

# neXt Level

# LEVEL

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



MediEvil  
ISS Pro 98



WipEout 64  
F-1 World GP



Sonic Adventure

SCIENCE-FICTION-EPOS  
COLONY WARS: VENGEANCE



# AB DEM 11. 9. 1998 BEGINNT EIN NEUES ZEITALTER.

Das Warten hat ein Ende. Der Mythos geht in seine dritte Runde. Ab Freitag, dem 11. September 1998, im Handel: Tekken 3, die perfekte 1:1-Umsetzung der Spielhallen-Version, schneller und strategischer denn je. Exklusiv für PlayStation.

PlayStation Hotline:  
01 90/578 578  
(1,20 DM/Min.).



DUAL SHOCK™



„Groß, größer, Tekken 3“  
(NeXt Level 3/98)



[www.playstation-europe.com/Tekken3](http://www.playstation-europe.com/Tekken3)



IT'S NOT A GAME

**namco**®

# Wann kommt die Flut?

editorial XL

Ob für Nintendo jetzt ein „anderes großes Leben“ beginnt, möchten wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht prognostizieren. Fakt ist jedoch, daß wir ein historisches Ereignis zu verzeichnen haben: Erstmals seit Bestehen der neXt Level, also seit 30 Monaten, finden sich in dieser Ausgabe mehr N64- als PlayStation-Tests, läßt man die Importe außer acht. Zugegeben, ein wenig profitiert Nintendo davon, daß von einigen PSX-Games noch keine definitiven Endversionen vorlagen, obwohl sie zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieser Ausgabe schon im Handel verfügbar sein sollten, wie zum Beispiel *Constructor*, *Duke Nukem - Time to Kill*, *Fifth Element*.

Dennoch wird eins deutlich: Die spielelose Zeit für N64-Besitzer ist überstanden. Vermutlich wird das Momentum auch nach dem alles entscheidenden Weihnachtsgeschäft nicht an Kraft verlieren – siehe *Castlevania 64*, *Conker* und *Perfect Dark*. Die Frage ist nur: Gelingt es Nintendo, das Image wieder aufzupolieren, oder erfreuen sich lediglich die bisherigen N64-User an der ungewohnten Spiele-Quantität.

Ab kommenden Monat wird sich das Testverhältnis übrigens wieder „normalisieren“, wenn die Sony-Front mit ihren Weihnachtstiteln aufwartet, wie zum Beispiel *Tomb Raider III*, *Crash 3*, *Formel 1 '98*, *Spyro* und leider nicht *Metal Gear Solid*, das Konami bei uns entgegen anderslautender Versprechungen nun doch erst 1999 veröffentlichen wird. Dadurch hat Sony zwar wie immer eine Menge Spiele im Programm, die den Massenmarkt bestens bedienen, doch für die wahren Spiele-Freaks bieten nur wenige Titel wie *Abe 2* und *Ninja* etwas.

Beide Gruppen möchte Sega in Japan mit dem Dreamcast erreichen. Offenbar läuft aber einiges schief: Endgültige Entwicklungssysteme stehen drei Monate vor dem geplanten DC-Launch nur einer Handvoll Firmen zur Verfügung! Das gibt reichlich Anlaß zur Skepsis – ebenso wie die Frage, ob ein *Super Mario 64*-Klon mit Sonic und Tails die japanische Zielgruppe zu Begeisterungstürmen hinreißen kann. Man darf gespannt sein, ob Sega zur ECTS in London wenigstens einen Blick auf die europäischen Dreamcast-Entwicklungen gewährt. Doch das wird nichts daran ändern, daß sich die Fachmesse diesmal in der Hand Nintendos befindet, die ihren größten Auftritt aller Zeiten – wie man so schön sagt – in Europa zelebriert. Ob man noch mit einigen Überraschungen im Gepäck anreist, ist fast schon nebensächlich, denn nach Acclaims spektakulärer *Turok 2*-News (vgl. S. 20) hat Nintendo auf jeden Fall die Software-Sensation des Winters im Programm.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht die neXt-Level-Redaktion!



**SPECIALS**

**Tekken 3-Tactics-Special, Teil 5 . . .84**

Die Tips und Tricks zum Beat-'em-Up-König gehen in die fünfte und letzte Runde. Zum Abschluß präsentieren wir einen ganzen Schwung Moves der beiden sonderbarsten Charaktere Gon und Doctor.B.



**Heart of Darkness, Tactics-Special, Komplettlösung – Teil 2 . . . . .90**

**REPORTAGEN**

**Oddworld: Abe's Exoddus (PSX) . . .8  
Reflections – Driver (PSX) . . . . .70**

Mit den Crash-Titeln Destruction Derby 1 und 2 machte sich Reflections in der PSX-Gemeinde einen Namen. Nun versucht die Firma, mit einem weiteren Rennspiel Aufsehen zu erregen. Diesmal wird es allerdings etwas verkehrsgerechter zugehen.

**INTERVIEWS**

**Oddworld Inhabitants . . . . .11**

**Psygnosis – WipEout 64 . . . . .42**

**Psygnosis –**

**Colony Wars Vengeance . . . . .65**

**Sega Deutschland . . . . .77**

Segas Pressesprecher Stefan Brandt sprach über die Vergangenheit des Saturn und die Zukunft des Dreamcast.

**RUBRIKEN**

**Abonnement . . . . .49**

**Arcade . . . . .48**

Musikspiele sind im Aufwind. Nach Sonys Exotensspiel PaRappa the Rapper, der hauptsächlich informativen Spice World-CD, dem mehr oder minder drögen Fluid sowie Enix' Bust A Move/Groove (alle PSX) sorgt nun Konami in den Spielhallen für körperliche Aktivitäten am Gerät. Dance Dance Revolution ist ein mit Drucksensoren ausgestatteter Tanzlehrer der stromfressenden Art. Außerdem: Bloody Roar 2 und Samurai Spirits 2.



**Editorial . . . . .3**

**Händlerregister . . . . .96**

**Heftshop . . . . .97**

**Impressum . . . . .98**

**neXt month . . . . .98**

**read.me . . . . .14**

**Zubehör . . . . .94**

Schummeln per Steckmodul: Der Xploder von Blaze für die PSX macht's möglich und ist sogar Gamebuster-kompatibel. Von Wolfsoft werden ein praktischer RGB-Umschalter und S-VHS-Kabel, von LMP Gamester das vielseitige Dual-Rumble-Force-Pad (PSX) vorgestellt.

**TITELTHEMA**

**SEITE 62**

PlayStation

**Colony Wars Vengeance**

Psygnosis räumt auf im All. Nach dem Erfolg des ersten Teils kreuzt Colony Wars nun in einer actionreichen Fortsetzung durchs PlayStation-Universum. Wir befragten die Schöpfer der galaktischen Welten nach dem Ursprung des Lebens – nein, das zwar nicht, aber dafür plaudern Psygnosis' Weltraumprofis aus dem Nähkästchen.



**REPORTAGE & INTERVIEW**

**SEITE 8**



Playstation

**Oddworld: Abe's Exoddus**

Im ersten Teil des packenden Jump&Runs nähte man Abe und den armen Mudokons noch den Mund zu. In der vielversprechenden Fortsetzung genügt eine solche Maßnahme nicht mehr, nun werden statt dessen die Augen zugenäht. Schließlich sollen die Sklavenarbeiter nicht sehen, wonach sie da eigentlich tagaus, tagein im Dreck graben.

Neue Level, neues Glück – Abe steht ein aufregendes Abenteuer bevor. Was hinter dem Erfolgsrezept der Programmierschmiede Oddworld Inhabitants steckt, konnten wir vor Ort in San Luis Obispo, Kalifornien, erfahren.



**COMPETITIONS**

**SEITEN 39, 47, 55, 59**

**Teilnehmen und gewinnen!**

Wer sein Glück nicht versucht, dem entgeht eine Reihe satter Gewinne, die neXt Level in Zusammenarbeit mit Acclaim, Game Castle, Psygnosis und Ubi Soft für die Leser dieser Ausgabe bereithält. Mitmachen zählt!





Mission: Impossible (N64), Seite 30



1080° Snowboarding (N64), Seite 34



Sonic Adventure (DC), Seite 26



F1 World Grand Prix (N64), Seite 40



WipEout 64 (N64), Seite 42



Cool Boarders 3 (PSX), Seite 67



Wild 9 (PSX), Seite 72



Rival Schools (PSX), Seite 74



Deep Fear (SAT), Seite 76



Medevil (PSX), Seite 80



WarGames - DEFCON 1 (PSX), Seite 82

## 64-bit-level

**behind the scenes** .....18  
**news n64** .....20  
 Castlevania 3D, Nightmare Creatures, Star Wars: Rogue Squadron, Survivor: Day One, Turok 2 - Seeds of Evil, Twisted Edge Snowboarding, V-Rally Championship Edition 98, Zelda 64  
**short level** .....24

**news dreamcast** .....26  
 Neuigkeiten über Segas 64-Bit-Konsole! Maskottchen Sonic kehrt in Sonic Adventure auf die Bühne zurück.

**previews**  
 Starshot - Panik im Space Circus .....28

**tests**  
 1080° Snowboarding .....34  
 Choro Q 64 .....33  
 F1 World Grand Prix .....40  
 Gex 64 - Enter the Gecko .....38  
 International Superstar Soccer 98 .....36  
 Mission: Impossible .....30  
 Waialae Country Club True Golf Classics ...39  
 WWF Warzone .....32

**tactics** .....44

## 32-bit-level

**behind the scenes** .....50  
**news** .....52  
 PSX-Titel: Alien Resurrection, All-Star Tennis, Chocobo Mysterious Dungeon 2, Chocobo Racing, Destreza, Dragon Quest VII, Jackie Chan's Stuntmaster, Legend, Lunar - Silver Star Story, NFL Xtreme, Parasite Eve, R4: Ridge Racer Type 4, RC Stunt Copter, Silent Hill, Star Ocean The 2nd Story, Suikoden II, Tales of Destiny, Tribal; SAT-Titel: Galaxy Force II

**previews**  
 Colony Wars Vengeance (PSX) .....62  
 Cool Boarders 3 (PSX) .....67  
 Ninja - Shadow of Darkness (PSX) .....60  
 Psybadek (PSX) .....66

**tests**  
 Baby Universe (PSX) .....68  
 Deep Fear (SAT) .....76  
 Gunbarl (PSX) .....75  
 International Superstar Soccer  
 98 Pro (PSX) .....78  
 Medevil (PSX) .....80  
 Premier Manager 98 (PSX) .....83  
 Rival Schools - United by Fate (PSX) .....74  
 VR Baseball 99 (PSX) .....75  
 WarGames - DEFCON 1 (PSX) .....82  
 Wild 9 (PSX) .....72

**tactics** .....86

# BREATH OF FIRE

Capcoms langerwarteter Nachfolger der fantastischen Rollenspiel-Saga erscheint bald exklusiv auf der PlayStation in deutscher Sprache.

Breath of Fire 3 führt die Geschichte der Drachensmenschen fort, die sich einst opferten, um die Göttin der Dunkelheit zu vernichten und dem Land Frieden zu bringen. Jahrhunderte später wird das junge Drachensbaby Ryu in einer verlassenen Mine gefunden. Als letzter Überlebender seiner Rasse reift Ryu zu einem mächtigen Krieger heran auf der Suche

nach seiner Vergangenheit und Bestimmung. Es scheint, als ob das Böse zurückgekehrt ist, mächtiger als je zuvor.

Die Breath of Fire-Serie war schon immer berühmt für seine spannende und nie zu lang wirkende Storyline. Kaum ein anderes Rollenspiel schafft es so sehr, den Spieler in seine fantastische Welt gefangen zu nehmen.

- ⑥ Capcom's Rollenspiel-Meisterwerk in deutscher Sprache
- ⑥ über 30 Stunden fesselnde Story mit vielen Überraschungen
- ⑥ rotierbare 3D-Engine zur Interaktion mit der Umgebung
- ⑥ hunderte von Magiesprüchen sorgen für atemberaubende Grafikeffekte
- ⑥ über 20 Drachensverwandlungen möglich



## CAPCOM®

# DIE DRACHEN- LEGENDE GEHT WEITER



ODDWorld  
INHABITANTS™



# Oddworld: Abe's Exoddus

## ABE'S EXODDUS – THE GAME

**A**be ist ein Typ wie du und ich: Er ist grün, hat einen Job, der zwar keinen besonderen Spaß macht, aber irgendwo muß die Kohle ja herkommen. Also ist er auch mit sich selbst und der Welt mehr oder weniger zufrieden. Bis er eines Tages in einen unaufhaltsamen Strudel von Ereignissen gerät, die ihn schließlich zum mystischen Helden seines Volkes machen.

Der Mudokon Abe ist zweifellos der faszinierendste Game-Charakter der 90er Jahre. Bläulich grün, spindeldürr, mit zugenähtem Mund und zweidimensional, entspricht er so gar nicht dem Schönheitsideal der Neuzeit, wo die überdimensionalen Merkmale einer Lara Croft das Maß aller Dinge zu sein scheinen. Doch der lebenswerte Looser, der einen Hausmeisterjob im größten Schlachthaus des Planeten verrichtet, entwickelt einen Charme, der in der Welt der Bits und Bytes vergeblich seinesgleichen sucht. Neben seiner Rolle als Retter seines Volkes vollbringt die Kreation von Oddworld Inhabitants ganz nebenbei noch eine weitere Großtat: die Spezies der klassischen 2D-Spiele am Leben zu erhalten. Traditionelles Gameplay gepaart mit knackigem Schwierigkeitsgrad und vertrackten Rätseln verhalten dem Spiel *Oddworld: Abe's Oddysee* zum Kultstatus.

Zwangsläufig erntete das Debüt von Oddworld

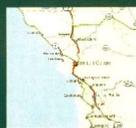
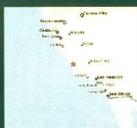
Inhabitants nicht nur Lob. Als Manko wurde häufig die Tatsache angesehen, daß man diverse Leben verlieren mußte, um die Funktionsweise der meisten Level herauszufinden. Dies wurde zwar durch die unbegrenzte Lebensanzahl kompensiert, Beschwerden gab es dennoch. Dieser Punkt soll bei *Oddworld: Abe's Exoddus* nun ausgeräumt sein. Auch das Save-Feature wurde generell überholt – gespeichert wird diesmal der exakte Status quo des Spiels.

Außerdem wurden die Stärken des Vorgängers weiter ausgebaut. Nicht nur die Sligs können diesmal dank der esoterischen Fähigkeiten unter Abes Kontrolle gezwungen werden, sondern auch Scrabs, Paramites und sogar die Herrscherasse der Glukkons – alle mit ihrem eigenen Repertoire an

Kommandos und Fähigkeiten. Besonders die Glukkons bieten dabei originelle Möglichkeiten. Was Spieler des ersten Teils nur erahnen konnten, bestätigt sich nun: Glukkons haben keine Arme und sind deshalb in ihrer Interaktion schwer gehandhabt. Nur durch Kommandos an ihre Schergen, die Sligs, können sie durch die Level geführt werden. Dabei sollte man ständig auf der Hut sein und beispielsweise den Schießbefehl erst erteilen, wenn die eigene Position gründlich überdacht wurde ...

VON K.-D. HARTWIG

San Luis bitte was? Als GT Interactive zum Developer-Visit für *Oddworld: Abe's Exoddus* bat, sorgte das Ziel der Reise für einige Verwirrung. Wo bitte liegt San Luis Obispo? Sicherlich nicht in Hollywood – dem vielzitierten Herkunfts-ort der Oddworld Inhabitants! Warum das ganze dennoch Sinn macht, und weshalb die tiefste Provinz in Kalifornien die passende Inspirationsquelle für die *Oddworld*-Quintologie ist, verraten uns Sherry McKenna und Lorne Lanning, die Eltern des sympathischen Mudokons Abe.



San Luis Obispo, benannt nach einer ehemaligen Mission, existiert tatsächlich. Das 40.000-Seelen-Örtchen hat sogar einen Flughafen

Schwarzer Humor lautet das Stichwort, und den gibt es in *Abe's Exoddus* wieder reichlich. Nie war es verlockender, einen offensichtlichen Fehler zu machen, der zum gnadenlosen Ableben eines lebenswerten Mudokons führt. Die Tatsache, daß den Schutzbefohlenen die Augen zugenäht wurde, sorgt ebenfalls für zynische Momente. Schließlich sollen die Sklavenarbeiter nicht sehen, daß sie in einem gigantischen Bergwerk nach den Knochen ihrer Vorfahren graben, die ein wesentlicher Bestandteil des beliebten Getränks Soulstorm Brew sind. Apropos Getränk: Manchmal hat Abe alle Hände voll zu tun, seine Kollegen nach Soulstorm-Exzessen zur Raison zu bringen. Eine schallende Ohrfeige wirkt in solchen Situationen jedoch Wunder, ebenso, wenn die Mudokons unter dem Einfluß von Lachgas unkontrolliertes Verhalten an den Tag legen. Zu grob sollte man allerdings nicht zu Werke gehen, denn dann werden die Kollegen bockig und verweigern die Gefolgschaft. Schlimmstenfalls verfallen sie in Depressionen, die sogar bis zum Suizid führen können.

*Abe's Exoddus* ist offensichtlich „das etwas andere Spiel“. Die Details dieser unterhaltsamen Angelegenheit liefert der Test in der nächsten XL. ■



## ODDORLD: MUNCH'S ODDYSSEY – THE SEQUEL

Als Oddworld Inhabitants 1997 mit *Abe's Odysee* an die Öffentlichkeit trat, war der kalifornische Entwickler ein unbeschriebenes Blatt im Bereich der interaktiven Spielewelt. Um so überraschender wirkte die Mitteilung, das Spiel sei der Start einer auf fünf Teile angelegten Reihe. *Munch's Odysee* sollte Teil 2 heißen und 1999 erscheinen.

Die Firmenchefin Sherry McKenna macht auch gar keinen Hehl daraus, daß *Exodus* ursprünglich nicht geplant war und nur auf „Bitten“ von GT Interactive eingeschoben wurde. Wer nun jedoch eine liebevolle Fortsetzung erwartet, kennt das charismati-



Diesen Arbeitsplatz schmückt ein Originalbild des SF-Klassikers *Forbidden Planet*

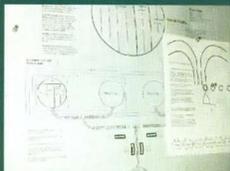
sche Oddworld-Mastermind Lorne Lanning schlecht. Kurzerhand wurde das Team von 30 auf 60 Personen aufgestockt, so daß nun beide Spiele parallel in Entwicklung sind. Während die Qualitäten von *Exo-*



dus unbestritten sind, hat man mit *Munch* noch viel Größeres im Sinn: Das Spiel soll fünf klassische Genres in sich vereinen und die nächste Hardware-Generation ausreizen – Versionen für PCs, Dreamcast und eventu-



ell PSX 2 (abhängig vom Erscheinungstermin der neuen Sony-Konsole) sind für das Jahr 2000 geplant. Anhand der hochtrabenden Pläne könnte man schnell zu dem Schluß kommen, daß sich Oddworld Inhabitants übernimmt. Doch die Vision von Mr. Lanning, das Know-how der Mitarbeiter und die Professionalität von Ms. McKenna lassen vermuten, daß dem keinesfalls so ist. ■



Für *Munch* wurden bereits unzählige Skizzen und Storyboards erstellt. Der namensgebende Hauptdarsteller war aber nirgends zu entdecken

ellen unbestritten sind, hat man mit *Munch* noch viel Größeres im Sinn: Das Spiel soll fünf klassische Genres in sich vereinen und die nächste Hardware-Generation ausreizen – Versionen für PCs, Dreamcast und eventu-



## ODDORLD INHABITANTS – DER BACKGROUND

„Ursprünglich kommen wir aus Hollywood“, lautet die stark frequentierte Aussage der Oddworld-Führungsriege. Dies ist jedoch weit mehr als eine Floskel oder ein Promotion-Gag. „Alle Leute reden heutzutage von Echtzeit-3D, als wäre das die größte Entdeckung der ausgehenden 90er Jahre“, stellt Sherry McKenna ämüsiert fest. „Ich habe bereits Ende der 70er Jahre Echtzeit-3D-Grafik produziert. Damals noch auf Cray-Supercomputern, den teuer-



sten Rechnern ihrer Zeit, die keinesfalls auf Grafikanwendungen spezialisiert waren.“

Auch wenn die Namen Sherry McKenna und Lorne Lanning sowie ihr früherer Arbeitgeber Rhythm & Hues Studio in Deutschland völlig unbekannt sind – eines ihrer Produkte kennt jedes Kind: Sowohl das kreative Konzept als auch die technische Umsetzung des Coca-Cola-Werbepots mit den gerenderten Eisbären geht auf ihr Konto, ebenso wie die Computer-Special-Effects des Films *The Last Starfighter*. Der Film selbst ist zwar bekanntlich grottenschlecht, und die Trickeffekte wirken aus heutiger Sicht eher albern, doch Mitte der 80er war das unbestritten eine Revolution.

Weitere Projekte der Vergangenheit: Der geniale *Back to the Future*-Ride im Vergnügungspark der Universal Studios Hollywood, der bahnbrechende Unterwasser-Ride *SeaFari* (Abbildung rechts) des

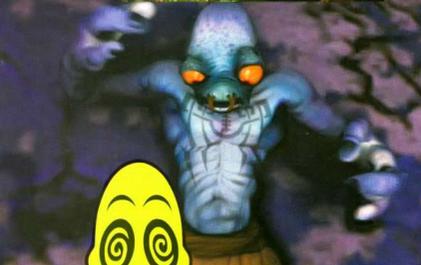


Sherry McKenna vor einem Bruchteil ihrer unzähligen Awards

Studios von *The Flintstones*, *The Jetsons* usw.). Matsushita/Universal-Theme-Parks in Japan sowie der Hanna-Barbera-Ride. Letzterer bot übrigens ebenfalls eine Weltpremiere: Erstmals wurde ein CG-Environment (sprich: 3D-Computergrafik-Hintergrund) mit 2D-Zeichentrickcharakteren kombiniert. (Anm. d. Red.: Hanna-Barbera ist das

Studio von *The Flintstones*, *The Jetsons* usw.).





Die Qualität der Renderings ist erneut exzellent. Obwohl Stanley Kubricks *2001 - A Space Odyssey* kein Teil der geplanten *Oddworld-Quintology* ist, lieferte der Film offenbar Inspirationen (Abbildung ganz oben)



„Das *Oddworld*-Universums liegt irgendwo zwischen *Disney* und *X-Files*.“  
Lorne Lanning



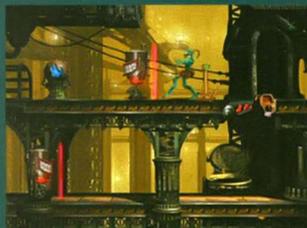
Das Design der Entwürfe erinnert deutlich an ...



... den Stil, den Pink Floyds *The Wall* prägte



Der Mudokon zur Rechten ist „not amused“ von der kalten Dusche, die ihm Aera verpaßt



Neben den bekannten Gesichtern trifft man in der Fortsetzung auch neue Gestalten





Angeles lebt und sämtliche Nachteile erlebt hat – von dem dauerhaften Verkehrschaos bis hin zu der entsetzlichen Luftverschmutzung – lernt diese 40.000-Einwohner-Ort zu schätzen. Hier spricht man schon von einem Stau, wenn vor einem zwei Autos an der Ampel stehen." ■



Da hat sich der Slig links unten wohl etwas zu naßforsch der Energiebarriere genähert



Was sind denn das für grünrote Fetzen, die vom Epizentrum der Explosion wegfliegen?

## DAS ODDWORLD-UNIVERSUM-DIE PHILOSOPHIE

Doch mit dieser Auflistung haben wir nur an der Oberfläche gekratzt: Hunderte von Awards und Auszeichnungen schmücken die Wände des Büros von Sherry McKenna. Um so erstaunlicher wirkt die Tatsache, daß es Lorne Lanning gelang, sie nach über zwei erfolgreichen Jahrzehnten im Business von dem Wagnis zu überzeugen, etwas völlig Neues im Bereich Computer- und Videospiele aufzubauen. Aber warum bitte in dem Kaff San Luis Obispo, Frau McKenna? „Der Schritt war schon sehr krass und deshalb wohlüberlegt. Die meisten Talente für Computergrafik sammeln sich natürlich in Hollywood. Dort gibt es eine Handvoll wichtiger Studios wie ILM [Anm. d. Red.: George Lucas' Special-Effects-Abteilung Industrial Light and Magic], Rhythm & Hues und Digital Domain [gegründet von George Cameron]. Ständig kommen neue Leute dazu, die Jobs bei diesen Firmen suchen, um sich möglichst schnell einen Namen in der Branche zu machen. Dies wollen wir vermeiden. Wir wollen Talente, die wirklich an Oddworld interessiert sind und sich zu der Sache bekennen. Abgesehen davon: Wer jahrelang in Los

Nach einem Gespräch mit Lorne Lanning ist man froh, daß der Mann keine Gebrauchtwagen verkauft – zweifellos würde man als stolzer Besitzer von einem halben Dutzend Karossen sein Büro verlassen. Die Begeisterung, die Oddworlds kreativer Kopf vermittelt, ist jedoch keinesfalls aufgesetzt. Videospiele liegen ihm im Blut, das ist unübersehbar. (Sein Vater war für das Design der Coleco-Vision-Konsole, Baujahr 1982, verantwortlich.) Doch mit dem Spiel allein ist es noch nicht getan. So liegt *Abe's Oddysee* eine komplette Philosophie zugrunde. „Wenn man sich *Star Wars* anschaut, bemerkt man, daß George



men beim ersten Teil nur angerissen werden. Erst dann und nach, von Teil zu Teil, offenbart sich das ganze Bild. Ähnlich verfahren wir bei der *Oddworld-Quintologie*. Ich habe zuerst das *Oddworld-Universum* durchdacht, die gesamte Story entwickelt, die wir nun nach und nach offenlegen. Alles ergibt letztendlich einen Sinn, sogar, daß Abe's Mund zugunsten ist. Den Grund dafür wird erst Teil 2 oder 3 liefern.“

Dabei ist sich Lorne der Tatsache, daß nur ein Bruchteil der Spieler diese Subtilitäten erkennt, geschweige denn zu würdigen weiß, durchaus bewußt: „Vermutlich ist die Zeit noch nicht reif für solche Dinge, aber bald wird es soweit sein. Alle Welt redet davon, daß die Spielebranche erwachsen wird, daß sie sich zu einer bedeutenden Industrie entwickelt, die mehr ist als ein amüsanter Zeitvertreiber für Kids. Früher sahen Spieler auf dem Bildschirm nur irgendwelche Pixelgebilde – heute sind es echte Charaktere. Dies ist einer der Gründe für den Erfolg von *Mario*. Shigeru Miyamoto hat 1981, lange vor allen anderen, ein Spiel mit einem Charakter geschaffen. Natürlich leistet das Gameplay einen entscheidenden Beitrag, aber eben nicht 100 %.“ Vom Spieler am Bildschirm Zuhause wird zum Glück nicht erwartet, sich solche grundlegenden Gedanken zu machen. Aber es ist erstaunlich oder vielmehr erfreulich, daß einige Entwickler diesen Aufwand nicht scheuen. Hoffen wir, daß der Erfolg Mr. Lanning recht gibt. Die Zeichen stehen auf jeden Fall gut, auch der Nachfolger *Oddworld: Abe's Exoddus* könnte zum Kultspiel avancieren. ■



Quäle nie einen Mudokon zum Scherz, denn er spürt wie du den Schmerz! (Man beachte die Geschehnisse am oberen Bildrand ...)

Lucas mehr wollte, als schicke Special Effects zu präsentieren. Man denke nur an die Geschichte der Jedi Ritter, der Klon-Kriege und der Force, die offensichtlich schon im Kopf hatte, obwohl die The-



**DER DEUTSCHE VERBANDSPEZIALIST**

# THEO KRANZ VERSAND

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

Laden  
94032 Passau:  
Bahnhofstraße 28

Laden  
97070 Würzburg:  
Juliuspromenade 11

Ihr Theo Kranz  
Partner im Ruhrgebiet:  
Brückstraße 42-44  
44135 Dortmund

Stützpunkthändler  
JB Games  
Kellereigasse  
97616 Bad Neustadt

## ANGEBOTE DES MONATS



Cardinal Syn (PS1) 69,95 Forsaken (NG4) 119,95 (PS) 49,95



Wild Arms (Nov) 79,95 Batman & Robin (PS) 84,95



Breath of Fire 3 (PS) (Sept) 89,95 Wargames (PS) 89,95



Tomb Raider 3 (Nov) 99,95 WWF Warzone (PS) 79,95



Gran Turismo (PS) 89,95 Alundra (PS) 89,95



**JETZT NEU:  
SONY PLAYSTATION  
DUAL SHOCK**

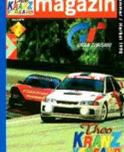
**239,-**

## PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
- DT VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD, ANALOG CONTR. DUAL SHOCK
- CONTROL PAD VERSEH. FARBEN 29,95
- CONTROL PAD ORIG. NYER. FARBEN 39,95
- CONTROL PAD VERLÄNGERUNG - 19,95 (FARBIG UNTERSTÜTZT RUMBLE-FUNKTION)
- CONTROL PAD RESIDENT EVIL 69,95
- JOYTECH DUAL P. (CONT.+MEM) 29,95
- JOYTECH DUAL SHOCK (FARB.) 54,95
- LENKRAD JORDAN GP (+PED.) 129,95
- MEMORY CARD 60 BLOCK FRB. 44,95
- ANALOG PAD ORG. DUAL SHOCK 59,95
- GAMEBÜSTER - SCHUMMELMODUL 84,95
- EXPLODER CHEAT CARTRIDGE 39,95
- RGB KABEL (G-CON-ANSCHL.)&V 29,95
- LENKRAD GAMEST. MK2 (MIT PED.) 119,95
- LENKRAD RACE LEADER 32/64 99,95 (MIT PEDALEN) FÜR NG4, PSX, SAT
- JOYSTICK DOMINATOR 69,95
- PISTOLE SCORPION G-CON KOMP. 79,95
- PISTOLE KRAZER GUN G-CON KOMP. 79,95

## PSX-PLATINUM

- TROA Touring Car (Sept) 44,95
- V-Rally (Sept) 49,95
- Resident Evil (Sept) 44,95
- Command&Conquer 44,95



- MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
- MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. 36,95 (VERSCHIEDENE FARBEN)
- MEMORY CARD 30 BLOCKS 2 IN 1 34,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,95
- 3TH ELEMENT (OKT) 89,95
- ACM 1918 (OKT) 89,95
- ALL STAR TENNIS 89,95
- ALUNDRA 89,95
- ARMORED CORE (NOV) 99,95
- ARMORED CORE 89,95
- ASSAULT (NOV) 89,95
- ASTERIX (SEPT) 89,95
- ATLANTIS (SEPT) 89,95
- AZURE DREAMS (SEPT) 89,95
- BADLYNVERSE (OKT) 79,95
- BATMAN UND ROBIN (SEPT) 84,95
- BI0 BREAKS (SEPT) 79,95
- BIO (NOV) 79,95
- BOMBERMAN WORLD 79,95
- BOX CHAMPION (OKT) 89,95
- BREATH OF FIRE 3 SPEC. ED. (SEP) 109,95
- BREATH OF FIRE 3 (SEPT) 89,95
- BU A MOVE 3 59,95
- C3 RACING (OKT) 89,95
- CARDINAL SIN 69,95
- CART INDY CAR-WORLD (SEPT) 79,95
- CENTPEDE (NOV) 89,95

## PLAYSTATION DUAL SHOCK DEMO-CD



METAL GEAR SOLID 2 SPELBAU LEVEL 1

- INT.SUPERST. SOCCER '98 (SEPT) (PS) 89,95 (NG4) 99,95
- CIRCUIT BRAKERS 89,95
- ICON MCGRAE RALLY 89,95
- COLONY WARS: VENG. (NOV) 89,95
- COMMAND & CONQUER 2 89,95
- COOL BOARDERS 3 (NOV) 89,95
- C & C: GEGENSCHLAG (SEPT) 89,95
- CONSTRUCTOR (SEPT) 89,95
- CRASH BANDICOOT 2 89,95
- CRIME KILLER 89,95
- CYBALL ZONE 89,95
- DEAD OR ALIVE 89,95
- DEATH TRAP DUNGEON 89,95
- DIABLO 89,95
- DODGEBALL AREA (SEPT) 84,95
- DREAMS 89,95
- FI-RACING SIMUL. '98 (SEPT) 99,95



TEKKEN 3 (PS) (SEPT) 99,95

- FIFA 99 (NOV) 89,95
- FINAL FANTASY VII 99,95
- HOOTENANNOVER (SEPT) 79,95
- FRANKREICH 98 FUßBALL WM 89,95
- FUTURE COP (SEPT) 89,95



Psychodea (PS) (Nov) 89,95 Formel 1 98 (PS) (Ok) 99,95



Metal Racer 2 (PS) (Sept) 89,95 NHL 99 (PS) (Sept) 89,95

- G-DARIUS (SEPT) 89,95
- GHOST IN THE SHELL 89,95
- GLOBAL DOMINATION (OKT) 89,95
- THE ERSTEN BESTELLER ERWARTET EINE MENGE ÜBERSCHÜSSUNG
- C&C: GEGENSCHLAG (SEPT) (PS) 89,95
- GRAN TURISMO 89,95
- HEART OF DARKNESS 89,95
- HUGO 1 (SEPT) 89,95
- INT.SUPER.SOCCER PRO 98 (SE) 89,95
- INKL. DEMO CD "METAL GEAR SOLID" 89,95
- KLONOA 89,95
- KULA WORLD 89,95
- LESTER (SEPT) 39,95
- LIBERO GRANDE (NOV) 89,95
- LUCKY LUKE 89,95
- MADDEN NFL 99 (SEPT) 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 SOGAR PORTOFREI\*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI\*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR, FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSSES MAGAZIN (MIT PRELUDE 64 SEITEN) MIT FRAMMERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKMELDUNG (DM 05) AN!

# 09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ



# ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

## 0931/571601

## 0180 52 11 844

MEDEVIL (OKT)	89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE (SEPT)	79,95
MEGA MAN LEGENDS (SEP)	79,95
MEGA MAN X4 (SEP)	79,95
MEN IN BLACK	89,95
MISTER DOMINO	79,95
MONO RACER 2 (SEPT)	89,95
NEED FOR SPEED 3	89,95



HEART OF DARKNESS (PS) 89,95

NBA LIVE 99 (OKT)	89,95
NFL EXTREME (OKT)	89,95
NHL 99 (SEPT)	89,95
NIGHTMARE CREATURES	79,95
NINJA (SEPT)	59,95
O.D.T. (OKT)	89,95
PET IN TV (SEPT)	79,95
PLANE CRAZY (SEPT)	89,95
TITLE BLANK	79,95
TITLE BLANK INKL. GUN	154,95
PREMIER MANAGER 98	89,95
SPYGLASS (NOV)	89,95
PULSE (DEPT)	79,95
R-TYPE (SEPT)	79,95
RAYMAN 2 (OKT)	89,95



ToCA 2 (PS) ( Okt) 89,95    Ninja (PS) (Sept) 89,95

Return Drive 5 (PS) ( Okt) 89,95	89,95
Back Bumble (Sept) ( Okt) 129,95	129,95
RIVEN: MYST 2	84,95
ROAD RASH 3D	89,95
RUSHDOWN (OKT)	89,95
San Francisco Rush (SEPT)	79,95
SCARS (SEPT)	89,95
SHADOW GUNNER	89,95
SMALL SOLDIERS (OKT)	89,95



F1-RACING SIMUL. 98 (SEPT) (PS) 89,95 (NG4) 129,95

SPYRO THE DRAGON (OKT)	89,95
STREET FIGHTER COLLECTION	84,95
SUPER COLETT FIGHTER (SEPT)	79,95
TEKKEN 3 (SEPT)	99,95
SPIELEBERATER TEKKEN 3 (SEPT)	24,95
TEST DRIVE 4X4 (NOV)	89,95
TESLA DRIVE 3 (SEPT)	89,95
THEME HOSPITAL	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
TOMBI	89,95
TREASURES OF THE DEEP	84,95
UBIKI (SEPT)	99,95
VR CAR (SEPT)	89,95
VICTORY BOXING 2 (OKT)	79,95
VIGILANTE B	89,95
VIBEK	89,95
WAVE FOOTBALL (SEPT)	89,95
WARGAMES	89,95
WARBLASTER 2-DARK OMEN	89,95
WAYNE GREZTZY HOCKEY '98	79,95
WCW NITRO	99,95
WING OVER 2 (OKT)	79,95
WILD NINE'S HIMEEDTI. (SEPT)	89,95
WORLD LEA. BASKETB.	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 98	79,95
WRECKING CREW	99,95
WWW WARZ - RAW IS WAR	79,95
X-MEN VS STREETFIGHT.	84,95
XENOSCOPY	74,95
ZERO DIVIDE 2 (OKT)	79,95

### Angebote des Monats



**SETZ ZUM KNALLERPREIS MAXI-SET**  
INKL. RGB-KABEL, 2 BATTERIEN, 2 KONTROL PADS, TIPSTRICKS, BUCH MIT LAHR "SOVIET STRIKE"

Thunderhawk 2 (ISA) 19,95    Blazing Dragons (ISA) 19,95

# 294,-

### Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET 294,-

GRÜNDGERAT- SOVIET STRIKE

SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-

WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD-SHELLSHOCK

6-PLAYER-ADAPTER ORIG. 19,95  
CONTROL PAD ORIG. 44,95

CONTROL PAD INFRA ROT ORIG. 39,95

LENKRAD ARCADE RACER ORIG. 89,95

GAME BUSTER SCHUMMELMOD. 79,95

MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 39,95

ATARI GREATEST HITS 74,95

ATLANTIS 7CD 89,95

ROMBERMAN III-10 SPIELER 69,95

BURNING RANGERS 89,95

COURIER CRISIS 79,95

CROC 39,95

DEEP FEAR - SEPT 89,95

ENERGY ZEAR 4 CD'S 89,95

FEA 98 89,95

HOUSE OF DEAD 89,95



DEEP FEAR (SEPT) (ISA) 89,95

HOUSE OF DEAD (N GUN)	119,95
MARVEL SUPER HEROES	89,95
NBA ACTION '98	79,95
NHL ALLSTAR HOCKEY '98	79,95
PANZER DRAG. SAGA-4CD	89,95
RAMPAGE WORLD TOUR	89,95
RESIDENT EVIL	89,95
RIVEN: MYST 2	89,95
SEGA TOURING CAR	89,95
SHINING FORCE 3	89,95
SONIC R - SONIC T.C.	99,95
STREITKRÄCHER COLLECTION	84,95
WINTER HEAT	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95
WORLDWIDE SOCCER '98	84,95
Z	99,95



Shining Force 3 (ISA) 89,95    Riven (PS) 119,95 (ISA) 89,95

### Nintendo 64

NINTENDO 64	289,-
DT VERSION INKL CONTROL PAD, CON. PAD, ORIG. VER. FARBEN 54,95	54,95
CONTR. PAD TRID. PRO. COMBO 59,95	59,95
(INKL. MEM. 0,25 MEG)	
LENKRAD (INKL. PEDALEN, MEM. CARD-SLOT, RUMBLE-FKT.)	129,95
GAME BUSTER	99,95
MEM. CARD 0,25 MEG - ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
RUMBLE PACK JOIT	39,95
(INKL. 1 MEG MEMORY CARD)	
1080 SNOWBOARDING (SEPT)	89,95
AIR BOARDER 64 (SEPT)	119,95
ACCLAIM SPORTS SOCCER (SEPT)	129,95
ALL STAR BASEBALL '99	99,95
ALL STAR TENNIS '99 (SEPT)	139,95
BIO FREAKS (SEPT)	89,95
SPIELEBERATER BANUO&KAZ	24,80
BIO FREAKS (SEPT)	129,95



F1 World GP (NG4) (Sep) 89,95	89,95
Rango Kazuki (NG4) 89,95	89,95
ROMBERMAN HERO (OKT)	89,95
BUCK BUMBLE (SEPT)	129,95
TO A MOVE 2	69,95
CHOPPER ATTACK (SEPT)	129,95
CRUISE IN	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES	129,95
EXTREME G SPECIAL EDITION	69,95
F1 RACING SIMULAT. 98 (SEP)	129,95
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95
FIGHTER'S DESTINY	129,95
FORSAKEN	119,95
FRANKREICH 98 - WM	99,95
G.A.S.P. (AUGUST)	149,95
GEX 2 (SEPT)	129,95
COMETON MYST, NINJA	129,95
GT 64 CHAMP. EDITION	124,95
IGGY'S RECKING BALLS (AUG)	129,95
INT. SUPER.SOCCER 98 (SEPT)	99,95
MADDEN NFL 99 (OKT)	119,95
MARIO KART 64	89,95
MISSION IMPOSSIBLE (SEPT)	99,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 89,95	89,95
NASCAR 99 (OKT)	119,95
NBA COURTSIDE	89,95
NFL QUARTERBACK CLUB '98	69,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	69,95



DT VERSION INKL. CONTROL PAD, AV-KABEL + AV-SCART-ADAPTER

# 289,-

OFFROAD CHALLENGE (SEPT)	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR	129,95
SCARS	129,95
SUPER MARIO 64	89,95
SPIELEBER. SUPER MARIO 64	24,80
TUROK	69,95



TUROK 2 (OKT) (NG4) 119,95

TUROK 2 (OKT)	99,95
WINTED EDGE SNOWBO. (NO)	129,95
VIRTUAL GOLF 64	119,95
WAILALEA TRUE GOLF	119,95
WAYNE GRET. HOCK. '98	129,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,95
WETRIX	99,95
WAVE WARZONE	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80

### SPACE BEAMER

DER NR 1 HIT AUS DEN USA ("TOY OF THE YEAR '97") JETZT IN DEUTSCHLAND: STRAHLUNG ABSOLUT UNGEFÄHRlich DANK SPEZIELLER INFRAROT-TECHNIK

SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTER) 59,95

SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO) 79,95

SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTER) 99,95



### DREAMCAST kommt

Rufen Sie bei Interesse unsere Dreamcast-Hotline unter Tel.



0931/3545223 an! Dreamcast™

# TOP SPIELE ZU KNALLER- PREISEN

nur solange Vorrat reicht

## Sega Saturn

3 DIRTY DAWVES	39,95
BUST AN' CRASH PAD	39,95
BLAZING DRAGONS	19,95
CRIMEWAVE	18,95
CRIMINAL KARTS	39,95
DRAMA IVAN	39,95
MADDEN NFL '97	14,95
NASCAR '98	39,95
NBA LIVE 98	39,95
NHL	39,95
NHL POWERPLAY	29,95
ROCK AFRAP 98 (ANALOG PAD)	29,95
PARODYUS DELUXE	18,95
REVOOLUTION X	29,95
SHREK	39,95
SHELLSHOCK	24,95
SOVIET STRIKE	24,95
STAR WARS 3000	29,95
THUNDERHAWK 2	19,95
TOMB RAIDER	59,95
WORLDWIDE SOCCER '97	24,95

## Playstation

ALIEN TRILLOGY - PLAT.	44,95
BUST AN' CRASH PAD	39,95
COMMAND & CON. PLATINUM	44,95
CRASH BANDICOOT - PLAT.	44,95
CRAZY RIFLE PLATINUM	44,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PT.	44,95
FLYING PLATINUM	44,95
FORSAKEN - PLATINUM	44,95
GEX HD	44,95
HEROES - PLATINUM (NOV)	44,95
INT. SUPER. SOCCER PRO PL.	44,95
MASS DESTRUCTION	44,95
MICRO MACHINES V3 PLAT.	44,95
MOTON MASH	34,95
NASCAR 98	34,95
NITRO '98	39,95
OLYMPIC GAMES	39,95
PANDEMONIUM-PLAT.	44,95
PANZER GENERAL 2	44,95
POWER-GOLF PLATINUM-PLAT.	44,95
POWER-GOLF BAKING	44,95
PRO PINBALL TIMESHOCK	44,95
RAYMAN 2 PLATINUM	44,95
RESIDENT EVIL PLATINUM (SEPT)	44,95
RIDGE RACER REV. PLAT.	44,95
ROAD RASH 3 PLATINUM	44,95
SKULL MONKEYS	44,95
SOUL STRIKE - PLAT.	44,95
SPIDER	44,95
SPIEL STRIKE - PLATINUM	44,95
TEST DRIVE 4	44,95
THE CHAMPS PLATINUM	44,95
THUNDERHAWK 2 - PLAT.	44,95
TOCA TOURING CAR PA. (SEP)	44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM	44,95
TRUE PINBALL - PLATINUM	44,95
WALLY - PLATINUM (SEPT)	44,95
WORLD WRESTLING III	44,95
X-MEN 2 PLATINUM	44,95
X-MEN CHILD. OF THE AT.	69,95

## AUSTRIA EXPRESS

### SCHNELLSERVICE

#### FÜR UNSERE KUNDEN

#### IN ÖSTERREICH

#### LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

### TEL: 0049/85 17 37 77

1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GB.

Alle Spiele dt. Version \* Alle Spiele dt. Version



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

Die Adresse für  
Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag  
read.me  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg

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

Die Redaktion behält sich vor,  
Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Gewinner aus XL 8/98:

**The Next Generation E3-Messevideo-Competition:** je ein E3-Messevideo geht an: Rudi Bittenbinder, München; Reinhard Brandenburger, Stendal; Thomas Burkhardt, Bockau; Christian Eisenhuth, Aachen; Johannes Gauthier, Westoverledingen; Christian Gorny, Hilden; Karsten Henze, Struppen; Cornelia Schreiber, Sehnde/Höver; Tobias Sommer, Duisburg; Stefanie Ulrich, Hameln

je einen Mini-Tetris-Schlüsselanhänger haben gewonnen: Stephan Behncke, Dömitz; Christian Gress, Nürnberg; Kai Hautz, St. Ingbert-Rohrbach; Sonja Hesse, Ratingen; Roger Lippuner, CH-Domat/Ems; Marcel Schanz, Rebersreuth; Markus Schmid, Schönberg; Andy Soydt, Peitz; Matthias von der Schmitt, Gelsenkirchen; Marco Weidmann, Ingelheim

## Da lachen ja die Kinder

Nachdem in eurer neuesten Ausgabe wieder mal die „berühmt-berühmte“ Bundesprüfstelle Thema ist, möchte ich mich als Abonnent der ersten Stunde auch einmal dazu äußern. Ich bin 45 Jahre alt, besitze PC, N64, PSX, SNES und GB und lese seit mehreren Jahren die gängigen Multiformat-Magazine sowie diverse PC-Zeitschriften (dort ist das Thema auch immer „in“). Regelmäßig und immer wieder wird das o. g. Thema aufgegriffen, ohne daß sich etwas verändert bzw. verbessert hat (unter Verbesserung meine ich Indizierung dieser Prüfstelle, weil sie nichts bringt und uns lediglich Steuern kostet). Im Gegenteil, viele Firmen haben sogar Angst, ein Spiel bei uns zu vertreiben, bei dem etwas „Ketchup“ beigemischt wurde. Ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, daß eine Indizierung diverser Spiele Sinn macht, weil ich persönlich davon überzeugt bin, daß die Jugend zwischen Spiel und Realität sehr wohl unterscheiden kann. Sollte doch mal jemand in der wirklichen Welt Rambo spielen, ist dieses Fehlverhalten mit Sicherheit nicht auf Videospiele zurückzuführen, sondern diese Person hat von Natur aus einen Fehler. Schließlich gab es bereits genug Verrückte, bevor jemand das Wort Video- bzw. Computerspiele überhaupt kannte.

Euren Ärger, daß ihr über indizierte Spiele nicht berichten dürft, kann ich teilen. Warum läßt ihr euch das gefallen, wo bleibt die Pressefreiheit? Ihr als Journalisten habt

ja schließlich auch einen gewissen Einfluß. Macht doch mal zusammen mit anderen Zeitschriften (auch die für PC) eine große, gemeinsame Umfrage unter den Lesern. Ich bin überzeugt, daß das Resultat der BPJS gar nicht gefällt, aber den Spielern, Software-Herstellern und natürlich auch euch um so mehr. Wenn die anderen Zeitschriften nicht mitmachen, könnt ihr ja allein in eurem Leserkreis mal eine Umfrage starten. In eurer Schwesterzeitschrift GameStar wird ja auch pro Ausgabe die „Monatsfrage“ gestellt (übrigens eine sehr gute Idee, die ihr übernehmen solltet). Abschließend zum Thema möchte ich noch klarstellen, daß ich mich durch Indizierungen oder gar Verbote von Spielen sehr bevormundet fühle. Selbst meine Tochter mit knapp zwölf Jahren kann über die Indizierung von z. B. *Resident Evil 2* nur lachen. Das Spiel ist „Spitzenklasse“, und was wäre ein Horror-Adventure ohne Horror?

Zum Thema Dreamcast finde ich es bedauerlich, daß es schon wieder mit Sticheleien bzw. Streitereien zwischen Nintendo-, Sony- und Segas Fans losgeht. Letztendlich sind wir doch alle Spieler, und die Software muß im Vordergrund stehen. Für alle Konsolen werden gute und weniger gute Spiele hergestellt, und somit sitzen wir doch alle im gleichen Boot, egal, was für ein Logo auf dem

Deckel steht. Also her mit der PAL-Konsole nach Europa und nicht erst, wenn das Teil in Japan ein alter Hut ist. An mir hat Sega zwar bis jetzt keine Mark verdient (nur ein paar Peseten im Urlaub in den Spielhallen), aber was nicht ist, kann ja noch werden. Und an euch, also die Fachpresse, richte ich die Bitte, schwärmt uns nicht wieder monatelang etwas über die Import-Konsole vor (Motto: Wir haben was, was ihr nicht habt!), sondern konzentriert euch auf das wirklich Wichtige, nämlich die Soft- und Hardware, die bei uns auch als PAL-Version in Kürze erscheinen werden bzw. bereits zu haben sind. Ich kann kein Japanisch und werde es auch nicht lernen!

So, für heute mache ich Schluß und gehe für drei Wochen in Urlaub auf die Kanaren und werde dort in echt *Wave Race* fahren. Falls ich jemanden überfahre, kann mich die BPJS ja indizieren.

*Erwin Lüghausen, Friedrichshafen*

## neXt Level:

Eine Änderung der Situation kann nicht von den Fachzeitschriften und auch nicht von einer Leserdiskussion in denselben ausgehen. Schließlich sind wir durch Indizierungen genauso benachteiligt wie die Herstellerfirmen entsprechender Spiele, weshalb uns einfach mangelnde Objektivität unterstellt werden würde.

Wir können nur anregen, daß die Thematik in andere Medien hinausgetragen wird. Nicht bei uns muß diese

## Kann die PlayStation schon vor ihrer Veröffentlichung die Jugend gefährden?

Diskussion geführt werden, sondern in Publikumszeitschriften, die völlig reißerisch und unreflektiert über die „schreckliche Gewalt in Computerspielen“ berichten.

Ein passender Anlaß wäre z. B. die Reportage „Todes-Spiele“ gewesen, die von der ARD am 12. August gesendet wurde. Im Mai 1995 erschossen Jugendliche mit einer Pumpgun den Fahrer eines vorbeifahrenden Autos – ein schrecklicher Vorfall, über den man keine Witze machen sollte. Hinterfragen muß man allerdings die Bemühungen der Redaktion, den Eindruck zu erwecken, daß der intensive Konsum von Computer- und Videospelen an dem Vorfall schuld sei. Ständig wurde die PlayStation ins Bild gerückt, wenn der mutmaßliche Mittäter seine Leidenschaft für Spiele wie *Doom* und *Quake* schilderte. Dabei übersah man bei der Recherche allerdings die Tatsache, daß der Vorfall zwei Monate vor der Veröffentlichung der PlayStation in Europa datiert ist! Daß man bei dem Hauptverdächtigen auch Unmengen von Horror-Videos, Landsler-Heften und Zweiter-Weltkrieg-Büchern vorfand, hielt die ARD offenbar für uninteressant, weshalb eine Erwähnung am Rande ausreichte.

Solange die Medien so sehr bemüht sind, Videospelen eine jugendgefährdende Wirkung

unterzuschieben, wird eine sachliche Diskussion dieser Thematik nicht möglich sein.

Dabei gibt es vernünftige Vorschläge zur Genüge: Warum wird die USK-Altersempfehlung nicht, wie die FSK-Altersfreigabe für Kinofilme, rechtlich bindend? Man könnte – per Gesetz – sicherstellen, daß der Handel Spiele „ab 18“ auch nur gegen Altersnachweis verkauft. Hier sind VUD und USK gefragt, ihre Kompetenzen zu erweitern.

Zum Thema Dreamcast wollen wir nur kurz anmerken, daß wir natürlich DC-Import-Spiele testen werden. Gerade der Name unseres Magazins zeigt ja schon, daß eine technische Innovation wie der Dreamcast unbedingt dazu gehört. In kindisches Vorgeschwärmte nach besagtem Motto wird das jedoch mit Sicherheit nicht ausarten.

Was die Frage des Monats betrifft: Die Post ist ein guter Indikator dafür, welche Themen die Leser momentan interessieren. Sobald man ein Thema vorgibt, funktioniert dieser Mechanismus aber nicht mehr.

## Resident Evil Encore

- 1) Wie sieht es mit *Resident Evil 3* aus?
- 2) Was hat es mit *Biohazard (Resident Evil) Nightmare* auf sich? Ist das der 3. Teil?
- 3) Wie ist es um den *Resi*-Film bestellt?

Andreas via E-Mail

### neXt Level:

1. Sieht gut aus – Du kannst Dich noch bewerben, wenn Du an der Produktion mitwirken willst (siehe unten). Außer dieser Stellenanzeige aus einem japanischen Magazin ist weder ein Termin noch die Konsole bekannt.



2. *Biohazard Nightmare* ist eine Attraktion in einem Vergnügungspark, in der Besucher durch ein Haus laufen und von diversen „Zombies“ erschreckt werden (vgl. S. 50).

3. Neuesten Gerüchten zufolge hat George Romero die Regie übernommen. Wir haben erst kürzlich bei Neue Constantin Film angefragt – die wissen von gar nichts.

## PC-Engine

In euren – wie ich finde hervorragenden – Retro-Artikeln habt ihr die PC-Engine bislang immer stiefmütterlich außen vor gelassen.

Dabei hat diese Kultkonsole meines Erachtens besondere Aufmerksamkeit verdient. Außerdem wollte ich noch fragen, was ihr über den geplanten *Final Fantasy*-Film wisst.

Thomas Morgen via E-Mail

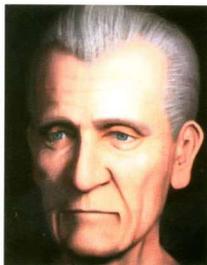
### neXt Level:

1. Wir haben uns bislang auf Arcade-Spiele konzentriert, die praktisch die Basis für Heimkonsolenspiele bilden. Konsolen-Emulatoren sind bisher nicht geplant – andernfalls wird NECs PC-Engine aber auf jeden Fall dabei sein.

## Dreamcast: 128-Bit-Konsole oder Etikettenschwindel – was ist richtig?

Zu diesem Thema gibt es übrigens auch einen Katalog (siehe unten rechts).

2. Square hat bis dato zum Filmprojekt nur verkündet, daß er für das Jahr 2000 geplant ist. Auf der Sigraph-Messe führte Square kürzlich ein paar Renderings vor, welche die zu erwartende graphische Qualität verdeutlichen sollten. Es wurde aber betont, daß die Bilder (s. rechts) nichts mit dem Film zu tun hätten. Ob dem wirklich so ist, weiß nur Square – wir erinnern uns, daß auf der Sigraph seinerzeit auch die legendäre Demo aus *Final Fantasy VII* für N64 (!) präsentiert wurde.



## Kurz beantwortet

• Wißt ihr, ob *Command & Conquer 3* (PC) auch für die PlayStation umgesetzt wird?

>> Sehr wahrscheinlich, aber zur Zeit noch nicht offiziell angekündigt.

• Ist *Resident Evil – Director's Cut* eigentlich indiziert?

>> Nein, die Indizierung betrifft ausschließlich *Resident Evil 2*.

• Gibt es Aussichten auf *Gran Turismo 2*?

>> Eine Fortsetzung wird auf jeden Fall kommen, es ist nur noch nicht bekannt, wann. Deutsche Autohersteller sollen laut Sony vertreten sein, aber das hat Sony Deutschland auch schon für die PAL-Version des ersten Teils versprochen ...

• Segas Dreamcast: 64-Bit oder 128-Bit?

>> Sega spricht (außerhalb Europas) von „128-Bit-Leistung“, da im Herzen der Konsole eine 64-Bit-CPU mit einigen zusätzlichen Features schlägt. Die Motivation dieses „Etikettenschwindels“ ist verständlich: 64-Bit ist nun einmal nicht gleich 64-Bit, da spielt eine Vielzahl anderer Faktoren eine Rolle. Das fängt

schon bei der Taktrate der CPU an. Da der Laie das in der Regel nicht weiß, müßte Sega jedesmal ausführlich erklären: „Unsere Konsole ist zwar ein 64-Bitter wie das N64, aber aus diesen und jenen Gründen wesentlich leistungsfähiger als Nintendos drei Jahre alte Hardware.“ Um das zu vermeiden, greift man zur nächsthöheren Bit-Zahl.

• Gibt es eine geringe Chance, daß *Blade Runner* (PC) auch für PlayStation erscheint? >> Eine Umsetzung war mal angedacht, ist jedoch nicht mehr geplant.

• Wird es von *Tomb Raider III* eine PC-Version geben?

>> Natürlich. Dank 3Dfx-Unterstützung grafisch deutlich besser als die PSX-Version.

• In neXt Level 12/97 habt ihr das Spiel *Spec Ops* vorgestellt. Was ist daraus geworden?

>> Die PSX-Version wurde gecancelled. Das Spiel erscheint dieser Tage nur für PC. ■

## Die PC-Engine-Bibel

Über die legendäre PC-Engine gibt es nun ein Nachschlagewerk in deutscher Sprache, das man für Fans der Kultkonsole nur als Pflichtkauf bezeichnen kann. Auf über 200 DIN-A4-Seiten findet sich eine Beschreibung von fast 400 Cartridges (Hu-Cards) und CDs inklusive Bewertung, Cheats zu ausgesuchten Titeln, eine Auflistung aller Hardware-Varianten und 14 farbkopierte Seiten mit Abbildungen von ausgesuchten Titeln und einigen Konsolen. Zu bestellen ist das Heft mit dem Titel *PC-Engine – Perfect Collection* zum sehr stolzen Preis von 45 DM zzgl. Versandkosten bei den Autoren Peter Wahsmuth, Am Katzenellenbogen 9, 58644 Iserlohn, Tel.: 0 23 74 / 85 03 55, und Ulrich Wimmeroth, Tel.: 02 21 / 21 48 68.



**ZWEI**



# TUROK 2

Acclaims spektakuläre *Turok 2*-News (256 MBit, 99 DM, High-Res-Option) lassen eine entscheidende Frage offen: Wann kommt die 4-MB-

RAM-Erweiterung für das N64, durch die *Turok 2 - Seeds of Evil* mit hochauflösender Grafik dargestellt wird? Angeblich wollte sie Nintendo zusammen mit *Perfect Dark* bringen, um dem Dreamcast-Launch im Westen etwas entgegenzusetzen.

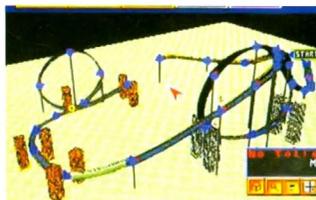
Da *Turok 2* ab Ende Oktober und *extreme-G 2* ab Mitte November die Speichererweiterung unterstützt, ist zu erwarten, daß sich findige Zubehörhersteller die Dokumentationsbesorgen und die Karte auf den Markt bringen.

Gerüchten zufolge wird Nintendo die 4-MB-Erweiterung möglicherweise mit *Zelda 64* ausliefern. Da *Zelda* der wichtigste Titel der kommenden Monate ist, würde das eine möglichst große Verbreitung garantieren. Dies würde natürlich bedeuten, daß *Zelda* ebenfalls High-Res-Grafik hat - wie aus Programmiererkreisen verlautet, wäre eine entsprechende Anpassung nicht allzu zeitaufwendig. Konkrete Infos sind zur ECTS zu erwarten - nachzulesen in der kommenden XL oder ab sofort auf unserer Homepage ([www.x-plain.de](http://www.x-plain.de)).

Fräglich ist auch, wie Iguana die 256 MBit füllen will, wenn man ursprünglich von der halben Modulgröße ausging. Sprachausgabe allein kann es kaum sein, da Iguana ebenfalls das von Factor 5 entdeckte Kompressionsverfahren benutzt. Vielleicht schiebt Acclaim ja noch eine weitere Sensation nach und debütiert mit Full-Motion-Video auf dem N64. Ein MPEG-1-Treiber würde für rund zwei Minuten in bester Qualität sorgen ... Empfehlenswerter wäre allerdings, die Musik nochmals zu remastern bzw. aus dem ROM zu spulen, da die Soundqualität einiger Instrumente zu wünschen übrigläßt.

## aufschwung fernost

Über die geplante 64DD-Erweiterung von *F-Zero X* hatten wir vorigen Monat schon berichtet, in der Zwischenzeit lieferte Nintendo den Beweis, daß mit einem Editor zu rechnen ist, wenn (bzw. falls) das DD in Japan erscheint. In der japanischen Ausgabe der *Wired* gaben Miyamoto und der komplette *F-Zero-X*-Führungsstab (Director, Lead Designer, Lead Programmer und Sound Designer) ein Interview. Darin wurde erwähnt, daß der Editor mit dem identisch sein soll, der auch bei der Entwicklung des Spiels eingesetzt wurde. Angaben zum möglichen DD-Launch wurden allerdings bei dieser Gelegenheit nicht gemacht.



Mittlerweile erzielte Nintendo zwei Achtungserfolge auf dem japanischen Markt: *F-Zero X* erklomm Platz zwei der Verkaufs-Charts mit 56.500 Einheiten innerhalb der ersten Woche, in der zweiten Woche gingen allerdings nur über 10.000 Stück über den Ladentisch. Noch besser erging es zwei Wochen später *Pokemon Stadium*, das immerhin 170.000 Käufer fand. Das reichte aber ebenfalls nur für Platz zwei, da die höchste Position jeweils von PlayStation-Rollenspielen belegt wurde - *Brave Fencer Musashiden* plus *Final Fantasy VIII*-Demo von Square und *Star Ocean 2nd Story* von Enix. Ob die beiden Titel jedoch förderlich für die Hardware-Verkäufe waren, darf bezweifelt werden.

Auch in England wurden die N64-Besitzer aus dem Sommerschlaf aufgeschreckt, und zwar durch den Release von *Banjo-Kazooie*. Zum ersten Mal seit *GoldenEye 007* vor einem Jahr konnte ein N64-only-Titel die Spitzenposition der Charts erobern - inzwischen in der dritten Woche. (Nutzlose Zahlenspielen: Der Marktanteil an N64-Software erhöhte sich um 137 %) Für Deutschland sind keine konkreten Zahlen bekannt. ■

## hetherington spricht

Firmengründer Ian Hetherington hat sich erstmals zu dem überraschenden Ende seiner Psynosis-Karriere geäußert. Spannungen gab es zwischen Sony und der Tochterfirma Psynosis aufgrund der Multiformat-Politik offensichtlich schon immer, doch die N64-Produkte brachten das Faß zum Überlaufen. Gegenüber der englischen Branchenzeitschrift CTW erwähnte er, daß die Situation untragbar wurde, als der



E3-Messestand von Psynosis aufgebaut wurde und Sony erkannte, wie stark die N64-Produkte *WipEout 64* und *O.D.T.* präsent waren. „Kurz darauf wurde mein Vertrag aufgelöst - obwohl Sony den Zusammenhang immer noch bestreitet.“ Weder Sony noch Psynosis sehen einen Handlungsbedarf, die Trennung von Hetherington offiziell zu kommentieren.

Sollte seine Aussage zutreffen (ein Dementi seitens Sony gibt es nicht), stellt sich die Frage, ob nach *O.D.T.* (Termin für die N64-Version: 1. Quartal '99) weitere N64-Spiele von Psynosis veröffentlicht werden. Gerüchten zufolge sind darüber hinaus vier Titel bereits in Arbeit.

In diesem Zuge gab Hetherington die Gründung einer neuen Firma bekannt, die „eine entscheidende Veränderung der Machtverhältnisse innerhalb der Branche bewirken könnte. Die Rollenverteilung von Entwicklern, Publishern und Distributoren dürfte neu definiert werden.“ Na ja, warten wir gelassen ab. ■

## schall und rauch

Namenswirrwarr bei Acclaim: Nachdem Sculptured Software kürzlich in Iguana West umgetauft wurde, firmieren zukünftig die Entwicklungsstudios unter dem gemeinsamen Label Acclaim Studios. Demnach heißen die Niederlassungen Acclaim Studios Iguana, Acclaim Studios Probe, Acclaim Studios Iguana U.K. und Acclaim Studios Salt Lake City (zuvor Iguana West). Als General Manager und Executive Vice President überwatcht Darrin Stubbington (zuvor Vice President von Iguana, Texas) die Koordination. ■



REGEL 106

'Während des Trainings und des Rennens haben die Fahrer stets vorschriftsmäßige Helme und Kleidung zu tragen.'

Offizielles FIA-Reglement.



Formel 1'98. ECHT AMTLICH.



**Turok 2 – Seeds of Evil**

System: N64 Hersteller: Acclaim Entwickler: Iguana Erhältlich: Ende Okt.



Diese Dame namens Adon ist einer der Mehrspieler-Charaktere



Mit der Speichererweiterung im Tank läuft Turok 2 hochauflösend

**D**ie Nachricht schlug ein wie eine Bombe. Acclaim gab bekannt, daß *Turok 2 – Seeds of Evil* auf einem 256-MBit-Modul veröffentlicht wird. Da sich am geplanten Release-Termin, Ende Oktober, nichts geändert hat, erscheint als erste N64-Cartridge dieser Größenordnung somit nicht Nintendos

*Zelda*-Sequel. Doch das ist noch nicht alles! Acclaim versicherte gegenüber neXT Level, daß *Turok 2* zum sensationellen Preis von ca. 100 DM in den Verkaufsregalen auf Dino-Hunter warten wird. Damit man sich gar nicht erst von diesen beiden Meldungen erholen kann, schob Entwickler Iguana gleich den

nächsten Knaller hinterher. *Turok 2* läuft zwar in der normalen Auflösung, ist aber (wie auch *extreme-G 2*) bereits für Hi-Res vorbereitet. Mit anderen Worten, das Spiel erscheint komplett hochauflösend, sobald im Memory Expansion Port des N64 die 4MB-RAM-Erweiterung steckt. Diese sollte ursprünglich mit dem 64DD ausgeliefert werden, wird hartnäckigen Gerüchten zufolge jedoch schon in sehr naher Zukunft separat erhältlich sein – wenn nicht von Nintendo selbst, dann eben von einem pfliggigen Fremdanbieter. ■



nintendo64

news

**The Legend of Zelda – The Ocarina of Time**

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

**B**ei Nintendo tut sich etwas, vor allem hinter den Kulissen. Wie bereits in der vergangenen neXT Level berichtet, arbeitet ein 120-köpfiges Team emsig an der Fertigstellung des *Zelda*-Sequels. Neue Infos zum Spiel wollte Big N zum jetzigen Zeitpunkt nicht veröffentlichen, dafür jedoch jede Menge frische Screenshots. Die einzigen Äußerungen zum Thema sind vehemente Beteuerungen, daß der ge-

plante Release gegen Ende November /Anfang Dezember nicht gefährdet sei. Man kann davon ausgehen, daß auf der ECTS (European Computer Trade Show) in London weitere News bekanntgegeben und tiefere Impressionen gesammelt werden können. Ein aktueller Lagebericht wird demnach in der kommenden Ausgabe zu finden sein, falls die XL-Abgesandten unversehrt von der britischen Insel zurückkehren. ■



Im Dezember wird Link wohl von seinem hohen Roß runterkommen



Z64 soll auch geübte Spieler mindestens 40 Stunden beschäftigen



Castlevania 3D

System: N64 Hersteller: Konami Entwickler: KCEO Erhältlich: 1. Quartal '99



Die einzige Sprache, die die Kreaturen der Nacht verstehen, ist Zuckerbrot und Peitsche – vorausgesetzt, der Spieler läßt das Zuckerbrot weg



Die aktuelle Vorversion beeindruckt durch eine dichte Horroratmosphäre. In alter *Castlevania*-Tradition ertönen schaurig-schöne Melodien aus dem Lautsprecher. Diesmal erklingen zum Beispiel in der Intro gruselige Chorgesänge, die von einem glasklaren Violinspiel begleitet werden. Das gesamte Game spielt in einer frei begehbaren 3D-Umgebung, die sehr düster in Szene gesetzt wurde. Zombies, Monster und Vampire wollen dem Spieler an den Kragen und ihren Meister Dracula beschützen. Vier Charaktere stehen zur Auswahl bereit. Je nachdem, welcher gewählt wurde, verändern sich der Nachspann und die gelungenen Zwischensequenzen, die allesamt in Echtzeit berechnet werden. Doch nicht nur in Bezug auf Grafik und Sound macht das 64-Bit-Sequel bereits eine gute Figur, offenbar gelingt es den Entwicklern auch, das hervorragende Gameplay der 2D-Vorgänger in die dritte Dimension zu übertragen. Einer der Helden, Schneider Belmont, bahnt sich seinen Weg mit einem Messer und der berühmten Peitsche seiner Vampirjäger-Zunft durch die Untoten. Um besser zielen zu können, erscheint ein rotes Fadenkreuz auf

dem Bildschirm, solange der Action-Button gedrückt gehalten wird. Freunde der Serie werden es sicher gerne hören, daß in der N64-Version auch Weihwasser und Kreuze wieder zum Einsatz kommen. Laut Konami wird *Castlevania 3D* in diesem Jahr nicht mehr veröffentlicht, dafür jedoch im ersten Quartal 1999, und zwar weltweit. ■



Schneider Belmont versucht, der Sand in Draculas Getriebe zu sein



Wie es sich für Höllenwesen gehört, wird mit Flammen eingheizt

Star Wars: Rogue Squadron

System: N64 Hersteller: LucasArts Entwickler: Factor 5 Erhältlich: Ende November



In letzter Sekunde erreichte uns die Meldung, daß auch *Rogue* ...



**S**tars *Rogue Squadron*, der Nachfolger von *Shadows of the Empire*, nähert sich der Fertigstellung. Der Soundtrack ist um Klassen besser, als alles, was es bisher von Modul zu hören gab. Teilweise tönt es aus 32 Soundkanälen gleichzeitig, natürlich in Stereo und auf Wunsch sogar in Dolby Surround. Grafisch macht das Game ebenfalls schon jetzt eine Menge her. Die verschiedenen Szenarios und Raumschiffe sehen um Längen besser aus als beim Vorgänger. Auch spielerisch schlägt *Rogue Squadron* eine andere Richtung ein. Das Spiel wird kein Genremix sein, sondern ein Shoot 'em Up, in dem

der Spieler zusätzlich diverse Missionen erfüllen muß. Laut Hersteller wird es keinen Nebel geben, die Level sollen riesig sein und die Steuerung absolut präzise. ■



... *Squadron* bei eingelegerter Speichererweiterung in Hi-Res läuft



**Twisted Edge Snowboarding**

System: N64 Hersteller: Mitsui & Co. Entwickler: Boss Game Studios Erhältlich: ab Okt.



Stark abfallende Strecken erlauben Sprünge von über 30 Metern

Die Programmierer der Boss Game Studios machten sich gleich nach der Fertigstellung von *Top Gear Rally* an die Entwicklung von *Twisted Edge Snowboarding*, das ursprünglich bereits im März erscheinen sollte. Aufgrund der hohen Qualität von Nintendos *1080° Snowboarding* verschoben die Verantwortlichen den Release jedoch kurzerhand um knapp sieben Monate, damit das Spiel bis zur Konkurrenz-



fähigkeit nachbearbeitet werden kann. Die Entwickler bereuen diese Entscheidung nicht, denn angeblich soll das Kunststück vollbracht worden sein, *1080°* zu übertrumpfen. Die jüngsten Demos sehen vielversprechend aus, das Spiel läuft absolut flüssig und mit hoher Geschwindigkeit. Sechs Strecken wird es geben, die deutlich länger als beim Nintendo-Game und mit vielen Abzweigungen ausfallen sollen. Im Gegensatz zu *1080°* wird im Einzelspieler-Modus nicht nur gegen einen Computer-Gegner gefahren, sondern gegen mehrere. Die genaue Anzahl ist noch unklar, es sollen aber mindestens drei sein. Ob sich auch im Zweispieler-Modus mehr als zwei Fahrer auf der



Strecke befinden, steht derzeit noch nicht fest. Besonders großen Wert legt das Entwicklungsteam der Boss Game Studios auf ein vielfältiges und gut zu handhabendes Trick-Repertoire. Die geschickte Einbindung der unterschiedlichen Kunststücke wird zu einem wichtigen Spielelement, denn nach jeder korrekten Ausführung erhält der Boarder einen kleinen Geschwindigkeitsschub. ■

nintendo64 news

**Nightmare Creatures**

System: N64 Hersteller: Activision  
Entwickler: Kalisto Erhältlich: ab November



Activisions erstes N64-Spiel wird die PSX-Umsetzung von Kalistos *Nightmare Creatures* (Test in XL 11/97, Wertung: 80%) sein. Nach wie vor ist es die Aufgabe des Spielers, als einer von zwei anwähl-

baren Helden im viktorianischen London einer Armee aus Werwölfen, Zombies und anderen Untoten den Garaus zu machen. Dazu werden die Fäuste, Füße sowie diverse Waffen im besten *Final Fight*-Stil geschwungen. Der Unterschied besteht jedoch darin, daß sich der Spieler in *Nightmare Creatures* durch eine dreidimensionale Umgebung bewegt. Die ohnehin sehr stimmungsvolle Grafik der PSX-Fassung wurde noch einmal überarbeitet und soll, laut Hersteller, um einiges besser aussehen. Ab November treiben die Alptraukreaturen auch auf dem Nintendo<sup>64</sup> ihr Unwesen. ■



Wenn ein Untoter zu aufdringlich wird, sollte man ihn volley nehmen

**Survivor: Day One**

System: N64 Hersteller: Konami  
Entwickler: KCEO Erhältlich: 1. Quartal '99

In Konamis N64-Game *Survivor: Day One* ereignet sich eine ähnliche Katastrophe wie auf der Titanic. Nein, keine Angst, Leonardo Di Caprio tritt nicht in Erscheinung, ganz so schlimm ist es nun auch wieder nicht. Der Spieler



befindet sich an Bord eines notgewässerten Raumschiffs, das im Begriff ist zu sinken. Die Mission lautet: raus aus dem Teil! Leichter gesagt als getan, denn vorher gilt es, die Freundin zu retten, die sich irgendwo im Raumschiff aufhält. Außerdem befinden sich auch noch Außerirdische an Bord, die in ihrer



Wer lange rumhängt, wird in *Survivor: Day One* nicht weit kommen

Todesangst über Leichen gehen, damit sie selbst überleben. Wenn alles glatt läuft, erscheint das Spiel im ersten Quartal 1999. Bis dahin gibt es noch viel zu tun, denn die Grafik-Engine läuft bisher viel zu langsam. ■



# Playcom

Internet-eMail  
info@playcom.de

## Nintendo 64

1080 Snowboarding	dt	89,00
Acclaim Sport Soccer	dt	149,00
All Star Baseball 99	dt	109,99
Banjo & Kazooie	dt	94,00



Bust a Move 2	dt	79,99
Chameleon Twist	dt	89,99
Cruisin' World	dt	94,00
Extrema G	dt	79,99
F1 Pole Position	dt	79,99
F1 Grand Prix 64	dt	89,00
Fifa Soccer 98 WM Q	dt	134,99
Fighters Destiny	dt	129,99



Forsaken	dt	109,99
Frankreich WM 98	dt	119,99
G.A.S.P.	dt	144,00
GT 64 Championship	dt	119,00
Iggy's Rucking Balls	dt	109,00
Mission Impossible	dt	109,00
NBA Courtside	dt	89,00
NBA Pro 98	dt	109,99
NFL Quarterback C.98	dt	79,99
NHL Breakaway 98	dt	79,99
Turk	dt	79,99
Turk	uk	79,99
Turk 2	dt	119,99
Virtual Chess	dt	119,99
Wetrix	dt	109,99
WWF Warzone	dt	109,00

### Sonderangebote



Clayfighter 3 1/3	dt	49,99
-------------------	----	-------

### Zubehör

Antennenkabel N64	dt	24,99
Banjo & Kazooie SP	dt	24,00
Game Buster	dt	104,99
Joypad Easy 64 Grau	dt	39,99



Joypad schwarz	dt	49,99
Memory Card 1 Meg	dt	29,99
Memory Card N64 256K	dt	19,99

**D** Bestell ☎ 0180-5 211 220  
Fax 0180-5 211 240

**A** Info ☎ 0662-44 01 44  
Fax 0662-44 01 44 14  
Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie Ihren kostenlosen Katalog an.

## Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon 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. Spieletests, Berichte und Lösungshinweise sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

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

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
Frankreich WM 98	dt	89,99
Ghost in the Shell	dt	84,99
Golden Goal	dt	79,99
Graun Turismo (GT)	dt	89,00
Heart of Darkness	dt	94,99
Kula World	dt	84,99
Point Blank	dt	79,99
Point Blank Inkl Gcc	dt	154,00
Riven	dt	89,00
Sentinel Returns	dt	89,00
Streetsfighter Colle.	dt	89,00
Supercross 98 J.McG.	dt	89,99
Taken 3	dt	99,00
Tommi Makinen Rally	dt	89,00
Vigilante 6	dt	89,00
Viper	dt	89,00
VR Baseball 99	dt	79,99
War Games	dt	89,99
WWF Warzone	dt	89,00

### Sonderangebote

Baphomet's Fluch 1 Pl.	dt	49,00
Bust a Move 2 Plati.	dt	99,99
Caspar	dt	34,99
Command & Conquer 1	dt	44,99
MDK Inkl.Soundtrack	dt	44,99
Olympic Games	dt	49,00
Powerboat Racing	dt	39,99
Rock'n Roll Racing 2	dt	34,99
Soul Blade Platinum	dt	49,00
X-Men:Children of L.A.	dt	34,99

### Zubehör

Analog Joypad PSX	dt	39,99
Dual Shock Joypad	dt	49,99
Eraser Light Gun	dt	69,99
G-Con 45 (Lightgun)	dt	79,99
JoyPad Sony grau	dt	34,99
Lenkrad+Pedale+Rumb	dt	149,99
Maus Sony PSX	dt	49,00
Memory Card PSX 1Meg	dt	19,99
Memory Card 24 Meg	dt	59,99
Memory Card 48 Meg	dt	89,99
Power-Flash-GB Emul.	dt	99,00
Scorpion-Gun Pistole	dt	79,99
Sony PSX mit 2 Pads	dt	289,00
Sony PSX Value Pack	dt	319,99
Sony PSX-Dual Shock	dt	289,00
Verlängerung Joypad	dt	9,99
Video CD MPEG Karte	dt	199,00
X-Ploder	dt	64,99

Memory Card 5 Meg	dt	84,99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	289,00
Power Flash N64	dt	99,00
Rumble Pak Inkl Memo	dt	34,99
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39,99
Rumble Pak LX4 Tr.	dt	24,99
Verlängerung Pad 2m	dt	14,99
Verlängerung Pad 5m	dt	19,99

## Gameboy

Adventure of Lolo	dt	39,00
Castlevania Legends	dt	39,00
Dragons Lair	dt	44,00
F1 Pole Position	dt	49,00
Gargoyles Quest	dt	44,99
Hugo 2	dt	59,00
Int Superstar Soccer	dt	59,99
King of Fighters	dt	59,99
Mega Man 2	dt	29,00
Molla Mania	dt	39,00
Monopoly	dt	59,00
The Fidgettas	dt	44,00
Turk	dt	34,99
V-Rally Champ. Edit.	dt	59,00
Wave Race	dt	29,00
WWF Warzone	dt	49,00

### Zubehör

Energy Pack Pocket	dt	29,99
Game Boy Camera Rot	dt	99,00
Game Boy Printer	dt	119,00
Licht & Lupe GB	dt	19,00

## Saturn

Blazing Dragons	dt	44,99
Castlevania - Bloodi	dt	89,99
Deep Fear	dt	89,00
Shining Force 3	dt	89,00
Streetsfighter Collec	dt	89,00
Tunnel B1	dt	44,99

### Sonderangebote

Blam Machine Head	dt	14,99
Crime Wave-Voll Ver.	dt	14,99
Fifa Soccer 99	dt	9,99
Hi Octano (DA)	dt	39,99
Johnny Bazookatone	dt	14,99

NBA Jam Tournament	dt	29,99
Olympic Soccer	dt	14,99
Parodius Deluxe	dt	19,99
Primal Rage	dt	39,99
Revolution X	dt	19,99
Robotop	dt	19,99
Starfighter 3000	dt	14,99
Rumble Pak LX4 Tr.	dt	29,99
Trash It	dt	19,00
Virtua Racing	dt	34,99
Virtual Golf	dt	14,99

### Zubehör

Antennenkabel Saturn	dt	19,99
----------------------	----	-------

## Sony PSX



Alundra (komp.dt.)	dt	84,99
Armored Core	dt	89,00
Azure Dreams	dt	89,00
Batman & Robin	dt	89,99
Battle A.Toshinden 2	dt	59,99
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



Colin McRae Rally	dt	94,00
Constructor	dt	89,00

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

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

\* Vorbestellung möglich.

\* Fordern Sie kostenlos unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an. Mit \* gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

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

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

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht  
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Öllingstrasse 42, 81675 München  
Theresenstr. 152, 80332 München  
Preis variieren

V-Rally Champion-  
sion Edition 98

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



V-R CE 98 dürfte eine Bereicherung für das N64-Line-up werden

Infogrames weiß offenbar, was Spieler wünschen. Auf jeden Fall verhält sich das französische Software-Haus vorbildlich bei der Entwicklung seiner jüngsten N64-Titel. *Mission: Impossible* ver-

fügt zum Beispiel nicht nur über deutschsprachige Bildschirmtexte, auch die Sprachausgabe wurde komplett synchronisiert. Sogar eine Batterie steckt in dem Modul, das lediglich ca. 120 DM kosten soll, für

ein Third-Party-Game ist das schon sensationell.

Bei *V-Rally Championship Edition 98* lässt sich der Hersteller ebenfalls nicht lumpen. Zwölf authentische Fahrzeuge der '98er Rallye-WM stehen zur Auswahl bereit. Den Programmierern ist es gelungen, sage und schreibe 40 Strecken in der Cartridge unterzubringen. Kaum

zu glauben, aber es sollen sogar zusätzliche Wagen und Kurse versteckt sein, die freigespielt werden müssen. Auf der PlayStation gehört das im vergangenen Jahr erschienene *V-Rally* (Test in XL 7/97, Wertung: 90%) noch immer zu den Spitzentiteln, die N64-Fassung soll dem Original in nichts nachstehen. Im Gegenteil, im Mehrspieler-Modus können sich nun sogar vier anstatt nur zwei Fahrer messen. ■



SHORT LEVEL

- Activision hat eine Umsetzung des PSX-Titels *Vigilante 8* (Test in XL 7/98, Wertung: 75%) für Nintendo<sup>64</sup> angekündigt. Wann das Spiel veröffentlicht werden soll, ist derzeit noch ungewiß.

- Der Hersteller Tokyo Electron Device präsentiert erstmals Bilder von seinem Hardware-Zusatz Photopi. Das Gerät wird wie eine Cartridge in den N64-Schacht eingeführt und besitzt zwei Slots für die Speicherchips digitaler Kameras der Hersteller Fuji und Sanyo. Dank Photopi können Daten zwischen zwei Chips direkt ausgetauscht oder vom N64 verarbeitet werden. Mit einem integrierten Bildbearbeitungsprogramm lassen sich die gemachten Fotos am Bildschirm manipulieren und wieder auf den Speicherchips ablegen. Die Daten können dann wie gewohnt in jedem digitalen Fotolabor ausgelesen, und davon hochwertigen Bilder gedruckt werden. Das im November erscheinende Photopi wurde ursprünglich für die Zusammenarbeit mit dem 64DD designt, um das Abspeichern großen Bildmengen auf DD zu ermöglichen. Vermutlich wird dieses



Photopi

Feature (ähnlich wie bei *F-Zero X*) in der Cartridge schlummern, um zum Einsatz zu kommen, falls das 64DD jemals angeboten werden sollte.

- In einem Interview in dem japanischen Nintendo-Magazin Famitsu deutete Capcoms Yoshiaki Okamoto, Projektleiter der Erfolgstitel *Street Fighter II* und *Resident Evil*, an, daß sich eine 64-Bit-Version des Klassikers *Ghouls 'n' Ghosts* in der Entwicklung befände. Er sagte, er dürfe noch nichts Konkretes bekanntgeben, aber es würde ein Spiel mit Untertiteln sein. Dann summierte er die Melodie von *Ghost 'n' Goblins* vor sich hin. Dazu, ob *Mega Man* oder *Resident Evil* für N64 kommen würde, wollte er sich ebenfalls nicht

äußern, versprach jedoch, daß *Magical Tetris Challenge featuring Mickey* erst der Anfang sei, Capcom hätte momentan noch weitere N64-Titel in Arbeit ...

- Die Entwickler von *Lego Racers* sitzen derzeit an einer N64-Fassung des Klassikers *Paper Boy*. Das Spiel befindet sich noch in einer frühen Entwicklungsphase und wird in diesem Jahr mit Sicherheit nicht mehr erscheinen.

- Der japanische Entwickler Epoch Games kündigte an, einen *Doraemon 64*-Nachfolger zu veröffentlichen. Wie weit die Arbeiten an dem Sequel fortgeschritten sind, und wann der Release vorgesehen

ist, behielt man jedoch vorerst für sich. Da der erste Teil außerhalb Japans niemals offiziell das Licht der Welt erblickte, sollte mit einem Release in amerikanischen und europäischen Gefilden nicht unbedingt gerechnet werden.

- Nun hat auch Konami Nagoya mit der Entwicklung eines N64-Titels begonnen. Es handelt sich um eine Pferderennen-Simulation mit dem Namen *G1 Stable*. Das Spiel soll im Frühjahr '99 in Japan (und nur dort) erscheinen und das 64GB Pak unterstützen, mit dessen Hilfe Daten des GB-Moduls *Pocket Stable* importiert werden können. ■



Magical Tetris Challenge featuring Mickey

nintendo64 news



Sonic Adventure

System: Dreamcast

Hersteller: Sega

Entwickler: Sonic Team

Erhältlich: tba

# SONIC ADVENTURE™

**A**m Samstag, dem 22. August 1998 war es soweit. Sega stellte in einer effektreichen Show im Tokyo International Forum das neue Sonic-Spiel für Dreamcast vor. Auf der Bühne, auf der drei Monate zuvor noch Kenji Eno sein *D2* der Öffentlichkeit präsentierte, entstieg nun Yuji Naka vor Tausenden begeisterter Zuschauer einem überdimensionalen Ei, das sich mit einer blendenden Explosion öffnete. An der Seite von Shochiro Irimajiri, dem Präsidenten von Sega Enterprises, erzählte der Leiter des Sonic Teams von den aufre-

genden Entwicklungsarbeiten der letzten zwei Jahre. Das Team sei nach Mexiko geflogen, um in den dortigen Hochgebirgen Fotos zu schießen, auf deren Basis die realistischen Hintergrundgrafiken von *Sonic Adventure* entstanden sind. Aufgrund der dünnen Luft habe man dort stets Sauerstoffmasken bei sich tragen müssen.



Mit jedem der sechs Charaktere gestaltet sich der Spielverlauf etwas anders, da unterschiedliche Routen eingeschlagen werden können

Als es Zeit wurde, die ersten bewegten Bilder zu zeigen, war die Meinung des Publikums gefragt. Die Entscheidung, welcher der drei anwählbaren Level vorgeführt werden sollte, wurde mit Hilfe eines akustischen Sensors getroffen, der den Applauspegel maß. Die Wahl fiel auf den ‚Speed Highway‘. Im Charakterauswahl-Screen stehen sechs Möglichkeiten offen. Neben dem Titelhelden, der wohl

Cat. Die Rolle des Bösewichts übernimmt natürlich wieder Dr. Eggman bzw. Dr. Robotnik, der mit Hilfe der Chaos Emeralds die Weltherrschaft erlangen will. Nach Aussage von Naka-san ist die Wahl des Helden äußerst wichtig. Alle Spielfiguren beherrschen unterschiedliche Moves und mit manchen ist es ein-



Sonics Wiedergeburt: frecher Mario-Klon oder ein Messias?



Verschiedene Bonuslevel bringen Abwechslung ins Geschehen



Knuckles kann an Wänden hochklettern und Löcher graben



keiner näheren Vorstellung bedarf, sind auch der fliegende Fuchs Tails und das Maulwurfswesen Knuckles mit von der Partie. Bei den anderen drei Charakteren handelt es sich um die Igeldame Amy Rose, den Roboter E-102 Ganma und Big the

facher, bestimmte Level zu meistern, als mit anderen.

Während der Vorführung erntete der Speed-Highway-Level viele



staunende Gesichter. Die 3D-Grafik wirkt dank unzähliger Details sehr räumlich und die intelligente Kameraführung verrichtet ihren Dienst ausgezeichnet, so daß der Blickwin-

news dreamcast



kel stets günstig positioniert ist. Trotzdem ließen es sich die Entwickler nicht nehmen, mit der enormen Leistungsfähigkeit der 64-Bit-Konsole zu experimentieren. An geeigneten Stellen kommt es zum überraschenden Kippen der Ka-

mera und blitzschnellen Blickwechseln, die dem Geschehen eine be rauschende Dynamik verleihen. Clipping-Fehler gab es in dieser Vorversion fast nicht zu sehen, so daß die Grafik äußerst beeindruckend wirkte.



Sonic hat einige Moves dazugelernt und kann nun auch hangeln



Sonic Adventure soll übrigens kein reinrassiges 3D-Jump&Run sein, sondern auch andere Spielelemente enthalten, so daß Segas Vorzeigetitel hoffentlich kein müder Abklatsch von Super Mario 64 wird. Ähnlich wie in NIGHTS wird Sonics neue Welt von kleinen Wesen mit künstlicher Intelligenz, den Chaos-Charakteren bewohnt. Diese kön-

nen sich vergleichbar mit Tamagochis weiterentwickeln. Ihr Wachstumsprozess wird mit der Spielstandsspeicherung auf dem VMS festgehalten, mit dessen Hilfe die kleinen Wesen auch unterwegs



gepflegt werden dürfen. Während des Spiels helfen sie Sonic und seinen Freunden mit Tips und führen sie an interessante Orte.

Angesichts dieser vielen Neuigkeiten ist nur die Frage nach dem Release-Termin offen. Doch diese hat Sega bisher noch nicht beantwortet. Auch bleiben die frühen, sicherlich sehr vielversprechenden Screenshots noch den Beweis schuldig, daß das Dreamcast der Model-3-Hardware tatsächlich überlegen ist. ■

## Godzilla

System: Dreamcast Hersteller: Sega  
Entwickler: In-house Erhältlich: tba

Noch immer hält sich Sega mit näheren Informationen zum Spiel um das Toho-Monster zurück. Als gesichert kann mittler-



Segas Godzilla ähnelt mehr dem Original als Emmerichs Version



weile die Erkenntnis gelten, daß mit Hilfe des VMS eine Charakterpflege der kultigen Monster möglich ist. Nach Angaben von Sega Deutschland wird Godzilla nicht unbedingt als idealer Launch-Titel zum Europa-Start des Dreamcast im



September kommenden Jahres angesehen. Die neuen Bilder machen allerdings einen sehr interessanten Eindruck und sollten an dieser Stelle daher auch nicht fehlen. ■

## The next Step

Bis heute gibt es kaum Entwicklungssysteme, die die volle Leistungsfähigkeit eines Dreamcasts ausnutzen können. Das mit Set 2 bzw. Step 2 titulierte Kit ist das zur Zeit am weitesten verbreitete, obwohl es nur 25 Prozent der tatsächlichen Hardware-Power der 64-Bit-Konsole erreicht. Set 2 wird mittlerweile durch Set 4 ausgetauscht, das in der Lage ist, 600.000 Polygone pro Sekunde inklusive aller Effekte darzustellen. Auf diesem System entstanden die

Grafik-Demos, die zur ersten Dreamcast-Präsentation in Tokio gezeigt wurden. Einige führende japanische Entwickler sind bereits in Besitz von Set 5, der finalen Version, die 6.000 US-\$ (ca. 11.000 DM) kostet. Unterdessen haben sich Unklarheiten ergeben, ob die Second New Challenge Conference in Tokio, auf der die DC-Launch-Titel und alle Termine und Preise offiziell bekanntgegeben werden sollen, vom 25. September auf Anfang Oktober verschoben wird. ■



Die Demo Future City wurde von Sega of Europe mit Hilfe des Set-4-Entwicklungs-Kits erstellt, das 40 Prozent der DC-Leistung erreicht

**S**VON S. ALTER  
*Starshot* – Panik im Space Circus, das ursprünglich unter dem Titel *Space Circus* erscheinen sollte, ist die zweite Eigenproduktion Infogrames' für das N64. Hinter dem langen Namen des Spiels verbirgt sich ein 3D-Action-Jump&Run, das – man ahnt es fast – sich um einen Zirkus in den unendlichen Weiten des Weltalls dreht. Die Darsteller der Vergnügungsshow haben ein ernstes Problem mit der Konkurrenz, die sie ein für allemal auslöschen will.

Hauptdarsteller im Spiel ist ein gewisser zipfelbemützter Starshot, mit dem der Spieler auf die Reise zu sieben verschiedenen Planeten geht. Dort sollen neue Kuriositäten für den Space Circus gesammelt werden, um sein Überleben zu sichern. Auf seinem langen Weg durch die Galaxie trifft der Held auf völlig unterschiedlich designte Welten und dort lebende Rassen.

Jede von ihnen hat ihre besonderen Eigenarten, die Starshot verstehen muß, um letztlich sein Ziel erreichen zu können. Mit manchen Bewohnern kann man sogar kommunizieren, um so wertvolle Tips für das Weiterkommen zu erhalten. Zudem müssen auch zahlreiche Rätsel gelöst und alle möglichen Monster entsorgt werden. Dafür steht ihm eine spezielle Sternenkanone zur Verfügung. Die Besonderheit an dieser Waffe ist, daß ihr Schuß gelenkt werden kann.

Grafisch ist das Game im Cartoon-Stil gehalten und thematisch im 32. Jahrhundert angesiedelt, eine Kombination, die von den Entwicklern Toonfiction genannt wird. Dies klingt nicht nur interessant, sondern es sieht auch so aus, als hätte *Starshot* das Potential für ein überdurchschnittliches Spiel. ■



STARSHOT – PANIK IM WELTALL

# Nach den Sternen greifen

Es geht voran! Auch Infogrames produziert nun fleißig für das N64. Bei dem neuesten Jump&Run der französischen Software-Schmiede dreht sich alles um leuchtende Himmelskörper.



Führe das Gespenst, das die Schlüssel bewacht, zum Tor des Iran Museums, um es zu öffnen.

Mancher ist Starshots freundlich gesonnen und bringt ihm des Rätsels Lösung ein Stück näher



Um in den Genuß von Boni zu kommen, müssen die unterschiedlichsten Sterne gesammelt werden



**Info:** Infogrames qualifiziert sich mehr und mehr als Garant für hochwertige Nintendo®-Spiele. Kein Genre scheint den technisch begabten Franzosen fremd zu sein. Mit Multi Racing Championship wurde das erste vom Rumble Pak unterstützte Rennspiel für den 64-Bitter produziert. Im Frühjahr kamen

Freunde von Puzzlespielen mit dem außergewöhnlichen Spielprinzip von *Wetrix* auf ihre Kosten, und das *Beat 'em Up* *Fighters Destiny* kann ebenfalls schon einige Erfolge verbuchen. Ein besonders heißer Kandidat und die erste In-house-Entwicklung ist das Action-Adventure Mission: Impossible (Test in der vorliegenden Ausgabe).

# VIDEO & GAME

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

**N64 Adapter + Action Replay**  
nur 99,90 DM

## An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise  
Importspiele Hier!

### Manga Videos



z. B. Countdown Stories 1 + 2 je 59  
M D Geist 1+2 je 39  
Babblegum Crisis 1-4 je 49  
Devil Hunter Yoko 1+2 je 49  
Bounty Hunter je 39  
Streetfighter Serie Vol. 2-4 je 59  
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 34  
Diddy Kong Racing 34  
Saga Frontier 39  
Turok 34  
Tomb Raider 2 34  
Nightmare Creatures 39  
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 US 99  
Magic Knight Rayearth US 119  
SEGA Touring Car Dt 109  
Panzer Dragon Saga Dt 89  
Vampire Savior JP 159  
X-Men vs. Streetfighter Dt 89  
Shining Force III Dt 89

### Game Boy

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

### Dreamcast

Dreamcast JP 699  
Scud Race auf Anfr.  
Streetfighter 3 auf Anfr.  
Virtua Fighter 3 auf Anfr.  
RGB-Umbau auf Anfr.  
Memory Card - Godzilla JP 89

Grand Theft Auto + Musik PV 89  
Gran Turismo Dt 89  
Heart of Darkness Dt 89  
Future Cop LAPD 2100 US 119  
Jeremy McGrath Supercross '98 Dt 89  
Kick Off '98 Dt 89  
Lucky Luke Dt 89  
Lunar US 119

Riven Dt 89  
Road Rash 3D US/Dt 119/79  
Saga Frontier US 119  
San Francisco Rush Dt 89  
Moto Racer 2 US/Dt 119/79  
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 PV 109  
Tomb Raider 2 incl. Memoarc Dt 89  
Tommy Makinen Rally Dt 89  
Test Drive 5 US 119  
Transport Tycoon Dt 89  
Treasure of the Deep Dt 89  
Thunderforce V US 119  
Versus - Vs. - Dt 59  
Vigilante 8 Dt 89  
VR Baseball '99 Dt 89  
Warcraft 2 Dt 79  
Warhammer 2-Dark Omen Dt 79  
Wrecking Crew Dt 69  
WWF Warzone Dt 89  
Star Ocean 2nd Story JP 149  
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 245  
WCW Nitro Dt 89  
Ogre Battle US 119  
Point Blank Dt 85  
Colin Mc Rea Rally Dt 89  
N.O. US 99  
War Games Dt 79  
Kula World Dt 89  
Medieval Dt 89  
Ghost in the Shell Dt 89  
Sim City 2000 Dt 89  
Wild 9 US 119  
WWF Cheat Card US/a Anf.

Jetzt vorbestellen: SEGA-Dreamcast JP 699,90 DM

ISS '98 incl. spielb. Metal Gear Solid Demo  
Dt 99,00 DM limitierte Auflage

### Nintendo 64

1080° Snowboard US 169  
Aero Fighters Assault Dt 129  
Banjo Kazooie Dt 89/US 169  
Bio Freaks US/Dt 169/119  
Chameleon Twist Dt 99  
Clayfighter 63 1/3 PV 59  
Diddy Kong Racing Dt 89  
Dual Heroes Dt 79  
Extreme G. PV 99  
F I Grand Prix US 169  
FIFA '98-Frankreich Edition Dt 119  
Fighter's Destiny Dt 119  
Forsaken Dt 129  
Gamebuster Mogelmodul G.A.S.P. US 169  
GT 64 Championship Dt 99  
Konsole + Spiel Dt 349  
Lamborghini Dt 99  
Mace the Dark Age Dt 99  
Madden Football 64 Dt 99  
Mortal Kombat 4 Dt 99  
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  
Superstar Soccer 64 Dt 89  
Top Gear Rally PV 109  
Turok Dt 99  
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 US 169  
Off Road JP 169  
Star Soldier JP 79  
Virtua Chess 64 Dt 109  
Infantry Pads Dt 109  
Mission Impossible US 169

### Sony Playstation

Abe's Odyssey 2 Dt 89  
Alundra Dt 89  
Armored Core Dt 89  
Ayrton Senna 2 Dt 89  
Azure Dreams US/Dt 119/89  
Batman & Robin Dt 89  
Bloody Roar Dt 79  
Brave Fencer Musashi Dt 139  
Breath of Fire 3 Dt 89/119  
Bushido Blade 2 Dt 99  
Bushido Blade\* Dt 99  
Bust A Move 3 Dt 69  
Cardinal Syn Dt 89  
C-Contria The Adventure US 119  
Command & Conquer: Gengschlag Dt 99  
Crash Bandicoot 2\* Dt 89  
Dead or Alive Dt 89  
Deathtrap Dungeon PV 89  
Diablo Dt 79  
Colony Wars PV 79  
Disruptor Dt 59  
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  
Franzy 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 Teräs Käsi Dt 79  
Mega Man 8 Dt 89  
Men in Black PV 79  
Micro Machines V 3 Dt 45  
Nagano-Winter Olympiade '98 Dt 79  
Point Blank Dt 89  
NASCAR '99 US/Dt 119/79  
NBA live '98 Dt 79  
NBA Pro '98 Dt 95  
Need for Speed 3 Dt 79  
NHL '99 US/Dt 119/79  
NHL Powerplay '98 Dt 85  
Nightmare Creatures\* Dt 89  
Ninja US 119  
Tenchu US 119  
One Dt 69  
Parasite Eve JP 139  
Pax Corpus Dt 79  
Power Rangers Pinball Dt 89  
Final Fantasy Manager '98 Dt 59  
Return Fire Dt 59

**ANGEBOT DES MONATS**

Dual Shock NB..... 19  
Memory Card 1 Meg..... 29  
RGB- + HiFi-Kabel..... 19  
Memory Card 72 Meg..... 79  
Pistole 007 Gun mit Rummel..... 79  
X-Ploder A-Reply..... 79

**PSX-Umbauchup**  
für JP u. US-Games  
zum Selbsteinbau  
incl. Antlg.  
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  
Suikoden 49  
V-Rally 49  
Virtual Pool 49  
Test Drive 4 49  
Mega Man X 3 49  
Warhammer 49  
Tennis Arena 49  
diverse Platinum 45  
NHL Powerplay 49  
MDK + Soundtrack 39  
Skull Monkeys 49  
Nascar '98 49  
Touringcar Championship 49

# Unsere Multimedia Shops in Berlin

**SPANDAU**  
Seegfelder Str. 75  
nahe Rathaus

**MARZAHN**  
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

Hersteller:	Infogrames	Entwickler:	Infogrames
Spieler:	1	Level:	20 + 1 Missionen
Preis:	ca. DM 120	Erhältlich:	im Handel



Immer daran denken: Zivilisten müssen auf jeden Fall verschont werden!



Lange Beine haben Vorteile, wie auf diesem Bild deutlich zu erkennen ist



# Mission: Impossible



**M**illionen Kinobesucher fieberten mit, als Ethan Hunt in *Mission: Impossible* seine actionreichen Aufträge mit Bravour erledigte. Nun bringt Infogrames ein Spiel auf den Markt, das nicht nur denselben Namen trägt, inhaltliche Ähnlichkeiten aufweist, sondern auch optisch so viele Details zu bieten hat, daß man meinen könnte, die Spielfigur würde durch einen Film bewegt. Aber entgegen anderlautender Gerüchte hat *Mission: Impossible* spielerisch absolut nichts mit *Golden Eye 007* zu tun!

In der Rolle des Agenten Ethan Hunt reist der geneigte Spieler um den ganzen Erdball und hat 21 sehr abwechslungsreiche Missionen zu erfüllen. Diese unterteilen sich in zahlreiche Level und Aufträge, die über einen Minicomputer jederzeit aufgerufen werden können. Als wacher Agent ist Ethan natürlich mit weiteren technischen Hilfsmitteln ausgestattet, die ihm den Arbeitsalltag vereinfachen.



Am unteren Bildschirmrand befindet sich beispielsweise eine Art Bildtelefon, das wichtige Meldungen der Einsatzzentrale übermittelt. Ein Radar, der an einer farbigen Markierung sogar erkennen läßt, ob Gefahr droht oder eine wichtige Information winkt, zeigt Standorte von Personen oder Dingen an. Das mit Abstand interessanteste Zubehör ist jedoch der legendäre Facemaker. Mit seiner Hilfe kann Ethan sich in eine Person verwandeln, die er zuvor betäubt oder getötet hat. So lassen sich zunächst unüberwindlich scheinende Sicherheitskontrollen mit einem müden Lächeln passieren.

Durch den enormen Abwechslungsreichtum hält bis zum Spielende eine unglaubliche Spannung an. Mal ist es das Ziel, einen Feind auszulöschen, dann müssen gewisse Gegenstände aufgespürt werden, oder aber es kommt zu gefährlichen Schußwechseln. Selbst Jump&Run-ähnliche Aufgaben wurden von Infogrames in das Spiel integriert. So muß der Spion zum Beispiel geschickt über blinkende Plattformen springen oder sich zwischen Laserstrahlen hindurchschwingen. Aller-



## Info

Für die Übersetzung der Sprachausgabe engagierte Infogrames Deutschland eigens den Originalsynchronsprecher von Tom Cruise. Fans des Stars werden ihre Freude haben.

**Gameplay:** An Abwechslung ist *Mission: Impossible* kaum zu überbieten, allerdings erweist sich die hakelige Steuerung oft als störend.

**Präsentation:** Das Spiel lebt von seiner exzellenten Grafik und natürlich den integrierten Filmmusiken sowie der originalgetreuen Sprachausgabe.

**Speicherkapazität:** 96 MBit  
**Speicheroptionen:** Auf dem Modul können vier Spielstände gespeichert werden.  
**Rumble Pak:** ja

test nintendoo04



Ohne die Hilfe des Facemakers gibt es weiter oben auf der Treppe kein Durchkommen



Stets neue Aufgaben – meist technischer Natur – warten auf den Agenten Ethan Hunt



dings fällt gerade in diesen Passagen die zähe Steuerung sehr negativ auf. Dadurch sind die Aufgaben viel schwieriger zu bewältigen, als es sein müßte und vor allem als es dem Spieler lieb ist.

Ist eine Mission erledigt, wird der Spielstand automatisch auf dem Modul gespeichert. Für den Fall, daß der Held einen jähen Tod finden sollte, stehen dem Spieler weitere Versuche in beliebiger Anzahl zur Verfügung. Wer sich im ersten Modus Possible erfolgreich bewährt hat, darf seine Fähigkeiten in dem weitaus schwierigeren Durchlauf Impossible unter Beweis stellen. Wer nun annimmt, dabei könne Langeweile aufkommen, der liegt völlig falsch. Die Motivation, auch die zweite Hürde noch zu überspringen, ist unglaublich hoch.

Um Ethan stets komplett unter Kontrolle zu haben, stehen drei verschiedene Kameraperspektiven zur Verfügung: Eine folgt der Spielfigur mit etwas Abstand und zeigt sie von oben, die zweite befindet sich dicht hinter ihr und die dritte tritt in Aktion, wenn es zu einem Schußwechsel kommt. Darin wird der Akteur transparent dargestellt, und ein steuerbares Fadenkreuz erscheint. Zudem kann die Kamera auf Knopfdruck nach links und

rechts geschwenkt werden, so daß die Möglichkeit besteht, unentdeckt um Ecken zu schauen.

Durch den Umstand, daß die Game-Engine von den Entwicklern auch für alle Zwischen- und Endsequenzen verwendet wurde, sind die Übergänge im Spiel absolut fließend, wodurch auch der eingangs beschriebene Eindruck entsteht, sich in einem Film zu bewegen. Hinzu kommt eine Akustik, die eine wahre Pracht ist. Neben den beliebten Filmmusiken wird dem Spieler zu den deutschen Bildschirmtexen auch eine gelungene Sprachausgabe geliefert.

Doch kein Spiel ist perfekt, auch *Mission: Impossible* hat einige Schwächen. Der lineare Spielablauf fällt ein wenig negativ auf, außerdem wäre ein Zweispieler-Modus wünschenswert gewesen. Insgesamt überwiegen die positiven Aspekte jedoch deutlich, weshalb der Titel in den USA auch sofort nach seinem Erscheinen an die Spitze der amerikanischen Verkaufs-Charts schoß. Kurz gesagt: *Mission: Impossible* gehört in jede gutsortierte Spielesammlung. ■



wunder der technik:  
der facemaker



**XL-Wertung**

**85%**

Hersteller: Acclaim Entwickler: Iguana West **Beat 'em Up**  
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 16 Kämpfer  
 Preis: ca. DM 130 Erhältlich: im Handel

# WWF Warzone



Wer im Cage Match als Erster aus dem Käfig entkommt, dem gebührt der Sieg

### Info

Seit einem knappen Jahrzehnt stellt Acclaim bereits WWF-Spiele her. *WWF Warzone* könnte ihr letztes sein, denn die Lizenz der World Wrestling Federation wandert für zehn Jahre in die Hände von T•HO, die bisher noch die Rechte an der WCW innehat. Gegen Ende '98 soll noch *WCW vs. NWO: Revenge* erscheinen, vor Juni '99 ein weiterer WCW-Titel. Danach erhält Electronic Arts die WCW-Lizenz.

**Gameplay:** Wer ausreichend Geduld und Verbissenheit mitbringt und über die schwierig erlernbare Steuerung hinwegsehen kann, der wird an *WWF Warzone* seine helle Freude haben. Die PSX-Version (Test in XL 9/98) bietet durch das ungenaue Steuerkreuz des Joypads weniger Spaß.

**Präsentation:** An der unglaublich realitätsnahen Grafik mag man sich kaum satt sehen. Soundtechnisch werden äußerst gelungene Effekte und zahlreiche Sprachsamples geboten. Auch hier kann die PSX-Fassung nicht mithalten.

**Speicherkapazität:** 128 MBit  
**Controller Pak:** Auf 54 Seiten können editierte Wrestler, Optionseinstellungen und der Spielstand gesichert werden.

Rumble Pak: ja



**E**VON T. PARTETZKE  
 in halbes Jahr nach *WCW vs. NWO: World Tour* (vgl. Test in XL 2/98) steht mit *WWF Warzone* das bislang zweite N64-Wrestling-Spiel in den Läden. Dabei kann die Frage nach der Konkurrenzfähigkeit mit Ja beantwortet werden. *Warzone* weist zwar „nur“ 16 Muskelberge vor, aber jeder hat ein Vorbild aus Fleisch und Blut – im Gegensatz zu *WCW vs. NWO*. Dabei sind die Recken von ihren Originalen nicht zuletzt wegen digitalisierter Texturen und hochauflösender Grafik nur schwer zu unterscheiden. Dank Motion-Capturing und flüssiger Animationen wirken alle Bewegungen extrem lebensecht. Zudem sind die Charaktere gouraud-geshadet und mit Soft-Skinning versehen. Optisch schlägt *WWF Warzone* somit sämtliche Genrekonkurrenten um Längen.

Auch soundtechnisch hat sich Iguana mächtig ins Zeug gelegt. Über 700 Sprach- und Geräuschsamples werden in das Modul gequetscht. Hinzu kommen die wohl knackigsten Soundeffekte, die man sich für ein Wrestling-Spiel wünschen kann.



Sie unterstreichen das actionreiche Geschehen noch einmal deutlich. Actionreich wird es durch die hohe Spielgeschwindigkeit und die große Aktionsvielfalt. Verheerende Manöver wie Spinbuster, Shoulder Breaker oder Big Splash von obersten Ringseil sind an der Tagesordnung.

Jeder Wrestler verfügt über ca. 80–90 Moves, die im Practice-Modus einstudiert werden können. Ausgeführt werden sie durch Tastenkombinationen, und an dieser Stelle versteckt sich der größte Schwachpunkt des Spiels: Es ist kaum möglich, intuitiv und abwechslungsreich zugleich zu kämpfen. Entweder beschränkt man sich auf Standardaktionen, oder man bringt es zustande, alle Moves auswendig zu lernen. Dann allerdings muß der Spieler immer eine Denksekunde einlegen, bevor er das gewünschte Manöver anbringen kann, weil er erst einmal überlegt, wie der Vertical Suplex nun eigentlich ausgeführt wird. Dies verleitet anfangs schnell zum wilden Herumgedrücke auf dem Joypad. Es bedarf also eines



Das Create-A-Player-Menü läßt kaum Wünsche hinsichtlich der Gestaltung der Wrestler offen



Bevor das Gefecht im Ring beginnt, darf man im Practice-Modus ausgiebig Moves einstudieren

großen Maßen an Übung und eines geräumigen Langzeitgedächtnisses. Dann aber bringt *WWF Warzone* auch auf Dauer viel Spaß, nicht zuletzt dank der vielen Modi. Mit vier Spielern gleichzeitig anzutreten, kann vorausgesetzt werden, aber in dem Spiel steckt weit mehr. Der Challenge-, Versus-, Weapons-, Cage-Match-, Tag-Team-, Gauntlet-, War- und Royal-Rumble-Modus stehen zur Wahl. Zudem enthält das Modul einen Charakter-Editor. Doch obwohl der kleinste Firlefnz beim Aussehen des Kämpfers verändert werden darf, kann man ihm keine einzelnen Aktionen zuteilen, sondern nur eine von



mehreren vorgegebenen Move-Paletten. *WWF Warzone* ist auf Langzeitmotivation ausgelegt und besticht durch eine nahezu perfekte Präsentation und Atmosphäre. Wäre die Steuerung etwas unkomplizierter, dann hätte das Spiel eine noch bessere Note verdient. Dennoch sollte jeder WWF-Fan zugreifen, der die nötige Disziplin mitbringt, um sich in das Spiel hineinzufinden. Mehr Action bietet kein anderes Wrestling-Spiel. ■

**XL-Wertung** **85%**



**Rennspiel** Hersteller: Takara Entwickler: Takara  
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 10 Strecken + Editor  
 Preis: ca. DM 170 Erhältlich: als Import (jp)

# Choro Q 64



**T** von T. HELLWIG  
 Takaras Rennspielserie (bereits drei PSX-Titel) ist an die kleinen aufziehbaren Plastikautos angelehnt, die vor Jahrzehnten aus Japan unter dem Namen *Darda* nach Europa kamen. Mit stylischen Flitzern, flotten Kleinwagen und kuriosen Vehikeln wie z. B. einem Getränke-transporter stellt man sich auf zunächst zehn Strecken den konkurrierenden Computer-Fahrern. Durch gute Plazierungen erhält man Geld und rüstet damit den Wagen auf. Neue Reifen, stärkere Motoren, bessere Bremsen, Spoiler und etliche weitere Zusatzteile sind verfügbar.

Die Autos steuern sich etwas eigenwillig – das Ganze hat eher einen verspielten Charakter als den Anspruch eines realitätsnahen Rennspiels. So erinnert z. B. das Streckendesign an Miyamoto's *Fun-Racer*. Rammern, Sliden, Wegrollen, Nitros und weitere Extras verdeutlichen dies.

*Choro Q 64* lebt vom steten Wagen-Tuning, was sich für Europäer aufgrund der Sprachbarriere als recht spielspaßhemmend darstellen kann, da die Import-Version komplett in Japanisch gehalten ist und man deshalb große Schwierigkeiten beim Aufrüsten bekommt. Ansonsten ist *Choro Q 64* ein kurzweiliger Fun-Racer der Mittelklasse, in den man ruhig mal reinschauen sollte. ■

**XL-Wertung** **75%**

## info

Das Spiel erscheint unter dem Namen *Penny Racers 64* von T•HQ im Oktober in den USA. Eine PAL-Version ist noch für dieses Jahr angedacht.

**Gameplay:** Sehr viele Fahrzeuge und haufenweise Zubehörteile versprechen Dauerspaß. Die Rennen sind spannungsgeladen und aufgrund des Streckeneditors abwechslungsreich.

**Präsentation:** Der offenkundige Knuddelstil läßt Details und feine Texturen vermissen. Großartige (Sound-)Effekte sollte man nicht erwarten – besonders der Vierspieler-Modus wirkt dröge.

**Speicherkapazität:** 64 MBit  
**Controller Pak:** Alle erspielten Extras und (editierten) Strecken werden gesichert.  
**Rumble Pak:** nein

Hersteller: Nintendo Entwickler: Nintendo (EAD) Action/Sport  
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 6 Strecken  
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Slalom: Auch Zeit und Punkte spielen in diesem Modus eine Rolle



Die Halfpipe bietet Stunt-Experten Raum zur freien Entfaltung

Info

Bei der PAL-Anpassung leistete Nintendo gute Arbeit: Die Geschwindigkeit ist unmerklich geringer (50 statt 60 Hz) als bei der NTSC-Fassung (Test in XL 5/98) und das Bild aufgrund der 'überdeckten' PAL-Balken vertikal etwas gestreckt – wirklich negativ sind diese Unterschiede aber nicht. Grund zur Freude gibt die Tatsache, daß nun auch deutsche Bildschirmtexte anwählbar sind.

Konkurrenz im Anmarsch: Von Boss Game Studios erscheint Anfang November das vielversprechende *Twisted Edge Snowboarding*.

**Gameplay:** Das überragende Fahr-Feeling und die vielen interessanten Spielmodi heben *1080°* von sämtlichen Genrekollegen ab.

**Präsentation:** Sehr schönes Streckendesign, lebensnahe Animationen, eine sinnvolle Menüführung und gute Musik sind die herausstechenden Merkmale dieses Spitzentitels.

**Speicheroptionen:** Einen Ghost und alle Rekorde speichert die Modulbatterie.

**Speicherkapazität:** 96 MBit  
 Controller Pak: nein  
 Rumble Pak: nein

# 1080° Snowboarding



Zu viele Stürze bedeuten das Ende, wenn sich die Board-Energie aufgebraucht hat



**K**URZ nach dem Release der japanischen NTSC-Version im März erschien die US-amerikanische Fassung. Wer nicht auf den Europa-PAL-Release warten wollte, konnte seit einiger Zeit auf das australische PAL-Modul zurückgreifen. Doch Import- und Kompatibilitätsfragen sind bald passé, Nintendo wird *1080° Snowboarding* im Oktober in der unveränderten australischen Fassung mit deutschen Texten für ca. 100 DM hierzulande auf den Markt bringen.

Das Außergewöhnliche an diesem Sportspiel ist in erster Linie das geniale Handling der Fahrer. Dank der Analogsteuerung hat der Spieler jederzeit die totale Kontrolle über den Boarder. Butter-



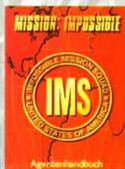
Fünf (plus drei erspielbare) Fahrer bieten dem Spieler aufgrund ihrer unterschiedlichen Eigenschaftswerte genügend Auswahl

# WIR ZEIGEN EUCH DEN RICHTIGEN WEG!

## Mission: Impossible Agentenhandbuch

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

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



weiche Animationen und bezaubernde Pisten tragen ein Übriges zur einladenden Spielatmosphäre bei. Gleitet der Snowboarder durch den gleißend weißen Tief-schnee, könnte man glatt vergessen, daß zwischen Brett und Spieler immer noch ein hartes Plastik-Pad steckt. Darüber hinaus begeistern die erstaunliche Blicktiefe, die sehr real wirkenden Licht- und Schatteneffekte sowie auch die sechs abwechslungsreichen Kurse. Die Halfpipe und eine große Sprungschance runden das Angebot ab, aus dem sich die gelungenen Spielmodi zusammensetzen. Zeitrennen, Tricksprünge, Training und eine Art Arcade-Modus (Match-Race genannt) bieten Fun für jeden Geschmack. Am umfangreichsten ist der Contest-Modus,

in dem eine Mischung aus Slalomrennen, Halfpipe und Sprüngen zu absolvieren ist. Leider kann der Zweispieler-Modus nur bei zeitabhängigen Rennen, nicht aber bei Trick-Wettbewerben genutzt werden. Ein weiterer Minuspunkt findet sich im Match-Race-Modus: Die Computer-Fahrer sind nur auf der höchsten der drei Spielstufen ernsthafte Gegner.

Ansonsten hat Nintendos verspäteter PAL-Release aber zu Recht den Titel „mother of all snowboarding games“ (Nintendos Slogan) verdient. Wer schon vor dem kommenden Winter ein bißchen frischen Schnee schnupfern möchte, liegt bei diesem erstklassigen Sportspiel goldrichtig. ■

**XL-Wertung 90%**



## Game Breaker Solutions Vol. 1: Action & Strategie

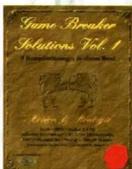
In Zusammenarbeit mit HintShop® 9 Komplettlösungen zu den TopTiteln beider Genres.

Diablo • MDK • Resident Evil D.C. • Oddworld

C&C 1+2 • Warcraft 2 • Warhammer • Z

ISBN: 3-9805821-7-5

DM: 29,80



## Game Breaker Solutions Vol. 2: Adventure & Rollenspiele

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

Baphomets Fluch 1+2 • Discworld 1+2 • Myst • Riven Stadt d. v.

Kinders Legacy of Kain • Sulkoden

ISBN: 3-9805821-8-3

DM: 29,80



## Final Fantasy VII

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

158 Seiten.

ISBN: 3-9805821-9

DM: 24,80

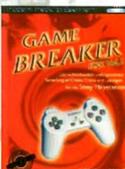
## Game Breaker PSX Cheats Vol. 2

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

112 Seiten.

ISBN: 3-9805821-6-6

DM: 24,80



## Tekken 3 Ultimate Guide

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

Kampftechniken. 190 Seiten.

ISBN: 3-9336780-1-3

DM: 29,80



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

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



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



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

Hersteller: Konami Entwickler: KCEO/Major A **Sport**  
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 48 Mannschaften  
 Preis: ca. DM 130 Erhältlich: im Handel

# International Superstar Soccer 98



Nach harten Fouls eilen Sanitäter auf das Feld, um dem verletzten Spieler zu helfen



### Info

Konami hat einige populäre Fußball-Stars engagiert, um für *ISS 98* die Werbetrommel zu rühren. Auf der amerikanischen Verpackung ist Valderama, auf der englischen Paul Ince und auf der deutschen Andreas Köpke zu finden.

**Gameplay:** Die Steuerung und die KI wurden weiter verfeinert, so daß das Spielgeschehen im Vergleich zu *ISS 64* noch abwechslungsreicher ausfällt. Nie wurde Fußball spannender und realitätsnäher in einem Videospiel umgesetzt.

**Präsentation:** Konamis Programmierer beweisen Auge für's Detail und statteten die *ISS-Kicker* mit neuen Animationsphasen aus, dank derer das Geschehen noch überzeugender wirkt. Der englischsprachige, eher zurückhaltende Kommentar stammt von BBC-Reporter Tony Gubba.

**Speicherkapazität:** 128 MBIT  
**Controller Pak:** Zwei Turnierstände sowie die editierten Spieler belegen 119 Seiten.  
**Rumble Pak:** nein



**V**ON N. HÄNTSCH  
 olle vierzehn Monate mußten Fußball-Fans auf eine Fortsetzung des unübertroffenen *ISS 64* warten. In Japan gelang es Konami, den Titel noch rechtzeitig zur WM auf den Markt zu bringen – der PAL-Release fiel dagegen auf einen weniger spektakulären Termin: den vierten Spieltag der Bundesliga.

Ein Großteil der Entwicklungszeit wurde sicherlich auf die Fehlersuche beim ersten Teil verwendet, denn diese zu finden, war wohl nicht ganz einfach. Doch Major A ließ sich nicht lumpen und verbesserte das Programm in praktisch jedem Bereich. Sogar an den nahezu lebensechten Animationen wurde gefeilt, so daß sich die Spieler nun noch realistischer über das Feld bewegen. Sie drehen den Kopf stets in Richtung des Balles, heben die Hand, wenn sie frei stehen und verfügen über neue Foul- und Jubel-Sequenzen. Verletzte werden von Sanitätern mit der Trage vom Platz gebracht und auch das Schiedsrichtergespann ist zu sehen.



Acht der 16 Spieltaktiken sind während eines Matches per einfachem Knopfdruck anwählbar

Neben den Witterungsbedingungen (sonnig, wolkig, Regen und Schnee) kann nun auch die Tageszeit der Partie bestimmt werden. Dabei ist zu beachten, daß sich die Außentemperatur direkt auf das Leistungsvermögen der Sportler auswirkt. Um das Geschehen in ein neues Licht zu rücken, wurde eine weitere Kameraperspektive integriert, in der sich die Tore am oberen und unteren Bildschirmrand befinden – vergleichbar mit *Super Soccer* auf dem SNES.

Auf der taktischen Seite stehen nun einige zusätzliche Optionen offen. Die Zahl der verfügbaren Taktiken wurde von acht auf 16 erhöht, wovon sechs während eines Matches direkt angewählt werden können. Beim Vorgänger waren es lediglich vier. Weiterhin ist es möglich, einen Kapitän seines Teams zu bestimmen, der Allround-Qualitäten besitzt. Dessen Position wird, falls er nicht im Bildschirmausschnitt zu sehen ist, mit einer Einblendung angezeigt.



Eine der sinnvollen Neuerungen der '98er Version ist die Hintertorperspektive

Wichtigste Veränderung ist aber sicherlich die stärkere KI, die sich in einem variantenreicheren und druckvolleren Spielaufbau der Computer-Gegner ausdrückt. Ungenauere Pässe werden konsequent abgefangen und die Räume geschickt zu gestellt. Auf den höheren Schwierigkeitsgraden betreiben die gegnerischen Stürmer und Mittelfeldspieler bisweilen konsequentes Vor-Checking und die Abwehr behält selbst in hektischen Situationen den Überblick. Die größte Schwäche des Vorgängers, die bisweilen unangemessen reagierenden Keeper, wurde entschärft, aber nicht völlig beseitigt. Sie verlassen ihr Gehäuse nun selte-



Nach einer Abseitsstellung wird in der Wiederholung eine klärende Hilfslinie eingeblendet

ner auf gut Glück und gehen dem Ball entschlossener entgegen. Dank dieser Verbesserungen gewinnt der Einspieler-Modus an zusätzlichem Reiz und fordert sogar diejenigen, die *International Superstar Soccer 64* im Schlaf beherrschen.

Konami hat das einzig Richtige getan und ein nahezu perfektes Produkt noch weiter verbessert. Zwar fehlt nach wie vor eine FIFA-Lizenz sowie deutsche Texte und Kommentare, doch in puncto Gameplay und Präsentation setzt *ISS 98* den Maßstab im Genre. ■

**XL-Wertung 95%**



## ATARI JAGUAR

Jaguar-Konsole inkl. Spiel ab	99,-
CD Rom inkl. 4 CDs	ab 169,-
CD Memory Track	59,-
Alien vs. Predator	109,-
Atari Karts	99,-
Baldies CD	65,-
Battlemorph CD	75,-
Bubby	49,-
Defender 2000	75,-
Fever Pitch Soccer	77,-
Fight for Life	77,-
Flashback	65,-
Highlander CD	75,-
Hover Strike CD	65,-
Iron Soldier	55,-
Iron Soldier II CD	139,-
Kasumi Ninja	45,-
Missile Command 3D	69,-
Myst CD	75,-
NBA Jam T. E.	79,-
Pinball Fantasies	69,-
Pitfall	69,-
Power Drive Rally	75,-
Raiden	49,-
Rayman	89,-
Space Ace CD	69,-
Super Burn Out	65,-
Supercross 3D	69,-
Syndicate	69,-
Tempest 2000	49,-
Theme Park	55,-
Ultra Vortex	69,-
Val d'Isere Skiing	65,-
Worms (NEU!)	149,-

## ATARI LYNX

Lynx II-Konsole inkl. Spiel ab	89,-
S.I.M.I.S (NEU!)	79,-
Awesome Golf	35,-
Battlezone 2000	55,-
Block Out	39,-
Blue Lightning	59,-
Checkered Flag	69,-
Chip's Challenge	35,-
Desert Strike	65,-
Electrocop	49,-
Gates of Zendocon	44,-
Gauntlet - Third Encounter	39,-
Hard Drivin'	35,-
Jimmy Connors Tennis	44,-
Joust	39,-
Klax	39,-
Lemmings	77,-
Ms. Pac Man	39,-
Ninja Gaiden III	39,-
Paperboy	39,-
Pinball Jam	39,-
Raiden	79,-
Rampage	39,-
Road Blasters	39,-
Robotron 2084	39,-
Shadow of the Beast	44,-
Shanghai	44,-
Slime World	35,-
S. Asteroids/M. Command	59,-
Toki	39,-
T-Tris	59,-
Ultimate Chess Challenge	44,-
Xybots	29,-

\*\*\* weitere Lynx/Jaguar-Spiele erhältlich! \*\*\*

**andere Konsolen..**

Atari 2600 VCS inkl. Spiel ab 39,-  
 VIRTUAL BOY inkl. Spiel ... 159,-  
 SEGA NOMAD ... 329,-

The Video Games Source  
 Wolf R. Groß, Gummastr. 2, 21335 Lüneburg  
 Tel./Fax: (04131)406278  
[www.ATARIhq.de](http://www.ATARIhq.de)

Hersteller: GT Interactive    Entwickler: Cr. Dyn./Midway    **Jump&Run**  
 Spieler: 1    Level: 27  
 Preis: ca. DM 150    Erhältlich: im Handel



Senkrecht an Wänden emporzuklettern, ist für eine Echse natürlich kein Problem



Wer über diese Brücke gehen will, muß warten, bis der Wind aufhört



test nintendo64

**Info**

Entwickelt wurde das Spiel ursprünglich von Crystal Dynamics. An der Umsetzung für das N64 hat die Firma zwar mitgewirkt, die Verantwortung lag jedoch beim Automatenhersteller Midway.

**Gameplay:** Die vielen verschiedenen Welten mit ihrer ideenreichen Aufmachung und kontinuierlich steigendem Schwierigkeitsgrad lassen die Motivation bis zum letzten Level anhalten.

**Präsentation:** Leider verlieren die detail- und abwechslungsreich gestalteten Level durch verwaschene Grafik und ruckelige Kameraführung.

**Speicherkapazität:** 96 MBit  
**Controller Pak:** Ein Spielstand beansprucht 16 Seiten.  
**Rumble Pak:** nein

# Gex 64 – Enter the Gecko



**D**VON 5 ALTER  
 er flinke, kleine Gecko von Crystal Dynamics füllte in der Vergangenheit so manche Seite von Fachmagazinen mit Druckererschwärze.

Nach seinem glanzvollen und bisher immer noch ungeschlagenen Auftritt auf der PlayStation blieb die Frage nach der N64-Version unbeantwortet. Nun ist auch die fertiggestellte, allerdings gibt es diesbezüglich nicht allzuviel Positives zu berichten.

Im Hinblick auf das im vergangenen Monat ausgelieferte Preview hat sich absolut nichts verändert. Die Kamera ist nach wie vor sehr hektisch, die Grafik etwas verwaschen und die gesprochenen neuen Level werden schmerzlich vermisst. Wie schon berichtet wurde lediglich eine neue Welt namens Titanic integriert, die allerdings nur wenig zu bieten hat. Wer im Besitz einer PlayStation ist, sollte also lieber auf den 32-Bit-Kollegen zurückgreifen.

Was für N64-Besitzer bleibt, ist ein leicht überdurchschnittliches Jump&Run. In insgesamt 27 verschiedenen Fernsehlandschaften müssen ähnlich wie in *Super Mario 64* knifflige Aufgaben



gelöst werden, für deren Erledigung der Spieler jeweils eine Fernbedienung erhält. Mit diesen läßt sich dann der Zugang zu neuen Leveln öffnen. Der Spieler kann mit dem Gecko beispielsweise einen Trip durch eine gefährliche

Welten des Weltalls auf grüne, faltige Aliens treffen und sich gegen Ninjas und feuerspeiende Drachen durch Chinatown kämpfen.

Bei all seinen Ausflügen in die bunte TV-Welt ist das Tier stets passend gekleidet. In New York City fühlt er sich in der Village-People-Polizistenuniform am sichersten, beim Endgegner-Kampf ist ihm das Indiana-Jones-Outfit unerlässlich und für den Ausflug ins All erscheint er im stielichen Startrooper-Gewand auf der Bildfläche. Ein weiteres, wirklich witziges Detail an *Gex 64* ist die Musik und die Sprachausgabe. Ob *Tomb Raider*, *James Bond*, *Bruce Lee* oder *Godzilla*, sie alle zieht er mit frechen Sprüchen durch den Kakao, während bekannte Filmmusiken zusätzlich des Spielers Ohr erfreuen.

Es ist wirklich schade, daß sich die Programmierer mit dieser Umsetzung nicht ein wenig mehr Mühe gegeben haben, denn das Fundament dieses Titels ist wirklich klasse. Wer sich nicht zu sehr an der etwas „holprigen“ Technik stört, findet in *Gex 64 – Enter the Gecko* ein abwechslungsreiches Jump&Run, das so manchen Anlaß für einen Lacher bietet. ■



**XL-Wertung**

**75%**



**Sport** Hersteller: Nintendo Entwickler: T&E Soft  
 Spieler: 1-4 (abwechselnd) Level: 1 Kurs  
 Preis: ca. DM 120 Erhältlich: im Handel

# Waialae Country Club True Golf Classics



**Info**

**Gameplay:** Da lediglich 18 Löcher zur Auswahl stehen, kommt schnell Langeweile auf. Die schnörkellose Steuerung und die verschiedenen Spielmodi entsprechen dem Genrestandard.

**Präsentation:** Im Golfsport bleibt die 64-Bit-Revolution aus. Grafik und Sound wirken antiquiert und werden der Hardware kaum gerecht.

**Speicheroptionen:** Es darf wahlweise auf Modul oder Controller Pak (36 Seiten) gespeichert werden.

**Speicherkapazität:** 128 MBit  
Rumble Pak: nein

**N**intendo hat es sich offenbar zur Aufgabe gemacht, einige Löcher im N64-Spielesortiment zu stopfen. Anders ist es kaum zu erklären, daß die Fortsetzung des mäßigen *Augusta Masters '98* den europäischen Markt erreicht. *Waialae* bietet lediglich den einen namensgebenden Hawaii-Kurs, dessen exotisches Flair grafisch nur unzureichend eingefangen wurde. In völliger Ignoranz der geballten 64-Bit-Power sind sämtliche Pflanzen- und Zuschauerkulissen quasi als zweidimensionale „Pappwände“ dargestellt. Auch der mäßig animierte, digitalisierte Golfer und die gelangweilten Kommentare

sind kein Schritt in die Zukunft. An der einfach beherrschbaren, aber nicht übermäßig komplexen Steuerung gibt es wenig auszusetzen. Sie ist eingängig gestaltet und auch für Einsteiger schnell durchschaubar. Als Spielmodi werden ein gesamtes Turnier, Skins Play sowie Stroke und Match Play für bis zu vier Teilnehmer geboten. Aufgrund des viel zu geringen Umfangs und der unzeitgemäßen Präsentation ist *Waialae* selbst für Fans des elitären Sports nur eingeschränkt zu empfehlen. ■

**XL-Wertung 60%**

## Neueröffnung in Elmshorn

Seit kurzem ist der Videospieldienst Game Castle auch mit einer Filiale in Elmshorn vertreten. Wie in den beiden Ladenlokalen in Hamburg sind dort praktisch alle Titel für PlayStation (ab 19 DM) und Nintendo64 (ab 69 DM) sowie eine große Auswahl an Konsolen und Zubehör zu finden. Wer im Pinneberger Raum wohnt, sollte unbedingt einmal vorbeischauchen bei Game Castle mitten im Einkaufszentrum Königstraße. Zur Eröffnungsfeier verlosen neXt Level und Game Castle einige interessante Videospiele.

Königstraße 59  
25335 Elmshorn  
Tel: 0 41 21/42 30 35



**Die Gewinne:**

- ein *1080° Snowboarding* (N64)
- ein *Banjo-Kazooie* (N64)
- ein *F1 Pole Position 64* (N64)
- ein *Alundra* (PSX)
- ein *Colin McRae Rally* (PSX)
- ein *International Track & Field* (PSX)
- ein *Shining Force III* (SAT)



Schickt eine Postkarte mit einem Spielewunsch an folgende Adresse:

neXt Level  
Stichwort: „Game Castle“  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg



Einsendeschluß ist der 12.10.98. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Game Castle sowie deren Angehörige dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



Hersteller: Nintendo    Entwickler: Paradigm    **Rennspiel**  
 Spieler: 1-2 (simultan)    Level: 17 Strecken  
 Preis: ca. DM 100    Erhältlich: im Handel



Mit dem Paddock-Computer kann der Wagen modifiziert und analysiert werden



# F-1 World Grand Prix



test nintendo64

**Info**

F-1 WGP bietet eine FIA-Lizenz der Saison 1997, in der der Kanadier Jacques Villeneuve nicht enthalten ist. Der gesichtslose „Williams Driver One“ läßt sich mit Hilfe des Editors aber umbenennen.

**Gameplay:** Zahlreiche sinnvolle Optionen und interessante Spielmodi sorgen für Motivation. Die Steuerung ist anspruchsvoll und komplex gestaltet, lediglich die KI wirkt nicht ganz ausgereift.

**Präsentation:** Trotz Geruckel und Nebeneffekten macht die Grafik einen realistischen Eindruck. Zusammen mit der authentischen Soundkulisse (inklusive schnarrenden Funkverkehrs) wird die Formel-1 Atmosphäre gut eingefangen.

**Speicheroptionen:** Auf Modul können vier Spielstände gespeichert werden.

**Speicherkapazität:** 96 MBit  
**Rumble Pak:** ja  
 Muster: ECS, Hamburg,  
 Tel.: 0 40/40 91 79



Fünf Perspektiven (im Zweispieler-Modus drei) und drei Rückspiegel sorgen für Überblick



Witterungswechsel während der Rennen führen bisweilen zu vielen Ausfällen

**E**VON M. HÄNTSCH  
 In wirklich gutes Formel-1-Spiel ist sicherlich auf den Wunschzetteln vieler N64-Besitzer zu finden. Dies beweisen auch die hohen Verkaufszahlen von Ubi Softs *F1 Pole Position 64*, das es mit dem Realismus allerdings nicht so genau nimmt. Auf eben diesem Gebiet sind die *PilotWings 64*-Macher von Paradigm, die bereits Flugsimulatoren für das amerikanische Militär entwickelt haben, echte Experten. Das macht sich schon bei den unzähligen Optionen von *F-1*



*World Grand Prix* bemerkbar. Einsteiger dürfen sich mit Brems- und Beschleunigungshilfen an die Königsklasse des Motorsports gewöhnen, sowie das Flaggensystem, Fahrzeugschäden und Pit Stops deaktivieren. Zur besseren Orientierung stehen fünf verschiedene Perspektiven und drei Rückspiegel zur Auswahl, die Ideallinie jedes Kurves wird als Reifenabrieb auf dem Asphalt dargestellt, und ein Kartenausschnitt ist einblendbar. Hinter dem Menüpunkt „97 Events“ versteckt sich ein besonders interessantes Feature. Dank offizieller FIA-Lizenz werden nämlich nicht nur



Im Splitscreen-Modus können leider keine Grand Prix, sondern lediglich Zweispieler-Duelle ohne Computer-Gegner ausgetragen werden. Auch bei geteiltem Bildschirm ist der Grafikaufbau sehr stabil

sämtliche Fahrer, Wagen und Strecken der Saison 1997, sondern auf Wunsch auch die Besonderheiten aller Rennen des Vorjahres geboten. So verhalten sich die Computer-Gegner entsprechend ihrer tatsächlich erbrachten Leistung und fallen in einer bestimmten Runde mit einem Defekt aus, kämpfen verblissen um die Spitze oder machen sich durch andere spektakuläre Aktionen wie Überholmanöver und Ausritte ins Grüne bemerkbar. Sogar die Witterungsverhältnisse wurden korrekt umgesetzt und können sich während eines Rennens verändern. Höhepunkt der theoretischen Spielereien ist der Paddock-Computer, mit dessen Hilfe sämtliche wichtigen Modifikationen am Fahrzeug ausgeführt und an Hand von Telemetriedaten



bewertet werden können. Wem das zuviel Aufwand ist, der darf auf eine Idealeinstellung für jeden einzelnen Parcours zurückgreifen. Im Cockpit Platz genommen und mit 800 PS unter dem Hintern über den Hockenheim-Ring jagend, macht sich eine gute Einstellung schnell bezahlt. Im Umgang mit Gas und Lenkung ist Feingefühl gefragt, das dank der präzisen

Analogsteuerung auch kein Problem ist. Indem man den Stick beim Lenken gleichzeitig nach unten bewegt, läßt sich der Radeinschlag verstärken, und der Spieler kann somit zusätzliche Korrekturen beim Kurvenfahren vornehmen.

Grafisch hat *F-1 WGP* leider einige Schwächen aufzuweisen. Der Bildaufbau ist keinesfalls ruckelfrei und wird der gefahrenen Geschwindigkeit nicht voll gerecht. Besonders auffällig wird dieses Manko im Replay, das bei größeren Fahrzeugansammlungen arg ins Stocken kommt. Auch die kantige Streckengrafik und die dezenten Nebel-effekte am Horizont sind nicht zu übersehen, stören den Spielspaß aber kaum. Schließlich sind die Kulissen durchgehend ansprechend, teilweise sogar spektakulär wie z. B. Monte Carlo gestaltet. Erfreulich ist zudem, daß der Zweispieler-Modus (ohne Computer-Gegner) nicht in der Geschwindigkeit abfällt und ausgezeichnet spielbar ist.

N64-Besitzer, die bisher neidisch auf die *F1*-Reihe von Psygnosis schielten, bekommen mit dem Paradigm-Produkt nun ein ebenbürtiges Spiel geboten, das den Formel-1-Zirkus sehr realitätsnah und mit viel Liebe zum Detail einfängt. ■



Die Anzeigen am rechten Bildschirmrand machen u. a. auf Defekte aufmerksam

### der challenge-modus

In diesem Modus werden 15 authentische Szenarien der '97er Saison nachgestellt. Sie sind in die Kategorien Offensiv, Defensiv und Trouble unterteilt und umfassen die spektakulärsten Ereignisse des Vorjahres. So darf man beispielsweise die Rolle Schumachers im letzten GP-Rennen in Jerez übernehmen und muß sich der Angriffe Villeneuve erwehren. In San Marino werden die Fronten gewechselt, und es gilt im Cockpit von Frenzents Williams, den Ferrari-Star in Schach zu halten. Eine schweißtreibende Angelegenheit, weil gleichzeitig langsame Wagen überrundet und die aggressiven Vorstöße Schumis gekontert werden



müssen. Richtig unangenehm wird die ganze Sache dann in Hockenheim, wo Fisichella Ende der 39. Runde plötzlich seinen linken Hinterrreifen verliert und der Spieler ohne diesen die Boxengasse ansteuern und trotzdem noch eine gute Platzierung herausfahren muß. Dieser Modus ist ungemein spannend und im Genre der Rennspiele etwas wirklich Innovatives.

**XL-Wertung**

**85%**



# Mit Vollgas in die Zukunft



**D**iverse futuristische Rennspiele für das Nintendo<sup>64</sup> stehen derzeit in den Startlöchern. Bis zum Ende dieses Jahres werden nicht nur Acclaims extreme-G 2 und Nintendos hauseigenes F-Zero X erscheinen, auch Psygnosis wird das Genre mit einem Titel bereichern. Die Sony-Tochter setzt ihre wipeOut-Erfolgsreihe auf Nintendos 64-Bitter fort. Gleicher Stil, überarbeitetes Spiel heißt das Motto bei den Entwicklern, die sich mit einer simplen Umsetzung nicht zufrieden geben wollen. neXt Level schaute im Psygnosis-Hauptquartier vorbei, um sich über den aktuellen Entwicklungsstand von wipeOut 64 zu informieren. Der im Liverpool-

er Wavertree-Technology-Park gelegene Firmensitz bietet einen imposanten Anblick. Das moderne Bauwerk aus Glas und Stahl beherbergt die Zentrale der 1983 gegründeten Software-Schmiede. Zur Zeit arbeiten dort über 70 Programmierer an mehr als 20 Spielen. Lead-Designer Rob Francis und Assistent Producer Tamara Anghie nahmen sich nicht nur die Zeit, das Spiel ausführlich zu präsentieren, sondern stellten sich auch kunftsfreudig einigen Interview-Fragen der XL.



Rob Francis ist der Lead Designer von wipeOut 64

neXt Level: Wie viele Leute arbeiten an wipeOut 64?

**Tamara Anghie:**

Etwa zwölf, von denen die wichtigsten bereits das Kernteam von wipeOut 2097 bildeten. Neben Rob sind dies der Producer Andy Satterthwaite, der heute nicht da ist, weil er heiratet, sowie Lead Programmierer Steve Pointon und Lead Artist John Harris.

dieses Jahres. Davor hatten wir allerdings schon eine sehr lange „Forschungsphase“, in der die Programmierer die Hardware genauestens untersucht haben.

**RF:** Ein Vorteil ist, daß wir schon zwei wipeOut-Spiele auf der PlayStation programmiert haben. Somit hatten wir einen exakten Plan. Es



Die Programmierer versprechen, tief in die Effektkiste des N64 zu greifen

mußte einfach das besondere Feeling des Spiels noch einmal aufgefrischt werden. Bei wipeOut 2097 wurde zum Beispiel die Auswirkung der Gravitation gegenüber dem Original verstärkt. Das haben wir nun wieder korrigiert, dadurch hat der Spieler bei wipeOut 64 mehr das Gefühl des Schwebens – und die Sprünge sind spektakulärer (lacht).

**XL:** Nachdem ihr nun auf beiden Maschinen gearbeitet habt: Was haltet ihr von PlayStation und Nintendo<sup>64</sup>?

**RF:** Ich denke, beide Geräte haben ihre Stärken und Schwächen. Als unschätzbarer Vorteil beim N64 hat sich der Analogstick erwiesen, der



einen enormen Unterschied macht. Der Spieler hat eine viel feinere Kontrolle über die Fahrzeuge, wodurch das Lenken und gleichzeitige Schießen erleichtert wird. Die PSX hingegen hat natürlich den Vorteil des Speicherplatzes. Sprache und Sound sind immens wichtige Faktoren bei wipeOut, und da bietet die CD einfach mehr Platz. Das N64 hat zusätzlich den Nachteil, daß der Sound zu Lasten der Rechenzeit geht, da es keinen separaten Soundchip gibt. Ich denke jedoch, daß wir eine ideale Lösung gefunden haben.

**XL:** Der Sound ist wirklich äußerst beeindruckend! Er könnte von der CD auch nicht besser sein.

**RF:** Danke. Wir haben acht verschiedene Musiken im Modul sowie sämtliche Spracheffekte des PlayStation-Originals.

**TA:** Drei Stücke sind von den Bands, Fluke und Propellerheads, geschrieben worden. Hinzu kommen noch fünf weitere Tracks von einer auf Sound spezialisierten Firma namens PC Music, mit der wir schon häufiger zusammengearbeitet haben.

**XL:** Die Musikstücke werden also nicht vom Coprozessor erzeugt, sondern wie bei Shadows of the Empire oder auch F-Zero X direkt aus dem Modul „gespult“ ...

**RF:** Das ist korrekt. Dadurch läßt sich unserer Meinung nach das beste Ergebnis erzielen.

System: N64  
 Hersteller: Psygnosis  
 Entwickler: Psygnosis  
 Spieler: 1-4 (simultan)  
 Speicherkapazität: 96 MBit  
 Modulspeicher: nein  
 Rumble Pak: ja  
 geplante Release: Mitte November

**XL:** Wie weit ist die Arbeit fortgeschritten?

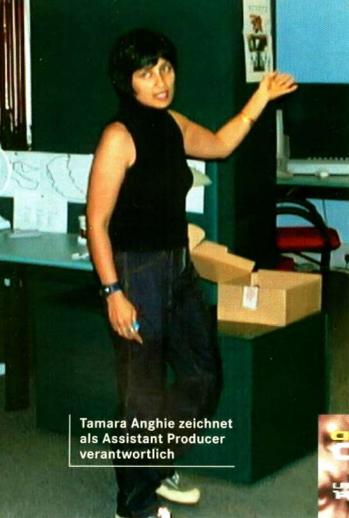
**Rob Francis:** Die Programmierung ist zu 95 % abgeschlossen. Wir arbeiten nur noch am Feinschliff.

**XL:** Die Version der E3 wirkte noch stark überarbeitungsbedürftig. Habt ihr damals mit verdeckten Karten gespielt, oder wart ihr wirklich so schnell?

**TA:** Das war tatsächlich die aktuellste Version. Die eigentliche Programmierung begann im Februar



Durch eine veränderte Gravitation soll der Spieler mehr das Gefühl des Schwebens haben



**Tamara Anghie zeichnet als Assistant Producer verantwortlich**

**XL:** Das bedeutet aber doch auch, daß der Sound enorm viel Platz im Modul einnimmt ...

**RF:** Richtig, die Modulgröße beträgt 12 Megabyte, davon belegt der Sound etwa drei bis vier Megabyte.

**XL:** Geht das nicht zu Lasten der Streckenanzahl?

**RF:** Wir haben sieben Strecken, von denen eine gespielt werden muß. Bei *wipEout 1* waren es sechs Strecken, bei Teil 2 acht. Wir liegen also in dieser Hinsicht gut im Rennen.

**XL:** Das erscheint uns trotzdem etwas wenig. Daraus war die Anzahl ja vergleichsweise groß, als es auf PlayStation und Saturn hauptsächlich Arcade-Umsetzungen wie *Ridge Racer*, *Daytona USA* und *Sega Rally* mit jeweils drei bis vier Strecken gab. Doch nach *V-Rally* für PSX mit über 40 und *F-Zero X* mit 24+ Kursen ...

**RF:** Dafür haben wir die neue Challenge-Struktur des Spiels geschaffen, die für langen Dauerspaß sorgt, doch dazu später mehr. Um noch einmal zum Thema Hardware-Vergleich zu kommen: *wipEout 2097* war damals speziell auf die Features der PlayStation zugeschnitten. Wir haben in etwa 2.000 Polygone pro Bild bei 30 Frames per second erreicht. Beim N64 haben wir zwar nur etwa die Hälfte zur

Verfügung, dafür bietet Nintendos Hardware jedoch mehr Effekte und ermöglicht größere Texturen. So gibt es nun zum Beispiel kein Texture-Morphing mehr, sprich keine Verzerrungen der Texturen.

**XL:** Ist die geringere Polygonanzahl auch der Grund dafür, daß ihr neue Strecken designt habt?

**RF:** Das wäre sicherlich auch ein Grund gewesen,



doch es war ohnehin der Wunsch Nintendos, daß wir originelle Strecken erschaffen. Ansonsten hatten wir völlig freie Hand. Wir standen aber in Kontakt mit NoA [Ann. d. Red.: Nintendo of America], da sie alle Entwickler bei Fragen zu Technik und Hardware unterstützen.



**XL:** Wenn euer Spiel im November auf den Markt kommt, tretet ihr gegen die Fortsetzung eines Spiels an, das sich ganz offensichtlich an eurem PlayStation-*wipEout* orientiert hat. Wo siehst du die Vorteile von *wipEout 64* gegenüber *Acclams extreme-G 2*?

**RF:** Ich denke, unsere größte Stärke ist die Dynamik der Gleiter und die Tiefe der Steuerung, die *YG-2* nicht haben wird. Zumindest hatte sie der erste Teil nicht. Den zweiten Teil habe ich ja noch nicht ge-

sehen ... Wichtig war uns auch, die Framerate konstant bei 30 Bildern pro Sekunde zu halten – bei PAL natürlich 25. Was mich an *XG* beeindruckt hat, war die Art, die Extrawaffe durch einen Aufsatz am Motorrad visuell anzuzeigen. Auch der Look und die Lichteffekte haben mir wirklich gut gefallen.

**XL:** Laß uns bitte noch einmal auf die Challenge-Struktur zurückkommen, die du vorhin erwähnt hast.

**RF:** Das ist eines der neuen Features des Spiels. Der Challenge-

Modus ist aufgeteilt in Race-, Time-Trial- und Weapon-Challenges. In jedem Modus muß der Spieler pro Strecke eine vorgegebene Aufgabenstellung erfüllen, und zwar eine bestimmte Mindestplatzierung erreichen, eine Zeit unterbieten oder eine Anzahl von Gegnern eliminieren. Je nach Abschneiden erhält er eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille. Bronze ist das Minimum, um die nächsthöhere Chal-



lenge zu aktivieren. Erst wenn alle 18 gelöst sind, wird die siebte Strecke freigeschaltet – inklusive entsprechender Challenges. Es gibt auch noch eine weitere Option, die wir Super Combo Challenges nennen.

**XL:** Und was ist noch neu?

**RF:** Die Superwaffen. Neben den bekannten Pick-Up-Extras kann jeder Gleiter noch eine spezielle Superwaffe bekommen. Der Feisar-Gleiter hat eine Art Mini-Gun. Auricom hat ein Superextra, genannt Deathstar-Weapon. Zwischen den beiden Pylonen an der Frontpartie baut sich ein Energieball auf, der in drei Stufen aufgeladen werden kann ...

**XL:** Ähnlich wie bei dem Charge-Beam aus dem Shoot-'em-Up-Klassiker *R-Type*?

**RF:** Genau. Quirex hingegen hat den Power Snare, durch den sich vor dem Gegner auf der Strecke aus heiterem Himmel eine Wand aufstellt. Ihr könnt euch ja vorstellen, was passiert, wenn die- ser natürlich auch noch das Bonusschiff des Piranha II-Teams. Das ist sehr mächtig und hat das Stealth-Extra. Mit dem wird der Gleiter transparent und kann durch Kontrahenten hindurchfahren, wodurch diesen Energie abgezogen wird. Zudem existiert im Time Trial jetzt ein Ghost-Fahrer, der bei Verbesserung der Rundenzeit geupdated wird.

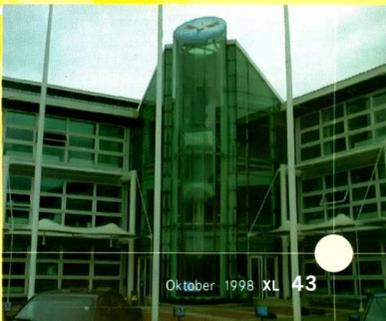
**XL:** Offenbar hattet ihr ja noch eine ganze Menge neuer Ideen. Da verwendet es etwas, daß ihr nie einen dritten Teil für die PSX entwickelt habt ...

**TA:** Nach *wipEout 2097* wollte das Team erst mal etwas anderes machen. Ein drittes *wipEout* in Folge wäre nicht mehr als eine Kopie geworden, doch Originalität und Qualität genießen bei Psygnosis oberste Priorität. Als es darum ging, ein N64-Projekt zu wählen, haben wir uns sofort für *wipEout* entschieden. So konnten wir etwas Neues machen, da es auf N64 noch kein *wipEout* gibt, und das Team konnte zusätzlich seine neuen Ideen umsetzen.

**XL:** Wir bedanken uns für das interessante Gespräch und wünschen viel Erfolg mit *wipEout 64*. ■



**Erstmals kann ein wipEout-Titel auch zu dritt und sogar zu viert gleichzeitig gespielt werden**



## All-Star Baseball 99

NTSC/PAL

### Große Spielfiguren:

Gebt Ihr im Cheat-Menü „gothelium“ ein, haben alle Spieler große Köpfe, Füße und Schläger.

### Dünne Spielfiguren:

Um die Spieler dünn und ausgehögert aussehen zu lassen, solltet Ihr im Cheat-Menü „prppaplyr“ eingeben.



### Alien-Spieler:

Gebt im Cheat-Menü das Wort „ATEMYBUIK“ ein! Wählt Ihr danach das Stadion „Alienopolis“ aus, werden die Spieler des zweiten Teams durch grüne Aliens ersetzt. Auch das Stadion ist im ansprechenden Alien-Stil gehalten.

## Banjo-Kazooie

NTSC/PAL

### Jinjos und Hexenschalter:

#### Mumbo's Mountain:

Gleich rechts vom Leveleingang steht der erste Jinjo. Der blaue Jinjo steht auf der Plattform im Wasser.



„Mr. Orange“ findet Ihr oben auf den Steinsäulen auf der Spitze des Berges.



Nördlich von Congas Baum wartet der gelbe Wicht auf einem Vorsprung.

Nummer fünf findet Ihr in einer der Strohütten, die vor Mumbos Hütte stehen. Zerstört sie, indem Ihr auf ihren Dächern in die Luft springt und Z drückt.

Springt bei Conga die Plattformen, die an der Wand entlangführen, hinauf. Auf der letzten befindet sich der Schalter, der ein Puzzleteil auf dem Berg des Leveleingangs zum Vorschein bringt. Um es zu erreichen, laßt Ihr Euch in eine Termitte verwandeln und krabbelt hinauf.

### Treasure Trove Cove:

Direkt unter dem Pier, auf dem Ihr anfangs steht, befindet sich im



Wasser der erste Jinjo. Taucht unter und schwimmt zu ihm, aber beißt Euch, bevor Euch der Hai erwischt.



Springt von einer Felsssäule zur anderen, bis Ihr auf der letzten den Jinjo findet.

Ganz oben auf dem Mast des Segelschiffs wartet der grüne Jinjo. Der vierte Jinjo hockt auf einem Baum nahe des Leuchtturms auf dem Berg.



„Mr. Orange“ findet Ihr am Ende des spitz zulaufenden Weges in der Nähe der kleinen Wasserbecken.

Klettert auf die Spitze des Berges, wo Ihr am Fuße des Leuchtturms den Hexenschalter betätigt. Das Puzzleteil liegt daraufhin vor dem Leveleingang gegenüber der Kanone.

### Clanker's Caverns:

Im ersten Raum klettert Ihr die Leiter hinauf und balanciert über das schmale Rohr. Auf der Säule in der Mitte wartet der erste Jinjo.



Zu Clankers Rechten taucht Ihr in die Röhre, wo Ihr den blauen Jinjo findet.



Tief unten im Wasser beim Schloß, das Clanker festhält, steht der grüne Wicht.



An der Wand zu Clankers Linken springt Ihr mit Hilfe des grünen Sprung-Pads an das Rohr und von dort nach links. Zerstört das Gitter, laßt Euch in die Röhre fallen, und Ihr landet auf dem Jinjo.

Betretet Clankers Inneres durch seine linken Kiemen. Ein Abgrund, in den Ihr taucht, versteckt den letzten Jinjo.



Nachdem Ihr durch Clankers Atemöffnung in sein Inneres eingedrungen seid, dreht Ihr Euch herum und betätigt den Schalter. Verlaßt den Level und drückt die Augen vom großen Gruntilda-Boden-gemälde wieder ein, um an das Puzzleteil zu gelangen.

### Bubbleloop Swamp:

Der „Blaumann“ swapt auf dem letzten Pfahl nach dem Alligator. Hinter der großen Schildkröte wartet der orange Jinjo an der Wand auf seine Rettung. Nummer drei steht auf einer Plattform neben dem Bogen, der über das Wasser führt. Für den rosa Jinjo müßt Ihr Euch in



einen Alligator verwandeln. Geht nun ins Wasser bei den hohen Säulen, auf denen die Strohütten stehen. Unter einer von ihnen wartet der kleine Wicht.

Bei den höher gelegenen Pfaden in



der Mitte des Levels steht der grüne Jinjo.

Unter einer der Strohütten, die auf den hohen Säulen stehen, befindet sich der Hexenschalter.

### Freezezy Peak:

Auf dem Besen des riesigen Schneemanns findet Ihr einen Jinjo. In der Nähe von Mumbos Hütte wartet der grüne Jinjo hinter einem der Häuser.

Oben auf dem Geschenkeberg nahe des Weihnachtsbaums hockt der nächste Jinjo.

Der gelbe Winzling versteckt sich in Mumbos Hütte auf dem Rundgang unter der Decke.



In Wozzas Höhle, in einer Einbuchung in der Wand, findet Ihr den orangen Jinjo.



Auf einer kleinen Insel vor einem der Schneemänner betätigt Ihr den Schalter. Das Puzzleteil erscheint in einem Fenster oberhalb des Levelingangs.

**Gobi's Valley:**

Der gelbe Freund steht genau hinter Euch, wenn Ihr den Level betretet.

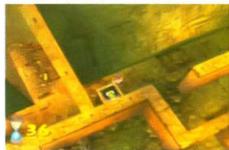
Im Inneren der Sphinx stellt Ihr Euch auf den ersten fliegenden Teppich, schießt ein Ei in den Statuenkopf und springt auf den Teppich hinter Euch. Dort wartet der Jinjo. Am Ende des Labyrinths, in einem der Töpfe, die den Sarg umgeben, hockt ein weiterer Jinjo.



Hinter der Pyramide mit den Stufen steht der grüne Jinjo in einer Einbuchung.



Nummer fünf wartet in der Schlucht, die die Labyrinth-Pyramide umgibt. Ihr solltet vorher das Wasser in die Schlucht gelassen haben und dann hinuntertauchen.



Den Schalter könnt Ihr im Labyrinth finden, wenn Ihr vom Start aus nach rechts lauft (von Banjo aus gesehen) und Euch in der Nähe der Wand aufhaltet.

**Mad Monster Mansion:**

In der linken hinteren Ecke des Gartenlabyrinths könnt Ihr den ersten Jinjo finden.



Auf der Plattform im Gartenteich steht der blaue Jinjo. Ganz oben auf dem Dach des Hauses sitzt der grüne Jinjo. Im Weinkeller versteckt sich noch ein Wichtel in einem der Fässer. Zerstört die Fässer mit der Schnabelatacke.



Im Raum mit dem großen Bett im 3. Stock hockt der letzte Jinjo. Ihr findet ihn über dem Bett.



Unter dem Dach in der Kathedrale befindet sich der Hexenschalter. Er aktiviert das Puzzleteil im Auge des großen Gruntilda-Steingesichts.

**Rusty Bucket Bay:**

Springt im grünen Giftmüllbecken über die Tonnen. Auf der letzten wartet ein Jinjo. Im mittleren der drei blauen Container befindet sich der blaue Jinjo in einer Ecke.



Rechts vom zweiten Kran sitzt der orange Wicht.



Rechts vom Levelingang, hinter dem Haus, taucht Ihr ins Wasser und durch das Loch in der Wand. Im Inneren seht Ihr den rosa Jinjo. In dem abgeäugten Wasserbecken, dort, wo der Hai auf Euch wartet, könnt Ihr den gelben Jinjo auf einer Boje stehen sehen. Schnappt ihn Euch, bevor Euch der Hai schnappt.



Klettert auf den rechten Kran und springt vom Ende seines Arms mit einem Doppelsprung nach vorn. Auf der Plattform, auf der Ihr landet, betätigt Ihr den Schalter, der ein Puzzleteil in der mit Wasser gefüllten Höhle erscheinen lässt.

**Click Clock Wood:**

Im Frühlings-Abschnitt begeben Ihr Euch auf die Spitze des Baumes,



wo Ihr den Jinjo in einer zuschnappenden Pflanze seht.

Fliegt im Frühlings-Abschnitt als Biene in das Bienenest und sammelt den rosa Jinjo ein.



Im Sommer-Abschnitt steht der gelbe Jinjo links vom Eingang im Feld bei den Bienen.

Auf der Spitze des Laubhaufens nahe der Blume wartet ein weiterer Freund im Herbst-Abschnitt.



Im Winter-Abschnitt steht der blaue Jinjo auf dem Dach von Mumbo's Hütte.



Besiegt im Winter-Abschnitt den Schneemann auf der kleinen Plattform mit der Flugatacke. Er bringt den Schalter zum Vorschein. Das Puzzleteil erscheint außerhalb des Levels in einer Baumhöhle, die Ihr als Biene erreichen könnt.

**Puzzlekarten:**

In XL 9/98 haben wir bereits erklärt, wie man an die versteckten Cheats heran kommt. Auf den folgenden Karten ist zu sehen, wo welches Puzzleteil hingehört und wie oft es in welche Richtung gedreht werden muß. Alle Puzzle-teile sind mit Nummern versehen. Sie werden in die Felder eingesetzt, in die die gleiche Nummer eingetragen ist. Ein eingekreister Pfeil neben einem Teil symbolisiert die entsprechende C-Taste. Sind zwei Pfeile neben einem Puzzle-teil, muß man die Taste zweimal drücken.

**Puzzle: Nr. 1**  
Motiv: Barjona Haus  
Cheats: BOTTELEBONUSNE  
Zeit: 99sec.

**Puzzle: Nr. 2**  
Motiv: Igloo aus FREEZEY PEAK  
Cheats: BOTTELEBONUSWG  
Zeit: 99sec.

**Puzzle: Nr. 3**  
Motiv: Rocky Rubin Box  
Cheats: BOTTELEBONUSPREE  
Zeit: 99sec.

**Puzzle: Nr. 4**  
Motiv: Clock Clock Wood  
Cheats: BOTTELEBONUSGUM  
Zeit: 99sec.

**Puzzle: Nr. 5**  
Motiv: TSP005 Chor aus BUBBLE GLOAP SWAMP  
Cheats: BOTTELEBONUSPVE  
Zeit: 99sec.

**Puzzle: Nr. 6**  
Motiv: Mad Monster Mansion  
Cheats: BUBOTTELEBONUS  
Zeit: 99sec.

**Puzzle: Nr. 7**  
Motiv: Bismarck aus CLOCK CLOCK WOOD  
Cheats: WDRHWASHSTWJG  
Zeit: 75sec.

**F-Zero X** NTSC

**Universal-Cheat:**  
Wem es zu anstrengend ist, die 30 Vehikel, die beiden zusätzlichen Ligen und den Master-Schwierigkeitsgrad freizuspielen, der kann auch auf einen einfachen Cheat zurückgreifen. Drückt im Modus-Auswahlbildschirm die Tastenkombination L, Z, R, C ↑, C ↓, C ←, C →, Start, und schon wird alles freigeschaltet!

**F-1 World Grand Prix** NTSC/PAL

**Bonusstrecke:**  
Verändert den Nachnamen von Driver Williams im Exhibition-Modus in „Vacation“! Nun geht Ihr zurück

zum Startbildschirm und wieder in den Exhibition-Modus. Nach dem European GP ist der neue Bonuskurs zu finden.



**Gold- und Silber-Fahrer:**  
Für die zusätzlichen Fahrer geht man genauso vor wie bei der Bonusstrecke beschrieben. Als Namen gibt man für den Gold-Fahrer „Pyrite“ und für den Silber-Fahrer „Chrome“ ein.

**WWF Warzone** NTSC/PAL

**Finishing-Moves:**  
Jeder Wrestler in WWF Warzone verfügt über seinen eigenen Finishing-Move, den er nur anbringen kann, wenn die Energie des Gegners im roten Bereich ist.

**Stone Cold Steve Austin:**  
Stone Cold Stunner: →, →, C ←



Position des Gegners: stehend, be-nommen

**Shawn Michaels:**  
Sweet Chin Music: →, ↓, A + C ↓  
Position des Gegners: stehend

**Hunter Hearst Helmsley:**  
Pedigree: →, ↓, L, B + C ←  
Position des Gegners: stehend

**The Undertaker:**  
Tombstone: ↓, ↓, ↓, B + C ←  
Position des Gegners: stehend

**Wown Hart:**  
Sharpshooter: ←, ↑, ↑, A + C ↓  
Position des Gegners: liegend

**Rocky Maivia:**  
Rock Bottom: →, →, ↑, B + C ←  
Position des Gegners: stehend

**Faarooq:**  
Dominator: ↑, ↑, ↑, C ← + C ↓  
Position des Gegners: stehend

**Mankind:**  
Mandible Claw: →, ↑, ↑, C ← + C ↓  
Position des Gegners: stehend

**Goldust:**  
Curtain Call: →, ←, ↓, C ←  
Position des Gegners: stehend, mit dem Rücken zum Spieler



**Ken Shamrock:**  
Ankle Lock: →, ↓, ←, A  
Position des Gegners: liegend

**Bret „Hitman“ Hart:**  
Sharpshooter: ←, ↑, ↑, A + B  
Position des Gegners: liegend

**British Bulldog:**  
Running Powerslam: ↑, ↑, C ←  
Position des Gegners: stehend, be-nommen

**Ahmed Johnson:**  
Pearl River Plunge: →, ←, ↑, A + B  
Position des Gegners: stehend

**Kane:**  
Tombstone: ↓, ↓, ↓, B + C ←  
Position des Gegners: stehend

**Mosh:**  
Mosh Pit: B  
Position: auf dem Ringseil stehend

**Thrasher:**  
Stage Dive: C ← + C ↓  
Position: auf dem Ringseil stehend

# Gewinnaktion!

Von Ubi Soft ist eine flotte Biene für das Nintendo<sup>64</sup> im Anflug. *Buck Bumble* hat aufgerüstet und zieht mit Granatwerfern, Laserkanonen und anderen schweren Geschützen gegen immer richtige Insekten in den Krieg. Damit er in den dreidimensionalen Welten auch immer richtig im Bild ist, wird an dieser Stelle ein Fernseher der Firma Grundig im Wert von 1.000 DM samt einer N64-Konsole mit Airbrush-Motiv verlost. Wer teilnehmen möchte, schickt einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:

neXt Level  
Stichwort: *Buck Bumble*  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg



1. Preis: ein Grundig-TV im Wert von 1.000 DM, eine N64-Konsole (*Buck-Bumble*-Airbrush-Motiv)
- 2.-4. Preis: je eine *Buck-Bumble*-Sportuhr
- 5.-9. Preis: je ein *Buck-Bumble*-T-Shirt



**NEXT** LEVEL

**Ubi Soft**  
ENTERTAINMENT

Einsendeschluß ist der 12.10.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Ubi Soft sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

## SAMURAI SPIRITS 2

(SNK)

SNK scheint mit dem Hyper-Neo•Geo-Board nur wenig Glück zu haben. Sowohl *Samurai Spirits 64* als auch *Road's Edge* und *Xtreme Rally* konnten mit den konkurrierenden Automaten von Namco und Sega nicht mithalten. Dringenden Handlungsbedarf sehen die Prügelspiel-Spezialisten aber trotzdem nicht



und stattdessen das Sequel zu *Samurai Spirits (Samurai Shodown)* mit nur wenigen Verbesserungen aus. Die dreizehn Kämpfer verfügen allesamt über eine gesplante Persönlichkeit und können als gute oder böse Varianten angewählt werden. Zu den zwei neuen Charakteren gesellen sich einige zusätzliche Special-Moves, die etwas einfacher als beim Vorgänger ausgeführt werden können. Auf der grafischen Seite hat sich nur wenig getan – die Ani-



mationen machen einen etwas weicheren Eindruck und die störende Stamina-Anzeige taucht nicht mehr auf. So bleibt die Vormacht von *Tekken 3* und *Virtua Fighter 3* in den Spielhallen dieser Welt unangetastet. ■



Noch nicht State-of-the-Art, doch SNK tastet sich langsam an die dritte Dimension heran

## BLOODY ROAR 2

(Hudson Soft)

Genau wie beim ersten Teil werden sich auch die Kämpfer der Fortsetzung in Tiere verwandeln können. Diesmal sind die Unterschiede zwischen der menschlichen und der animalischen Erscheinungsform allerdings wesentlich stärker ausgeprägt. Die Tiere verhalten sich deutlich aggressiver und beherrschen eine ganze Reihe von Special-Moves. Mit Yugo, dem Wolf, Alice, dem Kaninchen und Long, dem Tiger, sind drei bekannte Charaktere des Vorgängers wieder mit von der Partie. Nur kurz nach dem Erscheinen der Automaten-Version soll die PSX-Umsetzung folgen. ■



Ob der *BR2*-Automat in deutschen Spielhallen zu finden sein wird, ist ungewiß



Grafisch hat sich nicht so viel getan, die meisten Änderungen liegen im Gameplay



## DANCE DANCE REVOLUTION

(Konami)

Sonys *PaRappa the Rapper* war scheinbar nur der Anfang einer immer schneller in Fahrt kommenden Musikspielwelle. Nach dem themenverwandten *Bust A Groove* von Enix (PSX) erobert das Genre dank Konami nun auch die Spielhallen. Der nicht gerade platzsparende Automat *Dance Dance Revolution* bietet eine mit Sensoren bestückte Tanzfläche, die die Schritte von zwei Spielern gleichzeitig analysieren kann. Wer die Bewegungen des digitalen Vortänzers auf dem Bildschirm exakt nachahmt, wird vor die Aufgabe gestellt, immer kompliziertere Verrenkungen auszuführen zu müssen, um im Spiel zu bleiben. In einer deutschen Spielhalle wäre dieses alberne Spektakel wohl kaum vorstellbar. ■



Wen kribbelt es nicht im Tanzbein, wenn er diesen schicken Automaten erblickt?

# 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 Jölleneck

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 Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätigt 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 Stockeldorf**

XL 10/99

**neXt LEVEL**

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abos innerhalb von zehn Tagen verfällt jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Die Versandkosten übernimmt der X-plan Verlag. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle vorherigen Abo-Prämien ihre Gültigkeit.

• Team 17 bestätigt Konsolen-Projekte: Wie in der News-Meldung zu *Addiction Pinball* in der vergangenen Ausgabe prognostiziert, versicherte der englische Entwickler einen *Worms*-Nachfolger für PC und PSX. Der bezeichnende Titel lautet *Wormageddon*.

Zwei weitere Projekte tragen die Namen *P.I.G.* und *Stunt Car Grand Prix*.

Außerdem sind drei Spiele für Dreamcast in Arbeit.

• Der Release des *Shoot 'em Ups N,O* (Test in XL 8/98) wurde von Gremlin auf September verschoben.

• Vergnüglicher Horror: Ein japanischer Vergnügungspark bietet seit kurzer Zeit eine ganz besondere Attraktion. *Biohazard Nightmare* (*Biohazard* ist bekanntlich der Originaltitel von *Resident Evil*) bietet Besuchern die Möglichkeit, in bester Tradition von Capcoms Horrorschocker die Strapazierfähigkeit der Nerven anzutesten. (Der Eintritt ist auch Personen unter 18 Jahren ohne Begleitung von staatlich geprüften Jugendschützern gestattet.)



virgin interactive am ende

Seit über einem Jahr steht bei Viacom/Spelling Entertainment der Verkauf von Virgin Interactive auf dem Programm. Immer wieder wurden aussichtsreiche Kandidaten für die Übernahme genannt, doch ein Vertrag kam nie zustande. Der Hauptgrund waren natürlich die überzogenen Forderungen – die Rede war von 250 Millionen US-Dollar. Ein stolzer Preis für ein Unternehmen, das die internen Entwicklungen fast auf Null zurückgeschraubt hatte und lediglich das Tochterunter-



ELECTRONIC ARTS

nehmen Westwood (*Command & Conquer*, *Dune*, *Lands of Lore*) von höchstem Interesse war.

Nun hat Electronic Arts, das größte und erfolgreichste Software-Unternehmen der Welt, zugeschlagen. Für 122,5 Millionen US-Dollar pickte sich EA die Rosinen aus dem Kuchen und erwarb die Rechte an allen Titeln, die bei Virgin noch in der Entwicklung waren, zum Beispiel *Thrill Kill*. Wichtiger ist jedoch, daß Westwood Studios dem Multikonzern einverleibt wird. EA hält damit die Rechte an dem weltweit wichtigsten Entwickler von Strategiespielen und baute damit seinen Vorsprung gegenüber allen anderen Software-Publishern und -Entwicklern noch einmal deutlich aus. In den vergangenen Jahren erwarb Electronic Arts bereits Origin (*Ultima*, *Wing Commander*) und Maxis (*Sim City*). Dazu kommen noch das Sportspiel-Label EA Sports, das Joint-Venture mit Square und als unbedeutendster Faktor *Accolade* (*Bubsy*, *Test Drive*).



Der Status von Westwood als eigenständige Entwicklungsabteilung soll erhalten bleiben, weshalb sich die Chefs begeistert über die neue Situation äußerten. Die Firmengründer Brett Sperry und Louis Castle sollen bereits auf fünf Jahre datierte Verträge abgeschlossen haben.

Unklar ist bislang noch, was mit den europäischen Filialen von Virgin passiert, die bislang immer schwarze Zahlen geschrieben haben und durch die Publishing-Rechte an Capcom-Titeln wie *Resident Evil* im Gegensatz zur amerikanischen Firmenzentrale noch weitere Eisen im Feuer hatten. Vermutlich wird der Laden dichtgemacht, wobei die Vertriebsrechte zur Disposition stehen. Aussichtsreicher Kandidat ist wohl Infogrames, die zur Zeit einige Capcom-Titel im Pro-



gramm hat (z. B. *Breath of Fire III*, *Mega Man 8*, *Super Pang Collection*). Unklar ist natürlich auch, ob EA das Wagnis eingehen wird, die Gewaltorgie *Thrill Kill* in Deutschland zu veröffentlichen. Virgin hatte zuletzt spezielle Vertriebskanäle eruiert, zum Beispiel den Weg über Videoteken.

Bei Virgin Interactive standen bis zum Jahresende noch folgende PSX-Titel für Deutschland auf dem Programm: September: *C&C Alarmstufe Rot – Gegenschlag*, *Resident Evil* (Platinum), *Mr. Domino* (JVC), *Puzzle / Jump&Run*; Oktober: *Pocket Fighter*, *Thrill Kill*; November: *VIVA Fußball*, *R-Types* (Irem), *Wing Over 2* (JVC), *Victory Boxing 2* (JVC); Dezember: *Rival Shoals*.

Die verstärkte Marktmacht hilft Electronic Arts mit Sicherheit, die Fehlkalkulation von *Frankreich 98 – Die Fußball-WM* zu verschmerzen. Zwar ist das Spiel (für N64, PC und PSX) einer der größten Erfolge der vergangenen Monate (neben *Gran Turismo* und *Resident Evil 2*), doch hatte EA mit wesentlich mehr Umsatz gerechnet. Die Zahlen aus England sprechen Bände: Angesichts 275.000 verkaufter Einheiten würden bei den meisten Firmen die Champagnerkorken knallen, jedoch wurden 600.000 Einheiten an den Handel verkauft, da man eine Dreiviertelmillion kalkuliert. ■

hasbro kauft microprose

Eine weitere Firmenübernahme ist praktisch perfekt: Hasbro Interactive kauft Microprose (*Gunship*, *Mechwarrior*, *X-Com*). Die traditionsreiche Firma stand schon seit längerem zum Verkauf, ein Deal mit GT Interactive scheiterte vor einigen Monaten in letzter Sekunde (XL berichtete). Noch vor zwei Wochen wurde T•HQ als aussichtsreichster Investor genannt. Der Vertrag schlägt mit etwa 70 Millionen US-Dollar zu Buche und soll noch im Laufe des Septembers unter Dach und Fach gebracht werden. Vor allem in Europa würde Hasbro Interactive (*Frogger*, *Glover*, *Monopoly*) seine Marktmacht dadurch enorm vergrößern; in den USA ist die Software-Abteilung des Spielwarengiganten inzwischen der viertgrößte Publisher für PC-Software. ■



behind the scenes

## von erfolg zu erfolg

Laut Sony hat die Anzahl verkaufter PlayStation-Konsolen in „PAL-Territorien“ die 10-Millionen-Schallgrenze überschritten (in England allein 2,5 Millionen, in Deutschland und Frankreich jeweils 1,75 Millionen). Zum Gebiet der Erhebung zählen auch Australien, Neuseeland und Südafrika. Damit wurden Sonys Kalkulationen, die als recht optimistisch eingestuft wurden, noch übertroffen. Für die ersten fünf Millionen Einheiten benötigte Sony zwei Jahre, für die zweiten fünf nur weitere neun Monate.

Wie erwartet (vgl. XL 9/98) gab Sony zur CeBIT Home bekannt, den Preis der PSX (inkl. Dual Shock) zu senken, und zwar auf 249 DM. ■

## playstation 2

Die PlayStation 2 beschäftigt die Welt der Videospiele, doch Sony hält weiterhin dicht und verweist auf einen Release „nach der Jahrtausendwende“. Eine unerwartete Informationsquelle eröffnete sich kürzlich in Person von Kazutoshi Miyake, seines Zeichens Chef von Sega of Europe. Bei seinen Ausführungen zum Dreamcast-Launch nahm er auch zur zukünftigen Kon-

kurrenz Stellung. Die größte Herausforderung für Sega, so Miyake, wurde noch nicht einmal angekündigt. Sonys unvermeidlicher PlayStation-Nachfolger mag vielleicht fünf Millionen Polygone darstellen können, aber so viele würde ohnehin kein Entwickler nutzen. Natürlich erwartet Sega, daß sich Sony die Hardware-Spezifikationen des Dreamcast sehr genau ansehen wird, doch technisch sieht Miyake keinen großen Spielraum zur Verbesserung. Er erwartet, daß Sony in Kürze ihre Pläne enthüllen wird und Anfang 1999 erste Entwicklungssysteme ausliefern werde. Im Jahr 2000 werde Sony dann mit dem Gerät auf den Markt kommen. „Egal, wieviel Lärm Sony dann veranstaltet – das stört uns nicht. Unser Gerät wird auf dem Markt sein, und wir haben die Software.“

Miyakes Optimismus in Ehren, aber die Aussage bezüglich der nicht nutzbaren Polygonmenge ist doch ein wenig blauäugig. Ganz im Gegenteil: Eine erfolgreiche Hardware reizt Programmierer immer dazu, diese auch auszunutzen. Sega hingegen legt zum wiederholten Male eine Hardware vor und gibt der Konkurrenz die Gelegenheit, darauf zu reagieren.

Sony begegnet Miyakes Optimismus erwartungsgemäß mit Gelassenheit – überhastete Entscheidungen hält der Unterhaltungsriese auf-

grund der aktuellen Marktsituation offenbar auch gar nicht für nötig. Eine Panikreaktion à la Sega, als man seinerzeit dem Saturn angesichts der PlayStation-Performance kurzfristig noch eine zweite CPU spendierte, die außer Segas interner R&D niemand ausreizen konnte, wird Sony nicht unterlaufen. ■



Keine Angst vor der PSX 2: Kazutoshi Miyake, Chef von Sega Europa

# PSX WELTNEUHEIT!

**Der TNG S/W Killer Chip:** Jetzt ist es möglich durch unseren Spezialumbau alle Importspiele auf jeden Fernseher zu spielen. Speziell Fernseher ohne RGB-Eingang und nicht RGB-fähige Geräte. Im Gegensatz zur Konverterlösung, Super Bildqualität, da die PSX direkt am Grafikchip umgebaut wird! **Fernseher muß nicht 60 Hertz fähig sein!** **99,90** Versandkostenfrei!

**Wir reparieren jede PSX zu Superpreisen. "Fast jede Reparatur lohnt sich!"**

## Unsere Spezialität:

Laufwerksreparatur bei Ruckeln und Stottern. Wir rüsten Ihr PSX CD-ROM Laufwerk mit speziellen Metallschienen aus. Danach wird die PSX neu justiert und durchläuft einen 15 Stunden Hitzetest. 6 Monate Garantie! Diese Reparatur kostet nur:

**49,90 DM**

## Dauer Tiefpreis:

PSX Dual Analog Joypad "Single Shock" von Innovation zum Knüllerpreis von:

**29,90 DM**

## Unsere Highlights:

**PSX Ersatzlaufwerk aus Metall**

**für alle Modelle!**

(Modell bei der Bestellung bitte angeben)

**89,90 DM**

BLAZE XPloder 99,90 DM

BLAZE Lightgun SCORPION 79,90 DM

**CDRwin**

Das ultimative Easy Kopierprogramm

**119,- DM**

**SEGA'S DREAMCAST**

Jetzt ohne Anzahlung vorbestellen:

**689,90 DM**

**RATENZAHLUNG GANZ EASY!**

**PSX Umbauchips komplett 19,90 DM (...MENGENRABATT!)**

DVD-Umbau für DVD-Player **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 "GET SPECIALIZED"

Hoffmann & Hoffmann GbR  
Crangerstr. 250  
45891 Gelsenkirchen  
Internet: tng.toys

**Bestellhotline: 0209/778811**

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

# PlayStation-Rollenspiele

Gute Zeiten für alle Rollenspieler. Neben den klassischen Größen des Genres drängen nun auch die anderen großen und kleinen Hersteller mit einem beachtlichen Line-up auf den Markt.

## Dragon Quest VII

System: PSX  
 Hersteller: Enix  
 Entwickler: Enix  
 Erhältlich: ab Sommer 1999 (jp)

## Saikoden II

System: PSX  
 Hersteller: Konami  
 Entwickler: KCET  
 Erhältlich: Winter 1998 (jp)

## Lunar – Silver Star Story

System: PSX  
 Hersteller: Working Designs  
 Entwickler: ESP  
 Erhältlich: ab September (us)  
 Muster: NRG, Hamburg, Tel.: 0 40/25 56 63

## Star Ocean Second Story

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

## Tales of Destiny

System: PSX  
 Hersteller: Namco  
 Entwickler: Namco  
 Erhältlich: ab September (us)

## Parasite Eve

System: PSX  
 Hersteller: Square Electronic Arts L.C.C.  
 Entwickler: Square  
 Erhältlich: als Import (us)

## Chocobos Mysterious Dungeon 2

System: PSX  
 Hersteller: Squaresoft  
 Entwickler: Square  
 Erhältlich: tba

**U**rsprünglich war *Dragon Quest VII* ja für das 64DD geplant, doch nach einigem Hin und Her hat sich Enix dann aber dazu entschlossen, das Spiel für die PlayStation herauszubringen.



Zumindest in Japan ist der Erfolg des Titels schon vorprogrammiert, schließlich ist die *Dragon Quest*-Reihe dort noch erfolgreicher als die *Final Fantasy*-Serie. Und auch westliche Rollenspieler kommen nach *Dragon Warrior I – IV* (NES) wahrscheinlich wieder in den Genuß der Kult-Saga.

Wie üblich zeichnet – im wahrsten Sinne des Wortes – der bekannte Manga-Künstler Akira Toriyama (*Dragon Ball*) für das Charakterdesign verantwortlich. Im Zuge dessen wurde die Spielgrafik



nicht ‚gerendert‘, sondern à la *Grandia* (Saturn) gezeichnet, so daß die Figuren in Echtzeit mit dem Hintergrund interagieren können. Außerdem läßt sich die Perspektive

frei und stufenlos einstellen, was dem Spieler das Gefühl der ‚totalen Kontrolle‘ vermittelt. Insgesamt wirkt der Stil des Spiels sehr comicartig und vielleicht nicht so modern wie bei den *Final Fantasy*-Titeln. Allerdings bestach *DQ* nie durch bessere Grafik verglichen mit *FF*, sondern mit durchweg besserem Gameplay.

Nach den eher enttäuschenden RPGs von Square wartet mit *DQ VII* nun ein echtes Highlight auf alle Rollenspieler. Wenn alles nach Plan verläuft, dürfen Japaner zum nächsten Sommer loslegen, während die überarbeitete Version erfahrungsgemäß einige Monate später erscheint.

**D**och nicht nur die RPG-Giganten Enix und Square haben neue Spiele in der Pipeline. Konami, erfolgsverwöhnt in allen Genres, arbeitet momentan an einem zweiten Teil des Überraschungserfolgs *Saikoden*. *Genso-saikoden II*, so der Originaltitel, ist ebenfalls nicht dem Render-Wahn erlegen und kommt wie *DQ VII* mit gezeichneten Sprites und dementsprechenden Hintergründen daher. Allerdings haben Konamis Grafiker ihre Fähigkeiten seit dem ersten Teil weiter verbessert und können geneigte Augen mit superdetaillierten Bildern und Charakteren verwöhnen. In der kommenden Ausgabe nehmen wir die dem Spiel *Metal Gear Solid* beiliegende spielbare Demo genauestens unter die Lupe und berichten über alles Wissenswerte. Interessierte Spieler brauchen sich aber nicht zu beun-

ruhigen. In Anbetracht der Erfahrung Konamis kann man von einer sehr hohen Produktqualität ausgehen.

**Q**ualität ist auch ein gutes Stichwort für die folgende Umsetzung. Bisher konnten nur Besitzer von Sega-Plattformen in den Genuß der sehr beliebten Rollenspiel-Saga *Lunar* kommen. Scheinbar haben die Entwickler aber nun doch bemerkt, daß es mit dem Saturn (leider) zu Ende geht. Und so können sich auch PlayStation-User



freuen, denn *Lunar – Silver Star Story*, ein klassisches RPG mit zahlreichen Anime-Sequenzen, ist jüngst für Sonys Konsole erschienen. Durch die Story führen zahlreiche kurze Zeichentrickfilme mit insgesamt 50 Minuten Spieldauer, die mit viel Sprachausgabe versehen sind. Diese aufwendig verbesserte Version des MC-Kultklassikers wird wohl noch im September in den USA veröffentlicht werden und somit auch für deutsche Fans interessant sein.

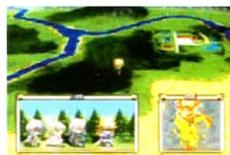
**D**en aussagekräftigsten Beweis für seine Beliebtheit hat *Star Ocean Second Story* bereits erbracht. In der ersten Woche wurden ganze 300.000 Einheiten der SNES-Fortsetzung verkauft. Das sind zwar keine 2.000.000 wie bei *FF VII* (am ersten Wochenende!), aber genügend Einheiten für einen echten Hit. Ähnlich wie der erwähnte große Konkurrent setzten die Grafiker von *SO* auf gerenderte Protagonisten und Hintergründe. Außerdem verfügt das Spiel über





Dual-Shock-Unterstützung. Inwiefern sich diese auf das Gameplay auswirkt und was den Rollenspieler so erwartet, klären wir kommenden Monat in der XL. Für das Spiel spricht, daß sich die amerikanischen Publisher mittlerweile schon um die Veröffentlichungsrechte streiten – eine englischsprachige Version ist also in Reichweite.

**D**asselbe trifft auch auf Namcos Erfolgstitel *Tales of Destiny* zu. Nach über 800.000 verkaufter CDs in Japan bringt Namco nun pünktlich zur deutschen Schicksalswahl im September eine Version in englischer Sprache auf den amerikanischen Markt. Wenngleich das Gameplay des Action-RPG durchaus gefallen kann, erinnert es grafisch doch sehr an sei-



nen SNES-Vorgänger *Tales of Phantasia*. Nichtsdestotrotz sollten Rollenspieler ihren Import-Händler vorwarnen, damit sie *ToD* bald selbst spielen können.

**L**ast but not least kommen wir zum König der Rollenspielhersteller – nicht unbedingt wegen der Spielbarkeit, aber zumindest wegen der schieren Masse und Marketing-Power.

Wer unermüdlicher Sammler von Squaresoft-Spielen ist, ungeachtet der Qualität der Software, der dürfte sich darüber freuen, daß *Parasite Eve* nun auch als amerikanischer Import erhältlich ist. Was Freunde von gut spielbaren Titeln

daran reizen könnte, ist neben den atemberaubenden FMV-Sequenzen die beiliegende Demo-CD. Auf dieser befinden sich eine spielbare Version von *Xenogears* sowie Videos von *Bushido Blade 2*, *Brave Fencer Musashiden* (im Westen



wird es *Brave Fencer Musashi* heißen) und *Final Fantasy VIII*. Das Gameplay wird dadurch natürlich nicht besser, aber es wird sich wahrscheinlich blendend verkaufen, denn wer möchte sich schon die bewegten Bilder von *FF VIII* entgehen lassen?

**D**ie Krux an den beliebten Demo-CDs ist ja für Square, daß der Demo auch immer ein komplettes Spiel beiliegen muß. Doch da sich selbst das zwar niedliche, aber spielerisch völlig belanglose *Chocobos Mysterious Dungeon* verkauft hat (Video von *Parasite Eve*, Demo von *Xenogears* und sieben Spielstände für verschiedene Spiele), entschied sich Square nun für eine weitere Folge der *Mysterious Dungeon*-Reihe – wiederum mit dem beliebten *Final Fantasy*-Reittier. Der Titel wird (wie sollte es auch anders sein) *Chocobos Mysterious Dungeon 2* lauten.

Apropos Chocobo: Square entwickelt des weiteren auch einen sogenannten Fun-Racer mit dem gelben Sympathieträger. Der Trend zu einer kompletten Produktpalette setzt sich also fort. ■



# Boot-Chip

(für jap und us)

## ★6,99 DM★

Memorycard 1MB 16,99 DM

Memorycard 2MB 24,99 DM

(ohne Komprimierung)

Memorycard 8MB 29,99 DM

Memorycard 24MB 49,99 DM

RGB Kabel 9,99 DM

RGB Kabel & Audio 17,99 DM

Link Kabel 9,99 DM

Padverlängerung 9,99 DM

Pad (bunt) 16,99 DM

Infrarot Pad 59,99 DM

Dual Shock Pad 35,99 DM

LightGun 35,99 DM

LightGun + Pointer 69,99 DM

Lenkrad 139,99 DM

(Top Drive)

PSX-Maus 29,99 DM

PalBooster 49,99 DM

Playstation 249,99 DM

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau 35,99 DM

## 05331-99590

BauConTec

Triftweg 12

38321 Denkte

<http://www.baucontec.de>

FAX 05331-995928

Händleranfragen erwünscht!

Silent Hill

System: PSX Hersteller: Konami Entwickler: Konami Erhältlich: ab Januar '99



Im Vergleich zu Capcoms Horror-Adventure-Reihe wird durch viel Nebel und eine düstere Gestaltung der Umgebung mindestens ebensoviel Spannung erzeugt. Gegenüber *Resident Evil*, an dem sich Konamis Titel offensichtlich orientiert hat, werden die Hintergründe in Echtzeit mit Polygonen dargestellt. Besondere Beachtung verdienen allerdings die atemberaubenden FMV-Sequenzen, die fast als revolutionär bezeichnet werden können. Hoffentlich ereilt den Titel



Alleerlei lebensgefährliche Kreaturen lauern dem Helden auf



Die Tischlampe ist ungefährlich, aber was ist mit dem Stuhl?

**G**rueselig geht es zu in Konamis Action-Adventure *Silent Hill*. Nach einem Autounfall verschlägt es einen Otto Normalverbraucher in eine düstere Gegend, die von allerlei Unheil befallen ist. Dabei wurde auf eine dichte Atmosphäre sehr viel Wert gelegt.



nicht das gleiche Schicksal wie *Parasite Eve* (vgl. Test in XL 6/98), bei dem soviel Aufwand für die Videoszenen verwendet wurde, daß für die Spielbarkeit nicht mehr allzuviel übrigblieb ... ■



Destrega

System: PSX Hersteller: Koei Entwickler: Omega Force Erhältlich: 4. Quartal



Titel dieser Art. Äußerst überraschend war es deshalb, daß gerade diese Leute im vergangenen Jahr mit *Sangoku Mousou*, hierzulande bekannt als *Dynasty Warriors*, ein Beat 'em Up auf den Markt brachten,

Schwertern und Klingen, sondern vorwiegend mit Feuerbällen und Extremitäten gekämpft. Anders als bei den meisten 3D-Prüfungs- und Kämpfern ist es möglich, verschieden starke Schläge und Tritte anzubringen,



**B**ekannt geworden ist Koei durch ihre unzähligen Strategiespiele. Schon zu MSX-Zeiten programmierte die Firma fleißig

das sich sogar durchaus sehen lassen konnte. Mit *Destrega* wagt sich Koei erneut an dieses Genre heran. Diesmal wird allerdings nicht mit

ähnlich wie bei *Street Fighter II*. Auf die Grafik und vor allem die Hintergründe wurde viel Wert gelegt. Nicht nur flache Ebenen, son-

dern auch Höhenunterschiede wie Stufen sollen eine taktische Note hinzufügen. Man darf also gespannt sein. ■



# This Competition is Forsaken!



Der First Person Shooter *Forsaken* ist einer der heißesten Titel dieses Jahres. Probe Entertainment und Iguana UK entwickelten die Nintendo<sup>64</sup>- (XL 6/98, 90 %) und die PlayStation-Fassung (XL 5/98, 90 %) des actionreichen Endzeitszenarios.



neXt Level verlost in Zusammenarbeit mit dem Hersteller Acclaim ein sattes Paket an Spielen für beide Systeme, Armbanduhren sowie einen *Forsaken*-Diskman mit Soundtrack-CD. Beantwortet nebenstehende Frage und schickt die Lösung per Postkarte an folgende Adresse:

**neXt Level**

**Stichwort: „Forsaken“  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg**

**Preisfrage:** Was ist die Ursache für die Verwüstung der Erde in der Hintergrundgeschichte der PlayStation-Version?

- a) Der Dritte Weltkrieg
- b) Politischer Wahnsinn
- c) Ein Reaktorunfall
- d) Unheilbarer Render-Wahnsinn

**Die Gewinne:**

- 1. Preis: ein *Forsaken*-Diskman von Panasonic inklusive *Forsaken*-Soundtrack-CD
- 2.-11. Preis: 10 *Forsaken*-N64-Module
- 12.-21. Preis: 10 *Forsaken*-PSX-CDs
- 22.-31. Preis: 10 *Forsaken*-Armbanduhren



**NEXT LEVEL**

**Acclaim**

Einsendeschluß ist der 12. Oktober 1998 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firmen Acclaim und X-plain Verlag dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen. Wir wünschen viel Glück!

RC Stunt Copter

System: PSX Hersteller: Interplay Entwickler: Shiny Ent. Erhältlich: ab November



Eine der Lieblingsfreizeitbeschäftigungen von Shiny-Programmierer David Perry ist das Fliegen von ferngesteuerten Helikoptern. Dieses Hobby macht er nun zum Spiel: In RC Stunt Copter lenkt der Spieler einen Mini-Hubschrauber durch mehrere, dreidimensionale Arenen und muß ver-

schiedene Aufgaben bewältigen. Zu diesen zählt unter anderem das Durchfliegen von Ringen und das Zerstören von Ballons. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad läßt sich der Helikopter auch feinfühligler und anspruchsvoller steuern. Laut Perry sind die Analogsticks des Dual-Shock-Pads geradezu ideal für

ein solches Produkt, da sie der Originalsteuerung sehr nahe kommen - laut Perry, wie gesagt.

Inwieweit der Titel die Mehrheit der PlayStation-Spieler ansprechen wird, muß wohl abgewartet werden. Gewagt ist die Idee, ein Ich-gewöhne-mich-an-die-Steuerung-eines-echten-fern-gesteuerten-Hubschraubers-Spiel auf den Markt zu bringen, schon, doch immerhin bringt es frischen Wind in die PSX-Software-Palette. ■



Die Kamera kann auch in einer festen Position verankert werden

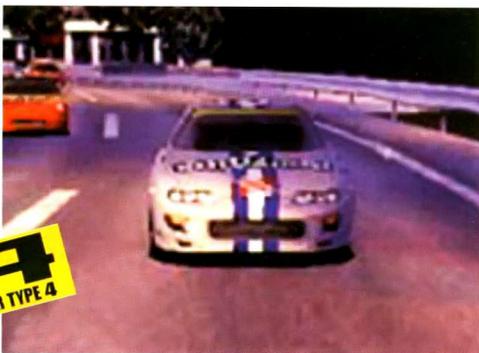
R4: Ridge Racer Type 4

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

Gran Turismo hat die Maßlatte für Rennspiele extrem hoch gelegt. Andere Titel werden sich anstrengen müssen, aus seinem Schatten herauszutreten. Namco könnte dies mit R4: Ridge Racer Type 4 eventuell schaffen. Grafisch soll es laut Aussagen der Entwickler G7 überbieten können. Nicht nur die Wagen selbst, auch die Strecken werden sehr detailliert gestaltet. Mit über 250 Vehikeln bie-

tet R4 einen noch größeren Fuhrpark als besagter Referenztitel. Spielerisch dagegen bleibt alles beim alten, abgesehen von einigen Modi mehr, wie zum Beispiel ein Grand-Prix-Modus.

In Japan soll Ridge Racer Type 4 am 3. Dezember erscheinen, ebenso wie die drei Vorgänger in den vergangenen Jahren. Ein Veröffentlichungstermin für Europa ist noch nicht bekannt. ■



R4 RIDGE RACER TYPE 4



Wie in G7 sind die Wagen mit Reflexionseffekten überzogen



Noch ist die Straße leer, doch am 3. Dezember wird losgefahren

news playstation

## Alien Resurrection

System: PlayStation  
 Entwickler: Argonaut  
 Hersteller: Fox Interactive  
 Erhältlich: 4. Quartal '98

**E**in Jahr nach dem Kinofilm erscheint über Fox Interactive das Spiel zum Film *Alien Resurrection*. In erster Linie wird es natürlich wieder darum gehen, möglichst viele Aliens zu vernichten. Dafür stehen dem Spieler – wie immer – viele verschiedene Waffen zur Verfügung, mit denen er in zahlreichen Levels die schleimigen Außerirdischen bekämpft. Scheinbar bleibt also alles beim alten, bis auf die Perspektive, die in



die dritte Person verlagert wurde. Fox Interactive hat Argonaut freien Zugriff auf das gesamte Filmmaterial gewährt, damit aus *Alien Resurrection* das beste Spiel der Serie werden kann. Gegen Ende dieses Jahres soll der actionreiche Titel fertiggestellt sein. Dann wird sich zeigen, was die Entwickler aus der Vorlage gemacht haben. ■



## NFL Xtreme

System: PlayStation  
 Entwickler: SISA/989 Sports  
 Hersteller: Sony  
 Erhältlich: Ende Oktober

**S**ony Interactive Studios America nennt sich neuerdings System 989, die Sportsplabelteilung heißt demnach 989 Sports – warum auch immer. Jedenfalls haben diese Entwickler gerade *NFL Xtreme* in Arbeit. Damit sich der Titel von den meisten anderen American-Football-Spielen abhebt, wurde er mehr auf Action als auf Realismus ausgelegt. So kann der sich im Ballbesitz befindliche Spieler eine Art Turbo zünden, bei dem ein Feuereschweif unter seinen Sohlen zum Vorschein kommt. Bei Tackles läßt der Verantwortliche provokante



Sprüche los, und auch die Soundeffekte sind eher übertrieben actionorientiert als realitätsnah. Dennoch ist die Steuerung umfangreich; auch an die üblichen Taktiken und Spielmodi wurde gedacht.

*NFL Xtreme* stellt einen direkten Konkurrenten zur Arcade-Umsetzung von *Midways NFL Blitz* für PSX und N64 dar, das in Deutschland über GT zeitgleich mit der NTSC-Version erscheinen wird. ■

## All Star Tennis 99

System: PlayStation  
 Entwickler: Smart Dog  
 Hersteller: Ubi Soft  
 Erhältlich: ab November

**I**mmernoch führt der weiße Sport ein Nischendasein im Bereich der PSX-Software. Daran sollte sich dank DMAs *actua Tennis* (vgl. XL 9/98) und *All Star Tennis 99* bald etwas ändern. Smart Dog, bekannt durch *Tennis Arena*, hat sich dabei nicht auf eine reine Simulation beschränkt. Zusätzlich zu dieser ist noch ein Arcade-Modus vorhanden, in dem das Geschehen etwas schneller vonstatten geht. Als erfrischend neuer Einfall entpuppt sich der Bomb-Modus. In diesem bleiben an den Stellen, an denen der Ball aufschlägt, Bomben zurück, die bei Berührung detonieren und den Spieler von den Füßen reißen. Einige Original-Tennis-Stars wie Michael Chang und Jana Novotna wurden integriert. Dabei

ist die Wahl des gegnerischen Sportlers freigestellt, so daß auch mit einem Herrn gegen eine Dame angetreten werden kann. ■



Der Bomb-Modus ist eine ganz nette Idee, mehr aber auch nicht



# TODESURTEIL PLAYSTATION?

**KOSTENLOSE  
 KOMPLETTLISTE  
 ANFORDERN!**



Sony Playstation

Dreamcast

Sega Saturn

Nintendo 64

DVD - Digital Video

Spiele - Hardware - Zubehör

Umbauten - Reparaturen

Magazine

dein versand in köln

**0221-1607111**

online-service: [www.arjay-games.de](http://www.arjay-games.de)

**ARJAY**

oberplatz 2 • 50668 köln • fax: 0221-1607179

**Legend**

System: PlayStation Hersteller: Funsoft  
 Entwickler: Toka Erhältlich: Ende September

**A**uf dem Super NES gab es schon vor vier Jahren ein Spiel namens *Legend*, herausgegeben von Sony. Der Spielinhalt war der gleiche wie bei vorliegendem Titel: In der Rolle eines muskelbepackten Herkules-Verschnitts schlägt sich der Spieler durch mittelalterlich gestaltetes Level, die von links nach rechts scrollen. Extras wie Schwerter,



Äxte und andere Hieb- und Stichwaffen stehen zur Verfügung. Wie bei Toka (*Burning Road*) üblich, wurde mehr Wert auf das Aussehen, sprich, Grafik und Technik, als auf das Gameplay gelegt. Immerhin stehen diesmal drei Charaktere zur Verfügung, und die Grafik wurde aus Polygonen zusammengestellt. Gegen Ende September soll der Titel in den Läden stehen. ■



**Tribal**

System: PlayStation Hersteller: Midway  
 Entwickler: Radical Ent. Erhältlich: ab Januar '99

**T**ribal wird als „futuristisches Sports Game“ angepriesen und ist in Wirklichkeit eine Mischung aus *Virtual On*, *The UnHoly War* und *Blast Chamber*. Der Spieler wählt zu Beginn einen von mehreren Charakteren aus und darf dann mit diesem gegen einen anderen kämpfen. Dabei kann er innerhalb



einer Arena schießen, hüpfen, rennen und irgendwelche Extras benutzen. Gewonnen hat derjenige, der entweder die Energie des Gegners auf Null gebracht oder eine gewisse Anzahl von Feldern, die auf die Arena verteilt sind, umgefärbt hat. Wenn das nicht vielversprechend klingt! ■



**Jackie Chan's Stuntmaster**

System: PlayStation Hersteller: Sony/Midway  
 Entwickler: Radical Ent. Erhältlich: 1. Quartal '99

**E**r gilt als bekanntester Schauspieler der Welt: Jackie Chan ist eine lebende Legende, macht alle seine Stunts selbst und wirkt trotz seines hohen Alters (ein halbes Jahrhundert hat er bereits hinter sich) noch so jung wie zu seinen Anfangszeiten. Es wurde also höchste Zeit, ihm wieder ein Spiel zu widmen. In *Jackie Chan's Stuntmaster* kann der geneigte Kung-Fu-Fan eigens in die Rolle des Schauspielers schlüpfen und sieht sich mit einigen Gefahren konfrontiert. Diese bestehen aus Gegnern, die mit je einer Schlag- und Tritt-Combo außer Gefecht gesetzt werden, und aus Abgründen, die übersprungen werden wollen. Dies wiederholt sich dann immer im Wechsel, bis man irgendwann abstürzt oder durchspielt. Da stellt sich die



Frage, warum der Name Jackie Chan im Titel auftaucht, zumal in seinen Filmen doch etwas mehr los ist und ihm die Spielfigur noch nicht einmal annähernd ähnelt. ■



**Galaxy Force II**

System: Saturn Hersteller: Sega  
 Entwickler: Sega Erhältlich: als Import (jp)

**E**twas Neues für den Saturn gibt es auch diesen Monat. Eigentlich stimmt die Bezeichnung „neu“ nicht ganz, denn *Galaxy Force II* kam schon 1988 in die Spielhallen. Es war das vorletzte Spiel (vor *Rad Racer*) mit Segas Sprite-Zoom-Engine und konnte damals noch für Aufsehen sorgen. Hinter dem Titel aus der *Sega Ages*-Reihe verbirgt sich ein banales, um nicht zu sagen fürchterliches Ballerspiel, das heut-



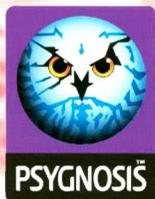
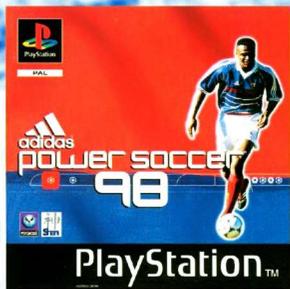
zutage nicht einmal für Nostalgiker interessant sein dürfte. In Pseudo-3D-Grafik steuert der Spieler einen Raumgleiter durch eine Handvoll Level und schießt seine Gegner ab. Exaktes Zielen ist jedoch fast unmöglich dank der ungenauen Steuerung und der ruckeligen Grafik. So eine Zumutung hat der Saturn auf seine alten Tage hin nun wirklich nicht verdient. Warten wir doch lieber auf Dreamcast ... ■



Das Graue ist der Gegner und der Hintergrund und das Raumschiff

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

adidas  
POWER SOCCER  
98



## Das große Gewinnspiel

### neXt Level und Psygnosis präsentieren den Weltmeisterschafts-Afterburner!

Fans der deutschen Nationalmannschaft sollten sich nicht länger über das schwache Abschneiden von Bertis Buben in Frankreich ärgern. Schließlich kann die WM-Geschichte nun dank *adidas Power Soccer 98* neu geschrieben werden. Wer sich noch an das ähnlich schaurige Auftreten des DFB-Teams vor 25 Jahren erinnert, kann an dieser Stelle einige Original-Ausrüstungsgegenstände von adidas gewinnen. neXt Level und Psygnosis verlosen wertvolle Predator-Schuhe, Bälle und Trikots.

#### Die Gewinne:

- viermal je ein Paar adidas Predator Accelerator Fußballschuhe
- sechsmal je ein Tricolore, der offizielle Spielball der WM '98
- 22mal je ein Trikot der deutschen Fußballnationalmannschaft

Wer die Schuhe oder ein Trikot gewinnen möchte, sollte auf der Postkarte die passende Größe notieren.

#### Die Preisfrage:

Wer war der Schütze des 1:0 im Weltmeisterschaftsspiel DDR gegen BRD 1974?

- A) Walter Sparbier
- B) Jürgen Sparwasser
- C) David Dienstbier

Schickt die Antwort (der Lösungsbuchstabe genügt) an:

neXt Level  
Stichwort: „adidas Power Soccer 98“  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 12.10.98.  
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Psygnosis sowie deren Angehörige dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

# Die Kunst des Tötens

Ninjas schleichen sich lautlos und unauffällig an ihre Opfer heran, um dann todbringend über diese herzufallen. Ab Ende Oktober lauert der Titel *Ninja: Shadow of Darkness* allen PSX-Besitzern auf, um deren Freizeit zu killen.



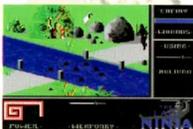
Ninja ist nicht nur aufgrund der J&R-Einlagen sehr schwierig



An grafisch spektakulären Darbietungen wird nicht gespart. Die dynamische Kamera liefert dabei die jeweils bestmögliche Perspektive



**Info:** Der Entwickler System 3 sorgte in den 80er Jahren mit dem C64-Titel *The Last Ninja* für Furore. Das Spiel besaß für damalige Verhältnisse eine sensationelle Grafik, die jedoch kein Scrolling, sondern nur Einzelbilder à la *Resident Evil* bot.



Vor knapp zwei Jahren kündigten die Programmierer einen offiziellen PlayStation-Nachfolger zu ihrem historischen Titel an, von dem seither allerdings nichts mehr zu hören war. Momentan arbeitet System 3 für Probe an *Constructor* und dessen Nachfolger für PSX und PC.

**M**VON F. BERG  
it der *Tomb Raider*-Serie etablierte sich Core Design nicht nur in der Entwicklerspitze, sondern erschuf gleichzeitig eine Heldin mit beispielloser Karriere. Lara Croft eroberte unaufhaltsam die Spielewelt und sorgte auch in anderen Branchen für reges Interesse. Ihr Antlitz schmückte bereits die Titelblätter vieler internationaler Magazine, sie war Gaststar in einem Musikvideo, für eine Modelfirma ist sie Modell, und demnächst bekommt sie sogar einen eigenen Kinofilm.

Anstatt sich voll und ganz der Erfolgsgarantin Lara zu widmen und sich gemütlich zurückzulehnen an dem zu laben, was der virtuelle Goldesel abwirft, findet Core Design noch Zeit und Muße für andere Projekte. Im letzten Jahr war dies das 3D-Beat-'em-Up *Fighting Force*, das demnächst auch für N64 erscheinen wird. Nach jahrelanger Entwicklung feilen die Programmierer nun die letzten Ecken von *Ninja: Shadow of Darkness* rund, das im gleichen Genre behemtet ist. Wie bereits in XL 5/97 berichtet sollte es ursprünglich auch eine Saturn-Version geben, die Arbeiten an dieser Fassung wurden jedoch inzwischen eingestellt.

Der junge Held Kurosawa ist mit der Kunst des Ninjutsu vertraut. Er bahnt sich seinen Weg durch vier große Level, die ihrerseits in jeweils drei Abschnitte unterteilt sind. Der Spieler sieht das Geschehen aus einer Third-Person-Perspektive mit automatischer Kameraführung. Ebenso vorgegeben wie der Blickwinkel ist auch der Spielverlauf. Es besteht zwar innerhalb der aktuellen Szene die Möglichkeit, sich frei durch den dreidimensionalen Raum zu bewegen, die generelle Route ist jedoch nicht wählbar. Im Gegenteil, von Zeit zu Zeit versperren verschlossene Tore dem Helden den Weg. Um an den passenden Schlüssel zu gelangen, muß zuvor

preview playstation

eine bestimmte Truhe gefunden und geöffnet werden. Diese wiederum erscheint erst, wenn sämtliche Gegner der näheren Umgebung das Zeitliche gesegnet haben. Um sich gegen seine Widersacher durchzusetzen, praktiziert Kurosawa die klassische Fuß- und Handarbeit der asiatischen Kampfkünste (die übrigens allesamt von dem indischen System Kalaripayat abstammen). Damit die Ausbildung zum Ninja nicht vergebens war, setzt er gelegentlich die Waffen ein, mit denen seine Zukunft vertraut ist. Wurfsterne (Shuriken) stehen jederzeit und in unbegrenzter Menge zur Verfügung, während ein Langstock (Bo) oder ein Schwert (Katana) zunächst gefunden werden muß. Verliert der Spieler ein Leben, nimmt er die gesammelten Waffen mit ins Grab. Dort wo sie erschienen, tauchen sie dann nicht wieder auf, wer aufrüsten möchte, muß erneut suchen.

Technisch macht die fast fertige Vorversion eine ausgezeichnete Figur. Die Umgebung und sämtliche Charaktere besitzen sehr detaillierte Texturen und aufwendige Animationen. Obwohl der Analogstick leider nicht unterstützt wird, läßt sich Kurosawa-san sehr präzise steuern. Das ist auch bitter nötig, denn die Kontrahenten kennen keine Gnade und fallen in aggressiven Heerscharen über den Spieler her. Möglicherweise wird Core Design den Schwierigkeitsgrad in der finalen Version wieder etwas drosseln, die Preview-Fassung jedenfalls fordert selbst von Profis das Letzte. Das konsequent anspruchsvolle Leveldesign kommt erfreulicherweise ohne unfaire Stellen aus. Bei jedem Ableben kann der Spieler erkennen, warum er gescheitert ist, und dann beim neuerlichen Versuch etwas weiter vordringen als kurz zuvor.

Mit *Ninja: Shadow of Darkness* wird Eidos offenbar einen Titel im Programm haben, der selbst für erfahrene und geduldige Zocker zum Prüfstein werden kann. Wie das endgültige Produkt einzustufen ist, verrät vermutlich die kommende Ausgabe, falls neXt Level das Testmuster noch rechtzeitig in die Finger bekommt. ■



Ein Fächer (links) fungiert als willkommener Rücksetzpunkt



Beim Designen der unterschiedlichen Level haben die Entwickler des Hauses Core Design viel Fantasie und technisches Know-how bewiesen



Nach jedem Level kann man im Shop einkaufen und speichern



**Info:** Die Namensgleichheit des Helden mit dem renommierten japanischen Regisseur Akira Kurosawa (drehte Klassiker wie zum Beispiel: Die sie-



ben Samurai, Kagemusha oder auch Ran) ist sicher kein Zufall. Der inzwischen verstorbene Kurosawa wurde 1910 in Tokio geboren und sorgte 1951 mit seinem Film *Rashomon* erstmals auch im Westen für Aufsehen.

COLONY WARS: VENGEANCE

# Die Rache der Terraner

Der Krieg um die Kolonien geht weiter. Psygnosis hat ihr 15köpfiges Spezialistenteam wieder an die Erforschung der Zukunft gesetzt, und nach sieben Monaten haben die Entwickler das nächste Kapitel der Kolonialkriege fast fertiggestellt. Was die Designer diesmal ausbrüteten, wird nicht nur Science-fiction-Fans gefallen.

preview playstation



**S**VON M. FELDMANN  
 Schon seit Urzeiten sind die Menschen von den Sternen fasziniert. Jede Nacht locken sie mit ihrem Glitzern und warten nur darauf, daß wir endlich kommen und ihre Planeten erobern. Im Universum von *Colony Wars* ist die Menschheit schon lange aufgebrochen und hat zahllose andere Welten besiedelt. Im Vorgänger des hier vorgestellten Spiels übernahm der Spieler die Rolle eines jungen Ligapiloten, der gegen die übermächtigen Kolonialherren der Erde kämpft und – entsprechendes Spielgeschick vorausgesetzt – gewinnt. Das vorliegende *Colony Wars: Vengeance* greift nun diesen Handlungsstrang auf und führt die Geschichte der Menschheit weiter aus. Fünfundzig Jahre nach der Niederlage der Erde kämpfen die Söhne der alten Kriegsherren wieder gegen die Liga. Diesmal schlüpft der Spieler in die Rolle eines jungen Navy-Fliegers, der die abtrünnigen Kolonien zurückerobert und der Erde zu altem Glanz verhelfen soll.

Wie schon beim Prequel besteht das Spiel aus zahlreichen Episoden mit mehreren Einzelmissionen. Je nachdem, ob der Spieler wichtige Aufträge erfüllt oder verpatzt, entwickelt sich die Story weiter. Joypad-Virtuosen führen schon früh einen entscheidenden Schlag gegen die Ligaverbände, während Otto Normalflieger den vorrückenden Rebellen Rückzugsgefechte liefern müssen. Jede Episode wird dabei von opulenten Videosequenzen eingeläutet, die den Spieler auf die weiteren Kämpfe einstimmen.

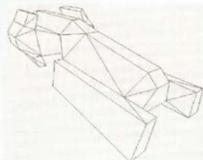
Für die zahlreichen Einzelaufträge stehen bis zu fünf verschiedene Kampfschiffe zur Verfügung, die jeweils noch individuell ausgerüstet werden können. Je nach Missionsziel gilt es, das richtige Gefährt zu wählen. Für eine wilde Jagd im Asteroidengürtel braucht man schließlich einen anderen Fighter als für einen Reaktortransport. Überhaupt ist der Abwechslungs-



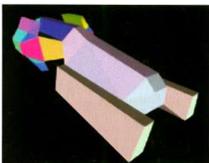
Mit dem Greifkabel müssen z. B. Minen richtig platziert werden



Große Raumschiffe leuchten vor der Explosion kurz auf



Bei diesem Wireframe (Drahtgitter) kann man sehr gut ...



... die einzelnen Polygone erkennen, die noch mit einer ...



... Textur überzogen werden, bis sie im Spiel so aussehen



In den Sequenzen kommen gerenderte Modelle zum Einsatz

**Info:** Eine wichtige Neuerung im Vergleich zum Vorgänger ist das verbesserte Zielsystem, das nun die sogenannte ‚Vorhalte‘ anzeigt. Dieser imaginäre Punkt in Flugrichtung des Gegners ist der op-

timale Zielpunkt, da das feindliche Schiff automatisch in die Schußlinie fliegt. So wird das Abschießen zum Kinderspiel – aber nur, wenn auch der Gegner schlecht fliegt.

Internetadresse: [www.psygnosis.co.uk](http://www.psygnosis.co.uk)

reichtum der Missionen bemerkenswert. Eskortieren, Retten, Minen Legen, Verräter Aufspüren, Vernichten, Transportieren und noch vieles mehr wird verlangt, bis die Navy die Liga endlich in die Schranken weisen kann. Eine besondere Neuerung gegenüber dem ersten *Colony Wars* sind die Planetenmissionen. In diesen kann man nicht mehr in alle drei Dimensionen ausweichen und muß mit teilweise sehr starker Gegenwehr rechnen – genau das richtige für kampferprobte Veteranen.

Doch auch Genreanfänger sollten mit *CW:V* gut zurecht kommen, denn der Schwierigkeitsgrad der Aufträge steigert sich langsam und ist außerdem von den vorherigen Kämpfen abhängig. So kommt jeder Spieler auf seine Kosten.

Wie der geneigte Leser sicherlich bereits an den Bildern erkannt hat, haben die Entwickler die hervorragende Grafik-Engine des Vorgängers nochmals überarbeitet, so daß man nun durch fast photorealistische Weltraumhintergründe fliegt. Diese stammen übrigens vom Hubble-Teleskop und zeigen die echte Schönheit des Universums. Ebenfalls von der NASA sind die Planetenbilder, die in zahlreichen Missionen zu sehen sind. Abgerundet wird die gute Optik von Dutzenden detaillierter Raumschiffe und den realistischen Lichteffekten. Da ist es schon fast nebensächlich, daß auch der Sound dieselbe Qualität aufweist.

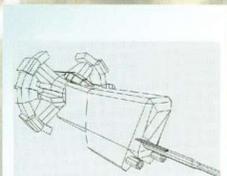
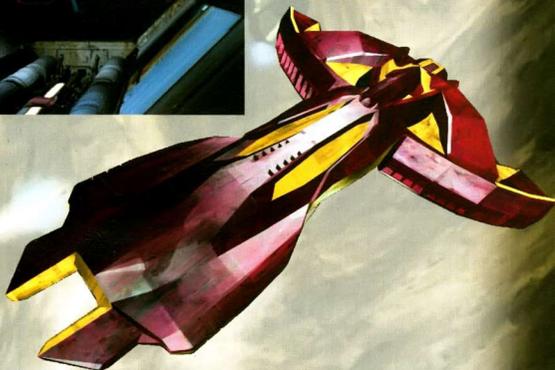
Klassische Stücke bekannter Komponisten, eingespielt von einem Orchester, untermalen in bombastischem Dolby-Surround-Sound den Kampf im All, denn wie jeder weiß, hört man im Weltraum keine Schreie.

Dank Paßwort- und Memory-Card-Unterstützung kann man sein Spiel jederzeit unterbrechen und auch die alternativen Spielwege beschreiten.

*Colony Wars: Vengeance* ist ein Muß für alle Fans des ersten Teils und wird sicherlich auch etliche neue Käufer anlocken. Denn obwohl es noch nicht fertiggestellt ist, wird eines ganz deutlich: Einen besseren Space Shooter gibt es momentan nicht. Weder im Hinblick auf die spielerischen Qualitäten, noch auf die atmosphärische Dichte der Story. ■



Sind die Schilde der Gegner verbraucht, schlagen die Treffer durch



Manche Schiffe sind besonders aufwendig designt, ...



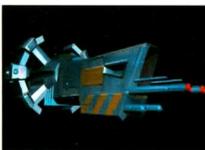
Zahlreiche Zwischen- und Endsequenzen lockern das Spiel auf



Teilweise müssen auch sehr große Raumschiffe besiegt werden



... dadurch wirken sie im Spiel so realistisch, als würde ...



... es sie wirklich geben. Vielleicht ist es ja bald soweit?!



Farbenprächtige Explosionen mit herumfliegenden Trümmern versüßen dem einsamen Kampfpiloten das triste Rasen durch den leeren Äther

# Im Gespräch mit Psygnosis Colony Wars: Vengeance



interview XL

In kaum einem Jahr vollbrachten die Psygnosis-Programmierer das Wunder, die Fortsetzung des Überraschungserfolges *Colony Wars* zu produzieren. neXt Level sprach mit den Entwicklern, um mehr über die Vergeltung der Erdbewohner zu erfahren. Für Psygnosis meldeten sich zu Wort: Mike Anthony, Chefprogrammierer, Lol Scragg, Produzent, Mike Ellis, Chefdesigner und Dave Crook, Chefgrafiker.

**neXt Level:** Hallo, ihr vier! Danke, daß ihr euch die Zeit nehmt, um einige unserer Fragen zu beantworten. Unsere Leser werden das zu schätzen wissen.

**Psygnosis:** Ebenfalls, hallo! Das machen wir doch gerne, aber erst einmal einen schönen Gruß an die Leser.

**XL:** Unterscheidet sich *Colony Wars: Vengeance* in neuen Features vom Vorgänger?

**P:** Aber sicher. So gibt es beispielsweise vier verschiedene Kampfschiffe zu entdecken, die die Spieler nach erfolgreich abgeschlossenen Missionen noch weiter ausrüsten können. Außerdem stehen ihnen neben verbesserten Versionen der Waffen auch ganz neue Machtmittel zur Verfügung. Je nach Auftrag kommen zusätzlich auch verschiedene Spezialwaffen zum Einsatz. Ebenfalls neu und überaus praktisch ist das verbesserte Zielsystem.

**XL:** Wurde für *CW:V* eine neue Game-Engine entwickelt?

**P:** Nein, eine neue Engine haben wir nicht programmiert. Warum auch, die von *CW* war schließlich schon sehr gut. Aber wir haben sie natürlich weiterentwickelt und optimiert, so daß *CW:V* mit etlichen neuen Effekten nun deutlich besser aussieht, aber trotzdem nicht in

die Knie geht'. Die PAL-Version wird z. B. konstant mit 25 Bildern pro Sekunde laufen.

**XL:** Wird *CW: V* denn auch den Freunden des Originals Spaß machen?

**P:** Ja, da das Spielprinzip im Grunde gleichgeblieben ist. *CW:V* ist einfach eine sehr gute Fortsetzung mit mehr Action, schönerer Grafik und pompöserem Sound, aber dem bewährten nichtlinearen Spielverlauf und der eingängigen Steuerung.

**XL:** Warum gibt es keinen Zweispielers-Modus?

**P:** Mit *CW:V* nutzen wir annähernd alle Möglichkeiten der PSX. Ein Mehrspieler-Modus wäre nur mit starken Einschränkungen in Grafik und Gameplay möglich gewesen, so daß wir lieber verzichteten und unsere Arbeitskraft in sinnvolle Verbesserungen investierten.

**XL:** Welche Arbeitsmaterialien wurden denn verwendet?

**P:** Ach, eigentlich nichts Besonderes. Neben normalen PSX-Entwicklungs-Kits (die in PCs laufen) noch einige Silicon Graphics Workstations und NT-Rechner für die Grafik. Auch auf der Software-Seite können wir kaum Außergewöhnliches bieten. Programmiert wird bei uns in C (einer

sehr beliebten Programmiersprache) und mit einigen eigenen Spezialprogrammen. Die Grafiken entstehen mit Photoshop und Softimage. Und das Gamedesign wurde schließlich mit unserem eigenen Editor und Word '97 verwirklicht.

**XL:** Wie viele Personen sind an der Entstehung von *CW:V* beteiligt?

**P:** Das hängt natürlich vom jeweiligen Entwicklungsstand des Projektes ab. Momentan sind es ungefähr 15 Mann, die sich ziemlich gleichmäßig zwischen Produzenten, Programmierern, Grafikern, Designern und Musikern aufteilen. Außerdem betreut ein Marketingex-



perte die gesamte Entwicklung.

Von diesen Leuten gehört circa die Hälfte zum alten *CW*-Team. Dadurch haben wir eine gute Mischung aus erfahrenen *CW*-Veteranen und frischem Blut mit neuen Ideen.

**XL:** Wie sind denn bislang die Reaktionen auf *CW:V*?

**P:** Während wir *CW* praktisch unbemerkt designen konnten und der Markt teilweise mit unserem Spiel überraschten, stehen wir seitdem natürlich unter intensiver Beobachtung der Fachpresse. Glücklicherweise haben wir auch ein ordentliches Produkt zu bieten, so daß die Käufer mit Sicherheit zufrieden sein werden – die Presse ist es zumindest.

**XL:** *CW* und *CW:V* stehen in ihrem Genre neben *Wing Commander* ja ziemlich einsam da. Soll das so bleiben?



**P:** Es ist schon verwunderlich. Da gibt es Renn- und Prügelspiele ohne Ende, aber kaum ein gutes Weltraum-Ballerspiel. Wir hoffen, daß wir mit *CW* und *CW:V* die Maßlatte für die kommenden Spiele vorgelegt haben, denn im nächsten Jahrtausend wird Science-fiction wieder ein großes Thema in den Medien sein, und es werden noch viele futuristischen Spiele erscheinen. Allerdings ist nun erst einmal die Konkurrenz dran.

**XL:** Wie viele mögliche Endsequenzen gibt es eigentlich bei *CW:V*?

**P:** Je nachdem, welche Episoden wie abgeschlossen werden, kann der Spieler sechs verschiedene Enden betrachten. Vom Tod im Kerker bis zum triumphalen Sieg ist alles dabei.

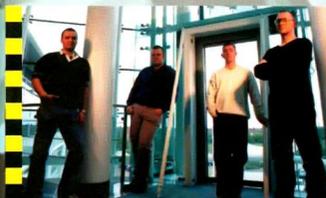
**XL:** Wie verhält es sich mit der künstlichen Intelligenz der Gegner? Gehen sie direkt auf die Fähigkeiten und Schwächen des Spielers ein?

**P:** Leider war es nicht möglich, eine sogenannte DPA (Dynamic Play Adjustment, Dynamische Spielanpassung) zu implementieren. Dafür warten bei *CW:V* aber zahlreiche Gegnerpiloten, vom Anfänger bis zum Fliegeras, auf den tapferen Spieler. Im Laufe der Missionen gerät man dann an immer schwierigere Brocken, die es zu besiegen gilt.

**XL:** Wollt ihr unseren Lesern noch etwas sagen?

**P:** Wir hoffen das *CW:V* allen Lesern der XL gefallen wird und wünschen ihnen damit viel Spaß.

**XL:** Mike, Lol, Mike und Dave, wir danken für das Gespräch. ■



**X**VON S. ALTER  
 ako und Mia sind via hochmoderner Hoverboards auf der Suche nach ihren Freunden. In vier Welten, die in 40 Level unterteilt sind, bieten sich viele Gelegenheiten, erschnitte und sonore Hänge hinabzusausen.

Sprünge und Stunts sind dabei unbegriffen, denn die Charaktere sind mit zahlreichen Animationsphasen ausgestattet. Die Umgebungen selbst erinnern ein wenig an Kirby's Air Ride, Nintendos lang angekündigten N64-Titel, der aber mittlerweile ersatzlos aus den Release-Listen gestrichen wurde. *Psybadek*s weite, hügelige Landschaften könnten aber in der Tat von Nintendo sein. Denn die im Cartoon-Stil gehaltenen Eiswelten, Wüsten und Dschungel ähneln doch stark den Knuddelgrafiken, die aus Big Ns Spielechmiede stammen.

Dem Interessierten dürfte es nicht entgangen sein, daß Psygnosis großen Wert auf das „coole“ Image dieses Titels legt. Konsequenterweise hat man für die Musikeinlagen einen englischen In-DJ engagiert. David Holmes, der gerade auf Europa-Tour ist, verpaßt dem Spiel mit drei Funky-Dub-Stücken seine ganz persönliche Note – wirklich hörenswert! Außerdem ist der Look der Spielfiguren in Zusammenarbeit mit dem Fashion-Produzenten Vans entwickelt worden. Der Hersteller von Skater- und BMX-Kleidung ist übrigens auch bei den Beasty Boys derzeit überaus beliebt.

Mit *Psybadek* wird Ende November also eine virtuelle Mischung aus Lifestyle, funkiger Musik und coolen Klamotten auf den Markt kommen. Ob bei all dem hippen Kult überhaupt noch Platz für Gameplay ist, wird spätestens der XL-Test zeigen. ■



Phat Boy (links) ist der erste Endgegner, den es zu besiegen gilt

PSYBADEK

# Hip muß es sein!

Die Figuren aus *Psybadek* sehen aus, als wären sie soeben einer Techno-Disco entsprungen. Hoverboards, die wenige Zentimeter über dem Boden schweben, sind das Fortbewegungsmittel dieser Kids. Und die sind vor allem eins: absolut hip!



Shoot-'em-Up-Einlage: Wer trifft die meisten Pinguine?



In manchen Levels wird es allerdings ein bißchen sehr bunt ...

**Info:** Für *Psybadek* zeichnet bei Psygnosis Produzent Andy Satherwaite verantwortlich, der neben dem Hoverboard-Spiel auch mit

WipEout 64 betraut ist. Ein Interview zu dem überaus interessanten Rennspiel mit zwei seiner Teammitglieder findet sich in der vorliegenden Ausgabe.

**A**VON T. HELLWIG  
 Als im Februar 1997 das erste *Cool Boarders* erschien, gab es kaum echte Konkurrenz. Erst Anfang diesen Jahres stiegen auch andere Hersteller ins Snowboard-Geschäft ein.

Zu Zeiten der alles überschattenden Qualität von *1080° Snowboarding* (s. Seite 34) tun sich die 32-Bit-Kollegen schwer, gleichwertige Spielfreude zu vermitteln. So sind die Erwartungen an *CB 3* nicht höher gesteckt, als es die Erfahrung auf diesem Gebiet zulässt.

Schwerpunktmäßig kann man vom dritten Teil vor allem Verbesserungen im Handling und der technischen Reife der Grafik erhoffen.

Die recht unfertige Vorversion legt in einigen Punkten bereits ordentlich zu. Statt vormals vier, sind nun 13 Fahrer im Einspieler- und zusätzliche acht Boarder im Zweispieler-Modus verfügbar. Die Strecken werden über sechs „Mountains“ zur Auswahl bereitgestellt. Jeder Berg ist unterteilt in Down Hill, Boarder X, Slalom, Half Pipe, Big Air und Slope Style – letzteres ist eine speziell präparierte Stunt-Piste. Ergänzt wird das Ganze durch eine ebenfalls umfangreiche Board-Palette der Firma Burton.

Aufgrund der frühen Version läßt sich derzeit nur wenig sagen: Es gab noch keine Musik, die Optionsmenüs waren fehlerhaft, und daß die Anzeigen auf dem Schirm endgültig sind, darf bezweifelt werden. Der Analog-Controller wird laut Aussage von Sony Deutschland nicht unterstützt. Das Fahrgefühl und die Aufmachung hinterließen jedoch verwertbare Eindrücke: *CB 3* steuert sich gut, wartet mit der zusätzlichen Funktion „FIGHT“ auf (*Road Rash* läßt grüßen!) und ist technisch besser denn je. Auf das bekannte Blitzgewitter und die hülichen Pop-up-Effekte der Vorgänger wird man nun nicht mehr stoßen. Lediglich stilistisch wirkten die langgezogenen Kurse recht dröge – insgesamt erschien alles zu grau und wenig aufregend. Aber davon sollte man sich nicht nachhaltig beeindrucken lassen, schließlich bleibt bis zum Release im November ja noch etwas Zeit zur Feinabstimmung. ■

## COOL BOARDERS 3

# Frisch reingeschneit!

Alle Jahre wieder erfreut Sony die trendsportinteressierten PSX-User mit einem Snowboard-Game der *Cool Boarders*-Reihe. Was wird der im November erscheinende dritte Teil bringen?



Gemeinsam sind wir stark – aber nicht in diesem Spiel, denn Schlagen und Rempeln ist nun erlaubt



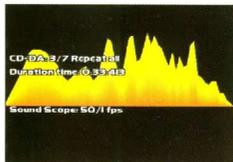
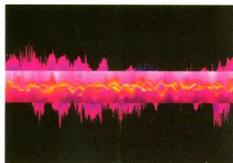
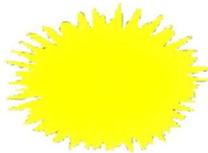
Das Light-Source-Shading verpaßt dem Untergrund teilweise ein recht schmutzig wirkendes Aussehen

**Info:** Cool Boarders 3 wird nicht mehr von UEP Systems programmiert, sondern stammt

aus dem Hause Idol Minds Digital Entertainment – bislang ein unbeschriebenes Blatt.

Hersteller: Sony Entwickler: SCEI  
 Spieler: - Level: 5 Musikstücke  
 Preis: ca. DM 90 Erhältlich: ab 2.10.98

Visuelles  
 Sound-Programm



Ein schwarzer Hintergrund: Nur selten wird das Bild voll ausgefüllt



Im Vergleich zu einem CD-Spieler sind die Anzeigen äußerst dürftig

**Info**

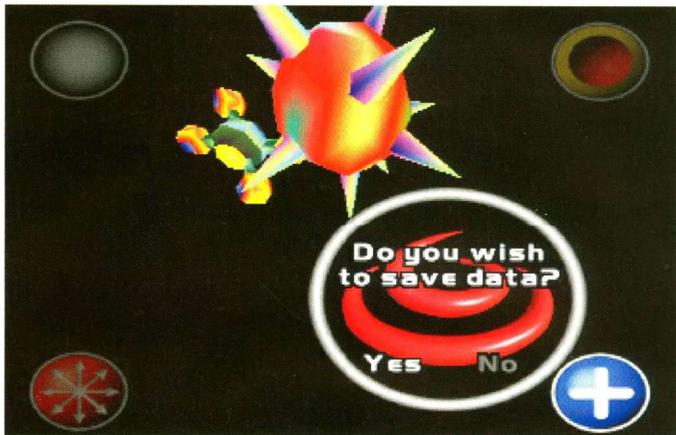
*Baby Universe* gibt es in Japan bereits seit 1997. Als flippiges Beiwerk auf Partys, besonders für Besitzer sehr großer TVs oder Projektoren, ist die CD eventuell eine coole Spielerei. Der Nachteil: Das „Durchhaltevermögen“ der PSX ist bekanntlich gering, denn die Laser-Führungsschiene leiert mit der Zeit aus.

**Gameplay:** Es gibt kein Spiel, sondern diverse Möglichkeiten, Farben und Formen der Darstellungen zu beeinflussen und abzuspeichern.

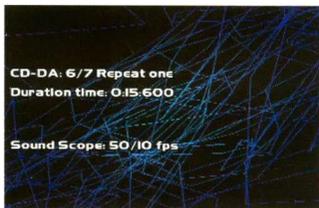
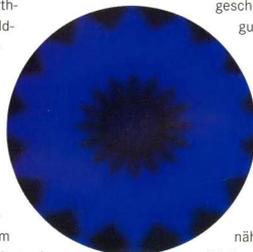
**Präsentation:** Für fast 100 DM wird zuwenig geboten. Nur im Soundmenü reagieren die grafischen Muster auf den Rhythmus der Musik.

**Memory-Card:** Die Veränderungen lassen sich auf einem Block speichern.  
**Rumble Pak:** nein

# Baby Universe



**M**VON T. HELLWIG  
 it *Baby Universe* ermöglicht Sony allen PSX-Besitzern das, was vormals das längst ausgestorbene 3DO und der dahinsiechende Saturn bereits mit der Konsole lieferten: ein zwangloses Grafikprogramm, das die verrücktesten Formen und Farben in rhythmischen Animationen auf den Bildschirm zaubert, während im Hintergrund eine Audio-CD oder eines der fünf vorgegebenen Musikstücke abgespielt wird. Das ist im Grunde schon alles, was man für den forschen Preis von 90 DM geboten bekommt. Auch die erste Demo-CD, die zum Launch der PlayStation in Europa zusammen mit dem Gerät ausgeliefert wurde, beinhaltete ein vergleichbares Programm von Psygnosis. Der bestechende Vorteil dabei: Die Demo-CD war natürlich kostenlos.



Im Sound-Scope-Modus kann man eines von acht verschiedenen Grafikmustern auswählen

Über das nicht sonderlich anwenderfreundliche Hauptmenü gelangt der geneigte Farbneurotiker in diverse Untermenüs, die dem kreativen Einfluß auf die Darstellungsformen einigen Spielraum bieten. Unter anderem kann die Bildrate von 50 Bildern pro Sekunde stufenweise heruntergeschaltet werden, bis sich die Bewegungen extrem verlangsamt haben.

Nur der Sound-Scope-Modus reagiert ähnlich wie die Peak-Level-Anzeige einer Hi-Fi-Anlage im Rhythmus der laufenden Musik. Im Electric-Scope- und im Psychedelic-Modus unterliegen die zuckenden Polygonkörper keiner Vorgabe.

Wer sich schon einmal etwas näher mit dem Musikmenü der PlayStation (erscheint, wenn man eine Audio-CD einlegt) beschäftigt hat, kennt die praktischen Tasten zum Vor- und Zurückschalten, die Zeitanzeige und die diversen – sehr hörensenswerten – Soundeffekte. In *Baby Universe* sind solche Funktionen auf ein klägliches Minimum reduziert.

Neurasthenische Farbfernsehbauer, also Menschen mit schwachen Nerven oder Neigung zu Epilepsie, sollten einen weiten Bogen um diese CD machen. Hingegen erleben die Love-Parade-erprobten Blumenkinder der 90er, denen zweiminütige Musikvideos mit mehr als 500 Bildszenen ein wahrer Genuß sind, eine Reizüberflutung, die sich gewaschen hat.

Aufgrund der Abnormalität der CD in bezug auf die Spielbarkeit verzichten wir auf eine Wertung. Interessierte sollten mal einen Blick „riskieren“ ... ■

test playstation

# Call a GameStar!

Die ganze Welt der PC-Spiele  
**GameStar**

gratis

**GameStar 10/98**  
Die ganze Welt der PC-Spiele  
SFr. 6,90 - 5,70 - Ut. 13,000

**Siedler 3**  
Aufgedeckt: Geheime Facts zu Blue Bytes' Hit

**Dynasty General**  
Mit Hightech-Truppen erobertSSI die Taktik-Spitze

**3D-Revolution**  
Quantensprung: Das bringen Ihnen die neuen 3D-Karten

**50.000 DM Gewinnspiel**

**GameStar 10/98**  
Vollversion  
**X-COM** Terror from the Deep  
Die Spezialkräfte des US-Verteidigungsministeriums

**Demos:**  
Siedler 3: Erweiterung für Win-95  
Overlord: Letzte Demos, Special  
The Sims: Zwei Stunden Spielzeit  
The Sims: Zwei Stunden Spielzeit

**Vollversion**  
**X-COM** Terror from the Deep  
Der Strategie-Hit von Microprose bietet Bestisches, Taktikkämpfe und Forschung

**Urban Assault** (kostenlos)  
Kommmandieren Sie Ihre Armee vom Cockpit aus

**Dynasty General** (kostenlos)  
Das neue Schwergewicht der Action von Panzer General 3D

**C&C 3: Die Dreharbeiten** + **Test: Knights & Merchants** + **Gelöst: Final Fantasy 7, Dune 2000**

## 1 Heft zum Testen!

1x GameStar gratis mit CD-ROM will ich!

**JA**, ich möchte GameStar testen. Bitte senden Sie mir eine aktuelle Ausgabe der GameStar gratis zum Kennenlernen. Wenn Sie innerhalb von acht Tagen nach Erhalt meiner Gratis-Ausgabe nichts von mir hören, senden Sie mir GameStar zum Abo-Vorzugspreis von nur DM 81,- (inklusive Porto und Verpackung) statt DM 94,80 bei Einzelheftkauf. Damit spare ich jeden Monat 15% gegenüber dem Kioskpreis. Natürlich kann ich jederzeit kündigen. Eventuell zuviel bezahltes Geld wird mir zurückerstattet.

Name/Vorname \_\_\_\_\_ SGN108

Straße/Postfach \_\_\_\_\_

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

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:  
 Bargeldlos und bequem per Bankeinzug  per Rechnung

BLZ \_\_\_\_\_ Geldinstitut \_\_\_\_\_ Kto.-Nr \_\_\_\_\_

Telefonnummer \_\_\_\_\_ Fax \_\_\_\_\_

Geburtsdatum \_\_\_\_\_ E-Mail-Adresse \_\_\_\_\_

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

**Vertrauensgarantie:** Die Bestellung kann ich innerhalb einer Woche nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) schriftlich bei GameStar, dsb Abobetreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, widerrufen. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)



**Vertrauensgarantie:** Die Bestellung kann ich innerhalb einer Woche nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) schriftlich bei GameStar, dsb Abobetreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, widerrufen.

Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an GameStar, dsb Abobetreuung GmbH, 74168 Neckarsulm

FAX: 07132/959166

www.gamestar.de/gratis

# DRIVER



**Wilde Verfolgungsjagden mit schweren amerikanischen Straßenkreuzern durften in keinem Fernseh- oder Kinofilm der 70er Jahre fehlen. Für Martin Edmondson, Gründer und Präsident des Entwicklerteams Reflections, versprühen diese Szenen noch immer eine unwiderstehliche Atmosphäre. In seinem neuesten PlayStation-Projekt versucht er, das Flair der damaligen Zeit einzufangen - der Titel *Driver* ist Programm.**



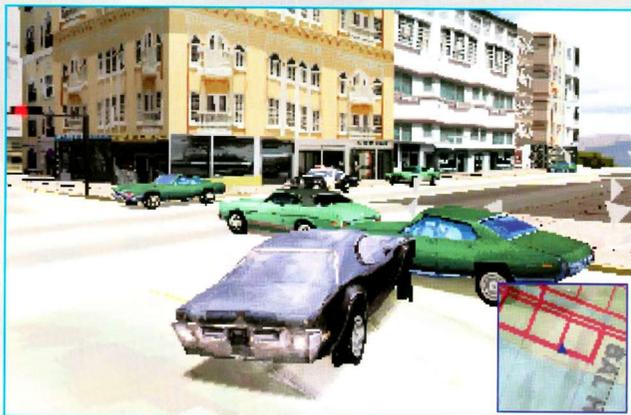
Jede der vier Städte wird aus etwa 30 bis 40 km originalgetreuer Straßen bestehen

**G**VON F. BERG  
ute 14 Jahre sind seit der Gründung der britischen Software-Schmiede Reflections ins Land gezogen. Die in Newcastle ansässige Firma bestand damals aus lediglich zwei Mitarbeitern (inklusive Gründer Edmondson) und programmierte Spiele für den Home-Computer Schneider CPC. Es dauerte jedoch nicht lange, und Reflections orientierte sich zugunsten des Commodore Amiga um. Für diesen entwarf Edmondson mit seinem wachsenden Team, neben einigen anderen Games, die erfolgreiche *Shadows of the Beast*-Serie.

Der PlayStation widmeten sich die Engländer sehr frühzeitig. Ihr Debüt *Destruction Derby* entwickelte sich im Jahre 1995 zu dem am schnell-

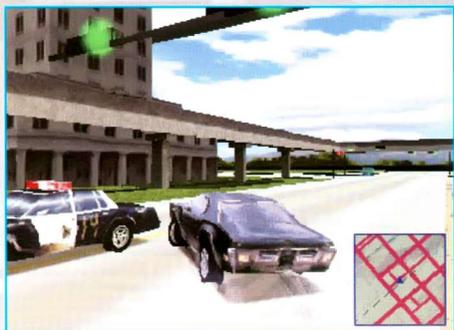
sten und meisten verkauften PSX-Titel in Europa. Seit dem Erscheinen des Nachfolgers im Dezember '96, war es still um Reflections geworden. Die jahrelange Zusammenarbeit mit Psygnosis als Distributor wurde derweil beendet, ein neuer Vertriebspartner noch nicht bekanntgegeben. Dennoch meldet sich das inzwischen 40-köpfige Team mit einem ehrgeizigen Projekt zurück.

Resultierend aus Edmondsons Liebe zu amerikanischen Krimis der 70er Jahre stehen spektakuläre Verfolgungsjagden in seinem neuen Spiel *Driver* im Mittelpunkt. Dabei geht es jedoch nicht allein um das Aufgreifen der Action, sondern um „... die Möglichkeit, bei der Verfolgung im Hollywood-Stil Regie zu führen“, sagt der Firmen-





An dieser Bilderserie wird sehr schön deutlich, was Edmondson meint, wenn er sagt: „Die Actionszenen sollen nach Möglichkeit aussehen wie in einem echten Film.“



gründer. „Alles soll so realistisch simuliert werden, wie es die heutige Technik zuläßt. Der Spieler wird den Blickwinkel und den Einsatz dynamischer Kameraschwenks bestimmen können“, führt Edmondson weiter aus.

Doch keine Angst, *Driver* ist mehr als ein interaktives Replay. Der Spieler steuert einen amerikanischen Straßenkreuzer und verdient sich seine Brötchen als Bote. Die Geschäfte gehen äußerst schlecht, daher muß er alles annehmen, was sein Anrufbeantworter aufzeichnet. Moralisch fragliche Jobs, wie das Chauffieren eines Bankräubers, der soeben sein Geld ‚abgehoben‘ hat, sind dabei eher die Regel als die Ausnahme.

Als Orte der Handlung dienen die vier Großstädte New York, Miami, Los Angeles und San Francisco. Dabei legen die Entwickler penibel Wert auf größtmögliche Authentizität. In jeder dieser Metropolen finden sich genau die Sehenswürdigkeiten wieder, die das Stadtbild maßgeblich prägen. Doch mit dem originalgetreuen Erscheinen der leblosen Umgebung gibt sich Reflections nicht zufrieden. Ziel des Entwicklerteams ist es auch, das Verhalten der Bewohner möglichst realistisch zu gestalten. Die anderen Fahrer hal-

ten zum Beispiel mit ihren Autos an roten Ampeln an und betätigen ihren Blinker, bevor sie abbiegen. Sofern der Spieler nicht gerade von der Polizei verfolgt wird, fahren die Wagen der Gesetzeshüter brav ihre Streifen oder sichern eine Unfallstelle. Natürlich kann auch das eigene Fahrzeug bei einer Kollision beschädigt werden, wodurch der Wagen nicht nur stark verbeult wird, sondern sich auch dessen Handling deutlich verschlechtert.

Laut Programmierer wird das fertige Produkt in puncto realistischer Steuerung einem Vergleich mit *Gran Turismo* problemlos standhalten können. Damit dies gelingt, haben sich die Entwickler intensiv mit amerikanischen Straßenkreuzern beschäftigt, die, nicht zuletzt aufgrund des hohen Gewichts, ein vollkommen anderes Fahrverhalten besitzen als europäische Fahrzeuge. Das Ergebnis kann sich bereits jetzt sehen lassen. Ein paar hektische Lenkbewegungen genügen, und der Wagen schaukelt sich auf,

verliert unter Umständen eine Radkappe und ist kaum noch unter Kontrolle zu bringen. Edmondson verkündet stolz: „Wir haben eine absolut realistische Fahrphysik geschaffen, alles läuft wie in der Wirklichkeit ab.“

Ganze 19 Monate arbeitet Reflections inzwischen an *Driver*. Das Spiel sollte bis zum Ende des Jahres fertiggestellt sein, da der momentane Zeitplan einen weltweiten Release im Januar oder spätestens Februar vorsieht. ■



Martin Edmondson (vierter von links, im weißen Hemd), arbeitet ehrgeizig an *Driver*



Die PC-Version (links) ist in HI-Res, doch auch die PSX-Fassung (rechts) kann sich sehen lassen

Hersteller:	Acclaim/Interplay	Entwickler:	Shiny Ent.	<b>Jump&amp;Run</b>
Spieler:	1	Level:	13	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	

# Wild 9



Dank Wex' Wunderwaffe stehen zahlreiche Aktionsmöglichkeiten offen



Trotz der Einblendung „80% Complete“ entstammen sämtliche Bilder aus der von Acclaim für eine Review freigegebenen Version, die in nahezu allen Belangen mit dem Endprodukt identisch ist

test playstation

**Info**

Von Shiny Entertainment stammen neben *Wild 9* auch *MDK* und *Earthworm Jim*. Von letzterem soll noch in diesem Jahr ein neuer Teil für PlayStation und Nintendo<sup>64</sup> erscheinen – allerdings entwickelt von der schottischen Firma VIS Interactive. Zudem ist die „3D-Revolution“ *Messiah* derzeit in aller Munde, die Arbeiten an der PSX-Version wurden jedoch nicht einmal begonnen, Shiny hat mit dem PC-Original noch alle Hände voll zu tun.

**Gameplay:** Ständig neue Ideen, viel schwarzer Humor und der langsam ansteigende Schwierigkeitsgrad sorgen für Langzeitspaß mit *Wild 9*.

**Präsentation:** Witzige Soundeffekte und gute Musiken unterstreichen das spannende, grafisch hervorragend gestaltete Spielkonzept.

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

Dual Shock: ja



Nicht nur spielerisch, auch grafisch ist Shiny's neuestes Werk ein absoluter Leckerbissen



**E**VON S. ALTER  
 Endlich mal etwas Neues! Jump&Runs haben zwar den Ruf, interessante Titel zu sein, die Geschicklichkeit erfordern, aber vielen Spielern ist die kunterbunte Aufmachung ein Dorn im Auge. Da mag *Super Mario 64* technisch noch so gut sein, viele der älteren Spielergeneration fühlen sich durch Figuren wie den bösen, großen Bowser abgeschreckt und greifen zu qualitativ minderwertigeren, aber dafür farblich und thematisch passenden Games. Bei dem neuesten Titel von Shiny Entertainment sind Sorgen hinsichtlich einer kindlichen Grafik völlig unbegründet. Das 2D-Game ist in düsterem Bunt gehalten und konfrontiert den PSX-Besitzer mit röhelnden Aliens aller Art.

Der Spieler übernimmt in *Wild 9* den Part von Wex Major. Wex ist ein Teenager der Zukunft, der irgendwo in einer fernen Galaxie verlorengegangen ist. Seine unfreiwillig gewählte Umgebung ist kalt, besteht aus viel Metall, finsternen Sümpfen und dampfenden Maschinerien. Seine Waffe ist



Die 13 Level des Spiels sind durch ein Röhrensystem miteinander verbunden



ebenso ungewöhnlich wie der gesamte Stil des Titels. Der Protagonist ist mit einem elektronischen Lasso ausgestattet, mit dem er seine Gegner das Fürchten lehrt.

Das Wurfseil erlaubt es, Feinde festzuhalten und sie nach links und rechts auf den Boden zu schleudern, bis schließlich nichts außer drei Energiepunkten von ihnen übrigbleibt. Außerdem kann man mit dem Lasso Gegner hinter sich herziehen und sie beispielsweise in einem Sumpf ertränken. Sobald sie das Zeitliche gesegnet haben, schwimmen sie an der Oberfläche und können so prima als Plattformen genutzt werden. Ähnliches gilt für Felder, aus denen lange metallene Dornen herausragen. Sie lassen sich mit Leichtigkeit überwinden, hat man erst einmal einen Alien daraufgespießt. Auch rotierende, im Weg stehende Maschinen lösen sich in Schall und Rauch auf, wenn zwei oder drei Aliens in ihnen geschreddert werden.

Des Weiteren kann Wex seine Wunderwaffe an bestimmten Punkten auch als Schwungseil benutzen, um auf höher gelegene Plattformen zu gelangen. Selbst Kisten können mit dem strombetriebenen Utensil zerschlagen werden, wodurch wertvolle Extras zum Vorschein kommen.

Im Spielverlauf finden sich für die ungewöhnliche Waffe immer mehr Einsatzmöglichkeiten, die sich teilweise in kleine Rätsel ausweiten. Manche Hindernisse sind auch nur mit zuvor eingesammelten Missiles oder Granaten aus dem Weg zu räumen. Hilfreich sind Info-Buttons, die dem Spieler schriftliche Auskünfte über Aktionsmöglichkei-



ten und Verwendung der Waffen geben. So kann man beispielsweise auch erfahren, daß Kisten an bestimmte Stellen geschoben werden müssen, um Propeller in Gang zu bringen, die Wex einen senkrechten Freiflug verschaffen.

Im überwiegenden Teil der insgesamt 13 weitverzwigten Level ist Wex zu Fuß unterwegs. In einigen Passagen wird jedoch der Umgang mit einem Motorboot verlangt, das durch einen düsteren Sumpf gesteuert werden muß. Leider bieten diese Abschnitte ebenso wie der Flug durch eine Röhre spielerisch nicht allzuviel. Im Hinblick auf das ansonsten ideenreiche und gelungene Jump&Run sind diese Mankos jedoch durchaus zu verschmerzen. Neben viel schwarzem Humor wird dem Spieler in *Wild 9* auch so mancher optische

Genuß geboten. Sehenswerte Explosionen, bei denen teilweise die ganze Umgebung in Vibration gerät, und Transparenzeffekte in leuchtenden Farben machen sich nicht nur auf dem zumeist dunklen Hintergrund sehr gut, sondern sorgen auch mächtig für Action. Hinzu kommen atmosphärische, den Szenarien entsprechende Soundeffekte und eine ideenreich komponierte Musik, die sich bestens ins Spielgeschehen einfügt. Fans von Jump&Runs sollten sich dieses Effektefeuerwerk auf ihrer Liste in jedem Fall vormerken. ■

**XL-Wertung**

**85%**



Das Charakterdesign des Helden erinnert doch etwas an Lucky Luke



über 60.000 animationen

Drei Jahre Entwicklungszeit haben sich gelohnt, denn *Wild 9* hat mittlerweile über 60.000 Animationen zu bieten, was es zu dem am meisten animierten Spiel aller Zeiten macht.

David Perry, Präsident von Shiny Entertainment, griff hart durch, als er zu Beginn der Arbeiten mit seinem Team unzufrieden war: „Sie waren einfach nicht geschickt und flexibel genug, um die Vision von *Wild 9* umzusetzen. Deshalb habe ich fast alle aus dem alten Team gefeuert und mit neuen Leuten noch einmal von vorn angefangen, was natürlich Auswirkungen auf die Entwicklungszeit hatte.“

Ursprünglich war auch eine Version für den Saturn geplant, die jedoch wieder verworfen wurde.

Hersteller: Capcom Entwickler: Capcom **Beat 'em Up**  
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 20 + 4 Kämpfer  
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: als Import (jp)



# Rival Schools - United by Fate



Bei Super-Specials gestaltet sich das Geschehen äußerst unübersichtlich



Auf Tastendruck hilft der zweite Team-partner beim Verprügeln des Gegners



test playstation

**Info**

Eigentlich sollte *Rival Schools* ab Dezember von Virgin auch hierzulande vertrieben werden. Da die Firma inzwischen nicht mehr so richtig existiert (siehe: behind the scenes), ist die Zukunft des Titels in hiesigen Gefilden noch ungewiß.

**Gameplay:** Nach alter Capcom-Tradition ist die Steuerung einwandfrei, aber der Spielablauf gestaltet sich viel zu hektisch. Wer nicht auf *Street Fighter EX plus alpha 2* warten kann, sollte einen Blick riskieren.

**Präsentation:** Grafisch ist *Rival Schools* wahrlich keine Revolution. Kantige Charaktere, mittelmäßige Animationen und grobpixelige Texturen werden mit kleineren Grafikfehlern „verfeinert“. Auch die vor sich hin dudelnde Kaufhausmusik weiß nicht zu überzeugen.

**Memory-Card:** Ein Block wird benötigt, um die erstellten Kämpfer, High-Scores und Optionen zu behalten.

**Dual Shock:** ja

**S**VON T. PARTETZKE  
 Seit *Street Fighter II* gilt Capcom als Prügelspiel-spezialist. Zahllose SF-Updates, die *Darkstalkers/Vampire*-Reihe sowie die *Marvel-Beat-'em-Ups* zeugen vom Talent der Programmierer. Im 3D-Bereich vermochten sie ihr Können allerdings noch nicht so oft zu beweisen. Mit *Rival Schools - United by Fate* (*Shiritsu Justice Gakuen - Legion of Heroes* in Japan) will Capcom diesen Rückstand nun aufholen. Um den Fans etwas zu bieten, wurden den zwei CDs einige Features mehr gegenüber der Automatenversion spendiert. Der markanteste Unterschied liegt in den zusätzlichen Modi. Neben dem Arcade-, Versus- und Practice-Modus können auf der zweiten CD ein Tournament-Modus, ein Kämpfer-Editor sowie ein Baseball- und Elfmeterspielchen gewählt werden.

Wie es schon bei *X-Men vs. Street Fighter* gesehen wurde, ist man nicht gezwungen, aus den 24 Charakteren nur einen auszuwählen, sondern kann ein Team aus zwei Schlägern bilden. Es ist sogar möglich, die Teams nach eigenem Ermessen zusammenzustellen, anstatt wie bei der Arcade-Version aus vorgegebenen Dreierkollektiven zwei Helden auszuwählen. Der Kollege kommt entweder bei Super-Specials zum Einsatz, oder nach der ersten Runde. Dann kann entschieden werden, ob der zuerst ausgewählte Tunichtgut weiterkämpfen oder dem Kameraden Platz machen soll. Apropos Super-Specials: Von ihnen lebt fast ohne Einschränkung das gesamte Spiel.



Einen Kampf ohne sie zu gewinnen, ist auf höheren Schwierigkeitsstufen so gut wie ausgeschlossen. Da die Gegner wenig sparsam damit umgehen, sollte der Spieler auch großzügig von ihnen Gebrauch machen. Es gibt zwar noch normale Special-Moves,

die wie bei *Street Fighter II* mehrheitlich durch Viertel- oder Halbkreisbewegungen ausgelöst werden. Wie viele der Charaktere sind sie jedoch in ähnlicher Form bei anderen Prüglern schon einmal gesehen worden und obendrein nicht sehr wirksam. Schlagen und Treten ist darüber hinaus ebenfalls möglich. Dem Spieler steht für jede Gliedmaße eine Taste zur Verfügung. Elementar ist allerdings neben der Schlagvielfalt auch das Gameplay, und dort trennt sich die Spreu vom Weizen. Obwohl es am Handling nichts auszusetzen gibt, gestaltet sich das Spielgeschehen extrem hektisch und unübersichtlich. Hinzu kommt, daß die Charaktere nicht ausgewogen sind. So ist es ein leichtes, mit einem schnellen Kämpfer zu gewinnen, wohingegen man mit einem starken und langsamen arge Probleme bekommt.

Abschließend sei zusammengefaßt, daß *Rival Schools* durchaus Qualitäten hat, gegen die starke Konkurrenz wie *Tekken 3* oder *Dead or Alive* allerdings keinesfalls bestehen kann. Prügel-spiel-Fans sollten probierspielen. ■

**XL-Wertung**

**75%**

Hersteller: Namco Entwickler: Namco  
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: -  
 Preis: ca. DM 140 Erhältlich: als Import (jp)

# Gunbarl

**E**VON F. BERG  
 eines der wenigen Lightgun-Spiele, das von der starken Indizierungshand der BPjS verschont blieb, ist Namcos *Point Blank* (Test in XL 7/98, Wertung: 70 %). Das liegt mit Sicherheit nicht zuletzt daran, daß in diesem Titel nicht auf lebendig erscheinende Menschen geschossen wird, sondern maximal auf Pappkameraden in der Schießbude. Ansonsten sind Luftballons, fliegende Enten oder auch Flaschen das Ziel. In Japan wurde das Spiel bereits im vergangenen Jahr unter dem Namen

*Gun Bullet* veröffentlicht, vor einigen Wochen erschien dort der Nachfolger *Gunbarl*.

Während der Vorgänger noch für vorübergehende Kurzweil sorgte, kann das Sequel kaum mehr überzeugen. Namco hat sich nicht die

Mühe gemacht, neue, außergewöhnliche Schießübungen zu designen. Die Mehrzahl der Disziplinen ist inhaltlich mit denen des ersten Teils identisch, lediglich die Art der Objekte hat



info

*Gunbarl* läßt sich nur mit Namcos G-Con-45, die inzwischen für ca. 90 DM auch separat erhältlich ist, oder einer kompatiblen Knarre (zum Beispiel die Scorpion von Blaze) spielen.

**Gameplay:** Durch das Fehlen des RPG-Modus geht dem Spiel eine Menge verloren. Die simplen Schießübungen können auf Dauer einfach nicht begeistern.

**Präsentation:** Namco bleibt dem niedlichen Grafikstil treu, der zwar zum Motto paßt, aber durchaus abwechslungsreicher hätte ausfallen können.

**Memory-Card:** Die erzielten Leistungen können auf einem Block gespeichert werden.

**Dual Shock:** nur digital

Muster: Kluge Videospiele, Hamburg, Tel.: 0 40/29 83 41 00

**XL-Wertung 60%**

## Sport

Hersteller: Acclaim Entwickler: Interplay  
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 30 Mannschaften  
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

# VR Baseball 99



Info

wurden teilweise mit derselben Animationssequenz versehen. Einem Vergleich mit den beiden N64-Titeln *Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr.* und vor allem Acclaims *All-Star Baseball 99* (XL 8/98) hält das PSX-Game nicht stand.

*VRB 99* überzeugt in anderen Bereichen. Die CPU steuert ihre Spieler sehr intelligent - müde Pitcher werden rechtzeitig ausgewechselt, adäquater Ersatz wird ins Spiel gebracht und am Schlagmahl ist vom wilden Schwinger bis zum besonnenen Kontakt-Hitter alles vertreten. Taktische Elemente kommen zum Tragen, während Powerhitter, wie auch in der Realität, nur selten glänzen. Hits unterscheiden sich je nach „gepitchter“ Vorlage und Infield-Plays lassen sich gezielt umsetzen.

Wer eine knallharte Simulation sucht und über die grafischen Mängel hinwegsehen kann, landet mit *VR Baseball 99* den gewünschten Treffer. ■

Leider verfügt *VRB 99* über keine Create-a-Player-Funktion. Die Statistiken sind detailliert und einfach abzurufen.

**Gameplay:** Die Steuerung ist nicht schwierig, für höhere Baseball-Weihen bedarf es aber einiger Übung. Eine ausgesprochen hohe künstliche Intelligenz fordert den Spieler und sorgt für Dauermotivation.

**Präsentation:** Optik ist nicht die Stärke von *VRB 99*, abgesehen von den gerenderten Ballparks. Publikum und SoundFX erzeugen dafür eine authentische Atmosphäre. Auf Kommentare wurde verzichtet.

**Memory-Card:** Eine komplette Saison kann auf einem Block abgespeichert werden.

Muster: EGS, Hamburg

**XL-Wertung 75%**

**P**VON S. KRÄMER  
 AL-Konvertierungen sind im Baseball-Genre nach wie vor eine Seltenheit. Um so erfreulicher, daß mit Interplays *VR Baseball 99* endlich die überfällige Frischzellenkur für den Vorgänger in Angriff genommen wurde.

Grafisch orientiert sich *VRB 99* nicht an den heutigen Standards, die Spielfiguren sehen kantig aus, ihre Bewegungen wirken hölzern. Diverse Tastenbe- fehle, sowohl beim Pitchen als auch beim Batten,

Hersteller: Sega Entwickler: Sega Action/Adventure  
 Spieler: 1 Level: -  
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Munition für die Waffen ist an zentralen Terminals zu finden

**info**

Das war's. Auf dem europäischen und amerikanischen Markt sind keine erwähnenswerten Neuerscheinungen für den Saturn in Sicht. Nur in Japan ist die Versorgung mit frischer Software auch in den kommenden Monaten noch gesichert.

**Gameplay:** *Deep Fear* bietet alles, was auch in *Resident Evil* zu finden ist. Durch die eingeschränkte Luftversorgung kommt zusätzliche Spannung in das etwas zu geradlinige Spielgeschehen.

**Präsentation:** Kinoreif ist nur die Musikuntermalung von Kenji Kawai. Das Design einiger Gegner und Charaktere wirkt bisweilen lächerlich, und auch die Explosionseffekte vermögen nicht zu überzeugen. Die FMV-Sequenzen erreichen ein akzeptables Niveau.

**Saturn-Speicher:** Im Saturn-Ram kann lediglich ein Spielstand auf 82 Blöcken gesichert werden. Mit Hilfe einer Speicher-Cartridge lassen sich drei Spielstände verewigen.

# Deep Fear



**W**VON M. HÄNTSCH  
 enn es nach dem Willen von Sega geht, sollte die Ära des Saturns mit einem Paukenschlag enden. Ein Spiel vom Format eines *Resident Evil*, mit einer filmreifen Story, nervenzerfetzender Spannung und knackigen Rätseln wäre der gebeutelten Fangemeinde sicherlich ein angemessener Trost für viele Unannehmlichkeiten gewesen. Die Vorzeichen standen nicht schlecht, denn wem würde man schon zu trauen, es Capcom gleichzeitig, wenn nicht einem erfahrenen Branchenriesen wie Sega? Doch es kam leider alles ganz anders.

Die Hintergrundstory von *Deep Fear* liest sich wie das Skript von Camerons *Abys*s und führt den Spieler auf eine Unterwassersta-



tion der Navy. Dort haben sich einige merkwürdige Vorfälle ereignet, nachdem ganz in der Nähe ein UFO ins Meer gestürzt ist. Anders als in der Hollywood-Produktion sind es aber keine engelsgleichen Wesen, die tief unter dem Meeresspiegel ihr friedliches Unwesen treiben, sondern eher Gestalten der schauerlichen Natur. Die Besatzungsmitglieder des Nuklear-U-Bootes, die die Vorfälle aufklären sollen, sind zu amoklaufenden Monstern mutiert, die sich an den Atomwaffen zu schaffen machen.

Was nun beginnt, ist eine Monsterhatz, wie man sie aus *Resident Evil* kennt. Von der Steuerung über die Art der auffindbaren Items bis zu den banalen Rätseln erinnert alles stark an das Capcom-Abenteuer. Auch die belanglosen Dialoge und vorberechneten Kulissen wirken vertraut. Die Idee mit dem begrenzten Sauerstoff ist neu und sorgt für die nötige Abwechslung und zusätzliche Spannung. Sega gelingt es jedoch nicht, die Qualität des großen Vorbilds zu erreichen. Vor allem grafisch müssen gewaltige Abstriche gemacht werden, während die Soundkulisse durchaus konkurrenzfähig ist. Viele Spieler wird es sicherlich freuen, daß der Schwierigkeitsgrad des Unterwasserspektakels deutlich höher gesteckt ist als der der Zombiejagd. Dies liegt allerdings nicht an den intelligenten Gegnern, (die Mutanten verhalten sich noch viel ungeschickter als ihre untoten Kollegen) sondern an den verschiedenen Zeitlimits, die sich aus der Sauerstoffknappheit ergeben.

Saturn-Besitzer, die nach einer *RE*-Fortsetzung verlangen, sollten *Deep Fear* keinesfalls verpassen, schließlich gibt es keine Alternativen. Einem Entwickler wie Sega hätte man allerdings mehr als ein Plagiat gewünscht, das weit hinter den Qualitäten des Originals zurückbleibt. ■



Unter Wasser empfiehlt es sich, die Harpune im Kampf gegen die Mutanten einzusetzen



The key is inside my work uniform.

**XL-Wertung**

**75%**



## Unsere Zukunft heißt Dreamcast

**Stefan Brandt, Marketing Manager und Pressesprecher der Sega Deutschland GmbH, bezog Stellung zum Ende der Saturn-Ära und zu den Chancen des Dreamcasts. Er ist seit Mai dieses Jahres u. a. für die Werbeplanung und die Einführung neuer Produkte verantwortlich.**

**neXt Level:** Wird es von Sega Deutschland in Zukunft noch Spiele für den Saturn geben oder ist *Deep Fear* definitiv das Ende?

**Stefan Brandt:** Es wird weiter Import-Spiele für den Saturn geben. *Deep Fear* ist allerdings vorerst das letzte neue Spiel, das wir für den Saturn in Europa offiziell veröffentlichen. „Es tut uns leid, daß wir offensichtlich Erwartungen nicht erfüllen konnten“

wir, ob wir eine Budget-Reihe auf den Markt bringen werden, damit die Spieler ihre Software-Bibliothek vervollständigen können. Zudem gibt es auch eine Vielzahl von Top-Spielen, die bereits sehr günstig erhältlich sind. Es ist also ein guter Zeitpunkt, sich eine umfangreiche Software-Bibliothek anzulegen.

In Japan kommen noch über 100 Titel für den Saturn auf den Markt. Insgesamt sind augenblicklich über 700 Spiele für den Saturn erhältlich.

**XL:** Der Saturn und die PlayStation wurden mit nur kurzem zeitlichen Abstand auf dem Markt eingeführt und sind technisch ähnlich leistungsfähig. Heute ist der Saturn in Europa faktisch tot, während die Erfolgsschicht der Sony-Konsole von einem Höhepunkt zum nächsten eilt. Was ist schiefgelaufen?

**SB:** Technisch sind sich die beiden Konsolen sehr ähnlich, wobei der Saturn, wie allgemein bekannt, schon etwas leistungsfähiger ist. Und das Software-Angebot war am Anfang bei unserer Konsole deutlich besser. Daß wir hier so viele Marktanteile abtreten mußten, hat auch mit unserer damaligen Marketingstrategie zu tun: Die Hard-

ware wurde einfach zu teuer hergestellt und damit wurde das Gerät auch zu teuer auf dem Markt angeboten. Trotzdem haben wir an der Hardware nichts verdient. Das ist übrigens fast immer so. Der Verdienst in diesem Markt wird mit der Software gemacht. Bis zur Markteinführung des Saturns gab es einfach nur zwei große Hersteller und niemand hatte Sony auf der

Rechnung. Im Nachhinein hätte man eine ganz andere Marketingstrategie mit einem größeren Budget fahren müssen, zum Beispiel mit deutlich mehr und aggressiverer Werbung und Promotion. Diese Fehler werden uns mit Dreamcast mit Sicherheit nicht noch einmal passieren – bei der Markteinführung von Dreamcast können wir auf ein hervorragendes Marketingkonzept zurückgreifen, daß uns einen erheblich großen finanziellen Spielraum bietet.

**XL:** Viele Third-Party-Entwickler hatten offenbar Schwierigkeiten, mit der komplizierten Saturn-Hardware zurechtzukommen. Glauben Sie, daß wichtige Firmen wie beispielsweise Capcom, Core Design und Konami ausreichende Unterstützung auf diesem Gebiet erhielten? Wird Sega mit dem Dreamcast eine andere Strategie verfolgen?

**SB:** Der Saturn ist etwas komplexer zu programmieren als die PlayStation. Bei Dreamcast ist das anders, denn die Superkonsole basiert auf dem Betriebssystem Windows CE. Zudem bietet Dreamcast wirklich ungeahnte technische Möglichkeiten, das macht die Konsole für Programmierer absolut interessant – wir

haben deshalb schon über 1.200 Entwickler-Kits ausgegeben. Schon beim Start werden wir ein wirklich breites und geniales Software-Line-Up haben, bei dem für jeden Geschmack etwas dabei ist.

**XL:** Die Arcade-Spiele von Sega sind auf der ganzen Welt bekannt und populär. Viele Kunden haben sich gerade deshalb für den Kauf eines Saturns entschieden, um Automatenumsetzungen zu Hause spielen zu können. In Deutschland wird Jugendlichen unter 18 Jahren (die traditionelle Zielgruppe für Videospiele) allerdings der Zugang zu Spielhallen verwehrt. Hat sich dies negativ auf den Erfolg des Saturns ausgewirkt?

**SB:** In Deutschland haben Spielhallen insgesamt ein schlechteres Image als in Asien. Deshalb hat ein Spielhallenhit hier bei der breiten Bevölkerung nicht automatisch ein positives Prestige. Es ist aber so, daß viele Arcade-Spiele einfach außergewöhnlich gut sind. Das hängt auch davon ab, daß viele Automaten absolute High-Tech-Maschinen sind. Mit dieser Technik können die Geräte aus dem Home-Entertainment-Bereich erst mit Verzögerung mithalten. Nicht umsonst

**„Wir achten auf Qualität und nicht auf Quantität bei allen Titeln für Dreamcast“**

gelten beispielsweise *Virtua Fighter 2* oder *Sega Rally* – beides sind ja Spielhallenkonvertierungen – als das Beste, was man zu Zeit auf dem Konsolenmarkt findet. Wir können uns in Deutschland aber nicht einfach auf das Spielhallen-Renommee verlassen, sondern müssen hier anders argumentieren.

**XL:** Ein Großteil unserer Leser hat sich verärgert über den frühen Ausverkauf des Saturns geäußert. Welches Feedback haben Sie von Ihren

Kunden erhalten?

**SB:** Es gibt Spieler, die wegen des Ausverkaufs verärgert sind. Es tut uns leid, daß wir offensichtlich Erwartungen nicht erfüllen konnten. Andererseits muß man auch bedenken, daß der Saturn jetzt in Deutschland schon drei Jahre alt ist. Das ist einfach der Lebenszyklus, den eine Konsole hat, wenn sie noch aktuelle Titel will. Und als Unternehmen müssen wir einfach auch nach vorne blicken. Unser Zukunft heißt Dreamcast: Mit dieser Konsole bieten wir Spielern nicht nur herausragende Hardware, sondern auch geniale Unterhaltung und einmalige Software-Titel. Ich kann allen Gamern versichern, daß es sich lohnt, auf Dreamcast umzusteigen, denn Dreamcast stößt die Tür zur Unterhaltung des 21. Jahrhunderts weit auf.

**XL:** 1.200 Dreamcast-Entwicklungssysteme stehen zur Zeit in den Programmierstuben der ganzen Welt. Dies bedeutet allerdings nicht, daß diese Firmen es auch alle nutzen werden. Meinen Sie, daß Sie z. B. Core Design, die sich mit ihrem *Tomb Raider*-Deal eng an Sony gebunden haben, zurückgewinnen können?

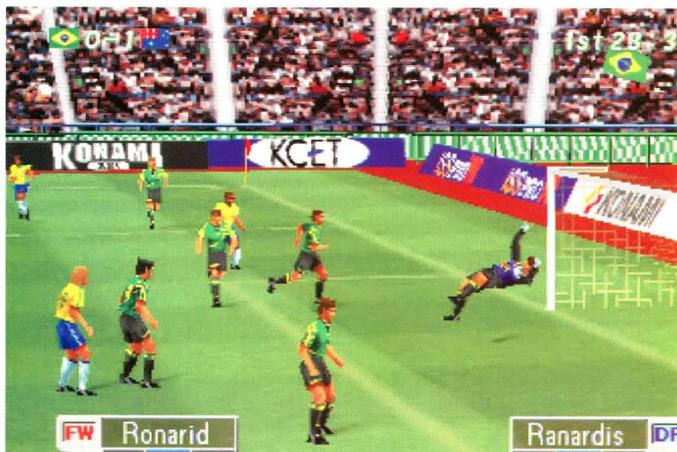
**SB:** Wir werden in Kürze auf der zweiten New Challenge Konferenz in Tokyo, die Release-Titel und die Entwickler vorstellen. Ich will da nicht den ganzen Überraschungseffekt vorwegnehmen. Nur eines vorab: Wir haben geniale Entwicklerteams für Dreamcast gewinnen können, denn die Möglichkeiten der Superkonsole sind absolut einmalig. Wir bieten das stärkste Line-Up, das es je beim Start für eine Konsole gab. Und wir achten auf Qualität und nicht auf Quantität bei allen Titeln für Dreamcast.

Hersteller: Konami Entwickler: KCET **Sport**  
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 40 + 2 Mannschaften  
 Preis: ca. DM 110 Erhältlich: ab Oktober

# International Superstar Soccer Pro 98



Zielhilfen fehlen weiterhin, so daß Standard-situationen zum Glücksspiel werden



test playstation

**Info**

Ursprünglich sollte das Spiel schon Anfang September auf dem deutschen Markt erscheinen. Doch KCET erbat sich noch ein wenig Zeit, um die letzten Fehler aus dem Programm entfernen zu können.

**Gameplay:** Konami ist es gelungen, eine gleichermaßen actionreiche wie realistische Fußball-Simulation vorzulegen, die sich durch eine extrem präzise Steuerung auszeichnet. In puncto Spannung ist *ISS Pro 98* kaum zu überbieten.

**Präsentation:** Auf der PSX gibt es kein Sportspiel mit eindrucksvolleren Animationen. Einzig die mäßigen Soundeffekte und die entsetzliche Musikuntermalung der Menüs geben Anlaß zur Kritik.

**Memory-Card:** Abgespeicherte Turniere und editierte Mannschaften belegen jeweils einen Block.  
**Dual Shock:** nein



Wen der eingblendete Spieler-Radar stört, darf man diesen auf Wunsch auch deaktivieren

**S**VON M. HÄNTSCH  
 Schon wieder eine Fußball-Simulation für die PlayStation - das ist, als trüge man Eulen nach Athen. Doch Konamis *ISS*-Reihe ist seit ihrer Entstehung vor vier Jahren etwas ganz Besonderes. Sicherlich zeugt die Namengebung nicht gerade von Einfallsreichtum, und Geld für eine FIFA-Lizenz war scheinbar auch nie übrig, in puncto Spielspaß und Präsentation wurde die Konkurrenz jedoch stets in den Schatten gestellt. Dies trifft bis heute allerdings nur auf die SNES-





Allzu umfangreich sind die Optionen nicht ausgefallen, doch sie reichen vollkommen



Die komfortable Editor-Funktion macht das Fehlen einer teuren FIFA-Lizenz wett

und N64-Versionen zu. Das voriges Jahr für die PSX erschienene *ISS Pro* reicht an die außerordentlichen Qualitäten seiner berühmten Vorgänger nicht ganz heran. Es ist grafisch recht mager ausgefallen und spielt sich

wesentlich actionlastiger als die anderen Teile der Reihe. Dies liegt sicherlich daran, daß für die PSX-Umsetzung nicht das Programmier-team aus Osaka, sondern das aus Tokio verantwortliche zeichnete und *ISS Pro* offenbar als eine Weiterentwicklung ihres enttäuschenden *Goalstorm* ansah. Damit ist es nun aber vorbei, denn mit *ISS Pro 98* erobert Konami auch den Fußball-Thron der 32-Bit-Welt im Sturm. Speziell grafisch hat sich gegenüber dem Vorgänger viel getan. Vorbei sind die Zeiten kantiger Polygonrecken, die sich leicht hölzern und ungenau über den Rasen bewegen. Sie wurden durch geschmeidig animierte Kicker ersetzt, die einen sehr realistischen



Eindruck machen. Anders als bei einigen Konkurrenzprodukten leidet die Spielbarkeit nicht unter der grafischen Pracht. Die Steuerung ist sehr direkt ausgefallen und setzt selbst bei Einsatz der Turbofunktion noch kleinste

Richtungsänderungen präzise um. Im Vergleich zur N64-Version gestaltet sich das Gameplay weiterhin sehr actionreich, aber keinesfalls unrealistisch. So bekommt man mitunter einen Keeper zu Gesicht, der den Ball mit dem Knie ins Tor auswehren muß oder das runde Leder versehentlich gegen den Innenposten faustet. Bei Zweikämpfen wird am Trikot des Gegners gezerrt oder mit dem Ellenbogen gestoßen – wie das im Profifußball nun mal üblich ist. Ist die Spielgeschwindigkeit auf den höchsten Wert eingestellt, gewinnt das Geschehen eine geradezu fesselnde Dynamik. Trotz pfeilschneller Kamerafahrten geht auf dieser Stufe selten die Übersicht verloren und sogar bei großen Spieleransammlungen kommt es nie zu Geruckel.

Ein großes Manko hat *ISS Pro* aber nach wie vor aufzuweisen. Es fehlt weiterhin ein Vierspieler-Modus und auch die Szenarien, wie sie in den SNES- und N64-Versionen zu finden sind, werden vermißt. Weniger störend macht sich dagegen die Einsparung der FIFA-Lizenz bemerkbar, da eine Editor-Funktion integriert wurde. Glücklicherweise ist der unerträgliche Kommentator durch einen professionelleren, wenn auch etwas einschläfernd wirkenden Kollegen ersetzt worden.

Konami tat gut daran, *ISS Pro* einer Generalüberholung zu unterziehen, so daß die kräftig aufgemöbelte '98er Version selbst dem gelungenen *FIFA 98* Paroli bieten kann. Wer freiwillig auf eine FIFA-Lizenz und FMV-Sequenzen verzichtet, ist mit dem japanischen Produkt sogar wesentlich besser bedient, da es in puncto Gameplay der gesamten Konkurrenz überlegen ist. ■

**XL-Wertung 90%**



Die einzelnen Spieler unterscheiden sich in Aussehen, Größe und Statur



**metal gear solid als zugabe**

Konami hat angekündigt, der Erstauslieferung von *ISS Pro 98* eine Demo-CD des kommenden Actionsspektakels *Metal Gear Solid* beizulegen. Diese ist englisch untertitelt und umfaßt zwei spielbare Level, was nach Aussage des Game-Designers Hideo Kojima zwei Prozent der Endversion entspricht. Leider hat sich



in der Zwischenzeit der deutsche Release-Termin auf den März kommenden Jahres verschoben. Bis dahin wird das Spiel komplett synchronisiert und mit zusätzlichen Schwierigkeitsgraden ausgestattet. Die japanische Version, die keine Änderung des Schwierigkeitsgrades erlaubt, sollte seit Anfang September auf dem Markt sein.

# MediEvil



## Info

Das *MediEvil*-Team ließ sich nach eigenen Aussagen von Tim Burton (*The Nightmare before Christmas*), *The Addams Family* und Capcoms *Ghouls 'n' Ghosts* inspirieren.

**Gameplay:** *MediEvil* stellt hohe Ansprüche an den Spieler und überrascht immer wieder durch originelle Ideen.

**Präsentation:** Das unkonventionelle Game bietet ein großartiges Zusammenspiel an Farben, Effekten, Musik und technisch brillanter Qualität.

**Memory-Card:** Drei Spielstände nehmen einen Block in Anspruch.  
Dual Shock: Ja



**E**VON S. ALTER  
ndlich ist es soweit, Sonys mittelalterliches Spektakulum ist fertiggestellt. Mehrmalige Terminverschiebungen ließen befürchten, daß Entwickler Millennium den (Fehler-)Teufel mit dem Beelzebub austreibt. Doch die Sorgen waren unbegründet, das ursprünglich als „ganz normales“, schwarz-humoriges Jump&Run geplante Game entpuppt sich als einer der potentiellen Weihnachts-Hits. Aus dem Grundkonzept wuchs ein Spiel, das diverse positive Merkmale verschiedener Genres in sich vereint.

Beispielsweise wurde ein rollenspieltypisches Inventar geschaffen, in dem neben den verschiedensten achtfach aufrüstbaren Waffen auch Heiltränke oder Gegenstände abgelegt werden können. Außer den üblichen Geschicklichkeitseinlagen, wie etwa einen Berg zu erklimmen, von dem Steine herabrollen, wird dem Spieler auch die Lösung nicht zu unterschätzender Rätsel abverlangt. Teilweise ist es sogar nötig, in einen

Level zurückzukehren, um ein Problem zu bewältigen. An vielen Stellen öffnen sich durch Zerstören von Schränken oder Felsbrocken nochmals geheime Gänge, die es zu erforschen gilt.

Millennium hat dafür Sorge getragen, daß der Spieler nicht komplett sich selbst überlassen ist. Überall finden sich sogenannte Help Gargoyles (sprechende Brunnen) oder auf Säulen plazierte Bücher, die hilfreiche Tipps parat haben. Bei manchen von ihnen kann der Spieler sogar Waffen kaufen oder reparieren lassen, vorausgesetzt, es wurden zuvor genügend Goldstücke eingesammelt. Es ist absolut ratsam, sich mit jedem einzelnen der steinernen Informanten zu unterhalten, denn oftmals gibt es vorher einfach kein Weiterkommen.

Zu allem Überfluß wimmelt es in den riesigen mittelalterlichen Arealen nur so von Zombies, wilden Tieren oder Riesenameisen und natürlich auch einigen Endgegnern. Über 60 verschiedene Gegnercharaktere wurden in das Spielgeschehen



Anfangs sind die Tips noch offensichtlich, später muß man sehr genau zwischen den Zeilen lesen



Das Bedienen von Schaltern ist der unangefochtene Klassiker unter den Aufgabenstellungen



Hat der Held den Berg erklimmt, erscheint ein riesiger Greifvogel, um seine Eier zu beschützen



integriert, die wahrlich nicht immer leicht zu besiegen sind. Auch erprobte Spieler sehen bei *MediEvil* den Ladebildschirm öfter als üblich, denn dieses Spiel ist beileibe alles andere als einfach!

Dennoch sollte man sich an *MediEvil* heranwagen, denn die spielerische Mühe wird mit Highlights en masse belohnt. Jeder Level ist eine Überraschung für sich und an Detailreichtum und schwarzhumorigen Ideen kaum noch zu überbieten. So reißen sich zum Beispiel einige Kobolde, die zunächst wie normale Gegner aussehen, plötzlich Sir Daniels Waffen unter den



Nagel, die dem bestohlenen Spieler dann beim nächsten sprechenden Brunnen völlig überteuert als Secondhand-Ware angeboten werden.

Auch technisch haben die Entwickler von Millennium mehr als ganze Arbeit geleistet. Ruckeliges Scrolling oder ploppende Polygone sind nirgends zu entdecken. Die Kameraführung ist zweckmäßig, leidet allerdings, wie bei anderen PSX-Games auch, unter Sonys allzu empfindlichem Analogstick. Zum Ausgleich dafür kann mit den L- und R-Tasten die Perspektive manuell beeinflusst werden. Hinzu kommen prachtvolle Effekte, die man einfach gesehen haben muß. In einer Szene beispielsweise, bahnt sich die Spielfigur den Weg durch von Ameisen bevölkerte unterirdische Gänge. Um Licht ins Dunkel zu bringen, wird Fortesque von drei Elfen umschwirrt, die nicht nur für echtes Light-Sourcing sorgen, sondern die Höhle auch noch abwechselnd in blaues, rotes oder gelbes Licht tauchen.

All diese herrlichen Szenarien werden mit mittelalterlicher Musik untermalt, bei der nicht selten im Hintergrund ein Lachen oder Tellerklappern zu vernehmen ist – kein Wunder, drei Leute waren bei der Produktion allein mit dem Sound beauftragt.

*MediEvil* hat einen hohen Schwierigkeitsgrad. Wer sich allerdings der Herausforderung stellt, wird dafür mit einem grafischen und spielerischen Spektakel belohnt, das für lange Zeit vor den Bildschirm fesseln kann. ■



#### Intro, outro und mehr

Wie lang 14 Minuten sein können, durfte Jason Riley bei der Produktion von *MediEvil* erfahren. Um genau zu sein, seine 14 Minuten kosteten einhalb Jahre Arbeit. Der Gute war nämlich damit betraut, die Intro, Outro und zehn weitere Zwischensequenzen zu erstellen, die allesamt als ‚besonders wertvoll‘ bezeichnet werden können.



**XL-Wertung**

**90%**

Hersteller: Electronic Arts    Entwickler: Interactive Studios    **Action/Strategie**  
 Spieler: 1-2 (simultan)    Level: 30  
 Preis: ca. DM 100    Erhältlich: im Handel



Im Zweispieler-Modus wird der Bildschirm diagonal (!) gesplittet

**Info**

Kurz nach dem durchschlagenden Erfolg des Films veröffentlichte die Firma Coleco bereits ein Videospiele unter dem Namen *WarGames* für Ataris 8-Bit-Computer, Commodores C64 und die hauseigene Konsole Commodorevision. Bei diesem mußten feindliche Angriffe abgefangen werden. Das Spiel war optisch der Originale Benutzeroberfläche des Film-Computers nachempfunden.

**Gameplay:** *WarGames* ist kinderleicht zu bedienen, darum werden Anfänger keine Einstiegsschwierigkeiten haben. Offenbar ist jedoch das ganze Konzept für Beginner konzipiert, Fortgeschrittene werden hingegen unterfordert.

**Präsentation:** Die Grafiken verrichten ihre Arbeit schnell und gut. Der Blickwinkel läßt sich in einigen Stufen verstellen. Authentische Soundeffekte tragen zu einer guten Stimmung bei.

**Memory-Card:** Nach jedem gemeisterten Level erhält der Spieler ein Paßwort. Es gibt keine Speicherfunktion.

Dual Shock: ja

# WarGames Defcon 1



natürlich ein weiteres Mal außer Kontrolle. Der Spieler kann wahlweise die Streitkräfte der NORAD dirigieren oder die Einsätze von WOPR steuern. Beide Varianten halten 15 Level bereit, die von bekannten Großstädten über Wüstengebiete und Polarkreise ein breites Spektrum an Szenarien bieten. Die immer umfangreicheren Missionen werden zu Lande, zu Wasser und in der Luft ausgeführt. Dafür steht, je nach Aufgaben, eine vorgegebene Auswahl der insgesamt 32 verschiedenen

**D**er lernfähige WOPR-Computer (War Operation Programmed Response) konnte im gleichnamigen Kultfilm der 80er Jahre in letzter Sekunde zur Vernunft gebracht und eine nukleare Katastrophe verhindert werden. Die Forschungsabteilung der amerikanischen Regierung zeigt sich jedoch uneinsichtig und startet das Projekt erneut, da lernfähige Computer ihrer Ansicht nach sehr nützlich sein können, man muß nur vorsichtig mit ihnen umgehen. Fatalerweise sind die Verantwortlichen der NORAD (North American Defence) jedoch nicht vorsichtig genug und WOPR gerät

verschiedenen Vehikel zur Verfügung. Zu diesen zählen unter anderem der klassische Panzer, Hubschrauber, Düsenjäger, Jeeps oder auch Luftkissenboote. Während eines der Objekte gesteuert wird, können die übrigen der Kampftaktik entsprechend kommandiert werden. Strategen kommen bei *WarGames* leider nicht auf ihre Kosten, denn die erfolgreichste Taktik ist immer die gleiche, missionsabhängige Varianten gibt es nicht. Da die computergesteuerten

Gegner nicht besonders intelligent agieren, ist dem Spieler der Sieg sicher, wenn er sich langsam vorstet und mit allen Einheiten angreift. Sollte man angeschlagen sein, wird halt rechtzeitig zur Basis zurückgekehrt, um das beschädigte Vehikel reparieren zu lassen. Es ist sogar möglich, sich bei bestimmten Gebäuden in den Computer einzuhacken und den Versorgungshubschrauber zu rufen. Die Gegner leisten zwar energischen Widerstand, allerdings nur solange der Spieler dies gestattet. Da der Aktionsradius der Kontrahenten sehr gering ist, nehmen diese die Verfolgung nämlich nur für einige Meter auf, bevor sie erstarren und genügend Zeit für einen kontrollierten Neuaufbau oder besagte Reparaturen bleibt. Da Kriegsspiele auch zu zweit interessant sind, integrierte Interactive Studios einen Deathmatch- und einen Verbündeten-Modus.

*WarGames Defcon 1* ist bis auf kleinere Probleme bei der Kollisionsabfrage ein guter Griff für Actionfreunde, die ein bißchen Simulationsluft schnuppern wollen, Puristen werden eher enttäuscht sein. ■



Der Laserpanzer kann sich unsichtbar machen. Wer genau hinschaut, sieht ihn unten/Mitte

**XL-Wertung 70%**

# Premier Manager 98



In kurzen, nett animierten Spielausschnitten kann die eigene Mannschaft in Aktion bestaunt werden. Für einen Manager heißt es in dieser Situation, abwarten und Tee trinken – eingreifen kann man nicht



Mit diesen sechs simplen Icons wird das gesamte Spielgeschehen gesteuert



An Statistiken und zwei farbigen Balken läßt sich der Verlauf des Matches ablesen

**D**VON D. MARKWART  
 Die Weltmeisterschaft ist vorbei, das Fußballfieber sinkt langsam. Jetzt ist es wieder an der Zeit, sich um die wichtigen Dinge des Lebens zu kümmern, zum Beispiel die Fußball-Bundesliga. Zudem muß die Mannschaft für die nächste WM zusammengestellt werden. Was liegt da näher, als ein eigenes Team zu managen, um die Jungs in Topform zu bringen?

Sobald der angehende Manager die ersten Schritte bei *Premier Manager 98* tut, fällt sofort positiv auf, daß die Entwickler an eine Maus-Steuerung gedacht haben. Wer keine besitzt, muß sich mit ungenauen Steuerkreuzverrenkungen abkämpfen. *PM 98* stellt allerdings noch die Möglichkeit bereit, von Icon zu Icon zu springen, indem der Kreis-Button gedrückt gehalten wird. Als Dank dafür ertönt ein unglaublich nervendes Geräusch, welches nur umgangen werden kann, wenn die gesamte SFX-Lautstärke gedrosselt wird. Ist die Steuerung bekannt, wird im Hauptmenü eines der mehr oder weniger nützlichen Icons ausgesucht. Außer den üblichen Möglichkeiten bieten diese nichts Interessantes. Die Daily News werden vermutlich nur selten genutzt, da nicht jeden Tag überprüft werden muß, ob die eigene Mannschaft noch auf dem ersten Platz ist oder nicht. Hinter dem Button „Squad“ verbirgt sich der eigentliche Hauptteil des Spiels. Hier



wird die Härte der Verteidigung eingestellt, Positionen gewechselt und die gesamte Mannschaft für das kommende Match vorbereitet. Ein Klick auf „Next Match“ und schon wird die nächste Mannschaftsbegegnung angezeigt. Ein weiterer Klick auf „Play“ und das Spiel kann beginnen. Eigentlich sollte an der Stelle eine kleine Animation ablaufen, an der der Spieler erkennen kann, wie sich seine Mannschaft schlägt. Doch außer zwei rotblauen Balken und einer Liste mit der Anzahl der Karten, Ecken usw. ist nichts zu sehen. Erst nach dem Spiel darf man sich die Highlights der Partie anschauen. Diese erscheinen in passabler Grafik (dank der verwendeten Engine von *actua Soccer 2*) und können aus verschiedenen Kamerawinkeln begutachtet werden.

Jeder Fußballmanager, der zur Zeit für den PC erhältlich ist, bietet weit mehr Optionen als *PM 98*. Noch nicht einmal das Stadion kann ausgebaut werden. Auch nach der Marketing-Abteilung sucht man im Spiel vergeblich. Abgesehen davon, daß es kaum eine Fußballsimulation für die PlayStation gibt und daß die komplette Lizenz der englischen Premier League vorhanden ist, besteht kein vernünftiger Grund, für dieses Spiel Geld auszugeben. ■

Anco, bekannt durch die *Kick Off*-Serie, kündigte für November *Player Manager - Season 98/99* (PSX) an, ebenfalls mit der Lizenz der englischen Premier-League. Eine spielbare Version lag bislang noch nicht vor.

Möglicherweise ist kommenden Jahr sogar eine PSX-Umsetzung des legendären *Bundesliga Managers* von Software 2000 zu erwarten.

**Gameplay:** Einmal eine gute Mannschaft aufgestellt und schon sind kaum noch Modifikationen nötig. Demzufolge besteht das Spiel fast nur noch aus Spiel starten und abwarten, was die CPU errechnet.

**Präsentation:** Schlichte Grafik und wenig spektakuläre Highlights trüben schnell die gute Stimmung.

**Memory-Card:** Eine Saison blockiert 15 Blöcke.  
**Dual Shock:** nein  
**Maus-Unterstützung:** ja

**XL-Wertung**

**50%**



# 鉄拳

Im fünften und letzten Teil unserer Tekken 3-Tactics geht es um die Moves der beiden Sonder-Charaktere Gon und Doctor Boskonovitch. Die Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, enthalten aber viele Attacks, die als Einstieg in eine Kombination gedacht und geeignet sind. Probiert einfach mal aus, mehrere Moves miteinander zu kombinieren!

## Teil 5

### 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
- tap zeigt an, daß die folgende Taste nur kurz angeippt werden soll



### Gon

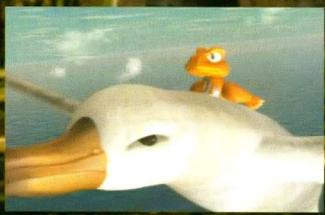
- Bite Toss      ■ + ✕
- Bite Toss      ▲ + ●
- Multi Slam    tap ↓ ■ + ✕
- Giant Swing    tap ↑ ■ + ✕
- Tackle and Stomp    ↔ ■ + ✕
- Advancing Punches    ■ ■ ■ ■ ■
- Roo Fist        tap ← + ■
- Demon Gonfist    ↗ + ■
- Uppercut        ⬆
- Triple Headbutt    → + ■ + ▲, ■ + ▲, ■ + ▲
- Sawblade,      tap → → + ■ + ▲
- Sky Headbutt    ■ + ▲
- Grounded Gon    ↓ + ■ + ▲
- Roll, Get Up    ↓ + ■ + ▲ ■
- Tail Swipe        ↓ + ■ + ▲ ●
- Face Down Position    ↓ + ■ + ▲ ↓ + ■



Gon ist keiner der Charaktere, die dem durchschnittlichen Tekken-Spieler gefallen

- Ankle Kickout      ↓ + ■ + ▲ ✕
- Roll and Boot Kick    ↓ + ■ + ▲ → ✕ oder ↓ + ■ + ▲ → ● oder ↓ + ■ + ▲ ← ✕ oder ↓ + ■ + ▲ ← ●
- Backdrop            ↗ + ■ + ▲
- Belly Flop,            ↗ (halten) ■ + ▲
- Face Down Position    ← ■ + ▲
- Foot Tossover        ↗ + ■ + ▲
- Offensive Push      → + ↓ ↗ + ■ + ▲
- Shoulder Uppercut    → + ▲ + ✕
- Helicopter Attack    → (halten) + ✕ ✕
- Twin Tail Sweeps    → + ✕ + ●
- Dropkick             ✕ + ●
- Center Headbutt     ← + ✕ + ● ←
- Sidestep Shuffle      ← + ✕ + ● ← + usw.
- Multiple Shuffles    ↗ + ✕ + ●
- Frankengon, Face Up,    ↗ + ✕ + ● ✕ oder ↗ + ✕ + ● ●
- Feet Towards        ↗ + ✕ + ● ↓ + ■
- Mid Kickup            ↗ + ✕ + ●
- Face Down, Feet Towards    ↗ + ✕ + ● ↓ + ■

- Sit Down             ⬆ + ✕ + ●
- Roll and Boot Kick    ↗ + ✕ + ● → ✕ oder ↗ + ✕ + ● → ● oder ↗ + ✕ + ● ← ✕ oder ↗ + ✕ + ● ← ●
- Dinoflipper Attack    → → (halten) + ✕ + ●
- Helicopter Tail Attack    ↑ + ✕ + ●
- Helicopter Tail Attack    ↗ (halten) ✕ + ●
- Flip, Stomp, Flop      ↗ (halten) ✕ + ●
- Hopkick             ↗ + ●
- Buttflop             ↗ (halten) ✕ oder ↗ (halten) ●
- Buttflop Down        ↓ + ●
- Roo Kick             ↓ (halten) ↗ + ✕ + ●
- Shin Charge         ↓ (halten) ↗ + ✕ + ●
- Multi-Tail, Fire Attack    ● ● ● ● ● ✕ + ●
- Fire Breath          ■ + ▲
- Electric Guard        ■ + ▲ ■
- Dual Shock,          ■ + ▲ ■ ▲
- Face Down Position    ← + ●
- Jurassic Fast         ← + ●
- The Unguarded Headbutt    → → (halten)
- Mega Dinoflipper     ■ + ●



tactics playstation



Doctor.B. ist nicht nur einer der häßlichsten Fighter, er ist auch schwierig zu beherrschen



**Doctor.B.**

**Zusatz zur Legende:**

- (B) nach dem Move fällt Doctor.B. nach hinten
- (FB) nach dem Move fällt Doctor.B. nach hinten und schlägt Funken

- Bad Stomach ■ + ●
- Elbow Drop ■ + ● ▲ ▲ ■ + ▲
- Kingstep ■ + ● ■ + ●
- Bulldog ■ + ● ▲ ■ × ●
- Cartwheel ■ + ● ■ + ▲
- Shoulder Ram ■ + ● ■ + ▲
- Cross Chop ■ + ● × + ●
- Bad Stomach ... tap ↑ ■ + ●
- ... Arm Takedown tap ↑ ■ + ● ■ + ▲
- Bad Stomach ... tap ↓ ■ + ●
- ... Trip Up tap ↓ ■ + ● ■ + ▲
- Bad Stomach ... ++ ■ + ●
- ... Atomic Drop ++ ■ + ● ■ + ▲
- High/Mid Punch ■ + ▲
- Combo Break ↓ + ■ + ▲
- Low Combo Break

- One-Two ▲ ▲
- Panic Doctor ▲ ■ (B)
- Double Low Kick × ●
- Thunder Oldfist ↗ + ■ (FB)
- Wind Oldfist ↗ + ▲ (FB)
- Slide → + × + ●
- Jack Tamer → → + ▲
- Flying Sidekick → → + ×
- Frankenweiner → → + ●
- Base Stealer → → + ■ + ▲
- Oops! → → + × + ●
- Elbow Rush → → + ▲ (B)
- Elbow Warp → → + ▲ (als Konterattacke)
- Laugh It Up → → + ▲ + →
- Mind Warp
- Play Dead Position → → + ▲ ■ + ▲
- Hop Kick → → + ▲ × (B)
- Spin Doctor → → + × ×
- Twin Pistons ↘ + ■ + ▲ (B)
- Slice Kick ↓ + ●
- Face Down Feet Away ↗ + × ● × ●
- Cossack Kicks × ● (B)
- Guard Break ← + ■ + ●
- Electrify × + ●
- Oldfist Combo × + ● ↗ + ■ × × × (B)
- Super Oldfist Combo × + ● ↗ + ■ × × × (halten) + × (6mal) (B)
- Shadow Run × + ● × (halten)
- Shadow Kick Left × + ● × (B)
- Shadow Kick Right × + ● ● (B)
- Backwards Electrify, Back Turned ← + × + ●
- Superdoc ← + × + ● ↑ (halten)
- Shadow Run ← + × + ● ↑ (halten)



- Shadow Kick Left ← + × + ● × (B)
- Shadow Kick Right ← + × + ● ● (B)
- Gut Stun tap ↓ ▲ (B)
- Thunder Oldfist tap ↓ ▲ ■ (B)
- Brain Drain ← + ■ + ▲

- Wenn Doctor.B. nach hinten fällt:**
- Fall Back Recovery → →
  - Doctor Bounce ↑
  - Flip Flop Kick × + ●
  - Panic Doctor ▲ ■ (B)
- Auf dem Rücken liegend:**
- Aggression Charge ■ + ▲ + × + ●
  - Doctor Roll → → (B)
  - Rolling Kick → → ●
  - Flip Flop Kick → → × + ●
  - Cough It Up ■
  - Cough It Up ▲
  - Hop Up × + ●
  - Rolling Kicks × ×
  - Roo Kicks ● × × × ●
  - Trick Roo Kicks ● × × × ● ×

- Auf dem Bauch liegend:**
- Backwards ●
  - Crescent Lunge ← ← × + ● (B)
  - Rolling Super Roo → → + ■ ● × ▲ ■ (B)
  - Fivestring → → + ■ ● × × × ×
  - Sevenstring ▲ ■ (B)
- Play-Dead-Position:**
- Aggression Charge ■ + ▲ + × + ●
  - Doctor Roll → → (B)
  - Flip Flop Kick → → × + ●
  - Super Roo × + ● (B)





hat und alle Items finden möchte, wird dabei vielleicht das ein oder andere Problem haben. Wir bekommen häufiger Fragen zu den einzelnen Items, den Item-Boxen und den leeren Feldern darin. Eine der meistgestellten Fragen war die, ob man eigentlich alle Inventarfelder mit Items füllen könne. Wir haben uns der Sache angenommen und folgendes herausgefunden: Jeder freie Platz im Inventarfeld kann mit einem Item gefüllt werden, solange der Itemplatz anwählbar ist. Zum Beispiel gibt es am Ende der ...-Itemliste an der rechten Stelle noch ein freies Feld, Ihr könnt es aber gar nicht markieren. Somit ist an der Stelle auch kein Item vorgesehen. Alle anderen Plätze lassen sich aber belegen. (Die abgedruckte Liste ist vollständig, bis auf ein einziges fehlendes Armor-Teil. Falls jemand von Euch weiß, wie dieses Rüstungsteil heißt und wo es zu finden ist, möge er oder sie sich bitte bei uns melden. Für den richtigen Tip gibt es eine kleine Überraschung vom neXt-Level-Team.)



**Nachtrag:**

Hier ein kleiner Nachtrag zu unserem Paßwort aus der vorigen Ausgabe (Intelligenz-Bestie): Wenn Ihr das Spiel zum ersten Mal durchgespielt und den Speicherstand zu Beginn eines neuen Spiels in „X-XIV“O“ geändert habt, findet Ihr folgende Anfangswerte von Alucard vor:

Eigenschaft	Wert
Strength	1
Constitution	0
Intelligenz	0
Luck	99 + 20*

\* = Der Luck-Wert wird mit 20 durch das Item Lapis Lazuli erhöht, das man nun gleich zu Anfang besitzt. Ohne das Paßwort „X-XIV“O“ kann man dieses Item erst im zweiten Schloß bekommen.

**Zusätzliche Luck-Punkte:**

Wählt alle drei Items mit dem Namen Alucart (Sword, Shield und Armor) an – achtet dabei aber darauf, daß es diejenigen sind, die nicht mit einem d, sondern mit einem t enden! Normalerweise sind diese Items – wenn Ihr sie einzeln auswählt – ziemlich wertlos. Doch zusammen bewirken sie, daß Alucard nun plötzlich Alucart (mit t) heißt, sich sein Status in „alucart“ ändert und sich der Luck-Wert um satte 30 Punkte erhöht.



**Tip:**  
Alle Food-Items zu bekommen, ist eigentlich nur mit Hilfe des Duplikators möglich, den man zum Preis von 500.000 Zahlungseinheiten beim Master Librarian kaufen kann. Auch ein paar andere Items sind nur bei ihm gegen ausreichende Bezahlung zu erstehen. Die Enemy-Liste beim Master Librarian gibt darüber Auskunft, von welchem Gegner man keine Zufalls-Items und von welchem man zwei bekom-

men kann. Das erste Item ist nach dem ersten Aufeinandertreffen stets angezeigt, selbst wenn man es noch nicht vom Feind erhalten hat.

**Sword Familiar:**

Das Schwert Sword Familiar erscheint erst dann in der Inventarliste, wenn das Sword Familiar Level 50 erreicht hat.

**Axe Lord Armor:**

Axe Lord Armor gibt es zum einen per Cheat (x. SL 9/98) und zum anderen vom Spiked Ball oben links im ersten Schloß. Allerdings kann es eine Weile dauern, bis der Spiked Ball das ersehnte Teil herausrückt. Selbst mit einem Luck-Wert um 100 Punkte kann es sich rund 50 Versuche lang hinziehen. Ihr solltet also etwas Geduld mitbringen.



**Eröffnungskampf-Strategie:**

Das Abschneiden beim Eröffnungskampf mit Richter gegen Dracula beeinflusst die Charakterwerte, mit denen Alucard ins eigentliche Spiel startet. Die Unterschiede hängen unter anderem davon ab, ob Richter überhaupt keine Energie verliert, ob Maria zu Hilfe eilen muß und höchstwahrscheinlich auch von der Zeit, die man für den Kampf insgesamt benötigt.

**Chill**

**PAL**

**Neue Strecken:**

Wenn Ihr einen Highscore geschlagen habt und Euch eintragen könnt, dann gebt das Paßwort „XQX“ ein! Anschließend stehen Euch fünf neue Strecken zur Auswahl.

**Circuit Breakers**

**PAL**

**Nachtstrecken:**

Drückt im Strecken-Auswahlbildschirm alle L- und R-Tasten, um die Nachtstapfen fahren zu können. Am unteren Bildschirmrand erscheint ein Scheinwerfer, wenn die Eingabe korrekt war.

**Colin McRae Rally**

**PAL**

**Cheats:**

Die folgenden Cheats werden anstelle des Spielernamens im entsprechenden Screen eingegeben.

**Allrad-Lenkung:**

TROLLEY

**Gabelstaplerlenkung (Heck):**

FORKLIFT

**Veränderte Copiloten-Stimme:**

HELIUMNICK

**Turbo-Modus:**

MOREOOMPH

**Grüner Glibber:**

BLANCMANGE

**Co-Pilot übernimmt die Steuerung**

(nur aus der Inboard-Perspektive):  
BACKSEAT

**Alle Strecken mit Nebel:**

PEASOUPER

**Hohe Beschleunigung:**

BUTTONBASH

(Tip: Habt Ihr das Paßwort eingegeben, müßt Ihr \* und ● im Wechsel drücken, um die Beschleunigung zu erhöhen.)

**Editierbares Replay:**

DIRECTORCUT

**Voll getuntas Rally-Fahrzeug:**

KITCAR

**Darklight Conflict**

**PAL**

**Letzter Level:**

Gebt das Paßwort „HDMKXVCK“ ein, um direkt zum letzten Level zu gelangen!



## Dead or Alive

PAL

### Kameraperspektive der Siegerpose verändern:

Drückt während der Vorführung der Siegerpose ↑, ↓, → oder ←, um die Kameraposition zu verändern. Wenn Ihr R1 bzw. L1 drückt, könnt Ihr die Entfernung der Kamera zum Fighter variieren.

### Alle Kostüme freilegen:

Spielt den Tournament-Modus durch, aber verändert die Optionen nicht (Default-Einstellungen)!

### Extra-Optionen:

Fünf zusätzliche Optionspunkte werden anwählbar, sobald die intern gespeicherte Spielzeit, die Ihr mit *Dead or Alive* verbracht habt, drei, sechs, neun, zwölf beziehungsweise 15 Stunden überschritten hat.

### Stimmen-Option:

Führt im Trainingsmodus sämtliche Moves der Command-List aus.

## Explosive Racing

PAL

### Levelcodes:

Level	Code
2	NSHDL
3	HTKHT
4	FRKPT
5	ZNKDS
6	CKCLX
7	MUCNX
8	VHCXX
9	LNCMU



### Levelcodes:

Level	Code
2	2J0V6X0N
3	GN16643P
4	XD9XS173
5	6JBDSP1N

## Gran Turismo

NTSC/PAL

### Zeitübersicht der

#### A-International-Lizenz:

Da nicht auf Antrieb erkennbar ist, welche Zeit man bei den einzelnen Prüfungen fahren muß, um die wertvolleren Medaillen, Silber und Gold, zu bekommen, folgt nun eine entsprechende Übersicht. Wer sich noch etwas schwer damit tut, die Aufgaben der International-Lizenz perfekt zu bewältigen, sollte auch einmal in die neXt-Level-Ausgaben 3/98 und 4/98 schauen, dort sind Fahrtips zu den jeweiligen Prüfungen zu finden.



Strecke	Zeit	Pokal
High Speed Ring	1:07:000	Bronze
	1:03:990	Gold
Special Stage Route 5	1:30:000	Bronze
	1:27:000	Silber
	1:26:350	Gold



### Autumn Ring

1:24:000	Bronze
1:21:100	Silber
1:20:240	Gold

### Trial Mountain

1:33:000	Bronze
1:29:500	Silber
1:28:540	Gold

### Special Stage Route 11

2:14:000	Bronze
2:10:000	Silber
2:06:330	Gold

### Grand Valley 2

2:00:000	Bronze
1:56:600	Silber
1:55:428	Gold



vorausfahrende Wagen per ▲-Taste mit farbigen Kugeln beschließen.

## Grand Theft Auto

PAL

### Paßwörter:

Gibt die folgenden Codes im Paßwort-Screen ein!

#### BSTARD:

Ihr erhaltet alle Waffen, unbegrenzte Munition, 99 Leben, fünf Multiplikatoren, alle Schlüssel, die Weste, die Koordinaten, eine Levelwahl und vier Cops.

#### THESHIT:

Ihr erhaltet alle Waffen, unbegrenzte Munition, 99 Leben, fünf Multiplikatoren, alle Schlüssel, die Weste und eine Levelwahl.

#### WEYHEY:

Dieses Paßwort verschafft Euch 9.999.990 Credits.

#### BLOWME:

Ihr erfahrt alle Koordinaten.

#### EATTHIS:

Verschafft Euch vier Cops.

#### CAPRICE:

Legt die Levelwahl frei.

## Ogre Battle

PAL

### Dragons Heaven:

Gebt als Namen in den Optionen ‚FIRESEAL‘ ein! Anschließend startet Ihr das Spiel und beginnt sofort im Level Dragons Heaven mit einer starken Truppe.

### Sound-Test:

Gebt als Namen in den Optionen ‚MUSIC/ON‘ ein! Daraufhin könnt Ihr den Punkt ‚SOUND TEST‘ auswählen.



## Forsaken

PAL

### Cheat-Menü:

Drückt im Hauptmenü (Start, Options) → → → und ruft danach die Optionen auf!

### Grand Valley

2:03:000	Bronze
1:59:900	Silber
1:57:886	Gold

### Deep Forest

1:24:000	Bronze
1:20:500	Silber
1:18:630	Gold

## NASCAR '98

PAL

### Paintball-Modus:

Pausiert ein laufendes Rennen an einer beliebigen Stelle und drückt alle L- und R-Tasten gleichzeitig! Wenn Ihr nun die Pause wieder löst und das Rennen fortführt, könnt Ihr

### Paßwörter:

Die folgenden Codes gebt Ihr im Paßwort-Screen anstelle der normalen Levelcodes ein.

### Mehr Leben:

Um mit satten 31 Leben zu starten, solltet Ihr einmal das Paßwort ‚IM-MORTAL‘ ausprobieren.



## KOMPLETTLÖSUNG:



## - TEIL 2

Wie versprochen, finden alle frustrierten HoD-Spieler an dieser Stelle den zweiten Teil der Komplettlösung. Vorigen Monat sind durch einen Unfall in der Grafik leider einige Karten beschnitten worden. Nichtsdestotrotz sollten die Informationen ausreichend gewesen sein, da diese frühen Abschnitte des Spiels keine großen Hürden darstellen. Doch nun geht es ab in den 4. Level. Viel Spaß!



**9** Achtet auf den Rhythmus der Schatten, klettert dann unter ihnen durch und vernichtet sie, nachdem Ihr durch die Lücke rechts gekommen seid! Danach geht es nur noch nach oben – schnell!

**8** Bei herabfallenden Steinen müßt Ihr sofort nach den ersten Krümeln ausweichen, sonst erwischen Euch die dicken Brocken.

**7** Nachdem Ihr Euch durch das obere Bild gearbeitet habt, müßt Ihr den Schatten des Steins anschieben, um an die Hebebrücke zu gelangen.

**1** An dieser Stelle beginnt der vierte Level mit dem Überfall der Schattenwesen auf die Kumpel.

**2** Es ist ratsam, in jedem Bild erstmal stehen zu bleiben und etwaige Gegner zu vernichten. Hier wird übrigens die Brücke zerstört.

**6** Beschießt den linken Baum und klettert sofort an ihm vorbei nach oben! Achtet dort wiederum auf Würmer.



**5** Da der Schatten des Baumes Euch angreift, müßt Ihr ihn an anderer Stelle neu wachsen lassen!

**4** Dieser Schatten kann gefährlich werden, wenn Ihr nicht seine Knochen zerschießt! Danach springt Ihr ans Seil, auf die Brücke und widmet Euch sofort den beiden Schatten!

**3** Achtung: Würmer!



**1** Wartet auf der ersten Plattform kurz ab, damit Ihr nicht in die zweite Fontäne springt!

**2** Die Spinnen sind gefährlich: An ihrem Gift rutscht man ab (Sprungkнопf zum Festhalten drücken), und außerdem fressen sie Euch. Am besten schießt Ihr sie diagonal ab oder wenn sie direkt neben Euch sind.

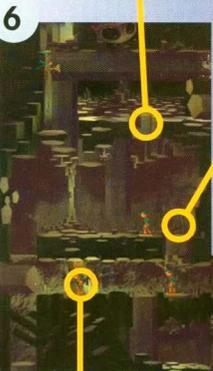
**3** Um diesen fiesen Rüttler zu erwischen, müßt Ihr links hochklettern und im richtigen Moment schießen. Festhalten nicht vergessen, außerdem lauert unten noch ein gefräßiger Schatten.



tactics playstation



**1** Dieser Level bereitet eigentlich keine Probleme, aber wer hier stehenbleibt, ist schneller tot, als er gucken kann. Der Kreis zeigt den richtigen Weg.



**2** Der richtige Weg führt nicht nach links, da wartet nur ein schnelles Ende.

**4** Dieser Schalter öffnet den Weg nach unten.

**7** Hier müßt Ihr nur ein bißchen für Eure neuen Freunde kämpfen.



**3** Wenn Ihr diesen Samen sofort anschießt, kann Euch der Stein nicht mehr zermalmen.

**5** Ruck, zuck ein kleines Bäumchen wachsen lassen und schon erreicht Ihr den Schatten und die Säule.



**6** Um den Zauberstein zu befreien, müßt Ihr ganz nach rechts durchkriechen (!) und den Samen von dort unter der hängenden Säule plazieren. Nach dem richtigen Schuß wechselt Ihr in die beiden oberen Bilder.



Hier müßt Ihr sofort reagieren und schießen!



**6** Gegen die zahlreichen Spinnen hilft nur geballte Feuerkraft und geschicktes Ausweichen.

**7** Schaltet zuerst die Spinne aus, geht dann aber nach oben und kümmert Euch um die fliegenden Schatten. Wenn alle Gegner vernichtet sind, spucken die Fontänen plötzlich höher. Klettert nun unten entlang bis zu dem Samen, tretet ihn nach rechts und schießt ihn groß! Nun geht es zurück und auf dem Baum an die obere Kletterleiste. Achtung, aus dem Deckenloch kommen noch zwei Angreifer.

**5** Nach dem Gemetzel ganz rechts geht Ihr wieder zurück und klettert durch die vielen Lavafontänen. Es lohnt sich, deren Rhythmus zu lernen.



## KOMPLETTLÖSUNG:



## - TEIL 2

**16** Hier geht's rein!

**7**

**13** Springt schnell an die Mauer, um der Meute auszuweichen.

**8** Dieser Schalter erzeugt mehr Steine an der Treppe. Weiter nach rechts müßt Ihr nur gehen, wenn Ihr die Tür (Kasten 7) nicht geöffnet habt. Paßt auf, daß Ihr nicht den Schalter unter der Treppe berührt, da sich sonst rechts die Tür mit den Gehirnjungs öffnet. Betretet statt dessen erst den rechten Schalter, erledigt alle Schatten und drückt den versteckten Schalter.

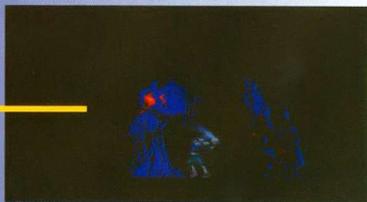
**14** Auf der Kiste müßt Ihr stehenbleiben, bis sie von den Flammen vernichtet wird, dann geht's abwärts.

**15** Nachdem Ihr heruntergefallen seid, müßt Ihr sofort loslaufen, über den liegenden Schatten springen und dann abbremsen, damit Ihr nicht durch die Kette stürzt. Im folgenden Bild laßt Ihr Euch dann fallen und kriecht den ganzen Weg zurück. Drückt ganz links den Schalter, springt über den Schatten und kriecht wieder nach rechts. Nun müßt Ihr nur die Mauer hochklettern und ganz nach links laufen, da wartet der letzte Level.

**8**

**1** Die ersten Gehirnjungs müßt Ihr auf jeden Fall ausschalten, da sich sonst die Tür nicht öffnet. Danach rennt Ihr nach rechts bis ans Ende, tretet auf den Schalter und rennt wieder zurück.

**6** Nun habt Ihr es fast schon geschafft. Dies ist definitiv das letzte Bild. Achtet auf die Schatten, die sich verdichten und so deutlicher werden als der Hintergrund. Diese müßt Ihr mit Eurem Gewehr schlagen, bis der böse Fürst aufgibt - dann habt Ihr gesiegt und *Heart of Darkness* durchgespielt. Bravo!



**2** Die Gehirnjungs sind lustig, denn wenn Ihr einen erschießt, bleiben zwei Gehirne übrig, aus denen dann zwei neue wachsen. Die Gehirne könnt Ihr nur mit dem starken Schuß vernichten.

**3** Nicht rennen! Und in der Mitte die beiden Schatten erlegen.

**4** Von der Treppe aus könnt Ihr die Schatten an der Decke erwischen und danach die Gehirnjungs ausschalten!

**5** Achtung!

**6** Gegen die Würmer müßt Ihr einfach schnell sein und ab und zu schießen, das schreckt sie ab!



**11** Schießt nach oben, um den Samen herunterzuholen. Dann macht ihn zum Baum, schießt den Stein nach rechts und drückt den Schalter.

**10** An der Wand müßt Ihr ein bißchen hin- und herspringen, bis sich alle Steine gebildet haben. Achtung, Lava!

**9** Hier ist es lustig, denn die Gehirnjungs dienen als Futter für die Würmer, nachdem Ihr sie vermehrt habt.

**7** Drückt zuerst den rechten Schalter für neue Klettersteine und dann den linken, um eine Tür zu öffnen. Vorsicht, unten lauert ein fieser Schatten. Danach geht Ihr den ganzen Weg bis zur Kette (Kasten 3) zurück und laßt Euch dort auf der linken Seite hinunterfallen. Dazu müßt Ihr laufen!

**2** Um die Tür zu öffnen, müßt Ihr den Schalter unten links drücken. Dieser wird von einem Wurm bewacht, der sich mit Gehirnjungs abenken läßt. Danach verliert Ihr übrigens Euren Schußzauber.

A  
c  
h  
t  
u  
n  
g,  
  
S  
c  
h  
a  
l  
e  
r!

**2** Der Gehirnjunge links unten ist ein ganz schön harter Brocken, aber weg muß er trotzdem. Paßt auf den Schatten auf, der sich rechts unter der Treppe versteckt.



**3** In diesen acht Bildern müßt Ihr drei Kristallsplinter finden und diese zu dem rosa Rüsselträger bringen. Große Probleme sollte es nicht geben, Ihr müßt nur häufiger hoch- und runterklettern. Benutzt fleißig Eure Waffe (auch zum Kristallschieben) und laßt Euch nicht unterkriegen.

**4** So, nun geht's endlich runter. Achtet auch auf die versteckt liegenden Schatten. Die fressen Euch sonst nämlich sofort auf.

**5** Gegen die Schattenhorden hilft nur ausdauerndes Schießen im Stehen und Liegen mit Schrägschüssen. Über die Doppelfeuerbälle vom Meister springt mit einem Doppelsprung! Über die einfachen mit einem normalen Sprung. Nach etlichen Versuchen habt Ihr es dann geschafft, alle Gegner zu vernichten und findet den letzten Kristallsplinter.



**PlayStation**

**XPLODER**



Schummeln lernt man spätestens in der Schule. Auch Videospiele werden manchmal mit kaum lösbaren Aufgaben konfrontiert. Wenn in einem solchen Fall keine Cheats existieren, kann nur noch ein Schummelmodul helfen. Der bekannteste Vertreter dieser Gattung ist im PSX-Bereich der Gamebuster von Datel. Vor einigen Wochen hat nun Blaze ein sehr ähnliches Produkt mit der

Bezeichnung Xploder auf den Markt gebracht. Ein großer Vorteil ist die Code-Kompatibilität zum prominenten Konkurrenten. Mit anderen Worten: Alle Gamebuster-Codes laufen ohne Einschränkung auch auf dem Xploder. Es stehen somit von Anfang an viele Schummeltüren offen. Der Xploder kann über den Parallelport direkt mit einem PC verbunden werden, spezielle Steckkarten wie beim Action-Replay oder Gamebuster sind nicht nötig. Sodann hat man die Möglichkeit, selbst auf Code-Suche zu gehen, anstatt sich lediglich der auf Internet-Seiten (z. B.: <http://www.blaze.de>) und in Fachzeitschriften bekanntgegebenen zu bedienen. Damit dem Spieler das ständige Eingeben der hexadezimalen Werte erspart bleibt, besitzt der Xploder einen internen Speicher. Dieser bietet Platz für ca. 10.000 Codes. Erfreulicherweise wird das Modul bereits mit etwa 100 gespeicherten Codes ausgeliefert.

Damit die Schummler auch in Zukunft gut gerüstet sind, entwickelt Blaze das Betriebssystem des Xploders übrigens ständig weiter, so daß das Spektrum der Funktionen und Möglichkeiten



mit den Anforderungen wächst. Wer über einen Internet-Anschluß verfügt, kann sich das aktuellste Betriebssystem von der Blaze-Homepage downloaden und auf seinem Xploder installieren. Wer keine Gelegenheit zum Internet-Surfen hat, braucht jedoch nicht zu verzweifeln. Blaze bietet auch Memory-Cards zum Update des Betriebssystems an. Wer ein leistungsfähiges Schummelmodul sucht, findet im Xploder das derzeit vielseitigste und ausgereifte Gerät, das zudem aufgrund seiner logischen Menüführung sehr einfach zu bedienen ist.

Für Freunde der N64-Schummelerei noch eine gute Nachricht zum Schluß: Blaze arbeitet derzeit an einer Xploder-Version für Nintendos 64-Bitter, die noch dieses Jahr erscheinen soll.

Muster: Highcom, Tel.: 0 21 54/94 52 30

**XL-Wertung**

☆☆☆☆☆

Preis:  
ca. 100 DM  
Blaze

**N64**

**S-VHS-KABEL**

Wer davor zurückschreckt, seinem N64 einen RGB-Umbau angeheihen zu lassen, dem bietet Wolfsoft eine sehr interessante Alternative. Das S-VHS-Kabel wird einfach anstatt des AV-Kabels angeschlossen und schon kommt man in den Genuß einer Bildqualität, die kaum von der zu unterscheiden ist, die RGB-Signale liefern. Außerdem bleibt das Bild optimal zentriert, anstatt wie bei RGB leicht nach links verschoben zu werden. Das S-VHS-Kabel ist in zwei Ausführungen erhältlich, einmal mit dem systemtypischen, 4-poligen Hosidenstecker oder mit einem Scart-Stecker. Abgesehen davon, daß der Fernseher natürlich S-VHS-tauglich sein muß, sollte in der Anleitung des TV zusätzlich nachgeschlagen werden, ob das Gerät S-VHS-Signale über die Scart-Buchse verarbeiten kann, falls man sich für diese Variante entscheiden möchte. Beide Kabel kosten je ca. 50 DM.

Muster: Wolfsoft, Tel.: 0 26 22/8 35 17

**XL-Wertung**

☆☆☆☆☆

Preis:  
ca. 50 DM  
Wolfsoft



## Alle Systeme

### RGB-SCART-UMSCHALTER



Die Anzahl der Videospiele-Fans wächst ständig und auch der Trend zur Zweit- oder Drittkonsole scheint unaufhaltsam. Dies allein ist Grund genug, erneut einen der praktischsten Zubehörartikel vorzustellen, den sich Dauerspieler anschaffen können. Die Rede ist von einem Scart-Umschalter, der auch RGB-tauglich ist. Wolfsoft hat gleich zwei verschiedene Umschalter im Programm. Die kleine Variante ermöglicht das Switchen zwischen vier verschiedenen Geräten, die größere bietet gar sieben Anschlüsse. Der Konsolenwechsel per Knopfbedienung ist nicht nur komfortabel und nervenschonend (wer klettert schon gerne und häufig hinter seinen Fernseher!), sondern verlängert zugleich die Lebenserwartung der relativ empfindlichen Scart-Buchsen und -Stecker.



Der Luxus hat zwar seinen Preis (ca. 120 DM für den 4-fach- und ca. 200 DM für den 7-fach-Umschalter), dafür erhält man aber auch erstklassig verarbeitete Produkte. Ein hochwertiges Kabel für die Verbindung zwischen Umschalter und Fernsehgerät wird bereits mitgeliefert.

Muster: Wolfsoft, Tel.: 0 26 22/8 35 17

#### XL-Wertung

☆☆☆☆☆

Preis:  
ca. 120-200 DM  
Wolfsoft

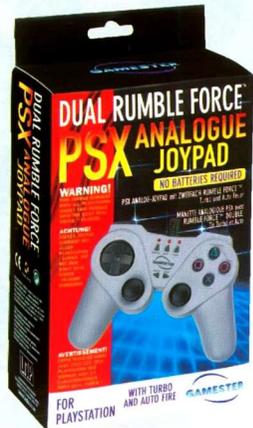
## PlayStation

### DUAL RUMBLE FORCE



Bereits in Ausgabe 7/98 wurde LMP Gamemasters Dual Analog Pad unter die Lupe genommen. Einziges wirkliches Manko stellte das Fehlen der Rumble-Funktion dar. Nun hat der Hersteller dieses Defizit behoben und bietet das entsprechende Pad unter dem Namen Dual Rumble Force an. Nach wie vor stehen die beiden Analogsticks dem Sony-Original in nichts nach und auch das Digi-Kreuz kann trotz leichter Schwammigkeit überzeugen. Besonders lobenswert sind die langen Haltezapfen, die ganz ausgezeichnet in der Hand liegen. Der Preis von ca. 50 DM ist erstaunlich gering, zumal das Pad zusätzlich über eine Zeitlupe- und eine Dauerfeuerfunktion verfügt. Wer auf den Rumble-Effekt verzichten kann, sollte übrigens zum weiterhin erhältlichen Vorgänger greifen, dessen Preis auf ca. 40 DM herabgesetzt wurde.

Muster: Vidis, Tel.: 0 40/51 49 19 27



#### XL-Wertung

☆☆☆☆☆

Preis:  
ca. 50 DM  
LMP Gamemaster

Das Videospiel-Paradies



Gleich 2x in Hamburg

PlayStation • Nintendo<sup>64</sup>  
Super Nintendo • Saturn  
Game Boy • Zubehör  
Importspele • Umbauten



Kurze Mühren 4  
20095 Hamburg (City)

Tel: 040 - 331 623 • Fax: 32 52 58 51



Bahnhöflicher Straße 187  
22765 Hamburg (Altona)

Tel: 040 - 390 50 61 • Fax: 390 50 62

**NRC VIDEOSPIELE**

**ANKAUF • VERKAUF • TAUSCH**

**SONY • SEGA • NINTENDO**

**U WARTENAU**

Wandbeker Chaussee 28 - 22089 Hamburg  
Tel./Fax: 040/75 56 63

COMPUTER KUDAK



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
Bio Freaks	dt DM 124,95
Bomberman II Hero	dt DM 89,95
Chopper Attack	dt DM 129,95
Clayfighter 63 1/3 kpl.	dt DM 89,95
Cruis in WORLD	dt DM 89,90
F1 Racing Simulation	dt DM 129,95
F1 World Grand Prix kpl.dt	DM 89,95
GASP	dt DM 139,95
Gex 2	kpl. dt DM 124,95
Goemon-Mystical Ninja dt	DM 119,95
Inf. Superstar Soccer 98 dt	DM 99,95
Mission Impossible kpl. dt	DM 99,95
Off Road Challenge dt	DM 124,95
TUOK 2	kpl. dt DM 89,95
Waialae Country Club Golf dt	DM 109,95

**SEGA SATURN**

Burning Rangers	dt. DM 89,95
D	kpl. dt. DM 89,95
Deep Fear	dt DM 89,95
Discworld	kpl. dt. DM 49,00
Enemy Zero - 4 CD's	dt DM 99,95
Exhumed	kpl. dt. DM 39,95
FIFA 98-WM Qualifikation kpl. dt	DM 89,95
House of the Dead	dt DM 89,95
NHL Hockey 97	kpl. dt. DM 19,95
Panzer Dragon 1	dt DM 89,95
Panzer Dragon Saga 4 CD's dt	DM 89,95
Rayman	dt. DM 89,95
Riven (Myst 2) 4 CD's	dt. DM 89,95
Shining in the holy Ark dt	DM 89,95
Shining Force 3	dt. DM 89,95
Z	dt. DM 99,95

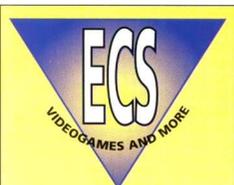
Dreamcast: Informationen bei uns!

**SONY PLAYSTATION**

PSX kpl.+Dual Shock kpl. dt	DM287,00
Gamebuster Schummelmotul dt	DM 84,95
X-Floder Schummelmotul kpl. dt	DM 89,90
Azure Dreams	kpl. dt. DM 89,95
Bio Freaks	dt. DM 84,95
Bomberman World	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
C&C2: Gegenschlag kpl. dt	DM 89,95
Constructor	kpl. dt. DM 89,95
Dreams	kpl. dt. DM 89,95
Flottenmanöver	kpl. dt. DM 84,95
Formel 1 '98	kpl. dt. DM 99,95
Future Cop-LAPD 2100 kpl. dt	DM 89,95
Gran Turismo	kpl. dt. DM 89,95
HUGO	dt. DM 89,95
Inf. Superstar Soccer 98 kpl. dt	DM 89,95
NASCAR 99	kpl. dt. DM 89,95
O. D. T.*	dt. DM 89,95
Point Blank mit Gun Gaon 45 dt	DM 149,95
R - Type	dt. DM 84,95
Populous-the Beginning kpl. dt	DM 89,95
Resident Evil Platin. kpl. dt	DM 49,95
San Francisco Rush kpl. dt	DM 79,95
TEKKEN 3	dt. DM 99,95
Touring Car Platin. kpl. dt	DM 49,95
War Games	kpl. dt. DM 89,90
Ubik	kpl. dt. DM 89,95
V - Rally Platinium kpl. dt	DM 49,95

**IHRE VORTEILE**

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



Stellinger Weg 9 (Nähe  
U-Bahnhof Osterstr.)  
20255 Hamburg  
Tel.: (040) 40 91 79

Nintendo<sup>64</sup>

Sega Saturn

Sony PlayStation

Neo•Geo CD

PC-CD-ROM

Zubehör

Kabelspezialanfertigungen

Express-Umbau

Animes • Mangas

Importspele & Zeitschriften



Deutschlands  
Dreamcast  
Spezialversand



Frägt ab sofort  
nach den Launchtiteln!



Dreamcast™

JAPAN Spirits

77839 Lichtenau-Ulm

Fon: 07227/98412

07802/91080

<http://www.japan-spirits.com>

# next Level zum Nachbestellen!

**AUSVERKAUF!**

8/96

3/97

Achtung Bitte ohne Überweisung! Bitte Stückzahlen eintragen! Bei Lieferung erfolgt Schillinglieferung! Nach Verzinsung. Mit Einzahlung dieser Ausgabe werden alle anderen Preisen höher kalkuliert. Für Abbruchschillingen bitte Stückzahlen eintragen! Bei Lieferung erfolgt Schillinglieferung! Nach Verzinsung. Mit Einzahlung dieser Ausgabe werden alle anderen Preisen höher kalkuliert. Bei Lieferung erfolgt Schillinglieferung! Nach Verzinsung. Mit Einzahlung dieser Ausgabe werden alle anderen Preisen höher kalkuliert. Bei Lieferung erfolgt Schillinglieferung! Nach Verzinsung. Mit Einzahlung dieser Ausgabe werden alle anderen Preisen höher kalkuliert.

**next Level 9/96**  
**Specials:** Interviews mit S. Miyamoto u. F1-Entwickler M. Chudley, Neon unter der Lupe  
**Spiel des Monats:** adidas Power Soccer (PSX)  
**PlayStation:** B. A. Toashinden 2, Formel 1, Res. Evil, Ridge Racer Rev., Total NBA '96  
**Satum:** Panzer Dragon Zwei  
**SuperNES:** Super Mario RPG  
**Arcade:** Virtua Fighter 3, Street Fighter α 2, Virtual On  
**Zubehör:** Action Relay

**next Level 7/96**  
**Specials:** wipEUp! 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  
**SuperNES:** Batman 5, Bomberman 4  
**Arcade:** Gotham Forever, War Gods  
**Zubehör:** Memory Card Plus, neG-Com-Pad, 8 MEMG Back-Up-Cartridge

**next Level 6/96**  
**Specials:** LucasArts-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo de 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-hock  
**Zubehör:** PSX-Joy pads

**next Level 5/96**  
**Specials:** Interviews mit S. Miyamoto u. F1-Entwickler M. Chudley, Neon unter der Lupe  
**Spiel des Monats:** adidas Power Soccer (PSX)  
**PlayStation:** B. A. Toashinden 2, Formel 1, Res. Evil, Ridge Racer Rev., Total NBA '96  
**Satum:** Panzer Dragon Zwei  
**SuperNES:** Super Mario RPG  
**Arcade:** Virtua Fighter 3, Street Fighter α 2, Virtual On  
**Zubehör:** Action Relay

**next Level 10/96**  
**Specials:** Tomb Raider, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinske (Sega de America), Classic Videogames (Teil 1)  
**Spiel des Monats:** Fighting Vipers (Saturn)  
**N64:** Interview mit dem Turbo-Designer D. Dienstler  
**PlayStation:** Street Fighter α 2, Total No. 1, wipEUp! 2097  
**Satum:** Exhumed, VF Kids  
**Arcade:** Virtua Fighter 3  
**Zubehör:** Rennspielzubehör

**next Level 2/97**  
**Specials:** PlayStation-Entwicklungssystem Yaroze, Classic Videogames (Teil 5)  
**Spiel des Monats:** Mario Kart 64 (Nintendo64)  
**N64:** Crus'n War, Star Wars: Shadows of the Empire  
**PlayStation:** Race Racer, NBA in the Zone 2, Cool Boarders  
**Satum:** Bug! Top, Sonic SD - Blast, Tempst 2000  
**Zubehör:** Headphones (PSX)

**next Level 1/97**  
**Specials:** Sony- und PlayStation-Reportagen, Classic Videogames (Teil 4)  
**Spiel des Monats:** Wayne Gretzky's 3D Hockey (N64)  
**PlayStation:** Command & Conquer, ISS Deluxe, Legacy of Cain, Rebel Assault 2  
**Satum:** C&C, Samurai Shodown II, Virtual On  
**Arcade:** Crus'n War  
**Zubehör:** Predator-Lightgun

**next Level 12/96**  
**Specials:** Classic Videogames (Teil 3), Kyoto Date  
**Spiel des Monats:** Tomb Raider (PlayStation u. Saturn)  
**N64:** Wave Race 64  
**PlayStation:** Iron & Blood, Desert: Derby 2, Disruptor, Pandemonium!, NASCAR '96, Soviet Strike, Star Gladiator  
**Satum:** Daytona USA 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 AM Annex, Final Fantasy VII, Classic Videogames (Teil 2), Messe-News ECTS  
**Spiel des Monats:** Crash Bandicoot (PlayStation)  
**PlayStation:** Blam! Machine-hearts, Tomb II  
**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-Entwicklungssystem Yaroze, 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 Exp. Report: Emulatoren (Teil 1)  
**N64:** Clayfighter 3 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:** 32Meg Memory-Card, Avenir Lightgun (PSX)

**next Level 7/97**  
**Specials:** Psygnosis' Formel 1 '97 und G-Police, extreme-G von Probe, Tomb Raider 2, Sony Computer Entertainment  
**Spiel d. Monats:** Virtua Cop (PSX)  
**N64:** Mario K. 64, StarFox 64  
**PlayStation:** International Superstar Soccer Pro, Rage Racer, Tomb 2  
**Satum:** Sky Target  
**Arcade:** Top Skater  
**Zubehör:** Infrarot-Pads (PSX), Game Killer (N64)

**next Level 6/97**  
**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 On  
**Zubehör:** Arcade Stick (PSX)

**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 On  
**Zubehör:** Arcade Stick (PSX)

**next Level 9/97**  
**Specials:** Turok 2 (N64), Lightgun-Report, Resident Evil DC (PSX), Square-Exklusiv  
**Spiel des Monats:** Oddworld - Abe's Oddysee (PlayStation)  
**N64:** Yuke Yuke! T., Dark Rift  
**PlayStation:** Street Fighter EX plus α, Time Crisis, Warcraft II  
**Satum:** Discworld II, Res. Evil  
**Arcade:** Lost World (Model 3), Hyper Neo Geo 64 (SNK)  
**Zubehör:** Sony-Analogpad, 720 Block Mem. Card (PSX)

**next Level 1/98**  
**Specials:** Nikki Centrefold (Parademium 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  
**Arcade:** 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 Rot!, Resident Evil 2  
**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, zukünftige Rollenspiele für N64, PSX u. SAT, Interview mit dem Erfinder der PlayStation, Ken Kutaragi,  
**Tomb Raider II**  
**Spiel des Monats:** extreme-G (Nintendo64)  
**N64:** MRC  
**PlayStation:** Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures  
**Satum:** Last Bronx  
**Arcade:** Samurai Spirits 64

**next Level 10/97**  
**Specials:** Fighting Force, Saturn 2 - Segas 64-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 Raid, Polystars

**next Level 9/97**  
**Specials:** Rare - Das Erfolgsgheimnis der Spitzengamer-Produktion (Interview und Report), Terry-Pratchett-Interview,  
**N64:** AeroFighters Assault, WCW vs. NWO, Wild Choppers  
**PlayStation:** Bloody Road, Einhändler, Skullmonkeys, Star Wars: Masters of Teräs Käsi, Z  
**Satum:** X-Men vs. Street Fighter  
**Arcade:** Scud Race vs. Rival Schools, Virtual On 2

**next Level 6/98**  
**Specials:** Die Ärzte vs. Lara Croft (Interview), Heart of Darkness-Reportage (PSX)  
**Spiel des Monats:** Tekken 3 (PlayStation)  
**N64:** Bust-A-Move 2, Forsaken, Kobe Bryant, Wretix  
**PlayStation:** Diablo, Final Fight 98 - Die Fußball-WM, Need For Speed II, Parasite Eve  
**Arcade:** Ehrgeiz, Time Cr. II  
**Tactics:** Tekken 3-Special (T. 1), Riven-Komplettlösung (Teil 3)

**next Level 5/98**  
**Specials:** Spiele, wollt ihr ewig leben? - Emulatoren (Teil II), Interview mit Cyan  
**Spiel des Monats:** indiziert (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:** AQU-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 Has Racing, Pitfall 3D, Rasal  
**Satum:** Burning Rangers  
**Arcade:** Ehrgeiz, Harley Davidson & L.A. Riders, SF EX 2  
**Zubehör:** PS Light Gun (PSX)

**next Level 3/98**  
**Specials:** Interview mit Shigeru Miyamoto, Lucky-Lucke/Infogrames-Report  
**Spiel des Monats:** Gran Turismo (PlayStation)  
**N64:** 1080° Snowboarding, Yoshi's Story, NHL Breakaway  
**PlayStation:** Air Race, Front Mission Alternative, One Saturn: Grandia, Winter Heat, Bust-A-Move 3  
**Arcade:** Sega Rally 2  
**Zubehör:** N64-Umbau (RGB)

**next Level 2/98**  
**Specials:** Rare - Das Erfolgsgheimnis der Spitzengamer-Produktion (Interview und Report), Terry-Pratchett-Interview,  
**N64:** AeroFighters Assault, WCW vs. NWO, Wild Choppers  
**PlayStation:** Bloody Road, Einhändler, Skullmonkeys, Star Wars: Masters of Teräs Käsi, Z  
**Satum:** X-Men vs. Street Fighter  
**Arcade:** Scud Race vs. Rival Schools, Virtual On 2



**next Level 7/98**  
**Specials:** Rollenspiel-Überblick; Spiele, wollt ihr ewig leben? - Emulatoren-Story (Teil 3)  
**Spiel des Monats:** Banjo-Kazooie (N64)  
**N64:** Bomberman Hero, Frankreich 98 - Die Fußball-WM  
**PlayStation:** Alundra, Colin 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)

**next Level 6/98**  
**Specials:** Final Fantasy VIII - Reportage und Interview mit Square, Sega Dreamcast: exklusiver Hardware-Bericht  
**E3-Messe-Special:** N64: Perfect Dark, Rogue Squadron, Turok 2, Zelda 64; PSX: Metal Gear Solid, Tomb Raider III  
**N64:** Bio Breaks, Oust 64  
**PlayStation:** Batman & Robin, Heart of Darkness, Soukaigi  
**Arcade:** Namcos Soul Blade-Nachfolger: Soul Calibur  
**Tactics:** Tekken 3-Special (T. 3)

**next Level 5/98**  
**Specials:** Command & Conquer-Reportage, Final Fantasy VIII - Die spielbare Demo, Squares Beat' em' up für PlayStation  
**Spiel des Mon.:** F-Zero X (N64)  
**N64:** Crus'n War, Igg's 2 (Report.)  
**PlayStation:** Azure Dreams, Brave Fencer Musashinden, Breath of Fire III, Tekken 3 (PAL)  
**Satum:** Dracula X  
**Arcade:** Street Fighter Alpha 3  
**Tactics:** Tekken 3-Special (Teil 4), Heart of Darkness-Karten

**next Level 4/98**  
**Specials:** Gran Turismo - exklusive 3D-Streckenkarten, Fahrtrips, Fuhrparkklärung und Tuningberater.  
**Tekken 3 - die besten Moves für alle Charaktere und jede Menge geheime Optionen. Tips und Tricks, paßwörter und Cheats zu über 250 PlayStation-Spielen. Außerdem: Adressen, Hotlines, Internetadressen**

**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.

5/96 DM 4,90     1/97 DM 5,90     9/97 DM 5,90     4/98 DM 5,90  
 6/96 DM 4,90     2/97 DM 5,90     10/97 DM 5,90     5/98 DM 5,90  
 7/96 DM 4,90     4/97 DM 5,90     11/97 DM 5,90     6/98 DM 5,90  
 9/96 DM 4,90     5/97 DM 5,90     12/97 DM 5,90     7/98 DM 5,90  
 10/96 DM 4,90     6/97 DM 5,90     1/98 DM 5,90     8/98 DM 5,90  
 11/96 DM 4,90     7/97 DM 5,90     2/98 DM 5,90     9/98 DM 5,90  
 12/96 DM 4,90     8/97 DM 5,90     3/98 DM 5,90     Sonderausgabe 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 (beiliegend)

Versandkosten: Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

Adresse:  
 next Level  
 Heft-Shop  
 Club-Verwaltungs OHG  
 Postfach 1149  
 23612 Stockelsdorf

Metal Gear Solid (PSX)



Formel 1 '98 (PSX)



Tomb Raider III (PSX)



**E**s dauert zwar noch eine Weile, bis *Metal Gear Solid* in deutschen Verkaufshalen steht, doch die Import-Version erscheint schon früher. Komenden Monat folgt der ausführliche Test des vielversprechendsten PSX-Spiels dieses Jahres.

Das von Lara-Croft-Fans sehnsüchtig erwartete *Tomb Raider III - Adventures of Lara Croft* wird ebenfalls in einer spielbaren Form in der Redaktion eintreffen, und *Psygnosis' Formel 1 '98* muß beweisen, daß es eine würdige Fortsetzung der beiden Vorgänger darstellen kann. ■

**ECTS**

64-bit-level

32-bit-level

**V**om 6. bis zum 8. September 1998 wird in London Europas wichtigste Videospielemesse, die European Computer Trade Show, stattfinden. Sowohl Howard Lincoln als auch Minoru Arakawa werden persönlich vor Ort sein, um zu zeigen, daß Europa für Nintendo ein wichtiger Markt ist, und um den Game Boy Color und Zelda vorzustellen. Sony will mit dem Weihnachtssortiment auftrumpfen; außerdem wird G-Police 2 seine Weltpremiere feiern. Von Sega werden einige Dreamcast-News erwartet, beispielsweise soll Discworld Noir von GT vorgestellt werden. VM Labs präsentiert schließlich ihren neuen Multimedia-Chip namens Project X. n



Dreamcast (Sega)

Body Harvest (N64)



Turok 2 (N64)



Turok 2 (N64)



**A**ktuellen Informationen zufolge wird *Turok 2* auf einem 256-MBit-Modul ausgeliefert werden und Hi-Res-Grafik bieten. Wie der Titel mit diesen optischen Feinheiten aussieht, wird nächsten Monat verraten.

Nach beinahe drei Jahren ist es endlich soweit: *Body Harvest*, ein erfrischend innovativer Action-Titel von DMA Design, ist nahezu fertiggestellt und wird in XL 11/98 ausführlich unter die Lupe genommen werden. ■

**impresum**



11/98 erscheint am 16. Oktober 1998

**Chefredaktion:** Klaus-Dieter Hartwig (ViSdP)  
**Stellv. Chefredaktion:** Sandra Alter

**Redaktion:** Frederic Berg, Maris Feldmann, Marco Häntsch, Thomas Hellwig, Sebastian Krämer, Tobias Partetzk

**Redaktionsassistent:** Brigitta Schöler

**Freie Mitarbeiter:** Julian Eggebrecht, David Markwardt

**Grafik:** Arne Bahruth, Hanno Meier

**Freie Mitarbeiter:** Heike Vogt

**Verlagsleiter:** Torsten Weber

**Anzeigen:** ARC, Ernö Andrich, Industriestralle 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:** © Psygnosis  
 © 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



Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK



DER  
KAMPF  
GEHT  
WEITER

Es ist Zeit für 34 neue Missionen und mehr als 100 Multiplayer-Karten. Zeit für sieben neue Einheiten im Solo- und Multiplay-Modus. Zeit für einen Molekularen Atomaren



Disruptor, kurz M.A.D. genannt. Zeit für effektive Sprengwagen, unsichtbare Raketen-U-Boote der Wolf-Klasse und den ganz und gar unter Strom stehenden Elektrobot. Zeit für ein paar nette, versteckte Geheiminsätze. Kurzum: Es ist Zeit für den GEGENSCHLAG.

**COMMAND  
&  
CONQUER**

Command & Conquer™ Alarmstufe Rot ist ein eingetragenes Markenzeichen von Westwood Studios, Inc. Gegenschlag ist ein Warenzeichen von Westwood Studios, Inc. © 1998 Westwood Studios, Inc. (P) 1998 Virgin Interactive Entertainment (Europe), Ltd. Alle Rechte vorbehalten. (PlayStation Logo) und „PlayStation“ sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc.

**Westwood**  
STUDIOS

**Virgin** INTERACTIVE

ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG



# COLONY WARS

V E N G E A N C E

*ab November 1998 für PlayStation*