

next Level

Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴ · Sega Saturn · Arcade



Exklusiver Technikreport
Dreamcast



Turok 2
Body Harvest
Quest 64



Konkurrenz für Abe
Heart of Darkness

Squares Meisterwerk
FINAL FANTASY VIII



DER VIBRATOR FÜR DEN MANN.

Da kommt jeder schnell zum Schuß dank übersichtlicher Armatur: für noch mehr schöne Stunden allein oder zu zweit.

Der ergonomisch geformte Controller: Seine Vibrationen sorgen für deutlich gesteigerte Erlebnisintensität. Gefühlsecht!



Damit feuchte Daumen nicht ins Rutschen kommen: Thumb Sticks mit extragriffigen Gumminoppen.

Der neue Höhepunkt für jeden Gamer: der Dual Shock Controller. Mit ihm wird Game-Action noch realistischer. Schläge, Kicks und Fights begleitet er mit Vibrationen für ein noch intensiveres Game-Erlebnis. Einfach probieren: Der Dual Shock Controller wird Sie nicht enttäuschen.

TESTEN SIE IHN:



Mit Dead or Alive, dem neuesten Beat 'em Up, bringen Sie den Dual Shock Controller richtig in Fahrt. Tausende von Schlag- und Bewegungskombis sorgen für den richtigen Kick. Und fantastische Körperanimationen ermöglichen superrealistische Kampfszenen.

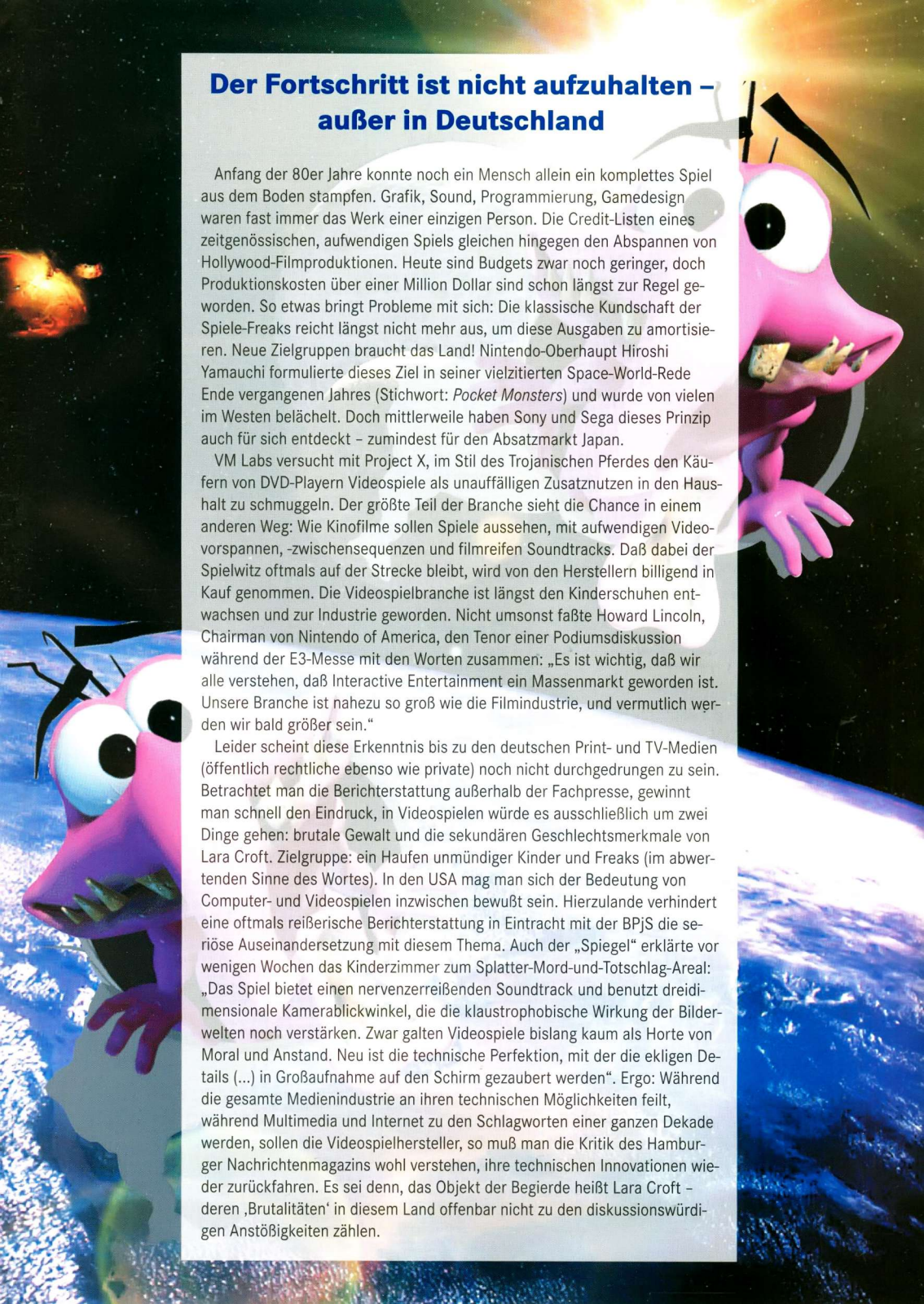


Der Fortschritt ist nicht aufzuhalten – außer in Deutschland

Anfang der 80er Jahre konnte noch ein Mensch allein ein komplettes Spiel aus dem Boden stampfen. Grafik, Sound, Programmierung, Gamedesign waren fast immer das Werk einer einzigen Person. Die Credit-Listen eines zeitgenössischen, aufwendigen Spiels gleichen hingegen den Abspannen von Hollywood-Filmproduktionen. Heute sind Budgets zwar noch geringer, doch Produktionskosten über einer Million Dollar sind schon längst zur Regel geworden. So etwas bringt Probleme mit sich: Die klassische Kundschaft der Spiele-Freaks reicht längst nicht mehr aus, um diese Ausgaben zu amortisieren. Neue Zielgruppen braucht das Land! Nintendo-Oberhaupt Hiroshi Yamauchi formulierte dieses Ziel in seiner vielzitierten Space-World-Rede Ende vergangenen Jahres (Stichwort: *Pocket Monsters*) und wurde von vielen im Westen belächelt. Doch mittlerweile haben Sony und Sega dieses Prinzip auch für sich entdeckt – zumindest für den Absatzmarkt Japan.

VM Labs versucht mit Project X, im Stil des Trojanischen Pferdes den Käufern von DVD-Playern Videospiele als unauffälligen Zusatznutzen in den Haushalt zu schmuggeln. Der größte Teil der Branche sieht die Chance in einem anderen Weg: Wie Kinofilme sollen Spiele aussehen, mit aufwendigen Videovorspannen, -zwischensequenzen und filmreifen Soundtracks. Daß dabei der Spielwitz oftmals auf der Strecke bleibt, wird von den Herstellern billigend in Kauf genommen. Die Videospielebranche ist längst den Kinderschuhen entwachsen und zur Industrie geworden. Nicht umsonst faßte Howard Lincoln, Chairman von Nintendo of America, den Tenor einer Podiumsdiskussion während der E3-Messe mit den Worten zusammen: „Es ist wichtig, daß wir alle verstehen, daß Interactive Entertainment ein Massenmarkt geworden ist. Unsere Branche ist nahezu so groß wie die Filmindustrie, und vermutlich werden wir bald größer sein.“

Leider scheint diese Erkenntnis bis zu den deutschen Print- und TV-Medien (öffentlich rechtliche ebenso wie private) noch nicht durchgedrungen zu sein. Betrachtet man die Berichterstattung außerhalb der Fachpresse, gewinnt man schnell den Eindruck, in Videospiele würde es ausschließlich um zwei Dinge gehen: brutale Gewalt und die sekundären Geschlechtsmerkmale von Lara Croft. Zielgruppe: ein Haufen unmündiger Kinder und Freaks (im abwertenden Sinne des Wortes). In den USA mag man sich der Bedeutung von Computer- und Videospiele inzwischen bewußt sein. Hierzulande verhindert eine oftmals reißerische Berichterstattung in Eintracht mit der BPJS die seriöse Auseinandersetzung mit diesem Thema. Auch der „Spiegel“ erklärte vor wenigen Wochen das Kinderzimmer zum Splatter-Mord-und-Totschlag-Areal: „Das Spiel bietet einen nervenzerreißenden Soundtrack und benutzt dreidimensionale Kamerablickwinkel, die die klaustrophobische Wirkung der Bildwelten noch verstärken. Zwar galten Videospiele bislang kaum als Horte von Moral und Anstand. Neu ist die technische Perfektion, mit der die ekligen Details (...) in Großaufnahme auf den Schirm gezaubert werden“. Ergo: Während die gesamte Medienindustrie an ihren technischen Möglichkeiten feilt, während Multimedia und Internet zu den Schlagworten einer ganzen Dekade werden, sollen die Videospielehersteller, so muß man die Kritik des Hamburger Nachrichtenmagazins wohl verstehen, ihre technischen Innovationen wieder zurückfahren. Es sei denn, das Objekt der Begierde heißt Lara Croft – deren ‚Brutalitäten‘ in diesem Land offenbar nicht zu den diskussionswürdigen Anstößigkeiten zählen.



SPECIALS

Tekken 3 – Tactics-Special, Teil 3 . . . 76



Diesmal liefern wir einen Haufen Moves für sechs der beliebtesten Fighter: Jin, Hwoarang, Eddy, King, Bryan und Heihachi. Die Schlag- und Trittabfolgen der Kämpfer lassen sich zum Teil miteinander kombinieren und ergeben somit durchschlagkräftige Combos.

In der kommenden Ausgabe folgen dann die nächsten zwölf Fighter – unter anderem werden wir Move-Listen von Xiaoyu, Lei Wulong, Paul Phoenix und Yoshimitsu präsentieren.

REPORTAGEN

- Final Fantasy VIII (PSX) 6
- Sega Dreamcast 14
- D2 – Das erste DC-Spiel 17
- Messe-Reportage E3 24

Als Nachschlag zur Kurzübersicht der auf der Messe in Atlanta gezeigten Spiele (Ausgabe 7/98) besprechen wir die wichtigsten Neuerscheinungen in der vorliegenden XL ganz ausführlich. Außerdem klären wir die Wiffigeier über den aktuellen Stand der Dinge auf und fassen die vielen interessanten Randerscheinungen der großen Messe in der Übersicht zusammen.

- Metal Gear Solid (N64) 28
- Oddworld: Abe's Exoddus (PSX) . . 30
- Tomb Raider III –
- The Adv. of Lara Croft (PSX) 31
- Leg. of Kain – Soul Reaver (PSX) . 30
- Twelve Tales: Conker 64 (N64) . . 37
- The Legend of Zelda –
- The Ocarina of Time (N64) 34
- Perfect Dark (N64) 36
- Star Wars: Rogue Squadron (N64) 37



Turok 2 – Seeds of Evil (N64) . . . 46

COMPETITIONS

E3-Messevideos 23
Wer sich die gezeigten Spiele auch einmal in Bewegung ansehen möchte, sollte das höchst interessante Messevideo der Firma The Next Generation nicht verpassen. neXT Level verlost in Zusammenarbeit mit The Next Generation zehn vierstündige Messesmitschnitte auf Video.

TITELTHEMA

SEITE 6

PlayStation

Final Fantasy VIII

Wie in der Final Fantasy-Serie üblich, tauchen auch im achten Teil wieder völlig neue Helden auf, die noch kein Vorgänger bot.

Neben den optischen Neuerungen zu Final Fantasy VII dürfen sich Freunde der beliebten Square-Rollenspiele auch auf ein interessantes und rundum-überholtes Kampfsystem sowie einige versteckte Überraschungen gefasst machen.



REPORTAGE

SEITE 14

Sega

Dreamcast

Alle Jahre wieder erneuert sich die Generation der Videospielekonsolen. Nach dem mittlerweile altherwürdigen 8-Bit-Geräten beherrschten lange Zeit die 16-Bit-SNES und Mega Drive den Markt. Auch in der belebten Generation der 32-Bit-Power-Maschinen hielten sie noch wacker die Stellung. Mit dem Nintendo² begann vor zwei Jahren die neue Ära – 64 Bit heißt nun das Schlagwort.

In unserer umfassenden Reportage durchleuchten wir Segas Großprojekt von allen Seiten. Der Technikbericht räumt mit irrwitzigen Gerüchten auf und stellt die Fähigkeiten der Hardware-Power zur Diskussion. Außerdem nehmen wir das erste Spiel, nämlich D2 von Warp, genau unter die Lupe.



SPECIAL

SEITE 46

Nintendo64

Turok 2 – Seeds of Evil

Die Work-in-Progress-Reportage zum zweiten Teil der actionreichen Comicumsetzung: Indianer-Held Turok bekommt es ein weiteres Mal mit zahlreichen Fieslingen und gräßlichen Aliens zu tun. Iguanuas Erfolgsschlag machte beim Kurzbesuch in Austin, Texas, eine auffällig gute Figur. Texturen und Landschaftsmerkmale zeigten sich ausgesprochen feinstrukturiert. Der Titel dürfte dem Genre noch einmal Aufwind verschaffen.

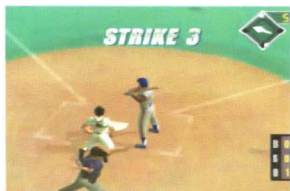




Body Harvest (N64), Seite 50



Glover (N64), Seite 52



All-Star Baseball 98 (N64), Seite 53



Quest 64 (N64), Seite 54



Heart of Darkness (PSX), Seite 64



Road Rash (PSX), Seite 68



Soukaigi (PSX), Seite 69



Spice World (PSX), Seite 70



Men in Black (PSX), Seite 71



N₂O (PSX), Seite 72



Batman & Robin (PSX), Seite 75

64-bit-level

behind the scenes44

previews

Body Harvest50
Glover52

tests

All-Star Baseball 9853
Bio Freaks56
Major League Baseball feat. Ken Griffey53
Quest 6454
Rampage World Tour56

tactics57

32-bit-level

behind the scenes60

news

Duke Nukem: Time to Kill (PSX)62
Frenzy! (PSX)63
Kill Wheel (PSX)63
Zero Divide 2 (PSX)62

tests

Batman & Robin (PSX)75
Circuit Breakers (PSX)73
Heart of Darkness (PSX)64
Men in Black (PSX)71
N₂O (PSX)72
Road Rash 3D (PSX)68
Sentinel Returns (PSX)74
Soukaigi (PSX)69
Spice World (PSX)70
Xenocracy (PSX)71

tactics78

RUBRIKEN

Abonnement45

Arcade58

Namcos Soul Blade, auch unter dem japanischen Titel Soul Edge bekannt, bekommt Nachwuchs: Soul Calibur heißt das vielversprechende Beat 'em Up.



Editorial3

Impressum82

neXt month82

read.me20



FINAL FANTASY VIII™
ファイナルファンタジーVIII



Die *Final Fantasy*-Serie ist Fans des Genres schon seit Ende 1987 bekannt. Im Dezember dieses Jahres erschien der erste Teil von bislang sieben phantastischen Abenteuern. Obwohl nur vier Episoden im Westen veröffentlicht wurden, begründete die Firma Square ihren Weltruhm mit ebendiesen Spielen. Allerdings darf man nicht den Fehler machen und glauben, *FF* wäre eine durchgehende Geschichte.

Vielmehr handelt es sich um einen Markennamen, unter dem Square Rollenspiele der verschiedensten Art veröffentlicht. Im Normalfall tauschen weder dieselben Figuren, noch dasselbe Kampfsystem im Nachfolger auf. Genauso wird es auch mit *FF VIII* sein, von dem hier die Rede ist.



Wie nicht anders zu erwarten, wurden insbesondere die Kampfszenen mit bombastischen Effekten versorgt. Im Spiel sehen die Blitze noch realistischer aus, da sie über den ganzen Schirm „zucken“

Schon als Squaresoft das erste *Final Fantasy* für die PlayStation präsentierte, bewunderte jeder die faszinierende Grafik des Spiels. Doch nachdem nun die ersten Bilder des achten Teils vorliegen, ist es offensichtlich, daß diese nochmals deutlich besser sind. Die Qualität und der Detailreichtum sind ohne Zweifel wesentlich höher als die der Vorgänger. Das gilt auch für die Hauptcharaktere, die jetzt endlich menschliche Proportionen haben (Bei *Final Fantasy VII* waren sie noch dem japanischen Ideal entsprechend ‚deformiert‘) und somit auch einem westlichen Publikum gefallen. Außerdem sind die Polygoncharaktere nun mit Texturen überzogen, wodurch sie optisch besser mit den Hintergründen harmonieren.

DVON H. YAMADA UND M. FELDMANN
Die lang erwartete Fortsetzung der *Final Fantasy*-Serie wurde am 15. Mai in Tokio, wie schon in der Juni-Ausgabe berichtet, präsentiert und für den kommenden Winter angekündigt.

Final Fantasy ist eine Rollenspielerie der japanischen Firma Squaresoft, die bis jetzt neben vielen anderen erfolgreichen Rollenspielen sieben *Final Fantasy*-Spiele hergestellt hat. Diese Serie ist (nach *Dragon Quest* von Enix) die erfolgreichste der Welt und wurde allein in Japan mehr als zehn Millionen Mal verkauft, weltweit gingen sogar fast 20 Millionen Exemplare über den Ladentisch. In den USA konnte Square von *FF VII* z. B. 1,5 Millionen Stück an den Mann bringen, somit gehört dieses Spiel sogar zu den meistverkauften Rollenspielen Amerikas.

Nun wird diese Legende fortgesetzt. In der neusten finalen Fantasie

wollen die Programmierer versuchen, eine real wirkende *Final Fantasy*-Welt darzustellen. Durch die Kombination modernster Computergrafik mit der langjährigen Erfahrung der Firma Squaresoft scheint der Erfolg schon jetzt so gut wie gesichert.

Wie schon beim Vorgänger *Final Fantasy VII* und auch bei *Parasite Eve* werden die Charaktere von Tetsuya Nomura designt. Die beiden Hauptfiguren heißen ‚Squall Leonhard‘ und ‚Laguna Loire‘.

Squall ist ein ruhiger und schweigsamer Mensch, der nur das Nötigste spricht. Allerdings redet er gern, wenn ihn etwas interessiert. Seine Waffe ist die sogenannte ‚Gunblade‘, eine Mischung aus Schwert und Pistole. Beim Design dieses Charakters legte Nomura Wert auf ein sympathisches Äußeres, so daß auch weibliche Spieler ihre Freude an Squall haben. Im Gegensatz zu Squall ist Laguna ein geselliger und freundlicher junger Mann. Er ist ein Optimist und arbeitet als Journalist, nachdem er das Militär verlassen hat.



Im Gegensatz zum Vorgänger nahten sich bei *FF VIII* die Charaktere nahtlos in die Hintergrundgrafik ein

FINAL FANTASY VIII
FINAL FANTASY VIII



Die Designer gaben sich für die neueste Inkarnation der FF-Sage sichtlich Mühe, ein realistisches Szenario zu schaffen. So gehören neben Autos auch die dafür notwendigen Tankstellen zum Spiel

davon ausgehen, daß SquareSoft den Spieler mit neuen und hervorragenden Ideen überraschen wird.

Im Anschluß an die Präsentation stellten sich einige Entwickler den Fragen der versammelten Presse. Leider wurden sie immer dann schweigsam oder geheimnisvoll, wenn es richtig interessant wurde. Nichtsdestotrotz hatten sie noch einiges zu erzählen – das Interview findet sich am Ende dieses Artikels ab Seite 10. Als wichtigstes Merkmal von *FF VIII* kann man wohl festhalten, daß die Story sich in erster Linie um Emotionen und Liebe dreht und weniger um Kämpfe und Auseinandersetzungen. Square zieht also die Konsequenzen aus der weltweiten Vermarktung von *FF VII* und zielt mit *FF VIII* auf eine globale Zielgruppe unter besonderer Berücksichtigung der weiblichen Spieler ab – und das ist gut so, denn es kann das Genre nur voranbringen.

Japanische Spieler (und jene wenigen, die diese sonderbare Sprache beherrschen) dürfen noch diesen Winter zum Pad greifen – Achtung: der Winter dauert, wie immer, bis zum 21. März 1999. Bewohner der USA und Europas warten, ebenfalls wie immer, bis zum darauffolgenden Winter, sollen aber auf jeden Fall noch 1999 bedient werden. ■



Zu den Kampfsequenzen haben sich die Programmierer noch nicht geäußert. Zur Zeit kann man nur vermuten, wie das neue Kampfsystem funktionieren wird. Anhand der Bilder ist zu erkennen, daß die Kampfsequenzen momentan kein eigenes Fenster haben, in dem die Lebensenergie oder etwas Ähnliches angezeigt wird. Auf dem Video, das während der Präsentation am 15. Mai vorgeführt wurde, war nur hin und wieder ein Menü zu erkennen, in dem die Handlung der Kämpfer ausgewählt werden kann. Neben den „normalen“ Zaubermöglichkeiten (im Bild „Fire“ und „Thunder“) wurden auch die gigantischen „Call-Zauber“-Möglichkeiten beibehalten. Zum Call-Zauber wurde nur ein „Beast“ vorgestellt, nämlich der „Leviathan“. Natürlich ist auch die Darstellung der Kampfsequenzen überwältigend, soviel ist jetzt schon sicher. Und dazu steht noch ein fest. Das Materia-System, das bei der vorhergehenden Version eingeführt worden ist, wird für diesen Teil nicht übernommen. Laut Programmierer heißt es: „Wir machen nicht zweimal dasselbe. Außerdem wurde das System auch für *Soukaigi* (siehe Test auf Seite 69) verwendet.“ Daher kann man wohl



Um mächtige Gegner zu besiegen, empfiehlt es sich, einen Kardan, pardon ein Bleist, zu beschwören



Unterhaltungen zwischen den Charakteren werden durch optimierte Kameraeinstellungen unterstützt



HAENDLERANFRAGEN ERWUENSCHT

RATENKAUF VON NINTENDO 64
SEGA SATURN UND SONY
PLAYSTATION MOEGLICH

BESTELLUNGEN AB 200 DM
SIND VERSANDKOSTENFREI

LAMPREISE KOEHNEN
ABWEICHEN



Offizieller
NEO GEO Distributor

MARO VIDEOSPIELE

Hier sind wir für euch da :

Stuttgart

MARO
Königsstraße 16
70173 Stuttgart
Tel. 0711/221422
Fax. 0711/221425

Ulm

MARO
Zeitlomstraße 31
89073 Ulm
Tel. 0731/6020755
Fax. 0731/6020756

Reutlingen

MARO
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 07121/320014
Fax. 07121/320045

Herzogenaurach

MARO
Röntgenstraße 24
91074 Herzogenaurach
Tel. 09132/60658
Fax. 09132/75619

Spalchingen

MARO
Obere Wiesen 1 | Grosso |
78549 Spalchingen
Tel. & Fax.
07424/503763

Baden-Baden

MARO's Frey Spiel
Bübenstraße 4
76530 Baden-Baden
Tel. 07221/38130
Fax. 07221/33568

Ludwigsburg

MARO / Topmedia
Solltudestraße 3
71638 Ludwigsburg
Tel. & Fax.
07141/902242

Trier

Mell's Gameshop
Mettenrichstraße 40
54822 Trier
Tel. 0451/9913001
Fax. 0451/9913022

Hamburg

MARO
Wandsbeker
Chaussee 28
22089 Hamburg
Tel. & Fax. 040/255663

Nürnberg

Stage One
Glogauer Str. 30-38
Frankenfurter
90473 Nürnberg
Tel. 0911/8002886



NEO GEO CD

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

Neo Geo CD Software

Aero Fighters 2	DM 49,90
Agressors of Dark Kom.	DM 49,90
Alpha Mission 2	DM 49,90
Art of Fighting 2	DM 59,90
Art of Fighting 3	DM 49,90
Baseball Stars	DM 49,90
Ciberrip	DM 49,90
Double Dragon	DM 49,90
Football Frenzy	DM 49,90
King of Fighters '94	DM 29,90
King of Fighters '95	DM 49,90
King of Fighters '97	DM 139,90
King of Monsters 2	DM 29,90
Last Blade	DM 99,90
League Bowling	DM 39,90
Maat Jong Story	DM 29,90
Metal Slug 2	DM 139,90
NAM 1975	DM 49,90
Ninja Commando	DM 39,90
Power Spikes	DM 49,90
Puiztar	DM 49,90
Puzzled	DM 49,90
Puzzle Bobble	DM 49,90
Riding Hero	DM 39,90
Samurai Shodown 4	DM 139,90
Samurai Shodown RPG	DM 139,90
Savage Reign	DM 39,90
Sengoku 2	DM 49,90
Soccer Brawl	DM 39,90
Super Soy	DM 29,90
Trash Rally	DM 49,90
Viewpoint	DM 49,90
World Heroes	DM 49,90
World Heroes 2 Jet	DM 49,90



NEO GEO MODUL

Neo Geo Module	
3 Count Bout	DM 119,90
Aero Fighters 2	DM 199,90
Legend of Joe Sussac	DM 149,90
Fatal Fury Real Bout 2	DM 599,90
Fatal Fury Special	DM 119,90
King of Fighters '96	DM 599,90
League Bowling	DM 149,90
Mutation Nation	DM 129,90
Samurai Shodown	DM 119,90
Splintercell	DM 129,90
Metal Slug 2	DM 599,90

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

METAL SLUG 2



NUR BEI MARO !

DAS VIDEO ZUR
E3 MESSE 1998
140 MINUTEN
INFOS, FACTS & NEWS
29,90 DM



ANGEBOTE

Neo Geo Module gebraucht :

3 Count Bout	DM 79,90
Alpha Mission 2	DM 79,90
Art of Fighting	DM 49,90
Burning Fight	DM 79,90
Eighthman	DM 79,90
Fatal Fury Special	DM 79,90
Ghost Pilots	DM 89,90
King of Monsters 1	DM 49,90
King of Monsters 2	DM 49,90
Samurai Shodown	DM 79,90
Super Baseball 2020	DM 59,90
Super Sidekicks 1	DM 69,90
Riding Hero	DM 79,90
World Heroes	DM 49,90



PLAYSTATION

Sony Playstation	DM 299,90
Intel Dual Shock Pad	DM 29,90
Sony Playstation Multi	DM 399,90
Antennenkabel	DM 29,90
Controller ver. Farben	DM 29,90
Controller Dual Shock	DM 69,90
Worm Memory Card	DM 29,90
Limited Edition	DM 29,90
Abe's Exodus	DM 89,90
Addas Power Soccer 98	DM 89,90
Armored Core	DM 99,90
Alundra	DM 89,90
Bro Funks (U.S.)	DM 129,90
Beyond the Beyond	DM 99,90
Blasts	DM 79,90
Bombman	DM 79,90
Cart World Series	DM 79,90
Constructor	DM 99,90
Dead or Alive	DM 109,90
Diablo	DM 99,90
Dungeons Keeper	DM 89,90
Dogdem Arena	DM 99,90
Frankreich 98	DM 99,90
Forsaken	DM 99,90
GEX 2 - Enter the Gecko	DM 99,90
Ghost in the Shell	DM 89,90
Grand Turismo	DM 89,90
Golden Goal 98	DM 99,90



ABE'S EXODUS

Klonas - Door to Phant.	DM 99,90
Kula World	DM 89,90
Lucky Luke	DM 99,90
NBA Pro 98	DM 99,90
NHL Open Ice	DM 99,90
NHL Powerplay 98	DM 89,90
Need for Speed 3	DM 99,90
Newmann Haas Racing	DM 99,90
Player Manager 2	DM 99,90
Sentinel 2	DM 89,90
Sign Of The Sun	DM 89,90
Super Pang Collection	DM 99,90
Theme Hospital	DM 99,90
Tomb Raider 2	DM 99,90
Total NBA 98	DM 89,90
Warhammer 2	DM 99,90
Wild Arms	DM 89,90



NINTENDO 64

Nintendo 64	DM 299,90
Joypad farbig	DM 59,90
Memory Card	DM 19,90
Rumble Pak	DM 39,90
Aerotrigger Assault	DM 139,90
Aero Gauge	DM 139,90
Bro Funks (U.S.)	DM 189,90
Bombman 64	DM 99,90
Bust a Move 2 Arcade	DM 99,90
Cruis n World	DM 99,90
Descent 64	DM 149,90
Frankreich 98	DM 149,90
Forsaken	DM 129,90
G.A.S.P.	DM 149,90
John Madden '98	DM 114,90
Mission Impossible	DM 139,90
NBA Court Side	DM 99,90
Wild Choppers	DM 139,90
W. Gretzky's Hockey 98	DM 139,90
Yoshi's Story	DM 99,90



SONY PLATINUM

Bust a Move 2, Command & Conquer
Destruction Derby 2, I.S.S. Pro,
Fade To Black, Micromachines,
Porsche Challenge, Rayman,
True Pinball, Soviet Strike,
Tekken 2, Thunderhawk, Toshinden
Jedes Spiel nur 49,90 DM

ANGEBOTE

Hexen, Blam! Machinehead,
Descent 2, Grid Run, Carnage Heart,
Epidemic, Hard Core 4x4,
Tunnel B1, Speedstar, Galaxian 3
Starwinder, Assault Rigs, Bubsy 3D
Jedes Spiel nur 49,90 DM



Ständig sämtliche Setups-Neuheiten auf Lager



Internet : www.maro-gmbh.com

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

KOENIG-KARL-STR 66
70372 STUTTGART

MO - FR 10:00 - 18:00 UHR

Unter der Aufschrift "NEO GEO" oder "PLAYSTATION" sind die Spiele für diese Konsolen geeignet. Bei anderen Konsolen sind die Spiele nicht geeignet. Die Preise sind ohne MwSt. und ohne Versandkosten. Die Preise sind ohne MwSt. und ohne Versandkosten. Die Preise sind ohne MwSt. und ohne Versandkosten.



Im Anschluß an die allgemeine Pressekonferenz gelang es neXt Level die wichtigsten Entwickler von *Final Fantasy VIII* zum Interview zu bewegen.

Für Squaresoft sprechen:

Tetsuya Nomura (No) (Charakterdesign) - *Final Fantasy V, VI, VII, Parasite Eve*. In *FF VIII* ist er für die Charaktere und Kampfsequenzen verantwortlich.

Yoshinori Kitase (Ki)(Director) - *Final Fantasy V, VI, VII, Chrono Trigger, Seiken Densetsu* (Game Boy). Zuständig für das gesamte Spiel *FF VIII*.

Yusuke Naora (Na)(Art Director, Graphic Chief) - *Final Fantasy VI, VII*. In *FF VIII* betreut er die Grafik inklusive der FMV-Sequenzen.

neXt Level: Welchen grafischen Stil werden Sie für *FF VIII* verwenden?

Tetsuya Nomura: Wie Sie auch den Bildern entnehmen können, versuchen wir eine Welt zu kreieren, die realistisch aussieht, aber doch etwas surrealistische Materialien enthält.

Yusuke Naora: Tja, ... Bei *FF VII* haben wir versucht, eine Zukunft darzustellen. Ich denke mal, daß die Spieler diese akzeptiert haben, und diese Linie wollten wir fortführen.

XL: Die Hauptcharaktere sehen ja ziemlich ernst und erwachsen aus.

No: Ja, bei *FF VIII* kann ich endlich in meinen eigenen Stil malen. Nicht so wie in den anderem Spielen, z.B. *FF VII*.

Na: Du malst doch eigentlich nur solche Bilder.

No: Na ja. Ich hoffe, daß sich die Spieler durch *Parasite Eve* an meinen Stil gewöhnen konnten. Die Darstellung des siebten Teils, als die Charaktere aus dem Spiel anders aus-



sahen als in den Full-Motion Sequenzen, wollten wir nämlich nicht mehr verwenden.

Yoshinori Kitase: Wir wollten den Unterschied zwischen den FMV-Sequenzen und der Spielgrafik so weit wie möglich verringern. Daher haben wir realistische Charaktere entworfen.

XL: Wie werden denn die Chocobos und Moogles aussehen? Die passen dann doch nicht mehr zum Spiel, oder?

Ki: Wir machen uns darüber noch keine Gedanken. Wir haben bisher immer irgendwelche Veränderungen vorgenommen, die auch uns am Anfang etwas eigenartig vorkamen, sich aber meist als sinnvolle Ergänzung erwiesen. Wir versuchen nämlich ständig, die *FF*-Welt zu erweitern.

XL: Die Spieler müssen also nicht befürchten, daß die Chocobos nicht vorkommen?

Ki: Ich denke nicht. Wir entwickeln ja schließlich ein *Final Fantasy*-Spiel. Daher kom-

men sie auf jeden Fall vor. Viele Darstellungen sind eigentlich unlogisch. Aber nach einer Zeit akzeptiert man dies. Das gilt auch für Chocobos.

XL: Wie sehen die Chocobos denn diesmal aus?

No: Anders, aber immer noch niedlich.

XL: Das Charakterdesign wirkt dieses Mal sehr erwachsen und anspruchsvoll - nicht zuletzt durch die westliche Erscheinung der Hauptfiguren.

Ki: Genauso wie Nomura das wollte. Insbesondere Squall ist als „Frauenliebhaber“ entworfen [lacht].

XL: Haben sie etwa die weiblichen Spieler besonders im Auge, Herr Nomura?

No: Das ist mein normaler Stil. Daher machte ich mir darüber keine Gedanken.

Ki: Zuerst wurden diese beiden Hauptcharaktere von Nomura kreiert. Anschließend haben wir uns überlegt, was für eine Welt zu die-



sen Charakteren passen könnte.

XL: Der Präsentation nach zu urteilen, wurden bis jetzt drei Städte fertiggestellt.

Na: Genau, es sind drei. Die mit dem Brunnen, die mit dem riesigen Ring und die Stadt am Strand.

XL: Die Städte scheinen sehr unterschiedlich zu sein.

Na: Im siebten Teil waren die Städte sehr düster. Darauf hatte ich einfach keine Lust mehr. Diesmal habe ich eine „schöne, fröhliche *Final Fantasy*-Welt“ entworfen. Auch wenn das nicht stimmen sollte

Bei *FF VII* waren noch viele Computergrafikanfänger dabei. Diese Leute haben jetzt Übung, so daß sie in verschiedenen Stilrichtungen arbeiten können.

XL: Was haben die beiden Figuren in dem *Final Fantasy VIII*-Logo für eine Bedeutung?

Ki: Wir wollen damit zeigen, daß die Charaktere bei *FF VIII* im Mittelpunkt stehen. Daher haben wir dieses Logo entworfen.

XL: Also, Squall und eine geheimnisvolle Frau?



Ki: Darüber sollen die Spieler sich selbst Gedanken machen. Das ist unser Ziel. Vielleicht hat das Logo ja auch etwas sehr Wichtiges zu bedeuten. Wer weiß?

XL: Warum hat Squall eine Narbe im Gesicht?

Ki: Oops. Sie haben das gemerkt.

No: Das merkt doch jeder.

Na: Gestern haben wir ...

No: die Szene, in der er verletzt wird, ...ja. Diese Narbe hat schon eine Bedeutung.

Ki: Er erhält diese Narbe während des Spieles. Diese Narbe kommt nicht vom Skilaufen oder so [lacht].

XL: In einem Bild erkennt man einen Wagenverleih, kann man denn mit dem Mietwagen fahren?

Ki: Das steht noch nicht fest. In Teil VII konnte nicht mit einem Auto gefahren werden, obwohl mehrere Autos vorkamen. Wir dachten damals nur, daß solche Hintergrundgrafiken realistisch aussehen könnten.

XL: Gibt es in diesem Spiel auch eine Organisation wie Avalance (aus FF VII)?

No: Keine Organisation, aber eine Gruppe.

Ki: Das wäre sonst auch gleich wie beim Vorgänger. Wir haben auch keine Ahnung, wie sich das noch weiter entwickelt. Momentan ist es eher eine Versammlung, an der jeder schon mal teilgenommen hat.

Na: Wenn sie das spielen, werden sie es schon sehen.

XL: Das Textfenster sieht etwas anders aus als bei FF VII.

Na: Das ist noch nicht die Endversion.

Ki: Als FF VII auf den Markt kam, wollten wir das Textfenster des Vorgängers benutzen, um zu verdeutlichen, daß das Spiel immer noch das alte *Final Fantasy* ist.

Aber jetzt denken wir, daß es nicht mehr nötig ist, das Fenster beizubehalten.

XL: Gibt es eine Veränderung im Kampfsystem?

Ki: Möglich, aber darüber wollen wir jetzt nicht reden. Vielleicht beim nächsten Interview



XL: Und was ist mit dem Materia-System?

Ki: Wir können kein Beispiel bringen, aber so etwas Ähnliches kommt schon vor, so daß der Spieler eine beliebige Kombination von Magie und Waffen wählen kann.

XL: Es gibt also keine Materia?

Ki: Materia wurde von *Soukaigi* geklaut. Daher können wir das nicht mehr verwenden.

No: Hey, der Satz wird in der Zeitschrift erscheinen.

Ki: Mist!

XL: Hat die Waffe Gunblade eine besondere Bedeutung?

No: Das ist eine spezielle Waffe, die nur von Experten verwendet werden kann.

XL: Auf wie vielen CDs wird FF VIII erscheinen?

Ki: Das ist immer ein Problem. Bis das Spiel fertig ist, können wir dazu nichts sagen.

XL: Wie weit sind sie mit der Entwicklung?

Ki: Eine gute Frage. 8 % wie die VIII [lacht]? Wir können nicht sagen, wie weit wir sind.

XL: Wann haben Sie mit der Entwicklung begonnen?

Ki: Nachdem wir die ausländischen Versionen von FF VII fertiggestellt haben.

XL: Wann kommt das Spiel raus?

Ki: Ja, wann denn eigentlich?

No: Im Winter!

Ki: Also, im Winter.

XL: Noch in diesem Jahr?

Ki: Der Winter ist eine ziemlich lange Jahreszeit.

Na: Auf jeden Fall solange es noch kalt ist.

Ki: Zuerst wird mit dem Spiel *Brave Fencer Musashiden* eine Demoversion mitgeliefert, die hat einen speziellen Vorspann.

No: Ich arbeite zur Zeit einen Plan dafür aus.

XL: Wie viele FMV-Sequenzen werden vorkommen?

Ki: Wir entwickeln erst das Spiel und dann die Movie-Sequenzen. Daher wissen wir das nicht.

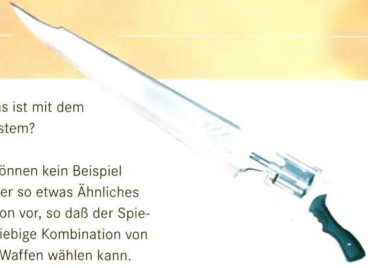
XL: Möchten sie unseren Lesern noch etwas Abschließendes zu *Final Fantasy VIII* sagen?

Na: Ja gerne, viele Leute erwarten lediglich grandiose Movie-Sequenzen, aber diesmal werden auch die anderen Grafiken überzeugend sein.

No: Die Kampfsequenzen werden faszinierend sein. Die Darstellung der Charaktere wurde ebenfalls deutlich verbessert.

Ki: Nicht nur die Grafik, sondern auch die Story wird genial werden. Warten sie gespannt auf die Vollversion!

XL: Herr Nomura, Herr Kitase, Herr Naora, wir danken ihnen für dieses Gespräch. ■



**DEK DEUTSCHE
VERSANDSPEZIALIST**



THEO KRANZ VERSAND

Laden
94082 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

TEIN-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1999

& LÄDER

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr. UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorbestellung (nur Euroschicks DM 6,-) Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladengeschäfte können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

Cardinal Sins (PS) 79,95	Warhammer 2 Dark Omen (PS) 89,95
Diablo (PS) 89,95	Road Rash 3D (PS) 89,95

Gex 2 (Gex 3D) (PS) 79,95	Pant Blast (Lith) (PS) 89,95 (G-Conn 154,95)
Batman & Robin (PS) 84,95	One (PS) 89,95
Tomb Raider 2 (PS) 89,95	Forsaken (NG4) 119,95 (PS) 74,95

Mionna (PS) 79,95	Need for Speed 3 (PS) 89,95
Tommi Mäkinen Rally (PS) 89,95	Wild Arms (Lith) 79,95
Theme Hospital (PS) 89,95	Wargames (Juli) (PS) 89,95

**JETZT NEU!
SONY PLAYSTATION
DUAL SHOCK**

287,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 287,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD,
ANALOG CONTR., DUAL SHOCK
NUR NOCH BEGRENZT LIEFERBAR:
SONY PLAYSTATION 287,-
DT. VERSION, INKL. 2 CONTR. PADS,
KABEL UND DEMO-CD
SONY PLAYSTATION VALUE PACK 323,-
WIE OBEN, INKL. ZWEITEM CONTROL
PAD UND ORIG. MEMORY CARD
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN) 29,95
CONTROL PAD ORIG. VER. FARBEN 39,95
ANALOG PAD ORIG. DUAL SHOCK 39,95
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL 84,95
X-PLODER CHEAT CARTRIDGE 89,95
RG KABEL (G-CON-ANSCHL.) 29,95
LENKRAD GAMEST.MK2 (MIT PED.) 119,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,95
(MIT PEZALENI, FÜR M64, PSX, SAT)
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION G-CON KOMP 79,95
PISTOLE ERAZER GUN G-CON KMP. 79,95

- MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
- MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. 36,95
- VERSCHIEDENE FARBEN
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 49,95
- ADIDAS POWER SOCCER '98 89,95
- AIRNAUTS (AUG) 89,95
- ALL STAR TENNIS (JULI) 89,95
- ALUNDRA (JULI) 89,95
- ARMORED CORE 89,95
- ATARI ARCADE GREAT HITS 2 74,95
- AZURE DREAMS (JULI) 89,95
- BABY UNIVERSE 79,95
- BATMAN UND ROBIN (JULI) 84,95
- BLAST RADIUS (AUGUST) 89,95
- BLASTO (JULI) 79,95
- BOMBERMAN WORLD (JULI) 79,95
- BREATH OF FIRE 3 (JULI) 89,95
- BUBBLE BOBBLE 2 89,95
- BUST A MOVE 3 59,95
- CARDINAL SIN 79,95
- CART INDI CAR-WORLD SER. 79,95
- CIRCUIT BRAKERS 89,95
- COLIN MCGRAE RALLY (JULI) 89,95
- COMMAND & CONQUER 2 89,95
- CONSTRUCTOR (AUG) 89,95
- COOL BOARDERS 2 89,95

COLIN MCGRAE RALLY (JULI) 89,95

- CRASH BANDICOOT 2 89,95
- CRIME KILLER (JULI) 89,95
- CRYSTAL ZONE 89,95
- DEAD OR ALIVE 109,95
- DEATHTRAP DUNGEON 89,95
- SPIELBERATER DEATHTR. DUNG. 19,95
- DIABLO 89,95
- DREAMS (AUGUST) 89,95
- EVERY BODYS GOLD 89,95
- EXTREME SNOWBOARD 89,95
- FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,95
- FIGHTING FORCE 99,95
- FINAL FANTASY VII 99,95
- FORMEL 1 '97 109,95
- FORSAKEN 74,95
- FRANKREICH 98-FURBALL WM 89,95

BREATH OF FIRE 3 (PS) 89,95

- GEX 2 (GEX 3D) 74,95
- GHOST IN THE SHELL (JULI) 89,95
- GOLDEN GOAL '98 89,95
- GRAN TURISMO 89,95
- HEART OF DARKNESS (JULI) 89,95

DEAD OR ALIVE (PS) 109,95

- HUGO 1 (AUG) 89,95
- INDY 500 89,95
- JET RIDER 2 79,95

FRANKREICH 98 (NG4) 119,95 (PS) 89,95

- KICK OFF WORLD 89,95
- KIONOA 89,95
- KULA WORLD (JULI) 89,95
- LUCKY LUKE 89,95
- MAGESLAYER (JULI) 89,95
- MASTERS OF TERAS KASI 89,95
- MEDIEV 89,95
- MEGA MAN 8 89,95
- MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
- MEN IN BLACK 89,95

magazin

SCHELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHREN. BEI VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELLSERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR, PORTO UND LIEFERKOSTEN, WENN KEIN LIEFERMAGAZIN MIT PRELISTE (44 SEITEN) MIT FRANKURTER (13) UND ADRESSENRECHNER (AN 15) AM



09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

09 31 / 57 16 01

0180 52 11 844

MISTER DOMINO (AUGUST)	84,95
NASCAR '98	89,95
NBA LIVE '98	89,95
NBA PRO '98	99,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NEWMAN HAAZ RACING	89,95
NHL '98	89,95



HEART OF DARKNESS (JULI) (PS) 89,95

NHL FACE OFF '98	79,95
NHL POWERPLAY HOCKEY '98	84,95
NIGHTMARE CREATURES	79,95
ONE	89,95
PANDEMONIUM 2	84,95
PEL IN TV	79,95
PITFALL 3D	89,95
PHAT AIR SNOWBOARD	89,95
POINT BLANK (JULI)	89,95
POINT BLANK INKL. GUN (JULI)	154,95
POYBOY	89,95
PREMIER MANAGER '98	89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK	79,95
PULSE (DEPTH) (AUGUST)	79,95
RASCAL	89,95
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	84,95



GRAN TURISMO (PS) 89,95

CONTROL PAD RESIDENT EVIL	69,95
RIVEN - MYST 2	114,95
ROAD RASH 3D	89,95
SAN FRANCISCO RUSH	89,95
SENTINEL RETURNS (JULI)	89,95
SHADOW CHUNNER (AUGUST)	89,95
SNOWRACER '98	89,95



ALUNDRA (JULI) (PS) 89,95

SPAWN	79,95
SPACE WORLD (JULI)	49,95
STREETFIGHTER COLLECTION	79,95
SUPERCROSS '98 (J.M.CGRATH)	89,95
SUPER MATCH SOCCER	84,95
SUPER PANG COLLECTION	89,95
THEME HOSPITAL	89,95
TOTAL DRIFTING CAR CHAMP.	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
TOPIEBERATER TOMBRAIDER 2	19,95
TOPI (JULI)	89,95
TOMMI MAKINEN RALLY	89,95
TOTAL NBA '98	79,95
TREASURES OF THE DEEP (AUG.)	84,95
UBIK '98	99,95
V-BALL	89,95
V-RALLY	89,95
VIGILANTE 8	89,95
WIPER (JULI)	89,95
VIVA FOOTBALL (JULI)	89,95
VR BASEBALL '99	79,95
VS. (VERSUS)	99,95
WARGAMES (JULI)	89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	79,95
WCW NITRO	89,95
WILD ARMS (JULI)	79,95
WORLD LEA. BASKETBA. (AUG)	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98	79,95
WORKING CREW	99,95
WWE WRESTLING RAW IS WAR (JULI)	89,95
X-MEN VS STREETFIGHT. (AUG)	89,95
XENOCRACY	94,95
YOUNGLOOD (JULI)	89,95
ZERO DIVIDE 2 (AUG)	79,95

Angebote des Monats



SEGA-MACHINIMA 1/66: 69,- Sega-Machinima 2/66: 69,-
Thunderhawk 2 (SA) 18,95 Blazing Dragons (SA) 18,95



294,-

Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET	294,-
GRUNDGERAT+SOVIET STRIKE	294,-
SEGA SATURN MEGA ACTION SET	333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD-SHELLSHOCK	
6-PLAYER-ADAPTER ORIG.	29,95
CONTROL PAD ORIG.	44,95
CONTROL PAD INFRA ROT ORIG.	39,95
LENKRAAD ARCADE RACER ORIG.	89,95
GAME BUSTER SCHUMMELOM.	79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	49,95
ATARI GREATEST HITS	74,95
ATLANTIS - 2CD	89,95
BEDLAM	79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,95
BURNING RANGERS	79,95
COMMAND & CONQUER	79,95
COURIER CRISIS	79,95
CROC	89,95
DARK SAVIOUR	74,95
DRAGON FORCE	89,95
ENEMY ZERO - 4 CD'S	99,95
HOUSE OF DEAD	89,95
HOUSE OF DEAD (4-GUN)	119,95
MADEVAL SUPER HEROES	89,95
NASCAR '98	49,95
NBA LIVE '98	39,95
NBA ACTION '98	89,95
NHL '98	49,95



MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,95
HYPER PAK (RUMBLE+ MEM. CRD) 49,95

AERO GAUGE	144,95
AEROFIGHTER ASSAULT	139,95
ALL STAR BASEBALL '99	99,95
BANJO & KAZOOIE (JULI)	89,95
BIO BREAKS (JULI)	129,95
BONDER MAN 64	89,95
BUST A MOVE 2	79,95
CRUISING WORLD	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES	129,95
EXTREME G	119,95
FIGHTER'S DESTINY	129,95
FORSAKEN	119,95
FRANKREICH '98 - WM	119,95
GA.S.2 (JULI)	149,95
GOEMON MYST - NINJA	129,95
IGGY'S RECKING BALLS (AUG)	129,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	89,95
LYAT WARS (ONLINE RUMBI)	89,95
MARIO KART 64	89,95
MIKE PIAZ. STRIKE ZONE (JULI)	129,95
MISSION IMPOSSIBLE (AUG)	134,95



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

MULTI RACING CHAMPIONSHIP '99	89,95
NBA COUNTSID	89,95
NBA PRO '98	139,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	119,95
OLYMPIC HOCKEY '98	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR	129,95
SCARS (SEPT)	134,95
SUPER MARIO 64	89,95
SPIELER. SUPER MARIO 64	24,80
TETRIS/PIEHE	89,95
TURK	99,95
VIRTUAL CHESS 64	119,95



Die ersten Besteller erwarten eine kleine Überraschung!

BANJO & KAZOOIE (JULI)	89,95
------------------------	-------

WAYNE GRET. HOCK. '98	129,95
WCW N.S. NWO: WORLD TOUR	139,95
WETRIX	109,95
WWE WARZONE (JULI)	129,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELERATER YOSHI'S STORY	24,80

SPACE BEAMER

Der Nr. 1 Hit aus den USA ("Toy of the Year 97") jetzt in Deutschland: STRAHLUNG UNFÜR UNGEFÄHRICH DANK SPEZIELLER INFRAROT-TECHNIK
SPACE BASIC SET (1 Laser, 1 West) 59,95
SPACE ROBO SET (1 Laser, 1 RoBo) 79,95
SPACE TEAM SET (2 Laser, 2 Westen) 99,95



Nintendo 64

NINTENDO 64	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD CON. PAD ORIG. VER. FARBEN	54,95
CONTR. PAD TRID. PRO COMBO	59,95
(INKL. MEM. 0.25 MEG)	
LENKRAAD LXA (INKL. PEDALEN, MEM. CARD, SHOT, RUMBLE-FKT.)	129,95
GAME BUSTER	99,95

SOMMERAKTION

Bei Bestellungen bis 15.8. ab 2 Artikeln portofrei! (bitte bei Bestellung angeben)

TOP SPIELE ZU KNALLER-Preisen

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

3 DIRTY DWARVES	39,95
AOKI	39,95
ANDRETTI RACING (ENGLANL.)	24,95
BLAM MACHINEHEAD	24,95
BLAZING DRAGONS	19,95
BUST A MOVE 3	39,95
CRIMEWAVE	14,95
DARKLIGHT CONFLICT	24,95
FORMULA KARTS	39,95
JOHNNY BASKATONE	24,95
MADDEN NFL '97	14,95
MASS DESTRUCTION	49,95
NASCAR '98	49,95
NBA LIVE '97	39,95
NBA LIVE '98	39,95
NHL '98	49,95
NASCAR '98	49,95
PARODIES DELUXE	14,95
REVOLUTION X	9,95
SHELLSHOCK	24,95
SOVIET STRIKE	49,95
STARFIGHTER 3000	19,95
SWAGMAN	24,95
THUNDERHAWK 2	19,95
TOMBS RAIDER	39,95
TORICO	49,95
VIRTUA HYDLIE	24,95
VIRTUAL GOLF	19,95

Playstation

ADIDAS POWER SOC. - PLT.	49,95
AIR COMBAT - PLATINUM	49,95
ALIEN TRILogy - PLAT.	44,95
BUST A MOVE 3 PLATINUM	49,95
COMMAND & CON. PLAT. (JULI)	44,95
CRASH BANDICOOT - PLAT.	49,95
DESTRUCTION DERBY 2- PT. FORGE 1 - PLATINUM	49,95
INT. SUPER. SOCCER PRO PL.	49,95
MASS DESTRUCTION	49,95
MICRO MACHINES V3 PLAT.	49,95
MOTOR MASH	59,95
NOTE	59,95
OLYMPIC GAMES	39,95
PANINI MONDINA-PLAT.	49,95
PORSCHE CHALLENGE-PLAT.	49,95
POWERBOAT RACING	49,95
RAYMAN - PLATINUM	44,95
RESIDENT EVIL PLATINUM (JULI)	49,95
RIDGE RACER REV.-PLAT.	49,95
ROAD RASH - PLATINUM	44,95
SOUL BLADE - PLAT. (JULI)	49,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
THUNDERHAWK 2 - PLAT.	44,95
TOMBS RAIDER - PLATINUM	49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM	44,95
WIPEOUT 2097 - PLAT.	49,95
WORMS - PLATINUM	44,95
X-MEN CHILD. OF THE AT.	69,95

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

FAX 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS

SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN
IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

IDM 7,5 ÖS. PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GB.

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

Dreamcast – Traum oder Schaum?



Nachdem der Saturn zum Auslaufmodell geworden ist, versucht Sega, die Karten der Videospieleindustrie mit dem Dreamcast neu zu mischen. Wie vor jedem Konsolen-Launch üblich, lassen die Hersteller langsam, aber sicher die Leistungsmerkmale der kommenden Hardware durchsickern. neXt Level stöberte in den Entwicklungslabors und deckt auf, was den potentiellen Kunden erwartet.



Onkel Dagoberts, versucht, über die Sega-Partnerschaft einen Fuß in die Welt der Konsolen zu bekommen. Microsoft liefert dem Dreamcast ein Betriebssystem, das zum trojanischen Gaul gegen Sony und Nintendo werden könnte.

Im Herzen der klein und weiß gehaltenen Maschine schlägt, wie schon beim Saturn, ein Hitachi-RISC-Prozessor. Statt auf zwei CPUs konzentrierte man sich beim Dreamcast diesmal auf eine einzige. Mit satten 200 MHz ist der 64-Bit-Prozessor ein echter Muskelprotz. Diese Geschwindigkeit scheint enorm hoch und wird durch spezielle Befehle, die für extrem schnelle Rechenoperationen im 3D-Bereich geschaffen wurden, noch unterstrichen. Eines läßt die Dreamcast-CPU gegenüber den derzeitigen Konsolen-Stars PSX und N64 jedoch vermissen: Sega spart sich einen spezifischen Chip

Fachchinesisch – das Technik- vokabular

Bump-Mapping: Eine Simulation von rauen Oberflächenstrukturen via normaler Texturen. Funktioniert nur, wenn Echtzeitlicht auf die raue Oberfläche fällt und somit Konturen andeutet.

Mip-Mapping: Bereits das N64 beherrschte Tri-Linear-Mip-Mapping. Das Dreamcast ist sogar in der Lage, anisotropisch zu mip-mappen ... Im Klartext ausgedrückt bedeutet das: keine pixeligen Texturen und dank mehrerer Texturversionen für unterschiedliche Blicktiefen auch kein Flimmern mehr.

VON J. EGGEBRECHT
Vergleiche des neuen Hoffnungsträgers mit dem Saturn hinken, denn nicht nur das Äußere ist um einiges schmucker, auch das Innere sieht deutlich har-

monischer aus. Der chaotische Chip-Aufbau der 32-Bit-Konsole stellte die Programmierer vor eine Vielzahl von Problemen oder schreckte sie gleich ganz ab. Trotz geballter 3D-Power in der Spielhalle wurde der Saturn als 2D-Maschine ausgelegt. Als dann 3D zum Schlagwort des neuen Rivalen Sony wurde, konnte Sega nur mit Mühe das Ruder zugunsten einiger 3D-Fähigkeiten herumreißen.

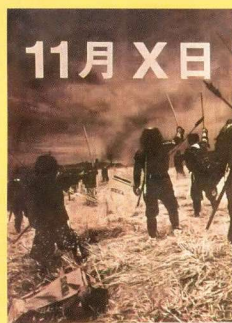
Da Sega sich der Schwächen im eigenen Hause durchaus bewußt war, wurde schon früh auf potente Partner gesetzt. Mal wieder sind Hitachi (CPU) und Yamaha (Sound und CD-Drive) mit an Bord. Doch zu den alten Partnern gesellt sich mit Microsoft ein neuer, dem Westen entsprungener Gigant hinzu. Bill Gates, seines Zeichens reichster Mann der Welt und legitimer Enkel



Sega-Boss Irijimari ist vom Erfolg des Dreamcast überzeugt



„Ist Sega besiegt?“ „Im November schlägt Dreamcast zurück.“ Sega schaltete in Japan ganzseitige Anzeigen an zwei aufeinanderfolgenden Tagen



SNK und Dreamcast



Im Oktober veröffentlicht SNK ein neues Handheld mit dem Namen Neo•Geo Pocket. Es soll eine 16-Bit-CPU und einen monochromen LCD-Bildschirm besitzen. Dieser hat eine Auflösung von 160 x 152 Punkten und kann acht Graustufen darstellen. Das Gerät unterscheidet sich in seinen Abmessungen und seinem Gewicht nur unwesentlich vom Game Boy Pocket. Der Clou an SNKs Gerät ist jedoch die Möglichkeit, es über einen speziellen Adapter mit Segas Dreamcast kommunizieren zu lassen. So können zum Beispiel erspielte Charaktere eines NGP-Spiels von der DC-Version eingelesen werden. Darüber hinaus kann SNKs Handheld auch als PDA (Personal Digital Assistant) eingesetzt werden. Ab Oktober wird das Neo•Geo Pocket von der Firma MARO Unterhaltungselektronik GmbH vertrieben. Bis zum kommenden Frühjahr sollen 15 Titel erscheinen, darunter ein Teil der King of Fighters-Serie sowie diverse Rollen- und Sportspiele. Der Preis und das Design des Gerätes stehen noch nicht fest, doch sobald es etwas Neues gibt, wird neXt Level natürlich darüber berichten.



Damit ein Eindruck von den Maßen der einzelnen Geräte entstehen kann, an dieser Stelle drei Vergleiche mit bereits bekannten Produkten



zur Aufbereitung der 3D-Daten für den Zeichenvorgang. Im N64 macht dies der RSP, in der PSX die GTE. Für das Dreamcast wird dieser Schritt, wie beim PC, von der CPU erledigt. Um allzugroße Performance-Probleme durch dieses Manko zu umgehen, spendierte man der Hitachi-SH-4-CPU intern einige 128-Bit-Befehle, damit die anfallenden Vektorberechnungen besonders schnell bewältigt werden können. Insgesamt gibt es keinen Grund zur

Sorge – dieses Baby läßt einen 400-MHz-Pentium-2 locker alt aussehen.

Hat die CPU die Daten erst einmal berechnet und über den 64Bit breiten Datenbus geschaufelt, kommt der Grafikchip aus der englischen Erfinderstube Videologic namens Power VR 2 zum Einsatz. Die Power-VR-2-Architektur wurde vom japanischen Hersteller NEC so ausgelegt, daß sowohl PC-Varianten als auch konso-

lenspezifische Implementierungen möglich sind. Die Dreamcast-Variante war bei Drucklegung dieses Artikels immer noch nicht in ihrer finalen Form in den Händen der Entwickler. Sega hat sich allerdings einiges vorgenommen. Ganze 3,1 Millionen Polygone pro Sekunde sollen theoretisch (wenn alle Polygone ohne Features in einem 32 x 32 Pixel großen Bereich angezeigt werden ...) möglich sein, 1,5 Millionen im „echten“ Arbeitsumfeld. Dies wäre wirklich eine gewaltige Steigerung gegenüber den gängigen 200.000 Polygonen einer PSX und eines N64. Der Power VR 2 beherrscht natürlich solche Spereenzen wie Tri-Linear-Mip-Mapping und Anti-Aliasing aus dem Effeff. Besonders verlockend klingt in diesem Zusammenhang die enorme Pixel-Füllrate des Power VR 2, die auch Spiele in Auflösungen bis zu

1200 x 800 Pixeln möglich machen soll. Natürlich kann diese hohe Auflösung kein normaler Fernseher (ohne HDTV) darstellen. Aus diesem Grunde ist, ähnlich wie beim N64, ein Hi-Res-Filter-Modus vorhanden, der alle Auflösungen jenseits der 640 x 480 auf diese TV-Norm herunterrechnet.

Für 3D-Kenner serviert Sega neben den vom N64 bekannten Effekten noch zwei zusätzliche Leckerbissen. Erstmals ist echtes Bump-Mapping (siehe Info-Kasten) ohne Probleme machbar, und dank der Scheiben-Architektur der Power-VR-Grafik können nun auch echte Licht- und Schattenwürfe ohne großen Rechenaufwand eingesetzt werden (schon sehr beeindruckend in Argonauten noch namenlos *StarFox 64/LylatWars*-Klon zu sehen). Neben diesen offensichtlichen Stärken hat der Power VR noch etwas in Petto. Dank der erwähnten Scheibentechnik ist der berühmte-brüchige Z-Buffer für pixelgenaues Sortieren von 3D-Landschaften über-



Die Idee, daß das VMS ein autarkes System ist und das Dreamcast dessen Bildschirm nutzen kann, ist großartig. Hoffentlich wird sie genug genutzt

Microsoft: Helfer in der Not und Geheimwaffe?



Dreamcastの発売は従来の3D技術および従来の通信機能に比べ、ゲームが今まで以上のリアリティと臨場感を味わえる事になります

Bill Gates wurde während der DC-Präsentation live zugeschaltet, um mitzureden

Segas Zusammenarbeit mit Microsoft könnte sich als genialer Schachzug herausstellen. Da das Dreamcast ein eingebautes Modem besitzt, wird für die Anbindung ans Internet auch ein Browser benötigt. Diesen liefert Microsoft mit dem Internet Explorer, der allerdings nur auf einem



Microsoft-Betriebssystem läuft. Auf diese Weise schlägt Sega zwei Fliegen mit einer Klappe. Dank des in der Konsole integrierten und auf Windows CE/Direct X 5 basierenden Betriebssystems ä la PC, ist somit nicht nur der Zugang zum Internet möglich. Gleichzeitig wird die Konvertierung von PC-Titeln zum Kinderspiel, solange deren Speicherbedarf die 16 Megabyte des Dreamcast nicht überschreitet. Interessanterweise befindet sich nicht das gesamte Betriebssystem in der Konsole, einzelne, spezielle Teile werden nach Bedarf von der CD nachgeladen. Vom Hardware-Crack bis zum Multimedia-Fan werden somit alle Programmierliebhaber bedient. Denn für Entwicklungen, die auf die Fähigkeiten des Dreamcast zugeschnitten sein sollen, stellt Sega eine Library namens Ninja zur Verfügung. Diese ermöglicht es, die leistungsfähige Hardware direkt anzusprechen.



flüssig. Der Programmierer spart dadurch, im Gegensatz zum N64, immens an Speicherplatz und braucht nicht, wie bei der PlayStation, ein Korrekturprogramm von Hand zu entwickeln. Um noch weniger von dem wertvollen 8-Mega-byte-Gráficospeicher zu vergeuden, beherrscht der Power VR 2 auch

noch Echtzeit-Texturdekompression. Mit Ratios von 1 : 4 und 1 : 8 können Texturen somit kleiner im Speicher stehen, geringe Qualitätsverluste müssen dann jedoch in Kauf genommen werden.

Schließlich und endlich trumpft in der Hardware-Riege auch der Sound auf. Satte 64 Stimmen läßt Yamahas AICA erklingen. Sega ver-

wendet erstmalig die 1 : 4 ADPCM-Sample-Kompression (bei Nintendo seit dem SNES Standard, bei Sony in der PSX verwendet), der 2-Mega-byte-Soundspeicher sollte daher dieses Mal ausreichen. Damit auch zukünftige Heimkino-Enthusiasten Gehör finden, beherrscht der von einem ARM-7-Prozessor gesteuerte Chip dank eines extra DSP auch Echtzeit-3D-Raumklang und anderen Schnickschnack.

Ebenfalls von Yamaha stammt das CD-ROM, dessen Dreamcast-eigener Modus völlig inkompatibel mit dem Sony/Phillips CD-Standard ist. Zwar können aus Gründen der Kompatibilität noch immer Audio-CDs abgespielt werden. Ansonsten werkelt das CD-ROM jedoch mit zwölf-facher Geschwindigkeit und in einem Modus mit doppelter Dichte. Gegenüber einer herkömmlichen CD passen statt 640 Megabyte somit ganze 1,2 Gigabyte Daten auf eine einzige Compact Disc.

Gegenüber einer herkömmlichen CD passen statt 640 Megabyte somit ganze 1,2 Gigabyte Daten auf eine einzige Compact Disc. Sega verzichtet auf einen speziellen Chip für Full-Motion-Videos, wie ihn die PSX innehat. Dank der schnellen SH-4-CPU sollte MPEG-1-Standard (Video-CD) kein Problem sein. Sega erhofft sich, aufgrund des neuen Movie-Tools mit dem Namen True Motion 2 sogar fast an MPEG-2-Qualität (DVD) heranzukommen.

Das eingesparte Geld wird offensichtlich in den letz-

ten Hardware-Teil der Konsole investiert. Es handelt sich dabei um ein 33,6-Baud-Modem für den Zugriff auf ein zukünftiges Sega-Network und eventuell zum Internet-Surfen.

Wendet man sich von der Konsole ab, bleibt natürlich auch noch das Joypad, das in der Version des Prototyps lediglich vier Knöpfe auf der Oberseite vorweist. Durch seine Analog-Digital-Kombination erinnert es stark an das NIGHTS-Pad des Saturns, das zusätzlich ein seltsames Loch in der Mitte hat. So fragwürdig das Design auch ist, die Idee hinter dem Loch ist clever: Hier kann das VMS (Visual Memory

Spiele in Sicht,

Die ersten Dreamcast-Träumereien von Sega liegen natürlich auf der Hand: Das Trio aus *Virtua Fighter 3*, *Scud Race* und *Sega Rally 2* ist nur schwer zu schlagen. Auf der E3 lief bereits eine frühe PC-Version von *Sega Rally 2* mit Power-VR-2-Unterstützung – wenn das mal keine Dreamcast-Tests waren.

Das für den westlichen Start unumgängliche ultimative *Sonic*-Spiel von Yuichi Nakas *Sonic*-Team ist für Japan ebensowenig fertig wie nötig, der stachelige Kumpan zog dort viel weniger Spieler in seinen Bann als im einst *Sonic*-verrückten Westen. Im Land der aufgehenden Sonne könnte das abstrus aussehende Echtzeit-Adventure *D2* von Warp als stärkerer Zugfaktor zum Start dieses Weihnach-

ten wirken. Ohne Frage wird wohl Argonauts schon gezeigter 3D-Shooter im *StarFox 64/LylatWars*-Stil fertig sein, und schließlich und endlich könnte auch Capcom schnell eine Version von *Street Fighter III* zusammenschustern. Außerdem sind auf Segas Promotion-Video Szenen zu sehen, die darauf hinweisen, daß sich ein neues *NIGHTS*-Game sowie ein weiteres Sequel der *Virtua Striker*-Serie in der Entwicklung befinden. Bei dem Screenshot, auf dem der Wagen zu sehen ist, handelt es sich vermutlich um das Rennspiel *Metropolis*, das von Bizarre Creations programmiert wird. Diese Annahme wird jedoch derzeit weder bestätigt noch dementiert.

Von GT Interactive ist zum US-Start als PC-Umsetzung *Terry Pratchett's Discworld Noir*, der dritte Teil der Adventure-Reihe, angekündigt. ■



Das VMS soll in Kontakt mit Automaten und Handys treten können

System) eingeschoben werden. Die Kombination aus PDA und Memory-Card ist auch ohne Konsole dank winzigem Display und Joypad bedienbar.

So also sieht in der Wunschvorstellung der Sega-Techniker zur Zeit die Traumkonsole schlechthin aus. Wenn alles gutgeht, werden japanische Videospiele die beeindruckenden Versprechungen schon Ende November auf ihren Wahrheitsgehalt hin überprüfen können. Keine Frage, das Dreamcast ist sehr viel innovativer und interessanter als der Saturn zu seiner Zeit. Wenn die Rechnung mit Microsoft aufgeht und ausreichend überzeugende Software vorhanden ist, könnte Segas Werbespruch in zwei Jahren für Nintendo und Sony tatsächlich ein hämisches „Welcome to the next level“ werden. ■

D2

Ein Traum in Weiß

Im vergangenen Monat berichtete XL über die erste Präsentation eines Dreamcast-Spiels. Es handelt sich dabei um *D2* aus dem Hause Warp. Auf diese unkonventionelle Entwicklungsfirma sowie ihren Präsidenten Kenji Eno wurde bereits ausführlich eingegangen, nun folgen weitere Infos zum Spiel.

NH. YAMADA / F. BERG

achdem die insgesamt 5.000 Besucher des Tokyo International Forums ihre Plätze eingenommen hatten, begann die Veranstaltung mit einer kleinen Verspätung.

Auf einer Bildschirmwand wurden zunächst der *D2*-Vorspann und das Dreamcast-



Teilweise versinkt die Heldin sogar knöcheltief im Schnee



rit auf die Erde zu stürzen droht. Bevor sie ihre Gedanken ordnen kann, realisiert sie plötzlich, daß sich Terroristen an Bord der Maschine befinden, die von ihren Waffen Gebrauch machen und dabei einen Flugbegleiter tödlich treffen. Dann passiert das Unglaubliche, ihr Flugzeug koll-



Der Alptraum beginnt in einem Flugzeug über Kanada

diert mit einem Meteoriten und legt infolgedessen eine Bruchlandung hin. Laura verliert

ster durch die Gegend schleichen. An dieser Stelle beginnt der Einsatz des Spielers. Wie konnte es zu der Kollision mit dem Meteoriten kommen, was sind das für merkwürdige Kreaturen? Laut Warp sind die Antworten auf diese Fragen jedoch nur die Spitze des Eisberges. Sobald diese geklärt sind, beginnt für Laura der blanke Horror und ein tragisches Schicksal.

In *D2* wird das komplette Geschehen (mit Ausnahme des Vor- und des Abspanns) in Echtzeit berechnet und durch sehr aufwendige Polygongrafiken dargestellt. Der Hintergrund ist jedoch nicht nur aus Gründen der Optik äußerst detailliert. Herr Eno erklärte, daß

Logo gezeigt. Anschließend trat Warps Präsident Kenji Eno auf die Bühne und gab offiziell bekannt, daß derzeit *D2* für Segas neue Konsole Dreamcast entwickelt wird.

Daraufhin präsentierte er die Leistung der Konsole, indem er die Vorversion des Titels auf einem Entwicklungssystem laufen ließ. Das

Spiel ist ein Action-RPG, bei dem der Spieler in die Rolle der Hauptdarstellerin Laura Parton schlüpft.

Diese sitzt Weihnachten 1999 in einem Flugzeug, das Kanada überfliegt, und gerät in Schwierigkeiten. Alles beginnt damit, daß

Laura von einer seltsamen Vision heimgesucht wird, in der ein riesiger Mete-



zunächst das Bewußtsein. Als sie wieder zu sich kommt, befindet sie sich in einer Holzhütte inmitten einer verschneiten Berglandschaft. Bei ihr ist Kimberly Fox, die sie aus dem Wrack gerettet und in Sicherheit gebracht hat. Den beiden ist beileibe nicht wohl, denn sie sehen mehrfach angsteinflößende Mutanten oder Mon-

Plötzlich geben sich die Terroristen zu erkennen und eröffnen das Feuer auf das Personal und die Passagiere





Warps Präsident Kenji Eno nahm die Präsentation von *D2* höchstpersönlich vor

es in diesem Game möglich sei, alle Regionen zu erreichen, die auf dem Bildschirm zu sehen sind. Es soll demnach keine Grenzen in Form von unsichtbaren Barrieren geben.

Für gewöhnlich wird der Spielablauf aus dem Blickwinkel einer *Tomb Raider*-ähnlichen Kameraführung doku-

Herr Eno legt großen Wert darauf, daß er keinesfalls ein Spiel wie *Resident Evil* oder ein reines Grafikspiel wie der Hersteller Squaresoft (gemeint war das Spiel *Parasite Eve*) produzieren wolle. Dennoch wurde nicht konkret darauf eingegangen, auf welche Weise er den Unterschied verwirklichen will.



mentiert, trifft man auf einen Gegner wechselt die Sicht jedoch in eine Ego-Perspektive.



D2 könnte trotz Eis und Schnee ein ganz heißes Spiel werden

Nach der Präsentation wurde Segas Präsident, Herr Irimajiri, eingeladen, um Infos über



Laut Eno besitzen die Charaktere eine realistische Mimik



Nachts sind alle Katzen grau. Laura Partron nutzt dies aus

die Konsole bekanntzugeben.

Er sprach über die Entwicklungsphase des Dreamcasts, die bereits Anfang 1997 begann. Interessanterweise erwähnte er ein Gespräch, das er mit dem erfolgreichen *Final Fantasy*-Programmierer Hironobu Sakaguchi geführt hatte.

Herr Irimajiri soll ihn gefragt haben, welche Technik Herr Sakaguchi sich für eine neue Konsole wünschen würde. Möglicherweise ist

dies ein Hinweis darauf, daß eine Fortsetzung der erfolgreichen Rollenspielsreihe *Final Fantasy* für das Dreamcast erscheint.

Gegen Ende der Veranstaltung trat der japanische Sänger und Superstar Hideki Saijyou auf die Bühne, um zwei zu diesem Zeitpunkt nicht veröffentlichte Lieder vorzutragen.

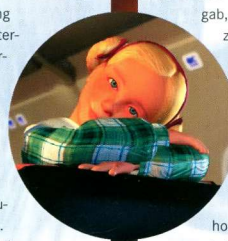
Da es zwei Präsentationen gab, kamen insgesamt

zwar mehr als 10.000 Besucher.

Es ist aber wahrscheinlich, daß viele Anwesende nur Hideki Saijyou sehen wollten, denn eine solche hohe Besucherzahl

erscheint für eine Videospieldarstellung zu hoch.

Außerdem reichte das Alter der Zuschauermassen von acht bis 60 Jahren. ■



Es war einmal ...

Ursprünglich wurde *D2* für Matsushitas 64-Bit-Konsole M2 entwickelt, die jedoch niemals erschien. Damals lag dem Spiel eine gotische Geschichte zugrunde, für Dreamcast wurden Story und Spiel komplett neu geschrieben.



Dreamcast und D2

Kenji Eno, Präsident von Warp, ist einmalig. Mit *Realsound - Windy Regret* veröffentlichte er ein Saturn-Spiel, das komplett ohne Grafik auskommt (vgl. XL 12/97, S. 62). Ebenso ungewöhnlich für die Videospieldbranche ist seine ungezügeltelte Bereitschaft, über aktuelle Entwicklungen Auskunft zu geben. Was das Unikum über D2 und Dreamcast zu sagen hat, steht im folgenden Interview.

plett neu, für das M2 handelte es

neXt Level: Weshalb entschieden Sie sich dafür, eine Fortsetzung des Spieles *D's Dinner* zu entwickeln?

Kenji Eno: Bekanntlich war der Titel ursprünglich für Matsushitas Konsole M2 geplant. Da die Firma Warp im Jahre 1995 mit dem Spiel *D's Dinner* auf dem Vorgänger 3DO debütierte, dachten wir, Matsushita würde uns am ehesten eine Entwicklungslizenz erteilen, wenn wir ihnen das Konzept für einen D-Nachfolger vorschlagen würden.

Außerdem wollten wir wieder ein Warp-typisches Game herstellen, da wir mit Spielen wie z. B. *Realsound* (auch für uns) sehr ungewöhnliche Titel auf den Markt gebracht haben. Mit *D2* versuchen wir, ein Spiel zu programmieren, das wir schon immer haben wollten.

XL: Brauchen Sie für die Verwirklichung von *D2* unbedingt Segas Dreamcast oder haben Sie sich einfach nur für die neue Konsole entschieden, um von Anfang an dabei zu sein?

KE: Ersteres trifft den Nagel auf den Kopf. Nachdem das M2 wieder in der Versenkung verschwand, bietet einzig Dreamcast die Möglichkeit, unsere Vorstellungen umzusetzen. Die Story der Dreamcast-Version ist kom-

sich bloß um eine simple Fortsetzung. Ich denke übrigens, daß die M2-Fassung nichts Besonderes geworden wäre. Jetzt, mit Segas neuer Hardware, können wir etwas wesentlich Besseres, etwas Hervorragendes herstellen.

XL: Was ist Ihrer Meinung nach am Dreamcast so hervorragend?

KE: Wenn man einen Spielhintergrund detailliert darstellen will, werden mindestens 10.000 Polygone benötigt, für einen aufwendigen Charakter weitere 2.000. Hinzu kommen noch verschiedene Darstellungen wie Schnee, Atmung oder auch

Schüsse, die noch einmal ca. 5.000 Vielecke in Anspruch nehmen. Insgesamt sind also beinahe 20.000 Polygone pro Bild erforderlich, richtige

Spitzenleistungen können ab 30.000 erzielt werden. Für Dreamcast ist die Verarbeitung von mehr als 600.000 Polygonen pro Sekunde trotz eingeschalteter Effekte wie Bump-Mapping und Alpha-Blending kein Problem. Die derzeitigen Konsolen können in diesem Punkt nicht mithalten.



Nachdem sich Kenji Eno den Schlaf aus den Augen gerieben und einmal kräftig gegähnt hatte, konnte das Interview beginnen. Auf der E3 wurde er übrigens fast nonstop am Nintendo-Stand gesichtet – er spielte dort *Zelda!*



Kenji Eno ist der geborene Enthusiast. Man hat den Eindruck, sobald er von einer Sache begeistert ist, muß er dies der Öffentlichkeit mitteilen

Ich will ein Game herstellen, das einen unendlichen Handlungsraum bietet. Ein herkömmliches Autorennenspiel ermöglicht es zum Beispiel nicht, den Wagen anderer Personen zu klauen, oder mitten im Rennen auszusteigen, um dann irgendwo einen trinken zu gehen. So etwas will ich erreichen.

Außerdem hat die Konsole auch noch ein integriertes Modem. Das finde ich einfach faszinierend.

XL: Welche Zielgruppe peilt Sega Ihrer Meinung nach an?

KE: Dreamcast ist eine Hardware für sämtliche Altersgruppen. Im Gegensatz zu den anderen Sega-Konsolen wurden diesmal Design, Name und Logo verspielt gestaltet. Diese neue Hardware bietet meiner persönlichen Einschätzung nach das derzeitige Optimum. Ich sehe so viele

Pseudo-3D-Spiele, die mehrere CDs belegen. Auf den neuen CDs für Dreamcast können jeweils mehr als 1GB gespeichert werden, und durch das schnelle Laufwerk fallen die Ladezeiten kaum noch ins Gewicht. Der



32-Bit-Soundchip hat eine Polyphonie von 64-PCM-Klängen. Und der Hauptprozessor ist einfach rasend schnell.

XL: Welches Ziel verfolgen Sie bei der Entwicklung von *D2*?

KE: Zwei Dinge haben bei unserer Arbeit an *D2* sehr hohe Priorität. Erstens, das Erschaffen einer virtuellen Realität, wie sie vor einigen Jahren niemandem zugänglich war. Mit *D2* soll es möglich sein, diese Vision in jedem Haushalt zu erleben.

Außerdem möchten wir im Videospieldbereich genau das vollbringen, was Neil Armstrong im Jahre 1969 mit der ersten Mondlandung für die Raumfahrt getan hat. Wir wollen eine völlig neue Ära einläuten.

XL: Vielen Dank, Herr Eno, für dieses interessante Gespräch und alles Gute für die Zukunft. ■



Die neXt-Level-Redaktion freut sich über Anregungen, Änderungsvorschläge und Kritik, aber auch über Fragen und Meinungen zu bestimmten Spielen, Konsolen oder der Videospielebranche 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 6/98

Spawn-Competition:
Überraschungsgewinn an:
Jerome Slotki, Jüchen

Gon-Gewinnaktion:
Marco Schröder, Stralsund;
Bozkurt Tacettin, Nürnberg;
Claudia Homer, München; Klaus Stengel, Nürnberg; Tobias Wabnitz, Heide; Takis Kiagchidis, Ginsheim-Gustavsburg; Brent May, Mannheim; Alexander Lehmann, Hamburg; Elisabeth Landmann, CH-Zürich; Sebastian Kallitzki, Düsseldorf; Sven Westphal, Bremen; Wolfram ...weiter auf S. 22

Leidiges Thema

Der Anlaß meiner E-Mail ist eher von „trauriger Natur“, denn es hat den Anschein, als werde ich mit meinen 28 Jahren von einer Einrichtung unseres Staates bevormundet. Da werden im neuerdings FreeTV genannten Programm jedes Jahr unzählige indizierte Spielfilme gezeigt, bei denen man voraussetzt, daß die lieben Erziehungsberechtigten ihre Kinder vor solchen „visuellen Attacken“ selber bestens schützen können (siehe FSK-Hinweise zur Freigabe ab einem bestimmten Alter). Nur auf dem Software-Sektor geht man davon aus, daß selbst ein Erziehungsberechtigter nicht in der Lage ist, einen Altershinweis als solchen zu erkennen und damit sein Kind vor einem für es nicht geeigneten Spiel zu schützen. Ob die Firma Capcom jemals einen weiteren Teil ihres frisch indizierten Spiels in Deutschland veröffent-

„... mit 28 Jahren von einer Einrichtung unseres Staates bevormundet.“

lichen wird, ist sehr fraglich. Zumal hierzulande sogar ganze Auflagen von Zeitschriften beschlagnahmt werden können. An der Tankstelle kann auch kein 14-jähriger ein einschlägiges Pornomagazin käuflich erwerben, wieso sollte es daher nicht auch beim Software-Händler möglich sein, ein entsprechend den Altersbeschränkungen freigegebenes Spiel zu kaufen. Ich werde übrigens demnächst bei der BPJS eine Anzeige gegen das Spiel *Crash Bandicoot 2* stellen, da dort kleine Robben und Pinguine von einem sichtlich begeisterten Beuteltier auf abscheuliche Weise vernichtet werden.

Oliver Gehler, Düren

neXt Level:

Auf diese Ungleichbehandlung zwischen mündigen TV-Bürgern und unmündigen Videopspielern haben wir ja bereits im Editorial der XL 6/98 hingewiesen. (Das Zitat der BPJS-Vorsitzenden stammt übrigens aus einem Interview unserer Kollegen von der PC-Zeitschrift GameStar.) Da die Video- und Computerspieleindustrie keine Lobby in Bonn hat (im Gegensatz zu Hobbypiloten und TV-Sendern), kann man wohl keine Gesetzesänderung erwarten. Solange die Zeitschriften einerseits und die Software-Hersteller andererseits nicht an einem Strang ziehen und versuchen, diese Mißstände publik zu machen, wird sich daran auch nichts ändern. Leider ist die Indizierungsliste ein beliebtes Mittel bei Verlagen, ungeliebte Mitbewerber vor den Kadi zu zitieren (in diesem Jahr gab es zwei derartige Vorfälle im süddeutschen Raum). Bei den Firmen hingegen herrscht absolute Kurzsichtigkeit: Entweder man ist akut von einer Indizierung betroffen und ärgert sich schwarz, oder man freut sich darüber, mittelfristig keine Index-Kandidaten im Programm zu haben.

G-Police 2?

Ich finde, daß das Spiel *G-Police* eines der besten ist. Gestern hatte ich es beendet. Darum möchte ich euch fragen, ob es noch einen zweiten Teil geben wird.

Es würde mich übrigens freuen, wenn es mehr Gamebaster-Codes in eurem Heft zu finden gäbe.

Benjamin Aebischer, CH-St. Antoni

neXt Level:

G-Police war nicht gerade das, was man als übermäßig erfolgreich bezeichnen kann. Eine Fortsetzung ist angeblich dennoch in Arbeit, angekündigt wurde aber bislang nichts. Vor 1999 ist jedenfalls nicht damit zu rechnen.

Anfangs hatten wir regelmäßig Gamebaster-Codes in den Tactics, allerdings gab es nicht allzuviel Feedback darauf, auch nicht, als wir sie nicht mehr brachten. Sollte gesteigerter Bedarf daran bestehen, sollten sich Interessierte bei uns melden.

PC-Besitzer mit Internet-Zugang finden übrigens entsprechende Codes (in Deutsch und Englisch) im Netz unter www.dataflash.com.

Video-CDs auf PSX

Ich habe jetzt in einer Werbung gelesen, daß man mit einer PlayStation Video-CDs anschauen kann. Stimmt das? Ich habe noch einen alten CD-i-Player, dessen Bildqualität die einer PC-MPEG-Karte um einiges übersteigt. Ist die PlayStation genauso gut? Immerhin soll es doch eine Software-Lösung sein. Wichtig wäre halt, daß die Video-CDs, die eine PlayStation abspielen kann, auch dem Video-CD-Standard entsprechen. Wer hat diese Funktion schon mal ausprobiert? Wie gut ist das Bild?

Dominik Hecker via E-Mail

neXt Level:

Die „normale“ PlayStation nutzt zum Abspielen von Videos eine besondere Form des Motion-JPEGs, die mit der MPEG-Norm nicht das geringste zu tun hat. Lediglich im südostasiatischen Raum veröffentlichte Sony eine besondere Variante der PSX (zu erkennen an der weißen Farbgebung), die zusätzlich ein MPEG-Chipset enthält. Der Grund ist ganz einfach der, daß in Staaten wie Taiwan, Singapur und Korea ein großer Markt für Video-CDs (Schwerpunkt Karaoke und weniger jugendfreie Kost) existiert. In anderen Territorien ist keine Veröffentlichung geplant, deshalb ist die weiße PlayStation – wenn überhaupt – nur als teurer NTSC-Import erhältlich. Angesichts dieser Tatsache bietet der CD-i-Player wohl ein ungleich besseres Preis-Leistungs-Verhältnis.

N64-Fragen

Mich beschäftigen einige Fragen, die ich euch jetzt unbedingt stellen muß:

1. Was ist dran an der Meldung, daß *StarCraft* für das N64 umgesetzt wird?
2. Wieviel MB passen denn in ein N64-Modul (das *StarCraft*-Original umfaßt ca. 600 MB)?
3. Was kann man eigentlich bei dem Memory-Slot zwischen Reset- und Power-Button machen?

Patrick Hirzel, Aichtal

neXt Level:

1. Dran ist, daß es eine offizielle Presseerklärung zu diesem Thema gibt. Außer der Aussage, *StarCraft* würde im Konsolenbereich exklusiv für N64 konvertiert, existieren allerdings bislang keinerlei Infos.
2. *Zelda 64* ist mit 32 MB zur Zeit das „speicherintensivste“ N64-Modul. Nach oben sind lediglich finanzielle Grenzen gesetzt. Außer Nintendo selbst kann sich keine Firma soviel ROM-Speicher leisten. Allerdings gibt es wahrscheinlich für keine Hardware ein Spiel, das diese Speichermenge durch dafür zwingend relevante Daten erreicht. CDs werden in der Regel durch vorberechnete Grafiken, Full-Motion-Videosequenzen und CD-Musiken gefüllt.
3. Zur Zeit gar nichts. Im Zusammenhang mit dem 64DD ist (bzw. war?) eine Erweiterung des Arbeitsspeichers um vier Megabyte (auf insgesamt 8 MB) geplant. Momentan sieht es ja danach aus, als würde das DD-Zusatzlaufwerk nicht mehr erscheinen (vgl. S. 44). Es ist ebenso unwahrscheinlich, daß die Speichererweiterung irgendwann einmal separat erhältlich sein wird.

Subject: Kritik

Im Zeitalter der modernen Medien schaffe ich es nun auch mal, einen Leserbrief zu schreiben. Das übliche Gefasel über „tolle Zeitschrift“ usw. erspare ich mir und komme sofort zum Kernthema.

Euer Test von *Parasite Eve* ist der Anlaß für diese Mail. Gut, Tests sind nie objektiv und unterliegen immer persönlichen Eindrücken, aber eine Wertung von 65 % ist, nicht zuletzt im Vergleich mit anderen Magazinen, eindeutig eine Fehleinschätzung. Ich will jetzt nicht im einzelnen auf jede Zeile eingehen, aber zumindest einen Widerspruch will ich doch erläutern wissen. Eurer Meinung nach ist das Spiel nur eingeschränkt spielbar (was im übrigen bei japanischen Adventures und Rollenspielen keine neue Erkenntnis ist). Gleichzeitig sagt ihr, daß das Game schon nach zehn Stunden beendet ist. Also, trotz eingeschränkter Spielbarkeit habt ihr es durchgespielt und eurer Meinung nach auch noch zu schnell? Die Unkenntnis der japanischen Sprache darf aber in keiner Weise die Wertung eines Spiels beeinflussen. Sonst würde ich euch empfehlen, japanische Software aus den Bereichen Strategie, RPG und Adventure erst gar nicht mehr zu testen, wenn eine Sprache, die ihr nicht versteht, zu Abzügen von über 20 % führt. Entweder testet ihr dann ‚verständliche‘ Software oder verzichtet auf den Test.

Ich jedenfalls habe dieses Spiel mit Begeisterung durchgespielt, und ich denke, der Vergleich mit *Resident Evil* hinkt ein wenig. Vielmehr hat es einen deutlichen Rollenspieleinschlag mit geringen Action-Adventure-Aspekten. Sowohl Kampfsystem als auch Charakterentwicklung sind bei *Parasite Eve* eindeutige Merkmale eines RPGs. Und wenn man es dann mit Spielen dieses Genres vergleicht, fällt auf, daß es sich in der Handhabung kaum unterscheidet. Weder läuft der Charakter langsamer, noch ist die Grafik schlechter, im Gegenteil, neben den FMVs werden einige phantastische Grafik-Sets geboten.

Die Spielzeit ist im RPG-Vergleich deutlich kürzer. Für meinen Geschmack hat Square einen interessanten, neuen Weg eingeschlagen. Rollenspiel muß nicht immer 50 Stunden Spielzeit heißen.

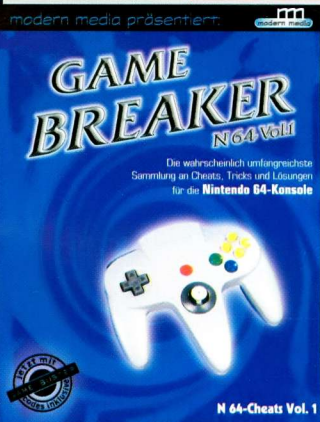
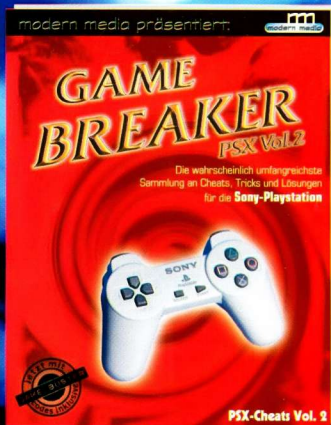
Viele Grüße!

Christian Butz via E-Mail

DIE LÖSUNG FÜR EURE SCHLAFLOSEN NÄCHTE!

Die zweite ultimative Sammlung an neuen Cheats, Tricks und Lösungen zu fast allen Spielen für die Sony-Playstation™ auf 128 Seiten Letter-Format. Die Fortsetzung zum erfolgreichen Game Breaker PSX-Cheats Vol. 1

ISBN: 3-9805821-1-6
DM: 24.80



Jetzt auch für die Nintendo 64-Konsole™, sagenhafte Cheats, Tips und Komplettlösungen zu den meisten Spielen! 128 Seiten Letter-Format

ISBN: 3-9805821-4-0
DM: 24.80

Erhältlich im gut sortierten Handel!

Immer noch aktuell:
Game Breaker PSX-Cheats Vol. 1
und Final Fantasy VII.

ISBN: 3-9805821-0-8
DM: 24.80

ISBN: 3-9805821-5-9
DM: 29.80

Bestell-Hotline: 0180-5256789 -Fax: 06181-26690



Österreich: Dynamic-Systems: Tel. 0361 45005-0, Fax. 0361 45005-14
Schweiz: AHA Computer-Spiele: Tel. 033345700-1, Fax. 033345700-4

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

Gewinner aus XL 6/98
Fortsetzung

Meidlinger, Neuhausen; Marc Kayser, Hannover; Manfred Jakob, Hamburg; Sascha Reuter, Stuttgart;
 Timo Meister, Dortmund; Alexandra Kowalski, Berlin; Stefan Dreyer, München; Lutz Seimer, Leipzig; Thorsten Reiner, Bremen

Kluge-Competition
 ein *Formel 1 '97* für PSX und ein *Lenkrad der Firma Gamester*:

Markus Epper, Duisburg
 zwei *PSX-Infrarot-Controller der Firma DOC'S*:
 Daniel Schmidt, Kreuzkamp
Fighters Destiny (N64):
 Michael Grötzner, Berlin
Turok - Dinosaur Hunter (N64):
 Timo Beez, Teuschnitz
F1 Pole Position 64 (N64):
 Andreas Gzupor, Bochum

cap.design-Competition
 5 *Staubabdeckhauben*
 für PSX:

Johannes Obermeier, Viechtach; Dominik Jütte, Bodenwerder; Frank Feldmann, Lütjenburg; Georg Blomberger jun., Wackersberg; Inge Tews, Hohenlockstedt

5 *Staubabdeckhauben*
 für N64:

Karin Flemming, Cadenberge; Wilfried Behrmann, Heide; Chris Papsavvas, Schwäbisch-Hall; Denise Grupe, Bremen; Guido Kraft, Schwerte

VIVA-Club-Rotation-CD-Verlosung
 eine motorbetriebene *Disco-Kugel*:

Birgit Nickel, Mannheim
 5 CDs:
 Dunja Deckwitz, Münster; Dirk Hülfenhaus, Garbsen; Marco Schröder, Stralsund; Marco Thimm, Köln; Stefan Kunze, Meißen

In eigener Sache – Neues aus Schilda

Indizierte Spiele/Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften

1997 löste eine Novelle des Jugendschutzgesetzes (GJS), auf deren Basis die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften arbeitet, eine Welle von Irritationen, Vermutungen und Mißverständnissen aus. Der neue Passus besagt, daß Titel, die mit bereits indizierten inhaltsgleich sind, automatisch als indiziert zu betrachten sind. Bis dato wurde jedoch nicht festgelegt, was dieses „inhaltsgleich“ genau bedeutet. Sind zwei Prügelspiele inhaltsgleich? Wird es bald nur noch Kirby-Spiele im freien Handel geben? Ganz so eng ist die Sache offenbar nicht zu betrachten, wie ein Vortrag von Frau Monssen-Engberding, der BPJS-Vorsitzenden, zeigt:

„Verfahren werden zum überwiegenden Teil dann durchgeführt, wenn derselbe Inhalt auf verschiedenen Spielkonsolen auf den Markt gebracht wurde.

Eine umfangreiche Rechtsprechung zu der Frage, wann ein Medium mit einem indizierten ganz oder im wesentlichen inhaltsgleich ist, gibt es [...] nicht.

Ein Medium ist nach der Rechtsprechung [...] inhaltsgleich, wenn die Passagen, die in der Entscheidung der Bundesprüfstelle als jugendgefährdend herausgestellt wurden, in der nunmehr zu beurteilenden Fassung enthalten sind. Bei Videofilmen bedeutet dies regelmäßig, falls diejenigen Passagen, aufgrund derer die Indizierung vorgenommen wurde, noch in dem Medium ganz oder zum überwiegenden Teil enthalten sind, daß eine Inhaltsgleichheit bejaht werden muß.

Probleme ergeben sich im Bereich der Computerspiele [Anm. d. Red.: der Passus schließt Videospiele mit ein], wenn es sich um sogenannte Nachfolgeversionen handelt. Regelmäßig ist es so, daß Nachfolgeobjekte von Computerspielen insbesondere bei solchen, die auf einer sogenannten 3D-Engine aufbauen, Elemente aus der ursprünglich indizierten Fassung enthalten. Es ist dies z. B. bei den Computerspielen *Mortal Kombat*, *Doom*, *Quake* u. a. der Fall. In der Praxis hat es die Bundesprüfstelle bisher regelmäßig so gehandhabt, bei diesen Computerspielen auf einen entsprechenden Indizierungsantrag zu warten, da ein Vergleich der beiden Fassungen, die sich aus verschiedenen, teilweise bis zu 30 oder mehr, Leveln zusammensetzen, kaum möglich ist, zumal die Vergleichbarkeit der Level mitunter davon abhängt, welches Spielersubstitut gewählt wird.

Die im Prinzip fehlende Inhaltsgleichheit ergibt sich auch schon daraus, daß es sich bei dem 2. Teil eines Mediums um ein Aliud handelt. Es ist davon auszugehen, daß der Gesetzgeber mit der Änderung des § 18 GJS nicht generell Gewalt als Thema den Beschränkungen des GJS unterwerfen wollte, sondern nur bereits konkret als indiziert bezeichnete Objekte in neuer Aufmachung den Vertriebsbeschränkungen unterwerfen wollte.

Schwierigkeiten ob der Beurteilung einer Inhaltsgleichheit ergeben sich auch dann, wenn sich ein Computerspiel aus mehreren bereits indizierten Versatzstücken zusammensetzt, so z. B. bei *Mortal Kombat Trilogy*. Meines Erachtens wird man aber in diesen Fällen weniger den „Umweg“ über den § 18 GJS benutzen müssen, denn wer ein solches Spiel, das sich aus drei bereits indizierten und auch beschlagnahmten Spielen zusammensetzt, im Versandhandel anbietet oder in der Öffentlichkeit bewirbt, macht immerhin ein indiziertes bzw. bundesweit beschlagnahmtes Medium Kindern und Jugendlichen bzw. Erwachsenen zugänglich, so daß sich eine Strafbarkeit im Zweifel schon daraus ergeben wird. Ob die Strafgerichte diese Auffassung bestätigen werden, bleibt abzuwarten. [...]“

Dieser Auszug aus der Erklärung der Vorsitzenden der BPJS zeigt, mit welchen unklaren Verhältnissen sich nicht nur Zeitschriften, sondern auch die Spielehersteller und selbst die Bundesprüfstelle konfrontiert sehen. Entscheidend ist für uns jedoch der Absatz, in dem Frau Monssen-Engberding versucht, die Intention des Gesetzgebers zu errahnen. Fortsetzungen fallen demnach nicht unter den Passus der Inhaltsgleichheit. Diese Interpretation wird durch ein weiteres Beispiel unterstützt. Folgende Aussage bezieht sich auf *Virtua Cop 2* (Saturn, Sega): „Es erfolgte eine Prüfung auf Inhaltsgleichheit mit dem Spiel *Virtua Cop*. Es besteht keine Inhaltsgleichheit. Da es sich um eine typische Nachfolgeversion handelt, gibt es keine Anhaltspunkte für Inhaltsgleichheit.“

Auch wenn die Vortragende betont, ihre Einschätzung müsse sich in Gerichtsurteilen erst als rechtlich bindend erweisen, gehen wir davon aus, dies künftig als konkrete Basis für unsere Berichterstattung zu Rate ziehen zu können ... bis auf weiteres ...

PS: Sehr originell ist die Nennung von *Mortal Kombat* als Beispiel für Spiele, die „auf einer sogenannten 3D-Engine aufbauen“. Vor *MK 4* waren zwar sämtliche Spiele der Serie in 2D, aber das macht ja nichts.
 PPS: Laut Luden: Aliud, das: etwas anderes als der vereinbarte Gegenstand, als die vertraglich festgelegte Leistung.

neXt Level:

Eigentlich hatten wir dieses Thema schon in der vergangenen Ausgabe behandelt, aber da sie Dir offenbar noch nicht vorlag, wollen wir erneut auf die Besonderheiten dieses Briefes eingehen.

Der Vergleich zu *Resident Evil* bezieht sich, wie der Text deutlich zum Ausdruck bringt, auf die vorgerenderten Kulissen. Ansonsten: Der japanische Name Hirofumi Yamada über dem Artikel deutet subtil darauf hin, daß hier jemand am Werk war, der durchaus in der Lage

„Macht nicht denselben Fehler und hebt jede neu vorgestellte Konsole in den siebten Himmel.“

ist, die Texte des Spiels, die in seiner Muttersprache verfaßt sind, problemlos zu interpretieren. Der Hinweis für Sprachkundige im Info-Kasten macht darauf aufmerksam, daß es eine Menge Texte in dem Spiel gibt. Vielleicht hätten wir es eher als Empfehlung formulieren sollen, da die banale Story dann weniger ins Gewicht fällt, und das unfaire Design auf die Sprachbarriere geschoben werden kann. Die Wertung bezieht sich nahezu ausschließlich auf das Gameplay, was dem Test klar zu entnehmen ist.

Wenn Dir persönlich das Spiel gefällt – wunderbar, wir haben keine Probleme damit. Wenn wir es wirklich zu subjektiv bewertet haben, sind wir in guter Gesellschaft. Japanische Fachmagazine, die den Titel mittlerweile auch getestet haben, ordnen *Parasite Eve* (fast) alle bei 60 % (bzw. 6 aus 10) ein, auf der japanischen Online-Site Game Gaisen, wo die

„Leser“ ihre subjektiven Wertungen abgeben können, hat sich die Durchschnittswertung mittlerweile bei 63 % eingependelt. Diese Koizidenz könnte damit zusammenhängen, daß diese Menschen, ebenso wie unser freier Mitarbeiter Hiro, das Spiel verstehen. (Wir haben uns keinesfalls an besagten Wertungen orientiert, da diese zum Zeitpunkt unseres Tests noch nicht publik waren.)

PS: Uns ist noch keine deutsche Wertung von *Parasite Eve* bekannt, nur eine Einschätzung eines Online-Redakteurs.

PPS: Neben Hiro haben vier weitere Redakteure *Parasite Eve* wenn auch nicht komplett durch-, so doch ausführlich angespielt (Namen und Geburtsdaten sind der Chefredaktion bekannt). Die Kritikpunkte sind jedem negativ aufgefallen. *Parasite Eve* ist vorrangig ein guter Film – dadurch ist es noch längst kein gutes Spiel.

Traumkassen?

Beim Lesen des E3-Messereports in eurer Juli-Ausgabe hatte man das Gefühl, selbst anwesend zu sein – Kompliment! Auch eure Bewertungen entsprachen der Realität: 70 % für *GT 64* sind z. B. absolut gerechtfertigt. Allerdings habe ich eine Bitte an euch. Macht nicht denselben Fehler wie die anderen Magazine und hebt jede neu vorgestellte Konsole in den siebten Himmel. Ich meine Segas Dreamcast, denn ich konnte aus einer sicheren Quelle erfahren, daß das Gerät in puncto Farb- und Texturdarstellung nicht Model-3-Qualität erreicht. Auch im Hause AM 2 hat man Zweifel bezüg-

lich der Leistungsfähigkeit der Hardware. General Manager Toshihiro Nagoshi ist an Konsolenumsetzungen aktueller Automatenhits nicht interessiert. Dadurch ist das Gerät von Anfang an zum Scheitern verurteilt. Ihr solltet in dieser Hinsicht bedenken, daß die Spieler es leid sind, wieder eine Menge Geld in eine Sega-Konsole zu investieren, die nach einem Jahr technisch veraltet sein wird.

Robert Müller, Berlin

neXt Level:

Ungerechtfertigtes Hochjubeln wirst Du in XL nicht finden, deshalb ist Dreamcast bei uns auch keine 128-Bit-Konsole. Andererseits bringt es aber herzlich wenig, die Kiste im Vorfeld schon niederzumachen (abgesehen vom Pad ...). Die Aussagen von AM 2 fallen nicht ins Gewicht – Segas Arcade-Entwickler behaupten fast immer, daß sie kein Interesse an Heimumsetzungen haben (nachzulesen in diversen neXt-Level-Interviews). Das tut der Sache aber keinen Abbruch.

Eines ist klar: Wenn Dreamcast Ende dieses Jahres erscheint, ist es eine Konsole mit beeindruckender Hardware-Power – 3 Millionen Polygone pro Sekunde oder nicht. Sicher ist auch, daß Sony, wenn sie zirka ein Jahr später mit einer eigenen Next-Generation-Konsole nachzieht, noch eins drauflegen wird. Wir können Dir jedenfalls versichern, daß Du bei uns eine möglichst sachliche Berichterstattung über das Gerät lesen können wirst. Die Technik ist ohnehin nur die halbe Miete – viel wichtiger ist, welche Spiele Sega schließlich aus dem Hut zaubert. ■

Gewinne ein E3-Video!!!

In der vorliegenden neXt Level befindet sich ein umfangreicher E3-Überblick. Wer nach dem Lesen in die (Bild-)Röhre schauen möchte, dem sei das Messevideo der Firma The Next Generation empfohlen. Es trägt den Titel **E3-Show '98 – What's possible** und bietet einen vierstündigen Streifzug durch eine Vielzahl von Spielen für Nintendo⁶⁴, PlayStation, PC und die Arcades. XL und The Next Generation verlosen zehn dieser Videokassetten sowie als Trostpreise zehn Mini-Tetris-Schlüsselanhänger.



Die Videos können auch für 39,90 DM plus Porto und Versand bei The Next Generation bestellt werden (Tel.: 02 09/77 88 11).

Schickt einfach eine Postkarte an:

X-plain Verlag
neXt Level
Stichwort: „E3-Video“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 14. 8. 98.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter des X-plain Verlags und der Firma The Next Generation sowie deren Angehörige dürfen nicht an dieser Verlosung teilnehmen. Wir wünschen viel Glück und Spaß!

Die Electronic Entertainment Expo ist seit vier Jahren das größte und bedeutendste Ereignis der Computer- und Videospelindustrie. Zum zweiten Mal fand die E3 nun in Atlanta/Georgia statt. 440 Aussteller lockten mit ca. 1.600 neuen Titeln über 40.000 Fachbesucher an. Nachdem wir in der vorherigen neXt Level noch aktuell vier Seiten Messe-News unterbringen konnten, folgt nun der ausführliche Überblick über die Höhepunkte der E3.

Auf der Suche nach dem Messe-Highlight: „Hast Du irgendetwas Neues entdeckt?“, lautete die unvermeidliche Frage, wenn man einem Zeitschriftenkollegen über den Weg lief, doch die Überraschungen blieben diesmal aus. Es läßt sich nicht abstreiten, daß das Qualitätsniveau der Spiele auf dieser E3 ungewöhnlich hoch war, doch die besten Titel, z. B. *Metal Gear Solid* und *Zelda - The Ocarina of Time* wurden bereits 1997 vorgestellt. Spiele wie *Perfect Dark* oder *Turok 2* waren zwar neu, aber als Fortsetzungen von erfolgreichen Titeln keines-

falls Überraschungen. Überhaupt gab es, wie schon im Vorjahr, wieder eine ganze Reihe direkter Fortsetzungen, die im Abstand von nur zwölf Monaten zum Vorgänger erschienen, z. B. *Abe's Exoddus*, *Colony Wars: Vengeance*, *Crash 3*, *Formel 1 '98*, *Tomb Raider 3*, um nur einige zu nennen. Im PC-Bereich waren Innovationen ebenfalls Mangelware, einer der aussichtsreichsten Kandidaten auf den „Bestes Spiel“-Titel war das bereits erhältliche *Unreal*, die x-te Inkarnation eines Dungeon-Shooters, Marke *Doom*. LucasArts überraschte mit *Indiana Jones and the Infernal Machine* (PC). Darin begibt sich der Archäologe auf bekannte Pfade, auf denen in jüngster Zeit Core Designs Lara Croft überaus erfolgreich gewandelt ist. (Konsolenumsetzungen sind zur Zeit nicht angekündigt.) LucasArts hatte außerdem das Spiel mit dem ungewöhnlichsten Design der vergangenen Jahre im Programm: *Grim Fandango* (PC) ist zwar ein typisches



Sega glänzte mehr mit dem Dreamcast, weniger durch neue Spiele

VERLIERER DER MESSE

Im Gegensatz zum Highlight der Messe ist dieser Punkt eindeutig zu klären: Der Saturn ist tot, kein einziges neues Saturn-Spiel war in ganz Atlanta zu finden, neben den drei bekannten Titeln am Sega-Stand war der 32-Bitler praktisch an keinem einzigen Ort vertreten. Obwohl es in Japan noch regelmäßig Neuveröffentlichungen gibt, ist offenbar kein Publisher bereit, im Westen noch Software auf den Markt zu bringen. ■

PUBLIKUMSMAGNET

In den vergangenen Jahren hatte Eidos mit den Fleisch-und-Blut-Inkarnationen ihrer virtuellen Helden Lara Croft ein Abo auf diesen prestige-

trächtigen Titel. Obwohl es zur Zeit keine „offizielle“ Lara mehr gibt, war dieser Posten keinesfalls vakant. Die entsprechende Dame machte auch eine ganz gute Figur, ebenso wie ihre *Fighting Force*-Kolleginnen. Doch selbst die virtuelle Miss Croft, die auf einer Videoleinwand live aus London Interviews gab, mußte sich diesmal einer anderen Bildschirm-Heldin geschlagen geben. Gillian Anderson verteilte am Fox-Interactive-Stand anlässlich des *X-Files*-Spiels (PC, PSX) zweieinhalb Stunden lang Autogramme und sorgte für einen unbeschreiblichen Publikumsandrang.

Da konnte selbst Acclaim mit dem *Forsaken*-Babe und diversen Sportgrößen wie Jeremy McGrath (Motorcross) und Hunter Hearst Helmsley (WWF) nicht mithalten. ■



Über Geschmack läßt sich ja bekanntlich nicht streiten, aber manche amerikanischen Designer sollten vielleicht doch wieder in die Schule gehen

SONDERPREIS

Ein Sonderpreis für besondere Verdienste stünde der Firma Working

Designs zu. Nachdem man sich in den vergangenen Jahren schon um die Lokalisierungen von japanischen RPGs, z. B. der *Lunar*-Serie (Mega Drive, Saturn) verdient gemacht hatte, verkündete Working Designs, neben einer PlayStation-Variante auch das hervorragende Shoot'em Up *Thunder Force V* (Technosoft, PSX) sowie das völlig abstruse Action-Jump&Run *Silhouette Mirage* (Treasure, PSX) in den USA zu publishen. Viel Glück! ■

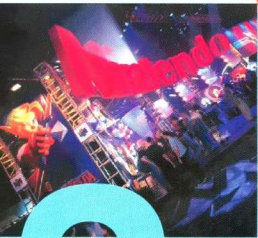
BELIEBTETER

URELEASE-TERMIN
nd wann erscheint Spiel *XY??* - „Voraussichtlich Mitte November!“ *XY* steht in diesem Fall für nahezu jedes beliebige Spiel, das auf der E3 neu vorgestellt wurde. Mitte bzw. Ende November ist bekanntlich der letzte Release-Termin zum Weihnachtsgeschäft, welches mittlerweile die gesamten Spielveröffentlichungen dominiert.

Man darf gespannt sein, wie viele (oder wenige) Titel dieses Schlüsseldatum schaffen. ■

VIAS AWARDS

Vor zwei Jahren wurde mit Beteiligung der wichtigsten Firmen dieser Branche die Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS) gegründet. Anlässlich dieser E3 fand erstmalig eine Preisverleihung statt. *GoldenEye 007* (Rare, N64) erhielt neben der Auszeichnung als „Game of the Year“ noch drei weitere Preise - die Auszeichnung für die unpopulärste Indizierung nicht mitgerechnet. *Quake II* (id, PC) wurde zum „Action Game of the Year“ gekürt, *Ultima Online* (Origin) zum „Online Game of the Year“, *Final Fantasy VII* (Square, PSX) zum besten Adventure/Rollenspiel. *Riven - The Sequel to Myst* (Cyan, PC/PSX/SAT) erhielt einen Sonderpreis im Bereich Outstanding Art/Graphics. Shigeru Miyamoto wurde als erste Person mit dem „Hall of Fame Award“ (für besondere Verdienste im Bereich Interactive Entertainment) geehrt. ■



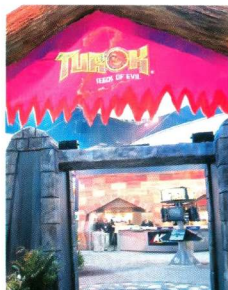
LucasArts-Adventure, dessen Handlung jedoch im Reich der Toten spielt, das als surreale Mischung aus mexikanischer Folklore und Casablanca (dem Film) gestaltet wurde.

Selbst das obligatorische Messergerücht war das gleiche wie im Vorjahr, wieder einmal ging es um die mögliche Übernahme von Virgin Interactive. Am zweiten

Tag vermeldete Next Generation Online, daß Virgin in GT Interactive einen Käufer gefunden hätte. Kurze Zeit später wurde diese Meldung wieder demontiert.

Einem Titel gelang es dann doch, die Presse anzulocken und für Gesprächsstoff zu sorgen - wobei der Grund eher der war, daß man dieses Spiel sehen mußte, um es glauben zu können. Die Rede ist von einem PSX-Prüger

namens *Thrill Kill* (Virgin), der ein Ausmaß an überzogener Gewalt zur Schau stellt, daß man praktisch von einer Persiflage auf Bruto-Prügler à la Midway sprechen kann. Offenbar haben sich die Entwickler eingängig mit der legendären Schwarzer-Ritter-Szene aus Monty Pythons *Ritter der Kokosnuß* beschäftigt ... ■



Endlich ein neues Lucas Arts Game: *Indiana Jones and the Infernal Machine*

Noch in diesem Jahr verbreitet Herr Turok die Saat des Bösen



ARJAY 0221-1607111

FÜR DICH IM INTERNET: WWW.ARJAY-GAMES.DE

AB SOFORT VERSANDKOSTENFREI!

PLAYSTATION	SEGA SATURN	NINTENDO 64	VIRTUAL CHESS 64	ALLGEMEINES
ALMONDA DT 99,95	KULONDA - DOOR TO PHANTOMILE 99,95	WARHAMMER (DARK OMEN) DT 99,95	1000 SNOWBOARDING 159,95	WIR VERSENDEN ALLE SPIELE PER NN IN DER SICHERHEITSDOSE ZUSAMMEN MIT 3 GERÜCH. BEI EINEM BESTELLWERT UNTER 50,- BERECHNEN WIR DEN 10,- PORTO. ANNAHMEVERWEIGEREN. DIE RECHNEN WIR DIE UNS ENTSTANDENEN LIEFERKOSTEN MIT 20,- UNSER RECHT AUF ERFÜLLUNG DES KAUFVERTRAGES BLEIBT HIERVON UNBERÜHRT.
AZURE DREAMS DT 129,95	MOTORHEAD DT 99,95	WILD ARMS DT 99,95	BOMBERMAN HERO 159,95	WETRIX 139,95
BOMBERMANS WORLD DT 89,95	NEED FOR SPEED 3 DT 99,95	WORLD LEAGUE SOCCER 98 DT 99,95	BAN-KAJ KAZOIDE 99,95	WWF WARZONE 139,95
BREATH OF FIRE 2 DT 109,95	PARASITE EVE JP 149,95	X-MEN VS. STREETFIGHTER US 119,95	BOST A MOVE 2 129,95	YOSHIS STORY 99,95
BUSHIDO BLADE 2 US 119,95	PITFALL 3D DT 99,95	PLAYSTATION GRUNDGERÄT 299,00	CASTLEMANIA 3D 149,95	GRUNDGERÄT DT 299,00
COLBY MCGRAE RALLY DT 99,95	POINT BLANK DT 99,95	RGB-KABEL 29,95	DUAL HEROES 139,95	
DEATHTRAP DUNGEON DT 99,95	ROAD RASH 3D DT 99,95	JYPADVERLÄNGERUNG 19,95	FIGHTERS DESTINY 139,95	SEGA SATURN
DIABLO DT 99,95	SAGA FRONTIER US 139,95	LINK-KABEL 34,95	FORSAKEN 139,95	BOMBERMAN WARS JP 124,95
FORSÄKEN DT 99,95	SWORD & BLOOD DT 99,95	VERSCH. MEMORY CARDS 139,95	FIFA - FRANKREICH 98 149,95	BURNING HANGERS DT 99,95
FRANKREICH 98 - DIE WM 99,95	TACTICS OCEAN US 129,95	ACTION REPLAY DT 89,95	GASP 149,95	GUN GRIFFON 2 JP 129,95
G-DARIUS JP 139,95	TEKKEN 3 US 119,95	GUNCON (NAMCO) 99,95	QUEST - HOLY MAGIC CENTURY 149,95	KING OF FIGHTERS 97 JAP 139,95
GEX 3D DT 99,95	THEME HOSPITAL DT 109,95	V3 LENKRAUT DT 139,95	MIKE PLAZ. STRIKE ZONE 139,95	SHINING DRAGON SAGA DT 99,95
GOLDEN GOAL DT 139,95	THUNDERFORCE 5 JP 139,95	STANDARD CONTROLLER (SONY) 59,95	NBA COURTSTRIKE 99,95	SHINING FORCE 3 DT 99,95
GRAN TURISMO DT 99,95	TOMMY MAKINEN RALLY DT 99,95	DUAL SHOCK (SONY) 59,95	NHL BREAKAWAY HOCKEY 149,95	STREET FIGHTER COLLECTION DT 99,95
HEART OF DARKNESS DT 99,95	VIGILANTE 0 DT 99,95	X-PIEDER DT 99,95	RECKING BALLS 139,95	Z DT 99,95

UNBESTÄTIGTE, UNTERSCH. PRESSEMITTEILUNGEN UND LIEFERUNG VORANZEIGEN. WIR MÜSSEN NICHT FÜR KOMPUTERUNFÄHIGKEITEN BEI EINZELNEN SYSTEMEN UND/ODER LANDESVARIANTEN, KOMPLETE BEDINGUNGEN NEMEREN NICHT ANNEHMEN. BEI DRUCKFÄHIGKEIT WERDEN NICHTSTANDARDIERT BEZUGNEHMEN. BEZUGNEHMEN WERDEN NICHTSTANDARDIERT BEZUGNEHMEN. BEZUGNEHMEN WERDEN NICHTSTANDARDIERT BEZUGNEHMEN. BEZUGNEHMEN WERDEN NICHTSTANDARDIERT BEZUGNEHMEN. BEZUGNEHMEN WERDEN NICHTSTANDARDIERT BEZUGNEHMEN.

TREND

Die PlayStation verkauft sich weiterhin wie geschnitten Brot, ohne daß eine Sättigung des Marktes abzusehen ist. Unter den Spieleherstellern macht sich allerdings verhaltener Unmut breit, denn die Streuung der Software-Käufe als Resultat aus der Menge der verfügbaren Titel sorgt dafür, daß sich nur noch wenige Spiele rentieren. Abgesehen von Top-Ten-Sellern wie *Gran Turismo*, *Tomb Raider*, *Tekken*, indiziert (Capcom) und den EA-Sports-Titeln, von denen einige auf der Messe präsent waren, können von den meisten Spielen nur wenige 10.000 Einheiten abgesetzt werden. Viele Firmen entdecken nun das N64 und versuchen sich an 1:1-Umsetzungen von PlayStation-Titeln, die allerdings aufgrund der verwachsenen Optik bislang nicht an die Originale heranreichen. Zur PlayStation 2 gab es keinerlei Auskünfte – warum auch, schließlich besteht bei Sony derzeit nicht der geringste Handlungsbedarf, die erfolgreiche Hardware abzulösen. Eigentlich waren von Sony selbst nur wenige Produkte auf der Messe zu bestaunen; der größte Teil der gezeigten Spiele stammte von Third-Party-Herstellern.

Sony Stand			
Titel	Hersteller	Genre	Preis
Gran Turismo	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Last Revelation	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 2	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo 2	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: Legend	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 3	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo 3: Sport Heaven	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 4	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo 4	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: Anniversary	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 5	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo 5	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: Underworld	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 6	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo 6	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: Definitive Edition	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 7	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo 7	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Legend of Lara Croft	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 8	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: One Step at a Time	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 9	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Last Days Before the Dawn	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 10	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Golden Age	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 11	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Secret of the Tomb	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 12	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Chronicles	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 13	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Anniversary	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 14	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Legend	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 15	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Last Revelation	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 16	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 17	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: Legend	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 18	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Last Days Before the Dawn	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 19	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Golden Age	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 20	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Secret of the Tomb	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 21	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Anniversary	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 22	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Legend	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 23	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Last Revelation	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 24	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 25	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: Legend	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 26	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Last Days Before the Dawn	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 27	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Golden Age	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 28	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Secret of the Tomb	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 29	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Anniversary	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 30	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Legend	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 31	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Last Revelation	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 32	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 33	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: Legend	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 34	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Last Days Before the Dawn	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 35	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Golden Age	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 36	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Secret of the Tomb	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 37	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Anniversary	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 38	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Legend	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 39	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Last Revelation	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 40	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 41	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: Legend	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 42	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Last Days Before the Dawn	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 43	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Golden Age	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 44	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Secret of the Tomb	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 45	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Anniversary	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 46	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Legend	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 47	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Last Revelation	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 48	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 49	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95
Tomb Raider: Legend	Core Design	Abenteuer	49,95
Tekken 50	Bandai Namco	Kampfsport	49,95
Gran Turismo Sport	Polyphony Digital	Rennspiel	49,95

Dies ist die Übersicht für den Sony-Stand. *Spyro the Dragon* nahm das gelbe Feld unten links ein

SPYRO THE DRAGON (SONY/UIS/INSOMNIAC GAMES)

Den meisten Platz für ein Spiel auf Sonys Stand nahm das 3D-Jump-&-Run *Spyro the Dragon* ein, was seine Gründe hat. Zur Entwicklung trugen namhafte Herren wie Charles Zimbalis (verantwortlich für das Charakterdesign von *Crash Bandicoot*), Mark Cerney (Erfinder des



Spyro, der kleine Drache, macht sich auf den gefährlichen...



...Weg, seine Familie aus den Fängen der Entführer zu befreien, ...



... wobei er durch viele unterschiedliche Level streift



grandiosen *Marble Madness*), die Programmierer von *Disruptor* und Stuart Copeland (verantwortlich für die Musik und ehemaliges Bandmitglied von The Police) bei.

Mit einem putzigen, violetten Drachen rennt und hüpfert der Spie-



ler durch sieben bunte und phantasievolle Welten, die in 36 Level unterteilt sind. Sein Ziel ist es wie (fast) immer, seine Artgenossen aus den Fängen eines Bösewichts zu befreien. Diese sind in Kristallen eingeschlossen und erhalten ihre Freiheit zurück, sobald



Spyro sie berührt. Insgesamt 120 der Drachen wollen erlöst werden (*Mario* und seine Sterne lassen grüßen).

Für das Auge wird dabei eine farbenfrohe und technisch nicht zu verzehrende Grafik geboten, die den Vergleich zu *Gex 3D - Return of the*



Gecko nicht scheuen muß. Spielerisch macht der Titel bislang einen ähnlichen, wenn auch besseren Eindruck als das mittelmäßige *Croc*, was nicht zuletzt am kindgerechten Stil liegen mag. ■

CRASH BANDICOOT: WARPED (SONY/UIS/NAUGHTY DOG)

Für alle, die von tasmanischen Teufeln immer noch nicht genug haben, hatte Sony den dritten Teil ihrer *Crash Bandicoot*-Reihe im Gepäck. Natürlich soll *Crash Bandicoot: Warped* nicht einfach nur ein Update darstellen, denn auch für diese Fortsetzung hat

man sich so einiges Neues (?) einfallen lassen. Beispielsweise darf nun Crashes Schwester namens Coco auf diversen Tieren reiten. Außerdem wurden seine Fähigkeiten erweitert, die Umgebung interaktiver gestaltet und die Level weiträumiger



und verzweigter ausgelegt. Selbst mit Bazookas, die mit Äpfeln geladen werden, darf der Wirbelwind von Zeit zu Zeit drauflosfeuern. Grafisch hat das Jump&Run ebenfalls noch einmal zugelegt. Bis November wollen die Entwickler den Titel fertiggestellt haben. ■



Auch der dritte Teil bietet keine völlige Bewegungsfreiheit

PARASITE EVE (SQUARE ELECTRONIC ARTS LLC)

Squares Enttäuschungstitel dieses Jahres, *Parasite Eve*, (vgl. XL 6/98) wird über Square Electronic Arts LLC auch in westlichen Gefilden Einzug halten und war daher ebenfalls auf Sonys Messstand vertreten. Die meisten Messebesucher waren hingerissen, was jedoch größtenteils daran lag, daß in der kleinen



Während die aufwendigen Video-Sequenzen für Aufsehen sorgten, ...

Showkabine nur Ausschnitte aus den überwältigenden Full-Motion-Video-Sequenzen gezeigt wurden. Neben dieser Kabine war das ei-



... konnte das Spiel als solches nicht allzusehr begeistern

gentliche Spiel zu begutachten, das allerdings weitaus weniger Aufsehen auf sich zu ziehen vermochte. ■

NINJA SHADOW (EIDOS/CORE DESIGN)

Bekannt geworden ist die Firma Core Design durch *Tomb Raider*. Daß die Entwickler nicht nur Fortsetzungen auf die Beine stellen können, wollen sie mit dem 3D-Actiontitel *Ninja: Shadow of Darkness* beweisen. Über jeweils drei Schlag- und Trittkombinationen verfügt der Held, den der Spieler durch eine Viel-



zahl von Lokalitäten steuert. Im Laufe des Spiels erlernt er einige Zaubersprüche und erhält Waffen, die das Fortkommen erleichtern sollen. *Ninja* hinterließ wegen einer übersichtlichen Kameraführung,



Unheimliche Kreaturen treten dem Spieler gegenüber

einer hohen Spielgeschwindigkeit und vieler Details bereits einen weit besseren Eindruck als *Fighting Force*. ■

POPCORN (SONY/EIGHTH WONDER)

Hinter der Firma Eighth Wonder stecken sechs ehemalige Rare-Entwickler, die sich im vergangenen Jahr selbständig machten, um ihr eigenes PSX-Werk auf die Beine zu stellen. Herausgekommen ist *Popcorn*, ein Puzzlespiel, das hauptsächlich ... äh ... bunt ist und etwas an alte Atari-Spectrum-Titel erinnert: Ein Männchen rennt durch



Aufgepaßt! Wer seine grauen Zellen nicht in Schwung hält, ...

Gänge und sammelt Gegenstände ein. Inwiefern der Titel den gehobenen Ansprüchen, die man an Pro-



... wird es bei Popcorn nicht weit bringen können

grammierer aus dem Hause Rare stellen kann, gerecht wird, bleibt abzuwarten. ■

FORMEL 1 '98 (PSYGNOSIS)

Da Psygnosis die Entwickler von Bizarre Creations (verantwortlich für *Formel 1* und *Formel 1 '97*) verabschiedet hat und scheinbar nicht ohne ein Update ihrer Raserei leben kann, blieb ihr nichts anderes übrig, als *Formel 1 '98* selbst auf die Beine zu stellen. Was auf der E3 präsentiert wurde, spottete allerdings



Nur ein paar Render-Arbeitsgaben gab Psygnosis der Presse preis

noch jeder Beschreibung und bedarf einer gehörigen Menge an Überarbeitung. Auf der Presse-CD-ROM war auch kein einziger Sre-



Die Grafik war wohl noch zu unausgereift, um sie zu zeigen

enshot des eigentlichen Spiels zu finden. Woran das wohl liegen könnte ... ■

RELEASE LISTE (E. JAUSSAU)

Jul:
Armored Core (From Software)
Blast Radius (Psygnosis)
Dead or Alive (Tecmo)
Ghost in the Shell (SCEI)
Kula World (SCEE)
Pet in TV (SCEI)
Point Blank (Namco)
Sentinel Returns (Psygnosis)
Treasures of the Deep (Black Ops/Namco)
Wargames (EA)

August:
Blasto (SISA)
Bomberman (Hudson)
Breath of Fire III (Capcom)
Fluid (SCEI)
Tombi (Whoopi Games)

September:
Azure Dreams (Konami)
Fifth Element (Kalisto)
Tekken 3 (Namco)
Test Drive 5 (Accolade/EA)
Wild Arms (SISA)
WWF Warzone (Acclaim)
X-Files (Akte X) (Fox Int.)

Oktober:
Alien Resurrection (Fox Int.)
B-Movie (GT Int.)
Colony Wars: Vengeance (Psygnosis)
Medieval (SCEE)
Moto Racer 2 (Delphine/EA)
Ninja - Shadow of Darkness (Core/Eidos)
Wild 9s (Shiny/Interplay)

November:
Apocalypse (Activision)
Crash Bandicoot: Warped (SCEA)
Metal Gear Solid (Konami)
Oddworld: Abe's Exoddus (Oddworld/GT Int.)
Omicron (Eidos)
Spyro the Dragon (UIS/Insomniac)
Tomb Raider III (Core/Eidos)

1999:
Asteroids (Activision)
Final Fantasy VIII (Square)
Kensei: Sacred Fist (Konami)
Legacy of Kain: Soul Reaver (Crystal Dyn.)
Rayman 2 (Ubisoft)
Silent Hill (Konami)

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

Was dem N64-Besitzer sein *Zelda - The Ocarina of Time*, ist dem PlayStation-User sein *Metal Gear Solid*. Konamis Monumentalwerk verzögerte sich bis dato nicht nur um ein Jahr, sondern wird zudem ebenso wie Miyamotos unendliche Geschichte mit ausreichend Vorschußlorber bedacht. Doch hat das Spiel auch das Zeug zum „Spiel des Jahres“?

Wem der Titel *Metal Gear Solid* unbekannt ist, der hat vermutlich die vergangenen Monate in einer Höhle verbracht. Über die Story des grandiosen Action-Adventures und den Hintergrund als Fortsetzung eines zehn Jahre alten MSX-Titels haben wir in XL 4 und 6/98 schon ausführlich berichtet. Auf der E3 wurde erneut die Zwei-Level-Demo

vergangenen Jahres gekürt (vgl. S. 24/25), bietet nicht einmal ansatzweise eine so komplexe Gegnerintelligenz. Es ist absolut grandios, im zweiten Level mit den Wachen zu spielen. Preßt man sich in den Sichtschutz eines Containers, kann man durch Klopfen gegen das Metall die Aufmerksamkeit eines Wachtpostens erregen (abzulesen an einem „!“, das über dessen Kopf



Vorsicht, Kamera! Dazu noch aufmerksame Wachen an den Panzern

präsentiert, die kurz vor der Messe im Mai auch von Konami Deutschland vorgestellt wurde. Allerdings ist diese Vorversion Insidern bereits seit der Tokio Game Show im März bekannt, den einzigen Unterschied bildeten die englischen Bildschirmtexte.

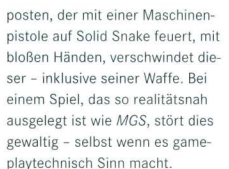
Selbst beim amerikanischen Messepublikum fand *MGS* großen Anklang, obwohl das Spiel, genauso wie die Steuerung, anspruchsvoll (aber nicht kompliziert) ist. Selbst Rares *GoldenEye 007*, von der AISA zum besten Spiel des



eingebildet wird). Die Wache kommt nun heran, wird auf die Fußspuren im Schnee aufmerksam und folgt ihnen. Ist der Spieler geschickt, kann er dem Gegner in den Rücken fallen. Waffen hingegen gibt es nur selten – und dies ist das erste Manko, das sich bei *MGS* auf-tut. Besiegt man einen Wacht-



Um das Spiel wie aus einem Guß erscheinen zu lassen, wurden die FMVs mit der Game-Engine erstellt. Ein Rezept, das erfolgversprechend scheint



posten, der mit einer Maschinenpistole auf Solid Snake feuert, mit bloßen Händen, verschwindet dieser – inklusive seiner Waffe. Bei einem Spiel, das so realitätsnah ausgelegt ist wie *MGS*, stört dies gewaltig – selbst wenn es gameplaytechnisch Sinn macht.

Abgesehen von den bekannten Infos konnten wir übrigens Details über den weiteren Verlauf jenseits der spielbaren Demo anbieten. Wie berichtet gibt es neben dem Helden Solid Snake noch fast 20 weitere Charaktere, die aufwendig designt und mit eigenen Hintergrundstories ausgestattet wurden. Exklu-

Erste Bilder der insgesamt 20 Nebencharaktere, lassen darauf schließen, daß diese vorwiegend in von selbst ablaufenden Zwischensequenzen zum Einsatz kommen. Freundliche Charaktere halten Funkkontakt zu Solid Snake





siv aus Japan können wir die ersten Bilder aus Sequenzen mit den Nebencharakteren präsentieren, die



offenbar in erster Linie in Zwischensequenzen in Erscheinung treten. Im Spiel wird per Funkkontakt zu den Mitstreitern aufgenommen, was eher 8-Bit-Zeiten nahekommt (vgl. Abbildung). In den Zwischensequenzen, die allesamt mit der Game-Engine in Szene gesetzt wurden, kommuniziert Snake auch direkt mit den anderen Charakteren. Hier spielt die 3D-Engine, die wohl ohne Übertreibung als die leistungsfähigste aller bislang erschienenen PlayStation-Spiele bezeichnet werden kann, ihre ganze Stärke aus – die Texturen sind dermaßen detailliert, daß es keiner vorberechneten Renderoptik bedarf, zumal diese nur die Ästhetik der brillanten Optik stören würde. Ansonsten verrichtet das programmiertechnische Meisterwerk seine Arbeit mehr unauffällig im Hinter-

grund – statt auf spektakuläre Spezialeffekte setzen die Designer um Projektleiter Hideo Kojima in erster Linie auf stilgerechte, hyperrealistische Grafik – bestens zu erkennen anhand der Screenshots aus dem Lagerraum mit den zwei Panzern.

Was wir an dieser Stelle in Worten leider nicht vermitteln können, ist der bombastische Soundtrack des Spiels. Konamis Sound-Guru, der lediglich unter seinem für westliche Ohren recht eigentümlich klingenden Pseudonym ‚Tappy‘ Iwase firmiert, hat sich selbst übertroffen. In der Vergangenheit gingen bereits die Soundtracks von *Super Probotector*, *Parodius* und *Policenauts* auf sein Konto, in Japan sind standesgemäß diverse Soundtrack-Alben erhältlich.

Auch Sony kann sich der Brillanz von Konamis *Metal Gear Solid* nicht verschließen: Anlässlich der E3 wurde bekanntgegeben, daß das Spiel (in Amerika) im Rahmen einer Marketing-Kampagne, die auf über eine Million Dollar dotiert ist, vermarktet wird.

Ein Gedanke noch zum Abschluß aus gegebenem Anlaß: Vereinzelt

wird *MGS* als 3D-Shooter bezeichnet, bei dem es vorrangig darum geht, Gegner niederzumetzeln. Das wirft natürlich hierzulande die Frage auf, ob der Deutschland-Release aufgrund einer möglichen Indizierung gefährdet ist. Dazu läßt sich nur sagen, daß dies unserer Einschätzung nach keineswegs der Fall ist, da es bei *MGS* eben nicht um das andauernde Niedermähen von Gegnern geht, sondern ganz im



Gegenteil der beste Weg darin besteht, Konfrontationen aus dem Weg zu gehen. Wer anderes erwartet, kann seine Aufmerksamkeit gleich einem anderen Spiel zuwenden, wobei ihm allerdings einiges entgehen würde. (PS: Natürlich sind die Kriterien der BPSJ meist unergründlich, doch eine Indizierung *Metal Gear Solids* würde im krassen Gegensatz zur bisherigen Argumentationsweise der Bundesprüfstelle stehen.) ■

kdh

Hersteller: Konami
 Entwickler: KCEJ
 Spieler: 1
 Termin: 3.9. (j.p.), November (d.)



Trotz des realistischen Settings geht

bei *MGS* nicht alles Bierernst zu. Für Comic-Relief sorgt zum Beispiel die Szene, in der sich Solid Snake unter einem Pappkarton versteckt. Trotz dieser großartigen Tarnung sollte man nicht allzu auffällig agieren, denn ein Karton mit Füßen erregt schließlich selbst die Aufmerksamkeit der verschlafensten Wache. Vor Probestichen mit Bajonetten bietet eine Kiste jedoch wenig Schutz ... Im Inventory-Menü findet sich auch ein Päckchen Zigaretten. Eine Nikotinpause erzeugt zwar realistische Rauchwölkchen auf dem Screen, wird aber auch gleich mit Energieverlust bestraft. Ob dieses ‚Feature‘ lediglich pädagogische Zwecke erfüllt oder auch einen tieferen Sinn ergibt, konnte noch nicht geklärt werden. ■





Oddworld: Abe's Exoddus

„Hello!“ Der sympathische Mudokon Abe kehrt zurück. Wie schon im Vorjahr lockte die originelle Videopräsentation in einem Minikino auf der E3 zahlreiche Besucher an: „Follow Me!“

Angesichts der Bilder von *Oddworld: Abe's Exoddus*, beknüppelt der anderthalbte Teil der geplanten *Oddworld*-Quintologie, könnte man sich schnell auf den Holzweg begeben. Die Screenshots lassen zwar eine 1:1-Kopie des Vorgängers vermuten, doch im Detail hat sich eine Menge geändert.

Chefdesigner Lorne Lanning nahm sich die Zeit, die Neuerungen persönlich zu demonstrieren. Eine der Besonderheiten von *Abe's Odyssee* war die Möglichkeit, mit anderen Charakteren zu kommunizieren und



Ganze Horden von Mudokons warten auf ihre Befehle

Gegner zu übernehmen und zu steuern. Das System war originell, wurde jedoch nicht konse-



quent ausgenutzt. „Hello!“ – „Hello!“ – „Follow Me!“ – „Okay!“ – „Wait!“ machte 90 % der „Gespräche“ aus. Außerdem konnten nur die normalen Wächter (Sligs) kontrolliert werden. Diese Fähigkeiten wurden jetzt deutlich erweitert, so ist es zum Beispiel möglich, alle Gegner zu übernehmen und in deren Gestalt komplexe Aktionen auszuführen. Auch die Interaktion mit den zu befreienden Mudokons läuft nun wesentlich vielschichtiger ab. So muß Abe nicht nur ganze Gruppen von ihnen durch die Level

leiten (Der Anblick von sechs auf Zehenspitzen schleichenen Mudokons ist einfach grandios!), er muß sogar auf ihre Gefühle Rücksicht nehmen. So ist der Dialog „Hello!“ – „Hello!“ – „Follow Me!“ – „No!“ für Abe-Fans geradezu ein Affront. Eine Ohrfeige könnte zwar Wunder wirken, aber genauso in



Für Abe's zweites Abenteuer wurde wieder viel gezeichnet

einer (absolut kultverdächtigen) Massenschlägerei enden. Depressive Mudokons können sogar Selbstmord begehen (!), wie auch eine Horde sturzbrunkener Wesen einen farnosen Anblick bietet. Erwähnen wir eigentlich schon, daß diesmal nicht nur 100, sondern ganze 300 Mudokons auf ihre Rettung warten?

PS: Die Frage nach *Munch's Odyssee*, der „echten“ Abe-Fortsetzung, beantwortete Mr. Lanning mit einem breiten Grinsen und der Auskunft, daß dafür eine Hardware mit „mindestens einem 200-MHz-Prozessor“ nötig sei ... – ein Apple Power Mac? ■

Legacy of Kain – Soul Reaver

Schon der erste Teil von *Legacy of Kain* begeisterte Anfang 1997 Freunde der Horror- und Gruselgeschichten. Nun meldet sich Crystal Dynamics mit einem zeitgemäßen Update zurück.

Auch der Herr Kain, oder besser gesagt sein Erbe Raziel, hat den Sprung in die dritte Dimension geschafft. Genau wie eine bekannte britische Archäologin sieht man den Helden dieses düsteren Action-Adventures meist von hinten. Nur wenn er auf Gegner trifft, wird die Perspektive für einen Nahkampf (à la *Tekken*



Mit der Lanze agiert Raziel wie ein junger Gott. Dabei ist er tot



oder *Soul Blade*) umgeschaltet.

Gleich seinem ehemaligen Vampirboß Kain streift Raziel durch die geheimnisvolle Welt Nosgoth. Allerdings sind mittlerweile 1.000 Jahre vergangen, und Raziel ist ein Vampir einer ganz neuen Sorte – er trinkt kein Men-

schenblut, sondern saugt seinen Vampirbrüden die Seele aus dem Leib.



Um dieses Unterfangen gegen zehn Sorten von toten Blutsaugern und weitere zehn andere Gegner sowie elf Bosse durchsetzen zu können, verläßt sich Raziel nicht nur auf seine Fäuste. Sowohl verschiedene Arten von Waffen als auch Rüstungen und natürlich ma-



gische Sprüche gilt es zu finden und einzusetzen. Natürlich wird die düstere Story auch in der Fortsetzung wieder von genial gotischer Grafik unterstützt. Schon nach wenigen Minuten fühlt man sich ins Mittelalter zurückversetzt. Entsprechende FMV-Sequenzen und die

Sprachausgabe verstärken den positiven Eindruck dieses Spieles zusätzlich.

Auch technisch hat *LoK - SR* einiges zu bieten. So morpht die Umgebung z. B. in Echtzeit, wenn der Held zwischen den beiden Sphären wechselt. Außerdem werden die Daten kontinuierlich von der CD gelesen, so daß kaum merkliche Ladezeiten auftreten.

Nicht umsonst gehört *Legacy of Kain - Soul Reaver* zu den Highlights der diesjährigen Messe. Kein Horror-Fan sollte diesen Titel verpassen. ■

Tomb Raider III - The Adventures of Lara Croft

Wie unschwer zu erkennen, handelt es sich bei allen Spielen dieser Doppelseite um Fortsetzungen. Allerdings geht *Tomb Raider* nunmehr schon in die dritte Runde - wie immer mit der überaus reizenden und beliebten Heldin Lara Croft.

Nach dem überragenden Erfolg von *Tomb Raider I & II* sieht sich Core Design mit dem unseligen Fluch der ewigen Fortsetzung konfrontiert. Kaum waren die Arbeiten am zweiten Teil beendet, mußten die Programmierer auch schon die dritte Inkarnation von Miss Croft in Angriff nehmen - menschenähnlicher denn je.



Ah, Wasserfälle! Die haben wir schon immer vermißt

Wie schon vorauszusehen war, trägt *TR III* der technischen Entwicklung Rechnung und wartet mit etlichen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger auf. Da die Entwickler nicht faul sind, überarbeiteten sie die komplette Grafik-Engine. Neben einer höheren Auflösung bietet das Game z. B. deutlich detailliertere Geländedeformationen. Außerdem wurde an der Darstellung von Transparenzen, Schatten und vor allem Licht gearbeitet. Durch diese vielen neuen Effekte wirkt *Tomb Raider* realistischer denn je. Da ist es schon fast Nebensache, daß nun auch 'echtes' Wetter zum Tragen kommt.

Neben solchen rein optischen Verbesserungen haben die Programmierer aber am Gameplay gefeilt. So nutzte Fräulein Croft die Zwischenzeit und trainierte fleißig an ihren Lauffähigkeiten. Als Ergebnis dieser Mühen kann sie mittlerweile einen zeitlich begrenzten

Sprint einlegen, um aus brenzligen Situationen zu entfliehen, und dies soll nicht die einzige neue Fähigkeit der Archäologin bleiben.

Des weiteren verbesserte Core Design die Gegnerintelligenz und implementierte eine Analogunterstützung für Sonys Dual-Shock-Pad.



schiedlichste Vehikel warten dort auf ihren Benutzer.

Der Erfolg dieses Spiels steht auf jeden Fall, ungeachtet sämtlicher Änderungen, fest. Wer würde *Tomb Raider III* denn nicht kaufen? ■

Als wichtigste Neuerung kann man aber wohl getrost die nicht lineare Spielstruktur ansehen. So kann der Spieler selbst entscheiden, ob er lieber zuerst in den Pazifik, in die Antarktis, nach Indien, in die Wüsten von Nevada oder gar nach London reisen will - unter-



Insgesamt muß Nintendo das beste Konsolen-Line-up der E3 attestiert werden.

Sogar in puncto Quantität braucht sich die N64-Software inzwischen nicht mehr verstecken, die Qualität steht noch weniger zur Diskussion. Bei genauerer Betrachtung fällt jedoch auf, daß ein Großteil der N64-Spiele nicht nur 1997 bereits zu sehen war, sondern ursprünglich auch schon im vergangenen Jahr auf den Markt gekommen sein sollte. Nun sind nahezu alle Titel so gut wie vollendet. Dem N64 dürfte es gelingen, ein wenig Boden gegenüber der PlayStation gutzumachen, einholen wird es den 32-Bitter aber aller Wahrscheinlichkeit nach nicht mehr. Die Gefahr, daß die klägliche Nebenrolle des N64 in Japan negative Auswirkungen auf den westlichen Markt hat, besteht jedenfalls nicht.

Vom 64DD fehlte jede Spur, NoA Präsident Howard Lincoln gab öffentlich bekannt, daß er zum jetzigen Zeitpunkt selbst nicht wisse, „ob das 64DD jemals im Westen erscheinen werde.“ Von Rares 3D-Shoot'em-Up *Jet Force Gemini* konnte man lediglich Videosequenzen sehen. Da diese nur wenige Sekunden dauerten, war es noch nicht einmal möglich, einen ersten Eindruck von diesem Spiel zu gewinnen.

GAME BOY COLOR

Ende des Jahres soll es soweit sein, dann veröffentlicht Nintendo den Game Boy Color. In Größe und Design entspricht das Gerät nahezu dem Game Boy Pocket. Zusätzlich verfügt die Color-Version über eine Infrarotschnittstelle, um Kontakt



Top Gear Pocket von Kemco soll einer der GBC-Titel werden

F ZERO X

Langsam, aber sicher scheint der Nachfolger des legendären *F-Zero* (SNES) nahezu fertiggestellt zu sein. Während man sich im Westen noch bis November gedulden muß, sollte das Spiel in Japan vor wenigen Tagen (am 14. Juli) erschienen sein. Grafisch reißt auch die neueste Messeversion niemanden vom Hocker, Hintergründe sind so gut wie nicht vorhanden, dafür jedoch auf vielen Strecken de-



zenter bis starker Nebel. Über jede Kritik erhaben ist dagegen zweifellos die perfekte Steuerung, mit der ein Rennspiel bis dato aufwarten kann. Die Raumleiter besitzen inzwischen übrigens neue Features, Besonder-



Vier Spieler werden an den Rennen teilnehmen können

heiten wie Sprünge und Schutzschilder können wie Special-Moves aktiviert werden. In der kommenden XL folgt ein ausführlicher Test. ■

TWELVE TALES: CONKER 64

Mensch, das ist ja niedlich! Ja, sogar so niedlich, daß es schmerzt, oder wie David Dienstbier (*Turok 1* und 2) sich ausdrückte: „It hurts my teeth!“ *Conker* gehört spielerisch mit Sicherheit zu den besten Games

der Messe und wird das erste 3D-Jump&Run mit Zweispielersimultan- und Vierspieler-Deathmatch-Modus sein. Dennoch sollte sich Rare fragen, ob sie beim Knuddeldesign diesmal nicht über das Ziel hinausgeschossen sind (und zwar sehr deutlich). ■



Nicht nur Conker, auch seine Feinde sind ... äh ... niedlich

WAIALAE COUNTRY CLUB: TRUE GOLF CLASSICS

Bereits im August möchte Nintendo auch amerikanische und europäische Nintendo⁶⁴-Besitzer auf den digitalen Golfplatz schicken. Das Game mit dem

dezenten Namen machte einen ordentlichen Eindruck. Inwiefern dieser Titel nur den Kreis der videospielenden Golf-Enthusiasten anspricht, oder ob er auch bei der Masse Anklang finden kann, wird die Zukunft zeigen. ■



Waialae Country ist ein Golfkurs, der auf Hawaii liegt

mit anderen GBCs oder über ein spezielles Kabel mit dem N64 aufzunehmen. Das kleine Wunder verwendet zwei AAA-Batterien, die ihm für satte zehn Stunden Kraft spenden. Der GBC ist abwärtskompatibel zu allen bisherigen GB-Games. Für einige besonders populäre Titel sind voreingestellte Farbpaletten eingespeichert, wer möchte, darf aber auch (wie beim Super Game Boy) das Bild selbst manipulieren. Das Display kann drei Grafikmodi (10, 32 oder 56 Farben aus einer Palette von 32.000) darstellen. Nintendo hat bereits sechs GBC-Spiele in Arbeit, hüllt sich über die Titel



In feschem Violett war Nintendo's Handheld zu bewundern

jedoch derzeit noch in Schveigen. Sicher ist, daß Acclaim Versionen von *Turok 2* und *NBA Jam 99* veröffentlicht. Kemco arbeitet gar an vier Games, es handelt sich dabei um *Top Gear Pocket*, *Bugs Bunny - Crazy Castle 3*, *Shadowgate Classics* und *Deja Vu II: Ace Harding*. ■

EARTHBOUND 64/MOTHER 3

Das ursprünglich für 64DD geplante Rollenspiel glänzte durch Abwesenheit, obwohl es im Messeprospekt geführt wurde. Wenige Tage nach der Messe wurde bekannt, daß Nintendo umdisponiert hat. Im Klartext bedeutet dies, das Spiel erscheint Ende des Jahres in Japan auf einem 256-MBit-Modul. Die Programmierer arbeiten aber dennoch an einer separaten Version, die als Add-On auf DD herauskommen soll. Ob und wann das Game im Westen zu haben sein wird, ist derzeit nicht bekannt. ■

FI-WORLD GRAND PRIX

Das von Videosystems/Paradigm entwickelte Formel-1-Spiel war bisher unter dem Arbeitstitel *F97 Challenge* bekannt (vgl. XL 6/98). Inzwischen ist das Game fast fertiggestellt. Nintendo gefiel der Titel so gut, daß sie sich die Vertriebsrechte sicherte und das Game bereits im August veröffentlichen will. Auf der Messe machte das Spiel



Während PlayStation-Besitzer ein minderwertiges F1-Update erwartete, ...

einen guten Eindruck, lediglich die Framerate wirkte zu gering. *F1-World Grand Prix* kann dank offiziell-



... hatten Nintendo⁶⁴-Besitzer mehr Spaß an der Freude!

ler Lizenz mit sämtlichen Fahrern, Wagen und Strecken der '97er-Saison aufwarten. ■

CONKER'S POCKET TALES

Drei neue Titel werde Rare präsentieren, so hieß es im Vorfeld. Neben *Perfect Dark* und *Jet Force Gemini* handelte es sich dabei um den GB-Titel *Conker's Pocket Tales*. Der Spieler steuert das kleine Erdhörnchen durch ein Action-Adventure im Stil von *Zelda IV*. Sieben Welten, über 100 Dungeons, mehr als 30



Nicht ganz so putzig, aber auch so gut: *Conker's Pocket Tales* für GB

Gegner, sechs Bosse sowie unzählige knifflige Rätsel und versteckte Adventures gilt es zu entdecken.

Das Spiel soll noch in diesem Jahr erscheinen. ■



CRUISE WORLD

Die Fortsetzung des kläglichen *Cruis'n USA* konnte nicht gerade für Aufmerksamkeit sorgen. Neue Strecken und ein Vierspieler-Modus reichen nicht aus, wenn das Gameplay nach wie vor nicht überzeugen kann. ■



Immerhin kann *Cruis'n World* auch zu viert gespielt werden

POKÉMON

In Amerika wurde die *Pokémon*-Werbetrömmel angeschmissen, der Europa-Release wird jedoch aller Voraussicht nach nicht mehr



in diesem Jahr stattfinden. Offenbar möchte man erst erproben, wie gut die beiden ersten Teile in den USA von den Kunden angenommen werden, bevor in hiesigen Gefilden Experimente eingegangen werden. ■

RELEASE-LEISTUNG

NINTENDO-TITEL

Juli:	Banjo-Kazooie Cruis'n World
August:	F1 World Grand Prix Waiatae Country Club: True Golf Classics
September:	Bombberman Hero
Oktober:	1080° Snowboarding
November:	F-Zero X
Dezember:	Twelve Tales: Conker 64
Legend:	The Legend of Zelda - The Ocarina of Time

SONSTIGE TITEL:

August	Iggy's Reckin' Balls (Iguana/Acclaim) Mike Piazzas Strike Zone (GT Int.) WWF Warzone (Iguana/Acclaim)
September	Bio Freaks (Midway/GT Int.) Body Harvest (DMA/Gremlin)

Oktober	Chopper Attack (Wild Choppers) (Seta/GT Int.) Gex 64: Enter the Gecko (Crystal Dyn./GT Int.) Holy Magic Century (Quest 64) (T+HQ/Konami) International Superstar Soccer 98 (Konami) Mission: Impossible (Infogrames/Laguna) NASCAR 99 (EA) NFL Blitz (Midway/GT Int.) NHL 99 (EA) Off-Road Challenge (Midway/GT Int.) Superman (Titus)
----------------	---

November	Earthworm Jim 3D (Interplay) Fighting Force 64 (Core/Eidos) Jest (Infogrames/Laguna) Madden 99 (EA) NBA Live 99 (EA) NFL Quarterback Club 99 (Iguana/Acclaim) Penny Racers (T+HQ) Rugrats (T+HQ) S.C.A.R.S. (Ubi Soft) Space Circus (Infogrames) Space Station: Silicon Valley (DMA/Take 2) Turok 2 - Seeds of Evil (Iguana/Acclaim) Twisted Edge Snowboarding (Kemco)
-----------------	--

December	extreme-G 2 (Probe/Acclaim) Glover (Hasbro) Knife Edge (Kemco) Micro Machines 64 (Codemasters) Rat Attack (Mindscape) Top Gear Overdrive (Kemco) V-Rally 64 (Infogrames/Laguna) WCW Nitro (T+HQ) WCW vs. NWO Revenge (T+HQ) wipEout 64 (Psygnosis)
1999	All-Star Tennis 99 (Ubi Soft) Looney Tunes: Space Race (Infogrames/Laguna) NBA Jam 99 (Iguana/Acclaim) Rayman 2 (Ubi Soft) Star Wars: Rogue Squadron (Factor 5/LucasArts)

1999	Acclaim Sports Soccer (Probe/Acclaim) Battle Tanx (3DO) Castlevania 64 (Konami) Charlie Blasts Challenge (Kemco) Duke Nukem - Time to Kill (Eurocom/GT Int.) Harrier 2000 (Video Systems) Hybrid Heaven (Konami) Jeff Gordon Racing (ASC Games) Jet Force Gemini (Rare) O.D.T. (Psygnosis) Perfect Dark (Rare) Shadow Man (Acclaim) Shadowgate 64 (Kemco) Survivor: Day One (Konami) Tonic Trouble (Ubi Soft)
-------------	---

The Legend of Zelda The Ocarina of Time



Zelda 64 kommt ... nun wirklich ... ganz bestimmt noch in diesem Jahr ... behauptet Nintendo ... wieder einmal ... Wenn Shigeru Miyamoto nicht der Himmel auf den Kopf fällt, wird Zelda großartig, ohne Frage. Doch kann es dem unglaublichen Erwartungsdruck auch gerecht werden?

Nintendos *The Legend of Zelda - The Ocarina of Time* (im folgenden der Einfachheit halber *Zelda 64* genannt) ist zweifellos eines der am sehnlichsten erwarteten Videospiele seit Menschengedenken. Die erste Ankündigung erfolgte bereits auf der ersten Nintendo⁶⁴-Präsentation während der Tokioter Showshinkai im November 1995.

In Japan, wo die Popularität des N64 immer noch in niederen Regionen dümpelt, wird mittlerweile sogar die gesamte Zukunft der Konsole von dem Ergebnis abhängig gemacht. Den Eindrücken der Space-World- und E3-Versionen nach zu urteilen, sollte *Zelda 64* die Aufgabe mit Bravour meistern. Ebenso wie im vergangenen Jahr in

betrifft. Den verschiedenen Einzelsequenzen der Messe-Vorversion ist auch noch nicht zu entnehmen, ob der Schwerpunkt bei *Zelda* nun auf Action oder auf Adventure liegt. Bekanntlich reist Link in der Zeit vor und zurück, was vermutlich mit der Nutzung der namengebenden Ocarina of Time zusammenhängt. Der Spieler erlebt ihn in verschiedenen Altersstufen, die Messeversion zeigte Link als Jugendlichen



Link ist umgeben von sich gleichenden Gemälden. Aus irgendeinem wird Erfindung Ganon zur Attacke herausreiten. Die Frage ist nur aus welchem!

Tokio konnten auch auf der E3 in Atlanta verschiedene Sequenzen des Spiels angespielt werden, diesmal allerdings in größerer Anzahl. Weiterhin hält sich Miyamoto äußerst zurück, was Details der Story sowie den generellen Ablauf



und als Kind. Mit zunehmendem Alter entwickelt er zusätzliche Fähigkeiten und hat eine größere Auswahl an Waffen zur Verfügung: Pfeil und Bogen, Stein-schleuder, Bumerang, einen Kampfstock, Schwerter (kurz und lang), einen Hammer, Bomben und, nicht zu vergessen, explosive magische Nüsse. Außer-



Die Reaktionen der Messebesucher gaben Nintendos aufwendiger *Zelda*-Präsentation recht. Alle Pads waren ständig besetzt und heißumkämpft

dem trägt Link noch einen Schild zur Verteidigung - und zum Reflektieren bestimmter Angriffe. Die Steuerung ist denkbar bedienerfreundlich gestaltet. Am oberen Bildschirmrand sind die fünf Aktionstasten einblendend, die farblich gekennzeichnet sind und z. B. die entsprechende Waffe symbolisch anzeigen. Besonders durchdacht ist die Belegung des B-Buttons. Je nach Situation hat er unterschiedliche Funktionen, die jeweils als Text auf der Taste im Bild einblendend wird. Rennt Link, springt er mit B. Steht er neben einem Schild, bedeutet B



Der Angriff der mächtigen Wasserhand sieht überwältigend aus

lesen. Nähert er sich einer Leiter, wird B die Bedeutung „Klettern“ zuge-teilt. Die intuitive Benutzerführung ist Miyamoto besonders wichtig, da bei *Zelda 64* die Story im Vordergrund steht. Der Spieler soll völlig im Erleben der Handlung aufgehen, ohne daß er sich ständig darüber

Gedanken machen muß, welcher Button als nächstes zu drücken ist. Von größter Relevanz ist unter diesem Aspekt natürlich auch die Kameraführung. Jeder kennt sicherlich den Frust, den ein 3D-Jump&Run erzeugt, wenn es mal wieder nicht möglich ist, den Helden aus der bestmöglichen Per-





spektive zu betrachten. Bei *Zelda 64* kommt noch hinzu, daß der Kameraführung sowie der Steuerung bei Kämpfen spielentscheidende Bedeutung zukommt. Will man einen Gegner umrunden, dreht man ihm irgendwann zwangsläufig den Rücken zu und muß erst wieder auf ihn zulenken, um ihn bekämpfen zu können. Hier hat sich Miyamotos Team ein System ausgedacht, das genauso simpel wie praktisch wirkt



Das 64-Bit-Sequel ist wesentlich actionlastiger als seine Vorgänger



auch in Atlanta *Zelda 64* keinen Messebesucher unbeindruckt. Die Grafik ist geradezu verschwendungsvoll detailliert, kein störender Nebel oder verwaschene Texturen trüben die Optik. Neben *Turok 2 - Seeds of Evil* ist *Zelda 64* zudem das erste N64-Spiel, das mit Echtzeit-Light-Sourcing arbeitet. Vor allem die spektakulären Endgegner zogen jedoch jeden einzelnen Betrachter in ihren



Bann. Neben der bereits bekannten, gewaltigen Echse, die mit gezielten Bombenwürfen ins Maul außer Gefecht gesetzt werden muß, waren auch zwei neue Bosse zu betrachten.

Ein gewaltiger Drache, der Link auf einer in einem Lava-See schwimmenden Plattform attackiert, beeindruckte vor allem durch die Licht- und Flammeneffekte. Auch Oberbösewicht Ganon hatte seinen standesgemäßen Auftritt. In einer animierten Zwischensequenz sieht man den dunklen Herrscher, wie er auf einem imposanten Schlachtroß



düstere Stimmung des Zusammenstreffens stellt übrigens erneut unter Beweis, daß ältere N64-Besitzer



Die minutenlange Intro wurde exzellent in Szene gesetzt. Ganons üble Schergen schnappen sich Prinzessin Zelda und reiten mit ihr von dannen



und ohne Übertreibung als revolutionär bezeichnet werden kann. Hält man den Z-Button gedrückt, wechselt die Kamera in eine Über-Links-Schulter-Ansicht, ein dezenter Rahmen um den Gegner zeigt an, daß er ins Visier genommen wurde. Jede Bewegung des Analogsticks führt dazu, daß Link den Kontrahenten umrundet oder zurückweicht, ohne jemals den di-

rekten Blickkontakt zu verlieren. Erst wenn man den Z-Button losläßt, wird diese Verbindung wieder unterbrochen, und unser Held kann beispielsweise die Flucht ergreifen. Nutzt Link Fernwaffen wie seine Schleuder, blendet die Kamera hingegen auf die Ego-Perspektive um. Dann muß man quasi durch Links Augen genauestens Maß nehmen. Wie schon auf der Space World lieb-

sitzt und sich die scheinbar menschliche Maske vom Gesicht reißt, hinter der eine Dämonenfratze zum Vorschein kommt. Die sehenswerte Enthüllung findet in einem Raum statt, an dessen Wänden identische Gemälde hängen, die einen sich perspektivisch verengenden Weg zeigen. Ganon reitet in eines der Bilder hinein und greift Link aus wechselnden Richtungen an. Die

keinesfalls ein übertrieben niedliches Knuddel-*Zelda* im Stile von *Yoshi's Story* oder gar *Conker 64* befürchten müssen. ■

kdh

Link goes 3D

Die erste SGI-Render-Demo stammt aus dem Jahre 1995. 1996 machte Miyamoto eine Süddeutschland-Tour, um sich Schlösser und Fachwerkhäuser anzuschauen. Ein weiteres Jahr später konnten die Ergebnisse dieses Bildungsurlaubs bestaunt werden.

Entwickler: Nintendo
Spieler: 1
Speicherkap.: 256 MBit + Batterie
Termin: Ende November

PERFECT DARK™

Rares einzigartige Erfolgsbilanz im Bereich der N64-Programmierung sorgte für ein besonderes Interesse der Messebesucher am neuen Spiel der Briten. Abgetrennt durch eine mit dem *Perfect Dark*-Schriftzug verzierte Tür, wurde in einem kleinen Kino ein dreiminütiges Video des Action-Games gezeigt.

Unter Verzicht auf eine weitere Filmlizenz und mit dem persönlichen Bestreben, eigene Phantasien zu verwirklichen, verlegte Rare das Geschehen in *Perfect Dark* in das Jahr 2023. Der Spieler schlüpft in die Rolle der Geheimagentin Joanna Dark, die der weltweit operierenden DataDyne Corporation das Handwerk legen soll. Dieser Konzern versteckt Außerirdische auf der Erde, um Experimente an ihnen vornehmen zu können – ein Szenario, das Teil einer der beliebtesten Mystery-Serien (z. B. *X-Files*) hätte



sein können. Das Drehbuch führt Joanna durch düstere Lokalitäten wie Chicagos Hochhausschluchten, ein Unterwasserlabor, die berühmte Air-Force-Basis Area 51 sowie ein auf den Grund des Pazifik gesunkenes Raumschiff. Rare arbeitet dieser Tage an der Entwicklung von insgesamt zwölf Levels.



Freund oder Feind? Diese Frage stellt einen Aspekt des Spiels dar



Fest im Sattel ihres Hover-Bikes, steuert Joanna aus der Ego-Sicht

Präsentiert wurde die Area 51, in der die Agentin Dark ein futuristisches Hover-Bike besteigt und lautlos durch die verwinkelte Anlage schwebt. Auf einem bestimmten Punkt muß die Heldin absteigen und per Pedes weiterziehen, um einen gefangenen Alien zu befreien. Auf einer Schwebebahre wird das befreite Opfer in Richtung Ausgang geschafft, während die Wachen dies unter Einsatz ihrer Waffen zu verhindern suchen. Reine Schwarz-Weiß-Malerei wird nicht betrieben, auch unter den Außerirdischen gibt es feindliche Elemente. Verkleidet und von Rare mit einer gesteigerten künstlichen Intelligenz ausgestattet, agieren die Aliens als Mei-



Rares GoldenEye-Game-Engine wurde für Perfect Dark überarbeitet. Detailliertere Texturen und aufwendige Lichteffekte sind das Ergebnis

ster der Täuschung, die es dem Spieler erschweren zwischen Freund und Feind zu unterscheiden.

Auch wenn der Sci-fi-Agentin wesentlich mehr Waffen, technische Spielereien und Items zur Verfügung stehen als dem britischen Original, ähnelt die Steuerung der von *GoldenEye 007*. Die Grafik-Engine des Bond-Abenteurers dient ebenfalls als Grundlage für die verbesserte *Perfect Dark*-Engine. Nach nur neun Monaten Entwicklungszeit erzeugen die aufwendigen Licht- und Spiegeleffekte sowie detaillierteren Texturen

eine realistischere Optik. Authentische Soundkulisse und stimmige Hintergrundmusik runden den gelungenen Gesamteindruck gekonnt ab.

Nach eigenen Aussagen ist man sich bei Rare bewußt, wie hoch die Meßlatte für

ein Spiel dieses Genres liegt.

Daß man sich für eine weibliche Protagonistin entschieden hat, könnte wie im Falle von *Tomb Rai-*



ders Lara Croft dazu führen, daß ein ohnehin gutes Spiel noch breitere Zustimmung erfährt. Hätten die Briten eine spielbare Version und nicht das selbstablaufende Video präsentiert, wäre *Perfect Dark* der Titel „Spiel der Messe“ sicher gewesen. ■

mc/ska

Entwickler: Rare
 Spieler: 1-4 (simultan)
 Speicherkapazität: tba
 Termin: 1999

Star Wars: ROGUE SQUADRON™ N64/PC

Das deutsche Entwicklungsteam Factor 5 verfügt seit geraumer Zeit über beste Kontakte zum Branchen-Multi LucasArts. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß der erste N64-Titel der deutschen Spieleschmiede im *Star Wars*-Universum angesiedelt ist. Nintendo betrachtete *Star Wars: Rogue Squadron* als Aushängeschild ihres Software-Aufgebots und präsentierte es dementsprechend aufwendig.

 Obwohl sich die Absatzzahlen von *Star Wars: Shadows of the Empire* sehen lassen konnten, wurde der Genremix den Ansprüchen der verschworenen *Krieg der Sterne*-Gemeinde kaum gerecht. Rühmliche Ausnahme bildete der erste Level (Schlacht um Hoth), in dem mit einem Snowspeeder gegen die imperiale Übermacht vorgegangen wurde. Factor 5 nahm sich das ansprechende Szenario zur Vorlage und entwickelte daraus ein kom-



Dieser Einsatz erinnert an den Flug durch den Death-Star-Trench



Actiongeladene Missionsflüge gegen das Imperium bietet Factor 5s *Star Wars: Rogue Squadron*. Vier Monate Entwicklungszeit verbleiben noch

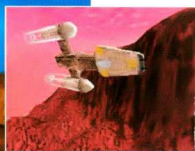


plett neues Abenteuer. In *Rogue Squadron* schlüpft der Spieler in die Rolle des Luke Skywalker, um am Steuerknüppel diverser Gleiter und Raumschiffe für interplanetare Gerechtigkeit zu kämpfen. Dabei stehen dem Rebellenführer

unter anderem die Cockpits von A-Wing, X-Wing, Y-Wing, V-Wing und Snowspeeder zur Verfügung, deren Bewaffnung und Flugverhalten sich deutlich voneinander unterscheiden. Die Einsätze des Rebelleneschwaders finden teils vor bekannten Kulissen (z. B. Mos Eisley), teils an weniger bekannten Örtlichkeiten des *Star Wars*-Universums statt. Als Gegner fungieren nicht nur die AT-ATs oder TIE-Fighters, sondern auch die aus Canyons, Wüsten oder Lavaseen bestehende Umgebung kann sich als Feind des Fliegers erweisen. Im Stile eines *Wing Commander* geben sich die Missionsziele und Aufgabenstellungen, die die klassischen Kampf- und Zerstörungseinsätze sowie Aufklärungs- und Rettungsaktionen beinhalten – willkommene Unterstüt-



Flugmanöver in allen bekannten Schiffsklassen fordert das Spiel



zung erhält der Spieler durch seine Wingmen, verpflichtet sich aber gleichzeitig, diese auch am Leben zu halten. Neben seiner detailliert texturierten

3D-Grafik beeindruckte *Rogue Squadron* vor allem durch eine glasklare Soundkulisse, wie man sie bis dato nur einem CD-System zugekraut hätte. Auf diesen Aspekt des Spiels hatte Nintendo besonderen Wert gelegt und das Modul in einer vom Messelärm abgeschirmten Dolby-Surround-Kabine präsentiert. Die Musiken und Sound-FX klangen trotz der frühen Fassung schon ausgesprochen filmreif. Factor 5s vielgerühmtes Sprachkompressionssystem konnte allerdings noch nicht begutachtet werden, auch die eigentlichen Missionsziele waren in den drei spielbaren Levels noch nicht vorhanden.

Dadurch drängt sich die Frage auf, ob es Factor 5 innerhalb der nächsten vier Monate gelingt, die vorgeführte Technik-Demo in ein umfangreiches Vollblutspiel zu verwandeln. ■

mc/ska

Entwickler: Factor 5/LucasArts

Spieler: 1

Speicherkapazität: 96 oder 128 MBit

Termin: November

Die Bereitschaft der Third-Party-Hersteller, für Nintendo 64-Bitter zu entwickeln, wächst zunehmend. Offenbar ist dies die logische Konsequenz aus der Klage vieler Produzenten, daß aufgrund des großen Angebots hohe Abverkäufe im PlayStation-Sektor kaum mehr möglich sind. Neben einer Reihe Exklusiventwicklungen versuchen die Firmen, mit zahlreichen Umsetzungen von PSX-Hits ein Bein in das N64-Geschäft zu bekommen. Dazu zählen zum Beispiel Titel wie *Gex* (Crystal Dynamics), *Fighting Force* (Eidos), *V-Rally* (Infogrames), *Nightmare Creatures* (Kalisto/Activision) und auch *wipEout* (Psygnosis).



CASTLEVANIA 3D
(KONAMI)

Leider konnte das N64-Sequel noch immer nicht probegespielt werden, dafür gab es interessante Videosequenzen zu sehen. Soweit sich dies bei vom Band

eingespielten Szenen beurteilen läßt, stammten die Ausschnitte diesmal sogar tatsächlich von einem N64 und nicht von einer Entwicklungsstation. Die Aufnahme zeigte gruselige Gestalten wie einen angeschimmelten Zombie und einen hungrigen Vampir, die dem Betrachter aus nächster Nähe ins Auge blickten. Die Fansympathien sind sehr detailliert ausgefallen und werden lediglich von dem Werwolf übertroffen, dessen Fleisch sich auflöst

und in einzelnen Fasern vom Gerippe fällt. Sollte es Konami gelingen, den Release-Termin Anfang '99 zu halten, könnte *Castlevania 3D* ein guter Start ins neue Jahr wer-



C3D schafft eine ausgezeichnete Gruselatmosphäre

O.D.T.
(PSYGNOSIS)

Wer bisher vergeblich auf einen N64-Auftritt Lara Crofts



gewartet hat, kann sich demnächst mit dem ähnlich gelagerten *O.D.T.* trösten. Vier verschiedene Charaktere stehen zur Auswahl, die nicht nur mit Waffen, sondern auch überaus durchschlagskräftigen Zaubersprüchen ausgerüstet sind. Dank aufwendigem Motion-Capturing und flotter 3D-Engine hinterließ die Grafik einen sehr guten Eindruck. *O.D.T.* ist neben *wipEout 64* das zweite N64-Produkt aus dem Hause Psy-

gnosis und wird zeitgleich auch für PlayStation entwickelt. Die PlayStation-Version konnte auch auf der E3 begutachtet werden und wirkte im Verhältnis gesehen ebenso positiv wie das Nin-



tendo⁶⁴-Werk. Die Entwicklung der N64-Version von *Formel 1* wurde übrigens eingestellt und die von *Destruction Derby* vom Hersteller nicht bestätigt. ■



O.D.T. sollten sich alle Action-Adventure-Fans vormerken



TOP GEAR OVERDRIVE
(KEMCO)

Anders als sein Vorgänger *Top Gear Rally* hat *Top Gear Overdrive* nur sehr wenig mit dem Rallyesport und realisiertem Fahrverhalten zu tun. Das Sequel greift eher den Stil der alten SNES-Titel *Top Gear*, *Top Gear 2* und *Top Gear 3000* auf. *TG Overdrive* ist demzufolge

ein waschechter Fun-Racer, bei dem der Spieler seine Gegner mit abgeworfenen Heuballen, Pylonen oder mit Ölpfützen behindern darf. Auf den sieben Strecken werden nicht nur wechselnde Wetterbedingungen, sondern auch verschiedene Jahreszeiten geboten. ■



Laut Kemco wird es einen Vierspieler-Modus geben

BURGRATS
(TH•Q)

In den USA ist die Zeichentrickserie um die abenteuerlustigen Kleinkinder äußerst populär - hierzulande wurde sie auf Nickelodeon ausgestrahlt. Das gleichnamige Action-Adventure präsentiert sich ähnlich abstrus und farbenfroh wie das TV-Vorbild. Alle bekannten Charaktere, Kulissen und Musiken aus dem Fernsehen wurden übernommen. Der Spieler schlüpft in die Rolle diverser einjähriger Kids. ■



Sie benehmen sich nur im Beisein Erwachsener wie Babys





**EXTREME G 2
(PROBE/ACCLAIM)**

Auch wenn die von Acclaim präsentierte Fassung sich noch in einem frühen Entwicklungsstadium befand, waren einige Verbesserungen gegenüber

dem Vorgänger festzustellen. Das Tempo wurde gedrosselt, die Steuerung dadurch kontrollierbarer. Die Tracks sind breiter, grafische Effekte hinzugefügt worden und das Waffenarsenal der Vehikel umfangreicher. Die 16 neuen Bikes besitzen nun auch Rückspiegel und ziehen im atemberaubenden Powerslide um die Kurven. Der Battle-Modus wird in neuen Panzerfahrzeugen bestritten, und sollte das 64DD tatsächlich

einmal erscheinen oder der Zusatzspeicher von 4 MB einzeln veräußert werden, wäre e-G2 laut Acclaim das erste N64-Game mit optional einschaltbarem Hi-Res-Modus. ■



Probe nahm sich die Kritik am Vorgänger offenbar zu Herzen

**JEST
(INFOGRAMES)**

Jest erntete auf der E3 sehr viel Beifall. Besonders gut kamen die witzig gestalteten Level wie beispielsweise eine Stummfilmpassage in Schwarzweiß, das alte Persien und auch der Mars an. Den Spieler erwarten abgefahrene Gegner, die

sich vor seinen Augen verwandeln, fliegende Teppiche, jede Menge Zaubertricks und eine saftige Portion schwarzen Humors. Es scheint so, als würde sich dieses Jump&Run ein Duell der abgedrehten Ideen mit dem ebenfalls interessant aussehenden Earthworm Jim 3D aus dem Hause Interplay liefern. ■



Der Job eines Komikers muß von Grund auf erlernt werden

**PENNY RACERS
(TH • Q)**

Mit Penny Racers (in Japan unter dem Titel Choro Q be-



Mit Comicversionen bekannter Autos geht es in PR auf die Piste

kannt) steht ein weiterer Fun-Racer erster Güte auf dem Speiseplan des Nintendo⁶⁴. Sage und schreibe 100 verschiedene Fahrzeuge stehen zur Auswahl bereit, die zudem in vielfältigen Variationen getuned werden dürfen. Mehr als 20 Strecken mit ungewöhnlichem Streckenverlauf sowie ein Vierspieler-

Splitscreen-Modus sollen für lang anhaltenden Spielspaß



**V-RALLY
(INFOGRAMES)**

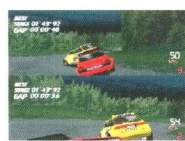
Die Rennspielreferenz des vergangenen Jahres gibt es bald auch für das N64. Im Arcade-, Time-Trial-, Championship- oder dem neuen Rally-Modus geht es durch die französischen Alpen, England, Spanien, Schweden, Neuseeland, Korsika und Indonesien. Zu den bekannten Automarken des Originals (Ford, Mit-



V-Rally ist mit Sicherheit eine Bereicherung für das N64

subishi, Nissan, Renault, Seat, Skoda, Subaru und Toyota) gesellen sich mit Citroen, Hyundai und Volkswagen drei neue Fahr-

zeughersteller. Das Game ist zwar noch lange nicht fertiggestellt, grafisch und spielerisch macht es jedoch bereits einen guten Eindruck. ■



COMPUTER KUDAK



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

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett	dt	DM 299,00
N64 kompl. & Pilotwings	dt	DM 349,00
Banjo - Kazooie	kpl.	dt. DM 89,95
Bio Freaks	dt	DM 124,95
Bust A Move 2	dt	DM 89,95
Cruis in WORLD	dt	DM 89,90
Forsaken	kpl.	dt. DM 129,90
Frankreich98-Fußball WM	kpl.	dt. DM 109,90
GASP	dt	DM 139,95
Goemon-Mystical Ninja	dt	DM 139,95
GT 64 Championship	kpl.	dt. DM 124,95
Mike Plaz. Strike Zone	dt	DM 124,95
Mission Impossible*	kpl.	dt. DM 129,90
NBA Courtside	dt	DM 84,00
Virtual Chess	dt	DM 119,90
Wetrix	dt	DM 109,95
WCW vs. NWO	dt	DM 129,90

SEGA SATURN

Burning Rangers	dt.	DM 89,95
Courier Crisis	dt.	DM 79,95
Croc	dt.	DM 89,90
Discworld	kpl.	dt. DM 49,00
Enemy Zero - 4 CD's	dt.	DM 99,00
Exhumed	kpl.	dt. DM 39,95
FIFA 97	kpl.	dt. DM 19,00
House of the Dead	dt.	DM 89,95
Panzer Dragoon 1	dt.	DM 59,95
Panzer Dragon Sagella CD	dt.	DM 89,95
Riven (Myst) 2 4 CD's	dt.	DM 89,95
Shining Force 3	dt.	DM 89,90
Winterheat	dt.	DM 89,95
World League Soccer	dt.	DM 89,95
Z	dt.	DM 99,00

Dreamcast; die erste 128-bit Konsole
Informationen und Datenblatt bei uns

SONY PLAYSTATION

PSX kpl. Value Pack "Silver"	dt.	DM 319,00
INFRAROT PADS (25TK)	dt.	DM 99,00
Controller Analog Dual Shock	dt.	DM 59,00
Alundra	kpl.	dt. DM 89,90
Azure Dreams*	dt.	DM 89,90
Blasto*	dt.	DM 79,95
Breath of Fire III	kpl.	dt. DM 89,95
Collin McRae Rally	kpl.	dt. DM 89,95
CyBall Zone	kpl.	dt. DM 89,90
Dead or Alive	dt.	DM 89,90
Diablo	kpl.	dt. DM 89,00
Formel 1 '96	dt.	DM 44,00
Forsaken	kpl.	dt. DM 79,95
Frankreich98-Fußball WM	kpl.	dt. DM 89,00
Gran Turismo	kpl.	dt. DM 89,95
Heart of Darkness	kpl.	dt. DM 99,95
HUGO	dt.	DM 94,95
Klonoa	dt.	DM 89,90
Kula World	dt.	DM 89,00
Mageslayer	dt.	DM 89,00
Phat Air-Extreme Snowboard	dt.	DM 89,00
Point Blank mit Gun Gcon45	dt.	DM 154,95
Road Rash 3D	kpl.	dt. DM 89,90
San Francisco Rush	dt.	DM 89,00
Tommi Mäkinen Rally	dt.	DM 89,95
Treasure of the Deep	dt.	DM 84,95
Viper	kpl.	dt. DM 89,95
War Games	kpl.	dt. DM 89,90
WCW Nitro	dt.	DM 94,95
Youngblood	dt.	DM 89,90

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen a l l e deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

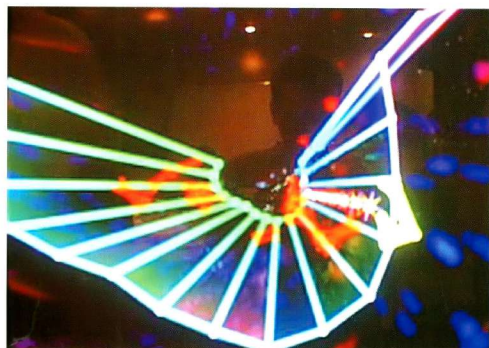
Lieferung erfolgt nur an Privatpersonen
* Nur bei Zahlung der Versandkosten
Bestellungsbekanntgabe bis 14 Tage vor dem
Lieferdatum



PROJECT X

Hinter dem Arbeitstitel Project X von VM Labs verbirgt sich wie berichtet keine eigenständige Videospielekonsole, sondern ein Chip zur Steuerung diverser Elektronikgeräte, der

steller lizenziert wird. Als zukünftige Partner wurden auf der E3 Motorola, Thompson und Toshiba genannt. Motorola will in Lizenz Prozessoren mit Project-X-Technologie fertigen. Thompson ist in den USA Marktführer im Bereich absoluter



als netten Nebeneffekt auch Video-Games abspielen kann. Die US-Markteinführung war ursprünglich noch für 1998 geplant, verzögert sich nun aber bis zum nächsten Frühjahr. Der Project-X-Chip kann z. B. den üblichen MPEG-Dekoder-Chip in DVD-Spielern ersetzen oder in Set-Top-Boxen Anwendung finden. VM Labs verfolgt dabei eine Strategie wie seinerzeit 3DO, indem die Technik an diverse Her-

Low-Cost-Tech (Videorekorder) und will entsprechende Chips ab 1999 in seine Geräte einbauen.

VM Labs gab außerdem bekannt, mit zahlreichen Entwicklern und Publishern zusammenzuarbeiten, namentlich u. a. Activision, Capcom, Crave, Fox Int., Hasbro, Psygnosis und T+HQ. Insgesamt wurden bislang über 50 Entwicklungssysteme ausgeliefert. Dabei sollte allerdings bedacht werden, daß

PRESSEERKLÄRUNG DER MESSE - KATEGORIE „SINNTLEERT“:

Erstausslieferung landesweit ausverkauft“ lautete die Überschrift der Pressemeldung zu *Panzer Dragoon Saga* für den Saturn. Dies sollte wohl die große Nachfrage dokumentieren – doch wie so ziemlich jeder Messebesucher wußte, belief sich besagte



Erstausslieferung auf gerade einmal 4.000 Stück, während Topitel für andere Systeme allein in den ersten Tagen hundertausende Einheiten verkauften ... ■

FORTSETZUNGSKÖNIG

Traditionell hat Capcom ein Abonnement auf diese zweifelhafte Ehre, doch in diesem Jahr schoß Electronic Arts eindeutig den Vogel ab: mit Updates von *FIFA*, *Madden*, *NASCAR*, *NBA Live*, *NHL* und *Triple Play* sowie *Moto Raider*, *Road Rash* und *Test Drive*. ■

BRUTAL: THRILL KILL

Einen ganz dicken Fisch hat Virgin an Land gezogen: *Thrill Kill* von Spelling Ent. wird das erste echte Vierspieler-Prügel-Game für die PlayStation. Als Parodie auf Brutalo-Spiele wie *Mortal Kombat* und *Bio Freaks* bietet *Thrill Kill* hektoliterweise Blut und Gedärm. Die Spieler können



Kult-Programmierer Jeff Minter (Yak) mit einem Llama – Minter vorne, Llama hinten

beiten müssen. Zu einer Zeit, in der Libraries und Tools die Programmierung üblicherweise nicht nur vereinfachen, sondern sogar beschleunigen, erscheint das Konzept nicht sonderlich praktikabel.

Insgesamt ist Project X ein interessantes Konzept, das allerdings bei der bekannten Skepsis der Software-Hersteller gegenüber

diese Development-Kits meist von Firmen geordert werden, um die Technik einschätzen zu können – was nicht bedeutet, daß automatisch Spiele entwickelt werden. Bislang ist lediglich bekannt, daß Jeff Minter *Tempest 3000* programmiert, außerdem existiert die Ankündigung eines Battlemech-Games, vermutlich eine Fortsetzung von *Iron Soldier* (Jaguar, Jaguar-CD) des deutschen Programmierers Mark Rosocha. Laut VM Labs' Chairman und CEO Richard Miller ist Project X leistungsfähiger als der aktuellste Pentium-II-PC, die flexible Architektur der Technik soll den Entwicklern große Freiheiten bieten. Letzteres mag gut klingen, hat allerdings den Nachteil, daß Programmierer sich die Hardware-Leistung komplett selbst erar-

neuer Hardware keine großen Erfolgsaussichten hat. Von Vorteil ist jedoch, daß praktisch durch die Hintertür neue Zielgruppen ge-



schaffen werden, und das ist schließlich genau das, wonach die Videospieleindustrie verzweifelt sucht. Man fragt sich aber, wie begeistert der amerikanische Joe Sixpack (Otto Normalverbraucher) wohl sein wird, wenn er auf seinem DVD-Spieler plötzlich ein Spiel wie *Tempest 3000* genießen kann ... ■

FOSSIL DER MESSE

Man träute seinen Augen kaum, doch am Stand von Kemco befand sich tatsächlich ein NES in Betrieb! Allerdings nicht, um ein neues Spiel für Nintendo seit Jahren ausgemusterten 8-Bitter zu zeigen. *Shadowgate* diente lediglich als Demonstration für die Ankündigung einer Game-Boy-Umsetzung. Aber immerhin ...



Das Original von *Shadowgate* ist übrigens ein Point&Click-Adventure von Icom Simulations (Jahrgang '85), eines der ersten Spiele, das seinerzeit von der Fernstertechnik des Macintosh-Betriebssystems Gebrauch machte. ■

sich sogar mit herausgerissenen Gliedmaßen verprügeln. Ob Virgin dieses „Familienspiel“ auch in deutschen Ländern „serviert“, ist noch ungewiß – aber wohl eher unrealistisch. ■



Hallo, Bedienung. Könnten Sie bitte in meinen Abdominalbereich treten?

EIDOS UND 3D-ACTION-ADVENTURES I

Nein, an dieser Stelle steht nichts über *Tomb Raider III*, diese Infos finden sich auf Seite 30. Bei *Omikron* handelt es sich um das 3D-Spiel von Quantic Dream, bei dem man die Rolle eines Dämonenbezwingers übernimmt. Interessant an *Omikron* ist

neben der erstklassigen Grafik-Engine vor allem das Spielkonzept. So wird man z. B. nach dem Ableben wiedergeboren und zwar im Körper des zuletzt berührten Wesens. Der Veröffentlichungstermin von des Spiels ist momentan noch für November angesetzt. ■



Die Umgebung ist relativ aufwendig gebaut und bietet ...



... allerlei Betätigungsmöglichkeiten für den bzw. die Helden



EIDOS UND 3D-ACTION-ADVENTURES II

Ebenfalls unter dem Vertriebs von Eidos agieren die Mucky-Foot-Programmierer. Trotz, oder gerade wegen des sonderbaren Namens haben sie mit *Urban Chaos* einen vielversprechenden Titel in der Entwicklung. Die außergewöhnliche Grafik-Engine stellt nicht nur eine vollkommen begehbbare Stadt dar, sondern füllt sie auch mit allerlei atmosphärischen 'Kinkerlitzchen'. Nebel, Licht und Schatten, Wetter, ja, sogar echter Müll und fallende Blätter werden realistisch dargestellt. Leider wird dieses Action-Adventure erst Ende nächsten Jahres fertig werden. ■



Eine möglichst realistische Stadt ist das Ziel der Mucky-Foot-Gang



WAS LANGE WÄHRT ...

Nachdem *Apocalypse* schon auf der letztjährigen E3 von Activision vorgestellt wurde, passierte längere Zeit nicht mehr viel, bis Neversoft Ent. mit der Fertigstellung beauftragt wurde. Mittlerweile haben die Programmierer ihre eigene Engine eingearbeitet, die Grafikauflösung erhöht und neue Texturen gezeichnet. Außerdem ist der Motion-capturete Bruce Willis nun der Hauptcharakter des Spiels. Pünktlich zu Weihnachten (wie eigentlich alle Spiele) soll *Apocalypse* auch heimische Spieler in seine düstere 3D-Welt locken. ■



Mit dem digitalisierten Bruce Willis geht es durch viele Level

CAPCOM BRINGT PRÜGLER

Die obige Zeile ist sicherlich genauso nichts-sagend wie 'Franzosen trinken Wein' oder 'Amerikaner sind ein bißchen komisch', aber sie entspricht der Wahrheit. In *Rival Schools: United by Fate* können



zwei Spieler in hübscher 3D-Umgebung gegeneinander antreten. Optisch erinnert das Game an *Street Fighter EX plus Alpha*, spielerisch wurden aber einige neue Ideen verwirklicht. ■



0 41 31-76 04 62
Tsiggi'sp
by-sho
 Feldstr.33 21336 Lüneburg
 Tel.:/Fax: 0 41 31 - 76 04 62
 Ankauf/Verkauf/Tausch

PSX-Zubehör je 29,- DM
 Memorycard, Pad oder RGB-Kabel
alle 3 zusammen 79,- DM

PSX-Games

Alundra*	88,-
Deathtrap Dungeon	95,-
Frankreich 98 WM	89,-
Forsaken	95,-
Gex 3D	85,-
Gran Turismo	89,-
Klonoa	88,-
Kula World*	88,-
Need for Speed 3	89,-
Poy Poy	89,-
Rascal	89,-
Reboot	89,-
Road Rush 3D*	89,-
Shadowmaster	85,-
Soulblade Platinum	48,-
Steel Raigun	79,-
Tekken2 Platinum	48,-
Tekken3 (Jap)	119,-
VS.	98,-

Der Superchip 25,-

PSX Umbau incl. Chip 49,-
 Umbau, Chip und RGB-Kabel 75,-

N64-Games

Aero Gauge	139,-
Aerofighter Assault	138,-
Bio Freaks*	135,-
Banjo & Kazooie*	89,-
Bomberman64	89,-
Bust a Move2	99,-
Cruis'n World*	89,-
Diddy Kong Racing	89,-
Forsaken	119,-
Int.Superstar Soccer	89,-
Lylat Wars	89,-
Mischief Makers	89,-
Mystical Ninja Goemon	145,-
NBA Courtside	89,-
NBA pro'98	139,-
Olympic Hockey 98	129,-
Rampe World Tour	132,-
Robotron X*	135,-
Snowboard Kids	89,-
Super Mario	89,-
Super Mario Kart	89,-
Tetrisphere	89,-
Wave Race	89,-
WCW vs. NWO	139,-
Wetrix	115,-
Yoshi's Story	89,-

Weitere PSX und N64 Spiele auf Anfrage, auch gebraucht.

**Ankauf von Videospiele
 und Konsolen aller Marken**

*Bei Druck noch nicht lieferbar.
 Alle Preise sind Versandpreise
 + Versandkosten 9,40DM

0 41 31-76 04 62
 Händleranfragen erwünscht



AUF DEM HÜGEL IST ES LEISE ...

Resident Evil hat es vorge-macht, und alle anderen namhaften Hersteller ziehen nun nach. Konamis Horror-Adventure *Silent Hill* trifft den aktuellen Zeitgeist und sorgt für die dringend nötige Zerstreung und Kurzweil beim Spiel. Durch Konamis 3D-Engine wird der geeignete PSX-User in eine dunkle Parallelwelt versetzt, in der er die Aktionen der „normalen“ Menschen aber trotzdem beeinflussen kann. Unter den blutigen Angriffen von zahllosen Monstern muß sich der Spieler vor allem gegen seine eigene Angst wehren, um zu überleben. ■



DER SCHLAG DER HEILIGEN FAUST

Konami will nicht nur in Capcoms Revier wildern (siehe *Silent Hill*), sondern auch dem Prügelspiel-King Namco den Gewinn schmälern. Mit *Kensei: Sacred Fist* haben die Japaner einen vielversprechenden Herausforde-



rer für *Tekken* in der Entwicklung. Über das Gameplay läßt sich zwar noch nicht viel sagen, aber dafür läuft die Grafik-Engine schon mit flüssigen 60 Hz - das ist doch immerhin schon was. ■



E3 IN ROSKILDE!?

Wie jedes Jahr um diese Zeit findet im dänischen Roskilde ein Treffen aller Videospieleschriftchenfedredakteure statt. Unser, kdH, setzte sich



Wie üblich: Massen von Leuten.
Unüblich: keine Schlammschlacht

dementsprechend vor Produktions-schluß ab und genießt seine Lieblingsbands, während die Restredaktion (Sandra und Marco machen auch Urlaub) sich die Finger wundtippt. Nichtsdestotrotz besteht kein Zusammenhang zwischen der E3 und dieser Meldung. ■

Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht Fax 05621 / 5834

NEU...AIRBRUSH für Deine Konsole mit Motiv nach Wahl...NEU

PLAYSTATION DM 285,- Multinorm - Konsole DM 339,-

NINTENDO 64 DM 299,- Besucht unsere Homepage!! www.brainstorm-versand.de

Chip mit Einbauanleitung 12,90
PSX - Multinorm Umbau 59,-
RGB - Kabel 19,-

JOTPAD, farbige, wie orig. z.B. rot, grün, lila, DM 25,-
LIGHT GUN DM 49,-
Alle PSX - Spiele lieferbar!!

- Bia Frazer,
 - Banjo & Kazooie,
 - Castlevania 3D,
 - Conan,
 - GT 64,
 - NBA Courtside,
 - MISSION IMPOSSIBLE,
 - Rampage World Tour,
 - Crash 64,
 - WCW vs. NWO: World Tour,
 - Wetrix 64,
 - Zelda 64 **ab DM 89,-**
- N° 64 Gebrauchtspiele...ab DM 50,-**

BRAINSTORM

HOME ENTERTAINMENT

VERSAND - HOTLINE:
05621 / 71944

Besucht unseren Partnerladen!!
The Gamestore for all systems and Dancow-Partner!!
CKS - Ralf Dietzel
Hopperstr. 6
34549 Ederal - Bergheim

ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN
+
KONSOLEN
Low Budget Sonderangebote

Konsolen ab DM 169,-
Spiele ab DM 20,-

Brainstorm - Home Entertainment Out Eilm J 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 haften nicht für Inkompatibilität / Auf Importprodukten keine Garantie / DRESDNER BANK KASSEL, BLZ 52080080 Kto.-Nr. 374478400

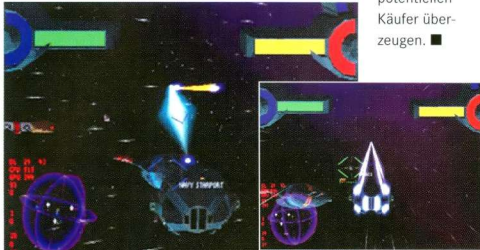


FORTSETZUNGEN VON ERFOLGREICHEN SPIELEN

Psygnosis kann zwar EA im Hinblick auf die Überschrift nicht das Wasser reichen, dafür sind viele Games der Engländer deutlich besser als die der meisten Mitbewerber. Einer dieser erfolgreichen Titel ist die *Wing*

Commander-ähnliche Space-Actionorgie *Colony Wars*. Nach dem großen Erfolg des ersten Teils dürfen sich die Fans nun auf die Fortsetzung freuen. Eine noch bessere Ausnutzung der Hardware und ein optimiertes Gameplay dürften alle

potentiellen Käufer überzeugen. ■



Colony Wars: Vengeance heißt der zweite Teil des Weltraum-Balleraction-Hits von Psygnosis



Neue Missionen, neue Raumschiffe und neue Waffen ...



... versüßen dem Sci-Fi-Fan den Feierabend an der PlayStation

NAMCO TALES OF DESTINY

Schon zu SNES-Zeiten war Namco einer der wichtigsten Software-Produzenten für Nintendo, doch seit dem Aufstieg Sony's zur Konsolenweltmacht entwickelten die *Pac Man*-Erfinder lieber für die PSX. Das nächste Spiel für den grauen CD-Spieler ist die Fortsetzung des genialen *Tales of Phantasia* (SNES). *Tales of Destiny* soll



noch dieses Jahr in den USA erscheinen und kommt vielleicht sogar nach Deutschland. ■

AUS BLASEN WERDEN TONSPUREN

Das „abgefahrene“ Tanzspiel *Bust a Move - Dance & Rhythm Action* wird aus lizenzrechtlichen Gründen im Westen *Bust a Groove* heißen. Die gute Qualität und der ohne Zweifel vorhandene Spielspaß werden sicherlich auch in Deutschland für entsprechende Verkäufe sorgen - wenn sich ein Vertrieb findet. ■



FRISCH AUS DEUTSCHEN LANDEN

Besondere Erwähnung verdient die Firma Software 2000, denn immerhin war dies der einzige deutsche Entwickler, der auf der E3 ein Videospiel vorstellte. Zwar handelt es sich bei *Swing* um die Umsetzung eines PC/Mac-Puzzelspiels, doch soll dies nur der Anfang der PSX-Entwicklung sein. Vielleicht darf man schon im nächsten Jahr mit einer

Konsolenversion des (schon seit Amiga-Zeiten bekannten) *Bundesliga Managers* rechnen - ja, bitte, bitte! ■



Mystic Games WAREHOUSE

Mystic Games * Fichtenweg 14 * 86938 Schondorf a/A Mo.-Fr. 9-19 Uhr Sa. 10-14 Uhr

Sonderangebote

Nintendo 64	Playstation
1080 Snowboarding us. 60.-	80.- Abu's Odyssey pal 60.-
Blast Corps us. 50.-	80.- Alundra us. 80.-
Bleed King Racing jap. 40.-	80.- Azure Dreams us. 110.-
Extrema 6 us. 90.-	80.- Beyond the Beyond us. 90.-
Marui Kart 64 us. 50.-	80.- Bushido Blade 2 jap. 100.-
Fighters Destiny us. 90.-	80.- Dead or Alive jap. 60.-
Boxen us. 50.-	80.- Diablo pal. 60.-
A. League Live 64 jap. 50.-	80.- Elnabinder us. 60.-
W. Winter Olympics 68 us. 40.-	80.- Final Fantasy 7 pal. 70.-
Human Grand Prix jap. 40.-	80.- Cranstream Saga us. 100.-
Platflying jap. 40.-	80.- Nemo Museum Vol.3 jap. 70.-
Super Mario 64 jap. 80.-	80.- Nightmaro Creatures us. 80.-
Wonder Project J2 jap. 80.-	80.- Ogre Battle jap. 50.-
Yoshi's Story jap. 40.-	80.- Saga Frontier us. 90.-
Yoshi's Story pal. 60.-	80.- Saga Frontier jap. 40.-
Yuko Y. Troutom. jap. 50.-	80.- Samurai Showdown 3 jap. 70.-
	80.- Space Griffon jap. 90.-
	80.- Tactics Ogre us. 90.-
	80.- The K. Of Fighters 95 jap. 80.-
	80.- Volant No. 1 jap. 70.-
	80.- Saturn
	80.- Alien Trilogy jap. 50.-
	80.- Command C Conquer pal. 40.-
	80.- Dark Savior jap. 20.-
	80.- Edmund pal. 50.-
	80.- Nights jap. 40.-
	80.- Shining Force 3 pal. 90.-
	80.- Streetfighter Zero 2 jap. 70.-
	80.- Virtua Fighter Kids jap. 30.-
	80.- World Advanced War jap. 50.-

PC Engine, Neo Geo u. A. Konsolen Auf Anfrage
PC Engine, Neo Geo HOTLINE: 08678/1086 Mo-Fr 17-10 Uhr Sa 10-14 Uhr

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

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten* Versandkosten DM 10,-
DM 3,- NN-Schüler Ab DM 300,- Versandkostenfrei
Keine Haftung für Kompatibilität



Earthbound 64/Mother 3

In XL 6/98 berichteten wir zum ersten Mal über die Gerüchte zur nächsten Nintendo-Hardware.

Während der E3 bestätigte NoA-Chairman Howard Lincoln in einem CNN-Interview, daß Nintendo mit der in Silicon Valley ansässigen Firma ArtX an einer Next-Generation-Hardware arbeite. Pikanterweise ist ArtX eine neugegründete Firma, die zum Großteil aus ehemaligen SGI-Mitarbeitern besteht. Dementsprechend hatte SGI auch eine Klage gegen ArtX eingereicht, da man den geistigen Diebstahl von Technologien verhindern wollte.

Kurz nach Lincolns Verlautbarung zog SGI übrigens die Klage zurück – ein Indiz dafür, daß SGI auch in Zukunft mit Nintendo zusammenarbeiten will, z. B. indem die MIPS-Abteilung erneut den Hauptprozessor liefert. Offenbar hatte die Aussage nur den Zweck, dem neuen Partner den Rücken zu stärken. Weitere Verlautbarungen sind auf absehbare Zeit nicht zu erwarten.

Ansonsten gibt es keinerlei konkrete Informationen über das Hardware-Projekt. Einzig die Annahme, daß erneut kein CD-ROM oder ähnliches Laufwerk Verwendung findet. Das sollte aber kein Problem mehr darstellen, da sich schon seit längerer Zeit 1-Gigabyte-ROMs bei diversen Firmen in der Entwicklung befinden, die in einigen Jahren deutlich im Preis fallen werden. ■

64DD vom flach!

Wer die Zeichen der Zeit kritisch deutet, entdeckt offensichtliche Hinweise dafür, daß das 64DD überhaupt nicht mehr erscheint. Für den Westen ist dies überdeutlich. Howard Lincoln, Chairman von NoA, ließ auf der Messe verlauten, er wisse nicht, ob das DD in den USA noch herauskäme. Wenn



Mr. Lincoln das nicht einmal weiß, wer soll es denn dann wissen? Doch auch in Japan steht die Zukunft der Zusatz-Hardware unter einem dunklen Stern.

Pokemon Stadium erscheint nun am 1. August in Japan als Modul (inklusive des sogenannten 64GB-Adapters zum Übertragen von Game-Boy-Spielständen), für die restliche DD-Software gibt es keine Release-Daten. *Ogre Battle 64* von Quest, eines der wenigen Third-Party-Spiele, das für das DD geplant war, soll demnächst ebenfalls als Modul veröffentlicht werden, auch Konamis *Hybrid Heaven* entsteht derzeit auf Modulbasis.

Wer Nintendos E3-Messeprospekt studierte, stolperte dabei unweigerlich über den Eintrag *Earthbound 64* (Mother 3). Wieso aber *EB 64* anpreisen, wenn die erforderliche Hardware doch gar nicht im Westen erscheint? Die Antwort: Das Game, unseren Informationen nach seit Ende '97 fertig, wird nicht auf DD released. Der Umfang des Spiels sprengt zwar den Rahmen der zur Zeit auf Modul üblichen Kapazitäten, doch Big N hat die Lösung parat.

Mother 3 wird abgespeckt und erscheint Ende des Jahres in Japan auf einer 256-MBit-Cartridge. Zusätzlich soll es eine zweite Version auf DD geben, die mit dem Modul zusammenarbeitet.

Sollten sich durch *Mother 3*, *Pokemon Stadium* und *Zelda 64* in Japan überraschend einige Millionen zusätzliche N64s verkaufen, wäre ein Release der Zusatz-Hardware in Japan zwar noch denkbar, doch eine aktuelle Umfrage des Magazins Famitsu macht die negative Einstellung der Japaner deutlich: Über 28 % der Leser meinten, sie würden das Gerät keinesfalls kaufen, nur 7 % signalisierten uneingeschränkte Kaufbereitschaft. ■

Immer dieselbe Teiler

Anlässlich der E3 gab Capcom bekannt, daß sie nun offizieller N64-Entwickler ist. Diese Info ist zwar seit Jahr und Tag bekannt, offenbar ist Capcom jedoch der Meinung, daß diese Meldung von allgemeinem Interesse sei. Wäre sie auch, wenn der weitere Inhalt der Erklärung nicht folgender wäre: „Wir sind froh über das Lizenzabkommen

und sind begierig, unsere Produkte für N64 zu bringen“, jubilierte der US-Firmenpräsident Bill Gardner. „Capcom hat eine breite Produktpalette, die perfekt für N64 geeignet wäre. Obwohl wir noch keine Titel bekanntgeben können, kann ich sagen, daß unsere Erfolgserien *Street Fighter*, *Mega Man* und *Resident Evil* großartige N64-Spiele abgeben könnten.“ Vielen Dank, Herr Gardner, das ist ja eine tolle Neuigkeit, die Capcom auch nur die vergangenen zwei Jahre ununterbrochen abgesondert hat. Natürlich mußte auch NoAs Howard Lincoln seinen Senf dazugeben: „Capcom hat eine großartige Reputation für Spiele, die Nintendo-Gamer spielen wollen. Wir freuen uns auf den ersten von vielen, wie wir hoffen, Bestsellern von Capcom.“ Danke Leute, ihr seid euer Geld echt wert, denn jetzt wissen endlich alle Bescheid. Wie wär's mal mit einem konkreten Titel sowie Datum?

PS: Inoffiziellen Angaben zufolge soll keiner der oben genannten Titel noch in diesem Jahr erscheinen, sondern höchstens ein in Amerika entwickeltes Puzzlespiel (*Tetris*-Verschnitt) mit Mickey-Mouse-Charakteren. (In der Vergangenheit nutzte Capcom die Disney-Lizenz bereits für SNES-Spiele wie *Aladdin* oder *Mickey & Minnie*. ■

super, mario!

Um noch einmal auf das eingangs erwähnte 64DD zurückzukommen: Die amerikanische Clubzeitschrift Nintendo Power veröffentlichte kürzlich neue Bilder von *Super Mario RPG II* (ohne Angabe des Systems und sonstiger Infos), die wir unseren Lesern natürlich nicht vorenthalten wollen. Wie klar zu sehen ist, reizt das Spiel die 64-Bit-Hardware offensichtlich nicht bis aufs letzte aus, aber dafür ist das Spielprinzip bestimmt revolutionär ... ganz bestimmt! ■



neXt Level im ABO

Die neXt Level ist Euer Favorit unter den Magazinen? Dann sagt es doch einfach weiter und kassiert dafür eine dicke Belohnung. Jeder, der für XL einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt sofort ein PlayStation Super Pad oder die nützliche Mini Memory Card (Speicher: 121 Seiten) für das N64. Also, keine Zeit verlieren, denn die Prämien gibt es nur, solange der Vorrat reicht!



Mini Memory Card (N64)

PlayStation Super Pad



INTERACT
by Jöllenebeck

Mit einem Abo spart Ihr nicht nur viel Geld und den Weg zum Kiosk, sondern seid auch früher informiert. Knallhart recherchierte Tests, Infos, News, Interviews und Reportagen zu den aktuellsten Games kommen mit einem XL-Abo jeden Monat direkt zu Euch nach Hause.

ICH ABONNIERE DIE neXt LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

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

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

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

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

BLZ _____ Kontonummer _____

Geldinstitut _____

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

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

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

- EIN PLAYSTATION SUPER PAD
 EINE MINI MEMORY CARD FÜR DAS N64

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Datum, Unterschrift _____

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

XL 8/98

neXt LEVEL

Die Belohnung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Buchung. Bei der Rücknahme des Abos innerhalb von zehn Tagen verfallen jeglicher Anspruch auf diese Prämie. Die Versandkosten übernimmt der X-plan Verlag.



Turok 2 – Seeds of Evil

Auf der Electronic Entertainment Expo '98 pilgerten bereits Scharen von Fachbesuchern zum Acclaim-Stand, um einen Blick auf *Turok 2* zu werfen. Im Anschluß an die Messe lud Iguana zum Firmenbesuch nach Austin in Texas, wo sich ausgesuchte Journalisten ausführlich von der Qualität des Messe-Highlights überzeugen konnten.

VON K.-D. HARTWIG

Turok generell vorzustellen, hieße Eulen nach Athen tragen. Der erste Teil ist laut Acclaim mit 1,5 Millionen verkauften Einheiten das erfolgreichste Thrid-Party-N64-Game. Für den zweiten Teil wählten Iguanas Entwickler um Projektleiter David Dienstbier ein neues Konzept, denn das Erfolgsrezept sollte nicht einfach noch einmal neu aufgewärmt werden. Schon das De-



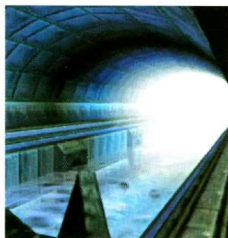
Turok 2 bietet natürlich wieder eine Menge feuerkräftiger Waffen



Ganz so wie es sich die begeisterten Spieler des ersten Teils gewünscht haben, herrscht in *Turok 2* eine deutlich dichtere Actionatmosphäre



Das Licht der Fackeln ist echtzeitberechnet – schöner Effekt



sign der sieben völlig unterschiedlichen Level hebt sich deutlich vom Vorgänger ab. Die Namen gebenden Dinosaurier des Originals sind zwar noch vorhanden, allerdings

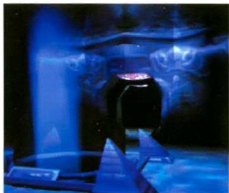
sind sie deutlich in der Minderheit, die Hauptstreitmacht des Primagen (der ‚Nachfolger‘ des Campaigners) bildet eine Insektenarmee. Auch in der US-Version gibt es



Wird ein Gegner nicht sofort kampfunfähig gemacht, bleibt er zunächst verletzt liegen. Das Betäubungsgewehr lähmt die Feinde kurzfristig

diesmal keine humanoiden Gegner, womit die Gefahr einer Indizierung nicht gegeben sein dürfte.

Vor allem die Programmierer haben dieses Mal tief in die Trickkiste gegriffen. Eine Aufzählung der technischen Features, vom ‚soft-skinning‘ bis hin zum ‚dynamic, realtime light-sourcing‘, klingt wie



ein ‚who is who‘ bzw. ‚Was ist möglich‘ aus der Rubrik Fachchinesisch. Doch technischer Fortschritt und optische Veränderungen sind bei weitem nicht alles, was *Turok 2* zu bieten hat. Lassen wir David Dienstbier selbst zu Wort kommen: „Wir haben eine Menge Feedback zu *Turok - Dinosaur Hunter* bekommen. Was den Leuten gefallen hat, war vor allem die Action. Weniger



gut kamen die simplen Puzzles – also die Standard-Schaltrrätsel – sowie die Jump&Run-Einlagen an. Zu letzterem muß ich sagen: Nachdem wir zwei Jahre daran gearbeitet und ständig testgespielt haben, waren



wir ziemlich gut in dem Spiel (lacht). Deshalb ist dieses Element schließlich zu schwierig ausgefallen. In *Turok 2* kann man zwar auch noch springen, aber niemand muß erwarten, andauernd über untertassengroße Plattformen über bodenlose Abgründe hüpfen zu müssen. Teil zwei ist in diesem Bereich wesentlich ausgewogener.

Zum ersten Kritikpunkt: Es wird levelspezifische Zielsetzungen geben, die erfüllt werden müssen. Im ersten Level beginnt Ihr in einer Stadt an einem Ozean. Turok ist die Nachhut einer Befreiungsar-

mee, die diese Stadt durchquert hat. Dementsprechend liegt die Stadt in Trümmern, und Turoks Aufgabe ist es nun, einerseits Kinder zu retten, die sich während der Schlacht versteckt hatten, und Notsignale zu aktivieren, um Rettungstruppen zu Hilfe zu rufen.“



Natürlich naturverbunden: Pilze schmücken die Level-Landschaft



Der erste von insgesamt sieben riesigen Leveln (bislang der einzig spielbare) ist noch recht linear aufgebaut, um den *Turok*-unerfahrenen Spielern nicht zu überfordern. Am Anfang eines jeden Abschnitts beginnt eine Art Mission-Briefing, geführt von einem weiblichen Charakter namens Adon, der auch sonst einige Hilfestellung gibt. Später wird der Aufbau dann wesentlich komplexer, und es ist nötig,



Zum *Turok 2*-Team gehören neben David Dienstbier insgesamt 18 Programmierer und Designer

frühere Level noch einmal zu besuchen. „Wir haben Miyamoto-artige Elemente eingebaut“, erläutert David Dienstbier. „Man sieht zum Beispiel Gegenstände in Leveln, an die man einfach nicht herankommt. Erst später findet man bestimmte Extras, die dies ermöglichen. Mit Hilfe eines Feuer-talismans könnt Ihr beispielsweise Lava überqueren.“

Auf Anhieb ist es nicht deutlich zu erkennen: Der Nebel ist weiter nach hinten gerückt, ohne daß der Detailreichtum darunter leiden muß. Ganz im Gegenteil: Obwohl

die Sichtweite um den Faktor zwei bis sechs (je nach Level) erhöht wurde, sind die Texturen abwechslungsreicher und die Gegner zahlreicher. Dabei hat man nun nicht mehr ständig das Gefühl, direkt vor einer undurchdringlichen Nebelwand zu stehen. Das technische Niveau von *Turok 2* ist vor allem deshalb erstaunlich, da der Lead-Pro-

grammer, Rob Cohen, das Team im Februar verlassen hat, um sich der Entwicklervereinigung GOD (Gathering of Developers) anzuschließen. Das verbleibende vierköpfige Programmier-Team hat offensichtlich keine Probleme, die Lücke zu schließen.



beste N64-Actionspiel des Jahres. Ein aussichtsreicher Mitbewerber war auf der E3-Messe nirgendwo zu sehen, auch für die PlayStation hat sich bisher kein beeindruckender Kandidat präsentiert.

Nun stellt sich eigentlich nur noch die Frage, ob das Spiel wie geplant bis zum Oktober fertig wird – ursprünglich war es schon für Ende August angekündigt. Angesichts des präsentierten Entwicklungsstandes stehen dem 18köpfigen Team noch einige arbeitsreiche Wochen bevor. Doch selbst das dürfte *Turok* nicht aufhalten, denn während der Produktion des ersten Teils stellten David Dienstbier und Kollegen nach eigenen Angaben „ein historisches Monument für Überstunden“ aufgestellt. neXt Level wird die kommenden Monate auf jeden Fall weiterverfolgen, wie sich das Projekt entwickelt. ■



Optisch macht der aufwendig produzierte Titel einiges her

Außerdem kommt den Entwicklern zugute, daß mit 128 MBit doppelt soviel Speicherplatz zur Verfügung steht wie beim ersten Teil, und daß sie Zugriff auf den Micro-Code der N64-Hardware haben. Abgesehen von Nintendo ist das nur noch Rare und LucasArts gestattet.

Man muß keine hellsehenden Fähigkeiten haben, um festzustellen: *Turok 2 - Seeds of Evil* ist das

Entwickler:	Iguana
Spieler:	1-4 (simultan)
Speicherkapazität:	128 MBit
Termin:	Ende Oktober



MULTI-PLAYER-MODUS

Der Mehrspieler-Modus war noch nicht zu sehen. David Dienstbier verspricht jedoch eine unterhaltsame Angelegenheit – und einen ganz besonderen Modus:

Neben dem üblichen Deathmatch (inklusive aller Fähigkeiten des Singleplayer-Spiels: Springen, Schwimmen, Rennen und Klettern.) wird es ein sogenanntes Frag-Tag geben. In diesem Modus

ist ein zufällig ausgewählter Spieler „Es“. Wer „Es“ ist, kann nicht schießen – ganz im Gegensatz zu seinen Mitspielern. Er kann sich jedoch retten, indem er sich zum Beispiel durch ein Portal hechtet.

Dann wird ein anderer mit dem Fluch belastet. Pech, wenn er dann gerade mit den anderen beiden auf einem Haufen steht ...

WEAPONS

Es gibt voraussichtlich 21 Waffen in *Turok 2*, davon zwei ausschließlich für Unterwasserkämpfe (Spear Gun und Torpedo-Launcher). Ein kleines Fadenkreuz auf dem Bildschirm ermöglicht optional optimales Zielen.

- Talon
- War Blade
- Pistol
- Magnum Pistol
- Shotgun
- Auto Shotgun
- Tek Bow
- Plasma Rifle
- Tranquillizer Gun (Betäubungsgewehr)
- Charge Dart Rifle
- Firestorm Cannon
- PFM Layer (Proximity Fragmentation Mines)
- Flamethrower (DD: „Der Welt erster Flammenwerfer in 3D.“)
- Scorpion Launcher (3 Homing Rockets; DD: „Die erste Rakete schleudert den Gegner in die Luft, die zweite trifft ihn im Flug, und die dritte ...“ (grinst))
- Nuke (!)
- to be announced

VIDEO & GAME

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

Tamagotchi 29,90
Dinette Disc

An- & Verkauf

Cooler Preise
Importspele Hier!

Auszüge aus unserer Preisliste

SNES	
Donkey Kong 2	GV 79
Donkey Kong 3	Dt 129
Donald in Maui Mall	Dt 129
FIFA Soccer '98	Dt 89
Jimmy Connors Tennis	Dt 79
Harvest Moon	Dt 99
Lost Vikings 2	Dt 89
Lucky Luke	Dt 99
NHL Hockey '97	Dt 99
NBA Live '97	Dt 99
Pinecchio	PV 99
Terramania	Dt 119
Tennis Attack	Dt 79
Theme Park	Dt 99
Terris & Dr. Mario	Dt 89
Worms	Dt 99
WWF Wrestlingmania	Dt 79

Sega Saturn	
House of Dead	Dt 95
Croc	Dt 89
Grandia	JP 169
Last Bronx	Dt 99
Magic Knight Rayearth	US 119
SLGA Touring Car	Dt 199
Panzer Dragoon Saga	Dt 89
Vampire Savior	JP 129
X-Men vs. Streetfighter	JP 159

San Francisco Rush	Dt 119
Shadow of the Empire	Dt 129
Superstar Soccer 64	Dt 89
Top Gear Rally	Dt 119
Turok	PV 109
Vibrationspack	US 29
Wings of Victory 3D Hockey '98	US 99
WCW vs. NWO World Tour	Dt 129
Wild Choppers	JP 119
WWF Warzone	US 169
Yoshi's Story	JP/Dt 99

Deathtrap Dungeon	PV 89
Diablo	Dt 79
Diseworld 2*	Dt 89
Disruptor	Dt 59
Extreme Snowbreak	Dt 89
Everybody's Golf	Dt 89
FIFA '98-Frankreich Edition	Dt 79
Fighting Force	Dt 89
Final Fantasy Tactics	US 119
Final Fantasy VII*	Dt 99
Franzy	Dt 89

Need for Speed 3	Dt 79
Newman Haas Racing	Dt 89
NHL Breakaway '98	Dt 59
NHL Open Ice	Dt 94
NHL Powerplay	Dt 49
NHL Powerplay '98	Dt 85
Nightmare Creatures*	JP 149
Ninja Tenchu	JP 89
Parasite Eve	JP 139
Pax Corpus	Dt 79
Porsche Challenge*	Dt 49
Power Rangers Pinball	Dt 59
Premier Manager '98	Dt 89
Pro Pinball-Timeshock	Dt 59
Rally Cross*	Dt 89
Rayman 2	US 119
Resident Evil Director's Cut	Dt 79
Return Fire	Dt 59
Riven	Dt 119
Road Rage	Dt 79

Sonstiges	
Soundtracks	
z. B. Final Fantasy VII Remoon	59
Final Fantasy VII	99
Final Fantasy Tactics	99
Virtua Fighter 3	99
Xenogears	99
Y's 5	99
Manga Video's	
z. B. Countdown Stories 1 + 2	je 59
M.D Geist 2	99
Bubblegum Crisis 1-3	je 49
Devil Hunter Yoko 1+2	je 49
Bounty Hunter	39
Streetfighter Serie Vol. 2	59
Streetfighter Serie Vol. 3	59
Moldiver Vol. 2	39
Cheatbook	28
Players Guide's	
z. B. Diverse	ab 10
Tekken 3	34
Final Fantasy VII	29
Final Fantasy Tactics	39
Crash Bandicoot	34
Legacy of Kain	34
Mace the Dark Age	39
Diddy Kong Racing	34
Saga Frontier	39
Turok	34
Tomb Raider 2	39
Nightmare Creatures	34
WCW vs. NWO	34
Final Fantasy Action-Set	29
Yoshi's Story	89

Game Boy	
Drucker	139
Kamera	139
Turok	Dt 55
Warriorland 2	PV 59
Game Boy	99

Sony Playstation	
Abe's Odyssey	PV 79
Actua Ice Hockey	Dt 79
All Japan Pro Wrestling 3	JP 169
Alundra	Dt 89
Armored Core	Dt 89
Ayrtion Senna 2	Dt 89
Azure Dreams	Dt 89
Batman & Robin	Dt 89
Bloody Rain	Dt 79
Brave Fencer Musashinden	JP 144
Breath of Fire 3	Dt 89
Bushido Blade 2	JP 139
Bushido Blade*	Dt 99
Bust A Move 3	Dt 69
Cardinal Syn	Dt 89
Castlevania	Dt 79
Command & Conquer 2	Dt 99
Cool Boarders 2*	Dt 89
Courier Crisis	Dt 59
Crash Bandicoot 2*	Dt 89
Crimo Killer	Dt 89
Dead or Alive	Dt 99

Formel 1 '97	Dt 119
Forsaken	Dt 89
G-Police*	Dt 89
Geox 3 D-Return of the Gecko	Dt 89
Grand Theft Auto	Dt 89
Gran Turismo	Dt 89
Heart of Darkness	Dt 89
Hexen	Dt 59
Indy 500	Dt 79
Jeremy McGrath Supercross '98	Dt 89
Kick Off '98	Dt 89
Lucky Luke	Dt 89
Lunar	JP 139
Master of Teräs Käsi	Dt 79
MDK + Soundtrack	Dt 39
Mega Man 8	Dt 89
Mega Man X 3	Dt 49
Men in Black	Dt 79
Micro Machines V 3	Dt 45
Nagano-Winter Olympiade '98	Dt 95
NBA Hang Time	Dt 89
NBA In the Zone 2	Dt 59
NBA Live '98	Dt 79
NBA Pro '98	Dt 95

Road Rash 3D	USDt 119,79
Saga Frontier	US 119
San Francisco Rush	Dt 89
Snowcrise	Dt 89
Soul Blade*	Dt 99
Spiceworld*	Dt 49
Steel Reign	Dt 89
Streetfighter Collection	Dt 85
Streetfighter EX	Dt 89
Suikoden	DT 59
Superstar Soccer Pro	Dt 49
Syndicate Wars	PV 69
Tactics Ogre	US 119
Tail Concerto	JP 144
Tekken 3	US 119
Tekken 2*	Dt 49
Test Drive 4	Dt 79
Theme Hospital	Dt 89
Tomb Raider 2	PV 89
Tommy Mäkinen Rally	Dt 89
Tourentrip 3	Dt 79
Totally Accurate Championship	Dt 89
Transport Tycoon	Dt 89
Treasure of the Deep	Dt 89
V-Rally	Dt 79
Vandal Hearts	Dt 49
Versus -Vs-	Dt 89
Vigilante 8	Dt 89
Virtua Pool	Dt 59
VR Baseball '99	Dt 89
Warcraft 2	Dt 49
Warhammer	Dt 79
Warhammer 2-Dark Omen	Dt 79
Wracking Crew	Dt 94
WWF Warzone	US 119
Xenogears	Dt 89
X-Men vs Streetfighter	US 119
Young Blood	Dt 89
Control Pad	ab 25
Game Gun	ab 39
Lenkrad für 3 Systeme	139
Rumble für den Arm	39
Sony + Dual Shock	299

Umbauten+Kit	
SNES 60 Hz Umbau	99
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	99
Saturn 60 Hz Umbau	99
Umbau PSX f. JP u. US-Games	49
Laserjustierung auf Anfrage	

Nintendo 64	
1080° Snowboard	US 169
Aero Fighters Assault	Dt 129
Banjo Kazooie	US 169
Buo Freaks	USDt 169 119
Bombberman	JP/Dt 89
Chameleon Twist	Dt 109
Cyfighter 63 1/3	PV 79
Diddy Kong Racing	Dt 89
Dual Heroes	Dt 99
Extreme G	PV 109
F 1 Pole Position	Dt 119
FIFA '98-Frankreich Edition	Dt 119
Fighter's Destiny	Dt 129
Forsaken	Dt 129
Gamebuster	PV 89
G.A.S.P.	US 169
GT 64 Championship	Dt 129
Konsole - Spiel	Dt 249
Lamborghini	Dt 119
Lenkrad mit Vibration	Dt 139
Mace the Dark Age	Dt 129
Madden Football 64	Dt 99
Memory Card 1Meg	Dt 39
Memory Card 4Meg	Dt 79
Multi Racing Championship	Dt 119
Mystical Ninja	Dt 129
NBA Courtside	Dt 95
NBA In the Zone '98	US 99
NFL Quarterback Club '98	Dt 119
NHL Breakaway '98	Dt 119
Quest 64	US 169
Olympic Hockey	Dt 109
Rampage World Tour	US 169

ANGEBOT DES MONATS

für Sony Playstation

Game Buster 1Meg.....29

Memory Card 1Meg-Nicht.....65

RGB-Kabel.....19

Memory Card 8Meg.....39

Tekken 3 + Memory Card 1Meg.....119

NEUERÖFFNUNG

Karl-Holz-Str. 16

im Alumberger Damm

SPANDAU	Seegefeder Str. 75	nahe Rathaus
---------	--------------------	--------------

MARZAHN	Karl-Holz-Str. 16	Wittenberger Str. 76-80
---------	-------------------	-------------------------

PSX-Umbauchip

für JP u. US-Games zum Selbststeinbau incl. Anlg.

nur 19,90

Laden/Versand

Danziger Str. 124

Ecke Greifswalder Str.

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

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU Seegefeder Str. 75 nahe Rathaus	MARZAHN Karl-Holz-Str. 16 Wittenberger Str. 76-80	Laden/Versand Danziger Str. 124 Ecke Greifswalder Str.	PRENZ' L BERG Hans-Otto-Str. 28 nahe Danziger Str.
--	--	---	---

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf/Bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US - Import - GV - gebraucht - Dt - Deutsch

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

* Versand kostenfrei

BODY HARVEST

Die Körperfresser kommen

Wer schon immer einmal den Science-fiction-Film *Starship Troopers* nachspielen wollte, ohne einen miserablen Lizenztitel befürchten zu müssen, wird mit DMA Designs *Body Harvest* voll auf seine Kosten kommen – B-Movie pur!



Die Geschichte von *Body Harvest* ist eine nahezu unendliche: Vor ganzen vier Jahren begann die Entwicklung des Titels, der ursprünglich ein reiner Shooter und Gerüchten zufolge auch Launch-Titel für die Markteinführung des N64 sein sollte. Nintendo wollte höchstpersönlich den Vertrieb des von DMA Design im Rahmen des Dream Teams entwickelten Spiels übernehmen. Zum Leidwesen der Programmierer und der sehnsüchtig wartenden Fans bestand Nintendo, nachdem sie die Vorversion zu Gesicht bekam, jedoch darauf, mehr Rollenspielelemente zu integrieren. Das hatte verständlicherweise zur Folge, daß *Body Harvest* nicht rechtzeitig herauskam. Als die überarbeitete Fassung endlich fertiggestellt war, wollten die Verspätungsspezialisten von Nintendo wieder weniger RPG-orientiertes Gameplay, was eine weitere Verzögerung mit sich brachte. Dann zog sich Big N kurzerhand aus der Affäre, also konnten sich die Programmierer glücklicherweise einen neuen Publisher suchen. Schließlich nahm sich Gremlin Interactive des Titels an. Im Oktober dieses Jahres soll es endlich soweit sein, und *Body Harvest* wird auf dem Markt der Unterhaltungselektronik erscheinen.

Anhand der Story läßt sich erläutern, warum *Body Harvest* *Body Harvest* (zu Deutsch: Körperernte) heißt: Im 21. Jahrhundert wurde die Menschheit so gut wie komplett ausgelöscht. Schuld daran sind banalerweise böse Aliens, die in der Vergangenheit die Bewohner des blauen Planeten schlichtweg als ihr Futter 'angebaut' haben. Nun, in der Zukunft, ist die Zeit gekommen, die Ernte zu beginnen. Hunderte dieser Monster beamen sich auf die Erde, um zwecks Stillens ihres Hungers kurzerhand alle Menschen zu vernichten. An dieser Stelle werden *Terminator*-Erinnerungen wach: Einer der wenigen Überlebenden wird, mit Hilfe der Gentechnologie zum angehenden Superhelden verformt, in die Vergangenheit geschickt, die er verändern soll, um die Ausrottung der Erdbewohner zu verhindern. In seine Rolle schlüpft



Diese überlebensgroßen Alien Kreaturen, die verdächtige Ähnlichkeiten mit den Bugs aus dem Film *Starship Troopers* aufweisen, gehören noch zu den kleineren Gegnern in DMA Designs Actiontitel *Body Harvest*



preview playstation

der Spieler. Mit einer anfangs noch schwachen Laserkanone ausgestattet läuft er durch fünf immens umfangreiche Level und schießt auf erstaunlich viele verschiedene Alienrassen. Angefangen im Griechenland von 1916 bahnt er sich seinen Weg durch Java im Jahre 1941, landet im Amerika der sechziger Jahre und im Sibirien der Neuzeit, bis er in der Zukunft auf dem Alienplaneten selbst für Recht und Ordnung sorgt. In Häusern, Höhlen, Kanalisationen und anderen Räumlichkeiten findet er neue Waffen, Munition, Energie und andere Extras, die im Kampf gegen die Feinde dringend benötigt werden. Oft steht auch ein Fahrzeug in der Gegend herum, das à la *Blast Corps* bestiegen und zweckmäßig bedient werden kann. Wie der Held verfügt auch die Vehikel über ausreichend Feuerkraft. Darüber hinaus warten einige Personen darauf, von dem Spieler angesprochen zu werden, um ihm nützliche Tips, Schlüssel oder Aufträge zu geben.

Taktik ist neben Geschick ebenfalls gefragt, denn wer sich nicht auf den „Harvester“ einer Feindgruppe konzentriert, sondern wahllos auf die Gegner schießt, wird es schwer haben. Der Commander ruft immerzu Verstärkung herbei, sofern er sich bedroht fühlt.

Auch wenn es die vorsintflutlich wirkende Grafik nicht vermuten läßt: *Body Harvest* macht bereits in der Preview-Version einen Heiden Spaß. Es ist schier unglaublich, wie authentisch die typische B-Movie-Atmosphäre eingefangen wurde und wie viele Details in dem Spiel stecken. Erlegte Gegner zerbersten in tausend Stücke, laufen langsam aus oder brennen nach und nach nieder. Unglaubliche Spannung wird erzeugt, wenn urplötzlich ein gigantisches Alien vor dem Spieler auftaucht und sein eben noch in Gebrauch genommenes Vehikel kurzerhand zerstampft. Freunde von Actionspielen können sich auf ein absolutes Highlight freuen, nicht zuletzt wegen der anerkanntswerten Tatsache, daß es DMA Design gelungen ist, einen innovativen Titel auf die Beine zu stellen, wie er in dieser Form noch nicht zu sehen war. ■



Horden von Zombies wollen dem Helden ans Leder. Rechts im Bild steht eines der über 200 Fahrzeuge, die der Spieler benutzen kann



Info: DMA Design hat sich von Nintendo nicht einschüchtern lassen und neben *Body Harvest* noch weitere N64-Titel in Arbeit. *Space Station: Silicon Valley* ist einer von ihnen. Zwar ist das Spiel ebenfalls bereits im Ver-

zug (im Juni sollte es erscheinen), doch kann der Spieler auch diesmal einiges erwarten (vgl. XL 4/98). Außerdem steht mit *Attack!* ein weiterer ungewöhnlicher Titel ins Haus, über den sich die Firma jedoch noch weitestgehend in Schweigen hüllt.

Näher betrachtet

Während der Kampfsequenzen ist es ratsam, von der Zielfunktion Gebrauch zu machen, die über die Z-Taste bedient wird. Das Fadenkreuz ist dann separat von der Spielfigur lenkbar und ermöglicht somit punktgenaues Anvisieren der Gegner. Außerdem kann man so in Großaufnahme betrachten, wie die Aliens auseinandergenommen werden, was sich in jedem Fall lohnt.



Glover heißt soviel wie Handschuhmacher und trifft den Inhalt des Spiels irgendwie nicht so richtig. Wer sich noch an *Marble Madness* von Atari erinnern kann, kommt der Sache schon näher. Mit einem Handschuh dirigiert der Spieler einen Ball durch verschiedene Welten, die den Landschaften aus *Super Mario 64* ähnlich sind. Hinter dieser interessanten Variante eines Ballspiels steckt Philip Oliver von Interactive Studios.

Im Gegensatz zu *Marble Madness* wird in *Glover* der Ball nicht nur über Ebenen gesteuert, sondern dank der umfangreichen Move-Palette des Handschuhs quasi wie in einem Basketballspiel frei im Raum gedribbelt und geworfen, aber auch geschlagen. Somit bestimmen physikalische Gesetze den Weg der Kugel. Mit Vorsicht gibt man dem Rundling einen Schubs und erstarrt in Erwartung – ganz so wie beim Murmeln oder Kegeln. Doch *Glover* ist vielseitiger: Schwimmt der Ball auf dem Wasser, dann schwebt der Handschuh nicht tatenlos hinterher. Denn es ist des Spielers Aufgabe, geschickt auf der Kugel zu balancieren.

Schwieriger und interessanter wird es noch, wenn der kleine Freund sich per Extra verwandelt und plötzlich aus Holz, Metall oder Gummi besteht – er kann sogar zu einem Schneeball gerollt werden. Dementsprechend verändert sich die physikalische Verhaltensweise, was direkten Einfluß auf die Steuerung hat. Befindet sich der Schützling nicht unmittelbar in greifbarer Nähe, so bewegt der Spieler den Handschuh wie einen Jump&Run-Helden. Ein glückliches Händchen allein reicht jedoch nicht immer aus. Zirka 30 Gagnetypen, die den Ball vom rechten Weg abbringen wollen, müssen umgangen oder ausgeschaltet werden.

Neben dem vielversprechenden Gameplay zeigt sich *Glover* auch durch die lustigen Animationen des weißen Fingerwärmers als ein spannungsgeladenes Geschicklichkeitsspiel mit ausgeklügeltem Leveldesign und reichlich Fun. Man darf gespannt sein, wie sich *Glover* im anstehenden Test darstellt. ■

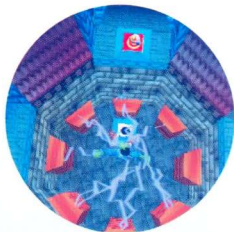
GLOVER

Yo, gimme five!

Von Hasbro Interactive kommen in der Regel die etwas anderen Spiele. Vornehmlich sorgt der Gigant mit Erfolg für Brettspielumsetzungen. Diesmal rutscht Hasbro allerdings der Handschuh aus!



Runde Sache: Kommt der Ball einmal vom rechten Weg ab, geht nicht zwingend sofort ein Leben verloren, denn es gibt ja noch Energieherzen



Parallelen zu Super Mario 64 sind nicht von der Hand zu weisen



Nach ein paar Metern wird der Ball zur tragen Schneekugel



Info: Glover ist das erste Nintendo64-Projekt von Interactive Studios. Philip Oliver produzierte bereits Spiele für den ZX Spectrum,

auf dem auch das isometrische Head over Heels von Jan Ritman lief. Glover vereint Spielelemente aus Marble Madness und Head over Heels.



Sport Hersteller: Acclaim Entwickler: Iguana West
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 30 + 2 Teams
 Preis: ca. DM 130 Erhältlich: Ende Juli

Info

All-Star Baseball 99

A VON J. BECK
All-Star Baseball 99 ist eine Augenweide. Wie auch Iguanas *NFL Quarterback Club 98* kommt die hohe Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten zum Einsatz. Außerdem haben die Programmierer die Grafik-Engine des Football-Games komplett überarbeitet, wodurch es ermöglicht wurde, noch detaillierter zu Werke zu gehen. Doch *ASB 99* ist keineswegs ein Blender, der spielerisch seiner Präsentation hinterherhinkt. Acclaims neuester Hit ist eine kompromißlose Simulation, die dem Spieler eine Menge Fingerfertigkeit und takti-



sches Geschick abverlangt. Das heimliche Erschleichen der nächsten Base, ein sogenannter Steal, muß genauso perfekt beherrscht und zum richtigen Zeitpunkt ausgeführt werden wie effektive Schläge und gefühlvolle Würfe. Pitches und Batten ist dank der sinnvollen Zielvorrichtungen (bewegliche Kreise, die als Fadenkreuze fungieren) ein kontrollierbares und spielförderndes Element. Sämtliche Originalspieler der American und der National League, umfangreiche Season- und Einzelspielmodi sowie komfortable Trading- und Create-a-player-Funktionen runden den guten Gesamteindruck ab. ■

Derzeit arbeitet Iguana West an *NBA Jam 99*. Im Gegensatz zu den Serienvorgängern wird es sich um eine kompromißlose Simulation handeln, die ebenfalls in Hi-Res abläuft.

Gameplay: Übung macht den Meister. Der erste Einstieg ist zwar nicht schwierig, um wirklich gut zu sein, bedarf es jedoch eines längeren Trainings.

Präsentation: Dank Hi-Res und sensationell aufwendiger Animationen besitzt *ASB 99* eine täuschend realistische Grafik. Der Sound kann nicht überzeugen, die Kommentare wirken lieblos gesprochen.

Speicherkapazität: 96 MBit
Controller Pak: Das Abspeichern während einer Season beansprucht 103, das Festhalten von selbstkreierten Spielern 15 Seiten.
Rumble Pak: ja



Die Animationen sind sensationell. Wenn ein Spieler out ist, bremst er seinen Lauf gern ab

XL-Wertung **90%**

Sport Hersteller: Nintendo Entwickler: Angel Studios
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 30 + 2 Teams
 Preis: ca. DM 160 Erhältlich: als Import (us)

Major League Baseball feat. Ken Griffey Jr.



Dank der ausgezeichneten Zielvorrichtung gibt es spannende Duelle zwischen Pitcher und Batter

E VON J. BECK
 Europäischen Freunden der amerikanischen Keulenschwingerei bleibt *Major League Baseball feat. Ken Griffey Jr.* leider vorenthalten. Nintendo of Europe sieht einen Release in hiesigen Breitengraden derzeit nicht vor, und mit einem handelsüblichen Adapter ließ sich das PAL-Gerät nicht austricksen. Allen anderen bietet *Ken Griffey* eine echte Alternative zu Acclaims Titel. Sicher, grafisch kann das Game nicht mit der Baseball-Referenz *ASB 99* konkurrieren, dafür besitzt es jedoch nicht zu verachtende spielerische



Qualitäten. Ausschlaggebend für die Entscheidung zwischen beiden Modulen sollte die persönliche Vorliebe sein, denn Nintendos Titel ist wesentlich arcade-lastiger. Wer sich nicht lange einspielen, sondern sofort zurechtfinden möchte und ein schnelles, actionorientiertes Gameplay bevorzugt, der wird von *Ken Griffey* nicht enttäuscht. Pitches und Schlägen geht dank ähnlicher Zielvorrichtungen ebenso präzise wie bei *ASB 99*, die Soundkulisse ist sogar deutlich besser und vermittelt echte Stadionatmosphäre. ■

Leider fehlt das Create-a-player-Feature, ansonsten steht *Ken Griffey Acclaims ASB 99* in puncto Optionen in nichts nach. Nintendo verwendet erstmalig die von Factor 5 lizenzierte Sound-Kompressionstechnik (vgl. XL 3/98, S. 21).

Präsentation: Die Soundeffekte und Sprachsamples sind ebenso gut gelungen wie die aufwendigen Spieleranimationen. Leider sind die Texturen zu detailliert und verwaschen ausgefallen.

Speicherkapazität: 96 MBit
Controller Pak: Das Abspeichern während einer Season beansprucht zwölf Seiten.
Rumble Pak: ja

Muster: NRG, Hamburg
 Tel.: 0 40/25 56 30

XL-Wertung **85%**

Hersteller: T•HQ Entwickler: Imagineer **Rollenspiel**
 Spieler: 1 Level: -
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: ab September

Holy Magic Century – Quest 64



Der Kreis ist der Aktionsradius des Helden. Die Häschen sind süß

Info

Der Test basiert auf der erhältlichen US-Version, die übrigens mit Adapter anstandslos auf PAL-Geräten läuft. Die PAL-Version wird definitiv deutsche Texte enthalten.

T•HQ war bislang nicht gerade als qualitativ hochwertige Programmierschmiede bekannt. *HMC* stellt hier eine erfreuliche Ausnahme dar, denn mit dem Magiesystem, bei dem man per C-Button verschiedene Sprüche miteinander verknüpft, erfanden sie ein innovatives und gelungenes Spielelement. Ein möglicher Nachfolger kann durchaus die Klasse populärer RPGs erreichen – zu wünschen wäre es.

Gameplay: Das gute Magiesystem kann nicht über das einfalllose Gameplay und den langatmigen Spielablauf hinwegrösten. Nur für Einsteiger und Süchtige empfehlenswert.

Präsentation: Leider wirken weite Teile der Landschaft sehr trist und langweilig. Dafür sind die Magieanimationen und die Musiken sehr schön.

Controller Pak: Jeder Spielstand (alle Werte und Items) belegt zwei Seiten.

Speicherkapazität: 64 MBit

Muster: Game Castle, Hamburg, Tel.: 0 40/3 90 50 61



Manche Gegner sind besonders hinterhältig und greifen den kleinen Zauberer sogar auf schmalen, unbefestigten Serpentina an. Gut, wenn dann wenigstens die Aussicht so schön ist wie hier

Die unendlich erscheinende Wartezeit hat nun ein Ende. Das schon vor Ewigkeiten angekündigte *Quest 64* alias *Holy Magic Century*, ehemals *HMC Eltale* bzw. *El-tale – The Elemental Tales*, ist seit kurzem als US-NTSC-Version erhältlich und wird ab September auch in einer PAL-Fassung vorliegen. Doch was soll der geeignete Rollenspieler davon halten?

Holy Magic Century, im folgenden mit *HMC* abgekürzt, ist das erste RPG von Imagineer und dafür erstaunlich gut gelungen. Die Programmierer haben, im Hinblick auf die meist sehr junge (japanische) Zielgruppe ein typisches Einsteigerspiel designt. Die Steuerung von *HMC* ist denkbar leicht. Ein Button dient zum Bestätigen und Ausführen von Aktionen, der andere zum ‚Canceln‘. Als mögliche Aktionen stehen lediglich sich Un-

erhalten, Kiste öffnen, Spirit aufnehmen, Item benutzen Speichern und Kämpfen zur Verfügung. Außerdem kann der Held natürlich zaubern.

Mit den vier C-Buttons lassen sich Zauber aus den vier Elementen (Feuer, Wasser, Erde und Luft) zusammensetzen. Je mehr Elementteile (Spirits) man besitzt, desto kraftvollere und abwechslungsreichere Zaubersprüche können ausgeführt werden.

Das Ziel des Spiels besteht darin, mit dem süßen kleinen Helden den verschwundenen Vater, einen berühmten Zauberer, und das geheimnisvolle Magische Buch zu finden. Dabei führt der Weg über ein Dutzend Städte mit durchschnittlich zehn Einwohnern, aber hübschen Gebäuden und durch zahllose, triste Wälder, Tunnel und offene Wiesenstücke. In den Siedlungen unterhält man



Wenn andere Charaktere eine Sprechblase zeigen, kann man per Knopfdruck kommunizieren



Türen, hier vom Hotel, öffnet der Held von alleine, wenn er dicht genug an sie herangeht

test nintendo64



Nachdem man sich magisch aufgerüstet hat, kann man getrost in den Nahkampf gehen

sich, erfährt von den nächsten Aufträgen, schnorrt ein paar Items und speichert den Spielstand. Im Gelände dagegen muß der Held ständig mit zufälligen Feindbegegnungen rechnen.

In den rundenbasierten Kämpfen agieren immer abwechselnd ein Gegner und die eigene Figur. Welchen der hervorragend animierten Offensiv- bzw. Defensivzauber man gegen welche Unholde einsetzt, oder ob eine direkte

Angriffsratsam ist, muß jeder selbst herausfinden, sonst würde es doch zu schnell langweilig.

Leider führt HMC den Profispielern an den Rand der Belastbarkeit. Weite, sehr weite Wege durch furchtbar eintönige Landschaften sind schon anstrengend, aber die ständigen Kämpfe nerven zusätzlich. Man kann die Konfrontation zwar meist sehr schnell beenden, aber dadurch steigen die persönlichen Werte des Helden nicht an.

Nichtsdestotrotz fesselt HMC an die Konsole, da ständig neue Zaubersprüche dazukommen (insgesamt über fünfzig) und immer wieder neue Monster (über Hundert verschiedene mit recht detaillierten Texturen) das Interesse

wecken. Insbesondere jüngere Spieler, die ihre natürliche Geduld noch nicht verloren haben, und mit

den Perlen der RPG-Software

unbekannt sind, dürften ihre Freude an HMC

haben. Immerhin

können beliebig viele Speicherstände angelegt

werden und nach einem erfolglosen Kampf beginnt man sofort in der letzten Stadt – lediglich ohne Energie.

Ebenso gut gelungen ist die musikalische Untermalung. Mittelalterlich anmutende Stücke umschmeicheln das Ohr und nerven auch nach etlichen Stunden noch nicht.

Zum Glück für Konami, die den deutschen Vertrieb übernehmen, ist HMC noch vor Zelda fertig geworden. Nun können alle, denen das RPG-Fieber schon die Sinne vernebelt, losspielen und die Wartezeit auf Nintendos Überknauler verkürzen. Wer wenig Geld hat oder sehr anspruchsvoll ist, sollte dieses Spiel vielleicht auslassen und sich auf Zelda freuen oder zumindest eine ausführliche Probestartie einlegen.



magie ohne ende

Insgesamt können 200 Spirits gesammelt werden. Viele sind an unzugänglichen Stellen versteckt, aber die meisten erhält man nach einem Kampf. Je nachdem wie viele von jedem Element vorhanden sind, kann man unterschiedliche Zaubersprüche 'loslassen'. So erzeugt ein einfacher Wasserzauber in Kombination mit einer Steinmagie einen Heilzauber – umgekehrt erzeugt man eine magische Rüstung.

XL-Wertung

75%



Hersteller: GT Interactive Entwickler: Game Refugee Action
 Spieler: 1-3 (simultan) Level: 130 + 20
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: im Handel



Rampage World Tour

Info

Rampage dürfte vielen Lesern noch von der Automaten- bzw. Amiga-Version der 80er Jahre bekannt sein. Das Spielprinzip ist das gleiche, aber die Monster ziehen nun um die Erde.

Gameplay: Weder neu noch mit ‚Perwoll gewaschen‘ – dafür unterhaltsam. Zerstören, Fressen und Verprügeln bestimmen den Spielablauf.

Präsentation: Es gibt nur einige gerenderte Grafiken, ansonsten herrschen Sprites vor.

Controller Pak: 7 Seiten für den erreichten Level und alle Punktzahlen
Speicherkapazität: 64 MBit
Rumble Pak: ja

Nach dem Test der 32-Bit-Version in XL 2/98, beglückt GT Interactive nun auch alle N64-Besitzer mit der lustigen Zerstörungssorgie, in der per einfachem Tastendruck ganze Städte eingeebnet werden können.

Sowohl allein als auch zu zweit oder sogar zu dritt kann man durch über 130 Level und zahlreiche Bonuslevel ziehen. Dabei fallen sofort die unzähligen, lustigen Animationen ins Auge. Wenn sich die Monster beispielsweise nach leckeren Menschen bücken und sie sich mit Schwung in den weit aufgerissenen Rachen schmeißen,



sollte man aufpassen, daß man keine Baptisten erwischt, sonst wird man stehenden Fußes von einem göttlichen Blitz getroffen. Auch bodennahe Feuer gilt es zu meiden, da bepelzte Füße leicht brennen – und das tut weh, als ob da eine Ratte hineingebissen hätte. Ebenfalls schlecht für die Gesundheit sind Mülltonnen, Klopapierrollen, Telefonhäuschen, Skelette und ähnliches. Wer

solche Sachen ißt, muß sich nicht wundern, wenn sich das Monster übergibt. Viel besser schmecken die leckeren Extras aus den Häusern. Manche geben mehr Energie, andere erhöhen das Zeitlimit, innerhalb dessen eine Stadt zerlegt werden muß, und wieder andere machen die Monster stärker und böser.

Unterschiede zu den 32-Bit-Versionen sind kaum vorhanden. Allerdings kann man zu dritt spielen, was aber seinen Preis (150 DM) kostet.

Wer ein kurzweiliges Party-Game sucht, bei dem bis zu drei Spieler ‚verdammt viel Spaß‘ haben können, liegt mit *Rampage World Tour* genau richtig. Allerdings wird das Modul nicht längerfristig begeistern können, dazu ist das Spielprinzip zu eintönig. ■

XL-Wertung 75%

test nintendo64

Hersteller: GT Interactive Entwickler: Midway Beat 'em Up
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 8 + 2 Kämpfer
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: ab September

Info

Der Test basiert auf der US-Version, der PAL-Release ist für September geplant. GT Interactive hat sich zudem die Europa-Vertriebsrechte für *Choppers Attack* (*Wild Choppers*) gesichert, das ebenfalls ab September erscheint.

Gameplay: Anfangs läßt sich der Computer verprügeln, später ist er fast unbesiegbar. Es ist kaum möglich, einen kontrollierten Kampf zu führen.

Präsentation: Sound, Sprachausgabe und blutrünstige Grafik sorgen für Untergangsstimmung. Alle Kämpfer sind fein gezeichnet und verfügen über ansehnliche Animationen.

Speicherkapazität: 128 MBit
Controller Pak: Das Speichern von Optionen und Spielstand beansprucht drei Seiten.
Rumble Pak: ja

Bio Freaks

Anderes System, gleiches Dilemma. Bereits in der vorherigen XL stand die PSX-Version auf dem Prüfstand und machte keine gute Figur. Auch bei der N64-Fassung vergeht dem Prügelspiel-Fan die Freude am Genre. Metzler-Voyeure kommen hingegen für eine gewisse Zeit voll auf ihre Kosten, denn in *Bio Freaks* versucht Midway offenbar,



Ein Bild sagt mehr als tausend Worte! In *Bio Freaks* zählen Amputation und Blutfontänen weit mehr als ein gutes Gameplay



Blutfontänen sowie abgetrennte Arme und Beine als Qualitätsmerkmal zu etablieren. Leider fehlt es nicht nur den Kämpfern, sondern auch dem Gameplay an Hand und Fuß. Wenn die erfolgsträchtigste Taktik eines Prügelspiels darin besteht, aus sicherer Entfernung von der Schußwaffe Gebrauch zu machen und im Nahkampf wie von Sinnen auf den Buttons herumzuhämmern, kann beileibe nicht von einem ausgereiften Spiel gesprochen werden. *Bio Freaks* ist ein ausgezeichnetes Beispiel dafür, daß ein originelles Charakterdesign und eine gute Grafik noch lange kein ordentliches Spiel ausmachen. ■

XL-Wertung 55%

Bust-A-Move 2 Arcade Edition

NTSC/PAL

Neue Puzzles:

Wer zu geschickt für dieses Spiel sein sollte und schon alle Puzzles gelöst hat, braucht es deswegen nicht gleich im Schrank verstauben zu lassen. Wenn Ihr im Titelbildschirm die Tastenkombination L, ↑, R, ↓ eingibt, tut sich im Puzzle-Modus die Another-World-Schirm die Tastenkombination L, ↑, R, ↓ eingibt, tut sich im Puzzle-Modus die Another-World-Option auf. Diese bietet einen ganzen Satz neuer Herausforderungen für flinke Finger und Hirne.

Forsaken

NTSC/PAL

Diverse Cheats:

Kaum ist das Spiel auf dem Markt, tauchen auch schon die ersten Cheats auf. Eingeben muß man sie, wenn im Titelbildschirm der Schriftzug „Press Start“ zu sehen ist.



Unbegrenzt Nitro:

Drückt B, B, R, ↑, ←, ↓, C ↑, C ↓

Psychedelic-Modus:

Gebt A, R, ←, →, ↓, C ↑, C ↓, C ↓ ein!

Drahtgitter-Modus:

Gebt L, L, R, Z, ←, →, C ↑, C ↓ ein!

Gore-Modus:

Drückt Z, ↓, C ↑, C ↓, C ↓, C ↓, C ↓, C ↓

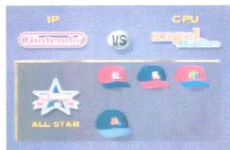
Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr.

NTSC

Versteckte Teams:

Um das Nintendo- und das Angel-Studio-Team in der All-Star-Division erscheinen zu lassen, solltet Ihr im

Hauptmenü den Punkt „Exhibition“ hervorheben und auf den C-Buttons herumhämmern, bis Ihr ein Geräusch vernehmt. Die versteckten Teams sind nur im Exhibition- und im World-Series-Modus auswählbar.



Endsequenz ansehen:

Wählt zuerst einen beliebigen Spielmodus aus. Im Bildschirm, in dem Ihr das Stadion aussucht, triggert Ihr wieder alle C-Buttons, bis ein Piepton zu hören ist. Drückt nun Z, um das Stadion und die Endsequenz zu betrachten (oder spielt das Spiel durch!)

Mike Piazza's Strike Zone

NTSC

Ein Baseball-Videospiel scheint den Herstellern von *Mike Piazza's Strike Zone* für den deutschen Markt nicht ertragreich genug zu sein, also wird es hierzulande nicht wie ursprünglich angekündigt veröffentlicht. Da der Titel von den drei aktuellen Baseball-Spielen aber den schlechtesten darstellt, wird das wohl keinen stören. Einige Codes für alle, die die NTSC-Version ihr eigen nennen, gibt es dennoch.



Cheatmenü:

Gebt im Pre-Game-Menü die Tastenkombination L, R, L, R ein! Anmerkung: Dieser Code muß aktiviert werden, bevor die folgenden Cheats eingegeben werden können.

Devil's Thumb Stadion:

Drückt im Pre-Game-Menü →, A, C ↑, L, A!

Immer Home Runs schlagen:

Drückt im Pre-Game-Menü L, A, ↓, →!

„Verrückter“ Ball:

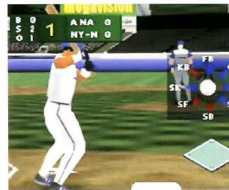
Drückt im Pre-Game-Menü C →, A, Z, B, A, L, L!

„Verrückte“ Pitches:

Drückt im Pre-Game-Menü C →, A, Z, C ↑, R, B!

Variierende Pitches:

Drückt im Pre-Game-Menü C →, A, Z, C ↑, R, L!



Einfache Steals:

Drückt im Pre-Game-Menü C ←, A, ↓, C ↑, Z!

Aluminiumschläger:

Drückt im Pre-Game-Menü R, A, Z, B, A, L, L!

Rote Schläger:

Drückt im Pre-Game-Menü R, ↓, B, A, →!

Blaue Schläger:

Drückt im Pre-Game-Menü B, L, B, A, →!

Psychedelische Schläger:

Drückt im Pre-Game-Menü Z, B, R, A!

Verringerte Schwerkraft:

Drückt im Pre-Game-Menü ↑, R, A, L!

Erhöhte Schwerkraft:

Drückt im Pre-Game-Menü ↑, ↓, L, ↑, R!

Schnelles Spiel:

Drückt im Pre-Game-Menü L, A, Z, R, B, A, L, L!

Langsames Spiel:

Drückt im Pre-Game-Menü ↑, L, L, B, A, L, L!

Anderer Himmel:

Drückt im Pre-Game-Menü C →, A, Z, C ↑, L, R, Z!

Bonusteams:

Drückt im Pre-Game-Menü C →, A, ↓, ←!

Versteckte Nachricht:

Drückt im Pre-Game-Menü C ↑, R, B, B!

Credits ansehen:

Drückt im Pre-Game-Menü R, A, Z, R, C →, A, B!

San Francisco Rush

NTSC/PAL

Zusatzstrecke:

Und es gibt sie doch, die versteckte Alcatraz-Strecke. Besonders einfach ist sie allerdings nicht zu bekommen. Zunächst müßt Ihr alle Rennen im Circuit-Modus gewinnen. Um die Zeit dafür zu sparen, könnt Ihr auch das Paßwort „BDP5 KG5L 4G59P“ im Circuit-Modus unter dem Punkt „Just Play“ eingeben. Nun fahrt Ihr einen Kurs und laßt das Zeitlimit ablaufen. Ihr erhaltet einen Code für den Formel-1-Wagen (viermal Z im Auto-Auswahlbildschirm drücken). Nun geht Ihr wie folgt vor: Haltet im Auto-Auswahlbildschirm des One-Race-Modus C ←, drückt dazu Z, laßt die Tasten wieder los und drückt ←! Geht dann zurück zum Hauptmenü und in den Setup-Bildschirm! Dort haltet Ihr C ↑, drückt Z, laßt die Tasten wieder los und betätigt mit ↑. Zurück im One-Race-Modus haltet Ihr dann bei der Streckenauswahl C → und Z, laßt beide Tasten los und drückt →. Den letzten Schritt müßt Ihr gleich darauf im Auto-Auswahlbildschirm eingeben: Haltet C ↓, drückt Z, laßt die Tasten wieder los und drückt ↓, L und R! Fortan kann im Strecken-Auswahlbildschirm (mit B kommt Ihr dorthin zurück) die Alcatraz-Strecke ausgewählt werden.



Wie vom Vorgänger bekannt werden alle Schläge von optischen Effekten begleitet. An dem Namco-Stand auf der E3 war der Automat auch präsent, was auf eine PSX-Konvertierung schließen läßt



Sowohl der gelenkige Voldo als auch die agile Sophitia sind wieder mit von der Partie

SOUL CALIBUR

(Namco)

Mit *Tekken* wagte sich Namco anno 1994 erstmals an ein für sie ungewohntes Genre, da sie bis dato vorwiegend Rennspiele und Shoot 'em Ups entwickelte. Was dabei herauskam, mußte sich allerdings nicht vor der Konkurrenz verstecken und zog zwei sensationelle Fortsetzungen nach sich. Mit dem waffenorientierten *Soul Edge/Soul Blade* bewiesen die Entwickler endgültig, daß sie es vortrefflich verstehen, Prügelspiele zu produzieren.

Nun endlich, zwei Jahre nach der Automatenversion von besagtem *Soul Edge*, hält der zweite

Teil Einzug in die Spielhallen. Anfangs unter dem Arbeitstitel *New Weapon Fighting Game* vorgestellt (vgl. XL 1/98), entschloß man sich nun für den Namen *Soul Calibur*.

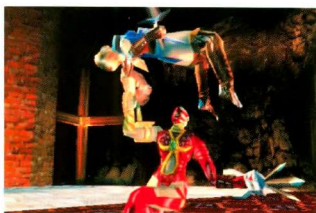
Drei neue Charaktere sollen die Kämpferriege erweitern. Einer von ihnen hört auf den Namen Ling-Sheng und schwingt einen mächtigen Kampfstock. Über die beiden anderen Neuankömmlinge wird sich bei Namco noch in Schweigen gehüllt. Man darf also gespannt sein.

Die Steuerung ist der des ersten Teils gleich, was bedeutet, daß dem Spieler zwei Tasten für

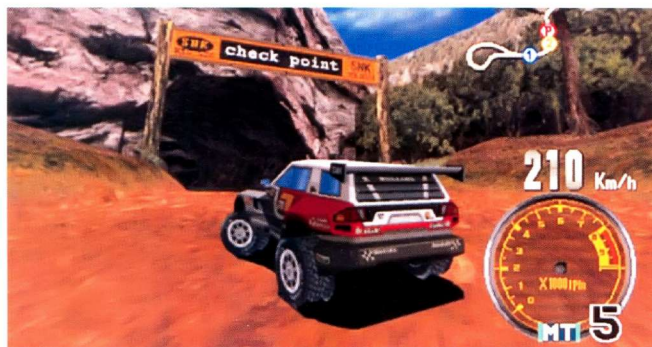


Schläge, eine für Tritte und eine zur Abwehr zur Verfügung stehen. Durch die üblichen Tasten- und Joystick-Bewegungen können den Klinggenakrobaten wie immer vielfältige Combos und Spezialattacken entlockt werden. Außerdem sollen mehr und verfeinerte Defensiv-Moves vorhanden sein.

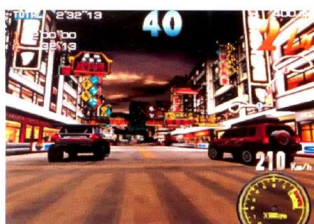
Wie schon *Tekken 3* läuft das Spiel mit der System-12-Hardware. Eine automatennahe Konvertierung auf Sonys PlayStation dürfte also ohne weiteres zu verwirklichen sein und ist alles andere als unwahrscheinlich. ■



Daß die Hintergründe auch auf der PlayStation in 3D sein werden, muß man anzweifeln



Im Vergleich zu den aktuellen Model-3-Automaten *Sega Rally 2* und *Daytona USA 2* bleibt *Xtreme Rally* zurück – zumindest in grafischer Hinsicht, obwohl sich SNK sichtlich Mühe gegeben hat



XTRME RALLY

(SNK)

Mit ihrem Erstlingswerk im Rennspielsektor, *Road's Edge* (auch bekannt als *Round Trip*, vgl. XL 11/97), konnte sich SNK nicht mit Ruhm bekleckern – trotz der neuen 64-Bit-Hardware. Das Fahrverhalten der Off-Roader war einfach nicht ausgefeilt genug. Um zu zeigen, daß sie es besser können, präsentieren die Prügelspiel-Spezialisten nun den Nachfolger, der demnächst unter

dem Titel *Xtreme Rally* in den Spielhallen vorzufinden sein wird. Sechs verschiedene Geländewagen stehen dem ambitionierten Münzwerfer zur Auswahl, mit denen er über Stock, Stein und Straße um eine gute Platzierung oder Zeit fährt. Gewagte Sprünge, elegante Driftmanöver und spannende Kopf-an-Kopf-Duelle soll das verzweigte Streckendesign fordern. SNKs Versprechungen nach soll auch die Fahrzeugphysik um einiges verbessert worden sein. ■

VIRTUA STRIKER 2 '98

(Sega)

Obwohl der Automat von *Virtua Striker 2* bereits vergangenes Jahr in den Spielhallen anzutreffen war, hat sich Sega dazu entschlossen, das komplette Spiel umzuprogrammieren und erneut um die Welt gehen zu lassen. Dies bedeutet, daß der Titel nun auf der aktuellsten Version der Model-3-Hardware läuft. Bemerkenswerte Verbesserungen angesichts der Grafikqualität sind jedoch nicht vorhanden. Unterschiede gibt es dagegen bei den Teams, welche teilweise erneuert und ergänzt wurden, so daß deren Zahl auf 24 gestiegen ist. Im Spiel selbst können statt fünf nun sieben verschiedene Formationen ausgewählt werden, und es ist einfacher, von offensivem auf defensives Spiel umzuschalten. Außerdem wurden die Optionen und Statistiken erweitert. Für den Automatenbereich ist *Virtua Striker 2 '98* mit Sicherheit einer der herausragendsten Fußballtitel, was nicht zuletzt daran liegt, daß wenig Konkurrenz vorhanden ist. Einer Umsetzung für Segas Wunderkonsole Dreamcast steht im Grunde nichts im Wege. ■



Für einen Spielhallen-Fußballtitel ist *Virtua Striker 2 '98* von Sega ungewöhnlich umfangreich. Bei den Lizenzen wurde aber gespart: Für die Kleidung der J-League und den WM-Ball hat es gereicht

Hardware-News verkündete Sony auf der E3 nicht, dafür aber News zur (bekannteren) Hardware. Seit vergangener Monat gehört der DualShock-Controller zum Lieferumfang der PlayStation. Außerdem ist die sogenannte SoundScope-Funktion fester Bestandteil der zukünftig verkauften PlayStations (Seriensbezeichnung SCPH-7002 C). Hinter dem Namen SoundScope verbirgt sich eine Art Grafikprogramm, das beim Abspielen von Audio-CDs kaleidoskopartige Muster auf dem Bildschirm erzeugt. Insgesamt stehen 24 grafische Grundmuster zur Verfügung. Der empfohlene Verkaufspreis der PSX bleibt trotz des erweiterten Angebots bei 299 DM. Da der Dual Shock somit weltweit der Hardware beiliegt, ist zu erwarten, daß künftig die meisten Spiele die Analogsteuerung und/oder die Rumble-Funktion unterstützen. Letzteres ist zum Beispiel bei den aktuellen Sony-Releases *Gran Turismo*, *Dead or Alive*, *Kula World*, *Ghost in the Shell*, *Tombi* (ehemals *Tomba*), *Tekken 3* und *Medieval* der Fall.



microsoft goes konsole

Betriebssystem-Multi Microsoft widmet künftig einen Teil seiner Aufmerksamkeit den Konsolenspielen. In Kooperation mit Psygnosis, die die Konvertierung übernehmen, sind zur Zeit drei PlayStation-Umsetzungen erfolgreicher PC-Titel angekündigt. *Age of Empire* ist ein Strategiespiel, das im September 1997 für PC veröffentlicht wurde. *Urban Assault* ist ein Action-Strategiespiel, das PC-Original ist für Sommer 1998 geplant. Im Frühjahr '98 erscheint *Motocross Maniac* für PC. Für die PSX-Varianten gibt es noch keine genauen Termine. Möglich sind sogar N64-Umsetzungen.

Damit tanzt Bill Gates auf einer zunehmenden Anzahl von Hochzeiten. Wer eine exklusive Zusammenarbeit zwischen Microsoft und Sega aufgrund der Dreamcast-Kooperation erwartete, sieht sich getäuscht. Abgesehen von den oben genannten Spielen findet auch eine Zusammenarbeit mit Sony im Bereich Set-Top-Boxen statt. Die Geräte sollen Mitte nächsten Jahres in den USA auf den Markt kommen und bieten via TV-Kabelnetz die Optionen Internet-Zugang, Online-Shopping und Video-on-Demand. Ein netter Nebeneffekt dürften zudem Videospiele sein: Auf der Cable Industry Expo zeigte Microsoft eine Version von *Forsaken*, die auf einer Set-Top-Box-Hardware lief. Dies läßt natürlich reichlich Raum für Spekulationen, inwieweit sich hier ein möglicher Zusammenhang mit der PlayStation 2 ergibt.

Übrigens: Bereits 1996 gab es Meldungen über eine Kooperation von Nintendo und Microsoft bezüglich der Übertragung von Online-Informationen via Satellit, ohne daß es jemals ein sichtbares Ergebnis gab. ■



da ist die tür!

Ian Hetherington, CEO von Psygnosis, hat kurz nach der E3 die von ihm gegründete Firma verlassen, eine Woche später nahm auch der Managing Director, Nick Garnell, seinen Hut. Konkrete Aussagen seitens der Betroffenen gibt es nicht, Gerüchten zufolge soll Sony nicht ganz unbeteiligt an dieser 'Entscheidung' gewesen sein – immerhin befindet sich Psygnosis zu 100 % in Sonys Besitz. Angeblich soll es einen direkten Zusammenhang mit der Entwicklung von N64-Spielen geben. In einem Interview mit der englischen Branchenzeitung CTW äußerte sich ein Sony-Sprecher ausweichend, man habe keine Probleme damit, daß Psygnosis PC-Spiele entwickelt. Die offene Frage nach N64-Software fand keine Beachtung.

Kurz darauf gab Sony bekannt, es werde keine Änderungen in Psygnosis' Multi-Plattform-Politik geben. Sony werde jedoch in einigen Territorien die Veröffentlichung aller (!) Spiele des Tochterunternehmens managen – einschließlich der kommenden N64-Software.

Psygnosis ist mit über 800 Mitarbeitern die größte Software-Firma Europas. Schon seit längerem kriselt es jedoch innerhalb des traditionsreichen Unternehmens. Erst kürzlich wurde ein Londoner Entwicklungsstudio geschlossen. Obwohl keine genauen Zahlen bekanntgegeben werden, ist es ein offenes Geheimnis, daß Psygnosis im vergangenen Jahr Verluste in Millionenhöhe erwirtschaftet hat. In dieser Zeit ging sogar das Gerücht um, daß Sony den Verkauf von Entwicklungspläne. Diese Gefahr bestünde jedoch laut Sony nicht.

PS: Auch *Reflections (Destruction Derby)* hat sich von Psygnosis abgekapselt. Ein Teil der Entwickler hatte sich schon vor einiger Zeit abgesetzt, um für Electronic Arts *Test Drive IV* zu programmieren. Der Rest der Gruppe sucht derzeit nach einem Vertriebspartner für ihr aktuelles Rennspiel *Driver* (vgl. XL 8/98). ■

digitaler assistent

Sonys Personal Digital Assistant (PDA) wurde auf der E3 ebenfalls nicht im Einsatz präsentiert, aber zumindest auf der Pressekonferenz erwähnt. Das Gerät (vgl. XL 5/98) soll Ende diesen Jahres in Japan und Anfang 1999 in den USA (für weniger als 30 Dollar) auf den Markt kommen. Für den Start sind zwölf 'Anwendungen' geplant, die anvisierte Stückzahl für die Erstauslieferung beläuft sich auf fünf Millionen. ■



JETZT IM HANDEL: DAS TIPS & TRICKS-SONDERHEFT

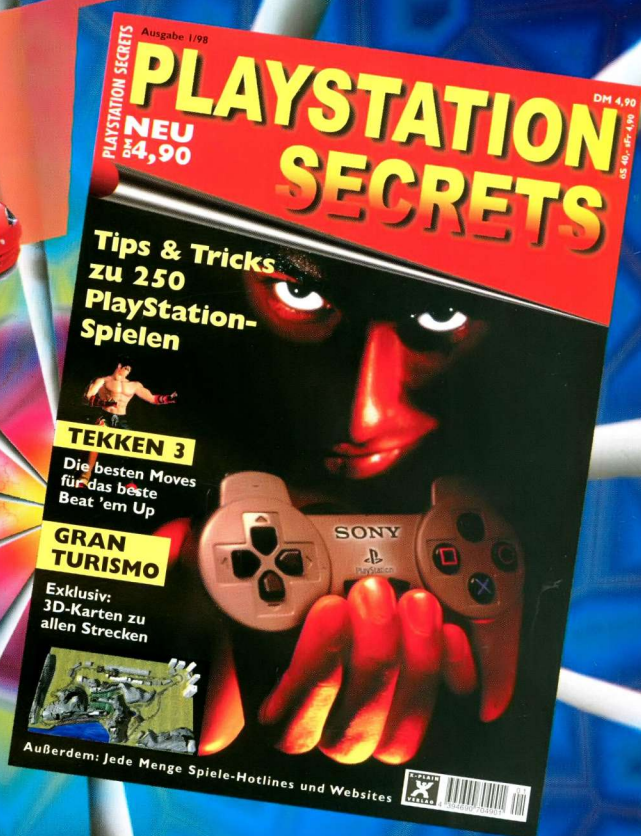
nur
4,90!
DM

Cheats, Levelcodes und
zahlreiche andere Tips
zu mehr als 250
PlayStation-Spielen



Alle Streckenkarten inklusive
Ideallinie (*Gran Turismo*)

Special-Features:
Alle Streckenkarten in 3D inklusive Fahrטיפs sowie ein Tuning-Workshop zu *Gran Turismo*, dem Rennspiel der Superlative. Alle Kämpfer des einzigartigen Beat 'em Ups *Tekken 3* werden detailliert mit den wichtigsten Moves und Combos vorgestellt.



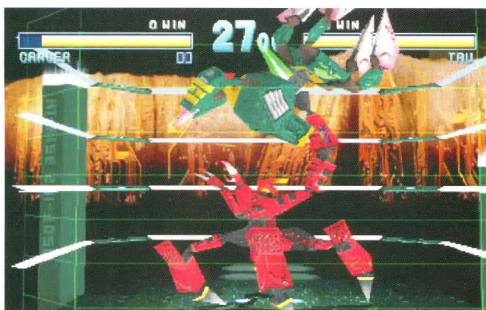
TEKKEN 3



21 Kämpfer mit Moves, Combos
und anderen Geheimnissen

Zero Divide 2

System: PSX Hersteller: Sony Entwickler: Zoom Erhältlich: 3. Quartal



Die zehn Charaktere, die zur Verfügung stehen, unterscheiden sich in Größe, Reichweite, Schnelligkeit, Stärke und Agilität stark voneinander

Als NTSC-Import ist das Roboter-Beat-'em-Up Zero Divide 2 schon vor geraumer Zeit erschienen. Nun endlich faßten sich die Damen und Herren von Sony ein Herz und veröffentlichten das Spiel auch in Europa - höchste

Zeit, wenn man bedenkt, daß Spitzentitel wie Tekken 3 oder Dead or Alive bereits erhältlich sind bzw. in Kürze erscheinen werden.

Das soll allerdings nicht bedeuten, daß Zero Divide 2 kein gutes Prügelspiel ist. Zehn Charaktere



24 verschiedene Outfits kann man für jeden Kämpfer wählen

und eine von Virtua Fighter inspirierte Steuerung inklusive einer umfangreichen Move-Palette sowie die (vor zwei Jahren noch fast als revolutionär zu bezeichnende)

Optik heben den Titel in die obere Klasse der Beat 'em Ups. Eine Besonderheit ist, daß verschiedene Körperteile der Kämpfer schwer beschädigt werden können. Dies hat zur Folge, daß diese Stellen empfindlicher gegen Treffer der Kontrahenten sind.



Eigentlich kann nicht viel gegen Zero Divide 2 gesagt werden, außer der Tatsache, daß es viel zu spät in hiesige Gefilde eingeführt wird und das Spielsystem deswegen etwas veraltet wirkt. ■

Duke Nukem: Time to Kill

System: PSX Hersteller: GT Interactive Entwickler: 3D Realms Erhältlich: ab September

Auf allen gängigen Systemen konnte er bereits das Herz vieler Fans und eine Indizierung seitens der BPS gewinnen. Die Rede ist natürlich von Duke Nukem, Held eines gleichnamigen First-Person-Shooters. Bei dem Erfolg des Titels ist es nicht verwunderlich, daß derzeit eine (indirekte) Fortsetzung in Arbeit ist. Im September erscheint sie für die PSX, die N64-Version folgt Anfang '99. Diesmal wird allerdings auf die schwer im Trend der Entwickler liegende Third-Person-

Perspektive gesetzt. Thematisch ist Duke Nukem: Time to Kill, das vor kurzem noch unter dem Titel Duke Raider vorgestellt wurde, ebenfalls neu überdacht worden. Dukes Feinde stiften in verschiedenen Zeitepochen Unheil, um ihn in Fallen zu locken, denn „die Aliens, mit denen sich Duke in L.A.



angelegt hat, sind der Meinung, er ist zu verdammt cool, um im Kampf Angesicht-zu-Angesicht geschlagen zu werden“ (O-Ton des Presstextes). Spielerisch dagegen bleibt alles beim alten.

Nach wie vor wird knallharte Baller-Action geboten, doch laut GT sind die Umgebungen interaktiv und realistisch: „Fahrzeuge, Züge, spritzendes Wasser, Elektrizität und Kugeln prallen von Hindernissen ab“ (ebenfalls ein Zitat aus dem Presstext). Realismus pur ... ■



Ein gerenderter Videovorspann darf natürlich nicht fehlen



Zoomt die Kamera nah an Duke heran, ist er transparent zu sehen



Frenzy!

System: PSX Hersteller: Funsoft Entwickler: SCI Erhältlich: Ende Juli

Wer schon immer davon geträumt hat, mit einem Doppeldecker im Vorkriegseuropa auf wildgewordene, zehn Stockwerke hohe, flugzeugfressende, aufziehbare Dino-Zillas, lavaspuckende Lavalampen oder den bösen, geklonten Weihnachtsmann (so der Presetext) zu schießen, sollte sich auf *Frenzy!* von Funsoft freuen. In diesem 3D-Shoot-'em-Up dürfen all solche Dinge getan werden. Dafür stehen dem Spieler neben einem



Auge, sei wachsam! Einige der Gegner sind für so manchen Lacher gut

Standard-Maschinengewehr die unterschiedlichsten Waffensysteme zur Verfügung, die es wie immer vorher aufzusammeln gilt. Auch sie sind, wie die Gegner, nicht ganz ernstgemeint. Auf Artillerie wie Stinkbomben oder Pinguintorpedos darf man zurückgreifen. Es wäre allerdings wünschenswert gewesen, wenn die Entwickler den Spaß, den sie offensichtlich beim Programmieren hatten, auch auf das Gameplay übertragen hätten. So ist die Steuerung noch äußerst gewöhnungsbedürftig und die Kameraperspektive alles andere als günstig gewählt, zumal die Gegner kaum vernünftig ins Visier genommen werden können. Wenn SCI diese Mängel bis zum Release noch beseitigen sollte, kann ein gar lustig Spielchen erwartet werden. ■



Frenzy! bietet neben grafischen und musikalischen Gags auch eine gehörige Portion Action. Hier fliegt gerade ein Goldfischglas auseinander



Kill Wheel

System: PSX Hersteller: Funsoft Entwickler: Apt Productions Erhältlich: 3. Quartal



Fantasy meets Action bei *Kill Wheel*. Gemeine Räuber haben aus dem Reich der Ogre ein paar Juwelen gestohlen, also sind die Ogre sauer und wollen sie zurückholen. Mit einem riesigen Streitrad und einer Keule ausgestattet wird ein Landsmann, in dessen Rolle der Spieler schlüpf, in die Mission geschickt. Dieser bewegt sich frei durch eine dreidimensionale Umgebung und schlägt und rollt alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt oder den Eindruck erweckt, dies vorzuhaben. Dabei sollte er nicht vergessen, den Fallen und Angriffen der Widersacher auszuweichen. Wenn eine gewisse

Anzahl an Leveln absolviert wurde, erhält er neue, bessere Waffen und Streiträder.

Im derzeitigen Entwicklungsstadium kann man noch nichts über die spielerischen Qualitäten des Endprodukts sagen. Optisch weiß *Kill Wheel* allerdings bereits zu gefallen. Detaillierte Texturen und Weitsicht ohne störende Nebel- und Raucheffekte lassen auf einen interessanten Titel hoffen, zumindest in technischer Hinsicht. ■



Mit diesem riesigen Streitrad wird alles und jeder niedergedrückt



Hersteller:	Infogrames	Entwickler:	Amazing Studio
Spiele:	1	Level:	8
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Heart of Darkness



Blitzschnelle Reaktion ist hier gefordert, um nicht im Maul des Monsters zu enden



Selten wurde der Held eines Jump&Runs so sehr durch Horden von Gegnern bedrängt wie der junge Protagonist dieses Plattformers. Bei *Heart of Darkness* bildet das Actionelement einen Grundstein



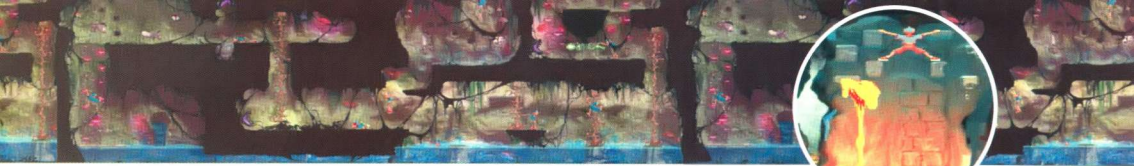
Obwohl Andy vom Schatten attackiert wird, ist das wahre Ziel der schattenspendende Schädel



SVON S. KRÄMER
 sechs Jahre Entwicklungsdauer schraubten die Erwartungen der Videospieldgemeinde gewaltig in die Höhe. Seit über drei Jahren schon geistern eindrucksvolle Artworks und Filmsequenzen durch die Szene. Nun endlich ist die Zeit gekommen, das imposante *Heart of Darkness* auf Herz und Nieren zu prüfen.

Schon mit Beginn des Spiels wird offensichtlich, daß die französischen Entwickler von Amazing Studio Hollywood als atmosphärisches Vorbild ihres äußerlich hervorragenden Jump&Runs gewählt haben. Im Stile des ÜberseeKinos ließen sie den Soundtrack von Bruce Broughton (*Silverado*; *Presidio*) komponieren und seine pompöse Musik vom London Symphonic Orchestra umsetzen. Die über fünfminütige Einleitungssequenz trägt denn auch alle Züge populärer Produktionen eines Steven Spielberg oder George Lucas (Infogrames spendierte eine Synchronisation durch die erfahrenen Bavaria Filmstudios, um diesen Eindruck noch zu verstärken), bevor der Spieler sich übergangslos in der liebevoll gestalteten 2D-Kulisse des ersten Levels wiederfindet.

Hauptdarsteller Andy sucht seinen treuen Freund Whisky, einen Hund, der während einer Sonnenfinsternis in die Klauen des Bösen geraten und in eine andere Dimension entführt worden ist. In 180 Einzelbildern stellen die gerenderten Hintergründe einen Canyon, ein Sumpfgebiet, einen Wald, ein Gebirge und zahlreiche Höhlen-



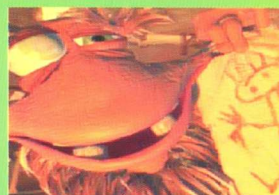
Klassische Sprungpassagen werden durch die perfekten Sounds zu authentischen Kulissen



systeme dar, die wiederum von Lava, Wasser und natürlich haufenweise Gegnern erfüllt sind. In einigen, nicht immer leicht erkennbaren Bereichen können Wände erklimmen, Schalter betätigt, Geheimgänge entdeckt und Fallen vermieden werden. Zwischen den einzelnen Leveln gibt es wie schon bei *Oddworld - Abe's Oddysee* überleitende Filmsequenzen, die die fortlaufende Story auf eindrucksvolle Art und Weise zu schildern wissen.

Über 2.000 Animationsphasen lassen Andy äußerst lebendig wirken, wenn er schwimmt, springt, geht und rennt, wild um sich schießt, sich duckt, klettert, an Lianen schwingt oder auf dem Boden robbt. Dabei reagiert die Spielfigur ausgesprochen spontan auf plötzliche Richtungsänderungen – allein, das Sony-Pad mag da nicht immer mitziehen. Das Anvisieren der Diagonalen beim Schießen mit Andys Strahlenkanone kann sich aufgrund der rigiden Konstruktionsweise des

Heart of Hollywood



Der fortlaufende Story-Film erzeugt die perfekte Hollywood-Atmosphäre. Unterstützt durch filmreife SoundFX, Musik und In-Game-Optik fühlt sich der Spieler in einen interaktiven Kinostreifen versetzt. Der Bonus am Ende des Spiels verstärkt den Effekt noch

TIPS
 Sie können einigen Feinden ausweichen, indem Sie die Option "Hochspringen" verwenden.

- 1 - Hochspringen: Drücken Sie einmal auf die Taste "Springen".
- 2 - Salto: Drücken Sie zweimal auf die Taste "Springen".

Die teilweise wertvollen Tips erhält der Spieler nur, wenn er nicht weiterkommt



Sowohl die FMVs als auch die einzelnen Stages können gezielt angewählt werden

Info

Amazing Studio gibt mit *Heart of Darkness* sein Debüt als Software-Schmiede. Frédéric Savori zeichnete allerdings schon bei der Entwicklung von *Flashback* verantwortlich, während Kollege Eric Chahi den Löwenanteil der Programmierung von *Another World* (*Out of this World*) besorgte.

Gameplay: Ein vernünftliches, bisweilen kniffliges und überwiegend actionreiches Drehbuch, das die Zeit im Flug vergehen läßt. Das Sony-Pad erschwert exaktes Zielen.

Präsentation: *Heart of Darkness* gewinnt den Oscar in den Bereichen Sound, Grafik sowie bester männlicher Nebendarsteller. Der unterwürfig-hinterhältige, rosa Rüsselträger hätte die Hauptrolle verdient.

Memory-Card: Das komplette Spiel belegt einen Speicherplatz.

Internetadresse: www.heartofdarkness.com

Digitalkreuzes mitunter recht schwierig gestalten (stufenloses Anpeilen per Analogpad wäre hier wünschenswert gewesen).

Für ein Jump&Run im klassischen Sinne sind herausfordernde Sprungeinlagen eher dünn gesät, dafür wartet *Heart of Darkness* mit einer schier unglaublichen Menge an Gegnern auf. Neben den stets präsenten Schattenmonstern gibt es geflügelte und gepanzerte Varianten dieser Dunkelkämpfer, fleischfressende Pflanzen, Piranhas, Riesenspinnen, tödliche Schlinggewächse und große Gegner, bei denen Andy besser die Beine in die Hand nehmen sollte. Hin und wieder wird das Weiterkommen auch erst nach dem Lösen einer puzzelartigen Aufgabe gestattet.

Anzahl und Aggressivität der Monster lassen sich im Optionsmenü in Form von drei Schwierigkeitsgraden variieren. Hier kann sich der Spieler

auch alle Filmsequenzen zeigen lassen oder gezielt in jeden beliebigen Levelabschnitt einsteigen (vorausgesetzt er wurde schon gespielt).

Andy's Kampf gegen das Herz der Dunkelheit ist Hollywood-Kino mit französischem Flair, abwechslungsreiche Action in perfekter Präsentation. Für die Entwicklungsdauer von sechs Jahren ist *Heart of Darkness* allerdings sehr kurz ausgefallen. Bei insgesamt 30 Minuten Filmsequenzen und 180 Screens hat der routinierte Zocker das Game am ersten Tag durchgespielt. Da es im Anschluß keine weiteren Aufgaben zu erfüllen gilt, bleibt ihm nur noch eins zu tun: Augen und Ohren mit der wohl aufwendigsten Präsentation des Videospiegelgenres erneut zu verwöhnen. ■

XL-Wertung 85%



Noch sind Andy und sein Hund Whisky die Gefangenen des niedlichen Kerkermeisters. Bald jedoch werden die Rollen getauscht und der rosige Rüsselträger ‚schleimt‘ sich auf die siegreiche Seite





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

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

7.90 DM

Spielbare Exklusivdemo
NICE 2
GameStar-Auto & Spezialtrack

Mech Commander

Intelligent-brachiale Echtzeitstrategie mit den 100-Tonnen-Mechs aus BattleTech

Freespace

Weltraum-Action à la Wing Commander und komplexe Missionen wie bei TIE Fighter

Final Fantasy 7

Jetzt für PC: das Mega-Rollenspiel aus Japan

GameStar 8/98

Spielbare Top-Demo
Grim Fandango
Exklusiv: **Cyberstorm 2**
demos **NICE 2** (GameStar-Edition)

Spielbare Exklusivdemo
NICE 2
GameStar Edition

Brandheiße Infos
C&C 3
Tomb Raider 3
+ 48 weitere Hits!
Spezial von dem

Wichtige Demos: F-15, Knights and Merchants, KKND 2, Krossfire, X-COM, Interceptor, Larry's Casino, Robo Rumble (neue Demo), Super Match Soccer, Beastwars, Alpha Natix.

Videos: E3-Video-Special, C&C 3, Ultima 9, Die Siedler 3, Baldur's Gate, Black & White, GameStar TV.

Aktualisierte Treiber: Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2, Creative Labs Graphics Blaster Extreme, Diamond Viper 200, Elsa Victory Error, Elsa Winner 2000 Office, Patches Universal, Anno 1602, Freespace, Diablo, Motherhead, Renocrazy, Soldiers at War, Boggle.

Special: Neue Levels zu StarCraft und Age of Empires.

Plus: Comparative, PaintShop Pro 5.0, Naras Virus Utilities, Hypercrap 3.11, Lesersoftware.

Spielbare Exklusivdemo
NICE 2 Exklusive GameStar-Strecke Spezieller GameStar-Wagen

Top-Demos: Grim Fandango, Dominion

Weitere Demos: F-15, Knights and Merchants, Cyberstorm 2, KKND 2, Krossfire, Larry's Casino, X-COM: Interceptor, Robo Rumble (neue Demo), Super Match Soccer, Beastwars, Alpha Natix.

Videos: C&C 3, Die Siedler 3, Ultima 9, Baldur's Gate, Black and White, E3-Highlights

Plus: Geheime StarCraft-Levels, Age-of-Empire-Levels

3D-Karten im Test * Großer Vergleich: 19-Zoll-Monitore * **300** Tips & Tricks

www.graffiti.de

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 Bundespleminister warnt: Dieses neue Spielmagazin macht süchtig. Minderjährige sollten es deshalb nur unter Aufsicht eines Erziehungsberechtigten lesen!

Hersteller: Electronic Arts Entwickler: Buzz Puppet Prod. **Rennspiel**
 Spieler: 1 Level: 8 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Road Rash 3D



Ganz wie es die Amerikaner mögen: schnell, ungesetzlich und brutal



info

Musikalisch ist *Road Rash 3D* stellenweise härter als alle Vorgänger. Anstachelnder Hardcore Punk und heftige Metal-Sounds suchen sich ihre ganz bestimmte Anhängerschaft. Die Sprachausgabe ist komplett eingedeutscht, und Freunde analoger Steuereinheiten (gerüttelt wird jedoch nicht) werden ebenfalls bedient.

Gameplay: Die Rennen leben von der hohen Geschwindigkeit in Zusammenhang mit der guten Steuerung. Spielrelevante Innovationen gibt es nicht, dafür ist die Realitätsnähe höher denn je.

Präsentation: Die Engine arbeitet zügig, aber nicht völlig fehlerfrei. Alle FMV-Sequenzen überzeugen durch sehr gute Qualität.

Memory-Card: Zwischenstopps belegen einen 'Parkplatz' an der Memory-Raststätte.

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



Die rasenden Motorradrocker mit ihrem blutigen Lederstiefelcharme gab es schon zu Mega-Drive-Zeiten. Drei Spiele umfaßte die beliebte Serie, als es um Segas 16-Bit-Konsole langsam still wurde. Electronic Arts ließ es sich daher nicht nehmen, Ende 1994 dem damals vieler-sprechenden 3DO eine eigene Fassung zu gönnen – erfolgreich. Mit den etwas lieblosen Umsetzungen für PlayStation und Saturn geriet das Biker-Spiel dann in Vergessenheit.



Beim Blick in den 'Rückspiegel' dreht sich die Kamera nach vorne vor das eigene Krad

Dank des technischen Fortschritts erwacht nun die Zweiradhatz überarbeitet zu neuem Leben. Da man sich unverständlicherweise nicht um eine Verbesserung in Sachen Spielmodi kümmernte – nach wie vor geht es nur darum, sich schnellstmöglich von A nach B zu bewegen und Preisgelder einzustreichen –, beschränken sich die Neuerungen auf den optischen Sektor: Die zwölf zum Kauf stehenden Bikes (samt Fahrern) präsentieren sich in sauber texturierten Polygonen, die 100 Kilometer Landstraße wirken augenscheinlich realistischer denn je, insgesamt ist die Bezeichnung 3D wirklich gerechtfertigt.

Wie schon in den Anfangsjahren der Konsolen ist es auch heute noch einfacher, ein vierrädriges Vehikel als ein Zweirad flüssig zu animieren. Ian



Clarke und seinem Team von Buzz Puppet (Sitz in den USA) gelang es recht gut, die Biker ruckelfrei und exakt steuerbar über den Asphalt jagen zu lassen. Nach einer relativ kurzen Eingewöhnungszeit fällt die Beherrschung der Maschinen leicht, das Rasen über die Landstraßen wird zum Adrenalin fördernden Rennspaß. Dabei müssen allerdings Fehler bei der Kollisionsabfrage hingenommen werden. Etwas störend erscheint zudem das plötzliche 'Springen' des Fahrers samt Motorrad in bestimmten Situationen. Es kann auch durchaus vorkommen, daß der Biker beim Sturz über einen Zaun fliegt und anschließend wie von Geisterhand gepackt mitten auf der Straße liegt. Das ist unschön, schmälert das gute Renn-Feeling aber nur geringfügig.

Den ursprünglichen Prügelcharakter verliert *Road Rash 3D* ebenso wie die beiden mißlungenen Vorläufer. Es ist allemal effektiver, sich aus Streitigkeiten bei Tempo 250 herauszuhalten, statt sich unter großem Zeitverlust darauf zu konzentrieren, den direkten Konkurrenten vom Krad zu boxen. Alles in allem erwirbt man mit *Road Rash 3D* ein spaßiges Motorrad-Rennspiel mit einigen Schwächen im Bereich der Spielmöglichkeiten – als Alternative zu *Motor Racer* (ebenfalls von EA) ist es allemal empfehlenswert. ■

XL-Wertung

80%

Action Hersteller: Squaresoft Entwickler: Yuke's
 Spieler: 1 Level: (3 CDs)
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: als Import (jp)

32 XL



Soukaigi



SVON H. YAMADA / T. PARTETZKE
 Schon vor einiger Zeit war *Soukaigi* auf einigen Demo-CDs der Firma Squaresoft zu sehen. Aufgrund des Firmennamens und der guten Werbung war die Erwartung an das Spiel wie immer relativ hoch. Nun wurde es auf den Markt gebracht, um die Werbekosten zu decken.

Soukaigi ist ein 3D-Actiontitel, in dem einer von fünf Helden mit Hieb- und Stichwaffen in einer weiten, meist kahlen Ebene auf unzählige Monster einschlägt und verschiedene Items findet, um letztendlich das Land der aufgehenden Sonne friedlicher zu gestalten. In dieser Ebene sollen entweder so viele Gegenstände gesammelt oder



so viele Gegner besiegt werden, bis sich eine Leiste auf dem Bildschirm füllt. Erst dann ist der Weg zum Endgegner frei. Um sich der Widersacher zu erwehren, können viele verschiedene Spezialtechniken angewendet werden. Allerdings fällt es schwer, diese gezielt einzusetzen, denn das Spiel leidet an einer extrem unfreundlichen, hakeligen Steuerung. Auch Übung hilft da nicht mehr weiter. Es dauert viel zu lange, bis sich der Held umgedreht hat, und wenn er dann soweit ist, hat der Gegner hinter ihm längst zugeschlagen.



Manche anderen Spiele verdienen eventuell durch faszinierende Full-Motion-Videosequenzen ein Lob, aber selbst das ist hier nicht der Fall. Die Charaktere sind sowohl in dem Spiel als auch in den qualitativ nicht einmal auf Sparflamme kochenden FMV-Sequenzen relativ kantig und keinesfalls spektakulär. Auch die Hintergrundgrafik ist gelinde gesagt mäßig. Nahezu überall, wo es möglich ist, sich an eine Wand oder Mauer zu stellen, was wegen der kahlen Landschaften nicht häufig passiert, treten unzumutbare Polygonfehler auf. Die Spielfigur verschwindet dann mal eben mit dem Kopf im Gemäuer, oder ihre Beine stecken in einer Stufe. Und die drei CDs, auf denen das Spiel ausgeliefert wird, sind größtenteils mit ellenlangen, belanglosen, japanischen Dialogen vollgestopft.

Bei diesem Titel fragt man sich wirklich, wegen die Firma Squaresoft *Soukaigi* überhaupt auf die Öffentlichkeit losgelassen hat. Es wird dringend empfohlen, das Geld hierfür zu sparen und für *Final Fantasy VIII* auszugeben, das nur besser werden kann als dieser mehr als grobe Ausrutscher. ■

XL-Wertung 45%



Mit dem Kopf durch die Wand: Auch grafisch ist *Soukaigi* eine Zumutung



Auf diesem Bild sieht man eine Szene aus dem jämmerlichen Videovorspann

Info

In Japan ist die Firma Yuke's durch ihre (sehr gelungenen) Wrestling-Spiele *Toukon Retsumen 1-3* bekannt, von denen in Europa nur der erste Teil unter dem Namen *Power Move Pro Wrestling* herauskam - wegen origineller Phantasienamen (z. B. Area 51 oder Zombie) und -Kostüme und des typischen PAL-Geschwindigkeitsverlustes leider eine unwürdige Konvertierung.

Gameplay: Das gesamte Spiel basiert auf ödem Umhergeirre in einer kahlen Landschaft. Unübersichtliche Kämpfe, eine gnadenlos unhandliche Steuerung und die oft unfaire Spielbarkeit sorgen für keine unterhaltsame Minute.

Präsentation: Ein trauriges Schauspiel: grobe Grafik, immer wieder auftretende Polygonfehler, unübersichtliche Perspektiven, miserable FMV-Sequenzen. Während des gesamten Spieles wird das niedrige Niveau beibehalten.

Memory-Card: Ein Spielstand verschwendet zum Glück nur einen Speicherplatz.

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

Hersteller: Sony Entwickler: SCEI **Merchandise-Produkt**
 Spieler: 1 Level: 5 Songs mixbar
 Preis: ca. DM 60 Erhältlich: im Handel



Bei einer TV-Show in Japan ‚ging es wohl ziemlich ab‘, wenn man den Girls glaubt



Spice World



Nachdem man einen Song gemixt und die Tanzschritte gelernt hat, geht es mit den anderen Spice Girls ins Studio, wo die Performance aufgezeichnet wird – egal, wie schlecht die Mädchen tanzen



Auf diesem Bild erkennt man, wie Geri durch hüpfen einen Remix erstellt

test playstation

Info

Nach längerem Hickhack stimmen Geris Anwälte zu, daß Sony auch weiterhin Ginger Spice in *Spice World* präsentieren darf. Vielleicht hätte Sony das Projekt einfach einstellen sollen ...

Gameplay: Ein Spiel als solches existiert nicht. Die Steuerung der einzelnen ‚Events‘ ist sehr simpel.

Präsentation: Das ‚Spiel‘ ist grafisch recht eintönig und die Videos von eher mittlerer Qualität. Die Musik ist von den Spice Girls.

Memory-Card: Pro Mädchen und Track wird ein Block benötigt.

SVON M. FELDMANN
 Schon seit Monaten steht *Spice World* auf den Release-Listen dieser Welt. Nun, kurz nachdem Ginger Spice alias Geri die Girlie-Band verlassen hat, taucht diese interaktive Musik-CD in den Verkaufsräumen auf. Sonderbarerweise trafen die Testmuster von Sony aber erst ziemlich spät in den Redaktionen ein, so daß ein Test vor dem Release leider nicht möglich war.

Um es gleich vorwegzunehmen. *Spice World* spielt zwar in einer Liga mit *Parappa the Rappa* und *Bust a Move* (dem Tanz- nicht dem Blasen-Spiel), muß aber deutlich um den Klassenerhalt bangen. Wo vor Urzeiten noch Kriss Kross Videos mit dem Mega-CD geschnitten wurden, gilt es heute nur noch einige Songfetzen zusammenzusetzen – wie im echten Leben. Neben dieser ‚interactiven‘ Remix-Orgie warten noch einige Tanzschritte auf die würzigen Mädchen. Ein netter Tanzlehrer zeigt die möglichen Button-Kombinationen, die der Spice-Fan dann nachdrücken muß. Keine Angst, das ist nicht schwierig.

Nachdem auch diese Hürde überstanden ist, kann man zu seinem Remix noch ein Tänzchen



wagen und dieses mit den anderen Mädels im Fernsehstudio vortragen – Applaus ist sicher!

Natürlich stehen diese Möglichkeiten jedem der fünf Mädels zur Verfügung, und manche Tanzschritte sind sogar von Geri zu Girl verschieden.

Damit die CD nicht zu leer wirkt, haben die Programmierer noch einige Minuten Live-Interview samt Videoausschnitten auf den Silberling gebrannt – dies dürfte, insbesondere für Spice Girls Fans der interessanteste Teil sein.

Leider handelt es sich bei *Spice World* nicht um ein Spiel mit den Gewürz-Mädchen oder auch nur um eine nette interaktive CD. Wer also nicht zum absoluten Hardcore-Fan-Kreis zählt, sollte seine Finger lieber von diesem Produkt lassen. Das Abmischen der Musiktracks ist wohl eher ein Scherz und die Tanzeinlagen können ebenfalls nicht begeistern. Außerdem gibt es keinerlei Schwierigkeitsgrad. Lediglich die Videos sind (ein- oder zweimal) recht interessant. Immerhin kostet *Spice World* nur 50–60 DM.

Auf eine Bewertung haben wir in diesem Fall verzichtet, da es sich nicht um ein Spiel im eigentlichen Sinne handelt und somit die branchenüblichen Bewertungskriterien nicht greifen. ■



Men in Black – The Game



Passend zum Spieltitel präsentiert sich die Grafik vorwiegend in ansehnlichem Schwarz

SVON T. PARTETZKE
 ie schützen die Erde vor dem Abschaum des Universums. So lautete der Spruch auf den Kinoplaten des Films *Men in Black*. Doch wer schützt die Erde vor dem Abschaum der PlayStation-Filmumsetzungen? Niemand. Das einzige, was getan werden kann, liegt in den Händen der Redakteure, die alle Leser vor einem Kauf dieser Titel warnen. Man denke nur an *Independence Day* (vgl. News in XL 3/97), oder besser noch,

man vergesse es schleunigst wieder. Die einzige Filmumsetzung der letzten Zeit, die man als überaus gelungen bezeichnen kann, ist für das N64 erhältlich und wurde kürzlich zum Wohle unserer Jugend indiziert.

Nun schickt sich auch *MIB*, ein Action-Adventure im *Resident Evil*-Stil, an, in die imaginäre „Hall of Shame“ der PSX-Spiele aufgenommen zu werden. Die Chancen dafür stehen gar nicht schlecht: Abgesehen von der Grafik ist wirklich alles mißlungen, was mißlingen kann. Stupide und unfaire Kampf- und Schießsequenzen wechseln sich mit teils banalen, teils nur durch Zufall lösba- ren Rätseln ab. Dazu wird eine extrem träge und ungenaue Steuerung sowie eine katastrophale Kollisionsabfrage geboten. Hier und dort findet man noch obligatorische Items wie Munition oder Medikits, und das war's. Wie so oft ist *MIB* nur ein schlechtes Spiel zu einem guten Film, also Hände weg! ■

XL-Wertung 45%



Info

Gameplay: Eine grauenvolle, träge Steuerung, die miserable Kollisionsabfrage und völlig konfuse Trial-and-error-Rätsel ersticken jeden Funken Hoffnung auf gute Spielbarkeit im Keim.

Präsentation: Grafisch ist *MIB* immerhin gehobenes Mittelmaß. Die Hintergrundszenen wurden ansehnlich gestaltet, wohingegen die Charaktere äußerst steif agieren. Oft sieht man nicht, wo es weitergeht. Will Smiths pseudodulstige Kommentare sind ein Schlag ins Gesicht jedes Kinogängers.

Memory-Card: Alle fünf bis zehn Bildschirme kann der Spielstand auf einem Block gespeichert werden.

Shoot 'em Up

Hersteller: Ubi Soft Entwickler: Grolier Interactive
 Spieler: 1 Level: 10 + 8 Missionen
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Xenocracy



RVON T. HELLWIG
 adec, hier T-Bone. Wir haben eine deutliche Spur einwärts.

Decca-Ecco-Julik-Four-Niner. Over.“ „Empfange dich fünf-zu-fünf, T-Bone. Bestätige Decca-Ecco-Julik-Four-Niner. Verfolge Jupiter-Atlas Five, Verbindungsumschaltung in 120 Sekunden. Äh, kannst du die T-Lar-Konfiguration bestätigen?“ „T-Lar-Spur Roger. Kein IFF. Wiederhole, kein IFF. Wir haben keine bekannte Konfiguration in unseren Listen.“



Na, alles klar?! Ebenso verwirrend wie dieser merkwürdige Funkverkehr zweier raumfahrender Menschen (Handbuchszug) stellte sich dieses Weltraumspektakel während des Tests dar.

Im Stile von *Colony Wars* durchstreift der Spieler die meist gähnende Leere des Raumes. Zehn Missionen müssen im Arcade-Modus bewältigt werden, und acht Planetengebiete gilt es im Simultanmodus von Gegnern zu säubern. Wären die feindlichen Schiffe nicht furchtbar schwierig zu treffen, die Steuerung nicht so ungenau, das Ganze deutlich spannungsgeladener und weniger chaotisch, könnte *Xenocracy* der Lichtjahre entfernten Konkurrenz aus 1997 nahekommen. Dem ist aber beileibe nicht so. Die aufwendige Produktion mit Schauspielern und tiefgreifender Story verblaßt im Angesicht der faden Grafik und der verpaßten Möglichkeiten. Selbst *Wing Commander IV* (XL 6/97, 75 %) mit seiner Joy-pad-Überbelegung ist weit interessanter und vor allem um einiges spielbarer. ■

XL-Wertung 50%



Info

Xenocracy gibt es ebenso wie *Wing Commander III* (und *IV*) schon längere Zeit als PC-Spiel für DOS- und Windows-Rechner.

Gameplay: Der Kampf im All gleicht einer chaotischen Irrfahrt. Selbst wer sich räumlich zurechtfindet, scheitert an der unpräzisen Steuerung.

Präsentation: Angefangen bei den Menüs zieht sich die unschöne Grafik bis ins Spiel hinein, wo sie mehr als altbacken wirkt. Der Surround-Sound ist aber kräftig.

Memory-Card: Wer speichern möchte, sollte drei freie Blöcke auf dem „Shuttle“ haben.

Hersteller: Gremlin Int. Entwickler: Gremlin Int. **Shoot 'em Up**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 30 + 14
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

N₂O



Die nützlichen Tips können nach Belieben ausgeblendet werden

Info



N₂O weckt Erinnerungen an die großartigen Spielautomaten *Tempest* (siehe Bild) und *Gyruss*. Analog- und Dual-Shock-Pad werden unterstützt.

Gameplay: Das klassische Arcade-Prinzip: CD einlegen und los geht's! Trotz geringer Spiel-tiefe weiß N₂O zu begeistern.

Präsentation: Knallige Farben, berauschendes Tempo und ein Techno-Soundtrack, der das *wipEout*-Ambiente noch unterstreicht werden geboten.

Memory-Card: Acht Spielstände und die High-Score-Liste belegen einen Block.



Im Zweispieler-Modus (ohne Splitscreen) bewegen sich die Gleiter ausschließlich am Bildschirmrand. Im Solo- oder Zweispieler-Modus (mit Splitscreen) dreht sich das futuristische Tunnelgewölbe um den Gleiter

WVON S. KRÄMER
 Wie sehen sie wohl aus, die Kammerjäger des nächsten Jahrtausends? Gremlins futuristisches Shoot 'em Up N₂O präsentiert seinen Spielern eine mögliche Zukunft.

Als Pilot und Bordschütze bemannt der Spieler einen von mehreren zur Auswahl stehenden Bodengleitern, um Level für Level farbenfrohe Röhren-gänge von zahlreichen Insekten unterschiedlichster Art und Gattung zu säubern. Der Gleiter verfügt über eine Standardwaffe, kann springen und für einen kurzen Moment auch gebremst werden. Dabei haben sich die Entwickler eine interessante Hintergrundstory einfallen lassen. Der Treibstoff für die Vehikel wird direkt der Tunnelatmosphäre entnommen, die leicht entzündlich ist. Daraus resultiert, daß längeres Verharren zur Explosion des Fahrzeuges

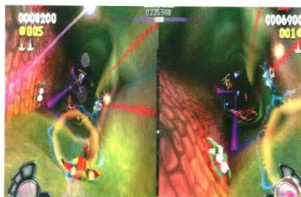
führen würde. Also, machen die Tunnel-Runner ihrem Namen alle Ehre und werden zudem mit jedem abgeschossenen Insekt noch schneller.

Während die sechs- bis achtbeinigen Gegner Netze spinnen, explosive Segmente zurücklassen oder sogar zurückschießen, muß der Spieler die Augen aufhalten nach den hilfreichen Extras, die es einzusammeln gilt. Besiegte Gegner hinterlassen Münzen, Pilze werden zu Schutzschilden, und Extrawaffen sind von einer leuchtenden Aura umgeben.

Das Tempo, in dem sich die Gleiter durch die Tunnel bewegen, dabei flüchtig ihre Lage im Raum verändern (die Wand dreht sich

aus Sicht des Spielers um 360°) und eindrucksvolle Licht- und Explosionseffekte an sich vorbeiziehen lassen, bewältigt die PSX problemlos. Die eingängigen Techno-Beats von The Crystal Method runden das Szenario ab.

N₂O ist ein faszinierend flottes, grafisch aufwendiges Ballerspiel im *wipEout*-Gewand, das einem oder zwei Spielern (wahlweise mit oder ohne Splitscreen) mal eben die Langeweile vertreibt. Die Weltenretter-Story der einleitenden FMV-Introsequenz bindet weniger ans Spiel als die Lust, sich wiederholt in den futuristischen Farben-Flash zu stürzen. ■



XL-Wertung

80%

Rennspiel Hersteller: Mindscape Entwickler: Supersonic
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 16 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

32 XL

Circuit Breakers



Wer sich nicht konzentriert, landet auch mal leicht abseits der Strecke und kann froh sein, wenn er danach noch alle Knochen beisammen hat. Für die Action sorgt zum Teil auch der rutschige Kurs

AVON N. SPECKMANN

Als Mindscape vor gut eineinhalb Jahren das Rennspiel *Supersonic Racers* auf den Markt brachte, handelte es sich im Prinzip um einen reinen *Micro Machines*-Abklatsch. Das Spiel ähnelte Codemasters' Titel zu sehr, als daß es als neu bezeichnet werden konnte. Mit *Circuit Breakers* aber hat es Mindscape geschafft, den Vorgänger in den Schatten zu stellen, denn *CB* ist in puncto Grafik, Spielidee und Sound um einiges besser gelungen. Der sterile Sound von *SSR* wurde abgeschafft und durch nett anzuhörende Grooves (man denke an *wipEout 2097*) ersetzt. Die grafische Darstellung fast aller Kurse zeigt, daß sich Supersonic diesmal richtig ins Zeug gelegt hat.

CB bietet die Möglichkeit, mit vier Spielern auf insgesamt 16 Strecken einen Wettbewerb auszugetragen, sofern man ein PSX-Multi-Tap sein eigen



Auch in Venedig ist eine gute Beherrschung der Steuerung so wichtig wie das tägliche Brot

nennt. Sollte ein Mehrspieleradapter allerdings nicht im Regal, oder wo immer auch die Hardware gelagert ist, vorhanden sein, kann man auch zu zweit ein paar Rennen gegen den Computer fahren. Für alle, die überhaupt keinen Mitspieler auf-bieten können, besteht sogar die Möglichkeit, sein Können in einer Weltmeisterschaft unter Beweis zu stellen. Dabei gilt es, die sieben computergesteuerten Gegner auf den verschiedenen Kursen zu besiegen und die Ziellinie als erster zu überqueren. Für Action sorgen neben den fixen Gegnern die elf Power-Ups, die von einer Rakete bis zur Kleisterpfütze reichen. Leider hat es Mindscape ver-säumt, den Dauerspaß im Einziespieler-Modus aufrechtzuerhalten, da mit etwas Training das Meistern der Strecken und der mäßigen Steuerung überhaupt kein Problem mehr darstellt, weshalb das Spiel schnell an seine Grenzen stößt. Beim Erstellen der Menüs hätte man sich eben-falls mehr Mühe geben können, denn die Aus-wahl- bzw. Einstellungsmöglichkeiten sind sehr begrenzt, lediglich die Sprache steht zur Disposition. Fraglich ist auch, ob *Circuit Breakers* mit *Micro Machines V3* konkurrieren kann. Dennoch, diejenigen Spieler, die an *Supersonic Racers* ihre Freude haben, und natürlich jene, die Rennspiele solcher Art mögen, werden mit *Circuit Breakers* voll auf ihre Kosten kommen. ■



info



Das Spiel *Micro Machines* der berühmten englischen Programmierer von Codemasters ist quasi der Urvater aller ‚Draufsicht-Rennspiele‘. Insbesondere im Mehrspieler-Modus begeisterte es in vielen Versionen auf (fast) allen Systemen Millionen von Spielern. *Circuit Breakers* unterstützt sowohl den Analog-Controller als auch die Rumble-Funktion des Dual-Shock-Pads.

Gameplay: Das Spielprinzip ist deutlich von *Micro Machines* inspiriert, erreicht jedoch nicht dessen Klasse. Es besteht die Möglichkeit, zwischen acht Fahrzeugen auszuwählen, wobei diese unterschiedlich gut in Schnelligkeit, Manövrierfähigkeit und in der Straßensituation sind. Der Mehrspieler-Modus bietet wesentlich höheren Spielspaß als der Einziespieler-Modus.

Präsentation: Einige Strecken können durchaus gefallen, ansonsten ist die Grafik eher durchschnittlich. Dafür entschädigt die teilweise hervorragende Musik. Es ist leider nicht möglich, die Kameraperspektive selbst zu wählen. Auf manchen Strecken des Spiels bestimmt der Computer die Blickwinkel, die des öfteren ziemlich ungünstig sind.

Memory-Card: *Circuit Breakers* unterstützt die Memory-Card nicht.

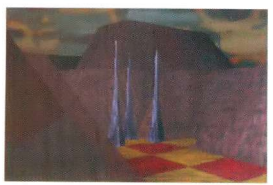
XL-Wertung 70%

test playstation

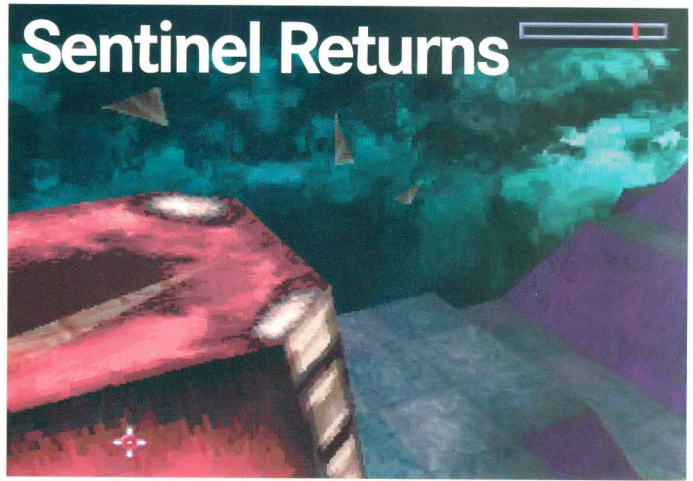
Hersteller:	Psygnosis	Entwickler:	Hookstone	Action/Strategie
Spieler:	1	Level:	666	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	



Die Suche nach dem Sentinel fällt schwer bei diesen Sichtverhältnissen



Restenergie des zurückgelassenen Roboters wird wieder aufgenommen



WVON S. KRÄMER
 Jeder einmal hat sich ein Entwickler einen der ganz großen Videospieldassiker der 80er vorgeknöpft, um ihn im aufgemotzten 3D-Gewand den historisch interessierten PSX-Usern zuzuführen. *Sentinel* hieß Geoff Crammonds Original für den C64, und Kultstatus erreichte es durch sein bis heute ungewöhnliches Spielprinzip. An diesem Prinzip wurde bei der Programmierung von *Sentinel Returns* bewußt nichts geändert.

zu erzeugen. Wird nun ein Roboter auf einen solchen Boulder gestellt, ist der Höhengewinn gleichzusetzen mit der Höhe dieses Quaders. Damit sich die Level nicht zu einfach gestalten, bildet der Energiehaushalt des Spielers ein geschlossenes System. Er kann Bäume (1 Energiepunkt), Boulder (2 Energiepunkte) und alte Metallleiber (3 Energiepunkte) ‚aufsaugen‘. Um einen Steinklotz zu erschaffen, könnte zum Beispiel die Energie von zwei Bäumen verwendet werden. Hat der Spieler einen Ortswechsel vollzogen, sollte er als erstes die zurückgelassenen Energien (ein alter Roboter und eventuell ein oder mehrere Boulder) wieder in sich aufnehmen.



Die Lupe in der Mitte zeigt andeutungsweise die räumliche Anordnung des nächsten Levels

Nach Aussage des amerikanischen Distributors no-name games wollte man mit *Sentinel Returns* die technischen Fortschritte der letzten zehn Jahre ausschöpfen, um die beklemmende Stimmung des Originals visuell zu verstärken. Herausgekommen ist eine düstere, verwaschene Grafik, die mehr den Spielablauf behindert, als daß sie Atmosphäre schafft. Bei der großen Anzahl von Leveln erstaunt es natürlich nicht, daß die Gestaltung ziemlich ärmlich ausgefallen ist. Der Soundtrack aus der Feder des Kultfilmregisseurs und Komponisten John Carpenter ist dagegen bestens in der Lage, die erwünschte Stimmung zu erzeugen bzw. zu verstärken. Die gute Absicht der Entwickler (der Nachwelt ein großartiges Spiel zu erhalten), der hervorragende Soundtrack und das nach wie vor reizvolle Prinzip reichen nicht aus, den Spieler über 666 Level zu motivieren. *Sentinel* hätte einen würdigen Nachfolger verdient. ■

Der Spieler sieht sich vor das Problem gestellt, in 666 Leveln den jeweils höchsten Punkt eines Geländes zu erreichen, ohne sich zu bewegen. Der Gegner ist stets der Sentinel, dessen unsichtbarer Strahl den vom Spieler besetzten Roboter seiner Energie beraubt, wenn dieser getroffen wird. Einzige Rettung und zugleich einziges Fortbewegungsmittel ist die Option, einen neuen Blechmann zu erschaffen und die Seele zügig in das neue Modell zu transferieren, bevor der alten Hülle gänzlich ihr Lebenssaft ausgesaugt wurde. Da das neue Seelengefaß lediglich auf gleicher Höhe erschaffen werden darf, verfügt der Spieler zusätzlich über die Option, Steinklotze (Boulder

test playstation

info



Geoff Crammonds packender Strategieklassiker *Sentinel* (C64) hatte den unglaublichen Umfang von 10.000 Leveln. *Sentinel Returns* kann mit der PSX-Maus gespielt werden.

Gameplay: Am Spielprinzip hat sich zum Vorgänger nichts geändert. Durch die 3D-Optik ist der Sentinel jedoch viel schwieriger zu orten.

Präsentation: Im Rahmen der heutigen Möglichkeiten ist die Grafik so spartanisch ausgefallen wie die des Vorgängers.

Einziger der John-Carpenter-Soundtrack verdient eine lobende Beachtung.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Speicherplatz.

XL-Wertung 55%

Batman & Robin

WVON T. PARTETZKE
 Wenn es Nacht wird über Gotham City, tauchen üblicherweise die finstersten Gestalten auf und stiften Unheil. Wie im wahren Leben ist die Polizei machtlos, doch die Bewohner dieser düsteren Stadt haben ein As im Ärmel: das dynamische Duo, Batman & Robin. Genaugenommen besteht der Heldentrupp inzwischen aus drei Mitgliedern, denn Batgirl darf natürlich nicht vergessen werden. Zusammen machen sie sich auf, die Verbrecher zu stoppen und haben dabei auch immer Erfolg – zumindest im Kinostreifen *Batman & Robin*, dessen Videospielumsetzung aus dem Hause Acclaim nun in heimische Wohnzimmer geholt werden kann.

So leicht, wie es die Heroen in den Filmen haben, wird es dem Spieler allerdings nicht gemacht. Zunächst muß er seinen Kopf anstrengen, um im Batcave am Batcomputer den einen oder anderen Hinweis auf ein mögliches Verbrechen zu analysieren und richtig zu deuten. Bevor er nun in sein Batmobil einsteigt und davonzieht, kann er in der Grotte noch ein paar Combos an holografischen Gegnern einstudieren und seinen Lieblingscharakter wählen. Während Batman stark zuschlagen kann, ist Batgirl schneller auf den Beinen und Robin als ehemaliger Zirkusakrobat in seinen Sprungfähigkeiten weiter ausgebildet.



Im Film hatte er nicht so dürre Beinchen, der Partner von Batman namens Robin. Jeder der drei anwählbaren Charaktere beherrscht eine Vielzahl an unterschiedlichen Combos und Attacken

Durch die dunklen Straßen von Gotham City fährt man zum Ort des Verbrechens, wobei bewaffnete Auto- und Motorradfahrer versuchen, den Helden zu behindern. Mit der Bordkanone des Batmobiles sind sie jedoch schnell in Feuer und Rauchschwaden aufgelöst. Am Ziel angekommen wird die Spielfigur dann aus der Third-Person-Perspektive gesteuert. Sie schlägt sich unter Zuhilfenahme diverser aufsammelbarer Extras wie Batarangs und Jump-Boots mit den Feinden oder Türen – letzteres allerdings eher in der verzweifelten Hoffnung, diese zu öffnen, was nicht an jeder Pforte gelingen wird und man oftmals nicht weiter weiß.

Personen mit Orientierungsproblemen sollten von vornherein die Finger von dem Spiel lassen, denn die Kameraführung ist total konfus. Der Darstellungswinkel wechselt ständig, ohne daß man voraussehen kann, wann er sich verändert. Vor allem bei Kampfsituationen erweist sich dieser Aspekt als äußerst störend. Dabei wurden die Beat-'em-Up-Sequenzen im Grunde weit besser realisiert als in manch anderem Genrevertreter. Es ist wirklich schade, wieviel die Kameraführung verdirbt, denn die Steuerung ist ordentlich umgesetzt, die Atmosphäre des Films wurde, nicht zuletzt wegen der gelungenen Musik, sehr gut eingefangen, und Möglichkeiten, sich der Gegner zu erwehren, gibt es auch mannigfaltige. Wer Batman-Fan ist, sollte auf jeden Fall ein Probespiel wagen. ■

XL-Wertung

70%

Info

Probe verkündete kürzlich, daß *Batman & Robin* ihre letzte Kooperation mit Warner Bros. sein würde. Da die Filmbosse sich jeden Pixel haben zeigen und ummodellieren lassen, ohne daß Probe ihre eigenen Ideen im ursprünglichen Sinne verwirklichen konnte, resignierten die Software-Entwickler kurzerhand und konzentrieren sich wieder auf eigenständige Projekte.

Gameplay: Steuerung und Umfang sind durchaus in Ordnung, doch die verwirrende Kameraführung verdirbt leider viel.

Präsentation: Atmosphärisch ist *Batman & Robin* dank passender Lichteffekte und filmreifer Musikunterlegung sehr gut gelungen. Auflösung und Texturen könnten feiner sein.

Memory-Card: Ein Spielstand kann auf zwei Blöcken gesichert werden.



Extras wie diese Blendgranaten können den Gegner für einen Moment wehrlos machen

鉄拳



Teil 3

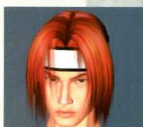
Im dritten Teil unserer *Tekken 3-tactics* beginnen wir mit den Moves der agilen Charaktere. Die folgenden Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, enthalten aber viele Attacks, die als Einstieg in diverse Kombinationen gedacht und geeignet sind. Probiert einfach mal aus, mehrere Moves miteinander zu kombinieren!

Jin Kazama



- 2x Punches, Axe Kicks Combo ■ ▲ × ●
- 2x Punches, Knee Combo ■ ▲ ●
- Axe Kick → → + ×
- Can-Can-Kicks ↓ + × + ●
- Cyclone Kicks ■ + ×
- Demon Godfist ← → + ▲
- Demon Scissors ● ×
- Demon Slayer ● ● ▲
- Headbutt → → + ■ + ▲
- Hip Toss ▲ + ●
- Juggle (easy) ■ ▲
- Juggle (medium) ■ + ● ■ ▲
- Juggle (expert) → + ↓ ↘ + ■ ×
- Knee → + ●
- Leaping Chi Punch ↑ + ▲ + ●
- Lightning Screw ← + ■ + ▲
- Offensive Block ← + ■ + ▲
- Overhead Smash → + ▲
- Quick Low Shot ↘ + ■
- Reversal ← + ■ + ×
- Reversal Counter ← + ▲ + ●
- Rising Sun, Hell Sweep, Roundhouse → + ● ● ● ● ●
- Rush Punch → → + ▲
- Rushing Demon Combo ← → + ▲ ■ ▲
- Shining Fists Combo ■ ■ ▲
- Side Spin, Screw Kick → + ×
- Spinning Arm Breaker ← → ■ + ×
- Striking Fist ↘ + ▲ + ×
- Tower Breaker ↓ ↘ ← + ■ + ×
- Tsunami Kick ● ●
- Ultimate Tackle ↓ + ■ + ▲
- White Heron Combo ■ + ● ▲ ●
- Wind Godfist → + ↓ ↘ + ▲

Hwoarang



- Bird Hunter ↓ + ● ●
- Body Blow ↘ + ■ + ▲
- Boot to the Head ↓ ↘ ← + ×
- Crouch Dash → + ↓ ↘
- Crushing Axe Kick ↘ + ● + ●
- Double Sidekicks ↘ + × ●
- Heel Explosion ↘ + × ●
- Hunting Hawk ↘ + × ● ×
- Jawbreaker → + ▲
- Juggle (easy) ● ● ● ●
- Juggle (medium) oder × × × ×
- Juggle (expert) × + × + ●
- Leg Switch × + ●
- Lifting Uppercut → + ↓ ↘ ▲
- Low Combo Break ↓ + ■ + ×
- Reverse Jumping Death oder ↓ + ▲ + ●
- Reverse Neck Kick ← → ■ + ×
- Run Up Back ▲ + ●
- Shin Kick → + ■ + ×
- Sky Blast Kick ↓ + ×
- Stabbing Side Kick → + ↓ ↘ ●
- Toe Kick → + ↓ ↘ × ×
- Trip Kick ↘ + ●
- Trip Takedown ↘ + ●
- Windmill Neck Kick ↓ ↘ + ■ + ×
- + ×



Tiger erspielen:

Eddys drittes Outfit in Form des 70er-Jahre-Disco-Verschnitts Tiger ruft Ihr ab, indem Ihr Start beim Auswählen gedrückt haltet. Wenn Ihr mit 16 verschiedenen Charakteren durchspielt, ist Tiger anwählbar.



Legende:

- + verbindet (zwei) Tasten, die gleichzeitig gedrückt werden müssen
- » verbindet (zwei) Tasten, die direkt hintereinander gedrückt werden müssen (roll over)
- ⊕ neutrale Stellung für das Steuerkreuz
- ←→ im Rücken des Gegners stehend
- ↑ aus der Hocke kommend

Eddy Gordo



- 180-Scout Leg Toss ■ + ×
- Arching Crescent ← + ●
- Barbed Wire ↘ + ●
- Boomerang Kick → → + × + ●
- Bushwacker ↘ + × ●
- Cartwheel Kick ↘ + × + ●
- Crying Needle ↓ + ■ + ▲
- Flapjack Kick × + ●
- Grounded Position ↑ ×
- Ground Screw Kick → + × + ●
- Handstand Position → + ×
- Handstand Leg Toss ▲ + ●
- Juggle (easy) ↘ + × + ●
- Jumping Toe-Touch Kick ↘ + × + ●
- Jumping Roundkick ← + ●
- Knee → + ×
- Leaping High Kick → → + ● ●
- Leaping Low Kick → → + ● ×
- Low Blows Combo ↘ + × × ● ●
- Lunging Front Kick → → + ×
- Monkey Trick → + ●
- Over-the-Top Leg Toss ← → ■ + ×
- One-Two ■ ▲
- Shin Kick ↘ + ●
- Spiraling Hip Toss ← ↘ ↓ ↘
- + ■ + ▲
- Stunning Elbow → + ▲ + ●
- oder ↘ + ■
- Sweep, Arching Crescent, Flapjack Combo → + × ● ● × + ●
- Triple Attack Combo → + ▲ ■ ●
- Vault Sweep × ●

鉄拳

tactics playstation

King



- Ali Kicks ↓ + X + ● ● ●
- Ali Kicks, Middle Smash ↓ + X + ● ▲
- Ankle Smash ↓ ↘ + ■
- Argentine Backbreaker ■ + X oder ▲ + ●
- Atomic Knee Buster ■ + X oder ▲ + ●
- Black Shoulder → + ▲ + X
- Bouncing Knucklebomb → + ↓ ↘ ■ + ▲
- Cobra Twist ↔ + ▲ + ●
- Coconut Crush ↘ + ▲ + X
- Convict Kick → + ●
- Crouchdash, Jumpback ↓ ↓ ↘ ↓ + ■ + ▲
- DDT ↓ ↓ ↘ ↓ + ■ + ▲
- Drop Kick → + X + ●
- Elbow Drop ↓ + ■ + ▲
- Figure 4 Leglock ↘ + ■ + ▲
- Flying Cross Chop → + X + ■ + ▲
- Flying Press ↓ ↘ ↘ + ■ ■ + ▲
- Frankensteiner ↘ + X + ●
- Giant Swing → ← ↘ ↓ ↘ ↘ + ■
- Half Boston Crab ↔ + ■ + X
- Irish Whip ← + ■ + ▲
- Jaguar Driver ↓ ↘ ↘ + ■
- Jaguar Lariat → + ■ + ▲
- Juggle (easy) ■ ▲ ↓ + X + ●
- Juggle (medium) ■ ■ ■ + ▲ + ●
- Jumping Elbow Drop ↑ + ▲ + ●
- Kick Reversal ← + ■ + X
oder ← + ■ + ●
- Knuckle Bomb ↘ + ■ + ▲
- Lifting Uppercut ↑ ▲
- Low Powerbomb (Gegner steht gebückt) ↓ + ■ + X
oder ↓ + ▲ + ●
- Low Punch, Uppercut ↓ + ■ ▲
- Low Savate Kick ↘ + ●
- Medium Savate Kick ● + X
- Middle Smash → + X + ▲
- Moonsault Press → + ■ + ●
- Reverse Full Nelson (Gegner steht gebückt) ↘ ↘ + ▲ + ●
- Savate Kick Combo ↘ + X + ●
- Shoulder Powerbomb ↔ ← → + ■ + ▲
- Single Arm
Hyperextension → + ↓ ↘ + ■ + ●
- Split Powerbomb ↓ ↘ ↘ + ■ + ▲
- Standing Achilles Hold → + X + ▲ + X
- Suplex ▲ + ●
- Swinging DDT ■ + X
- Turnaround Kick ← + ●
- Turning Hand Knife ■ + ▲
- Tombstone Piledriver ↘ ↘ + ■ + ▲
- Ultimate Tackle → + ↓ ↘ ↘ + ■ + ▲

Wenn der Gegner am Boden liegt:

- Camel Clutch ↘ + ■ + X
oder ↘ + ▲ + ●
- Chicken Wing ↘ + ■ + X
oder ↘ + ▲ + ●
- Crotch Headbutt ↘ + ▲ + ●
- Crucifixion ↘ + ■ + X
oder ↘ + ▲ + ●
- Mini Swing ↘ + ■ + X

Bryan Fury



- DDT ■ + X
- Double Punishment ↓ ↘ ↘ + ▲ ← + ▲
- Elbow Pistons ↘ + ■ ▲
- Entering Pentagon ■ ● ● ●
- Flying Somersault Kick ← ← + ●
- Freezer Burn ← + X ▲ ■ ●
- Fury Rush ↘ + ■ ■ ■ ■
- Fury Thrust, Triple Punch ← + X ▲ ■ ▲
- Gutpunch ↓ ↘ ↘ + ▲
- Hopkick ↘ + ●
- Juggle (easy) ■ ▲ ↓ + X
- Juggle (medium) ← + ▲ ■ ▲
- Juggle (expert) ↑ ● → + ▲
- Kickboxer's Low ↓ + X
- Kickboxer's Low ↓ + ●
- King Cobra → + ■ + ●
- Knee ← + ●
- Leverage Thrust ▲ + ●
- Low Combo Break ↓ + ■ + X
- Low Combo Break ↓ + ▲ + ●
- Low Spinkick ↘ + ●
- Lunging Spinkick → + X
- One Two ■ ▲
- One Two Kick ■ ▲ X
- Phantom's Claw ↑ ■ ▲
- Quad Attack X ▲ ■ ▲
- Sideattack Low ↓ + X + ●
- Sidewinder ← + ■ + ●
- Sledgehammer ■ + ▲
- Spinning Elbow → + ■ + ▲
- Spinning Punches ← + ■ ▲
- Spinning Punches, Spinkick ← halten + ▲ ■ ●
- Southern Cross ■ ● X X
- Straight Fist → + ▲
- Taunt ■ + X + ●
- Throw ↔ + ■ + X
- Triple Jab, Hard Swipe ■ ▲ ■ ▲
- Triple Jab Kick ■ ▲ ■ ●
- Triple Kicker → + ● X ●

Heihachi Mishima



- Chi Attack Combo ■ ▲ ■ + ▲
- Chi Fists ■ + ▲
- Death Fist ↓ ↘ ↘ + ▲
- Demon Slayer ■ ▲ ▲
- Delayed Chi
Attack Combo ■ ▲ ■ ■ + ▲
- Delayed Chi Fists → + ▲ ■ + ▲
- Headbutt → + X + ■ + ▲
- Hell Axle ↘ + X ●
- Hell Sweeps → + ↓
↘ halten + ● ● ●
- Jab, Gutpunch, Dragon Punch → + ■ ← + ▲ ■
- Jab, Gutpunch, Thrust Kick → + ■ ← + ▲ ●
- Juggle (easy) ■ ■ + ▲
- Juggle (medium) ■ ■ ■ + ▲
- Juggle (expert) ■ → + ■ ← + ▲ → +
+ ■ → + ↓ ↘ + ●
- Leaping Chi Punch ↑ + ▲ + ●
oder → + ▲ + X
- Left Splits Kick → + X
- Lightning Knee ↔ + ■ + X
- Lightning Neck Snap ■ + X
- Lightning Stomp (wenn der Gegner liegt) ↓ + ●
- Mishima Powerbomb ▲ + ●
- Right Splits Kick → + ●
- Rising Sun ↘ + ● ●
- Rushing Uppercut → + X + ▲
- Shadow Step → ← + X + ●
- Shining Chi Fists ■ ■ ▲
- Stabbing Gutpunch ← + ▲
- Super Headbutt ↓ + ■ + ●
- Taunt ▲ + X + ●
- Thor's Fury ↓ + ■ + ●
- Tile Splitter, Death Fist ↓ + ■ ▲
- Tsunami Kicks ● ●
- Twin Pistons ↘ + ■ ▲
- Wind Godfist → + ↓ ↘ + ▲

Fortsetzung folgt!

In der kommenden Ausgabe folgen im vierten Teil der Tekken 3-tactics weitere Move-Listen. Bis dahin viel Spaß beim Fighten!

Actua Soccer 2 PAL

Diverse Cheats:
Alle Cheats müssen im Hauptmenü eingegeben werden.

Beachball-Modus:
← → ← → ↑ ↓ → ←



Blacks and Whites:
↑ ↓ ↑ ↓ ● ● ↑ ↓ ↑ ↓

Gremlin 11:
← → ● ● ↑ ↓ ● ●

Minispiel:
● ↓ ↓ ● ↑ ↑ → →

Riesenspieler:
↑ ↓ ↓ ↓ ● ● ● ●

SFA:
← ← ● → → → ↑ ↓

Unsichtbarer Ball:
● ● ← ← → → ● ●

Unsichtbare Spieler:
● ● ↓ ↓ ↑ ↑ ● ●

Wirres Licht:
↑ ↓ ↑ ↓ ● ● ↑ ↓ ↑ ↓

Armored Core PAL

Neue Perspektive:
Drückt während eines laufenden Spiels **■** + **▲** + **Start**! Die Pausenfunktion wird aktiviert. Nachdem Ihr die Pause wieder gelöst habt, steht Euch die First-Person-Perspektive zur Verfügung. Um wieder



Unverwundbarkeit:
L1 R1 L1 R1 ↑ ↓ ← →

Als Mr. Phatt abtauchen:
Wer als Mr. Phatt in die Tiefe gehen möchte, muß das Spiel auf der Stufe Medium durchspielen.

Als Agent 326 abtauchen:
Wer als Agent 326 starten möchte, muß das Spiel auf der Stufe Hard mit Mr. Phatt durchspielen.

Als Abaddon abtauchen:
Wer als Abaddon ins Wasser steigen möchte, muß das Spiel auf der Stufe Hard mit Agent 326 durchspielen.

in die normale Einstellung zu wechseln, schaltet Ihr kurz die Pause ein und wieder aus (Start, Start).

Perspektive einfrieren:
Drückt während eines laufenden Spiels **✕** + **●** + **Start**! Die Pausenfunktion wird aktiviert. Nachdem Ihr die Pause wieder gelöst habt, bleibt die Perspektive fest stehen. Um wieder in die normale Einstellung zu wechseln, schaltet Ihr kurz die Pause ein und wieder aus (Start, Start).

Darklight Conflict PAL

Levelcodes:

Level	Code
2	KXCSSSDSC
3	PHPPXDDJH
4	PJVOXHDJH
5	MLKWKSVQP
6	SKPHWDVLG



Critical Depth PAL

Diverse Cheats:
Die folgenden Cheats werden während einer laufenden Mission eingegeben.

Alle Waffen:
L1 R1 L1 R1 ↑ ↓ ← →

Blast:
Haltet R2 gedrückt und bewegt das Steuerkreuz in folgende Richtungen: → ← ↑!

Depth Charge:
Haltet R2 gedrückt und bewegt das Steuerkreuz in folgende Richtungen: → ← ↑!



Minen:
Haltet R2 gedrückt und bewegt das Steuerkreuz in folgende Richtungen: → ← ↓!

More Damage:
R1 R2 R1 R2 ↑ ↓ ↓ ↓

7	VWXQMCLKS
8	SHPMWTVLG
9	GGVGPVSHT
10	BOXVKHVQP
11	HKMBVXMPD
12	GDQLPPVHT
13	OLLTSHDDV
14	LVCVLHDMQ
15	SLHCPTVHT
16	WVSTTMVXX
17	CMBKWCDDJH
18	KTKPTQVVX
19	XSDJGOVCK
20	LXDTQXSDC
21	MHQBWMDJH

Diablo NTSC/PAL

Mehr Geld:
Beginnt ein Abenteuer im Einspie-



ler-Modus und erledigt einige Gegner, oder sammelt ca. 20 bis 30 Goldstücke aus den Truhen ein! Speichert dann den Spielstand und beendet das Game! Nun beginnt Ihr im Zweispieler-Modus, ladet das Gespeicherte und legt das Gold des ersten Spielers ab. Mit dem zweiten Charakter nehmt Ihr die Goldstücke wieder auf und speichert ihn dann direkt ab. Anschließend können beide Helden im Zweispieler-Modus erneut geladen werden und sich fortan gegenseitig das Gold zuschieben. Abspeichern für die bereicherte Figur nicht vergessen!

Gex 3D: Return of the Gecko NTSC

Levelwahl:
Pausiert ein laufendes Spiel und markiert den Punkt „Exit“! Haltet nun L2 gedrückt und gebt die folgende Tastenkombination ein: → → → → ▲ ↓ ↓! Daraufhin löst Ihr die Pause wieder und ruft das Levelwahl-Menü über Select auf.



Statistikmenü:
Pausiert ein laufendes Spiel und markiert den Punkt „Exit“! Haltet nun L2 gedrückt und gebt die folgende Tastenkombination ein: →

▲ → ◀ ▲ ✖! Daraufhin löst Ihr die Pause wieder, begeben Euch in die Media Dimension und ruft das Statistkmenü über Select auf.



Kommentare abrufen:

Pausiert ein laufendes Spiel und markiert den Punkt „Exit!“ Halte nun L2 gedrückt und gebt die folgende Tastenkombination ein: ▲ ◀ ●
↑ ↓! Daraufhin löst Ihr die Pause wieder und ruft Gex' Kommentare per Select-Taste ab.



doch kein zusätzliches Geld auf der zweiten Karte. Deshalb ist dort auch das „verkaufte“ Vehikel nicht gelöscht. Transaktionen im vorgegebenen Rahmen lohnen sich daher leider nur dann, wenn Ihr einen aufgerüsteten Flitzer eines Freundes etwas günstiger erstehen wollt, als Euch das Tuning selbst kosten würde.



Gran Turismo NTSC/PAL

Machine Hunter NTSC

Handel/Wagen erstehen:
Entgegen einiger vorschneller Tips zum Handel-Modus von GT ist es nicht möglich, Geld zu transferieren. Dupliziert Ihr Euren Spielstand mit beispielsweise 200.000 \$ und



zehn Wagen auf eine zweite Memory-Card, so dürft Ihr zwar Fahrzeuge von dieser Karte kaufen, Geld wird dabei aber nicht übertragen. Das heißt, Ihr kauft einen Wagen für angenommen 20.000 \$, findet ihn danach auf beiden (!) Memory-Cards, habt bei dem ersten Spielstand 20.000 \$ weniger, je-

Neuer Vorspann:
Gebt das Paßwort „SHOWDROIDS“ ein!

Schußkraft erhöhen:
Gebt das Paßwort „GRIMREAPER“ ein!

Tore öffnen:
Gebt das Paßwort „NO MISSION“ ein!

Unverwundbarkeit:
Gebt das Paßwort „INVINCIBLE“ ein!

Unendlich Continues:
Gebt das Paßwort „URANUS“ ein!

Credits:
Gebt das Paßwort „SHOWCREDIT“ ein!

Abspann sehen:
Gebt das Paßwort „SATURN“ ein!

Moto Racer PAL

Gegner verlangsamen:
Gebt im Titelbildschirm ↓ ↓ ↓ ●
L1 ■ L2 ↓ ↓ ✖ ein!

Nanotek Warrior PAL

Starke Waffe:
Um mit einer sehr starken Waffe beginnen zu können, müßt Ihr im Paßwortmenü folgendes eingeben:
✖ ■ ▲ ● ● ● ✖ ▲ ✖!



Skullmonkeys PAL

Diverse Cheats:
Gebt die folgenden Tastenkombinationen im Pausenmodus eines laufenden Spiels ein!

Klayman einfrieren:
L2 ◀ ● R2 ↓ ● ▲ ↓

Dieser Cheat bewirkt, daß Klayman sofort eingefroren wird. Da alle wichtigen Anzeigen verschwinden, gelangt Ihr nur wieder in den normalen Spielzustand, wenn Ihr die Tastenkombination erneut eingibt.



Klayman umziehen:
Um Klayman eine andere Farbe zu verpassen, drückt Ihr L2 ● ● ◀ Select L2 ↑ ↓. Gebt Ihr die Tastenkombination erneut ein, verändert sich auch wieder die Farbe.



Klayman-Köpfe:
Die normale Munition wird durch Klayman-Köpfe ersetzt, wenn Ihr ↓ ● ▲ ↓ ↓ ● ● → eingibt.

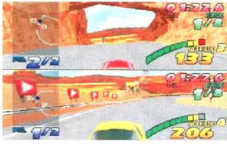
Mini-Klayman:
Gebt R1 ◀ ● R1 → ● ▲ ein, wodurch der Held sehr klein wird und gleichzeitig leider nicht mehr so gut zu steuern ist.

Myst

NTSC

The Making of Myst:

Halte L und R im Titelschirm gedrückt und drück dann gleichzeitig A + Start!



ein: → ↓ ↓ ↓ C → A Z Y! Im anschließenden Level kämpft Ihr gegen die Köpfe der Programmierer, wobei man Euch alle Power Ups zur Verfügung stellt.

Unterwasserlevel:

Schlagt den Endgegner im ersten Level sehr schnell, damit Ihr in einen Unterwasserlevel gelangt, der es Euch ermöglicht, die Anzahl der Leben aufzustocken.

Cheats:

Pausiert ein laufendes Spiel und markiert ‚chase plane view‘. Nun lassen sich die folgenden Cheats eingeben.

Achtung!

Alle Codes starten mit der Kombination → ↓ ↓ ↓. Danach folgt ein lesbarer Begriff, wenn man die englische Bezeichnung der Buttons und Richtungen verwendet.

BUDDY:

... B ↑ ↓ ↓ Y beschert Euch neun Leben.



Need For Speed

NTSC

Bonusstrecke:

Wählt den Tournament-Modus an und gebt das Paßwort ‚TSYBNS‘ ein! Nun steht der Kurs Las Vegas zur Verfügung.

Neuer Wagen:

Gebt das obenstehende Paßwort ein, verläßt den Tournament-Modus und haltet L und R gedrückt, während Ihr einen beliebigen Wagen auswählt!

Sega Rally-Modus:

Halte L und R gedrückt, wenn Ihr einen Kurs auswählt! Der Sega Rally-Modus erscheint allerdings nicht, wenn Ihr die Strecke Rusty Springs nehmt.

Zusätzliche Strecke:

Halte Ihr L und R gedrückt, während Ihr den Rusty-Springs-Kurs auswählt, dürft Ihr auf der Strecke Desert Oasis fahren.

Ridge Racer-Modus:

Halte L und R gedrückt, wenn Ihr die Rundenzahl bestimmt!

Solar Eclipse

NTSC

Heads-Up-Level:

Gebt folgendes im Pausenmodus



CUD:

... C ↑ ↓ ↓ eröffnet den Bonuslevel.

BALL:

... B A L L verschafft Euch die Guidable Weapon.

CRAZY:

... C R A Z Y bringt Euch direkt in den Heads-Up-Level.

DRACULA:

... ↓ R A C ↑ L A gibt Euch das Cloaking Item.

DUD:

... ↓ ↑ ↓ ↓ beschert Euch die Detonating Weapon.

YARD:

... Y A R ↓ bringt Euch in den Bonuslevel House Hunt.

RALLY:

... R A L L Y verschafft Euch mehr Speed.

LADY:

... L A ↓ Y ermöglicht Euch, die Tracking Weapon einzusetzen.

ALL:

... A L L füllt die Schild- und Waffenenergie voll auf.

XYZZY:

... X Y Z Z Y bringt Euch in den versteckten Level Fade to Black.

DUCBAD:

... ↓ ↑ C B A ↓ ermöglicht Euch, alle Full-Motion-Videosequenzen (FMV) anzusehen. Ihr müßt vorher kurz Reset drücken.

Nun folgen Codes, die nicht alle denselben Anfang haben, aber ebenfalls im Pausenmodus eingegeben werden:

Scatter Weapon:

→ ↓ ↓ ↓ → Start A
← A ↓

Energy Sponge:

→ ↓ ↓ ↓ → B ↑
Start Y

Resupply Missiles:

→ ↓ ↓ ↓ → Start C
↑ ↓



Unsitlichkeit:

→ ↓ ↓ ↓ → A Start C A ←

Corkscrew Level:

→ ↓ ↓ ↓ → Start C → ↑

Offworld Level:

→ ↓ ↓ ↓ → A C Y C A →

Unterwasserlevel:

→ ↓ ↓ ↓ → Start ↑ B

Chowder Level:

Y ↓ ↓ ↑ → C

Trench Level:

→ → ↓ ↓

Breath of Fire III (PSX)



Castlevania X (Saturn)



Tomb Raider III (PSX)



Castlevania X, der absolute Geheimtip unter den PSX-Spielen, erscheint in Japan in einer erweiterten Version für den Saturn. Unter anderem darf auch mit der hübschen Maria gespielt werden, außerdem sollen einige neue Gegner vorhanden sein.

Tomb Raider III - The Adventures of Lara Croft nimmt langsam Gestalt an, deswegen folgen in der nächsten Ausgabe noch mehr Details, Hintergründe, Fakten und Screenshots zu Core Designs Action-Adventure.

In Deutschland sind Rollenspiele für die PlayStation immer noch selten. Mit Breath of Fire III sollen Fantasy-Freunde wieder zufriedengestellt werden. Lange Zeit haben Capcom und Infogrames/Laguna an der komplett eingedeutschten Version gewerkelt; wie die Übersetzung gelungen ist, wird sich kommenden Monat zeigen. ■

Dreamcast

Ein Traum wird wahr

64-bit-level

32-bit-level

Mit Freude hat es die Fachwelt aufgenommen, daß Sega kurz vor der E3 ihre neue Konsole präsentierte. Leider wurde abgesehen von einigen technischen Daten und den Accessoires nicht viel preisgegeben - kaum Informationen über geplante Titel oder Namen der Software-Entwickler, die Sega verpflichten konnte. Nächsten Monat wird sich dieser Schleier aber lüften. XL wird voraussichtlich berichten, wer künftig für Dreamcast entwickelt. ■

D2 (Dreamcast)



Tower of Babel (Dreamcast)



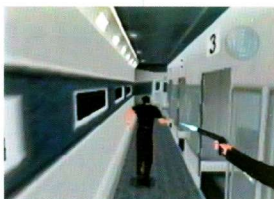
Dreamcast



F-Zero X (N64)



Mission: Impossible (N64)



Star Soldier (N64)



Lange Zeit mußte die Nintendo⁶⁴-Fangemeinde auf das futuristische Rennspiel-Highlight *F-Zero X* warten. Doch das hat nun ein Ende: In der kommenden Ausgabe wird die japanische Version vom XL-Team genauestens unter die Lupe genommen und auf Herz und Nieren geprüft.

Nicht minder lange dürsten viele auch nach dem ewig verschobenen *Mission: Impossible*, das endlich so gut wie fertiggestellt ist. Was von dem Titel erwartet werden kann, steht in XL 9/98.

Auch Shoot-'em-Up-Freaks kommen bald auf ihre Kosten. Mit *Star Soldier: Vanishing Earth* erscheint der erste Vertikal-Shooter für das N64 im Handel. In der September-Edition der neXt Level wird mehr darüber ver-raten. ■

impresum



9/98 erscheint am 21. August 1998

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (VISJ/P)
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter

Redaktion: Frederic Berg, Maris Feldmann, Marco Häntsch, Thomas Heiligwig, Marcus Höfer, Sebastian Krämer, Tobias Parteltzke

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, David Markwart, Hirofumi Yamada

Grafik: Arne Bahruth, Hanno Meier

Freie Mitarbeit: Heinke Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich, Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 08142/57107 - Fax: 08142/57108

Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler

Verlag:

X-plain Verlag
Friedensallee 41
22765 Hamburg
Tel.: 040/39 98 37-0
Fax: 040/39 50 43
E-Mail: next.level@on-line.de

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Abo-Betreuung: neXt Level Abo-Club, Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf, Tel.: 04 51/490 42 26 - Fax: 04 51/490 42 03

Titelartwork: © Squaresoft

© 1998 X-plain Verlag
neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt 52,80 DM.



Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung



Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

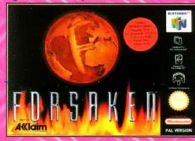
D Bestell ☎ **0180-5 211 220**
Fax 0180-5 211 240

A Info ☎ **0662-44 01 44**
Fax 0662-44 01 44 14

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

Nintendo 64

Banjo & Kazooie	dt	94,00
Bio Freaks	dt	134,00
Bust a Move 2	dt	99,99
Clayfighter 63 1/3	dt	89,00
Dark Rift	dt	124,99
Extreme G	dt	94,99
F1 Pole Position	dt	124,99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	134,99
Fighters Destiny	dt	129,99



Forsaken dt 109,99



Frankreich WM 98	dt	119,99
Goemon - Mystical N.	dt	139,99
GT 64	dt	129,00
Hexen	dt	109,00
Lamborghini 64	dt	129,99
Mission Impossible	dt	139,00
NBA Courtside	dt	89,00

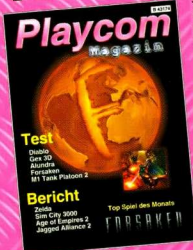


NBA Pro 98	dt	139,00
NFL Quarterback C-98	dt	129,99
NHL Breakaway 98	dt	84,99
Rampage World Tour	dt	134,00
Snowboard Kids	dt	89,00
Turk	dt	94,99
Turk	uk	94,99
Turk 2	dt	119,99
Virtual Chess	dt	119,99
Wayne Gret.Hockey 98	dt	139,00
Wetrix	dt	109,99

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	29,99
Game Buster	dt	104,99
Joypad schwarz	dt	49,99
Lenkrad Mad Catz	dt	129,99
Memory Card 1 Meg	dt	28,99
Memory Card NG4 256K	dt	19,99
Memory Card 4 Meg	dt	59,99
Memory Card 5 Meg	dt	64,99
Nintendo 64 o. Spiel	dt	289,00
Power Flash NG4	dt	99,00
Rumble Pak inkl. Memo	dt	34,99

Kostenlos!



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

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



Gran Turismo (GT) dt 89,00

Heart of Darkness	dt	94,99
Klonoa	dt	89,00
Lands of Lore 2	dt	99,00
Lucky Luke	dt	89,99
Mega Man 8	dt	89,00
Mega Man Battle	dt	89,00
NHL Power Hockey 98	dt	89,00
Nightmare Creatures	dt	89,00
One	dt	89,00
Pendemonium 2	dt	84,99
Player Manager 2	dt	94,99
Powerball Racing	dt	89,00
Premier Manager 98	dt	89,99
Riven	dt	114,00
Streitfighter Colie.	dt	89,00
Super Match Soccer	dt	79,99
SuperOss 98 J.McG.	dt	109,00
Tekken 3	dt	109,00
Tomb Raider 2	dt	99,00
Tommi Makinen Rally	dt	89,00
Total NBA 98	dt	79,99
Treasures of L.Deep	dt	84,99
Vigilante I	dt	89,00
Viper	dt	89,00
Vs. (Versus)	dt	84,99
War Games	dt	89,99
World League Basketball	dt	79,99
World Leag.Soccer 98	dt	79,00
X-Men.Children o.t.A	dt	84,00

Sonderangebote

Atari Arcade Greates	dt	29,99
Breakpoint Tennis	dt	49,00
Bust a Move 2 Plati.	dt	44,99
Davis Cup Tennis	dt	39,99
Disruptor	uk	44,99
F1 '95 Platinum	dt	49,00
I.Superstar S.Pro Pil	dt	49,00
Lost Vikings 2	dt	44,99
Mass Destruction	dt	49,00
MDK	dt	44,99
Olympic Games	dt	49,00
Road & Roll Racing 2	dt	39,99
Spice World	dt	49,00

Zubehör

Analog Joypad PSX	dt	39,99
Antennenkabel Neu	dt	29,99
Dual Shock Joypad	dt	54,00
Game Buster/Action F.	dt	79,99
Maus Sony PSX	dt	49,00
Memory Card PSX	dt	24,99
Memory Card 24 Meg	dt	59,99
Memory Card 48 Meg	dt	89,99
Memory Card Grün	dt	36,99
Memory Card weiß	dt	36,99
RGB-Scart Kabel PSX	dt	19,99
Sony PSX o. Spiel	dt	289,00
Sony PSX Value Pack	dt	333,00
Verlängerung Joypad	dt	14,99

Sonderangebote

Battle Toshinden	dt	39,99
Bust a Move 2	dt	39,99
Super Mario Land 1	dt	39,99
Turk	dt	39,99

Zubehör

Energy Pask Pocket	dt	29,99
GB Pocket Netzteil	dt	19,99
Licht & Lupe GB	dt	19,00
Likkabel GB Pocket	dt	19,99

Saturn

Blazing Dragons	dt	44,99
Burning Rangers	dt	89,00
Fifa Soccer 97	dt	69,99
NHL Hockey 97	dt	49,99
Shining Force 3	dt	89,00
Tunnel B1	dt	44,99
Virtua Fighter Kids	dt	69,99
World League Soccer	dt	89,00

Sonderangebote

Blam Machine Head	dt	14,99
Crime Wave	dt	14,99
Fifa Soccer 98	dt	29,99
NBA Jam Tournament	dt	29,99
Olympic Soccer	dt	14,99
Parodius Deluxe	dt	19,99
Primal Rage	dt	39,99
Revolution X	dt	19,99
RoboRaid	dt	19,99
Starfighter 3000	dt	14,99
Tempest 2000	dt	29,99
Virtua Racing	dt	34,99
Virtual Golf	dt	14,99
Whizz	dt	39,99

Zubehör

Action Replay Saturn	dt	69,99
----------------------	----	-------

Sony PSX

Batman & Robin	dt *	89,99
Breath of Fire 3	dt *	89,99
Bust a Move 3	dt	59,99
Circuit Breakers	dt	89,00
Crime Killer	dt	89,99
Cyball Zone	dt	89,99
Diaboli Zone	dt	89,00
Deathrap Durgoon	dt	99,00
Everybody's Golf	dt	79,00
F1 '97	dt	99,99
Forsaken	dt	89,00
Frankreich WM 98	dt	89,99
Golden Goal	dt	89,00

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

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

• Vorbestellung möglich.

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

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

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

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

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Grünwaldstr. 42 81678 München
Theresienstr. 152 80339 München
Preis variieren

Dein three-point-shot!

**Wer jetzt abonniert,
kriegt 3x BASKET für
schlappe 15 Mark!**

Das BASKET Kurz-Abo:

3x die volle Info-Ladung zu NBA,

Bundesliga und Streetball. Live,

frei Haus, für fantastisch wenig Geld!



**3 x BASKET
nur 15,-DM!**

Gleich abräumen:

Bestell-Coupon ausfüllen

& abschieken. Per Post:

Delius Klasing Verlag,

Postfach 10 16 71,

D-33516 Bielefeld

Per Fax:

0521/559-114.

Oder just call. Telefon:

0521/559-286.

BASKET

TAKE IT MAKE IT!

Dein Bestell-Coupon

Ja, ich will die nächsten 3 BASKET Ausgaben im Kurz-Abo für 15,- DM frei Haus haben.

Wenn ich bis 10 Tage nach Erhalt der 3. Ausgabe nichts von mir hören lasse, bin ich damit einverstanden, die BASKET für mindestens ein Jahr (10 Ausgaben) zum derzeit gültigen Preis von 67,50 DM (Inland/Österreich), 78,- DM (Schweiz) und 85,- DM (sonstiges Ausland), inklusive Porto und Versandkosten, zu erhalten.

Pair play garantiert: Nach Ablauf des Mindestbestelljahres (10 Hefte) ist das Abo jederzeit kündbar.

Ich bezahle: per Rechnung per beiliegendem Verrechnungsscheck per EUROCARD per VISA CARD

Gültig bis: Card-Nr.: _____

per Bankeinzug (Nur mit deutscher Bankverbindung möglich.)

Konto-Nr. _____ BIZ _____

Name und Sitz des Kreditinstitutes _____
Rücktrittsgarantie: Ich bestätige mit meiner 2. Unterschrift, daß ich die Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Delius Klasing Verlag, Postfach 10 16 71, D-33516 Bielefeld, widerrufen kann. Es gilt das Absenddatum.

Datum & Unterschrift _____