

next Level

LEVEL

**EXKLUSIV: LARA CROFT
CENTREFOLD**

**GEWINNE: SPIELE FÜR
MEHR ALS 40.000 DM**

EXTRA: ÜBER 100 SEITEN!

Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴ · Sega Saturn · Arcade



**Welche Konsole ist
die richtige?**

Großer Neueinsteiger- Report!



Prügeln auf PSX und SAT
Fighting Force



Bomben für den Weltfrieden
Bomberman 64



Mit Lara um den Globus
**Tomb Raider II
starring
Lara Croft**



Back from Yesterday
FROGGER





PC
CD-ROM



Oha, Frogger ist zurück! Das bedeutet Action und Chaos, wo er nur hinhüpft. Der einst so niedliche Frosch aus den Anfängen der Videospiele-Ära ist erwachsen geworden. Brillante 3D-Grafik und etliche neue Möglichkeiten, wie Superjump und 4 Spieler-Splitscreen unterscheiden ihn vom alten Frogger. In 9 rasanten Levels mit über 35 Stages lauern überall Gefahren: Autoreifen, reißende Flüsse, tiefe Schluchten. Also, do it.



www.hasbro.com

Frogger

Just hopp it!

Aus alt mach neu

„Keine Experimente“ lautete der Wahlspruch Konrad Adenauers, der offensichtlich auch heute noch, mehr als vier Jahrzehnte später, von der Videospieldindustrie beherzigt wird.

Selten zuvor wurde der Spielmarkt mit so vielen zweiten Teilen (oder Updates) überschwemmt wie zum diesjährigen Weihnachts-Kaufrausch. Alles, was im vergangenen Jahr beliebt und erfolgreich war, wird neu aufgewärmt und den Fans der Vorgänger schmackhaft gemacht. Erschreckend ist auch der geringe Zeitabstand, mit dem die Nachfolger in den Startlöchern stehen. Eine Entwicklungszeit von neun bis zwölf Monaten ist eigentlich kein Indiz für ein durchdachtes und auf Herz und Nieren getestetes Spiel – üblicherweise darf man 18 bis 24 Monate für ein Projekt veranschlagen. Daß dabei die Originalität nicht ganz auf der Strecke bleibt und überhaupt noch so qualitativ hochwertige Spiele wie *Tomb Raider II*, *Pandemonium 2* oder *Command & Conquer: Alarmstufe Rot* dabei herauskommen, ist schon fast wunderbarlich.

Andererseits hat der Mangel an Experimentierfreudigkeit auch seine Vorteile: Der Videospieleler bekommt das geboten, was er (scheinbar) haben will, und die Spiele erreichen einen hohen Qualitätsstandard, den es zu 16-Bit-Zeiten noch nicht gab. Abzulesen ist dies an dem hohen Wertungsdurchschnitt, den die in dieser Ausgabe getesteten Highlights des bevorstehenden Weihnachtsgeschäftes erreicht haben. Insgesamt kann sich das Jahr 1997 in diesem Punkt sehen lassen. Die Menge guter und sehr guter Spiele ist an unserer großen X-mas-Competition abzulesen. Fast alle Hersteller erklärten sich (bis auf wenige unruhliche Ausnahmen) freundlicherweise dazu bereit, jeweils fünf Exemplare ihrer besten Titel zu verlosen. Wir möchten uns an dieser Stelle bei allen beteiligten Firmen bedanken, nicht zuletzt bei Sega und Sony, die jeweils ganze Berge von Spielen zur Verfügung stellten.



Dieser Abe hatte sich in XL 11/97 so gut versteckt, daß wir ihn selbst nicht mehr gefunden haben. Hier wird er nachgereicht

REPORTAGEN

JAMMA 9716

Crystal Dynamics/Zombie20

Mit V-Rally in Finnland42

Abes Evolution46

Einsteiger-Report51

Wer eine neue Konsole kaufen möchte, hat sicherlich viele Fragen über Technik, Spiele, Zukunft usw. auf dem Herzen. In diesem Report werden sie beantwortet, damit man ruhigen Gewissens sein Geld richtig anlegt und das passende Gerät auswählt.

RUBRIKEN

Händlerregister 104

Heft-Shop 102

Impressum 106

neXt month 106

read.me 14

Zubehör 103

TITELTHEMA

SEITE 70

PlayStation Frogger

Schon auf alten 8-Bit-Computern war der grüne Frösch ein Kultstar. Nun verleiht Hasbro ihm neues digitales Leben und schickt Frogger (dank PlayStation) in die dritte Dimension. Das größte Comeback des Jahrzehnts steht bevor.



COMPETITIONS **SEITE 15, 48, 60**

Große Weihnachts-Competition mit Gewinnen im Wert von weit über 40.000 DM

neXt Level hat in Zusammenarbeit mit vielen renommierten Herstellern ein gigantisches **Weihnachtspaket** geschnürt. Mehr als **300 Spiele** liegen schon ungeduldt im Karton und warten sehnsüchtig auf einen neuen Besitzer. Es gibt aber nicht etwa alte Ladenhüter, sondern nur die **besten Games dieses Jahres** zu gewinnen!

Außerdem geht die Oddworld-Indien-Verlosung weiter (mit zusätzlichen **geprüften PlayStations**) und im Rahmen der Final Fantasy VII-Competition werden Spiele und weitere **PlayStations** verlost. Wenn das kein Geschenk ist!

SPIEL DES MONATS

SEITE 8



PlayStation
Tomb Raider II
 starring Lara Croft

Schon der erste Teil dieses Action/Adventures machte auf beiden 32-Bit-Systemen gehörig Furore. Seit dem 21.11.97 (Lara Day) können Spieler auf der ganzen Welt Laras neue Fähigkeiten bestaunen. neXt Level nimmt den Hit-Kandidaten ausführlich unter die Lupe und berichtet, ob er sein Geld wert ist.



Bomberman 64 (N64), Seite 30



Mace: The Dark Age (N64), Seite 37



Resident Evil DC (PSX), Seite 72



Fighting Force (PSX/SAT), Seite 78



C&C: Alarmstufe Rot! (PSX), Seite 80



MDK (PSX), Seite 82



Dynasty Warriors (PSX), Seite 90



TOCA Touring Car C. (PSX), Seite 94

64-bit-level

behind the scenes26

news

- Art of Fighting Twin (N64) 28
- Body Harvest (N64) 29
- Castlevania 3D (N64) 28

tests

- Bomberman 64 (N64) 30
- Chameleon Twist (N64) 34
- Clayfighter 63 1/3 (N64) 36
- Diddy Kong Racing (N64) 32
- Mace: The Dark Age (N64) 37
- Top Gear Rally (N64) 38

tactics40

32-bit-level

behind the scenes62

news

- Bomberman Fight (SAT) 65
- Explosive Racing (PSX) 66
- Monopoly (PSX) 64
- Panzer Dragoon Saga (SAT) 64
- Tennis Arena (PSX) 66

tests

- Baphomets Fluch 2 (PSX) 74
- C&C: Alarmstufe Rot! (PSX) 80
- Colony Wars (PSX) 83
- Crash Bandicoot 2 (PSX) 88
- Devil's Deception (PSX) 75
- Dynasty Warriors (PSX) 90
- Fighting Force (PSX u. SAT) 78
- Frogger (PSX) 70
- Front Mission 2 (PSX) 93
- MDK (PSX) 82
- Pandemonium 2 (PSX) 86
- Rapid Racer (PSX) 76
- Resident Evil Director's Cut (PSX) 72
- Sega Touring Car Championship (SAT) 95
- Sonic R (SAT) 92
- Steel Reign (PSX) 92
- TOCA Touring Car Championship (PSX) 94

spiel des monats

Tomb Raider II starring Lara Croft (PSX) 8

tactics96

Destruction Derby 2-Fahrer kennen das Problem, immer von der Pole Position starten zu müssen. Was Schumacher freuen würde, kann den Fan schnell nerven. neXt Level weiß Abhilfe und hat natürlich auch für etliche andere aktuelle PlayStation- und Saturn-Titel Tips&Tricks parat.

Neu: das passende Gummi

*Modell „Sport“:
sicher selbst auf
feuchtem Untergrund.*

*Modell „Buggy“:
starke Noppen
für starken Halt.*

*Ein Gummi ist nur so gut wie sein Untergrund.
Deshalb hat Total Drivin nicht nur den richtigen Reifen für jedes
Gelände, sondern auch das passende Auto dran. Dazu kommen
fünf total unterschiedliche Rennkategorien in sechs total verschiedenen
Ländern, Stuntkurse, Multiplayer-Funktionen und vieles mehr.*



mi für jede Gelegenheit.

Modell „Indy“

*standfest auch bei
höchster Geschwindigkeit.*

Modell „Rallye Dakar“

*wenig Abrieb
bei extremer Belastung.*

Modell „Strahenrallye“

*bewährt auf
wechselndem Grund.*

TOTAL DRIVIN

Im Exklusiv-Vertrieb von:

Laguna
REISER

Hersteller:	Eidos Interactive	Entwickler:	Core Design
Spieler:	1	Level:	18
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	21.11.97 (Lara Day)



Lara kann nun auch (an geeigneten Stellen) klettern. Leitern, Ranken oder Bücherregale bieten sich dafür an

In S.M.U.D.O.s vierter Dimension steht der brünette Engel seinem ärgsten Feind gegenüber (Moses P.?)



VON M. FELDMANN

Der digital gewordene Traum aller Junggesellen (und solcher, die es werden wollen) ist zurück. Nachdem Miss Croft (wohl bei den meisten) ihre erste Mission erledigt hat, ist sie in ihrem zweiten Spiel ohne fremde Auftraggeber unterwegs. Diesmal reicht die Hintergrundgeschichte weit in die Blütezeit Chinas zurück und ist eher mystisch denn außerirdisch angesiedelt. Lara hat es auch in der Fortsetzung nicht auf ein normales Artefakt abgesehen. Ein geheimnisvoller Dolch ist es, nach dem es ihr gelüftet. Wie es aber das Story-Drehbuch so will, hat auch ein gewisser Marco Bartoli (von keinem Geringeren als S.M.U.D.O. gesprochen) brennendes Interesse an dem magischen

Was machen gelangweilte Programmierer eines Erfolgstitels? Genau, sie arbeiten an der Fortsetzung. Core Design hat mittlerweile die Arbeit an Tomb Raider II fertiggestellt und präsentiert: Lara!

Schnitzwerkzeug. So kommt es also, wie es kommen muß. Lara jagt auf der Suche nach Informationen um die halbe Welt, und Marcos Männer wollen natürlich verhindern, daß sie ihrem Boss in die Quere kommt.

Die Geschichte beginnt mit einem schönen Vorspann, in dem ein fieser Drache mit seinen treuen Kriegern Tod und Zerstörung über ostasiatische Landstriche bringt, bis ein beherztes Opfer den bewußten Dolch aus dem Drachenherzen ziehen kann. Wie allgemein üblich, werden tibetanische Mönche mit der Bewachung des Stichtinrumtes beauftragt, was sie prompt in einem ihrer (durch Film und Fernsehen hinreichend bekannten) Bergtempel erledigen. Nach einem kleinen Zeitsprung von ca. 2000 Jahren landet unsere hübsche Heldin an der chinesischen Mauer und sucht nach Spuren über den Ver-



Man muß nicht unbedingt in den laufenden Kampf eingreifen. Die Mönche kommen auch allein zurecht



Der Sommerwind fährt ihr durchs Haar, und Miss Croft genießt die schöne Aussicht



Lara bückt sich nicht nur gerne, sondern auch noch leichter als im ersten Teil, um Items aufzunehmen



Sehr sexy, der (etwas enge) stylische Taucheranzug! Ebenfalls neu ist die dazu passende Harpune

TOMB RAIDER II™

STARRING LARA CROFT

bleib dieser legendären, machtspendenden Waffe. Wie der Name des obengenannten Bösewichts vermuten läßt, führt sie die nächste Spur nach Italien, genauer in die Stadt der Gondeln, Kanäle und Hochzeitspaare, Venedig. Neben vielen Schalterrätseln und Sprungsequenzen (das Ausschalten von Widersachern aller Art sei als selbstverständlich vorausgesetzt) sticht vor allem das Motorbootfahren hervor. Mit Highspeed durch



Info

Die Filmrechte an *Tomb Raider* hat mittlerweile Bernd Eichinger erworben. Im Internet läuft eine Abstimmung über die Wunschschauspielerin, leider liegt das (kürzlich entlassene)

Lara-Modell Rhona Mitri noch zurück. Alle Leser sind hiermit aufgerufen, ebenfalls abzustimmen! Die Adresse findet sich auf Seite 10.

Gameplay: Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Game-Engine nur wenig verändert. Verbesserungen im Detail erhöhen dennoch die Spielbarkeit. Der hohe Schwierigkeitsgrad kann manchmal nerven.

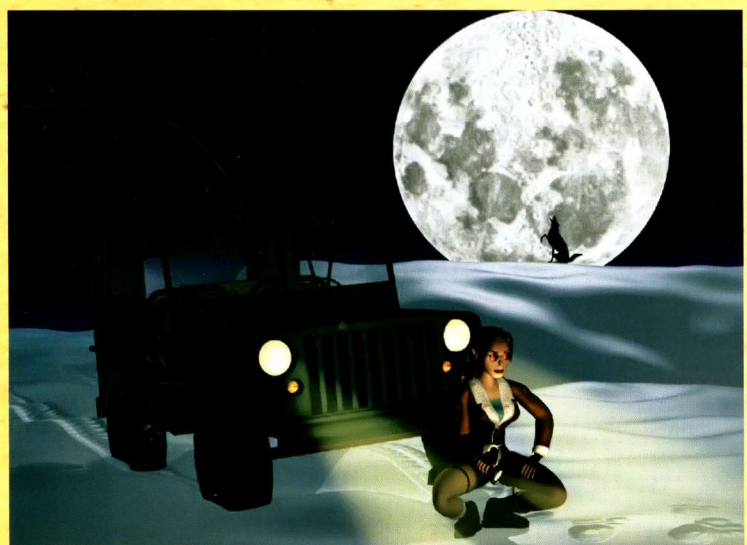
Präsentation: Gerenderte Filmchen, dramatische Cut-Szenen und die hübsche Protagonistin sprechen für den potentiellen Top-Weihnachtshit. Die PC-Version sieht dank 3Dfx-Unterstützung deutlich besser aus.

Memory-Card: Ein einziger Block reicht für einen Spielstand und die Levelanwahl (der bereits durchgespielten Welten).



Knifflige Schalter- und Schlüsselrätsel gehören auch beim Sequel zum normalen Gameplay





Dank hervorragender Unterstützung durch den Core-Design-Vertrieb Eidos können diese Seiten mit stimmungsvollen Artworks der Tomb Raider-Grafiker aufgelockert werden. Macht Lara nicht immer eine gute Figur?

den Canale Grande und ab und zu ein paar italienische Killer umpusten: das macht Laune. Doch das Boot ist natürlich nicht das einzige neue Feature. Besonders wichtig sind die Fackeln, die Lara nun auf Knopfdruck zündet. Mit diesen Lichtspendern kann sie nicht nur in dunklen Ecken, sondern sogar unter Wasser (moderne Chemie!) besser sehen. Apropos Wasser: Im nassen Element bewegt sich das Mädels nun geschickter als zuvor. Sowohl zur Seite als auch nach hinten kann sie mit neu erlernten Bewegungen schwimmen. Auch um die Verteidigung unter Wasser ist es dank einer Harpune endlich besser gestellt. Doch nicht nur dort, sondern ebenfalls an Land ist Lara agiler denn je. Nichtsdestotrotz hat sich am Spielprinzip nur wenig geändert. Dafür hat allerdings Fräulein Croft ihre Körbchengröße gewechselt. Welche Hintergründe (Pille abgesetzt, Schwangerschaft,



Lara kann nun schwertschwimmen und im Wasser besser manövrieren



Auch wenn die Winterjacke etwas klein geraten ist, macht sie die junge Heldin gut



zu hause bei crofts

Im Anwesen der Crofts hat sich einiges geändert. Der provisorische Trainingsparcours ist nun einer stabilen Installation im Garten gewichen. Dort kann Lara nicht nur alte und neue Fähigkeiten (im süßen Dress) trainieren, sondern die Strecke dabei sogar auf Zeit durchlaufen. Des weiteren kann der geneigte Spieler einen (indiskreten) Blick ins Badezimmer werfen – leider duscht Lara nicht für uns – oder im Keller und der Fleischbehagene Speisekammer herumstöbern. Der neue Butler lockt die Stimmung im Anwesen deutlich auf.

Internetadresse:

<http://www.cthree.co.uk/LCAS/LCASnov.shtml>

LARA-COMPETITION
 machE Larae und Eidos Interactive vor-
 kommen werden sollen, die von folgenden,
 kleinen Mitbewerbern (Eidos-Games, Lara
 Croft™) enthaltenen, Eidos-Eidos-Games
 sind Eidos™ Lara Croft™-Larae.
 Hinweis: Eidos ist der Eidos-Games, der
 Entwicklung im Zusammenhang mit Eidos™
 Eidos™ Larae sind die Eidos™ Larae-Games, die
 durch Eidos™ Larae Eidos™ Larae-Games.



GRADENLOS SCHNELL,
BIS DASS DIE
AUGEN SCHWITZEN.



90% MEGA FUN 11/97



91% VIDEO GAMES 10/97



87% MANIAC 11/97



90% N-ZONE 11/97

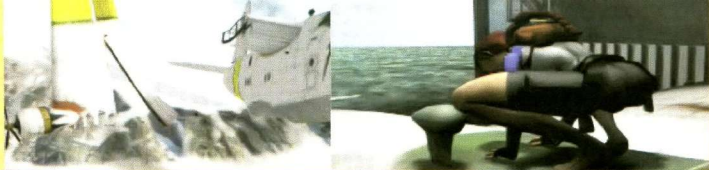
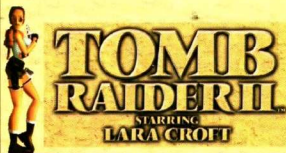


10/10 FUN GENERATION 11/97



HOCHSPANNUNG LADEN





STATEMENTS



MARIS FELDMANN:
Obwohl Tomb Raider II richtig schwierig ist, macht es einen Heidenspaß. Die Motivation, weiterzukommen und mehr von den coolen neuen Leveln zu sehen, ist immens. Außerdem macht (bzw. hat) Lara einfach eine klasse Figur. Kaufen, kaufen, kaufen!



THOMAS HELLOWIG:
Natürlich lebt Tomb Raider ein wenig von seiner attraktiven Heldin. Doch auch ein krummbeiniges Zottelwesen könnte dem spannungsgeladenen Action-Adventure nicht seine Klasse nehmen. Wer dieses Spiel nicht besitzt, hat definitiv etwas verpaßt.



SANDRA ALTER:
Ganz klar, Tomb Raider II ist das beste Game, das derzeit für die PlayStation zu bekommen ist. Da kann man Eidos nur gratulieren und fragen: Ist der dritte Teil schon in Arbeit?



MARCUS HÖFER:
Spricht man von einem Klassiker für die PSX, kommt Tomb Raider an erster Stelle. Der zweite Teil bietet in allen Belangen noch ein bißchen mehr als der Vorgänger und ist der neue Maßstab für Action-Adventures. Vielen Dank an Core Design und Eidos für dieses exzellente Game!



Selbstverständlich müssen etliche Blöcke verschoben werden



Im Inventarmenü kann man alle Waffen und Items anwählen

Action wird auch im Sequel des erfolgreichen Action-Adventures großgeschrieben. Viele menschliche und tierische Gegner warten auf die Erlösung von ihren irdischen Qualen. Aber man trifft auch Freunde ...

Polygonimplantation) das hat, ist leider noch unbekannt. Mutmaßungen an die Adresse des Verlages sind aber willkommen.

Doch zurück zur Story. Im Bauch eines Wasserflugzeuges gelangt Lara an Bord einer Ölbohrplattform und kann sich (nach stundenlangen, aufreibenden Actionleveln) einzig und allein durch einen waghalsigen Tauchgang in den Ozean retten. Auf wilder Flucht vor Haien und übellaunigen Schergen geht ihre Reise weiter durch die wilde See und versunkene Schiffe bis in die Taiga, nach Tibet und sogar in S.M.U.D.O.s rätselhaft vierte Dimension. In ganzen 18 Leveln muß sich die knallharte Abenteurerin gegen unzählige Schurken und noch mehr wilde Tiere wehren. Ob Lara den machtspendenden Dolch am Ende ihr eigen nennen darf, welches Schicksal den üblen Marco Bartoli ereilt und welch nette Fälle die englischen Kultprogrammierer noch für ihren Goldesel Lara Croft hatten, erfahren allerdings nur richtig gute Spieler. Denn den schon recht happigen Schwierigkeitsgrad des Vorgängers haben

die Designer weiter verschärft. Fies versteckte Fallen, tiefe Gruben, hinterhältige Monster, zahlreiche schießwütige Gegner und vertrackte Rätsel machen *Tomb Raider II* starring *Lara Croft* zu einem der kniffligsten Spiele der Saison. Fast könnte man meinen, das Game wäre frustrierend, gäbe es nicht die Möglichkeit, an jeder beliebigen Stelle abzuspeichern. Und genau davon sollte man, gemäß der Weisheit „Save early, save often“ – Speicher früh, speicher häufig – Gebrauch machen. Vorteilhaft ist, daß man über einen Spielstand nicht nur den zuletzt gesicherten Ort erreicht, sondern auch alle Levelanfänge. Außerdem gibt es die Möglichkeit, alle bislang erspielten Zwischensequenzen hintereinander zu sehen. Dabei laufen vorgerenderte FMVs sowie Szenen in normaler Ingame-Grafik ab.

Die Steuerung wurde nicht grundlegend verändert, so daß erfahrene Spieler sofort einsteigen können. Allerdings gibt es ein paar Verbesserungen, so braucht Lara beispielsweise zum Schalterdrücken oder Itemaufnehmen nicht

weder so dicht am Objekt zu stehen. Sie zielt nun automatisch auf einen Gegner und behält ihn im Visier, bis er erledigt ist. Ebenfalls wurden die Grafik und die Bewegungsmöglichkeiten der Heldin optimiert, und auch das Leveldesign ist teilweise anspruchsvoller und abwechslungsreicher als beim Vorgänger. Dennoch unterscheiden sich beide Teile nicht sonderlich. Langes Herumlaufen verbunden mit der Suche nach dem fehlenden Schalter, Kistenschieben usw. gehört weiterhin zum Abenteureralltag. Allerdings ist der Actionanteil (also das Bekämpfen der Gegner mit Feuerwaffen aller Art) erhöht worden, so daß manch ein Adventure-Muffel nun doch noch seinen Spaß mit Lara haben kann. Für alle, die den ersten Teil mochten, wird *Tomb Raider II* starring *Lara Croft* eine Offenbarung sein. Eine konsequent verbesserte Fortsetzung, mit dem Charme und der Originalität des Vorgängers erwartet alle angedehnten und aktiven Abenteurer. ■

XL-Wertung 95%

DER ERSTE TRAUM MIT OFFENEN AUGEN.



SQUARESOFT®

DAS MEISTVERKAUFTE SPIEL
DER WELT EXKLUSIV FÜR PLAYSTATION.
3 CDS. ÜBER 70 STUNDEN IN
EINER ANDEREN WELT.
„DIESES SPIEL HAT GOTT GEMACHT“
FUN GENERATION. 11/97

FINAL FANTASY VII



PlayStation™

IT'S NOT A GAME

Developed by Square Co. Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Inc. Final Fantasy VII © 1997 Square Co. Ltd. All Rights Reserved.
and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Final Fantasy VII © 1997 Square Co. Ltd. All Rights Reserved.
Developed by Square Co. Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Final Fantasy VII © 1997 Square Co. Ltd. All Rights Reserved.



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

Die Adresse für
Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg
(E-Mail: next.level
@on-line.de)

Die Redaktion behält sich vor,
Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Gewinner aus XL 10/97:

The Next Generation (Lightguns):

Thomas Weber, Köln; Jörn Jacobi, Bremen; Frederik Holke, Solingen; Marcus Petersen, Hamburg; Ingo Muschinsky, Frickenhausen; Mario Schmidt, Obernkirchen; Dirk Zdziarstek, Witten; Karsten Junkermann, München; Scarlett Meinhardt, Gräfenberg; Marcus E. Hesse, Meerbusch

(4-in-1-Playsticks):

Nick Küster, Leipzig; Simone Schröder, Kassel; Robert Stegner, München; Christian Kling, Worms; Dunja Deckwitz, Münster; Miro Armat-Lechner, Hönningen; Jochen Bolt, Hage; Sven Gebhardt, Heilbronn; Marcel Beckmann, Berlin; Paul Heckmann, Köln

Ubi Soft (Rayman):

Simon Stehle, Wittmund; Diana-Thilo Hauße, Frankfurt; Jeanie Stewin, Falkensee; Axel Rosso, Mönchengladbach; Kai Schlüter, Freiburg; Ismail Kiriktas, Neuss; Ingo Alt, Duisburg; Mirko-Kai Mack, Braunfels; Andreas Vocke, Dortmund; Andreas Klemtz, Osnabrück

Sound-Guru

Schön, daß ihr das Thema Sound in Videospiele aufgreift. Aber eine Bitte vorweg: Bleibt auf dem Teppich. Ein Chris Hülsbeck ist beliebte kein Sound-Guru. Er hat sich bisher nur den Strukturen von 35 Jahren „Elektronischer Musik“ bedient, die andere vor ihm in die Welt gesetzt haben, sei es Tangerine Dream, Vangelis, Passeur, Zanov usw. – die Liste ist gar lang. Nichts hat er geschaffen, was die elektronische Musikwelt aufhorchen ließ, gar revolutionierte. Was nicht heißen soll, daß er ein schlechter Komponist ist.

Dann noch eine kritische Anmerkung: Gewöhnt euch ab, ständig Schubladen aufzureißen (siehe oben) und irgendein Spiel als Vergleich heranzuziehen. Für wen macht ihr eigentlich ein Heft? Für alteingesessene Zocker oder auch für Neueinsteiger? Was nun, wenn einer *Tomb Raider* nicht kennt? Muß er sich erst dieses Spiel zulegen, um zu verstehen, was ihr meint?

Machen wir einen Deal: Ihr laßt *Croc*, *Crash* und *Gex* hüpfen, machen und tun, ohne ständig auf Mario hinzuweisen, dafür dürft ihr euren Lieblingselektroniker Chris Hülsbeck als Sound-Guru abfeiern.

Rüdiger Frankenbach, Offenbach

XL antwortet:

Hätten wir Chris als Visionär der Elektronikmusik bezeichnet, hättest Du vollkommen Recht. Da wir jedoch seine Leistung im Bereich Sound und Musik in Videospiele betrachten, wo auch die technische Komponente eine Rolle spielt, können wir unsere Anmerkung so stehenlassen. Nach zwei Jahrzehnten Sound in Videospiele gibt es gerade einmal ein halbes Dutzend Musiker, deren Namen allgemein bekannt sind. Chris ist einer davon – sicherlich nicht ganz zu Unrecht. Der geplante Artikel ist leider der vorweihnachtlichen Software-Schwemme zum Opfer gefallen und wird in der kommenden XL nachgereicht.

Schubladen werden nicht von uns aufgemacht, sondern von den Entwicklern selbst, deren Ideenlosigkeit dafür verantwortlich ist, daß heuer die wenigen originellen Konzepte ein ums andere Mal neu aufgewärmt werden. Richtungsweisend

„Für wen macht ihr eigentlich euer Heft? Für alt-eingesessene Zocker oder auch für Neueinsteiger?“

waren in den vergangenen Jahren vor allem *Command & Conquer*, *Super Mario 64* und *Tomb Raider*. Auch wenn *C&C* und nicht wirklich innovativ waren, sind unzählige Echtzeit-Strategiespiele, 3D-Jump&Runs und 3D-Action-Adventures die Folge der lukrativen Titel. Wenn sich ein „neues“ Spiel dieser eindeutigen Vorbilder bedient, bietet es sich an, den Bezug offenzulegen, anstatt etablierte Spielelemente bei Adam und Eva beginnend zu erläutern.

neXt Level ist für Anfänger und Profis gedacht.

Man kann aber nicht bei jedem Satz im Hinterkopf behalten, daß jemand vielleicht noch ein Videospieldmagazin in den Händen gehalten hat und in letzter Konsequenz zum Beispiel jedesmal erklärt, was eine Memory-Card oder eine Analogsteuerung ist. Einige Dinge müssen wir als bekannt voraussetzen. Andererseits werfen wir auch nicht gerade übertrieben mit Fachausdrücken um uns. Somit sollte ein guter Mittelweg erzielt werden, der beide Seiten zufriedenstellt.

Grafik vs. Gameplay

Es dürfte euch mittlerweile aufgefallen sein, daß ihr mit eurer Bewertung von *Vergessene Welt – Jurassic Park* (PSX) ziemlich allein dasteht, denn eure Mitbewerber haben dem Spiel eine, meines Erachtens angemessene, höhere Bewertung zukommen lassen. [...] Der Absatz, „... beide bieten moderne High-Tech-Unterhaltung auf hohem optischen Niveau, unter Ausnutzung der aktuellen technischen Möglichkeiten. Was dem Film an Story und logischer Handlung fehlt, das fehlt dem Spiel an Gameplay.“, stellt negative Vergleiche in ebenso subjektiver Art an. Warum waren Sie nicht bereit zu schreiben, daß das Spiel eine unglaublich gut gestaltete Grafik bietet, die in Verbindung mit den sehr gut dazu abgestimmten Soundeffekten und der stimmungsvollen Hintergrundmusik das Gefühl vermittelt, man wäre auf zauberhafte Weise in die Welt der Dinos eingebunden? [...]

Natürlich ist das Spieledesign nicht optimal. Ein ehrlicher Kritikpunkt wäre das Fehlen von Savepoints innerhalb eines Levels und vor allem zwischen einzelnen Levels. Dadurch wird es zu einer Geduldsfrage, ob der Spieler bereit ist, beim Verlust aller Leben wieder von vorn zu beginnen, um sich mit „Biß“ doch immer weiter vorzuarbeiten, weil er im Laufe der Zeit unweigerlich besser wird, oder ob er das Spiel genervt in die Ecke schiebt, weil er für so etwas keine Zeit hat.

Diese Tatsache ist DreamWorks wohl auch schnell klar geworden, warum sonst bieten sie im Internet unter <http://www.dreamworksgames.com/Games/LostWorld/codes.cgi> Cheats an.

Ein Test, der die herausragende Grafik, Sound und Hintergrundmusik in Verbindung mit exzellenter Animation lobt und der unmißverständlich darauf aufmerksam macht, daß das Spiel mangels Speichermöglichkeit zwischendurch nur für Spieler mit gutem Durchhaltevermögen geeignet ist, wäre „ehrlicher“ gewesen.

Michael Herbst (E-Mail)

XL antwortet:

Speicherpunkte innerhalb der Level sind nur notwendig, weil das Gameplay schlampig designt ist. Die mehrfache Erwähnung von unfairen Stel-

JAMMA 97



Segas jüngster Model-3-Automat *Virtual-On Oratoria* begeisterte das Publikum. Das Fotografieren des Bildschirms war strengstens verboten



Für Wintersportfreunde: *Ski Champ* von AM 1 auf Model 3

Sega

Da sich Namco mit der Vorstellung des System-33-Boards weiterhin zurückhielt, war es wiederum an Sega, das Feld der High-End-Automaten anzuführen. Spektakulärste Neuvorstellung war der Model-3-Titel *Virtual-On Oratoria Tangram*. In Japan ist das *Original-Virtual On* bis heute äußerst erfolgreich, weshalb dasselbe Programmiererteam, das in der Zwischenzeit von AM3 zu AM2 gewechselt ist, auch mit der Fortsetzung betraut wurde.

Ebenfalls von AM2 stammt *Scud Race Plus*, ein reichlich ungewöhnliches Sequel des ersten Model-3-Rennspiels. Neben den vier Sportwagen stehen nun auch ein Panzer, ein Bus, ein Raketenfahrzeug sowie eine riesige Katze zur Auswahl. Ein neuer Beginner-Kurs führt den



Spieler im knallbunten *Toy Story*-Stil durch ein überdimensionales Wohnzimmer samt Kamin und herumstreunenden Haustieren. Neu sind auch der Mirror-Modus und eine Bowling-Bahn als Bonus-Level.

Von AM1 stammen zwei neue Ski-Spiele. *Water Ski* (Model 2) soll die Nachfolge des erfolgreichen *Wave Runner* antreten und bietet ein schwerpunktmäßig auf Stunts ausgelegtes Gameplay. Der grafisch spektakuläre Model-3-Titel *Ski Champ* bietet Wintersport vom Feinsten und war neben *Virtual-On*

Oratoria die aufsehenserregendste Neuerscheinung der Messe. Von AM2 stammt *Winter Heat*, das auf dem Saturn-kompatiblen ST-V-Board basiert und ohne Nagano-Lizenz auskommen muß. Das Gameplay basiert auf *Decathlete* (*Athlete Kings*) und umfaßt Eisschnellauf, Abfahrtslauf, Slalom, Bobfahren, Skiweitsprung und drei weitere Wintersportdisziplinen. ■



Oben: *Winter Heat* (ST-V)
Unten: *Water Ski* (Model 2)



Die erste spielbare Version von SquareSofts *Ehrgeiz* (System 12)

Namco

Das Warten auf System 33 geht weiter. Namco stellte lediglich System 23, eine nur leicht verbesserte Weiterentwicklung von System 22 IG vor. Zur Demonstration der neuen Hardware wurde *Motocross Go!*, ein Motorradspiel



Eine der unterhaltsamsten Neuvorstellungen: *Rapid River*

des Entwicklerteams von *Suzuka 8 Hours* und *Cyber Cycles*, gewählt. Neben dem gelungenen Gameplay bietet der Automat auch eine Vierspieler-Option und eine aufwendige Mechanik mit Force-Feedback-Technik. Namcos zweites Highlight auf der JAMMA war *Rapid River*. Der aufwendig gestaltete Automat erinnert an eine 3D-Version von Ataris Klassiker *Toobin'* und läßt den Spieler in einem Gummiboot über reißende Flüsse paddeln. Für das meiste Aufsehen sorgte allerdings das von SquareSoft (Dream Factory) auf System 12 entwickelte

Prügelspiel *Ehrgeiz*, welches ein an *Tobal* angelehntes Gameplay bietet. Dank einiger Innovationen, wie in das Kampfeschehen einbezogene 3D-Hintergründe und eine breite Palette von durchschlagskräftigen Distanzwaffen, verspricht *Ehrgeiz* das Genre zu bereichern. Wie es aussieht, gelingt es Square Soft

auch mit der leistungsschwächeren Namco-Hardware, grafisch aufwendige und spielerisch wegweisende Automaten Spiele zu entwickeln. Eine vielversprechende Entwicklung angesichts des grassierenden Technik-Wahns anderer Arcade-Produzenten. ■



Motocross Go! lief auf Namcos neuer Arcade-Hardware System 23 und überzeugte durch eine ausgefeilte Force-Feedback-Mechanik

Konami präsentiert das Cobra-Board

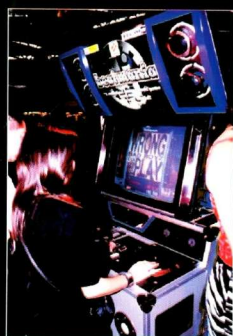
Im halbjährlichen Wechsel mit der AOU werden auf der JAMMA die neuesten Entwicklungen der Spielautomatenindustrie vorgestellt. Auf der diesjährigen Messe richteten sich die Blicke in erster Linie auf Konami und Namco, die mit ihren neuen Hardware-Systemen Cobra und System 33, Segas Model-3-Board das Fürchten lehren wollen. Doch dazu kam es überraschend nicht ...



Grafisches Highlight: die Hong-Kong-Stage von *Fighting Wu-Shu*



Konamis Cobra-Board feierte mit *Fighting Wu-Shu* seine Premiere. Das 3D-Kampfspiel konnte weder spielerisch noch grafisch voll überzeugen



Beat Mania versetzt den Spieler in die Rolle eines Diskjockeys

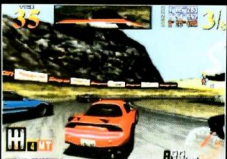
Konami

Wie im Februar auf der diesjährigen AOU angekündigt, feierte Konamis Cobra-Board auf der JAMMA seine Premiere. Gezeigt wurde aber nicht das vieldiskutierte *Racing Jam*, sondern *Fighting Wu-Shu* (Arbeitstitel PF 573). Der *Virtua Fighter 3*-Rivale bietet einen enormen Detailreichtum und spektakuläre 3D-



Effekte, enttäuschte aber aufgrund einer schwerfälligen Steuerung und unrealistischen Animationen, die bei weitem nicht an die Sega-Referenz heranreichen. Bei näherem Hinsehen zeigte auch die Grafik Schwächen. Die Gesichter und Hände der Kämpfer wirken undeutlich, und einige der Hintergründe zeugen von der Ideenlosigkeit der Designer. Andere Kulissen

wie die Hong-Kong-Stage begeistern dagegen mit ihrer realistischen Tiefenwirkung. Das grafisch spektakuläre *Racing Jam* wurde auf das bewährte Hornet-Board konvertiert, welches bereits für *Hang Pilot* benutzt wurde. Eine überarbeitete Cobra-Version soll in Form einer Deluxe-Kabine mit gewölbtem Bildschirm folgen und wird aufgrund seiner exklusiven Ausstattung und einer noch nicht reibungslos funktionierenden Massenproduktion ca. 38.000 DM kosten. Ein Problem, das Sega mit dem Model-3 Board anfangs übrigens auch hatte. Der auf der Messe vorgestellte Automat zeigte nur das hinlänglich bekannte Demo-Video. ■



Racing Jam wurde für das preisgünstigere Hornet-Board konvertiert und auf einem Vierspieler-Automaten der Öffentlichkeit präsentiert



Racing Jam SDX besitzt einen gewölbten 70-Zoll-Bildschirm

Weitere Neuvorstellungen



Ein neues Beat 'em Up von Capcom: *Rival Schools*



Off Road Challenge aus dem Hause Midway



Bestes Angelspiel: *Get Bass* von Sega (Model 3)



Libero Grande von Namco auf System 12

DYNASTY WARRIORS is a trademark of KOEI CO., LTD. & KOEI Corporation. KOEI is the Registered Trademark of KOEI CO., LTD. © 1997 KOEI CO., LTD. & KOEI Corporation. All Rights Reserved.

EINIGE DINGER SIND SIE BESÖ



KOEI

LAGUNA

ES WERT,
ANDERS ZU SCHÜTZEN.



三國無雙
DYNASTY WARRIORS™

Das Beat'em-Up mit dem einzigartigen Verteidigungssystem.



Zombie

Spec Ops – U.S.

Zombie-Soldaten



Reisen bildet, so heißt es zumindest im Volksmund. Da man in Hamburg allerdings nicht viel von schlaun Sprüchen hält, machte sich ein Redaktionsmitglied der neXt Level auf den Weg ins ferne Amerika, um den Wahrheitsgehalt dieser Theorie auf eigene Faust zu untersuchen. Denn probieren geht bekanntlich über studieren. Und tatsächlich, in den Headquartern der Programmierer von *Zombie VR Studios* und *Crystal Dynamics* gab es vielerlei interessante Dinge zu erfahren.



Bisher konnten die Entwickler lediglich Screenshots von der PC-Version präsentieren. Natürlich wird die PlayStation-Variante nicht so detailliert aussehen, spielerisch soll sich jedoch nichts ändern



Dank der engen Zusammenarbeit zwischen den Soldaten und den Entwicklern darf ein sehr realistisches Spiel erwartet werden

Einer Einladung von BMG Interactive folgend, ging es zunächst nach Seattle, um den Programmierern von *Zombie VR Studios* bei der Entwicklung des PC-/PlayStation-Titels *Spec Ops – U.S. Army Rangers* über die Schulter zu schauen.

Selbst anwesend und gut vorbereitet waren Joana Alexander und Mark Long, die beiden Gründer der 1993 ins Leben gerufenen Firma. Beide sind auf dem Gebiet der virtuellen Realität sehr erfahren. Joana leitete unter anderem die Untersuchungen des *Cyber-View-Projects*, das sich mit dem Einsatz von VR in simulierten F-14-Luftkämpfen beschäftigte und stand der U.S. Army als Lehrkraft auf den Gebieten Technik und Simulation zur Seite. Mark Long beriet die Entwickler von *Silicon Graphics* bezüglich zukünftiger Virtual-Reality-Systeme.

Die Idee zu *Spec Ops – U.S. Army Rangers* (Arbeitstitel) hatte Mark Long übrigens höchstpersön-



Bei diesem Regen würde man für gewöhnlich keinen Hund auf die Straße schicken, für Soldaten hingegen gibt es keine Schonzeit

lich. Es handelt sich um ein in Echtzeit berechnetes First-Person-Spiel, das taktische Handlungen erfordert und zugleich extrem realistisch und actionorientiert sein soll. Mark Long war selbst viele Jahre Offizier bei der Army, weshalb ihm dieses Spiel besonders am Herzen liegt.

Mit wachsenden Augen beobachtet er die Entwicklungen, die von Produzentin Sandra B. Smith geleitet werden. Bisher ist er sehr zufrieden mit der gezeigten, fast fertiggestellten PC-Version, die wirklich sehr beeindruckend aussah. Dies bezieht sich nicht nur auf die optische

Army Rangers

in Seattle

BMG
INTERACTIVE



Ob die Kamera den Spielverlauf in einer klassischen First-Person- oder einer Overhead-Perspektive zeigen soll, entscheidet der Spieler ganz alleine

Gestaltung, für die ausschließlich fotorealistische Texturen benutzt wurden (gilt sowohl für Gebäude und Landschaften als auch für Charaktere, Kleidung und Vehikel), sondern auch auf den Realitätsgrad der militärischen Missionen und deren Präsentation. Für die Animationen der Soldaten begaben sich echte Army Rangers in ein Motion-Capture-Studio. Herausgekommen sind über 250 verschiedene Bewegungen, die unglaublich originalgetreu wirken. Auch bei der Geräuschkulisse machten die Entwickler keine Kompromisse und führen kurzerhand in das nahegelegene Fort Lewis, um per Mikrofon die Original-Sounds der eingesetzten Waffen und Fahrzeuge einzufangen.

Die Missionen führen den Spieler durch den Dschungel, Schneelandschaften, Wüstenregionen, Waldgebiete und Städte. In jedem Einsatz hat der Spieler vier Aufträge zu erfüllen. In der Aurora-Mission muß zum Beispiel ein abgestürzter Doppeldecker gefunden und die beiden Piloten daraus befreit werden. Danach gilt es, den Flugschreiber zu entfernen und ihn mit Hilfe eines Ballons in die Höhe steigen zu lassen, wo er von einem Flugzeug eingesammelt wird. Die gegnerischen Soldaten sollen über

eine ungewöhnlich hohe Intelligenz verfügen. Jedes Geräusch wird registriert, jedes auffällige Verhalten gnadenlos bestraft. Sobald die Wachen den Spieler entdecken, eröffnen sie das Feuer, gehen geschickt in Deckung oder rufen per Funk Verstärkung. Eine interessante Besonderheit ist die Art und Weise, in der die Missionen ausgeführt werden. Insgesamt befinden sich sechs eigene Soldaten im Einsatz, die in drei Gruppen à zwei Personen im Einsatzgelände verteilt sind. Der Spieler kann jeweils eines der Zweier-Teams steuern, wobei die Möglichkeit besteht, ständig selbst zu wählen, welcher der beiden Ranger gesteuert werden soll. Dadurch ergeben sich viele taktische Varianten (Gegner können so beispielsweise eingekesselt oder von einem der beiden agierenden Soldaten abgelenkt werden).

Der erste Eindruck von *Spec Ops - U.S. Army Rangers* war ausschließlich positiver Natur, wenngleich bisher nur die PC-Variante gezeigt wurde. Die Entwickler versprochen jedoch eine optimale Ausreizung der PlayStation-Hardware. Der Titel soll im ersten Quartal '98 erscheinen, und erst der Auftakt einer Militärsimulations-Serie sein. Bleibt zu hoffen, daß die geweckten hohen Erwartungen an diesen über-

aus beeindruckenden Titel nicht enttäuscht werden. Vermutlich werden in einer der ersten neXt-Level-Ausgaben des Jahres '98 weitere Details und erste Eindrücke von der PlayStation-Variante nachzulesen sein. ■



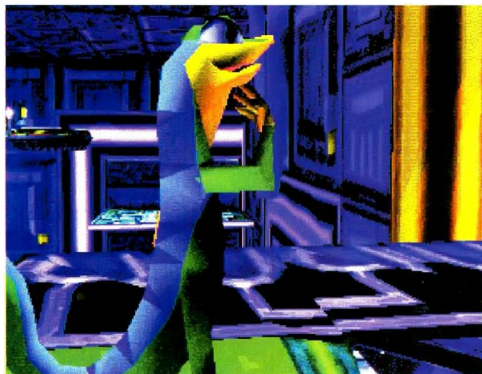
Joana Alexander und Mark Long gründeten 1993 Zombie VR Studios



Der pure Realismus. Auf Schnee und Eis besteht echte Rutschgefahr

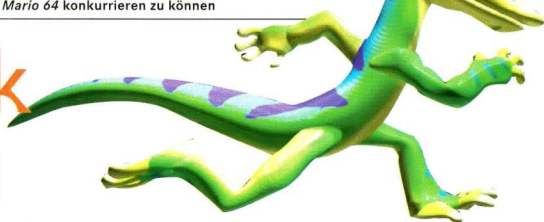


Crystal Dynamics



Gex: *Enter the Gecko* ist schon in der Vorversion die wahre Augenweide. Derzeit arbeiten die Programmierer daran, das Gameplay zu optimieren, um Anfang '98 mit *Super Mario 64* konkurrieren zu können

Den Schalk im Nacken



Die verschiedenen Level sind unglaublich abwechslungsreich. Dies spiegelt sich nicht nur in der Umgebung, sondern auch in den Gegnern wider

Freiwillig wie die Bienen ging es von Seattle mit dem Flugzeug weiter nach San Francisco zu Crystal Dynamics.

Dort gab es zum einen die beinahe fertiggestellte Version von *Pandemonium 2* zu bewundern (ein Test der Endfassung befindet sich auf Seite 86), zum anderen wurden tiefe Einblicke in den aktuellen Stand von *Gex: Enter the Gecko* für die PSX gewährt. Mit dem Gedanken im Hinterkopf, „bestimmt wie-

der so ein langweiliger Mario-Abklatsch wie *Croc*“, wurde ein mißtrauischer Blick auf das Spiel um den kleinen Gecko riskiert. Und siehe da, plötzlich klappte allen anwesenden Journalisten die Kinnlade auf den Linoleumfußboden. Obwohl sich das Spiel zur Zeit noch in einer frühen Entwicklungsphase befindet, bietet es einen ungeahnten Grafik-Overkill. Die vielen verschiedenen Level sind thematisch und stilistisch sehr abwechslungsreich, und die

verwendeten Texturen sehen geradezu unverschämtdetailliert aus. Dabei gibt es selbst aus nächster Nähe so gut wie keine Textur-Verzerrungen. Allein Gex besteht aus über 600 Polygonen, besitzt knapp 3400 Animationsphasen und wurde so fein designt, daß sogar Finger und Zehen deutlich zu erkennen sind. Der Hammer ist jedoch, daß das gesamte Spiel im hochauflösenden Grafik-Modus abläuft, was nicht nur einer technischen Meisterleistung gleichkommt, sondern auch das Auge des Betrachters schonnt. Eine optisch gute Fassade nützt allerdings nichts, wenn es an spielerischen Finessen mangelt. Zur Zeit sieht es aber ganz danach aus, als würde Gex auch in diesem Punkt aus der Masse herausstechen. Crystal Dynamics würzt das Spiel mit einer gehörigen Portion Humor. Dieser stellt sich in Form zahlreicher Parodien auf weltweit erfolgreiche Filme und Videospiele dar. Von *Tomb Raider*, über *James Bond* bis hin zu Bruce Lee, *Godzilla*, *Jurassic Park*, *Indiana Jones* und den Warner-Brothers-Cartoons kriegen alle ihr Fett ab. In der Kung-Fu-

Stage ist Gex beispielsweise in der Lage, die Kranich-Technik aus *Karate Kid* anzuwenden, im *Star Wars*-Level marschiert er in einem Stormtrooper-Anzug durch das Universum, während er in der Großstadt wie der Polizist der Musikgruppe Village People herumspaziert. Neben vielen Gags visueller Art versprachen die Programmierer, auch akustisch aufzutrompfen. Von den 500 witzigen Kommentaren war bisher allerdings noch keiner zu hören. Dafür machte die Steuerung, die das neue Analogpad unterstützen wird, einen ordentlichen Eindruck, wengleich sie noch nicht ganz ausgereift schien. Bis zum geplanten Release im Februar '98 bleibt jedoch auch noch ein wenig Zeit. Sollten die Entwickler die Steuerung und das Leveldesign mit einem ähnlich hohen Niveau ausstatten wie es Grafik, Abwechslungsreichtum und Spielwitz besitzen, steht einem Mega-Seller nichts mehr im Wege. Crystal Dynamics arbeitet ebenfalls an einer N64-Version von *Gex*, die im Juni '98 erscheinen soll. Eine Saturn-Variante ist nicht geplant. ■



*M*uss ich auch wandern in finsternerer Schifflucht./
Ich fuerchte kein Unheil; denn du bist bei mir./
dein Stock und dein Stab geben mir Zuversicht.

Psalm 23,4



Zusatz-Controller



Specialized Joystick



Analog-Joystick



Analog-Controller



Multi-Tab



neGeon-Controller



Memory Card



PlayStation Mouse



Specialized Ascii-Pad

Original Zubehoer von PlayStation. Lebensdauer und Spielfreude bis zum Juengsten Tag. Ein Wunder an Ergonomie. Selig werden die, die es in der Hand haben.

PS and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Chip Blundell ist kein purer Marketing-Mann fernab der Materie, sondern spielt für sein Leben gerne selbst Videospiele

Interessante Spiele und Entwicklungsprozesse wecken den Wissensdurst. Nach der Präsentation von Gex: Enter the Gecko stellte sich Crystal Dynamics' Chip Blundell (Product Marketing Manager) bereitwillig einem neXt-Level-Interview mit unserem Redaktionsabgesandten.

neXt Level (XL): Wie viele Personen sind an der Entwicklung von Gex 2 beteiligt?

Chip Blundell (CB): Ohne die Test-Crew und die Soundabteilung besteht das Team aus 25 Personen, von den Game- und Grafikdesignern über die Programmierer bis hin zu mir. Crystal Dynamics unterscheidet sich in diesem Punkt von den meisten anderen Entwicklern. Der Product Marketing Manager ist ein aktives Mitglied des Entwicklungs-Teams, damit ihm das Produkt nicht fremd, sondern von Anfang an vertraut ist.

XL: Welche Schritte sind nötig, damit aus einer Idee ein fertiges Spiel wird?

CB: Oh je, diese Antwort wird mehrere Stunden in Anspruch nehmen! Nein, Spaß beiseite, es gibt keine grundsätzliche Formel, wie ein Spiel letztendlich entsteht, aber ich kann Ihnen eine kurze Auflistung wichtiger

Elemente in ihrer chronologischen Reihenfolge geben.

Zunächst gibt es also eine Spielidee, dann wird ein technischer Rahmen absteckt und ein erster Prototyp der Game-Engine entworfen, in dem die Hauptcharaktere bereits ins Leben gerufen werden. Als nächstes ist die Ausarbeitung des prinzipiellen Spielkonzeptes dran. Ist dieses abgeschlossen, wird mit dem Design und dem Bau der einzelnen Level (dauert sehr lange) und der Marketing-Planung begonnen. Zu diesem Zeitpunkt wird in der Regel die Presse darüber informiert, daß sich ein neues Spiel in der Entwicklung befindet, und mit ersten Infos und Screenshots versorgt. Inzwischen ist das Game schon recht fortgeschritten, und wir setzen das Gameplay nun immer wieder intensiven Tests und Feintuningarbeiten aus. Das fertiggestellte Spiel wird dann als Testmuster an die Fachmagazine verschickt. Sollten sich noch kleinere, nicht spielentscheidende Bugs im Game befinden, werden diese nun noch von unseren Programmierern herausgenommen. Danach wird das Produkt der entsprechenden Hardware-Firma zum sogenannten Approval vorgestellt. Bei diesem unterzieht eine Testabteilung der Hardware-Firma das Spiel einer Prüfung und gibt dann hoffentlich ihren Segen. Wenn alles glattläuft, geht der Titel in die Produktion und direkt danach an den Handel.

XL: Wie lange ist ihr Arbeitstag im Durchschnitt? Gibt es große Unterschiede zwischen der Anfangs- und der Schlußphase einer Produktion?

CB: In der Regel arbeite ich zehn bis zwölf Stunden am Tag, wenn es nötig ist, auch länger. Kurz vor Produktionsanschluß spielt bei uns tatsächlich alles verrückt. Eine Menge Leute schlafen dann sehr wenig und arbeiten mehrere Tage hintereinander durch. Wir haben übrigens einen richtigen Schlafraum für diejenigen, die dringend mal eine Pause brauchen.

XL: Klingt verlockend! Können sie uns bitte die Hintergrundstory zu Gex 2 kurz erläutern?

CB: Gex ist ein fernsehsüchtiger Gecko. In Gex 2 wird er von Geheimagenten der Regierung dazu aufgefordert, in die sogenannte Medien-Dimension einzutauchen, um dort das Fernsehen aus den teuflischen Klauen seines Erzrivalen Rez zu befreien.

XL: Gab es Schwierigkeiten bei der Programmierung der hochauflösenden Grafik? Inwieweit konnten generelle Probleme wie Pop-ups und Blitzer zwischen den Polygonen reduziert werden?

CB: Nein, wir alle lieben den hochauflösenden Modus. Wir besitzen eine extrem talentierte Programmiererguppe, der es gelang, eine Engine zu entwickeln, die 3D-Welten mit völliger Bewegungsfreiheit in Hi-Res mit 30 Bildern (Anm. der Red.: 30 gilt für NTSC, 25 Bilder für PAL) pro Sekunde laufen zu lassen. Außerdem entdeckten sie bei der Entwicklung einige neue Programmiertricks, die sehr hilfreich dabei waren, die generellen Probleme auf ein Minimum zu beschränken.

XL: Wie verhält es sich mit den Ladezeiten? Ist es nötig, während eines Levels nachzuladen?

CB: Der Gamecode wurde sehr effizient gestaltet, die Ladezeiten sind dadurch sehr gering ausgefallen. Obwohl die Level sehr groß sind, passen die Daten jeweils in den Arbeitsspeicher der PSX. Es wird also keine Ladezeiten innerhalb eines Levels geben.

XL: Mit *Rascal* und *Jersey Devil* werden bald weitere 3D-Jump&Runs veröffentlicht, *Croc* ist bereits erhältlich. Alle diese Titel und auch Gex 2 werden einen Vergleich mit dem Vater des Genres, *Super Mario 64*, über sich ergehen lassen müssen. Welche Stärken kann Ihrer Meinung nach Gex 2 in einem Vergleich ausspielen, was sind die Besonderheiten?

CB: Gex 2 besitzt traumhaft schöne Grafiken und 14 extrem große Welten, die sehr abwechslungsreich gestaltet wurden. Einige spielen im Inneren von Gebäuden, andere wie-

derum unter freiem Himmel, und überall gibt es eine Menge zu entdecken. Hinzu kommen neun Bonuslevel, vier Bosse und mehrere versteckte Level. Mit seinen über allein 125 verschiedenen Animationen ist Gex an Vielseitigkeit kaum zu übertreffen. Er kann nicht nur auf dem Boden herumlaufen, sondern auch Decken und Wände entlangklettern. Gex trägt Kleidung, die der jeweiligen Umgebung angemessen ist, und benutzt seine Zunge, um sich aus schwierigen Situationen zu befreien. Dies sind nur einige seiner Stärken. Ach ja, ein weiterer Aspekt: Gex ist wirklich eine ganz besonders humorvoller Gecko, warten sie es ab!

XL: Gab es auch Ideen, die nicht in Gex 2 umgesetzt werden konnten?

CB: Sicher, im Laufe der Entwicklung entstanden immer wieder neue Ideen. Einige konnten berücksichtigt werden, andere werden erst in Gex 3 zum Einsatz kommen ...

XL: Wie weit sind die Arbeiten an Gex 2 für das Nintendo⁶⁴ fortgeschritten, wann wird es erscheinen?

CB: Zur Zeit befindet sich die Entwicklung der N64-Variante noch in einem sehr, sehr frühen Stadium. Wir sind jedoch zuversichtlich, das Spiel im Juli '98 in Europa veröffentlichen zu können.

XL: Wird es zwischen der PSX- und der N64-Fassung Unterschiede im Leveldesign geben?

CB: Ja, es wird auf jeden Fall Unterschiede geben. Zum jetzigen Zeitpunkt wissen wir allerdings selbst noch nicht genau, an welchen Stellen Veränderungen vorgenommen werden.

XL: Zum Schluß noch eine persönliche Frage. Welches Videospiele spielen sie momentan am liebsten?

CB: Augenblicklich verbringe ich sehr viel Zeit damit, *GoldenEye 007* zu spielen.

XL: Vielen Dank für dieses Interview. Wir wünschen Ihnen alles Gute für Gex 2 und ihre die Zukunft! ■

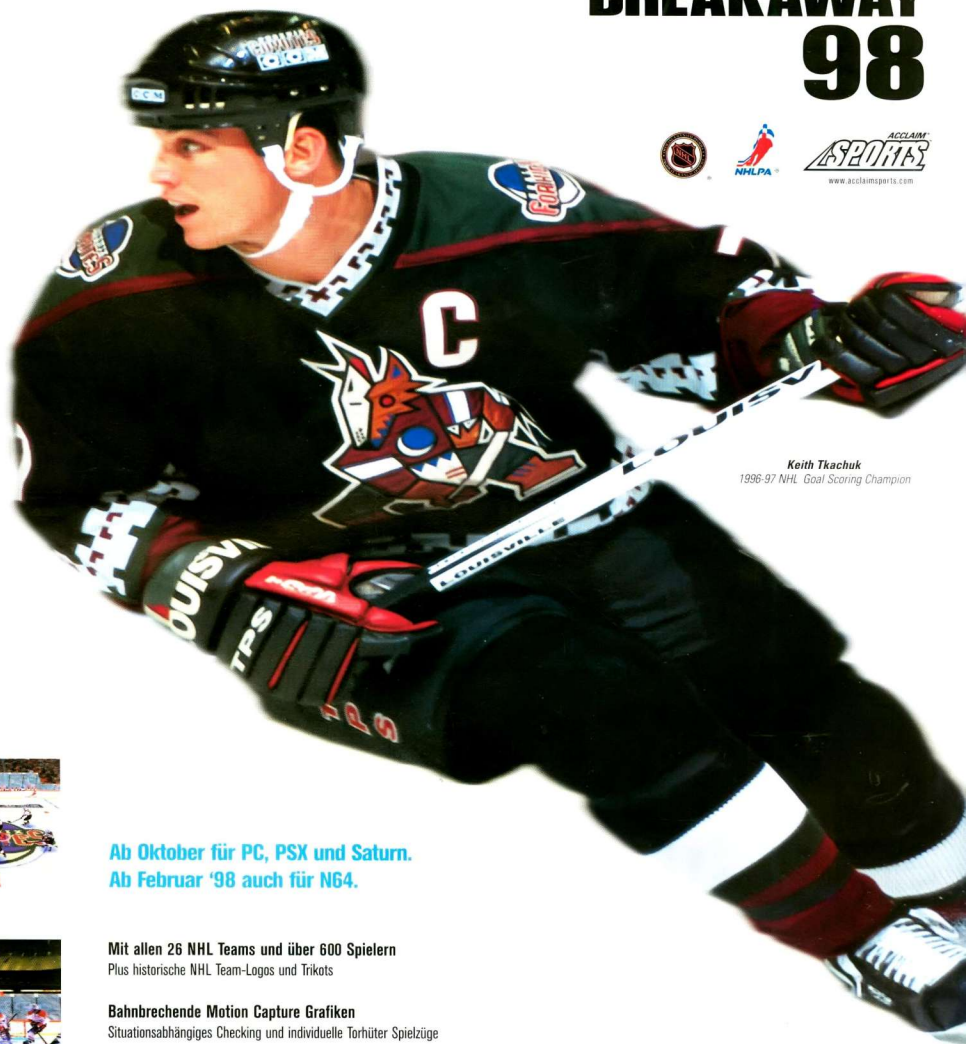
Noch nie war Eishockey so **cool!**

90% Video Games

90% Next Level

88% Maniac

NHL BREAKAWAY™ 98



www.acclaimsports.com

Keith Tkachuk
1996-97 NHL Goal Scoring Champion



Ab Oktober für PC, PSX und Saturn.
Ab Februar '98 auch für N64.



Mit allen 26 NHL Teams und über 600 Spielern
Plus historische NHL Team-Logos und Trikots

Bahnbrechende Motion Capture Grafiken
Situationsabhängiges Checking und individuelle Torhüter Spielzüge

Komplettes Team-Management
Eigens kreierte Spieler können entwickelt, verbessert, unter Vertrag genommen und verkauft werden

Der Unterschied zwischen Gewinnen und Verlieren liegt im Detail: Penalty killing. Gutes Checking. Perfektes Linienspiel. Gute Lauftechnik. Umfahren von Spurrillen im Eis. Lücken in der Abwehr zu Punkten verwerten ... Oder glaubst Du es sollte anders sein?



This NHL Breakaway is a registered trademark and NHL Breakaway is a trademark of the National Hockey League. All NHL logos and the marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL, and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL. All rights reserved. National Hockey League Player Association, NHLPA and NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license. In Canada: NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL. NHLPA and NHLPA logo are trademarks of NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL Enterprises, L.P. NHLPA and NHLPA logo are trademarks of NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL Enterprises, L.P. In Japan: NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL Enterprises, L.P. NHLPA and NHLPA logo are trademarks of NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL Enterprises, L.P. In Europe: NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL Enterprises, L.P. NHLPA and NHLPA logo are trademarks of NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL Enterprises, L.P. In Australia: NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL Enterprises, L.P. NHLPA and NHLPA logo are trademarks of NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL Enterprises, L.P. In New Zealand: NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL Enterprises, L.P. NHLPA and NHLPA logo are trademarks of NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL Enterprises, L.P. In South Africa: NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL Enterprises, L.P. NHLPA and NHLPA logo are trademarks of NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL Enterprises, L.P. In the Middle East: NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL Enterprises, L.P. NHLPA and NHLPA logo are trademarks of NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL Enterprises, L.P. In the rest of the world: NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL Enterprises, L.P. NHLPA and NHLPA logo are trademarks of NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL Enterprises, L.P. All other trademarks are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. *NHL & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Acclaim
Entertainment GmbH



Gumei Yokoi erlag am 4.10.97 den Folgen eines Autounfalls

Billig, billig, billig: Angekauft seit der E3 im Juni ist es nun endlich amtlich: Nintendo hat den Grundstein für niedrigere Software-Preise gelegt, indem die Lizenzgebühren um 20 bis 75 % gesenkt wurden. Dies gilt für alle neuen Spiele die ab dem 15. Oktober in Europa ausgeliefert werden. Die wie sogenannten Drittanbieter wie Activision, Electronic Arts, Williams, was an die Endanwender weitergegeben, ist natürlich jeder Preis senkt überlassen. Absoluter Preis in der Größenordnung von 175 DM gewonnen damit jedenfalls der vergangene an, letztendlich wittern sich die Modulpreise wie zu SNES Zeiten bei ca. 130 DM einpendeln. Laut Shigeru Ota Geschäftsführer von Nintendos of Europe, ist die Preissenkung nicht nur eine logische Folge des Nintendens' Booms, sondern auch ein Ausdruck des Dankes an die Videospieler, die dafür sorgte haben, daß sich das N64 schneller verkauft hat als jedes andere Videospielgerät zu vor". Nintendos-eigene Spiele werden hingegen weiterhin 100 DM kosten, ebenso Second-Party-Produkte wie Bandersnatch 64 oder MicroVid 64ers. ■



„Eine Dose Cola und einmal F-Zero, bitte!“

der vater des game boy ist tot

Am Samstag, den 4.10.97, verstarb Gumei Yokoi im Alter von 56 Jahren nach einem tragischen Autounfall. Ein leichter Auffahrunfall war der Grund dafür gewesen, daß Yokoi und ein Kollege auf dem Hokuiku Highway in Neagarimachi ihr Fahrzeug verließen, um nach dem Schaden zu sehen. Dabei wurden sie von einem Fahrzeug erfaßt. Sein Kollege kam mit einer gebrochenen Rippe davon, Gumei Yokoi erlag zwei Stunden später im Krankenhaus seinen Verletzungen.

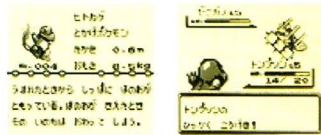
Gumei Yokoi war einer der ersten Erfinder und Tüftler im Hause Nintendo und maßgeblich am Aufstieg der Firma von einem mittelständigen Unternehmen zum Weltkonzern beteiligt. Von ihm stammen so erfolgreiche Erfindungen wie das erste Nintendo-Spielzeug (*Ultra Hand*) und die Game&Watch-LCD-Spiele. Als Leiter der Entwicklungsabteilung R&D 1 ist er verantwortlich für die Erfindung des Game Boys, von dem weltweit nahezu 60 Millionen Einheiten verkauft wurden. Allerdings zeichnete er auch für Nintendos größten Mißerfolg, den Virtual Boy, verantwortlich. Nachdem er im August letzten Jahres Nintendo verließ, gründete er seine eigene Firma namens Koto und konzentrierte sich darauf, Computerprogramme sowie ein Tamagotchi-ähnliches Spiel für die Hosentasche zu entwickeln. ■

taschenmonster

Tamagotchi ist tot, es lebe *Pocket Monsters*. Während Bandais virtuelle Küken den Westen erobern, flaut das LCD-Phänomen in Japan bereits wieder mächtig ab. Neue Baureihen mit anderen Kreaturen (Insekten, Engel) liegen wie Blei in den Regalen. Derzeit arbeitet Bandai, basierend auf dem einstigen Erfolgsspielzeug, in Kooperation mit Hudson Soft an einem N64-Spiel. Da der zweifelhafte Witz des Originals bei einem N64-Modul verständlicherweise nicht gegeben ist, bietet *Everybody's Tamagotchi* eine Reihe von Minispielchen, bei denen über 50 Charaktere zur Auswahl stehen. Ob dieses „Spiel“ dem N64 in Japan den ausstehenden Erfolgsschub bringen kann, darf bezweifelt werden.

Doch zum Glück gibt es da ja noch *Pocket Monsters*, ein Game-Boy-Spiel, das seit einigen Monaten der ganz große Renner in Japan ist. Mittlerweile gibt es drei verschiedene Module (in den Farben rot, grün und blau), die sich nur marginal durch eine Handvoll leicht veränderter Monster unterscheiden. Insgesamt wurden fast drei Millionen Module verkauft, nun sollen die Monster auch das N64 erobern. Das erste von diversen geplanten N64- und 64DD-Spielen heißt *Pikachu Genki Dechu* und ist dem beliebtesten aller Pocket Monsters, Pikachu gewidmet. Und da

heißt es immer, *Diddy Kong Racing* sei Nintendos großer Weihnachtstitel ... ■



Pocket Monsters sorgt für Furore bei den Japanern und für gefüllte Kassen bei Nintendo

bill gates läßt grüßen

Wenn Hiroshi Yamauchi eins zuwider ist, dann ist es, wenn jemand anders als Nintendo mit Nintendo-Produkten Geld verdient. Der Verzicht auf ein CD-ROM-Laufwerk im N64 ist nur ein Indiz für diese Grundeinstellung. Das Projekt *Nintendo Power* (ehemals *Game Kiosk*, vgl. XL 5/97, hat nichts mit dem gleichnamigen US-Clubmagazin zu tun) bringt den Nintendo-Boß seinem Traum ein Stück näher. Seit dem 30. September werden die ersten Nintendo-Power-Automaten in Filialen der Kaufhauskette Lawson aufgestellt. Geringste SNES-User können für 3980 Yen ein 32 MBit großes, wiederbeschreibbares Blanko-Modul erwerben und darauf SNES-Spiele abspeichern. Derzeit stehen 40 alte Titel wie *F-Zero* und *Mother 2* zur Auswahl, die gegen eine Gebühr von 1000 Yen auf die Flash-ROM-Cartridge gebrannt werden. Zukünftige neue Titel, u. a. neue Teile der *Fire Emblem*-Serie oder Neuaufgaben aller NES-Klassiker, werden bis zu 4000 Yen kosten.

Nintendo Power hat für Nintendo diverse Vorteile. Produktionskosten für Module und Verpackungen entfallen, es müssen keine Module mehr vorgefertigt werden, die sich vielleicht gar nicht mehr verkaufen, und der in Japan gigantische Second-Hand-Markt verliert seinen Schrecken für den Hersteller. Vor allem aber, und dieser Punkt ist viel wichtiger, umgeht Nintendo Power den gesamten Groß- und Zwischenhandel. Das bedeutet natürlich eine immense Kostensparnis. Nun ist das SNES bekanntlich eine fast schon ausgestorbene Konsole. Allerdings plant Nintendo langfristig ähnliches für das 64DD. Dies bedeutet aber nicht allein mehr Gewinn für Nintendo, denn der ist ohnehin schon groß genug, sondern geringere Preise für den Endverbraucher. Durch Umgehung des Handels könnten damit 64DD-Spiele sogar billiger sein als CD-Spiele. Der Modemschlusß bietet die Möglichkeit für weiterreichende Phantasien. Ganze Spiele können zwar bei dem geringen Datendurchsatz per Modem nicht übertragen werden, aber zumindest zusätzliche Kämpfer für Prügelspiele, Autos für Rennspiele usw. Wie Miyamoto von Anfang an betonte: „Die Beschreibbarkeit des 64DD ist nicht nur für besonders große Spielstände gedacht ...“ ■



The New Dimension of Fun

Nintendo

Diddy Kong Racing™! Über die Welt geht's mit dem Luftkissenboot, und am Boden bleibst Du durch die Lüfte per Flugzeug, und am Boden bleibst Du mit dem Auto. Unglaubliche 3-D-Gratiken, Aufregende Abenteuer, Kasante Wettrennen. Halt Dich gut fest - das Rumble Pak™ trägt dich spüren, was Du spielst. Mach' Dich auf den Weg, denn nur Du kannst das verzauberte Königreich betreten! Diddy Kong Racing™. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo 64!

DIDDY KONG RACING



JETZT GEHT'S RUND!

Mit deutschem Bildschirmschutz

Produkt von Nintendo. © 1997 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Nintendo. Diddy Kong, Diddy Kong Racing und Rumble Pak sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo.

Art of Fighting Twin

System: N64 Hersteller: Ocean Entwickler: Culture Brain Erhältlich: Ende November



Mit *Art of Fighting Twin* wird Culture Brain die aktuellen 3D-Prügelspiele für das N64 zu einem Stelldichein auffordern, und die Chancen auf einen Sieg stehen gut. *Art of Fighting Twin* wird mit Sicherheit einer der vielseitigsten Prügler sein, die bisher das Licht der Konsolenwelt erblickten. Neben verschiedenen Spielmöglichkeiten wie Versus, Survival, Practice, Team Battle, Circuit und diversen Tournament-Varianten, kann der Spieler im Vorfeld zwischen zwei grundsätzlich verschiedenen Modi auswählen. Im Gegensatz zum Nor-



Grafisch spricht der SD-Modus wohl eher ein jüngeres Publikum an. Aufgrund des vereinfachten Gameplays ist er auch für Anfänger interessant

mal-Modus treten in der Grundeinstellung, Super Deformed, typisch japanische Kopffüßler gegeneinander an. Des weiteren bietet die Niedlich-Version ein vereinfachtes

Gameplay und die Möglichkeit, jederzeit Special-Moves auszuführen, die im Normal-Modus nur eine bestimmte Zeit lang praktikierbar sind. Ein Counter zählt im SD-

Modus die angebrachten Special-Moves und belohnt den Spieler ab einer bestimmten Anzahl mit Items oder weiteren Special-Moves. Insgesamt soll es etwa 150 verschiedene Items geben, die in das Kampfgeschehen einbezogen werden können. Bereits Ende November soll das Spiel (nach der Präsentation auf der Nintendo World '97) unter dem Titel *Virtual Hiryu No Ken* in Japan erscheinen, ein Release in Amerika und Europa folgt vermutlich Anfang '98. ■



Im Normal-Modus geht es härter zu, Special-Moves sind begrenzt

Castlevania 3D

System: N64 Hersteller: Konami Entwickler: KCEO Erhältlich: 1. Quartal '98

Projektleiter Takeo Yakushiji (arbeitete bereits an SNES-Titeln wie *Parodius*, *Twin-Bee* und *The Legend of the Mystical Ninja* mit) sorgte kürzlich für ein wenig Licht im Dunkel der *Castlevania-3D-Gruft*, als er erste Fakten bekannt gab. Es wird vier anwählbare Charaktere geben. Iija Rogoff und Vampirjäger



Auch Monster und Untote verlassen sich schon lange nicht mehr allein auf ihre Widerwärtigkeit, sondern haben sich mit sehr wirkungsvollen Waffen bestückt

DIE VAMPIR-JAGD GEHT WEITER



Geiermeier sind zwar nicht dabei, dafür jedoch ein weiteres Mitglied der Belmont-Familie, das den Vornamen Schneider trägt und wie gewohnt mit der Peitsche umzugehen weiß. Cornell Reinhart mag es handfest, trägt seine Meinungsverschiedenheiten mit Fäusten und Füßen aus und kann sich in einen Wolf verwandeln. Auch ein zwölf-jähriges Mädchen namens Carrie Eastfield wartet darauf, sich den blassen Kreaturen stellen zu dürfen, ebenso wie der kräftig gebaute Kola, der den Untoten mit seiner Kettensäge den Garaus machen möchte.

In der Nacht sind alle Katzen grau und jede Menge Vampire unterwegs, um dem Spieler die Venen zu entleeren. Am Tage hingegen ist es etwas ruhiger, obgleich im Schatten auch einige hartgesottene Blutsauger anzutreffen sind – ein Schubber ins Sonnenlicht sorgt dafür, daß sie nur noch für Staubalergiker gefährlich sind. Yakushiji-san betonte, daß er großen Wert auf eine dichte Atmosphäre legt,



Nicht nur die Kämpfe, sondern das gesamte Spiel präsentiert ...



... sich erstmals in einer völlig frei begehbaren 3D-Umgebung

weshalb er sich durch den Konsum von Filmklassikern wie *Dracula* oder *Interview mit einem Vampir* inspirieren ließ. *Castlevania 3D* soll voraussichtlich im ersten Quartal '98 auf einem 128-MBit-Modul erscheinen, auf das auch jede Menge Sprachsamples gebannt sind. ■

Body Harvest

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: DMA Design Erhältlich: 1. Quartal '98

Was lange währt, wird endlich gut. Dies ist nicht nur das Motto der Außerirdischen in *Body Harvest*, deren Begehr die Ernte der vor einigen Tausend Jahren ausgesäten Menschen ist (vgl. XL 3/97). Auch Nintendo hält sich seit Jahren an dieses Prinzip. *Body Harvest* galt als einer der Launch-Titel für das N64, erschienen ist das Game bis dato immer noch nicht. Da die Mäuler von Big-N-Mitarbeitern bekanntermaßen mit mindestens sieben Siegeln verschlossen sind, hat neXt Level den Entwicklern von DMA Design auf den Zahn geföhlt und nach den Gründen für die Verspätung gefragt.

Brian Baglow von DMA Design erklärte hierzu, daß das Spiel bereits



Hummer ist eine Delikatesse für Menschen, nicht andersherum!



dreimal fertiggestellt war, bei der Endkontrolle in Japan jedoch vom Auftraggeber zur Überarbeitung zurückgeschickt wurde. Beim erstenmal ging es um das ewige Nintendo-Thema Familienfreundlichkeit. Das Spiel sei zu brutal, und außerdem sollten in das ursprünglich als Shoot 'em Up konzipierte Spiel Rollenspielelemente integriert



AUSSERIRDISCHE FEIERN AUF DER ERDE EIN ERNTEDANKFEST, UND DIE MENSCHHEIT DIENT ALS FUTTER



Für die Grafik-Engine sind bildschirmfüllende Gegner wie dieser kein Problem. Das Spiel leidet nicht unter Geschwindigkeitsverlusten

werden. Der zweite Test ergab die Diagnose: Nun sind es zu viele RPG-Elemente, also mußte ein Teil wieder herausgenommen werden. Die dritte Kontrolle war dann eigentlich zufriedenstellend, dennoch hegte Nintendo den Wunsch nach



Die Szenarien sind riesengroß und äußerst abwechslungsreich



Wenn es nicht anders geht, wehrt man sich eben ohne Vehikel

einigen Veränderungen im Detail. Inzwischen sind sich Hersteller und Entwickler einig, das Spiel befindet sich kurz vor seiner endgültigen Fertigstellung und wird voraussichtlich im März '98 weltweit erscheinen – wenn nichts dazwischen kommt ...

Die kürzlich probegespielte Version erlaubt den Schluß, daß den Spielern ein überaus interessanter Titel erwartet. Wie bereits erwähnt geht es darum, menschenhungrige Aliens zu dematerialisieren. Dazu kann auf 70 verschiedene Fahrzeuge zurückgegriffen werden. In jedem der fünf Level (die sich jeweils noch einmal in fünf bis sechs Stages unterteilen) stehen zirka 18 Vehikel zur Verfügung, die den Anforderungen entsprechend eingesetzt werden sollten. Der Kampf wird dabei nicht nur auf dem Lande ausgetragen, auch verschiedene Fluggeräte, Schiffe und U-Boote warten schon auf ihren Einsatz.

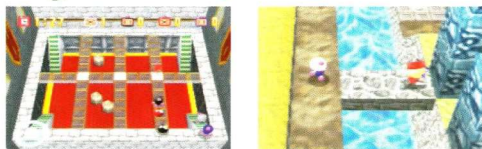
Allem Anschein nach hat *Body Harvest* mit seiner Mischung aus Action, einer Menge Taktik und einigen Rollenspielelementen das Zeug zu einem echten Highlight. ■

Hersteller: Nintendo Entwickler: Hudson Soft Action
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 6 Welten à 3
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Bomberman 64



Die Steintürme in der Lava-Welt stehen nicht immer an derselben Stelle. Besonders gefährlich ist der ständige Beschuß mit Bomben von oben

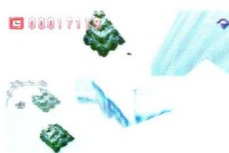


Im Gegensatz zu älteren Bomberman-Versionen bleiben diesmal die besiegten Spieler als Geister teilaktiv am Geschehen beteiligt

test nintendo64

Info

Dem explosiven Spiel hätte eine Rumble-Pak-Unterstützung gut zu Gesicht gestanden. Der Bombenleger ist aber per Analogpad steuerbar, was das ohnehin schon gute Handling weiter aufwertet. Die Bildschirmtexte der PAL-Version werden leider nicht eingedeutscht.



Gameplay: Der Story-Modus erinnert an *Super Mario 64*, wenn es um die Bewegungsfreiheit geht. Die Rätsel, die Gegner, das Leveldesign, alles verschmilzt zu einem packenden Erlebnis. Doch die Mehrspieler-Modi haben ihren strategischen Aspekt nahezu vollständig verloren.

Präsentation: Auf Anhieb kommt der wendige Kerl bestens mit der neuen 3D-Umgebung zurecht. Das Design ist klasse, die akustische Atmosphäre stimmt, doch extravagante Grafikeffekte gibt es kaum zu sehen.

Speicherkapazität: 64 MBit

Speicheroptionen: Die Batterie speichert drei komplette Spielstände.

Mit der neuesten Variante dieses beliebten Mehrspieler-Vergnügens steigt der Entwickler Hudson Soft nun in die dritte Dimension des Bombenlegens ein.

Erfahrene Fans des explosiven Action-Hits werden sich darüber freuen, daß der Einziespieler-Modus wesentlich zum Guten verändert wurde. Klein Bomberman bewegt sich nun durch echte, wirklich gelungene 3D-Landschaften, in denen er von einer stufenweise verstellbaren Kamera stets ins rechte Licht gerückt werden kann. Die neue Bewegungsfreiheit hat dem explosiven Kerlchen gut getan. Quickfidel rennt er – leicht und unkompliziert zu steuern – durch die sechs Welten der fliegenden Festung des Bösen, um seine Welt vor dieser Bedrohung zu retten. Dabei ist es seine Aufgabe, in kleinen Rätseln Tore, Zugrücken oder Schranken zu öffnen, um den weiteren Weg freizulegen. Denn das Ziel heißt Levelausgang und schließlich Endgegner (nach jedem dritten Abschnitt). Zahlreiche bekannte Extras unterstützen ihn im Kampf gegen seine Feinde. Zudem gibt es nun die Möglichkeit, eine Bombe zu tragen und aufzublähen, um die Sprengwirkung zu erhöhen. Mit einer solchen Superbombe lassen sich auch größere Hindernisse bequem aus dem Weg räumen. Nach einem Lebensverlust, z. B. wenn man ins Nichts gestürzt ist, beginnt das Spiel an bestimmten Restart Points, was der Langzeitmotivation nur zuträglich ist.

Besonders heikel und gefährlich stellt sich die Lava-Welt dar. Bomberman bewegt sich über schmale Brücken von Steinfels zu Steinfels und weicht dabei dem feurigen Lava-Beschuß des brodelnden Untergrunds aus. Hudson Soft ist es gelungen, beim Wechsel von 2- zu 3D eine leichtgängige Steuerung (auch über den Analogstick) zu programmieren, die den schnellen Einstieg begünstigt und den Spaß fördert.

Die Mehrspieler-Modi haben den strategischen Charakter der 2D-Arenen verloren. Reichlich hektisch und chaotisch kämpfen menschliche Bombermaner gegeneinander oder gegen den Computer in sechs quadratischen Leveln, die mehrere Ebenen besitzen. Dabei kann das Ziel die Vernichtung der feindlichen Gruppe sein, aber auch der Kampf um Diamanten oder gegen das Zeitlimit.

Bomberman 64 ist ein akustisch gut in Szene gesetztes Action-Spiel mit einem packenden Story-Modus und sehr guter Spielbarkeit. Technisch gibt es nichts zu mäkeln, einzig die Hardware-bedingten Blurring-Effekte der Texturen ‚verwaschen‘ den guten Eindruck ein wenig. Wem der Mehrspieler-Modus nicht das allerwichtigste ist, der sollte sich dieses bombige Erlebnis nicht entgehen lassen. Hudson Soft hat dem niedlichen Luntenzünder einen glücklichen Einstieg in die 64-Bit-Welt geschaffen. ■

XL-Wertung 80%

ELECTRONIC ARTS™

MOTO
RACER™



Heiße Öfen!



Jetzt für die PlayStation™



Zwei Spieler über geteilten Bildschirm • Acht Strecken • Original-Grafik aus dem Spiel

©1997 Electronic Arts. Moto Racer ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Delphine Software ist ein Warenzeichen von Delphine Software International. KTM 360 SX ist ein Warenzeichen und lizenziert von KTM Sportmotorcycle AG. PS und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.



Diddy Kong Racing

Info

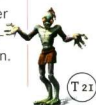
Diddy Kong Racing bietet eine dreisprachige Menüführung (Englisch, Französisch, Deutsch), aber nur englische Sprachausgabe. Das Rumble Pak wird unterstützt.

Gameplay: Spielerisch zwar nicht so genial wie *Mario Kart 64*, aber dank der verschiedenen Fahrzeugtypen, der innovativen Spielmodi und der interessant gestalteten Strecken deutlich abwechslungsreicher. Durch den gehobenen Schwierigkeitsgrad und den großen Spielumfang ist Langzeitmotivation garantiert.

Präsentation: Rare beherrscht die N64-Hardware wie kaum ein anderer Entwickler. *DKR* besticht mit einer fast fehlerfreien detaillierten Polygrafik, deren grelle Farbwahl aber sicher nicht nach jedermanns Geschmack ist. Die PAL-Anpassung ist perfekt – ohne Balken und Geschwindigkeitsverlust.

Speicherkapazität: 128 MBit

Speicheroptionen: Auf dem Game Pak können drei Spielstände, auf dem Controller Pak zudem Ghost-Fahrer gespeichert werden.



Die Welt der Videospiele mag voller Überraschungen sein, doch nur Nintendo bringt es fertig, einen Weihnachtstitel erst drei Monate vor seinem Release anzukündigen und entsprechend wenig Publicity zu bekommen. *Diddy Kong Racing* ist ein Opfer dieser etwas konfusem Veröffentlichungspolitik und muß für das nicht rechtzeitig fertiggestellte *Banjo-Kazooie* in die Bresche springen. Bisher besitzen alle N64-Titel von Rare (*Blast Corps*, *GoldenEye 007*) derart herausragende Qualitäten, daß sie sich unabhängig von jeder Öffentlichkeitsarbeit gut verkaufen, und auch *DKR* scheint dieses Schicksal beschieden zu sein. Denn was die Briten zum Weihnachtsgeschäft vorlegen, ist nicht nur irgendein Rennspiel – es ist vielleicht der abwechslungsreichste Ver-



Geht man beim Überfahren eines Turbiefeldes kurz vor Gas, ist die Beschleunigung stärker

treter seines Genres überhaupt. Dieser Umstand macht sich nicht nur durch die zur Auswahl stehenden Fahrzeuge (Kart, Hovercraft und Flugzeug), sondern auch an der geschickten Verbindung der unterschiedlichen Spielmodi bemerkbar: Alle Rennstrecken müssen durch das Einsammeln von goldenen Ballons im Adventure-Modus freigelegt werden. Gelingt es, alle vier Rennen eines Areals siegreich zu beenden und zudem noch die acht auf der Strecke verteilten Münzen einzusammeln, steht die Konfrontation

mit einem Endgegner bevor. Dabei handelt es sich je nach Abschnitt der Oberwelt beispielsweise um ein Walross, einen Kraken oder ein Triceratops, die in einem Wettlauf gegen den Spieler antreten. Der Sieger erhält den Teil eines Amuletts, das man benötigt, um Zugang zum letzten Endgegner zu erhalten. Zudem ist in jeder Höhle auch ein Battle-Kurs mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen (Eier oder Bananen einsammeln, Gegner abschießen), ein Trophy-Modus (alle



Diese Blase ist die höchste Ausbaustufe der Minen und hält den Fahrer sehr lange auf

Rennstrecken einer Höhle als Meisterschaft) sowie ein Time-Trial-Modus zu finden. Auch in diesen Spielmodi können Auszeichnungen gewonnen und weitere Strecken freigespielt werden. Dank dieses ausgefeilten Belohnungssystems ist der Motivationsfaktor extrem hoch.

Hersteller: Nintendo Entwickler: Rare **Rennspiel**
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 20 + 6 + 4 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: ab 24. November



Auch das eigentliche Renngeschehen besticht durch Abwechslungsreichtum. Ein und dieselbe Strecke scheint nicht die gleiche zu sein, wenn man sie statt mit dem Kart im Flugzeug oder Hovercraft zurücklegt. Vorher unerreichbare Abkürzungen, Beschleunigungsfelder und Extras, aber auch neue Hindernisse müssen in die Rennstrategie miteinbezogen werden. Das ausgefeilte Extrawaffensystem (alle Extras wie Raketen, Schilde oder Turbos können durch mehrmaliges Einsammeln verstärkt werden) bringt ein Mario Kart-ähnliches Action-Element in den Spielablauf. Für zusätzliche Auflockerung sorgt das originelle Streckendesign mit zahlreichen Abkürzungen, interessanten grafischen Details (Flugsaurier, Raumschiffe etc) und intelligent platzierten Hindernissen und Extras.



Im Vergleich zu den Karts sind die Hovercrafts weniger, aber auch schwieriger beherrschbar

Tatsächlich ist DKR Mario Kart 64 in vielen Bereichen überlegen. Es bietet mehr Strecken, mehr Fahrzeuge, mehr Spielmodi und eine aufwendigere, wenn auch kreischend bunte Grafik. Einzig die Steuerung erreicht nicht die geniale Komplexität der Nintendo-Referenz. Zwar lassen sich



Die Wettrennen mit den Endgegnern sind eine echte Herausforderung. Wer die Extras nicht geschickt nutzt, hat keine Chance



Die vier letzten Strecken führen den Spieler in ein futuristisches Weltraumzenario

keinerlei Mängel in puncto Genauigkeit feststellen, doch alleine die fehlende Auflademöglichkeit beim Sliden hinterläßt bei MK64-Fans ein etwas unguutes Gefühl auf kurvenreichen Strecken. Auf jeden Fall garantiert DKR aufgrund seines Umfangs, seines gehobenen Schwierigkeitsgrades und der originellen Mehrspieler-Modi auch auf längere Sicht spannende Unterhaltung.

XL-Wertung 95%

cheats

Nach dem Sieg über den Endgegner Wizpig erhält man verschiedene Cheats, die im Magic-Code-Menü eingegeben werden können. Als versteckte Fahrer können der Hahn Drumstick und die Uhr TT erspielt werden.



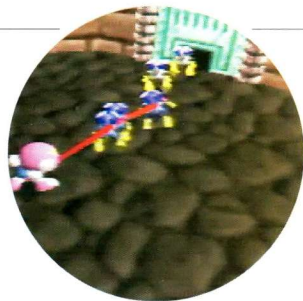
Hersteller: Laguna Entwickler:
 Spieler: 1-4 (simultan) Level:
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich:

Sunsoft **Jump&Run**
 -
 im Handel

Chameleon Twist



Während die Zunge ausfährt, kann sie vom Spieler kreuz und quer über den Bildschirm gesteuert werden. Auf diese Weise können mehrere Feinde gleichzeitig aufgefressen werden



Auf den ersten Blick wirkt dieser Abgrund unüberwindbar; zum Glück steht dort ein Pfahl



Info

Gameplay:

Die Kameraführung schafft einige Probleme. Jeder Level ist mit intelligenten Rätseln versehen.

Präsentation:

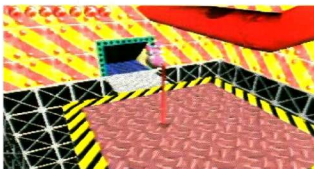
Chameleon Twist köchelt optisch auf Sparflamme und bietet wenig Höhepunkte. Musikalisch gewinnt Sunsoft durch den uninspirierten Soundtrack und die ebenso nichtigen Standardeffekte keinen Blumentopf.

Speicherkapazität: 96MBit

Speicheroptionen:

Vier Spielstände werden von der Batterie gespeichert.

LVON C HENNING
 Laguna beschert uns mit *Chameleon Twist* das einzige neue N64-Jump&Run zum bevorstehenden Weihnachtsfest. Chamäleon Davy findet sich mit menschlichen Gliedmaßen versehen in einer fremden Welt wieder. Ein Insektenimperium steht genauso auf der Reiseroute wie ein Besuch in der Tortenfabrik. Seine lange Zunge hat das Exreptil behalten und kann damit nicht nur à la Yoshi Feinde auffressen, sondern sie auch als Geschosse wieder ausspucken. Sportliche Einlagen wie Stabhochsprung oder seine Zunge um einen Pfahl zu wickeln, um sich somit über einen



Interessanterweise sieht dieser Gegner den Mumus aus *Jumping Flash* sehr ähnlich

Abgrund zu ziehen, gehören ebenso zum Standardrepertoire des Helden. Diese Fertigkeiten sind von elementarer Bedeutung, denn die Level sind bis zum Rand mit kniffligen Passagen gespickt, die nicht unbedingt im Handumdrehen überwunden werden können. Bevor ein neuer Level betreten werden darf, muß zunächst ein Endgegner besiegt werden. Auch dabei hilft die flexible Zunge, denn kein Endboß ist wie der andere, und jeder von ihnen muß durch eine bestimmte Taktik bezwungen werden.

Im Battle-Modus dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Ziel ist es, die Gegner durch geschickte Geschmacksorganakrobatik von der Kampfplattform zu schubsen. Leider gibt dieser Modus spielerisch nicht genügend her, um längerfristig zu gefallen.

Die Grafik erinnert sehr an den Story-Modus von *Bombberman 64*. Auch Ähnlichkeiten zu *Super Mario 64* sind nicht von der Hand zu weisen. Größtes Manko bildet die unpraktische Kameraführung, auf die der Spieler nur sehr beschränkt Einfluß nehmen kann. Dadurch ist es an einigen Stellen äußerst schwierig, Entfernungen für Sprünge abzuschätzen.

Mit *Chameleon Twist* liefert Laguna ein passables Jump&Run mit einigen witzigen Ideen. Aufgrund des verzwickten Leveldesigns kann das Spiel für eine Zeit lang motivieren, doch die wirklich bescheidene Kameraführung verhindert eine bessere Wertung. Schade. ■

XL-Wertung

75%

Inselhüpfen & Schwimmen & Klettern & Laufen & Springen & Tanzen & Drehen



CROC HEBT AB!

14 Bewegungen, die aus ihm den hyperaktivsten Helden der PlayStation-Welt machen. Begleiten Sie ihn durch ein Abenteuer in einer wunderschön gerenderten 3D-Welt, die absolute Bewegungsfreiheit bietet, und bekämpfen Sie den bösen Baron Dante und seine heimtückischen Helfer, die Dantinis.



Hersteller: Acclaim Entwickler: Interplay **Beat 'em Up**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 9 + 3 Kämpfer
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: im Handel



Clayfighter 63 1/3



Mit dem Wok zu hauen, ist nicht nett. Taffy könnte sich die Finger brechen



Info

Vor jedem Kampf dröhnt ein brachiales „Let's get ready to crumble!“ aus den Lautsprechern. Niemand geringerer als Michael Buffer himself, der bekannte Box- und Wrestling-Ansager, konnte für dieses Sample gewonnen werden.

Gameplay: Kenner von *Street Fighter & Co.* werden mit den Special-Moves keinerlei Probleme haben. Durch die witzigen Verrenkungen sehen einige Moves komplizierter aus, als sie sind.

Präsentation: Während die Knetklopfer mit viel Liebe zum Detail kriert werden, lassen die tristen Hintergründe zu wünschen übrig. Musikalisch zeigt sich *Clayfighter 63 1/3* ebenfalls von seiner witzigen Seite. Von Marschmusik bis zu Japanoklängen reicht die Palette. Unzählige Sprachsamples für Kämpfer und Ansager runden das stimmungsvolle Spielpaket ab.

Speicherkapazität: 96 MBit

Speicheroptionen: Mittels Batterie werden erspielte auf dem Modul gespeichert.

Nachdem ein Jahr der Ankündigungen schick Acclaim Interplays *Clayfighter* nun endlich ins dritte Turnier ihrer Laufbahn. Wie gewohnt stehen Witz und Klamauk im Vordergrund des anarchischen Prügelspiels. Insgesamt zwölf Knetkämpfer, von denen drei erst noch freigeprügelt werden müssen, tragen ihre Meinungsverschiedenheiten an den unterschiedlichsten Orten aus. Sei es in einem verlassenen Soldatencamp, in einer Spielzeugfabrik oder gar auf dem Meeresboden.

In alter Tradition unzähliger Prügelspiele zoffen sich Taffy & Co. mit einer breiten Palette interessanter Special-Moves. Doch anstatt seinem Gegenüber einen Energieball in die Visage zu schleudern, bekämpfen sich die Clayfighter lieber mit einem Gummihuhn oder asiatischen Eßstäbchen. Mitunter wird auch zu noch rabiatere Mitteln gegriffen, etwa wenn ein Fighter zu einer vernichtenden Supercombo ansetzt. Sowohl das Digitalpad, als auch der Analog-Stick können zur Steuerung verwendet werden.

Vom kürbisköpfigen Schloßgespenst über berühmte Videospieldenken wie Earthworm Jim und Boogerman bis hin zu einem schmächtigen Zirkusclown reicht die Vielfalt in der Kämpferauswahl. Das Turnier findet auf einer Insel statt, auf der einige Arenen miteinander verbunden sind. Wenn beispielsweise der drahtige Kung-Pow auf seinem Klosterplatz durch ein Tor geschmettert wird, finden sich plötzlich beide Kontrahenten in der Spielzeugfabrik von Sumo Santa wieder.



Earthworm Jim und Blob kämpfen auf der Brille des großen Klos



Gemein! Bad Mr. Frosty hat seinen kleinen Bruder unterm Hut

Da bei *Clayfighter 63 1/3* nicht mit Gags gespart werden sollte, ließen die Entwickler ihrem Sinn für Humor auch bei der optischen Gestaltung freien Lauf.

In lustigen Bewegungsabläufen bieten die digitalisierten Knetmännchen Slapstick pur. Ein paar mehr Animationsphasen hätten dem Zwölfertrupp allerdings nicht geschadet. Minuspunkte ernten auch die teilweise sehr kontrastarmen Hintergründe einiger Schauplätze. Akustisch hat das Spiel schon mehr zu bieten. Quasi pausenlos werfen sich die Gegner Gehäbigkeiten an den Kopf, um sich zu beleidigen und den Spieler zu unterhalten, und auch der Kommentator quasselt ständig. Der atmosphärische Soundtrack gerät dabei fast in Vergessenheit.

Clayfighter 63 1/3 ist erfrischend anders und setzt viel mehr auf derben (und gut inszenierten) Humor als auf farbenfrohe Splattereffekte und Blutorgien. Aus diesem Grund ist die Play-Doh-Prügelerei auch für die jüngeren Spieler interessant und dank fünf unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade auf Dauer motivierend. ■

XL-Wertung 80%

Mace: The Dark Age

Info



Gar Gundersohn zählt zu den ausgefallensten Fightern aller Zeiten. An Bord seines hölzernen Mechs ist er brandgefährlich



Nach den Antiprügeln *War Gods* und *Dark Rift* hatten viele 3D-Beat-'em-Up-Fans vermutlich die Hoffnung schon aufgegeben, in absehbarer Zeit einen ansprechenden Genrevertreter auf ihrem N64 begrüßen zu dürfen. Midway/Atari Games beendet nun die Durststrecke mit dem überraschend guten *Mace: The Dark Age*. Überraschend vor allem deswegen, weil die zuletzt auf der E3 und der ECTS gesichteten Versionen nicht besonders überzeugend aussahen und aufgrund der bisher erschienen Midway-Prügelspieltitel (von der *MK*-Serie bis hin zu *War Gods*) dem neuesten Titel ohnehin eher mit Skepsis begegnet wurde.



Wie man es aus dem Hause Midway bereits gewohnt ist, gibt es viel sinnlose Gewalt

Den Programmierern von Atari Games gelang jedoch allen Befürchtungen zum Trotz eine tadellose Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten. Die Charaktere sind sehr detailliert, und ihre Bewegungen werden durch ausreichend Animationsphasen dargestellt. Insgesamt stehen zehn plus sechs versteckte Kämpfer (siehe *Tactics*, S. 44) zur Auswahl, die allesamt über ein umfangreiches Repertoire an Kampftechniken verfügen. Für die Bedienung der Kämpfer werden lediglich vier Buttons benötigt, die auch selbst bestimmt werden können. Während drei Tasten für die

Standardtechniken leichter Schlag, harter Schlag und Tritt zuständig sind, kann die Spielfigur mit der vierten Taste im Raum bewegt werden. Je nach Vorliebe, können die Charaktere mit dem Analogstick oder dem Digitalpad gelenkt werden, wobei sich letztere Variante mehrheitlich als besser spielbar erwiesen hat.

Die meisten Szenarien bieten einen großen Handlungsspielraum. Es kann im angrenzenden Bach weitergekämpft werden, herumstehende Blumenkübel dienen als Wurfgeschosse und wer mag wirft seinen Gegner in ein Lavabecken.

Auf den ersten Blick wirkt Midways neuester Release ein wenig langsam, einem kontrollierten Spielablauf kommt die niedrige Geschwindigkeit nach einer kurzen Eingewöhnungsphase jedoch sehr zugute. Die meisten Moves sind problemlos auszuführen, das gilt auch für die Midway-obligatorischen Fatalities, die nun den Namen Executions tragen und ein weiteres Mal an bluttriefende Splatterfilme erinnern.

Sicher, *Mace: The Dark Age* ist kein absolutes Highlight und einem Vergleich mit *Virtua Fighter 2* oder *Soul Edge* würde es nicht standhalten können, dennoch handelt es sich um ein solides und empfehlenswertes Produkt, das die aktuelle N64-Genre-Konkurrenz alt aussehen läßt. ■

XL-Wertung

80%



Kein Anbieter hat bisher mehr Software-Titel für das N64 veröffentlicht als Midway mit seinen acht Spielen. Leider waren auch einige saure Gurken dabei, wie z. B. *Cruis'n USA*, *MK Trilogy* oder *Hexen 64*. Die von Atari Games entwickelten Titel *Wayne Gretzky's 3D Hockey* und *Mace: The Dark Age* gehören auf jeden Fall zu den besseren im Midways Vertriebsprogramm. Auch das kurz vor seinem Release befindliche *San Francisco Rush - Extreme Racing* wurde von den Atari-Programmierern erschaffen und macht eine ordentliche Figur (vgl. S. 40). Aufgrund der Indizierungsfahrer wird *Mace: TDA* nicht in Deutschland erscheinen. Die PAL-Versionen des europäischen Umlandes erscheinen im Dezember.

Gameplay: *Mace: TDA* ist sicher nicht die Ausgubert der Innovation, verbindet jedoch gute Spielbarkeit mit sinnvollen Moves und einigen neuen Ideen. Die Möglichkeit, in den Raum auszuweichen zu können ist ein sinnvolles Feature und nicht bloß eine kosmetische Beigabe. Weitläufige und zugleich interaktive Szenarien runden den Eindruck positiv ab.

Präsentation: Die Hintergründe sehen sehr stilvoll aus, und die Figuren bewegen sich äußerst geschmeidig. Fast alle Techniken werden von Effekten wie Blitzblitzen und Feuer-schweifen begleitet. Das Ohr des Spielers erreichen gut komponierte, aber recht eigenwillige Songs sowie filmreife Hau-drauf-Geräusche und deutliche Sprach-Samples.

Speicher-Optionen: Es gibt keine Möglichkeit, einen Spielstand abzuspeichern. Die versteckten Kämpfer müssen stets neu freigelegt werden.

Hersteller: Kemco Entwickler: Boss Game
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 5 Strecken
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: im Handel

Rennspiel



Info

Im Meisterschafts-Modus wird der Schwierigkeitsgrad mit zunehmender Spieldauer durch schlechter werdende Witterungsbedingungen wie Regen, Schnee, Nebel und Dunkelheit erhöht. Im Arcade-Modus sind die Umweltbedingungen frei einstellbar, während der Zweispieler-Modus nicht bei Sonnenschein gefahren werden kann. *Top Gear Rally* unterstützt das Rumble Pak.

Gameplay: Die Steuerung ist komplex und gewährt auch bei gewagten Drift-Manövern die volle Kontrolle über das Fahrzeug. Insgesamt wirkt das Spielgeschehen aber zu langsam und daher langweilig.

Präsentation: Leider geht die saubere, aber nicht sonderlich detailreiche Optik auf Kosten der Spielgeschwindigkeit. Hervorzuheben ist die für N64-Verhältnisse ungewöhnlich klare Grafik.

Controller Pak: Laufende Meisterschaften können auf zwei, Ghostfahrer auf 58 Seiten abgespeichert werden.

Speicherkapazität: 64 MBit

Muster: Game Castle, Hamburg,
 Tel.: 040/390 50 61

Top Gear Rally

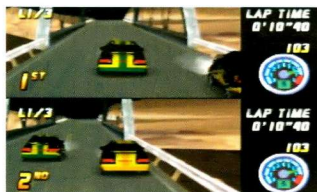


Trotz ausgezeichneter Steuerung will bei *TGR* kaum Spannung aufkommen. Für Abwechslung sorgen die versteckten Abkürzungen, die teilweise querfeldein, über den Strand oder durch Tunnel führen

F

ast jeder zweite, dieser Tage für das N64 erscheinende Titel ist ein Rennspiel. Angesichts dieser Konkurrenz, ist es für *TGR* natürlich nicht ganz einfach, für Aufsehen zu sorgen.

Doch den bisher kaum bekannten Boss Game Studios (Erstlingswerk: *Spider* für die PSX) ist es gelungen, eine anständige Rallye-Simulation zu entwickeln. Zwar ist die Grafik der fünf Strecken (Gebirge, Küstenstraße, Dschungel, Wüste und Industriegebiet) nicht sonderlich aufwendig, trotzdem aber ansehnlich und weder verwirrend noch durch Nebel effekte getrübt. Leider, und das ist der größte Schwachpunkt von *TGR*, gibt es Probleme bei der Spielgeschwindigkeit. In den ersten beiden Runden der Meisterschaft zieht die Grafik kriechend, wenn auch ohne störende Pop-up-Effekte vorbei. Von Blitzstart und heißen Überholmanövern keine Spur – erst ab der dritten Grand-Prix-Runde erreicht die Spielgeschwindigkeit ein akzeptables Niveau. Als



Schwacher Zweispieler-Modus mit verkleinertem Bildausschnitt und ohne Computer-Gegner

störend erweisen sich zudem die häufigen Slowdowns, wenn gleichzeitig mehrere Fahrzeuge und größere Objekte neben der Strecke, wie Brücken oder Häuser im Bild sind. Im Zweispieler-Modus, der wie *MRC* nur einen verkleinerten

Bildschirmmausschnitt bietet, kommt die Kamera bei Kollisionen manchmal nicht hinterher.

Allesamt ärgerliche Schwachpunkte, die *TGR* leider den Sprung über die 80%-Marke verwehren. Denn die Steuerung der Rallye-Wagen kann in jeder Beziehung als gelungen bezeichnet werden. Fast so schön wie bei *Sega Rally* (das laut den Entwicklern als Vorbild diente) kann man durch engste Kurven driften und über unbefestigte Pisten rutschen. Durch einen gefühlvollen Umgang mit dem Gas-Button lassen sich fast alle Kurven ohne gravierenden Geschwindigkeitsverlust passieren, wodurch ein authentisches Rallye-Feeling aufgebaut wird. Auch die wechselnden Witterungsbedingungen (siehe Infokasten) sowie das motivierende Belohnungssystem mit erspielbaren Fahrzeugen und Strecken wissen zu gefallen. Trotz der angesprochenen Schwächen kann *TGR* mit Konkurrenztiteln wie *MRC* mithalten, läßt aber leider den letzten Schillf vermissen. ■



XL-Wertung

75%

Fahren Sie zur Hölle!

AUTO DESTRUCT™

Setzen Sie strategisches Know-how und fahrerisches Können im Kampf gegen den höllischen Kult ein.



Mace:
The Dark Age

NTSC

Nach einer langen Durststrecke ist nun endlich ein brauchbares 3D-Prügelspiel für Nintendos 64-Bit-Konsole erschienen. Die ersten funktionierenden Codes lassen zum Glück nicht so lange auf sich warten. Unter anderem verraten wir Euch, wie Ihr mit vier der sechs versteckten Charaktere spielen könnt.

2-Player-Practice-Mode:

Um sich zu zweit im Practice-Modus auszutoben, braucht Ihr lediglich die Practice-Anzeige anwählen und dann auf beiden Controllern gleichzeitig Start drücken. Nun können sich beide Spieler den Charakter ihrer Wahl aussuchen und ohne Energieverlust aufeinander einprügeln, wie es ihnen beliebt.

Als Ichiro oder Gar Gunderson kämpfen:

Um Ichiro oder Gar Gunderson (kämpft in einem hölzernen Mech) anwählen zu können, müßt Ihr im ersten Screen nach dem Einschalten (wenn die Copyrights angezeigt werden) auf dem ersten Pad folgende Kombination ausführen:

→ ↑ ↑ → ↑ ↑ → ↓
Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, ertönen für einen kurzen Moment ein paar Glocken, und Ichiro und Gar sind direkt über dem Executioner anwählbar.



Ichiro ist ein gut abgestimmter Samurai-Kämpfer der alten Garde

Als Grendal kämpfen:

Zunächst müßt Ihr hintereinander drei Spiele im Zweispieler-Modus gewinnen. Danach braucht Ihr nichts weiter zu tun, als im Charakter-Screen den Executioner anzuwählen, die Starttaste niederzudrücken und gedrückt zu halten. Nun sollte sich der Executioner in Grendal verwandeln. Wählt ihn mit

A oder B aus und haltet bis zum Kampfbeginn die Starttaste gedrückt!

Als Pojo kämpfen:

Als ersten Schritt müßt Ihr die Execution von Taria ausführen (harter Schlag gedrückt halten, nach einigen Sekunden wieder loslassen). Taria wird ihren Gegner dann in ein Huhn verzaubern. Nun könnt Ihr im Charakter-Screen Pojo, das Huhn, anwählen, in dem Ihr Euren Cursor auf Taria bewegt und dann die Starttaste gedrückt haltet. Taria wird sich in das Huhn Pojo verwandeln. Wählt es mit A oder B aus und haltet bis zum Kampfbeginn die Starttaste gedrückt!



Wenn ein Ei das Ziel verfehlt, zerplatzt es zu einem leckeren Mahl

Move-Listen für HellKnight, Sir Dregan, Pojo und Grendal:

Tastenkürzel und Richtungen
← = Zurück L = leichter Schlag
↓ = Unten H = harter Schlag
→ = Vorwärts T = Tritt
A = Ausweichen

Sir Dregan:

Combo Starters:
Deep Stab - L + H
Air Quick - Drückt während eines Sprungs L, wenn Ihr dicht am Boden seid!

Basic Combos:

L, L, H
H, H, L

Kombinierbare Specials:

SpinSkin - Halte H für einige Sekunden gedrückt, dann loslassen!
Shield Slam - ← → H
Uppercut - → ↓ → H

Specials:

Spine Cruncher - H + T
Fly Tick - ← → T
Shinsplitter - ← → ↓ → T
Head Ache - ↓ → L

Spin Shot (links) - A + L
(rechts) - A + H

Block High,

Go Low - → ↓ ↓ ↓ → L

Block Low, Go High - → ↓ ↓ ↓

← H

Big Chop - → + L + H

Fortgeschrittene Combos:

H, H halten, L, H loslassen, → ↓
→ + H
H halten, L, L, L + A, H loslassen
L + H, H, H halten L, H loslassen ←
→ H
H, H halten, L, H loslassen, ← → H

Execution:

→ ↓ ↓ → ← ↓ → T (dicht am Gegner)

HellKnight:

Combo Starters:
Air Quick - Drückt während eines Sprungs L, wenn Ihr dicht am Boden seid!

Basic Combos:

H, H, L
T, H, H

Kombinierbare Specials:

Tail Swipe - ↓ → L (kann durch H verlängert werden)
Low Tail Swipe - ↓ → H (kann durch H verlängert werden)
Power Stab - ← → H
Big Flick - L + H
Big Kick - ← → T
Stab 'n Chop - ← → ↓ ↓ → H

Specials:

Hell Fire - ← → L
Two Chops - ← L + H
Block High, Go Low - → ↓ ↓ ↓ ↓
← L
Block Low, Go High - → ↓ ↓ ↓ ↓
← H
Anti-Crouch - → + L + H
Reverse Sweep - ← + T

Fortgeschrittene Specials:

H, H, H + L

Execution:

← → ↓ ↓ → → T (dicht am Gegner)

Pojo:

Combo Starters: Keine
Basic Combos: L, L, H
H, H, L

Kombinierbare Specials:

→ + L + H
Halte kurz ← → + L

Specials:

Egg launch - ↑ L + H
Explosion - L + H + T
Jump Tick - → ↓ ↓ ↓ ↓ →, H
Chicken Scratch - ← → + T

Fortgeschrittene Combo:

L, H, L, L + H + T

Execution:

→, →, T (dicht am Gegner)

Grendal:

Combo Starters:

Big punch: ← + H
Big knee: ← + T
Air Quick: Drückt während eines Sprungs L, wenn Ihr dicht am Boden seid!

Special Combos:

Railroad smash: → + L + H (kann durch zweimaliges Drücken von L + H verlängert werden)
Fierce hit: L + H
Foram bash: ← → L
Smash upper: → + L + H
Trip and hammer: → ↓ ↓ ↓ →
H, H

Specials:

Earthquake: L + H + T
Uppercut: ← → ↓ ↓ → L
Power hit: ← → H
Shoulder Ram: → → H
El Toro: L + H, H

Fortgeschrittene Combos:

L, L + H, L + H, L + H, → ↓ ↓ ↓
← H, H
← + T, T, ← → + L, L + H, L + H, L + H

Execution:

↓ ↓ ← → H (dicht am Gegner)



Grendal ist zwar nicht gerade der Schnellste, langt aber kräftig hin

nintendo64

tactics



COLONY WARS

WEBSITE: www.colonywars.com

KOMPLETT DEUTSCH!



RAGE AGAINST TYRANNY
JOIN THE STRUGGLE. FIGHT FOR FREEDOM.



PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.

Mit V-RALLY in Finnland

Finnland, das Land der Seen und Wälder, der Saunen und Rentiere und nicht zuletzt die Heimat der Weltelite im Rallye-Sport... Dementsprechend war b) die richtige Antwort auf die Frage in XL 10/97. (Den einen oder anderen Fjord mag es in Finnland zwar auch geben, doch weltbekannt dafür ist Norwegen.) Auch Rallye-Legende Ari Vatanen stammt aus Finnland. Er stand bei der Produktion des Rennspiel-highlights V-Rally als Berater zur Seite, sorgte für Realismus und Authentizität und gründete dort auch eine ‚Schule‘ für ambitionierte Nachwuchsfahrer. Um den Erfolg von V-Rally gebührend zu feiern (allein in Deutschland 125.000 verkaufte Einheiten) und das Vorurteil zu widerlegen, die Wagen würden sich zu schnell überschlagen, spendierten die Herstellerfirmen Infogrammes und Laguna einige Erlebnisreisen nach Finnland. Zwei Plätze wurden exklusiv in neXT Level verlost, und die glücklichen Gewinner machten sich zusammen mit Vertretern der beiden Firmen, von Fachzeitschriften und aus dem Handel auf die Reise.



1.

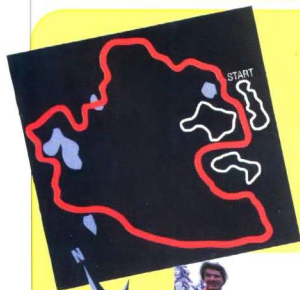
Nach der Anreise von Frankfurt/Hamburg/München über Helsinki und Juensuu ging es zuerst zum Hotel, das etwas außerhalb des 2000-Seelen-Dorfes Tuupovaara, nahe der russischen Grenze lag. Dort gab Rallye-Lehrmeister Mikko auch die Grundregeln für erfolgreiches Fahren zum besten. In Kurzform lauten diese in etwa: „Ihr lenkt nicht mit dem Steuer, sondern mit dem Gaspedal. Wenn der Wagen ausbricht oder untersteuert, dürft ihr auf keinen Fall bremsen – ihr müßt mehr Gas geben!“ Durch diese Instruktionen bestens vorbereitet, ging es am nächsten Tag auf die 0,8 km lange Anfängerstrecke.



Das exzellente Hotel Korpielkä im traditionellen Blockhausstil nahe Öjalä ...

2.

Nach einer kurzen Übung (Achten fahren) standen die ersten Runden auf dem Anfängerkurs auf dem Programm. Anfängliche Überheblichkeit („800 Meter, fahren wir da zweimal um einen Sportplatz?“) schwand schnell anhand der Tatsache, daß der Kurs nicht auf freier Fläche, sondern mitten im Wald lag. Deshalb haperte es auch ein wenig mit der Umsetzung der Tips des Meisters: „Ihr müßt den Wagen rechtzeitig vor der Kurve querstellen, um dann ohne vom Gas zu gehen aus der Kurve herausbeschleunigen zu können. Vor allem in der S-Kurve...“ Im Endeffekt fand jeder seinen eigenen Fahrstil für die heckgetriebenen Ford Escorts mit 150 PS, die bestens bei 8000 Umdrehungen im zweiten Gang durch die Kurven schleuderten. Eine zerstörte Kupplung und einen zerdelten Scheinwerfer später waren wir bereit für den Experten-Kurs.



Tuupovaara, 16 Uhr, der Helm sitzt. Am Steuer: Michael Mr. V-Rally Paul von Infogrammes



Best Console and Best Console Game 1997

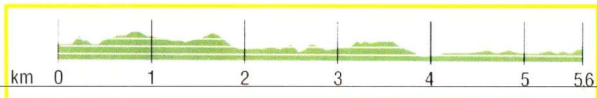


ECTS, 7. September 1997, London. Auf der bedeutendsten europäischen Videospiele-Messe verliehen die Experten der Branche Nintendo® 64 und Super Mario 64™ die Auszeichnung als beste Konsole und bestes Konsolenspiel für 1997.

Die 64-Bit State of the Art Technologie des Nintendo® 64 und die hohe Qualität des Software-Angebots von Adventure bis Racing, von Action bis Sports bedeuten eben eine neue Dimension des Videospielens. Und das ist erst der Anfang - Nintendo® 64 wird auch in Zukunft immer wieder neue Maßstäbe setzen.

NINTENDO 64





Das Team von Viva interviewt den Gewinner Fabrizio



Besser als jede Achterbahn: Die Fahrt mit dem „fliegenden Finnen“



Heldenverehrung bei 2°C (plus) in der finnischen Pampa



„Diesen Kurs hat Ari Vatanen selbst designt. Es ist etwas von Ari in dieser Strecke.“ Die Aussage von Mikko läßt frappierende Rückschlüsse auf die Psyche des Rallye-Weltmeisters zu, denn die Strecke hat es wirklich in sich. Mit den wichtigen Überlebensstips im

Gepäck („Den zweiten Sprung solltet ihr maximal mit 6000 Umdrehungen im vierten Gang nehmen, sonst knallt ihr in den dritten Hügel. Den müßt ihr aber schräg von links anfahren, sonst landet ihr im See.“) ging es auf die Schotterpiste. Während der Fahrt wurden

interessante Erkenntnisse, wie zum Beispiel, daß ein Wagen auf gerader Strecke bei Vollgas sehr wohl ausbrechen kann, oder bei wieviel kmh der Beifahrer in Panik ausbricht, gewonnen. Unbeantwortet blieb die Frage, ab welchem Tempo sich Rallyewagen überschlagen.

4.

Zusätzliche Erkenntnisse konnten jedoch aus den Videos gewonnen werden, die im Theorie-Lehrraum gezeigt wurden. Der Film *Crashing Finns 5* (Die Spinnen, die Finnen!) zeigten Aufnahmen von Amateur-Rallyes (Mikko: „In Finnland fährt jeder mit seinem eigenen Wagen Rallye.“) mit spektakulären Crashes und peinlichen Abflügen in den Gräben. Das Gelernte der vergangenen Tage wurde sofort für fachkundige Kommentare genutzt („Der hätte mehr Gas geben müssen.“, „Da hat er den Kardinalsfehler begangen: Er hat gebremst!“), „Der wußte offensichtlich nicht, wie seine Räder stehen!“) und am Abend bei ausgiebigen V-Rally-



Spektakuläre Abflüge sind in Finnland zwar die Ausnahme ...



... aber die Action entspricht doch stark dem Spiel V-Rally

Partien in der Praxis angewendet. Den Realitätstest bestand das derzeit beste PlayStation-Rennspiel dabei mit Bravour: Wagen, die in Kurven ins Schleudern geraten, können tatsächlich durch mehr Gas und geschicktes Gegenlenken fast immer abgefangen werden. Als einziger Kritikpunkt blieb die Tatsache, daß sich die Wagen zu selten überschlagen. Kein Wunder, schließlich ist die Endfassung eine verharmloste der von Ari Vatanen „designten“ Vorversion, die allgemein als zu schwierig angesehen wurde. Der Hauptgewinn der anschließenden Competition (Eine 18,3 m lange Carrera-Bahn) zielt übrigens den Testraum der next Level ...

5.

Wer Interesse an einem Lehrgang im Rally Center in Tuupovaara, Finnland hat und einen Internet-An-

schluß besitzt, findet Infos unter <http://www.jyu.fi/~pakar/vatanen.html>. Kompaktkurse kosten je

nach Länge zwischen 2000 und 7000 DM. V-Rally findet man im Fachhandel für ca. 100 DM.



Wahnsinn auf zwei Rädern: als Fahrradkurier durch den Großstadtdschungel.

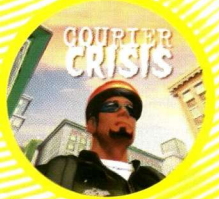
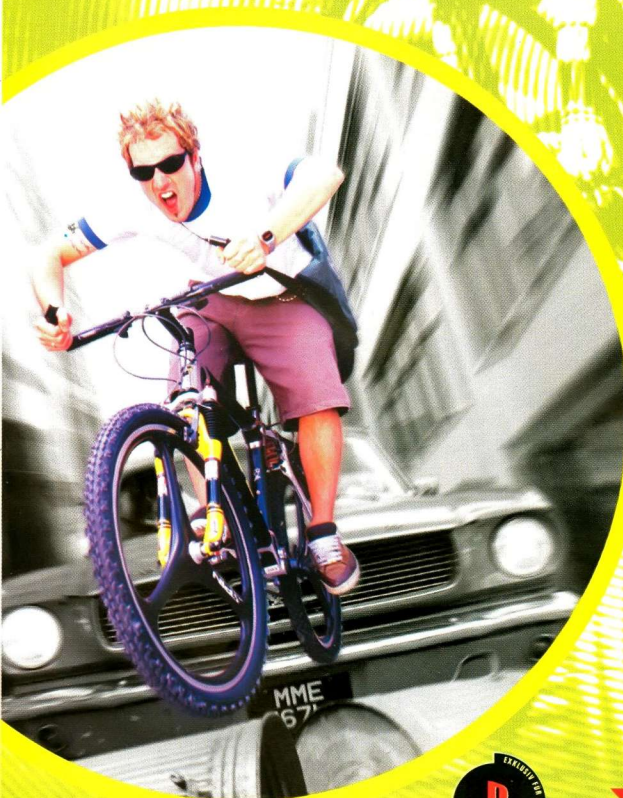
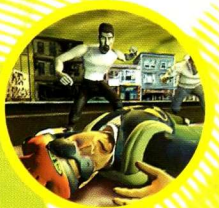
COURIER CRISIS

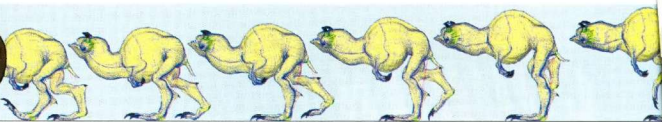
Mit echten GT-Bikes

**Die Straße gehört dir.
Du mußt sie nur erobern!**

DEIN JOB IST, DIE BESTELLUNG ANS
ZIEL ZU BRINGEN - KOSTE ES, WAS ES
WOLLE + DU JAGST AUF ZWEI RÄDERN
DURCH DIE STRAßEN AMERIKAS, DAS
HEIßT: HIGH-SPEED ACTION OHNE
RÜCKSICHT AUF VERLUSTE

- + ACTION AUF ECHTEN BMX-UND
MOUNTAINBIKES VON GT-BIKES
- + NIMM DIR DEIN LIEBLINGSBIKE!
- + 30 VERSCHIEDENE LEVEL IN
5 US-STÄDTEN
- + ÜBER 160 OBJEKTE UND 70
VERSCHIEDENE FUßGÄNGER
- + INSGESAMT ÜBER 250 AUFTRÄGE
- + SUPERREALISTISCHE
SOUNDEFFEKTE





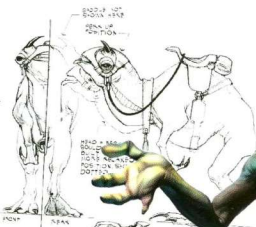
Vom Notizblock zur Computerplastik

Eine Spiele-Spezies auf dem Vormarsch: Die Mudokon wurden in einer hochmodernen Render-Retorte gezüchtet. neXt Level geht der Pixelgenetik auf den Grund und wirft einen Blick in die Kinderstube von *Abe's Oddysee*.



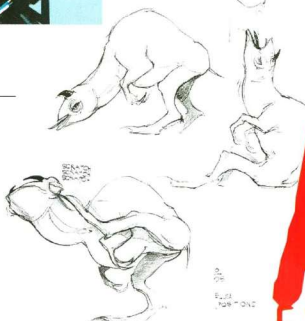
Traditionelles Künstlerhandwerk: Am Zeichentisch entsteht mit Tuschefeder und Akrylfarben ein Entwurf für die Render-Szenerie

An der grundlegenden Designarbeit hat sich seit den ersten Zeichentrickanimationen nichts geändert: Anatomie und Bewegungsmöglichkeiten eines Charakters werden zunächst skizziert. Auch die räumliche Darstellung wird vor der Berechnung auf dem Papier getestet



Von Erbgut und 3D-Genetik

Seit dem Anbruch der 32-Bit-Generation und den ersten Gehversuchen dreidimensionaler Helden wirft man in der Software-Branche mit skurrilen Kunstwörtern und werbekräftigten Begriffen um sich: Wörter wie „dreidimensional“, „gerendert“, „Cyber-space“ oder „virtuell“ hören sich nicht nur modern an, sondern verschleiern außerdem peinliche Fakten. Um das Fachbegriff-Dickicht zu lichten, zeigt diese Reportage den aufwendigen Prozess einer Spieleentwicklung am Beispiel *Abe's Oddysee*: Zwischen Render-Park, Bildbearbeitungs-Hardware und Zeichentischen ist in den Oddworld-Büros neben guter Stimmung auch jede Menge kreatives und technisches Potential zu Hause. Produzentin Sherry McKenna und Design-Kopf Lorne Lanning waren vor ihrem Videospieldebüt in Hollywoods turbulenter Spezialeffektbranche beherrschend: Dort haben Abes Eltern unter anderem die FX-Hexenküchen von Spielbergs *Zurück in die Zukunft*-Trilogie und *2010 - Odyssee im Weltraum* geleitet. Daß die beiden dabei nicht auf kleiner Flamme gekocht und von rasanten Schnitffolgen ebensoviel



ABES

EVOLUTION, FOLGE 1



Ahnung haben wie von stilgerechtem High-Tech-Look, kommt jetzt Held Abe zugute: Auch wenn es dem schüchternen Kerl nicht auf den ersten Blick anzusehen ist, hinter eingefallenen Brustkasten und spröder Lederhaut verbergen sich zahllose Polygon-Gene und reichlich dreidimensionales Erbgut.

Wo liegt aber eigentlich der Unterschied zwischen Render-Optik und 3D-Grafik? Die 3D-Historie eines Videospielden - kantige Begriffssplatterei oder aber runde Tatsache? neXt Level erklärt die Entstehung eines Oddworld-Bewohners am Beispiel von Abes treuem Gefährten, Elum.

Wie das Elum laufen lernte

Elums Stammbaum ist weit verzweigt, reicht vom wirt bekrätzelten Schmierzettel über abstrakte Drahtgittermodelle bis hin zum vollende-



Frühe Entwicklungsstudie: Dieses Elum ist noch ein wenig zu kopflastig - beim 3D-Modell müssen alle Proportionen stimmen

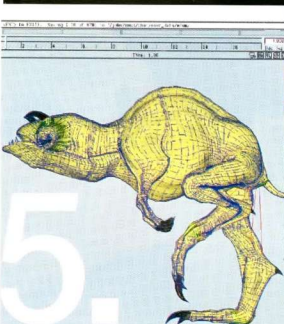
ELUM (RELAXED POSITION)



4.
Willkommen im Oddworld-Museum: Elums Vinyl-Modell sieht nicht nur schick aus, sondern dient den 3D-Grafikern außerdem als Vorlage



Frisch abgehangen und voll in ihrem Element: Das Londoner Entwickler-Team „Oddworld Inhabitants“ hat es sich in Mollucks Rupture Farms gemütlich gemacht



5.
Noch ziemlich mager: Was hier aussieht wie eine Röntgenaufnahme aus Lannings Tierleben, ist die Seitenaufnahme des Drahtgitter-Elums – in einer hochkomplexen Editor-Oberfläche



Entwicklungschef Lorne (der Herr in der fischen Weste) kontrolliert jeden Arbeitsschritt, damit alle Spielelemente mit seinem Design-Konzept übereinstimmen

genommen wird, kommen die Computergrafiker an die Reihe. Wie zuvor bei den Arbeiten mit Modelliermasse kneten die Render-Künstler das zukünftige Elum nun auf dem Bildschirm zurecht. Tatsächlich ist die Arbeit ähnlich. Zwar muß man sich an Tastatur und Grafiktablett nicht die Finger schmutzig machen, aber dafür muß sich der Grafiker mit einer komplexen Programmoberfläche auskennen. Die wirkt auf den ersten Blick wie ein herkömmliches Malprogramm, zeigt aber statt flacher Figuren dreidimensionale Formen: Per



7.
Kaum fertig gerendert und schon zum Streiten aufgelegt: Von der kleinsten Hautfalte bis zum vorlauten Froschmaul – Elum ist genauso schick wie die großen Hollywood-Kollegen

Menüleiste oder Tastatur-Befehl wählt der Grafiker unterschiedliche Werkzeuge an, modelliert damit die Rohform und variiert die Anzahl der Polygone. Unter dem Knetblock verläuft nämlich ein ganzes Baugerüst aus Linien – das sogenannte Wireframe oder auch Drahtgittermodell. Je größer die Anzahl der Polygone, desto komplexer das Gerüst und rundlicher das fertige Modell. Allerdings kosten mehr 3D-Elemente auch mehr Rechenzeit. Figuren wie Oddworlds Elum oder

Schritt für Schritt: Die Wire Frames verdeutlichen die Einzelbildfolge für eine Animation

die komplexe Oberflächenstruktur von *Dragonheart*-Held Draco beschäftigen die Rechner etliche Stunden – und zwar nicht für die komplette Animation, sondern für eine einzelne Einstellung.

Damit der fertige Charakter nicht nackt dasteht, wird das 3D-Modell mit zweidimensionalen Flächen – den Texture Maps oder auch Texturen – verkleidet. Diese werden wie eine Haut über Elums Render-Rippen gespannt und anschließend am 3D-Editor nachmodelliert. Tatsächlich ist effektvolles Texturieren eine Kunst für sich. Wird ein 2D-Bild über ein räumliches Gitter gezogen, treten oft Unstimmigkeiten in Abmessung oder Auflösung der Textur auf. Dabei sind Präzisionsarbeit und Geduld angesagt, denn Fehler sieht man erst, wenn das komplette Modell bereits berechnet wurde und kostbare Arbeitszeit verstrichen ist. Also zurück an den 2D-Editor, Textur korrigieren und das Problemkind erneut berechnen. Bis Elums Haut endlich straff sitzt und alle Muskeln dort hervortreten, wo es die Oddworld-Anatomie erlaubt, vergehen Wochen nervenaufreibender Kleinstarbeit.

Aber damit ist die Arbeit noch lange nicht beendet. Nun liegt 3D-Elum erst träge im Netzwerk herum, noch ist Abes Kamera starr und leblos. Um dem Dschungelbewohner Leben einzuhauchen, muß das dreidimensionale Modell für jeden Sekundenbruchteil aus einer neuen Einstellung abgellichtet werden. Die Einzelbilder werden anschließend per Programmroutine – ähnlich wie im Film – aneinandergereiht und gaukeln dem Auge des Betrachters die Animation vor. Rendern bedeutet also, ein 3D-Modell zu berechnen. Die abgefilmten Sequenzen werden dann als vorgerendert bezeichnet.

Wie das schläfrigg wirkende Elum seinen Platz als interaktiver Oddworld-Bewohner einnimmt und als Datensammlung auf der PlayStation-CD landet, wird exklusiv in einer der kommenden XL-Ausgaben im zweiten Teil der Abe's-Evolution-Reportage verraten. ■

ten Computer-Modell. Für viele Videospiele vielleicht überraschend: Elums Entstehung wurzelt auf dem selben High-Tech-Humus wie die *Lost World*-Dinos oder Sean Connerys schuppiger *Dragonheart*-Verwandter. Der Grund: Wie die Multi-Millionen-Dollar-Kollegen wurde auch Elum mit der leistungsstärksten Render-Software gezüchtet, die in der Computerwelt derzeit existiert – Programme wie *Softimage 3D* oder *Power Animator* kosten nicht nur mehrere Zehntausend Mark, sondern laufen außerdem nur auf der stärksten Hardware. Derweil die *Babylon 5*-Entwickler ihre Raumschlachten noch mit *Lightwave 3D* und auf herkömmlichen Pentium-Rechnern rendern, entfalten die Software-Monster aus Hollywoods FX-Maschinerie ihre ganze Macht erst auf hochkarätigen Großrechnern. Ein

Equipment, daß nicht nur Unsummen an Anschaffungs- und Wartungskosten verschlingt, sondern außerdem nach geschulten Künstlern verlangt. Aber bevor sich die Spezialisten an ihren Editor setzen und Abe sich auf sein Reittier schwingen kann, muß der neue Charakter zunächst ausgearbeitet werden. Während Grafiker und Designer über Bleistiftskizzen brüten, macht sich ein ganz besonderes Künstler-Team an die erste plastische Umsetzung: das Modellieren. Zeichnungen und Gemälde allein hauchen der Figur weder Leben ein, noch beweisen sie deren Spielbarkeit. Zunächst sollen aufwendige Vinyl- und Gipsmodelle zeigen, ob sich Abes neuer Gefährte auch in der dritten Dimension gut macht. Erst wenn der Charakter in die Oddworld-Fauna auf-

Die große **neXt LEVEL**

X-mas-Competition

neXt Level präsentiert an dieser Stelle die besten Spiele des Jahres 1997. Wer für Weihnachten noch Wünsche offen hat, findet anhand dieser Liste unter Garantie das richtige Geschenk. Mit ein wenig Glück läßt sich aber auch eines der **68** **prall gefüllten Software-Pakete** (bitte Systeme angeben) gewinnen, die jeweils fünf der aufgeführten Spitzentitel enthalten. Um zu gewinnen, müßt Ihr eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse senden:

neXt Level, X-mas-Competition, Friedensallee 41, 22765 Hamburg
Einsendeschluß ist der 19.12.97 (Poststempel).
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der beteiligten Firmen sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen.
Allen anderen viel Glück!

✳️ so gekennzeichnete Spiele waren in neXt Level Spiel des Monats

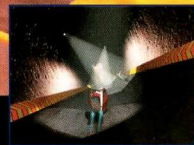
Danke!
neXt Level dankt allen Firmen, die sich an dieser Competition mit jeweils fünf Exemplaren ihrer hier aufgeführten Spitzentitel beteiligt haben.



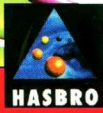
Clayfighter 63 1/3, N64, 80 %
Descent II, PSX, 85 %
✳️ Extreme-g, N64, 90 %
MDK, PSX, 85 %
The Lost Vikings II, PSX + SAT, 85 %
✳️ Turok - Dinosaur Hunter, N64, 95 %



Exhumed, PSX, 80 %
Legacy of Kain, PSX, 80 %
Mass Destruction, PSX, 80 %
Pandemonium 2, PSX, 90 %
Spider, PSX, 80 %



FIFA 97, PSX, 80 %
Little Big Adventure, PSX, 80 %
Madden NFL '97, PSX + SAT, 85 %
NBA Live 97, PSX, 90 %
NHL 97, PSX + SAT, 85 %
Warcraft II - The Dark Saga, PSX + SAT, 85 %



Frogger, PSX, 80 %

Spiele im Wert von über 40.000 DM

LatVia

Mechwarrior 2 – Arcade Combat Edition, PSX, 85 %
Multi-Racing Championship, N64, 80 %
* V-Rally, PSX, 90 %
Super Pang Collection, PSX, 80 %
Transport Tycoon, PSX, 80 %

MINDSCAPE

Warhammer – Im Schatten der
gehörnten Ratte, PSX, 85 %

Codemasters

Micro Machines V3, PSX, 80 %
TOCA Touring Car Championship,
PSX, 85 %

PlayStation

SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

Ace Combat 2, PSX, 85 %
Baphomets Fluch 2, PSX, 90 %
Bushido Blade, PSX, 80 %
Crash Bandicoot 2, PSX, 85 %
* Final Fantasy VII, PSX, 90 %
Nightmare Creatures, PSX, 80 %
Rage Racer, PSX, 85 %
Rally Cross, PSX, 80 %
* Porsche Challenge, PSX, 90 %
Soul Blade / Edge, PSX, 90 %
Time Crisis, PSX, 80 %
Total NBA '97, PSX, 80 %

Die große **NEWT LEVEL** X-mas-Competition



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

F1 Pole Position 64, N64, 80 %



Rebel Assault 2, PSX, 80 %
BallBlazer Champions, PSX, 80 %



PSYGNOSIS

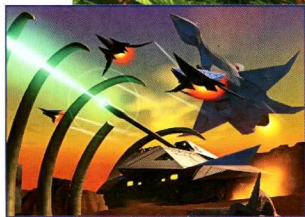
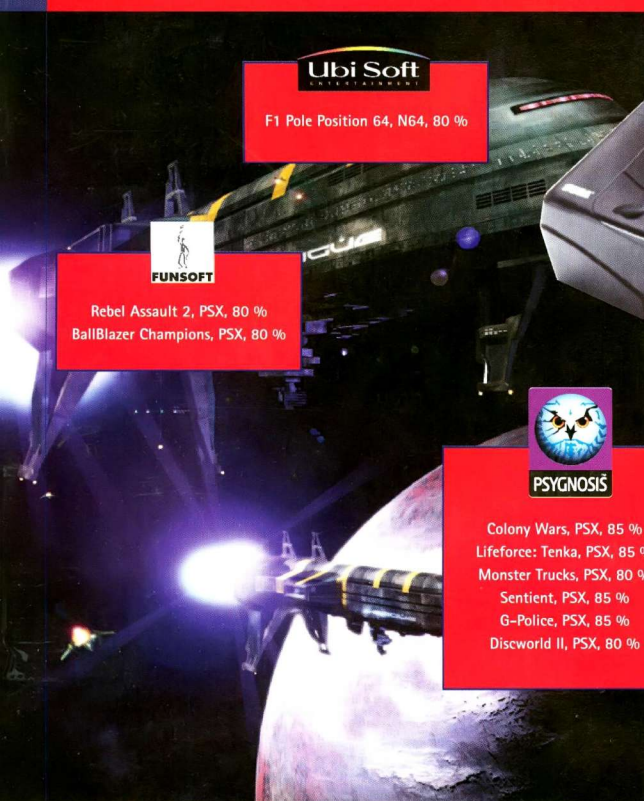
Colony Wars, PSX, 85 %
Lifeforce: Tenka, PSX, 85 %
Monster Trucks, PSX, 80 %
Sentient, PSX, 85 %
G-Police, PSX, 85 %
Discworld II, PSX, 80 %



Dark Savior, SAT, 80 %
Discworld II, SAT, 80 %
Dragon Force, SAT, 90 %
Fighting Force, SAT, 85 %
Fighters Megamix, SAT, 90 %
Last Bronx, SAT, 85 %
Manx TT Super Bike, SAT, 80 %
Pandemonium!, SAT, 80 %
Resident Evil, SAT, 80 %
Saturn Bomberman, SAT, 80 %
Shining the Holy Ark, SAT, 85 %
Virtual On, SAT, 80 %

Nintendo

Blast Corps, N64, 90 %
* Mario Kart 64, N64, 95 %
Mischief Makers, N64, 80 %
NBA Hang Time, N64, 80 %
LylatWars, N64, 90 %
Star Wars: Shadows of the Empire, N64, 85 %
* Wayne Gretzky's 3D Hockey, N64, 90 %



Obwohl die Geldbörsen der Deutschen dank verfehlter Wirtschaftspolitik nicht mehr so prall gefüllt sind wie noch vor einigen Jahren, entscheiden sich zum Weihnachtsfest wieder Abertausende Menschen für eine (neue) Spielkonsole. Sei es für sich selbst oder die lieben Kinder, Neffen, Enkel oder Freunde. Für den Laien stellt sich dabei aber das Problem der Qual der Wahl. Drei große Hersteller buhlen mit ihren sogenannten Next Generation-Konsolen um die Gunst der Käufer. Für Jedes dieser Systeme gibt es hervorragende Spiele, aber nicht alle bieten dieselbe Auswahl. Manch ein potentieller Videospiefler legt den meisten Wert auf realistische Rennspiele, ein anderer möchte sich mit Freunden digital prügeln, und wieder andere suchen Entspannung in kniffligen Jump&Runs oder Rollenspielen. Da die Geräte zirka 300 DM kosten und jedes einzelne Spiel mit 50 bis 150 DM zu Buche schlägt, ist man gut beraten, sich vor dem Kauf ausführlich zu informieren. Auf den folgenden Seiten finden Neueinsteiger (aber auch alle anderen) die wichtigsten Informationen zu den aktuellen Geräten, die Zukunftsperspektiven der Branche und ihrer führenden Firmen sowie die Top-Titel aller Genres und eine Reihe nützlicher Zubehörteile.

Zum besseren Verständnis dieses milliardenschweren Unterhaltungsmarktes soll dieser Report mit einem kleinen Überblick der Branche und ihrer Entwicklung beginnen.

Einsteiger Report



Eine kurze Geschichte der Zeit ...

Seit 1958 beschäftigten sich Dutzende von Tüftlern mit den Möglichkeiten des elektronischen Spiels. Aus Hobby und Freizeitverteil wurde mit der Zeit ein ernsthaftes Geschäft, das seinen ersten Höhepunkt 1975 mit der Einführung der Atari-VCS-Konsole fand. Millionen begeisterter Spieler brachten die amerikanische Hippiefirma Atari an die Spitze der Elektronikkonzerne. Durch zahlreiche firmenpolitische Fehlentscheidungen und das Überschwemmen des Marktes mit immer neuen Geräten (Phillips' Odyssey, Mattels Intellivision, CBSs Colecovision u. v. m.) und Spielen bricht das gesamte Busineß 1983 schließlich zusammen. Die japanische Firma Nintendo (die vorher Spielkarten und elektronisches Spielzeug verkaufte) versuchte, ab 1983/84 auf dem amerikanischen Markt mit ihrem Nintendo Entertainment System Fuß zu fassen. Erst nach langwieriger Überzeugungsarbeit ließ sich der ansässige Handel und Vertrieb wieder auf das vermeintlich unsichere Geschäft mit den Konsolen ein. Das 8-Bit-Gerät trat einen millionenfachen (noch immer ungeschlagenen) Siegeszug um die ganze Welt an. Sega (der einzige ernstzunehmende Konkurrent) folgte mit dem technisch guten, aber wenig erfolgreichen Master System und konnte 1988 mit dem 16-Bit-Gerät Mega Drive (insbesondere in den USA) einen großen Marktanteil erreichen. Nintendo folgte mit Ihrer 16-Bit-Konsole, dem SuperNES, etwas später. In den nächsten Jahren wiederholte sich die Situation der frühen 80er. Viele Geräte (Ataris Jaguar, Panasonics 3DO, Phillips' CD-i, Segas 32X und Mega-CD) und meist mäßige Spiele drohten, den mittlerweile milliardenschweren Markt wieder umzukippen. Doch rechtzeitig kristallisierten sich mit der 1994/95 neu eingeführten Sony PlayStation und dem Sega Saturn die führenden „Next Generation“-Systeme heraus. Big N investierte mehr Zeit, um diesmal ein von vornherein überlegenes Gerät am Markt zu positionieren. Aber wegen monate- oder eher jahrelanger Verspätung konnte sich das Nintendo⁴⁴ nicht mehr souverän gegen die PlayStation behaupten. In Japan ist Sony eindeutig Marktführer, in den USA kommt das N64 besser an, und Deutschland (und Europa) verteilen Ihre Gunst etwa gleich auf beide Systeme. Der Saturn spielt nur in Nischenmärkten noch eine Rolle. Mittelfristig (bis zur Jahrtausendwende und darüber hinaus) sind sowohl Sonys als auch Nintendos Konsolen eine gute Wahl. Je nach persönlicher Vorliebe sollte man sich für eines oder gar beide Geräte entscheiden. Auf lange Sicht werden die großen Drei (Big N, Sega und Sony) wohl regelmäßig neue Konsolen entwickeln, um dem technischen Fortschritt und den wachsenden Ansprüchen der Spieler gerecht werden zu können.

DIE KONSOLEN

Einzelreport

Allgemeine Erläuterungen

Prozessor

Der Hauptprozessor ist sozusagen das Gehirn jeder Konsole. Er berechnet aus den Daten (von CD oder Modul und vom Controller), wie das Spiel abläuft (z. B., ob sich ein Wagen bewegt oder ein Schuß auf ein Ziel trifft)

Zusatzchips

Grafik- und Soundchips sorgen dafür, daß bei einem Spiel überhaupt Bilder auf dem Fernseher dargestellt werden und Musik und Soundeffekte aus den Boxen erklingen können. Auch sie berechnen diese Informationen passend zum Spiel aus den anfallenden Daten

Pad

Über das Pad (auch Controller) gibt der Spieler Befehle an das zu steuernde Objekt (Figur, Auto, Flugzeug etc.). Der Prozessor berechnet dann die neue Position dieses Objektes. Digitale Pads lassen nur acht Richtungen zu, bei analogen Pads sind theoretisch unendlich viele Richtungen und Geschwindigkeiten möglich

Speicher

Speicherkarten erlauben das Speichern von Spielständen (erspielte Welten, Fahrzeuge, Extras etc.), was auf CDs nicht möglich ist, und bei Modulen nur bei eingebauter Batterie.

Alle Speicherkarten der drei Konsolen sind unterschiedlich groß und bieten verschiedene Speicherplätze. Auf eine PSX-Card passen maximal 15 Spielstände, auf eine N64-Card maximal ca. 123 Spielstände und in den Saturn-Speicher maximal 512 Spielstände. Diese Werte sind nur theoretisch möglich, da viele Spiele (teilweise deutlich) mehr Speicherplatz belegen

CDs

Spiel-CDs unterscheiden sich nur in der Art der darauf enthaltenen Daten von Audio-CDs. Bei manchen Spielen sind die Musikstücke sogar im CD-Player abspielbar – aber Achtung, der Datentrack kann die Lautsprecher beschädigen!

Drittanbieter

Alle Softwarehersteller außer den Konsolen-Produzenten werden Drittanbieter genannt. Über die ganze Welt verteilt (aber hauptsächlich in Japan und den USA) sitzen Dutzende solcher Firmen, die den Spielernachschub sichern

N64



Die Konsole

Das Nintendo⁶⁴ ist momentan die modernste Konsole auf dem Markt. Ein speziell entwickelter 64-Bit-Hauptprozessor und ein kombinierter Grafik-/Soundchip ermöglichen die Berechnung und Darstellung von großen 3D-Welten. Licht- und Nebel effekte sind für Nintendos Konsole ebenfalls kein Problem. Allerdings verfügt das N64 nur über einen sehr kleinen Textur-Zwischenspeicher (4K). Dadurch können die Oberflächen von 3D-Objekten nicht so detailliert „belegt“ werden, wie es eigentlich angemessen wäre. Das erklärt auch den leicht verwackelnden Eindruck, den die meisten N64-Spiele bieten. Ein besonderes Feature sind die vier eingebauten Joypad-Anschlüsse.



Das Pad

Das Joypad für Nintendos Konsole zeugt von perfektem Design und durchdachter Ergonomie. Auf drei Griffen sind ein digitales Steuerkreuz, mehrere Buttons sowie ein sehr präziser Analogstick untergebracht. Je nach Anforderung des Spiels benutzt der User verschiedene Eingabemöglichkeiten. Das gesamte Pad liegt hervorragend in der Hand und bietet sehr gute Kontrolle bei allen bislang erhältlichen Spielen.

Das Datenformat

Die Spiele werden zur Zeit auf Modulen angeboten. In diesen grauen Plastikkästchen sitzen Speicherchips, von denen die Daten ohne nennenswerte Ladezeiten in die Konsole gelangen. Das Nintendo⁶⁴ bietet somit als einzige Konsole echtes „Plug and Play“. Allerdings kosten die meisten Module zwischen 100 und 150 DM, da die Herstellung relativ teuer ist. In zirka einem Jahr wird Nintendo (wahrscheinlich) ein Zusatzgerät (64DD) herausbringen, das mit Spielen auf diskettenähnlichen Disks arbeitet. Durch



die damit verbundene Speichermöglichkeit in großem Maßstab (bis zu 32 MByte) sollen auch deutlich komplexere Spielprinzipien möglich werden.

Speichern



Spielstände werden entweder auf dem Modul selbst (Batterie vorausgesetzt) oder auf optionalen Controller-Paks gesichert. Mit dem 64DD kann man auch größere Datenmengen direkt auf einer Disk sichern.

Die Spiele

Das aktuelle Spieleangebot ist noch recht gering, dafür sind sehr viele Titel herausragend gut. Insbesondere die hauseigenen Games gehören zu den weltbesten ihres Genres. In nächster Zeit werden weitere Spiele von Nintendo und Drittanbietern erscheinen – dank der vier Joypad-Ports auch etliche Mehrspielerspiele. Allerdings legt Big N viel Wert auf ein jugend- und familienfreundliches Image. Blut- und Gewaltorgien werden sich also auf dem N64 nur selten finden lassen, außerdem sind viele Games bewußt niedrig gehalten.

Die Zukunft

Die Zukunft des N64 ist durch millionfache Verbreitung (insbesondere in den USA) und die milliardenschwere Mutterfirma Nintendo bis über das Jahr 2000 hinaus gesichert. Herausragende Spielesoftware erscheint laufend von Nintendo und vielen anderen Herstellern (wobei die Qualität bei letzteren häufig etwas schlechter ist). Ab 1999 wird man möglicherweise ein (günstiges) Zusatzlaufwerk (64DD) für die meisten neuen Spiele benötigen. Sollte sich dieses Zusatzgerät in Japan durchsetzen (ab Anfang '98), könnte der Nachschub an Modulsoftware geringer werden. Das N64 eignet sich besonders gut für Familien mit Kindern, da Nintendo hohe Maßstäbe an die Qualität und jugendverträglichkeit der Software stellt.

Playstation

Die Konsole



Die PlayStation ist eine Eigenentwicklung des Unterhaltungskonzerns Sony. Moderne 32-Bit-Technik und eine Reihe Spezialchips verleihen dem Gerät fast Spielhallenqualität. Leider produziert Sony die Konsole so billig, daß bei manchen Geräten der Laser nach einiger Zeit defäktiert ist und man die Konsole auf die Seite stellen muß – Achtung, Garantieanspruch! – (verschiedene Händler bieten Reparaturen an). Außerdem bietet die neueste Baureihe keine Zusatzanschlüsse mehr (S-VHS, Cinch-Stereo und -Video, Link-Buchse).

Das Pad

Sony entwickelte als erste Firma ein „dickes“ Pad, bei dem man mit den Händen zwei Griffe umschließt. So können sich die Hände beim Spielen entspannen, und die Daumen und Zeigefinger gelangen gut an das digitale Steuerkreuz und die acht Spiel-Buttons des stabilen PSX-Pads. Die Qualität des Eingabegerätes ist gut, aber die Buttons und das Steuerkreuz sind sehr hart und somit eher dauerspielunfreundlich.



Das Datenformat

Die PlayStation kann ausschließlich spezielle Daten-CDs (und Audio-CDs) lesen. Einerseits passen auf solch eine CD sehr viele Spieldaten (plus Video und Musik), andererseits können auf den Silberlingen keine Spielstände gesichert werden, außerdem gehen die Ladezeiten (bei schlechter Programmierung) in die Minuten. Allerdings ist die Herstellung der CDs sehr billig, so daß die meisten Games zwischen 50 und 100 DM kosten.



Speichern

Zum Speichern von Spielständen



u. ä. ist eine Memory-Card von Sony oder einem Fremdanbieter unerlässlich.

Die Spiele

Das Spieleangebot für die PSX ist fast unüberschaubar groß. Allein in Deutschland sind über 300 Titel erschienen. Um die Spreu vom Weizen zu trennen, ist Fachliteratur (z. B. der PlayStation Games Guide, der Ende November erscheint) unentbehrlich. Besonders gute Games finden sich unter den Prügel- und Rennspielen sowie den Actiontiteln.

Die Zukunft

Der Weltkonzern Sony hat weltweit über 20 Millionen PlayStations in die Geschäfte und Wohnzimmer gestellt. Fast jede namhafte Firma entwickelt Software, und eine neue Sony-Konsole wird nicht vor dem Jahr 2000 erscheinen. Einem Kauf kann man also (wegen des „erwachseneren“ Spieleangebots insbesondere bei älteren Jugendlichen und junggebliebenen Erwachsenen) uneingeschränkt zusprechen.

Saturn



Die Konsole

Der Saturn vom Spielhallenprofi Sega ist ähnlich leistungsfähig wie Sonys Konsole. Auch er arbeitet mit 32-Bit-Prozessoren und vielen Spezialchips. Allerdings ist die Programmierung der zwei Hauptprozessoren recht kompliziert und zeitaufwendig, so daß viele Spiele aus ökonomischen Gründen qualitativ schlechter als auf der PlayStation ausfallen.

Das Pad

Das Saturn-Standard-Pad ist nicht ganz so ergonomisch geformt wie seine Mitbewerberprodukte. Die Buttons haben einen weichen Druckpunkt. Trotzdem lassen sich die Spiele natürlich auch mit diesem Eingabegerät recht ordentlich steuern.



Das Datenformat

Segas 32-Bit-Konsole kann neben (Saturn-)Spiele-CDs auch Audio-CDs und mit optionaler MPEG-Karte sogar Video-CDs abspielen. Für die Vor- und Nachteile gilt das selbe, wie bei der PlayStation.



Speichern

Dank eingebautem Speicher, kommen Käufer (anfangs) ohne zusätzliche Memory-Card aus.



Die Spiele

Der Saturn verfügt über eine stattliche Software-Bibliothek. Der Schwerpunkt liegt eindeutig bei Automatenumsetzungen, Rollenspielen und Shoot 'em Ups. Neben einigen herausragenden Titeln (meist von Sega in-house produziert) gibt es viel Durchschnittsware.

Die Zukunft

Sega hat (bis auf das Mega Drive) wenig Glück mit seinen Konsolen gehabt. Obwohl der Saturn (gerade in Japan) millionfach verkauft wurde, unterstützen mittlerweile nur noch wenige Drittanbieter dieses Gerät. Sega selbst konzentriert sich auf ihr Spielhallengeschäft und die geplante Nachfolgekonzole, die bereits Ende 1998 auf den Markt kommen soll. Der Saturn ist eher ein (Zweit-)Gerät für absolute Arcade-Fans.

Allgemeine Erläuterungen

3D-Objekte

3D-Objekte bestehen aus einer Vielzahl von Flächen (Polygonen), die z. B. zu einer Figur zusammengesetzt werden. Diese Figur kann der Prozessor beliebig manipulieren und in 3D-Weiten (die ebenfalls aus Polygonen bestehen) bewegen

MHz

In MHz wird die Geschwindigkeit des Prozessors gemessen. Je höher diese ist, desto schneller werden die Tasks (Rechen-schritte) abgearbeitet. Aber: Nicht nur die Geschwindigkeit, sondern insbesondere die Art des Prozessors und Qualität der Programmierung bestimmen die Leistung eines Spiels

Soundkanal

Jeder Soundkanal ist eine Stimme oder ein Instrument. Selbst in guten Tonstudios sind 24 Kanäle ausreichend. Die Samplingrate gibt an, wie oft in der Sekunde ein (analoges) Musiksignal „abgefragt“ wird, um es dann digital (also in Nullen und Einsen) vorliegen zu haben

Pixel

Die Anzahl der darstellbaren Pixel zeigt an, wie detailliert ein Bild sein kann. Dabei werden die möglichen Bildpunkte (horizontal und vertikal) angegeben. Die meisten Spiele verwenden aber nicht die höchstmögliche Auflösung, um den (Grafik-) Prozessor zu entlasten

Welches System leistet was?

System	Prozessoren	Grafik	Sound	Spiele	Zirka-Preise (in DM)
Nintendo ⁶⁴ (Nintendo) 	MIPS R4300i 64-Bit-RISC mit 93,7 MHz 32 MBit Speicher	256 x 224 bis 640 x 480 Pixel, bis zu 16,8 Mio. Farben	Auf Kosten der Rechen- leistung (je 1%) bis zu 100 Sound- kanäle und beliebige Samplingrate	Bis Weihnach- ten ca. 30 Spiele. Noch sind nicht alle Genres vertreten.	Gerät: 300,- Pad: 60,- Mem.-Card: 40,- Spiele: 100-150,-
PlayStation (Sony) 	MIPS R3000a 32 Bit mit 33,8 MHz, 24 MBit Haupt- speicher	256 x 224 bis 768 x 512 Pixel, bis zu 16,8 Mio. Farben	24 Sound- kanäle, 44,1 KHz Sampling- rate	Für die PSX gibt es aus- reichend (<300) Spiele (fast) aller Genres.	Gerät: 300,- Pad: 40,- Mem.-Card: 40,- Spiele: 50-100,-
Saturn (Sega) 	2x Hitachi SH2 32 Bit mit 28,6 MHz, 28 MBit Haupt- speicher	320 x 224 bis 704 x 480 Pixel, bis zu 16,8 Mio. Farben	32 Sound- kanäle, 44,1 KHz Sampling- rate	Viele Spiele, (ca. 150) Etliche High- lights. Kaum noch neue Games.	Gerät: 300,- Pad: 45,- Mem.-Card: 100,- Spiele: 50-100,-

DIE SPIELE

Einsteiger Report

Für jede Spielbox gibt es einige besonders gute Games, die eigentlich Jedem Spieler gefallen dürften. Dank Nintendos Firmenpolitik erscheinen für das N64 mehr (aber nicht nur) kinderfreundliche Spiele als für die anderen Geräte.

Da es eine Vielzahl unterschiedlicher Spiele gibt, werden sie gemeinhin in Genres unterteilt. Die meisten Spiele passen allerdings nicht genau in eine Kategorie, sondern sind Mischungen aus verschiedenen Genres. Vor dem Kauf sollte man deshalb am besten einen Testbericht lesen und möglichst ein Probespiel beim Händler machen.

Action

Actionspiele umfassen einen großen Bereich und sind häufig mit anderen Genres gemischt. Wie der Name schon sagt, sind sie meist recht schnell und der Spieler muß häufig schießen o. ä.

Sport

Fast jede bekannte Sportart wurde schon simuliert. Dabei kann mehr Wert auf den Realismus (mit Spielstrategie, Training usw.) oder den Funfaktor gelegt werden

Shoot 'em Up

Klassisches Arcade-Genre, bei dem man entweder horizontal oder vertikal über den Schirm fliegt und sich Unmengen von Gegnern erwehrt. Mittlerweile gibt es auch viele 3D-Spiele

Beat 'em Up

Zwei Protagonisten (mit oder ohne Waffen) stehen sich gegenüber und kämpfen. Aktuelle Spiele arbeiten fast nur noch mit Polygonfiguren und nicht mehr mit gezeichneten Kämpfern

Flipper

Genau wie bei Brettspielen machen die Konsolenumsetzungen meist deutlich weniger Spaß als das Originalspiel. In diesem Fall ist das Geld im Flipperautomaten besser angelegt

Puzzlespiel

Bekanntester Vertreter dieses Genres ist Tetris. Bei den meisten Spielen müssen herunterfallende Steine irgendwie geordnet werden

N64



Action

Blast Corps
Wertung: 90% • Test: 5/97



Puzzlespiel

Tetrisphere
Wertung: 85% • Test: 10/97
Import bzw. ab '98



Sport

International Superstar Soccer 64
Wertung: 95% • Test: 6/97



Jump&Run

Super Mario 64
Wertung: 100% • Test: 9/96



Shoot 'em Up

Lylat Wars
Wertung: 90% • Test: 7/97



F. P. Shooter

GoldenEye 007
Wertung: 90% • Test: 11/97
PAL-Import



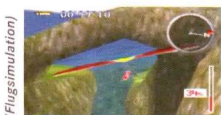
Beat 'em Up

Mace: The Dark Age
Wertung: 80% • Test: 12/97



Rennspiel

Waverace 64
Wertung: 90% • Test: 12/96



(Flugsimulation)

PilotWings 64
Wertung: 90% • Test: 9/96



Das zusätzliche 64DD soll (ab 1999) die Spielmöglichkeiten stark erweitern



Das Rumble Pak erzeugt durch einen kleinen Motor ein Vibrieren im Pad, das bei speziell programmierten Spielen zum Realismus beiträgt

Playstation



Action

Tomb Raider II
Wertung: 95% • Test: 12/97



Sport

International Superstar Soccer Pro
Wertung: 85% • Test: 7/97



Shoot 'em Up

Raystorm
nicht getestet



Beat 'em Up

Tekken 2
Wertung: 90% • Test: 6/96



Puzzlespiel

Super Puzzle Fighter II Turbo
Wertung: 90% • Test: 3/97



Manche PSX-Games lassen sich per Link-Kabel mit zwei Konsolen spielen

TOMB RAIDER II™

STARRING
LARA CROFT



CORE **NEXT** **EIDOS**
INTERACTIVE

Miss Dezember

neXt Level









Steckbrief Miss Dezember

Lara Croft

Oberweite: 90 cm

Taille: 61 cm

Hüfte: 91 cm

Größe: 175 cm

Gewicht: 54 Kilo

Geburtsdatum: 25. Dezember 1969

Wohnort: London



Job: Ich wurde als Kind der Aristokratie geboren. Als Tochter von Lord Henshingly Croft war mir nach meiner Schulausbildung ein wohlhabender Ehemann schon sicher, doch das Schicksal wollte es anders. Auf dem Rückweg aus einem Skiurlaub stürzte mein Charterflugzeug mitten im Himalaya-Gebirge ab. Wie durch ein Wunder überlebte ich als einzige und begriff sehr schnell, daß meine Rettung einzig und allein von meiner Intelligenz abhing. Unter Einsatz all meiner Kräfte traf ich zwei Wochen später in einem kleinen Dorf namens Tokakeriby ein. In diesen zwei Wochen wurde mir außerdem klar, daß ich in der Atmosphäre der Oberschicht meiner Familie zu ersticken drohte, und so beschloß ich, auf Reisen zu gehen. In den nun folgenden acht Jahren eignete ich mir umfangreiches Wissen über antike Zivilisationen der Erde an. Kurz darauf verstieß mich meine Familie, und ich verdiente fortan das Geld für meine Reisen mit Schriftstellerei. Mein Einsatz hat sich gelohnt. Ich habe mittlerweile einige äußerst interessante antike Stätten entdeckt und konnte mir durch die Herausgabe von Reisetagebüchern und detaillierten Protokollen einen Namen machen.

Freizeit: Glücklicherweise konnte ich mein Hobby, die Archäologie, mit meinem Beruf verbinden. Außerdem beschäftige ich mich leidenschaftlich gern mit Videospiele.

Männer: Aussehen ist mir nicht so wichtig. Mein künftiger Partner sollte klug und charmant sein. Wenn er sich schon nicht für Archäologie interessiert, sollte er sich zumindest über einen Abend mit mir und der PlayStation freuen können.



A handwritten signature of Lara Croft.



Jump&Run



Pandemonium 2
Wertung: 90% • Test: 12/97

F. P. Shooter



Disruptor
Wertung: 85% • Test: 12/96

Rennspiel



V-Rally
Wertung: 90% • Test: 7/97

(Action) Strategie



Command & Conquer 2
Wertung: 90% • Test: 12/97

Rollenspiel



Final Fantasy VII
Wertung: 90% • Test: 11/97

Adventure



Resident Evil
Wertung: 90% • Test: 6/96

Saturn



Action



NIGHTS
Wertung: 85% • Test: 9/96

Sport



NHL '97
Wertung: 85% • Test: 1/97

Shoot-em Up



Panzer Dragoon Zwei
Wertung: 90% • Test: 6/96

Beat-em Up



Fighter's Megamix
Wertung: 90% • Test: 6/97

Puzzlespiel



Super Puzzle Fighter II Turbo
Wertung: 90% • Test: 3/97

Jump&Run



Pandemonium!
Wertung: 80% • Test: 6/97

F. P. Shooter



Exhumed
Wertung: 80% • Test: 10/96

Rennspiel



Sega Rally
nicht getestet

Strategie



Dragon Force
Wertung: 90% • Test: 10/97

Rollenspiel



Shining in the Holy Ark
Wertung: 85% • Test: 6/97

Adventure



Resident Evil
Wertung: 80% • Test: 9/97



Mit einem Mehrspieler-Adapter können bis zu sieben Freunde gleichzeitig spielen

Jump&Run

Typische Konsolengere, bei dem ein Charakter einen Weg mit vielen Ebenen überwinden muß. Hüpfen, Laufen und dabei den Gegnern ausweichen oder sie ausschalten, bestimmt den Spielablauf

F. P. Shooter

Aus der Ego-Perspektive muß man durch Gänge, Höhlen oder Landschaften laufen und dabei viele Gegner beseltigen. Bei vielen Spielen sind auch Rätsel zu lösen (Schalter finden etc.)

Rennspiel

In diesem Genre gibt es sehr viele Varianten. Rallye-Spiele, Formel-1-Simulationen oder reine Spaß-Racer stehen genauso zur Auswahl wie Speedboot- oder Waterbike-Rennen

Strategie

Unter diesen Überbegriff fallen z. B. Kriegsspiele, bei denen man Armeen auf einer Karte bewegt und in den Kampf schickt oder etwa Simulationen, bei denen man eine Stadt plant und baut

Rollenspiel

In den sogenannten Rollenspielen steuert man einen Charakter oder eine Party durch meist mystische Abenteuer. Dabei können die Helden viele Waffen, Rüstungen und andere Gegenstände finden und müssen Rätsel lösen wie bei AD&D-Brettspielen, nur an der Konsole

Adventure

Zu diesem Genre gehören z. B. Grafikadventures, bei denen man Objekte auf dem Bildschirm anklickt und seinen Helden so durch eine Geschichte lenkt, aber auch Spiele, bei denen es viele versteckte Gegenstände zu suchen gilt

DAS ZUBEHÖR

Markt
Report

Wohin mit dem Geld?

Zusätzlich zum Standardzubehör, wie Speicherkarte oder zweites Pad, bieten die Konsolenhersteller, aber auch eine Schar von speziellen Firmen, weitere nützliche Hardware an. Von so simplen Dingen wie Padverlängerungen und Anschlußkabeln bis hin zu Infrarot-Pads und Lichtpistolen reicht das Angebot. Meist sind die Geräte der Fremdanbieter billiger und leistungsfähiger (z. B. größere Memory-Cards) aber manchmal auch qualitativ schlechter. Hier eine Auswahl nützlichen Zubehörs.

N64



1. Von GT Elektronik gibt es für 80 DM ein RGB-Kabel für ein besseres Bild. (Tel.: 076 21/446 09)
2. Der Importspieladapter für 50 DM erlaubt das Abspielen von amerikanischen und japanischen Modulen (Tel.: 076 21/446 09)
3. Für 90 DM bietet die Firma Dataflash (im Fachhandel) eine 20mal größere Memory-Card an

PSX



- 1.-3. Analoge Eingabegeräte gibt es viele für die PlayStation. Das offizielle Sony-Pad (1.: 60 DM) wird bislang erst von wenigen Spielen unterstützt. Das neGeo (2.: 90 DM) von Namco ist das beste Pad für alle Rennspiele, während sich die Sony-Maus (3.: 50 DM) vor allem für Adventures und Strategiespiele eignet
4. Mit dem Multi-Tap (60 DM) können mehrere Spieler gleichzeitig an Spielen teilnehmen
5. Die Dataflash Memory-Card (130 DM) bietet die 48fache Speicherkapazität einer Standardkarte

Saturn



1. Für 120 DM bietet Sega zwei überaus praktische Infrarotpads an
2. Die Virtua Gun für 70 DM ist speziell für Schießspiele geeignet.

Musik



Die Firma Sennheiser hat einen handlichen Dolby-Surround-Prozessor entwickelt, der an handelsüblichen Kopfhörern den Raumklang emuliert. Für 500 DM können ambitionierte Videospiele in neue Klangdimensionen tauchen. Das Gerät „Lucas“ bekommt man im Fachhandel

Umbau

Viele Fachgeschäfte bieten einen Umbau der CD-Konsolen an, mit dem ohne Hilfsmittel Spiele aus Amerika und Japan benutzt werden können. Je nach Gerät und Leistung kostet so ein Umbau zwischen 50 und 100 DM. Er empfiehlt sich vor allem für Freunde ausgefallener Spiele (die in Europa nicht erscheinen) und Videospiele-Freaks, da die Spiele im NTSC-Modus schneller laufen. Allerdings darf man bei Importspielen keine deutsche Sprachausgabe oder Bildschirmtexte erwarten



TOCA
TOURING CAR
 championship



MOTORSPORT SIMULATION PUR!



Rieche den verbrannten Gummi, höre das Röhren der Motoren, spüre die schmerzhaften Bodenwellen und sehe spektakuläre Unfälle.

Jetzt ist es an Dir ab ein Champion in Dir steckt!

Mit welchem Cam siehst Du die Action aus der Vogelperspektive?



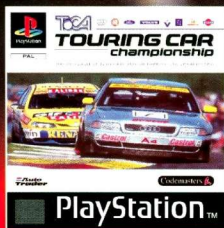
CMMICRO CMOVERH CMTOPCAM



Spektakuläre Unfälle



Massenkaramboulagen



Heiße Verfolgungsjagden



Gib Alles



www.TouringCar.com

© 1997 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks of TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

**16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT REALISTISCHE
 RENNSTRECKEN, SECHS WETTERBEDINGUNGEN,
 FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN**



DEAR DEUTSCHE VERBANDSPEZIALIST

TECHN. AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERBANDHÄNDLER 1999

THEO KRANZ VERBAND



Besuchen Sie auch unsere Läden in Würzburg & Passau:
 Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg • Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

NETZ ZUM KNALLPREIS MAXI-SET

INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CD'S, TIPSÄTZE, BUCH, 31 TAUSCHERANTENNE, 2 "SOVALET-SERKE"

299,-

LIMITIERTE AUFLAGE: SONY PLAYSTATION VALUE PACK

DE-Version, 2 CONTROLLER + MEMORY CARD

NUR SO LAUNGE VORRAT REICHT!

323,-

NINTENDO 64

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

299,-

Playstation

- SONY PLAYSTATION 289,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD
- SONY PLAYSTATION VALUE PACK 223 WIE OBEN, + ZWEITEM CONTROLLER + MEMORY CARD
- CONTROL PAD ORIG. 44,-
- ANALOG CONTROL PAD ORIGINALS 59,-
- ANTENNENKABEL 39,-
- GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL 84,-
- HYPERBLASTER PISTOLE 59,-
- LENKRAD MAD CATZ (inkl. PEDALE) 119,-
- MOUSE INKL. MOUSEPAD 59,-
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 29,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG. 39,-
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
- NAMCO CARD 720 BLOCKS 109,-
- MEMOY NEGCON PAD 89,-
- ABE'S ODDYSSEY - ODDWORLD 89,-
- ACE COMBAT 2 (NOV.) 89,-
- ACTUA TENNIS 89,-
- AGENT ARMSTRONG 84,-
- ARK OF TIME 84,-
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,-
- AUTO DESTRUCT (DEZ) 89,-
- AYRTON SENNA KART 2 (NOV) 84,-
- BALLBLAZER CHAMPIONS 89,-
- BAPHOMET'S FLUCH 2 (DEZ) 89,-
- BROKEN HELIX 99,-
- BUBBLE BOBBLE 2 79,-
- BUG RIDERS (NOV) 84,-
- BUST A MOVE 3 59,-
- CART INDY CAR (DEZ) 89,-
- CASTLEVANIA 94,-
- COLONY WARS (NOV) 89,-

- CONSTRUCTOR (NOV) 89,-
- COOL BOARDERS 2 (JAN) 109,-
- COURIER CRISIS (NOV) 89,-
- CRASH BANDICOOT 2 (DEZ) 89,-



- Crash Bandicoot 2 (PS) 89,-
- CROC 89,-
- DEVIL'S DECEPTION 84,-
- DISWORLD 2 (NOV) 89,-
- DREAMS (NOV) 89,-
- DYNASTY WARRIORS (NOV) 89,-
- EXPLOSIVE RACING (NOV) 89,-
- FIFA SOCCER 98 VIA QUALIF. (NOV) 89,-
- FIGHTING FORCE 99,-
- FINAL FANTASY VII (NOV) 109,-



- Final Fantasy VII (PS) 109,-
- FORMULA 1 97 109,-
- FORMULA KARTS 99,-
- FROGGER (NOV) 89,-
- G-POLICE 109,-



- GRAND AUTO THEFT (NOV) 89,-
- HAVENNIS GATE 89,-
- HERCIS ADVENTURE (NOV) 89,-
- HERCULES 89,-
- JERSEY DEVIL (NOV) 94,-
- KICK OFF 97 94,-
- KURUSHIL 84,-
- LUCKY LUKE (NOV) 94,-
- MADDEN NFL 98 89,-
- MAGIC THE GATHERING (NOV) 89,-
- MARVEL SUPER HEROES (NOV) 89,-
- MASS DESTRUCTION 84,-
- MEGA MAN 8 (JAN) 89,-



- MDK (NOV) 89,-
- MDK MACHINE V3 79,-
- MIDNIGHT RUN 99,-
- MONOPOLY 89,-
- MONSTER TRUCKS 89,-
- MOTO RACER 89,-
- MOTOR MASH (NOV) 89,-
- MUSEUM PIECE VOL. 2-5 (e79,-)
- MUSKATRIEVEN (DEZ) 84,-
- NASCAR '98 89,-
- NBA HUNKER (NOV) 89,-
- NBA HANGTIME 99,-
- NFL QUARTERBACK CLUB 98 (NOV) 84,-
- NHL 98 89,-
- NHL BREAKAWAY 84,-
- NHL OPEN ICE 99,-
- NHL POWERPLAY HOCKEY 98 (NOV) 84,-
- NIGHTMARE CREATURES (JAN) 89,-
- NOTE 89,-
- NUCLEAR STRIKE 89,-
- OVERBOARD 89,-
- PANDEMONIUM 2 (NOV) 84,-



- Pandemonium 2 (PS) 84,-
- PANZER GENERAL 2 89,-
- PARAPPA THE RAPPER 79,-
- PAX CORPUS 94,-
- PGA TOUR '98 89,-
- POWERSLIDE 89,-
- POWER SOCCER 2 (DEZ) 89,-
- RAPID RACER 89,-
- RESIDENT EVIL DIRECT CUT (NOV) 84,-

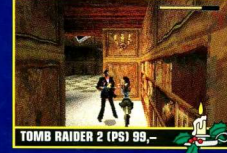


Resident Evil D.C. (PS) 84,-

WONDERFRAGEN ERWISSENSCHT
 Fax 0931/571802



FORMEL 1 '97 (PS) 109,-



TOMB RAIDER 2 (PS) 99,-



Colony Wars (PS) 89,-

COMMAND & CONQUER 2 (NOV.) 99,-



COMMAND & CONQUER 2 89,-

ZUSATZ - BESTELL - HOTLINE ... ZUSATZ - BESTELL - HOTLINE ... ZUSATZ - BESTELL - HOTLINE

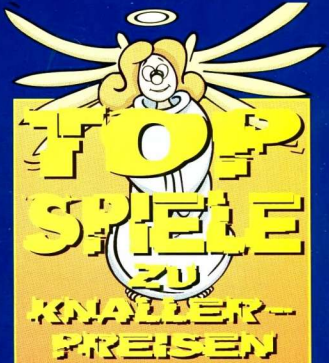
0180 52 11 844 ... 0180 52 11 844

09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

SCHELL, SCHELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NICH 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: EINDEUTIGER BESTELL-LINIE NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZÄHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ENDFREI PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKLUMSCHLAG ANFORDERN.



Sega Saturn

- 3D LEMMINGS 39,-
- ALONE IN THE DARK 2 29,-
- AMOK 39,-
- BAKU BAKU ANIMAL 49,-
- BATTLE STATIONS 69,-
- BLACK DAWN 39,-
- DAYTONA USA 39,-
- DESTRUCTION DERBY 39,-
- EARTHWORM JIM 2 39,-
- FIFA SOCCER 97 49,-
- GHEN WAR 39,-
- GUN GRIFPON 39,-
- KING OF FIGHT: S 95 (INKL. MOD.) 69,-
- MYSTARIA 49,-
- NBA LIVE 97 49,-
- NHL 97 49,-
- NIGHT WARRIOR 29,-
- NIGHTS MIT 3D PALMLOG PAD 79,-
- PANZER DRAGON 2 39,-
- PARODIUS DELUXE 29,-
- ROAD RASH 39,-
- SHINING WISDOM 39,-
- SKELTON WARRIORS 39,-
- SPOT GOES TO HOLLYWOOD 49,-
- SOVIET STRIKE 39,-
- STORY OF THOR 2 29,-
- STREETFIGHTER ALPHA 69,-
- SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO 69,-
- SWAGMAN 69,-
- THEME PARK 39,-
- VIRTUA FIGHTER 2 49,-
- WIPEOUT 29,-

Playstation

- AIR COMBAT - PLATINUM 49,-
- ALIEN TRILOGY - PLATINUM 49,-
- CARNAGE HEART 79,-
- CONTRA - LEGACY OF WAR 59,-
- DECEIT 2 59,-
- DESTRUCTION DERBY - PLATINUM 59,-
- EXHUMED 49,-
- FADE TO BLACK - PLATINUM 49,-
- FIFA SOCCER 96 - PLATINUM 49,-
- GREMLINS ACTIA SOCCER - PLAT. 69,-
- INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM 44,-
- KONAMI OPEN GOLF 44,-
- NHL 97 49,-
- PGA TOUR 96 - PLATINUM 49,-
- RAYMAN - PLATINUM 49,-
- RIDGE RACER - PLATINUM 49,-
- ROAD RASH - PLATINUM 49,-
- SAMPRAS EXTREME TENNIS 54,-
- STARWINDER 39,-
- TEKKEN - PLATINUM 49,-
- TRUE PINBALL - PLATINUM 44,-
- WORMS - PLATINUM 44,-

- RISIKO (NOV) 89,-
- ROCK N ROLL RACING 2 (NOV) 89,-
- ROSCO MCQUEEN (NOV) 89,-
- SHADOW MASTER (DEZ) 89,-
- SIGN OF THE SUN 84,-
- STREETFIGHTER EX PLUS (NOV) 89,-
- SUPER FOOTBALL CHAMP. 94,-
- SUPER PANG COLLECTION (NOV) 94,-
- SUPERSONIC RACERS 2XS 94,-
- THEME HOSPITAL (DEZ) 89,-
- TENNIS ARENA (NOV) 89,-
- TEST DRIVE 4 (NOV) 89,-
- TETRIS PLUS 79,-
- TIGER SHARK 79,-
- TIME CRISIS (MIT PISTOLE) (NOV) 139,-

- DISC WORLD 2 84,-
- DRAGON FORCE 89,-
- ENEMY ZERO - 4 CD'S (NOV) 109,-
- FIFA '98-WM QUALIFIK. (DEZ) 89,-
- FIGHTING FORCE (NOV) 99,-
- FORMULA KARTS 89,-
- JURASSIC P. - LOST WRLD(NOV) 89,-
- LAST BRONX 89,-
- MADDEN NFL '98 89,-
- MARVEL SUPER HEROES (NOV) 89,-
- NASCAR '98 (NOV) 89,-
- NBA LIVE '98 (NOV) 89,-
- NBA ACTION 98 (DEZ) 89,-
- NEED FOR SPEED 89,-
- NHL '98 (DEZ) 89,-
- NHL ALLSTAR HOCKEY 98 (NOV) 89,-
- NHL BREAKAWAY HOCKEY 79,-
- RESIDENT EVIL 99,-
- SEGA TOURING CAR (NOV) 109,-
- SHINING THE HOLY ARK 89,-
- SONIC JAM 89,-
- SONIC R. - SONIC T.T. (NOV) 99,-
- TETRIS PLUS 79,-
- TOMB RAIDER 79,-
- WARCRAFT II 89,-
- WORLDWIDE SOCCER '98 89,-



Extreme G (NG4) 144,-
EXTREME G 144,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIK. (DEZ) 134,-



FIFA 98 (PS/SAT) 89,- (NG4) 134,-

- F1 POLE POSITION 64 149,-
- G.A.S.P. (NOV) 149,-
- GOEMON (NOV) 149,-
- HEXEN 64 144,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64 139,-
- LAMBORGHINI 64 149,-
- LYLAT WARS 3 - RUMBLE PAK. 139,-



Lylat Wars (NG4) 139,-



Time Crisis (mit Pistole) 139,-

- TOCA TOURING CAR CHAMP. (NOV) 99,-
- TOMB RAIDER 2 (NOV) 99,-
- TOSHINDEN 3 85,-
- TOTAL DRIVING 79,-
- TOTAL NERF 79,-
- TRANSPORT TYCOON 89,-
- UEFA CHAMPIONSLEAGUE (NOV) 79,-
- VELOCITY 89,-
- VMX RACING (NOV) 89,-
- WARCRAFT II 89,-
- WCW VS THE WORLD 99,-
- WRECKING CREW 99,-
- X-MEN CHILDREN O.T. ATOM (DEZ) 84,-
- Z (DEZ) 79,-



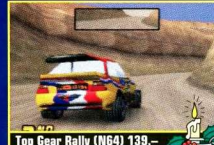
WorldWide Soccer 98 (SA) 89,-

Z (NOV) 79,-

Nintendo 64

- NINTENDO 64 299,-
- DT. VERSION INK. CONT. PAD UND AV-/SCART-KABEL 49,-
- CONTROL PAD - ORIG. 54,-
- (ROT, GRÜN, BLAU, GELB, SCHWARZ, GRAU) 49,-
- MAD CATZ LENKRAAD NEW VERS. 149,-
- INKL. PEDALEN, MEMORY CARD-EINSCHUB UND RUMBLE-FUNKTION 109,-
- GAME BUSTER 109,-
- GAME KILLER - SCHUMMELMOD. 69,-
- MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,-
- MEMORY CARD 1 MEG 39,-
- MEMORY CARD 4 MEG 79,-
- BLAST CORPS 114,-
- BOMBER MAN 64 (NOV) 89,-
- CHARMALEON TWIST (NOV) 134,-
- CLAYFIGHTER 63 1/3 144,-
- DARK RIFT (NOV) 134,-
- DIDDY KONG RACING (NOV) 89,-

- MADDEN 64 (DEZ) 144,-
- MARIO KART 64 89,-
- MISCHIEF MAKERS (NOV) 89,-
- MULTI RACING CHAMPIONSH. 139,-
- NFL QUARTERS. CLUB 98 (NOV) 139,-
- SAN FRANCISCO RUSH (NOV) 129,-
- SUPER MARIO 64 89,-
- TOP GEAR RALLY (NOV) 139,-



Top Gear Rally (NG4) 139,-

- TUROK DINOSAUR HUNTER 129,-
- WCW WRESTLING 139,-

Sega Saturn

- SEGA SATURN MAXI SET 299,-
- INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CD'S, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE UND DAS SPIEL "SOVIET STRIKE" 333,-
- MEGA SET 333,-
- WIE MAXI SET + STORY OF THOR 2 44,-
- CONTROL PAD ORIG. 44,-
- LENKRAAD MAD CATZ (inkl. Pedale) 119,-
- GAME BUSTER SCHUMMELMOD. 79,-
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 94,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
- ASSAULT RIGS 69,-
- ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (NOV) 99,-
- BATTLE SPORT (NOV) 84,-
- BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
- BUST A MOVE 3 84,-
- CROC (NOV) 89,-



Marvel Super Heroes (PS, SA) 89,-



Diddy Kong Racing (NOV) 89,-

TAMAGOTCHI

- BANDAI - ORIGINAL 39,-
- POCKET MAX - DT. (HUND) 39,-
- REXI - DT. (HUND) 29,-

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-GEB.

TS 22 - BESTELL-HOTLINE ... ZUSATZ-BESTELL-HOTLINE ... ZUSATZ-BESTELL-HOTLINE ...

0180 52 11 844 ... 0180 52 11 844

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

Final Fantasy VII

Wettbewerb



Endlich! Deutschlands Rollenspieler können aufatmen. Der siebte Teil der sagenhaften *Final Fantasy*-Serie entert in diesen Tagen die Händlerregale. Zur Feier des freudigen Anlasses läßt Sony drei PlayStations und weitere tolle Preise springen. Wer zu den Gewinnern gehören möchte, muß lediglich die Antworten (kleiner Tip: XL 11/97, Seiten 76, 77) zu unten stehenden Fragen auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken:

neXt Level
 „Final Fantasy VII“
 Friedensallee 41
 22765 Hamburg

Fragen:

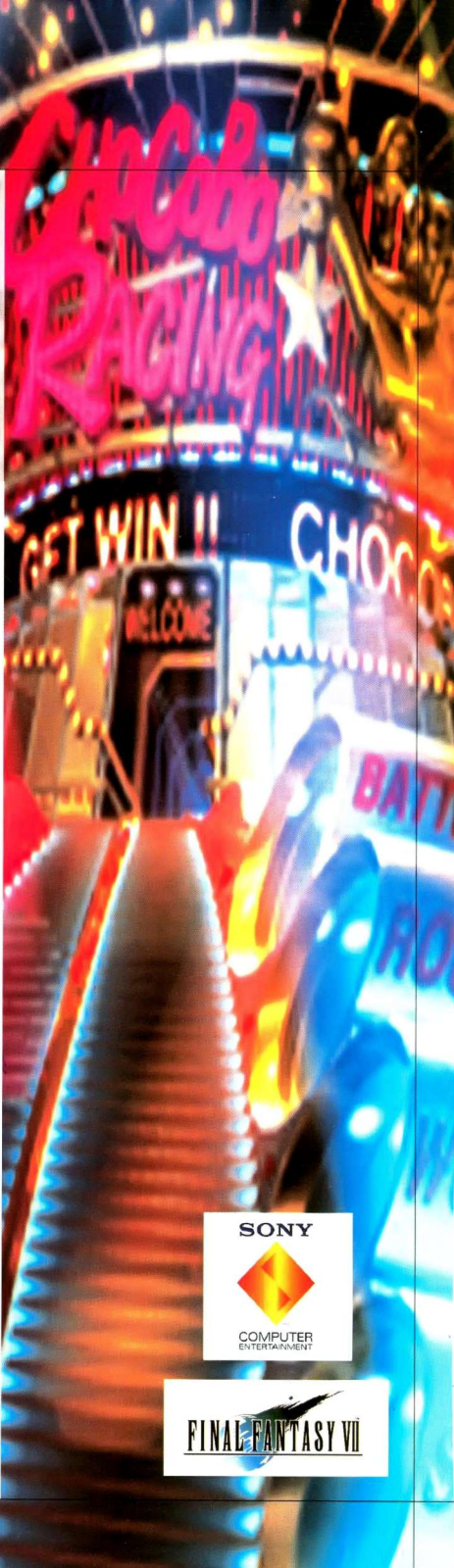
1. Wie heißt der Sound-Guru, der über 100 Soundchip-Musiken für *Final Fantasy VII* komponierte?
2. Welche Firma hat *Final Fantasy VII* entwickelt?
3. Auf wie vielen CDs wird *Final Fantasy VII* präsentiert?



Preise:

- 1.-3. Preis: je eine PlayStation, ein *Final Fantasy VII*, eine Memory Card, ein exklusives *Final Fantasy VII*-T-Shirt
- 4.-10. Preis: je ein *Final Fantasy VII*, eine Memory Card, ein exklusives T-Shirt

Einsendeschluß ist der 19.15.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Xplain Verlages und der Firma Sony sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!





In jeder Ausgabe mit CD-ROM und Vollversion

GameStar 9/12

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

8 4187

NEU! 6⁹⁰
+Vollversion des Kult-Strategiespiels
Civilization

Jedi Knight

Der Star-Wars-Hit durchgespielt
■ Megatest ■ Lösung ■ Technik

Tomb Raider 2

8-Seiten-Test: Alle 18 Levels, Lara fm Mimi

Age of Empires

Test, Demo & Video zur neuen Echtzeit-Referenz



GameStar 12/97

Vollversion Civilization
SID MEIERS KULT-STRATEGIE
for Networks. Plus Karten-Editor

Vollversion: Civilization
for Networks (Civilty) - Solo und Multiplayer

Spielbare Exklusivdemos:
Demonworld (2 komplette Schlachten)
Sub Culture - Daytona USA Deluxe

Spielbare Demos: Jedi Knight, Age of Empires, Turok, G-Police, Fallout, Overboard, Seven Kingdoms, Civil War 2, Galapagos, Schleichfahrt (3Dfx), Need for Speed 2 (3Dfx), Have a Nice Day (Track Pack), Netstorm, Excalibur, Pax Imperia 2

Exklusivdemos:
Demonworld - Sub Culture - Daytona
Spielbare Demos: Jedi Knight, Age of Empires, Turok, G-Police, Fallout, Overboard, Seven Kingdoms, Civil War 2, Galapagos, Schleichfahrt (3Dfx), Have a Nice Day (Track Pack), Need for Speed 2 (3Dfx), Netstorm, Excalibur, Pax Imperia 2.
Videos: Jedi Knight, Age of Empires - Patches: Ambros 2, Gorkel, Hexen 2, Moto Racer, Total Annihilation, Flying Corps, Constructor, Outlaws, Schleichfahrt, Extreme Assault, Levolution.
Bonus Track: Have a Nice Day
PISS: Software Tools, T-Online.

Vollversion Civilization for Networks

Ultima Online ★ Panzer 3D ★ Special: Pentium II ★ 350 Tips & Tricks

Neu! Jetzt am Kiosk!

WARNUNG

Der Inhalt dieses Magazins enthält nach IDG 0 33% Tips & Tricks, 0 33% Tests, 0 33% Hard- und Software News und 1% Restrisiko!
Der Bundesspieleminister warnt: Dieses neue Spielemagazin macht süchtig. Minderjährige sollten es deshalb nur unter Aufsicht eines Erziehungsberechtigten lesen!

Graffiti, München



Schilda läßt grüßen: Vor fünf Jahren beantragte Sega in Japan ein Patent, das ihnen nun zugesprochen wurde und das für einige Aufregung in der japanischen Spieleindustrie sorgt. Das Patent betrifft die Rechte an 3D-Technologien für Arcade- und Videospiele und beinhaltet vor allem die zoomenden Perspektivenwechsel, die zum erstenmal bei Segas Model-1-Rennspiel *Virtua Racing* zum Einsatz kamen. Das bedeutet schlicht und ergreifend, Sega hat nun zumindest in Japan die Möglichkeit, jede Firma auf Tantiemen zu verklagen, die jemals ein Spiel mit solchen Kameraperspektiven produziert hat – was so ziemlich auf jedes 3D-Rennspiel zutrifft. Wer hätte gedacht, daß sich

Segas längst vergessenes *Virtua Racing* einmal als so revolutionär herausstellen wird ... Bislang ist noch nicht bekannt, inwieweit Sega das Patent nutzen wird, auch die anderen Firmen halten sich mit Kommentaren noch zurück. Vor drei Jahren schlug die kurz vor dem Exitus stehende Firma Atari aus einer solchen Sachlage Kapital und verklagte Sega erfolgreich auf 40 Millionen Dollar. Dabei ging es um grundlegende Patente an horizontalem Scrolling. Absurd, aber rechtlich leider einwandfrei.



Segas *Virtua Racing* war das zweite Polygon-Rennspiel. Den Anfang machte Ataris *Hard Drivin*.

ecclestone vs. psygnosis

Formel 1 ist mit über 200.000 verkauften CDs das erfolgreichste PlayStation-Spiel Europas, und die Fortsetzung *Formel 1 '97* konnte fast als Lizenz zum Geldrücken betrachtet werden. Die Erstauslieferung betrug ca. 700.000 CDs, davon allein 140.000 in Deutschland. Im Oktober wurde die Auslieferung plötzlich gestoppt, in den USA und Japan sogar, bevor eine einzige CD in den Handel kam. Was war passiert?

Der Formel-1-Dachverband FIA (Federation International de l'Automobile) wirft Psygnosis vor, nicht alle Lizenzen an dem Spiel zu besitzen. Über die genauen Inhalte der Rechtsstreitigkeit schweigen sich beide Parteien aus: Einige Quellen vermuten, daß es sich um offizielle Logos handelt, die im Lizenzvertrag nicht enthalten sind, andere behaupten sogar, daß ein endgültiger Vertrag überhaupt noch nicht unterzeichnet wurde.

Laut Psygnosis Deutschland wurde die FOA (Formula One Association) seit einem dreiviertel Jahr ständig über die Inhalte und Fortschritte des Spiels auf dem laufenden gehalten. Warum es nun nach der Veröffentlichung von *Formel 1 '97* plötzlich Probleme geben sollte, könne man nicht so ganz nachvollziehen. Zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe verhandelten Psygnosis und FOA-Repräsentant Bernie Ecclestone noch vor Gericht. Ob Psygnosis nun tief in die Tasche greifen muß und der milliardenschwere Formel-1-Guru um ein paar Millionen Dollar reicher wird oder zur Veröffentlichung dieser neXt Level eine geänderte *F1 '97*-Version verkauft wird, läßt sich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen. ■

gt im kaufrausch

Für 250 Millionen Dollar erwarb GT Interactive via Aktientausch das renommierte Software-Haus Microprose, das erst vor zwei Jahren mit Spectrum Holobyte fusionierte. Microprose ist mit Hits wie *Civilization*, *Formula 1 Grand Prix*, *Top Gun* und *X-Com* einer der wichtigsten Spieleentwickler mit Schwerpunkt auf PC-Strategiespielen und -Simulationen. GT brillierte zuletzt mit *Oddworld - Abe's Oddysee* (PSX) und *Total Annihilation* (PC), außerdem vertreibt GT in Europa in der Regel die Spiele von Midway. Ron Chaimowitz, Präsident von GT Interactive, erklärt: „Die Akquisition von Microprose erhöht unser Potential an der Entwicklung von hochwertigen Spielen durch den Zuwachs von über 500 Mitarbeitern allein in diesem Bereich. Wir glauben, daß sich unsere Organisationen auf hervorragende Weise ergänzen. Zum Beispiel hat Microprose seinen Fokus auf PC-Produkte, und wir werden in der Lage sein, auch Versionen der Spitzentitel für die Konsolen auf den Markt zu bringen.“

GT Interactive
Expect the unexpected

Kurz darauf kaufte GT auch noch die Software-Firma SingleTrack Technologies, bekannt durch die *Twisted Metal*-Reihe, *Jet Moto* oder *Warhawk*. Mit 16 Mio. Dollar fiel diese Übernahme vergleichsweise preiswert aus. Erstes Spiel unter dem GT-Label wird das Unterwasser-Abenteuer *Critical Depth* werden. ■

die reue des windes

Kenji Eno, der Präsident von Warp (*D. Enemy Zero*), ist immer für eine Meldung gut. Anfang 1997 gab Eno seine Idee zum Besten, ein Spiel zu schaffen, das ganz und gar ohne Grafik auskommen sollte, da selbst die hervorragendste Grafik mit der Phantasie eines Menschen nicht mithalten kann. Kaum jemand hat Enos Drohung wirklich ernstgenommen, doch tatsächlich brachte er das Spiel *REALSOUND - Windy Regret* auf den Markt.

Bei diesem Saturn-Game handelt es sich um eine Liebesgeschichte in Form eines interaktiven Hörspiels auf vier CDs. In den wichtigen Szenen obliegt dem Spieler die Entscheidung über den Fortgang der Geschichte, die Wahlmöglichkeiten beschränken sich jedoch auf das gelegentliche Drücken einer Richtungstaste. Dadurch ändert sich der Handlungsstrang und selbstverständlich auch der Abspann. Das Besondere daran ist, daß es in diesem Spiel tatsächlich kein einziges Bild gibt – nicht einmal ein



Titelbild – sogar die Anleitung ist mit Blindenschrift versehen. *REALSOUND - Windy Regret* wurde auch dadurch berühmt, daß Warp mehrere japanische Prominente für die Sprachausgabe gewinnen konnte (Ryouko Shinohara, Sängerin, Miho Kanno, Schauspielerin usw.).

Auch wenn das „Spielkonzept“ sehr skurril ist und der „Dauerspaß“ mit vier Stunden knapp bemessen ist, wurde es von den meisten Käufern äußerst positiv bewertet, ein großer Hit wurde es dennoch nicht (ca. 80.000 verkaufte Einheiten). Eno plant allerdings schon den nächsten Teil der *REALSOUND*-Serie. Diesmal soll es eine Horrorgeschichte werden. ■



WISSEN, WAS GESPIELT WIRD:

H 30319 DM 1,90 DEZEMBER/JANUAR 1998

DAS PC-SPIELE-SHOPPING-MAGAZIN

SOFTSALE

NUR 1,90 DM



Spielereports

- AKTE EUROPA
- ANNO 1602
- COURIER CRISIS PSX
- FROGGER
- G-POLICE
- GOLD 4
- H.E.D.Z.
- HELLFIRE
- HITMAN
- I-WAR
- JOINT STRIKE FIGHTER
- LORDS OF MAGIC
- MYTH
- OVERBOARD
- PANDEMONIUM 2 PSX
- PANZER GENERAL 3D
- RIVEN
- STAR WARS MONOPOLY
- TUROK

HIGHLIGHT DER AUSGABE
**WING COMMANDER
PROPHECY**

**VERLÖSUNG
OMEGA-SPEEDMASTER
PROFESSIONAL
CHRONOGRAPH
ZU GEWINNEN**

Softsale lesen heißt für DM 1,90 alles über PC-Spiele wissen, nichts verpassen, mitreden können. Die neuesten Spiele im Test. Tips&Tricks zu allem, was auf dem Schirm abgeht.

AB 19.11. AM KIOSK!

Panzer Dragoon Saga

System: SAT Hersteller: Sega Entwickler: Team Andromeda Erhältlich: ab März '98



Nach zwei sehr erfolgreichen Action-Titeln der Panzer Dragoon-Serie folgt nun ein Sequel mit zusätzlichem Rollenspielcharakter

Die Panzer Dragoon-Serie ist das Filetstück der Software-Bibliothek für den Saturn. Kaum ein anderes Spiel reizt die 32-Bit-Hardware besser aus, als die zwei Action-Titel, und auch der dritte Teil der Reihe soll neue Maßstäbe setzen. Vier CDs wird der Genremix aus Action- und Rollenspiel umfassen, und schon die frühe spielbare Version weiß zu begeistern. In der Rolle des Monsterjägers Edge ist es die Aufgabe des Spielers, eine phantastische Welt voller

Gefahren zu erforschen. Neben den bekannten Drachenflugsequenzen kann der Protagonist auch aus einer Tomb Raider-ähnlichen Perspektive gesteuert werden, sich mit anderen Charakteren unterhalten sowie Aufgaben lösen. Auf dem Rücken des Drachens sitzt ist die Flugrichtung nun allerdings nicht mehr streng vorgegeben, es herrscht totale Bewegungsfreiheit. Kommt es zu einem Kampf, wird dieser in traditioneller RPG-Manier Zug um Zug ausgetragen.



Während des Spiels durchläuft der Drache einige Entwicklungsstufen, die sich nicht nur optisch, sondern auch spielerisch bemerkbar machen



VOM ACTION-KNALLER ZUM ROLLENSPIEL-EPOS

Action-Fans werden angesichts des menügesteuerten Kampfsystems kaum noch auf ihre Kosten kommen, doch die dank der neuen RPG-Elemente erreichte Spieltiefe ist enorm. Das zwölf Level umfassende Szenario gewinnt dank der zahlreichen FMV-Sequenzen in bekannt brillan-

ter Qualität zusätzlich an Atmosphäre. Nach den vielen Verzögerungen steht zwar immer noch kein eindeutiger Erscheinungstermin fest. Doch Sega tut gut daran, sich mit der Fertigstellung Zeit zu lassen, denn Panzer Dragoon Saga hat ganz sicher das Potential zum Riesenerfolg. ■

news psx & sat

Monopoly

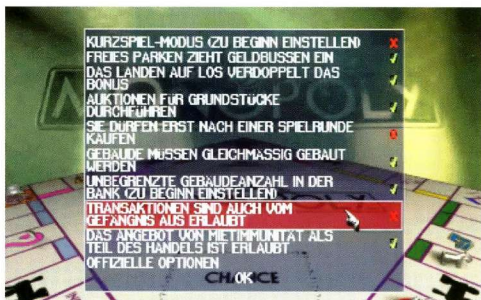
System: PSX Hersteller: Hasbro Int. Entwickler: Gremlin Int. Erhältlich: im Handel

Unsere Großväter spielten es auf handgefertigten Holzbrettern mit geschnitzten Figuren und Karten aus massiver Pappe. Betritt man in heutiger Zeit einen Spielwarenladen, wird deutlich, daß liebevoll gestaltete Brettspiele beinahe völlig von schönem und kaltem Plastikspielzeug verdrängt wurden. Doch es gibt „Eisbrecher“ wie *Mensch ärgere dich nicht* oder *Monopoly*, die aufgrund ihrer genia-



Wer keine Mitspieler findet, kann nun gegen seine PSX spielen

len Idee über die Grenzen des schlechten Geschmacks hinweg dauerhaft attraktiv wirken. Das kapitalistischste Gesellschaftsspiel *Monopoly* zieht selbst noch in digitaler Form das Interesse auf sich. Hasbro bietet eine abgespeckte Version des PC-Pendants, die versucht, das Brett samt aller relevanten Einsatzmittel auf den Schirm zu



bannen. Leider ist die Menüführung längst nicht so komfortabel wie am PC, das Spiel zu viert wird zur Geduldsfrage. Der (echte) Spaß am Brett bleibt ungeschlagen. Zudem

entzieht man sich in der Brettspielvariante den Spielregelvorgaben und hat obendrein noch das Gefühl, sein Würfelglück selbst in der Hand zu haben. ■



Bomberman Fight System: Saturn Hersteller: Hudson Soft Entwickler: In-house Erhältlich: als Import (jp.)

Nur kurz nach der Fertigstellung von *Bomberman 64* präsentiert Hudson Soft nun auch ein neues Bomberman-Spiel für den Saturn. Im Gegensatz zum N64-Titel wird die Grafik aber nicht komplett dreidimensional, sondern isometrisch dargestellt, wobei der

Levelaufbau an den Arcade-Klassiker *Q*Bert* erinnert. Durch die geringe Größe der einzelnen Stages wird das Spielgeschehen auf eine recht kleine Fläche konzentriert und dadurch noch actionreicher gestaltet. Bisher ist nicht ganz sicher, ob die 15 verschiedenen Spielfigu-

ren über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen, doch auch ohne die Aufnahme von Extras können sie

BOMBENSTIMMUNG IN DER DRITTEN DIMENSION

nun Bomben wegkicken und springen. Auch einige Extras, wie beispielsweise die Riesens Bombe, sind neu. Anders als bei *Bomberman 64* legte Hudson Soft den Schwerpunkt bei *Bomberman Fight* auf den Mehrspieler-Modus, an dem bis zu vier Spieler teilnehmen können. Dabei wurde die dritte Dimension geschickt ausgenutzt. Besonders die Stages mit mehreren Ebenen und Mauern, über die Bomben geworfen werden können, sind sehr unterhaltsam. Ein Release-Termin für Deutschland steht bisher noch nicht fest. ■



Trotz der minimalistischen Grafik gibt es einige Effekte zu sehen



JAPAN

spirits

Artbooks

Devil H. Yokho -79,00
Ranma 1/2 -59,00
Streetfighter 3 -69,00
RG Veda -119,00

Lithographien

AH! MY GODDESS

VIDEOGAMES

NEO-GEO

Shodown II-169,00
 Last Resort-169,00

PC-Engine

Parasol Stars-149,00
 Hero Tonma-99,00

ARCADE

XEEX-499,00
 Three Wonders-489,00

ANIMES - PAL/NTSC

Streetfighter 3

Platine-1998,00

ARTBOOK 69,00

PSX/SATURN/N64

MODELKIT ab 49,00

HOTLINES

07802-91080

10.00 to 16.00

07227-98412

17.00 to 20.00

JAPAN-FREAK

NEO-GEO Grundgerät-269,00
 PC-Engine, Core Grafik-149,00
 Viewpoint (card)-269,00
 NEO-GEO Arcadeboard 489,00

Doo R/PC-Engine GT-Preise anfragen
 Kyoko Date-Love Communication
 LaserDISC

Wir sind der Spezialversand für Videogames, Animes, Modelkits, Laserdisc, Soundtracks, Videos und Merchandise-Produkte aus aller Welt.

JAPAN-Importe aller Art

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren

Explosive Racing

System: PlayStation Hersteller: Funsoft Entwickler: TOKA Erhältlich: im Handel



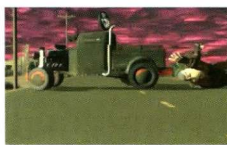
Auch wenn Explosive Racing ein Fun-Racer ist, die Gegner verstehen keinen Spaß und schenken dem Spieler im Rennen keinen Zentimeter



Trotz der weiten Blicktiefe ist der Bildschirmaufbau sehr schnell

JUST FOR FUN, EXPLOSIVE RACING IST DIE PURE SPASS-RASEREI

Wer anspruchsvollen Rennsimulationen à la V-Rally nichts abgewinnen kann, sollte es vielleicht einmal mit den Produkten von TOKA versuchen. Bereits im vergangenen Jahr konnte der gelungene Fun-Racer Burning Road (PSX) begeistern, nun folgt mit Explosive Racing die Fortsetzung des actionreichen Treibens. Die sechs Strecken sind jeweils einem Thema, wie dem Wilden Westen, Schottland, China oder der Arktis, gewidmet und bieten zahlreiche interessante Details. So tauchen neben der Fahrbahn eine Eisenbahn, das Seeungeheuer Nessie oder Schloßgespenster auf – in China darf sogar ein Teil der chinesischen Mauer befahren werden. Ähnlich abwechslungsreich wie die Strecken präsentieren sich auch die insgesamt 15 Fahrzeuge. Zur Auswahl stehen neben Sportwagen auch Motorräder und Trucks. Explosive Racing hat einen Zweispieler-Link-Modus und insgesamt zwölf Schwierigkeitsgrade, die auch Genreprofis fordern. ■



TOKAs neuester Titel kommt nicht ohne eine Render-Intro aus

news playstation

Tennis Arena

System: PlayStation Hersteller: Ubi Soft Entwickler: Smart Dog Erhältlich: im Handel

Mit dem von Blue Byte programmierten Great Courts (PC) bzw. Jimmy Connors Tennis (SNES) schrieben Ubi Soft einst digitale Tennisgeschichte. Weniger ruhmreich fiel dagegen das im ver-

gangenen Jahr erschienene Breakpoint Tennis (PSX) des Entwicklungsteams Smart Dog aus, das nun mit Tennis Arena eine zweite Chance bekommt. Ganz offensichtlich haben die Entwickler die



Im Doppel übernimmt der Computer beliebig viele Spieler. Für die bessere Übersicht ist auch eine Platzansicht von der Gegenseite wählbar



MIT SPECIAL-MOVES GEGEN DEN GELBEN FILZ

Schwächen des Vorgängers erkannt und konsequent beseitigt. So besticht Tennis Arena mit einer angenehm hohen Spielgeschwindigkeit, einer variantenreichen Steuerung und zeitgemäßer 3D-Optik. Um den nüchternen, bisweilen etwas zu steifen weißen Sport etwas aufzulockern, wurde jedem der acht fiktiven Tennis-Cracks ein Spezial-



Acht Spieler mit verschiedenen Stärken stehen zur Auswahl

schlag spendiert, der vor seinem Einsatz allerdings aufgeladen werden muß. Tennis Arena bietet zudem einen Vierspieler-Simultan- sowie einen umfangreichen Turniermodus. ■





ARJAY

GET YOUR GAMES

0221-121067

UNSER LADENLOKAL IN KÖLN

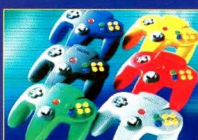
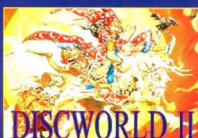
JUMP & RUN®

Fon: 0221-12 33 95

Ladenpreise können abweichen

WWW.ARJAY-GAMES.DE

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Preise mit einem * sind Angebote und/oder Restposten. Händleranfragen erwünscht. ARJAY GAMES Ebertplatz 2 - 50668 Köln - Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69 Fax: 0221-12 56 76



SONY-PLAYSTATION	
Grundgerät dt	289.90
Umbau für US- und JP-Importe durch eigene Werkstatt	89.90
Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung (Importe nur über RGB in Farbe)	45.00
RGB-Scart-Kabel	39.90
RGB-Scart-Kabel mit HiFi	49.90
Game Buster dt	89.90
Joypads	ab 44.90
Joypadverlängerung	19.90
Memory Cards	ab 39.90
Ace Combat 2 dt	89.90
Broken Helix dt	99.90
Bust a Move 3 dt	79.90
Command & Conquer 2 dt	109.90
Colony Wars dt	89.90
Crash Bandicoot 2 us	109.90
Discworld 2 dt	89.90
Einhänder jp	149.90
Explosive Racing dt	89.90
Fighting Force dt	99.90
Final Fantasy 7 dt	109.90
* inkl. original T-Shirt	nur 119.90

SONY-PLAYSTATION	
Final Fantasy Tactics us	119.90
Formel 1 '97 dt	109.90
Frogger dt	89.90
G-Police dt	109.90
Heavens Gate dt	89.90
Hercules dt	89.90
MDK dt	99.90
NHL-Breakaway dt	89.90
Overboard dt	89.90
Pandemonium 2 dt	89.90
Parappa the Rapper dt	77.70
Parasite Eve jp	169.90
Rapid Racer dt	89.90
Resident Evil Dir Cut dt	89.90
Resident Evil Dir Cut jp	119.90
Rosco McQueen dt	89.90
Shadowmaster dt	89.90
Street Fighter Collec. jp	149.90
Street Fighter Ex+ dt	99.90
Time Crisis & Gun dt	159.90
Toca Touring Car dt	89.90
Tomb Raider 2 dt	99.90
Total Drivin' dt	89.90
Wing Over dt	89.90

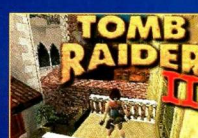
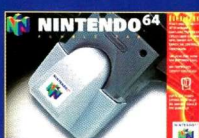
NINTENDO 64	
Grundgerät dt	295.00
Adapter	49.90
Joypads	ab 59.90
Joypadverlängerung	19.90
Memory Cards	ab 39.90
Rumble Pak	39.90
S-VHS Kabel	39.90
Blast Corps	109.90
Bomberman	95.00
Chameleon Twist	149.90
Clayfighter 63 1/3	149.90
Diddy Kong Racing	95.00
Extreme G.	149.90
F1-Pole Position 64	149.90
Golden Eye EU	159.90
Lamborghini	149.90
Lylat Wars (Starfox)	139.90
Mario 64 dt	77.70
Mario Kart dt	89.90
Mischief Makers	95.00
Multi Racing Champ.	129.90
NBA-Handtime dt	139.90
NFL-Quarterback '98	149.90

NINTENDO 64	
Pilotwings dt	* 99.90
Shadows of Empire dt	119.90
Superstarsoccer DLX dt	149.90
Top Gear Rally	149.90
Turok dt	ab 139.90
Waverace dt	89.90
Wayne Gretzkys dt	139.90

SEGA SATURN	
Atlantis dt	109.90
Command & Conquer 2 dt	109.90
DN3D dt	109.90
Formula Karts dt	89.90
NHL-Breakaway dt	89.90
SEGA Touring Car dt	109.90

GUIDES	
Dark Rift	39.90
Final Fantasy 7 us	34.90
-weitere Spieleberater auf Lager	

MAGAZINES/GUIDES	
EDGE uk	17.00
Gamefront dt	5.90



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

X-Mas-Releases

Vorweihnachtszeit ist Kaufrauschzeit, dies wissen auch die Hersteller von Videospiele. Aus diesem Grunde wird der Markt im November jedes Jahr aufs neue mit einer Flut von Spielen überschwemmt. Diese Kurzübersicht ist nur ein kleiner Auszug aus der großen Palette der bevorstehenden Veröffentlichungen.



Bushido Blade

System: PlayStation
 Hersteller: Sony
 Entwickler: Square
 Erhältlich: im Handel

Squares Realo-Prügler erhielt in XL 6/97 die Bewertung 80 %



Formula Kart

System: Saturn
 Hersteller: Sega
 Entwickler: Maniac Media
 Erhältlich: im Handel

Für den Saturn gibt es weitaus bessere Rennspiele, schade



NASCAR '98

System: PlayStation
 Hersteller: Electronic Arts
 Entwickler: In-house
 Erhältlich: im Handel

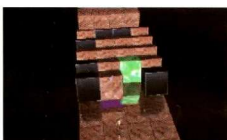
Unspektakulär und schon nach kurzer Zeit sehr langweilig



Courier Crisis

System: PlayStation
 Hersteller: BMG
 Entwickler: New Level Softw.
 Erhältlich: im Handel

Als Kurier durch die Großstadt, das ist kein leichtes Unterfangen



Kurushi

System: PlayStation
 Hersteller: Sony
 Entwickler: In-house
 Erhältlich: im Handel

Sonys 3D-Puzzlespiel verkaufte sich in Japan extrem gut



NHL '98

System: PSX und SAT
 Hersteller: Electronic Arts
 Entwickler: In-house
 Erhältlich: ab Dezember

Eishockey im Wohnzimmer, seit Jahren Updated EA die NHL-Serie



Discworld II

System: PSX und SAT
 Hersteller: Sega/Psygnosis
 Entwickler: Perfect Ent.
 Erhältlich: im Handel

Abgefahrenes Adventure voll britischem Humor (XL 9/97, 80 %)



Madden '98

System: PSX und SAT
 Hersteller: Electronic Arts
 Entwickler: In-house
 Erhältlich: im Handel

Alle Jahre wieder, kommen die Sportspiel-Updates von EA



Nuclear Strike

System: PlayStation
 Hersteller: Electronic Arts
 Entwickler: In-house
 Erhältlich: im Handel

Konsequente Fortsetzung der altbekannten Strike-Serie



Enemy Zero

System: Saturn
 Hersteller: Sega
 Entwickler: Warp
 Erhältlich: ab Dezember

Horror-Adventure auf vier CDs mit aufwendigen Rendergrafiken



Namco Museum Vol. 5

System: PlayStation
 Hersteller: Sony
 Entwickler: Namco
 Erhältlich: im Handel

Die fünfte Sammlung antiquierter Namco-Titel für Nostalgiaker



Time Crisis

System: PlayStation
 Hersteller: Sony
 Entwickler: Namco
 Erhältlich: ab Dezember

Pure Balleraction inklusive sehr guter Lightgun (XL 9/97, 80 %)

news psx & sat

STOP

Begeben Sie sich direkt zum Kiosk!



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

NEIN... kein Geld für Blödsinn ausgeben!

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

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

das neue **automobil** magazin

für DM 3,80

Frogger

Info

Hasbro ist als Spielwarenanbieter bekannt wie ein bunter Hund. Die reichhaltige Angebotspalette führt nahezu jede Rubrik (angefangen bei der *Play-Doh*-Knete über Plastikfiguren von Batman, Jurassic Park und den Gargoyles bis hin zu Gesellschaftsspielen wie *Tabu*, *Monopoly* und *Risiko*). Die beiden letztgenannten Brettspiele erschienen übrigens unlängst für den PC, in Kürze folgen entsprechende Versionen für die PlayStation (vgl. 32-Bit News, S. 64-68).

Gameplay: Der Levelaufbau von *Frogger* ist sehr abwechslungsreich designt und trotz des einfachen Spielprinzips für Profis langfristig fesselnd. Dies liegt zum einen an den kniffligen Aufgabenstellungen (Wie kommt man denn nur an das Baby dahinten?), zu einem großen Teil jedoch auch an dem übertrieben heftigen Schwierigkeitsgrad. Anfänger peffern vermutlich schnell das Pad in die Ecke, sogar im Mehrspieler-Modus, da auch dieser sehr schwierig ist.

Präsentation: Eine kurze Render-Intro stimmt auf das Spiel ein und zeigt sogar den original Konami-Automaten aus dem Jahre 1981. Grafisch bewegt sich *Frogger* im gesunden Mittelmaß. Die Soundkompositionen sind nett anzuhören und teilweise Remakes des Originals, insgesamt aber zu wenig abwechslungsreich.

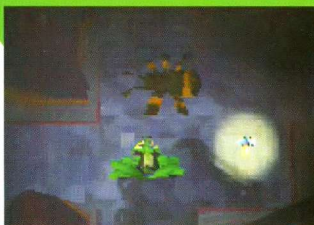
Memory-Card: Um den Stand der freigespielten Level zu speichern, muß ein Memory-Card-Block geopfert werden.



WVON F. BERG
 enn ein Hersteller heutzutage ein Spiel veröffentlicht, fällt dieses häufig in die Kategorie: Alles schon mal dagewesen. Das gleiche gilt auch für *Frogger*, allerdings im positiven Sinne. Es ist erstaunlich, mit welcher Leichtigkeit der kleine Frosch aus seinem 16-jährigen Schlaf

lurche in den neun Welten bzw. 33 Levels leichter ausfindig machen kann, darf mittels Button gequakt werden. Sollte sich eines der Kinderlein in der Nähe befinden, so wird es auf sich aufmerksam machen. Die dritte Neuerung ist die Möglichkeit, seine Zunge auszufahren und Insekten zu vertilgen. Meist verbergen sich nützliche Power Ups darin, wie zum Beispiel ein Extraleben, zusätzliche Punkte oder ein oft dringend benötigter Zeitbonus, denn die fünf Familienangehörigen müssen innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits gefunden werden. Unter den Insekten gibt es allerdings auch ein paar bittere Pillen, die dem Spieler Zeit abluhnen oder den bereits erarbeiteten Punktestand wieder verringern.

Soweit das Spielprinzip, simpel, gut und fesselnd – doch wie steht es mit der Spielbarkeit und dem Schwierigkeitsgrad? Die Bedienung ist denkbar einfach, dennoch muß der Spieler zunächst lernen, in welchem Moment er abspringen sollte, da der Frosch ein wenig zeitverzögert reagiert. Nach einer kurzen Eingewöhnung hat man sich zwar auf die Steuerung eingestellt, den-



Wenn der Frosch Glühwürmchen verpeist, wird die dunkle Höhle kurzzeitig erhellt

aufstanden ist, um die Videospieler mit einem absolut einfachen Spielprinzip vor dem Fernseher zu fesseln. Dieses Prinzip läßt sich in nur einem einzigen Satz zusammenfassen: Wie Flip der Grashüpfer, hü-hüpft der Kröterich durch neun verschiedene Welten, um seine verlorengegangenen Babys wiederzufinden.

Im Grunde ist *Frogger* ein Jump&Run aus der Draufsicht, bei dem allerdings die Run-Elemente



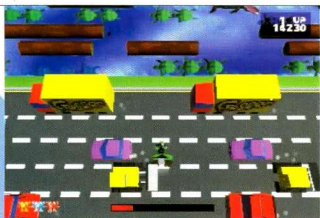
weggelassen wurden. Nun, ganz so ist es nicht, Kermit's Cousin kann inzwischen noch mehr als per Steuerkreuz lediglich nach vorn, hinten, links und rechts zu hüpfen. Auf Knopfdruck springt er nun auch nach oben, um höher gelegene Regionen zu erreichen. Damit er seine fünf Nachwuchs-



Hinter Baumstümpfen kann sich Frogger vor den aggressiven Bienenschwärmen verstecken

test playstation

Hersteller: Hasbro Entwickler: Studio Cambridge **Action**
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 33 Level
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Die Kamera läßt sich auf Knopfdruck in vier Stufen um jeweils 90 Grad drehen



In jeder Welt sind goldene Frösche versteckt. Wenn man alle findet, winkt ein Bonuslevel



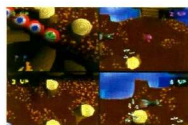
noch ist das Spiel ein harter Brocken. Die Entwickler entschieden sich für einen Schwierigkeitsgrad, der auch hartgesottene Non-Stop-Spielern mitunter die Tränen in die Augen treiben kann. Das Leveldesign ist prinzipiell sehr gelungen, es gibt viele Ideen, abwechslungsreiche Szenarien und interessante Wege, die durch viel Nachdenken und -forschen erst einmal entdeckt werden müssen. Das Problem ist leider nur, daß man oftmals sehr pixelgenau spielen muß, da das Game selbst kleinste Fehler selten verzeiht. Die Tatsache, daß jede Menge Gegner ihr Unwesen treiben, die nicht gerade zimperlich sind, macht das Spiel auch nicht gerade einfacher.

Hüftgelenk zurreißen, weil sie verzweifeln. Wer sich allerdings der Herausforderung stellt, wird sich für eine längere, nervenaufreibende Zeit damit beschäftigen, über Baumstämme, Schildkröten und dergleichen mehr zu springen. Trotz bzw. gerade wegen des hohen Schwierigkeitsgrades (der übrigens dem des Original-Automaten entspricht) ist *Frogger* eines jener Spiele, von denen man die Finger nicht mehr lassen kann, bis sie durchgespielt sind. Somit ist *Frogger* ein absolut empfehlenswertes Spiel, allerdings unter dem Vorbehalt, daß man sich auf einige der schwierigsten Videospieldstunden seines Lebens einlassen möchte. ■

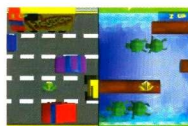
XL-Wertung

80%

frosch-wettkämpfe



Wer nicht allein vor dem heimischen Fernseher versauern möchte, kann mit bis zu drei weiteren Mitspielern austragen, wer denn wohl der Froschkönig ist. Egal ob zwei, drei oder vier Spieler gegen-



einander antreten, das Spielprinzip ist stets dasselbe. Drei Fahnen befinden sich in einem von fünf auswählbaren Szenarien. Wer am schnellsten an den Gefahren des jeweiligen Levels vorbeikommt und die drei Fahnen einsammelt, der hat gewonnen. Im Gegensatz zum Einzspieler-Modus gibt es eine unbegrenzte Anzahl Froschleben und kein Zeitlimit. Die Hardware meistert die Rechenleistung sehr gut, es gibt auch dann keine Slowdowns, wenn vier Personen am Spiel beteiligt sind.



Hersteller: Virgin Entwickler: Capcom Action/Adventure
 Spieler: 1 Level: -
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Bis auf ein paar zusätzliche Monster, neue Kamerawinkel und leicht variierte Rätsel hat REDC nichts Neues zu bieten



Eine „echte“ Veränderung: das Moon Crest ist zerbrochen

Resident Evil Director's Cut

test playstation

Info

Neben dem *Director's Cut* befinden sich auf der CD auch das Original-*Resident Evil* sowie ein Anfänger-Modus, dessen einzige Neuerung die in doppelter Ausführung verteilte Munition ist. Nach Angaben von Virgin wird die PAL-Version von REDC welt-exklusiv einen farbigen, ungeschnittenen Vorspann und unzensurierte Zwischen-sequenzen bieten.

Gameplay: Wer RE durchgespielt hat, wird beim DC kaum zusätzlich gefordert. Die neuen Rätsel sind einfalllose Variationen des Originals – lediglich zwei, drei neue Überraschungsmomente sorgen für Abwechslung. Anderthalb Jahre nach dem Release von *Resident Evil* wäre mehr zu erwarten gewesen.

Präsentation: Bis auf einige neue Kameraeinstellungen ist fast alles beim alten geblieben – enttäuschend.

Memory-Card: Ein Speicherstand belegt einen Block.

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 040/40 91 79

NVON M. HÄNTSCH
 icht selten gewinnen Filme dank eines nachträglichen Director's Cuts an zusätzlicher Tiefe und künstlerischem Wert – Camerons *The Abyss* und Bessons *Leon* seien an dieser Stelle besonders hervorgehoben. Diese Neufassungen enthalten viele ungezeigte Szenen, die dem Streifen einen anderen Charakter, entsprechend den ursprünglichen Vorstellungen des Regisseurs geben. Im Bereich der Videospiele ist dies eigentlich nicht üblich und REDC eine Premiere. Wer nun jedoch glaubt, ein neues Horrorspiel zu Gesicht zu bekommen, wird schwer enttäuscht sein. Die Änderungen gegenüber dem Original sind minimal, um nicht zu sagen lächerlich. Neue Räume, Gegner oder Waffen gibt es nicht. Einige Rätsel wurden durch das Umplazieren von Items variiert und der Schwierigkeitsgrad durch eine größere Zahl von Gegnern und zwei neuen Überraschungsangriffen der Killerhunde erhöht. Gezielte Pistolenschüsse resultieren bei angreifenden Zombies nun des öfteren in einer blutigen Explosion des Kopfes, und einige Locations werden aus neuen Blickwinkeln dargestellt, über deren Sinn man sich allerdings streiten kann. Wer das anderthalb Jahre alte Original bereits besitzt, braucht diese technisch und spielerisch fast identische „Neufassung“ zum Vollpreis

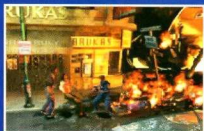


auf keinen Fall. Alle anderen sollten aber unbedingt zugreifen, schließlich bekommen sie neben dem *Director's Cut* auch das geniale Original-*Resident Evil* geboten.

Der Grund, weshalb Capcom in den USA vom *Director's Cut* Hunderttausende verkaufen wird, ist die der NTSC-Version beigelegte spielbare Demo von *Resident Evil 2*. In Deutschland wird diese CD nicht mit ausgeliefert, da sie laut Virgin „einen falschen Eindruck des Endproduktes vermittelt“. Durch diesen Schritt sollen im Interesse des Handels mögliche Probleme beim Release des zweiten Teils im Frühjahr 1998 von vornherein ausgeschlossen werden. Angesichts der verschärften Vorgehensweise der BPjS sicherlich eine nachvollziehbare Entscheidung. ■

XL-Wertung **80%**

Der PAL-Version nicht beigelegt: Die spielbare Demo von Resident Evil 2



mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

unmp higher
faster
BIGGER
live forever
better
skiplevels
harder
more

gametm
buster

legt die power in deine hände

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

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

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

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

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. WebsiteandEmail<http://www.dataflash.com>

versandkosten DM 10



PLAY + SAT 3

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

gametm
buster

Hersteller: Sony Entwickler: Revolution Softw. **Adventure**
 Spieler: 1 Level: -
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: ab Dezember



In seiner Not muß George, wenn auch ungern, mit Nicos unerträglichem Exfreund André Lobineau zusammenarbeiten

Baphomets Fluch 2



Der französische Akzent der Synchronstimmen klingt häufig zu künstlich

Baphomets Fluch-Reihe setzt dabei keine neuen Grenzen. Ähnlich einem PC-Adventure muß der Spieler Items aufnehmen, um sie mit anderen zu kombinieren, sowie mit di-

versen Personen reden. Wie auch im ersten Teil ist die Kommunikation ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Oftmals müssen die Gesprächspartner zu bestimmten Themen mehrmals angesprochen werden, um weitere Informationen zu erhalten. Geprägt von typisch britischem Humor driften die Dialoge oft ins komödiantische Abseits, was den Spaß am Spiel natürlich noch steigert.

Das Spiel wird in Einzelszenarien dargestellt und bietet einen guten Bildüberblick. Die fließend animierten Bewegungen von George und Nico, sowie Zwischensequenzen, die hervorragend gezeichnet sind und butterweich ablaufen, lassen das Spielerherz höher schlagen. Detaillierte Hintergrundgrafiken und passende Lichtverhältnisse schaffen eine nahezu realistisch wirkende Spielumgebung. Leider sind sie so detailliert, daß die Items vor dem Hintergrund nur schwer auszumachen sind. Ein Manko, das auch der vorige Teil besaß. Daher empfiehlt es sich, jeden Winkel des Bildschirms abzusuchen.

Während des Spiels wird das Geschehen mit dezenter klassischer Musik untermalt. Dramatische Momente oder besondere Objekte werden durch entsprechende Musik betont. Zum Realismus tragen bei dem englischsprachigen Original vor allem die passend gewählten Dialekte und Akzente bei, während die deutsche Version viel an Witz verloren hat. Sie ist zwar amüsant, aber leider passen die Synchronstimmen manchmal nicht zu den Personen.

Mit *Baphomets Fluch 2* kommt ein anspruchsvolles und sehr gutes Sequel auf den Markt. Die Vermischung der Story mit der Anknüpfung zu historischen Hintergründen schafft ein reizvolles Spiel, auch wenn es sich vom Vorgänger nur in der Handlung unterscheidet. ■

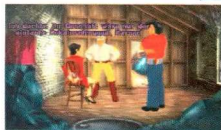
Info

Adventures bilden unter den PlayStation-Spielen nur einen kleinen Teil, obwohl sich *Discworld* und *Baphomets Fluch* auf dem harten Markt mit großem Erfolg gegen andere Genres behaupten konnten. Es bleibt zu hoffen, daß auch die übrigen Adventures ähnliche Erfolge erzielen können.

Gameplay: *Baphomets Fluch 2* ist ein traditionelles Adventure. Wie beim Vorgänger gilt es, Items zu sammeln, sie zu kombinieren und mit Personen zu reden. Das schwierige Ausmachen der Items trübt oftmals den Spaß, das das Suchen viel Zeit und Nerven kostet. Bei der Steuerung kann zwischen Maus und Joypad gewählt werden. Wobei sich die Maus vor allem zur Suche der Items besser eignet.

Präsentation: Sowohl die Grafik als auch sämtliche Zwischensequenzen stellen sich als gelungen heraus. Angenehme Musik und klare Sprachausgabe tragen zum guten Gesamteindruck bei. Leider gingen bei der deutschen Version die witzigen Sprachmerkmale der Gesprächspartner verloren.

Memory-Card: Jeder Spielstand belegt einen Block auf der Memory-Card.



FVON K. NÄSSTRÖM-KUREK
 ür die ganze Welt ist Paris die Stadt der Liebe. George Stobart, der Held des Spiels, hat dort während seines ersten Abenteuers jedoch ganz andere Erfahrungen gemacht. Nun treibt es ihn erneut nach Paris, wo er sich nach langer Zeit mit Nico, seiner Freundin aus dem ersten Teil, trifft. Sie arbeitet gerade an einer heißen Story über ein Drogenschmugglerkartell. Als die beiden bei Professor Oubier ein Maya-Artefakt analysieren lassen wollen, macht George üble Bekanntschaft mit einem Zentralamerikaner. Nico wird von einem Giftpfeil betäubt und entführt. Von nun an heißt es, Nico zu finden und mehr über die Hintergründe ihrer Entführung zu erfahren. Mit Hilfe der Macht des bösen Mayagottes Tezcatlipoca will Karzac, der Anführer des Kartells, die Welt regieren. Das Ende des fünften Zeitalters naht, und der Gott droht aus seiner Pyramide, in der er gefangen ist, auszubrechen und die Welt auszulöschen. Drei Mayasteine, die zusammen den Spiegel der Finsternis bilden, können das verhindern. Diese Steine gilt es zu finden, um die Welt zu retten.

Natürlich ist der Weg weit und mit vielen Rätselfallen versehen, die bewältigt werden müssen. Die



test playstation

XL-Wertung **90%**

Devil's Deception



Eingefangene Störenfriede können für Gold getötet, für Magiepunkte dem Satan geopfert oder später im Spiel in hörige Monster verwandelt werden

HVON K. NÄSSTRÖM-KUREK
 Home sweet home", denkt sich der Prinz von Zemekia, als er von einer Reise heimkehrt. Doch zu Hause angelangt, wird er wegen Mordes an seinem König angeklagt und auf den Scheiterhaufen gebracht. Im letzten Atemzug bittet der Prinz die Allmächtigen, sein Leben zu verschonen. Plötzlich fährt ein Blitz auf ihn herab, und er findet sich vor Astarte, der Botin und rechten Hand des Satans, wieder. Als Gegenleistung für sein verschontes Leben soll der Prinz den Wächter der Burg der Verdammten ablösen. Danach erfährt der Spieler den Grund, warum das Leben des Prinzen verschont wurde.

Vor langer Zeit verbannten einige Krieger Satan in den Altar der Burg, der nur befreit werden kann, wenn man sechs teuflische Artefakte vereint. Leider gelten eben diese als verschollen, so daß die Burg für teures Gold mit weiteren Räumen und Gängen ausgebaut werden muß, um sie zu finden. Wenn da nur nicht diese lästigen Ein-



Wer dieses Spiel durchgehen will, muß skrupellos und ohne jegliche Moral sein!

dringlinge wären, die immer wieder den Frieden in der Burg stören. Jeder von ihnen hat seinen persönlichen Grund, die Festung zu besuchen. Dieser großen Plage Herr zu werden, fällt bei weitem nicht leicht, aber dafür stehen dem Spieler schlagkräftige Mittel zur Verfügung.: Die Feinde können beseitigt werden, indem sie in eine Falle



gelockt werden. Dabei kann der Spieler entscheiden, ob er den Eindringling z. B. mit einem Käfig oder Kran fangen oder mit Falltüren, Nägeln etc. vernichten möchte. Jeder Gegner bringt Erfahrungspunkte ein, so daß der Spieler nach einer gewissen Punktzahl einen Spielerlevel höher steigt. Sowohl das Plazieren der Fallen als auch das Locken der Opfer erfordert viel Planung und Geschick, denn oftmals wollen die Opfer einfach nicht folgen oder laufen außerhalb Reichweite der Falle vorbei.

Klarer Schwachpunkt ist bei *Devil's Deception* die Ego-Perspektive. Ihr zumeist beschränktes Sichtfeld führt im hektischen Kampfgetümmel zu Schwierigkeiten bei der Orientierung und der Übersicht in den etwas eintönig wirkenden Räumen und Gängen. Ganz und gar nicht eintönig sind die Gegner. Allesamt unterscheiden sich deutlich im Äußeren und ihre detaillierte Darstellung bieten einen Genuß für das Auge.

Weniger genueßvoll präsentiert sich der Sound des Games. Das Spiel ist oftmals mit einer Hintergrundmusik unterlegt, die eher unangenehm als unheimlich ist. Im Hinblick darauf ist es auch merkwürdig, daß die Schritte eines Gegners durch die Burgmauern deutlich zu vernehmen sind, selbst wenn er sich am anderen Ende des Nebenraumes befindet.

Letztendlich läßt sich über *Devil's Deception* sagen, daß dieser Titel besonders ein Spiel für diejenigen ist, die schon immer mal den Bösen spielen wollten. Es verlangt strategisches und taktisches Denken und bietet trotz der genannten Mängel ein interessantes Konzept. ■



Info

Devil's Deception hat ein interessantes Feature. Je nachdem, welcher Eindringling gefangen genommen oder getötet wurde, variiert der Ablauf des Spiels auf sechs völlig verschiedene Arten. Es lohnt sich also, das Spiel mehrmals durchzuspielen.

Gameplay: Die Steuerung des Spiels ist einfach zu handhaben. Lediglich das Auslösen der Fallen erfordert etwas Übung und Timing. Als reine Geduldssprobe erweist sich manchmal das Locken der Gegner. Die Menüs sind übersichtlich gestaltet und einfach in der Bedienung.

Präsentation: Die Grafik macht technisch einen sauberen Eindruck, lediglich die Räume und Gänge sind nur wenig mit Details ausgestattet. Leider wiederholt sich das Prinzip des Beseitigens von Eindringlingen, was sich auf Dauer als etwas nervig erweist.

Memory-Card: Der komplette Spielstand benötigt neun Speicherplätze.

XL-Wertung

75%

Hersteller: Sony Entwickler: SCEE Rennspiel
 Spieler: 1-5 (2 simultan) Level: 6 + 12 + 256.000 Kurse
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Rapid Racer



Auch im Zweispieler-Modus sind die Speedboote noch sehr schnell



Eine Kilometeranzeige gibt es nicht. Die ablaufende Zeit verlangt mehr Aufmerksamkeit

test playstation

Info

Rapid Racer unterstützt das neGcon und den Analog-Controller. Man kann zudem über die L- und R-Tasten in die Kurven lenken, was das Handling deutlich erleichtert. Nach dem Durchspielen stehen die sechs Kurse als Nachtstrecken zur Verfügung, danach sogar noch gespiegelt. Anschließend werden neue Strecken per Zufallsgenerator kreiert (max. 256.000!).

Gameplay: Es gibt wenig Vergleichbares im Genre, deshalb ist die frische Brise eine willkommene Abwechslung. Die Steuerung hätte etwas genauer ausfallen können.

Präsentation: *Rapid Racer* läuft mit 50 fps und ist hochauflösend. Die Musik stammt von Apollo 440.

Memory-Card: Spielstand und Zeitrekorde belegen 1 Block.

KVON T. HELLWIG
 eine Reifen, keine Wagen, keine Bremse und trotzdem ein vollwertiges Rennspiel? Ja, das ist *Rapid Racer*. Kraftvolle Schnellboote gleiten über tückische Wellen. Wer *Jet Moto* (*Jet Rider*) (PSX) oder *Wave Race 64* (N64) kennt, der weiß, daß eine saubere Programmierung des Wellengangs ein hohes Maß an technischem Know-how verlangt. Denn das Wasser soll schließlich nicht nur optisch nahe an der Wirklichkeit liegen, sondern auch Wellen, ja, vielleicht sogar Strömungen erzeugen, die das Fahrverhalten beeinflussen. *Jet Moto/Rider* konnte diesen Ansprüchen bei weitem nicht so genügen wie *Wave Race 64*, und auch *Rapid Racer* tut sich in diesem Punkt noch etwas schwer.

Auf sechs Flüssen treten jeweils 16 verschiedene Rennboote gegeneinander an. Der Spieler



Die großen ‚Spurrillen‘ der Flußbiegung wirken wie eine Bobbahn. Man kommt nicht heraus

darf sich eines von zehn pfeilschnellen Booten aussuchen und dann eine von drei bereits anwählbaren Lokalisationen für das folgende Rennen bestimmen. Eine vordere Platzierung erschließt jeweils einen weiteren Kurs. Dazu gilt es, die Widrigkeiten der Wasseroberfläche zu bewältigen und die Konkurrenz zu besiegen. Doch im Rennen geht es nicht allein um um Schnelligkeit. Sehr straffe Zeitlimits machen das Einsammeln von Extras (zusätzlicher Speed, Bonuszeit etc.) unumgänglich. So kann es durchaus passieren, daß die ‚Wasserrakete‘ in der dritten und letzten Runde kurz vor einem Checkpoint zum Stillstand kommt, obwohl man wie der Teufel übers Naß geritten ist und auf Platz eins liegt. Dies mag zum Teil an der gewöhnungsbedürftigen Steuerung liegen. Trotzdem ist *Rapid Racer* recht schnell durchgespielt, belohnt dann allerdings mit Nachtstrecken und Mirror-Modus, schließlich sogar mit einem Zufallsgenerator mit bis zu 256.000 Kursen.

Im Zweispieler-Modus (horizontal oder vertikal gesplittet) verlangsamt sich das rasante Spiel fast unmerklich. Im großen und ganzen ist *Rapid Racer* technisch und akustisch (Techno-Tracks) sehr gelungen, die stillstehenden Wellen wirken aber sehr seltsam und lassen ein wenig Realitätsnähe vermissen. Rennspielfans, die ebene Pisten und qualmende Gummis gewöhnt sind, dürften eine Weile brauchen, bis sie diesem Bleifuß-Spiel den nötigen Spielspaß abgewinnen können. Die erfrischende Idee und das hohe Tempo sprechen jedoch für das Spektakel. Interessierte sollten sich in Schale werfen und die Motoren einmal testhalber durchdrehen lassen. ■

XL-Wertung

80%

VIDEO & GAME

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

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importsiele Hier!

Tamagotchi 29,90
Doppel-Dino

SNES	
Asterix & Obelix	PV 119
Breath of Fire 2	Dt 109
Casper	Dt 109
Civilisation	US 129
Chrono Trigger	US 144
Donkey Kong 2	GV 109
Donkey Kong 3	Dt 129
Donald in Maui Mail	Dt 129
Demolition Man	Dt 79
Dschungelbuch	Dt 79
Earth Worm Jim 2	Dt 49
Front Mission 2	Jp 149
FIFA Soccer '97	US 119
Harvest Moon	US 129
Jungle Strike	DV 109
König der Löwen	Dt 79
Lost Vikings 2	Dt 89
Lucky Luke	Dt 119
Lufia	Dt 109
Lufia 2	US 139
Mechwarrior 2	Dt 109
Mega Man 7	Dt 109
NHL Hockey 97	Dt 119
NBA Live '97	Dt 59
Operation Startfish	Dt 69
Primal Rage	PV 99
Pinocchio	Jp 169
Secret of Mana 2	Jp 199
Syndicate	Dt 119
Sim City 2000	Dt 119
Secret of Evermore	Dt 109
Superstar Soccer deluxe	Dt 129
Streetfighter Alpha 2	Dt 119
Terranigma	Dt 119
Tetris Attack	Dt 79
Time Cop	Dt 109
Theme Park	Dt 99
Tetris & Dr. Mario	Dt 89
Urban Strike	Dt 89
Waterworld	Dt 109
Worms	Dt 119
WWF Wrestlingmania	Dt 79
Yoshi's Island	Dt 119

Sega Saturn	
Albert Odyssey	US 129
Battle Station	Dt 89
Bombeman	Dt 99
Command & Conquer	Dt 89
Croc	Dt 89
Crypt Killer	Dt 94
Dawn of Darkness	US 119
Daytona Champion Ed	Dt 99

Sonstiges	
Soundtracks	auf Anfr. 39
z. B. Final Fantasy VII	auf Anfr. 39
Manga Video	28
Cheatbuch	auf Anfr. 39
Players Guide	34
z. B. Tekken 2	34
Final Fantasy VII	34
Pandemonium	34
Shadow of Empire	34
Crash Bandicoot	34
Resident Evil	ab 29
Legacy of Kain	34
Zeitungen - Blood Games	10
EGM/EGM 2	je 15
Game Fan	15
Fighting Gamers Buch	39
Turok	34

Nintendo 64	
Konsole+Spiel	Dt 389
Lenkrad	Dt 149
Antennenkabel	Dt 49
Blast Corps	Dt 119
Bombeman 64	Jp 99
Chyfighter 33 1/3	Dt 139
Daddy Kong Racing	Dt 99
Extrem G	US/Dt 179/149

Sony Playstation	
Abe's Odysee	Dt 89
Ace Combat 2	Dt 94
Agent Armstrong	Dt 89
Analog Pad	Dt 59
mi Vibrationspack	Dt 99
Baphomet's Fluch 2	Dt 99
Battlestation	Dt 89
Bedlam	Dt 94

Lost World	Dt 89
MDK	US/Dt 119/89
Magic the Gatering	Dt 89
Mechwarrior 2	Dt 94
Mega Man X 3	Dt 79
Micro Machines V	Dt 99
NBA Hang Time	Dt 89
NBA in the Zone II	Dt 99
Nascar Racing	Dt 94
Need for Speed 2	Dt 89
Ogre Battle	US 119
Power Move Wrestling	Dt 89
Pro Pinball the Web	Dt 89
Pandemonium 2	Dt 99
Player Manager	Dt 94
Porsche Challenge*	Dt 89
Powerplay Hockey	Dt 79
Power Rangers Pinball	Dt 89
Rage Racer*	Dt 99
Rally Cross*	Dt 89
Rampage World Tour	US 119
Rapid Racer	Dt 94
Rayman 2	US 119
Real Assault 2	Dt 94
Return Fire	Dt 59
Resident Evil Director Cut	Dt 79
Road Rage	Dt 89
Saga Frontier	Jp 159
Sentient*	Dt 99
Soul Blade*	Dt 99
Speedster*	Dt 89
Spider	Dt 89
Star Trek Generation	US 119
Streetfighter Ex	Dt 89
Stukedon	Dt 94
Superstar Soccer Pro	Dt 89
Syndicate Wars	Dt 89
Tenka	Dt 99
Test Drive*	Dt 99
Time Crisis	Dt 169
Total Nr. 2	Jp 179
Total NBA 97*	Dt 89
Toshinden 3	Dt auf Anfr.
Tekken 2*	Dt 109
Tomb Raider 2	Dt 99
Titi!	Dt 89
Transport Tycoon	Dt 94
Treasure of the Deep	US 119
V-Rally	Dt 89
Vandal Hearts	Dt 99
Virtua Pool	US 119
Wild Arms	US 119
Wing Commander 4	Dt 89
Wärhammer	Dt 94
Warcraft 2	Dt 94
X-Com 2*	Dt 94
Z	Dt 89
Zoro Divide 2	US 119
Alle EA-Sport Games '98	Dt/US/179/119
Control Pad	ab 29
Game Gun	ab 49
Lenkrad Mad Catz	139
Memory Card	ab 39
Negon Pad	89
RGB Kabel	39
Sony PSX+Tasche	Dt 299

Airbrush PSX
schon ab 99,90 DM
Infos auf Anfrage

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

Golden Eye
139,90 DM

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

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

PSX-Umbau
zum Selbstbau
incl. Anlgt.
nur 19,90

SPEZIALUMBAU
PSX
ohne Vorbooten
nur 49,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegfelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

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

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequemer per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. - US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch

Ladenpreise können abweichen.
* Versand kostenfrei



Info



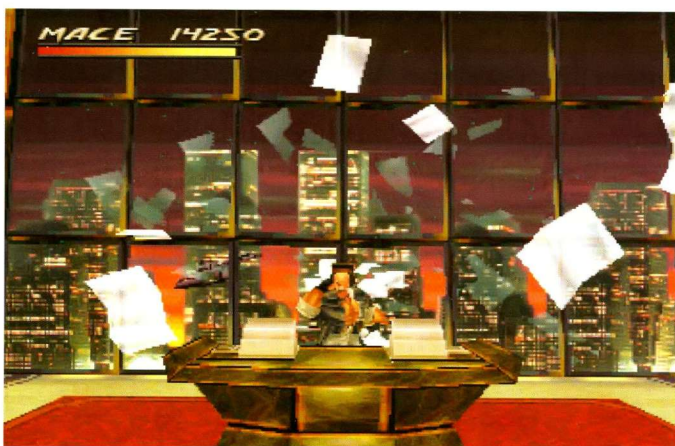
Zahlreiche Optionen (z. B. einstellbare Tastenbelegung) runden das Gesamtbild ab. Besonders realistisch ist auch, daß sich die Protagonisten gegenseitig verletzen können.

Doch Vorsicht, durch hinterhältige Attacken wird der Energiebalken des Partners recht schnell geleert. Leider hat sich der (angekündigte) Arena-Modus (vgl. XL 10/97) nicht bis in die Endversion durchschlagen können. Die Verantwortlichen bei Core und Eidos verzichten lieber auf ein Feature, als einen nur halb fertigen und damit unspielbaren Prügel-Modus einzubinden.

Gameplay: Die Abwechslung durch unterschiedliche Gegner, den Zweispieler-Modus, zahlreiche Waffen und realistisch designte Level ist hervorragend. Lediglich die Steuerung läßt zu wünschen übrig.

Präsentation: Umgebung, Kämpfer und Gegner sind aufwendig und detailreich designt. Transparente Lichteffekte unterstützen manche Hiebe, Schüsse und Explosionen.

Speicheroptionen: Auf der PSX kann an bestimmten Stellen gespeichert werden. Allerdings nur ein Spielstand (1 Block) pro Karte. Die Saturn- (Vor-)Version bot noch keine Speichermöglichkeit.



Der böse Dr. Zeng flüchtet bei seiner ersten Begegnung mit den prügelnden Helden (wer sollte auch sonst der finale Endgegner sein) durchs offene Fenster und hetzt seine Leibgarde auf sie

Fighting Force

ZVON M. FELDMANN
 u seligen 8-Bit-Zeiten kam alle Jahre wieder ein neuer *Final Fight*- bzw. *Streets of Rage*-Teil auf den Markt und in seinem Gefolge noch ein gutes Dutzend inhaltsgleicher Clones. In den letzten Jahren jedoch, hat sich das Interesse der Spieler und Hersteller an langweiligen Rummel- und Knopfdrückspielen merklich gelegt. Kein Wunder, sind doch die modernen Konsolen für viel aufwendigere Spielkonzepte geeignet. Nichtsdestotrotz wagte sich Core Design (die *Tomb Raider*-Entwickler) an das ‚ausgelutschte‘ Spielprinzip, um es gehörig aufzupeppen und dem durstenden Prügelspieler eine Weiterentwicklung des Straßenprügelgenres zu offerieren.

Fighting Force bietet allen Freunden handfester Action eine reichhaltige Palette an Überzeugungsmitteln. Die vier Kämpfer für das Gute, Mace und Alana (zwei smarte Mädels) sowie Hawk und Smasher (zwei knallharte Typen), können alle Register effektiver Überredungskunst ziehen. Ob allein oder zu zweit unterwegs, gehören einschlägige Martial-Arts-Künste sozusagen zum Standardrepertoire. Nach ein paar Schlägen und Tritten geben die meisten Gegner schon auf (ein Energiebalken zeigt an, wann). Doch auf die Dauer bereitet diese Art von Körperertüchtigung keine wahre Freude, da kommt es dem geneigten Spieler nur gelegen, daß die Helden auch herumliegende Waffen benutzen können. Viele der Widerlinge haben einfach kein Unrechtsbewußtsein,



Zu zweit macht es doppelt Spaß, insbesondere weil man den Partner so schön ärgern kann

test psx & sat



Hersteller: Eidos/Sega Entwickler: Core Design
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 25
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Coole Lichteffekte zeigen den Wirkungsradius von Schlagwaffen gut an. (Pstt, da liegt 'ne Axt)

und verwenden so hinterhältige Argumentationsverstärker wie Messer, Pistolen, Baseballschläger, Flaschen oder Kisten. Diese bleiben auch nach dem Ableben der Vorbesitzer auf dem Spielfeld liegen und können dann für ein paar Schläge, Schüsse oder Würfe eingesetzt werden. Sollten einmal keine offensichtlichen Waffen mehr vorhanden sein, lohnt sich auch ein Griff zum Feuerlöscher, zum Papierkorb oder zum ausgebrannten Motorblock. Das Spiel gewinnt eine Menge an Realismus durch die Tatsache, daß fast alle Gegenstände als Hieb- und Stichinstrument einsetzbar sind. Allerdings ist dies auch bitter nötig, denn auf dem langen Weg bis zum finalen Endgegner müssen unzählige Feinde besiegt werden. Erfreulicherweise kommen diese in vielen ver-



schiedenen Versionen auf den Spieler zu und sorgen so für die nötige Abwechslung. Apropos Abwechslung: Das Leveldesign ist ebenfalls hervorragend ausgearbeitet. So kann man die einzelnen 3D-Areale der verschiedenen Welten frei begehen (und dabei allerlei demolieren) und ab und zu sogar den weiteren Weg wählen. Im Laufe des Spiels kommt man in immer belebtere Gegenden mit unzähligen Details, die sich grundlegend voneinander unterscheiden. Ob in einem Fahrstuhl, einer Einkaufspassage, im Park oder der U-Bahn:



Ha, Zengs Leibgarde besteht aus lauter halb nackten Frauen mit zu langen Fingernägeln. Was die wohl machen, wenn der Chef gerade nichts zum Prügeln für sie hat?



Zwischensequenzen verüßen dem Spieler (oder den Spielern) die Lade- und Wartezeiten



die saturn-version

Alle Level sind sehr realitätsnah designt. Leider ist die Steuerung etwas hakelig und träge ausgefallen. Mit den vier Buttons können die Helden schlagen, treten und springen sowie Spezialmoves ausführen. Wie bei 'normalen' Prügelspielen können durch richtige Kombination der Attacken zahlreiche Moves ausgelöst werden. Der Charakter bewegt sich immer in die Richtung, in die das Steuerkreuz bewegt wird, was einige Einarbeitung verlangt, insbesondere, da sich die Jungs und Mädels, wie gesagt, etwas schwerfällig drehen und nicht besonders genau lenken lassen.

Alles in allem bietet *Fighting Force* eine gelungene Abwechslung des üblichen One-on-One-Prügelns und belebt das alte *Final Fight/Streets of Rage*-Genre auf erfrischende Art. Vier Kämpfer, zahlreiche unterschiedliche Stages, der Zweispielers-Modus sowie Unmengen an Gegnern und Waffen sorgen für genügend Unterhaltung und Kurzweil. Außerdem haben Freaks endlich mal wieder die Wahl zwischen zwei Versionen. ■

Die Saturn-Version sollte zuerst nur in Japan erscheinen, kommt nun aber, wie erwartet, über Sega auch nach Deutschland. Naturgemäß fallen die Transparenzeffekte auf dem Saturn weg (bzw. werden durch Gittermuster ersetzt), ansonsten sind beide Versionen inhaltsgleich. Da parallel für beide Konsolen entwickelt wurde, konnten die Programmierer jeweils das Optimum aus der Hardware herausholen, was sich insbesondere in der höheren Spielgeschwindigkeit der SAT-Version niederschlägt. Geringe Unterschiede im Detail sind ebenfalls nicht auszuschließen. Besitzer beider Systeme sollten also eher zum Sega-Produkt greifen.

XL-Wertung

85%

Hersteller: Virgin
 Spieler: 1-2 (simultan)
 Preis: ca. DM 120

Entwickler: Westwood Studios **Echtzeit-Strategie**
 Level: 20
 Erhältlich: im Handel



Der Cursor zeigt (mit Verzögerung) den Namen der Einheit an



Stalins Betthupferli gibt neue Befehle in lasziver Haltung

Command & Conquer: Alarmstufe Rot

test playstation

Info

Das Spiel erscheint auf zwei CDs, wobei die Missionen und FMV-Sequenzen einer ‚Seite‘ jeweils auf einem eigenen Silberling gespeichert sind. Das neue Analogpad wird zwar nicht unterstützt, dafür dürfen Besitzer der PSX-Maus den komfortablen grauen Tischnager benutzen. Zur besseren Steuerung der Einheiten, kann man vier Trupps zusammenstellen, die sich direkt anwählen lassen.

Gameplay: Da der Spieler selber entscheiden darf, welche Einheiten er baut und wie er das Missionsziel erfüllt, kann er seinem strategischen Geschick freien Lauf lassen und jeden Level auf eine andere Art lösen.

Präsentation: Alle Register der modernen Präsentationskunst werden gezogen. FMV mit echten Schauspielern vor gerenderten Hintergründen, deutsche Sprachausgabe und Bildschirmtexte, ausführliche Missionserläuterungen in Wort und Bild sowie ordentliche Ingame Grafik.

Memory-Card: Nach jeder erfolgreichen Mission erhält man ein Paßwort.



Die Jagdflugzeuge sind gut für überraschende Angriffe auf entlegene, feindliche Stellungen



Ohne Radarstation ist der Feind fast blind und sieht die Truppenbewegungen nicht mehr

DVON M. FELDMANN

Der Markt für Echtzeit-Strategiespiele boomt. Seit dem (unerwarteten und unglaublichen) Erfolg von *Command & Conquer*, buhlen Dutzende von Herstellern mit ähnlichen Produkten um Käufer. Westwood Studios unter der Vertriebsleitung von Virgin lassen sich nun aber nicht mehr die Butter vom Brote stehlen und werden dieser Tage mit der lang erwarteten Fortsetzung zum Sturm auf den prall gefüllten Weihnachtsgeldbeutel blasen. *Command & Conquer: Alarmstufe Rot* bietet alles, was auch den Vorgänger zum Verkaufsschlager machte. Adrenalinfördernde Echtzeit-Action, Sprachausgabe, viele unterschiedliche Level, Dutzende verschiedener Einheiten und Gebäude sowie aufwendig gerenderte Zwischenspanne. Natürlich wurde das Spielkonzept nicht einfach übernommen, sondern weiter verbessert. Die künstliche Intelligenz der Gegner läßt sich nun nicht mehr so einfach austricksen, die Missionen sind abwechslungsreicher und interessanter geworden, die Grafik wurde weiter aufgepeppt, die Steuerung vereinfacht, und endlich können per Link-Kabel auch zwei Spieler gegeneinander an-

treten. So wird *C & C 2* sicherlich allen Fans des Prequels gefallen und zahlreiche, kurzweilige Abende bereiten, aber auch Spieler, die bislang noch nicht mit Echtzeit-Strategiespielen in Berührung gekommen sind, sollten sich diesen Titel einmal anschauen.

Zu Beginn entscheidet man sich für eine der opponierenden Seiten: Russen oder Alliierte (jede auf einer eigenen CD). Nach der filmischen Einleitung und dem ‚Briefing‘ durch die Vorgesetzten muß man je nach Mission entweder eine Basis aufbauen (verschiedene Gebäude



Das ganze Spiel wimmelt nur so von Rendergrafiken



Hier hat der Feind die eigene Basis ausgemacht und greift erbarmungslos an



Klasse, eine kaum bewachte Basis ist leicht zu erobern

errichten, Rohstoffe abbauen, Kriegsgerät und Soldaten 'bauen' und dann gegen Feind senden), einen Spion verfolgen (und dabei verschiedene gegnerischestellungen überwinden), einen Brückenkopf der anderen ausheben oder z. B. Sabotageakte verüben. Die Auswahl ist wirklich recht groß, und je nach Gelände stehen ganz unterschiedliche Einheiten zur Verfügung. Mal muß man mit Panzern und Raketenwerfern vorgehen, dann ist eher eine



U-Boote haben es schwer gegen Zerstörer, denn die kleinen Schiffe sind schnell und wendig und schießen sofort zurück



Panzer sind das Rückgrat jeder erfolgreichen Armee



Ohne 'Harvester' keine Mineralien und somit kein Geld

große Flotte gefragt. Außerdem sollte die eigene Basis abgesichert und strategisch vorgeückt werden, will man nicht einen ganzen Stoßtrupp verlieren und dann im Gegenangriff untergehen.

Im Vergleich zur PC-Version, bietet die PSX-Fassung leider keine hochauflösende Grafik. Trotzdem sind die Animationen (der teilweise an die hundert gleichzeitig dargestellten Sprites) recht detailliert und dem Genre angemessen. Gut gelungen ist die Umsetzung der Steuerung. Entweder mit der Sony-Maus oder per (durchdachter) Pad-Kontrolle lassen sich die Einheiten bewegen.

Insgesamt ist *Command & Conquer: Alarmstufe Rot* ein gelungenes Produkt, das sicherlich zu den Spitzentiteln dieses Weihnachtsgeschäftes gerechnet werden darf. ■

XL-Wertung

90%

USE OR LOSE

3 in 1

VRFI X-Cellerator
Kompartibel zu N64, PSX & Saturn. Lenkrad mit Pedalen.
Test/Maniac 10. '97:
sehr gut 169.95*

1 MB PSX Memory Cards
15 Spielstände,
10 Farben - ein Preis!
Test Megafun 6. '97:
sehr gut

34.95*



24.95*

Nintendo 64
Memory Cards
256 Kbit • 6 Farben.
Test Megafun 10. '97:
super!

HYPER CONTROLLER PSX
Special Edition „FIGHTER“,
„EXTREME“ & „COMBAT“ mit
Turbo und Slow Motion
Fun Generation 10. '97
"...wirklich außergewöhnlich
designte Joypads..."

44.95*



BLAZE Pures Tuning für Eure Konsolen erhältlich bei
HERTIE, KARSTADT, allkauf
und im gut sortierten Fach- u. Versandhandel.

Hersteller: Acclaim Entwickler: Neversoft Enter. Action
 Spieler: 1 Level: 50
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

MDK

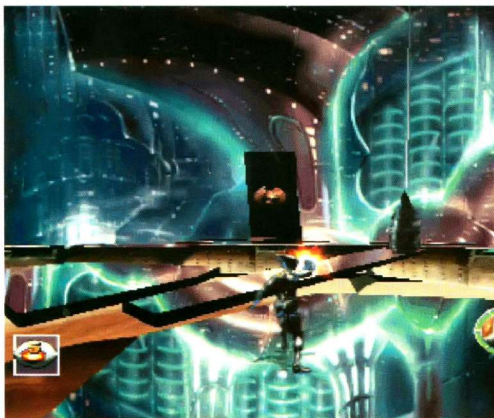
Info

Im wesentlichen entspricht die PSX-Version der PC-Fassung. Allerdings verfügt die Neuerscheinung über ein paar zusätzliche Räume und eine sehr schöne Render-Intro. Dave Perry, der Chef von Shiny Entertainment, war zunächst nicht von der Idee begeistert, eine Konvertierung für die PlayStation vornehmen zu lassen, da er diese für zu leistungsschwach hielt. Als er sah, wie gut Neversoft Entertainment gearbeitet hatte, war er erstaunt und voller Respekt.

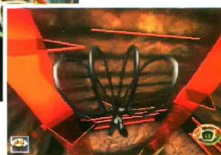
Gameplay: MDK ist eines der vielseitigsten Spiele der jüngsten Zeit. Action- und Jump&Run-Elemente geben sich die Klinke in die Hand. Innovationen und Shiny-typische Gags wurden sehr geschickt in das Spielgeschehen eingebunden. Das gut durchdachte Leveldesign sorgt für einen runden Gesamteindruck, der durch die mitunter zu empfindliche Steuerung ein wenig getrübt wird.

Präsentation: MDK geizt mit unangenehmen Texturverzerrungen und bietet spektakuläre Explosionen sowie Licht-, Transparenz- und Spiegeleffekte. Der stimmungsvolle Soundtrack könnte nahezu aus einem Star Wars-Film stammen. Er erklingt voluminös und vermittelt eine dichte Sci-fi-Atmosphäre.

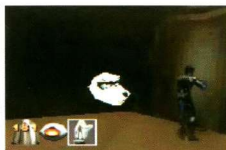
Speicher-Optionen: Im Gegensatz zum PC-Vorbild kann in jeder Phase des Spiels ein sehr langes Paßwort abgefragt oder der Spielstand gespeichert werden. Ein Block auf der Memory-Card bietet dabei genügend Platz für acht verschiedene Spielstände.



Die Spiegeleffekte auf der Oberfläche der Metallplattformen wirken extrem realistisch, egal wie der Spieler sich im Raum dreht und wendet



DVON F. BERG
 Die PlayStation-Welt hat einen neuen Helden. Sein Name ist Kurt, und er ist erschienen, um die Welt vor dem Untergang zu retten. Die Rede ist nicht von Kurt Cobain oder Curd Jürgens und auch nicht von Kurt aus Frank Zanders gleichnamigen Song. Dieser



Max (Kurts Hund) kann Luftangriffe gegen die Feinde fliegen

Kurt kommt zwar ebenfalls ohne Gurt, dafür jedoch mit einem Helm, der es in sich hat. Per Druck auf den Select-Button kann der Spieler aus der Overhead-Perspektive direkt in die Sicht aus Kurts Integralhelm umschalten und den eingebauten Zoom stufenlos nutzen. Moment mal, das klingt ja wie das Sniper-Rifle aus GoldenEye 007 für das N64, mag sich der aufmerksame Leser nun denken. Recht hat er, zu beachten ist allerdings, daß dieser Sniper-Modus von Shiny Entertainment erfunden wurde und erstmals im März '97 in der PC-Version von MDK zum Einsatz kam. Nun ist das Spiel auch für die PSX erhältlich und das in Form einer ausgezeichneten Umsetzung.

Wenn nicht gerade der Sniper-Modus ange-

wählt wurde, schwebt die Kamera stets ein wenig hinter und über dem Spieler. Wer sich an Shiny's Earthworm-Jim-Spiele erinnert, weiß, daß die Entwickler nicht unter Ideenarmut leiden. Auch MDK ist gespickt mit allerlei witzigen Einfällen und sinnvollen Features, die das Spiel angenehm aus der Masse herausheben. Das

fängt schon bei den vielen Jump&Run-Einlagen an, die eine willkommene Abwechslung zu den gnadenlosen Ballerszenen darstellen. Das gleiche gilt für eine Reihe kleiner Zwischensequenzen wie die kurzzeitige Entführung eines gegnerischen Raumschiffes, aus dem Bomben abgeworfen werden können, der Fallschirmsprung über dem Einsatzgebiet oder die Möglichkeit, in einen Roboter zu schlüpfen, um unerkannt zu bleiben, sind gute Beispiele für den ausgesprochenen Detailreichtum von MDK.

Um Kurt zu lenken, kann wahlweise das neue Analogpad oder das klassische Steuerkreuz benutzt werden. Beide Varianten lassen eine gute Kontrolle zu, vermitteln ab und zu jedoch das Gefühl, etwas zu empfindlich zu sein. Der Grafikstil ist vermutlich nicht jedermanns Sache, technisch gesehen verdient er aber auf jeden Fall ein großes Lob. Die Engine arbeitet ausgesprochen flott und überzeugt zudem durch sehr wenige Polygonfehler.

MDK bietet dem Genreliebhaber eine gesunde Mischung aus altbekannten und neuen Elementen. Da sich auch die Präsentation sehen lassen kann, sollte der Titel schnell und massenhaft seinen Weg in die heimischen PlayStations finden. ■



Kurt kann einen kleinen, weißen Dummy aufstellen (rechts im Bild), der die Gegner ablenkt

test playstation

XL-Wertung **85%**

Hersteller:	Psygnosis	Entwickler:	Psygnosis
Spieler:	1	Level:	70 Mission
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Colony Wars

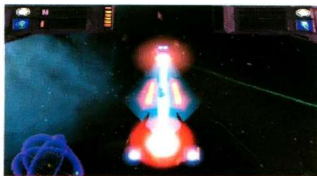


Ein Pfeil am Zielkreuz weist die Richtung zum ausgewählten Gegner, der sich auch relativ leicht mit Wirkungsfuer eindecken läßt. So bleiben die Kämpfe kurzweilig



VON C. HENNING
 Obwohl die Bandbreite des Software-Line-ups der Firma Psygnosis sich über ein facettenreiches Genremix erstreckt, lassen die Briten ihrem Science-fiction-Faible freien Lauf. Nach *LifeForce: Tenka* und erst kürzlich *G-Police* entführen sie den Spieler nun in das vom Bürgerkrieg gebeutelte Universum von *Colony Wars*. Schon nach wenigen Minuten der fabelhaften Render-Intro wird klar, daß man sich nicht nur von *Star Wars*, sondern auch von *ID4*, *Babylon 5* und besonders vom Anime-Klassiker *Gundam* inspirieren ließ.

Der Spieler wird mit 70 Missionen betraut, die er in einem von vier Raumschiffen bestreiten muß. Jeder Gleiter verfügt über ein gutes oder weniger gutes Waffensystem. Welches Raumschiff eingesetzt wird, hängt vom jeweiligen Missionsziel ab und wird vom Computer entschieden. Die Steuerung bleibt jedoch in jedem Schiff gleich. Vier Perspektiven sorgen für den nötigen Überblick.



Die Flieger sind klein und wendig, so daß die Gegner einfach ins Visier zu bekommen sind

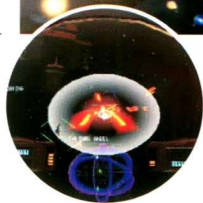
Ein interessantes Feature ist die nichtlineare Levelstruktur des Spiels. Falls der Spieler während einer Mission abgeschossen wird, bedeutet das nicht unbedingt das Scheitern eines Auftrages. Die Rahmenhandlung bewegt sich auf einem anderen, für die gute Seite negativen Pfad, der das Spiel automatisch verkürzt. Es werden weniger Missionen geflogen, bis die Helden schließlich das Handtuch werfen müssen.

Wie bei Psygnosis inwischen Usus, glänzt auch *Colony Wars* mit exzellenter Grafik. Die mitunter überaus hitzigen Gefechte finden vor einer wunderschönen Weltraumkulisse statt. Kunterbunte Laserblitze durchzucken das All, ohne dabei kitschig oder unpassend zu wirken. Das Zusammenspiel von Grafik und Sound funktioniert bei *Colony Wars* ebenfalls gut. Pompöse Orchesterklänge wecken Erinnerungen an bekannte SF-Filme, und für die Soundeffekte machte man sich sogar die Mühe, mehrere, der Fluggeschwindigkeit angepaßte, Effekte für eine Waffe zu schaffen.

Colony Wars wird durch seinen hohen Actiongehalt davor bewahrt, als gut aussehender *Wing Commander*-Abklatsch zu enden. Es bietet zwar weniger simulationstypische Optionen und keine Real-Filme, doch dafür trumpft Psygnosis' Programm mit einem flüssigen Spielablauf auf, den Actionfreunde sicherlich begrüßen werden. ■



FMVs in Filmqualität bringen die Civil-War-Story voran



Info

Die 70 Missionen und die computeranimierten Zwischenfilme wurden auf zwei CDs verteilt.

Gameplay: Das Joypad wurde sinnvoll genutzt und nicht wie bei *Wing Commander* doppelt und dreifach belegt. Die daraus resultierende gute Spielbarkeit und die Analogunterstützung sorgen für zusätzlichen Anreiz.

Präsentation: Bei *Colony Wars* können sich nicht nur die Zwischensequenzen mit den deutschen Texten sehen lassen. In jedem Level lebt der Weltraum förmlich und besticht durch gute Farbwahl und gelungene Optik. Der *Pseudo-Star Wars*-Soundtrack steuert ein übriges zur Atmosphäre bei.

Memory-Card: Ein Block genügt, um einen Spielstand zu sichern. Darüber hinaus gibt es ein Paßwortsystem.

XL-Wertung

85%

Quix-Nr. 01 65-3-2 22 22 14
 Stichwort:
 Kontakttecke

get the message)

quixt uns was!

quix

Teil 5



Diese Nummer führt

01 65

Alle Jahre wieder stellen sich die Fragen: „Was schenke ich meinen Liebsten zu Weihnachten?“, bzw. „Was lasse ich mir schenken?“ Eine praktische und schöne Geschenkidee hat die Miniruf GmbH auf Lager: ein Quix-Gerät. Seit einigen Ausgaben wird in der XL über den Empfänger berichtet. Immer wieder erreichen uns Briefe und Anrufe mit der Bitte, das Quix-Gerät noch einmal detailliert zu erklären. Deshalb beantworten wir an dieser Stelle die von Euch am häufigsten gestellten Fragen.

Wie kann ich eine Nachricht an einen Quix-Empfänger senden?

- per Operator ohne Partner-Paket
 Einfach 01 65-6 + Quix-Nummer wählen. Ein Operator (Mitarbeiter des Quix Call Centers) meldet sich im Namen des Quix-Besitzers. Anschließend die Textbotschaft durchgeben - der Operator sendet sie dann direkt an den Quix-Empfänger weiter, Kosten: 2,40 DM pro Nachricht.

- per Operator mit Partner-Paket
 Handling wie oben. Unterschied: die Vorwahl lautet 01 65-3 und die Botschaft kostet nur 1,20 * bzw. 0,96 DM**.

- per Sprachcomputer
 Für Zahlennachrichten (via Spracheingabe oder Tonwahl) oder Sprachbotschaften (Vorwahl: 01 65-4).

Kosten 1,20* bzw. 0,96 DM**.

- per PC + Modem
 Mit der Quix-Software „Quix It“ über MAC

oder PC (kostenloser Download im Internet unter www.quix.de).

Kosten: 1,20* bzw. 0,96 DM**.

- per T-Online

PC und Modem einschalten, *Quix-Nr. eingeben, der Rest wird erklärt.

- via Internet

Derzeit im kostenlosen Testbetrieb unter www.quix.de oder direkt per E-Mail.

- per Telefon direkt

Um eins von zwei Tonsignalen zu senden einfach 01 65-1 plus Quix-Nummer plus die Ziffer ‚1‘ oder ‚2‘ wählen, Kosten: 0,24 DM.

* montags bis freitags, 9 bis 18 Uhr
 ** in der übrigen Zeit und an bundeseinheitlich gesetzlichen Feiertagen

Wie wird eine Nachricht an einen Quix-Empfänger weitergeleitet?

Alle Quix-Botschaften landen in der Quix-Zentrale in Hannover. Von dort werden sie über eine Bodenstation an den Eutelsat-Satelliten geschickt, gehen von dort zurück zur Erde auf die jeweiligen Basisstationen und werden schließlich an den Quix-Empfänger gesendet. Das Ganze dauert nur wenige Sekunden.

Der Gewinner eines Quix-Gerätes aus next Level 10/97 heißt:
 Tenal Özdemir,
 Schlossermauer 28,
 86150 Augsburg



Modell: Quix News 1

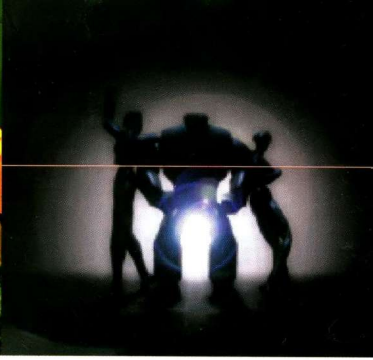


Modell: Quix News 3



Modell: Quix News 4





DICH INS ABENTEUER:

-3-2 22 22 14

competition

neXt Level verlost jeden Monat ein Quix News 5. Wer gewinnen will, schickt ganz einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:

neXt Level
Stichwort: „Ich will gewinnen!“
Friedensallee 41,
22765 Hamburg

oder quixt uns unter der Nummer
 01 65-3-2 22 22 14.



Modell: Quix News 5

Einsendeschluß ist der 15.12.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Miniruf GmbH sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

welche quix-empfänger gibt es, und was kosten sie?

Quix-Empfänger	Beschreibung	unverb. empf. Verkaufspreis
Quix News 1	<ul style="list-style-type: none"> • 2-zeiliges Display • speichert 26 Nachrichten • Infodienst: dpa-Schlagzeilen 	DM 149,-
Quix News 2	<ul style="list-style-type: none"> • 1-zeiliges Display mit Scrollfunktion • speichert 15 Nachrichten • Infodienst: dpa-Schlagzeilen 	DM 179,-
Quix News 3	<ul style="list-style-type: none"> • 2-zeiliges Display • speichert 16 Nachrichten • Infodienst: dpa-Schlagzeilen 	DM 299,-
Quix News 4	<ul style="list-style-type: none"> • 5-zeiliges Display • speichert 99 persönliche und 48 Infodienst-Nachrichten • Infodienst: dpa-Schlagzeilen • mit Organizerfunktion 	DM 399,-
Quix News 5	<ul style="list-style-type: none"> • 1-zeiliges Display mit Scrollfunktion • speichert 20 Nachrichten • Infodienste: <ol style="list-style-type: none"> 1. dpa-Schlagzeilen 2. DSF-Sport-Infos 	DM 129,-
BRAVO Quix	<ul style="list-style-type: none"> • 1-zeiliges Display mit Scrollfunktion • speichert 20 Nachrichten • Infodienste: <ol style="list-style-type: none"> 1. BRAVO-News 2. DSF-Sport-Infos 	DM 129,-
Quix Ultra	<ul style="list-style-type: none"> • 4-zeiliges Display • speichert 40 Nachrichten und 16 Infodienst-Nachrichten je Infodienst • Infodienste: <ol style="list-style-type: none"> 1. dpa-Schlagzeilen 2. DSF-Sport-Infos 3. Wetter-Infos von meteo consult 4. EBF Börsen-Infos 	DM199,- (voraussichtlich ab Oktober 1997)



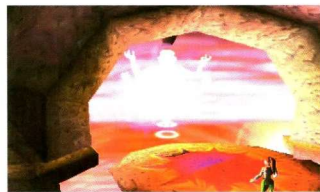
Hersteller: BMG Interactive Entwickler: Crystal Dynamics-**Jump & Run**
 Spieler: 1 Level: 18
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Pandemonium 2



Dieses Monster kann nur mit Hilfe der Schleuder (rechts im Bild) vernichtet werden. Ansonsten stehen der Heldin Waffen zur Verfügung, die sich hin und wieder auf ihrem Weg finden



Manche Endgegner kündigen sich auf sehenswerte Art und Weise an, ...



... ehe man schließlich daran gehen kann, den riesigen Feind unter Beschuß zu nehmen

test
playstation

Info

Wie im ersten Teil kann der Spieler zu Anfang eines jeden Levels wählen, ob er mit Nikki (kann einen Doppelsprung) oder Fargus (kann radschlagend Gegner vernichten und mit seiner Handpuppe Gegner aufblasen) spielen will.

Gameplay: *Pandemonium 2* bietet einen abwechslungsreichen Spielablauf mit steigendem Schwierigkeitsgrad.

Präsentation: Das Game bietet für sein Genre mit Abstand den bisher innovativsten zweiten Teil. Wer Psychedelisches mag, wird von Nikkis neuer Welt hellaufla begeistert sein. Die Soundeffekte sind zwar nicht ganz so gelungen, doch dies gleicht die gut gemachte Technomusik wieder aus.

Memory-Card: Statt einer Speicherfunktion gibt es bei *Pandemonium 2* Paßwörter.

AVON S. ALTER
 us beinahe jeder Disco dröhnt allabendlich Technomusik. Auf großen Leinwänden werden passend dazu psychedelische Videos präsentiert, während die Besucher auf den Tanzflächen gar nicht mehr aufhören wollen zu zucken. Einige Software-Firmen greifen diesen Trend auf und zeigen Mut zu wilden Design-Kombinationen in ihren Games. Probes futuristisches Rennspiel *Extreme-g* mit seiner eigenwilligen Farbgebung ist hierfür geradezu ein Paradebeispiel.

Wer jedoch meint, so etwas gäbe es nur im Rennspielsektor, der hat *Pandemonium 2* noch nicht gesehen. Das Gamedesign bietet wild gemusterte Röhren, glühende, bunt gesprenkelte Pilze und giftig grüne Seelandschaften. In manchen Leveln ist Crystal Dynamics sogar ganz vom Herkömmlichen weggegangen, und man steuert Nikki oder Fargus (siehe Infokasten) lediglich durch einen flimmernden Farbstrudel. Passend



Nikki im Panzer: In diesem Level müssen die L- und R-Tasten zu Hilfe genommen werden

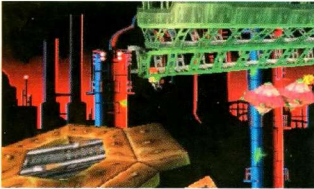
zur grellbunten Umgebung zeigen sich auch die phantasievoll gestalteten Gegner. Grüne, laufende Fische und herabfallende Gesteinsbrocken können nun genauso zur Gefahr werden wie ein riesiger, fliegender, chinesischer Drache, der feuerspielend den Tod bringt. Zusätzlich gibt es viele Gegner, die mit Pfeil und Bogen für enormen Streß sorgen. Im Gegensatz zu *Crash Bandicoot 2* erscheint *Pandemonium 2*, zumindest äußerlich, in nagelneuem Gewand. Verwandelte sich die Spielfigur im Zaubervald des ersten Teils noch in phantasievoll gestaltete Drachen oder Frösche, so fahren die Programmierer nun härtere Ge-



Die Spielfigur ist etwas klein geraten, doch dafür ist das Gesamtbild stets sehr imposant



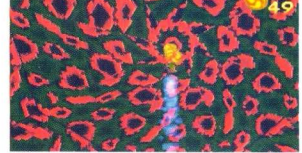
Beim zweiten Teil müssen 500 Münzen gesammelt werden, ehe ein Extraleben rausspringt



Beim Hangeln am Gitter muß das Mädel die Beine anziehen, um nicht verletzt zu werden



Erreicht die Spielfigur exakt die Mitte der Leine, wird sie nach oben katapultiert



In manchen Leveln kommt Pandemonium 2 sogar völlig ohne Plattformen aus



Nach dem jeweiligen Levelende gibt es oft eine Zwischensequenz zu sehen

schütze auf. Die Spielfigur steigt beispielsweise in einen Panzer, und es muß aus vollen Rohren geballert werden, um sich den Weg zum Levelende freizuschleifen. Oder aber die Schönheit sitzt in einem riesigen Battlemech, um mit ihm eine psychedelische Farbröhre zu durchfliegen. Der dazu passende Technosound versteht sich somit von selbst.

Wenn man zu Fuß unterwegs ist, finden sich viele Gelegenheiten, die neuen Fähigkeiten der sportlichen Dame auszutesten. Sie kann sich nun an Gittern entlanghangeln, wie Lara Croft an Vorsprüngen hochziehen oder an Seilen und Ketten hochklettern. Erneut gibt es viele Trampoline in Form von Spinnennetzen oder glühenden Kugeln.

Neu sind aber beispielsweise Wäscheleinen, die Nikki mit Schwung in luftige Höhen befördern und für spektakuläre Kamerafahrten sorgen. Schon der erste Teil begeisterte so manchen Spieler durch actiongeladene, ständig wechselnden Blickwinkel. Crystal Dynamics hat dieses System für den zweiten Teil perfektioniert, so daß die Bildabfolge noch rasanter und flüssiger vorstatten geht. Greller, schneller und noch besser als der erste Teil! Sexy-Nikki und der diabolische Fargus entführen den Spieler in die phantastische Welt des modernen Jump&Runs. ■

XL-Wertung

90%

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

Nintendo 64 299,95

Blast Corps	dt	119,95
Bomberman*	dt	99,95
Clayfighter*	dt	139,95
Diddi Kong Racing*	dt	149,95
F1 Pole Position*	dt	139,95
Goemon 3D*	dt	139,95
Intern. Superstar Soccer	dt	89,95
Mario Kart	dt	99,95
Mischief Makers*	dt	149,95
Mutiracing Champ.	dt	129,95
NBA Hangtime	dt	139,95
StarFox/LylatWars	dt	129,95
Star Wars	e	99,95
Turok	dt	89,95
Wave Race	dt	129,95
Wayne Gretzky Hockey	dt	129,95

PlayStation 299,95

Ace Combat 2*	dt	94,95
Actua Golf 2	dt	89,95
Agent Armstrong	dt	89,95
Ball Blazer	dt	94,95
Baphomets Fluch 2*	dt	94,95
Battle Arena Toshinden 3	dt	89,95
Beast!	dt	89,95
Castlevania*	dt	94,95
Colony Wars*	da	89,95
Croc	dt	89,95

Crash Bandicoot 2*	dt	94,95
Dynasty Warriors*	dt	89,95
FIFA '98 - WM Qual.*	dt	89,95
Final Fantasy 7*	dt	109,95
Formel 1 '97	dt	109,95
G-Police*	dt	109,95
Int. Superstar Soccer Pro	dt	89,95
Jurassic Park - Lost World	da	89,95
Little Big Adventure	dt	89,95
Lifeforce Tenka	dt	89,95
Lost Vikings 2	dt	49,95
Machine Hunter	dt	89,95
Magic the Gathering*	dt	89,95
MDK*	dt	99,95
Micro Machines V3	dt	99,95
Monster Trucks	dt	89,95
Moto Racer*	dt	89,95
NASCAR '98*	dt	89,95
NBA Hangtime*	dt	89,95
NHL '98 EA*	dt	89,95
NHL Breakaway '98*	dt	94,95
Nightmare Creatures*	dt	89,95
Nuclear Strike	dt	89,95
Oddworld-Abe's Oddy.	dt	89,95
Overblood	dt	89,95
Overboard*	dt	89,95
Pandemonium 2*	dt	89,95
Pang Collection*	dt	89,95
Rage Racer	dt	99,95

Rally Cross	dt	84,95
Rapid Racer	dt	94,95
Roy Storm	dt	94,95
Ray Tracer	dt	99,95
Rebel Assault II	dt	89,95
Resident Evil Director Cut*	dt	99,95
Soulblade	dt	89,95
Streetfighter EX Plus*	da	99,95
Suikoden	dt	89,95
Swagman	dt	89,95
Syndicate Wars	dt	89,95
Theme Hospital*	dt	159,95
Time Crises*	dt	89,95
Total Driving*	dt	89,95
Transport Tycoon	dt	89,95
Trash It	dt	89,95
V Rally	dt	89,95
VR Pool	dt	89,95
Watercraft 2	dt	89,95
Wing Commander IV	dt	89,95
Wing Over	dt	89,95
Xevius 3D	dt	84,95

Pandemonium 2
PlayStation
89,95*

Tomb Raider II
PlayStation
109,95*

Saturn

Dragon Force	da	99,95
Fighters Megamix	dt	99,95
Formula Kart*	dt	79,95
Last Bronx*	dt	99,95
Resident Evil	da	99,95
Sega Touring Car*	dt	109,95
Worldwide Soccer '98	dt	99,95

...und viele andere Titel auf Anfrage.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto NN 9,90 DM Porto+NN: ab 3 Artikeln versandfrei. Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt, werden nach am selben Tag verschickt. Wir hatten nicht für die Kompatibilität der Anzeigenschluß noch nicht erhältlich. * Titel war bei Ab 400 DM Retenkauf möglich.

Alien Trilogy, Bust a Move2, DestructionDerby, Fade to Black, FIFA96, NBA Live96, Rayman, RoadRash, RidgeRacer, Tekken, Track&Field, TruePinball, WipeOut, Worms - alles für PSX

250 qm!
Gehen Sie in die Hermannstr.
Gehen Sie direkt dorthin.
Gehen Sie nicht über Los.
Geben Sie 2000,- Mark aus.

030-627 09 154
Mo bis Sa von 9.30 - 20.00 Uhr
Hermannstr.214-216, 12049 Berlin
Im Kindl-Boulevard, U-Bhf Boddinstr.
Parkplätze 1 Std kostenlos!
Händleranfragen sind willkommen.



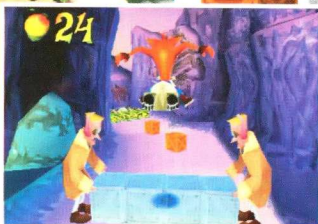
Crash Bandicoot 2 – Cortex strikes back



Wohl dem, der für solche Level ein Analogpad sein eigen nennen kann



In *Crash Bandicoot 2* gibt es noch mehr Äpfel zu sammeln und Kisten zu zerstören



Teils an Crashes Freundin wird ein zweites Mal von Dr. Cortex entführt, und der Beutel-dachs muß eine Reise durch

Info

Es empfiehlt sich, *Crash Bandicoot 2* analog zu steuern. Gerade beim Motorboot fahren und Schlittschuhlaufen sowie bei der Flucht vor rollenden Steinen erweist sich Sonys neues Pad als überaus hilfreich.

Gameplay: Aufgrund größerer Level gibt es im zweiten Teil mehr zu entdecken. Jump&Run-Fans werden also am Nachfolger länger Spaß haben als am Vorgänger.

Präsentation: Naughty Dog hat für den zweiten Teil die Technik vom ersten verwendet. Erneut wurde viel Wert auf ein detailliertes Level-Design gelegt. Außerdem wird der Spieler mit kleinen Bonbons verwöhnt, etwa wenn die Fußstapfen der Spielfigur im Schnee zu sehen sind oder Crash sich in Eisflächen spiegelt.

Memory-Card: Der gesamte Spielstand kann auf einem Block der Memory Card gespeichert werden.

WVON S. ALTER
 einhachten steht vor der Tür, und die Spielehersteller blasen zur zweiten Runde für ehemals erfolgreiche Titel. *Tomb Raiders* Lara feiert ihr Comeback mit neuen Rundungen, Strategie-Fans dürfen sich mit der Nachfolgeversion von *Command&Conquer* vergnügen, auch Nikki aus *Pandemonium!* ist nun älter und reifer und startet mit Fargus in ein weiteres Jump&Run-Abenteuer.

Crash Bandicoot gehört ebenso zu diesen Kandidaten. Weltweit über 600.000 verkaufte Exemplare des ersten Teils sprechen nicht nur für zufriedene Gesichter in Sonys Marketingabteilung, sondern natürlich auch für eine Fortsetzung. Naughty Dog knüpft komplett an die Story des ersten



Hilfe! Das Grünzeug kann im zweiten Teil sogar schießen

Eiswelten, Wälder, Fabriken etc. antreten, bis er die Liebste erneut in die Arme schließen kann.

Ein Wiedererkennungseffekt ist also durchaus gegeben, nicht nur deshalb, weil wiederum jede Menge Äpfel gesammelt werden müssen, um Extraleben einzuheimsen. Viele Elemente aus Teil eins kommen auch im zweiten wieder vor. So muß das Tier vor riesigen rollenden Steinen die Flucht ergreifen, einen Ritt auf einem Eisschiff (im ersten diente dafür ein Wildschwein) unternehmen oder auf einem Bach entlang von Plattform zu Plattform springen.

Wirklich neu sind die Verzweigungen innerhalb der einzelnen Welten. Ähnlich wie man es auch von *Pandemonium!* kennt, gibt es mehrere Wege, das Ziel zu erreichen. Hin und wieder landet der Held auch in einer Sackgasse, an deren Ende sich ein Teleporter befindet, der ihn auf den „richtigen“ Weg zurückbeamt.

An bestimmten Stellen befinden sich Fahrstühle oder Falltüren, die Crash in Bonuslevel befördern. Im Vorgänger mußten jeweils drei Symbole eingesammelt werden, um in den Genuß dieser Extras zu kommen.

Nur wer den Bonuslevel erreicht hatte, konnte auch abspeichern, was sich oft als sehr nerven-



Dumm gelaufen! So sieht ein Beutelidachs aus, der von Wespen gestochen wurde

Hersteller: Sony Entwickler: Naughty Dog **Jump&Run**
 Spieler: 1 Level: 32
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



aufreibend erwies. Nun aber ist der Gameablauf so aufgebaut, daß sich Crash zu Anfang in einem zentralen Raum befindet, von dem aus jeweils fünf Level frei wählbar sind und in dem es auch eine Speicherfunktion gibt, so daß direkter als zuvor abgespeichert werden kann.

Auch die Spielfigur selbst hat an Fähigkeiten hinzugewonnen. Sie kann nun auf allen Vieren kriechen, Schlittschuhlaufen, sich wie Super Mario an Gittern entlanghangeln, an manchen Stellen unter der Erde entlang kriechen, mit einem Jetpack fliegen, durch Schlamm waten und sogar Motorboot fahren.

Leider ist bei all den neuen Features anscheinend ein wenig der Sinn für saubere Programmierung verlorengegangen. Die Gegner bewegen sich ruckelig, außerdem hätte man sich die zahlreichen Zwischensequenzen lieber sparen sollen,



Aufwärts zu den nächsten fünf Levels!

(D 17)

denn besonders sehens- und hörens- wert ist der schlecht animierte und mit quäkender Stimme sprechende Dr. Cortex nicht.

Doch das sind durchaus erträgliche Nebensächlichkeiten, denn insgesamt gesehen ist *Crash Bandicoot 2* ein gut und witzig gemachtes *Jump&Run* – auch wenn es diesmal nicht zum Spiel des Monats reicht. ■

XL-Wertung 85%



Komplettpreisliste anfordern **Laden:**
 Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr

Playstation
 4-4-2 Soccer 89 DM
 Ace Combat 2 89 DM
 Agent Armstrong 89 DM
 Command & Conquer 2 * 99 DM
 Final Fantasy VII US 139 DM
 Final Fantasy VII PAL 109 DM
 Formel 1 '97 109 DM
 Monster Trucks * 89 DM
 Resident Evil DC 89 DM
 StreetFighter EX Plus Alpha JAP 139 DM
 StreetFighter EX Plus Alpha PAL * 89 DM
 Time Crisis & GunCon JAP * 179 DM
 Time Crisis & GunCon PAL 169 DM
 V-Rally 89 DM
 Vergessene Welt - Lost World 89 DM
 Warcraft 2 89 DM
 Wing Commander IV 89 DM

Warcraft II & Maus 135 DM

Formel 1 97 & Analog JP 149 DM

NINTENDO 64
 Jugged PSX & Memorycard 50 DM

SEGA SATURN

Formel 1 97 109 DM incl. Versandkosten

Nintendo 64
 Grundgerät 299 DM
 Black Corps 109 DM
 Extrem - G * 139 DM
 International Superstar Soccer 139 DM
 Lylat Wars - Starfox 64 139 DM
 Mario 64 89 DM
 Mario Kart 64 89 DM
 Pilotwings 64 109 DM
 Shadows of the Empire 129 DM
 Turbok - Dinosaur Hunter DV 129 DM
 Turbok - Dinosaur Hunter UK 129 DM
 Wave Race 89 DM
 Wayne Gretzky Hockey 139 DM

Wir führen auch: Saturn, SNES, Gameboy
Händleranfragen erwünscht!
Fax.: 0621-5296387

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

Versandkosten: DM 10 pauschal UPS+3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM.
 Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5296265

Hersteller: Laguna Entwickler: Koei **Beat 'em Up**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 10 + 3 Kämpfer
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: ab Dezember



Die vielen Abwehrtechniken machen die Kämpfe wesentlich realistischer

Info

Die Ausführung der Moves ist relativ einfach. *Street Fighter*-Kenner und Menschen, die furchtbar schnell alle möglichen Knöpfe des Pads drücken können, werden gut zurechtkommen. Um ein echter Meister zu werden, braucht man allerdings Kombinationsgabe und flinke Finger.

Gameplay: Dank individuell einstellbarer Padbelegung und der hohen Spielgeschwindigkeit ist der Funfaktor sehr hoch. Die Kampfkraft der einzelnen Fighter ist gut aufeinander abgestimmt, was auch den Einziespieler-Modus dauerhaft interessant macht.

Präsentation: *DW* besitzt eine hohe Auflösung und Frame-Rate. Weder die Hintergründe noch die Kämpfer sind zu bunt oder stilistisch unausgeglich. Das Spiel macht rundherum einen positiven Eindruck.

Memory-Card: Auf einem Block werden erspielte Charaktere, die Zeitrekorde und Kampfstatistiken gesichert.

Dynasty Warriors



Aus der Abwehr heraus können die Charaktere verschiedene Konterattacken anbringen. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, Angriffskombinationen vor ihrem bitteren Ende zu unterbrechen

Koei, die Expertenfirma im Bereich Strategiespiele mit historischem Hintergrund (*Nobuna's Ambition*, *Romance of the Three Kingdoms*), bringt mit *Dynasty Warriors* erstmals ein 3D-Polygon-Prügelspiel auf den Markt. (neXt Level stellte die japanische Fassung mit dem Titel *Sangoku Musou* bereits in Ausgabe 5/97 vor.) So fremd und untypisch dieses Genre für Koei auch scheint, in einem Punkt haben die Geschichtsliebhaber ihren Stil beibehalten. Die hintergründige Handlung dieses Spiels basiert auf dem chinesischen Geschichtsroman *Sanguozhi*, eher bekannt unter dem englischen Titel *Romance of the Three Kingdoms* aus der klassischen Strategiespielerserie derselben Firma. Das Kampfspiel mit den legendären Helden des alten China spielt in der Periode dreier streitender Reiche im 3. Jahrhundert. Dementsprechend fiel das Outfit der zehn Kämpfer sowie deren Bewaffnung (Schwerter, Lanzen, Streitäxte etc.) authentisch aus.

Anfangs entsteht der Eindruck, *DW* würde sich ausschließlich wie ein 2D-Beat-'em-Up spielen, doch dem ist nicht so. Nach einiger Zeit und etwas Übung merkt man, daß die Fighter auch in die Tiefe ausweichen können. In Sachen Special-Moves wird optisch zwar bei weitem nicht das geboten, was man zum Beispiel von *Tekken* (2) oder *Soul Blade/Edge* gewöhnt ist, es gibt jedoch die sogenannten Musou-Ougi. Diese enorm starken

Angriffe können erst zum Einsatz kommen, wenn der entsprechende Energiebalken (am unteren Bildschirmrand zu sehen) aufgeladen ist. Zusätzlich können die Attacks der Gegner durch spezielle Bewegungen gekontert werden. Durch das überlegte Einsetzen solcher Techniken gewinnt *DW* an Spieltiefe und ähnelt Segas *Virtua Fighter* ein wenig. Die normalen Moves und das Blocken per Button (nicht wie bei *Tekken* über das Steuerkreuz) allein erfordern keine großartigen taktischen Manöver, die auf eine hohe Spieltiefe schließen ließen. Doch das Blocksystem ist ungewöhnlich: Wird der Abwehr-Button gedrückt gehalten, verharrt der Kämpfer nicht etwa in einer Schutzhaltung, sondern führt nur kurz einen Block-Move aus, der somit im Kampf sekundengenaue eingesetzt werden muß. Dies macht längere Schlagabtausche und dadurch spannungsgeladene Begegnungen möglich.

Ähnlich wie bei *Soul Blade/Edge* gesellen sich weitere versteckte Kämpfer zur Zehnertruppe. Sie verfügen über verschiedene Waffen und -techniken (u. a. eine Laserwaffe). Selbstverständlich werden diese Charaktere durch das Erfüllen bestimmter Bedingungen, wie z. B. das Durchspielen in einem bestimmten Modus, freigespielt.

Dynasty Warriors läuft mit einer hohen Bildfrequenz, nämlich mit 60 Bildern pro Sekunde, über den Schirm. Dadurch können die Figuren nicht aus Tausenden von Polygonen bestehen, ohne

Hersteller: Sega Entwickler: Traveler's Tales **Rennspiel**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 5 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: Ende November



Sonic R

info

Im Time Trial stehen vier Spiel-Modi offen: „Normal“, „Reverse“, „Get 5 balloons“ und „Tag 4 characters“.

Gameplay: Ohne fahrbaren Untersatz mit ansatzweise realistischen Steuerung verpufft die Faszination des Genres.

Präsentation: Die knallbunte Polygraphik ist schnell und trifft den Stil der Sonic-Jump&Runs. Der Zweispieler-Modus ist unübersichtlich.

Saturn-Speicher: Chaos-Emeralds und Bestzeiten können abgespeichert werden.

MVON M. HÄNTSCH
 ario hat es vorgemacht, nun versucht sich auch Sonic als Rennspielheld. Durch zahlreiche Jump&Run-Auftritte gestählt, benötigt er weder Kart noch Sportwagen, um pfeilschnell über die Strecke zu jagen – er ist auch zu Fuß sehr flott unterwegs. Neben dem sympathischen Igel gehen noch Knuckles, Tails, Amy und Dr. Robotnik sowie ihre metallenen Gegenstücke, teilweise motorisiert oder per pedes, an den Start.

Die fünf Strecken sind typischen Sonic-Kuliszen wie der Green Hill Zone, den Ruinen oder dem Industrieszenario nachempfunden und mit



Loopings, Beschleunigungsfeldern sowie vielen Extras wie dem obligatorischen Flipper und versteckten Chaos Emeralds (wer alle findet, erhält Super Rings) versehen. Aufsammlbare Ringe öffnen zudem Abkürzungen auf jedem Kurs.

Trotz der ansprechenden schnellen Grafik mag kein echtes Renn-Feeling aufkommen. Die Streckenführung ist unübersichtlich, und die Steuerung der Läufer läßt jede Tiefe vermissen – als J&R-Held macht Sonic eine bessere Figur. Aufgrund der gelungenen Präsentation und den zusätzlichen Spielmodi (siehe Infokasten) könnten jüngere Spieler Gefallen an *Sonic R* finden. ■



Die gelungene Optik kann leider nicht über die mangelnde Spieltiefe hinwegtrösten

XL-Wertung 70%

Hersteller: Sony Entwickler: Chantemar Cr. **Shoot 'em Up**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 10
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Info

Der Zweispieler-Modus ähnelt *Twisted Metal*, bietet aber nur wenig Übersicht.

Gameplay: Shoot-'em-Up-Fans werden nicht aus dem wendigen Panzer klettern, bevor nicht der letzte feindliche Stützpunkt in Flammen steht.

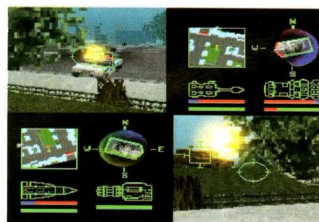
Präsentation: Heutzutage ist in grafischer Hinsicht weit mehr möglich, *Steel Reign* lebt allerdings nicht vom Ambiente, sondern von knallharter Action – und die bekommt man.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.

Steel Reign



PVON T. HELLWIG
 azifisten sollten ihre Augen und Ohren schützen, wenn *Steel Reign* über den Schirm flimmert. In der Rolle eines fahntreuen Sabotage-Soldaten dürfen schießwütige PSX-Besitzer in diverse Panzer steigen und höllisch viel Munition in die Landschaft feuern. Wer dabei einen der vielen Gegner (Hubschrauber, Geschütze, Panzer und Scharfschützen) erwischt und schön brav neue Waffen und Munition einsammelt, hat gute Chancen, das Missionsziel heil zu erreichen, statt dauerhaften Heimurlaub in einem Plastiksack anzutreten.



Trotz hilfreicher Anzeigen ist der Bildausschnitt nun einmal recht klein geraten

Steel Reign ist technisch zwar nicht auf dem neuesten Stand und themenbedingt eigentlich kaum fürs jüngere Publikum geeignet, dafür aber spielerisch passabel. Die Steuerung geht leicht von der Hand, die Effekte sind ganz ordentlich und der Zweispieler-Modus (10 Austragungsorte) recht kurzweilig. Alles in allem schießt *Steel Reign* den Vogel nicht ab, trifft aber bei actionorientierten Spielern den richtigen Nerv und ist somit allemal ein Probespielchen wert. ■

XL-Wertung 70%

Front Mission 2



Das umkämpfte Areal wird übersichtlich dargestellt, leider bringen die Zwischensequenzen den Spieler ständig durcheinander



Szenen dieser Art lassen sich nicht einfach wegdrücken



Info

Die spannende und überraschende Hintergrundgeschichte bleibt japanisch-kundigen Spielern vorbehalten. Dank des Tutorial-Modus und einiger englischer Menüs ist *FM 2* aber durchaus spielbar. Eine westliche Umsetzung ist nicht angekündigt.

S von H. Yamada

quare ist in erster Linie für ihre brillanten Rollenspiele bekannt, doch auch Strategie-spiele hoher Qualität wie *Bahamut Lagoon* oder *Final Fantasy Tactics* konnten Spieler in aller Welt begeistern. Bei *Front Mission 2* zeigt Square erneut, daß ihre Stärke nicht nur im Bereich der RPGs liegt.

FM 2 ist ein typisches Strategie-spiel, bei dem es hauptsächlich darum geht, die gegnerische Truppe mit einer durchdachten Taktik zu besiegen. Die tragende Rolle spielen dabei Kampfroboter, genannt „Wanzer“. Dem Spieler ist es überlassen, die Eigenschaften der Wanzer in Punkten, wie z. B. Bauteile inklusive Waffen und Rüstungen, Farbe oder Fähigkeiten des Piloten, zu bestimmen. Da es derer jeweils mehr als 50 gibt,



besteht eine fast unendliche Kombinationsmöglichkeit, was auch dementsprechend die Vielfalt der Taktik ausmacht. Im sogenannten Tutorial-Modus wird Neueinsteigern der Spielablauf am Beispiel aus der Praxis erläutert und die wesentlichen Begriffe des Spiels erklärt.

Größtes Manko des Spiels sind die langwierigen Kämpfe, die von Anfang an durch spektakuläre Kamerafahrten zusätzlich in die Länge gezogen werden – von der daraus resultierenden Unübersichtlichkeit ganz zu schweigen.

Wenn man erst einmal alle Szenarien und Waffen in jeder Variation gesehen hat, wünscht man sich oft, diese Sequenzen wegdrücken zu können. ■

Gameplay: Die Kämpfe sind extrem langwierig und auf Dauer ermüdend. Im Gegensatz zu *Final Fantasy Tactics* ist *Front Mission 2* nur für Hardcore-Strategen geeignet.

Präsentation: Die Kämpfe sind überaus spektakulär inszeniert, die graphische Darstellung des strategischen Teils erinnert an den SNES-Vorgänger.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt zwei Blöcke.

Muster: ECS, Hamburg; Tel.: 040/40 91 79

XL-Wertung 75%

test playstation

CVK-VERSAND

Atari Greatest Hits
Swagman
Tobal No. 1
Lost Vikings 2
NHL 97

Sampras
Extreme Tennis

Kings Field
Riot
Super Puzzle F.2T

je PSX Spiel
69,95

DM

Colony Wars
Fantastic 4
Pandemonium 2
ISSSP
G-Police

Nightmare-Creatures*

Discworld 2*
Nuclear Strike
Agent Armstrong

je PSX Spiel
84,95

DM

06762/6362

WarCraft 2
V-Rally
Jurassic Park
MDK
Tomb Raider 2

Oddworld
Abe Oddysee

Rapid Racer*
Time Crisis
Bleifuß 2*

je PSX Spiel
89,95

DM

Versandkosten: 9,95 DM + 3 DM/MN Gebüh-
rsteuerpreise können abweichen

Test Drive 4
Resident Evil-
Directors Cut*
WC 4
Overboard*

Final
Fantasy VII*

Broken Helix
Mass-
Destruction

je PSX Spiel
94,95

DM

Hersteller: Codemasters Entwickler: In-house
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 8 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Rennspiel



TOCA Touring Car Championship



ohne Rücksicht auf Verluste um eine gute Platzierung zu kämpfen, sondern auf seine Chance zu warten und sie zu nutzen. Im Fahrerfeld der 16 Teilnehmer heißt es auch bei Rangeleien, Ruhe zu bewahren und auf die Fehler der Konkurrenz zu warten. So ist es ein wahrer Genuß, den Vorausfahrenden dabei zu beobachten, wie er sich ver-



Der Zweispieler-Modus bietet keine Computer-Konkurrenz, ist aber technisch gelungen



Durch verbissen ausgetragene Positionskämpfe gestalten sich die Rennen äußerst spannend

test playstation

Info

Zur BTCC werden nur vier-türige Serienwagen (mindestens 25.000 produzierte Einheiten) mit einem maximalen Hubraum von zwei Litern und einer Mindestlänge von 4,20 Metern zugelassen - Sportwagen sind also ausgeschlossen.

Gameplay: TOCA TCC ist eine in jeder Beziehung realitätsnahe Tourenwagen-Simulation mit komplexer Steuerung und Fahrzeugphysik sowie anspruchsvollen Rennkursen - ein Fest für echte Motorsport-Fans. Die Analogsteuerung mit dem neGoon ist empfehlenswert (auch das Analog-Pad von Sony wird unterstützt).

Präsentation: Codemasters beweist Auge fürs Detail. Dank authentischer Fahrzeugmodelle und Strecken kommt echte Rennstimmung auf. Auch bei starkem Verkehr kommt es weder zu Slowdowns noch zu Geruckel.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.

EVON M. HÄNTSCH
 s mag interessantere Rennspiellicenzen als die der britischen Tourenwagen-Meisterschaft (BTCC) geben, doch Codemasters (*Micro Machines*) bewies bereits in der Vergangenheit, daß sie auch aus kleinen Dingen Großes machen können. Der Reiz der BTCC resultiert aus der Leistungsdichte des Teilnehmerfeldes, die sich aus den strengen technischen Vorgaben ergibt (siehe Infokasten). Codemasters hielt sich peinlich genau an alle Reglements und schuf somit eine äußerst realitätsnahe Rennsimulation.



Acht Original-Rennstrecken wie Silverstone und Donington Park stehen zur Auswahl

Sämtliche Fahrzeuge (zur Auswahl stehen u. a. Audi A4, Ford Mondeo, Honda Accord und Renault Laguna) und Strecken wurden zentimetergenau nachgebildet und auch das Regelwerk detailgetreu übernommen. Auf jedem Kurs werden in der Meisterschaft zwei Rennen inklusive Qualifikation ausgetragen. Wer sich unfair verhält und beispielsweise einem Konkurrenten auffährt, wird verwarnet und im Wiederholungsfall mit Punktabzug bestraft. Es geht also nicht darum,

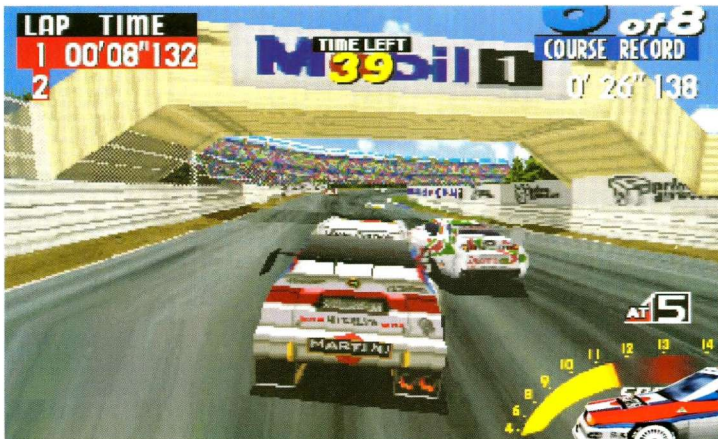
bremsst und mit zwei Rädern über den Randstreifen fährt, um dann bequem an ihm vorbeizuziehen. Dabei verfügen die Computer-Fahrer über individuelle Fahrstile, drängeln rücksichtslos, machen übervorsichtig Platz oder starten vom Ehrgeiz gepackt eine Aufholjagd.

Ohne Disziplin ist diesem Spiel nicht beizukommen. Ein einziger Fahrfehler reicht meistens aus, um hoffnungslos zurückgeworfen zu werden. Dabei sind die getunten Fahrzeuge mit Feingefühl zu behandeln. Auf regennasser Fahrbahn neigen sie schon bei leichtem Übersteuern zum Ausbrechen. Wer engen Schikanen durch das Kiesbett ausweicht, wird mit extremem Geschwindigkeitsverlust bestraft, so daß der vermeintliche Vorteil sofort dahin ist. Unterschiedliche Witterungsbedingungen, ein gelungener Zweispieler-Modus sowie das aufwendige Rahmenprogramm mit deutscher Sprachausgabe runden den überaus positiven Gesamteindruck ab. ■

XL-Wertung

85%

Sega Touring Car Championship



STCC ist eines der wenigen Sega-Rennspiele mit Rückspiegel

info

RVON M. HÄNTSCH
 Rennspiele von Sega waren schon immer etwas Besonderes. *Out Run*, *Hang On*, *Virtua Racing*, *Daytona USA* und *Sega Rally* waren die Attraktionen jeder Spielhalle und schrieben Videospieldgeschichte. Natürlich soll *STCC* diese glanzvolle Tradition auf dem Saturn weiterführen, doch schon der Automat konnte den hohen Erwartungen nicht ganz gerecht werden. Das Streckendesign ist einfalllos und die Rennen viel zu kurz, um ein Gefühl für die Eigenarten der Tourenwagen entwickeln zu können. Schwachpunkte, die man bei der Konsolen-Konvertierung hätte entschärfen können – doch Sega ließ diese Chance ungenutzt. Gravierendstes Manko der Umsetzung ist der ruckelige Grafikaufbau, dessen Intensität sich je nach Verkehrslage ändert. Aber selbst auf einer Geraden ohne Konkurrenz im Blickfeld kommt der Spielfluss ins Stocken und der Spielspaß abhanden. Trotz der guten Qualität der Standbilder ist die Grafik von *STCC* näher an dem *Ur-Daytona USA* als an *Sega Rally* anzusiedeln.

Spielerisch gibt sich AM Annex' erster Saturn-Titel durchaus anspruchsvoll. Die für eine Arcade-



Der Zweispieler-Splitscreen-Modus ist zwar sehr schnell, aber auch äußerst ruckelig

Konvertierung sehr realistische Fahrzeugphysik verlangt dem Spieler einen geschickten Umgang mit den leistungsstarken Tourenwagen ab. Leider bieten die engen und viel zu kurzen Strecken aber keine echte Herausforderung. Selbst auf den längeren Kursen sind Rundenzeiten von um die 35 Sekunden normal. Ein geübter Spieler kann eine komplette Meisterschaft in weniger als drei Minuten absolvieren. Neue Strecken oder Fahrzeuge gibt es zwar nicht, aber zwei neue Features hat die Saturn-Version dennoch zu bieten: Ein Zweispieler-Splitscreen-Modus, der ähnlich gut spielbar wie der Einspieler-Modus ist sowie (und das ist eine Rarität bei Sega-Rennspielen) einen Rückspiegel in der In-Board-Perspektive. Angesichts der Qualitäten von *Sega Rally* und *Daytona USA CCE* kann *STCC* allerdings nur als herbe Enttäuschung empfunden werden: Ein gutes Automatenpiel, das schwach umgesetzt wurde. ■

STCC (Model 2b) war das erste Arcade-Projekt der im vergangenen Jahr von Tetsuya Mizuguchi gegründeten Entwicklungsabteilung AM Annex. Nach eigenen Aussagen möchte sich der *Sega Rally*-Erfinder künftig anderen Genres zuwenden. Aktuelles Projekt ist ein noch namenloser Model-3-Automat.

Gameplay: Aufgrund der ruckeligen Grafik stellt sich nur schwer ein Gefühl für die Fahrzeugphysik ein. Drei Strecken und vier Wagen sind angesichts eines *V-Rally* (42 Strecken, 11 Fahrzeuge) äußerst schwach.

Präsentation: Die Grafik ist zwar schnell, aber weder flüssig noch sonderlich detailliert.

Die Qualität von *Sega Rally* wird by weitem nicht erreicht.

Saturn-Speicher: Bestzeiten belegen 222 Blöcke im Saturn-RAM. Ghostfahrer können nur auf einer RAM-Cartridge auf 942 Blöcken abgespeichert werden – ein wahrer Speicherfresser.



XL-Wertung 70%

test saturn

Descent 2

PAL

Diverse Paßwörter:
Unverwundbarkeit:
TXTOX TSX TXOT DCD

Extraleben:
TXSO TX SXO XTO

Power Boat:
STOS TSX SOTSX

Schutzschild aufladen:
TXOS SXO TSXOS BUG

Alle Schlüssel:
STXTO TX TXTSX MIK

Turbo Speed:
TSOX SXO STOX SVT

Schneller gehen:
TXS STO SXO STO JAVA

Wingnut:
TSOTX STOS TXO 4AD

Umhang:
XTO SOTSX TXTO RED

Dagon Heart - Fire & Steel

PAL

Levelcodes:
Camelot
XK6DLJTCXT6TBXH
Schlachtfeld
PJXWKL34WHKK4ZTS
Caer Eingang
XTGJC4G4WG34DHB
Caer Arena
JFTGB99HHZCDH3Q
Caer Turm
BBXM0ZPCQWCMRZQ
Ende
RVHDSLX7QP37CJX



Destruction Derby 2

NTSC/PAL

Alle Strecken, alle Bowls:
Gebt das Paßwort ‚MACSRPOO‘ ein, und Ihr könnt sämtliche Strecken im Practice-Modus sowie alle Bowls im Destruction-Modus frei anwählen!

Tip für das richtige Abspeichern:
Eine bestimmte Strecke im Championship-Modus direkt anzuwählen und gleichzeitig von einem der hinteren Plätze zu starten, ist leider nicht per Cheat oder Paßwort möglich. Mit dem obenstehenden Paßwort lassen sich die sieben Kurse lediglich im Practice-Modus direkt anwählen, was jedoch bedeutet, daß Ihr automatisch aus der Pole Position startet. Gute Fahrer werden aufgrund dieses deutlichen Vorteils zu häufig einen Start-Ziel-Sieg hinlegen.

Um nun also den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen und somit mehr Fun und Spannung zu erzeugen, müßt Ihr beim Abspeichern einen Trick anwenden. Denn es wird nicht etwa der just gefahrene Kurs auf der Karte gesichert, sondern der folgende – wobei die Startposition und manchmal auch die Strecke unbekannt sind, Ihr also den Spielstand nicht richtig benennen könnt. Macht nun folgendes: Startet den Championship-Modus (Stockcar oder Wrecking) und geht aus dem ersten Rennen nicht als Sieger hervor! Speichert dann unter dem Namen ‚CANYON‘ (für den zweiten Lauf) ab! Das folgende Rennen beendet Ihr wiederum nicht als erster bzw. brecht es vorzeitig ab (retire) und notiert Euch den Namen der nächsten (dritten) Strecke (‚CCR‘).

Dann startet Ihr den dritten Lauf und brecht wieder ab – notiert Euch, welcher Kurs als vierter folgt! Dies zieht Ihr durch, bis Ihr den ersten Kurs (Pine Hills) erneut fahren müßt, da Ihr im



Notiert Euch den Namen des Kurses und brecht das Rennen ab!



Am Ende des Wettkampfes quittiert Ihr die laufende Season



Nachdem Ihr das zweite Rennen (‚CANYON‘) geladen habt, könnt Ihr es abbrechen und den folgenden Kurs sofort mit dem zuvor notierten (richtigen) Namen abspeichern (z. B. ‚CCR‘)



Nun startet Ihr von diesem Speicherstand nicht mehr als erster

Wettkampf nicht genügend Punkte bekommen habt und somit nicht in die zweite Wettkampfrunde gelangt. An dieser Stelle quittiert Ihr die Meisterschaft und ladet den Spielstand ‚CANYON‘. Nun wißt Ihr anhand der Notizen schon im voraus, um welche Strecke es sich beim Abspeichern handelt und bei gleichen Bedingungen sogar, welche Position Ihr einnehmt. Schließlich findet Ihr auf der Memory-Card alle Strecken (richtig betitelt) im Championship-Modus direkt anwählbar vor, und Ihr startet auf diesen Kursen nicht mehr aus der Pole Position.

Das Ganze läßt sich natürlich auch zu einem späteren Zeitpunkt des Wettkampfes (Runde zwei oder drei) ansetzen, falls Ihr lieber aus weiter hinten liegenden Positionen (6–20) starten möchtet.

Fade to Black

NTSC/PAL

Alle Full-Motion-Videosequenzen ansehen:

Gebt im Paßwort-Screen
■▲●× ein und drückt Start!
Es wird zwar angezeigt, daß der Code ‚invalid‘, also falsch ist, er dient aber dennoch der Vorbereitung für den folgenden Code. Ruft danach erneut den Paßwortbildschirm auf und gebt: ■×●▲ ein! Nun erscheint ein Movie-Player-Screen, in dem Ihr einzelne Videosequenzen auswählen und anschauen dürft.



Mech-warrior 2

NTSC/PAL

Diverse Paßwörter:

Gebt die folgenden Paßwörter vor Spielbeginn im ‚Enter Password‘-Screen ein!

Flame Tounge	L#00A<0+#4
Blade Splint	O/00A<+U=
Temper Edge	L/00A<L+#
Sable Flame	L000/<04YL
Burning Chrome	OX00/<+4TT
Scorching Sand	LX00/<140A
Trial 1	0000A<<4YT
Trial 2	#Y00/<0UTL



Trial 3	LA00=<LU+L	5
Final Trial	L>00* <L=L4	6
Cold Crescent	0<00* <<=<	7
Velvet Hammer	L<00* <O=#0	8
Golden Spade	O>00* <+=#0	9
Silver Staff	LY00=<OUTA	10
Apuline Fire	0A00=<+UY>	11

FFAGSA
SAAFAG
FAGGGS
AFGSSF
GSSFAS
FSAFSF
FFGSFG
GAGFAF
SSAGFF
GASFFA
SGSSFG
GFGFGA
AGFSFG
FGASGF
GFSAAS
SGAFGS

- Three-Way Weapon →→■×
- Two-Way Weapon ↑▲↑▲
- Pulse Wave ↑↓→■
- Flamethrower ↓→↓●

Time Crisis PAL

Easy-Modus:
Wählt die erste Mission an und schießt im Modus-Auswahlmenü neben das mittlere Motiv, bevor Ihr auf die obere Box feuert! Es erscheint daraufhin der Easy-Modus mit fünf zur Verfügung stehenden Leben sowie etwas mehr Zeit.



Nuclear Strike PAL

Levelcodes:

Level	Code
2	JUNGLEWAR.
3	CUTTHROATS
4	COUNTDOWN.
5	PLUTONIUM.
6	PUSAN.....
7	ARMAGEDDON



Robotron X NTSC

Power-Up-Cheats:
Gebt die folgenden Kombinationen während des laufenden Spiels ein (nicht im Pausenmodus!)



Overboard! PAL

Levelcodes:
Legende:
A = Anchor
F = Fish
G = Galleon
S = Skull

- Speed Up ←←→→▲
- Shield ↓-■●
- Four-Way Weapon ↓↓↑●



Level	Codes
2	GSFAGA
3	GASGAF
4	SGFAAG



Test Drive Off-Road PAL

Geheime Strecken und Wagen:
Kurs 1:
Gebt das Paßwort ‚FRIENDLY‘ ein!

Kurs 2:
Gebt das Paßwort ‚SANDDUNE‘ ein!

Kurs 3:
Gebt das Paßwort ‚CRAZY‘ ein!



Wagen 1:
Gebt das Paßwort ‚FIFTY‘ ein!

Wagen 2:
Gebt das Paßwort ‚BEEFY‘ ein!

Wagen 3:
Gebt das Paßwort ‚LOWRIDER‘ ein!

Triple Play Baseball NTSC

Neue Stadien:
Drückt im Stadion-Auswahlschirm L1, R1, L1, R1, ■, um drei zusätzliche Stadien auswählen zu können!

Dream Team anwählen:
Electronic Arts bietet ein zusätzliches Team, das ‚Freaky EA Dream Team‘, zum Spielen an. Gewählt wird es, indem Ihr im Team-Auswahlschirm L2, R2, L2, R2, ● drückt. Nach dem 32sten Team findet Ihr diese spezielle Mannschaft in der Liste.

Tiger Shark NTSC

Diverse Paßwörter:
Keine Kollisionsabfrage: BURAN

Zufällige Farben für die Polygone der Terrains: ROGOV

Zufällige Farben für die Boxen in den Terrains: VOLGA

Collision Boxes: DNEPR

Soundtest-Menü: KAMOV

Cheats deaktivieren: MINSK

V-Rally PAL

Diverse Cheats:
Um die folgenden Cheats zu aktivieren, müßt Ihr ↑, ↓, ▲+● eingeben, während das Infogrames-Logo auf dem Schirm zu sehen ist. Sollte es nicht sofort funktionieren, müßt Ihr es noch einmal schneller probieren oder diese Variante wählen: ↑, ↓+▲+●. Die kor-



Zieh' sie Dir rein!

schneller

**direkter
billiger**



neXt Level im ABO



ICH ABONNIERE neXt LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

XL 12/97

neXt

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

Die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungswaise (bitte ankreuzen):

Bequem durch Bankeinzug

Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

Adresse:
neXt Level
Abo-Club
z. Hd. Frau Scholz
Bahndamm 9
23612 Stockelsdorf

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

GARANTIE: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schrittlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel).

BESONDERER HINWEIS: Alle vorerwähnten Abo-Karten sind ungültig und können nicht mehr berücksichtigt werden.

müßt Ihr mit dem Main Warlord hinwandern und sofort gegen Vlad antreten. Siegt Ihr, dann könnt Ihr ihn gefangen nehmen und nach der nächsten Domestic Affairs zum Einsatz bringen.

Hexen

PAL

Cheat-Menü:
Drückt im Optionsmenü ↑ ↓ ← →
→ Y Y Z Z A X ↑ ↓ C B! Daraufhin
erscheint ein Cheat-Menü mit zahl-
reichen Einstellmöglichkeiten und
einem geheimen Link-Modus
(Menüpunkt: Game : Link...).

Mega Man 8

NTSC

Animationstest:
Wer sich für Mega Mans Animati-
onphasen tiefer interessiert, sollte
einmal im Titelbild L + R gedrückt
halten und dann Start betätigen.
Daraufhin erscheint der Menüpunkt
,Animation Test' in den Optionen.

Vampire Hunter

PAL

Andere Farben:
Um eine von acht möglichen Far-
ben auswählen zu können, müßt Ihr
im Charakterauswahl-Screen X, Y,
Z, A, B, C, X + B drücken.

Auto-Combo:
Markiert im Charakterauswahl-
Screen ,Auto Guard' und drückt R!

Turbo-Level ändern:
Markiert im Optionsmenü den
Punkt Turbo und drückt X, X, →, A,
Z! Danach läßt sich der Turbo-Level
per Steuerkreuz einstellen.

Hardcore 4x4

PAL

Kameraperspektive ändern:
Pausiert ein laufendes Rennen und
gebt folgendes ein: → A ← ← Y ↓
↑ ← ←! Startet nun wieder, und
Ihr werdet sehen, daß eine etwas
merkwürdige neue Perspektive
beim Durchschalten auftaucht.



Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht Fax 05621 / 5834

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

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

Diddy Kong Racing,
Lamborghini 64,
Wayne Gretzky Hockey 98,
Nadden 64,
Robotron 64,
San Francisco Rush,
Mythologies,
MISSION IMPOSSIBLE,
Zelda 64,
Aero Fighters Assault,
WCW vs. NWO: World Tour
Wheel of Fortune
64 Gebrauchtspiele...ab DM 50,-



PlayStation
Chip mit Einbauanleitung 19,-
PSX - Multinorm Umbau 69,-
FINA RGB - Kabel 19,-
FANTASY
JOYPAD, farbig, wie orig.
z.B rot, grün, transp. DM 29,-

Alle PSX - Spiele lieferbar!!
Low Budget Sonderangebote
Konsolen ab DM 189,-
Spiele ab DM 20,-

VERSAND - HOTLINE:
05621 / 71944

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

ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN
PSX PSX
SNES SNES
SATURN SATURN
MEGA DRIVE MEGA DRIVE

Bein Sidey
HOME ENTERTAINMENT

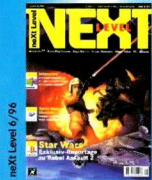
rainstorm - Home Entertainment Gut Elim 1 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten DM10,- / Vorauskasse oder Nachnahme
Annahmeverweigerung DM 30,- / Irrtümer sowie Preisänderungen vorbehalten / Umtausch nur bei Falschlieferrung / Beschädigungen auf dem
transportweg sind umgehend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir halten nicht für Inkompatibilität / Auf Importprodukte keine Garantie /
DRESDNER BANK KASSEL BLZ 52080080 Kto.-Nr. 374478400

neXt Level zum Nachbestellen!



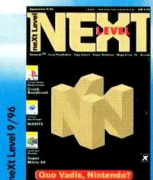
neXt Level 5/96

Specials: Interviews mit S. Miyamoto u. F1-Entwickler M. Chudley, Neon unter der Lupe
Spiel des Monats: adidas Power Soccer (PSX)
PlayStation: B. A. Toshihiden 2, Formel 1, Ras. Evil, Ridge Racer Rev, Total NBA '96
Return: Panzer Dragoon Zwei
SuperNES: Super Mario RPG
Arcade: Virtua Fighter 3, Street Fighter α 2, Virtual On
Zubehör: Action Replay



neXt Level 6/96

Specials: LucasArts-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, Messe-Report
ECTS, SiliconGraphics (Teil 1)
Spiel des Monats: Panzer Dragoon Zwei (SAT)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil, Tekken 2, True Pinball
Saturn: King of Fighters '95, Shellshock
Zubehör: PSX Joypads



neXt Level 9/96

Specials: N64 - Quo Vadis, Nintendo? Interviews mit H. Lincoln und den NIGHTS-Entwicklern, Acclaim-News
Spiel des Monats: Super Mario 64 (Nintendo)
N64: PilotWings 64
PlayStation: Formel 1, Kof 95, Sammys Extreme Tennis
Saturn: NIGHTS, The Need for Speed
Arcade: Virtua Fighter 3
Zubehör: Memory Disk Drive



neXt Level 10/96

Specials: Tomb Raider, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalise (Sega of America), Classic Videogames - Teil 1
Spiel des Monats: Fighting Vipers (Saturn)
N64: Interview mit dem Turbo-Designer D. Dienstbier
PlayStation: SF α 2, Total No. 1 - neXt 2007
Saturn: Eshamed, VF Kids
Arcade: Virtua Fighter 3
Zubehör: Kempsterzubehör



neXt Level 11/96

Specials: Virtua Fighter 3, Genreüberblick Prügelspiele, Segas AM Annex, FF VII (PSX), Classic Videogames - Teil 2, Messe-News ECTS
Spiel des Monats: Crash Bandicoot (PlayStation)
PlayStation: Blami Machine-News, Turne 81
Saturn: Street Fighter α 2, Tiki, World Series Baseball 2
Arcade: Street Fighter EX
Zubehör: Saturn Lightgun



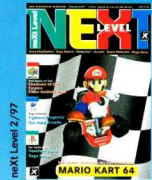
neXt Level 12/96

Specials: Classic Videogames Teil 3, Kyoto Date
Spiel des Monats: Tomb Raider (PSX u. SAT)
Nintendo4: Wave Race 64
PlayStation: Iron & Blood, Deslr Derby 2, Disruptor, Pandemonium!, NASCAR '96, So-net Strike, Star Gladiator
Saturn: Daytona USA C. C. E., Virtua Cop 2
Arcade: Aqua Jet, Jet Wave
Zubehör: PSX Analog Joystick



neXt Level 1/97

Specials: Sony- und Psygnosis-Software-Reportagen, Classic Videogames - Teil 4
Spiel des Monats: Wayne Gretzky's 3D Hockey (N64)
PlayStation: Command & Conquer, ISS Deluxe, Legacy of Kain, Rebel Assault 2
Saturn: C&C, Samurai Showdown III, Virtual On
Arcade: Crus'n World
Zubehör: Predator-Lightgun



neXt Level 2/97

Specials: Das Horror Adventure Resident Evil 2, PSX-Entwicklungssystem Varioze, Classic Videogames - Teil 5
Spiel des Monats: Mario Kart 64 (Nintendo)
N64: Crus'n USA, Ki Gold, Star Wars: Shadow of t. E.
PlayStation: Rage Racer, NBA in the Zone 2, Cool Boarders
Saturn: Bug! To, Sonic 3D - Blast, Tempost 2000
Zubehör: Headphones (PSX)



neXt Level 3/97

Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rennspiele, Psygnosis' Specials Line-Up '97
Spiel des Monats: Intern. Superstar Soccer 64 (N64)
N64: Doom 64, FIFA 64
PlayStation: Bushido Blade, Soul Blade, Wing Com. IV
Saturn: Fighters Megamix, Saturn Bomberman
Arcade: ADU-Messe '97
Zubehör: Infrarot-Pads (SAT), Super Pad 64 plus (N64)

AUSVERKAUFT



neXt Level 4/97

Specials: Atari-Story - Teil 2, PSX-Entwicklungssystem Yaroze, 4ADD-Reportage, Interview mit Turbo-Designer David Dienstbier
Spiel des Monats: Final Fantasy VII (PlayStation)
PlayStation: Liferforce: Tenka, Micro Machines V3, MechWarrior 2, Total NBA '97
Saturn: The Lost Vikings II
Zubehör: PSX Game Killer und Game Pad



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
Saturn: Manx TT Super Bike
Arcade: Virtua Striker 2, House of the Dead, Hang Pilot
Zubehör: Arcade Stick (PSX)



neXt Level 6/97

Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rennspiele, Psygnosis' Specials Line-Up '97
Spiel des Monats: Intern. Superstar Soccer 64 (N64)
N64: Doom 64, FIFA 64
PlayStation: Bushido Blade, Soul Blade, Wing Com. IV
Saturn: Fighters Megamix, Saturn Bomberman
Arcade: ADU-Messe '97
Zubehör: Infrarot-Pads (SAT), Super Pad 64 plus (N64)



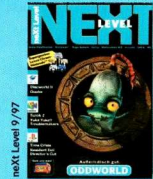
neXt Level 7/97

Specials: Psygnosis' Formel 1 '97 und G-Police, Extreme-G von Probe, Tomb Raider 2, Sony Computer Entertainment
Spiel des Monats: V-Rally (PSX)
N64: Mario Kart 64, StarFox 64, War Gods
PlayStation: ISS Pro, Rage Racer, Total 2
Saturn: Sky Target
Arcade: Top Skater
Zubehör: Infrarot-Pads (PSX), Game Killer (N64)



neXt Level 8/97

Specials: Messe-News Electronic Entertainment Expo, Report: Duke Nukem 3D (SAT), Emulatorn - Teil 1
N64: Clayfighter 63 1/3, F-Zero 64, NBA Hang Time
PlayStation: Ace Combat 2, Battle Arena Toshinden 3, Formel 1 '97, Rally Cross, Top Gun, Wild Arms
Saturn: Last Bronx, Res. Evil
Zubehör: 32Meg Memory-Card, Averger Lightgun (PSX)



neXt Level 9/97

Specials: Turok 2 (N64), Lightgun-Report, Resident Evil - D. C. (PSX), Square-Special
Spiel des Monats: Oldworld - Abe's Oddysee (PlayStation)
N64: Yuke Yuke! T., Dark Rift
PlayStation: Street Fighter EX plus α, Time Crisis, Warcraft II
Saturn: Discworld II, Res. Evil
Arcade: Lost World (Model 3), Hyper Neo Geo 64 (SNK)
Zubehör: Sony-Analogpad, 720 Block Mem. Card (PSX)



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, Terraphire
PlayStation: Crash Bandicoot 2, Fantastic Four, NHL Breakaway 98, Star Wars: Masters of Teräs Käsi, Vergessene Welt
Saturn: Dragon Force, Märvel Super Heroes
Arcade: Moto Rad, Polysters

Einfach den Coupon ausfüllen und an untenstehende Adresse schicken!

Neues Kombi-Angebot:
 Drei XL-Ausgaben für
 insgesamt nur 10,- DM
 9-11/96 DM 10,- + Versandgeb.

- 5/96 DM 4,90
- 1/97 DM 5,90
- 8/97 DM 5,90
- 6/96 DM 4,90
- 2/97 DM 5,90
- 9/97 DM 5,90
- 9/96 DM 4,90
- 4/97 DM 5,90
- 10/97 DM 5,90
- 10/96 DM 4,90
- 5/97 DM 5,90
- 11/97 DM 5,90
- 11/96 DM 4,90
- 6/97 DM 5,90
- 12/96 DM 4,90
- 7/97 DM 5,90

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

Für Mehrfachbestellungen bitte Streifenbogen oder die Lieferung erfolgt sendungsfähig, nach Vorzahlung. Mit Erscheinen dieser Ausgabe werden alle anderen Periodika zum Giltigkeit
 Achtung: Bitte keine Übersendung! Lieferung per Nachnahme nicht möglich. Bestellungen werden als Zahlungsmittel nicht angenommen.
 Die Werte beziehen sich auf den vorläufigen Beständig. Eigentümern des Verlages.

N64

MAD CATZ STEERING WHEEL

Schon seit längerer Zeit sind alle PlayStation-User, die eine Vorliebe für Rennspiele haben, mit dem in allen Belangen gutem Mad-Catz-Lenkrad gut versorgt. Seit einigen Monaten ist auch das N64-Pendant erhältlich, das jedoch mit der PSX-Version nicht ganz mithalten kann. Die Feder beispielsweise, die das Lenkrad in die neutrale Position zurückbewegen soll, ist viel zu hart ausgefallen. Leider wirken die Pedale sehr instabil, und auch die Buttons auf dem Lenkrad und dem separaten Schaltknüppel machen keinen sehr gut verarbeiteten Eindruck. Um diese Mankos aufzuwiegen, gibt es seit September nun eine neue Version des N64-Mad-Catz-Steering-Wheels. Bei dieser befindet sich im Gehäuse ein Motor, der das Lenkrad ebenso durchschütteln soll, wie es das Rumble Pak mit dem Controller tut. Dies ist eine nette Idee, macht aus einem mittelmäßigen Lenkrad aber noch lange kein gutes. Per Schalter auf der Unterseite des Gerätes kann die Rumble-Funktion wahlweise an oder abgeschaltet werden. Um das Lenkrad in Vibrationen zu versetzen, sind zwei handelsübliche AA-Mignon-Batterien einzusetzen. Der Schacht für das Controller Pak ist übrigens bedauerlicherweise nicht genügend ausgefeilt, um zusätzlich ein konventionelles Rumble Pak zur Rumpel-Unterstützung einzuführen. Das ist schade, denn obwohl immer noch spürbar, werden die meisten Erschütterungen von dem Gehäuse kompensiert. ■



Muster: Vidis, Hamburg,
Tel.: 040/51 48 40 - 0

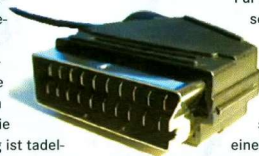
XL-Wertung
☆☆☆

Preis:
ca. 160 DM
Gamerster/LMP

PSX

RGB SCART STEREO CABLE

Blaze bietet seit neuestem ein RGB-Scart-Kabel an, welches über einen separaten Stereo-Audio-Ausgang via Cinch-Kabel verfügt. Somit können nun auch Besitzer einer PlayStation der jüngsten Generation, bei der die Cinch-Ausgänge fehlen, die Spielkonsole an die heimische Stereoanlage anschließen. Die Qualität der Ton- und Bilddatenübertragung ist tadellos. ■



Muster: speed!, Krefeld

XL-Wertung
☆☆☆☆☆

Preis:
ca. 30 DM
Blaze/speed!

N64

GT-RUMBLE-ANALOG-PAD

Die erste Baureihe von Sonys Analog-Pad war in Japan mit einer Rumble-Funktion ausgestattet, doch kurze Zeit später entschied man sich bei Sony dafür, das Pad ohne den witzigen Gimmick zu veröffentlichen. Die emsigen Tüftler von GT Elektronik bieten nun eine Rumble-Funktion als Erweiterung an. Spiele wie beispielsweise *Ace Combat 2*, *BallBlazer Champions* oder *Bushido Blade* lassen in ihrem Analog-Modus den kleinen Umwuchtmotor bei Kollisionen vibrieren. Wer ohne den kleinen Rüttler nicht leben will, kann sein Pad entweder einschicken

PSX

HYPER COMBAT/HYPER FIGHTER/HYPER EXTREME

Bereits in Ausgabe 6/97 wurde der Hyper Controller der Firma Blaze unter die Lupe genommen, nun sind neben den zahlreichen Farbvarianten drei weitere, optisch ausgefallene Modelle zu haben. Das Hyper Combat besticht durch sein Design in Armee-Tarnfarben, das Hyper Fighter ist weiß mit stilisierten Blutflecken, und das Hyper Extreme besitzt eine Oberfläche, die im Dunkeln leuchtet. Ansonsten unterscheiden sich die drei Sondermodelle in keiner Weise von Blaze Hyper Controller. Es gibt eine Turbo-/Autofire-Funktion sowie eine Zeitlupenfunktion. Unglücklicherweise sind die Haltegriffe ein wenig kürzer als beim Original-Sony-Pad ausgefallen, und sowohl das Steuerkreuz als auch die Buttons haben einen geringeren Druckpunkt. Wer auf bemalte Pads steht und selber kein künstlerisches Händchen besitzt, sollte zugreifen, ist aber mit dem Original-Pad weit besser bedient. ■

Muster: speed!, Krefeld



XL-Wertung
☆☆☆

Preis:
ca. 30 DM
Blaze/speed!

N64

GT - N64-RGB KABEL

Für Hardcore-N64-Fans hat GT Elektronik ein interessantes Accessoire im Angebot. Das deutsche N64 hat bekanntlich keinen RGB-Ausgang. Mittels des GT-RGB-Kabels kommt jeder geeignete PAL-Konsolen-Besitzer dennoch in den Genuß brillanter Farben. Da bei der neuen Serie der NTSC-Konsolen der RGB-Ausgang ebenfalls gesparrt wird, ist das Kabel auch für Import-Fans interessant. Gegen einen Aufpreis von 10 DM löten die Schweizer noch einen Hi-Fi-Ausgang ans Kabel. ■

Muster: GT Elektronik, Lörrach,
Tel.: 0 76 21/4 46 09

XL-Wertung
☆☆☆☆☆

Preis:
ca. 80 DM
GT Elektronik

und den Umbau mit 30 DM bezahlen oder sich einen Bausatz zukommen lassen, der nur 20 DM kostet. Ein bereits fachmännisch aufgerüstetes Pad schlägt mit ca. 80 DM zu Buche. ■

Muster: GT Elektronik,
Lörrach,
Tel.: 0 76 21/4 46 09



XL-Wertung
☆☆☆☆☆

Preis:
ca. 80 DM
GT Elektronik

siegen

Sony • Sega • Nintendo • PC

GAME-PLANET

Ludwig-Kentner Str. 57, 57078 Siegen
 Mi-Fr 10-12.00 u. 13-19.00
 Di-Do 10-12.00 u. 13-18.00
 Sa. 9-14.00

Nintendo 64
 Nintendo 64 stellt sich nun selbst! (mit Schmelzversand) Testen Sie uns.
 Besuchen Sie unser Lademagazin in Gaiswalder!

Tel.: 0271 - 890 98 80 Fax.: 890 98 81

Ausscheiden und 5,- DM sparen!

hamburg

Gamers Delight
 Marktstr. 08
 30802 München
 Tel.: 089/340 186 49
 Fax: 089/340 186 50

Wir besorgen's Dir!

PlayStation™ NINTENDO 64

ZUBEHÖR • UMBAUTEN • ZEITSCHRIFTEN

SEGA SATURN™

DEM NÄCHST: PANASONIC M2

ELBGAUSTRASSE 28 22523 HAMBURG
 TEL.-FAX 040/570 25 20

ESSEN
 ERDSTEDTER MARKTPLATZ
 181 185 281 182 183 189

S-BÜHM VERBINDUNG
 ELBGAUSTRASSE

AUTOBÜHMVERBINDUNG
 A7 ABFAHRT STELLINGEN

SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.
 NEO GEO IS A TRADEMARK OF SNK. NINTENDO IS A TRADEMARK OF NINTENDO INC.

essen

Gamestore Essen

Rüttscheid
 Rüttscheiderstr. 181
Telefon: 0201/777235
Laden & Versand

Wir führen:
 Sony PSX
 Sega Saturn
 Nintendo 64
Englische Magazine

düsseldorf

Gamestore Düsseldorf

Zentrum
 Kölner Straße 25
Telefon: 0211/1649409

Wir führen:
 Sony PSX
 Sega Saturn
 Nintendo 64
Englische Magazine

BERLIN
UFO GAMES
 Ladenverkauf & Versand

PlayStation • Saturn • SNES • 3DO
 GB • GG • MD • MCD etc.

Sie wollen JP und Us Spiele?
Kein Problem wir haben Ihre Playstation im.

PlayStation

Blast Corps*	109,00
ClayFighter*	139,00
Life 64	89,00
Goemon*	139,00
Int. Super (DELUXE)	129,00
Gold	139,00
Lufel Wars (Star Fox)*	129,00
Mario Kart	89,00
NBA Hong Time*	129,00
Pilotwings (engl. Anlehang)	99,00
Star Wars	129,00
Mario 64	129,00
Turks (engl. - pall)	139,00
Wave Roca	89,00
Antennenkabel (Nachbau)	39,00
Memory Card (Nachbau)	39,00
Memory Card 5 MB	79,00
Joypad + Farbige Grundgerät	299,00

PlayStation

Battle Arena Toshinden 2	89,00
Carnage Heart	79,00
Cheesy	99,00
Crash bandicoot	99,00
Destruction Derby 2	89,00
Diceworld 2*	89,00
Dungeon Keeper*	89,00
Eshumed	79,00
Extreme Games 2	79,00

PlayStation

Formel 1	99,00
Formula 1 97*	109,00
Kings Field	79,00
MemoryCard (engl. Nachbau)	89,00
Legacy of Kaln	79,00

PlayStation

Uroboros	89,00
Last Worts-Jurassic Park*	89,00
Magic - The Gathering*	79,00
Mass Destruction*	89,00
Wega Man X3	79,00
Monopoly*	89,00
Monster Trucks*	89,00
Mario Racers*	89,00
NBA In the Zone 2	89,00
Need for Speed 2	89,00
Soul Hockey 97	89,00
Odd World*	89,00
Panzer General 2	79,00
Pitrium	49,00
Rage Racer	89,00
Real Assault	89,00
Resident Evil 2*	79,00
Lomax	89,00
Ridge Racer Revolution	89,00
Tekken 2	99,00
Tunnel B1	79,00
V-Bally	89,00
Warhammer	79,00
Warcraft 2	89,00
Wing Commander IV	89,00
Wipe out 2097	89,00
Galna Buster	79,00
Scarf Kabel (Fire)	19,00
Link Kabel (Fire)	25,00
Soul Blade	89,00
Umbachup	19,00
Alps pad	89,00
V-Bally	89,00
Antennen Kabel	89,00
MemoryCard (engl. Nachbau)	89,00
MemoryCard (720)	89,00

Saturn

Bomberman	89,00
Daytona 2	89,00
Fighters Megamix	89,00
Manx TT	89,00
Shining the Holy Ark	89,00

SNES

Acme Animation Factory	59,00
Breath of fire 2	109,00
Casper*	119,00
Donkey Kong 3	119,00
Fifa 97	109,00
Grundgerät gebraucht	89,00
Lufia II	109,00
NBA Live 97	109,00
NHL Hockey 97	109,00
PGA Tour 97	119,00
Sim City 2000	119,00
Terranigma (engl. Anlehang)	109,00
Tony Sifers	109,00
US chrono trigger	129,00

3DO

Death Keep	59,00
Get of X	59,00
Hell	59,00
Out of this World	89,00
Road Rash	59,00
Syndicate	59,00
Temple Park	59,00
Wing Commander 3	59,00

Wir bestellen wir liefern
 Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog
 Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei
 Preisänderungen & Druckfehler & Preisirrtümer vorbehalten
 gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES • Bundesallee 71 • 12161 Berlin
 Nahe U Bundesplatz
 fon+fax . 030 859 36 35

*Vorrantungrünungen
 Auch Importe im Angebot
 Händleranfragen erwünscht

THEO KRANZ GAMES

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-571601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU:
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

VIDEO & GAME

**Ankauf
Verkauf
Verleih**

Nr. 1 BERLIN

Importgames

Unsere Gameshops in Berlin:
Hans-Otto-Str. 28
Prenzlauer Berg
Seegefelder Str. 75
Spandau
Marzahn
Promenade 47
Marzahn

**Händleranfragen
★ willkommen ★**
Danzigerstr. 124
10407 Berlin
Tel. 030-41261573
Fax: 030-4254862

SPiRiT

Tausch,
An- und Verkauf
von Videospiele,
Konsolen & Zubehör

**PSX • SEGA SATURN
N64 • GB • SNES
KEIN PC!**

An- und Verkauf von
**TECHNO & HOUSE
Vinyl & CD**

Schloßstraße 20 • 40477 D'orff

Tel. 0211/481401 FAX 467033

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

N I N T E N D O 6 4

NINTENDO 64 komplett	dt	DM299,00
GAMEBUSTER NEU	dt	DM 98,00
Blast Corps	kpl.	DM 89,00
Bombberman 64	dt	DM 89,00
Didi Kong Racing	dt	DM 89,00
Extreme G	dt	DM139,95
F1 Pole Position	dt	DM139,95
FIFA 98-WM Qualifikation	dt	DM129,00
Lamborghini	dt	DM144,00
Lylat Wars+Rumble Pak	kpl.	DM129,00
Star Wars: Shadows of...	dt	DM119,00
Super Mario 64	kpl.	DM 79,95
Super Mario KART 64	dt	DM 89,00
Top Gear Rally	dt	DM139,95
Turok -uncut-	pal.	DM139,95
Waverace 64	kpl.	DM 89,00

SEGA SATURN

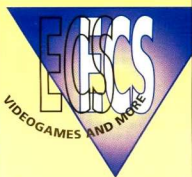
Saturn kpl. + Tomb Raider	dt.	DM 339,95
Atlantis (2 CD's)	kpl.	DM 99,00
CROC	dt.	DM 89,00
Dragon Force	dt.	DM 89,00
ENEMY ZERO - 4 CD's	dt.	DM109,00
FIGHTING FORCE	dt.	DM 89,00
Formula Karts	dt.	DM 89,00
Jurassic Park Lost World	dt.	DM 89,00
Last Bronx	dt.	DM 89,00
Mortal Super Heroes	dt.	DM 89,00
NHL BREAKAWAY 98	dt.	DM 89,00
Resident Evil	dt.	DM 99,00
Sega Touring Car	dt.	DM 99,00
Sonic JAM	dt.	DM 79,00
Sonic R*	dt.	DM 99,00
Tetris Plus	dt.	DM 79,95
Warcraft 2	kpl.	dt DM 89,00
WipEout 2097	dt.	DM 89,00
Worldwide Soccer '98	dt.	DM 94,95

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo CD	DM289,00
PSX Value Pack Silver -Limitiert-	DM323,00
Lenkrad VRF 1 X-Cellerator	DM129,00
Ace Combat 2	DM 89,00
Auto Destruct	kpl. dt. DM 89,00
Baphomets Fluch 2	dt. DM 89,00
Command & Conquer 2	dt. DM 99,00
Colony Wars	dt. DM 89,00
Crash Bandicoot 2	dt. DM 89,00
Deathtrap Dungeon	kpl. dt. DM 89,00
Discworld 2	dt. DM 99,00
Fighting Force	dt. DM 89,00
FINAL FANTASY 7	dt. DM104,95
FROGGER	dt. DM 89,00
G - Police	dt. DM 99,95
Hercules	dt. DM 89,00
Kurushi	dt. DM 79,95
MDK	dt. DM 89,00
Monopoly	dt. DM 89,00
Monster Trucks	dt. DM 89,00
NHL Breakaway 98	dt. DM 84,00
Nightmare Creatures	dt. DM 89,00
Overboard	dt. DM 89,00
PGA Tour Golf 98	dt. DM 89,00
Pandemonium 2	kpl. dt. DM 89,95
Parappa the Rapper	dt. DM 79,95
Resident Evil DC+Demo Teil 2	dt. DM 89,00
Rasco MacQueen	dt. DM 89,00
Tomb Raider 2	kpl. dt. DM 99,00
V - Rally	kpl. dt. DM 84,00
Warcraft 2	kpl. dt. DM 84,00
Z	dt. DM 79,95

I H R E V O R T E I L E
TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 5,95
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnellser-
vice, 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 7

CHEATHEFTE

Alle Hefte komplett in Deutsch & Top Aktuell!!! Je Heft 14,80 DM

PLAYSTATION CHEATHEFT Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 160 PlayStation Spielen!	PLAYSTATION ACTION REPLAY CODEHEFT Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen.	PLAYSTATION LÖSUNG SHEFT 1 Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Resident Evil, Stadt der verlorenen Kinder	PLAYSTATION LÖSUNG SHEFT 2 Lösungen für: Alone in the Dark, Fade to Black, Overblood, Swagman, Warcraft 2, X-Com
---	---	---	--

PLAYSTATION LÖSUNG SHEFT 3 Lösungen für: D, Fade to Black & Chronicles of the Sword	PLAYSTATION LÖSUNG SHEFT 4 Lösungen für: Casper, Suikoden, Vandal Hearts	PLAYSTATION BEAT EM UP 1 Moves für: Iron & Blood, Soul Edge, Star Gladiator, Tekken 1 & 2, Tobal No1, WWF - In your House
---	--	---

PLAYSTATION BEAT EM UP 2 Moves für: Battle Arena Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, Super Streetfighter Alpha, WWF Arcade	NINTENDO 64 CHEATHEFT Cheats, Codes und Tips zu ca. 30 N64 Games! Inkl. Moves für War Gods & Mario64 120 Sterne Lösung!	NINTENDO 64 LÖSUNG SHEFT 1 Lösungen, Tips & Moves für: Blast Corps, Dark Rift, Mario Kart	SATURN CHEATHEFT Hundertcheats, Codes und Tips zu 100 Saturn Spielen!
--	---	---	---

Hintbooks (Lösungen): PSX: Alien Trilogy, Baphomets Fluch 2*, Blazing Dragons, Command and Conquer, Command and Conquer 2*, Excalibur, Exhumed, Kings Field, Legacy of Kain, LifeForce Tenka, Nightmare Creatures*, Resident Evil, Syndicate Wars, The Note*, Tomb Raider, Wing Commander 3, Wing Commander 4 - Neuheiten (Abe's Odyssey, Discworld 2 usw.) auf Anfrage! - N64: Turok, GoldenEye, SOTE, Lylat Wars usw.
Je Hintbook 14,80 DM

TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH* 29,95!!!!!! JETZT BESTELLEN!!!

GAMES & MORE...

PSX: Final Fantasy 7	109,-	85,-			
Abes Odyssey	99,-	Formel 1 97	109,-	Gamebuster inkl. Codeheft 99,-	
Baphomets Fluch 2*	89,-	G-Police	89,-	N64:	
Colony Wars	89,-	Pandemonium 2	89,-	Blast Corps	99,-
C & C 2*	99,-	Tomb Raider 2	89,-	Diddy Kong Racing*	99,-
Crash Bandicoot 2	95,-	Warcraft 2	99,-	Extreme G	149,-

Händleranfragen erwünscht
Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM - Ab 6 Heften liefern wir Portofrei (Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!) * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!!!
Partizipation an abgelaufenen Versionen von Sony Computer Entertainment Inc., Activision, Capcom & Sega. Hersteller und abgelaufene Versionen der Datasoft GmbH, Nintendo Inc. & Sega Enterprises Inc. sind nicht verantwortlich für die Inhalte der Hefen. Die Hefen sind ausschließlich für den persönlichen Gebrauch bestimmt.

CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG
Bestellannahme: Mo-Fr: 8 - 21 Uhr - Sa: 8 - 14,30 Uhr
TEL: 04131 / 850610 - FAX: 04131 / 850620

Sega Saturn
Sony Playstation
Neo•Geo CD
3DO
SNES
PC-CD-ROM
Zubehör
Kabelspezialfertigungen
Express-Umbau
Animes • Mangas
Importspiele & Zeitschriften

32-bit-level

Action- und Rollenspiele

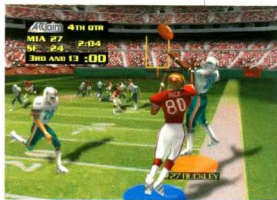
64-bit-level

- Sportspiele
- Yoshi's Story

reportagen

- Nintendo World '97
- Best of '97
- Sound in Videospielen

NFL Quarterback Club (N64)



Lamborghini 64 (N64)



Yoshi's Story (N64)



Auch im nächsten Jahr reißt die Spieleflut für Nintendos 64-Bit-Maschine nicht ab. *NFL Quarterback Club* soll (insbesondere in den USA) einen weiteren Verkaufsschub bringen. Außerdem werden nun endlich die beiden Rennspiele *Lamborghini 64* und *San Francisco Rush* ausführlich vorgestellt. Und einen besonderen Leckerbissen gibt es für alle Jump&Runnler. *Yoshi's Story* wird zwar „nur“ ein 2D-Spiel sein, aber dafür alles bislang Dagewesene in den Schatten stellen – wenn man Nintendo glauben schenken darf. neXt Level überprüft die Gerüchte ... ■

Auf der Nintendo World '97 (vormals Shoshinkai) präsentiert Big N endlich das 64DD und kommende Top-Titel wie *Zelda*, *Mother 3* und *Pocket Monsters* – und natürlich noch viel, viel mehr. Die Redaktion kann es kaum noch erwarten! Wie man unschwer an der Ausgabennummer (1/98) erkennen kann, ist das Jahr schon wieder vorbei. Grund genug, die besten Spiele des Jahres zu kühen und 1997 einmal rückblickend zu betrachten. In der kommenden XL erscheint dann auch der schon angekündigte Report über Sound in Videospielen. Viele Gamer nehmen ihn kaum wahr, doch ohne gute Musik und Effekte wären die meisten Spiele todlangweilig. XL blickt hinter die Kulissen der Soundprofis und lüftet ein paar Geheimnisse. ■

Nintendo-Messegelände



Panzer Dragoon Sage (SAT)



Grand Theft Auto (PSX)



Lange mußten Saturnbesitzer auf den dritten Teil der *Panzer Dragoon*-Reihe warten, aber für das neueste RPG aus dem Hause Sega könnte sich die Zeit gelohnt haben. neXt Level weiß, ob dem so ist. Auf jeden Fall gelohnt hat sich die Verschiebung des *Broken Helix*-Berichtes. So konnten noch mehr heiße Infos gesammelt werden, um alle Leser umfassend zu informieren. Einen besonderen Leckerbissen hat BMG mitgebracht. Das etwas ungewöhnliche, aber detailversessene DMA-Spiel *Grand Theft Auto* bietet eine Draufsicht und ermöglicht heiße Autofahrten und Auftragsverbrechen in drei riesigen Städten. Doch dies sind nur einige der Highlights in der kommenden Ausgabe. ■

Wer mehr möchte als nur das Alltägliche, ist beim PRESSE-Fachhandel genau richtig. Hier findet man deutlich mehr Bereitschaft zu Leistung und Service. Zum Beispiel die Beschaffung von Spezial-Zeitschriften möglichst innerhalb 24 Stunden, fachkundige Beratung und stets auch die neXt Level. Bundesweit erkennt man den PRESSE-Fachhändler am „Blauen Globus“.

Scharf auf mehr?



impresum

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSdP)
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter, Thomas Hellwig
Redaktion: Frederic Berg, Marco Häntsch, Christian Herrnis, Marcus Höfer
Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Maria Feldmann, Krister Näsström-Kurek, Hirofumi Yamada
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler
Art Direction: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Hanno Meier
Verlagsleiter: Torsten Weber
Anzeigen: Jakobsen & Gremlixa Verlagsvertretung, Behringstrasse 28 a, 22765 Hamburg
 Tel.: 0 40 / 39 92 32 10 • Fax: 0 40 / 39 92 32 99
Anzeigenleitung: Michael Gremlixa (ViSdP)



1/98 erscheint am 19. Dezember 1997

Verlag: X-plain Verlag GmbH
 Friedensallee 41
 22765 Hamburg
 Tel.: 0 40 / 39 98 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, Böhndamm 9, 23617 Stockelsdorf
 Tel.: 04 51 / 490 42 26
 Fax: 04 51 / 490 42 03

Titelartwork: © Hasbro

© 1997 X-plain Verlag GmbH

neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.

Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt 52,80 DM.

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an



Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK.



Ubi Soft Präsentiert ...

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Dein **Schläger** ist eine Waffe
...und Fairness nur ein Wort.

TENNIS ARENA ist Tennis total - natürlich in 3D: Mörderische Matches für bis zu acht Spieler. Sechs Tennisarenen an den verrücktesten Orten der Welt. Zehn Spielcharaktere, gegen die Tennisprofis Musterknaben sind. Flüssige Bewegungsabläufe, ausgefeiltes Schlagrepertoire und Turniermodus. In **TENNIS ARENA** kann man Tennis endlich so spielen, wie man es schon immer wollte: **Gnadenlos. Brutal. Und mit dem Powerschlag.**

Tennis

Arena

smart dog





F1 POLE POSITION

Mit 770 PS durchs Wohnzimmer.

Gas geben und ab in die erste Kurve: F1 Pole Position bringt Dir nicht nur alle Grand Prix Strecken mitsamt der Boxengassen auf den Bildschirm, sondern auch ein paar berühmte Fahrer-Kollegen und Teams, die Dir so schnell keine Zehntelsekunde schenken.



Spannung bis zum Abwinken.



Mit 770 PS in die Reifenstapel.



Taktik und Technik auf Tastendruck.



Vertrieb Konami
069/95 081 222



Lauf und in Farbe: Soundeffekte und Darstellungen.

Fast wie im richtigen Leben: Perfekte Strecken-Simulation.

Deine schärfsten Gegner: Die schnellsten Fahrer der Welt.

Einsteigen und losfahren: 22 verschiedene F1-Boliden.

Unberechenbar: Das Wetter und die Taktik der anderen.