

neXt Level

NEXT LEVEL

Sony PlayStation · Nintendo · Dreamcast · Sega Saturn · Arcade

Tokyo Game Show – Live

Die große Chance:
Ausbildungsplätze
zum Spieledesigner!



Crash Bandicoot 3

Formel 1 98

TOCA 2



Alle Fakten zum Launch

Virtua Fighter 3tb

Sonic Adventure

Resident Evil



NHL 99

Body Harvest

Star Wars: Rogue Squadron



Welcome to the neXt Millennium
The Legend of Zelda – Ocarina of Time





Das neue 1080° Snowboarding von Nintendo stimuliert ganz
Sie eine astreine 1080° Landung hingelegt haben, werden Sie
mit einer Reihe von Begrenzungsbällen zu tun, die Sie so sehr



FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit 1080° Snowboarding erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

ERNIEDRIGUNG.

AUSGELASSENHEIT.

ZORN.

bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Wenn Sie die Zuschauer toben hören, nachdem Sie eine Ausgelassenheit erleben, die Sie vorher nicht für möglich hielten. Dann bekommen Sie es mit 1080° Snowboarding. Gefühle, für die selbst wir noch keine Bezeichnung gefunden haben.



Nichts ist unmöglich

Es hätte so schön sein können: Sega kündigte für den Dreamcast-Launch ein beeindruckendes Software-Lineup an. Fünf Titel, die eine große Genre-Bandbreite abdecken, sollten zum Start erscheinen. Bis zum Jahresende, hieß es, würden wöchentlich weitere Titel hinzukommen. Doch Release-Listen sind bekanntlich aus Papier und deshalb geduldig. Zwei Tage nach Redaktionsschluß erreichte uns eine Hiobsbotschaft, die nur noch an dieser Stelle berücksichtigt werden konnte. Daher bitten wir um Nachsicht, daß in den entsprechenden Artikeln noch die obenerwähnten, nicht mehr aktuellen Ankündigungen genannt werden. Der neueste Stand ist folgender: *Sega Rally 2* wurde auf Januar verschoben, das gleiche gilt für *Blue Stinger*, *Geist Force* und *Monaco Grand Prix Racing Simulation*. *Sonic Adventure* verspätet sich um eine Woche und erfährt seinen Release demzufolge am 23. Dezember.

Jeder erinnert sich vermutlich noch an den katastrophalen N64-Start in Japan, bei dem der frischgebackene Konsolenbesitzer ein halbes Jahr mit einer Handvoll Nintendo-eigener Titel überbrücken mußte. Wer sich an einen mustergültigen Start Sonys zu erinnern glaubt, liegt völlig falsch. Auch PSX-User mußten in Japan nach dem guten Launch mit *Ridge Racer*, *Parodius* und *A-Train IV* eine fast halbjährige Durststrecke ertragen, bis es so richtig los ging.

Nun bahnt sich ähnliches für Dreamcast an. Irritierend ist zudem die Zurückhaltung Konamis. Bislang hat der Third-Party-Riese seine DC-Pläne noch nicht enthüllt, doch als eingetragener Entwickler ist er auf jeden Fall mit an Bord (fünf bis sechs Titel sollen in der Entwicklung sein.) Auch Genki, Hudson, Koei, Quest, Taito und Takara, um nur einige Namen zu nennen, stehen auf der Liste der Lizenznehmer. Square fehlt zur Zeit noch komplett, doch das muß keinesfalls so bleiben. Offenbar haben die japanischen Third Parties erkannt, daß sie sich ins eigene Fleisch schneiden, wenn sie Sony durch exklusive Entwicklungen zur Monopolstellung im Markt verhelfen.

Letztendlich behält Sega allerdings ein As in der Hinterhand: Daß die größten Arcade-Erfolge umgesetzt werden, steht außer Frage, doch bislang sind weder *Daytona 2* oder *Scud Race* noch *Spike Out* angekündigt, wie einige Quellen immer wieder behaupten. Außer *VF 3tb* und *Sega Rally 2* (und dem Angelspiel *Get Bass!*) sind offiziell keine weiteren Automatenumsetzungen annonciert.

Doch noch etwas spricht für Sega: Immer mehr Automaten nutzen preiswerte Arcade-Boards, die auf Heimkonsolen basieren. Segas Naomi findet schon heute großen Zuspruch. Gerüchte behaupten sogar, Namco würde das lang erwartete System-33-Board komplett canceln und auf Naomi umsteigen. Es ist zwar unwahrscheinlich, daß Namco sich auf den größten Arcade-Konkurrenten verläßt, aber ganz ausgeschlossen ist es nicht. Die Zeit der super-teuren High-End-Boards scheint jedenfalls vorüber zu sein.

Es wäre allerdings vermessen zu behaupten, alles sei eitel Sonnenschein. Letztendlich mag die Dreamcast-Hardware leistungsfähiger sein als Model 3, doch die ersten Spiele bleiben den Beweis schuldig. Sollte die kurze Entwicklungszeit (der PowerVR-2-Chip wurde erst kürzlich fertiggestellt) der einzige Grund dafür sein, kann man das akzeptieren. Ob der aktuelle grafische Fortschritt jedoch ausreicht, die PlayStation-begeisterten japanischen Videospieler zu überzeugen, wird sich in Kürze zeigen.

Konamis Import-Verbot für *Metal Gear Solid* zieht weitere Kreise. Sony verkündete in einem Rundschreiben an Händler: NTSC-Importe sollen nur noch bis zum Jahreswechsel geduldet werden, danach werde man rechtliche Schritte einleiten. Sony beruft sich dabei nicht nur auf exklusive Vertriebsrechte, sondern auf das Urheberrecht. Laut GVU (Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.) können solche Fälle Haftstrafen von bis zu fünf Jahren nach sich ziehen. Sollte sich diese Argumentation als rechtskräftig erweisen, würde dies vermutlich das Ende der kleineren Händler bedeuten, die bei PAL-Software natürlich nicht mit den Dumping-Preisen (bzw. der Mischkalkulation, wie es sich offiziell nennt) großer Handelsketten konkurrieren können.

Abschließend haben wir in dieser neXt-Level-Ausgabe noch ein Novum zu vermelden: Zwei Spiele sicherten sich den Titel „Spiel des Monats“. *Body Harvest* für N64 hat zwar optisch wenig zu bieten, überzeugt aber nicht zuletzt durch sein erfrischend originelles Gameplay. Die Endfassung von *TOCA 2* traf erst gegen Ende der Produktion ein und konnte sich durch das enorme Angebot an Features und den einzigartigen Realitätsgrad ebenfalls qualifizieren – und sich aus der unüberschaubaren Masse der PlayStation-Rennspiele hervorheben.

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



DER IDEALE FREUND ZUM DURCHBRENNEN. SPYRO THE DRAGON AB 23.10.

Feuer frei für Spyro, den Drachen. Nur er kann seine Drachenfamilie vom Fluch des Magiers Gnasty Gnorc befreien. Märchenhafte Grafik, witzige Charaktere, freie Bewegbarkeit – der ultimative 3-D Jump 'n' Run-Bren... äh. Renner! Exklusiv für PlayStation.

PlayStation-Hotline:
01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation-europe.com/spyro



...kurzum: einfach Weltklasse!
(PlayStation GAMES 8/98)



Spyro hat die Lizenz zum Grillen.



DUN. STUCK.™



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Spyro the Dragon TM & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Find us at: www.universalstudios.com. Developed by Insomniac Games, Inc.

REPORTAGEN

Tokyo Game Show18

Die wichtigste Messe der Videospielebranche, zumindest für den östlichen Teil der Welt, ist die Tokyo Game Show. XL berichtet ausführlich über Highlights, Nieten, vielversprechende Neuankündigungen und die einzelnen Messestände der beteiligten Firmen.



TGS-Abschiedsparty am Bandai-Stand

F.E.B. – Die deutsche Programmierschmiede, Teil 2 ...60

Im zweiten Teil unserer Reportage über Deutschlands junges Entwickler-Team F.E.B. berichten die Hamburger, wie alles begann, welche Fortschritte das YARG-Projekt macht und was sie von Segas neuer Konsole halten. In Zusammenarbeit mit neXt Level suchen sie talentierten Nachwuchs und bieten Ausbildungsplätze zum 3D-Modeller mit Schwerpunkt Spieledesign an. Wer interessiert ist, in die Videospielebranche einzusteigen, kann an einem Wettbewerb teilnehmen und sein Talent unter Beweis stellen.

Formel 1 98 – Die Williams-Story ...86

XL besuchte die Firmenzentrale des Formel-1-Rennstalls Williams in Oxfordshire, England, und berichtet über deren grandiose Erfolgsgeschichte.

RUBRIKEN

Abonnement59

Arcade64



Segas neues Arcade-Board, das Naomi, wurde auf der diesjährigen JAMMA-Messe in Tokio erstmals vorgestellt. Das Besondere an dem leistungsstarken Automatenherzen ist u. a. die Kompatibilität mit der Dreamcast-Hardware, wodurch schnelle und unkomplizierte Umsetzungen auf die Heimkonsole ermöglicht werden. House of the Dead 2 wird das erste Spiel sein, das bereits im November in Japan in die Spielhallen kommt.

Editorial4

Heftshop97

Impressum98

neXt month98

read.me30

Zubehör96

TITELTHEMA

SEITE 40

Nintendo®4

The Legend of Zelda – Ocarina of Time



Wenn Anfang Dezember der fünfte Zelda-Teil in Deutschland erscheint, muß sich Dämonen-Obermütz Ganon warm anziehen. Dem großen Interesse an diesem Titel nach zu urteilen, dürften die Verkaufszahlen trotz des leicht höheren Modalpreises binnen kürzester Zeit leer gefegt sein. Denn was das 256 MBit starke Abenteuer zu bieten hat, machte die N64-Gemeinde (und nicht nur die) so heiß wie kaum ein anderes Spiel. XL nahm einen speziellen Pressetermin bei Big N wahr und berichtet in einem Preview über das seit vier Jahren in der Entwicklung befindliche Zelda 64.

REPORTAGE

SEITE 10

Dreamcast

Segas Dreamcast on Second New Challenge Conference



Biohazard (DC)

Drei Tage vor der Tokyo Game Show feierte Sega auf der Second New Challenge Conference die Vorstellung des Dreamcast-Launch-Programms.

XL war natürlich mit wachen Augen vor Ort, um alle News über die angekündigten Spiele und die neue Konsole für den umfassenden Bericht zusammenzutragen. Zum Start des leistungsstarken Geräts werden unter anderem Sega Rally 2, Virtua Fighter 3tb, Godzilla Generations und July erhältlich sein. Erste Eindrücke direkt von der Präsentation lassen erkennen, wie intensiv sich Sega für die wichtige und richtige Einführung ihres Flaggschiffs einsetzt.



SPIEL DES MONATS

SEITEN 44/76

Nintendo®4/PlayStation

Body Harvest / TOCA 2 – Touring Cars



Zwei Spiele ernteten in dieser Ausgabe das Prädikat „Spiel des Monats“. Body



Harvest, das innovative N64-Rätsel-Abenteuer mit Actionanteil, und der reizvolle Nachfolger des gelungenen PSX-Rennspiels TOCA. Beide Titel werden im kommenden Weihnachtsgeschäft eine große Rolle spielen und mit Sicherheit viele Spieler begeistern.



Glover (N64), Seite 47



NASCAR 99 (N64), Seite 55



wipEout 64 (N64), Seite 49



extreme G XG2 (N64), Seite 48



WCW/NWO Revenge (N64), Seite 52



V-Rally Edition 99 (N64), Seite 53



Crash Bandicoot 3 - Warped (PSX), Seite 72



Colony Wars: Vengeance (PSX), Seite 74



Future Cop: L.A.P.D. (PSX), Seite 82



Formel 1 98 (PSX), Seite 84



Apocalypse (PSX), Seite 89



Psybadek (PSX), Seite 90

64-bit-level

behind the scenes34
news n6436
 Die Spiele: Nightmare Creatures, Southpark: Deeply Impacted, Superman, Vigilante 8
short level38

previews

The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64)40
 Star Wars: Rogue Squadron (N64)42

tests

Body Harvest (N64)44
 Glover (N64)47
 Let's Smash (N64)57
 NASCAR 99 (N64)55
 NFL Blitz (N64)57
 NHL 99 (N64)54
 Starshot - Panik im Space Circus (N64) ...56
 V-Rally Edition 99 (N64)53
 WCW/NWO Revenge (N64)52

vergleichstest rennspiele

wipEout 64 (N64) versus extreme G XG2 (N64)

tactics

32-bit-level

behind the scenes66
news68

PSX-Titel: Akuji the Heartless, Blaze & Blade, C3 - Car Constructors Championship, Dodgem Arena, TAI Fu, Trap Gunner

previews

Tomb Raider III - Adventures of Lara Croft (PSX)71

tests

actua Tennis (PSX)87
 Apocalypse (PSX)89
 C: The Contra Adventure (PSX)91
 Colony Wars: Vengeance (PSX)74
 Cool Boarders 3 (PSX)78
 Crash Bandicoot 3 - Warped (PSX)72
 Formel 1 98 (PSX)84
 Future Cop: L.A.P.D. (PSX)82
 Legend (PSX)91
 Lemmings & Oh No! More Lemmings (PSX)88
 Libero Grande (PSX)83
 Mr. Domino (PSX)83
 Music (PSX)81
 NFL Xtreme (PSX)87
 Psybadek (PSX)90
 Rushdown (PSX)79
 TOCA 2 - Touring Cars (PSX)76
 The UnHoly War (PSX)80

tactics

BREATH OF FIRE

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

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

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

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

- ⊗ Capcom's Rollenspiel-Meisterwerk in deutscher Sprache
- ⊗ über 80 Stunden fesselnde Story mit vielen Überraschungen
- ⊗ rotierbare 3D-Engine zur Interaktion mit der Umgebung
- ⊗ hunderte von Magiesprüchen sorgen für atemberaubende Grafikeffekte
- ⊗ über 20 Drachenverwandlungen möglich



CAPCOM®

© CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED

DIE DRACHEN- LEGENDE GEHT WEITER



Sega Dreamcast – Second New Challenge

VON K.-D. HARTWIG UND HIROFUMI YAMADA

Hidekazu Yukawa rief, und alle, alle kamen. Wer Yukawa-san ist? Einerseits Senior Director bei Sega Japan, und andererseits die Kultfigur der neuen Image-Kampagne. Doch lassen wir den Herrn vorerst einmal links liegen, denn schließlich war der Anlaß der sogenannten Second New Challenge Conference, die Sega drei Tage vor der Tokyo Game Show veranstaltete, kein Geringerer als die Vorstellung des Dreamcast-Launch-Programms.



Irimajiri (Sega) und Asada (Namco)

Mehrere Tausend Besucher fanden sich in der riesigen Veranstaltungshalle des Shin Takanawa Prince Hotels ein, um die seit langem überfällige Ankündigung der Launch-Titel aus erster Hand zu erfahren und sich persönlich von der versprochenen Modell-3-Leistungsfähigkeit zu überzeugen. Präsident Shoichiro Irimajiri



Y. Okamoto (Capcom) mit H. Yukawa (Sega) hatte sich die Finger als Torwart bei einem Firmen-Fußballspiel gegen Sega verstaucht. „Sega hat gewonnen – die Firma hat sich wirklich gewandelt.“

ließ die Katze aus dem Sack und bezifferte den Dreamcast-Preis auf 29.800 Yen. Im Lieferumfang ist ein austauschbares 33,6er Modem enthalten. (Ein vergleichbarer PC schlage angeblich mit 200.000 Yen zu Buche.) Die ersten Titel zum Start am 27.11. sind *Sega Rally 2*, *Virtua Fighter 3tb*, *Godzilla Generations*, *Pen Pen Tricelion* und *July* (je-

weils 5.800 Yen, wie aktuelle CD-ROM-Titel). Bis zum Jahresende soll wöchentlich ein Spiel folgen.

Anschließend stellte Irimajiri-san ausführlich die Netz-Funktionen des Dreamcast vor. Vorerst gibt es vier Hauptanwendungen: Dream Passport heißt die Netzwerk-Software, die der Konsole beim Kauf beiliegt. Bis Ende des Jahres sind die Anwendungen gebührenfrei.

Dricas ist der Name der offiziellen Dreamcast-Homepage, die unter www.dricas.co.jp bereits online ist. Dort wird es ständig aktuelle News und Infos geben, außerdem kann man mit anderen DC-Usern in Kontakt treten, Daten downloaden usw.

DreamFlyer nennt sich die E-Mail-Software, die separat verkauft wird. Als besonderes Feature kann der geneigte Japaner seine „Briefe“ mit Grafiken, Animationen und ähnlichem verschönern. *Sega Rally 2* schließlich ist das erste Spiel, das die Netzwerk-Funktion per Multiplayer-Link-Option unterstützt.

Anschließend wurde Capcoms Yoshiki Okamoto auf die Bühne gebeten, der die Bombe platzen ließ und *Resident Evil – Code: Veronica* exklusiv für Dreamcast ankündigte. (Das schließt jedoch keinesfalls *Resident Evil 3* für PlayStation aus!)

Als nächster betrat Namcos Managing Director Asada-san das Podium und führte ein kleines einstudiertes Frage- und Antwort-Spielchen mit dem Sega-Präsidenten auf, in dem er (singemäßig) die Frage stellte, wie er denn Namco davon überzeugen wolle, daß mit Dreamcast, der mittlerweile vierten Sega-Konsole, alles besser laufen würde als in der Vergangenheit. Starker Tobak eigentlich, aber es zeugt von Segas neuem Selbstbewußtsein, daß man nicht versucht, die Vergangenheit unter den Teppich zu kehren. Irimajiri gab zu, daß die ersten drei Konsolen „weniger als 100%ige Erfolge“



Sega Chairman Ogawasan

waren, aber Dreamcast sei fantastisch und repräsentiere Segas vollstes Engagement. Man freue sich auf Namcos Kooperation und Unterstützung. Das freute offensichtlich wiederum Herrn Asada, denn er kündigte an, daß Namco DC-Spiele entwickeln werde und sich ebenfalls auf die Zusammenarbeit freue. Titel wurden keine genannt, doch man kann wohl davon ausgehen, daß die „Partnerschaft“ spektakulärere Früchte tragen wird als Namcos N64-Unterstützung (das Knuddel-Baseball *Famista 64*).

Abschließend wurde ein Video mit Ausschnitten aus den Spielen gezeigt, welches der Stimmung des Publikums einen gehörigen Dämpfer versetzte. Nach Ablauf des Tapes hätte man im Saal eine Stecknadel fallen hören können. Doch glücklicherweise erwiesen sich die gezeigten Szenen als Abbild von sehr, sehr, alten Vorversionen, wie die zirka 100 bereitstehenden Vorführgeräte zeigten. ■



Okamoto: „Ich stelle ihnen nun unser Dreamcast-Spiel mit Zombies vor. Es trägt den Projektnamen *Dream Ghoul's n Ghosts ... [Totenstille] ... aber wir haben dann doch beschlossen, daß Biohazard besser wäre.*“

Werbekult

Segas Werbekampagne ruht auf den Schultern von zwei Personen: Die skurrile Gestalt Segata Sanshiro ist für die Saturn-Promotion zuständig (vgl. XL 9/98), Hidekazu Yukawa für die neue Konsole. Teil 1 aus der Reihe der originellen Werbespots haben wir in

XL 11/98 (S. 26) vorgestellt. Der Kultstatus, den Yukawa-san in Japan erreicht hat, ist wirklich unglaublich (vgl. auch Seite 18). Die Anzeigenkampagne für den Sega-Stand auf



der Tokyo Game Show war ausschließlich auf sein Porträt ausgelegt. Die Merchandising-Artikel beider Personen



waren am Abend des ersten Tages der TGS ausverkauft, demnächst erscheint das erste Sagata Sanshiro-PC-Spiel. ■

Challenges Conference

Virtua Fighter 3tb

Der wichtigste Launch-Titel ist ohne Zweifel *Virtua Fighter 3 Team Battle*. Über ein Jahr nach seiner Premiere dominiert der Automat immer noch ungefochten die Arcade-Charts. Knapp acht Wochen vor dem Konsolenstart konnte Sega nur eine Version präsentieren, in der lediglich fünf der zwölf Charaktere enthalten waren. Mit Akira, Jacky, Jeffrey, Kage und Leon (sowie Dural als Computer-Gegner) waren zudem keine der Charaktere zu sehen, die ein Hardware-forderndes Outfit, wie z. B. der Kimono von Aoi, besitzen.



Yu Suzuki verspricht gegenüber dem Original Verbesserungen wie mehr Effekte, weniger Ecken und Kanten und eine detailliertere Darstellung der Haare

Die Grafik enttäuschte insgesamt aufgrund der Tatsache, daß Sega seit Monaten eine Hardware-Leistung „besser als Model 3“ verspricht. Letztendlich mag Dreamcast das bieten, doch die Umsetzung von *VF 3tb* schnitt schlechter ab, kleinere Details der Charaktere und der Hintergründe fehlten. Ein nicht zu umgehender Nachteil ist auch die konkurrenzlose Brillanz der Sega-Arcade-Monitore, die ein herkömmlicher TV-Monitor natürlich nicht bieten kann. Letztendlich

kommt aber niemand umhin anzuerkennen, daß der DC-Prüfger schon in seiner aktuellen Form auf keiner anderen Konsolen-Hardware



Aktuelle Bilder des Spiels lassen zügige Fortschritte erkennen

möglich wäre – abgesehen davon, daß bis zum Release noch weitere Verbesserungen anstehen. Die neuesten, von Sega veröffentlichten Screenshots, verdeutlichen einen weiteren Schritt vorwärts.

Die Steuerung mit dem DC-Pad war besser, als Skeptiker prognostiziert haben. Allein die Tatsache, daß das Pad nur vier frontale Ta-



sten hat, die nicht in einer Reihe liegen, macht die Steuerung für Arcade-Erfahrene leicht gewöhnungsbedürftig. Nach einiger Übung wurde das Spielen jedoch zum Vergnügen.

Die Umsetzung der Animationen und der Spielbarkeit gelang Sega nicht weniger als perfekt. Sowohl



die Animationen als auch das Timing bzw. die Combos wurden identisch umgesetzt. Zumindest war in der kurzen Testphase kein Unterschied zu erkennen. neXt Level hegt keinen Zweifel daran, daß Sega am 27. November in Japan das beste Kampfspiel für zu Hause auf den Markt bringt. ■

info

Entwicklungsstand: 5 (+1)
Kämpfer von 12, ansonsten uneingeschränkt und perfekt spielbar.

Grafik: Äußerst beeindruckend, wenn auch keine 1:1-Automatenumsetzung.
Release: 27.11.98 (5.800 Yen).
Laut Angaben von Produzent Yu Suzuki soll dem Spiel eine zweite GD-ROM beiliegen, auf der sich Videos oder Artworks zum Spiel sowie eine Demo von *Projekt Berkley* befinden.
Das *Team Battle*-Update (Model 3 Step 2) eroberte 1997 die japanischen Spielhallen im Sturm. Der Unterschied zum Original (Model 3, 1996) ist vor allem der namensgebende *Team Battle* Mode (wie bei *King of Fighters 95* bilden drei frei wählbare Kämpfer ein Team). Im Einzelspieler-Modus der DC-Version sind verschiedene Perspektiven anwählbar, u. a. Ego- und Top-View. Einige neue Moves wurden hinzugefügt, bei Jacky wurden vier überflüssige gestrichen, und leichte Timing-Änderungen sorgten für Perfektion der Spielbarkeit.

Zubehör

Zum Start soll bereits eine ganze Reihe von Zubehör erhältlich sein: VMS (ohne *Godzilla*), Keyboard, Lenkrad, Arcade-Stick. Erst 1999 folgen Rumble Pak (namens *Puru Puru Pak*), VGA-Box, Microphone Device und Fishing Controller (für die Heimumsetzung des Model 3-Angelspiels *Get Bass*).



Sega Rally 2

Wer jemals in den Genuß kam, das geniale *Sega Rally 2* am Automaten zu genießen (vorzugsweise im Deluxe-Kabinett), dem wird es schwerfallen, über die Dreamcast-Umsetzung unvoreinge-

des Vorbilds zu reproduzieren, sollte man dies nicht in puncto Grafik erwarten. Unangenehme Erinnerungen an Nintendo werden wach: Bekanntlich wurde Nintendos Hardware auch nicht fertig, und die ver-



nommen ein positives Wort zu verlieren. Es ist geradezu absurd, daß Sega zur großen Launch-Präsentation keine spielbare Version vorweisen konnte. Natürlich ist die Self-Running-Demo ein eindeutiger Indikator für die Tatsache, daß das finale Grafik-Chipset des Dreamcast erst am 10. September, also keine vier Wochen vor der Conference und nur elf Wochen vor dem Konsolen-Launch, fertig geworden ist.



Man beachte den seltsamen Schattenwurf bei der PC-Version



sprochene „besser als 1:1-Umsetzung“ von *Killer Instinct* erschien keinesfalls zum Start und schon gar nicht mit vergleichbarer Grafik. Doch noch ist das Kind nicht in den Brunnen gefallen, vielleicht ist die Demo für das fertige Produkt ja nicht repräsentativ. Außerdem verspricht Sega eine ganze Reihe interessanter Features: Setup-Einstellungen für die



Klar zu erkennen: Die DC-Variante hat deutlich weniger Details, bietet dafür aber wie VF 3tb zusätzliche Effekte, die es bei Model 3 nicht gibt

Zudem ist *Sega Rally 2* der einzige Sega-Titel, den im Prospekt der Hinweis „Powered by Microsoft Windows CE“ kürzt.

Selbst wenn es in der kurzen Zeit bis zum Launch noch gelingen sollte, die exzellente Spielbarkeit

Wagen, mehr als 10 Strecken, Championship-Option und Multiplayer-Spiel via DC-Modem sowie eine Splitscreen-Option für (leider nur) zwei Spieler. Die westliche Version soll bis September '99 auf 40 Strecken aufgestockt werden. ■

Entwicklungsstand: Nicht spielbar, grafisch selbst im Vergleich zu aktuellen 3Dfx-Voodoo-2-Rennspielen schwach. Nutzt als vorerst einziger Titel Modem-Link. Aktuelle Bilder lassen Verbesserungen erwarten.

PS: Bezeichnenderweise verbreitete der japanische Sega Supporters Club kurz nach der Präsentation die Meldung, *Sega Rally 2* werde nicht zum Launch erscheinen. Einen Tag später folgte das offizielle Dementi.

Pen Pen Triicelon

Der Entwickler General Entertainment ist vor allem durch seine Anime-Abteilung (*Zei-ram 2*, *Master of Shitsutsu*) bekannt, doch auch die Games-Division kann sich sehen lassen, vor allem aufgrund der Ex-Sega-Mitarbeiter Tomohiro Kondoh (Producer *Panzer Dragoon 1* und *2*) und Atsuhiko Nakamura (Direktor *Sega Rally* und *Daytona USA C.E.* für Saturn). Die „Fahrzeuge“ in diesem knallbunten Rennspektakel sind eine Ansammlung skurriler Phantasiegestalten, sogenannter Pen Pens. Jedes Ren-



Bunt, quitschbunt, kitschig, *Pen Pen Triicelon*

nen ist unterteilt in die drei Disziplinen Rennen, Rutschen und Schwimmen, bei denen die Charaktere standesgemäß unterschiedliche Stärken und Schwächen haben. Die Grafik soll sicherlich eher jüngere Semester ansprechen, doch angesichts des Backgrounds der Entwickler dürfte *Pen*

Triicelon einiges auf dem Kasten haben. ■

Entwicklungsstand: Spielbar, Vierspieler-Modus nur auf Video

Auch *July* ist eher dazu geeignet, das Sortiment für den japanischen Launch abzurufen. Von Sega wurden bisher nur Screenshots aus den Render-Sequenzen veröffentlicht, die an *Command & Conquer* erinnern. Das eigentliche Spiel hat damit jedoch überhaupt nichts zu tun, denn dabei handelt es sich um ein Adventure mit viel japanischem Text und gezeichneten 2D-Abbil-

July



Die FMV-Sequenzen sagen nichts über das Spiel aus

dungen der Charaktere in High-Res. Die Hardware wird also nicht gefordert, im Ausgleich dazu gibt es eine spannende Story, die sich um eine Prophezeiung von Nostradamus von Nostradamus dreht, nach der zur Jahrtausendwende die Welt untergeht. Das Design der über 150 Charaktere stammt von den Anime-Künstlern Yauomi Umetu und Tony Takezaki (unter anderem *Bubblegum Crisis*). ■

Entwicklungsstand: Spielbar. *July*, entwickelt von einem Studio namens Fortyfive, wäre zwar problemlos auf anderen Konsolen möglich, wirkt aber für Sprachkundige aufgrund der Story und des Charakterdesigns recht interessant.

Godzilla Generations

Godzilla *Generations* schließlich ist der dritte Titel im Launch-Lineup, der für den japanischen Markt sehr geschickt gewählt wurde, Westeuropäer allerdings kaum in Ekstase versetzen wird. Die spielbare Version machte einen sehr unfertigen Eindruck. Vier Monster aus dem Godzilla-Universum standen bereit, um Hochhäuser in Schutt und Asche zu legen. Die Urviecher ließen sich nur widerwillig in quälend langsame Bewegung versetzen – selbst Emmerichs aktueller T-Rex-Verschnitt.



Sobald ein Gebäude in ca. 20 Polygone zerbrach und ein Explosionseffekt den Bildschirm füllte, bewegte sich fast gar nichts mehr. Originell ist die Option, trainierte Charaktere aus dem *Godzilla-VMS* in das Spiel zu importieren. Auch die Originalmusik aus Tomoyuki Tanakas erstem Monsterstreifen von 1954 hatte Kultharakter. ■

Entwicklungsstand: spielbar, ein aussichtsreicher Kandidat auf das Prädikat „Flopf des Jahres“.

Der Freund des Lichtes sei der Zerstörer der Dunkelheit

(Weisheit der Ninja)

Dämonische Heerscharen verwüsten das Land, und
eine finstere Gestalt greift nach der Weltbeherrschung.

Nur Sie, Kurosawa, letzter über Ninjas, können ihr
Einhalt gebieten. Sie müssen das große Abenteuer
auf sich nehmen und allein in den Kampf ziehen.

Sie werden all Ihren Mut, Ihre Klugheit
und Ihre magischen Kräfte brauchen,
um das Licht über die Dunkelheit
siegen zu lassen.

A muscular, purple-skinned ninja character with a hood, standing in a meditative pose with hands in front of him. He is surrounded by glowing white energy and lightning bolts. The background is a large, glowing blue moon.

NINJA

SHADOW OF DARKNESS

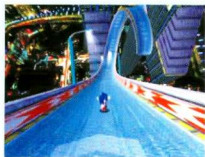


EIDOS
INTERACTIVE

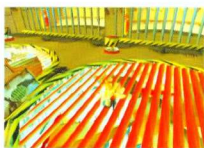
Sonic Adventure

Sonics Dreamcast-Debüt findet nicht zum Launch statt, sondern erst am 17. Dezember. Letztendlich ist dies kein Beinbruch, denn damit trägt Sega nicht wie die Kollegen von Nintendo den möglichen Erfolg der Konsole auf dem Rücken des Maskottchens aus.

Andererseits wäre *Sonic Adventure* als Vorzeitgetitel bestens geeignet, denn es bietet die beeindruckendste Optik aller präsentierten Spiele – obwohl sich gelegentliche Pop Ups nicht übersehen lassen. Die Grafik ist farbenfroh und detailreich und leidet weder unter dem kalten PC-Look noch unter der Texturarmut anderer Spiele. Der Preis dafür ist eine Framerate von 30 fps. Produzent Yuji Naka stand für ein Interview zur Verfügung, das wir (ebenso wie ein Interview mit *Blue Stinger*-Projektleiter Shinya Nishigaki) kommenden Monat nachreichen. ■



Je nachdem, welcher der sechs Charaktere ...



... ausgewählt wurde, entwickelt sich der Spielverlauf



Bei der Sega-Konferenz und der TGS kam *Sonic* gut an

Seit *Sonic The Hedgehog 3* ist die DC-Version das erste Projekt mit dem Igel von Yuji Nakas Sonic Team. Entwicklungsstand: spielbar (anwählbare Sequenzen). Release: 17.12. Das Modem wird nicht unterstützt, aber das VMS. Ein

Charakter namens Chao kann aus dem Spiel downgeloadet werden, mit dem man sich dann auf von Naka nicht näher spezifizierte Art beschäftigen kann.



Blue Stinger

Einer der vieldiskutiertesten Titel der Second New Challenge Conference war *Blue Stinger* von Climax Graphics. Natürlich hob sich das Spiel auch dadurch von der Masse der Titel ab, da es in spielbarer Form vorlag. Zweifellos wurde das Gameplay in Anlehnung an Capcoms *Resident Evil* designt, doch erfreulicherweise entpuppt sich das Spiel als durchaus eigenständig. Dafür sorgt nicht zuletzt das Design der Monster, das – ähnlich wie Kenji Enos *D2* – weder H. R. Gigers Kreaturen kopiert noch den üblichen 08/15-Zombie auf den Spielers losläßt.

Kommenden Monat werden wir auf diesen vielversprechenden Titel noch näher eingehen, zumal Produzent Shinya Nishigaki, der seine Karriere als Teammitglied des nicht ganz unbedeutenden Titels *Dragon Quest* bei Enix begann, im Anschluß an die Conference in einem Interview noch einiges zu seinem Action-Debüt zu sagen hatte. ■



Die 3D-Backgrounds wurden sehr detailliert gestaltet



Effektvolle Explosionen gibt es bei *Blue Stinger* reichlich



Entwicklungsstand: Spielbar (ca. 10minütige Sequenz). Die Version war laut Nishigaki-san bewußt ausschließlich auf Action ausgelegt. Das fertige Spiel soll deutlich stärkere Adventure- und Story-Elemente bieten. Release: 3. Dezember. Climax Graphics ist eine Abspaltung von Climax. Letztere arbeitet schon seit 1990 eng mit Sega zusammen (unter anderem *Shining Force*, *Landstalker* für Mega Drive, *Dark Savior* für Saturn) und entwickelt zur Zeit ein Dreamcast-RPG namens *Climax Lander*.

Project Berkley

Yu Suzuki ist die lebende Sega-Legende. Seit dem ersten 3D-Sprite-Zoomer *Space Harrier* über Segas ersten Polygon-Racer *Virtua Racing* bis hin zu *Virtua Fighter 3* trugen (fast) alle erfolgreichen Automaten Segas seine Handschrift. Dann wurde es plötzlich still um ihn, und andere Sega-Mitarbeiter zeichneten für die aktuellen Automaten verantwortlich. Seitdem arbeitet er an seinem Dreamcast-Geheimprojekt, und man muß neidlos anerkennen, daß es Sega bestens gelingt, auf das Er-

gebnis neugierig zu machen. Den Promo-Prospekt zieren nur die Worte „Drei Jahre nach *VF 3* – RPG?“ sowie auf der Rückseite „*Project Berkley* – Coming 1999 Spring – Dreamcast – Produced by AM2 Yu Suzuki!“. Der Meister gab während der Präsentation nur ein paar spärliche Infos zum besten: „Die gesamten drei Jahre seit *Virtua Fighter 3* schenke ich all

meine Aufmerksamkeit dem einen Projekt, das wir mal *Project Berkley* nennen wollen. Das Spiel ist gigantisch, etwas Vergleichbares existiert bislang noch nicht. Zur Zeit enthält das Projekt 370 Charaktere, bis zur Fertigstellung werden es 500. Trifft „RPG?“ den Inhalt ...? Man kann es nicht wirk-

lich mit *Final Fantasy* oder *Dragon Quest* vergleichen. Seit 15 Jahren arbeite ich nun bei Sega – dies ist die Kumulation von dieser Arbeit.“ Sprach's und verließ die Bühne. Allgemein wird spekuliert, es handle sich dabei um *Virtua Fighter RPG*. Im Dezember veranstaltet Sega in Tokio eine *Project Berkley*-Conference, danach wissen wir mehr. ■



Biohazard - Code: Veronica

Was Capcom der Welt mit dem Untertitel genau sagen will, bleibt unklar, doch das ist auch unerheblich. Viel wichtiger ist die sensationelle Mitteilung, daß die Japaner das nächste *Biohazard/Resident Evil* für Dreamcast entwickeln. Perfekt geriet die Überraschung aber nicht, schließlich hatten die *Street Fighter*-Erfinder zuvor schon Andeutungen gemacht (vgl.



read.me XL 11/98), und durch die Vorhalle der Konferenzräume schritt ein verkleideter Tofu (sprich: ein Japaner in einem quaderförmigen, weißen „Kostüm“).

Die Handlung spielt drei Monate nach *Biohazard 2*. Claire fliegt nach Europa, um ihren Bruder Chris zu finden, wird aber entführt und auf einer Südseeinsel gefangengehalten. Die Grafik ist im Gegensatz zu

den bekannten Vorgängern komplett aus Polygonen aufgebaut. Das ermöglicht laut Capcom eine deutlich filmtäufigere Kameraführung, Details wie bewegliche Lampen oder zerbrechende Wände sowie realistische Lichteffekte. Für die Animationen wurde erstmals Motion-Capturing angewandt und die Charaktere mit Soft-Skinning-Texturen überzogen. Die Hintergründe der vermutlich sehr frühen Version hinterließen einen unspektakulären Eindruck. Laut Managing Director of R&D, Yoshiaki Okamoto, wurde bei *Code: Veronica* bewußt auf eine Nummer im Titel verzichtet. Ein genaues Release-Datum gibt es noch nicht (April+ 1999). Budget und Zeitplan seien nebensächlich, es zähle nur, daß Capcom von dem Ergebnis überzeugt ist. ■



Warps Dreamcast-Projekt *D2* wurde sehr viel Aufmerksamkeit zuteil, da Firmenboß Kenji Eno den ehemaligen M2-Titel für Dreamcast ankündigte, bevor Sega ein offizielles Wort zur eigenen Konsole verloren hatte. Ursprünglich war das Spiel zum Launch geplant, dann für Dezember 1998. Nachdem im September endlich die fertigen Entwicklungssysteme ausgeliefert wurden, machte Eno-san seinem Ruf als größtem Exzentri-



Eno (rechts) griff am Sega-Stand der TGS in die Keyboard-Tasten

ker der Spielebranche mal wieder alle Ehre. Der Meister entschloß sich kurzerhand, „nochmal von vorne anzufangen“, als er erkannte, daß Dreamcast viel bessere Fähigkeiten bot als die frühen Development-Kits. Und das, obwohl schon seit Monaten eine große Anzeigen-

D2 kampagne lief und *D2*, ebenfalls seit Monaten, Dauergast in den Top 5 der Most-Wanted-Listen japanischer Videospieldmagazine ist. Noch ein „obwohl“ ist angebracht, da *D2* am Sega-Stand der Tokyo Game Show auf Video gezeigt wurde und einen hervorragenden Eindruck machte. Es ist also keine Spekulation zu behaupten, daß die Launch-Titel nur an der Oberfläche der Leistungsfähigkeit der Dreamcast-

Hardware kratzen.

Für japanische *D2*-Fans heißt es nun warten, denn der aktuelle Termin lautet „April+ 1999“ – der letztmögliche Termin, den die Dreamcast-Release-Schedule anbietet. Zum Trost trat Eno-san mit einer Band am Sega-Stand auf. ■

Geist Force

Obwohl das Shoot 'em Up im Dezember auf den Markt kommen soll, durfte man wie bei *Sega Rally 2* nur eine selbst-ablaufende Demo begutachten. Diese zeigte ein detailliertes Raumschiff, aber noch keine Gegner! Abwarten. ■



Incoming und Monaco Grand Prix

Beide Titel sollen am 23.12. auf den Markt kommen, sind PC-Umsetzungen, die einzigen in Tokio gezeigten DC-Spiele westlicher Hersteller und beide



wurden augenscheinlich auf Basis eines reinen PowerVR-1-Entwicklungssystems erstellt – vergleichbare Ergebnisse könnte man auch auf dem N64 erzielen. Einen Unterschied gab es doch: Der Shooter *Incoming* von Rage war spielbar, *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* von Ubi Soft nur eine Rolling-Demo. ■

Climax Landers

Zum DC-Debüt kümmert sich Climax um das Genre, das sie am besten beherrscht, und vermengt es mit einem Schuß *Pokemon*. Monster können eingefangen und per VMS trainiert und gezüchtet werden. Die Dungeons werden per Zufallsgenerator erzeugt. ■



Fazit

Insgesamt konnte Sega ein ordentliches Software-Lineup präsentieren. Allerdings stimmt die Tatsache, daß kurz vor dem Launch praktisch kein fertiges Spiel gezeigt wurde, sehr nachdenklich. Segas Plan, bis zum Jahresende eine Million Dreamcast-Konsolen herzustellen, kann jedenfalls nicht eingehalten werden. Die Vorbestellaktion wurde aufgrund von Fertigungsgespässen bei 100.000 Geräten gestoppt. Letztendlich blieben viele Fragen unbeantwortet, ein ausführlicher Kommentar zur Situation findet sich im Editorial dieser Ausgabe. Wenn nichts dazwischenkommt, können wir in neXt Level 1/99 über die fertigen Launch-Titel berichten, eine Komplettübersicht der geplanten Spiele steht auf jeden Fall an. ■

Grandia 2

Der Saturn-Vorgänger *Grandia* zählte zu den besten Rollenspielen überhaupt, Teil 2 für Dreamcast ist bereits in Arbeit. Entsprechender Erfolg vorausgesetzt, kann man diesmal sogar auf eine Veröffentlichung im Westen hoffen. ■



Titel: tba

Der namenlose Dreamcast-Titel wurde auf Video gezeigt, mit Infos hielt sich Sega zurück. Offensichtlich basiert das Spiel auf dem Nippon-Erfolg *Virtual On*,

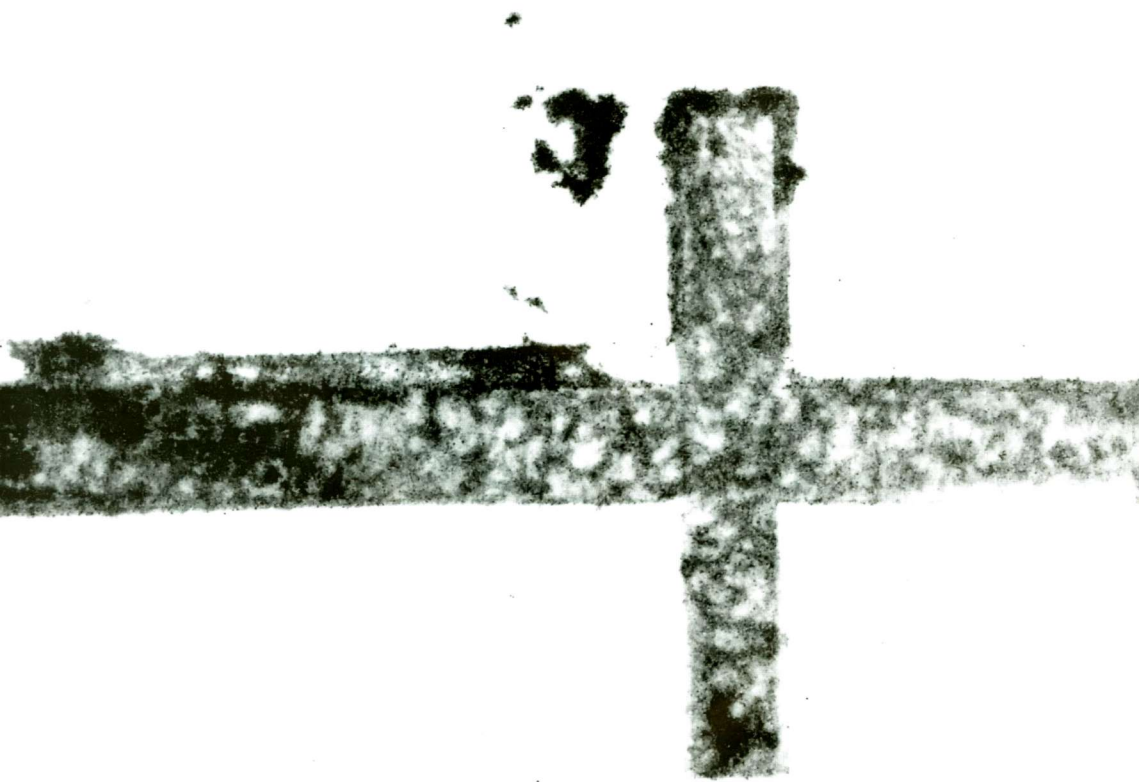


im Gegensatz zu Segas Automaten handelt es sich jedoch um keinen One-on-One-Fighter, sondern um ein Actionspiel. Das Design der Kampfbrotter stammt erneut von Hajime Katoki, dem legendären *Gundam*-Designer, der auch die Mechs für Hideo Kojimas *Police-nauts* entwarf. ■

Grafikdemo

Am Sega-Stand der Tokyo Game Show fand sich unter der Überschrift „Performance-Demo – Windows CE“ ein winziger Monitor, der als Demo die Strecke eines Rennspiels abspulte. Das Design erinnerte frappierend an den ersten Kurs von *Scud Race*, doch Sega ließ sich keine weiteren Infos entlocken. ■





ZWEI



Tokyo Game Show '98 Au

VON K.-D. HARTWIG/HIROFUMI YAMADA

Die Tokyo Game Show ist eine der bedeutendsten Videospielemessen der Welt und findet zweimal pro Jahr im Makuhari Messe-Center in der Nähe von Tokio statt. Die Gewichtung der Hardware-Unterstützung durch die Spielehersteller hätten eindeutiger nicht sein können: Die PlayStation ist auch in Japan weiterhin und unangefochten das Maß aller Dinge, die namhaften Third-Parties verhalten sich gegenüber Segas Dreamcast noch abwartend, das N64 steht in Japan mit mehr als einem Bein im Grab, der Game Boy erlebt dank Farbdisplay seinen (mindestens) vierten Frühling – und die Software-Entwickler leiden unter einem kreativen Engpaß sondergleichen.



Die Ersten standen schon 24 Stunden vor Messebeginn an

Anders als bei der ECTS in London oder der E3 in den USA ist nur der erste Tag für das sogenannte Fachpublikum reserviert, während sich am zweiten und dritten jedermann von den anstehenden Highlights überzeugen kann. Der Ansturm war wie immer gigantisch, woran Segas Dreamcast-Präsentation sicherlich nicht ganz unschuldig war. Insgesamt 150.000 Besucher wurden bis zum Ende der Veranstaltung gezählt. Ein sensationelles Ergebnis, bei dem Nippons Spielesfreaks wieder einmal eindrucksvoll bewiesen haben, daß sie Weltmeister im Anstehen sind. Bereits über 24 Stunden vor dem Einlaß für die Allgemeinheit fanden sich die ersten beiden Fans vor der Halle ein. Der eine trug einen Saturn auf dem Rücken, der andere eine orangene Dreamcast-Jacke. Auf ihre Beweggründe angesprochen, antworteten sie „... weil wir das schon immer so gemacht haben. Außerdem wollen



Merchandising-Artikel gab es in Mengen zu kaufen (oben rechts)



wir unbedingt Herrn Yukawa sehen.“ Am nächsten Tag sollte sich die Entscheidung als äußerst weise herausstellen, da sich bis zum Öffnen der Tore 28.000 (!) Personen angestellt hatten.

Nintendo gelang es wieder einmal, die Fachwelt zu verblüffen. Der ehemalige Marktführer trat zwar erstmals in der Geschichte der Tokyo Game

Show (TGS) als Cosponsor der Messe auf, hatte aber dennoch keinen eigenen Stand – und das, obwohl die Hausmesse Space World von November auf März '99 verschoben wurde und der Marktanteil von N64-Software in Japan Ende September auf den historischen Tiefstand von 0,8 % sank (Saturn: 2 %, Game Boy: 25,5 %, Play-

Station: 70,8 %). Auch Firmen wie Irem (*R-Type*), Quest (*Ogre Battle*) Treasure (*Radiant Silvergun*) und Hudson (*Bomberman*) ließen sich nicht blicken, doch mit Capcom, Konami, Namco, Sega, Sony und Square waren die für den Westen relevanten Firmen Nippons groß vertreten. Die übrigen Firmen demonstrierten hingegen eindrucksvoll, daß die Vorlieben der japanischen Videospieleler in seltsame Regionen abdriften, die nie ein Westler je zuvor gesehen hat. Doch mehr dazu zum Abschluß des TGS-Berichtes. ■

Square

Eines der Highlights der Herbst-TGS war der Stand der Firma Squaresoft, in erster Linie natürlich wegen **Final Fantasy VIII**. Zum Probespielen an Dutzenden von Bildschirmen stand eine neue Vorversion zum Testen bereit. Zu den Charakteren der bekannten Demo gesellte sich Kistis Tulip, die Ausbilderin an einer Militärakademie. In der Demo mussten ihre Schüler Squall, Rinoa und



Final Fantasy VIII

Edea the Witch ist ein weiterer neuer Charakter aus FF VIII



Final Fantasy VIII

Zeno zur Absolvierung einer Prüfung zusammen mit der Lehrerin einen Auf-ruftzauber (Guardian Force) gewinnen.

Neben der neuen Darstellerin wurde auch ein neues Gameplay-Feature vorgestellt, das sich „Junction“

nennt und je nach Anwendung für unterschiedliche Entwicklungen der Charaktere sorgt. Verfügbare Magie bzw. Guardian Forces können auf verschiedenste Weise kombiniert werden. Auch gegnerische Skills, die per Draw-System übernommen werden können, dürfen mit eingebunden werden. Die Ergebnisse sind variantenreich: Bei einem Charakter wird zum Beispiel nur die Energie gesteigert, bei einem anderen bietet der Guardian Force eine neue Angriffsart.

Grafisch hat sich im Gegensatz zu diesem interessanten neuen Feature



Final Fantasy VIII

praktisch nichts verändert. Die Videosequenzen in exzellenter Square-Qualität sind phänomenal, die In-Game-Grafik leidet unter ruckeligen Kamerafahrten und zum Teil relativ gewöhnungsbedürftigen Stilbrüchen.

Ein genauer Release-Termin war nicht zu erfahren. Offiziell spricht Square immer noch von „Winter '98/'99“, und der endet bekanntlich am 20. März. Für Europa kann also mit einer Veröffentlichung gegen Ende nächsten Jahres gerechnet werden.

Der Erfolg der Rollenspiel-Serie beeinflusst Squares gesamte Produktpalette. **Ehrgeiz** von den **Tobal**-Entwicklern Dream Factory entwickelt sich zum inoffiziellen **Final Fantasy**-Prügel-

spiel. Waren beim Arcade-Original „nur“ Cloud und Tifa als versteckte Charaktere enthalten, gesellen sich nun auch noch Sephiroth, Vincent und Yuffie hinzu. Die Werbekampagne ist



Ehrgeiz

Nein, dies ist mitnichten eine Werbung für Final Fantasy VIII

nahezu ausschließlich auf die RPG-Gaststars zugeschnitten, da **Ehrgeiz** in der Spielhalle enttäuschend erfolglos war. Wie **Tobal** wird die PSX-Variante, die in Japan am 17.12. erscheinen soll, einen zusätzlichen Rollenspiel-Modus enthalten. Technisch war gegenüber der Vorversion, die **Brave Fencer Musashiden** beilieg, keine Weiterentwicklung bemerkbar. Der Grund dürfte sein, daß zwei der Hauptprogrammierer bei Dream Factory ausgestiegen sind und nun direkt für Squaresoft arbeiten. Doch auch wenn die Grafik nicht mit dem Meilenstein **Tekken 3** konkurrieren kann, macht **Ehrgeiz** spielerisch einen sehr guten Eindruck.

Chocobo's Mysterious Dungeon 2 bekam im Vergleich zum Vorgänger ein dezent modifiziertes Kampfsystem und eine größere Anzahl verschiedener Zaubersprüche verpaßt. Außerdem sind mit einem Moogle namens



Chocobo's M. D. 2

Mogri und Cid zwei weitere **Final Fantasy**-Kultcharaktere mit von der Partie – ebenso wie bei **Chocobo Racing**, das nur auf Videotape präsent war und unglaubliche Ähnlichkeit mit **Mario Kart 64** besitzt. Selbst die Menüs sind vergleichbar, und die Charaktere können mit verschiedenen Items den Konkurrenten das Rennen erschweren.

Ebenfalls nur auf Videoleinwand wurde der Nachfolger von **SaGa Frontier II** vorgestellt, der überraschenderweise den einflussreichen Titel **SaGa Frontier II** trägt. Die Besonderheit ist



Chocobo Racing

Hat da eben jemand Bowser Castle gesagt? Nah dran ...

Square-typisch die Optik, allerdings in einer absolut ungewöhnlichen Ausrichtung. Die Spielgrafik bilden im wahrsten Sinne des Wortes gezeichnete Bilder – nicht zu verwechseln mit



SaGa Frontier II

Das Bild zeigt die echte In-Game-Grafik des PSX-Spiels

dem kitschigen Wachsmalsstift-Stil eines **Yoshi's Story**. Zum Inhalt wurde sehr wenig geäußert: Der Hauptcharakter ist ein Königssohn, der aufgrund fehlender magischer Fähigkeiten verbannt wurde; das Spiel soll im Frühjahr 1999 auf den Markt kommen – wie üblich nur für PlayStation.

Unser ... ähem ... Geheimfavorit war übrigens das „absolut innovative“ **Another Mind**. Die **Musashiden**-Demo-CD vermittelte bereits einen Vorgeschmack auf das eigenartige Adven-



Another Mind

Und dann ärgern sich manche über Import-Verbote ...

ture-Spiel. Die Hauptdarstellerin leidet unter Schizophrenie, und der Spieler übernimmt die Rolle ihres „zweiten Ichs“, das in ihrer Psyche wohnt. Die Anweisungen gegenüber dem Schulmädchen (das nur 38 kg wiegt – wichtige Info!) können wie bei Text-Adventures zusammengesetzt werden, z. B. Suche (oder Lese) – die Zeitung (oder das Buch); Gehe (oder schlage) – die Ärztin. Seit dem 12.11. ist dieser Meilenstein der Software-Geschichte im Handel – Hurra! ■



Final Fantasy VIII

Tokyo Game Show '98 Au

Namco

Einer der meistbesuchten Aussteller auf dem Messegelände war Namco. Als Haupttitel präsentierte die Firma auf 75 % der Standfläche das Spiel **R4 - Ridge Racer Type 4**, den jüngsten Sproß der erfolgreichen Rennserie. Laut Namco soll das fertige Spiel acht Strecken enthalten, die Messeversion bot zwei:



R4 - Ridge Racer Type 4

eine detaillierte Überlandstrecke und einen sehr bekannt vorkommenden Stadtkurs. (Hoffentlich bleibt es nicht bei diesen zwei, die in den Varianten Normal, Mirror, Reverse und Mirror-Reverse acht ergeben ...) Auch der neue Grand-Prix-Modus stand zum Antesten bereit. Dabei schließt der Spieler zunächst mit einem Racing-Team (von vieren) einen Vertrag ab. Je nach Wahl ändert sich die Verfügbarkeit des Geldes und der technische Leistungsstand, im Prinzip also der



auch die Steuerung mit dem neuen Namco-Controller. Das **JogCon** hat eine drehbare Scheibe in der Mitte, welche zum analogen Lenken des Fahrzeugs dient. Als Weltpremiere auf dem Videospielemarkt hat das „Lenk-rad“ Force-Feedback, übt also je nach Geschehen auf dem Bildschirm eine gegenlenkende Kraft aus, und das ohne zusätzliche Batterie. Man muß zwar auf die Rumble-Funktion verzichten, bekommt jedoch ein einfach konkurrenzloses Fahrgefühl. Aber auch ohne Force-Feedback ist das Fahrverhalten sehr gut, selbst wenn die Kollisionen mit anderen Autos oder der Fahrbahnbegrenzung wie gewohnt nur mit einem unspektakulären Soundeffekt und dem Absinken der Geschwindigkeit quittiert werden. Sogar das Link-Kabel wird bei dem Spiel unterstützt – inklusive Vierspieler-Modus.

statt. Dank des großen Erfolges von *Tales of Destiny* (ca. 600.000 verkaufte Einheiten) setzt Namco nun auch den SNES-Vorgänger auf PlayStation um (ab Dezember im Handel). Unterstützt wurde die Bekanntgabe vom Auftritt der Sängerin des Titelliedes.



Ace Combat 3

Teil drei basiert nicht wie die beiden Vorgänger auf einem Automaten-Vorbild

Außerdem wurde **Ace Combat 3** angekündigt, leider nur in Form einer Filmsequenz. Diese zeigte unter anderem mehrere Charaktere, die sich unterhielten. Offenbar gibt es diesmal einen ausgefeilten Story-Modus.



R4 - Ridge Racer Type 4

Vier Racing-Teams stehen im Grand-Prix-Modus zur Wahl



Tales of Phantasia

Die reizende Dame singt das Titellied des PlayStation-RPGs

Schwierigkeitsgrad. Namco ist es gelungen, die leistungsfähige Grafik-Engine noch weiter zu verbessern. Allerdings ließ man sich von der geschickten inszenierten Optik eines *Gran Turismo* nicht davon abbringen, dem alten Stil treu zu bleiben. Deshalb wirkt **R4** auf den ersten Blick ein wenig altbacken, doch die endlose Blicktiefe schlägt den Betrachter unweigerlich in seinen Bann. Ansonsten betreffen die Verbesserungen eher Kleinigkeiten. Die Rücklichter mit hinterherziehenden Lichtstrahlen oder das Absinken des Hecks beim Beschleunigen sind nur zwei Beispiele für die Verfeinerung.

Das Besondere an **R4** ist nicht allein die faszinierende Grafik, sondern

Das **JogCon** soll laut Hersteller zum Erstverkaufstag von **R4** (wie alle *Ridge Racer*-Teile am 3. Dezember) für den Preis von 3.800 Yen zu haben sein.

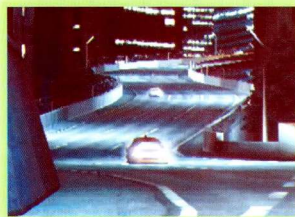
Neben **R4** wurde in spielbarer Form noch das enttäuschende Fußballspiel **Libero Grande** sowie **Smash Court 2** (Tennis) vorgestellt. Auf Video fand die Präsentation von **Tales of Phantasia**



Starxion

Das Shoot 'em Up wurde ebenfalls nur auf Video gezeigt

Letztendlich gab es auf der Videoleinwand einen Titel zu sehen, der keine Fort- oder Umsetzung ist – man mag es kaum für möglich halten. Hinter dem seltsamen Titel **Starxion** verbirgt sich ein Shoot 'em Up, das ein wenig an die FMV-Katastrophe *Galanxion 3* erinnert. ■



R4 - Ridge Racer Type 4

Capcom

Neben Namco und Square hatte Capcom den größten (und für Westler interessantesten) Stand der Software-Hersteller. Erwartungsgemäß stand alles unter dem Zeichen der Straßenkämpfer, speziell



Street Fighter Zero 3

Die Effekte werden mit Polygonen in Szene gesetzt



Street Fighter Zero 3

28 Kämpfer sind im dritten Teil der Zero-Reihe am Start



Street Fighter Zero 3

Im Dezember soll das Spiel in Japan in den Handel kommen



Vampire Savior überzeugt im Vergleich zu Zero 3 weniger



Wie üblich geht es im Spiel überaus lustig zur Sache



Vampire Savior EX Edition

striche gegenüber dem Arcade-Original bzw. der Saturn-Version (XL 7/98, 85 %) hin.

Außerdem wird die **Capcom Generations**-Reihe (vgl. News XL 8/98) für PSX und SAT fortgeführt. Die Kompilationen wirken recht lieblos inszeniert und bieten keinerlei Background-Infos (wie *Namco Museum* oder *Williams Arcade*). Zumindest M.A.M.E.-User können sich besserer, weil perfekter ‚Umsetzungen‘ erfreuen. Bis Ende des Jahres sollen alle fünf Teile als Japan-Import erhältlich sein.

Ansonsten hat Capcom ein Herz für Minderheiten. Japanische PC-Besitzer werden mit *Rockman X4*, *Biohazard 2* und der Kompilation *Street Fighter Zero 1+2* versorgt, für Saturn wurde *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* präsentiert – unter Ausnutzung der RAM-Karte wie üblich automatengetreu in Szene gesetzt.

Wie schon vor kurzem auf der ECTS wurde zudem *Magical Tetris Challenge featuring Mickey* für Nintendo⁶⁴ gezeigt. ■

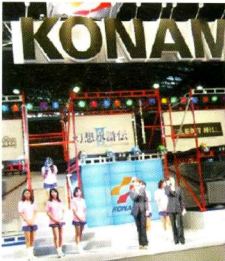
Street Fighter Zero 3 (im Westen SF Alpha 3)

Nicht zu erwarten war die Tatsache, daß es Capcom mit dem Titel erstmals gelungen ist, eine anständige PlayStation-Version eines aktuellen 2D-Prüglers auf CD zu pressen. Im Vergleich zum CPS-3-Original müssen natürlich trotzdem Zugeständnisse bei den Animationsphasen in Kauf genommen werden.



Konami

Konami bot mit *Castlevania* und *Hybrid Heaven* eine vergleichsweise gigantische Menge an N64-Spielen für eine namhafte Third-Party. Während die Vampire-Saga gegenüber der Preview-Ver-



sion (vgl. XL 11/98) noch einmal verbessert wurde – im ersten Level tummelt sich nun ein bildschirmfüllendes Riesen-Skelett –, wirkt *Hybrid Heaven* mit seinem Mix aus RPG-Kämpfen und 3D-Action eher kurios.

Ansonsten waren mit dem Beat 'em Up *Kensei – Sacred Fist* (Jp-Titel: *Bu Gi*, das keine Gemeinsamkeiten mit Konamis Arcade-Flop *Fighting Wu Shu hat*) und dem Horror-



Adventure *Silent Hill* zwei ebenfalls bekannte PSX-Titel in fortgeschritteneren Versionen am Stand vertreten, die wir in einer der nächsten Ausgaben ausführlicher vorstellen werden.

Ungleich größere Erfolge feiert Konami in Japan ohnehin mit ganz anderen Titeln: Neben dem schätzungsweise 100sten Teil der unendlichen Dating-Game-Reihe *Tokimeki Memorial* sind es originelle Tanz- und Musikspiele, welche die Massen begeistern. Außerdem ist Konami neuerdings im Handheld-Bereich (Stand-alone-Games) sehr aktiv. ■



DER DEUTSCHE VERBANDSPEZIALIST



Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

NUR LADEN, KEIN VERSAND!
Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet:
maxx
Im Brückenturm
44135 Dortmund

Stützpunkthändler
JEI - Games
Kellerreisse
97616 Bad Neustadt

THEO KRANZ VERSAND



239,-

PLAYSTATION

- PLAYSTATION - DUAL SHOCK 239,00
01. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD-
UND ORIG. ANALOG-PAD DUAL SHOCK
- ANTENNENKABEL 39,95
 - ANTENNENKABEL ORIGINAL 49,95
 - RGB-KABEL (IG-CON, AV-ANSCHL.) 19,95
 - CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN 29,95
 - CONTROL PAD ORIGINAL - FARBEN 39,95
 - JOYTECH CONT. PAD PLUS SE COL. 19,95
 - JOYTECH DUAL SHOCK (VER. FARB.) 54,95
 - CONTROL PAD VERLÄNGERUNG 19,95 (FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)

- CD CASE 9,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
PLAYSTATION - SCHIRMÜBERZUG 9,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,95
EQUALIZER - MOGELMODUL 69,95
SOUND-RECHERCHER-ADAPTER 69,95
X-PROBES PROFESSIONAL (NOV) 139,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL 149,95
TRACK-TO-DRIVE GP (DEZ) 129,95
JOYSTICK DOMINATOR 69,95

- PISTOLE SCORPIO (IG-CON-KOM.) 69,95
- PISTOLE NAMCO G-CON 45 79,95
- MEMORY CARD 15 BL.-ORIG. (VER. FARB.) 36,95
- MEM. CARD 15 BL.-ORIG. (VER. FARB.) 36,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 64,95
- 360 (NOV) 89,95
- 5TH ELEMENT 89,95
- AGE OF GODS (NOV) 89,95
- ACTUA GOLF 3 79,95
- ACTUA NHL HOCKEY '99 (NOV) 79,95
- ACTUA POOL (NOV) 79,95
- ALL STAR TENNIS '99 89,95
- ALUND 89,95
- AMERICAN FOOTBALL '99 (NOV) 79,95
- APOCALYPSE (NOV) 89,95
- ASSAULT 89,95
- ASTEROIDS 3D (NOV) 84,95
- ATLANTIS 89,95
- AZURE DREAMS 89,95
- BATMAN UND ROBIN 84,95
- BIG AIR (JAN) 89,95
- BLAST 89,95
- BLAST RADIUS 89,95

INVL. CD-CASE, SOLANGE VORRAT REICHT

CRASH BANDICOOT 3 (DEZ) 89,95

- BLAST (NOV) 79,95
- BLAZE 'N' BLADE (NOV) 89,95
- B-MOVIE (NOV) 89,95
- BOMBERMAN WORLD 79,95
- BOY SCRAMPTON 89,95
- BREATH OF FIRE 3 (NOV) 89,95
- BREATH OF FIRE 3-SPEC. ED. (NOV) 109,95
- BUST A GROOVE (NOV) 89,95
- C3 RACING (DEZ) 89,95
- CAESAR'S PALACE 2 79,95
- CELEBRATE GAME (NOV) 89,95
- CENTIPED (NOV) 89,95
- COLIN MCFAR RALLY 89,95
- COLONY WARS-VENGE (NOV) 89,95
- COMBATNER CONQUER 89,95
- CON & CONQ. GEGENSCHLAG 89,95
- CONSTRUCTOR (INKL. MEM. CARD) 89,95

INVL. CD-CASE, SOLANGE VORRAT REICHT

CRASH BANDICOOT 3 (NOV) 89,95

SPYRO THE DRAGON 89,95

- FINAL FANTASY VII 99,95
- FORMEL 1 '98 99,95
- FUTURE COP - LAPD 2100 89,95
- G. DARIUS 89,95
- GLOBAL DOMINATION 89,95
- GRAND TURISMO 89,95
- HEART OF DARKNESS 89,95
- HUGO 1 89,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 89,95
- INKL. DSMO-CD (METAL-GEAR SOLID)

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



SCHNELLER, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND FET IN DER REGEL, SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI! NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI! BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR, FÜR IHRE SIE UNTER NEUES KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PRESKRIPT 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM [3 DM] LAO-ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG (DIN E5) AN

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

09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ



ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

09 31 / 57 16 01

0180 52 11 844

KIND (JAN)	89,95
LEGEND	89,95
LEMMINGS (NOV)	29,95
LIBERO GRANDE (DEZ)	89,95
LUCKY LUKE	89,95
MADDOCK & MONSTERS (NOV)	89,95
MEDIEVAL 1 - CD-CASE	89,95



FORMEL 1 '98 (PS) 99,95	
MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95
MEGA MAN LEGENDS	79,95
MEGA MAN X4	79,95
MONKEY HERO (FEB)	89,95
MURDO DOUBT 2	89,95
MR. DOMINO	79,95
NZO	79,95
NASCAR '99	89,95
NBA LIVE '99 (NOV)	89,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NFL EXTREME (JAN)	89,95
NHL '99	89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS O.D.T.	89,95
PERHELIAN (NOV)	89,95
PET IN TV	79,95



POINT BLANK 79,95 / INKL.GUN 154,95	
POOL SHARK (NOV)	89,95
PROFESSIONAL TENNIS '99 (JAN)	89,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF (JAN)	89,95
PSYSTEAD (NOV)	89,95
R-TYPE	79,95
RACING SIMULATION 2 (DEZ)	89,95



STAR WARS ROGUE SQUADRON (DEZ) (NG4) 109,95	
RATS ATTACK (NOV)	89,95
RIVAL SCHOOL (NOV)	79,95
RIVEN: JOURNALS TO MYST	89,95
ROAD RASH 3D	89,95
ROGUE TRIP (NOV)	89,95
ROGUE TRIP (NOV)	89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2 (NOV)	79,95
SENTINEL RETURNS	89,95
SHADOW GUNNER	89,95
SMALL SOLDIERS (NOV)	89,95
SPIDER MEGALOMAN (CD-CASE)	89,95
STREAK (NOV)	89,95
SUPER POCKET FIGHTER	79,95
SWING	89,95
T'AI FU (DEZ)	89,95
TRIP (NOV)	89,95
TEST DRIVE 4X4 (DEZ)	89,95
TEST DRIVE 5 (NOV)	89,95
THEME PARKER	89,95
THEME HOSPITAL	89,95
TIGER WOODS PGA TOUR '99(DEZ)	89,95
TOKA TOURING CAR 2 (NOV)	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
TREASURES OF THE DEEP	89,95
TUNGUSKA (FEB)	79,95
V 2000	89,95

Angebote des Monats

NBA Live 98 (SA) 24,95	Croc (SA) 28,95 (PS-PAL) 44,95
VICTORY BOXING 2	79,95
VIGILANTE 2	89,95
VIRUS	89,95
WARCRAFT II	89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,95
WILD ARMS (NOV)	79,95
WILD NINE'S - SPECIAL EDITION (SPIEL + ORIG. PSX T-SHIRT)	84,95
WING OVER 2	79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
WYLL - WARZONE	79,95
XENOCRACY	89,95
XENON 2 - STEALTH FIGHTER	79,95
ZERO DEVIDE 2	79,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333 GRÜNDERGERÄT + SOVIET STRIKE + THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD-SHELLSHOCK	119,95
CONTROL PAD ORIG.	44,95
CONTROL PAD ORIG. + 250K ORIG.	59,95
LENKRAD ARCADE RACER	59,95
6 PLAYER-ADAPTER	19,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	39,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HIT 49,95	49,95
BURGERMAN (110 SPIELER)	64,95
BURNING RANGERS	89,95
DEEP FEAR	89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN)	119,95
INFLIGHT HUNTER 2 (CD) ORIG.	79,95
INFLIGHT HUNTER 2 (CD) ORIG. + 250K ORIG.	89,95
NIVEN - MYST 2	89,95
SEGA TOURING CAR	89,95
SHINING FORCE 3	89,95
SONIC JAM	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95



Nintendo 64

NINTENDO 64 DT. VERSION 244,00	INKL. CONTROL PAD, AV/SCART KABEL + SUPER MARIO 64	
ANTENNIENKABEL	39,95	
ANTENNIENKABEL - ORIGINAL	49,95	
CONTROL PAD-ORIG. VER. EUROPE	49,95	
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS 49,95	JOYPAD VERL. JOYTECH	14,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL	139,95	
LEUK BEK. M44 - SATURN/IN. BEKALE	MEM. CARD 0,25 MEG - ORIG.	34,95
MEM. CARD 0,25 MEG JOYTECH	MEM. CARD 0,25 MEG JOYTECH	19,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95	
MEMORY CARD 8 MEG	59,95	
RUMBLE PAK - ORIGINAL	34,95	
RUMBLE PAK JOYTECH	39,95	
RUMBLE PAK JOITL+MEM.IMG	39,95	
100% SNOWBOARDING	89,95	
AIR BOARDER 64	119,95	
ALL STAR TENNIS '99 (NOV)	99,95	
BANJO-KAZOOIE	89,95	



F1 World GP (NG4) 89,95	Banjo Kazooie (NG4) 89,95
BIO FREAKS	119,95
BODY HARVEST (NOV)	99,95
BOMBEMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE (NOV)	99,95
BUST A MOVE 3 (DEZ)	99,95
CHOPPER ATTACK	129,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EARTHWORK JIM 3D (JAN)	99,95
EXTREME G 2 (NOV)	99,95
GRAND PRIX	99,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKAT.	129,95
FORSKÄN	119,95
F-ZERO X (NOV)	89,95
G.A.S.P.	139,95
GEK 4 (NOV)	129,95
GOEMON	79,95
GOEMON MYSTICAL NINJA	129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY (NOV)	139,95
IGGY'S BECKIN' BAILS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	99,95
KNIFE EDGE (NOV)	99,95
LYLAT WARS (OHNE RUM. PAK)	89,95
MARIO KART 64	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	109,95
NASCAR '99 (NOV)	109,95
NBA COURTSIDE	89,95



NBA JAM '99 (NOV)	94,95
NBA LIVE '99 (NOV)	109,95
NFL BLITZ (NOV)	109,95
NFL QUARTERS CLUB '99(DEZ)	94,95
NHL '99 (NOV)	109,95



NHL BREAK HOCKEY '99(NOV) PAL: 99,95	OFFROAD CHALLENGE	129,95
LEAR TOY CAR	SPACE STATION (NOV)	119,95
STAR WARS R. SQUAD (DEZ)	STARSHIP SPACER CIRCUS (NOV)	109,95
SUPER MARIO 64	SPYGLASS SUPER MARIO 64	89,95
TOPIK TROUBLE (NOV)	TOP GEAR OVERDRIVE (NOV)	109,95
TOP GEAR RALLY	TOP GEAR RALLY	79,95
TURK 2 - DT. VERSION (NOV)	TURK 2 - ENG. PAL-VER. (NOV)	88,88
TWISTED EDGE SNOWB. (NOV)	V RALLY (NOV)	99,95
VIRTUAL POOL (DEZ)	WAIJALAE COUNTRY C.T. GOLF	119,95
YOSHIS STORY	YOSHIS STORY	89,95
SPYGLASSER YOSHI'S STORY	ZELDA 64 O.C.A.R. OF TIME (NOV)	109,95
SPYGLASSER. ZELDA 64 (NOV)		24,80

GAME BOY COLOR

RECHTZITIG VORBESTELLEN!	RECHTZITIG VORBESTELLEN!
GAME BOY COLOR (NOV)	139,-
CONKER'S POCKET TAILS (NOV)	59,95
GAMEWATCH GALLERY 2 (NOV)	44,95
HARVEST MOON (NOV)	59,95
NBA JAM 99 (NOV)	44,95
POCKET BOMBERMAN (NOV)	44,95
QUEST FOR CAMELOT (NOV)	59,95
TETRIS DELUXE (NOV)	44,95
TUROK 2 (NOV)	44,95

DREAMCAST kommt

Rufen Sie bei Interesse unsere Dreamcast-Hotline unter Tel. 0931/354523 an!

TOP SPIELE ZU KNALLER- PREISEN

nur solange Vorrat reicht!

Sega Saturn

BLAM MACHINEHEAD	24,95
BLAZING DRAGONS	19,95
CRIMEWAVE	14,95
CROC	39,95
DARIUS 2	49,95
NASCAR '98	39,95
NBA LIVE '98	24,95
NHL '98	49,95
NHL POWERPLAY	24,95
NIGHTS INTO DARKNESS	79,95
ODYSSEY DELUXE	49,95
RAMPAGE WORLD TOUR	39,95
REvolution X	24,95
SHELLSHOCK	39,95
STARFIGHTER 3000	19,95
THUNDERHAWK 2	19,95
Z	59,95

Playstation

AUTO DESTRUCT	49,95
CYBALL ZONE	39,95
LEMMINGS (NOV)	44,95
MASS DESTRUCTION	49,95
MOTOR MASH	39,95
NBA LIVE '98	49,95
NOTE	49,95
PGA TOUR '98	49,95
POWERBOAT RACING	49,95
SPIDER	29,95
SUPER MATCH SOCCER	49,95
TEST DRIVE 4	44,95
VIRTUAL POOL '96	49,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM	49,95
-PLATINUM-EDITION-	
ABE'S ODDYSEE	49,95
ALIEN TRILogy	44,95
BUST A MOVE 2	49,95
COMMAND & CONQUER	49,95
CRASH BANDICOOT	49,95
CROC (NOV)	44,95
DEFLECTION DERBY 2	44,95
FORMEL 1 '96	49,95
HERCULES (+CD-CASE) (NOV)	49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO	49,95
MICK-W.A.D. (+CD-CASE) (NOV)	49,95
MICRO MACHINES V3	49,95
RANDORNIUM	49,95
PORSCHÉ CHALLENGE	49,95
RHYTHM RACER	44,95
RESIDENT EVIL	49,95
RIDER RACER REVOLUTION	49,95
ROAD RASH	44,95
SOVIET STRIKE	49,95
TEKKEN 2	49,95
TOKA TOURING CAR	44,95
TOMES RAIDER	44,95
TRUE PRINCE	44,95
WALNUT	49,95
WIPEOUT 2097	49,95
WORMS	44,95

Nintendo 64

EXTREME G - SPEC. EDITION	49,95
FRANKREICH '98	99,95
MARTI RACING CHAMP.	49,95
NFL QUARTERS CLUB '98	49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	49,95
TUROK DINOSAUR HUNTER	49,95

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

Tel: 0049/85 17 37 77
 1DM 7:5, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GB.

HÄNDLERANFRAGEN
 ERWÜNSCHT
 FAX 0931/571602

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

Tokyo Game Show '98 Autumn

Enix

Es soll ja Menschen geben, die daran zweifeln, daß es für die PlayStation eine Zukunft nach dem Dreamcast-Launch gibt. Enix gehört offenbar nicht dazu. **Dragon Quest VII**, die Fortsetzung der auf NES



DQ Monsters unterstützt als erstes Spiel den GB Color

Dragon Quest Monsters

einem winzigen Monitor an einer unzugänglichen Stelle des Standes überzugen. Rund um die Uhr spulte dort ein Videotape eine ca. 30sekündige Demo ab. Allerdings lagen die Stärken von *Dragon Quest* schon immer in der Storyline und dem Charakterdesign von Akira Toriyama (*Dragon Ball*). Ansonsten gab sich Enix nicht willens, sich in die Karten blicken zu lassen. Das höchste der Gefühle war die Info, daß es sich bei dem Hauptcharakter des Spiels um den Sohn eines Fischers handelt. Es bleibt abzuwarten, wie *Dragon Quest VII*, das seit Monaten hinter *Final Fantasy VIII* Platz zwei der Most-Wanted-Listen Japans belegt, am Ende aussehen wird.

Ungleich mehr Aufwand wurde um **Dragon Quest Monsters - Terry's Wonderland** für den Game Boy veranstaltet. Der *Pokemon*-Verschnitt erzählt eine Nebengeschichte zu *Dragon Quest VI*, ist mit 16 MBit das größte Modul auf dem GB-Markt und unterstützt die Farbpalette des Game Boy Color.

Mit **Murder on the Eurasia Express** hat Enix einen potentiellen Megaseller im Programm. Revolutionäres Merkmal des PlayStation-Adventure ist es, die beiden populären Themengebiete „Züge“ (siehe auch S. 27) sowie „Schulmädchen/Idols“ zu kombinieren. Sollte es in der Endfassung noch möglich sein, aus dem Fenster die Angel auszuwerfen und an Bahnhöfen eine Runde zu reiten, dürfte *Murder on the Orient*, pardon, *Eurasia Express* sämtliche Verkauferekorde brechen.

Das unbestrittene Highlight am Enix-Stand war übrigens kein Spiel, sondern die japanische Lara Croft (bzw. die zwei Lara Crofts), da Enix in Japan den Vertrieb von **Tomb Raider III** übernimmt. Offensichtlich hat man im Land der aufgehenden Sonne die herausragenden Merkmale von Frau Croft nicht ganz verstanden ... ■

Murder on the E. Express

und SNES unglaublich erfolgreichen Rollenspiel-Serie, war bekanntlich für Sommer 1999 angekündigt. Zur Tokyo Game Show wurde der Termin nun auf unbestimmte Zeit verschoben.

Der größte Unterschied zwischen *DQVII* und den Vorgängern liegt an der grafischen Präsentation des Spieles, denn die gesamte Welt ist auf 3D-Basis aufgebaut. Wie bei *Grandia* läßt sich die Sicht beliebig verändern, allerdings ist die Qualität deutlich schlechter als bei dem Saturn-Highlight. PlayStation-untypisch sind die Figuren in kindlichem Stil gehalten.

Von den optischen Nicht-Qualitäten konnten sich Messebesucher auf



Züge und Idole – eine revolutionäre Kombination ...

Sony

Das Motto „weniger ist mehr“ hat zwar Nintendo für sich gepachtet, doch das hält Sony nicht davon ab, es auch mal zu versuchen. An dem gigantischen Messestand wurden nur zwei Spiele präsentiert: **Crash 3** und **I.O. Final**. Letzteres ist ein Update



Crash 3



Crash 3



Pocket Dungeon



Lunatic Dawn III



des bei uns als *Kurushi* bekannten Puzzlespiels mit identischer Optik und neuen Aufgaben. Über das lang erwartete *PaRappa the Rapper 2* ließ Sony

Es nichts verlauten. Trotzdem erfreute sich der Stand enormen Zulaufs – vor allem dank des geschickten Schachzuges, die Ausgabestelle für Pressemappen im Halbstundentakt zu öffnen und zu schließen. Sobald sich jemand rechtzeitig anstellte, machte das Beispiel Schule – offenbar ein Vorgang, der bei Japanern genetisch verankert ist, denn auf unsere Frage, wofür man denn in der Schlange anstehe, erhielten wir die (nicht repräsentative) Antwort: „Weiß nicht ... weil alle anstehen.“

Faszinierend, doch zurück zum Thema. Der seit langem angekündigte PDA (Personal Digital Assistant) wurde auf den Namen **PockeStation** getauft und stieß auf reges Interesse. Probespielen durfte man selbst noch nicht, lediglich alle Stand-Hostessen trugen eins der begehrten Stücke am

Revers. Die Software-Firmen scheinen jedoch schon mehr zu wissen und unterstützen *PockeStation* massiv: *Final Fantasy VIII*, *Street Fighter Zero 3*, *Theme Aquarium* (EA) sind die wichtigsten Titel. Hinzu kommen Japan-only-

Spiele wie *Lunatic Dawn III* (ArtDink), *Monster Rancher* (*Monster Farm 2*, Tecmo) und *Wan Wan Diary* (Konami). Sony selbst ist mit PDA-Versionen zu den beiden eingangs genannten

Titeln sowie den Originalentwicklungen *Pocket Dungeon* und *Pocket MuuMuu* dabei (MuuMuus sind kultige Figuren aus *Jumping Flash*). Es sind bereits 31 Titel angekündigt, Segas Dreamcast-VMS erfreut sich interessanterweise nicht so großer Akzeptanz.

Die möglichen Anwendungsbereiche des kleinen High-Tech-Monsters (32-Bit-CPU, Infrarot-Link-Schnitt-

stelle, „High Quality“-Lautsprecher), das auch als Memory-Gard fungiert, sind mannigfaltig. Bei *Street Fighter* kann man die Hosentaschen-Kämpfer z. B. trainieren und gegeneinander antreten lassen. *PockeStation* kommt am 23. Dezember zum Preis von 3.000 Yen (ca. 40 DM) auf den Markt. Als US-Termin ist „Frühjahr '99“ geplant (Preis: 30 Dollar), für Europa gibt es noch kein konkretes Datum, es wird aber laut Sony „rechtzeitig“ bekanntgegeben. ■

Zum Start am 23.12. ist PockeStation in den Farbvarianten Weiß und Transparent erhältlich



Theme Aquarium



Pocket MuuMuu



SF Zero 3



SF Zero 3

Playcom



Nintendo 64

1080 Snowboarding	dt	89,00
Air Boarder 64	dt	109,99
Banjo & Kazooie	dt	89,99
Body Harvest	dt	99,99
Bombeman Hero	dt	89,99
Buck Bumble	dt	109,99
F-Zero X	dt	89,99

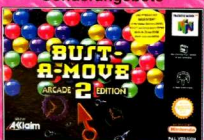


F1 W. Grand Prix 64	dt	89,00
Forsaken	dt	109,99
G.A.S.P.	dt	134,99
Gex 3D Enter I.Gecko	dt	129,99
Holy Magic Century	dt	139,99
Iggy's Rocking Balls	dt	84,99
Int. Superstar So.98	dt	89,00



Mission Impossible	dt	109,00
Nascar Racing 99	dt	119,00
NBA Pro 98	dt	99,99
NFL Quarterback C.99	dt	99,99
Off Road Challenge	uk	119,99
Zelda Ocarina o Time	dt	109,99
Tonic Trouble	dt	109,99
Turok 2	uk	89,99
Turok 2	uk	99,99
WWF Warzone	dt	109,00

Sonderangebote



Bust a Move 2	dt	59,99
---------------	----	-------



Chameleon Twist	dt	59,99
Extreme G	dt	69,99
NHL Breakaway 98	dt	69,99
Turok	dt	99,99
Turok	uk	89,99

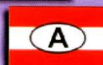
Zubehör

Antennenkabel N64	dt	19,99
Game Blister	dt	99,99
Joypad N64 LX4 schw.	dt	44,99
Joypad N64 LX4 rot.	dt	44,99
Joypad N64 Standard	dt	24,99
Memory Card N64 256k	dt	19,99
Memory Card 5 Meg	dt	49,99



Bestell ☎ **0180-5 211 220**

Fax 0180-5 211 240



Info ☎ **0662-44 01 44**

Fax 0662-44 01 44 14

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

Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie 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, 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 9.00-18.00 Uhr

Command & Conquer	dt	89,99
Constructor 1 Meg M.	dt	89,99
Dungeon Keeper 2	dt	89,99
F1 97	dt	99,99
F1 98	dt	99,00
G.Darius	dt	89,99
Gian Turismo (GT)	dt	89,00
Hugo 1	dt	89,99
Int. Soccer Pro 98	dt	99,99
Medieval 2 CD Case	dt	89,99
Mega Man X4	dt	99,99
Mr. Domino	dt	89,99
Ninja	dt	99,00
O.D.T.	dt	89,00
Oldworld Abe's Exod	dt	89,00
R-Type	dt	89,99
Shadow Gunner	dt	89,00
Spyro The Dragon SE	dt	89,00
Super Pocket Fighter	dt	89,99
SuperCrescent 98 J.MeG	dt	79,99
Tekken 3	dt	99,00
Ninja Tenchu	dt	89,99
Test Drive 5	dt	89,99
Tomb Raider 3	dt	89,99
Victory Boxing 2	dt	89,99

Saturn

Blazing Dragons	dt	44,99
Deep Fear	dt	89,00
Panzer Dragoon Saga	dt	89,00
Tunnel B1	dt	44,99
Virtua Fighter Kids	dt	69,99

Sonderangebote

Blast Storm	dt	14,99
Chaos Control	dt	14,99
Fifa Soccer 96	dt	9,99
Hi Octane (DA)	dt	39,99
Iron Man XO	dt	29,99
Johnny Bazookatone	dt	14,99
NBA Jam Tournament	dt	29,99
Olympic Soccer	dt	14,99
Parodius Deluxe	dt	14,99
Primal Rage	dt	39,99
Revolution X	dt	19,99
Robotip	dt	14,99
Starfighter 3000	dt	14,99
Whizz	dt	14,99

Zubehör

Antennenkabel Saturn	dt	14,99
Joypad Saturn	dt	44,99
Lenkrad Top Drive P.	dt	189,99
RGB-Scart Kabel	dt	14,99
Steuerrad Joystick	dt	69,99
Verlängerung Joypad	dt	14,99

Sony PSX

All Star Tennis	dt	89,00
-----------------	----	-------



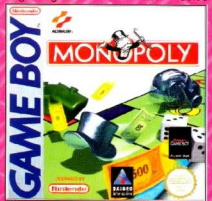
Alundra (komp dt)	dt	84,99
Batman & Robin	dt	89,99
Breath of Fire 3	dt	89,99
Breath of Fire 3 Sp.	dt	109,99
Colony Wars 2, Veng	dt	89,00

Nintendo 64 o Spiel

Pover Flash N64	dt	39,00
Rumble Pak inkl Memo	dt	34,99
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39,99
T.Legend of Zelda Sp	dt	24,00
Verlängerung Pad 2m	dt	14,99
Verlängerung Pad 6m	dt	19,99

Gameboy

Bust a Move 5	dt	49,00
Conkers P.Tales(CGB)	dt	64,99
Godzilla	dt	59,99
Harvest Moon (CGB)	dt	44,99
King of Fighters	dt	59,99



Monopoly	dt	59,00
Otto's Clifftarner	dt	59,99
Pocket Bomberman-CGB	dt	44,99
Quest 1.Camelot(CGB)	dt	64,99
Small Soldiers	dt	59,99
Streightlighter 2	dt	44,99
Terra Deluxe (CGB)	dt	44,99
Turok	dt	34,99
Turok 2 (CGB)	dt	59,00
Tweety & Sylvester	dt	64,00
WWF Warzone	dt	49,00

Zubehör

Energy Pack+ Pocket	dt	39,99
Game Boy Color	dt	149,00
Game Boy Printer	dt	119,99
Licht & Lupe GB	dt	19,00



Wild 9	dt	89,00
Wild 9 Special Edtl.	dt	89,00
WWF Warzone	dt	89,00
X-Men vs. Streetfig	dt	99,00
Trois Divide 2	dt	79,99

Sonderangebote

Forsaken	dt	39,99
Lemmings	dt	49,00
MDK inkl Soundtrack	dt	44,99
NHL Powerplay Hockey	dt	39,99
Oldworld Abe's Oddy	dt	49,00
Powerboat Racing	dt	39,99
Resident Evil 1	dt	44,99
Rock'n Roll Racing 2	dt	34,99
Star Gladiator	dt	39,99

Zubehör

Dual Rumble Force J.	dt	39,00
Dual Shock Joypad	dt	49,99
Equalizer (Schumme)	dt	54,00
Joypad PSX Edge blau	dt	19,00
Joypad Sony grau	dt	29,00
Leerdollern 1. Spiel	dt	9,99
Thrillmaster F1 Race	dt	159,00
Memory Card 24 Meg	dt	59,00
Memory Card 48 Meg	dt	89,99
Memory Card Rot	dt	29,00
Playstation Tasche	dt	44,99
Real Arcade Lightgun	dt	94,00
Sony PSX-Dual Shock	dt	249,00
Video CD MPEG Karte	dt	199,00

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180/5 211 220
 • Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
 • Vorbestellung möglich.
 • Fördern Sie kostenlos unsere Playcom Magazine mit weiteren Titeln an.
 Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
 -Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.
 -Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.
 Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Munich Software Center
 Ringparkstr. 45, 81875 München
 Telefon: 089 45331 München
 Preis ratieren

Händleranfragen erwünscht
 schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Game Creators Conference

Ein spezielles Bonmot japanischer Messen sind per Wörtbuch liebevoll ins Englische übersetzte Presseerklärungen. Die Tokyo Game Show '98 Autumn bot ein besonderes Schmankerl unter der Überschrift „Talk Show by game creators on General Admission Day 2, 11th (Sun)“. Wir zitieren: „Creators Conference, a talk show with famous game creators, is one of the main attractions of the Tokyo Game Show '98 Autumn. Nobody can imagine what happen in this hot talk, called „Kiken-na kurieita tokubatoru“ (shocking hot talk by creators). Do not miss it!“

Während der Podiumsdiskussion hätte es nicht voller sein können, wenn Sega die ersten Dreamcast-Konsolen verschenkt hätte. Interessant und amüsant waren eigentlich nur die Herren Eno, Okamoto, Suzuki und Hiroi. (PC-Engine-Fans kennen Red sicherlich noch durch die Shooter *Gates of Thunder* und *Lords of Thunder*, ungleich größere Erfolge verbuchte Red in Japan allerdings mit der *Sakura Wars*-Serie.) Sie sprachen zunächst über die Zukunft und die Leistung der Wunderkonsole Dreamcast, allerdings war der benachbarte Bandai-Stand aufgrund der übermäßig aufgedrehten *Uchuu Senkan Yamato*-Musik so laut, daß sie das Gespräch unterbrechen mußten. (USY ist ein japanischer Kult-Anime, der bei der älteren Generation immer noch sehr beliebt ist.) Plötzlich fing Herr Okamoto an, zu der Titelmusik zu singen, worauf die anderen mitspielten.

Nachdem sich die Musik (und der Gesang) beruhigt hatten, befaßten sie sich mit dem Thema Dreamcast-Netz. Der Tenor des Gespräches bestand darin, daß sie gegenüber dem Staat und der Telekom Druck ausüben woll-

Anschließend wurde Yu Suzuki wegen seines Geheimprojekts *RPG? - Project Berkeley* angesprochen. Er konnte oder wollte wie bei der Segapäsentation nicht viel dazu sagen, außer, daß er mehr als 5 Millionen Polygone pro Sekunde auf Dreamcast erzeugen könne. (Vielleicht meinte er pro Minute?) Kenji Eno bot einen „Verbesserungsvorschlag“ an: „Wenn Sie *Projekt Berkeley* ohne Grafik machen, können Sie es *Realsound 2* nennen.“ Tetsuya Mizuguchi philoso-

Zwischendurch blickte immer wieder Kritik an der derzeitigen Politik von Square durch:

Hideo Kojima: „Kinofilm und Spiel ist wie Wasser und Fett. Wenn jemand nur die Render-Sequenz in Hollywood herstellen läßt, bleibt die Eigenschaft. Erst, wenn jemand geschickt zaubert, entsteht eine gute Mischung.“ Kenji Eno: „Filmsequenzen sind ganz o.k. Aber das Spiel ist immer wichtiger.“

Am Rande wurde über eine Zusammenarbeit der Entwickler verschiedener Firmen philosophiert. Alle Teilnehmer außer Herrn Irimajiri zeigten sich begeistert von dem (nicht ganz ernstgemeinten) Projekt *Street Fighter vs Virtua Fighter*. Yoshiaki Okamoto bot Yu Suzuki sogar im Beisein dessen Chefs einen Arbeitsplatz im Hause Capcom an. Herr Hiroi kündigte gegen Ende der Talkshow eine Dreamcast-Fortsetzung von *Sakura Wars* an, wobei das Modem eine sehr wichtige Rolle spielen soll.

Am Sega-Stand konnten übrigens eine Reihe von Dreamcast-Prototypen bestaunt werden. Die erste Abbildung zeigt offenbar von der Idee, die Joy-pad-Buchsen als Anschlüsse für Gartenschläuche zu benutzen, das vierte Foto zeigt eine spezielle Designer-Variante des Dreamcast. ■



Die Teilnehmer des „Hot Talks“: Yoshiaki Okamoto (Capcom), Hideo Kojima (Konami), Ujji Hiroi (Red), Shochiro Irimajiri, Yu Suzuki, Yuji Naka, Tetsuya Mizuguchi (alle Sega) und - natürlich - Kenji Eno (Warp)

ten, um die japanische Telefonstruktur zu verbessern (obwohl sie im Gegensatz zu der in Deutschland äußerst fortschrittlich ist), so daß alle Segakunden streß- und sorgenlos im Netz surfen können.

phierte über die besondere Kunst der Spieleentwicklung: „Hier ist ein Mikrophon. Wenn ich heute Grafikern sagen würde, sie sollen das rendern, dann schaffen sie das ohne weiteres. Wenn ich anschließend sage, sie sollen es verformen, können sie es auch. Aber wenn ich sage, sie sollen mit dem Mikrophon jemanden zum Lachen bringen, dann gelingt ihnen das nicht. Die Entwickler, die das schaffen - die brauchen wir.“



Rest der Welt

Zwei westliche Firmen hatten sich tatsächlich auch auf die TGS verirrt. Ubi Soft überraschte mit einem eigenen Stand, an dem neben den drei N64-Titeln *Buck Bumble*, *Rayman 2* und *Tonic Trouble* auch das Demo-Video von *Monaco Grand Prix* gezeigt wurde. Außerdem hatte Electronic Arts einen großen Messeauftritt. Einerseits wurde *Frankreich 98* präsentiert, das in Japan nicht rechtzeitig zur WM erschien, andererseits überraschte der größte Software-Hersteller der Welt mit *Theme Aquarium* (inkl. PDA-Unterstützung) von Bullfrog für PSX.

An den Ständen diverser japanischer Publisher fanden sich zudem er-

staunlich viele PlayStation-Spiele westlicher Produktion, z. B. Activisions *Vigilante 8*, LucasArts' *Masters*



of *Teräs Käsi*, *Pitfall 3D*, *Lucky Luke* (!), *Heart of Darkness* oder *Cardinal Syn.*

Ansonsten gab es auf der gesamten TGS wenig von Bedeutung. Bullet Proof Software kündigte *The Next Tetris* (PSX) an. Nennenswert sind vielleicht noch der Shooter *Strikers 1945 II* von Psikyo (Arcade-Umsetzung für PSX und SAT), Takaras *Combat Choro Q*, die fünfte PSX-Auflage der Fun-Racer-Serie, Taitos *Pop'n Pop* (eine neuartige *Bubble* bzw. *Puzzle Bobble*-

Variante), *Psychic Force 2012* und *Space Invaders 2000*, Koeis Action-Prügler *Destrega* und das RPG *Thousand Arms* von Atlus/Red (das übrigens nichts mit *Wild Arms* zu tun hat). Die meisten dieser Titel sind bereits als Import erhältlich.

N64-Spiele waren absolute Mangelware. Neben den bereits genannten Titeln konnte man noch *Win Back* (Koei), *Snowow Kids 2* (Atlus) und *SD Hiryu No Ken* (Culture Brain), *Quest 64* (Imagineer, in Japan noch nicht erhältlich) sowie *Neon Genesis Evangelion* (ein Actionpiel zum Kult-Anime



Beim Design des *The Next Tetris*-Logos hat sich Fantasy-Ikone Roger Dean nun wahrlich kein Bein ausgerissen

von Bandai) prophezierten. Ein Blick in Presse-



Puyo Puyo (DC)

mappen und Prospekte enthüllte noch mehr oder weniger spektakuläre Ankündigungen wie die Sumo-Fortsetzung *64 Oozumo 2* (Bottom Up), *J-League Tactics Soccer* (Ascii), *Harvest Moon 64* und *Legend of the River King 64* (bei Victor im Vertrieb). Taito hatte eine abstruse Gesellschafts-Puzzle-Minispielchen-Sammlung, eine *Art Spiel des Lebens*, im Programm.

Hoppla, fast hätten wir's vergessen: Compile (ehemals Kult durch die *Aleste*-Serie) nutzte natürlich die Gelegenheit, ihr unvermeidliches *Puyo Puyo* auch auf den neuesten Konsolen (DC und GB Color) zu präsentieren. ■

Tragbares

Seit zehn Jahren beißen sich alle Konkurrenten trotz überlegener Hardware an Nintendos Handheld-Fossil die Zähne aus. Trotz des Game-Boy-Monopols treten zwei hoffnungsfrohe Aspiranten mit neuen Handhelds an die Öffentlichkeit. SNKs *Neo Geo Pocket* bietet einen Monochrom-Bildschirm auf dem Niveau des Game Boy Pocket. Im Hinblick auf Nintendos GB Color (in Japan seit dem



21.10. für 8.900 Yen im Handel) sah SNK offenbar Handlungsbedarf und präsentierte auf der Messe einen Prototyp mit Farb-Display. Da stellt sich nur die Frage, warum man sich (seit 28. Oktober für 7.800 Yen) das normale Gerät zulegen sollte. Zum Start waren acht Titel erhältlich: Das Highlight bildet *King of Fighters R-1*



(16 MBit, 4.500 Yen), das die Leistungsfähigkeit der Hardware (deutlich über Game-Boy-Niveau) beeindruckend demonstriert. Als Standards enthält das Gerät die Features Kalender, Uhr, Alarm-Funktion und Horoskop und steht wie Segas VMS zum Download von Dreamcast-Daten zur Verfügung.

Bandai äußerte anlässlich der TGS ein Handheld namens **Wunder Swan** aus dem Hut – und legte noch eine ganze Reihe zugkräftiger Lizenzen obendrauf. Geplante Release-Liste: *Chocobo's Mysterious Dungeon*, *Digital Monster*, *Puyo Puyo 2*, *Neon Genesis Evangelion* (alle von Bandai), *Super Robot Wars* (Banpresto), *Legend of The Three Kingdoms* (Koei), *Densha de GO!* (Taito), *Famista* (Namco), *Tekken* (Namco), *Clocktower* (Human), *Puzzle Bobble* (Sun Denshi). Das Gerät (Display: acht Graustufen) soll im März '99 für 4.800 Yen zu haben sein. ■

Big in Japan

Spiele wie *Pferdereit-*, *wett-* und *zuchtspiele* und *Angelsimulationen* waren in Japan schon immer enorm gefragt – Tendenz steigend. Den Vogel schob jedoch im vergangenen Jahr Taito mit der U-Bahn-Simulation *Densha de GO!* ab. (Spieldinhalt: Fahrzeiten einhalten, Schub- und Bremskraft regulieren und die Fahrgäste beim Bremsen nicht allzusehr durchschütteln.) Die meiste Zeit verbringt der Hobby-Zugführer mit regungslosem Anstarren des Bildschirms, auf dem Landschaften in lächerlicher Qualität vorbeiruckeln. Dank einer Million verkaufter PSX-CDs schiebt Taito prompt Teil 2 nach, bei dem man nun sogar Züge steuern kann – großartig! Absoluter Trendsetter ist momentan jedoch Konami mit dem DJ-Automaten *Beatmania*. Einziger Spieldinhalt des Mega-Hits ist es, gemäß der Anzeige einer Leiste am Bildschirmrand fünf Tasten im richtigen Moment zu



Angel Controller



Beatmania

drücken und gelegentlich am stilisiersten Plattenteller zu ruckeln ... pardon, zu scratchen. Kurz vor der TGS kam die PSX-Version in den Handel, der Special-Controller von Ascii war am ersten Wochenende ausverkauft. Im Prinzip ist *Beatmania* nur ein Reaktionsstoch, doch als Party-Gag der absolute Knüller (haben wir uns sagen lassen, denn der Import von Konami-Spielen ist bekanntlich verboten und überaus verwerflich ...). Doch Konami legt noch einen drauf: *Dance Dance Revolution* ist ein Tanzautomat, bei dem der geneigte Japaner seine Füße gemäß der Bildschirmanzeige auf die richtigen Druckpads am Boden platzieren muß (s. S. 21). Und dann ist da noch Konamis PlayStation-Spiel *Dance Dance*, aber das nur am Rande.

Der *Pokemon*-Wahn beschränkt sich übrigens keineswegs nur auf den Game Boy. Mit *Battle Bugs* hatte Jaleco eine ganz besondere PlayStation-Variante im Programm: eine mit Hirschkäfern. Danke! ■



Densha de GO!



In Life the Senses Dream (Musikspiel)

VIDEO & GAME

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

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

An- & Verkauf

Cooler Preise
Importspiele Hier!

Auszüge aus unserer Preisliste

Manga Videos



- z. B. Angel of Darkness 1+2 je 69
- Bubblegum Crisis 1-4 je 49
- Countdown Stories 1-2 je 59
- Devil Hunter Yoko 1+2 je 49
- El Hazard Vol.1 39
- Neogenesis Evangelion 79
- Streetfighter II Die Serie Box 2+4 je 59
- Tekken 39

Sonstiges

- Soundtracks**
- z. B. Final Fantasy VII Remoon 59
 - Final Fantasy VII 99
 - Final Fantasy Tactics 99
 - Parasite Eve 99
 - Xenogears 99
 - Schlüsselhänger 9,90

Players Guide's

- z. B. Tekken 3 29
- Final Fantasy VII 29
- Final Fantasy Tactics 29
- Mace the Dark Age 39
- Diddy Kong Racing 34
- Saga Frontier 30
- Türk 34
- Tomb Raider 2 19
- Nightmare Creatures 34
- WCW vs. NWO 34
- Final Fantasy Action-Set 89
- Yoshi's Story 29
- Gran Turismo 39
- Breath of Fire 3 29
- Diverse "Magic Line" Lösungen ab 10
- Laufwerk PSX 99
- Einbau auf Anfrage

Dreamcast

- Daytona 2-Battle on the Edge JP 159
- Godzilla Generations JP 159
- Memory Card (VMS) JP 79
- Pen Pen Triathlon JP 159
- Sega Rally 2 JP 159
- Seven Cross JP 159
- Sonic Adventure JP 159
- Super GT JP 159
- Virtua Fighter 3 JP 159

Game Boy

- Drucker Dt 119
- Final Fantasy Adventure US 69
- Final Fantasy Leg. I-III je auf Anfr.
- Game Boy Color Dt 89
- Kamera Dt 89
- Pokémon US 69

Sega Saturn

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

Formel 1 '98

- Frénzy Dt 89
- Future Cop L.A.P.D. Dt 79
- G-Police Dt 89
- Game Gun 007 PV 69
- GeX 3-D-Return of the Gecko Dt 49
- Ghost in the Shell Dt 89
- Gran Turismo Dt 89

Parasite Eve

- Pax Corpus Dt 49
- Point Blank Dt 89
- Power Rangers Pinball Dt 59
- Premier Manager '99 Dt 79
- Prügelgame 4 Dt 89
- GeX 3-D-Return of the Gecko Dt 49
- R-Type Collection Dt 89
- Return Fire Dt 59
- Riven Dt 89
- Road Rash 3D US Dt 99,79
- Rumble für den Arm Dt 29
- Saga Frontier US 119
- San Francisco Rush Dt 79
- Sim City 2000 Dt 89
- Sony mit Dual Shock Dt 89
- Spyro-The Dragon Dt 89
- Star Ocean 2nd Story JP 149
- Streetfighter Collection Dt 85
- Streetfighter EX Dt 79
- Superstar Soccer '98-Mogelmodul Dt 99
- Syndicate Wars PV 69
- Tactics Ogre US 119
- Tales of Destiny US 119
- Tekken 3 Dt 99
- Tenchu US 119
- Test Drive 5 US 94
- Thunderforce V US 119
- Time Crisis mit Gun Dt 159
- Tomb Raider 2 incl. Speicherkarte PV 99
- Tomb Raider 3 Dt 89
- Tommi Mäkinen Rally Dt 79
- Transport Tycoon Dt 89
- Treasure of the Deep Dt 89
- UBIK Dt 89
- V-Ball Dt 89
- Victory Boxing 2 Dt 89
- Vigilante 8 Dt 89
- War Games Dt 79
- Warcraft 2 Dt 79
- Warhammer 2-Dark Omen Dt 79
- WCW Nitro Dt 89
- Wild 9 s Dt 89
- Wrecking Crew Dt 69
- WWF Warzone Dt 89
- X-Men vs Streetfighter Dt 89
- Young Blood Dt 89

Jetzt vorbestellen: SEGA-Dreamcast JP 749,90 DM

Achtet auf unser Gewinnspiel!

Nintendo 64

- 1080° Snowboard Dt 89
- Aero Fighters Assault Dt 129
- Airboarder 64 Dt 99
- Banjo Kazooie Dt 89
- Bio Frenks Dt 119
- Chameleon Twist Dt 49
- Clayfighter 63 1/3 PV 59
- Diddy Kong Racing Dt 89
- Dual Heroes Dt 79
- Extreme G PV 99
- F-Zero Dt 99
- F 1 Grand Prix Dt 94
- FIFA '98-Frankreich Edition Dt 109
- Fighter's Destiny Dt 119
- Forsaken Dt 129
- Gamebuster Dt 99
- Gex 3D Dt 119
- GT 64 Championship Dt 99
- Infratop Pad s Dt 109
- Konsole + Spiel Dt 279
- Lamborghini Dt 99
- Mace the Dark Age Dt 79
- Madden '99 Dt 119
- Milo's Astro Line US 169
- Mission Impossible Dt 119
- Multi Racing Championship Dt 99
- NASCAR '99 Dt 119
- NBA Courtside Dt 95
- NBA In the Zone '98 US 59
- NFL Quarterback Club '99 Dt 129
- NHL '99 Dt 119
- NHL Breakaway '98 Dt 99
- Off Road Challenge Dt 119
- Quest 64 US 169
- San Francisco Rush Dt 99
- Silicon Valley Dt 109
- Superstar Soccer 64 Dt 89
- Top Gear Rally Dt 79
- Türk PV 99
- Türk 2 PV 99
- Virtual Chess 64 Dt 109
- Wayne Gretzky 3D Hockey '98 US 99
- WWF Warzone Dt 109
- Yoshi's Story Dt 89

Sony Playstation

- 5th Element Dt 89
- Assault Dt 89
- Abe's Odysee 2 Dt 79
- Alundra Dt 89
- Armored Core Dt 39
- Ayrton Senna 2 Dt 89
- Azure Dreams Dt 89
- Batman & Robin Dt 89
- Bio Frenks Dt 89
- Bloody Roar Dt 59
- Breath of Fire 3 Dt 89
- C-Contria The Adventure US 119
- Cardinal Syn Dt 89
- Colin McRae Rally Dt 89
- Colony Wars PV 49
- Colony Wars 2 Dt 89
- Command & Conquer Gegenschlag Dt 89
- Construtor - 1Meg Speichermodul Dt 25
- Control Pad Dt 89
- Dead or Alive Dt 89
- Deathtrap Dungeon PV 89
- Diablo Dt 79
- F 1 Racing Simulation Dt 99
- Fighting Force Dt 89
- Frénzy Dt 79

Grand Theft Auto

- Grand Theft Auto Soundtrack PV 79
- Heart of Darkness Dt 89
- Hugo Dt 89
- Jeremy McGrath Supercross '98 Dt 119
- Kartia Dt 89
- Lenkad für 3 Systeme Dt 139
- Lucky Luke Dt 89
- Lunar US 119
- Master of Teräs Käsi Dt 79
- Medieval Dt 89
- Mega Man 8 Dt 89
- Men in Black PV 79
- Micro Machines V 3 Dt 45
- Moto Racer 2 Dt 79
- Mr. Domino Dt 79
- N.O. Dt 89
- NASCAR '99 US Dt 119,79
- NBA live '99 Dt 79
- NBA Pro '98 Dt 95
- Need for Speed 3 Dt 79
- NHL '99 US Dt 119,79
- NHL Powerplay '98 Dt 85
- Nightmare Creatures* Dt 89
- Ninja Dt 94
- Ogre Battle US 119
- Ogre Dt 49
- O.D.T. Dt 89

Parasite Eve

- Parasite Eve US 129
- Pax Corpus Dt 49
- Point Blank Dt 89
- Power Rangers Pinball Dt 59
- Premier Manager '99 Dt 79
- Prügelgame 4 Dt 89
- GeX 3-D-Return of the Gecko Dt 49
- R-Type Collection Dt 89
- Return Fire Dt 59
- Riven Dt 89
- Road Rash 3D US Dt 99,79
- Rumble für den Arm Dt 29
- Saga Frontier US 119
- San Francisco Rush Dt 79
- Sim City 2000 Dt 89
- Sony mit Dual Shock Dt 89
- Spyro-The Dragon Dt 89
- Star Ocean 2nd Story JP 149
- Streetfighter Collection Dt 85
- Streetfighter EX Dt 79
- Superstar Soccer '98-Mogelmodul Dt 99
- Syndicate Wars PV 69
- Tactics Ogre US 119
- Tales of Destiny US 119
- Tekken 3 Dt 99
- Tenchu US 119
- Test Drive 5 US 94
- Thunderforce V US 119
- Time Crisis mit Gun Dt 159
- Tomb Raider 2 incl. Speicherkarte PV 99
- Tomb Raider 3 Dt 89
- Tommi Mäkinen Rally Dt 79
- Transport Tycoon Dt 89
- Treasure of the Deep Dt 89
- UBIK Dt 89
- V-Ball Dt 89
- Victory Boxing 2 Dt 89
- Vigilante 8 Dt 89
- War Games Dt 79
- Warcraft 2 Dt 79
- Warhammer 2-Dark Omen Dt 79
- WCW Nitro Dt 89
- Wild 9 s Dt 89
- Wrecking Crew Dt 69
- WWF Warzone Dt 89
- X-Men vs Streetfighter Dt 89
- Young Blood Dt 89

Sony Playstation unter 50 DM

- Abe's Odysee Dt 49
- Command & Conquer Dt 49
- Croc Dt 49
- Forsaken Dt 49
- Mega Man X 3 Dt 49
- NASCAR '98 Dt 49
- Pro Pinball-Timeshock Dt 49
- Skull Monkeys Dt 49
- Suikoden Dt 49
- Tennis Arena Dt 49
- Test Drive 4 Dt 49
- TOCA (Dual Shock tauglich) Dt 49
- V-Rally (Dual Shock tauglich) Dt 49
- Versus -Vs- Dt 49
- Warhammer Dt 49

ANGEBOT DES MONATS

Dual Shock, NB, 19

Speicherkarte / Mogelmodul 19

RGB- + NIP-Kabel 29

Speicherkarte 72 Meg. 79

Pistole 007 Gun mit Rumba 69

X-Ploder Mogelmodul 89

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

Top des Jahres

Tomb Raider 3 89,- DM

F1 Formula One '98 89,- DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seefeldstr. 75
nahe Rathaus

MARZAHN 2x
Karl-Holz-Str. 16
Wittenberger Str. 76-80

Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

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

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

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

Indizierte Spiele gegen Altersnachweis!

Ladenpreise können abweichen! * Versand kostenfrei

VIDEO & GAME

präsentiert:

The Next Generation Machine!!!



Sega's Dreamcast

- CPU: Hitachi SH4 128-bit RISC CPU 200 MHz/360 MIPS/1.4G Flops
- GRAFIK: NEC PowerVR2 3 millions polygons/sec
- SOUND: Yamaha XG 3D Sound chip, 64 Kanäle ADPCM/PCM
- CD-ROM: 12x CD-ROM 1.6 GB Spezialformat

Control-Pad
VIDEO & GAME
Preis
nur: **74,90 DM**



Memory Card
incl.
Godzilla-Spiel
VIDEO & GAME
Preis
nur: **79,90 DM**
lieferbar

Sega-Japan
Dreamcast
Grundgerät

VIDEO & GAME
Preis
nur: **749,90 DM**

Spannungs-
wandler
220V auf 110V
nur: **19,90 DM**

RGB-SCART Kabel
und
Modem-Dreamcast
auf Anfrage!!!



Lieferbare Spiele zur Erstauslieferung (30.11.98)

- | | | |
|--------------------|--------------------|-----------|
| 1. Sega Rally 2 | Video & Game Preis | 159,90 DM |
| 2. Virtua Fighter | Video & Game Preis | 159,90 DM |
| 3. Sonic Adventure | Video & Game Preis | 159,90 DM |
| 4. July | Video & Game Preis | 159,90 DM |
| 5. Pen Pen Triason | Video & Game Preis | 159,90 DM |
| 6. Seven Cross | Video & Game Preis | 159,90 DM |

Jetzt auch im Internet: videogame.de



VIDEO & GAME

Großes Gewinnspiel

Hauptpreis

1 Airbrush-Playstation
+ 10 Einkaufsgutscheine im Wert von 10,- DM

Beantwortet unsere Frage
HOTLINE-NUMMER

0180 - 5 312 312

bis 30. 11. 1998 geschaltet

Auf welcher Seite dieser Ausgabe befindet sich unsere Anzeige?

Mitarbeiter und Ihre Angehörigen sind von der Teilnahme ausgeschlossen!
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Viel Glück bei der Teilnahme.



Die Adresse für
Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag
read.me
Friedensalle 41
22765 Hamburg

Die Redaktion behält sich vor,
Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Konami-Gewinnspiel „Azure Dreams“ (XL 9/98)
eine Woche Urlaub auf der griechischen Insel
Thassos für zwei Personen:

Dieter Hieschmann, Magdeburg

je ein Konami-Spiel an:

Björn Lindhorst, Emmerthal; Christine Schmidt,
Aalen; Kevin Leitner, Köln; Robin Kenner,
A-Klagenfurt; Jörg Butt, Cuxhaven; Rita Melzer, Lüb-
ben; Dominik Werner, München; Mirko Kravic, Ber-
lin; Elefeterios Tsiligridis, Mannheim; Christopher
Heen, Kleinrinderfeld

Psynosis-Competition „adidas Power Soccer“
XL 10/98:

viermal je ein Paar adidas-Fußballschuhe:

Susan Grube, Bremen; Ralf Nierkamp, Füchtort;
Marco Zimmermann, Werneuchen
sechsmal je einen Tricolore-Fußball
Steffen Herbert, Berlin; Martin Geller, Norderstedt;
Kathrin Schreiber, Stuttgart; Sebastian Gählert,
Mönchengladbach; Stephan Krugmann, CH-Grabs;
Clemens Nicolai, Ludwigshafen

je ein Trikot der deutschen Nationalmannschaft:

René Thorhauer, Magdeburg; Stefan Wildemann,
Neuss; Daniel Otten, Krefeld; Mario Reinsch, Achim;
Christian Lauber, Bad Wurzach; Ronny Zimmer-
mann, Werneuchen; Wolfgang Weidenbrück, Königs-
winter; Maria Gomez Garcia, Mannheim; Thomas
Steffens, Leipzig; Rainer Gunter, Bremerhaven; Su-
sanna Kayser, München; Steven Lakemond, Marne;
Philipp Bölitz, Berlin; Duong Quok Huy, Garmisch-
Partenkirchen; Mike Schröder, Köln; Tino Krakow,
Schwerin; Nerkes Drustina, Gönzburg/Deffingen;
Oliver Schiemann, Mörfelden-Walldorf; Mario Geise,
Berlin; David Wrüske, Edewecht; Tobias Hoddow,
Zinnowitz; Daniel Berger, Chemnitz

Sega hat dazugelernt

Als erstes möchte ich einmal ein „fettes“ Lob dafür aussprechen, daß ihr euch zu einer doch ziemlich professionellen bzw. seriösen Aufma-
chung entschieden habt, denn eure „freundliche
Unterstützung“, die Edge, fand ich immer äußerst
informativ und interessant. Von daher begrüße
ich es, daß ihr als eine der wenigen Zeitschriften
Artikel druckt, die nicht in jedem Magazin stehen.
Weiter so! Nun aber zu meinem Anliegen: Eure
Berichterstattung über Segas Powerhouse
Dreamcast fand ich ehrlich gesagt absolut klasse!
Alles, was man wissen mußte und sollte und in
Erfahrung zu bringen war, wurde an die Leser wei-
tergegeben. Das einzige, was meiner Meinung
nach absolut nicht nachvollziehbar ist, ist die Tat-
sache, daß es anscheinend pubertäre Videospie-
ler gibt, die sich wie in alten Zeiten schon wieder
die Köpfe einschlagen, wer denn nun das beste
Gerät oder die beste Software sein eigen nennt.
Schon seit C64-Zeiten ist das jetzt der Fall, und
langsam kommt es einem zu den Ohren raus. Ich
beschäftige
mich jetzt
schon seit
zweif Jahren,
um genau zu sein, seit den VCS-2600-Zeiten mit
Videospiele und habe seitdem so ziemlich alles
schon gespielt, was man spielen konnte, und es
ist immer noch das gleiche. Es ist nun mal Tatsa-
che, daß Sega bei Markteinführung des Dream-
cast die mit Abstand leistungsfähigste Konsole
haben wird, und daran wird auch kein „Gefasel“
von einem unhandlichen Joypad etwas ändern.
(Übrigens, das Teil muß ziemlich gut in der Hand
liegen!)

„Ohne Sega würde nach so langer Zeit in
dieser Branche etwas fehlen“

Wenn ich ehrlich bin, war ich zu früheren Zei-
ten nie sonderlich von der Preis- und Produktpoli-
tik Segas beeindruckt, da ich seit dieser Aktion
Mega Drive/Mega-CD/32X total enttäuscht war
und den Saturn daraufhin links liegen ließ, wie
sehr viele Freunde von mir auch. Aber irgendwie
macht, nachdem was ich gehört und gelesen
habe, diese Firma den Eindruck, doch etwas ge-
lernt zu haben. Zum erstenmal habe ich nämlich
das Gefühl, daß sich ein paar Leute ihre Gedan-
ken zur Technik, zum Support und zur Software
gemacht haben. Sollte sich das, was Sega ver-
sprochen hat, bewahrheiten, dann verdient dieses
Gerät tatsächlich diesen Namen, denn so etwas
wäre meiner Meinung nach eine absolute Pre-
miere, da es noch nie eine Konsole gegeben hat,
die einen nahezu perfekten Eindruck gemacht
hat, und auf dem Papier macht diese „Kiste“ die-
sen Eindruck. Ich persönlich bin im Besitz eines
N64 (jp) und einer PlayStation (jp). Beim N64
kommt es mir vor, als hätte Nintendo irgend
etwas vergessen und würde sich immer noch fra-
gen, was es ist. Die PlayStation hingegen würde
ich als gelungen bezeichnen, da man unter dem
Aspekt, daß es Sonys erstes Gerät ist, nur den

Hut ziehen kann, auch wenn von einem Titel
10.000 Fortsetzungen erscheinen. (Capcom läßt
grüßen!) Und, wie schon gesagt: Ich hoffe, Sega
hat gelernt. Nicht nur, weil ich mir diese Kiste vor-
bestellt habe, sondern weil ich es den Jungs
gönne, schließlich steht auf den besten Spielauto-
maten der Firmennamen Sega, und ohne Sega
würde nach so langer Zeit in dieser Branche
etwas fehlen.

Oliver Krüger, Siegburg

neXt Level:

Der Wirbel, der in letzter Zeit um den Dream-
cast gemacht wird, hat zumindest eine gesicherte
Erkenntnis zutage gebracht: Sega ist bemüht, alte
Fehler zu vermeiden und eine in jeder Beziehung
konkurrenzfähige Konsole auf den Markt zu brin-
gen. Für frischen Wind ist damit auf jeden Fall ge-
sorgt, und der wird sicherlich auch Sony dazu an-
treiben, sich nicht auf gewonnenen Lorbeeren
ausruhen. Daß mit der technischen Revolution
aber auch Impulse in Richtung neuer Spielideen
gegeben werden,
ist keinesfalls ga-
rantiert. Schließ-
lich handelt es sich

bei den DC-Vorzeigetiteln *Sega Rally 2*, *Virtua
Fighter 3rd*, *Sonic Adventure*, *Grandia 2* und *Bio-
hazard: Code Veronica* um Fortsetzungen erfol-
greicher Spiele – doch das ist *Super Mario 64*, un-
bestritten eines der innovativsten Spiele über-
haupt, auch. Zur Zeit kann man nur hoffen, daß
die leistungsfähige Hardware von den Entwicklern
vernünftig ausgenutzt wird, dann steht dem Er-
folg des Dreamcasts eigentlich nichts im Wege.

Todesspiele

Nachdem ihr in der Ausgabe 10/98 den TV-Ber-
icht „Todesspiele“ kurz vorgestellt hattet, habe
ich mir die Wiederholung angesehen. Nachdem
der Tathergang wie ein schlechter Krimi erzählt
wurde (übrigens mit Trash-Metal unterlegt), sah
man, wie einer der Mittäter in seiner Zelle *Resi-
dent Evil* spielt. Da stellte ich mir natürlich direkt
die Frage: Wenn diese ganze Misere doch durch
Gewaltspiele und Videos entstand, wieso dürfte
der Typ sogar noch im Gefängnis damit weiterma-
chen? Der nächste Höhepunkt ist natürlich die Er-
klärung von 3D-Shootern. Zitat: „Ziel dieser
Spiele (in diesem Fall *Quake*) ist es, möglichst
schnell, möglichst viele Gegner zu töten.“ Hmm,
da hatte ich eigentlich anders in Erinnerung.
Dann kommt endlich der erste Satz, der wenig-
stens noch ein bißchen auf eine gute Berichter-
stattung hoffen läßt (ironischerweise von besag-
tem Mittäter!): „... Spiele, die indizierungsgefä-
hrt sind, werden doch erst richtig interessant ...“
Ergo: Es gibt kaum etwas, was noch mehr wirbt,
als eine Indizierung. (...)

Das einzige Erwähnenswerte wäre vielleicht
noch der „Experte“ Professor Werner Gloghauer



SCREAM Maske
ab sofort lieferbar
nur 39,90 DM

REALISTIC ACTION FIGURES
&
MERCHANDISE PRODUCTS

MARO

VIDEOSPIELE

www.maro-gmbh.com

Final Fantasy Serie
wieder eingetroffen - Je Set 39,- DM



Street Fighter versus X-Men Serie
Limited Edition - Je Set (2 Figuren) 49,- DM



X-Files Serie
limited edition - Je Set 39,- DM



Resident Evil Serie
limited edition - Je Set 39,- DM



Spawn "Dark Ages" Serie
limited edition - Figur ab 39,- DM



Nur bei Maro Videospiele :

Realistic Action Figures & Merchandise Produkte

Wir bieten euch ab sofort die neuesten Action Figuren & Merchandise Produkte aus Japan, U.S.A. und Europa an. Alle Produkte werden nur in limitierten Auflagen hergestellt und sind deshalb schnell vergriffen.

Wir haben euch einen beträchtlichen Bestand der beliebtesten Figuren gesichert. Trotzdem kann es vorkommen, daß eine Serie nicht mehr verfügbar ist.

Aktuellste Infos bekommt Ihr im Internet auf unserer Homepage.

LADEN
KLEIN
STUTTGART
MARO
KÖNIGSSTR. 16
70173 STUTTGART
TEL. 0711 221 422
FAX 0711 223 425

LADEN
KLEIN
ULM
MARO
ZEITELDMSTR. 31
89073 ULM
TEL. 0714 6020 755
FAX 0714 6020 756

LADEN
KLEIN
REUTLINGEN
MARO
WILHELMSTR. 8
72764 REUTLINGEN
TEL. 07121 320 014
FAX 07121 320 045

LADEN
KLEIN
SPANGENGEN
MARO
OBERE WIESEN 1
(GRÖSSEN)
75549 SPANGENGEN
TEL. & FAX 07424 503763

LADEN
KLEIN
ERLANGEN
MARO
GÖTTESTR. 32
91054 ERLANGEN
TEL. 09131 816 880
FAX 09131 816 881

LADEN
KLEIN
BADENBADEN
MARO
BÜTTENSTR. 4
76530 BADENBADEN
TEL. 07221 331 30
FAX 07221 335 68

LADEN
KLEIN
LUDWIGSBURG
MARO
SOLITUSTR. 3
71639 LUDWIGSBURG
TEL. & FAX
07141 902 242

LADEN
KLEIN
MÜNCHEN
STAGE
GLOGAUER STR. 30/98
FRANKENFELDER
90413 MÜNCHEN
TEL. 0911 800 2886

LADEN
HAMBURG
N.R.G.
WANDSBECKER
CHAUSSEE 28
22089 HAMBURG
TEL & FAX
040 255 663

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

Bestell Hotline :

07151 / 956 46 46

Ausserdem erhältlich :
Crash Bandicoot , Turok , Witchblade , Kiss und mehr

www.maro-gmbh.com
Aktuellste Infos
und Bilder im
Internet ...

(eine absolute Fehlbesetzung), der dann auch ganz zielstrebig auf *Resident Evil* losging, das ja, wie von euch berichtet, genau wie die meisten anderen PSX-Spiele (naja, eigentlich alle Spiele und die PlayStation selbst), noch gar nicht erhältlich war als die Tat begangen wurde. Er unterstreicht seine extrem altmodische Einstellung auch noch mit der Behauptung, daß ein weiterer Grund für Gewalt in Heavy-Metal- und Rap-Musik liegt.

Jérôme Slottki, Jüchen

neXt Level:

Der von der ARD ausgestrahlte Beitrag hat in der Videospieldisziplin für viel Erheiterung aber auch Unmut gesorgt. Eigentlich sollte sich kein Konsolenbesitzer von einem derart schlecht recherchierten und demagogisch aufgebauten Bericht angegriffen fühlen, das Ganze ist nichts anderes als Boulevard-Journalismus, der nun mal von Sensationen lebt. Welchen Einfluß Fernsehen

und interaktive Medien auf bestimmte Men-

schen haben können, ist noch immer umstritten. Ein unreflektierter Konsum kann aber grundsätzlich als schädlich betrachtet werden, auch wenn er nicht zu tatsächlicher Aggression führt. Wir können uns an dieser Stelle nur wiederholen und feststellen, daß eine gesetzlich bindende Altersfreigabe für Spiele wünschenswert und für alle Seiten das Beste ist. Denn die Zeit der Kreuzzüge gegen alles Neue sollte im 20. Jahrhundert eigentlich längst vorbei sein.

Wissensdurst

Ich finde eure Zeitschrift eigentlich ganz okay, habe aber noch einen Verbesserungsvorschlag. Wie wäre es mit einer monatlichen Retro-Rubrik, in der die Geschichte und die Zukunft berühmter Spielserien (*Mario*, *Sonic*, *Bomberman*) den Spielern einmal näher gebracht wird. Ihr solltet dabei aber auch auf Nichtkonsolenversionen (PC) eingehen. Nun zu einem anderen Thema, Stichwort Importproblem: Meiner Meinung nach sollte das Importproblem folgendermaßen angegangen werden: Spiele, die nicht außerhalb Japans bzw. den USA erscheinen, sollten importiert werden dürfen. Bei anderen Highlights wie *Gran Turismo*, *Tekken 3* oder *Metal Gear Solid* sollten alle Versionen weltweit gleichzeitig erscheinen. Ich finde, die Hersteller sind teilweise selbst Schuld, wenn sie die PAL-Version nicht so gut verkaufen können, da so viel importiert wurde. Es kann doch nicht so lange dauern, eine PAL-Anpassung von *Tekken 3* zu machen, zumal die PAL-Version auch noch

fast 20 % langsamer ist und schwarze Balken hat. Nun habe ich noch ein paar Fragen:

1. Kann man bei *MGS* auch selbst Funkkontakt aufnehmen, wenn man die entsprechende Frequenz einstellt, oder kann man nur angefunkelt werden?
2. Kann man bei *MGS* jederzeit speichern, oder gibt es Savepoints?
3. Stellt Konami auch PC-Spiele her, oder erscheinen ihre Spiele nur auf Konsole?
4. Wieso kommt schon *Gex 4*? Ich kenne bislang nur *Gex* und *Gex 3D* bzw. *Gex 64*, welches doch im Prinzip wie *Gex 3D* ist.

René Ronschkowski

neXt Level:

Eine Retro-Rubrik ist sicherlich keine schlechte Idee, doch fehlt dafür leider der Platz, seitdem wir auf Wunsch der Mehrheit der Leser nicht mehr auf den Abdruck von Tests schwacher Spiele (Wertung unter 70%) verzichten. Sollte sich die Gelegenheit allerdings mal wieder ergeben, werden wir solche Beiträge gerne in Betracht ziehen.

Zum Thema Importe können wir Deinen Unmut nur zu gut nachvollziehen. Gerade bei Spieltiteln wie *Tekken 3* ist eine schlechte PAL-Anpassung ärgerlich, und niemand wartet gerne monatelang auf ein deutsches *Gran Turismo* oder *Metal Gear Solid*. Im Falle des Konami-Titels kann die aufwendige Lokalisation durchaus als ein Verzögerungsgrund geltend gemacht werden – allerdings nicht für einen Zeitraum von sechs Monaten, schließlich erschien die US-Version bereits anderthalb Monate nach dem Japan-Release. Daß es auch anders geht, beweisen neuerdings Nintendo und besonders Acclaim. *Turok 2* und *Zelda* erscheinen hierzulande nahezu zeitgleich mit den amerikanischen bzw. japanischen Versionen, und zwar komplett lokalisiert.

1. Man kann die Leute, von denen man angefunkelt wurde, rufen und auf diese Weise die eben erhaltene Nachricht noch einmal lesen, sich Tips geben lassen oder speichern.
2. Bis auf wenige Ausnahmen (z. B. Lüftungsschächte) kann man jederzeit speichern.
3. In Japan sind zahlreiche PC-Titel von Konami erhältlich. Dazu gehören beispielsweise *NBA in the Zone*, *Suikoden* und *Vandal-Hearts* in erster Linie aber Dating-Spiele der *Tokimeki Memorial*-Reihe. Europa-Geschäftsführer Kunio Neo äußerte sich im Branchenfachblatt MCV zu diesem Thema folgendermaßen: „Unser Ziel ist es, die Nummer 1 im Unterhaltungssoftware-Geschäft zu sein, und wir müssen definitiv für den PC publishen, um das zu erreichen – wir können nicht die Nummer 1

sein, wenn wir nur bei Konsolenplattformen bleiben.“ Offenbar denkt Konami darüber nach, groß in den PC-Markt einzusteigen und sich als Publisher einen Namen zu machen. Bisher hatten PCs in Japan keine große Bedeutung und konnten dort erst vor kurzem Fuß fassen. Inwieweit eigene Konsolen-Titel umgesetzt werden, ist noch nicht bekannt. Auf der Release-Liste von Konami Deutschland sind lediglich zwei Titel des britischen Entwicklers Telstar zu finden.

4. Es kann davon ausgegangen werden, daß *Gex 4* noch nicht der finale Titel ist. Mit dem gewählten Arbeitstitel möchte Crystal Dynamics wohl Irritationen vermeiden, denn nach *Gex 3D* ein Spiel mit dem Titel *Gex 3* anzukündigen, ist nicht unbedingt sinnvoll. In diesem Fall ist es sicherlich geschickter, von einer weiteren Durchnummerierung der Serie abzusehen und sich einen vernünftigen Titel auszu-denken.

Wertungen und Cheats

Zu euren Wertungen möchte ich nur bemerken: Laßt bitte alles so wie es ist, denn Gutes sollte man nicht „verschlimmbessern“. Eure Ansicht, wo der Unterschied zwischen z. B. 78 % und 79 % Spielspaß liegt, kann ich nur teilen. Die Abstufungen von 5 % in eurem Magazin sind klarer und aussagekräftiger. Hinzu kommt dann noch die Testbeschreibung selbst, womit dann eigentlich alles gesagt bzw. beschrieben ist. Der Rest ist dann eigene Meinungsbildung, sofern man eine eigene Meinung hat. Ein Hinweis im Infokasten, ob das Spiel mit deutschem Text oder Sprache erscheint, wäre noch das i-Tüpfelchen. Meistens habt ihr diese Info irgendwo im Testbericht „versteckt“. Beim Hinweis auf die DualShock-Unterstützung geht es ja auch. (...)

Sobald *Zelda* für das N64 erscheint, müssen alle anderen Spiele für lange Zeit zurückstecken. Selbst die gute Lara wird dann eingemottet, auch wenn ich noch nicht mit *Tomb Raider III* fertig sein sollte. Denn ein echter *Zelda*-Fan wie ich, spielt dieses Game nicht nur einmal, sondern mit Sicherheit mehrmals hintereinander. Außerdem hoffe ich, daß dieses Spiel keine Cheats hat, damit mir keiner was vom Spielende erzählen kann, bevor das Modul überhaupt richtig auf dem Markt ist – ihr Spielezeitschriften seid in dieser Hinsicht ja ganz groß. Ich verstehe sowieso nicht, wie jemand Geld für einen Game Buster, oder wie die Dinger sonst noch heißen, ausgeben kann, nur um letztendlich Selbstbetrug vorzunehmen. Leider ist es so, daß so gut wie alle Spielezeitschriften (auch die im PC-Bereich) diesen Selbstbetrug durch das Abdrucken von Codes und dergleichen auch noch unterstützen, Hauptsache die Verkaufszahlen stimmen.

read.m

Wenn jemand solche Codes u. ä. nötig hat, um auch mal das Ende eines Spiels zu erleben, sollte er sich ein anderes Hobby suchen, bei dem die Geld und das nötige Denkvermögen nicht überstrapaziert werden. (...)

Erwin Lügghausen, Friedrichshafen

neXt Level:

Sehr oft ist die Übersetzung das letzte, was bei einem Spiel noch implementiert wird, weshalb sie in den Tests zumeist nicht berücksichtigt werden kann.

Die Sache mit den Cheats ist etwas, das jeder für sich selbst entscheiden muß.

„Wer auf Cheats angewiesen ist, sollte sich ein anderes Hobby suchen“

Schließlich sind wir ja alle mündige Bürger, die ganz genau wissen, was am besten für sie ist. Als Videospielzeitschrift wollen wir all denen, die daran interessiert sind, diesen Service auf jeden Fall anbieten. Komplettlösungen werden in neXt Level übrigens fast nie zeitgleich mit dem Release eines Spiels veröffentlicht.

Red Herring

Ich habe *Final Fantasy VII* schon mindestens zehnmals durchgespielt, aber trotzdem habe ich noch Fragen. Ich habe sehr viele Objekte, bei denen ich nicht weiß, was ich mit ihnen anfangen soll wie z. B. Dios Autogramm, Sephiroths Schwert und viele mehr. Wißt ihr, was ich damit machen kann?

Fabian Raewnicki, Cuxhaven

neXt Level:

Diese Objekte haben keinerlei Funktion und dienen nur dazu, den Spieler zu verwirren und die Rätsel dadurch etwas schwieriger zu gestalten – die 1/35 Shinra Soldier Puppe ist ein weiteres Beispiel dafür. Im Genre der Adventures sind solche sogenannten Red Harrings besonders weit verbreitet und haben schon so manchen Abenteuerer zur Verzweiflung getrieben. Also dann, viel Spaß beim elften durchspielen!

Acclaim-Competition „Forsaken“ (XL 10/98):

ein *Forsaken*-Discman von Panasonic inkl. *Forsaken*-Soundtrack-CD:

Thomas Brehmer, Stuttgart

je eine *Forsaken*-PSX-CD:

Richard May, Mannheim; Uwe Staffel, Remshalden; Tellys Kiagchidis, Ginsheim; Marius Mohr, Heide; Arend F. Müller, Brück; Gisela Keck, Calw; Andreas Gruber, Backnang; Andreas Rudloff, Woltersdorf; Thomas Ortmeier, Flörsheim; Eugen Krause, Heyda

je ein *Forsaken*-N64-Modul:

Steffen Rist, Pfellingen; Mario Budweg, Sangerhausen; Marcel Maßholder, Flinsbach; Sascha Samadi, Ratingen; Marco Strubberg, Harsewinkel; Viktor Manns, Reitlingen; Christian Köhler, Stuttgart; Keo Wischiro, CH-Brugg; Frank Sprafke, Hohen Wangelin; Sebastian Nagel, Stollberg

je ein *Bust-A-Move 2 Arcade Edition* für N64:

Steffen Vollmann, Strausberg; Sebastian Komm, Stralsund; Clemens Bärmann, Breisach; Dominic Wipler, Nordendorf; Markus Zinner, Saarbrücken
Die Gewinner der *Forsaken*-Armbanduhren wurden schriftlich benachrichtigt.

Game-Castle-Verlosung (XL 10/98):

1080° Snowboarding (N64) an Michael Meister, Darmstadt

Banjo-Kazooie (N64) an Sebastian Weißflog, Auerbach

F1 Pole Position 64 (N64) an Ruth Jörs, Großenaspe

Alundra (PSX) an Thomas Wagner, Burghausen

Colin McRae Rally (PSX) an Timo Schröder, Rosenheim

International Track & Field (PSX) an Beatrice Berger, Chemnitz

Shining Force III (SAT) an Michael Nagel, Reutlingen

Ubi-Soft-Competition „Buck Bumble“ (XL 10/98):

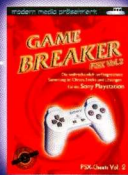
ein Gaming-TV und eine N64-Konsole mit *Buck Bumble*-Airbrush-Motiv:

Angelika Nitze, Bernburg

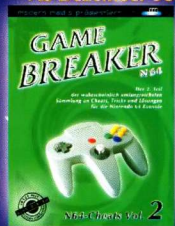
Die Gewinner der *Buck Bumble* Sportuhren wurden schriftlich benachrichtigt.

...Alle Geheimnisse des Universums...

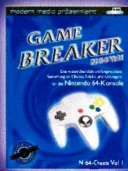
Ab Dezember 98



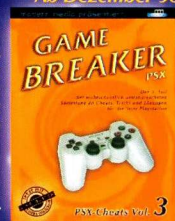
Game Breaker
PSX-Cheats Vol. 2
Cheats & Lösungen
für PSX.
DM 24.80



Game Breaker
N64-Cheats Vol. 2
Die aktuellsten Cheats &
Lösungen für N64
DM 24.80



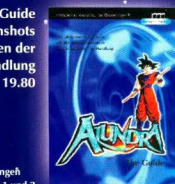
Game Breaker
PSX-Cheats Vol. 2
Cheats & Lösungen
für PSX.
DM 24.80



Game Breaker
PSX-Cheats Vol. 3
Die aktuellsten Cheats &
Lösungen für PSX
DM 24.80



Tekken 3 Guide
3000 farbige Abb.
Alle Moves, Charaktere...
DM 29.80



Alundra Guide
mit über 800 Screenshots
zu allen Schauplätzen der
Handlung
DM 19.80



Game Breaker
Solutions Vol. 1
Action & Strategie / 9 Lösungsh.
Oldworld • MDK • C & C 1 und 2
• Z • Warhammer 1 • Diablo
Resident Evil 1 • Warcraft 2
Game Breaker
Solutions Vol. 2
Adventure & Rollenspiel / 9 Lsg.
Baphomet Fluch 1 & 2 • Riven und
Myst • Discworld 1 & 2 • Legacy of
Kain • Söldner • Stadt der vert...
je DM 29.80



Mission Impossible
Agentenhandbuch
Vollfarbige Komplettlösung
DM 24.80

... gelöst!

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

Bestell-Fax: 06181 - 2 66 90

Bestell-Hotline: 0180 - 5 25 67 89

oder per E-Mail: modernmedia@gmx.de



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



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

Versand erfolgt innerhalb Deutschlands zzgl. DM 5,- Versandkostenpauschale zu unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen

• Rechtzeitig zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe überraschte Nintendo mit der Info, daß *Star Wars: Rogue Squadron* in Europa erst Anfang '99 kommt. Das Spiel ist zwar fertig, aber ein Release zeitgleich mit *Turok 2* und *Zelda 64* würde laut Nintendo keinen Sinn machen. Die Release-Angabe im Preview auf S. 42 ist damit hinfällig.

• Überraschend gab Konami Deutschland bekannt, sich die Vertriebsrechte für die N64-Titel *wipEout 64* und *Rush 2 - Extreme Racing* gesichert zu haben. Psygnosis hatte den Vertrieb ihres N64-Debüts bekanntlich Midway übertragen. Bislang fungierte GT Interactive als Europa-Publisher für alle Midway-Produkte. Der Deal umfaßt außerdem einige Game-Boy-Color-Titel wie z. B. *Mortal Kombat 4*, *NFL Blitz*, *Rampage World Tour*.

• Nach Angaben eines amerikanischen Wirtschaftsmagazins liegt T•HQ auf Platz 12 in der Liste der 100 Firmen mit der schnellsten Wachstumsrate. Neben Midway und Acclaim zählte T•HQ zu den ersten Third-Parties, die massiv auf N64-Software gesetzt haben, was sich aufgrund des akuten Mangels an Quantität offensichtlich auszahlte.

• Release-Verschiebungen: In Japan verzögert sich *Zelda 64* wider Erwarten um eine weitere Woche und soll nun ab 21. Nov. zu haben sein. Der Deutschland-Termin lautet „Anfang Dezember“. Im selben Zeitraum (7.12.) liegt auch Acclaims endgültiger Termin für *Turok 2*. Konamis skurriler 2D-Prüger *Raku-*



gakids (Test in XL 11/98) wird erst Anfang '99 veröffentlicht.

• H₂O entwickelt im Auftrag von T•HQ ein Rollenspiel namens *NomenQuest*. Als Berater wurde Chris Klug, der Entwickler des Brettspiels *Dragon Quest* (nicht zu verwechseln mit der RPG-Serie von Enix), angeheuert. Der Release ist für Ende 1999 geplant.

preisk(r)ampf

Seit Anfang des Monats verkauft Nintendo das N64 im Bundle mit *Super Mario 64*. Die unverbindliche Preisempfehlung bleibt weiterhin konstant bei 249 DM. Abgesehen von diesem günstigen Angebot fährt Nintendo fort, sich selbst das Leben schwerzumachen.



Das sogenannte Expansion Pak (die 4-MB-RAM-Karte) wird Anfang Dezember für 69 DM angeboten – ein stolzer Preis, der kaum dazu geeignet ist, die Speichererweiterung, die anfangs nur bei *Turok 2* und *Rogue Squadron* für hochauflösende Grafik sorgt, zum Standard unter N64-Besitzern werden zu lassen. Der US-Preis liegt mit 29 Dollar auf einem akzeptableren Niveau. ■

fighting flop 64



Das erste N64-Spiel von Eidos Interactive, die Umsetzung des PSX-Prüglers *Fighting Force*, wird nicht in Europa veröffentlicht. Offenbar ist Eidos nicht besonders überzeugt von der Qualität und damit den Marktchancen des Titels. Gleichzeitig äußerte man Kritik an Nintendos Geschäftspolitik und dem Third-Party-Support. In den USA soll



Fighting Force 64 jedoch wie geplant in den Handel kommen. ■

weniger ist mehr

Psygnosis kommt immer noch nicht zur Ruhe. Die jüngste Restrukturierungsmaßnahme der Sony-Tochter ist die Schließung der Niederlassung in Manchester. Betroffen sind 75 Mitarbeiter sowie Adrian Parr, der Director of Development. Es ist geplant, bis Anfang '99 in Manchester noch *Lander*, das erste PC-DVD-Spiel von Psygnosis, fertigzustellen.

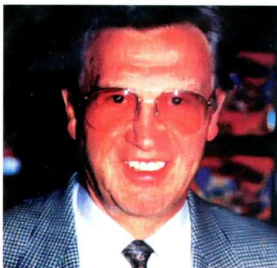
Obwohl der Status als Multiformat-Entwickler erhalten bleiben soll, steht weiterhin ein Fragezeichen über den N64-Ambitionen von Psygnosis. Momentan ist noch *O.D.T.* für das erste Quartal 1999 angekündigt, weitere Projekte wie *Destruction Derby 64* wurden bislang nicht bestätigt. ■

mit wenig zufrieden

Im Kampf um Next-Generation-Marktanteile bleibt Sony ungefährdet. Nintendo of Europe-Urgestein Hans Stahler sieht dennoch Anlaß zur Freude. (Herr Stahler übernahm vor einigen Wochen kommissarisch die Arbeit von Wolf Salzer, der erst vor wenigen Monaten als Nachfolger von Stahler eingestellt wurde.) Bis zum Jahresende soll das N64 35 % der installierten Hardware-Basis im sogenannten Next-Generation-Markt Europas ausmachen. Im Bereich Software entfällt jedoch seiner Aussage nach 50 % auf N64-Spiele.



Stahler machte in einem Interview mit dem englischen Branchenmagazin CTW keinen Hehl daraus, daß 1998 aufgrund des Mangels an namhafter Software schlecht begann. Dennoch eroberte Nintendo schon in diesem Zeitraum einen Anteil von 41 % des Software-Marktes – offensichtlich eine Folge der Raubkopierszene der PSX. Insgesamt sollen in diesem Jahr wie 1997 in Europa 2,3 Mio. Konsolen verkauft werden. Die weltweite Zahl bis zum 31.3.98 summierte sich auf 16,1 Millionen. ■



Hans Stahler, Nintendo of Europe

Geht lieber auf Nummer sicher!

Jeder bei uns gekaufte



ein 1/2 Jahr Garantie

JAPAN spirits®

Wirklich fair

Die Jungs

Von

JAPAN
spirits



07802-91080

07227-98412

Fax: 07227-990076

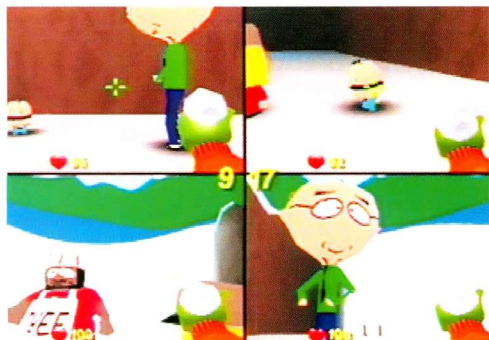


Hong Kong-Cinema
Animes, Canto & J-Pop

Internet: <http://www.japanspirits.com>

**Southpark:
Deeply Impacted**

System: N64 Hersteller: Acclaim Entwickler: Iguana Erhältlich: ab Februar '99



Ein bißchen verrückt, und doppelt hält besser, diese Weisheiten haben die Macher der *Southpark*-Cartoons offenbar beide beherzigt. Was die vier Grund-

schüler Kyle, Stan, Cartman und Kenny alles erleben, geht auf keine Kuhhaut. Mit schonungsloser Härte und ohne den Hauch von Pietät werden sämtliche Werte durch den Kakao gezogen. Vollkommen gleich, ob es sich dabei um Themen wie Religion, Drogen, Tod oder soziale Randgruppen handelt, die beiden Schöpfer Matt Stone und Trey Parker legen alle Wunden frei und streuen ordentlich Salz hinein.

Die Rechte an einer Videospieلفassung hat sich Acclaim gesichert. Entwickelt wird der First Person Shooter von Iguana. Da die aktuelle

Turok 2-Engine zum Einsatz kommt, wird das Game ebenfalls den High-Res-Modus unterstützen, vorausgesetzt, es befindet sich eine 4-MB-RAM-Erweiterung im Expansion

Port. Die dazugehörige Story wurde übrigens von Projektleiter Neill Glancy erdacht. Aber keine Sorge, damit der kranke Stil der Cartoons

auch das Spiel auszeichnet, werden sämtliche Ideenentwürfe von Stone und Parker gegengelesen.

Bisher ist bekannt, daß ein riesiger Komet sehr dicht an der Cartoon-Welt von *Southpark* vorbeiflog, wodurch eine Revolte unter den Truthähnen ausgelöst wurde. Die Aufgabe des Spielers besteht natürlich darin, den Aufstand gewaltsam zu beenden. Damit nicht genug, ne-

benbei gilt es, die Mutter von Cartman aus den Händen amoklaufender Aliens zu befreien. Um diese Probleme zu lösen, muß man hart durchgreifen. In puncto Originalität ist das Waffenrepertoire der Kids kaum zu überbieten. Selbst Turoks Kampfutensilien wirken dagegen wie trockenes Brot. Der Cow-Launcher schießt zum Beispiel lebende Kühe, deren weit geöffnete Rektalbereich sich über die Köpfe der Gegner stülpt. Nicht minder einfallsreich ist das Werfen mit anurinierten Schneebällen.

Nicht nur der Grafikstil entspricht dem Car-



toon-Original, sämtliche wichtigen Nebencharaktere und typischen Gebäude befinden sich im Spiel. Um noch mehr Authentizität zu schaffen, wird die Hälfte der 128-MB-Cartridge für deftige Sprachsamples reserviert sein. *Southpark: Deeply Impacted* wird einen

Mehrspieler-Deathmatch-Modus besitzen und soll auch hierzulande bereits im Februar erscheinen. Bis dahin strahlt RTL vermutlich auch die Cartoon-Serie aus. ■



Familie Alienroboter hat nicht viel zu melden, wenn die durchgeknallten Southpark-Kids ihre Waffen zücken und das Feuertreffen eröffnen.



Erstes Gebot: Alles, was sich bewegt, muß ruhiggestellt werden



Alle wichtigen Charaktere der Cartoon-Serie sind auch im Spiel



Superman

System: N64 Hersteller: Konami Entwickler: Titus Erhältlich: Ende November



Es klingt unglaublich, aber Konami weist mit Nachdruck darauf hin, daß Superman noch in



Erstaunlich, welche Art Fahrzeug bei manchem in der Garage steht

diesem Jahr erscheinen wird. Obwohl der gesamten Presse noch immer keine Preview-, geschweige denn Testversionen, präsentiert wurden, soll es keine Probleme geben,

den Termin zu halten. Grund für den spärlichen Informationsfluß sei die Anweisung des Lizenzgebers Warner Brothers, momentan noch keine laufenden Szenen der aktuellen Version zu zeigen.

Kern des Titels ist der Einzspieler-Modus. In diesem übernimmt der Spieler die Rolle von Clark Kent alias Superman.



Seine Aufgabe besteht darin, Dauerböswicht Lex Luthor einen Strich durch seine Rechnung zu machen. Dieser hat sich mit Brainiac, Parasite und Metallo zusammengetan. Die vier wollen die Macht über die Stadt Metropolis an sich reißen, indem sie diese in eine Kryptonit-Wolke einhüllen. Das Action-Adventure verlangt dem Spieler in 16 Missionen den geschickten Einsatz seiner Superkräfte wie Röntgen- und Hitzeblick, Fliegen sowie Superkraft, -atem und -tempo ab. Um die Bedrohung perfekt zu machen, hat Lex Luthor Supermans Freundin

Lois Lane entführt, die bei der Ausübung ihrer journalistischen Pflichten die Machenschaften der Banausen aufgedeckt hat.

Titus hat einen Mehrspieler-Modus integriert, der kaum etwas mit dem Grundprinzip des Spiels zu tun hat. Es soll sich dabei um ein Shoot 'em Up handeln, bei dem man als Superman fliegt und aus den Augen schießt. ■



Zwei bis vier Spieler geben sich in Superman ein Steldichein

Nix für Loser!

G4 Controller

Die ergonomischen N64-Joypads mit Dauerleucht- und Zeitlupenfunktion. In fünf Designs. Unverb. Preisempf. 59,95 DM



Das offizielle Tekken 3*-Buch
Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel. Nur 24,95 DM



LX4 Lenkrad mit Rumble-Technik
Das N64-Lenkrad, bei dem Du Vibrationen und Rüttelleffekte spürst. Benötigt keine Batterien! Unverb. Preisempf. 139,95 DM



PSX Lenkrad MK II

Das beliebte PSX-Lenkrad jetzt mit verbessertem Handling. Unverb. Preisempf. 139,95 DM



The Glove

Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation! Unverb. Preisempf. 129,95 DM



Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borstelner Chaussee 97-99 • 22169 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48



Nightmare Creatures

System: N64 Hersteller: Activision
 Entwickler: Kallisto Erhältlich: Ende November (us)



weltweit über 800.000 Mal. Noch Ende dieses Jahres soll das prügelastige Action-Adventure auch für das N64 erscheinen. Praktisch hinter jeder Ecke des nebelverhangenen Londons warten gräßliche Kreaturen auf den

Die PlayStation-Version von *Nightmare Creatures* war ein Riesenerfolg und verkaufte sich



An der Laterne vor dem großen Tor... Die Dämonen lauern überall

Spieler, und jeder Schritt birgt neue Gefahren in sich. Keine Zeit, den stimmungsvoll gestalteten Kulissen ein Auge zu schenken. Ständig muß das Schwert geschwungen, ein Extra aufgesammelt und nach versteckten Schaltern gesucht werden. In den USA wird das Spiel von Activision in den Handel gebracht, für Deutschland ist leider noch kein Vertrieb gefunden worden. ■

Vigilante 8

System: N64 Hersteller: Activision
 Entwickler: Erhältlich: 1. Quartal '99

Activision engagiert sich verstärkt im N64-Bereich. Nach dem durchschlagenden Erfolg der PSX-Version soll *Vigilante 8* im Frühjahr des kommenden Jahres auch für das N64 released werden. Dabei wird jedoch keine simple Konvertierung vorgenommen, die Entwickler haben eine deutliche Über-



Bei *Vigilante 8* werden Erinnerungen an den Kultfilm *Mad Max* wach

arbeitung versprochen. Grafisch soll der Titel wesentlich detaillierter ausfallen und dank der Unterstützung der 4-MB-Ram-Erweiterung das Geschehen optional auch hochauflösend darstellen können. Neben einem Vierspieler-Deathmatch-Modus beabsichtigen die Programmierer die Integration eines Zweispieler-co-op-Modus, in dem es spezielle Aufgaben zu lösen gilt. ■

SHORT LEVEL

- Momentan wird für Rares *Banjo-Toolie* ein Erscheinen im vierten Quartal '99 angepeilt, doch verlassen sollte man sich darauf nicht. Ein Rare-Sprecher ließ nämlich verlauten: „Wir hassen Release-Daten



Goemon 2

werden das Spiel erst dann veröffentlichen, wenn das Team wirklich damit zufrieden ist.“ Es ist daher nicht auszuschließen, daß *B-T* erst im Jahr 2000 kommt.

- Konamis 2D-Action-Adventure *Goemon 2* erscheint am 23.12. in Japan und bereits Anfang des nächsten Jahres in Amerika. Ob und wann eine PAL-Version auf den Markt gebracht wird, ist derzeit noch unklar.



Mario Party

- *Top Gear Overdrive*, erhältlich gegen Ende November, wird die 4-MB-Speichererweiterung unterstützen. Ist diese eingelegt, steht ein optional einschaltbarer Hi-Res-Modus zur Verfügung.

- MGM, verantwortlich für *Tomorrow Never Dies* für PSX, steigt in das N64-Geschäft ein. Erster Titel soll die Umsetzung des 80er-Jahre-Kultfilms *Rollerball* sein. Das Spiel wird von Z-Axis programmiert und wird die Originalteams enthalten. Der Sport Rollerball ist eine futuristische Football-Variante auf Motorrädern und Rollschuhen.

schiedlichen Anforderungen reagiert. Ein Release im Westen ist derzeit nicht angedacht.

- Kemco hat bekanntgegeben, im Jahr 1999 zwei Rennspiele, ein Adventure und einen Shooter herauszubringen. Die Spiele befinden sich bereits in der Entwicklung. ■

- Nintendo und Hudson entwickeln in Zukunft einige N64- und Game-Boy-Spiele gemeinsam. Den Anfang macht ein Mini-Games-Sammelsurium für N64, das den Titel *Mario Party* trägt und im Laufe des kommenden Jahres veröffentlicht werden soll.



Tetris 64, Ohrclip

- Amteks *Tetris 64*, auf der Space World '97 ursprünglich noch als *Bio Tetris* gezeigt, erscheint noch diesen Monat in Japan. Der besondere Clou ist der Ohrclip, der den Puls des Spielers mißt, worauf das Spiel mit unter-



Tetris 64

PSX-Games:

5th Element	84,95
Abe's Exodus (Nov.)	84,95
ACM 1918 (Okt.)	79,95
Actia Golf 3 (Okt.)	79,95
Actia Ice Hockey '99'	79,95
Actia Pool (Nov.)	79,95
Actia Soccer 3 (Okt.)	79,95
Actia Tennis	79,95
Adidas Power Soccer Int.	89,95
All Star Tennis (Okt.)	84,95
Alundra	79,95
Armored Core	69,95
Apocalypse (Nov.)	89,95
Asterix (Nov.)	84,95
Asteroids 3D (Nov.)	89,95
Atlantis (Nov.)	84,95
Azure Dreams	89,95
B-Movie (Nov.)	84,95
Baby Universe (Okt.)	74,95
Batman & Robin	84,95
Battle Stations 	59,95
Bio Freaks	79,95
Blasto (Nov.)	74,95
Box Champions (Nov.)	89,95
Breath of Fire 3 (Okt.)	84,95



Breath of Fire 3 (10) 109,95

Buggy	79,95
C3 Racing (Okt.)	89,95
Caesar's Palace 2 (Okt.)	79,95
Car Combat Game (11)	89,95
Cardinal Syn	89,95
Carpente (Nov.)	89,95
Chill	59,95
John McRae Rally	84,95
Colony Wars 2 (Nov.)	84,95
C & C 2 Alarmstichlot	89,95
C & C Gegenangriff	84,95
Constructor (Okt.)	84,95
Crash Bandicoot 3 (12)	79,95
Crash Band 3 & CD-Case*	89,95
Deathtrap Dungeon	89,95
Diablo	79,95
Dogdam Arena (Okt.)	84,95
Dreams (Okt.)	89,95
Earthworm Jim 3D (11)	89,95
F1 Racing Simulation*	89,95
FIFA '99 (Nov.)	84,95
Final Fantasy 7 & dt. & Sp. Version	104,95
Firetrap (Okt.)	84,95
Fluid (Depth) Poles*	74,95
Football '99 (Nov.)	79,95



S.C.A.R.S. 84,95

Shadow Gunner (Okt.)	79,95
Shadowmaster	69,95
Small Soldiers (Nov.)	84,95
Soccer Pro Manager (10)	89,95
Spyro & CD-Case	89,95
Spyro - The Dragon	79,95
Streak (Nov.)	89,95
Streitfighter Collection	79,95
Streitfighter Ex-Alpha	79,95
Swing (Okt.)	89,95
Syndicate Wars	69,95
Tai Fu (Dez.)	89,95
Tekken 3	89,95
Tenchu	89,95
Test Drive 4x4 (Nov.)	89,95
Test Drive 5 (Nov.)	84,95
The Unholy War (Okt.)	79,95
Theme Hospital	89,95
Tiger Woods PGA Tour (11)	89,95
Toca Touring Car 2 (Nov.)	89,95
Tomb Raider 2 & 3er	89,95
Tombi	79,95
Tomb Raider 3 (Berat.)	89,95
Tomb Raider 3 (Nov.)	89,95
Tommi Mäkinen Rally	84,95
Treasure of the Deep	84,95
Tunguska (Nov.)	79,95
Ubik (Okt.)	89,95
V 2000	84,95

Int. Superstar Soccer 98 und Metal Gear Solid Demo CD 89,95

Sonderangebote:

Victory Boxing 2 (Okt.)	79,95
Vigilante 8	79,95
Virtual (Okt.)	89,95
Virtual Baseball 98	79,95
Viva Fußball (Okt.)	84,95
VXK Racing	69,95
War Games	84,95
WCW Nitro	89,95
Wild 9	79,95
Wild 9	89,95
Wild Arms (Nov.)	79,95
Wing Commander 4	69,95
Wing Commander 4 (gbr.)	59,95
WWF Warzone	79,95
-Com 1 <->	89,95
-Files - The Game (10)	89,95



X-Men vs Streetfighter 89,95

Zero Divide 2 74,95

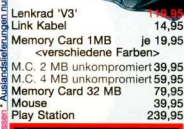
Zubehör:

3 Spieler Adapter	59,95
Analog Pad	49,95
Anki Dauerwerk, Zeittimer & Programmierung	49,95
Antennenkabel	29,95
CD-Case	19,95
CD Leerhüllen 10er Pack	4,95
Doppel-Leerhüllen 10er Pack	8,95
Dual Force Feedback	49,95
-> grau, rot, schwarz & weiß->	
Dual Shock Controller	49,95

ES '98 Messe-Video

3 Std. = 29,95
 über 4 Std. = 39,95

Gun "Dual"	29,95
Gun "Lunar"	39,95
Scorpion Gun	59,95
Gun & Laseraufsatz	69,95
Joypad versch. Farben	19,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad "Jordan GP"	119,95
Lenkrad "V3"	14,95
Link Kabel	14,95
Memory Card 1MB	19,95
-verschiedene Farben-	
M.C. 2 MB unkomprimiert	39,95
M.C. 4 MB unkomprimiert	59,95
Memory Card 32 MB	79,95
Mouse	39,95
Play Station	239,95



PLAY STATION & Joypad & Memory Card

299,-
 Gratis: C & C 2

RGB Kabel	14,95
RGB Kabel Special	19,95
PSX kompatibel / 2m lang / Cinch-Ausgänge für die Stereoanlage / G-Con Unterstützung	
Spelebrater FF7	180,00
-über 1000 Bilder-	
Spelebrater Resident Evil & Resident Evil D.C.	180,00

N64:

4-4-2 Soccer	29,95
Actia Ice Hockey <A>	49,95
Agent Armstrong	39,95
Alien Trilogy <A/uncut>	39,95
Audiot Destruction	49,95
Ayton Senna Kart Duel 2	49,95
Bedlam	39,95
Black Dawn	39,95
Blood Omen	49,95
Bust-A-Move 2	39,95
Caesars Palace	49,95
Circuit Breakers	49,95
Command & Conquer	39,95
Command & Conquer	39,95
Crash Bandicoot	39,95
Criminals	39,95
Cross Killer	49,95
Criticon	39,95
Croc (Okt.)	39,95
Crow, The	44,95
CyberSpeed	39,95
Darkest Conflict <A>	29,95
Darksiders	39,95
Dynasty Warriors	29,95
Extreme Snowbreak	49,95
Felony 11-79	44,95
FIFA Soccer '97	39,95



FIFA Soccer '98 49,95

Formel 1 39,95

Formula Karts	39,95
Forsaken	49,95
Golden Goal 98	39,95



Grand Theft Auto 49,95

Grid Run	39,95
Hero's Adventure <A>	39,95
Hercules & CD-Case*	49,95
Hercules (Nov.)	44,95
Inzoud	49,95
Limings Completion*	44,95
Little Big Adventure	49,95
Lost Vikings 2	44,95
MDK & Spielberater	39,95
Megaman X3	49,95
Mickey's Wild Adv.*	39,95
Mickey's Adv. & CD-Case*	49,95
Micro Machines V3	39,95
Nanotek Warrior	29,95
NHL P. Hockey '98	39,95
Oddworld: Abe's Oddysee	39,95
Olympic Games	49,95
Pandemonium	39,95
Panzer General 2	39,95
Parodius	39,95
Perfect Weapon	29,95
Pitfall	39,95
Powerboat Racing	39,95
Pro Pinball Timeshock	49,95
Rapid Racer	49,95
Rayman	39,95
Resident Evil	39,95
Rock'n Roll Racing 2	44,95
Skeleton Warriors	39,95
Soul Blade (Okt.)	39,95
Soviet Strike	39,95
Spot Goes to Hollywood	39,95
Star Gladiator	39,95
Star Wars Masters of Deceit	39,95
Super Match Soccer	39,95
Swagman	39,95
Tekken 2	39,95
Test Drive 4	44,95
Thunderhawk 2 <A>	39,95
Thunderhawk 2 <A>	49,95

Super Nintendo:

Actraiser 2	39,95
Asterix	39,95
Asterix & Obelix	39,95
Boogerman	49,95
Donald in Maui Mallard	49,95
Donkey Kong Country 2	39,95
-mit deutscher Anleitung-	
Donkey Kong Country 3	69,95
FIFA Soccer '96	39,95
Inf. Crash Dummies	29,95
Inf. Mega & Spielberater	49,95
Marvel Super Heroes	49,95
Luffa Man 7	49,95
Mohawk & Headphone Jack	39,95
Mr. Do	39,95
Pac Man 2	49,95
Picochico	49,95
Prehistrick Man	39,95
Puzzle Bobble	49,95
Schlumpfie, Die 2	49,95
Spirou	49,95
Star Trek Deep Space	39,95
Star Trek N.G.	49,95
Streitfighter Alpha 2	49,95
S. Mario All Star <A>	39,95
Super Star Wars	49,95
Terranigma	49,95
Tetris 2	49,95
Tetris Attack	49,95
Tim in Tibet <A>	39,95
Timecop	29,95
Toy Story	49,95
Weapon Lord	39,95
Williams Arcade Hits	49,95
World of Warcraft	29,95

Satum:

Action Replay	69,95
Antennenkabel	19,95
Joyboard "Interact"	49,95
Joypad Innovation	19,95
Joypad-Verlängerung	14,95
Alpha in the Dark	29,95
Andretti Racing	89,95
Battle Arena Toshinden	29,95
Battle Monsters	29,95
Blam Machinehead	29,95
Blug 20	49,95
Clockwork Night 2	29,95
Command & Conquer	39,95
Contra	49,95
Courier Crisis	49,95
Chopper Attack	119,95
Daytona USA	49,95
Daytona USA C. E.	49,95
Defcon 5	19,95
Earthworm Jim 2	29,95
FIFA Soccer '97	89,95
Fighting Vipers	29,95
Formula Karts	34,95
Gaax	39,95
Ghan War	39,95
Grid Run	19,95
Gun Griffin	39,95
Hang on GP	39,95
Hexen	89,95
Hi Octane	19,95
House of the Dead	79,95
John Madden '97	14,95
Jurassic Park 2	39,95
Learnings 3D	39,95
Magic Carpet	29,95
NBA Action Basketball	29,95
NBA Live '97	39,95
NHL Hockey '97	9,95
Olympic Soccer	19,95
Pandemonium	49,95
Panzer Dragoon	39,95
Pebble Beach Golf	29,95
PGA Tour Golf '97	39,95
Road Rash	29,95
Sega Ages 25	39,95
Shining Force 3	84,95
Shining Wisdom	49,95
Skeleton Warriors	39,95
Sonic 3	39,95
Soviet Strike	19,95
Space Hulk	29,95
Spot Goes to Hollywood	29,95
Streitfighter Alpha	29,95
Streitfighter Alpha 2	49,95
Streitfighter Collection	79,95
Streitfighter The Movie	29,95
Theme Park	19,95



Mission Impossible 109,95

Multi Race Championship 119,95

Mystical Ninja	69,95
Nagano Winter Olympics	119,95
NBA Pro '98	99,95
NFL Quarterback '98	69,95
Olympic Hockey '98	69,95
Rampage World Tour	69,95
Robterson 64	109,95
San Francisco Rush	89,95
Tetrisphere	79,95
Top Gear Rally	89,95
Turk ot. / A-uncut*	69,95



Thunderforce 5 jr. 119,95

Thunderhawk 2 /uncut	39,95
Tomb Raider	39,95
True Pinball	39,95
Turnel B1	39,95
Valora Valley Golf	29,95
Victory Goal	29,95
Virtual Fighter	29,95
Virtual Fighter Kids	29,95
Virtual Racing	29,95
Virtual Hydlife	29,95
Virtual On	29,95
Whizz	49,95
Wing Arms	49,95
Wipeout 2007	49,95
World Cup Golf	39,95
World League Soccer	49,95
World Series Baseball	49,95
Worldwide Soccer '97	39,95

CD Rom:

11th Hour Special Edition	10,-
Arcade Classic	10,-
Arcade	20,-
Hexan Mission Disc	5,-
Nascar Racing	5,-
Pandora Acte	10,-
Rolling Stones Voodoo L	5,-
Sensible Golf	5,-
Tilt	10,-
Star Trek 25th	5,-
Star Trek Judgement	5,-
Tommy Lee	10,-

und viele andere Games!

Wir führen auch:
 Game Boy /
 Mega Drive- und CD
 & Manga-Videos

a = Ausländische Anleitung

An-und Verkauf
 Videospiele

Franchise-Partner:
 Game Paradise,
 Windthorststr. 13,
 48143 Münster

Game Paradise,
 Zimmerstr. 15
 33602 Bielefeld
 city
 passage passage

THE LEGEND OF ZELDA - OCARINA OF TIME

Zurück in die Vergangenheit



Nicht nur Weihnachten steht vor der Tür, sondern auch der fünfte Teil der *Zelda*-Saga. Anlässlich dieses Ereignisses lud Nintendo am 14. und 15. August circa 60 Journalisten aus ganz Europa ein, um das Meisterwerk, das Anfang Dezember erscheinen soll, ausgiebig probezuspielen.



Der Umgang mit dem Schwert will gelernt sein. Senkrechte und auch waagerechte Angriffe sind ebenso möglich wie diese Spin Attack



Das 256-MBit-Modul bietet jede Menge Details. In der Nähe der Farm kann Link beispielsweise aus einem Gewässer Fische an Land ziehen



ZVON F. BERE
 ittelich spielt *The Legend of Zelda - Ocarina of Time* vor seinen vier Prequels. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Helden Link, der das Abenteuer im zarten Alter von etwa neun oder zehn Jahren beginnt. Im Laufe der Zeit muß Link eine Menge lernen, um alle Schwierigkeiten zu überstehen und Hyrule vor dem Untergang durch den mächtigen Dämonen Ganon zu retten. Aus diesem Grunde steht ihm die kleine Fee Navi bedingungslos zur Seite. Anhand ihrer Farbe läßt sich beispielsweise erkennen, ob Gefahr im Verzug ist, oder ob es in unmittelbarer Nähe etwas zu entdecken beziehungsweise zu erforschen gibt. Außerdem hat sie ein großes Wissen über die dunkle Macht, wodurch sie natürlich eine unschätzbare Hilfe für Link ist.

Während der nunmehr vier Jahre andauernden Entwicklungszeit wurden immer wieder Stimmen laut, die besagten, daß der 64-Bit-Nachfolger aufgrund der 3D-Präsentation seinen Charme einbüßen würde. Das genaue Gegenteil ist der Fall. Nie zuvor besaß ein *Zelda*-Titel eine dichtere Atmosphäre. Die Umgebung wurde ausgezeichnet bis brillant inszeniert, und zwar nicht nur in grafischer Hinsicht. Auch der Sound trägt einen nicht unerheblichen Teil zu dem positiven Gesamteindruck bei. Die Musik ist äußerst stimmungsvoll und von überragender Qualität. Damit das Geschehen möglichst lebendig wirkt, erklingt im Hintergrund zum Beispiel Vogelgezwitscher, das Rauschen eines Baches, und während der Kämpfe ertönt ein absolut authentisches Schwertgeklirre. Mitunter streuen einige beteiligte Charaktere kurze Kommentare wie zum Beispiel „Listen“ oder „Hey“ ein, und die Anstrengungen von Link sind ebenfalls akustisch zu vernehmen. Im Gegensatz zu ursprünglichen Angaben wird das Spiel jedoch nicht von einer kompletten Vertonung der Dialoge begleitet. Neben der beeindruckenden Präsentation überzeugt *Zelda 64* aber vor allen Dingen durch seine herausragende Spielbarkeit. Es ist deutlich zu erkennen, daß Shigeru

preview nintendo64

Miyamoto seinem Motto treu geblieben ist, in puncto Gameplay keine Kompromisse einzugehen. Der Spieler erliegt somit nicht nur dem phantastischen Charme des Sequels, er taucht aufgrund der komplexen und zugleich leicht erlernbaren Steuerung sofort in die Welt von Hyrule ein.

Auch in bezug auf den Umfang des Spiels brauchen Skeptiker sich keine Sorgenfalten zuzulegen. Trotz achtstündiger Dauerspielzeit konnte bisher nur ein Bruchteil des Abenteurers angetreten werden. Am Ende der Veranstaltung war der heranwachsende Link noch immer ein Kind und das Pferd Epona zwar gefunden worden, aber nicht zum Reiten zu bewegen.

Selten zuvor hinterließ ein Spiel einen derart positiven ersten Eindruck. Das Erforschen der Umgebung ist unglaublich fesselnd. Auch *Zelda*-Neulinge werden sich auf Anhieb zurechtfinden, da man anfangs jede Menge Tips erhält und mit einem niedrigen Schwierigkeitsgrad geschenkt wird. Doch schon bald werden die Konfrontationen stärker sowohl im Action- als auch im Rätselbereich, und Link muß sich mächtig ins Zeug legen. Sofern keine erneute Terminverschiebung den berühmt-berüchtigten Strich durch die Rechnung macht, wird es einen ausführlichen *Zelda 64*-Test in der kommenden neXt Level geben. ■



In diesem Bauwerk befindet sich das Siegel zum Zeittor für Links Zeitreisen und das Master-Schwert



Auch das Ziehen und Verschieben von Kisten gehört zu den Aufgaben des kleinen Abenteurers



Info: In Amerika wird es eine spezielle Bestellaktion geben. Jeder, der *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* vorbestellt, erhält ein goldenes Modul, die normale Verkaufsversion soll in herkömmlichem Grau erscheinen. Gerüchten zufolge könnte es jedoch passieren, daß Nintendo doch alle USA-Module in Gold ausliefert, da es technisch kaum umsetzbar ist, unterschiedliche Varianten für den gleichen Markt herzustellen.



Ob das Spiel in Europa in einer goldenen Cartridge stecken wird oder nicht, ist derzeit noch völlig unklar. Letztendlich ist die Entscheidung davon abhängig, ob Nintendo of Europe der Meinung ist, daß diese Sonderanfertigung finanziell tragbar ist oder nicht. Eine Vorbestellaktion wird es hierzulande aber definitiv nicht geben.

Dafür präsentiert sich die PAL-Version jedoch in einer absolut nobel gestalteten Verpackung. Schwarz und schlicht ist der Grund, auf dem das goldene Logo prangt.



Der offiziell empfohlene Verkaufspreis liegt bei 120 DM. Damit handelt es sich bei *The Legend of Zelda – The Ocarina of Time* um das erste Nintendo-eigene N64-Modul, das mehr als 100 DM kostet. Big N erklärt dies dadurch, daß die Kosten für das 256-MBit-Modul mit Batteriespeicher durch die insgesamt vier Jahre dauernde Entwicklungszeit diesen Preis erfordern. XL meint: Schade, aber es ist das Geld wert!

DVON S. KRÄMER
 Das Rebelleneschwader schlägt zurück: X-Wings jagen über die Wüsten von Tatooine, der Snowspeeder weicht den zermalmenden Schritten eines AT-AT Blizzard-Walkers aus und die dem Kinogänger bislang vorenthaltene V-Wing steht in einer weiteren Mission bereit, das Imperium das Fürchten zu lehren.

Das Gameplay orientiert sich offensichtlich an den Bedürfnissen der N64-User. Im Gegensatz zum Simulationscharakter eines X-Wing vs. TIE-Fighter (PC) wurde die Bedienung der Flugfunktionen auf ein Minimum reduziert. Lukes Astromech R2-D2 übernimmt im Hintergrund Bereiche der Steuerungskontrolle, so daß dem Piloten freie Hand in der Anwendung der Waffensysteme gegeben wird. Klassische Search&Destroy-Flüge, Scout-Patrouillen und Rescue-Missionen gehören zum Einsatzprogramm des Red Leaders.

In der Rolle des Luke Skywalker düst der Spieler durch vier Kapitel und 15 Level, in denen er die Cockpits von X-, A-, Y- oder V-Wing sowie Speeders bemannt. Wahlweise kann das Geschehen aus der Verfolger- oder Ego-Perspektive wahrgenommen werden. Letztere Ansicht erlaubt auch Blicke aus den seitlichen Cockpitfenstern.

Die Grafik der Handlungsschauplätze gibt sich ausgesprochen detailliert. Gebäude, Flug- und Kampfvehiel wurden mit feinen Texturen versehen, Licht- und Explosionseffekte verwöhnen das Auge des Spielers. Mit der 4-MB-RAM-Erweiterung läuft *Rogue Squadron* komplett im High-Res-Modus, laut Factor 5 ohne Ruckler oder Geschwindigkeitseinbußen. Der glasklare Sound und die 45minütige Sprachausgabe runden das Actionspektakel ab und beleben die in zahlreichen Zwischensequenzen fortlaufende Storyline.

Die geballte Ladung technischer Superlative kombiniert mit der beliebten *Krieg der Sterne*-Thematik scheint *Star Wars: Rogue Squadron* geradewegs auf eine Stufe mit den anderen potentiellen Weihnachts-Topsellern *Zelda - Ocarina of Time* und *Turok 2* zu liften. ■

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Factor 5 greift nach den Sternen

Die vor über 20 Jahren begonnene Sternen-Saga erhält mit *Star Wars: Rogue Squadron* ein weiteres Kapitel. Fans des generationsübergreifenden Phänomens profitieren dabei von der engen Zusammenarbeit zwischen LucasArts und den deutschen Entwicklern Factor 5.



Auch im hochauflösenden Modus bleibt die Framerate unverändert



Dramatische Flug-Action wie im Hoth-Level von *Star Wars: SotE*



Rogue Squadron bietet eindrucksvolle Licht- und Explosionseffekte

Info: Das lang erwartete Krieg der Sterne-Prequel trägt seit kurzem den geschmackvollen Titel *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*. Eine der Filmsequenzen wird ein von dem Klassiker *Ben Hur* inspiriertes Wagenrennen! US-Kinostart ist am

21.05.99 (Memorial Day). Es gilt als offenes Geheimnis, daß die *Shadows of the Empire*-Entwickler gleichzeitig mit einem N64-Spiel zum Film an den Start gehen wollen.

Internetadresse: www.lucasarts.com

LÄNGER LEBEN HÄRTER SCHLAGEN SCHNELLER RENNEN GAMER POWER HÖHER SPRINGEN UNENDLICH ENERGIE UNENDLICHER SPIELSPASS

game buster™

DAS MOGELMODUL MIT POWER



• LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT HUNDERTE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER (SATURN) – 16MAL SOVIEL SPIELSTÄNDE SPEICHERBAR ALS MIT DEM STANDARD-MODUL • SPEICHER-MANAGER (PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN AUF DIE MEMORY-CARD • ZUSÄTZLICH ERHÄLTliches PC-LINK FÜR DIE VERBINDUNG MIT EINEM PC – EIN MÜB FÜR JEDEN „HACKER“ • MIT DEUTSCHER MENÜFÜHRUNG UND DEUTSCHER ANLEITUNG. GAMEBUSTER-SUPPORT: UNTERSTÜTZUNG DURCH SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USW.

FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64 ODER SATURN!
bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

DM 99,-
Nintendo 64-Version DM 119,-

INTERACTOR

• FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN
• KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖREKANGANG VERFÜGT
• ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PACK-SPIELEN

DM 89,-

SHOCKWAVE

• JETZT FORCE FEEDBACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR BEI RUMBLE PAK SPIELEN
• 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 79,-

ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE

• ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIRMGRÖSSE AUF DEEM NINTENDO 64
• DAS EINZIGARTIGE FARBPALLETEN-SYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN • UNTERSTÜTZT VOLLEN STEREO-SOUND

DM 119,-

720 SLOT MEMORY CARD

• SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE – 48 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG ÜBER DAS PLAYSTATION-JOYPAD • HIGH-QUALITY-SMD-DESIGN UND FORNSCHÖNES GEHÄUSE • SELBSTVERSTÄNDLICH MIT DATAFLASH-ANLEITUNG IN DEUTSCH UND DER GARANTIEKARTE

DM 129,-

360 SLOT MEMORY CARD

• SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE – 24 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG MITTELS DES PLAYSTATION-JOYPADS

DM 119,-

120 SLOT MEMORY CARD

• SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE • BIETET DIE ACHTFACHE SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMLICHEN MEMORY-CARD.
• VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT INTEGRIERTER SPEICHEROPTION. • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN
• EINFACHE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
• LED-STATUS-INDIKATOR

DM 89,-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

• DOPPELTE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION. • HIGH QUALITY-SMD-DESIGN UND SEHR FORMSCHÖNES GEHÄUSE.

DM 89,-

40 MEG MEMORY CARD

• 10FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD • EINFACHE „PLUG IN“-AUSFÜHRUNG • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM

DM 99,-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY

• 20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD
• UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIER-FUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE
• VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY
• EINFACHE HANDHABUNG
• FORMSCHÖNES DESIGN

DM 99,-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

service@dataflash.com
http://www.dataflash.com



Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47

Body Harvest



Dieser Bug erscheint zwar ab den ersten Blick riesig, ist jedoch noch einer von den ganz kleinen, die der Spieler im Laufe des Spiels antreffen wird. Spätere Level beherbergen weitaus größere Exemplare

Info

Kaum ist *Body Harvest* fertiggestellt, deutet DMA Designs Chef David Jones auch schon den zweiten Teil an. Über konkrete Informationen bezüglich *Body Harvest 2* schweigt er sich zwar noch aus, das Modul soll jedoch 256 MBit stark sein. Sobald es erste Tatsachen zu verkünden gibt, wird XL natürlich darüber berichten.

Gameplay: *Body Harvest* ist zweifelsohne das fesselndste Action-Spektakel des Jahres und fasziniert von der ersten bis zur letzten Sekunde.

Präsentation: Die Aliens und Level wurden überzeugend designet, lassen allerdings Details vermissen. Zudem zieht sich Nebel durchs Spiel. Atmosphärische Klänge, die sich der jeweiligen Situation anpassen, verwöhnen die Ohren. Als besonders gelungen sind die Soundeffekte zu bezeichnen.

Speicherkapazität: 96 MBit
Modulspeicher: Drei Spielstände werden auf dem Modul festgehalten.

Controller Pak: nein
 Rumble Pak: ja

BVON T. PARTETZKE
 evor das N64 im Handel erhältlich war, wurden bereits die Arbeiten an *Body Harvest* begonnen. Damals wollte Nintendo den Vertrieb übernehmen. Als die erste Vorversion auf die Beine gestellt war, dachte sich die Firma: Schön und gut, ein Actionspiel, aber da fehlen ja die Rollenspielelemente! Eine fragwürdige Idee, aber DMA Design, damals ein Teil des Dream Teams, hat dem Wunsch gezwungenermaßen nachgegeben. In der nächsten Version waren es allerdings zu viele RPG-Anteile, also durfte das Konzept noch einmal überarbeitet werden. Schließlich sprang Nintendo ab, so daß ein neuer Publisher gesucht werden mußte. Nach langem Hin und Her ist es nun endlich soweit: In Deutschland nimmt die Firma Acclaim *Body Harvest* unter ihre Fittiche. Sie kann sich damit glücklich schätzen, und Nintendo dürfte sich schwarz ärgern, denn dieser Titel ist über jeden Zweifel erhaben.

Das Spiel beginnt mit einem minutenlangen Vorspann, in dem die Geschichte veranschaulicht wird: Im Jahre 2016 ist die Erde vernichtet und

die Menschheit fast vollständig ausgerottet. In den letzten 100 Jahren sind außerirdische Wesen, genannt Bugs (Ähnlichkeiten mit den Aliens aus dem Sci-Fi-Film *Starship Troopers* sind nicht von der Hand zu weisen), auf der Erde gelandet. Vor Urzeiten erschufen sie die Menschen als Nahrung, und nun kommen sie, um zu ernten (Harvest = Ernte). Die letzten Überlebenden befinden sich auf der kleinen Raumstation Omega und schmieden einen Plan, wie sie der Situation beikommen könnten. Mit Hilfe einer Zeitmaschine wird Adam, ein genetisch optimierter Soldat und Held des Spiels, in verschiedene Zeitepochen der Vergangenheit gesandt, um die Katastrophe abzuwenden und die Zukunft zum Positiven zu verändern. Daisy, seine Gehilfin, versorgt ihn mit Informationen und Anweisungen. Die Reise beginnt in Griechenland im Jahre 1916. Über Java 1941, die USA der 60er Jahre und Sibirien Ende des 20. Jahrhunderts landet der Held schließlich auf dem Alienplaneten und sorgt für Recht und Ordnung. Der Spieler steuert Adam durch die verschiedenen Welten, in denen er alle Hände voll zu tun hat. Ziel des Spiels ist es nicht nur, plötzlich auftauchende Aliens zu bekämpfen, man muß auch viel mit Leuten reden, ihnen helfen, Städte beschützen, Schlüssel und Waffen finden und mit dem einen oder anderen Fahrzeug den Weg verkürzen. Befindet man sich gerade in einem Vehikel, muß erst dessen Energiebalken auf Null sinken, bevor der Schutzanzug der Spielfigur angegriffen wird. Außerdem sollte darauf geachtet werden, genügend Sprit dabeizuhaben. Dieser ist in Häusern, Höhlen oder Tunnels zu finden, ebenso wie Munition, neue Waffen oder Energie. Letztere erhält man zudem, wenn eine Horde Bugs vernichtet wurde. Dies erweist sich anfangs

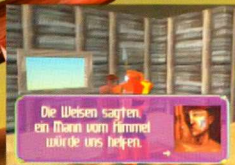


Wurde ein Alien zerlegt, wird es in tausend Stücke zerrissen oder läuft langsam aus

noch als einfach, wird jedoch zunehmend schwieriger. Die bösen Viecher werden immer größer und verfügen über reichlich Feuerkraft. In späteren Levels sollte sich der Spieler mit der Standardwaffe besser aus dem Staub machen und nach Dingen wie Raketenwerfern, Shotguns, MGs oder schweren Panzern umschauen, sonst hat er nicht den Hauch einer Chance. Als wäre das nicht genug, ist außerdem darauf zu achten, daß die Bugs keine Menschen in die Finger bekommen. Wurden genügend Erdbewohner erwischt, bilden sie einen riesigen Mutanten aus Mensch und Harvester. Ein Harvester ist ein Alien, das die Menschen in grünem Glibber einfängt und zum Verzehr heranschleppt. Diese Monster sollten zuerst beseitigt werden, denn sind zu viele Opfer gefallen, muß der Level von vorne begonnen werden. Obwohl es Zwischen-speicherpunkte gibt, die man erreicht, wenn ein

Alien-Reaktor (meist von einem Endgegner bewacht) ausgeschaltet wurde, ist es ein weiter Weg bis zum nächsten Save Point. Jeder Level hat so gigantische Ausmaße, daß der Spieler erstens Stunden dafür braucht und zweitens ohne Karte aufgeschmissen ist. Zum Glück gibt es eine im Spiel. Dort wird nicht nur die eigene Position und die der Fahrzeuge, Städte und Gebäude angezeigt, sondern auch ein Zielpunkt markiert. Daraufhin erscheint ein Pfeil, der immer in die Richtung des gewählten Ortes zeigt. Außerdem enthüllt die Karte, was die nächste Aufgabe ist. Über den L-Button werden unterwegs E-Mails von Daisy empfangen, die ebenfalls nützliche Hilfestellungen zum Weiterkommen gibt.

Eine wichtige Rolle spielen neben der Karte auch die Fahrzeuge. Über 60 verschiedene kommen im Laufe des Spiels vor, darunter Cadillacs, Feuerlöschzüge, Hubschrauber, Flugzeuge, Schiffe, Panzer, Luftkissenboote, Monster-Trucks



große kaliber

Adams Chancen stünden schlecht, würde er nicht auf insgesamt zwölf verschiedene Waffen zurückgreifen können. Im Arsenal befinden sich so schmucke Exemplare wie Maschinengewehre, Raketenwerfer, TNT und Schrotflinten. Zudem ist in jedem Level eine besonders durchschlagskräftige Alien-Waffe versteckt. Einige Fahrzeuge besitzen zudem ihre eigene Artillerie. Hilft überhaupt nichts mehr, können die Gegner auch einfach überfahren werden. Es ist äußerst hübsch anzuschauen, in Sibirien mit einem Mähreischer gegen Zombies vorzugehen.



An Punkten wie diesen darf der Spielstand gesichert werden



Oft findet man in Fässern oder Truhen Lebensenergie und Spirit



mit VW-Käfer-Karosserie, Motorräder und sogar Eisenbahnen. Einige Aufgaben sind nur mit Hilfe eines bestimmten Vehikels zu erledigen. Schießen ist während der Fahrt auch möglich, allerdings nicht mit allen Waffen.

Mit der R-Taste wird ein Fadenkreuz auf den Bildschirm geholt, mit dem das Zielen um einiges einfacher ausfällt. Über die C-Buttons in Kombination mit R oder Z rollt sich der Held zur Seite oder dreht sich blitzschnell nach hinten. Des weiteren läßt sich der Kamerawinkel beliebig

verstellen. Die Fähigkeiten des Helden sollten so schnell wie möglich verinnerlicht werden, denn die Aliens kämpfen nach allen Regeln der Kunst. Was dabei jedoch stört, ist die teilweise ungünstige Kameraführung bei den Gefechten (vor allem aus einem Fahrzeug heraus) und die – ebenfalls nicht übertrieben – träge Steuerung.

Der Umfang und die Aktionsvielfalt von *Body Harvest* sind gigantisch. Eine grandiose Idee jagt die nächste, Innovationen standen bei der Entwicklung an erster Stelle. Aber was weder die Bilder, die wegen der schlichten und vernebelten Grafik wenig hermanchen, noch Worte wiederzugeben vermögen, ist



Spektakulärer kann ein Actionspiel kaum ausfallen



die Faszination, die beim Spielen aufkommt. Nie zuvor hat es soviel Spaß gemacht, auf Aliens zu feuern. Wer einmal angefangen hat, geht auf beinahe mysteriöse Weise eine Symbiose mit dem Spiel ein. Das mag albern klingen, ist aber tatsächlich so: Das Geschehen ist so intensiv, daß man glaubt, selbst im Spiel zu sein. Schnell sind die Mängel an Grafik und Steuerung vergessen, und der Spieler merkt, daß er ein wahres Epos vor sich hat. *Body Harvest* muß einfach jeder haben, der neue Ideen und Qualität bevorzugt. Dies ist kein Spiel von der Stange, dies ist ein Meilenstein der Videospiegelgeschichte! ■

XL-Wertung

90%

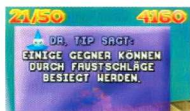


Action Hersteller: Nintendo/Hasbro Entwickler: Interactive Studios
 Spieler: 1 Level: 21 + 7 Bosse
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Glover



info



VON T. HELLWIG
 vor vier Monaten stellten wir Hasbros Winter-Highlight in einem Preview vor. Auf Anhieb konnten die erfrischende Idee und das interessante Gameplay begeistern. Dies unterstrich die Testversion nun noch einmal deutlich.

Glover, der heldenhafte weiße Handschuh, sammelt in sieben verschiedenen Welten Bälle ein, die er letztlich an den geschicktesten kämpfenden Endgegnern vorbei in eine Höhle befördern muß. Das ist im Grunde schon das ganze Geheimnis dieser absolut ungewöhnlichen Spielidee. Doch bevor sich Glover auf die Suche macht, steht zunächst ein kleiner Übungslevel an, der dem Spieler die Steuerung und einige typische Merkmale der 21 Level nahebringt. Dabei helfen erklärende Texte in drei Sprachen über Probleme hinweg. Solche dürfen in der Regel aber gar nicht auftreten, da das Handling nicht nur unkompliziert und leichtgängig ist, sondern sich auch schnell einprägt.



Die einzelnen Abschnitte stellen recht große 3D-Landschaften dar, die zwar manchmal etwas detailarm sind, insgesamt aber viel Abwechslung und vor allem viel Spaß beim Lösen der Rätsel versprechen. Neben dem Auffinden des Levelausgangs, wozu man Mauern verschieben, Plattformen erreichen, Schalter betätigen, Tore öffnen und Brücken aktivieren muß, stellt sich die Aufgabe, den Ball unbeschädigt über Stock und Stein zu manövrieren. Außerdem sind da noch 30 ulkig

designte Gegnertypen, die sowohl Glover als auch dem Ball nachstellen. Zur Bewältigung der Hindernisse gibt es die Möglichkeit, den Ball in verschiedene Formen zu verwandeln. Als Bowling-, Eisenkugel, Plastikball oder Diamant fallen auch die physikalischen Eigenschaften unterschiedlich aus. Köpfchen ist gefragt. Ansonsten liegt es vornehmlich am Geschick des Spielers, wie schnell oder langsam ein Level bewältigt wird. Glover kann enorm viel und läßt sich bei seinen Aktionen prima steuern. Er wird durch Extras stärker oder schneller, beherrscht den videospieldtypischen Doppelsprung eines echten J&R-Helden, taucht, kriecht, rutscht und und und. Das Spiel birgt viele Gags und sehr schöne Ideen wie zum Beispiel die Slotmaschine und die stachelschießende Biene.

Mit *Glover* weht ein angenehmer frischer Wind durchs Genre. Außer der nicht immer optimalen Kameraperspektive und der insgesamt zu selten auftretenden Gegner gibt es kaum erwähnenswerte Mankos. Für alle, die keine Renn- und Prügelspiele mehr sehen können oder gerade diesbezüglich mal eine Pause nötig haben, ist *Glover* der ideale Zeitvertreiber, der die dunklen Winterabende mit seinem Witz und Charme versüßen kann. Zeitgleich mit der PC-Version erscheint das Modul am 20. November. ■

Die Spielidee erinnert an den 80er-Jahre-Titel *Marble Madness*, in dem man eine Kugel über Schrägen und schmale Pfade manövrierte. Durch den ballführenden Handschuh, die Einbindung der Rätsel und die Gegner verspricht *Glover* jedoch deutlich mehr Spielspaß und Aktionsmöglichkeiten.

Gameplay: *Glover* sprengt eine sonnenüberflutete Lichtung in den dichten Wald der meist trostlosen Spielideen. Innovation und Witz machen den Reiz dieses erfrischenden Geschicklichkeitsspiels aus.

Präsentation: Die sieben Welten sind abwechslungsreich, aber nicht sonderlich detailliert. Musikalisch kann das Modul absolut überzeugen, und auch die Soundeffekte tragen zur hervorragenden Atmosphäre bei.

Speicherkapazität: 96 MBit
Modulspeicher: Batterie, sechs Spielstände.
Controller Pak: nein
Rumble Pak: nein

XL-Wertung 90%

test nintendo64

Hersteller: Acclaim Entwickler: Probe **Rennspiel**
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 12 Strecken
 Preis: ca. DM 120 Erhältlich: ab November



extreme G XG2



Schießwütige Drohnen haben es im Arcade-Modus auf den Spieler abgesehen. Jedemal, wenn man eine Formation vernichtet, gibt es ein Extra



Die Drei- und Vierspieler-Modi sind kaum spielbar und besitzen eine viel zu niedrige Framerate. Der Zweispieler-Modus ist hingegen gut gelungen

test nintendo64



info

Die zwölf verschiedenen Strecken sind in drei Variationen vertreten, die einige unterschiedliche Streckenabschnitte aufweisen. Nach dem Durchspielen können sie auch spiegelverkehrt befahren werden. Der geplante High-Res-Modus konnte nicht rechtzeitig fertiggestellt werden.

Gameplay: Ein paar neue Waffen und die weniger konfuse Streckenführung verbessern die Spielbarkeit. Die Steuerung wurde nur leicht verändert und ist nach wie vor oberflächlich.

Präsentation: Das Drumherum ist beinahe kinoreif. Neben der grandiosen Grafik motivieren stimmungsvolle Musikstücke und interaktive Soundeffekte zusätzlich.

Speicherkapazität: 96 MBit
Controller Pak: Ein Spielstand belegt 36 Seiten.
Rumble Pak: ja

AUF DEM SEKTOR der Highspeed-Raserei kämpfen im aktuellen Weihnachtsrummel gleich drei Kandidaten um die wohlverdiente Mark der N64-Spieler. Mit *XG2* und *wipEout 64* startet ein Doppalangriff auf *F-Zero X*, um den König dieses Spielprinzips von seinem Thron zu stürzen. Doch um es gleich vorwegzunehmen, die Versuche sind gescheitert. Dabei besitzen beide Titel nicht zu verachtende Qualitäten, die ihnen eine gute Wertung verschaffen. Im direkten Vergleich, vor allem unter dem relevantesten Aspekt des Gameplays, ziehen sie jedoch eindeutig den kürzeren.



XG2 trumpft vor allem in puncto Präsentation mächtig auf. Was die Entwickler bei Probe in dieser Hinsicht auf die Beine gestellt haben, ist recht beeindruckend. Sowohl die Strecken als auch deren Umgebung und die einzelnen Fahrzeuge sind ausgesprochen detailliert und abwechslungsreich ausgefallen. Dabei konnte der berüchtigte Nebel des Vorgängers in der Tat weitestgehend in den Hintergrund verbannt werden, zumindest im Einziespieler-Modus. Am meisten imponieren kann der Titel jedoch durch seine fulminanten Effekte. Ständig gibt es so viel Light-Sourcing, Transparenzen, Lens-Flares und aktive Hintergründe zu entdecken, daß es unmöglich ist, alles auf einmal und vor allem beim ersten Mal wahrzunehmen.

Raketen ziehen schimmernde Schweife hinter sich her. Waffen, die nach hinten abgefeuert werden, schalten für einige Sekunden automatisch den Rückspiegel ein, der auf Wunsch auch ständig benutzt werden kann. Teleportertore, elektromagnetische Störfelder und herumhüpfende Minen lockern optisch das Straßenbild auf. Manchmal übertreiben es die Entwickler jedoch. Die Engine kommt zum Beispiel ins Stocken, wenn sich mehrere Fahrzeuge auf dem Bildschirm tummeln und sich Explosionen und der Rückspiegel dazugesellen.

Im Zweiespieler-Modus wird es etwas diesig, dafür bleibt die Steuerung ungetrüb. Ab drei Personen sieht es da schon ganz anders aus, die Framerate sinkt deutlich und die Spielbarkeit leidet sehr. Der Battle-Modus hat sich im Vergleich zum Vorgänger stark gewandelt. Dort gibt es keinen Geschwindigkeitsrausch, der Spieler steigt auf dreirädrige Motorräder, die stark an Panzerfahrzeuge erinnern. In eigens dafür designten Arenen beharken sich die Kontrahenten und suchen trotz des niedrigeren Tempos nach Orientierung.

Im Mittelpunkt des Einziespieler-Modus steht der bekannte Wettbewerb, bei dem, abhängig von der gewählten Klasse, vier, acht oder zwölf Strecken erfolgreich gemeistert werden müssen. Ist dieses vollbracht, warten im Duell-Modus insgesamt zwölf Champions darauf, besiegt zu werden.



Rennspiel

Hersteller: Konami/Psygnosis
Spieler: 1-4 (simultan)
Preis: ca. DM 140

Entwickler: Psygnosis
Level: 6 + 1 Strecken
Erhältlich: ab November



wipEout 64



Tritt man zu dritt oder viert gegeneinander an, ist die Grafik zwar recht spärlich, dafür bleibt das Game aber verhältnismäßig gut spielbar



Kollisionen mit der Bande oder anderen Fahrzeugen überstehen die Gleiter. Zu viele Waffentreffer können ein vorzeitiges Ausscheiden bewirken

Spielerisch hat sich *XG2* im Vergleich zu seinem Vorgänger nicht so deutlich weiterentwickelt, wie es die ausgezeichnete Präsentation vermuten läßt. Aufgrund der wesentlich empfindlicheren Lenkung durch den zusätzlichen Druck der R-Taste, bereitet sie zuweilen sogar mehr Probleme als beim Prequel. Eine Neuerung ist der starke Geschwindigkeitschub, der sich immer dann einstellt, wenn man eine längere Kurve durchfährt ohne den R-Button zu benutzen und dabei nicht mit der Bande oder einem anderen Hindernis kollidiert. Insgesamt wurden die Möglichkeiten des Analogsticks nicht genügend ausgenutzt. Gerade bei den nicht seltenen, sehr hohen Geschwindigkeiten donnert der Spieler viel zu oft links und rechts gegen die Bande oder stürzt in einen Abgrund. Sliden ist mit dem R-Button kaum möglich. Selbst bei sehr engen Haarnadelkurven muß der Knopf immer wieder gelöst und getriggert werden, weil das Vehikel sonst eine Wendung hinlegt, so scharf geht es in die Kurve.

Die Steuerung ist hingegen die große Stärke von *wipEout 64*. Die Programmierer des Psygnosis-Teams verstehen bereits bei ihrem N64-Erstlingswerk, wie sich Nintendos Analogstick zum Manövrieren der schwebenden Anti-Gravitations-Gleiter einsetzen läßt. Ist man erst einmal mit der ungewöhnlichen Physik der Gefährte vertraut ge-

worden, können die Raumschiffe dank der sensiblen und zugleich sehr genauen Steuerung exakt über die Piste gelenkt werden. Hilfreich ist dabei der Einsatz der Bremsdüsen, die sich durch das Drücken des R-Buttons und des Z-Triggers auch getrennt auslösen lassen. Dadurch können die Raumgleiter optimal durch schwierige Kurvenabschnitte bugsiert werden. In puncto grafischer Präsentation kann *wipEout 64* zwar nicht mit *XG2* mithalten, schneidet im Vergleich mit *F-Zero X* aber dennoch gut ab.

Beim Waffenrepertoire haben sich die Entwickler im großen und ganzen am PSX-Vorgänger *wipEout 2097* orientiert. Alle Waffen werden übernommen, lediglich die Super-Weapon ist nun bei jedem der insgesamt fünf verschiedenen Gleiter unterschiedlich. Die N64-Fassung ist jedoch kein platter Abklatsch der PlayStation-Versionen. Die Strecken wurden zum Beispiel komplett neu designed. Wer also bereits die anderen beiden Teile gespielt hat, braucht sich keine Sorgen zu machen, daß die Kurse für ihn uninteressant sind. Leider ist die Anzahl der Strecken mit insgesamt sieben nach heutigen Maßstäben jedoch zu gering ausgefallen. Im neuartigen Challenge-Modus müssen sechs Prüfungen absolviert werden, und zwar jeweils in den Disziplinen Race, Time Trial und Weapon. Das Spiel gibt hier immer eine bestimmte Liga, ein Raumschiff und ein Ziel vor, das



Info

Ob Psygnosis auch in Zukunft N64-Titel entwickelt, steht noch nicht fest und hängt mit Sicherheit davon ab, wie erfolgreich sich *wipEout 64* verkauft. Es wird gemunkelt, daß neben *O.D.T.* eine *Destruction Derby*-Version so gut wie fertiggestellt sei, Psygnosis hat dies jedoch offiziell nicht bestätigt.

Gameplay: Die Strecken sind gut designed und die Steuerung ausgezeichnet. Als einzige Späßbremse wirkt die niedrige Anzahl von lediglich sieben Strecken.

Präsentation: Oberes Mittelmaß, aber durchaus gelungen als Debüt eines N64-Entwicklers. Der Soundtrack, diesmal komponierten unter anderem die Propellerheads mit, ist von gewohnt guter Qualität.

Speicherkapazität: 96 MBit
Controller Pak: Ein Spielstand belegt sechs Seiten.
Rumble Pak: ja



erreicht werden muß. Zum Beispiel lautet die Mission, eine knappe Zeit zu unterbieten oder eine bestimmte Anzahl Gegner aus dem Rennen zu kicken. Sind alle Challenges bewältigt, erwarten den Spieler noch zwölf Super Combo Challenges, die Aufgaben aus dem Weapon- und dem Race-Modus miteinander verbinden.

Im Zweispieler-Modus befinden sich alle 15 Fahrzeuge im Rennen, im Dreispieler-Modus immerhin noch ein weiterer Computer-Fahrer, während sich zu viert keine weiteren Gleiter blicken lassen. Technisch sind die einzelnen Modi in Ordnung, die Framerate ist bis auf einige Aussetzer relativ konstant und die Steuerung gewohnt genau. Das Feeling für die Geschwindigkeit geht allerdings etwas verloren, insbesondere wenn der Bildschirm geviertelt wird. Während im Zweispieler-Modus noch relativ viele Details den Fahrbahnrand säumen, gibt es im Rennen zu dritt oder viert kaum noch welche zu entdecken.



Sowohl wipEout 64 als auch XG2 machen grafisch eine deutlich bessere Figur als Big Ns F-Zero X

Zusammenfassend muß gesagt werden, daß keiner der beiden Titel dem anderen die Butter vom Brot nimmt. Sowohl XG2 als auch wipEout 64 haben Stärken, die für sie sprechen, und Schwächen, die insgesamt gesehen nicht entscheidend ins Gewicht fallen. Daher wäre es vermessene, eine allgemeine Empfehlung auszusprechen. Ob und wenn ja, welcher Titel den einen oder anderen Spieler mehr anspricht, ist sehr individuell. Wer Spaß am Thema hat, wird sein Geld auf jeden Fall gut investiert haben, egal, für welches Game er sich entscheidet. Bevor sich diese Frage stellt, gehört ohnehin Nintendos Meisterwerk F-Zero X in den Modulschacht des N64, obwohl es auf Grund seiner relativ öden Grafik zunächst abschreckt. ■

XL-Wertung

85%

XL-Wertung

85%

der direkte vergleich

Titel	F-Zero X	wipEout 64	XG2
Strecken	24 + ∞	6 + 1	12 (x 3)
Fahrzeuge	6 + 24	4 + 1	10 + 3
CPU-Gegner ...			
... im Einspieler-Modus	29	14	7
... im Zweispieler-Modus	28	13	6
... im Dreispieler-Modus	-	1	-
... im Vierspieler-Modus	-	-	-
Waffen	-	8	19
Einspieler-Modi	Grand Prix Time Trial Practice Death Race	Arcade Time Trial Challenge Race Challenge TT	Contest Time Trial Practice Arcade
Mehrspieler-Modi	Versus	Versus	Versus Battle
Grafik	**	***	****
Sound	****	****	****
Steuerung	*****	****	**
Max. Frames pro Sekunde (PAL)	50	25	25
Preis in DM	100	140	120
Wertung	95%	85%	85%
Wertungserklärung:	**** exzellent	**** sehr gut	*** gut
		** mäßig	* schlecht



SLG BARRACKS & TUNING SERVICE

• Besser, schöner, schneller!
Alles für den erfolgreichen Jäger zu Lande und in der Luft. Für Dinge, die einfach oder Spaß haben wollen!



SOULSTORM BREWERY

• Wir brauen den Geschmack einer neuen Generation.
Echte Soulstorm Brew™. Immer Soulstorm-Brew™.



FEED CO. DEPOT

• Wir machen das Weg fröhlich um Zug zu allen neuen, besseren Zahnt. Nach in diesem Jahr haben wir einen Spezialkorn für Sie aus. Einfach hat einen Namen: FeedCo. Depot.



DOWEWERZ

• Wir verfügen über einen und die Werkzeug hat ein schneller. Wir. Dieser Welt: Kaktus mit ist alles.



SOULSTORM MINING CO.

• Wo Harle noch nicht Harle sind! Der neue Extrakt aus Odewerz. Dieser Welt: Kaktus mit ist alles.

CHANT FOR 2

• Die Welt alles! Die Welt alles und interessante Kreaturen. Dieser Welt: Kaktus mit ist alles.

MUDOCARE

• Schen nicht länger weg, jeder noch etwas. Dieser Welt: Kaktus mit ist alles.

ABE'S FANCLUB

• Der Welt der Mudocare braucht also Fans! Dieser Welt: Kaktus mit ist alles.



Maximale
Music instructor
feat. Abe
jetzt überall zu haben...

HAST DU WAS IN DEN KNOCHEN?
WERDEN WIR JA SCHNECK... SEHEN - IN ODDWORLD!

DU DENKST, DU BIST HART?

KOMM UND VERSCHAFF DIR GEWISSEIT - IN UNSEREN MINEN!!!

AB NOVEMBER
HABEN! ZU HABEN!



Rätselige Verfahreranleitung



Eigener Firmenwagen



Gemütliche Kantine



Abwachtungsreiche Firmensessle



Dynamische Vergessztna



Haustierhaltung erlaubt

Du schaffst es nicht! Auch Dein 2. Versuch die Mudokons zu befreien wird scheitern...
Wir haben unser Imperium ausgebaut! Weder Deine neue, erweiterte Spielsprache noch Deine clevere Interaktion wird Dich retten. Keine Chance, wir jagen Dich durch über 800 unterschiedliche Szenarien und durch über eine halbe Stunde Kinoreifer Animationsfilme. Unser neues Produkt "SnailStorm-System™" wird alle Verkauferekorde brechen - und Dir das Genick. Dich erwarten beinhardt Rätsel und knochentrockener Humor. Na denn, Hals- und Beinbruch...

Neerum Burial Grounds / New Management

"PlayStation" and the "PlayStation logo" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
© Electronic Arts Inc. EA GAMES™ and EA GAMES™ are trademarks of EA GAMES™. EA GAMES™ is a registered trademark of EA GAMES™.
EA and the EA GAMES logo are trademarks and the EA logo is a registered trademark of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



Hersteller: Konami/T•HQ Entwickler: AKI Corporation **Beat 'em Up**
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 58 + 23 Kämpfer
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: im Handel



In der Realität undenkbar: die Hart Foundation gegen die Outsiders

Info



Außerhalb des Rings kommt es hart auf hart: Mit Stühlen, Knüppeln, Mülltonnen, Koffern und Stoppschildern können sich die Wrestler gegenseitig beharken. Verletzungen sind dabei nicht auszuschließen.

Gameplay: Spielerisch ist *WCW/NWO Revenge* dank des dynamischen Geschehens und der intuitiven Steuerung der beste Wrestling-Titel auf dem Markt. In puncto Spielmodi zieht es gegenüber *WWF War Zone* jedoch den kürzeren. Durch die Menge an erspielbaren Charakteren ist auch allein viel Dauerspaß vorhanden.

Präsentation: Flüssige und äußerst realistische Animationen trösten über die Grafikleger und die eckigen Wrestler hinweg. Die Soundeffekte kann man absolut nicht besser hinbekommen. Auch musikalisch wird feinsten Rock geboten.

Modulspeicher: Rekorde und erspielte Charaktere werden automatisch gespeichert.
Speicherkapazität: 96 MBit
Controller Pak: nein
Rumble Pak: ja

WCW/NWO Revenge



Obwohl die Zuschauermenge immer noch relativ verpixelt daherkommt, wurde sie wesentlich besser in Szene gesetzt als bei *WCW vs. NWO: World Tour*. Die Wrestler selbst agieren äußerst geschmeidig

Für die PlayStation läßt sich die Menge der Wrestling-Titel schon lange nicht mehr an beiden Händen abzählen. Fängt man dagegen beim N64 an zu zählen, reicht eine Hand vollkommen aus – gerade zwei Finger werden benötigt. An diesem Mißstand will T•HQ langsam etwas ändern und bringt mit *WCW/NWO Revenge* den dritten Vertreter der oft verrufenen Sportart auf den Markt. Sein Vorgänger, *WCW vs. NWO: World Tour*, war das erste N64-Wrestling-Spiel und hatte mit *WWF War Zone* bisher nur einen Konkurrenten. Damit die Entwickler weiterhin im Geschäft bleiben, haben sie dem Nachfolger viele Verbesserungen spendiert. Allein die minutenlange Intro vermittelt eine formidable Stimmung. Diese wird noch verstärkt, wenn die Kämpfer in den Ring einziehen. Wie man es aus dem Fernsehen kennt, vollführen sie ihre typischen Gesten und werden von reichlich Feuerwerk begleitet. Einzige die feh-



lenden Originalmusiken trüben die Atmosphäre ein wenig.

Mehr als 80 Wrestler wurden aufs Modul gequetscht, von denen anfangs nur 58 angewählt werden dürfen. Darunter befinden sich gut 40 Original-Stars, die den Ligen WCW, NWO und NWO Wolf Pack entstammen, und ein Dutzend frei erfundener Herren. Der Rest wartet darauf, freigespielt zu werden. Mit ihnen kann der Spieler diverse Turniere, Tag-Team-, Battle-Royal- und Handicap-Matches bestreiten. Zudem stehen einige Mehrspieler-Modi zur Verfügung. Vor allem mit drei Gleichgesinnten stellen sich schnell die Stärken des Spiels heraus. Da die Steuerung zwar umfangreich, aber dennoch unkompliziert und intuitiv ausgefallen ist, kommt jeder schnell damit zurecht. Mit simplen Eingaben lassen sich die spektakulärsten Manöver ausführen, von denen die Wrestler eine gewaltige Menge beherrschen. Selbst an Double-Team-Moves wurde gedacht. Zusammen mit der erhöhten Spielgeschwindigkeit gestaltet sich das Geschehen sehr dynamisch und abwechslungsreich. Die einzigen Wertmüßigkeiten sind die kantigen Charaktere und einige Polygonfehler. Darüber trösten jedoch die unglaublich flüssigen und realistischen Animationen hinweg. Wer also mehr Wert auf Spielbarkeit als auf Grafik und Drumherum legt, ist mit *WCW/NWO Revenge* bestens bedient. ■



Wie im ersten Teil können Finishing-Moves vollführt werden. Diesmal sind es die echten

XL-Wertung **85%**

Hersteller:	Infogrames	Entwickler:	Eden Studios
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	40 Strecken
Preis:	ca. DM 120	Erhältlich:	im Handel

V-Rally Edition 99



Wie in der Wirklichkeit zeigen sich die detaillierten Rallye-Cars bei hoher Geschwindigkeit auch in diesem Spiel sehr anfällig für kleinste Bodenwellen

Mit *V-Rally Championship Edition* landete Infogrames im vergangenen Jahr einen echten Hit. Europaweit verkaufte sich das hochgelobte PSX-Spiel nahezu 200.000mal. Wegen seiner realistischen Landschaften schlug es Konkurrenzprodukte um Längen. Aufgrund der wirkkeitsnahen Fahrphysik muß der Rallye-interessierte Rennsport-Fan allerdings auch eine gute Portion Geduld und Einfühlungsvermögen mitbringen.

Nach knapp eineinhalb Jahren wird *V-Rally* nun N64-Besitzern offeriert. Dies mag zunächst merkwürdig anmuten, da Umsetzungen im allgemeinen nicht so lange auf sich warten lassen. Doch beim 64-Bitter ist das ein wenig anders – zumindest in diesem Genre. Bislang konnten vergleichbare N64-Rennspiele in der Fachpresse nur mäßige Wertungen einfahren. Warum sollte Infogrames also nicht auf ein bewährtes Spielkonzept zurückgreifen und versuchen, die Genre-Fans zu überzeugen?



Auf die flinken Konkurrenten muß auch im Zweispieler-Modus nicht verzichtet werden

Rallye-Spiele haben manchmal den Nachteil, daß man allein über die Pisten brettert. Doch glücklicherweise gibt es ja den Arcade-Modus, in dem drei weitere Teams aufs Gaspedal treten. Ansonsten bietet *V-Rally Edition 99* die Meisterschaft und den Zweispieler-Modus – insgesamt wird die erfreulich hohe Zahl von 40 Strecken, verteilt auf acht Länder, geboten. Vor Rennbeginn kann sich der Spieler

einen von zwölf Wagen (drei Klassen) aussuchen und ihn anschließend tunen beziehungsweise diverse Einstellungen (dreistufige Übersetzung, fünfstufige Unter- oder Übersteuerung, Lenkempfindlichkeit, Stoßdämpfer etc.) vornehmen. Besitzer von 16:9-Fernsehern können je nach Bedarf das Bildformat angleichen.

Beim Schalten durch die Menüs fällt auf, daß das Modul merkliche Dekomprimierungszeiten hat. Entschädigt wird man dafür mit schönen Kulissen, hoher Geschwindigkeit und einer guten, aber sehr sensiblen Steuerung. Aufgrund der Fahrphysik ist ausreichend Geduld und vorausschauendes Fahren gefragt, denn kleine Fehler können fatale Folgen haben. Technisch schneidet *V-Rally E. 99* in einigen Punkten weniger gut ab: Bei einer Größe von 96 MBit blieb leider nicht genug Platz für actionbetonte Kollisionsgeräusche – mehr als ein dumpfes Knallen ist nicht zu hören. Zudem gab es Probleme mit dem Grafikaufbau, die dem Spieler aber nur teilweise auffallen werden (Pop-Up-Effekte). Sieht man einmal über die genannten grafischen und akustischen Schwächen hinweg, bleibt noch die frustigefährdete Erkenntnis, daß der gehobene Schwierigkeitsgrad eine Menge Übungszeit verlangt, bis man die Steuerung gut beherrscht. Schön sind die deutschen Sprachsamples des Copiloten, der richtungswisende Tips gibt, und die kräftigen Motorengeräusche.

Alles in allem sticht *V-Rally* in puncto Spielbarkeit, Realitätsnähe und Streckendesign sowie mit der Anzahl der Kurse so gut wie jeden N64-Konkurrenten aus. Bitte einsteigen zur Probefahrt! ■



Je näher der Ghost, desto transparenter stellt ihn das N64 dar

Info

Im Rahmen der Platinum-Reihe von Sony, in der ältere erfolgreiche PSX-Spiele für 49,95

DM über den Ladentisch gehen, wird *V-Rally* in einer aufgemotzten Version angeboten. Neu: Toyota Corolla WRC 98, Dual-Shock-kompatibel. Mitte kommenden Jahres soll der Nachfolger erscheinen, dessen offensichtlichste Neuerungen optionale Wagenschäden und eine verbesserte Grafik sein werden.

Gameplay: *V-Rally Edition 99* spielt sich trotz des hohen Schwierigkeitsgrades gut. Den nötigen Dauerspaß versprechen die zahlreichen freizuspielenden Pisten. Auch der Zweispieler-Modus ermöglicht interessante Rennen.

Präsentation: Farblich wirkt die Grafik im Vergleich zur PSX-Version etwas überladen, zudem fallen einige Fehler und die langen Dekomprimierungszeiten unangenehm auf.

Speicherkapazität: 96 MBit **Modulspeicher:** Auf vier Speicherplätzen parken vier Spielstände und die fahrerspezifischen Einstellungen. **Controller Pak:** nein **Rumble Pak:** ja

XL-Wertung

85%

Hersteller: Electronic Arts Entwickler: EA Sports **Sport**
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 37 Mannschaften
 Preis: ca. DM 140 Erhältlich: im Handel

NHL 99



Taktische Änderungen können über die C-Buttons vorgenommen werden



Acht verschiedene Kameraperspektiven fangen das Geschehen ein

Info

Einige der Features, die in der PC- und PlayStation-Version von *NHL 99* zu finden sind, fehlen leider in der N64-Adaption. Dazu gehören beispielsweise einige neue Trainings-Modi und Spieleranimationen sowie der vergrößerte Hinterraum.

Gameplay: Mit Ausnahme des etwas schwach und bisweilen zu hektisch agierenden Computer-Gegners bietet *NHL 99* ein in jeder Beziehung fesselndes Eishockey-Erlebnis. Das hohe Spieltempo ist dank präziser Steuerung perfekt kontrollierbar.

Präsentation: Die hochauflösende Grafik ist sehr detailliert und beeindruckt mit geschmeidigen Animationen. Zur optischen Dynamik gesellen sich äußerst realistische Soundeffekte, ein waches Publikum sowie ein emotionsgeladener Kommentator.

Speicherkapazität: 96 MBit
Controller Pak: Ein Spielstand belegt inklusive editierter Teams ca. 80 Seiten.
Rumble Pak: ja



W. PRIMEAU

Engagierte sich Electronic Arts bisher noch ein wenig zurückhaltend für das Nintendo⁶⁴, so sind zum aktuellen Weihnachtsgeschäft scheinbar auch die letzten Ressentiments ausgeräumt. Mit *Madden NFL 99*, *Nascar 99*, *NBA Live 99* und *NHL 99* sind demnächst vier neue N64-Titel der Amerikaner in den Verkaufsregalen zu finden.

Neben der *FIFA*-Reihe waren es ursprünglich die *NHL*-Titel, die den legendären Ruf EAs als Sportspielspezialist begründeten. Eine solche Tradition verpflichtet natürlich, und in *NHL 99* sind viele Tugenden der berühmten Vorgänger vereint. Speziell das eingängige Gameplay weiß auf Anhieb zu überzeugen. Dank präziser und sehr direkter Steuerung läßt sich das Geschehen auf dem Eis auf Anhieb sehr gut kontrollieren. Body-



checks werden ohne zusätzlichen Tastendruck durch das simple Aufeinanderprallen zweier Sportler ausgeführt, so daß sich die Kufen-Cracks reihenweise auf die Nase legen. Der Computer-Gegner ist

auf allen Schwierigkeitsstufen darauf bedacht, das Spieltempo hochzuhalten und die CPU-gesteuerten Torhüter vermeiden selbst in unübersichtlichen Situationen den Bully. Auf diese Weise entwickelt sich ein etwas hektisches Treiben, das aber stets überschaubar bleibt und eine fesselnde Dynamik beinhaltet. EA setzte den Schwerpunkt mehr auf Action als auf Taktik, versäumte es dabei aber nicht, dem Spieler eine breite Vielfalt von Aktionsmöglichkeiten zu bieten. Mit der Zeit eröffnen sich die zahlreichen Feinheiten der Steuerung, so daß Einsteiger wie Profis voll auf ihre Kosten kommen.

Grafisch werden die Fähigkeiten der 64-Bit-Konsole gut ausgereizt. Bis auf gelegentliche Ruckler bei langen Pässen überzeugt die 3D-Engine in allen Belangen und liefert grandiose Bilder von der schnellsten Mannschaftssportart der Welt. Neben einem zu übertriebener Witzigkeit neigenden Kommentator werden zudem plastische Soundeffekte und sogar Lautsprecherdurchsagen geboten, die beispielsweise auf den Fan-Artikel-Verkauf aufmerksam machen.

Mit *NHL 99* ist es Electronic Arts gelungen, einen unterhaltsamen Kompromiß zwischen anspruchsvollem Gameplay à la *NHL Breakaway* und fesselnder Action im Stile eines *Wayne Gretzky's 3D Hockey* zu finden. ■



XL-Wertung

85%

Rennspiel Hersteller: Electronic Arts Entwickler: Stormfront Studios
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 17 Strecken
 Preis: ca. DM 140 Erhältlich: im Handel

64 XL

NASCAR 99



DVON T. HELLWIG
 Die neueste Version aus der NASCAR-Reihe schließt sich nahtlos an das solide Konzept an, mit dem bislang die 32-Bit-Gemeinde bedient wurde. Der bekannte Moderator Bob Jenkins gibt Tips zu den 17 lizenzierten Originalkursen und kommentiert die Rennen der 31 aktuellen Fahrer. Ein Championship-Modus, die Zeitrennen und der Zweispieler-Modus locken mit schier endlos langen Fahrten. Der Spieler kann sich nach Lust und Laune austoben – über 400 Runden sind einstellbar. Zudem dürfte es für Tuning-Fans eine Freude sein, die zahlreichen Modifikationen am Wagen

vorzunehmen. Spezielle Menüs erlauben sogar eine prozentuale Abstufung der Aggressivität der Gegner, des Driftverhaltens, der Horsepower (PS) und weiterer Feinheiten. Dabei wird PC-Spiel-Niveau erreicht. Steuerbar sind die Cars sowohl analog als auch digital. Allerdings lassen sich die etwas zu groß geratenen Cars lediglich aus zwei der sechs Perspektiven ausreichend beherrschen. Hauptsächlich in der Steuerung und der mäßigen, farblich nicht gut abgestimmten Grafik liegen die größten Schwächen des Moduls. NASCAR 99 ist vor allem ein spezielles Rennspiel für Freunde dieses Sports. ■



XL-Wertung

75%

Info

NASCAR 99 für das N64 entspricht in weiten Teilen der '98er PSX-Version der NASCAR-Reihe. Zumindest die Optionsmenüs und grundlegenden Einstellungen gleichen sich. Spielerisch ist die PSX-Fassung vorzuziehen.

Gameplay: Freunde actionreicher Langzeitrennen werden sich über die vielen Tuning-Möglichkeiten freuen. Die Steuerung hätte wesentlich feiner ausfallen können.

Präsentation: Aufgrund der mäßig realistischen Grafik fehlt NASCAR 99 ein bißchen das Flair. Auch die Sounds reißen keinen vom Hocker.

Speicherkapazität: 96 MBit
Modulspeicher: nein
Controller Pak: 38 Seiten
Rumble Pak: nein

Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht **Fax 05621 / 5834**

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

Besucht unsere Homepage!!

www.brainstorm-versand.de

PLAYSTATION DM 239,-

Multinorm - Konsole DM 299,-

DREAMCAST DM 849,-

Gamebooster DM 59,-
Chip mit Einbauleitung 12,90
PSX - Multinorm Umbau 49,90
RGB - Kabel 19,90
JOYPAD, farbige, wie orig. z.B. rot, grün, transparent DM 22,90
SCORPION GUN DM 69,-
Alle PSX - Spiele (aufbereitet)

NINTENDO 64 DM 249,-

COMMAND & CONQUER 3
CONQUEROR
FORMEL 1 '98
Page 1
Moto Racer 2
Star Wars
TENCHU
Zero Divide 2

N'64 Gebrauchtspiele...ab DM 35,-

ab DM 75,-

Memory Card DM 29,-
Prog. Multi Adapter DM 69,-
Joypad, farbige DM 49,-
Joypadverlängerung DM 19,-
Game Killer DM 89,-
RUMBLE Pack DM 39,-
Lenkrad + Pedale + Rumble DM 139,-

ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN
+ KONSOLEN
PSX SNES SATURN MEGA DRIVE
PSX SNES SATURN MEGA DRIVE

Besucht unseren Partnerladen!!
The Gamestore for all systems and Fun City - Partner!!
GKS Hopperst, 6
34549 Edertal - Berghelm

BRAINSTORM
HOME ENTERTAINMENT

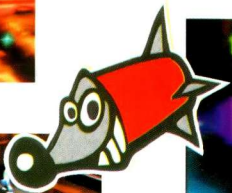
Brainstorm - Home Entertainment Gut Elim 1 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten DM 10,- / Vorauskasse oder Nachnahme / Annahmeverweigerung DM 30,- / Irrtümer sowie Preisänderungen vorbehalten / Umtausch nur bei falscher Lieferung / Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir haften nicht für Inkompatibilität / Auf Importprodukte keine Garantie / DRESDNER BANK KASSEL BLZ 52080080 Kto.-Nr. 374478400

Hersteller: Infogrames Entwickler: Infogrames **Action/Jump&Run**
 Spieler: 1 Level: 7 Welten
 Preis: ca. DM 120 Erhältlich: im Handel



Die Zukunft unseres blauen Planeten sieht ziemlich düster aus

Starshot – Panik im Space Circus



Sieben 3D-Welten bieten ein abwechslungsreiches Design. Wer dem Sturz ins Bodenlose entgehen will, muß sich mit der Steuerung vertraut machen. Das Sprungverhalten bedarf am meisten der Übung

test nintendo64

Info

Infogrames bleibt sich treu. Die Story des Action-Jump&Runs ist sehr eigenwillig, der Schwierigkeitsgrad wie gewohnt eher hoch einzuschätzen.

Gameplay: Das Steuern der Spielfigur bedarf einer gewissen Eingewöhnungszeit. Der Raketenflug und die abwechslungsreichen Aufgaben sorgen für andauernden Spielspaß. Ergänzende „Nebenjobs“ bieten die Level aber nicht.

Präsentation: Weitreichende Blicktiefe kombiniert mit gelungenen Effekten und schrill-witzigem Design entschuldigt für gelegentlich ploppende Polygone. Der Sound muß heuer nicht mehr so nach „Modul“ klingen.

Modulspeicher: ja
Speicherkapazität: 96 MBit
Controller Pak: nein
Rumble Pak: nein

Der junge Sternjongleur Starshot erhält in einer fernen Zukunft den Auftrag, die Mächenschaften des konkurrierenden Virtua Circus aufzudecken und den eigenen Space Circus im Kampf um die Zuschauer wieder nach vorn zu bringen. Die Reise führt durch sieben aufwendig inszenierte 3D-Welten, in denen ihm der Wegwerfroboter Willfall und die lebhaftere Rakete Willfly hilfreich zur Seite stehen.

Info-Ballons weisen den Spieler in das Move-Repertoire des Helden ein. Wie bei *Banjo-Kazooie* ist sowohl die Anzahl der Schüsse als auch die Flugdauer begrenzt durch die Menge der eingesammelten Symbole. Neben den schnell erklärten Moves gibt es zahlreiche Hinweise zu den anstehenden Aufgaben.

In den abwechslungsreichen Leveln erwarten den Spieler zum Teil sehr anspruchsvolle Aufgabenstellungen. So muß Starshot ein Gespenst dazu bringen, eine Tür zu öffnen, während die im Raum befindlichen Tische und Hängelampen wild zur

Musik der Musikbox tanzen. Tips erhält der Spieler vom ständigen Begleiter Willfall und freundlich gesinnten Charakteren, die unterwegs anzutreffen sind.

Die Präsentation von *Starshot – Panik im Space Circus* lebt vor allem von ihren witzigen Details und ihrer stets humorvollen Note. Ansprechende Lichteffekte, Transparenzen, Blicktiefe und die farbenprächtige Gestaltung der Stages verleihen dem Spiel die angestrebte Cartoon-Atmosphäre, auch wenn dies technisch nicht durchgängig umgesetzt wurde. Sind zu viele Gegner im Bild, kann es zu Rucklern kommen, gelegentlich erstrecken sich auch Teile des Ozeans bis in den Himmel. Infogrames verzichtet auf eine echte Sprachausgabe, stattdessen verläßt man sich auf deutsche Texttafeln und vertonte die redenden Wesen wie bei *Banjo-Kazooie* mit murmelnden oder quiekenden Geräuschen.

Wer sich an die teilweise knifflige Steuerung sowie das merkwürdige Sprungverhalten des Hauptdarstellers gewöhnt hat und sich von dem besonderen Flair des Action-Platformers angesprochen fühlt, der bekommt mit *Starshot – Panik im Space Circus* ein umfangreiches Paket geboten. Um die Spitzenposition eines *Banjo-Kazooie* zu gefährden, fehlt es in erster Linie an kleineren Aufgaben abseits des Hauptlösungspfades. Doch wer nach dem Rare-Titel dem Genre treu bleiben will, der kann sich als Star der Manege versuchen. ■



Dem witzigen Cartoon-Charakter der Level können nicht nur Kinder etwas abgewinnen

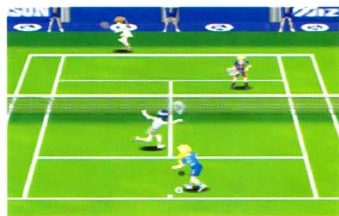
XL-Wertung

75%



Sport Hersteller: Hudson Soft Entwickler: Hudson Soft
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: -
 Preis: ca. DM 160 Erhältlich: als Import (jp)

Let's Smash



In vier Mini-Games können auf originelle Weise Aufschläge, Lobs und Volleys geübt werden

Freunde des gelben Filzballs gingen auf dem N64 bisher leer aus, bevor sich Hudson nun des Problems annahm. Wie es sich für einen japanischen Entwickler gehört, ist *Let's Smash* eine äußerst farbenfrohe und verspielte Variante des weißen Sports. Die Polygonspieler besitzen überdimensionale Köpfe und können mit den schrillsten Outfits ausgestattet werden. Wer erfolgreich ist, bekommt seinen Spind beispielsweise mit einem Weihnachtsmannkostüm oder Fledermausflügeln aufgefüllt. Diese und weniger ausgefallene Kleidungsstücke dürfen auch im Zweispieler-Modus als Einsatz riskiert werden.

Neben den vier Grand-Slam-Turnieren können Matches z. B. in der Arktis oder auf einem Hochhausdach ausgetragen werden. Das Ganze hört sich zwar interessant an, scheidet aber am oberflächlichen Gameplay. Da die C-Buttons genutzt werden, sind lediglich zwei verschiedene Schläge direkt ausführbar – ein normaler und ein Lob. Mit Hilfe des Z-Triggers kann härter retourniert, die Schlagkraft aber nicht dosiert werden.

Vorrangiges Ziel von *Let's Smash* ist nicht unbedingt eine gute Platzierung in der Weltrangliste, sondern das Füllen des Kleiderschranks. Auf diese Weise ist sicherlich für den einen oder anderen Lacher gesorgt, wenn sich zwar wild kostümierte Spieler gegenüberstehen. ■

XL-Wertung 65%

Info

Mitsui hat angekündigt, *Let's Smash* unter dem Titel *Centercourt* noch Ende dieses Jahres in Deutschland zu veröffentlichen.

Gameplay: Tennis-Fans kommen nicht auf ihre Kosten. Die Steuerung ist variantenarm und etwas schwammig, einziger Lichtblick sind die z. T. witzigen Spielmodi und die Idee mit den erspielbaren Outfits.

Präsentation: Nur die Polygonsportler beweisen, daß dies kein 16-Bit-Spiel ist. Die Grafik läßt jedes Detail vermischen und glänzt lediglich durch flüssige Animationen.

Speicherkapazität: 96 MBit
Controller Pak: Ein gespeicherter Sportler belegt sieben Seiten.
Rumble Pak: nein

Sport Hersteller: GT Interactive Entwickler: Midway
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 29 Teams
 Preis: ca. DM 140 Erhältlich: ab 30.11.

NFL Blitz



Kaum hat der Receiver den Ball gefangen, stürmen auch schon die Gegner auf ihn los

Nach *NBA Jam* und *Wayne Gretzky's 3D Hockey* kommt Midway mit der dritten Sportart im Actionformat auf den Markt. Die Regeln wurden kurzerhand aus dem Spiel genommen bzw. ein wenig modifiziert. Die Offense hat immer noch vier Versuche für einen Firstdown, aber der wird jetzt erst nach 30 Yards erreicht. Neben Passen und Werfen ist noch die Turbo-Funktion vorhanden, mit der der Spieler einen Moment lang zusätzlichen Antrieb hat. Die Teamgröße wurden auf sieben Spieler reduziert. Dem-

zufolge entstanden auch neue Playbooks, die meist auf Paßspiele ausgelegt sind. Nach jedem Spielzug gibt es noch ein paar Tacklings, die mit etwas Trashtalk begleitet werden, und der amerikanische Kommentator untermalt das Geschehen mit passenden Sprüchen. Die Menüs sind alle recht simpel, aber übersichtlich gehalten. Zusätzlich sind natürlich noch versteckte Features vorhanden, wie es von Midway bekannt ist. Jeder, der den Stil von *NBA Jam* mag und etwas für Football übrighat, sollte unbedingt zugreifen. ■

XL-Wertung 80%

Info

Die Automatenversion von *NFL Blitz* verfügt über eigene Controller-Pak-Slots, damit selbst-erarbeitete N64-Spielstände eingespeist werden können.

Gameplay: Midway ist mit *NFL Blitz* bei dem alten Erfolgsrezept von *NBA Jam* geblieben. Action pur, ohne auf die Spielregeln achten zu müssen.

Präsentation: Der Kommentator ist schon aus *NBA Jam* bekannt und bringt mächtig Stimmung in das Spiel. Jeder Tackle oder erfolgreiche Touchdown wird von den Spielern mit Trashtalk untermalt.

Speicherkapazität: 128 MBit
Controller Pak: Eine Saison wird auf 100 Seiten gesichert.
Rumble Pak: ja

Banjo-Kazooie NTSC/PAL

Diverse Cheats:

Für die folgenden Cheats muß man nicht zuvor die Puzzles von Bottles lösen. Begebt Euch zur Sandburg im Treasure Trove Cove und stampt vor jedem Code das Wort „CHEAT“ ein! Eine Kuh sollte zu hören sein. Gebt nun eins der folgenden Wörter ein:

Code
BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS
LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS
DONTBEADUMBOGOSEEMUBO

Wirkung

unendlich Eier
unendlich Leben
99 Mumbo-Schädel (funktioniert nur, wenn Ihr Euch noch nicht verwandelt habt)
unendlich rote Federn
unendlich Luft unter Wasser
acht Energiepunkte
unendlich goldene Federn
Mit „NOCHEAT“ (ohne das Wort „CHEAT“ vorher einzugeben) können alle Codes wieder deaktiviert werden.

NOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY
GIVETHEBEARLOTISOFAIR
ANENERGYBARTOGETYOUFAR
AGOLDENGLWOTPROTECTBANJO
Mit „NOCHEAT“ (ohne das Wort „CHEAT“ vorher einzugeben) können alle Codes wieder deaktiviert werden.

Mini-Raketenerwerfer:

L, L, C ↵, C ↵, C ↵

Pistole mit Schalldämpfer:

C ↵, L, C ↵, C ↵, L

9mm-Pistole:

R, L, C ↵, C ↵, L

Uzi:

C ↵, C ↵, C ↵, C ↵, C ↵, L

Big-Head-Modus:

C ↵, R, C ↵, L, C ↵

Große Füße:

C ↵, Z, R, C ↵, Z

Kinder-Modus:

C ↵, C ↵, R, L, Z



SHINOK 8337 Shinnok
SKULL 1111 Skull
TURMEL 0322 Mark Turmell

Cheat-Modus:

Drückt die Turbo-, Sprung- und Paß-Tasten (Z, B und A), um die Symbole unter den Helmen im Versuchs-Bildschirm (direkt vor Spielbeginn) zu verändern! Die Ziffern in der folgenden Liste zeigen an, wie oft man jeden Knopf in der oben genannten Reihenfolge betätigen muß. Danach drückt man die dahinter stehende Richtung auf dem Analogstick oder dem Steuerkreuz, um den Cheat zu aktivieren. Beispiel: Für den Code 1-2-3, ↵ gibt man nacheinander einmal Turbo, zweimal Sprung, dreimal Paß und Links ein.

Effekt	Code
Super-Field-Goals	1-2-3, ↵
Starke Blocker	3-1-2, ↵
Schnelle Pässe	2-5-0, ↵
Stadion ausschalten	5-0-0, ↵
Späte Hits	0-1-0, ↑
Riesenköpfe	0-4-0, ↑
Keine First Downs	2-1-0, ↑
Keine Interceptions	3-4-4, ↑
Kein Punting	1-5-1, ↑
Unendlich Turbo	5-1-4, ↑
Super Blitzing	0-4-5, ↑
Starke Teamkollegen	2-3-3, ↑
Starke Defense	4-2-1, ↑
Nebel	0-3-0, ↓
Dichter Nebel	0-4-1, ↓
Große Pille	0-5-0, →
Kleine Spieler	3-1-0, →
Große Spieler	1-4-1, →
Große Köpfe	2-0-3, →
Keine Köpfe	3-2-1, ←
Sonnenschein	2-1-2, ←
Schnee	5-2-5, ↓
Regen	3-1-5, →
Starke Offense	3-1-2, ↑
Kopflozes Team	1-2-3, →
Nacht	2-2-2, →
Schneller Turbo	0-3-2, ←
Unsichtbarkeit	4-3-3, ↑



Mini-Modus:

Z, C ↵, R, C ↵, C ↵

Unverwundbarkeit:

C ↵, Z, C ↵, C ↵, R

Forsaken NTSC/PAL

Unverwundbarkeit:

Gebt im Titelbildschirm die Tastenkombination A, Z, Z, ↑, ↵, C ↵, C ↵, C ↵ ein! Fortan wird keiner mehr Probleme mit den Widersachern haben.

75th Anniversary THROWBACK Team

NFL Equipment Team GEARGUYS
1999 Cleveland WELCOME-BACK
Browns BACK
EA Sports INTHEGAME
Tiburon HAMMERHEAD

Verstecktes Stadion:

Gebt das Wort „OURHOUSE“ im Code-Bildschirm ein! Daraufhin können die Spiele im Tiburon-Stadion ausgetragen werden.

Madden NFL 99 NTSC

Bonusteams:

Gebt im Code-Bildschirm einen der folgenden Codes ein, um das entsprechende Team anzählen zu können:

Team	Code
NFC Pro Bowl	BESTNFC
AFC Pro Bowl	AFCBEST
All-Madden	BOOM
All-Time Stat Leaders	IMTHEMAN
60s Greats	PEACELOVE
70s Greats	BELLBOTTOMS
80s Greats	SPRBWLSHUFL
90s Greats	HEREANDNOW
All-Time Greats	TURKEYLEG



Mission: Impossible PAL

Diverse Cheats:

Begeht man sich vom Titelbildschirm über die Spielstandauswahl und die Schwierigkeitsgradeinstellung bis zu dem Menü, in dem die verschiedenen Missionen ausge-



wählt werden können (Sie sind von oben nach unten aufgelistet), können dort die folgenden Codes eingegeben werden:

NFL Blitz NTSC/PAL

Versteckte Spieler:

Wählt die „Enter Name For Record Keeping“-Option und gebt einen der folgenden Spielernamen und PIN-Nummern ein! Bei korrekter Eingabe ertönt ein „Lights out, baby!“.

Name	PIN	Spieler
BRAIN	1111	Brain
CARLTN	1111	Kopflozer Herr
DANIEL	0604	Dan Thompson
FORDEN	1111	Dan Forden
GENTIL	1111	Jim Gentile
JAPPLE	6660	Jeff Johnson
JASON	3141	Jason Skiles
JENIFR	3333	Jennifer
		Hedrick
LUIS	3333	Luis Mangubat
MIKE	3333	Mike Lynch
RAIDEN	3691	Raiden
ROOT	6000	John Root
SAL	0201	Sal Divita

neXt Level im ABO

Das sollte sich jeder merken: Wer einen nigelnagelneuen neXt Level-Abonnenten wirbt, erhält ein Geschenk, das Sicherheit gibt – Datensicherheit.

Ihr habt sogar die freie Wahl, ob es eine Memory Card 2X (30 Blöcke auf zwei Bänken, ohne Datenkomprimierung) für die PSX oder eine Mini Memory Card (123 Seiten, ohne Datenkomprimierung) für das N64 sein soll.



Mini Memory Card (N64)



Memory Card 2X (PSX)

Neue
PSX-
Prämie

INTERACT
by Jöllenbeck

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

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

ICH ABONNIERE DIE neXt LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

JA, ICH BESTELLE DIE KOMMENDEN ZWÖLF neXt-LEVEL-AUSGABEN IM ABONNEMENT ZUM PREIS VON NUR DM 58,80 (INLAND) BZW. DM 79,20 (AUSLAND). DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM EIN WEITERES JAHR, SOFERN NICHT SPÄTESTENS SECHS WOCHEN VOR ABLAUF SCHRIFTLICH GEKÜNDIGT WIRD.

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

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

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

BLZ _____ Kontonummer _____

Geldinstitut _____

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Rückerstattung des Bestellpreises genügt die Abmeldung innerhalb von 10 Tagen (Postumschlag). Die Kennzeichnung 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*:

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

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Datum, Unterschrift _____

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

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

XL 12/98

neXt
LEVEL

Die Aktion des Abo-Prämien-Erhalts ist nur für vollständigen Besetzung des Abo-Bereichs mit der Bestellung des Abo-Ansatzes von 10 Exemplaren pro Jahr (Postumschlag) oder einer Bestellung der Versandkorrektur ab dem 1. März 1998. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle vorherigen Abo-Coupons ihre Gültigkeit.



HAMBURGS DREAMCAST-ENTWICKLER IM GESPRÄCH

Seit der Vorstellung von *YARG* und dessen Entwicklerteam FEB beim Label VCC in der vergangenen Ausgabe hat sich vieles getan. Das futuristische PSX-Rennspiel nähert sich der Fertigstellung, und die Hamburger Spieleschöpfer sind mittlerweile offizielle Dreamcast-Entwickler. Nun gewähren sie talentierten XL-Lesern die Möglichkeit, bei ihnen als Grafiker ein-

zusteigen (siehe Wettbewerb S. 62). Wer sein Hobby zum Beruf machen möchte, bekommt hiermit eine einmalige Chance geboten. Im Interview erzählen Teamleiter Dierk Ohlerich, PSX-Programmierer Marco Schultz sowie Grafiker und Leveldesigner Florian Knappe von ihren Zukunftsplänen als Videospieldentwickler in Deutschland.

neXt Level: Ihr habt Eure Laufbahn als Videospieldentwickler auf eine recht ungewöhnliche Weise gestartet. Erzählt bitte, wie Ihr auf die Idee kamt, und wie alles begann.

Marco Schultz: Die meisten von uns waren schon in der Demoszene auf dem Amiga aktiv und haben auch erfolgreich an der Entwicklung von Spielen mitgewirkt, so wie z.B. *Tunnel B1* oder *Mr. Nutz*. Und da wir uns alle schon lange gut kennen, war es nur eine Frage der Zeit, bis wir uns zu einem eigenen Entwicklerteam formierten.

Dierk Ohlerich: Das Hauptproblem war natürlich, jemanden davon zu überzeugen, uns zu unterstützen, und mit VCC als Partner haben wir sehr viel Glück gehabt.

XL: Für Euer erstes Projekt habt Ihr mit dem futuristischen Rennspiel *YARG* eine nicht ganz einfache Aufgabe gewählt. Was waren, jetzt gegen Ende der Entwicklungsarbeiten betrachtet, die größten Schwierigkeiten?

MS: Die größten Schwierigkeiten ergaben sich daraus, daß wir mit der PC-Version angefangen haben und den Leveldesignern und Graphikern keine Limits gesetzt haben. Trotzdem haben wir es geschafft, diese Daten praktisch ohne Verluste auf die PlayStation zu portieren. Selbst die Texturdaten konnten wir von acht bis zehn Megabyte pro Level auf ca. 700 Kilobyte reduzieren.

Florian Knappe: Allerdings hat durch den hohen Standard der PC-Version auch die PlayStation-Umsetzung profitiert, da wir so gezwungen waren, die PlayStation an den Rand ihrer Leistung zu bringen.

XL: Was ist das Besondere an *YARG*? Was hebt es von anderen Spielen des Genres ab?

MS: In *YARG* wirken eine realistische Schwerkraft und Fliehkräfte auf die Tripods ein. Hinzu kommt das ein-

„NOCH NIE WURDEN RENNSTRECKEN SO KRASS DURCH DEN 3D-RAUM GELEGT“

malige Streckendesign, welches auch dank der Physik wirklich dreidimensional ist. Halfpipes, Röhren und Loopings machen das besondere Feeling bei *YARG* aus, denn hier spürt man die verschiedenen Kräfte auf sich einwirken und es macht einfach einen Riesen Spaß. Nicht so wie in manch anderen Spielen, wo es praktisch egal ist, ob man einen Looping fährt und dabei lenkt, oder nicht.

DO: Noch nie wurde eine realistische und geschwungene Physik in einem Hochgeschwindigkeits-Racer verwendet, und noch nie wurden Rennstrecken so krab durch den 3D-Raum gelegt.

XL: Wie kam es zur Zusammenarbeit mit dem Werbe- und Multimedia-Haus VCC?

DO: Glück und die richtigen Kontakte. Eigentlich sollte ich für VCC Plug-Ins für ein Videoschnittsystem programmieren. Als man von unserer Absicht, Spiele zu entwickeln, Wind bekam, zeigte sich VCC gleich interessiert, und innerhalb von zwei Wochen hatten wir ein fertig eingerichtetes Büro. Hier können die Dinge manchmal sehr schnell gehen.

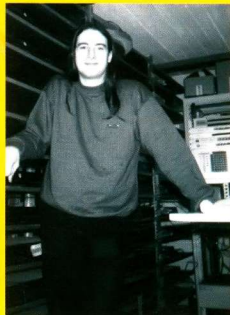
XL: Ihr seid am Expandieren und sucht deshalb Grafiker, die an Euren kommenden Spielen mitwirken. Was sind die wichtigsten Voraussetzungen, die man für einen solchen Job mitbringen muß? Sind eine spezielle Ausbildung oder bestimmte Vorkenntnisse notwendig?

FK: Das Einarbeiten in die Software ist hier das kleinere Problem. Sich eine komplette Szenerie vorzustellen und diese dann in einem durchgehenden Stil umzusetzen, ist nicht jedermanns Sache. Deswegen suchen wir Leute mit Phantasie und Vorstellungsvermögen, sowie einem guten Gespür für Farben und Formen.

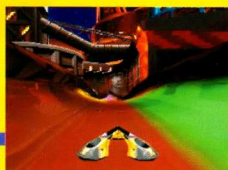
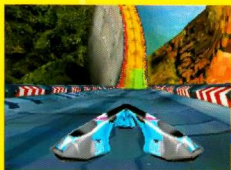
XL: Erst kürzlich habt Ihr Euch in die wachsende Riege der offiziellen Dreamcast-Entwickler eingereiht. Wie gelang es Euch als relativ unbekanntes Team, Sega von Euren Qualitäten zu überzeugen?

FK: Das ist eine lustige Geschichte. Robert Kühl, unser Production-Manager, saß auf dem Rückflug von der diesjährigen ECTS neben dem Chef von Sega Europe und überreichte ihm bei dieser Gelegenheit gleich ein Video von *YARG*. Einen Tag später kam ein Anruf mit der Einladung nach England zu einem persönlichen Gespräch. Die grafische Qualität und die 3D-Engine von *YARG* beeindruckten Sega so sehr, daß wir jetzt offizielle Dreamcast-Entwickler sind.

DO: Heutzutage kann jeder ein 3D-Spiel schreiben, man muß nur Direct3D oder Glide einschalten, und schon fliegen die Polygone über den Bildschirm. Aber mit unserer Software-Engine und dem echten 3D-Gameplay haben wir bewiesen, daß



Dierk Ohlerich leitet das Team und ist als Programmierer tätig

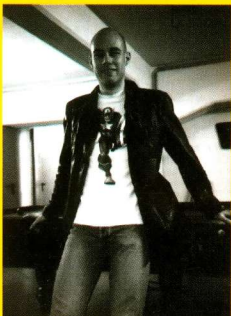


Die abgebildeten Screenshots zeigen erstmals die PlayStation-Version von *YARG*, die noch in diesem Jahr fertiggestellt werden soll. Dank eines eigens dafür entwickelten Tools konnten die Texturen der PC-Variante schnell und ohne großen Qualitätsverlust für die 32-Bit-Konsole konvertiert werden

wir die Technologie von Grund auf beherrschen und in der Lage sind, bis an die Grenzen des Machbaren zu gehen.

XL: Könt Ihr schon etwas über Eure Pläne mit Segas neuer Konsole sagen? Wird YARG für den Dreamcast erscheinen?

FK: Als nächstes werden wir ein Spiel für Dreamcast entwickeln, welches unmittelbar nach dem Europa-Release der Konsole erscheinen wird. Genaue Angaben zum Genre und anderen Einzelheiten möchten wir aber jetzt noch nicht machen.



Florian Knappe ist Leveldesigner und Grafiker im FEB-Team

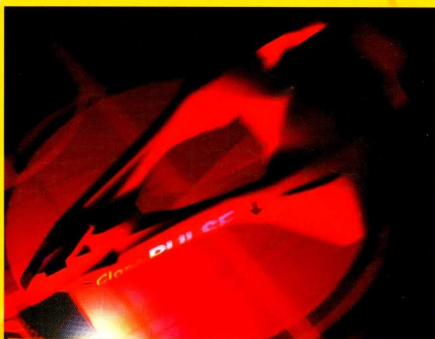
XL: Was ist Euer Eindruck von der neuen Hardware? Wird sie sich auf dem heißumkämpften Markt durchsetzen können?

MS: Wir sind sehr gespannt darauf, was man aus der neuen Hardware alles herausholen kann. Im direkten Vergleich mit anderen Konsolen ist

„ES FEHLEN FIRMEN, DIE BEREIT SIND, SPIELE-ENTWICKLUNGEN ZU FINANZIEREN“

diese einfach eine Generation weiter. Aber es ist ja nicht nur die Hardware entscheidend, sondern auch das Marketing. Für den Endverbraucher ist vor allem die Qualität der Spiele wichtig, und wir werden unseren Beitrag dazu leisten.

XL: Was haltet Ihr vom Nintendo64? Hattet Ihr je ernsthaft darüber nachgedacht, für dieses System zu entwickeln?



YARG hat nicht nur ausgefallene designte Strecken, sondern auch originelle Rennbolden, die sogenannten Tripods, zu bieten

DO: Wenn man sieht, wie wenige technisch gute Spiele es dafür gibt, dann frage ich mich, ob da mit der Hardware nicht etwas schiefgegangen ist. Auch hat man ständig das Gefühl,

len und um uns mit Publishern über zukünftige Projekte zu unterhalten.

DO: Langsam habe ich gar keine Lust mehr, nach London zu fliegen, und kenne mich in der Londoner Innenstadt fast so gut aus wie in Hamburg.

FK: Wir hoffen deswegen, nicht ins Ausland gehen zu müssen. In England ist der Bedarf an neuen Teams auch ziemlich gedeckt. Ein Büro auf Hawaii wäre natürlich eine Überlegung wert.



Marco Schultz zeichnet für die PSX-Umsetzung verantwortlich

eine neue Brille zu brauchen, das ist ja alles so verschwommen... Nur wenige Entwickler beherrschen das Nintendo64 wirklich.

Und wenn man bedenkt, wie viele Hürden einem als Entwickler in den Weg gelegt werden, dann entwickle ich doch lieber für andere Konsolen.

XL: Ergaben sich Probleme daraus, daß Ihr durch Euren Firmensitz in Hamburg weitab vom Pulsschlag der Videospieldwelt seid? Habt Ihr mit dem Gedanken gespielt, ins Ausland zu gehen?

FK: Wir besuchen jedes Jahr die ECTS und sind auch zwischendurch ständig in England um YARG vorzustel-

XL: Wie schätzt Ihr die Videospielbranche in Deutschland ein? Werden sich Eurer Meinung nach in naher Zukunft noch weitere Entwicklerteams mit Pioniergeist wie Eures bilden?

FK: Es ist nicht der Pioniergeist von angehenden Entwicklern, der fehlt, sondern ein Mangel an Firmen, die bereit sind, die Entwicklung eines Spiels zu finanzieren. VCC hat damit einen Grundstein gelegt, um in Deutschland High End Software für die Spielbranche zu entwickeln. Hoffentlich wird es in Zukunft mehr Firmen wie VCC geben, die bereit sind, ihr Risikokapital in diese Branche zu investieren.

XL: Vielen Dank für das Gespräch und viel Glück für die Zukunft!

COMPUTER KUDAK



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

NINTENDO 64

N64 komplett&S.Mario64 kpl.d	DM 249,00
1080° Snowboarding kpl.d	DM 89,95
Banjo-Kazooie kpl.d	DM 89,95
Bio Freaks dt	DM 109,95
Body Harvest kpl.d	DM 99,95
Extreme G 2 kpl.d	DM 99,95
F-Zero X dt	DM 89,95
F1 World Grand Prix kpl.d	DM 89,95
Geomon-Mystical Ninja dt	DM 109,95
Int. Superstar Soccer 98 dt	DM 89,95
Mission Impossible kpl.d	DM 99,95
NASCAR '99 kpl.	dt DM 99,95
NHL '99 kpl.d	DM 104,95
Star Wars:Rogue Squadron kpl.d	DM 109,95
TUROK 2 uncut dt	DM 99,95
Expansion Pak 4MB original dt	DM 69,95
V-Rally kpl.d	DM 99,95
Zelda64:Ocarina of Time kpl.d	DM 109,95

SEGA SATURN

Dark Savior dt.	DM 49,95
Deep Fear dt.	DM 89,95
Discworld kpl.d	DM 49,00
Enemy Zero - 4 CD's dt.	DM 99,95
Exhumed kpl.d	DM 39,95
FIFA 98-WM Qualifikation kpl.d	DM 49,95
House of the Dead dt.	DM 89,95
NHL Hockey 97 kpl.d	DM 119,95
Panzer Dragon Sagai(4 CD's)dt	DM 89,95
Riven (Myst 2) 4 CD's dt.	DM 89,95
Shining Force 3 dt.	DM 89,95
Z dt.	DM 89,95

SEGA: Informationen bei uns!

SONY PLAYSTATION

PSX kpl. + Dual Shock kpl.d	DM 239,00
Gamebuster Equalizer(ro)dt	DM 69,95
Lenkrad Gamester Rumble dt	DM 129,95
360 kpl.d	DM 89,95
5th Element dt.	DM 89,95
Apokalypse dt.	DM 89,95
B-Movie dt.	DM 89,95
Blasto kpl.d	DM 79,95
Box Champions kpl.d	DM 89,95
Breath of Fire III kpl.d	DM 89,95
Breath of Fire III Special Ed. kpl.d	DM 109,95
C&C2: Gengschlag kpl.d	DM 89,95
Colony Wars:Vengeance dt.	DM 89,95
Constructor&MemoCard kpl.d	DM 99,95
Cool Boarders 3 dt.	DM 89,95
Earthworm Jim 3D dt.	DM 89,95
Formel 1 '98 kpl.d	DM 99,95
Future Cop-LAPD 2100 kpl.d	DM 89,95
HUGO 1 dt.	DM 89,95
Int. Superstar Soccer 98 kpl.d	DM 89,95
Medieval dt.	DM 89,95
Mofo Racer 2 kpl.d	DM 89,95
NHL '99 kpl.d	DM 89,95
Ninja dt.	DM 94,95
O.D.T. dt.	DM 89,95
Oddworld:2.Abe's Exodus kpl.d	DM 89,95
Psybadeck dt.	DM 89,95
Resident Evil Platin.kpl.d	DM 44,95
Small Soldiers kpl.d	DM 89,95
Spyro the Dragon dt.	DM 89,95
Tomb Raider 3 kpl.d	DM 99,95
Touring Car 2 kpl.d	DM 89,95
Wild Arms dt.	DM 79,95

IHRE VORTEILE

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

Computer Kudak ist ein Tochterunternehmen
des Vertriebsunternehmens Media Markt AG
Kudak ist ein eingetragenes Warenzeichen
© 1998 Media Markt AG

GROSSER WETTBEWERB

AUSBILDUNGSPLÄTZE ZUM VIDEOSPIEL-DESIGNER ZU VERGEBEN!

VCC SUCHT NACHWUCHSKRÄFTE!

Neben der Verstärkung von Team FEB sollen auch andere Teams etabliert werden. Deswegen veranstaltet VCC einen Wettbewerb, um jungen Talenten eine Ausbildungsmöglichkeit zu bieten. Gesucht werden talentierte Designer, die bei FEB zu 3D-Modellern mit dem Schwerpunkt Spieldesign ausgebildet werden.

Die besten Teilnehmer werden nach Hamburg eingeladen, und einige von ihnen erhalten einen Ausbildungsplatz bei VCC.



DIE AUFGABE

Stellt Euch einen futuristischen Hafen vor, in dem gerade ein Be- oder Entladevorgang stattfindet. Es kann sich dabei um einen Weltraumhafen, einen unterirdischen Hafen oder einen ganz normalen Hafen handeln. Zu sehen ist ein Transporter (z.B. Schiff, Hovercraft, Gleiter), ein Entladegerät (Kran, Schwebestapler, oder ähnliches) und der Ort, an dem die Ladung normalerweise aufbewahrt wird (Lagerhalle, Container usw.). Eure Aufgabe ist es, diese Szenerie in drei verschiedenen Ansichten darzustellen. Dabei ist es nicht so wichtig, womit Ihr die Visualisierung verwirklicht (Ihr könnt zeichnen, rendern, Photoshop, oder was-auch-immer dafür benutzen). Entscheidend ist vielmehr die Atmosphäre und der Stil. Stellt Euch vor, die Szene ist aus dem Film, den Ihr Euch schon immer gewünscht habt, oder aus dem Spiel, das Ihr schon immer mal machen wolltet. Ihr könnt die Arbeiten digital auf Diskette, auf CD-ROM, als Farb- oder Schwarzweißausdrucke oder auch als Zeichnungen auf Papier einreichen.

DIE GEWINNE

Die besten Arbeiten werden in der neXt Level veröffentlicht und die Gewinner nach Hamburg eingeladen. Ihr lernt VCC und die Jungs vom Team FEB vor Ort kennen. Den besten Teilnehmern wird von VCC ein Ausbildungsplatz zum 3D-Modeller mit Schwerpunkt Spieldesign angeboten. Auf jeden Fall wird unter allen Teilnehmern zehnmal das Spiel YARG verlost.

Schickt Eure Einsendungen an:

VCC
Kennwort: FEB
Doormannsweg 43
20259 Hamburg

Einsendeschluß ist der 20.01.99.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Call a GameStar!



Die ganze Welt der PC-Spiele
GameStar
 gratis

1 Heft zum Testen!

1x GameStar gratis mit CD-ROM will ich!

Testen Sie jetzt gratis GameStar, das neue Spielmagazin von IDG. Mit den aktuellsten News aus der Szene, unentbehrlichen Tips und Tricks und knallharten Spiele- und Hardware-Tests. Einfach ausgefülltes Coupon einsenden und Sie erhalten eine aktuelle Ausgabe. Natürlich können Sie auch faxen oder ein E-Mail senden!

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

Name/Vorname

Straße/Postfach

PLZ Ort

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

BLZ Geldinstitut Kto.-Nr

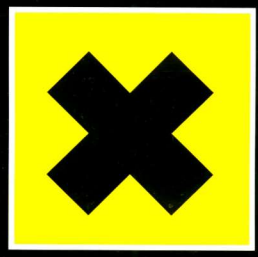
Telefonnummer Fax

Geburtsdatum E-Mail-Adresse

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Vertrauensgarantie: Die Bestellung kann ich innerhalb einer Woche nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) schriftlich bei GameStar, dsb Abobetreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, widerrufen. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)



Vertrauensgarantie: Die Bestellung kann ich innerhalb einer Woche nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) schriftlich bei GameStar, dsb Abobetreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, widerrufen.

Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an GameStar, dsb Abobetreuung GmbH, 74168 Neckarsulm
FAX: 07132 / 95 91 66 www.gamestar.de/gratis

craftit, München

NA@MI™

SEGAS SUPERMODEL

Synergy heißt das neue Zauberwort in Segas Hardware-Strategie, das die enge technische Verwandtschaft zwischen dem Dreamcast und dem Naomi-Board beschreibt. Konsolenumsetzungen populärer Arcade-Titel werden ohne großen



Das Naomi-Board besitzt doppelt soviel Grafik- und Arbeitsspeicher wie der Dreamcast

Zeitaufwand möglich sein, wovon Entwickler und Kunden gleichermaßen profitieren. Die bessere Qualität der Automatenversionen wird durch den größeren Arbeitsspeicher, keine Ladezeiten durch Einsatz von ROMs und die traditionell aufwendigen Sega-Kabinen sichergestellt.



House of the Dead wird als 3D-Prügel (oben) und Lightgun-Shooter (unten) fortgesetzt



Tecmos Dead or Alive 2 demonstrierte am eindrucksvollsten Naomis Fähigkeiten

Noch im November dieses Jahres soll in Japan mit *The House of the Dead 2* das erste Naomi-Spiel erscheinen. In der Fortsetzung des blutigen Model-2-Automaten ziehen die Agenten James und Gary wieder aus zur Jagd auf Untote. Das Szenario ist im Jahre 2000 auf einer unbekannt Insel angesiedelt, auf der die Zombies eine mittelalterlich wirkende Stadt unter ihre Kontrolle gebracht haben. Jede der sechs Stages wird einen Zwischengegner und einen Endboss bieten. Als Ableger der Lightgun-Reihe von AM1 ist für Mitte kommenden Jahres *Blood Bullet: House of the Dead Side Story* angekündigt. In diesem 3D-Prügel-Spiel müssen ähnlich wie bei *SpikeOut* riesige Areale von Gegnern befreit werden, wofür auch ein breites Waffenarsenal zur Verfügung steht. Tecmos *Dead or Alive 2* war das Arcade-Spiel, das auf der diesjährigen JAMMA der gesamten Konkurrenz die Show stahl. Selbst *Virtua Fighter 3* verliert im Vergleich mit der unglaublich detaillierten 3D-Grafik seinen Glanz und wird wohl demnächst den Genre-Thron räumen müssen. Um diesen bemüht sich auch Capcom mit dem 3D-Beat-'em-Up *Power Stone*, in dem das Ziel der Gewinn des gleichnamigen Artefakts ist. In den dreidimensionalen Stages, die etwas größer als die von *Ehrgeiz* ausfallen, können sich die Kämpfer frei bewegen und sogar Mauern und Laternenpfähle erklettern. AM1 arbeitet zur Zeit an *Dynamite Baseball '98*, AM3 an dem Rennspiel *Taxi* und AM4 an einem noch namenlosen Racer.

Japanischen Quellen zufolge erwägt selbst Segas größter Arcade-Konkurrent Namco zur Zeit, Naomi zu unterstützen und die Einführung des System-33-Boards endgültig ad acta zu



In Capcoms Power Stone können die Kämpfer Waffen und andere Gegenstände aufnehmen

legen. Angesichts der Tatsache, daß die *Tekken*- und *Ridge Racer*-Erfinder seit kurzem auch offizielle Dreamcast-Entwickler sind, erscheint dieser Schritt sogar sinnvoll.

Es ist damit zu rechnen, daß alle Naomi-Titel mit nur wenigen Monaten Verzögerung für Dreamcast umgesetzt werden. Sega hat angekündigt, ein spezielles Tool zur Verfügung zu stellen, das die Konvertierung zum Kinderspiel machen soll. Aufgrund des geringeren Arbeitsspeichers der Konsole (16 MByte) ist lediglich mit einer etwas schwächeren Grafikqualität zu rechnen. ■



Technische Daten des Naomi-Boards

CPU: Hitachi SH-4 (200 MHz)
Grafik-Chip: NEC/Videologic Power VR 2
Sound-Chip: Yamaha Super Intelligent
Sound Prozessor: (32 Bit, 64 Kanäle)
RAM: 32 MByte
V-RAM: 16 MByte
Medien: ROM-Board, GD-ROM optional



Taxi von AM3 wurde auf der diesjährigen JAMMA nicht in spielbarer Form vorgestellt

SPIKEOUT

(Sega, AM2)

Neben dem Rennspiel *Dirt Devils* (AM3) und dem Lightgun-Shooter *Ocean Hunter* (AM1) ist *SpikeOut* sicherlich einer der letzten Model-3-Titel aus dem Hause Sega. Unter der Leitung des *Daytona USA 2*-Producers Toshihiro Nagoshi ent-



Teamleiter Toshihiro Nagoshi gibt die Gesamtspielzeit von *SpikeOut* mit 45 Minuten an

stand quasi eine dreidimensionale Adaption des klassischen *Streets of Rage*-Themas. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können an vier verschiedenen Automaten zusammen losziehen, um die Straßen einer Großstadt von ihren kriminellen Elementen zu befreien – ganz ähnlich wie bei Cores *Fighting Force*. Der Spielumfang ist mit insgesamt 20 Stages gewaltig ausgefallen und wird nach Aussage von Nagoshi-san auch Profis für mindestens 45 Minuten am Joystick fesseln. Über vier Buttons können Schläge, Tritte, Sprünge und Spezialattacken ausgeführt werden. Letztere lassen sich in unterschiedlicher Stärke durch das Aufladen einer gevierteilten Energieleiste aktivieren.

Grafisch wird für ein Spiel dieser Art ein beeindruckendes Niveau erreicht. Zwar misst die Charaktere mit nur einem Drittel der Polygonanzahl ihrer VF3-Kollegen auskommen, doch haben sie ähnlich geschmeidige Kampfanimationen auf Lager. Nur das simple „Ein-Fuß-vor-den-anderen-



Setzen“, sprich Gehen, scheinen sie sich von Schaufensterpuppen abgesehen zu haben.

SpikeOut entfaltet seinen Reiz vor allem im Mehrspieler-Modus, so daß zu hoffen ist, daß die Spielhallenbetreiber nicht vor der Anschaffung mehrerer ziemlich teurer Model-3-Automaten zurückschrecken. Die eingesetzte Hardware-Variante ist übrigens mit einem CD-Laufwerk bestückt, wodurch sich bemerkbare Ladezeiten ergeben. ■

GAUNTLET LEGEND

(Atari Games)

Noch ist Atari Games, das mittlerweile zu Midway gehört, im Besitz einiger Rechte an ihren klassischen Automatenspielen. Einer der klangvollsten Titel vergangener Tage erfährt mit *Gauntlet Legend* demnächst auf kostengünstiger Voodoo-2-Hardware seine Wiedergeburt in den



Gauntlet Legend bietet das klassische Gameplay in zeitgemäßer 3D-Präsentation

Spielhallen dieser Welt. Wie in den Achtzigern machen sich vier unerschrockene Abenteurer auf den Weg, verwinkelte Dungeons von Monstern zu befreien und Schätze einzusammeln. Elf, Krieger, Walküre und Zauberer präsentieren sich natürlich zeitgerecht in detaillierter Polygongrafik und beherrschen allesamt einen Special-

Move bzw. Zauberspruch. Zu der neuen Ausrüstung gehören beispielsweise Drei- und Fünf-Wege-Schüsse sowie ein Röntgenblick. Das fertige Spiel wird insgesamt vier Level und zwei Boss-Stages umfassen. Umsetzungen für PlayStation und N64 sind bereits fest eingeplant und sollen im kommenden Jahr erscheinen. ■



Erst im Mehrspieler-Modus entfaltet sich der legendäre Reiz des *Gauntlet*-Spielprinzips

NEUVORSTELLUNGEN DER JAMMA-MESSE

(Arika, Namco, Sega)



Segas *Dirt Devils* bietet die Kurse Canyon, Stadion und Twin City



In Arikas *Fighting Layers* mischen zwei Kämpfer aus *SF EX* mit



Namco hat die Automaten *Gunmen Wars* und *Race On* mit Kameras ausgestattet, so daß Spieler mit ihren Fotos gekennzeichnet werden können



- Nach der Übernahme von Westwood durch Electronic Arts (XL berichtete) ist die Lage um Virgin Interactive noch immer in der Schwebe. Diverse Möglichkeiten wie eine weitere Übernahme oder ein Manager-Buyout führten zu keinem Ergebnis. *Mr. Domino* wurde kürzlich ausgeliefert, *Victory Boxing 2* und (hoffentlich!) *R-Types* sollen folgen.



- Sony CE Germany plant laut Geschäftsführer Manfred Gerdes, mit der PlayStation bis Ostern 1999 Nintendos SNES als meistverkaufte Konsole in Deutschland (2,8 Millionen Stück) zu überholen.
- MediEvil* (PAL) ist als erste PlayStation-CD mit einem Kopierschutz ausgestattet.
- Die PAL-Version des PlayStation-Rollenspiels *Wild Arms* (XL 8/97,



Wertung 80 %, Japan-Import) soll nach zahlreichen Terminverschiebungen nun ab 20. November zu haben sein.

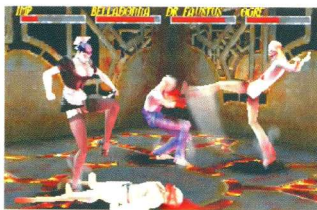
Die Lokalisation des Capcom-RPGs *Breath of Fire III* (XL 9/98, Wertung 85 %) bei Infogrames im Vertrieb, hat endlich ihren wohlverdienten Platz in den Regalen gefunden.

- Activision schloß erneut einen spektakulären Lizenzvertrag ab. Für die kommenden zehn Jahre hält das amerikanische Software-Haus die Exklusivrechte für Unterhaltungs-Software, die auf der *Star Trek*-Lizenz basieren. Der Vertrag schließt sämtliche (existierenden und zukünftigen) Computer- und Konsolen-Systeme ein.

ea tötet thrill kill

Im Zuge der links erwähnten Firmenübernahme erwarb EA auch einige andere Titel, z. B. *Thrill Kill* von Paradox Entertainment. Das Prügelspiel wurde auf der diesjährigen E3 erstmalig vorgestellt und sorgte für enormes Aufsehen aufgrund des Brutalitätsgrades, der jeder Beschreibung spottet. Selbst in den USA heizte der Titel die ‚Gewalt in Videospielen‘-Debatte erneut an. Eine Gesetzesvorlage im Staate Florida verfehlte jedoch die erforderliche Mehrheit, nach der Games-Händler und Spielhallenbetreiber mit harschen Geldstrafen rechnen müßten, wenn sie gewalttätige Spiele Minderjährigen zugänglich machen. In Deutschland hätte *Thrill Kill* sicherlich nie den Weg in den Handel gefunden.

Aufgrund der heiklen Thematik stand die Zukunft von *Thrill Kill*, das übrigens den bezeichnenden Arbeitstitel *Slaughter & Mayhem* trug, in einem seriösen Software-Haus wie EA unter einem schlechten Stern. Kürzlich wurde erwar-



tungsgemäß bekanntgegeben, daß die Entwicklung kurz vor der Fertigstellung gestoppt wurde. Laut EA hat auch kein anderer Publisher Interesse an einer Veröffentlichung angemeldet. Bedauerlich? Abgesehen von dem an Satire grenzenden Gewaltfaktor hatte *Thrill Kill* zwar auch inhaltliche



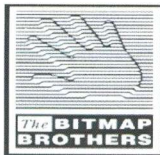
square goes europe?

Im Zuge des verstärkten Interesses am europäischen Markt (vgl. XL 11/98) liebäugelt mit Square nun auch die letzte der namhaften japanischen Firmen mit einer Niederlassung in Europa. Das Joint-Venture mit Electronic Arts beschränkt sich nur auf die USA und Japan, offenbar besteht beiderseitig kein Interesse, eine ähnliche Vertriebsgemeinschaft in Europa zu gründen. *Final*

Fantasy VII ist bis dato der einzige Square-Titel, der (über Sony) hierzulande offiziell in den Handel kam. Bezüglich neuerer Titel wie *Parasite Eve*, *Brave Fencer Musashiden*, *Einhänder* oder *Xenogears* existieren zur Zeit keine Pläne. ■

phönix aus der asche?

Die Bitmap Brothers zählen zu den renommiertesten Programmiererteams der 16-Bit-Computer-Ära (*Xenon*, *Speedball*), doch seit dem nicht besonders herausragendem Strategietitel *Z* schienen die Briten in der Versenkung verschwunden zu sein. Nun ließ GT interaktive verlaubbaren, im kommenden Jahr *Z2* von den Bits zu Veröffentlichungen. Details sind im Moment noch nicht bekannt, doch angesichts der Tatsache, daß *Z* vier Jahre in der Entwicklung war (die erste Vorversion wurde seinerzeit noch auf Mega-CD präsentiert), könnte die Fertigstellung noch ein wenig auf sich warten lassen. Geplanter Termin ist Weihnachten '99. ■



mudokon superstar

Abe ist nicht nur der Held zweier hervorragender PlayStation-Spiele (*Oddworld: Abe's Oddysee* ist als Platinum-Titel erhältlich, *Oddworld: Abe's Exodius* wird am 23. November veröffentlicht), die Kreation der kalifornischen Entwickler Oddworld Inhabitants entwickelt sich zum wahren Multitalent. Im neuen Video von Music Instructor (die ersten beiden Singles *Super Sonic* und *Rock your Body* erhielten Gold bzw. Platin) singt und tanzt er mit der Breakdance-Gruppe The Flying Steps durch die virtuelle Oddworld-Welt. Abe's Vater Lorne Lanning leiht ihm, wie in den Originalfassungen der Spiele, seine Stimme. Die Single namens *Get Freaky* sollte vor einigen Tagen erschienen sein.

Doch damit nicht genug. Oddworld Inhabitants reichte *Abe's Exodius* bei der Academy of Motion Picture Awards als Vorschlag für die Kategorie Animated Short Film ein. Zum ersten Mal in der Geschichte der Oscar-Verleihung wurde ein Computer- bzw. Videospiele zur Überprüfung eingereicht. Die Nominierung bezieht sich auf die grandiosen gerenderten Full-Motion-Videosequenzen von *Exodus*, die zusammengenommen einen fast halbstündigen Kurzfilm ergeben. Die Gewinner werden von der Academy am 9. Februar 1999 bekanntgegeben. ■



VON 2XTREME BIS ZERO DIVIDE ...



überall am Kiosk!

Net Yaroze zu gewinnen:
Eigene Spiele
programmieren mit
der schwarzen
PlayStation

... ALLE PSX-GAMES
IN EINEM GUIDE!!!

Fast 500 Spiele für die PlayStation!

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



Akuji the Heartless

System: PSX Hersteller: Eidos Int. Entwickler: Crystal Dynamics Erhältlich: Anfang Januar

Finster geht es zu in *Akuji the Heartless*. An seinem Hochzeitstag wird Akuji von seinem bösen Bruder Orad getötet und gelangt in die Hölle. Um den Tod zu rächen und um den Frieden wiederherzustellen, den Orad mit düsteren Voodoo-Mächten gefährdet, muß er versuchen, einen Weg aus der Hölle zu finden. Zu diesem Zweck verfügt er über zahlreiche Angriffs- und Verteidigungsmethoden. Verschiedene Voodoo-Sprüche



Akuji hat mit allerlei Hindernissen zu kämpfen, will er gewinnen

kann er im Verlauf des Spiels erlernen und anwenden. Außerdem darf er schießen und mit seinen ausgefahrenen Klauen wild um sich schlagen, was meist mit einem reinigungsbedürftigen Boden endet, sofern ein Gegner in seine Reichweite gerät. In 14

Levels gilt es außerdem, diverse Aufgaben zu erfüllen, um weiterzukommen. Diese bestehen vorwiegend darin, Schalter zu betätigen oder Gegenstände zu finden, die irgendwo eingesetzt werden müssen. Gemeine Jump&Run-Einlagen dürfen natürlich auch nicht fehlen. *Akuji the Heartless* sieht bereits

nach einem überdurchschnittlichen Titel aus. Interessant designte Level und eine stimmungsvolle Atmosphäre machen Lust auf mehr. Im Januar steht der Titel voraussichtlich in den Läden; ein Test folgt in einer der kommenden Ausgaben. ■



C3 - Car Constructors Championship

System: PSX Hersteller: Infogrames Entwickler: Eutechnyx Erhältlich: ab Dezember

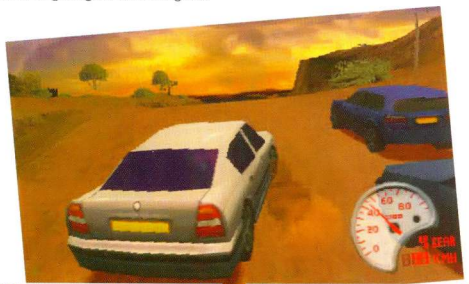


Mit C3, was für Car Constructors Championship steht, präsentiert Infogrames den Nachfolger von *Total Drivin'*. Außer der Tatsache, daß es sich um ein Rennspiel handelt, hat die Fortsetzung allerdings nicht viel mit dem ersten Teil gemein. Die verschiedenen Fahrzeugtypen, die *Total Drivin'* auszeichneten, wurden durch einen norma-

len Fuhrpark mit unterschiedlichen Straßenwagen ersetzt. Außerdem wurde der Schwerpunkt mehr auf Off-Road-Rennen gelegt. So fährt man größtenteils über sandiges oder anderweitig unebenes Gelände, anstatt über Asphalt zu brettern. Zehn Strecken, von denen in der Vorversion nur zwei anwählbar waren, testen das Geschick des Spielers.

C3 zeichnet sich bereits durch eine interessante Streckenführung, viele unterschiedliche Fahrzeuge und eine gelungene Steuerung aus.

Schnell genug ist es obendrein, so daß man guter Dinge sein kann, ein Highlight serviert zu bekommen. ■



Oft gibt es keine Randbegrenzung. Vorsicht ist also geboten



Wer die Innenansicht wählt, wird mit einem Rückspiegel verwöhnt

Blaze & BladeSystem: PSX Hersteller: Funsoft
Entwickler: Toka Erhältlich: ab Ende November

Rollenspielfreunde, die ihr Genre aufgrund der Interaktion mit menschlichen Gegnern oder Gefährten lieben, waren bislang auf den PC als Plattform angewiesen. Mit

Funsofts Action-RPG *Blaze & Blade* ist eine Vernetzung nun unnötig geworden.

Vier Charaktere können per Multi-Tap-Adapter individuell von ihren Spielern durch die komplett aus Polygonen errichtete Fantasy-Welt gesteuert werden.

Diverse Rassen und Klassen wie Krieger, Magier, Zwerg, Elf oder Fee stehen zur Auswahl und

werden einzeln auf der Memory-Card abgespeichert. Gefährtentrupps können so immer neu zusammengestellt werden, während der aktuelle Spielstand einer Party von der Speicherkarte des Anführers abhängt. Diese Funktion erlaubt nicht nur eine problemlose Vereinigung mit den Helden im Freundeskreis, es kann auch je nach vorliegender Aufgabenstellung eine benötigte Charakterklasse nachträglich zur Gruppe stoßen. Genreanhänger sollten sich diesen Titel vormerken. ■



Die großen Areale sind sehr abwechslungsreich. Bis zu vier menschliche Spieler können sich an der Erforschung von Land und Leuten beteiligen

Boot-Chip

(für jap und us)

★6,99 DM★

Memorycard 1MB 16,99 DM

Memorycard 2MB 24,99 DM

Memorycard 8MB 29,99 DM

Memorycard 24MB 49,99 DM

RGB Kabel 9,99 DM

RGB Kabel & Audio 17,99 DM

Link Kabel 9,99 DM

Padverlängerung 9,99 DM

Pad (bunt) 16,99 DM

Infrarot Pad 59,99 DM

Dual Shock Pad (Sony) 55,90 DM

Twin Shock Pad (analog) 35,99 DM

(extra starke Vibration)

LightGun 35,99 DM

LightGun + Pointer 69,99 DM

Lenkrad (Top Drive) 139,99 DM

PSX-Maus 29,99 DM

PalBooster 49,99 DM

Playstation 249,99 DM

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau 35,99 DM

Lasereinheiten 79,99 DM

(für alle Modelle)

05331-99590

BauConTec

Triftweg 12

38231 Denkte

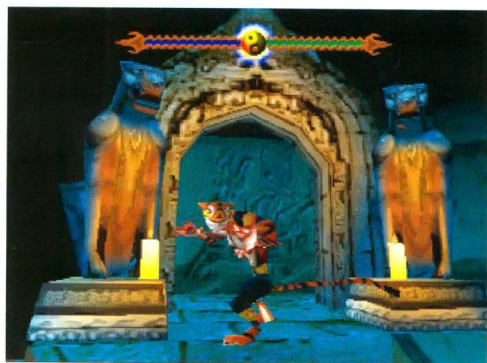
<http://www.baucontec.de>

FAX 05331-995928

Händleranfragen erwünscht!

T'AI Fu

System: PSX Hersteller: Activision Entwickler: Dream Works Int. Erhältlich: Ende November



Ein Tiger, der die Kunst des Kung-Fu beherrscht, spielt die Hauptrolle in Activisions *T'AI Fu*. Diese Mischung aus 3D-Jump&Run und Prügler à la *Fighting Force* erinnert von der Gestaltung des Helden stark an das Beat 'em Up *Brutal - Paws of Fury* auf dem altherwürdigen SuperNES. Dementsprechend kann er sich auch mit zahlreichen Schlag- und Trittcombos wehren. Zusätzlich stehen ihm einige Magiekräfte zur Verfügung. Diese hat er auch bitter nötig, denn in den auffallend bunt gestalteten Levels gilt es nicht nur, von Plattform zu Plattform zu springen und obligatori-

sche Gegenstände, die Punkte und Extraleben spendieren, einzusammeln, sondern vorwiegend, verschiedenartigste Gegnerscharen zu besiegen.

In der vorliegenden Version störten zwar noch eine ungenaue Steuerung und die ungünstig gewählten Perspektiven, doch das sollte bis zum Release in den Griff zu bekommen sein. Wenn dem so ist, kann mit *T'AI Fu* ein durchaus spaßiger Titel erwartet werden. In der kommenden Ausgabe folgt voraussichtlich der Test. ■



Ähnlichkeiten mit dem Film *Karate Tiger* wären rein zufällig

news
playstation

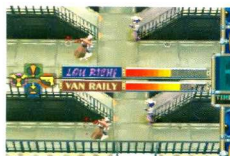
Trap Gunner

System: PSX Hersteller: Konami Entwickler: Racdym Erhältlich: ab Februar '99



licht Konami im Februar das Fallenspielerpiel *Trap Gunner*. Wie damals muß der Spieler in einer Arena unterschiedliche Fallen aufstellen, in die der Gegner hineinrennen soll. Das Gemeine daran

In Anlehnung an *Spy vs. Spy* (auf verschiedenen 8-Bit-Computern erschienen) veröffent-



Durch den permanenten Split-screen geht viel Übersicht flöten

ist, daß die feindlichen Fallen nicht gesehen werden können. Um mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen, darf zusätzlich geschlagen, getreten und geschossen werden. Dabei wird das Geschehen immer mit geteiltem Bildschirm dargestellt, selbst im Einziesler-Modus.

In Japan ist der Titel bereits seit einigen Wochen erhältlich. Besitzer einer PAL-PlayStation müssen sich noch bis Februar gedulden, dann erscheint die deutsche Version. ■

Dodgem Arena

System: PSX Hersteller: Project Two Int. Entwickler: Formula Game Dev. Erhältlich: Ende November

Futuristische Spiele mit Renngleitern gibt es mittlerweile genügend. Das hat wohl auch Project Two erkannt und sich etwas halbwegs Neues einfallen lassen. In *Dodgem Arena* wird nicht auf Rundkursen um die Wette geflogen, sondern innerhalb einer Arena gegen drei Mitstreiter ums Leben ge-



Wamm! Oft ist nicht ersichtlich, warum man wieder verloren hat



schoßen. Waffen müssen allerdings erst eingesammelt werden und verbrauchen sich nach wiederholter Benutzung. Wer Treffer landen kann, erhält dafür Punkte. Viel Action kommt bislang jedoch nicht auf, da sich das Geschehen noch recht hektisch gestaltet. Auch die Steuerung ist arg sensibel. Ob diese Mängel noch beseitigt werden, wird sich zeigen müssen. ■

AVON S. KRÄMER

Is sich *Tomb Raider II* Ende letzten Jahres der Kritik der Öffentlichkeit stellte, wurde das Sequel einheitlich gelobt. Für den Zuwachs an humanoiden Gegnern und für den gestiegenen Action-Anteil im allgemeinen. Freunde des ersten Teils würden dort weitermachen können, wo sie aufgehört hatten, und Anhänger häufiger Feuergefechte bekämen endlich auch, wonach es sie dürstet. Wieder ein Jahr später dreht man bei Core Design das Rad der Zeit zurück.

Die Gegnerfrequenz pendelt sich auf die des ersten Teils ein, die Erforschung der grandiosen Szenarien steht wieder im Vordergrund. Das Ganze erinnert an die Trilogie des Berufskollegen Indiana Jones. Während Teil eins und drei durch ihre ausgefeilte Story um Bundeslade und Heiligen Gral überzeugten, lebte der *Tempel des Todes* vorwiegend von den zu Tausenden herangeschafften Ungezielern.

Was auch immer die Gründe für diesen Wandel sind, der Spieler kann sich auf Neuerungen freuen. Fallen, Items und versteckte Pfade, Kernelemente des Adventures, sind bei *Tomb Raider III* schwerer auszumachen. Schlinggewächse verwehren der attraktiven Archäologin die Sicht, bis sie das Blattwerk durchschreitet, der Gang auf allen Vieren eröffnet neue Wege und Bereiche, auf denen sie wandeln kann, nähern sich mehr und mehr natürlichen Formen an.

So ist der tödliche Morast, der sich optisch kaum vom sicheren Ufer abhebt, keinesfalls Teil eines recht-eckigen, leicht ausrechenbaren Bassins. Bewährte Features des zweiten Teils wie die Nutzung von Fahrzeugen und wechselnde Outfits wurden aber beibehalten. Momentan arbeitet man bei Core unter Hochdruck an der Verfeinerung der Spielumgebung und den FMVs. Die kommende Ausgabe der XL wird diese sowie die neue Synchronstimme der jungen Adligen einer genauen Prüfung unterziehen. ■

TOMB RAIDER III - ADVENTURES OF LARA CROFT

Back to the Roots

Weniger ist mehr! Videospiel-Ikone Lara Croft erwartet im dritten Akt ein deutlich niedrigeres Gegneraufkommen als im actionlastigen zweiten Teil. Archäologie als Erlebnis-Adventure.



Angriff der Lämmergeier! Gewohnt selbstsicher erwehrt sich Lara mit Hilfe der Zwillingsskarnen ihrer kostbaren Haut. Ihr Zopf tanzt im Wind



Licht- und Transparenzeffekte wirken jetzt noch realistischer



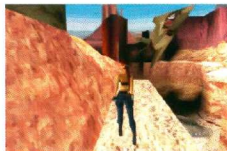
So cool ist die Brünette gar nicht. Feuer bedeutet ihr nahendes Ende



Je nach Untergrund hinterläßt Laras Schuhwerk Fußabdrücke



Warane erschweren Miss Croft das Abenteuerdasein. Der gelbe Balken verdeutlicht die Vergiftung



Info: Mit Fertigstellung von *Tomb Raider (1)* verließen Laras Väter, Lead Artist Toby Gard und Lead Programmer Paul Douglas, Core Design. Obwohl die beiden den Release von TR III aufgrund mangelnder Innovationen als verfrüht einschätzen, dürfte

die Verlagerung des Spiels in Richtung Adventure nach ihrem Geschmack sein. Ihre neugegründete Entwicklerfirma Confounding Factor arbeitet zur Zeit an dem Piratenabenteuer *Galleon* (PC). Die Hauptperson heißt Rhama und ist ... ein Mann!

Hersteller: Sony Entwickler: Naughty Dog **Jump&Run**
 Spieler: 1 Level: 30
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Der erste Zwischengegner, Tiny, hetzt hungrige Löwen auf Crash

Crash Bandicoot 3 – Warped



ger bei deren Erscheinen, äußerst beeindruckend. Die verschiedenen Level sind in grafischer Hinsicht die wahre Pracht. Die sehr detaillierten Texturen, wurden so geschickt plaziert, daß zu keinem Zeitpunkt große häßliche Pixel das Auge des Betrachters beleidigen. Zahlreiche Animationen und Effekte wie Echtzeit-Spiegelungen und Lichtstrahlen beweisen, daß Entwickler Naughty Dog die PlayStation voll im Griff hat. Dies läßt sich

Info

Crash 3 unterstützt das Dual Shock. In den meisten Leveln erwies sich die Steuerung per Digi-Pad jedoch als praktikabler, verglichen mit der auch guten Analogstick-Nutzung. Wer sich nicht durchrütteln lassen möchte, kann den Rumble-Effekt im Optionsmenü abschalten.

Gameplay: Aufgrund des niedrigen Schwierigkeitsgrads, dauert es nicht lange, bis der Endgegner besiegt ist. Bis alle Geheimnisse entdeckt sind, braucht es zwar deutlich länger, die Motivation hierfür ist allerdings aufgrund sich ständig wiederholender Elemente nicht sehr hoch.

Präsentation: Je öller, je toller. Das dritte Abenteuer des Nasenbeutlers präsentiert sich spektakulär. Feine, verzerrungsfreie Texturen, aufwendige Animationen und beeindruckende Effekte zeigen, was die PlayStation leisten kann. Grobe Grafikfehler sucht der Skeptiker vergeblich. Cartoonistische Sounds und Melodien runden den positiven Gesamteindruck ab.

Memory-Card: Vier Spielstände belegen einen Block Dual Shock: ja

SVON F. BERG
 onys Maskottchen Crash Bandicoot genießt zwar nicht die gleiche Popularität wie Segas Sonic oder Nintendos Mario, dennoch hat er eine große Fangemeinde. Dies liegt zum einen an der bravourösen Umsetzung bewährter 2D-Elemente in einer dreidimensionalen Umgebung, zum anderen an seinem unverwechselbaren Cartoon-Charme. Daher ist es auch kein Wunder, daß mit einjähriger Regelmäßigkeit Nachfolger erscheinen. Dieses Weihnachten geht der Nasenbeutler (Bandikut) zum dritten Mal an den Start, um sich auf der PlayStation ordentlich auszutoben.

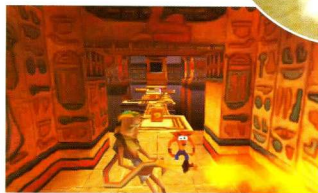
Technisch ist das aktuelle Sequel, wie auch seine Vorgän-

auch an der Steuerung erkennen. Verglichen mit den Prequels hat der Spieler eine deutlich bessere, weil genauere Kontrolle über Crash. Natürlich sind auch wieder einige Gehilfen mit von der Partie, die sich ebenfalls sehr gut durch das Spiel lenken lassen. Während Crash im ersten Teil noch ein Wildschwein zur Sau gemacht und im zweiten Teil auf einen Eisbären umgesattelt hatte,



schwimmt sich diesmal Coco, die Schwester des Helden, auf den Rücken eines Tigers. Mit diesem geht es im wilden Ritt über die Chinesische Mauer. In einigen Leveln steht auch ein kleines T-Rex-Baby zum Galoppieren bereit. Damit nicht genug, Coco gleitet auch gerne per Jetski über das kühle Naß oder fliegt in einem Raumschiff durch das All. Ihr Bruder taucht lieber mit einer Sauerstoffflasche unter, benutzt beizeiten ein Mini-U-Boot oder brettet auf einem Feuerstuhl über den Highway. Mit einer Propellermaschine gehen sowohl Crash als auch Coco gerne in die Luft.

Ohne diese erfrischenden Level hätte *Crash Bandicoot 3 – Warped* probleme gehabt zu überzeugen, da in den klassischen Jump&Run-Leveln beim besten Willen keine spielerischen Innovationen zu finden sind. Leider kann die Originalität der genannten Stages das Ruder nicht zum Spitzentitel herumreißen, da insgesamt zuwenig Abwechslung vorkommt. In den fünf Welten, die aus jeweils fünf Leveln plus Endgegner bestehen, wiederholen sich die Grafiksets und Anforderungen sehr häufig. Dadurch stellt sich nach einiger Zeit eine gewisse Ermüdung ein, obwohl sich Naughty Dog zur Steigerung der Langzeitmotivation etwas Besonderes hat einfallen lassen. In jedem Level gilt es nicht nur, ans Ziel zu gelangen,



Aus dem Mini-U-Boot können sogar Torpedos abgefeuert werden, um den Weg freizuräumen

test playstation

um einen Kristallstab zu erhalten. Ab dem zweiten Durchgang kann jeder einzelne Level, durch Einsammeln eines Uhr-Icons, anschließend auch im Time Trial gespielt werden.

Ansonsten ist alles beim alten geblieben. Crash läuft emsig den vorgegebenen Pfad ab, sammelt dabei Äpfel, knackt Holzkisten und weicht seinen Gegnern aus oder besiegt sie. Ab und an kann man über einen Fahrstuhl in eine Bonusstage gelangen. Neu ist, daß Crash nach jedem Sieg über einen Endgegner einen weiteren



Move dazulern. Doppelsprünge, eine länger anhaltende Drehattacke oder das Schießen mit einer Bazooka sind nun ausführbar. Letztere kann nicht nur dazu eingesetzt werden, Gegner zu dematerialisieren, sie dient gleichzeitig zum Freisprengen versteckter Abschnitte. Es lohnt sich daher durchaus, in bereits absolvierte Level zurückzukehren, vielleicht gibt es dort ja mehr zu entdecken als ursprünglich angenommen.

Mit *Crash Bandicoot 3 - Warped* präsentiert Naughty Dog eine technisch brillante Fortsetzung ohne große spielerische Innovationen. Aufgrund des niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrads haben geübte Zocker den Endboss zwar bereits nach wenigen Stunden besiegt, bis man alle Kisten gesammelt und die versteckten Räume entdeckt hat, vergeht jedoch deutlich mehr Zeit. Daher können Jump&Run-Anfänger wie -Fortgeschrittene gleichermaßen zugreifen. ■



Die Flugzeugmissionen sind zwar originell, spielerisch jedoch nicht gerade anspruchsvoll



In einem Raumschiff kämpft Coco gegen einen riesigen Mech

XL-Wertung

85%

ACTIVATED

1001 SUPERCHIP 12c508/p
Ermöglicht das Abspielen von Importspielen auf der PlayStation. Mit Einbaubehälter und Einbauanleitung für ALLE Modelle (AUCH SC94-7502) NUR 4 Lötlstellen! BEI UNS EINFACHSTE LÖTSTELLEN! TESTEN SIE!
.....
STÜCK 15 DM, AB 5 STÜCK JE 7,80 DM, AB 10 STÜCK JE 5,90 DM, AB 25 STÜCK JE 5,56 DM,
AB 50 STÜCK JE 4,98 DM, AB 100 STÜCK JE 4,59 DM, AB 500 STÜCK 4,20 DM,
AB 1000 STÜCK 3,50 DM SOFORT UND IMMER LIEFERBAR !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

1701 / 1772
MEMORYCARDS in AlienEye-Optik
Verschiedene Farben:
1 MB 25 DM 5 Stück
1 MB je 20 DM
72 MB Mit LCD Display nur

1306
SHOCKGUN mit Rückschlagfunktion und Fusspedal zum Nachladen. GunCon-Stecker

1301
DeskTop JoyStick mit Microschaltern und Turbo Funktion

1305
COBRA LichtPistole GunCon (NAMICO-kompatibel) Mit TURBO!

1208
2 Infrarot JoyPads mit Super Reichweite, Dauerfeuer und SloMo.

1207
Controller mit Dauerfeuer und Slowmotion jetzt zum Sonderpreis

1211
N A K I T A S C H E
S c h w a r z e s
K u n s t l e d e r p a s s e n d
f ü r P l a y S t a t i o n o d e r
N i n t e n d o 6 4

1205 Farbbau für alle Modelle! Nur 3 Lötstellen, **NEU**
ohne Löten am Grafikkopf! Staffeln a.A. 35 DM
3001 PlayStation DualShock mit eingebautem Chip 299 DM
3002 PlayStation DualShock zusätzl. mit Farbbau 333 DM
3540 SONY DualShock Controller Grau 54 DM
1100 RGB-Kabel PSX mit Entstofffilter Super Qualität! 15 DM
1101 SET RGB-Kabel PSX mit SuperChip nur 20 DM
1299 Joypadverlängerung PSX (ohne Shock) 5 DM
1292 Joypadverlängerung PSX (MIT SHOCK!) 15 DM
6299 Joypadverlängerung für Nintendo64 15 DM
1109 Linkkabel für PlayStation 2 Meter 17 DM
1230 StandardPad NuGen Blau-Transparent 24 DM
3005 Playstation Ersatzlaufwerk für alle Modelle 98 DM
1110 RGB-Kabel mit Chinchbuchsen für GunCON 25 DM
1120 RGB-KABEL mit 2xChinch Audioanschluss 22 DM
1500RF-Modulator für PlayStation 28 DM
6500RF-Modulator für Nintendo64 28 DM
6288 RumblePack für Nintendo64 24 DM
1600 PAL-BOOSTER für PlayStation - konvertiert das bei Importspielen verwendete NTSC-Signal in PAL (Farbe), Liefert Chinch Audio/Video und Antennensignal 63 DM
1220 Omark PSX Joypad Grau Extralanges Kabel 24 DM
1201 PSX SuperPad transparent mit Dauerfeuer 26 DM
1211 5 in 1 Joypadverw. für PSX StandardPads 12 DM

Ladengeschäft:
Gpress data service
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin

Tel. 030-399 918-0
Lagerware geht spätestens am nächsten Tag zur Post. Händleranfragen erwünscht

Tel. 030-399 031-55
Irrtum und Preisänderung vorbehalten

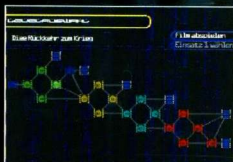
Mehr Infos und Sonderpreise unter Faxabruß oder Internet.
Versandkosten: Vorkasse & Kreditkarte 10 DM, Ausland 15 DM
Nachnahme nach Aufwand 10 DM, Ausland 20 DM

Faxabruß 030-399 031-58
Fax 030-399 031-57

www.infopool.com

Information will frei sein!

Colony Wars: Vengeance



Das komplette Missionsnetz von Colony Wars: Vengeance

info

Der zweite Teil der Weltraumsaga *Colony Wars* bietet auf den ersten Blick nur wenige Unterschiede zu seinem Vorgänger. Es wurde wieder sehr viel Wert auf die Optik gelegt.

Das ging sogar so weit, daß Psygnosis für die Grafiken der verschiedenen Planeten auf Originalaufnahmen der NASA zurückgegriffen hat.

Gameplay: 38 abwechslungsreiche Missionen sorgen für dauerhafte Spannung und über 20 Waffensysteme für enorme Durchschlagskraft.

Präsentation: Die große Stärke von *Colony Wars: Vengeance* liegt mit Sicherheit in der audiovisuellen Präsentation. 26 Render-Filme in kinoreifer Qualität, phantastische Licht- und Transparenzeffekte während des Spiels und Dolby-Surround-Sound bieten verwöhnten Augen und Ohren einen Hochgenuß. Dazu gibt es deutsche Sprachausgabe während der Briefings und der RenderFilme.

Memory-Card: Auf einem Block wird der aktuelle Spielstand gesichert.

Dual Shock: Leider nur digitale Steuerung, dafür vibriert das Pad bei Treffern.



Eine der drei möglichen Perspektiven versetzt den Spieler direkt in den gewählten Raumjäger und läßt ihn dadurch den Krieg in den Sternen hautnah miterleben

AVON H. REHER
 In den Fortsetzungen erfolgreicher Spiele scheiden sich bekanntlich die Geister. Die einen freuen sich, daß sie endlich weitere Level ihres Lieblingsspiels zur Verfügung haben, die anderen wittern hingegen einen Trick der Entwickler, mit möglichst wenig Aufwand möglichst viel Gewinn zu machen. Einen recht hohen Aufwand haben jedoch Psygnosis' Entwickler bei der Fortsetzung ihrer Sternen-Saga *Colony Wars* betrieben, und auch der schärfste Kritiker solcher Verkaufsstrategien – ein gewisses Science-fiction-Faible vorausgesetzt – wird sich wohl dieses Highlight zulegen müssen.

Kämpfe der Spieler im ersten Teil noch auf der Seite der „Liga der freien Welten“ und hatte alle Hände voll zu tun, den Niedergang der imperialen Navy herbeizuführen, so tritt er in *Colony Wars: Vengeance* eben dieser Gegenpartei bei und schlüpft in die Rolle des Navy-Piloten Mertens. In der Zwischenzeit ist genau ein Jahrhundert vergangen, und der einst besiegte Gegner konnte neue Kräfte schöpfen.

Durch eine kinotaugliche Render-Intro wird der Spieler in die Welt von *Colony Wars* entführt und so schnell nicht wieder losgelassen, denn über 70 Missionen warten darauf, erfüllt zu werden. Wie

im ersten Teil sind diese nicht linear miteinander verknüpft, sondern werden je nach Erfolg oder Mißerfolg in den vorangegangenen Abschnitten automatisch ausgewählt. So bringen Teilerfolge den Spieler immer noch ein bißchen weiter als ein Totalversagen. Aber selbst dann ist noch nicht alles vorbei. Das Spiel wird dadurch jedoch stark verkürzt, und die folgenden Missionen fallen erheblich schwieriger aus. Ob auf



Auch vor umherfliegenden Asteroiden muß sich ein Sternenkrieger in acht nehmen

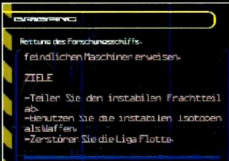
Planetenoberflächen oder im All, ob Satellitensysteme mit einem Virus infiziert oder ganze Heerscharen feindlicher Jäger zerstört werden müssen, immer wird dem Spieler dabei alles abverlangt.

Am Anfang eines jeden Auftrags erfolgt das Briefing. Eine angenehme Frauenstimme erklärt die aktuelle Situation und zählt die Missionsziele auf. Außerdem gibt es vor einigen Spielabschnitten qualitativ hochwertige Render-Sequenzen zu bewundern, die

zusammen mit der phantastischen In-game-Grafik eine echte *Star-Wars*-Atmosphäre schaffen.

Damit der Spieler aber überhaupt eine Chance in den unendlichen Weiten des Alls hat, stehen ihm insgesamt vier Angriffsjäger zur Verfügung, die sich in puncto Schutzschildstärke, Motorenleistung, Manövrierfähigkeit sowie maximaler Dauer des Nachbrenners unterscheiden. Leider kann sich der Spieler den Raumgleiter nicht selbst aussuchen, sondern bekommt ihn vom Oberkommando zugeteilt. Dafür läßt er sich nach erfolgreicher Mission ein wenig updaten, um so am Ende des Spiels gut gerüstet in die wirklich schwierigen Schlachten zu ziehen.

Dann kann es auch schon losgehen. Eine ca. 15sekündige Startsequenz kaschiert die Ladezeit, und auch wenn sie, spätestens beim achten Mal anfängt zu langweilen, ist sie doch immer noch ansehnlicher und spielnäher als ein schwarzer



Am Anfang einer jeden Mission steht ein ausführliches Briefing



Bildschirm, auf dem erklärt wird, was der Spieler sowieso längst geahnt hatte – nämlich, daß geladen wird! Ist man dann endlich im freien Raum, geht es meistens gleich so richtig zur Sache. Grelle Lasersalven schießen aus eigenen Schiff vorbei oder lassen bei einem Treffer selbiges und das Pad, Dual-Shock-Unterstützung sei Dank, kräftig vibrieren. Nebenbei erinnert die Dame aus dem Briefing netterweise des öfteren an die Missionsziele, denn vor lauter Begeisterung über die geniale Grafik kann es schon einmal vorkommen, daß einfach nur alle Waffensysteme nacheinander ausprobiert werden, um die wunderschönen Licht- und Transparenzeffekte aus einer von drei wählbaren Perspektiven zu bestaunen

Für jeden Hobby-Skywalker und jeden Wohnzimmer-Han-Solo ist *Colony Wars: Vengeance* ein absoluter Pflichtkauf. Mehr Abwechslung, schönere Grafik und härtere Weltraumschlachten findet der interessierte Spieler zur Zeit in keinem anderen Weltraum-Shooter. ■

missionsvielfalt

Besonders die Missionen auf Planetenoberflächen bieten eine angenehme Abwechslung zu den Missionen in den unendlichen Weiten des Weltalls, in denen es nicht sehr viele Anhaltspunkte gibt. So müssen z. B. in einer Mission die



Schildgeneratoren einer neuen Superwaffe der ‚Liga der freien Welten‘ zerstört werden, um diese hinterher per Aufklärungskapsel markieren zu können. Dabei ist absolute Eile geboten, denn die Liga ist im Begriff, die Waffe für einen vernichtenden Schuß auf den Sternenkreuzer der Navy aufzuladen.

Die Missionen im All sind auch keinesfalls eintönig. Mal muß ein Navy-Kreuzer sicher zum nächsten Dimensionstor gelei-



ten werden, mal gilt es, umherschwabende Rettungskapseln mit dem Greifarm einzufangen und zum Andocken zur Raumstation zu bringen. In manchen Missionen kommt es auch einfach nur darauf an, zu feuern, was das Zeug hält.



Die wunderschönen Lichteffekte sind auch im zweiten Teil wieder ein Augenschmaus

XL-Wertung

90%

Hersteller:	Codemasters	Entwickler:	Codemasters	Rennspiel
Spieler:	1-4 (sim. u. Link)	Level:	17 Strecken	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	Ende November	

TOCA 2 Touring Cars



Auf dem Testkurs hat man Gelegenheit zu einer Übungsrunde

info



TOCA 2 bietet zahlreiche Informationen zu sämtlichen Kursen, die die Besonderheiten jedes Streckenabschnitts an Hand von Skizzen aufs genaueste beschreiben.

Gameplay: „Pure Gameplay“ ist zu Recht der Firmenlogon von Codemasters. Kaum eine andere Rennsimulation hat eine derartige Spieltiefe oder einen ähnlichen Umfang an Modi zu bieten. Wer nach anspruchsvoller Unterhaltung sucht, wird bestens bedient.

Präsentation: Auch grafisch weiß das Tourenwagen-Spektakel zu überzeugen und beeindruckt mit einer ungemein flüssigen 3D-Engine und realistischen Lichteffekten. Satte Motorengeräusche, quietschende Reifen und knirschendes Blech bohren sich in die Ohren.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.
Dual Shock: ja



CVON M. HÄNTSCH
Codemasters hat sich in den vergangenen Monaten zum wahren Rennspielexperten entwickelt. *TOCA* und *Colin McRae Rally* zählen zum Besten, was das Genre zu bieten hat und zeichnen sich gleichermaßen durch hohen Realismus wie ein anspruchsvolles Gameplay aus. Nun erscheint mit *TOCA 2* die stark erweiterte Fortsetzung des Tourenwagen-Bestsellers, die viel mehr als nur ein paar kosmetische Korrekturen aufzuweisen hat.

Das Herzstück des Spiels, die britische Tourenwagen-Meisterschaft, wurde noch authentischer gestaltet, die Fahrzeuge und Kurse exakter den Originalen nachempfunden und das Reglement weiter verfeinert. So müssen Boxenstopps bei der Rennstrategie eingeplant werden, und von den Computer-Gegnern ist ein intelligenteres Verhalten vor allem bei Überhol- und Überrundungsvorgängen zu erwarten. In den Konstrukteurs-Meisterschaften gehen nur Fahrzeuge des gleichen

Fabrikats an den Start, wodurch die Leistungsdichte ihr Maximum erreicht und spannende Duelle garantiert sind.

Zu den acht Strecken der BTCC-Serie gesellen sich neun Bonuskurse, die beispielsweise durch eine amerikanische Großstadt, die französischen Alpen oder eine schottische Hochebene führen. Zu Übungszwecken steht zudem ein riesiges Testgelände mit Hochgeschwindigkeitsoval, Schotterpiste und Hindernisparcours bereit. Zuwachs gibt es auch aus dem auf 15 verschiedene Fahrzeuge angewachsenen Fuhrpark zu vermelden, in dem neben den Tourenwagen ein Jaguar XJ220, Formel-Ford-Karossen sowie die dreirädrigen Grinnall Scorpion zu finden sind.

Wem das strenge BTCC-Reglement nicht zusagt, darf sich in einer Art Arcade-Modus mit Checkpoints und Zeitlimits austoben, der hinter dem Menüpunkt „Herausforderung“ zu finden ist. Im Zweispieler-Splitscreen-Modus, der über Link-Kabel zu viert ausgetragen werden kann, treten



Die Qualifikation wurde auf eine Runde verkürzt, in der man sich keine Fehler erlauben sollte



Über Funk erhält der Spieler Anweisungen, in welcher Runde er die Box anfahren soll

test playstation



auch CPU-Gegner an, die das Fahrerfeld auf insgesamt acht Teilnehmer erhöhen.

Mit den Neuerungen ist es damit aber noch lange nicht genug. Zwar scheint sich grafisch auf den ersten Blick nicht viel getan zu haben, doch bei großen Fahrzeugpulks spielt die neue 3D-Engine ihre Stärken aus. Ruckler oder Slow-Downs sind selbst bei geteiltem Bildschirm nicht auszumachen, und die Kontrolle über den eigenen Boliden ist in jeder Rennsituation perfekt. Durch den optional einblendbaren Rückspiegel ist für zusätzliche Übersicht gesorgt, was die nicht mehr nur ästhetisch störenden Blechschäden zu vermeiden hilft. Mit Hans-Joachim Stuck konnte zudem ein echter Profi als Kommentator gewonnen werden.

Selbst im Vergleich zum viel umjubelten *Gran Turismo* kann *TOCA 2* viele Pluspunkte sammeln. Das komplexe Handling der sich stets am Limit

ihrer Leistungsfähigkeit bewegenden Fahrzeuge verlangt dem Spieler das letzte an Konzentration ab, und die auf der Insel äußerst wechselhaften Witterungsbedingungen machen aus jedem Rennen ein wahres Abenteuer. Im Vergleich zum ersten Teil wurde glücklicherweise der Schwierigkeitsgrad ein wenig entschärft, so daß auch Anfänger eine faire Chance erhalten. Wer nach Realismus und Spieltiefe sucht, liegt bei *TOCA 2* genau richtig. Vom physikalisch korrekten Kollisionsverhalten mit resultierenden Fahrzeugschäden bis zu den verschiedenen Bodenbelägen, die sich direkt auf den Grip auswirken, wurde an alles gedacht. Wer zu unaufmerksam ist und seinen Wagen nicht stets unter voller Kontrolle hat, wird gnadenlos bestraft mit Drehern, Überschlägen oder zeitraubenden Ausflügen ins Grüne.

Man muß es Codemasters hoch anrechnen, die Fortsetzung eines exzellenten Spiels mit derart vielen neuen Features auszustatten, so daß sich ein Kauf des grandiosen *TOCA 2* in jedem Fall lohnt. Selbst wer sich nicht für die spezielle Thematik der britischen Tourenwagen interessiert, bekommt ein so umfangreiches und unterhaltsames Rahmenprogramm geboten, daß man nur schwer nein sagen kann. ■



Eine der zahlreichen Neuerungen, die *TOCA 2* zu bieten hat, ist die Wagen-Setup-Option

exoten im rennstall



XL-Wertung

95%

Hersteller: Sony Entwickler: Idol Minds **Action/Sport**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 24 + 12 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: 27.11.98

Cool Boarders 3



Sechs Mountains: je vier Kurse, eine Halfpipe und eine Schanze



Nein, es wurden keine 900 Tricks, sondern 900 Pkt. gemacht

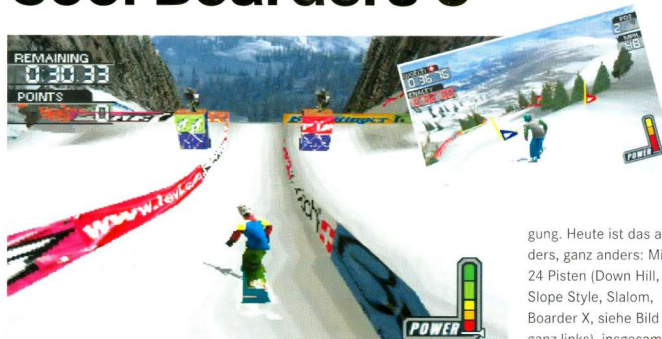
Info

Auf der aktuellen Release-Liste Segas für Deutschland findet sich *Cool Boarders* als Dreamcast-Ankündigung. Im kommenden Jahr soll der Titel erscheinen. Am Sega-Stand auf der Tokyo Game Show waren bereits Bilder des Spiels von UEP System zu sehen. Man darf gespannt sein.

Gameplay: Aufgrund der genauen Steuerung versinkt die Spielfreude schnell im Tiefschnee. *CB 3* kann durch das langweilige Streckendesign nur wenig Dauerspaß vermitteln.

Präsentation: Selten war ein Wintersportspiel so trist und unspektakulär. Vor allem die Soundeffekte lassen die Liebe zum Detail vermissen.

Memory-Card: Turnierstände belegen einen Block.
Dual Shock: nein



Der Sprung ins Ungewisse. Durch das Power-Meter bestimmt der Spieler die Sprungkraft des Boarders. Doch dabei mangelt es sehr an Dynamik

SONY LÄUTET die dritte Runde der coolen Action-Sportserie ein. Teil eins und Teil zwei des Action-Sportspiels lösten eine Welle von Wintersport-Games aus, die – bezogen auf das Snowboard-Fahren – mit *1080° Snowboarding* für Nintendos 64-Bit-Konsole in diesem Jahr ihren vorerst höchsten Punkt erreichte. Trotz offensichtlicher Grafikschwächen bestach das rasante Gameplay und das interessante Streckendesign.

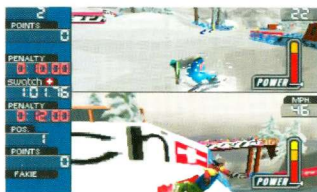
Wenn man sich rückblickend anschaut, womit Snowboard-Fans Anfang 1997 – damals erschien Teil 1 – bedient wurden, könnte man sich fast wundern, daß überhaupt jemand *Cool Boarders* kaufte. Nur drei Strecken, vier Fahrer und nicht einmal ein Zweispieler-Modus standen zur Verfü-

glich Spielvarianten kann sich kein Fan mehr beschweren. In diesem Punkt macht *CB 3* nicht nur der direkten Genrenkonkurrenz etwas vor.

Doch Quantität ersetzt bekanntlich keine Qualität. Die sehr langen Kurse fallen zwar nicht mehr durch unschöne Polygonblitzer auf, dafür muß sich der Spieler aber nun mit einer durchweg tristen Landschaft und nahezu gradlinigen Streckenverläufen abfinden. Grau in grau ist dabei das leitende Thema. Stellenweise läßt sich nur anhand des Sprung-Power-Meters und der Kleidung der Fahrer erkennen, daß man nicht vor einem Schwarzweißbildschirm sitzt.

Grafische Mankos sind also nach wie vor das kürzere Bein der *Cool Boarders*-Serie. Ausschlaggebend und spielbezogen wesentlich relevanter ist aber die Steuerung. Im direkten Vergleich mit *CB 2* schneidet der dritte Teil dabei schlechter ab. Die Lenkung ist nicht feinfühlig genug, es entsteht der Eindruck, die Fahrer würden auf dem Untergrund schwimmen. Zudem ist das Sprungverhalten völlig undynamisch. Dadurch verlieren auch die Stunts an Bedeutung und Spielspaß.

Alles in allem zeigte der Test deutlich, wie wenig Spielfreude *Cool Boarders 3* zu vermitteln vermag. Mitschuldig an der drögen Atmosphäre sind auch die eigenartigen Soundeffekte. Im Zweispieler-Modus sind sie so weit heruntergeschraubt, daß ein verpaßtes Tor beim Slalom nicht mehr akustisch angezeigt wird. Somit ist PSX-Usern letztendlich nur der Vorgänger (*XL 1/98*, Wertung 85%) zu empfehlen. Nintendo-4-Besitzer kratzt dieses Snowboard-Spiel aber doch recht wenig, sie haben mit *1080° Snowboarding* von Nintendo EAD den bislang absoluten Referenztitel im Modulschacht. ■



Der Zweispieler-Modus läuft recht schnell und nahezu ruckelfrei über den Bildschirm

XL-Wertung

65%

Sport Hersteller: Infogrames Entwickler: Canal+ Multimedia
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 15 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

XL

Rushdown



In der Meisterschaft geht es darum, direkt gegen den Lokalmatador anzutreten. Verliert der Herausforderer, muß die Zeit im darauffolgenden Rennen aufgeholt werden, um den Gesamtsieg zu erringen

EVON D. MARKWART
 s gibt viele Möglichkeiten, einen Berg hinunterzukommen. Mehrere davon wurden schon auf der PlayStation umgesetzt. Aber Canal+ Multimedia hat mit *Rushdown* einen neuen Weg gefunden. Neben dem Snowboard und dem Mountainbike kann nun auch auf ein Kajak zurückgegriffen werden. Insgesamt stehen 15 Strecken zur Verfügung, die gerecht auf die drei Sportarten aufgeteilt werden. Vor jedem Rennen wird der passende Untersatz ausgesucht. Vier Möglichkeiten gibt es für jeden Bereich, und jeder Untersatz hat verschiedene Vorteile bezüglich Geschwindigkeit, Wendigkeit und Beschleunigung. Im Arcade-Modus wird die Strecke im Kampf gegen die Uhr befahren. Erst nachdem eine Strecke innerhalb der vorgegebenen Zeit absolviert wurde, kann die nächste Etappe gewählt werden. Im Meisterschafts-Modus gilt es, den mitfahrenden Lokalmatador zu schlagen. Ist das geschafft, so wird die Differenzzeit zum nächsten Rennen hinzugerechnet. Die drei Sportarten ähneln sich sehr in bezug auf die Steuerung. Da es hier um Downhill-Sportarten geht, kommen die Fahrer fast von alleine den Berg hinunter. Mit einer Taste kann aber noch beschleunigt werden,

mit einer anderen wird gebremst und mit den L- und R-Tasten können sehr scharfe Kurven besser genommen werden. Mit dem Snowboard zu fahren, ist auf der PlayStation nichts Neues mehr. Mit dem Fahrrad einen Berg hinunterzusausen, ist

auch schon bekannt. Aber ein Kajak gab es bisher noch nicht. Um diesen Teil hat sich Canal+ Multimedia besonders gekümmert. Während die erste Strecke noch zum Warmfahren gedacht ist, geht es in den höheren Stufen schon mächtig zur Sache. Reißende Flüsse mit meterhohen Abhängen sind keine Seltenheit, und die Soundkulisse der donnernden Bäche bringt dem Spieler das Erlebnis einer Kajakfahrt näher. Die Grafik ist in allen drei Bereichen gut gelungen. Als Hintergrund wurden digitale Bilder bekannter Orte eingespielt. Nur

schade, daß das Wasser ein wenig unrealistisch wirkt. Es ist extrem klar, und die nächste Stromschnelle ist schon vorher durch das Wasser zu sehen. Canal+ Multimedia hat mit *Rushdown* einen ordentlichen Sportmix zustande gebracht, der vor allem Fans von Extremsportarten empfohlen werden kann. ■



JanSport ist einer der führenden Hersteller von Taschen in USA



Die Rennen im Schnee bieten nichts, was es nicht schon gab

Info

Canal+ Multimedia ist die Videospieldivision des französischen TV Senders Canal+.

Ähnlich hat sich hierzulande auch DSF im PC-Bereich einen Namen gemacht.

Gameplay: Der Mix neuer Sportarten stellt eine Innovation auf der PSX dar. Die Jagd nach Bestzeiten sorgt bei *Rushdown* für lang anhaltenden Spaß beim Spielen.

Präsentation: Begleitet wird *Rushdown* von stimmungsvoller House-Musik bekannter französischer DJs.

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

Dual Shock: nein

XL-Wertung

70%

test playstation

Hersteller: Eidos Interactive Entwickler: Crystal Dynamics **Action/Strategie**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 14 Kämpfer/12 Missionen
 Preis: ca. DM 110 Erhältlich: im Handel



Effektiv in Szene gesetzt: die Sonderwaffen der Kriegsparteien



info

Der Strategiemodus erinnert an *Archon*. Das ist kein Zufall, denn Steve Reiche III, der Projektleiter von TUW, entwickelte 1983 EAs Kultklassiker zusammen mit Anne Westfall und Jon Freeman. Auch *Star Control* geht auf sein Konto.

Gameplay: Originelle Mischung aus Strategie und Prügel-Action. Der Strategiemodus bietet aufgrund unterschiedlicher Gelände- und Charaktereigenschaften ausreichend Variationen, die Prügel-Action leider zuwenig Moves. Beiden Modi mangelt es an Spieltiefe.

Präsentation: Eine gelungene Intro wird von der technisch makellosen In-Game-Optik gefolgt. Dramatische Kameraperspektiven wahren den Überblick. Die Soundabteilung arbeitet unauffällig, aber durchaus gut.

Memory-Card: Ein Spielstand benötigt einen Block.
Dual Shock: nein

The UnHoly War



EVON S. KRÄMER
 in unheiliger Krieg wütet über dem Antlitz des Planeten Xsarra, der Heimat der wehrhaften Arcanes. Die kybernetischen Teknos düstert es nach den Ressourcen der ansässigen Lebensform, und mit brutaler



Waffengewalt gedenken sie ihre Interessen durchzusetzen.

The UnHoly War bietet dem Spieler die Wahl, welche Partei er in die Schlacht führen möchte. Ebenfalls wählbar ist, welche Form der Auseinandersetzung, Duell oder Strategie, das Spielgeschehen bestimmen soll. Um sich mit der Steuerung und den

Spezialkräften der 14 individuell designten Kampfeinheiten sowie den Besonderheiten der zahlreichen Gelände vertraut zu machen, empfiehlt es sich, zuerst den Duellmodus zu wählen.

Dort stehen sich je ein Vertreter der verfeindeten Rassen, wahlweise auch der eigenen Art, gegenüber, um



Das Geschütz des Panzers erweist sich als vorteilhaft im Kampf gegen die vitalen Arcanes

sich im Stile eines Prügelspiels die Lebensenergie zu rauben. Jeder Kämpfer verfügt über drei Fertigkeiten, die mehr oder weniger häufig eingesetzt werden können. Zusätzlich gibt es in den 3D-Arealen noch hilfreiche Extras zu finden. Die Gefechte werden in einer äußerst ansprechenden Grafik präsentiert, während rasante Kamerafahrten die Action noch unterstreichen. Leider läuft es in der Regel darauf hinaus, hektisch den Nahkampf-Button zur rechten Zeit so lange zu bearbeiten, bis einer der Kombattanten nicht mehr aufsteht. Ein vollwertiges Action-Prügelspiel ist dieser Modus von *The UnHoly War* nicht.

Der Strategiemodus bietet mehr taktische Alternativen. In zwölf Hexagon szenarien stehen sich die Kriegsparteien gegenüber. Rundenbasiert sind drei Bewegungspunkte zu verteilen, wobei der Einsatz einer Sonderfertigkeit ebenfalls von diesem Punktekonto abgezogen wird. Versierte Feldherren berücksichtigen die Geländebedingungen und welche Einheit die größten Vorteile im Kampf gegen die des Feindes hat. Befinden sich zwei Figuren auf benachbarten Feldern, wechselt die Perspektive, und der Spieler sieht sich in das bereits erläuterte Duell versetzt. Durch geschickten Einsatz der Fertigkeiten kann die Schlacht aber überwiegend auf den Hexagonfeldern entschieden werden.

Drei Schwierigkeitsgrade variieren die Herausforderung durch die CPU, und der Zweispieler-Modus bietet die Option, sich mit einem Freund zu bekriegen.

Trotz der ansprechenden Grafik, der variablen KI und der lobenswerten Idee wurde *The UnHoly War* nicht gerecht. *The UnHoly War* ist ein unterhaltender Schlagabtausch für Zwischendurch, aber kein Dauerbrenner. ■



XL-Wertung **75%**

test playstation

Anwendung Hersteller: Codemasters Entwickler: Jester Interactive
 Spieler: 1 Level: -
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Music



Einzelne Passagen können als Blöcke markiert, ausgeschnitten, vervielfältigt und wieder hineinkopiert werden. So entstehen schnell Lieder

DVON F. BERG
 Die gute alte Hausmusik ist in vielen Familien ausgestorben. Das einzige Instrument, das zur Beschallung der heimischen vier Wände genutzt wird und bedient werden kann, ist in der Regel die Stereoanlage. Dabei gibt es bestimmt eine Menge Menschen, deren Fuß bei dem Gedanken, ein Komponist zu sein freudig aber bestimmt wippt. Doch wie soll man es anstellen? Bis einem richtigen Instrument akzeptable Tonfolgen entlockt werden können, vergehen Monate und Jahre intensiven Übens. Ein Alternative wäre ein Synthesizer, aber brauchbare Geräte schlagen gleich mit etlichen hundert Mark zu Buche.

Doch von Codemasters kommt Ende November die Lösung. Mit dem Titel *Music* erscheint ein Kompositionsprogramm, das sowohl Anfänger als auch Profis zufriedenstellen wird. Um seine akustische Kreativität zu entfalten, kann nun gemeinsam mit dem Familienmitglied PlayStation musiziert werden. Dazu bedarf es lediglich eines gesteigerten Interesses für die Thematik sowie einer ordentlichen Portion Geduld. Letztere jedoch nicht, weil die Bedienung kompliziert wäre, ganz im Gegenteil. Das Schreiben eines Songs ist von Natur aus eher zeitaufwendig, vor allem, wenn alle Töne einzeln und mit einem Pad eingegeben werden müssen. Dennoch ist es den Entwicklern gelungen, die Bedienung des Programms äußerst komfortabel zu gestalten.

Insgesamt stehen dem Musiker 16 Kanäle zur Verfügung. Das Programm bietet mit über 3.000 Instrumenten, Percussions und Voices ein ergiebiges Sortiment vorgefertigter Sounds. Diese wurden aufs Verschiedenste miteinander kombiniert, so daß etwa 750 Klangblöcke, sogenannte Riffs, entstanden. Somit können auch Neulinge problemlos einsteigen. Falls sich nicht das richtige Riff unter den mitgelieferten befinden sollte,

können bestehende verändert oder vollkommen neue kreiert werden. Die Qualität der Samples ist ausgesprochen gut, Angst vor billigem Elektroblech-Sound ist völlig unbegründet.

Wenn es dem Ohr gutgeht, soll auch das Auge nicht zu kurz kommen. Im Video-Editor kann ein eigener Clip zum Lied hergestellt werden. Die Vorgehensweise ist dabei die gleiche wie im Sound-Editor. Anstatt Riffs werden jedoch sogenannte Chases kombiniert.

Sämtliche Songs und Musikvideos können auf der Memory-Card gespeichert werden. Obwohl bis zu 45 Minuten lange Lieder komponiert werden können, belegen die Werke lediglich ein bis



Mit dem Video-Editor lassen sich auch skurrile Filme herstellen, die an die 70er erinnern

drei Blöcke. Einziges Manko ist die Tatsache, daß sich die Entwickler bei den integrierten Samples auf den Bereich Dance-Music beschränkt haben, weshalb nicht alle Hobby-Musiker zufriedengestellt werden können.

Wer dieser Sparte gegenüber wohlgesonnen ist, der findet in *Music* jedoch ein ausgezeichnetes Arbeitswerkzeug, das sein Geld wert ist. ■



Auf der CD befinden sich elf Songs inkl. Video und diverse Einzelkomponenten

Info

Wer möchte, kann auch eine beliebige Audio-CD starten, worauf der Video-Editor per Zufallsgenerator ein eigenes Musikvideo erstellt und einspielt.

Gameplay: Dank eines durchdachten Editor-Konzeptes findet man sich sofort zurecht und erzielt sehr schnell die ersten brauchbaren Ergebnisse.

Präsentation: Aufgrund der guten Soundqualität eignet sich *Music* sogar zum Nachvertönen eigener Videofilme oder zum Erstellen von Demo-Tapes.

Memory-Card: Songs und Videos lassen sich auf jeweils ein bis drei Blöcken speichern.

XL-Wertung

90%

Hersteller: Electronic Arts Entwickler: Electronic Arts **Action**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 8
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Mit zwei Spielern gewinnt *L.A.P.D.* deutlich an Spielwitz

Future Cop: L.A.P.D.



FVON T. PARTETZKE
 ast immer wird das 21. Jahrhundert herangezogen, wenn es um futuristische Actionspiele geht. Bei EAs *Future Cop: L.A.P.D.*

Verbrecher zu bestehen. Was viele Aufgaben jedoch unnötig erschwert, ist die zuweilen unübersichtliche Kameraführung. Zwar kann zwischen mehreren Perspektiven hinundhergeschaltet werden,

verhält es sich auch nicht anders. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Verbrechensbekämpfers, der in einem schwer gepanzerten und ebenso bewaffneten Kampfroboter sitzt. Seine Aufgabe besteht im Groben darin, in acht Gebieten in Los Angeles für Recht und Ordnung zu sorgen.



Um dies zu erreichen, werden ihm vom Hauptquartier verschiedene Missionen zugeteilt. Deren Inhalt ist es meist, gegnerische Verstecke aufzufindig und dem Erdboden gleichzumachen, Personen zu befreien oder Gangster zu verfolgen und zur Strecke zu bringen. Zur Verteidigung stehen dem Zukunftspolizisten zahlreiche Waffensysteme zur Verfügung, die von MGs über Flammenwerfer und Laser bis hin zu vernichtenden Raketen reichen. Drei verschiedene Geschütze kann der Roboter in einer Mission mit sich führen. Sparsamkeit ist dabei eine Tugend, denn die Munition ist begrenzt, und Gegner sind en masse vorhanden. Glücklicherweise ist das Einsatzgefährt sehr agil und läßt sich bei Bedarf, z. B. bei Verfolgungsjagden, in einen Gleiter verwandeln. Dieser ist schneller unterwegs als der Walker, kann aber nicht springen, was beim Überwinden von verminten Passagen unumgänglich ist. Soweit stehen die Chancen gut, gegen die

den, doch keine bietet immer den optimalen Überblick. So passiert es oft, daß Gegner schon fleißig schießen können, aber nicht im Blickfeld sind. Hinzu kommt, daß sich die Spielfigur hin und wieder in engen Gängen verkeilt. Diese Punkte sind nicht unerheblich für die Wertung, aber dafür sind mit ihnen die negativen Aspekte ab-

gehakt. *L.A.P.D.* bietet eine saubere, exakte und umfangreiche Steuerung, abwechslungsreiche Level und Missionen, ein ordentliches Maß an Action, stimmungsvolle, technisch einwandfreie Grafik, einen passenden Soundtrack und eine gut übersetzte deutsche Sprachausgabe. Der wahre Spaß fängt jedoch im Zweispieler-Splitscreen-Modus an, in dem entschieden werden darf, ob lieber miteinander in den Einspieler-Missionen oder gegeneinander gekämpft werden soll. Wer sich für letzteres entscheidet, bekommt eine Mischung aus Strategie und Action serviert. Jeder Spieler muß seine Basis verteidigen und versuchen, Panzer, die zuvor gebaut werden müssen, in die gegnerische Basis vordringen zu lassen. Allein für diesen Modus hätte *Future Cop: L.A.P.D.* einen Orden verdient. ■

Info

Vor und nach jeder Mission werden nette FMV-Sequenzen eingespielt, deren Sprachausgabe, genau wie sämtliche Texte, in Deutsch gehalten ist.

Gameplay: *Future Cop: L.A.P.D.* ist ein sauber inszenierter Actiontitel, der mit umfang- und abwechslungsreichen Missionen, einer ordentlichen Steuerung und einem hervorragenden Zweispieler-Modus glänzt.

Präsentation: Sowohl die endzeitlich designten Level als auch die stimmungsvolle Psycho-Musik brauchen keinen Vergleich zu scheuen.

Memory-Card: Nach jedem Level kann der Spielstand auf einem Block festgehalten werden.

Dual Shock: Analog- und Rumble-Funktion werden unterstützt.

Muster: 2nd Reality, Hamburg.
 Tel.: 0 40/69 64 04 50

XL-Wertung

85%

Mr. Domino

EVON T. PARTETZKE
 Eine ungewöhnliche Spielidee kommt mit Artlinks *Mr. Domino* daher. Wie der Name schon unterschwellig andeutet, geht es bei diesem Titel um Dominosteine. Der Spieler kann eine von fünf unterschiedlich schnellen Figuren



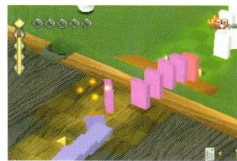
Da watschelt unser Held. Links schmeißt ein Gegner Würfel



Kaum hat man die Steine aufgebaut, fallen sie auch wieder um

auswählen. Diese stapft dann in einem Dutzend Parcours auf einem schmalen, vorgegebenen Pfad automatisch voran. Hindernisse wie Bremsfelder oder Stolperfallen sollten zwecks Einhaltung des Zeitlimits umgangen werden. Unterwegs

kann der Spieler Dominosteine aufstellen, die in der nächsten Runde umgestoßen werden und Punkte bringen. Fällt einer der Steine auf ein bestimmtes Symbol, passiert etwas mit der Randbebauung – beispielsweise fällt ein Kartenhaus zusammen –, was weitere Punkte gibt. Wenn alle diese Symbole getroffen wurden, gelangt man in den nächsten Level. Was dabei jedoch stört, ist die isometrische Ansicht und die daraus resultierende ungünstige Steuerung, die sich zudem sehr ungenau gibt. Viel schlimmer ist aber, daß *Mr. Domino* unglaublich einschläfernd wirkt. Es spielt sich nicht wirklich schlecht, sondern ist einfach nur wahnsinnig eintönig und langweilig. Ständig rennt man im Kreis, guckt zu, wie Steine umfallen, gähnt hin und wieder und ärgert sich dann, daß man sich nicht für weniger Geld ein Paket Valiumtabletten aus der Apotheke geholt hat. *Mr. Domino* ist unnütz wie ein Kropf. ■



Info

Gameplay: Nach höchstens zehn Minuten überkommt den Spieler unweigerlich eine verhaltene Müdigkeit. Echtes Gameplay kann man lange suchen.

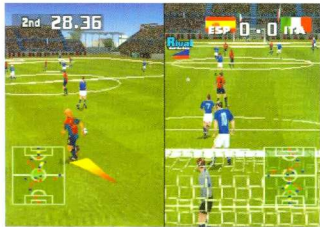
Präsentation: Die detaillierten 3D-Umgebungen sind noch halbwegs originell, was nach von dem Warteschleifengedudel nicht behaupten kann.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.
Dual Shock: nein

XL-Wertung 40%

Sport Hersteller: Sony Entwickler: Namco
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 20 + 10 Liberos
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Libero Grande



GVON M. HÄNTSCH
 elangweilt von den immer gleichen Fußball-Simulationen? Dann ist es Zeit für etwas Neues – dachten sich wohl ein paar schlaue Köpfe bei Namco und entwickelten aus einer Schnapsidee heraus *Libero Grande*. Der Spieler übernimmt bei der Automatenumsetzung nicht die Steuerung einer kompletten Mannschaft, sondern nur die des Liberos und kann seinen Mitspielern Anweisungen geben, die mehr

oder weniger befolgt werden. Als Regisseur auf dem Platz darf man natürlich nicht blind dem Leder hinterherjagen, es kommt auf das Stellungsspiel an. Mit der Kamera im Rücken ist allerdings nur ein Bruchteil des Feldes zu überschauen und durch schnelle Schwenks der Ball sehr leicht aus dem Auge zu verlieren. Im Zweispieler-Splitscreen-Modus ist das Chaos dann perfekt. Angesichts zehn kaum beeinflussbarer Teamkameraden kommt man sich auf dem weiten Grün recht alleingelassen vor und neigt zu kopflosen Sololäufen, ist man erst einmal im Ballbesitz. Bleibt nur zu hoffen, daß Namco nicht demnächst den Torhüter oder Linksaußen in den Mittelpunkt eines Fußballspiels stellt. ■



Das Trainingsprogramm ist der unterhaltsamere Part des Spiels

Info

Wesentlich interessanter als das eigentliche Spiel ist das Trainingsprogramm, in dem beispielsweise Freistöße um Mauern gezirkt und Highscores erkämpft werden können.

Gameplay: Man fühlt sich in einen Alptraum von Lothar Matthäus versetzt, sieht gelähmt dem ungeordneten Treiben seiner Mitspieler zu und würde am liebsten zwischen Schlägen. Doch die Wege werden immer länger und die Kehle schmerzt.

Präsentation: Der Preis für die wildesten Kameraschwenks in einem Sportspiel ist Namco sicher. Wird einem nach etwas Übung nicht mehr schwindlig, darf der erste (und hoffentlich letzte) Zweispieler-Splitscreen-Modus des Genres genossen werden.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.
Dual Shock: nein

XL-Wertung 40%

Hersteller: Psygnosis Entwickler: Visual Sciences
 Spieler: 1-2 (4 Link-Kabel) Level: 16 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Formel 1 98



Wie in den 80ern: Die vorderen Wagen haben keine Texturen



'97er Fassung besitzt? Und gibt es eigentlich eine Alternative

BVON T. HELLWIG
 Bewegung im Formel-1-Zirkus ist heute angesagter denn je. In den Köpfen der FIA-Verantwortlichen rumort es deshalb stetig: Das Regelwerk muß sich vermeintlichen Verbesserungen unterziehen, und die Vorschriften für die „Hardware“ unterliegen jährlichen Änderungen. Dies schlug sich selbstverständlich auch in *Formel 1 98* nieder. Sofort fällt auf, daß die Boliden deutlich schlanker wirken, was vor allem an der verkürzten Spur liegt (vgl.



Bild rechts aus *Formel 1 '97*). Auch durch die in dieser Saison verwendeten Profilreifen erhalten die Flitzer ein anderes „Gesicht“. Geblieben sind die Originalstrecken (diesmal 16), ohne die ein lizenziertes Formel-1-Spiel nun einmal nicht mehr auskommt. Dazu stehen 21 „echte“ Fahrer aus 1998 sowie erneut Herr „Williams N°. 1“ alias Jaques Villeneuve zur Auswahl. In zukünftigen Versionen soll es aber keine Extrawurst für widerpenstige Piloten mehr geben. Dafür sorgt angeblich ein spezieller Paragraph in künftigen Verträgen, der die Namensrechte der Fahrer für kommende Formel-1-Spiele von Psygnosis an den Lizenznehmer überträgt.

Zwei Fragen stellen sich nun der PSX-Rennspielgemeinde in diesem Weihnachtsgeschäft: Lohnt sich das Update, wenn man schon die

Alternative für Formel-1-Freunde? Zumindest die zweite Frage läßt sich schnell beantworten: Nein, es sei denn, man steigt auf ein anderes System um (siehe Vergleichstabelle unten).

Wer *Formel 1 '97* (Spiel des Monats in XL 10/97) kennt, wird maßgebliche Unterschiede zur aktuellen CD entdecken: Das Spiel lockt nun mit einem Link-Modus, der bis zu vier Spieler und immerhin noch zehn Computer-Fahrer zuläßt. Die Konfigurationsmöglichkeiten wurden ausgedehnt (siehe Kasten ganz rechts). Zudem kann auf die 16:9-Darstellung umgeschaltet werden, und es gibt mehr Perspektiven sowie umfangreiche Fahrer- und Streckeninformationen. Dem Arcade-Modus wurde deutlich



So konnte man die Boliden 1997: weite Spur, kein Profil auf den Reifen, prima Steuerung

Info

Der PAL-Version liegt eine aktuelle Demo-CD bei, auf der *Lemmings*, *Colony Wars*, *Vengeance* sowie *O.D.T.* und *Eliminator* spielbar sind.

Gameplay: *F1 98* ist auf der einfachsten Stufe deutlich zu leicht. Da der Arcade-Charakter auch den Simulationsmodus dominiert, liegt der Schwerpunkt weniger auf Realität denn auf Action.

Präsentation: Optisch bleibt ein fader Nachgeschmack. Die Optionen sind unübersichtlich, die Soundeffekte und Sprachsamples aber gut.

Memory-Card: Aktuelle Spielstände belegen einen Block.

Dual Shock: Die Vibration funktionierte nicht, die analoge Steuerung hingegen zeigte sich als gute Alternative zur Digitalsteuerung.

formelhaft – eine kleine übersicht

Titel	System	Test, Wertung	Strecken	Saison	Spieler	Grafik	Steuerung
Formel 1 '97	PSX	10/97, 90 %	17 + 3	1997	1-2 (sim.)	mittel bis gut	realistisch
F1 World Grand Prix	N64	10/98, 85 %	17	1997	1-2 (sim.)	gut, viel Nebel	komplex und gut
F1 Pole Position 64	N64	11/97, 80 %	16	1996	1	wenig detailliert	Arcade-lastig
Racing Simulation 2	DC	11/98, News	16	-	1-2 (sim.)	-	-



Die Boxen-Crew ähnelt einer Truppe mumifizierter Brettverschläge in Menschengestalt

mehr Gewicht beigemessen, und beim Boxenstopp geht es nun interaktiver zu.

So weit, so gut, doch das Update ist auch mit einer gehörigen Portion Mankos versehen, die schon der Vorgänger zeigte – und *F1 98* legt sogar noch eins drauf. Die Kurse wirken kantiger, zahlreiche Blitzer, Ruckeln, stockende Szenen zu Rennbeginn und Pop-Up-Effekte trüben das Bild. Besonders die sich während des Rennens als störend erweisenden Texturverzerrungen auf nahen Objekten (z. B. die Seitenlinien) hinterlassen den Eindruck, daß man mit der Grafik ordent-

lich Probleme hatte und Zeit fehlte. Absolut unverzeihlich sind aber die fehlenden Texturen auf den vorderen Wagen, sobald sich mehr als vier Autos auf dem Schirm befinden.

Ausgleichend zur wirklich mäßigen Optik wirkt die Tatsache, daß der Arcade-Modus fetziger geworden ist. Dazu trägt die Steuerung und die actionbetonte Fahrphysik bei. Im Simulationsmodus sollte dies jedoch anders sein, was in der Testphase kaum zu bemerken war. Denn auch in der Meisterschaft hinterließen die unsensible Lenkung und die nur unwesentlich feinere Fahrphysik das Gefühl, nach Lust und Laune über die Grünstreifen kaum zu können. Im direkten Vergleich lag *Formel 1 '97* in bezug auf die Spiel Freude im Simulationsmodus vorn. Ein bißchen trugen auch die besseren Soundeffekte sowie die weit sinnvolleren Perspektiven dazu bei.

Abschließend bleibt den Besitzern der Vorjahresversion die Gewißheit, daß sie das anspruchsvollere Spiel haben. Neueinsteiger sind gut beraten, beide Fassungen probezuspielen und sich vom besseren Produkt überzeugen zu lassen. ■

XL-Wertung

80%

Formel-1-Spiele bieten traditionell vielerlei Optionen. Besonders die überaus erfolgreiche Serie von *Psygnosis* tritt durch umfangreiche Einstellmöglichkeiten hervor. Im dritten Teil übersteigt diese Vielfalt nun fast schon ein vernünftiges Maß. Für die Modifikationen vor Rennbeginn – gemeint sind sowohl die Optionen für die Hardware als auch rennspezifische – kann der Spieler locker 20 Minuten aufwenden. Dies liegt nicht zuletzt an den gähnend langen Ladezeiten. Satte 31 von den 64 Seiten der Anleitung be-schäftigen sich mit diesem Thema.



PSX WELTNEUHEIT!

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

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

Unsere Spezialität :

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

49,90 DM

Dauer Tiefpreis :

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

29,90 DM

Unsere Highlights:

PSX Ersatzlaufwerk aus Metall für alle Modelle!
(Modell bei der Bestellung bitte angeben)

89,90 DM

BLAZE XPloder 99,90 DM
Lightgun Panther 59,90 DM
(Baugleich Scorpion Gun!!!!!!)

CDRwin
Das ultimative Easy Kopierprogramm
89,- DM

SEGA's DREAMCAST
Jetzt ohne Anzahlung vorbestellen :
689,90 DM

RATENZAHLUNG GANZ EASY!

PSX Umbauchips komplett 19,90 DM (...MENGENRABATT!)
AB 10.000 STÜCK 2.32 DM

DVD-Umbau für DVD-Player **199,90 DM**

The Next Generation "GET SPEZIALIZED"

Hoffmann & Hoffmann GbR
Crangerstr. 250
45891 Gelsenkirchen
<http://tng.to>

Bestellhotline : 0209/778811
(Mo.-Fr. von 11 - 20 Uhr / Sam. von 12 - 16 Uhr)



<http://tng.to>

Hast du keine Internet...
...kuckst du nur!

Williams zurück an die Spitze?

Die offizielle FIA-Lizenz macht's möglich: Im Rahmen der Formel 1 98-Präsentation durch Psynopsis wurde die versammelte Presse in den Gefilden des erfolgreichsten Rennstalls der letzten 20 Jahre willkommen geheißen.



drucksvolles Museum zu bieten. Das Line-up der hier vereinigten Piloten liest sich wie ein Who's who der Formel-1-Geschichte. Die Konterfeis der siegreichen Fahrer Jones (1980), Rosberg (1982), Piquet (1987), Mansell (1992), Prost (1993), Hill (1996) und Villeneuve (1997) zieren die Wände der Galerie. Das Antlitz des 1994 im Williams FW 16 verunglückten Ayrton

MVON S. KRÄMER
 itten im malerischen Oxfordshire in England erstreckt sich das von Metallgittern umzäunte und durch Kameras überwachte Werksgelände der Williams Grand Prix Engineering Limited. Sicherheitsvorkehrungen, die keineswegs übertrieben sind, wenn man bedenkt, daß im Herzen des Areals längst am Formel-1-Boliden der nächsten Saison gearbeitet wird. Auch die von Psynopsis erworbene FIA-Lizenz kennt ihre Grenzen: Eine Besichtigung der Werkshalle ist der Presse nicht gestattet.

Aber Frank Williams und sein über 230köpfiges Unternehmen haben zum Ausgleich ein ein-



Warum nur hat die FIA diesem Modell keine Rennlizenz erteilt?

Hill, David Coulthard und später Nigel Mansell 1994 noch gelang, die Konstrukteurmeisterschaft für das verstorbene Idol herauszufahren. Insgesamt neun Konstrukteur-Trophäen bezeugen mittlerweile die Dominanz des erst 1977 gegründeten Rennstalls.

Nachdem Williams Grand Prix Engineering in der abgelaufenen Saison lediglich um den drit-

Senna verweist ebenso deutlich auf die Gefahren des Rennsports wie der seit 1986 infolge eines Autounfalls an den Rollstuhl gefesselte Firmenchef Frank Williams. Es spricht für den Siegeswillen des Teams, dem es mit Damon



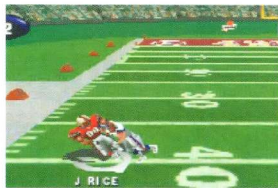
ten Platz kämpfte, schaut das Team nun optimistisch in die Zukunft. Die strengen Reglementierungen der FIA rücken den fahrerischen 'Ellenbogen' der Piloten mehr und mehr in den Vordergrund, und die neu Verpflichteten Ralf Schumacher und CART-Champion Alex Zanardi, erfüllen dank ihres aggressiven Fahrstils genau diesen Anspruch. Sollte es '99 wieder nicht klappen, bringt hoffentlich das Jahr 2000 mit Partner BMW den gewünschten Erfolg. ■



BAROOM
 BIN LADEN

Ein Bruder des gefährlichsten Terroristen der Welt, Osama bin Laden? Wenn Clinton das wüßte ...

NFL Xtreme



Der wohl beste Receiver der Liga auf dem Weg zu einem neuen Firstdown

FVON D. MARKWART
Football ist schon ein schöner Sport, leider sind die Regeln für viele zu kompliziert. Glücklicherweise hat Sony sie hier einfach weglassen. Und damit das Spielfeld nicht zu voll wird, stehen sich nur jeweils fünf Spieler gegenüber. Ansonsten hat *NFL Xtreme* alle Features, die eine Simulation auch bietet. Es gibt neben dem Freundschaftsspiel und den Play-Offs noch eine komplette Saison mit Statistiken und ähnlichen Feinheiten. Die Spielzüge sind nicht gerade die

pfiffigsten und sehr schnell sind die Favoriten gefunden. Durch gleichzeitigen Druck auf die Turbo-Taste und einer anderen Taste gelangen kleine Specials. So kann der Spieler mit einem Salto nach vorne über verteidiger springen. Nach jedem gelungenen

Tackle hört man noch ein wenig Trashtalk, aber das war's dann auch mit gutem Sound. Die Zuschauer jaulen immer in derselben Tonlage, so daß es kaum länger als ein Viertel zu ertragen ist. Wer gerne mehr Action als Regeln beim Football haben möchte, der sollte lieber auf Midways *NFL Blitz* zurückgreifen oder gleich eine vollwertige Simulation kaufen. ■

XL-Wertung

55%

Info

Unglücklicherweise hat Sony die Action im Spiel vergessen.

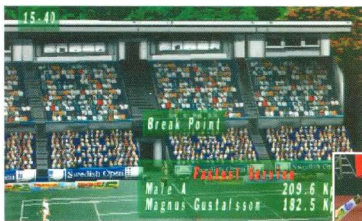
Für eine ernste Simulation reicht es leider nicht, und für ein Actionspiel wie *NFL Blitz* von Midway, das im Dezember auch für PSX erscheint, fehlt der nötige Spaß beim Spielen.

Gameplay: Durch die Möglichkeit, eigene Drafts der vorhandenen Spieler zu erstellen, kann es zu interessanten Begegnungen kommen. Aber bis auf dieses Feature bietet *NFL Xtreme* nicht viel.

Präsentation: Den Jubel der Zuschauer kann man nicht separat ausschalten. Um sich die doch ganz netten Sprüche der Trashtalker anzuhören, muß das Publikum wohl oder übel ertragen werden.

Memory-Card: Ein Spielstand benötigt bis zu sechs Blöcke.
Dual Shock: ja

actua Tennis



Ein guter Aufschlag ist die halbe Miete für einen Punktgewinn

SVON D. MARKWART
Schon seit Jahren gibt es kein richtig gutes Tennis-Spiel mehr. Diesmal versucht es Gremlin mit 64 realen Spielern, die bei *actua Tennis* an einem Freundschafts-Match oder einem Turnier teilnehmen oder sich in der Weltrangliste hocharbeiten. Zusätzlich kann ein eigener Charakter erstellt werden. In einem Quick Match werden Bodenbelag und Ort zufällig gewählt. Im Freundschaftsspiel stehen zehn Stadien rund um den Globus zur Verfügung. Auf welchem Belag gespielt wird, hängt von den Austragungsorten ab.

Nachdem alle Einstellungen vorgenommen wurden, geht es auf den Centercourt. Englische bzw. australische Berühmtheiten wie Barry Davies, Sue Barker und Pat Cash wurden verpflichtet, das Match zu kommentieren. Leider sehen die Spieler ihren realen Vorbildern ganz und gar nicht ähnlich. Die einzige spielerische Neuheit bietet eine Anzeige, die durch geschicktes Drücken die Wucht des Aufschlages bestimmt. Ansonsten läßt sich

actua Tennis überhaupt nicht präzise steuern, denn es ist nicht möglich, den Ball einigermaßen genau übers Netz zu schlagen. Auch Gremlin hat es nicht geschafft, ein gutes Tennis-Spiel zu programmieren. Es wird wohl noch länger dauern, bis es ein ähnlich geniales Spiel geben wird wie *Final Match Tennis* von 1991. ■

XL-Wertung

65%

Info

Die *actua*-Reihe von Gremlin erschließt immer mehr Sportarten. Nach Golf, Eishockey und Fußball erweitert sich die Serie um Tennis. Mal abwarten, was als nächstes kommt.

Gameplay: Die Spielbarkeit leidet sehr unter der schlechten Steuerung, da präzise Schläge kaum möglich sind.

Präsentation: Gut gelungene Ableitung aus den echten Tennis-Liveübertragungen, aber leider stört die schlechte Grafik den Tennisgenuß.

Memory-Card: Ein Spielstand benötigt bis zu drei Blöcke.
Dual Shock: nein



Hersteller: Psygnosis Entwickler: Distinctive Dev. **Strategie**
 Spieler: 1 Level: 209
 Preis: ca. DM 50 Erhältlich: im Handel



Info

Lemmings, ursprünglich von DMA Design (*Body Harvest*, *Space Station: Silicon Valley*) erdacht, ist einer der erfolgreichsten Spieleklassiker weltweit und verkaufte sich seit seinem ersten Erscheinen 1991 schon über 3,5 Millionen Mal.

Gameplay: Originell und abwechslungsreich designte Level sorgen für lang anhaltenden Spielspaß, zumal es über 200 davon gibt. Leider wurde der spannende Zweispielermodus gestrichen.

Präsentation: Kleine, grünhaarige Pixelmännchen, die sich vor einem 2D-Hintergrund bewegen, lassen bei den heutigen Möglichkeiten niemanden mehr vor Begeisterung aus den Latschen kippen. Die Level sind aber liebevoll gestaltet worden, und zusammen mit der ‚niedlichen‘ Musik bilden sie eine entspannte Atmosphäre als Kontrast zum teilweise sehr hektischen Treiben der Lemminge.

Memory-Card: Auf einem Block wird der aktuelle Spielstand gesichert.
Dual Shock: Der Analog-Stick wird unterstützt, aber es rumbled nicht. Wahlweise kann auch die Playstation-Maus benutzt werden.

Lemmings & Oh No! More Lemmings



SVON H. REHER
 Sie sind klein, haben grüne Haare und lächeln mit ihrem ganz besonderen Charme Millionen von Spielern nicht mehr richtig schlafen. Kam der Spieler doch einmal kurz vor Tagesanbruch ins Bett, zählte er keine Schäfchen, sondern Lemminge. Und nun sind sie zurück – und zwar in ihrer Urform.

Nach dem ziemlich enttäuschenden *3D Lemmings*, das deutlich zeigte, daß leistungsfähigere Hardware und die Möglichkeit, 3D-Grafiken darzustellen, nicht gleichzeitig immer eine Verbesserung des Gameplays bedeuten, bringt Psygnosis nun ein richtiges ‚Schmankerl‘ auf den Markt. Für alle Fans oder solche, die es noch werden wollen, gibt es alle Level des Original-*Lemmings* sowie des Nachfolgers *Oh No! More Lemmings* als Compilation – und das für nur knapp 50 DM! Insgesamt ergibt sich dadurch die enorme Zahl von 209 Leveln, in denen der Spieler die Aufgabe hat, jeweils eine bestimmte Anzahl Lemminge von

ihrem Ausgangspunkt sicher zum Zielort zu manövrieren.

Dabei wird keiner der putzigen Grünköpfe jemals selbst gesteuert, sondern lediglich mit einer von acht Fähigkeiten belegt, die jedoch nur in begrenzter Menge zur Verfügung stehen. Dadurch kann es dann mitunter ganz schön hektisch werden, da die Lemminge so lange in eine Richtung laufen, bis sie irgendwo herunterfallen oder auf ein unüberwindbares Hindernis stoßen und stur umkehren. Es ist also Eile geboten, soll die geforderte Anzahl an Lemmingen sicher ins Ziel gebracht werden.

Dazu kann der Spieler vor tödlichen Fallen einen Stopper-Lemming aufstellen, der seine orientierungslosen Kollegen im Zaum hält. Bei tiefen Schluchten hilft der Brückenbau-Lemming, und steht mal ein Berg im Weg, gräbt der Buddel-Lemming einfach einen Tunnel hinein. Des weiteren gibt es noch Kletterer, Fallschirmspringer, Diagonal- und Vertikalgräber sowie Bomber-Lemminge, die sich und einen Teil der Umgebung nach einem Countdown in die Luft sprengen.

Da in den meisten Leveln nicht alle Eigenschaften anwählbar sind, gibt es eine Menge zu knabbeln, und bis der letzte Lemming gerettet ist, werden Wochen voller Rätselspaß vergehen. In dieser Zeit wird dem Spieler wieder bewußt werden, daß es bei einem Spiel in erster Linie auf das Gameplay ankommt und das ist bei *Lemmings & Oh No! More Lemmings* einfach hervorragend. ■



In den ersten Leveln reicht oft schon einfaches Graben, um die Lemminge ins Ziel zu bringen

XL-Wertung

90%

Apocalypse

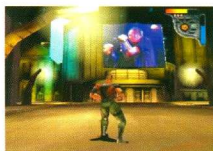


den ersten Leveln viel von einem reinen Shoot 'em Up. In seinem Fortkommen nur durch wenige Abgründe behindert, hat der Protagonist nichts anderes zu tun, als die auf ihn einstürmende Gegnerschar zu pulverisieren. Dafür stehen ihm neben seinem Maschinengewehr



Beim Hangeln bleibt natürlich noch eine Hand zum Schießen frei

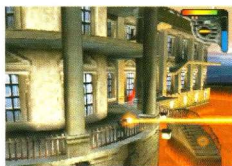
info



DVON M. HÄNTSCH
 den Entwicklern von *Apocalypse* merkt man deutlich an, daß sie eine Vorliebe für Actionfilme haben. Sie versetzten den digitalisierten Hauptdarsteller Bruce Willis in ein Szenario, das so ganz nach seinem und dem Geschmack vieler Kino-Fans ist: In einer nicht näher datierten Zukunft stehen sich Wissenschaft und Religion als zwei verfeindete Säulen der Gesellschaft gegenüber. Ein ideales Pflaster für den Reverend, einen Fanatiker, der mit Hilfe der vier Reiter der Apokalypse den Weltuntergang herbeiführen will. Doch da hat er die Rechnung ohne Trey Kincaide (Bruce Willis) gemacht, der aus dem Gefängnis ausbricht, um dem teuflischen Treiben mit Waffengewalt ein Ende zu setzen.



sechs weitere Waffen, darunter ein Laser und ein Flammenwerfer sowie Smart-Bomben zur Verfügung. Mit Hilfe der vier Buttons oder des rechten Analogsticks kann Willis unabhängig von seinem Laufweg in jede Himmelsrichtung schießen. Diese intuitive Steuerung hatte sich schon beim legendären *Robotron* bewährt und läßt den Spieler regelrecht in dieser Actionorgie versinken. Oft ist das gesamte Blickfeld von explodierenden Objekten eingenommen, während der Held lockere



Sprüche zum Geschehen anbringt. In den späteren Stages zieht der Schwierigkeitsgrad durch einige unübersichtliche Jump&Run-Parts an, die bisweilen durch ungünstige Kameraperspektiven zum Glückspiel werden. In einzelnen Abschnitten wie beispielsweise der Kanalisation macht sich zudem ein starkes Ruckeln unangenehm bemerkbar.

Trotz einiger technischer Schwächen bietet *Apocalypse* kurzweilige Unterhaltung und ist mit vielen filmreifen Effekten gespickt. Aufwendige FMV-Sequenzen erzählen die Geschichte zwischen den Leveln weiter und unterstreichen den cineastischen Charakter. Leider ist der Spaß aber schon nach sieben Stages und vier Endgegnern, insgesamt nicht viel mehr als drei oder vier Stunden Spielzeit, vorbei. ■

Das actiongeladene Gameplay erinnert an *One* von ASC Games und hat in



Tod, Pest, Krieg und Teufel sind die vier Endgegner, die sich dem Spieler entgegenstellen

XL-Wertung 80%

Für die deutsche Version wurde Bruce Willis' Synchronsprecher Manfred Lehmann engagiert. In einigen Leveln werden auf Videoleinwänden Musik-Clips u. a. von POE ausgestrahlt. Die in der Preview-Version noch auftretenden Smashing Pumpkins sind nicht mehr zu sehen.

Gameplay: In puncto Action übertrifft *Apocalypse* selbst Bruce Willis' Leinwandauftritte. Es gibt keine ruhigen Augenblicke, ständig lauern neue Gefahren auf den Helden, die für einen Adrenalinrausch nach dem anderen sorgen. Ein paar Level mehr hätte die Show aber noch vertragen.

Präsentation: Der Spieler wird in einen Wirbel aus gleißenden Explosionen und dröhnender Rockmusik gezogen. *Apocalypse* ist in jeder Beziehung spektakulär, schreckt allerdings auch nicht vor Effekthascherei zurück.

Memory-Card: Sechs Spielstände belegen einen Block. Dual Shock: ja

Hersteller: Psygnosis Entwickler: Psygnosis **Action/Jump&Run**
 Spieler: 1 Level: 40
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Psybadek



Jedes Farbsegment symbolisiert einen verfügbaren Special-Move



In der Eiswelt stößt der Spieler nur sehr selten auf Gegner

info

Bekannt wurden die Hoverboards durch den Film *Zurück in die Zukunft 2* von Steven Spielberg.

Präsentation: Auch wenn die Grafik sehr schön bunt ausgefallen ist, stören doch viele Clipping-Fehler den guten Eindruck. Die spartanisch gesäten Randobjekte ploppen während der Halfpipe-Level extrem ins Bild, und auch die verschlungene Levelarchitektur kann diese Grafikschwäche nicht richtig kaschieren.

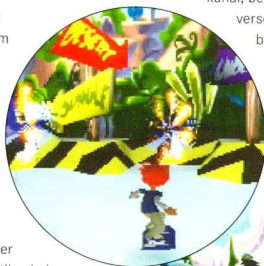
Memory-Card: Acht Spielstände werden auf einem Block gesichert, und es gibt eine Passwortfunktion.

Dual Shock: ja



Die Grafik vermittelt ein sehr schönes Südsee-Flair. Leider ploppen dabei Palmen und andere Objekte stark ins Bild, und der Spieler fällt des öfteren in Abgründe, die als solche nicht zu erkennen sind

MVON H. REHER
 anchmal ist es so richtig schwierig, ein Spiel einem bestimmten Genre zuzuordnen. So ist die Bezeichnung Jump&Run für Psygnosis' *Psybadek* eigentlich nicht ganz richtig, da die beiden Helden Mia und Xako unentwegt auf ihren Hoverboards unterwegs sind. Statt zu rennen, gleitet der Spieler also mit jeweils einem der beiden Hauptdarsteller durch 40 im buntesten Comicstil gehaltene Level, auf der Suche nach den acht entführten Freunden der beiden.



Im zweiten Level der Eiswelt muß der Spieler auf im Kreis rennende Pinguine schießen

Die Reise führt sie dabei durch das Reich des bösen Kracken, der für das Verschwinden der kleinen Hoverboard-Fans verantwortlich ist. Insgesamt müssen Mia und Xako vier Welten (Arktis, Dschungel, Wüste und Unterwelt) erforschen, in denen es unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen gibt. Ob bei Hochgeschwindigkeitsrennen im Eis-

kanal, bei der Suche nach Schlüssel für verschlossene Portale oder bei zeitbegrenzten Schießübungen auf Pinguine, immer muß der Spieler die volle Kontrolle über sein Hoverboard behalten.

Mit einer Taste wird das Board beschleunigt, mit einer wird gesprungen und mit der



dritten drückt sich der Protagonist. Für gefühlvolle Richtungswechsel wird das Analogpad verwendet, mit dem man wunderbar durch die Halfpipe-Kurse sliden kann und eine bessere Kontrolle hat als mit der digitalen Steuerung, bei der es des öfteren dazu kommt, daß man über die Kante der Halfpipe hinausschießt und eines der kostbaren drei Leben verliert.

Insgesamt bietet *Psybadek* gute Ansätze und gerade für jüngere Spieler auch eine Menge Spielspaß. Auf der technischen Seite gibt es jedoch eine Menge zu beanstanden, und auf Dauer hält das Hoverboard-Spiel zu wenig Abwechslung bereit. ■

XL-Wertung

75%

test
 playstation

Legend



Neben den Standardleveln sorgen Bonusstages mit Arcade-Games für Abwechslung

TVON S. KRÄMER
Toka (*Burning Road*) belebt ein Genre, dem unterstellt wird, daß es die Next-Generation-Konsolen unterfordert. Einbahnstraßen-Aktion mit bestenfalls reaktionsschnellem Button-Gedrücke bleibt wohl unter den heutigen Möglichkeiten der Spielgestaltung, doch gibt es nach wie vor Freunde des klassischen Hack 'n' Slays, die es gerade für seinen arcadetypischen schnellen Einstieg lieben.

Bei *Legend* präsentieren sich drei große Polygonhelden, von denen zwei simultan in die seitlich scrollende Schlacht ziehen können. Neben Hieb-, Stich-

und Schußwaffen kommen auch drei magische „Smartbombs“ sowie Fäuste und Stiefel der Helden zum Einsatz. Umfangreich ist das Schlagrepertoire zwar nicht, doch immerhin erzeugen verschiedene Waffen unterschiedliche Animationen. Die opulente Grafik verliert ein wenig durch technische Unsauberkeiten, erzeugt aber trotzdem die erwünschte Fantasy-Atmosphäre, während die musikalische Untermalung ihren Teil dazu beiträgt.

Wer sich vom mittelalterlichen Setting, der prächtigen Grafik und dem flotten Spielprinzip angesprochen fühlt, erhält mit *Legend* ein vernünftiges Prügelabenteuer, das vor allem im Zweispieler-Modus seinen Reiz entfaltet. ■

XL-Wertung

75%

info



Ironischerweise zeichnete Sony für den gleichnamigen Vorgänger für das SNES als Hersteller verantwortlich.

Gameplay: Flotter Einstieg im Arcade-Stil lädt zum wiederholten Spiel ein. Für längere Gefechte fehlt allerdings die nötige Spieltiefe.

Präsentation: Optisch hinterläßt *Legend* einen großartigen Eindruck, trotz ploppernder Polygon. Das Klirren der Waffen erzeugt Realitätsnähe.

Memory-Card: Spielstände können leider nicht gesichert werden.

Dual Shock: nein

Action/Jump&Run

Hersteller:

Konami

Entwickler:

Appaloosa Int.

Spieler:

1

Level:

10

Preis:

ca. DM 100

Erhältlich:

als Import (US)

info

C: The Contra Adventure



Der erste Level wurde mit einer unglaublichen Dreistigkeit vom SNES-Vorgänger abgekupfert

schießt mit Dauerfeuer und auffindbaren Extrawaffen unzählige Gegner nieder. Wieder einmal wurden die Welten in zwei Perspektiven aufgeteilt. Diesmal sind es die Seitenansicht und die Third-Person-View. Letztere hätte

Appaloosa lieber lassen sollen, denn in diesen Leveln gestaltet sich das Geschehen extrem unübersichtlich und schwer kontrollierbar. Schuld daran ist einerseits die verkorkste Kameraführung und andererseits die hakelige und träge Steuerung. Beides ist in den Side-Scrolling-Stages vernünftiger in Szene gesetzt, obwohl dort die ungenaue Kollisionsabfrage stört und viele an Unfairneß grenzende Stellen und schwierige Jump&Run-Einlagen eingebaut wurden. Leider wurde noch nicht einmal ein Zweispieler-Modus integriert, Schade! ■



WVON T. PARTETZKE
Wer damals *Super Probotector* (*Super Contra* in den USA) gespielt hat, wird sich sicherlich auf einen neuen Teil der Erfolgsserie gefreut haben, in der Hoffnung, daß *Legacy of War* (Test in XL 3/97, Wertung: 70 %) ein kleiner Ausrutscher gewesen sei. Doch da ein Unglück selten allein kommt, ist auch die vorliegende Fortsetzung eine herbe Enttäuschung, nicht nur für Fans des SNES-Spektakels. Wie immer steuert der Spieler einen Söldner durch eine gute Handvoll Level und

Appaloosa hat bereits *Contra - Legacy of War* auf dem Gewissen und ist bekannt geworden durch *Ecco the Dolphin* auf Mega Drive und Mega CD. Es ist schon traurig mitanzusehen, wie Konami die einst so legendäre *Contra*-Serie vor die Hunde gehen läßt. In Deutschland erscheint der Titel übrigens nicht.

Gameplay: Die 3D-Level sind deutlich schwächer spielbar als die aus der Seitenansicht. Oft wird die witzlose Steuerung zum Verhängnis.

Präsentation: Ein mäßiges bis mieses und teilweise abgekupferetes Leveldesign wird mit grobschlächter Grafik gepaart. Immerhin ist die Musik hörensvert.

Memory-Card: Ein Spielstand verschwendet einen Block.

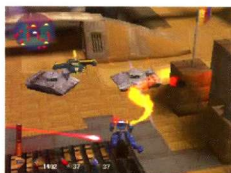
Dual Shock: ja

Muster: 2nd Reality, Hamburg,
Tel.: 0 40/69 64 04 50

XL-Wertung

60%

test playstation



Indy 500

PAL

Neue Cars:

Gebt im Hauptbildschirm („Press Start“ ist zu sehen) folgenden Cheat ein, um neue Wagen im Auswahlmenü zur Verfügung zu haben:
 ● ✕ ▲ ■ ● ✕ ▲ ■ ● ✕ ▲ ■ ! Ein Motorengäusch bestätigt die korrekte Eingabe.

Madden '98

PAL

Mehr Teams:

Wählt im Menü „TEAM SELECT“ eine Mannschaft an und haltet L2 + R2 gedrückt, bevor Ihr zweimal ✕ drückt! Die folgenden Teams werden per Paßwort im Menü für die Namensgebung aktiviert.



NFL Xtreme

NTSC

Paßwörter:

Ruft über das Hauptmenü die Option „Rosters“ auf! Gebt dann die folgenden Vor- und Nachnamen im „CreateFreeAgent“-Screen ein!



Größere Spieler:

BIG BEN

Kleinere Spieler:

TINY TOM

Big-Head-Modus:

BIGHEAD BOBBY

Längere Arme:

MONKEY MICKEY

Kürzere Arme:

SHRIMPY SEAN

Platte Köpfe:

COINHEAD COREY

Längere Hälse:

GEORGE GIRAFFE

Verrückte Bewegungen:

LAMEBOY LENNY

NHL Face Off '98

PAL

Spieler mit 99er Werten:

Ruft den „Create Player“-Modus auf und gebt die Namen der Mitarbeiter ein, die Ihr am Ende des Handbuchs findet!



Dritte-Jersey-Variante:

Wählt die New York Rangers als Gastmannschaft und haltet ■ + → im Controller-Select-Screen, bevor Ihr bestätigt!

Bonusspieler:

Ruft den „Create Player“-Modus auf und gebt die folgenden Namen ein! Ihr solltet aber nicht die Werte der Spieler verändern.

RAJA ALTENHOFF
 STEVE BRASKI
 TOM BRASKI
 DAVE BRICKHILL
 CRAIG BROADBOOKS

PETER DILLE

JOSJ HASSIN
 JODY KELSEY
 TAWN KRAMER
 CRAIG OSTRANDER
 JOHN REHLING
 KELLY RYAN
 ALAN SCALES

Pitfall 3D – Beyond the Jungle

PAL

Paßwörter:

Die folgenden Codes werden im Paßwort-Screen eingegeben:

Ur-Pitfall spielen:

CRANESBABY

Die nun folgenden Paßwörter werden erst dann vom Programm akzeptiert, wenn Ihr das Spiel einmal durchgespielt habt.

Zusätzliche Leben:

GIVEMELIVE

Big-Head-Modus:

BIGHEADHARY

Comicstil:

PITFALLCOMIC

Keine Sprachausgabe:

STOPTALKING

Pro Pinball

PAL

Turbo-Modus:

Erspielt Euch einen Highscore und gebt „PRO“ in die Liste ein! Startet dann ein neues Spiel, und der Turbo-Modus macht das Flippern noch interessanter!



FUN VERSAND R. Wenzel

Dorfstr.32a, 06386 Micheln

Tel. 034973/22373

Mo-Fr 9.00-21.00, Sa 9.00-16.00

Die Knaller zum Weihnachtsfest

Nintendo 64:

Extreme G 2	109,95
F1 World Grand Prix	99,95
F-Zero	99,95
Glover	99,95
NHL 99	119,95
Turok 2	99,95
V-Rally	109,95
Zelda 64	109,95

Playstation:

Crash Bandicoot 3	99,95
Fifa Soccer '99	99,95
Formel 1 '98	99,95
MediEvil	95,95
Tomb Raider 3	99,95

Keine Versandkosten !

Lieferung zzgl. 3,00 DM NN.

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



Tausch. An- /Verkauf von Videospiele, Konsolen und Zubehör

PSX → N 64 → SNES SEGA SAT → GB

- ✦ Alle Neuheiten (auch Importe) für PSX und N 64 erhältlich
- ✦ Große Auswahl an Gebrauchtspielen
- ✦ Günstige Zubehörpreise
- ✦ SEGA DREAMCAST in Verb.
- ✦ 10 DM + Nachnahme Versandpauschale
- ✦ An- und Verkauf von Techno Vinyl und CD's

SPIRIT

Gerschermann/Schulz GbR
 Schloßstraße 20
 40477 Düsseldorf
 Fon 0211.48 14 01
 Fax 0211.46 70 33

Mo-Fr 10.30 bis 19.00
 Sa 11.00 bis 15.00

Riven – The Sequel to Myst PAL

Endsequenz ansehen:
Wenn Ihr das Spiel startet, erscheint ein blauer Bildschirm. Gebt dann folgende Kombination ein: L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2! Benutzt Ihr eine Maus als Bedienelement, so müßt Ihr anstelle der L- und R-Tasten die linke Taste fünfmal und die rechte Taste zweimal drücken, um die Endsequenz sehen zu können.



Road Rash 3D PAL

Tickets ignorieren:
Hat Euch die Polizei erwischt, dann aktiviert die Pause und startet das Spiel neu! So müßt Ihr das Ticket nicht bezahlen.



Turbo verstärken:
Haltet während des laufenden Rennens den Zoom-Out-Button und dann anschließend die Taste für den Rückspiegel gedrückt. Laßt Ihr nun den Zoom-Out-Button wieder los, wird der Turbo aktiviert.

Zusätzliche Strecke:
Sobald Ihr in einem Rennen an erster Stelle seid und auch etwas Vorsprung zum Zweiten habt, müßt Ihr versuchen, die Höchstgeschwindigkeit zu erreichen. Macht dann auf einem geraden Stück eine Vollbremsung und steuert scharf links! Nun sollte eine geheime Strecke zu sehen sein.

S.C.A.R.S PAL

Paßwörter:
GLASSX
ROCKYY
ZDPEAK
XPERTS
DESERT
RATTLE
RUNNER
MYSTER
ALLVID



San Francisco Rush NTSC

UFO:
Ruft das Fahrzeugauswahl-Menü auf und haltet alle L- und R-Tasten gedrückt! Wählt dann per **X**-Button ein Fahrzeug aus, bestimmt die Art der Schaltung und bestätigt mit **X**! Anschließend ist eine Explosion zu hören. Genau ab diesem Zeitpunkt haltet Ihr **▲** gedrückt, bis das Rennen beginnt. Nun fliegt Ihr mit einem UFO dicht über dem Boden auf den Strecken.

Fahrzeug 1:
Ruft das Fahrzeugauswahl-Menü auf, sucht Euch einen Wagen aus und haltet R1 und R2 gedrückt, bis das Rennen beginnt!

Fahrzeug 2:
Ruft das Fahrzeugauswahl-Menü auf, sucht Euch einen Wagen aus und haltet L1 und L2 gedrückt, bis das Rennen beginnt!

Spawn – The Eternal PAL

Levelskip:
Aktiviert den Pausenmodus und haltet alle L- und R-Tasten gedrückt! Gebt dann **▲ X ■ ● ● ● ●** ein, um den aktuellen Level zu überspringen!

Energie aufladen:
Aktiviert den Pausenmodus und



haltet L1 + R1 gedrückt, gebt dann folgendes ein: **X ● ▲ ■ X ● ●**!

Magie aufladen:
Aktiviert den Pausenmodus und haltet L1 + R1 gedrückt, gebt dann folgendes ein: **▲ ● ● X ■ ▲ ● ●**!

Unverwundbarkeit:
Aktiviert den Pausenmodus und haltet L1 + R1 gedrückt, gebt dann folgendes ein: **■ ■ ● ● ▲ X ■**!



Alle Items:
Aktiviert den Pausenmodus und haltet L2 + R2 gedrückt, gebt dann folgendes ein: **X ■ ● ▲ ■ ● ●**!

Alle Power Ups:
Aktiviert den Pausenmodus und

haltet L2 + R2 gedrückt, gebt dann folgendes ein: **▲ ● ● X ■ X ■**!

Unsichtbar werden:
Aktiviert den Pausenmodus und haltet L1 + R1 gedrückt, gebt dann folgendes ein: **■ ■ ● ● ▲ X ■**!

Speedster NTSC

Cheats:
Die folgenden Kombinationen könnt Ihr nur dann eingeben, wenn 'PRESS START' im Titelsbildschirm zu sehen ist.

Zusätzliche Autos:
↑ ← → X ● ■

Geheime Strecke:
X ↑ ▲ ↓ R1 L1

Reverse-Meisterschaft:
← ▲ R1 ● L1 ↓

Spezielle Meisterschaft:
→ ■ ← ● ↑ X



Steel Harbinger PAL

Cheats:
Die folgenden Kombinationen müssen im Pausenmodus eingegeben werden.

Energie aufladen:
L2 L2 R2 R2 ↑ L1 ↑ R1



Alle Waffen:

✕ ▲ R2 ▲ ✕ L2 R2 ↓ L2 ■ ←

999 Schuß:

↓ ■ ■ ■ ■ ● ● ↑ →

Unendlich viele Raketen:

← ← L1 R2 ■ R1 → →

Unendlich Schildenergie:

▲ ✕ ▲ ✕ ▲ ✕ ■ ● ● ● ● ↑ R1

Teleport Credits:

L1 R1 R1 L2 R2 L2 ● ▲

Tetris Plus

PAL

Alle Level freischalten:

Gebt das Paßwort ,hellblau, pink, grün, hellblau, pink, grün' ein! Daraufhin erscheint ein Fenster („SELECT STAGE“), über das Ihr jeden Level direkt anwählen könnt.

V2000

PAL

Cheats:

Gebt die folgenden Cheats im laufenden Spiel ein! Während der Eingabe muß R1 gehalten werden.

Levelskip:

✕ → ▲ ■ R2 ▲ → ▲

Alle Waffen:

■ ■ ▲ L1 L2 ✕ ● ✕

Schiff reparieren:

← ← ● ■ R2 → ▲ L2

Aktuellen Level beenden:

■ → ▲ ■ R2 L1 ▲ →



Fly-Around-Modus aktivieren:
Drückt ↑ ↓
← → ▲ ▲ ✕!
Während des Spiels müßt Ihr L2 halten, um den Modus zu aktivieren.

Vigilante 8

PAL

Paßwörter:

Die folgenden Codes werden im Optionsmenü eingegeben:

Unverwundbarkeit:

L_WILL_NOT_DIE

Größere Schäden:

DEADLY_MISSILE

Mond-Schwerkraft:

REDUCE_GRAVITY

Keine Gegner:

GO_SIGHTSEEING



10 zusätzliche Missiles:

▲ ▲ R1 R1 → → ▲

10 zusätzliche Granaten:

▲ ▲ R1 R1 → → ■

Energie auffrischen:

▲ ▲ R1 R1 → → ●

Wreckin' Crew

PAL

Alle Strecken und Wagen:

Gebt die folgende Kombination im Titelschirm ein: ● ● ● ▲ ▲ ■ ■ ■ ■ ✕ ● ● ● ▲ ▲ ■ ✕

WWF War Zone

PAL

Hilfe rufen:

Wer im Einspieler- oder Challenge-Modus einen zweiten Wrestler als Beistand benötigt, der kann hier einen Code auswählen und ihn während des laufenden Kampfes eingeben. Sodann kommt der neue Wrestler in den Ring und vermöbelt Euren Gegner. Der große Nachteil dieser Aktion ist die Tatsache, daß der Kampf für Euch auf jeden Fall mit einer Disqualifikation endet. Ihr solltet diese Cheats also nur anwenden, wenn es sich um einen unwichtigen Fight handelt und Ihr eine Niederlage einstecken könnt.



Wild 9

PAL

Cheats:

Die folgenden Codes müssen im Titelschirm eingegeben werden.



Red-Beam-Modus aktivieren:

↑ ↓ ← → ● ● ●

Ahmed Johnson:

L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + ✕

Bret Hart:

L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ●

The British Bulldog:

L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ■

Faarooq:

L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ▲

Goldust:

L1 + L2 + R1 + R2 + → + ▲

Kane:

L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + ▲

Ken Shamrock:

L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + ■

Mankind:

L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + ●

Mosh:

L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + ✕

Owen Hart:

L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ✕

The Rock:

L1 + L2 + R1 + R2 + → + ■

Shawn Michaels:

L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ▲

Steve Austin:

L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + ■

Thrasher:

L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + ●

Triple H:

L1 + L2 + R1 + R2 + → + ●

The Undertaker:

L1 + L2 + R1 + R2 + → + ✕

VIDEO GAME BOY COLOR
KOSTENLOSE PREISLISTE ANFORDERN
0221-1607111
ZELDA - NINTENDO 64
TUROK 2 - NINTENDO 64
TOMB RAIDER 3 - PLAYSTATION
GODZILLA - DVD US
SEGA RALLY 2 - DREAMCAST JP
VIRTUA FIGHTER 3 - DREAMCAST JP
ARJAY

N64

G64 CONTROLLER

Wer sich heute einen zusätzlichen oder neuen Controller für sein N64 anschaffen möchte, steht vor der Qual der Wahl. Neben dem hervorragenden Originalgerät gibt es inzwischen eine Vielzahl anderer Anbieter, die überzeugende Produkte in ihrem Programm haben. Eine dieser Firmen ist Gamester, die mit dem G64 Controller ein solides Joypad anbietet. Das Teil liegt sehr gut in der Hand und sämtliche Bedienelemente sind problemlos zu erreichen. Der Analogstick hat einen größeren Hebelweg als das Original, vermittelt aber dennoch ein ausgezeichnetes Lenkgefühl. Die Front-Buttons, insbesondere die vier C-Knöpfe, sind recht klein ausgefallen, qualitativ jedoch einwandfrei. Der G64 verfügt über Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktionen und ist in den Farben Grau, Schwarz und Transparent mit grüner, roter oder blauer Platine erhältlich.



Muster: Vidis
Tel.: 0 40/51 49 19 27

XL-Wertung

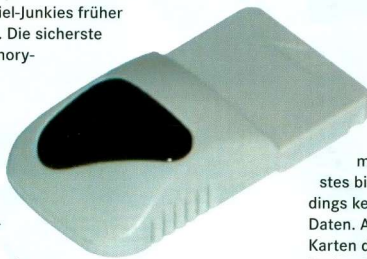
☆☆☆☆

Preis:
ca. 60 DM
Gamester LMP

PlayStation

MEMORY CARTRIDGE

Wohin nur mit all den zu speichernden Daten? Eine Frage, die sich alle Videospiele-Junkies früher oder später stellen müssen. Die sicherste Methode sind mehrere Memory-Cards, die billigste ist eine Mammut-Karte, die durch Datenkompression das Vielfache einer herkömmlichen Memory-Card speichern kann. Der Hersteller SUN! ist gleich mit drei Modellen für unterschiedliche Kapazitätsansprüche am Markt. Die kleinste bietet 120 Blöcke für ca. 40 DM, die mittlere 360 Blöcke für ca. 60 DM und die große satte 1.080 Blöcke für schlappe 90 DM. Durch die simple Kombination der Tasten Select und L1 oder R1 kann zwischen den acht, 24 bzw. 72 Seiten der Karten umgeschaltet werden. Jede Seite bietet die üblichen 15 Blöcke einer



Muster: 2nd Reality,
Tel.: 040/69 64 04 50

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
100 DM
E.M.S. IND. LTD.

herkömmlichen Memory-Card und wird dank Display zur besseren Übersicht angezeigt. Es sollte nicht unerwähnt bleiben, daß Datenkomprimierung immer ein Restrisiko bezüglich eines Datenverlustes birgt. Während unseres mehrwöchigen Tests gab es allerdings keine Schwierigkeiten beim Abspeichern und Laden von Daten. Allen Zockern mit erhöhtem Speicherbedarf seien diese Karten daher ans Herz gelegt. Die Memory Cartridges sind in den Farben Grau, Blau, Grün, Schwarz, Rot und Gelb erhältlich.

Muster: Sunflex,
Tel.: 0 23 52/53 33 50

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 40-90 DM
SUN!

N64

PASSPORT PLUS

Seit einigen Wochen ist der Universal-Adapter namens Passport im Handel. Der Hersteller E.M.S. IND. LTD. verspricht, daß sich alle NTSC-Games auf einer PAL-Konsole spielen lassen und umgekehrt. Damit das Teil auch für die Zukunft gerüstet ist, kann der Länderabfrage-Code per Menüeingabe verändert werden. Ob die Kunden wie versprochen mit aktuellen Länder-Codes versorgen werden, muß sich natürlich noch zeigen. Die Chancen, daß dieses Gerät neuere Spiele zum Laufen bringt, sind jedoch deutlich höher als bei einem einfachen Adapter.



Neu ist der Nachfolger Passport Plus, in dem zusätzlich ein vollwertiges Action Replay integriert wurde. Es können somit bei Bedarf die Programmdateien eines Spiels verändert werden. Durch das Manipulieren der entsprechenden Parameter erhält man so zum Beispiel unendlich Munition oder wird unverwundbar. Eine Vielzahl von Cheats und Codes befindet sich bereits beim Kauf im Modul, jede Menge weitere können gespeichert werden. Außerdem erlaubt das Speichermenü, Spielstände zwischen verschiedenen Controller Paks und sogar dem Modulspeicher eines Spiels hinundherzukopieren. Mit knapp 100 Mark kostet der Passport Plus genauso viel wie ein Action Replay.

Dennoch ist bei Spielen, die einen Batteriespeicher besitzen, Vorsicht geboten. Wie eigentlich bei allen Universal-Adaptoren kann es vereinzelt passieren, daß Spielstände verlorengehen. Unter dem Aspekt, daß man für hundert Mark ein voll funktionsfähiges Action Replay erhält, das zudem auch als Adapter zur dienestellenden Ergebnisse liefert, ist der Passport Plus jedoch durchaus empfehlenswert.

zum Nachbestellen!

Jetzt auch im Internet!
http://www.x-plain.de

neXt Level

neXt Level 10/96

Specials: Tomb Raider-Bericht, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalnsa (Sega of America) und Yuzuko Mizuguchi (Sega Rally), Turbo-Entwickler David Dienstbier (Iguanä) im Interview, Classic Videogames (Teil 1)

neXt Level 4/97

Specials: Atari-Story (Teil 2), PSX-Entwicklungssystem Yarozé, 64DD-Reportage, Interview mit Turbo-Designer David Dienstbier
PSX: Final Fantasy VII, Tenka
Satum: Digital Dance Mix

neXt Level 9/97

Specials: Turok 2 (N64), Light-gun-Report, Resident Evil DC (PSX), Square-Special
Spiel des Monats: Oddworld - Abe's Oddysee (PlayStation)
N64: Yuke Yuke! 1, Dark Rift
PlayStation: Street Fighter EX plus α, Time Crisis, Warcraft II
Satum: Discworld II, Res. Evil
Arcade: Lost World (Model 3), Hyper Neo Geo 64 (SNK)
Zubehör: Sony-Analogpad, 720 Block Mem. Card (PSX)

neXt Level 2/98

Specials: Rare - Das Erfolgsgeheimnis der Spielzeuggrammierer (Interview und Report), Terry-Pratchett-Interview, N64: AeroFighters Assault, WCW vs. NWO, Wild Choppers
PlayStation: Bloody Roar, Einhänder, Skulimons, Star Wars: Masters of Teräs Käsi, Z Saturn: X-Men vs. Street Fighter
Arcade: Soud Race Plus, Rival Schools, Virtual On 2

neXt Level 7/98

Specials: Rollenspiel-Überblick: Spielte, wollt ihr ewig leben? - Emulator-Story (Teil 3)
Spiel des Monats: Banjo-Kazooie (N64)
N64: Bomberman Hero, Frankreich 98 - Die Fußball-WM
PlayStation: Alundra, Colin McRae Rally, Gran Turismo (PAL), Point Blank, Wild Arms
Satum: Shining Force III
Arcade: Daytona 2, Riven-Komplettlösung (Teil 4)

neXt Level 3/98

Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Lucky-Luke-Infogrammes-Report
Spiel des Monats: Gran Turismo (PlayStation)
N64: 1080° Snowboarding, Yoshi's Story, NHL Breakaway
PlayStation: Air Race, Front Mission Alternative, One
Satum: Grandia, Winter Heat, Bust-A-Move 3
Arcade: Sega Rally 2
Zubehör: N64-Umbau (RGB)

neXt Level 8/98

Specials: Final Fantasy VIII - Reportage und Interview mit Square, Sega Dreamcast: exklusiver Hardware-Bericht
E3-Messe-Special: N64: Perfect Dark, Rogue Squadron, Turok 2, Zelda 64, PSX: Metal Gear Solid, Tomb Raider III
N64: Bio Frenks, Quest 64
PlayStation: Batman & Robin, Heart of Darkness, Soukaiji
Arcade: Namcos Soul Blade-Nachfolger: Soul Calibur
Tactics: Tekken 3-Special (T. 3)

neXt Level 11/98

Specials: Dreamcast-News: Sonic Adventure, Colony Wars, Vengeance (PSX), WipeOut 64 Interview, Oddworld-Reportage
N64: F1 World Grand Prix, Gex 64, ISS 98 (PAL), Mission: Impossible, WWF Warzone
PlayStation: ISS Pro 98, Medieval: Royal Schools, Wild 9
Satum: Deep Fear
Arcade: Samurai Spirits 2
Tactics: Tekken 3-Special (Teil 5), Heart of Darkness-Karten
Tactics: Tekken 3-Special (T. 1), Castlevania - S. o. t. N.

neXt Level 12/98

Specials: von Breath of Fire III bis Zelda 64; zukünftige Rollenspiele für N64, PSX u. SAT; Interview mit dem Erfinder der PlayStation: Ken Kutaragi; Tomb Raider II
Spiel des Monats: extreme-G (Nintendo+)
N64: MRC
PlayStation: Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures
Satum: Last Bronx
Arcade: Samurai Spirits 64

neXt Level 1/99

Specials: Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team
Spiel des Monats: Riven - The Sectors to Myst (PSX)
N64: Fighters Destiny, NBA Pro 98, Robotton 64
PlayStation: Newman Haas Racing, Pitfall 3D, Rascal
Satum: Burning Rangers
Arcade: Ehrgeiz, Harley Davidson & L.A. Riders, SF EX 2
Zubehör: PS Light Gun (PSX)

neXt Level 4/99

Specials: Classic Videogames (Teil 3), Portrait Yokyo Date
Spiel des Monats: Tomb Raider (PlayStation u. Saturn)
N64: Wave Race 64
PSX: Destr: Derby 2, Disruptor
SAT: Daytona C.E., Virtua Cop 2

neXt Level 6/99

Specials: 32-Bit-Rennspiele
Arcade: AOU-Show Tokyo
N64: Intern, Superstar Soccer 64, Turok-Levelkarten (Teil 2)
PlayStation: Bushido Blade, Dracula X, Soul Blade
SAT: Shining the Holy Ark

neXt Level 7/99

Specials: Sony- und PlayStation-Specials-Reportagen, Classic Videogames (Teil 4)
N64: W. Gretzky's 3D Hockey
PlayStation: Command & Conquer, ISS Deluxe, Leg. of Kain
SAT: C&C, NHL 97, Virtual On

neXt Level 8/99

Specials: Messe-News Electronic Entertainment Expo, Emulatoren-Report (Teil 1)
N64: NBA Hang Time
PlayStation: Ace Combat 2, Battle Arena Toshinden 3, Syndicate Wars, Transport Tycoon

neXt Level 9/99

Specials: Lara Croft Centrefold; Einsteiger-Report: Welche Konsole ist die richtige?
Spiel des Monats: Tomb Raider II st. Lara Croft (PSX)
N64: Diddy Kong Racing, Mace, Top Gear Rally
PlayStation: C&C 2: Alarmstufe Rot!, Resident Evil DC
Satum: Sega Touring Car Championship, Sonic R
Arcade: JAMMA 97: News von der Automaten-Messe

neXt Level 10/99

Specials: Spiele, wollt ihr ewig leben? - Emulatoren (Teil 2), Interview mit Cyan
Spiel des Monats: indiziert (PlayStation)
N64: 1080° Snowboarding, Aero Gauge, Mystical Ninja
PlayStation: Dead or Alive, Gex 30, Theme Hospital
Satum: Panzer Dragon Saga, The House of the Dead
Arcade: AOU-Messe Tokio
Tactics: DKR, Riven

neXt Level 11/99

Specials: Die Ärzte vs. Lara Croft (Interview), Heart of Darkness-Reportage (PSX)
Spiel des Monats: Tekken 3 (PlayStation)
N64: Bust-A-Move 2, Forsaken, Kobe Bryant, Wetrix
PlayStation: Diablo, Frankreich 98 - Die Fußball-WM, Need For Speed III, Parasite Eve
Arcade: Ehrgeiz, Time Cr. II
Tactics: Tekken 3-Special (T. 1), Riven-Komplettlösung (Teil 1)

neXt Level 12/99

Specials: Oddworld inhabitants: Die Philosophie der ABe-Entwickler, Yarg: Das Rennspiel der deutschen Seg-Entwickler F.E.B., Metal Gear Solid-Preview
Spiel des Monats: Turok 2 - Seeds of Evil (Nintendo+)
N64: Buck Bumble, Rakugaikus, Space Stat., Silicon Valley
PlayStation: Abe's Exoddus, Ninja, Overlord 2, Spyro, Star Ocean, Second Story
Arcade: Star Wars Trilogy
Tactics: WWF War Zone

neXt Level 11/96

Specials: Virtua Fighter 3 (Arcade), Genreüberblick Prügel-spiele, Segas Am Online (Sega Touring Car Championship), Final Fantasy VII-Report + Interview mit Hiroshi Sawaguchi, Classic Videogames (Teil 2)

neXt Level 5/97

Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rollenspiele, Reportage: Core Design: Ninja (PlayStation und Saturn), Yokyo Date, V-Rally Entwicklungsreport
N64: Blast Corps, Turok-Levelkarten (Teil 1)

neXt Level 10/97

Specials: Fighting Force, Saturn 2 - Segas 64-Bit-Konsole
Spiel des Monats: Formel 1 '97 (PlayStation)
N64: Diddy Kong Racing, Ganbare Goemon, Tetrisphere
PlayStation: Crash Bandicoot 2, Fantastic Four, NHL Breakaway 98, Star Wars: Masters of Teräs Käsi, Vergessene Welt
Satum: Dragon Force, Marvel Super Heroes
Arcade: Moto Raid, Polystars

neXt Level 10/97

Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Lucky-Luke-Infogrammes-Report
Spiel des Monats: Gran Turismo (PlayStation)
N64: 1080° Snowboarding, Yoshi's Story, NHL Breakaway
PlayStation: Air Race, Front Mission Alternative, One
Satum: Grandia, Winter Heat, Bust-A-Move 3
Arcade: Sega Rally 2
Zubehör: N64-Umbau (RGB)

neXt Level 3/98

Specials: Final Fantasy VIII - Reportage und Interview mit Square, Sega Dreamcast: exklusiver Hardware-Bericht
E3-Messe-Special: N64: Perfect Dark, Rogue Squadron, Turok 2, Zelda 64, PSX: Metal Gear Solid, Tomb Raider III
N64: Bio Frenks, Quest 64
PlayStation: Batman & Robin, Heart of Darkness, Soukaiji
Arcade: Namcos Soul Blade-Nachfolger: Soul Calibur
Tactics: Tekken 3-Special (T. 3)

neXt Level 4/98

Specials: Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team
Spiel des Monats: Riven - The Sectors to Myst (PSX)
N64: Fighters Destiny, NBA Pro 98, Robotton 64
PlayStation: Newman Haas Racing, Pitfall 3D, Rascal
Satum: Burning Rangers
Arcade: Ehrgeiz, Harley Davidson & L.A. Riders, SF EX 2
Zubehör: PS Light Gun (PSX)

neXt Level 9/98

Specials: Command & Conquer-Reportage, Final Fantasy VIII - Die spielbare Demo, Squares Beat 'em up für PlayStation
Spiel des Mon.: F-zero X (N64)
N64: Crus'n World, Iggy's Reckin' Balls, Turok 2 (Report.)
PlayStation: Azure Dreams, Brave Fencer Musashiiden, Breath of Fire III, Tekken 3 (PAL)
Satum: Dracula X
Arcade: Street Fighter Alpha 3
Tactics: Tekken 3-Special (Teil 4), Heart of Darkness-Karten

neXt Level 10/98

Specials: Dreamcast-News: Sonic Adventure, Colony Wars, Vengeance (PSX), WipeOut 64 Interview, Oddworld-Reportage
N64: F1 World Grand Prix, Gex 64, ISS 98 (PAL), Mission: Impossible, WWF Warzone
PlayStation: ISS Pro 98, Medieval: Royal Schools, Wild 9
Satum: Deep Fear
Arcade: Samurai Spirits 2
Tactics: Tekken 3-Special (Teil 5), Heart of Darkness-Karten
Tactics: Tekken 3-Special (T. 1), Castlevania - S. o. t. N.

neXt Level 11/98

Specials: Die Philosophie der ABe-Entwickler, Yarg: Das Rennspiel der deutschen Seg-Entwickler F.E.B., Metal Gear Solid-Preview
Spiel des Monats: Turok 2 - Seeds of Evil (Nintendo+)
N64: Buck Bumble, Rakugaikus, Space Stat., Silicon Valley
PlayStation: Abe's Exoddus, Ninja, Overlord 2, Spyro, Star Ocean, Second Story
Arcade: Star Wars Trilogy
Tactics: WWF War Zone

neXt Level 12/98

Specials: von Breath of Fire III bis Zelda 64; zukünftige Rollenspiele für N64, PSX u. SAT; Interview mit dem Erfinder der PlayStation: Ken Kutaragi; Tomb Raider II
Spiel des Monats: extreme-G (Nintendo+)
N64: MRC
PlayStation: Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures
Satum: Last Bronx
Arcade: Samurai Spirits 64

neXt Level 1/99

Specials: Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 2), Interview mit Cyan
Spiel des Monats: indiziert (PlayStation)
N64: 1080° Snowboarding, Aero Gauge, Mystical Ninja
PlayStation: Dead or Alive, Gex 30, Theme Hospital
Satum: Panzer Dragon Saga, The House of the Dead
Arcade: AOU-Messe Tokio
Tactics: DKR, Riven

neXt Level 4/99

Specials: Classic Videogames (Teil 3), Portrait Yokyo Date
Spiel des Monats: Tomb Raider (PlayStation u. Saturn)
N64: Wave Race 64
PSX: Destr: Derby 2, Disruptor
SAT: Daytona C.E., Virtua Cop 2

neXt Level 6/99

Specials: 32-Bit-Rennspiele
Arcade: AOU-Show Tokyo
N64: Intern, Superstar Soccer 64, Turok-Levelkarten (Teil 2)
PlayStation: Bushido Blade, Dracula X, Soul Blade
SAT: Shining the Holy Ark

neXt Level 7/99

Specials: Sony- und PlayStation-Specials-Reportagen, Classic Videogames (Teil 4)
N64: W. Gretzky's 3D Hockey
PlayStation: Command & Conquer, ISS Deluxe, Leg. of Kain
SAT: C&C, NHL 97, Virtual On

neXt Level 8/99

Specials: Messe-News Electronic Entertainment Expo, Emulatoren-Report (Teil 1)
N64: NBA Hang Time
PlayStation: Ace Combat 2, Battle Arena Toshinden 3, Syndicate Wars, Transport Tycoon

neXt Level 9/99

Specials: Lara Croft Centrefold; Einsteiger-Report: Welche Konsole ist die richtige?
Spiel des Monats: Tomb Raider II st. Lara Croft (PSX)
N64: Diddy Kong Racing, Mace, Top Gear Rally
PlayStation: C&C 2: Alarmstufe Rot!, Resident Evil DC
Satum: Sega Touring Car Championship, Sonic R
Arcade: JAMMA 97: News von der Automaten-Messe

neXt Level 10/99

Specials: Die Ärzte vs. Lara Croft (Interview), Heart of Darkness-Reportage (PSX)
Spiel des Monats: Tekken 3 (PlayStation)
N64: Bust-A-Move 2, Forsaken, Kobe Bryant, Wetrix
PlayStation: Diablo, Frankreich 98 - Die Fußball-WM, Need For Speed III, Parasite Eve
Arcade: Ehrgeiz, Time Cr. II
Tactics: Tekken 3-Special (T. 1), Riven-Komplettlösung (Teil 1)



Einfach den Coupon ausfüllen und an untenstehende Adresse schicken oder online bestellen!

Kombi-Angebot:

Drei XL-Ausgaben für insgesamt nur 10,- DM
9-11/96 DM 10,- + Versandgeb.

5/96 DM 4,90	2/97 DM 5,90	11/97 DM 5,90	7/98 DM 5,90
6/96 DM 4,90	4/97 DM 5,90	12/97 DM 5,90	8/98 DM 5,90
7/96 DM 4,90	5/97 DM 5,90	1/98 DM 5,90	9/98 DM 5,90
9/96 DM 4,90	6/97 DM 5,90	2/98 DM 5,90	10/98 DM 5,90
10/96 DM 4,90	7/97 DM 5,90	3/98 DM 5,90	11/98 DM 5,90
11/96 DM 4,90	8/97 DM 5,90	4/98 DM 5,90	PSX Secrets DM 4,90
12/96 DM 4,90	9/97 DM 5,90	5/98 DM 5,90	
1/97 DM 5,90	10/97 DM 5,90	6/98 DM 5,90	

Name _____
Strasse _____
PLZ/Ort _____
Datum/Unterschrift _____
(Bei Jugendlichen unter 16 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

per Euro-Scheck zur Verrechnung
(Kartenummer bitte nicht vergessen!)
bar (beiliegend)

Versandkosten: Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

Adresse:

neXt Level
Heft-Shop
Club-Verwaltungs OHG
Postfach 1149
23612 Stockelsdorf

AUSVERKAUF!

8/96 3/97

Achtung: Bitte keine Übersendung / Lieferung per Nachnahme nicht möglich. Bestellungen werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Das Material des zur Publikation benötigten nicht angenommen! Das Material des zur Publikation benötigten nicht angenommen!

Soul Reaver (PSX)



R-Type Δ (PSX)



Tomb Raider III (PSX)



Wenn diese Ausgabe in den Regalen steht, sollte dies auch für *Tomb Raider III - Adventures of Lara Croft* gelten. Da es Eidos nicht mehr geschafft hat, neXt Level rechtzeitig mit einer Testversion zu versorgen, folgt die Review erst in der nächsten Ausgabe. Aber Lara-Fans kaufen es ja ohnehin ungesehen ...

Mit *Legacy of Kain: Soul Reaver* hat Crystal Dynamics ein heißes Eisen im Feuer, das bereits einen rundum guten Eindruck hinterlassen konnte. In einem ausführlichen Bericht wird alles Wissenswerte über den Augenschmaus preisgegeben.

Die Legende lebt weiter: Seit Irem's *R-Type* gab es keine Revolution mehr bei Weltraum-Shootern. Ob sich mit *R-Type Δ* etwas daran ändert, zeigt der Test in neXt Level 1/99. ■

Dreamcast-Launch

64-bit-level

32-bit-level

Am 27.11. ist es soweit: Sega läutet mit der Veröffentlichung des Dreamcast in Japan die übernächste Konsolengeneration ein. neXt Level wird zu diesem Anlaß mit einem umfassenden Bericht über die kommende Software und vor allem die Qualität der fertigen Spiele Licht in die letzten dunklen Ecken bringen. Wird es Sega gelingen, die Kritiker zu überzeugen? ■



Dreamcast



Sega Rally 2 (DC)



Virtua Fighter 3 (DC)



Fighting Force 64 (N64)



Top Gear Overdrive (N64)



Zelda - Ocarina of Time (N64)

Das lange und schon ans Herz gewachsene Warten hat ein Ende: *Zelda - Ocarina of Time* steht tatsächlich kurz vor dem Release. XL wird im ausführlichen Test verraten, ob es sich gelohnt hat, eine halbe Ewigkeit auszuhalten.

Freunde des Straßenkampfes werden mit *Fighting Force 64* gut bedient sein. Schließlich verbringt sich hinter diesem Titel die Umsetzung der ordentlichen PlayStation-Version. Kommenden Monat zeigt sich, wie sich die vier Helden auf Nintendos Großem schlagen.

Wer Straßen lieber als Fahrbahn verwenden möchte, für den wird *Top Gear Overdrive* ganz gelegen kommen. Der Nachfolger von *Top Gear Rally* steht in den Startlöchern und ist bereit, getestet zu werden. ■

impresum

NEXT LEVEL

1/99 erscheint am 18. Dezember 1998

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSDP)
Stellv. Chefredaktion: Frederic Berg
Redaktion: Marco Häntsch, Thomas Hellwig, Sebastian Krämer, Tobias Partetzke
Redaktionsassistenten: Brigitta Schöler
Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, David Markwart, Holger Reher, Hirofumi Yamada
Grafik: Arne Bahrnuth, Hanno Meier
Freie Mitarbeiter: Heike Vogt
Verlagsleiter: Torsten Weber
Anzeigen: ARC, Ernst Andrich, Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08

Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSDP)
Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 98 37-0, Fax: 0 40/39 50 43, E-Mail: next.level@on-line.de



Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf
Abo-Betreuung: neXt Level Abo-Club, Frau Scholz, Banndamml 9, 23617 Stockelsdorf, Tel.: 04 51/490 42 26, Fax: 04 51/490 42 03

Titelartwork: © Nintendo

© 1998 X-plain Verlag
 neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt 58,80 DM.

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an



Future Publishing Ltd. & Pearson Now Entertainment Ltd., beide London/UK





Psychadek

MANIAC 8/98

"Knallbunte
Wintersportalternative
auf abgefahrenen
Kursen"

"...ungeheurer
Spielespa ..."

Offizielles PlayStation
Magazin 10/98



PSYCHOSIS and the PSYCHOSIS logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
VANS and the VANS logo are trademarks of VANS, Inc.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Psychadek, Xeko, Mia, Psychosis and the Psychosis logo are ® and © 1998-9 Psychosis Ltd. All rights reserved.



TUROK

SEEDS OF EVIL™

JAG DAS BÖSE



Das Grauen kehrt zurück! Du bist TUROK - unsere letzte Chance! TUROK 2; SEEDS OF EVIL revolutioniert die Spielwelt mit über 20 durchschlagenden Waffen, 6 gigantischen Welten und Monstern, daß dir das Blut gefriert.



NEW LEVEL



10 von 10

95%

94%

92%

90%

Note 1



TUROK® 2: SEEDS OF EVIL™ © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK® & © GBPC, Inc. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, an Acclaim Entertainment Studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.™ & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

