combo ↓ + × ●
Leg Grenade → → + ●
Lifting Toss ▲ + ●
Low Kick, 2x Punches, Blonde Bomb → + × ■ ▲ → + ■ + ▲
Low Kick Counter ↓ + ■ + ×
oder ↓ + ▲ + ●
Lunging Assassin Combo → + × ▲ ▲ ↓ + × ●
Lurking Assassin Combo → + × ▲ ●
Low Kick, Uppercut Combo ↓ + × ▲
Machine Midkicks → + × × × ●
Machine, 2x Punch, Blonde Bomb → + × × × ■ ▲
→ + ■ + ▲
Machine Midkicks, Low Kicks → + × × × ×
Overhead Neck Throw → + ■ + ▲
Quadruple Punch ■ ■ ▲ → + ■ + ▲
Blonde Bomb ← + ■ + ×
Reversal oder ← + ▲ + ●
Shin Smash ↓ ↓ ← + ■ + ●
Side Stab → + ▲

- Slice Kick → + ●
Spark Attack ■ ■ ■ ●
Step In, Upward Slap → ■ ▲
Three Limb Break ← → ■ + ×
Throw ■ + ×
Throat Stabber → → + ▲
Throat Cutter → → + ■
Upward Slap → + ● oder → ■ + ▲
Venomous Breath ↓ ↓ → → → + ▲ + ×
Wipe the Floor ↓ ↓ → + ●

Ling Xiaoyu



- 2 Quick Punches - Power Punch ■ ■ ▲ → + ■
360° Flip ▲ + ●
Body Push Combo Break → + ×
Cartwheel → + ■ + ●
Circle Stance - Power Punch ← + ■ + ▲ ▲
Circle Stance, Phoenix Strike ← + ■ + ▲ ■ + ▲
Dive Roll → + × + ●
Face Kick → + ×
Four Hit Flurry ↓ (halten) × ■ ■ ●
High/Medium Combo Break ■ + ●
Human Hurdle → + ▲ ■ ■
Jab, Uppercut ■ ↓ + ▲
Juggle (easy) ■ ▲ → + ■
Juggle (medium) ■ ↓ + ■ → + ● ●
Juggle (expert) ■ ■ → + ■ ↓ ↓ → + ● ●
Jumping Overhead Kick → + ●
Left Knifehand Reversal ← + ■
Low Combo Break ↓ + ■ + ●
Over-Shoulder Throw ↓ ↓ ← + ▲
Phoenix Stance ↓ + ■ + ▲
Power Palm Strike → + ■
Right Knifehand Reversal ← + ▲
Raccoon Kick → → + ×
Rising Phoenix Combo ↑ + ■ + ▲ ▲ ■
Spinning Punch → + ■
Stomp Kick → + ●
Spinning Dodge × + ● oder ↓ + × + ●
Spinning Axis Shift ↓ + ■ + ●
Slap, Forearm Chop ■ + ×
Super Arm Takedown ■ + ×
Taunt oder ▲ + × + ●
Toe Kick → + ●
Left Roundhouse → + ×
High Overhead Flip → → + × + ●
Upward Slap ↑ + ■
Upward Spin Strike → → + ■ + ▲
Windmill Slaps ↓ + ■
Windmill Slaps, Phoenix Stance ↓ + ■ ↓

**Paul
Phoenix**



- Arm Toss ■ + ×
Backwards Dodge ↓ ↓ ←
Can-Can Kicks → + × ●
Can-Can Kicks, High Roundhouse → → + × ● ×
Can-Can Kicks, Mid Kick → → + × ● → + ×
Can-Can Kicks, Low Kick → → + × ● ↓ + ×
Dash Back Power Punch → → ↓ + ■ + ■
Elbow Smash ↓ ↓ + ▲
Elbow Lift ↓ ↓ → + ■
Flash Attack Combo ▲ ↓ ×
Falling Leaf Combo ↓ + ● ▲
Hip Toss ■ + ×
Jab - Kick Combo ▲ ×
Jab - Low Kick Combo ● ● oder ▲ ↓ + ×
Juggle (easy) ■ ▲ ↓ + ▲
Juggle (medium) ■ ■ ■ → ↓ + ▲
Juggle (expert) ■ → → + × ● →
→ + ●
Kick Toss → + ▲ + ×
Neutron Bomb → → + ●
One-Two ■ ▲
Overhead Smash → + ■ + ▲
Phoenix Smasher ↓ ↓ → + ▲
Reversal oder ← + × + ●
→ + ■ + ●
Sidestep, Shoulder Ram → + ● + ●
Shoulder Popper ▲ + ●
Shoulder Ram → → + ■ + ▲
Stone Splitter ↓ + ▲
Striking Shiho-Nage → + ■ + ▲
Sweep, Undercut, Uprooter → → ↓ ↓ → + ×
× ▲ ▲
Sweep, Undercut, Phoenix Smash → → ↓ ↓ → + ×
× ▲ ■
Taunt ↓ (bis Paul sheit)
Tile Splitter ↓ + ■
Tile Splitter, Falling Leaf ↓ + ■ ● ●
Tile Splitter, Deathfist-Combo ↓ + ■ ▲
Tile Splitter, Phoenix Smasher ↓ + ■ ▲
Ultimate Phoenix ← + ■ + ▲
Ultimate Tackle → → + ■ + ▲
Undercut Elbow, Uprooter ↓ ↓ + ■ + ▲
Undercut Elbow, Phoenix Smasher ↓ ↓ + ■ ▲



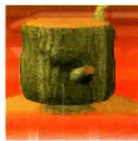
Yoshimitsu



Aus dem Stand auf dem Schwert:

- Basic Low Punches ↓ + ■
- Basic Uppercuts ↘ + ▲
- Rising Front Kicks ▲
- Side Kicks ↘ + ●
- Standing Jab ■
- Backfist → + ▲
- Backwards Teleport ← + × + ●
- Bad Breath ← + ■ + ■ + ▲
- Basic Uppercut ↘ + ▲
- Copter Blade → + ■ + ▲
- Dashing Suicide → + ■ + ●
- Elbow B-Hand -
Low Spin Fists ↘ + ■ + ▲ + ▲
- Elbow Smash ↗ + ● + ▲
- Extended Copter Blade → + → + ▲
- Flash Attack Combo → + ■ + ▲ + ←
- Flash Punch - Low Kick ▲▲↓ + ×
- Flying 69 Slam ■ + ×
- Front Kick - Sword Slice → + → + × ■
- Full Sweep ↓ ↘ + ×
- Juggle (easy) ← + ■ → + ■
- Juggle (medium) ↗ + ■
- Juggle (expert) ← + ■ → + ■ ↑
- Kangaroo Kick + ■ + ▲ + ×
- Knee Hop ↓ + → + ●
- Low Combo Break ↓ + ■ + × oder
↓ + ▲ + ●
- Low Spinning Fists ↗ (halten) + ▲
- Lunging Sweep 360°-Drehung + ×
- P-Wind Combo, Sword Slice
↗ + × + ● + ←
+ ■ + ● + ■
+ ● ↗ + ■
- Pogo Stick, Slide Forward
↑ + ■ + ▲ + →
- Pogo Stick, Hop Up ↑ + ■ + ▲ + ↑
- Pogo Stick, Kangaroo Kick
↑ + ■ + ▲ + ● + ×
- Poison Wind ↗ + × + ●
- Poison Wind Combo ↗ + × + ● + ←
- Quick Elbows ■ ← + ■ + ●
- Reverse Cartwheel ↘ + ■ + ■ + ■
- Rising Uppercut → + → + ■ + ▲
- Sit Down ↓ + × + ●
- Skydiver ↓ ↘ + ■ + ▲
- Shark Attack → + → + × + ●
- Spinning Fists ■ + ▲ + × + ●
- ← + ■ ■ ■ ■ ■

Mokujin



Vor jeder einzelnen Kampfrunde wird per Zufall ein Charakter ausgesucht, in dessen Rolle Mokujin schlüpft. Da er nicht gleichzeitig seine Gestalt der Figur anpaßt, kann man auch nicht auf Anheb erkennen, mit welchem Fighter man antritt. Doch mit ein bißchen Übung sind die unterschiedlichen Charaktere anhand ihrer zwei verschiedenen Warm-Up-Sequenzen direkt vor Kampfbeginn recht gut auseinanderzuhalten. In der folgenden Liste werden die Bewegungsabläufe der Sequenzen für die jeweiligen Fighter näher erklärt.

Bryan Fury:

- Verschränkt die Arme auf dem Rücken und geht zum Gegner
- Schwingt die Fäuste wie ein Boxer

Eddy Gordo (Tiger):

- Deutet auf den Gegner
- Führt ein paar Capoeira-Übungen aus

Gun Jack:

- Schlägt mit den Fäusten auf die Brust
- Seine Arme springen aus den Gelenken und wieder hinein

Hwoarang:

- Macht ein paar sehr hohe Kicks
- Kratzt sich am Kopf

Jun (aus Tekken 2):

- Jun macht Radschläge und viele Dreh-Kicks aus dem Stand



**Spinning Sword Flip
Spinning Sweeps, Front Kick**

- ↓ ↘ ↗ + ■
- ↗ + × × × × ×

**Spinning Rainbow Drop
Suicide**

- × → + ●
- ← → ■ + ×

**Sword Slice
Sweeping Slice**

- ↓ + ■ + ●
- ↗ + ■

Sword Stab

- ↓ ↗ + ■

Sword Spin

- ← + → + ■

Sword Reversal

- ← + ■ + ●

Topspinner Attack

- ↗ (halten) + ■ ■
- (halten) + ×

Trip

- × → + ●
- ▲ + ●

Triple Roundhouse Combo

- ● ●

Zigzag

- × ●

Heihachi:

- Steht bewegungslos im Blitzgewitter
- Sitzt zunächst im Schneidersitz, steht dann auf und dreht sich zum Gegner

Jun Kazama:

- Zieht seine Handschuhe an
- Stützt die Hände in die Hüften und wirft den Kopf in den Nacken

Julia Chang:

- Bindet ihr Stirnband um und reibt sich die Wangen
- Betet inständig vor dem Kampf

King:

- Kniert mit dem Rücken zum Gegner, steht dann auf und dreht sich um
- Wirft den Kopf in den Nacken und brüllt wie ein Löwe

Kuma/Panda:

- Hockt im Schneidersitz und rollt sich in Angriffsstellung
- Reißt die Arme hoch und brüllt

Forest Law:

- Verdeckt sein Gesicht mit den Händen
- Tänzelt wie sein Vorbild Bruce Lee

Lei Wulong:

- Dehnt sich im Panther Stance
- Verschränkt die Arme und senkt dann seinen Kopf

Nina/Anna:

- Zeigt, daß sie dem Gegner die Kehle durchschneiden will
- Schüttelt das Haupt mit der Hand vorm Gesicht

Paul Phoenix:

- Schlägt seine Fäuste zusammen
- Tut so, als ob er sich kämmen würde

Ling Xiaoyu:

- Springt aufgeregt hin und her
- Legt die Hände zusammen und verbeugt sich tief

Yoshimitsu:

- Ist am Holzstock (Schwert) zu erkennen

Fortsetzung folgt!

In der kommenden Ausgabe folgen im fünften Teil der *Tekken 3-tactics* die Move-Listen von Gon und Doctor B.!



Cart World Series PAL

Neues Kart:

Ruft das Menü ‚CREATE A DRIVER‘ auf! Das einzige, was Ihr dort verändern müßt, ist der Name. Gebt ‚PUSHBUTT‘ ein, und Ihr erhaltet ein flottes, neues Kart!

Castlevania – Symphony of the Night PAL

Intelligenz-Bestie:

Nachdem Ihr *Castlevania* durchgespielt habt, nennt Ihr den Speicherstand zu Beginn eines neuen Spiels ‚X-XIV“Q“. Im anschließenden Spiel verfügt Ihr nun über besonders viel Intelligenz, was allerdings auf Kosten Eurer Stärke geht.

Richter Belmont spielen:

Nachdem Ihr *Castlevania* durchgespielt habt, nennt Ihr den Speicherstand zu Beginn eines neuen Spiels ‚RICHTER‘. So könnt Ihr mit ihm gegen den bösen Dracula ins Abenteuer einsteigen.



Bessere Rüstung:

Nachdem Ihr *Castlevania* durchgespielt habt, nennt Ihr den Speicherstand zu Beginn eines neuen Spiels ‚AXEARMOR‘. Im zweiten Durchlauf besitzt der Held nun eine neue und bessere Rüstung.



Zeitvertreib:

Wenn „NOW LOADING“ auf dem Bildschirm zu lesen ist, drückt doch einfach mal ein bißchen auf dem Steuerkreuz herum!

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot! PAL

Diverse Cheats:

Markiert im laufenden Spiel das Herstellungs-Icon! So könnt Ihr die Bau- und Herstellungsmöglichkeiten in der Übersicht sehen, außerdem werden die Button-Symbole des Pads dargestellt. Um nun einen der folgenden Cheats aktivieren zu können, müßt Ihr mit dem Steuerkreuz den jeweiligen Button anwählen und dann anschließend mit ● bestätigen. Das Ganze sollte recht zügig vonstatten gehen.



Levelskip (Gewinn):

● × ■ ● ▲ ●

Levelskip (Verlust):

● ● ● ▲ ■ ×



Mehr Geld:

■ ● × ● ▲ ●

Megabombe:

■ ● ● × ▲

Chronoshift:

▲ ● ● ■ ×

Iron Certain:

● ● × ■ ▲

Nuke:

● × ● ▲ ■ ▲

Courier Crisis PAL

Neue Fahrräder:

Um das sogenannte „ÜBER BIKE“



zu bekommen, ruft Ihr das Load/Save-Menü auf und gebt dort das Paßwort ‚SAVAGEAPES‘ ein. Wer gerne mit dem „ALIEN BIKE“ ein paar Runden drehen möchte, gibt an derselben Stelle einfach das Paßwort ‚XFITZYONEX‘ ein.

Crash Bandicoot 2 PAL

Voodoo-Maske, Stufe 3:

Wenn Crash abstürzt, müßt Ihr sofort ↑ + ● halten. Ihr bekommt dadurch eine Voodoo-Maske der Stufe drei, womit Ihr unbeschadet durch die Level rasen könnt.

Croc – Legend of the Gobbos PAL

Levelcodes:

Gebt die folgenden Codes im ‚ENTER PASSWORD‘-Screen ein!



Level	Code
1-1	ULLLLDDULURRU
1-2	ULLLLDDURDRRU
1-3	RULLLUURLRULUD



Bonus	DLURLRLRLRRDLL
1-4	URDLLDDULRRDRU
1-5	RDDULUURLUURLUD
1-6	DRRLRLRLRRDLL
Bonus	LUUURRDLURULUD
2-1	RDURRLRLRLRLUD
2-2	DRURRLRLRLRRDLL
2-3	LURULDLULULULUD
Bonus	ULDRLDLULRRDRU
2-4	DLRRRLRLRLRRDLL
2-5	LUUULUDUDRULUD
Bonus	URLLLUUDUDURDRU
Bonus	RDLLUDURDRULUD





- 3-1 LURURDDUUDUULUD
- 3-2 ULDDLUDUDRRRRRU
- 3-3 RUDULURDUUURLUD
- Bonus DLRRRLURUDRRDLL
- 3-4 ULLLRDUUDURDRRU
- 3-5 RULURLURDRURLUD
- 3-6 DLURRRRLULRRDLL
- Bonus LDRULUDUUDUULUD
- 4-1 RDDURLURDUUURLUD
- 4-2 DRRRRRLUDRRDLL
- 4-3 LDUULDDULRRRULD
- Bonus UULLDDULUDRRRU
- 4-4 DUURDLRLURDRLL
- 4-5 LRRURUDULURLUD
- 4-6 UDDLLDULURDRRU
- Bonus RRUDULUURLURRLUD
- Extra LLLLDRLRLDRUR

Levelwahl:
ULDLRLDLURRRRU

Abspann sehen:
Gebt das folgende Paßwort ein:
← ← ← ← ↓ ↓ → → → → → →
↓ ↓ ↑

Dead or Alive PAL

Andere Kameraeinstellung:
Drückt während der Siegespose ↑
oder ↓ oder → oder ←! Benutzt
R1 oder L1 zum Zoomen!

Als Endgegner spielen:
Spielt alle Kostüme für alle Charak-
tere frei! Wählt dann Kostüm 14 für



weibliche und Kostüm 5 für männliche Fighter aus! Anschließend spielt Ihr das Spiel noch einmal auf der normalen Stufe durch, wobei Ihr die Settings in den Optionen allerdings nicht verändern dürft! Am Ende dieser ganzen Aktion steht Euch dann der böse Bärtige zum Vermöbeln der Guten bereit.

Als Ayane spielen:
Spielt das Spiel auf der normalen Stufe mit dem Endgegner durch, wobei Ihr zu Beginn die Settings in den Optionen nicht verändern dürft! Im Anschluß steht Euch Ayane zur Verfügung.

Final Fantasy VII NTSC/PAL

Gil in GP verwandeln:
Wer seine Gil gerne schnell in GP verwandeln bzw. eintauschen möchte, der sollte mit der Seilbahn zwischen dem Gold Saucer und

dem Berg Corel hin und her fahren. Im Gold Saucer über dem Speicherpunkt werdet Ihr nach einer Weile auf eine Gestalt treffen, die Euch 1000 Gil in immerhin 100 GP einwechselt.

Doppelt abhaken:
Um die begehrten Substanzen doppelt einstreichen zu können, müßt Ihr folgendes tun: Wenn Ihr im letzten Dungeon gefragt werdet, ob Ihr den linken oder den rechten Weg gehen wollt, so nehmt mit der Party den rechten Weg und laßt den Rest links weitergehen! Sobald Ihr wieder zusammentrefft,



schlagt Ihr die Route ein, die der Rest soeben genommen hatte, und dann sammelt Ihr die dort liegenden Substanzen auf. Hinterher könnt Ihr die restlichen Party-Mitglieder bitten, Euch die Substanzen auszuhändigen, die sie gefunden haben. Es sind exakt dieselben, die Ihr auch eingesammelt habt. Somit besitzt Ihr sie am Ende doppelt.

Gex 3D: Return of the Gecko PAL

Time Records:
Pausiert ein laufendes Spiel und haltet L2 gedrückt! Gebt nun fol-



gendes ein: → ▲ → ← ▲ ✘!
Anschließend beendet Ihr den Level und begeben Euch zurück zur Media Dimension. Drückt nun Select, um die Levelübersicht einzublenden! Markiert dann einen beliebigen Level (den Ihr bereits durchgespielt habt), und drückt ■, um den Time Record sehen zu können.

Hardcore 4x4 PAL

Verstecktes Spiel:
Wählt den Time-Trial-Modus und gebt im anschließenden Eingabe-Screen folgendes Paßwort ein:

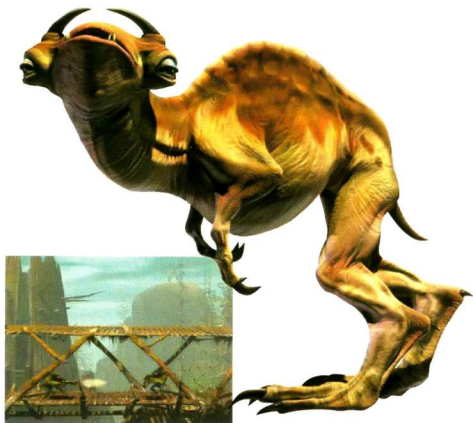


„DUTCHMAN“! Nun sollte das Gesicht eines Entwicklers erscheinen. Begeben Euch zurück zum Hauptmenü (Start/Options) und wählt die Optionen an! Dort wählt Ihr „CREDITS“, woraufhin Ihr in einem Asteroids-ähnlichen Spiel namens Roids die Gesichter der Entwickler beschießen dürft.

Oddworld – Abe's Oddysee PAL

Pfeil-Rätsel vereinfachen:
Haltet während eines laufenden Spiels R1 gedrückt und gebt folgendes ein: ↑ ▲ → ● ← ✘ ↓ ■
→! Bei einem Pfeil-Rätsel genügt es nun, einmal zu pfeifen.





Körpergasentströmung animieren:
Abe furzt, und zwar ziemlich ungeniert. Um der Unsitte die Krone aufzusetzen, lassen sich seine Körpergasverflüchtigungen mit hübschen, grünen Wölkchen optisch hervorheben. Haltet dazu während eines laufenden Spiels R1 gedrückt und gebt folgendes ein: ↑ ↑ → ■ ● ✕!



Pitfall 3D: Beyond the Jungle PAL

Levelcodes:
Wenn sich Programmierer nur ein bißchen Mühe geben, müssen Paßwörter nicht zwingend endlos lang und total kompliziert sein. Wer sich noch an solche Kandidaten wie



das mittlerweile uralte Mega-Drive-Rennspiel *Monaco Grand Prix* erinnert, der weiß, wie nervenaufreibend 64stellige Paßwörter sein können. Dagegen sind die Kreaturen, die für die deutsche PAL-Version gewählt wurden, die reine Wohltat. Paßworteingabe leichtgemacht – quasi ein Kinderspiel!

Level	Code
1	KINDERSPIEL
2	METROPOLE
3	TIEFSCHWARZ
4	ZUMTEMPEL
5	HEISSERSTEIN
6	UNTERGANG
7	HEISSESACHE
8	AUSBRUCH
9	UMSTURZ
10	ZAUBERGARTEN
11	TALFAHRT

Endgegner 1 RIESENKERL
Endgegner 2 WURMKUR
Endgegner 3 ENDSPURT

Rascal PAL

Levelanwahl:
Gebt das Paßwort „House“ ein! Im Spiel schaltet Ihr dann mit R1 von Level zu Level. Mit der Taste R2 befördert Ihr Euch in den nächsten Raum.



Reboot PAL

Unendlich Munition:
Wer unendlich Munition für den Glitch-Laser haben möchte, drückt folgende Tastenkombination im Hauptmenü: → L1 ↑ → ↓ L1 R1 ↑ ↓ →!



Zusätzliche Schildenergie:
Wer die folgende Kombination im Hauptmenü eingibt, erhält beim Aufsammeln von Glitch-Munition zusätzliche Schildenergie: ↓ R1 → ↓ L2 R2 → → ↑!



Rock & Roll Racing 2 PAL

Cheats:
Warnung! Wer diese Cheats eingibt, kann nicht mehr gewinnen, da das Programm das Tricksen registriert

und am Ende diese Meldung bringt: „CHEATERS NEVER WIN!!!“



Endgegner-Cars freischalten:
Markiert im Hauptmenü „RACE“, haltet R2 + L2 gedrückt und gebt dann folgendes ein: ← → ↓ ↑ ■ ● ✕ ▲!

Fette Wagen:
Markiert im Hauptmenü „RACE“, haltet R2 + L2 gedrückt und gebt dann folgendes ein: ↑ ↑ ↑ ■ ●!

Unendlich viel Geld:
Markiert im Hauptmenü „RACE“, haltet R2 + L2 gedrückt und gebt dann folgendes ein: ← → → → ■ ● ● ●!

Unendlich Energie:
Ruft während eines laufenden Rennens das Pausenmenü auf und haltet R1 + R2 gedrückt. Nun gebt Ihr folgende Tastenkombination ein: ↑ → → ↓ → ▲ ■ ● ● ✕!

Unendlich Munition:
Ruft während eines laufenden Rennens das Pausenmenü auf und haltet R1 + R2 gedrückt. Nun gebt Ihr folgende Tastenkombination ein: ← ↑ → ↓ → ▲ ■ ● ● ✕!

Unendlich Nitros:
Ruft während eines laufenden Rennens das Pausenmenü auf und haltet R1 + R2 gedrückt. Nun gebt Ihr folgende Tastenkombination ein: ↓ ↓ ↓ ● ● ● ●!

Zusätzliche Extras:
Wer sich zusätzliche Extras beschaffen und dabei auf die Cheats verzichten möchte, der kann fol-





Roadster:
FIFTY

Stock Car:
LOWRIDER

Strecke 7, 8 und 9:
DIRTY

Alle Strecken:
ALLTRACK



Heilen Sie noch 6 Patienten und Sie gewinnen.

Vigilante 8

PAL

Theme Hospital

PAL

Levelcodes:

Level	Code
2	●●▲▲●●●●●●
3	●●▲▲●●▲▲▲▲
4	▲▲●●●●××▲▲
5	●●▲▲●●▲▲●●

Alle Level und Fahrzeuge:

Ruft den Optionsbildschirm auf und markiert den Punkt 'Game Status'. Drückt nun **X** und dann **○**, um ein Paßwort eingeben zu können! Das Paßwort, mit dem Ihr alle Level und Fahrzeuge freischaltet, lautet, WMNNWLHTSCUCLH'.

Locked Areas spielen:

Wählt eine Stage an, die offiziell noch nicht spielbar ist, und haltet **○** gedrückt, wenn Ihr mit **X** bestätigt!

Keine Gegner:

Die Gegner im Arcade-Modus erscheinen nicht, wenn Ihr einen feindlichen Wagen markiert habt, Select gedrückt haltet und mit **X** bestätigt.

6	●▲▲●●●××●●
7	●▲▲●●××▲▲
8	×▲▲●▲●●××
9	▲▲●●▲▲××▲▲
10	●●××▲▲●●●●
11	▲▲●●▲▲●●●●

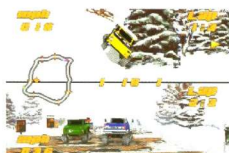
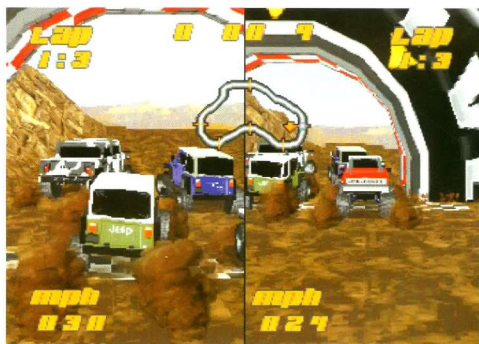


Test Drive Off-Road

PAL

Paßwörter:

Gebt die folgenden Paßwörter anstelle Eures Namens ein! Ihr erhaltet zusätzliche Wagen und neue Strecken.



Monster Truck:
BEEFY

Beach Buggy:
SPRINTER



genden Trick ausprobieren: Dort, wo sich auf den Strecken ein Extra-Icon befindet, haltet Ihr einfach an. Solange Ihr an einer solchen Stelle parkt, werden Extras hinzugezählt. Dadurch geht zwar etwas Zeit flöten, aber in manchen Fällen lohnt es sich trotzdem, kurz anzuhalten und einen Schwung Extras einzusacken.

Street Fighter EX plus Alpha

PAL

Neue Kostüme:

Um für die drei Fighter Akuma, Bison und Garuda neue Kostüme anwählen zu können, müßt Ihr das



Expert-Training meistern und anschließend im Charakterauswahl-Screen Start und Select gedrückt halten, wenn Ihr einen der drei Kämpfer auswählt.

Wenn der Kampf-Bildschirm erscheint, könnt Ihr die Tasten wieder loslassen.





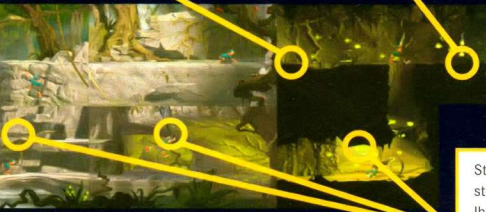
Bevor Ihr nach oben klettert, müßt Ihrt erst den lauernen Schatten besiegen, und zwar wenn einer seiner Kumpane von hinten kommt.



Die Eidechse macht's vor: Es geht nach oben. Zum Seitenwechsel müßt Ihr einfach springen und den Sprungknopf gedrückt halten.



Die erste Pflanze muß fressen, dann könnt Ihr über den Abgrund springen. Im nächsten Bild sofort stehenbleiben!



Ihr dürft erst an das Seil springen, wenn die obere Pflanze frißt, aber dann habt Ihr es fast geschafft.



Ein gewagter Sprung an der richtigen Stelle löst so manches Problem :-)

Nur noch den letzten Stein wegrollen, schon beginnt die nächste FMV-Sequenz.

Gewalt gegen Sachen ist zwar auch unfair, aber an dieser Stelle tut sie not.



An diesem Baum klettert Ihr nach oben, springt nach links an das Seil und lernt neue Freunde kennen ...

Schwimmen, schwimmen, schwimmen - und zwar schnell!

Schwingt mit dem Charakter! Und zwar nach links, um den Ast (automatisch) zu greifen.



Steigt zuerst nach oben auf die Stufe und reißt dann im nächsten (rechten) Bild die herabhängende Pflanze herunter, bevor Ihr in die Höhle geht und gegen das Lichternest springt!



KOMPLETTLÖSUNG:



– TEIL 1

Nachdem Ihr ins Wasser gefallen seid, taucht Ihr erst einmal schnell ab und berührt im unteren Bild den leuchtenden Stein – und schon könnt Ihr wieder schießen. Danach geht's beim dritten Kreis in die darmartige (igitt) Unterwasserhöhle von HoD.

Den Geröllhaufen könnt Ihr nur mit dem aufgeladenen, also starken, Schuß beseitigen.

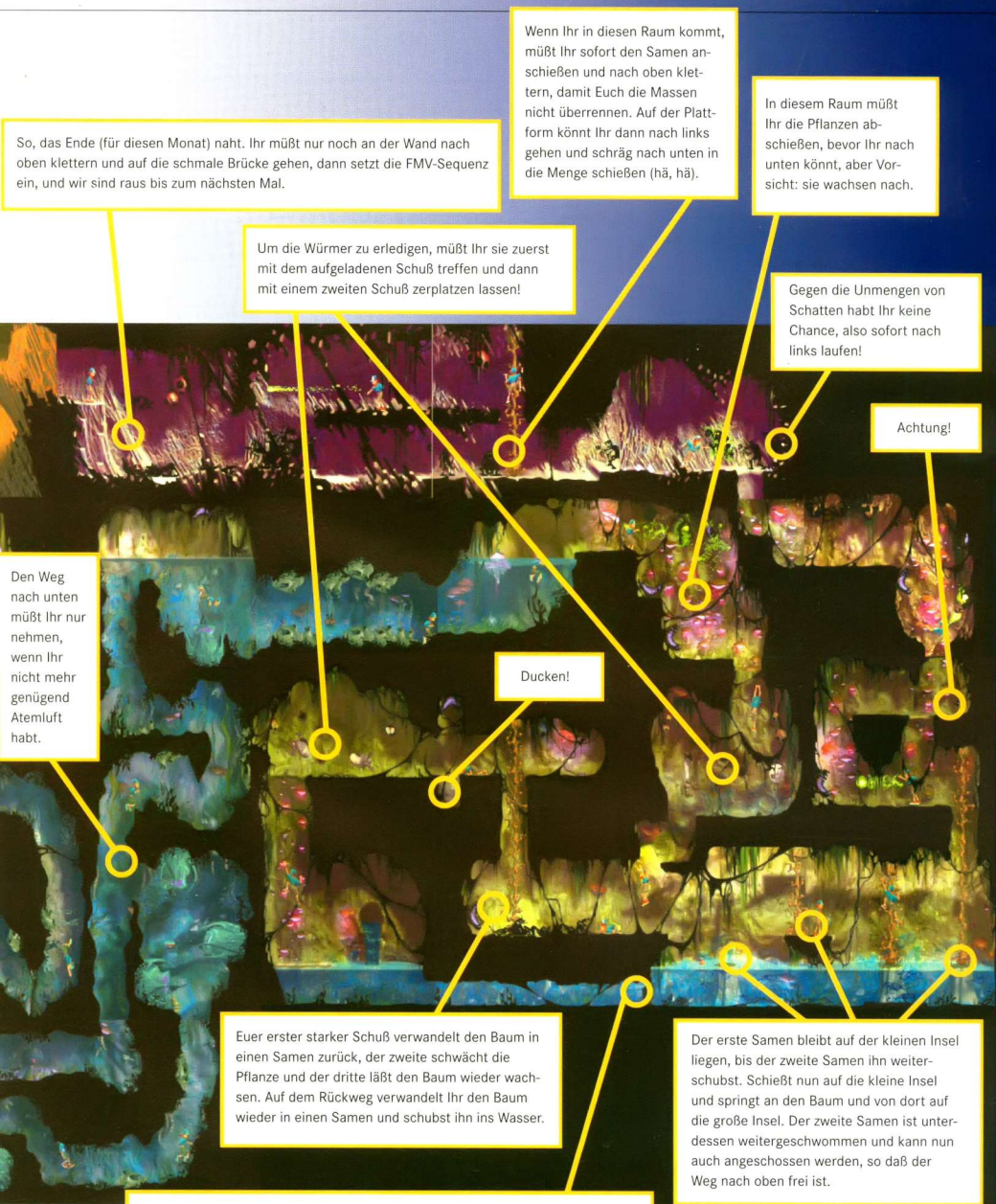
An dieser Stelle könnt Ihr mit dem aufgeladenen Schuß aus dem Samenkorn einen Kletterbaum wachsen lassen. Tretet dazu den Samen an, so daß er über den See schwimmt.



Diese Gegner saugen Euch an, wenn Ihr im ungünstigen Winkel zu ihnen schwimmt.

In diesem Raum sind auch wieder einige böse Pflanzen, denen Ihr nicht zu nahe kommen dürft.





So, das Ende (für diesen Monat) naht. Ihr müßt nur noch an der Wand nach oben klettern und auf die schmale Brücke gehen, dann setzt die FMV-Sequenz ein, und wir sind raus bis zum nächsten Mal.

Wenn Ihr in diesen Raum kommt, müßt Ihr sofort den Samen anschießen und nach oben klettern, damit Euch die Massen nicht überrennen. Auf der Plattform könnt Ihr dann nach links gehen und schräg nach unten in die Menge schießen (hä, hä).

In diesem Raum müßt Ihr die Pflanzen abschießen, bevor Ihr nach unten könnt, aber Vorsicht: sie wachsen nach.

Um die Würmer zu erledigen, müßt Ihr sie zuerst mit dem aufgeladenen Schuß treffen und dann mit einem zweiten Schuß zerplatzen lassen!

Gegen die Unmengen von Schatten habt Ihr keine Chance, also sofort nach links laufen!

Achtung!

Den Weg nach unten müßt Ihr nur nehmen, wenn Ihr nicht mehr genügend Atemluft habt.

Ducken!

Euer erster starker Schuß verwandelt den Baum in einen Samen zurück, der zweite schwächt die Pflanze und der dritte läßt den Baum wieder wachsen. Auf dem Rückweg verwandelt Ihr den Baum wieder in einen Samen und schubst ihn ins Wasser.

Der erste Samen bleibt auf der kleinen Insel liegen, bis der zweite Samen ihn weiter-schubst. Schießt nun auf die kleine Insel und springt an den Baum und von dort auf die große Insel. Der zweite Samen ist unterdessen weitergeschwommen und kann nun auch angeschossen werden, so daß der Weg nach oben frei ist.

Schwimmt diesen Gang entlang und schubst am Ende den Stein weg, damit das Wasser strömen kann. Allerdings müßt Ihr Euch dann sofort umdrehen und zurück nach links schwimmen, sonst erwischen Euch die Piranhas.

In XL 10/98 folgt der zweite und letzte Teil der HoD-Komplettlösung.

PlayStation

SCORPION



Videospiele mit Schuß erfreuen sich nach wie vor großer Beliebtheit. Leider benötigen nicht nur Saturn und PlayStation unterschiedliche Lightguns, zuweilen verlangen auch einzelne Spiele nach einem bestimmten Modell (z. B. *Point Blank*). Wer seinen Waffenschrank möglichst klein halten möchte, bekommt mit der Scorpion von Blaze einen echten Allrounder. Das Gerät ist dank Doppelstecker für PSX und SAT uneingeschränkt einsetzbar, per Knopfdruck kann sogar auf einen GCon-45-Modus umgeschaltet werden. Da die Scorpion bei beiden Konsolen sehr präzises Zielen und Schießen ermöglicht, besteht praktisch kein Bedarf, verschiedene Lightguns zu horten. Weitere Pluspunkte sind die kleinen Abmessungen der Pistole und das niedrige Gewicht. Endlich kann einhändig geschossen werden, ohne daß die Schulter hinterher vom Chiropraktiker wieder revitalisiert werden muß. Um den Luxus zu komplettieren, verfügt die Lichtpistole über getrennt und kombiniert zuschaltbares Reload und Autofire. Sogar ein Magazin befindet sich im Schaft, das jedoch nicht mit Patronen, sondern Batterien gefüttert wird, um einen Rumble-Effekt auszulösen. Es entsteht bei eingeschalteter Funktion jedoch nicht das Gefühl eines Rückschlags, der Spieler glaubt eher, einen starken elektrischen Rasierer in der Hand zu halten. Besonders lobenswert ist die durchdachte Platzierung des Action-Buttons, auf den viele Spiele zurückgreifen, um zum Beispiel Granaten zu werfen oder aus der Deckung herauszukommen. Als dieser Knopf fungiert der Schlagbolzen, der bequem mit dem Daumen der schießenden Hand bedient werden kann.

Muster: Highcom, Tel.: 0 21 54/94 52 30

XL-Wertung

☆☆☆☆☆

Preis:
ca. 90 DM
Blaze

N64

ADVANCED CONTROL PAD

Mit dem Advanced Control Pad schickt Mad Catz einen ernstzunehmenden N64-Controller ins Rennen. Bei allen drei Haltezapfen wurde die Unterseite aus Hartgummi gefertigt. Daher liegt das gute Stück jederzeit ordentlich in der Hand, auch wenn es heiß und schwitzig zugeht. Sämtliche Buttons gehorchen problemlos. Leider wurde beim Z-Trigger etwas wenig Platz bis zum Controller-Schacht gelassen, Spieler mit kräftigen Fingern fühlen sich an dieser Stelle möglicherweise eingeeignet. Das digitale Steuerkreuz besitzt einen weichen Druckwiderstand, ohne dabei schwammig zu wirken. Alle Befehle werden sofort registriert und umgesetzt. Besonders hervorzuheben ist der ausgezeichnete Analogstick, der einen Vergleich mit dem Nintendo-Original nicht zu scheuen braucht. Die Feder ist sehr kräftig und vermittelt dadurch eine optimale Kontrolle, die präzise Abfrage des Stick-Ausschlags erledigt das Übrige. Außerdem verfügt das Advanced Control Pad über eine Zeiltupen-Funktion und die Möglichkeit, einen oder mehrere Buttons mit Autofire zu versehen.



Muster: Vidis, Tel.: 0 40/51 49 19 27

XL-Wertung

☆☆☆☆☆

Preis:
ca. 70 DM
Mad Catz

PlayStation

GRAN TURISMO-ADAPTER



Besitzer älterer Lenkräder haben eventuell ein Kompatibilitätsproblem mit der PAL-Fassung von *Gran Turismo*, da die Programmierer unübliche Codes benutzten. Der Hersteller Gamester hat auf dieses Ärgernis schnell und vorbildlich reagiert. Er verschenkt (!) Adapter an alle Betroffenen. Diese werden einfach zwischen PlayStation und Lenkrad gesteckt und schon funktioniert das Gerät wieder. Es gibt zwei verschiedene Adapter-Versionen, welcher benötigt wird, ist davon abhängig, aus welcher Serie das Lenkrad stammt. Wer ein Gamester- oder Mad-Catz-Lenkrad besitzt, das nicht mit *Gran Turismo* (PAL) kooperiert, kann sich vertrauensvoll an große Händler wie zum Beispiel Kaufhof, Neckermann oder Schaulandt wenden. Sollten die Adapter vergriffen sein, hilft auch gerne der Gamester-Vertrieb Vidis Electronic weiter.

Muster: Vidis, Tel.: 0 40/51 49 19 27

Preis:
kostenlos
Gamester

zum Nachbestellen!

AUSVERKAUFT:

8/96 3/97

Achtung: Bitte keine Überweisung! Lieferung per Nachnahme wird möglich. Bestellungen werden als Zahlungsmittel nach Vorstellige. Mit Erreichen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preistufen ihre Gültigkeit.

next Level 9/96
Specials: Interviews mit S. Miyamoto, U.F. Entwickler M. Chudley, Neon unter der Lupe
Spiel des Monats: addas Power Soccer (PSX)
PlayStation: B. A. Toshinden 2, Formel 1, Res. Evil, Ridge Race Rev., Total NBA '96
Satum: Panzer Dragon Zwei
SuperN64: Super Mario RPG
Arcade: Virtua Fighter 3, Street Fighter α 2, Virtual On
Zubehör: Action Replay

next Level 7/96
Specials: wipEout 2097, E3-Messe-Report aus LA, Int. mit D. Perry, SiliconGraphics (2)
Spiel des Monats: Super Mario RPG (Super Nintendo)
PlayStation: Int. Track & Field, Jumping Flash 2, Sampras Extreme Tennis
Satum: Earthworm Jim 2, Mega Man X3
SuperN64: Goemon 5, Bomberman 4
Arcade: Batman Forever, War Gods
Zubehör: Memory Card Plus, ne-Gridon-Pad, 8 MEG Back-Up-Cartridge

next Level 6/96
Specials: LucasArts-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, Messe-Report ECTS, SiliconGraphics (Teil 1)
Spiel des Monats: Panzer Dragon Zwei (SAT)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil, Tekken 2, True Pinball
Satum: King of Fighters '95, Shells-heck
Zubehör: PSX-Joyapps

next Level 5/96
Specials: Interviews mit S. Miyamoto, U.F. Entwickler M. Chudley, Neon unter der Lupe
Spiel des Monats: addas Power Soccer (PSX)
PlayStation: B. A. Toshinden 2, Formel 1, Res. Evil, Ridge Race Rev., Total NBA '96
Satum: Panzer Dragon Zwei
SuperN64: Super Mario RPG
Arcade: Virtua Fighter 3, Street Fighter α 2, Virtual On
Zubehör: Action Replay

next Level 10/96
Specials: Tomb Raider, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinke (Sega of America), Classic Videogames (Teil 1)
Spiel des Monats: Fighting Vipers (Satum)
N64: Interview mit dem Turbo-Designer D. Dienstler
PlayStation: Street Fighter α 2, Total No. 1, wipEout 2097
Satum: Exhumed, VF Kids
Arcade: Virtua Fighter 3
Zubehör: Rennspielzubehör

next Level 2/97
Specials: PlayStation-Entwicklungs-system Yaroz, Classic Videogames (Teil 5)
Spiel des Monats: Mario Kart 64 (Nintendo*)
N64: Crusin's USA, Star Wars: Shadows of the Empire
PlayStation: Rage Race, NBA in the Zone 2, Cool Boats
Satum: Bug! Top, Sonic 3D-Blast, Tempus 2000
Zubehör: Headphones (PSX)

next Level 1/97
Specials: Sony- und Psygnosis-Software-Reportagen, Classic Videogames (Teil 4)
Spiel des Monats: Wayne Gretzky's 3D Hockey (Ne4)
PlayStation: Command & Conquer, ISS Deluxe, Legacy of Cain, Rebel Assault 2
Satum: C&C, Samurai Showdown III, Virtual On
Satum: Crusin's Ughid
Zubehör: Predator-Lightgun

next Level 12/96
Specials: Classic Videogames (Teil 3), Kyoko Date
Spiel des Monats: Tomb Raider (PlayStation, Saturn)
N64: Wave Race 64
PlayStation: Iron & Blood, Destr. Derby 2, Disruptor, Pandemonium, NASCAR '96, Soviet Strike, Star Gladiator
Satum: Daytona USA C. C. C. E., Virtua Cop 2
Arcade: Aqua Jet, Jet Wave
Zubehör: PSX Analog-Joystick

next Level 11/96
Specials: Virtua Fighter 3, Genreüberblick Prügelspiele, Segas 486-Annex, Final Fantasy VII, Classic Videogames (Teil 2)
Messe-News ECTS
Spiel des Monats: Crash Bandicoot (PlayStation)
PlayStation: Blam! Machinehead, Tunnel B1
Satum: Street Fighter α 2, Tilt, World Series Baseball 2
Arcade: Street Fighter EX
Zubehör: Saturn Lightgun

next Level 4/97
Specials: Atari-Story (Teil 2), PSX-Entwicklungs-system Yaroz, 64DD-Reportage, Interview mit Turbo-Designer David Dienstler
Spiel des Monats: Final Fantasy VII (PlayStation)
PlayStation: LifeForce: Tenka, Micro Machines V3, MechWarrior 2, Total NBA '97
Satum: The Lost Vikings II
Zubehör: PSX Game Killer und Game Pad

next Level 8/97
Specials: Messe-News Electronic Entertainment Expo. Report: Emulatoren (Teil 1)
N64: Daylighter 63 1/3, F-Zero 64, NBA Hang Time
PlayStation: Ace Combat 2, Battle Arena Toshinden 3, Formel 1 '97, Rally Cross, Transport Tycoon, Wild Arms
Satum: Last Bronx, Res. Evil
Zubehör: 32 Meg. Memory-Card, Avenger Lightgun (PSX)

next Level 11/97
Specials: Psygnosis' Formel 1 '97 und G-Police, Extreme-G von Probe, Tomb Raider 2, Sony Computer Entertainment
Spiel des Monats: V-Rally (PSX)
N64: Mario K. 64, StarFox 64
PlayStation: International Superstar Soccer Pro, Rage Racer, Total 2
Satum: Sky Target
Arcade: Top Skater
Zubehör: Infrarot-Pads (SAT), Super Pad 64 plus (N64)

next Level 10/97
Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rennspiele, Psygnosis' Software Line-up '97
Spiel des Monats: Intern. Superstar Soccer 64 (N64)
N64: FIFA 64
PlayStation: Bushido Blade, Soul Blade, Wing Com. IV
Satum: Fighters Megamix, Saturn Bomberman
Arcade: AOU-Messe '97
Zubehör: Infrarot-Pads (SAT), Super Pad 64 plus (N64)

next Level 5/97
Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rollenspiele, Reportage: Core Design - Ninja (PlayStation und Saturn)
Spiel des Monats: Porsche Challenge (PlayStation)
N64: Blast Corps
PlayStation: Little Big Adventure, Sentient, Vandal-Hearts
Satum: Manx TT Super Bike
Arcade: Virtua Striker 2, House of the Dead, Hang Pilot
Zubehör: Arcade Stick (PSX)

next Level 9/97
Specials: Turk 2 (N64), Lightgun-Report, Resident Evil DC (PSX), Square
Spiel des Monats: Oddworld - Abe's Oddysee (PlayStation)
N64: Yuke Yuke! 2, Dark Rift
PlayStation: Street Fighter EX plus α, Time Crisis, Warcraft II
Satum: Discworld II, Res. Evil 3, Hyper Neo Geo 64 (SNK)
Zubehör: Sony-Analogpad, 720 Block Mem. Card (PSX)

next Level 1/98
Specials: Nikki Centrefold (Pandemonium 2), Nintendo Space World '97 - Messe-News, Sound-Reportage
Spiel des Monats: Grand Theft Auto (PlayStation)
N64: Automobili Lamborghini, Madden 64, San Fran. Rush
PlayStation: Cool Boarders 2, FIFA 98, NHL 98, Test Drive 4
Satum: Dead or Alive
Arcade: Ehrgeiz, Soul Edge 2
Zubehör: Rumble Paks (N64)

next Level 12/97
Specials: Lara Croft Centrefold: Einsteiger-Report: Welche Konsole ist die richtige?
Spiel des Monats: Tomb Raider II st. Lara Croft (PSX)
N64: Diddy Kong Racing, Mace, Top Gear Rally
PlayStation: C&C 2: Alarmstufe ROLL, Resident Evil DC
Satum: Sega Touring Car Championship, Sonic R
Arcade: JAMMA 97: News von der Automaten-Messe

next Level 11/97
Specials: von Breath of Fire III bis Zelda: 64-Jubiläum-Rollen-spiele für N64, PSX u. SAT.
Spiel des Monats: Interview mit dem Erfinder der PlayStation, Ken Kutaragi; Tomb Raider II
Spiel des Monats: extreme-G (Nintendo*)
N64: RMC
PlayStation: Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures
Satum: Last Bronx
Arcade: Samurai Spirits 64

next Level 10/97
Specials: Fighting Force, Saturn 2 - 32-Bit-Konsole
Spiel des Monats: Formel 1 '97 (PlayStation)
N64: Diddy Kong Racing, Ganbare Goemon, Tetrisphere
PlayStation: Crash Bandicoot 2, Fantastic Four, NHL Breakaway '98, Star Wars: Masters of Teräs Käsi, Vergessene Welt
Satum: Dragon Force, Marvel Super Heroes
Arcade: Moto Rאי, Polystars

next Level 9/97
Specials: Rare - Das Erfolgsgemeinheim der Spitzprogrammierer (Interview und Report), Terry Pratchett-Interview
N64: AeroFighters Assault, WCW vs. NWO, Wild Choppers
PlayStation: Bloody Road, Einhänder, Skullmonkeys, Star Wars: Masters of Teräs Käsi, 2
Satum: X-Men vs. Street Fighter
Arcade: Scud Race Plus, Rival Schools, Virtual On 2

next Level 6/98
Specials: Die Ärzte vs. Lara Croft (Interview), Heart of Darkness-Reportage
Spiel des Monats: Tekken 3 (PlayStation)
N64: Bust-A-Move 2, Forsaken, Kobe Bryant, Wretix
PlayStation: Diablo, Frankreich 98 - Die Fußball-WM, Need For Speed III, Parasite Eve
Arcade: Ehrgeiz, Time Cr. II
Tactics: Tekken 3-Special (T. 1), Riven-Komplettlösung (Teil 3)

next Level 5/98
Specials: Spielle, wolt ihr ewig leben? - Emulatoren (Teil 2), Interview mit Cyan
Spiel des Monats: indizier! (PlayStation)
N64: 1080° Snowboarding, Aero Gauge, Mystical Ninja
PlayStation: Dead or Alive, Gex 3D, Theme Hospital
Satum: Panzer Dragon Saga, The House of the Dead
Arcade: AOU-Messe Tokio
Tactics: DKR, Riven

next Level 4/98
Specials: Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team
Spiel des Monats: Riven - The Sequel to Myst (PSX)
N64: Fighters Destiny, NBA Pro 98, Robotron 64
PlayStation: Newman Haas Racing, Pitfall 3D, Rascal
Satum: Burning Rangers
Arcade: Ehrgeiz, Harley Davidson & L.A. Riders, SF EX 2
Zubehör: PS Light Gun (PSX)

next Level 8/98
Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Lucky-Luke/Inferno-Report
Spiel des Monats: Gran Turismo (PlayStation)
N64: 1080° Snowboarding, Yoshi's Story, NHL Breakaway
PlayStation: Air Race, Front Mission Alternative, Neo Saturn: Grandia, Winter Heat, Bust-A-Move 3
Arcade: Sega Rally 2
Zubehör: N64-Umbau (RGB)

next Level 7/98
Specials: Rollenspiel-Überblick: Spielle, wolt ihr ewig leben? - Emulatoren-Story (Teil 3)
Spiel des Monats: Banjo-Kazooie (N64)
N64: Bomberman Hero, Frankreich '98 - Die Fußball-WM
PlayStation: Alundra, Cabri, McRae Rally, Gran Turismo (PAL), Point Blank, Wild Arms
Satum: Shining Force III
Arcade: Daytona 2
Tactics: Tekken 3-Special (T. 2), Riven-Komplettlösung (Teil 4)



NEU!!! Ab sofort kann man die XL auch problemlos im Internet bestellen und sogar abonnieren. Unter...
www.x-plain.de
 ...sind nur ein paar Mauseklicks nötig, schon kommt die next Level ins Haus.

Auf die harte Tour

Einfach den Coupon ausfüllen und an untenstehende Adresse schicken oder online bestellen!

Kombi-Angebot:

Drei XL-Ausgaben für insgesamt nur 10,- DM
 9-11/96 DM 10,- + Versandgeb.

<input type="radio"/> 5/96 DM 4,90	<input type="radio"/> 1/97 DM 5,90	<input type="radio"/> 9/97 DM 5,90	<input type="radio"/> 4/98 DM 5,90
<input type="radio"/> 6/96 DM 4,90	<input type="radio"/> 2/97 DM 5,90	<input type="radio"/> 10/97 DM 5,90	<input type="radio"/> 5/98 DM 5,90
<input type="radio"/> 7/96 DM 4,90	<input type="radio"/> 4/97 DM 5,90	<input type="radio"/> 11/97 DM 5,90	<input type="radio"/> 6/98 DM 5,90
<input type="radio"/> 9/96 DM 4,90	<input type="radio"/> 5/97 DM 5,90	<input type="radio"/> 12/97 DM 5,90	<input type="radio"/> 7/98 DM 5,90
<input type="radio"/> 10/96 DM 4,90	<input type="radio"/> 6/97 DM 5,90	<input type="radio"/> 1/98 DM 5,90	<input type="radio"/> 8/98 DM 5,90
<input type="radio"/> 11/96 DM 4,90	<input type="radio"/> 7/97 DM 5,90	<input type="radio"/> 2/98 DM 5,90	Sonderausgabe
<input type="radio"/> 12/96 DM 4,90	<input type="radio"/> 8/97 DM 5,90	<input type="radio"/> 3/98 DM 5,90	<input type="radio"/> 1/98 DM 4,90

(Name) _____
 (Straße) _____
 (PLZ/Ort) _____
 (Datum/Unterschrift) _____
(Bei Jugendlichen: unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

per Euro-Scheck zur Verrechnung
 (Kartennummer bitte nicht vergessen!)
 Bar (beliebig)

Versandkosten: Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

Adresse:
 next Level
 Heft-Shop
 Club-Verwaltungs OHG
 Postfach 1149
 23612 Stockelsdorf

Formel 1 '98 (PSX)



Tomb Raider III (PSX)



Ninja (PSX)



PlayStation-Rennspielveteranen müssen nicht verdursten. Mit *Formel 1 '98* steht der mittlerweile dritte Teil der erfolgreichen Lizenzserie ins Haus.

In die dritte Runde geht auch Lara Croft in *Tomb Raider III - Adventures of Lara Croft*. Man darf gespannt sein, welche neuen Fähigkeiten der Dame diesmal spendiert wurden. Eidos zum zweiten: Mit dem Fernost-Prügler *Ninja - Shadow of Darkness* kündigt sich ein Genrevertreter an, der es nicht schwer haben wird, in die Fußstapfen von *Fighting Force* zu treten.

Noch ein Nachfolger: *Oddworld: Abe's Exoddus* ist bereit, ausführlicher vom XL-Team beleuchtet zu werden. ■

Sega spricht

64-bit-level

32-bit-level

O b 128 oder 64 Bit, 3 oder 1,5 Millionen Polygone, die Qualität der Spiele entscheidet letztendlich, ob Dreamcast ein Erfolg wird oder nicht. Gerade diesbezüglich ist noch nicht viel bekannt. Das soll sich aber bald ändern, denn Sega wird auf einer exklusiven Pressekonferenz ihr erstes eigenes Dreamcast-Projekt der Öffentlichkeit vorstellen. Es handelt sich um ein neues *Sonic*-Spiel, und XL wird die ersten Eindrücke des Titels weitergeben. ■



Segas neues Sonic-Logo



Dreamcast (Sega)

Body Harvest (N64)



wipEout 64 (N64)



F1 World Grand Prix (N64)



Eines der vielversprechendsten N64-Action-Spiele des Jahres läßt nicht mehr lange auf sich warten. Kommenden Monat gibt es neue Infos über DMA Designs Geheimtip *Body Harvest*, das von der Redaktion fast so sehnsüchtig erwartet wird wie *Zelda 64*. Psygnosis' *wipEout 64* schnell in Richtung Modulschacht und könnte eine echte Konkurrenz für *F-Zero X* darstellen. Mehr darüber folgt in XL 10/98. Noch ein Rennspiel ist auf dem Weg in die N64-Regale: *F1 World Grand Prix* sieht bereits nach einem guten Titel aus und wird nächsten Monat vorgestellt. ■



impressum



10/98 erscheint am 18. September 1998

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSdP)
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter

Redaktion: Frederic Berg, Maris Feldmann, Marco Hantsch, Thomas Hellwig, Sebastian Krämer, Tobias Partetzke

Redaktionsassistenten: Brigitta Schöler

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Hirofumi Yamada

Grafik: Arne Bahruth, Hanno Meier

Freie Mitarbeit: Henke Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Ernö 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



Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf
Abo-Betreuung: neXt Level Abo-Club, Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf, Tel.: 04 51/490 42 26, Fax: 04 51/490 42 03

Titelartwork: © Virgin Int./Westwood

© 1998 X-plain Verlag
 neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.
 Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt 58,80 DM.

Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an

EDGE

Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK

STOP

Begeben Sie sich direkt zum Kiosk!



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

NEIN... kein Geld für Blödsinn ausgeben!

Kaufen Sie das neue automobil! NA ALSO...

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

das neue
automobil

für DM 3,80

„NACH DREIEINHALB DURCHSPIELTEN LEVELN MUSSTE DER AUTOR DIESER ZEILEN GEWALTSAM VOM PC GETRENNT WERDEN ...“

PC PLAYER 6/98

„ALLES HARMONIERT PERFEKT: GRAFIK, HINTERGRUND, STORY, ANIMATION UND DER SOUND. HEART OF DARKNESS ...
SPRÜHT VOR WITZ, CHARME UND PERFEKTION!“

play PLAYSTATION 7/98

„ALLES AN HEART OF DARKNESS VERLANGT NACH DEM VERGLEICH MIT ABENTUERN AUF DER GROSSEN LEINWAND.“

Fun Generation 7/98

Fun Generation 8/98
9 von 10 Punkten

Mega Fun 8/98
GOLD AWARD 85 %

Next Level 8/98
TOPSPIEL 85 %

play PLAYSTATION 7/98
BEST BUY AWARD
9 von 10 Punkten

Power Station 8/98
CLASSIC AWARD 91 %

PlayStation Games 8/98
TOP GAME 86 %

Das off. PlayStation Magazin
PLAY TIP Note 1,8

Video Games 7/98
CLASSIC AWARD 88 %

PC Games 8/98
80 %

PC Action 7/98
85 % GOLD AWARD

Bravo Screen Fun 7/98
Note 1

JETZT IM HANDEL

HEART OF DARKNESS

MACH DICH BEREIT, EINE WELT ZU ERFORSCHEN,
DIE DEINE VORSTELLUNGSKRAFT ÜBERSTEIGT –
DIE WELT IM HERZEN DER DUNKELHEIT.

ACTION-ADVENTURE

ocean

PlayStation and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 AMAZING STUDIO / INFOGRAVES. All rights reserved.



Besuchen Sie auf der **HOME** Halle 3, Stand C 45

www.heartofdarkness.com