

neXt Level

LEVEL

Direkt aus Atlanta

Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴ · Sega Saturn · Arcade

E3-Messe-Report



Dreamcast.

In Japan enthüllt

Segas Dreamcast



PlayStation

Großes Rollenspiel-Special

Final Fantasy VIII



NINTENDO⁶⁴

Rares 3D-Shoot-'em-Up

Jet Force Gemini

Jump&Run in Perfektion

BANJO-KAZOOIE





SLAM IT!

Kobe Bryant in
NBA
COURTSIDE

Harte Slam Dunks. Quietschende Sohlen. Wehns-Aktion. Das ist NBA Courtside. Auf den Court. Und ab geht's. Über 300 NBA Stars erwarten Dich. Live dabei Kobe Bryant. Erlebe realistische Motion-Capture-Animationen in unglaublicher 3-D-Grafik. Authentisches Basketball-Feeling. Faszinierende Spin Moves, Handwechsel und Täuschungsmanöver. Echte NBA für zuhause. Rumble Pak™ kompatibel. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo 64.



NINTENDO 64



THE NEW DIMENSION OF FUN

In 80 Stunden um die Welt

In den Wochen vor der Electronic Entertainment Expo bricht bei den Videospiegelmagazinen jedesmal Hektik aus. Nicht, daß der Beruf des Redakteurs – eigentlich ja mehr eine Berufung – voll himmlischer Ruhe ist, doch zur E3 ist alles noch ein wenig schlimmer. Wie soll man 30 Gesprächstermine in drei Tagen unter einen Hut bringen, Interviews führen, Hunderte von Games kurz anspielen, wie bekommt man Zutritt zu den unzähligen Hinter-verschlossenen-Türen-Präsentationen, und wie transportiert man die 30 kg Infomappen, mit denen Acclaim traditionell auf jeder Messe die Pressevertreter beglückt. Natürlich müssen auch noch Fragen geklärt werden wie: Warum ist der Reisepaß schon wieder abgelaufen, fehlen noch Einkaufslisten mit Spielen, CDs, Laserdisks, DVDs sowie anderen lebenswichtigen Mitbringenseln, und vor allem, hat man seine Schuhe rechtzeitig neu besohlen lassen – denn zwei willkürlich festgelegte Termine liegen grundsätzlich an den am weitesten voneinander entfernten Orten der Messehallen. Und viel wichtiger: An welchem Abend finden Parties statt, und wie kommt man nur an die begehrten Einladungen? Während sich drei hartgesottene Redakteure mit diesen Problemen auseinandersetzen, hält die Restredaktion tapfer die Stellung und wird mit den Schattenseiten des Messebesuches getröstet („Atlanta! Warum muß diese dämliche Messe schon wieder in Atlanta stattfinden? Da liegt doch der Hund begraben! Warum ist sie erst 1999 wieder in Los Angeles?“).

Auch auf der anderen Seite der Branche, sprich, bei den Spieleherstellern, herrscht an den letzten Tagen vor der Messe eine hektische Betriebsamkeit vom Ausmaß einer Generalmobilmachung. Die Organisation muß gedeichselt werden, Pressemappen bzw. CDs sind vorzubereiten und die Spiele-Neuentwicklungen werden penibel geheimgehalten, um erst vor Ort mit großem Brimborium enthüllt zu werden. Doch viele Firmen haben diesmal das eherne Gesetz gebrochen und schon vorzeitig Infos verbreitet – allen voran Sega, deren Präsentation der neuen Hardware mit dem wohlklingenden (?) Namen Dreamcast relativ kurzfristig in Tokio angesetzt wurde. Die überraschende Terminierung hielt uns natürlich nicht davon ab, einen weiteren Redakteur um die halbe Welt zu entsenden und vor Ort nach dem Rechten zu sehen. Als ‚nette Beigabe‘ besuchte unser Mitarbeiter Hirofumi Yamada zudem den Entwickler Warp und nahm an der Weltpremiere des allerersten Dreamcast-Titels teil. Im Internet kann schließlich auch jeder PC-Besitzer zu Hause ‚recherchieren‘. Um die brandaktuellen News aus Japan und den USA noch in dieser Ausgabe unterbringen zu können, haben wir die Berichte aufgeteilt. Die wichtigsten News finden sich in dieser XL ab Seite 12, die ausführliche Komplettübersicht folgt in der kommenden Ausgabe, ebenso wie der Bericht über den Firmenbesuch bei Iguana in Texas, wo im Anschluß an die E3 *Turok 2* in aller Ausführlichkeit der geladenen Fachpresse präsentiert wurde.

SPECIALS

Rollenspiele58

Rallyspiele64

Nach V-Rally, Rally Cross und diversen älteren Vertretern sind nun einige Entwickler auf den Geschmack gekommen. Rennspiele verkaufen sich allgemein gut, die PlayStation gilt als Vorreiter auf diesem Sektor, und mit Colin McRae sowie Tommi Mäkinen hat man sich publiciträchtige Zugpferde vor den Kühler gespannt. XL vergleicht die zwei aktuellen Kandidaten.



Tekken 3 - Tactics-Special, Teil 284

Die Beherrschung der Basis-Moves ist von elementarer Wichtigkeit. Neben dem Ausweichen und Aufstehen werden auch Kontergriffe erklärt sowie einige Besonderheiten präsentiert.

Riven - Tactics-Special, Teil 4 ..90

TITELTHEMA / SPIEL DES MONATS

SEITE 6

Nintendo64

Banjo-Kazooie

Einmalmehr schickt Nintendo ein Knuddelcharakter-Duo ins Jump & Run-Rennen. Honigbär Banjo und die Möve Kazooie

sehen sich der klassischen Aufgabe, eine holde Unschuld aus den Fängen des Bösen zu befreien, gegenüber. Rare wandelt mit ihrem aktuellen Titel auf Super Mario-Pfaden, verpackt das Abenteuer aber in bezaubernde Bilder und spannungsgeladene Level.



REPORTAGEN



Big in Japan46

Dreamcast/Warp D2 ..16



Emulatoren (Teil 3) - Archäologen oder Verbrecher am Werk92

SPECIAL

SEITE 12

Messebericht

Electronic Entertainment Expo 1998

Jedes im Jahr packen ausgewählte Videospielpredakteure ihre Reisetaschen und fliegen um die halbe Welt, um sich in Atlanta City, Bundesstaat Atlanta in den USA, zum kollektiven Informationsaustausch zu versammeln. Etliche neue Spiele wurden vorgestellt, und mit Überraschungen war bereits im Vorfeld zu rechnen. XL durchleuchtet den Dschungel der Neuheiten.



COMPETITIONS

Virtual Chess 6469

In Zusammenarbeit mit Konami Deutschland verlost neXt Level sechs PAL-Module des königlichen Spiels. Die Lösung der Schachaufgabe kann unter dem Stichwort "Chess" eingeschickt werden.

SPECIAL

SEITE 58

RUBRIKEN

Abonnement45



Arcade42

Segas Automatenhit von einst, der auch auf dem Saturn große Erfolge feierte, geht nun in die dritte Runde: Daytona 2 rast der Konkurrenz davon.

Editorial3

Heftshop96

Impressum98

neXt month98

read.me20

Zubehör97

Rollenspiele

News, Previews und Tests

Freunde der Final Fantasy-Serie werden sich über den achten Teil freuen, der vorab schon einmal beschnuppert wurde. Auch Breath of Fire III wird im XL-Special vorgestellt. Getestet wurden Alundra (PSX), Wild Arms (PSX) und Shining Force III (SAT). Außerdem informieren wir über Star Ocean 2, Shining Force III 2nd und Brave Fencer Musashinden.





Holy Magic Century (N64), Seite 32



Frankreich 98 – Die Fußball-WM (N64), S. 35



Colin McRae Rally (PSX), Seite 66



Treasures of the Deep (PSX), Seite 72



Vampire Savior (PSX), Seite 76



Golden Goal (PSX), Seite 80



GT 64 Championship Edition (N64), S. 34



Wild Arms (PSX), Seite 61



Gran Turismo (PSX, PAL), Seite 68



WCW Nitro (PSX), Seite 75



Beach Volley Heroes (PSX), Seite 79



Vigilante 8 (PSX), Seite 83

64-bit-level

news	24
Dual Heroes, Earthworm Jim 3D, Glover, Jet Force Gemini, NASCAR '99, Rush 2: Extreme Racing USA, Star Soldier: Vanishing Earth, Twelve Tales: Conker 64, Twisted Edge Snowboarding	
short level news	29

previews

GT 64 Championship Edition	34
Holy Magic Century	32
Space Circus	33

tests

Banjo-Kazooie	6
Bombman Hero	37
Frankreich 98 – Die Fußball-WM	35
G.A.S.P!!	36
Virtual Chess 64	38

tactics	40
---------------	----

32-bit-level

behind the scenes	48
-------------------------	----

news	50
------------	----

Akuji the Heartless (PSX), Driver (PSX), Legacy of Kain (PSX), N2O (PSX), Oddworld: Abe's Exoddus (PSX), Return Fire 2 (PSX), The UnHoly War (PSX), World League Soccer 98 (SAT), Wreckin' Crew (PSX), X-Men vs. Street Fighter EX Edition (PSX), Xi (PSX)	
--	--

previews

Assault (PSX)	56
Breath of Fire III (PSX)	58
Colony Wars: Vengeance (PSX)	55
Global Domination (PSX)	55
Psybadek (PSX)	55

tests

Alundra (PSX)	60
Beachvolley Heroes (PSX)	79
Bio Freaks (PSX)	78
Colin McRae Rally (PSX)	66
Everbody's Golf (PSX)	81
Golden Goal (PSX)	80
Gran Turismo (PSX, PAL)	68
Klonoa – Door to Phantomile (PSX)	82
Point Blank (PSX)	70
Shining Force III (SAT)	62
Supercross feat. J. McGrath (PSX)	71
Tommy Mäkinen Rally (PSX)	65
Treasures of the Deep (PSX)	72
Vampire Savior (PSX)	76
Vigilante 8 (PSX)	83
Vs. (PSX)	74
Wayne Gretzky's 3D Hockey 98 (PSX)	79
WCW Nitro (PSX)	75
Wild Arms (PSX)	61

tactics	86
---------------	----

Hersteller:	Nintendo	Entwickler:	Rare	Jump&Run
Spieler:	1	Level:	9	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab Mitte Juli	



Howard Lincoln, Präsident von NoA, kündigte *Banjo-Kazooie* bereits vor der ersten Präsentation auf der E3 im vergangenen Jahr als *Dream* an. Die erste Version sah zwar sehr gut aus, entfachte jedoch nicht die Begeisterungstürme, die man sich im Hause Nintendo erhofft hatte. Seitdem hat sich viel getan. Das Game ist inzwischen fertiggestellt, und neXt Level hatte die Gelegenheit, sich von der Qualität des Ergebnisses zu überzeugen. Rare ist es tatsächlich gelungen, einen Traum wahr werden zu lassen, der in wenigen Wochen auch von europäischen Spiele-Fans erlebt werden kann.

EVON F. BERG

In Ausflug in die jüngere Vergangenheit, genauer gesagt auf Seite 16 der neXt-Level-Ausgabe vom September 1996, offenbart das Schlußwort zum *Super Mario 64*-Test: „Sicherlich wird es in Zukunft Spiele geben, die noch besser sind, zum jetzigen Zeitpunkt findet sich jedoch weder auf anderen Konsolen noch auf ungleich teureren High-End-PCs etwas Vergleichbares.“

Fast zwei Jahre sind seither ins Land gezogen und mit ihnen verschiedene Genrevertreter auf diversen Systemen, die vergeblich versuchten, Miyamotos Meisterwerk den Rang abzulaufen. *Croc*, *Bubsy*, *Rascal* oder auch *Chameleon Twist* erreichten nicht einmal annähernd die Qualität



Gefangen in der Transformer-Box (in einer anderen sitzt Gruntilda) schreit Tootles um Hilfe

des großen Vorbildes. Einzig *Gex* gelang es, im Windschatten mitzufahren, ein Überholmanöver blieb der Echse jedoch versagt.

Zu zweit geht bekanntlich alles besser, also greifen Banjo und Kazooie gemeinsam nach den Sternen, die Mario im Alleingang eingesammelt



hat. Das Rezept ihrer Schöpfer ist aufgegangen, die beiden Charaktere bilden ein starkes Team, dem es gelingt, den italienischen Klempner knapp hinter sich zu lassen. Aus der Möglichkeit, zwischen der Kontrolle über Banjo oder Kazooie zu wählen, ergibt sich ein

Sie kamen, sahen und siegten

weil diese auf die Schönheit der kleinen Unschuld neidisch ist. Mittels einer komplizierten Apparatur (Der Horrorklassiker *Die Fliege* läßt grüßen!) be-

Move-Spektrum, das umfangreicher als das Bewegungsspektrum von Mario ist. Um diese Moves zu erlernen, müssen die beiden allerdings Unterricht bei einem Maulwurf namens Bootles nehmen, denn im Gegensatz zu anderen Games beherrschen die Helden nicht alle Fähigkeiten von Anfang an. Der Rahmen der Handlungsmöglichkeiten wächst mit der Zeit, ebenso wie die Anforderungen, die an den Spieler gestellt werden.



Das Abenteuer beginnt im Garten des Bären.

Banjos kleine Schwester Tootles wird dort von der Hexe Gruntilda entführt,



Die Fee Brentilda steht Banjo und Kazooie hilfreich zu Seite

Info

Neben *Banjo-Kazooie* hat Rare mit *Donkey Kong World* (zur Zeit bloß ein Arbeitstitel) und *Twelve Tales: Conker 64* noch zwei weitere Jump&Runs in der Entwicklung, die das Potential zum Spitzenitel besitzen. Letztgenanntes Game wurde erstmalig auf der E3 des vergangenen Jahres vorgestellt und soll Ende Oktober dieses Jahres erscheinen. Für Interessierte lohnt sich ein Blick auf Seite 24, dort gibt es die neuesten Infos zum Spiel.

Gameplay: *Banjo-Kazooie* trumpft mit einer nahezu perfekten Spielbarkeit auf. Die Innovationen halten sich zwar in Grenzen, dafür wurden sämtliche genretypischen Elemente tadellos umgesetzt. Rares jüngstes Meisterwerk motiviert dank des ideal ausgewogenen Schwierigkeitsgrades jede einzelne Spielsekunde.

Präsentation: Adjektive wie gigantisch, phänomenal und exorbitant beschreiben nur unzureichend, wie gleichend, wie gelingend *Banjo-Kazooie* wirklich ist. Dies gilt sowohl für den In-Game-Verlauf als auch den ausgezeichneten, minutenlangen Vor- und Nachspann in Echtzeit.

Speicherkapazität: 128 MBit
Speicheroptionen: Auf dem Modul können drei separate Spielstände angelegt werden.

Rumble Pak: ja

Internetadresse:
www.rareware.com



Im Hafen glitzert eine schmierige Ölschicht auf dem Wasser, die unglaublich realistisch aussieht

absichtigt die Hexe nun, Tootles' Schönheit zu klauen und in den eigenen Körper einzuspeisen. Bootles bietet seine Hilfe nur an, weil er ein treuer Freund der Kleinen ist, auf Banjo und Kazooie ist er nicht sonderlich gut

Rare-typisch beginnt das Game mit einem ausgesprochen niedrigen Schwierigkeitsgrad, in dem der Spieler zunächst die Gelegenheit bekommt, sich in aller



digit zurück und ist später nicht mehr dazu bereit, Banjo und Kazooie zu helfen. Im weiteren Verlauf steigt der Schwierigkeitsgrad äußerst ausgewogen an. Die Programmierer haben es wunderbar hinbekommen, ein sehr gutes Verhältnis zwischen den beiden Polen Über- und Unterforderung zu schaffen. Es gibt ständig etwas Neues zu entdecken, Rätsel zu lösen und sein Geschick am Pad zu beweisen, Zeit für Langeweile

DER GROSSE PREIS



Am Ende des Spiels erwartet den Spieler ein *Banjo-Kazooie*-Quiz. Dort werden ihm Fragen zum Game und über Gruntilda gestellt. Außerdem gibt es visuelle und auditive Tests. Es werden zum Beispiel bestimmte Melodien eingespielt oder Standbilder gezeigt, die den Szenen zugeordnet werden müssen, aus denen sie stammen. Dazu werden im Multiple-Choice-Verfah-



ren drei mögliche Antworten vorgegeben, aus denen die richtige markiert werden muß. Hilfreich ist es in diesem Zusammenhang, den Hinweisen von Gruntildas Schwester Brentilda aufmerksam zu lauschen. Die Dame taucht im gesamten Game immer wieder auf und versorgt den Spieler mit wichtigen Informationen über ihre mißbratene Schwester.



bleibt da nicht. Dennoch gelingt es nach ausreichender Übung, auch schwierige Passagen ohne große Frustration zu lösen, da diese zwar teilweise recht happig, jedoch niemals wirklich unfair gestaltet sind.

zu sprechen. Dies wird auch sehr deutlich an den urkomischen Wortwechseln zwischen den Dreien. Kaum ein Dialog ohne Beleidigung, intelligenten Wortwitz oder schwarzen Humor. Als Testmuster stand neXt Level die

Ein Festival des schwarzen Humors

NTSC-Version zur Verfügung, die mit englischen Texten versehen war, die PAL-Version soll laut Nintendo gleichwertige deutsche Texte erhalten.



Ruhe mit der Steuerung vertraut zu machen. Es sollte übrigens tunlichst vermieden werden, die von Bootles angebotenen Instruktionen gleich zu Beginn abzulehnen, er zieht sich dann nämlich belei-



86%

“..knackig und absolut motivierend!”
PlayStation Games

88%

“..ein gigantischer Abenteuerspielplatz
mit hohem Suchtfaktor..”

Maniac



The
ADVENTURES of
AALUNDRA
アランドラ



**Der atemberaubende Action-Adventure-Klassiker aus Japan.
Jetzt komplett deutsch!**





Wenn die beiden Helden tauchen, klingt alles so dumpf, als sei man tatsächlich unter Wasser

RAREWHERE?

Vor wenigen Wochen hat Rare endlich die eigene Homepage eröffnet, die bereits seit Jahren im Aufbau war. Unter der Adresse: www.rareware.com präsentieren die Engländer laufende Projekte, gecancelte Entwicklungen, eine komplette Liste aller jemals von Rare und unter dem ehemaligen Firmen-Label Ultimate (play the Game) geschaffenen Titel sowie andere Kuriositäten. Wer Zugriff auf das Internet hat, sollte ruhig mal einen Blick riskieren.



neun Level befinden sich fünf kleine, vogelartige Wesen, die gefunden werden wollen. Diese sogenannten Jinjos pfeifen nach dem Spieler, sobald er sich in ihrer Nähe aufhält, auch wenn man sie selbst noch nicht sehen kann.

Der Schlüssel zum Erfolg ist das Einsammeln von Puzzleteilen (zehn pro Level). Diese müssen in die unvollständigen Bilder eingesetzt werden, die die Eingänge zu höheren Leveln symbolisieren. Der Spieler hat die freie Wahl, in welches Bild er ein Teil integrieren möchte und kann sogar Puzzleteile wieder entfernen, solange das Bild noch nicht komplettiert wurde. Ist dies geschehen, öffnet sich irgendwo der Eingang. Den Ausdruck 'irgendwo' sollte man sich auf der Zunge zergehen lassen, denn die Welt im Hexendom von Gruntilda ist gigantisch groß und sorgt dafür, daß man sich das ein oder andere Mal verläuft. Vor dem gleichen Problem steht der Spieler, wenn er genügend der herumliegenden Noten eingesammelt hat, die weitere Levelgänge öffnen, oder wenn er einen Schalter drückt, auf dem die Hexe abgebildet ist. In letzterem Fall erscheint ein Puzzleteil irgendwo außerhalb des Levels, in dem man sich gerade befindet. Die Größe des Spiels läßt sich dadurch erahnen, daß an verschiedenen Stellen des Games Teleporter angebracht sind, die den Spieler nicht wie in *SM 64* schnell mal auf einen Berg beamten, sondern quer durch die

Die Wahl der Szenarien erinnert ebenso wie viele Aufgaben und die meisten Moves an *Super Mario 64*, insgesamt wirkt Rares Meisterwerk jedoch noch stimmiger. Dabei ist nicht einmal die um Längen bessere Grafik der ausschlaggebende Punkt, sondern das hervorragende Leveldesign.

Auch auf die Gefahr hin, daß einigen der erneute Vergleich mit *Super Mario 64* auf die Nerven geht, er ist nötig, um die Verbesserungen zur bisherigen Referenz aufzuzeigen. Während in *SM 64* die Auf-



gabe zum Erlangen eines Sternes bereits beim Betreten des Levels mehr oder weniger deutlich beschrieben wird, ist der Spieler in *Banjo-Kazooie* auf sich und seinen Forschungsdrang angewiesen. Es ist wichtig, die Augen aufzuhalten, um Situationen richtig zu deuten und Wege zum Erfolg zu finden. Auch die Ohren sollten aufmerksam bei der Sache sein, in jedem der





STATEMENTS



FREDERIC BERG: *Rare beweist erneut, daß sie nicht nur ein goldenes Auge, sondern auch ein goldenes Händchen besitzt. Wie sonst ist es zu erklären, daß die Engländer einen Hit nach dem anderen landen, egal welchem Genre sie sich widmen? Banjo-Kazooie sollte für den Nobelpreis nominiert werden.*



KLAUS-DIETER HARTWIG: *Anfangs war ich skeptisch. Ich befürchtete, daß B-K ein simpler Abklatsch von SM 64 würde? Dem ist erfreulicherweise jedoch nicht so. Rares 3D-Jump&Run bedient sich zwar bewährter Elemente, bietet aber genügend Eigenständigkeit, um ein herausragendes Spiel zu sein.*



SANDRA ALTER: *Um es gleich vorwegzunehmen, ich habe bei unserer Notenkonferenz für die 100% gestimmt. Banjo-Kazooie ist mit Abstand (ausgenommen SM 64) das beste Jump&Run. Hervorragende Spielbarkeit, Spannung, aufwendiger Sound, Witz, geniale Grafik und Effekte ... Was will man mehr?*

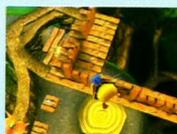


MARCO HÄNTSCH: *Ein Bär und ein Vogel auf der Suche nach der Bärenschwester, die von einer Hexe entführt wurde. Das klingt zugegeben noch albern, als in die Rolle eines Klemperers zu schlüpfen, der eine Pfirsich-Prinzessin aus Monsterklauen befreien muß. Ist es aber nicht, B-K ist ein echtes Highlight!*

VERWANDLUNGSKÜNSTLER

Einst war der Schamane Mumbo Jumbo der Lehrmeister von Gruntilda, doch von dieser vergangenen Zeit will er nichts mehr wissen. Heute steht er Banjo und Kazooie hilfreich zur Seite. Dank seiner Zauberkraft kann er die beiden, falls nötig,

in ein Krokodil, eine Robbe, ein ameisenartiges Wesen, eine Biene oder einen Kürbis verwandeln. Doch nobody is perfect, mit dem falschen Zauberspruch auf den Lippen verzaubert er das Duo einmal sogar versehentlich in eine Waschmaschine!



ganze Welt, damit kein ewiger Fußmarsch absolviert werden muß. Rares Programmierer sind gewohnt akribisch vorgegangen und haben das derzeit Maximale aus dem Genre herausgeholt. Die Präsentation sucht ihresgleichen und zwar in allen Aspekten. Was schon auf den Screenshots beeindruckend aussieht, ist im Grunde nichts, verglichen mit dem überwältigenden Eindruck, den das Spiel in Bewegung vermittelt. Der Soundtrack (sowohl Songs als auch Effekte) ist an sich schon sehr gelungen, doch erst die perfekte interaktive Einbindung in das aktuelle Spielgeschehen macht ihn zu etwas Besonderem. Alle diese

tauchen, klettern, attackieren, sich schützen oder eines der vielen anderen Manöver ausführen. Lediglich das gezielte Schießen mit Eiern erfordert etwas Übung, bereitet jedoch bereits nach kürzester Zeit keine Probleme mehr. Durch den gelungenen Einsatz von viel trockenem, englischen Humor (der hoffentlich in der deutschen Übersetzung nicht verlorengeht) wird der Knuddel-Charakter des Spiels stark entschärft. Aus diesem Grunde kann *Banjo-Kazooie* auch diejenigen ansprechen, die dem Grafikstil nichts abzugewinnen wissen.

Vermutlich drängt sich einigen Lesern, die bereits einen Blick auf die Wertung geworfen haben, die Frage auf, warum *Banjo-Kazooie* keine Hundert Prozent bekommen hat, wenn es doch besser ist als *SM 64*. Die Notenvergabe wurde tatsächlich selten stärker diskutiert als in diesem Fall. Nach langen, heißen Debatten ist die Redaktion zu dem Schluß gekommen, daß ein Titel, der die volle Wertung erhalten möchte, sich von bereits ausgezeichneten Spielen dadurch abheben muß, daß er voller Innovationen steckt und, so wie damals *SM 64*, Pionierarbeit für ein ganzes Genre leistet. *Banjo-Kazooie* ist somit eine ausgezeichnete Fortsetzung dessen, was *SM 64* ins Leben gerufen hat, nahezu perfekt und nur um Haaresbreite von den hundert Prozent entfernt. ■



Für den Erhalt eines Puzzleteiles müssen Banjo und Kazooie mit dem Eisbären Schlitten fahren

Faktoren, Grafik, Sound und das bereits erwähnte gelungene Leveldesign, schaffen gute Voraussetzungen für ein Game der Superlative. Entscheidend ist letztendlich jedoch immer die Spielbarkeit, die im Fall von *Banjo-Kazooie* wie das berühmte H-Tüpfelchen oder besser gesagt Sahnehäubchen wirkt. Die Steuerung ist tadellos und macht keinerlei Schwierigkeiten, egal ob die Helden gehen, rennen, laufen, fliegen, schwimmen,

XL-Wertung 95%

ELECTRONIC ENTER



Selten zuvor wurden auf der E3 so viele Spiele wie in diesem Jahr vorgestellt. Echte Überraschungen gab es allerdings nur wenige.

Im Duell der Systeme wird Nintendo dank einiger starker Neuentwicklungen sicherlich Boden gutmachen können. Sony versuchte dagegen, eher mit Masse als Klasse zu beeindruckern. Sega zeigte weder neue Saturn- noch Dreamcast-Spiele. Aus Zeitgründen folgt an dieser Stelle lediglich ein Überblick der Messe-Highlights.



NINTENDO

Kurz vor Beginn der E3 gab Howard Lincoln, Präsident von Nintendo of America, offiziell bekannt, daß die Arbeiten am N64-Nachfol-

tendo-Katalog ohne Erwähnung der neuen Hardware aufgeführt. In einem Interview bemerkte Howard Lincoln zudem, daß er nicht wisse, ob das 64DD je in den USA erscheinen werde.

Eines der Highlights am riesigen Nintendo-Stand war Rares **Perfect Dark**, in dem mit Joanna Dark eine Agentin die Hauptrolle spielt. Ihre Aufgabe ist es, eine weltweite Verschwörung aufzudecken, die sich um außerirdische Lebensformen auf der Erde dreht. Der Plot könnte direkt einer *Akte-X*-Folge entstammen und führt den Spieler u. a. ins sagenumwobene Area 51. Die 3D-Grafik-Engine basiert auf der von *GoldenEye 007* ist aber deutlich schneller und hat



Perfect Dark von Rare war eine der Hauptattraktionen der E3

ger begonnen haben. Mit der Entwicklung der Grafik-Chips ist das amerikanische Unternehmen ArtX beauftragt, das aus ehemaligen SGI-Mitarbeitern hervorgegangen ist. Es sind somit die gleichen Personen am Projekt „Nintendo 2000“ wie einst am Project Reality beteiligt. Zur Zeit befinden sich ArtX und SGI noch in einem Rechtsstreit, der zu Verzögerungen führen könnte.

Das 64DD war auf der E3 kein Thema. *Earthbound 64* (*Mother 3*), einer der angekündigten Launch-Titel für das 64DD war im Nin-



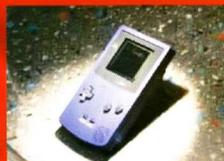
Twelve Tales: Conker 64 und **F-Zero X** sind fast fertiggestellt



Auf den Spuren von Luke Skywalker: **Star Wars: Rogue Squadron** von LucasArts/Factor 5

detailliertere Texturen zu bieten. *Perfect Dark* soll im kommenden Jahr fertiggestellt werden.

Star Wars: Rogue Squadron von LucasArts/Factor 5 wurde in einer spielbaren Version der Öffentlichkeit vorgestellt. Ähnlich wie im ersten Level von *Shadows of the Empire* muß sich der Spieler im Cockpit eines Kampffliegers den imperialen Streitkräften stellen. Zur Auswahl stehen u. a. X-Wings, Y-



Für den Game Boy Color sind sechs Spiele in der Entwicklung



In den USA soll **Zelda** am 23.11., in Europa kurz darauf erscheinen

dem eine kurze Demo, aber kein Spiel lief. Die Grafik wirkt erstaunlich scharf und macht einen sehr guten Eindruck. Das neue Handheld ist mit dem alten GB kompatibel und soll im Herbst weltweit erscheinen.

Spielbar waren auch verschiedene Abschnitte von **Zelda - The Ocarina of Time** (mit japanischen Texten), das im Westen ähnlich euphorisch wie auf der Nintendo Space World '97 aufgenommen wurde. Von **F-Zero X** und **Conker 64** wurden ebenfalls spielbare Versionen gezeigt. **Jetforce Gemini** war nur kurz auf Video und **Donkey Kong World** sowie ein Rennspiel von Rare waren nicht zu sehen. ■

Wings, A-Wings, V-Wings und Snowspeeder. Das Spiel soll noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft in den USA auf den Markt kommen.

Unter einer Glaskuppel von gelben Scheinwerfern angestrahlt durfte der erste Prototyp des Game Boy Color bestaunt werden, auf

ENTERTAINMENT EXPO 98

SONY



aber kaum Neues zu bieten. Unter den zahlreichen Fortsetzungen populärer Spiele befand sich auch **Cool Boarders 3**. Lediglich auf Video



Mit **Spyro the Dragon** hat Sony eine junge Zielgruppe im Visier

Sony präsentierte eine Vielzahl von neuen, wenn auch nur selten aufsehenerregenden PSX-Titeln. Viel Aufmerksamkeit erntete das 3D-Jump&Run **Spyro the Dragon** von Insomniac (*Disruptor*). Im Gegensatz zu seinen namhaften Genrekollegen wird Spyro nicht mit abstrakten Hindernissen konfrontiert, sondern trifft auf Zauberer, die ihm verschiedene Aufgaben stellen. Das phantasievolle Spiel wirkt technisch sehr ausgereift.

Mit **Crash Bandicoot 3: warped** erlebt das Sony-Maskottchen seinen dritten Auftritt, hat spielerisch

war **Popcorn**, das erste Spiel von 8th Wonder, zu sehen. Was die ehemaligen Rare-Mitarbeiter bisher auf die Beine gestellt haben, ist aber eher eine Lachnummer und dem Rummel um das Entwicklerteam im vergangenen Jahr keinesfalls angemessen. Wesentlich stärker präsentierte sich das Third-Party-Lineup, das auf den beiden folgenden Seiten zu finden ist.

SCED gab bekannt, daß der Dual-Shock-Controller ab Juni auch in Deutschland zum Lieferumfang der PlayStation gehören wird. Die Konsolen mit der neuen Serienbezeichnung SCPH-7002 C bieten



zudem ein integriertes Grafikprogramm, das beim Abspielen von Audio-CDs kaleidoskopartige Bilder und Animationen auf dem Bildschirm darstellt. Der Verkaufspreis wird sich dadurch nicht ändern. ■



Eine Fortsetzung unter vielen: **Crash Bandicoot 3: warped**



Ominöser Titel für ein interessantes Spiel: **Syphon Filter** von SISA



Das mäßige **Popcorn** von 8th Wonder war auf Video zu sehen

VM LABS

Nach Monaten der Spekulationen hat VM Labs das Geheimnis um **Project X** gelüftet. Die neue Hardware wird nicht als eigenständige Konsole ausgeliefert, sondern soll zukünftig in DVD-Geräte und Set-Top-Boxen eingebaut werden und das Abspielen interaktiver Software ermöglichen. Zur Demonstration der Leistungsfähigkeit wurde **Tempest 3000** gezeigt. ■

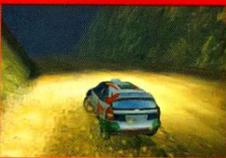
SEGA

Auf einer Pressekonferenz vor Messebeginn stellte Bernie Stolar, Präsident von Sega of America, den Saturn-Nachfolger Dreamcast der westlichen Presse vor. Neben den bereits in Tokio bekanntgegebenen Fakten (siehe S. 16) wurde erstmals ein Video eines noch namenlosen 3D-Shoot-'em-Ups im Stile von **StarFox 64** präsentiert. Die ca. 20 Sekunden lange Sequenz war von einer überwältigenden Qualität und hat die Neugier auf die neue Hardware weiter angeheizt. Über den Entwickler ist außer der Info, daß es sich um eine amerikanische Firma handelt, nichts bekannt.

Auf dem E3-Parkett war Sega fast nicht präsent. Außer den drei nicht mehr so aktuellen Saturn-Spielen **Burning Rangers**, **Panzer Dragoon Saga** und **Shining Force III** wurden lediglich Arcade- und PC-Titel gezeigt. Am interessantesten dabei war die PC-Version von **Sega Rally 2**, die auf einer PowerVR-Hardware lief. Dies ist sicherlich mehr als nur ein Indiz, daß das Rennspiel frühzeitig auf Dreamcast umgesetzt werden wird. Dreamcast-Spiele wurden nicht gezeigt. ■



Segas Stand wurde von PC-Titeln wie **Conflict of Nations** beherrscht



Sega Rally 2 wurde für PC mit 3D-Karte von PowerVR vorgestellt



Cool Boarders 3 wartet mit einer verbesserten Grafik-Engine auf, die durch weniger Blitzer gestört wird

ELECTRONIC ENTER



ACCLAIM

Turok 2 – Seeds of Evil ist unzweifelhaft einer der heißersehtesten N64-Titel überhaupt. Obwohl nicht vollständig vom Nebel befreit,



Turok 2 ist noch wesentlich actionreicher als sein Vorgänger

ist das Spiel seinem Vorgänger grafisch klar überlegen. Auch spielerisch hat sich einiges verändert. So wurden die Jump&Run-Parts und das Schlüssel-suchen abgeschafft und die Action mehr in den Vordergrund gerückt – ganz nach



Probe hat sich die Kritikpunkte an extreme-G zu Herzen genommen und größtenteils beseitigt

dem Geschmack des amerikanischen Publikums. Da als Gegner keine Menschen auftreten, wird es keine geänderte Version für den deutschen Markt geben.

extreme-G 2 fand nur wenig Beachtung beim Messepublikum. Dank breiterer Strecken und einer niedrigeren Spielgeschwindigkeit ist das Gameplay anspruchsvoller

und besser beherrschbar als beim ersten Teil.

Shinys Wild 9's nähert sich seiner Fertigstellung. Die gezeigte spielbare Version zeugt von einem äußerst witzigen und ideenreichen Gameplay. Auch **Earthworm Jim 3D (VIS)** für PSX und N64 macht einen guten Eindruck. ■



EA

Neben den Updates zu fast allen Sportspielserien war auf dem EA-Stand auch eine Boxsimulation mit dem Titel **Knockout** zu finden. Zur Demonstration des Spiels bestiegen eigens WBC-Weltmeister Oscar De La Hoya und Sugar Ray Leo-

nard, in den 80ern zum Boxer des Jahrzehnts gewählt, den Ring und lieferten sich einen Kampf auf der PlayStation. Für das Motion-Capturing der Boxer wurden zahlreiche bekannte Faustkämpfer engagiert. Hinter verschlossenen Türen wurden zudem einige Videoszenen von SquareSofts **Final Fantasy VIII** gezeigt. ■



Leonard und De La Hoya hatten sichtlich Spaß mit EAs Knockout für die PlayStation

EIDOS

Am Eidos-Stand war mal wieder Lara Croft der allseits umjubelte Star. Bereits im Herbst wird das dritte PSX-Abenteuer der gut gebauten Heldin auf den Markt kommen. Die neue Game-Engine von **Tomb Raider III** erlaubt detailliertere Landschaftsgrafiken und die

Darstellung von Regen, Schneefall und Feuereffekten. Als Lokalitäten wurden wiederum exotische Schauplätze wie eine indische Wüste und eine Südseeinsel gewählt. Allzu groß waren die technischen Veränderungen allerdings nicht.

Eidos hat sich die Vertriebsrechte an den Spielen von Ion Storm, der Entwicklungsfirma von John Romero (*Doom*), gesichert. Erster Release ist der First Person Shooter **Daikatana** (PC), der auf der *Quake II*-Engine basiert. Neben seiner technischen Klasse besteht das Spiel durch stimmungsvolle Szenarien, die den Held Hiro Miyamoto (I) durch vier Zeitperioden führen. Erstes N64-Spiel von Eidos ist **Fighting**



Screenshots von Tomb Raider III (mit Dual-Shock-Unterstützung) sind noch nicht verfügbar

Force 64 (Core Design), das grafisch mit der PSX-Version nicht mithalten kann. ■



Möglicherweise wird Daikatana (PC) auch fürs N64 umgesetzt



Eindrucksvolles Horrorspektakel: Vermin (PSX) von Kronos

GT INTERACTIVE

Einer der Favoriten beim Messepublikum war **Oddworld – Abe's Exoddus**, das mit zahlreichen witzigen Ideen aufwarten kann. So wurde die Interaktion der Mudu-



Oddworld – Abe's Exoddus kam ausgezeichnet beim Publikum an

kons weiter ausgebaut und ihnen mehr Leben eingehaucht. Sie können nun in Gruppen miteinander kommunizieren und lassen ihren

TAINMENT EXPO 98

Gefühlen freien Lauf, wenn sie verärgert oder beleidigt sind.

Mit **Duke Raider** (PSX) schickt GT den altgedienten Helden in die Welt der Third Person Shooter. Auf den Spuren von Lara Croft muß sich die legendäre Einmann-Armee durch exotische Welten kämpfen. Ein Zweispieler-Splitscreen-Modus ist fest eingeplant. ■

PSYGNOSIS

Auch Psychosis reiht sich in den Kreis der N64-Entwickler ein und hat mit **wipEout 64** und **O.D.T.** zwei vielversprechende Titel vorzuweisen. Der Vierspieler-Modus von



Die N64-Version von **O.D.T.** soll Anfang 1999 erscheinen

wipEout läuft allerdings noch im Schnecken-tempo ab. Einen erschreckend schwachen Eindruck machte **Formel 1 '98** für die PSX, das nicht von Bizarre Creations, sondern Visual Sciences entwickelt wird und auf einer komplett neuen,



Für **wipEout 64** ist ein Release Ende dieses Jahres vorgesehen

bisher noch extrem fehlerhaften Grafik-Engine basiert. **Colony Wars Vengeance** war dagegen eines der technisch eindrucksvollsten PSX-Spiele. Die neuen Planeten-Missionen sollen die Space Opera spielerisch auflockern. ■

KONAMI

Bei Konami gibt es in diesem Jahr nur ein Thema: **Metal Gear Solid**. Das innovative Action-Adventure lief an über zehn Geräten und wurde mit Begeisterung aufgenommen. Zwar waren nur zwei Level spielbar, doch diese zeugten bereits vom gewaltigen Potential des Spiels. Ebenfalls einen ausgezeichneten Eindruck hinterließen

die neuen **ISS**-Titel für N64 und PSX. Aber auch am Konami-Stand waren einige schwache Titel zu finden. Hierzu gehören beispielsweise das indiskutable **Survivor: Day One** (N64), das in einer 20%-Version gezeigt wurde und das an *Resident Evil* erinnernde **Silent Hill** (PSX). **Castlevania 3D** und **Hybrid Heaven** wurden nicht gezeigt. ■



Metal Gear Solid wird definitiv neue Maßstäbe setzen



Technisch und spielerisch bescheiden: **Survivor: Day One** (N64)



Das blutige Action-Adventure **Silent Hill** (PSX) kommt Ende '98



In **Kensei** (PSX) stecken drei Jahre Entwicklungszeit

UBI SOFT

Eines der Messe-Highlights war **Rayman 2**, das allerdings nur auf PC/Voodoo 2 gezeigt wurde. Auch in der Dreidimensionalität ist Raymans Welt herrlich verspielt und

knallbunt. Trotz der Detailverliebtheit kommt die Spielbarkeit nicht zu kurz und die Grafik-Engine ist beeindruckend flüssig. Bleibt zu hoffen, daß die N64-Version die gleichen Qualitäten zu bieten hat. **Tonic Trouble** war bereits auf dem N64 spielbar, reicht aber bei wei-

tem nicht an **Rayman 2** heran. Auch die 75%-Version von **Buck Bumble** enttäuschte sowohl grafisch als auch spielerisch. Derartig störende Nebeneffekte sind selbst für das N64 neu. Äußerst vielversprechend präsentierten sich die PSX- und N64-Versionen von **S.C.A.R.S.** ■



Das eindrucksvolle **Rayman 2** war leider nur auf PC zu sehen



Im Vergleich zu **Rayman 2** enttäuschend: **Tonic Trouble** (N64)



S.C.A.R.S. war für PlayStation und Nintendo64 zu sehen



Die PSX- und N64-Versionen von **Rayman 2** erscheinen erst 1999



Tonic Trouble soll Ende dieses Jahres für N64 erhältlich sein



Die N64-Version von **S.C.A.R.S.** bietet einen Vierspieler-Modus

FORTSETZUNG FOLGT ...

In der kommenden Ausgabe folgt ein ausführlicher Messebericht mit einer Komplettübersicht aller vorgestellten Spiele.



Dreamcast™

Sega lichtet den Nebel um Dreamcast

Die Spekulationen haben endlich ein Ende. Am 21. Mai stellte Sega im Rahmen einer Pressekonferenz in Tokio offiziell den Saturn-Nachfolger vor. Die Konsole wurde auf den Namen Dreamcast getauft und soll noch in diesem Jahr in Japan auf den Markt kommen.



Shoichiro Irimajiri höchstpersönlich, seines Zeichens Präsident von Sega Enterprises, nahm die Präsentation des neuen Gerätes vor, das alle Vorteile einer Videospielekonsole und eines PCs in sich vereinen soll. Bereits der Name, zusammengesetzt aus Dream und Broadcast, soll die Möglichkeiten der neuen Hardware andeuten (für USA und Europa ist eine Umbenennung im Gespräch). In ihrem Inneren verrichtet ein mit 200 MHz getakteter 64-Bit-Prozessor von Hitachi seinen Dienst. Der Grafik-Chip stammt von Videologic und basiert auf der im PC-Sektor eingesetzten Power-VR2-Technologie. Diese kann



Das Pad hat ein eigenes Display und ist fast so groß wie die kleine Konsole

laut Sega drei Millionen texturierte Polygone pro Sekunde inklusive Lichteffekte darstellen und ist damit angeblich 50 Prozent leistungsfähiger als Segas aktuelles Arcade-Board Model 3. Das CD-ROM-Laufwerk ist eine Neuentwicklung von Yamaha und liest Datenträger mit einer Speicherkapazität von über einem GByte. Eine

noch recht teure Technologie, was sich direkt auf die Software-Preise auswirken wird. Vier Joypad-Anschlüsse gehören ebenso zur Standardausrüstung wie ein austauschbares Modem, welches das Spielen über Datennetze ermöglichen soll. In einer Videobotschaft gratulierte Bill Gates Sega zu der kommenden Konsole, die seiner Meinung nach einen neuen Standard setzen wird. Microsoft steuert das zu Windows kompatible Betriebssystem bei, dank dessen Umsetzungen von PC-Software kein Problem sind.

Spiele gab es auf der Pressekonferenz noch nicht zu sehen, aber zwei Grafikdemos. Die erste zeigte ein le-



Ein Datenaustausch zwischen zwei Karten ist kein Problem

Das Visual Memory System dient als Speicherkarte und Handheld

bensehtes 3D-Modell von Mr. Irimajiri, das sich frei drehen und zoomen sowie mit vielen Lichteffekten versehen ließ. *Tower of Babel* war der Titel der zweiten Demo, die von AM2 entwickelt wurde und einen in Echtzeit berechneten Flug um das biblische Monument simuliert. Zum Launch der Konsole im November sollen fünf Spiele, darunter *D2*, *Scud Race* (*Super GT*) und *Virtua Fighter 3*, erscheinen. Erwartet wird weiterhin *Street Fighter III 2nd Impact* von Capcom. In Amerika und Europa wird Dreamcast laut Sega „rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft 1999“ released.

Bereits am 11. Juli, passend zum Japan-Start von Roland Emmerichs



Atsumete Godzilla soll bereits am 11. Juli in Japan erhältlich sein

neuem Kinofilm, wird das Visual Memory System mit dem Spiel *Atsumete Godzilla* (eine Art *Packet Monsters* mit den Toho-Kreaturen) in die Läden gebracht. Das scheckkartengroße Handheld dient eigentlich als Speicherkarte für Dreamcast, kann aber auch als PDA, Terminkalender, Uhr und autonome Spielkonsole genutzt werden. Es ist mit einem Steuerkreuz, vier Buttons und einem kleinen LCD-Bildschirm ausgestattet.

Anfang Juni wird Sega die offiziellen Third-Party-Entwickler und im September die anstehenden Spiele vorstellen. Auf der Tokyo Game Show im Oktober darf das neue System endlich in Funktion bestaunt werden. Der Preis wird bis kurz vor dem Launch im November geheimgehalten.



Einen virtuellen Echtzeit-Flug bescherte die Demo *Tower of Babel*



Segas Präsident S. Irimajiri ließ sich fröhlich drehen und wenden

ten, soll Gerüchten zufolge aber weniger als 250 \$ betragen. In der kommenden XL folgen weitere interessante Infos zum Thema Dreamcast. Unter anderem wird darauf eingegangen, weshalb Sega die neue Konsole als 128-Bit-Gerät bejubelt. ■

Technische Daten Dreamcast

CPU: Hitachi SH4, 64 Bit, 200 MHz
 Grafik: NEC/Videologic Power VR2
 Sound: Yamaha Super Intelligent Sound Processor (32 Bit, 64 Kanäle, ADPCM)
 RAM: 16 MByte
 CD-ROM: 12fach, Double Density (1 GByte)
 Modem: 33,6 Kbps (austauschbar)
 Betriebssystem: kompatibel zu Windows CE, Direct X
 Release-Termin: 20.11.98 (Japan)
 Preis: tba

Technische Daten Visual Memory System

CPU: 8 Bit
 RAM: 128 KByte
 Display: 48 x 32 Punkte (schwarz/weiß)
 Sound: 1 Kanal
 Gewicht: 45g
 Release-Termin: 11.07.98 (Japan)
 Preis: 2.500 Yen (35 DM)



Warp stellt mit D2 das erste Dreamcast-Spiel vor

DVON H. YAMADA
Die Firma Warp war schon immer etwas Besonderes. Sie machte sich mit innovativen Spielideen einen Namen und gewann überraschend viele Fans in Japan. Bestes Bei-



Kenji Eno ließ es sich nicht nehmen, seinen ersten Dreamcast-Titel selbst zu präsentieren

spiel hierfür ist *Realsound - Windy Regrets*, das ganz ohne Grafik auskommt. Als Firmen-Präsident Kenji Eno dies bekanntgab, wollte zunächst niemand seine Ankündigung (Drohung) wahrhaben. Nach diesem Spiel überrascht eigentlich nichts mehr, sollte man meinen, aber der Mann scheint keine Grenzen zu kennen.

Anfang des Jahres sprach er erstmals über die Präsentation der Fortsetzung *D2*, die in einer der größten japanischen Lokalitäten für solche Zwecke stattfinden sollte. Der Vorgänger des Spiels heißt *D's Dinner*, ein interaktives Game, bei dem der Spieler die Heldin namens Laura steuert, um das Geheimnis ihres Vater zu



lösen. Es gewann als erstes Computerspiel einen Preis des MITI (Außenhandelsministerium), obwohl es von Kannibalismus handelt.

Das Interessante an besagter Veranstaltung war, daß die Konsole, auf der das Spiel laufen sollte, zuvor nicht publik gemacht wurde. *D2* war bereits im vergangenen Jahr für M2, die inzwischen gecan-

celte 64-Bit-Konsole, angekündigt. Schon damals verbreitete Warps Firmenpräsident freigeigig Infos über sein Spiel, obwohl sich der Konsolenhersteller Matsushita über das Gerät in Schweigen hüllte. Ihm ist demnach also alles zuzutrauen. Allerdings fand noch rechtzeitig Segas Präsentation der aktuellen Hardware

Dreamcast statt (bezeichnenderweise zwei Tage vorher, am 21. Mai 1998), so daß Herr Eno an jenem Tag das Gerät



Etwa 10.000 Menschen hofften darauf, der Präsentation beiwohnen zu können

problemlos zeigen konnte, ohne befürchten zu müssen, einbetonierte und in der Tokioter Bucht versenkt zu werden, da er eigenmächtig die Weltpremiere der Konsole vornahm.

Geplant war ein Event mit bis zu 5.000 Besuchern, wobei sich niemand vorstellen konnte, daß diese gigantische Halle zu füllen sei. Doch Wunder gibt es immer wieder. Bereits in der Nacht versammelten sich Hunderte von Warp-Fans vor der Halle, in der Hoffnung rechtzeitig Eintrittskarten zu ergattern. Am Stichtag gab es die nächste Überraschung. Vor dem Eingang standen über 10.000 Leute, die hofften, an der Präsentation teilnehmen zu können, so daß ein zweiter, komplett ausgebuchter Event direkt im Anschluß anberaumt wurde.



Laut Warp wird ein wichtiges Element in *D2* der Schnee in seinen verschiedensten Formen sein



Segas Oberhaupt war sichtlich zufrieden mit der *D2*-Veranstaltung

Während der Präsentation wurden die technischen Möglichkeiten des Dreamcast dargelegt, und aus welchem Grund Warp diese bis dato leistungsfähigste Konsole überhaupt für *D2* benötigte. Daraufhin betrat der Sega-Präsident, Herr Irimajiri, die Bühne, der ebenfalls eine Rede sowohl über das Gerät als auch das Spiel hielt.

D2 ist ein Action-Rollenspiel, das Ähnlichkeiten mit *Resident Evil* aufweist. Der Spieler hat jedoch im Gegensatz zum Vorgänger die Möglichkeit, die Hauptdarstellerin Laura durch eine in Echtzeit berechnete Welt zu steuern. Diese darzustellen wird laut Kenji Eno nur durch die Technik der Konsole Dreamcast ermöglicht. Selbst die gezeigte 20%-Version, bot eine mehr als beeindruckende Demonstration der neuen Hardware. Bei einer Framerate von 60 Bildern pro Sekunde wurde die Grafik mit über 10.000 Polygonen pro Frame absolut flüssig dargestellt. Laut



Herrn Eno wird die fertige Version des Spieles eine Darstellung von mehr als 1,5 Millionen Polygonen pro Sekunde erfordern, und zu dieser Leistung sei momentan einzig und allein Segas Dreamcast problemlos in der Lage.

Ein ausführlicher Bericht zum Spiel folgt in der kommenden Ausgabe. ■



**DEINE DEUTSCHE
VERANDSPEZIALIST**

ENAVARAD - AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLÄNDER 1996
AUF DER SCHNITZWEISE IN NÜRNBERG.

THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

& LÄDEN

**SOLANGE VORRAT
REICHT:**



**SONY PLAYSTATION
VALUE PACK**
nur begrenzte Stückzahl

323,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
KABEL UND DEMO-CD
LEGENDE WIEDER LIEFERBAR
SONY PLAYSTATION VALUE PACK 323,-
WIE OBEN, INKL. ZWETITEM CONTROL
PAD UND ORIG. MEMORY CARD

CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN) 29,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 39,95
LEGENDE (TAD) ORIG. DUALSHOCK 89,95
GAMERÜSTER - SCHUMMELMODUL 84,95
X-PLORER CHEAT CARTRIDGE 89,95
RGB KABEL (G-CON-ANSCHL.&AV) 29,95
LENRAD GAMEST.MK2 (MIT PED.) 119,95
LENRAD TOP GEAR WHEEL 149,95
(MIT PEDALEN) FÜR N64, PSX, SAT
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION G-CON KOMP. 79,95
PISTOLE FRAZER GUN G-CON KOMP. 79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. 36,95
(VERSCHIEDENE FARBEN)



magazin



MEMORY CARD 30 BLOCKS 2 IN 1 34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,95
ACTUA TENNIS 89,95
ADIDAS POWER SOCCER 98 (JUNI) 89,95
AIROMAUTS (AUG) 89,95
ALL STAR TENNIS (JULI) 89,95
ALUNDRA (JUNI) 89,95
ARMORED CORE (JUNI) 89,95
ATARI ARCAD.GREAT.HITS 2 74,95
AZURE DREAMS (JULI) 89,95
BABY UNIVERSE (JUNI) 79,95
BATMAN UND ROBIN (JUNI) 84,95
BLASTO (JULI) 79,95
BOMBERMAN WORLD (JULI) 79,95
BREATH OF FIRE 3 (JUNI) 89,95
BUBBLE BOBBLE 2 89,95
BUST A MOVE 3 59,95
CARD INDY CARWORLD SER. 79,95
CIRCUIT BREAKERS (JUNI) 89,95
COLIN MCRAE RALLY (JULI) 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
CONSTRUCTOR (AUG) 89,95
COOL BOARDERS 2 89,95
CRASH BANDICOOT 2 89,95
CRIME ALLER (JUNI) 89,95
CYBALL ZONE 89,95



DEAD OR ALIVE (JUNI) 109,95
DEATHTRAP DUNGEON 89,95
SPIELERBEATER DEATHTR. DUNG. 19,95
DIABLO 89,95
DREAMS (JUNI) 89,95
EVERETTODYS GOLF (JUNI) 79,95
EXTREME SNOWBOARD 89,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,95
FIGHTING FORCE 99,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FLUID (AUG) 79,95
FRANKREICH 97 109,95
FORSAKEN 89,95
FRANKREICH 98-FUßBALL WM
GEX 2 (GEX 3D) 89,95
GHOST IN THE SHELL (JULI) 89,95



GOLDEN GOAL '98 89,95
GRAN TURISMO 89,95
HEART OF DARKNESS (JULI) 89,95
HUGO 1 89,95
INDY 500 89,95



KICK OFF WORLD 89,95
KLONOA (JUNI) 89,95



KUDA WORLD (JULI) 89,95
LUCKYLUKE 89,95
MAGESLAYER (JULI) 89,95
MASTERS OF TERAS KÄSI 89,95
MEDIEVIL (JUNI) 89,95
MEGA MAN 8 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
MIBI IN BLACK 89,95
MOTORHEAD 89,95
NAGANO WINTER OLYMPICS 94,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15,30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NÜTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKENTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKSCHLAG (10 CEN) AN!



09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ



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

Die Adresse für
Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

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

Die Redaktion behält sich vor,
Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Gewinner aus XL 5/98

Psygnosis *Rascal-Competition*

Urlaub auf Castle Venlow:

Miriam Berger, Pimneberg

je eine Spiele-CD *Rascal* (PSX):

Alisa Zielke, Wiesbaden; Diana und Thilo Hauflfe, Frankfurt; Marcel Schanz, Rebersreuth; Hans Meier, Kraichtal; Karsten Henze, Struppen; Frank Lemke, Großenkneten; Andreas Klingelhöfer, Saulheim; Robert Preisendörfer, Hamburg; Marc Schübpack, CH-Zollikon; Nicole Niemeyer, Ahrensburg

je eine *Rascal-Blaspistole*:

Mario Geise, Berlin; Marcus Reinhardt, Neudietendorf; Ilhan Karraçan, Essen; Oliver Herrmann, Hamm;

Matthias Eichler, Ostrau; Michael Gehrmann, Ahrensburg; Nick Samuel Fath, Hamburg; Sascha Tomic, München; Patrick Haddad, Flensburg;

Andreas Sorge, Berlin

Alle anderen Gewinner (*Rascal-T-Shirts, Rascal-Kappen*) werden schriftlich benachrichtigt.

Resident Evil 2 indiziert!

Resident Evil 2 ist seit dem 30. April 1998 indiziert bzw. per Entscheidung vom 27. April 1998 „vorläufig“ in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen. Offenbar lag bereits Mitte April ein Antrag auf Basis der Import-Version vor, der ursprünglich im Mai verhandelt werden sollte. Nach dem um drei Wochen vorgezogenen Release des Spiels (Mitte April) wurde jedoch per Eilverfahren eine vorläufige Indizierung erwirkt, die nochmals überprüft werden sollte. Bis zum Redaktionsschluß dieser XL war uns das Endergebnis nicht bekannt, man kann aber davon ausgehen, daß sich an der Entscheidung nichts ändern wird.

Zur Zeit beschäftigt sich der größte Teil der Leserbriefe mit *Resident Evil 2*. Leider ist es uns aufgrund der rechtlichen Lage nicht möglich, die Vor- und Nachteile des Spiels gegenüber dem (nicht indizierten) Vorgänger und anderen Spielen ausdiskutieren. Wir bitten alle Leserbriefschreiber, die ihre Meinung zu diesem Thema zum Teil sehr ausführlich geäußert haben, um Verständnis.

Wegen der Indizierung des entsprechenden Spiels wurde die Produktion der *Resident Evil 2-Lösungsbücher* (Gewinnaktion aus XL 5/98) frühzeitig gestoppt, sprich, das Buch wurde nicht fertiggestellt. Auf andere Lösungsbücher zu dem Spiel können wir aus rechtlichen Gründen leider auch nicht zurückgreifen, da wir diese nur gegen Altersnachweis (ab 18) verschicken könnten. Wir werden kommenden Monat eine Alternative anbieten.

Hoffnung für N64

Ich muß Euch sagen (schreiben), daß Euer Magazin absolut spitze ist. Jeden Monat erfreue ich mich an dieser Informationsflut, den kritischen Tests, den Hintergrundberichten u.s.w. Ich ärgere mich, daß ich früher immer Geld für andere Zeitschriften ausgegeben habe, die meist nur mit schlechten Screenshots protzten. Und dann auch noch diese ewigen „Wertungsgesichter“ ...

Aber egal, schließlich habe ich ja jetzt die aktuelle neXt Level in der Hand, die mir persönlich als N64-Fan wieder Hoffnung gibt. Da ich leidenschaftlich Rennspiele „durchzocke“, kamen mir bei *GT 64 C.E.* fast die Tränen – na ja, ein bißchen übertrieben. :-)) Endlich scheint mal ein vernünftiges Racing-Game zustande zu kommen. Wenn die bisher gezeigten Bilder halten, was sie versprechen, dann lohnt sich die Wartezeit bis zum Juni (Juli) auf jeden Fall. Paradigms *F97 Challenge* sorgt bei mir ebenfalls für größte Begeisterung, von *wipEout 64* ganz zu schweigen. Ich hätte nie gedacht, daß Psygnosis sich gleich mit diesem Titel an das N64 heranwagt. Man darf wirklich gespannt sein, so wie ihr es bereits geschrieben habt, ob die musikalische Seite überzeugen kann – ich bin aber ganz zuversichtlich. Nicht so

positiv denke ich jedoch über das 64 DD. Meiner Meinung nach hat sich Nintendo damit selbst ein Bein gestellt. Natürlich wird das (vorerst) nicht zugegeben, aber das beschreibbare „Wunderlaufwerk“ wird sang- und klanglos untergehen, noch bevor es vermarktet wird. Stichwort: SNES-CD-ROM-Erweiterung. Big N hätte bei Sega abgucken sollen: CD-ROM plus Cartridge-Technologie in einer Konsole. Damit wäre das N64 bestimmt konkurrenzfähiger geworden.

Markus (Dekard), E-Mail

neXt Level:

GT 64 hat als Hoffnungsträger leider versagt. Genki hat die versprochenen Verbesserungen (vgl. XL 6/98) nicht geliefert, so daß das fertige Produkt zwar eine konsequente Weiterentwicklung von *MRC* mit vielen guten Ansätzen, aber auch einigen Schwächen darstellt. Man kann den Entwicklern zugute halten, daß sie mit Nintendos bzw. SGIs Microcodes arbeiten müssen und keinen Zugriff auf die Programmierung des Coprozessors haben. Das ist neben Nintendo derzeit unter anderem Acclaim, LucasArts und natürlich Rare erlaubt, weshalb diese Firmen auch deutlich beeindruckendere Ergebnisse abliefern. Somit können alle anderen grafisch und soundtechnisch beim besten Willen keinen Blumentopf gewinnen. In etwa ist das vergleichbar mit PlayStation-Spie-

Nintendos beschreibbares Wunderlaufwerk 64DD wird sang- und klanglos untergehen!

len, die einzig mit Hilfe der offiziellen Sony-Libraries entwickelt werden – was heutzutage kein ernstzunehmender Programmierer mehr tun würde. Andererseits muß sich Genki die Frage gefallen lassen, warum die versprochenen Verbesserungen im Laufe von nur vier Wochen plötzlich vergessen sind und sich an dem Spiel nichts mehr verändert hat.

Warum die meisten Entwickler den Microcode des N64 nicht direkt programmieren dürfen und somit einen Großteil der Leistungsfähigkeit der Hardware nicht genutzt wird, können wir leider auch nicht sagen. Zugrunde liegen firmeninterne Weisungen von Nintendo Japan, die unter üblichen (westlichen?) Gesichtspunkten völlig unverstänlich sind.

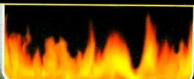
Das 64DD sollte ja ursprünglich mit Hilfe diverser Rollenspiele die Japaner vom N64 überzeugen. Nachdem offenbar wurde, daß die Entwicklungszeiten jeden Rahmen gesprengt hätten (einzig *Mother III* soll seit Monaten fertig sein), wurde als neue Strategie die *Pocket Monsters*-Offensive geplant. Anscheinend fiel dann aber doch jemandem bei Nintendo Japan der Haken auf, daß dies nicht funktioniert, solange es keine ausreichende, installierte Userbase gibt. Denn nur wenige *Pokemon*-Fans würden sich auf einen Schlag die Konsole, das Zusatzlaufwerk, Spiele, zusätzliche Pads und Controller Paks kaufen – sowie ein TV-An-



DIE WELT HAT SICH
VERÄNDERT.



FORSAKEN™



"WOW - WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!"
(PC GAMES 4/98)

"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT
FORSAKEN AN DIE GENRE-SPITZE."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM
EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL



10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98
10/10 FUN GENERATION 5/98
90% PC GAMES 5/98
90% MEGA FUN 5/98
1-4 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98

FÜR PC, PLAYSTATION, N64



HOCHSPANNUNG LADEN

Acclaim

schlußkabel, das in Japan nicht im Lieferumfang enthalten ist. Nun soll *Pokemon* bei den Japanern bezüglich des 64-Bitters Überzeugungsarbeit leisten, das 64DD wurde erneut verschoben. Es sollte uns nicht im geringsten überraschen, wenn das DD den Weg des SNES-CD-ROMs geht, sprich, gar nicht mehr erscheint – zumindest im Westen.

Man könnte abschließend noch anmerken, daß Segas Konsole nicht gerade sonderlich konkurrenzfähig ist – trotz CD-ROM-Laufwerk und Cartridge-Slot.

Gemischte Gefühle

1. Ich möchte zu *Tekken 3* folgendes loswerden: Wie viele andere *Tekken*-Freaks konnte ich nicht mehr auf den Deutschland-Release warten und habe mir die fernöstliche Scheibe zugelegt. Ich finde das Game verdammt cool, vor allem Eddy (ich mag den

Fighter einfach), doch was mich etwas stört, ist der Background – zu wenig Details. Vor allem die Arena von Xiaoyu ist ganz schön überladen. Ändert sich etwas an der westlichen Version? Namco hat bis zum dritten Quartal doch noch reichlich Zeit.

2. Wie heißt das Programm, mit dem die Spielefirmen das „Gerüst“ von Charakteren oder ähnlichem modellieren und rendern?

Tekken 3 holt das derzeitige Maximum aus der PlayStation-Hardware heraus

Thomas Pytlík

aus der PlayStation heraus. Du mußt bedenken: *Tekken 3* läuft in High-Res mit 60 Bildern pro Sekunde und präsentiert sich mit Gouraud-Shading und Lichteffekten. High-Res und 60 fps ist in allen drei Teilen vorhanden, an Effekten hatte *T1* jedoch „nur“ Gouraud-Shading, der zweite Teil „nur“ Lichteffekte.

Auch *Virtua Fighter 2* bietet auf dem Saturn

nicht die aufwendigen 3D-Hintergründe des Automaten. Dabei hat Segas 32-Bitter gegenüber dem Sony-Konkurrenten noch den Vorteil, daß die Hardware fünf Bitplanes bietet, die für Unter- und Hintergrund verwendet werden. Auf der PlayStation muß das alles mit zusätzlichen Polygonen inszeniert werden. Die Änderungen in der PAL-Version werden voraussichtlich wie üblich so ausfallen, daß *Tekken 3* nicht mehr mit der Originalgeschwindigkeit läuft und zudem nette PAL-Balken haben wird. Verbesserungen sind nicht zu erwarten.

2. Es gibt diverse Programme zum Erstellen von Wireframes. Das einfachste (und billigste) ist wohl 3D-Studio, einigen vielleicht vom Commodore Amiga bekannt, das von kleineren Entwicklerteams auch heute noch verwendet wird. Wesentlich mehr Features bieten z. B. Softimage (wird z. B. von Psygnosis und Namco benutzt) oder Alias/Wavefront (im Besitz von SGI), der Spaß kostet dann allerdings auch hohe fünfstellige Dollarbeträge.

Besser als Resident Evil?

Mit Erstaunen bzw. Erschrecken habe ich in der vergangenen Ausgabe euren Test zu Squares neuestem (Meister-)Werk *Parasite Eve* gelesen. Habt Ihr das Spiel nicht verstanden? Alle anderen Magazine haben dieses Spiel als das größte Highlight seit *Final Fantasy VII* bezeichnet. Ein Magazin stellte sogar die Frage, ob es besser als *frisch indiziert* sei. Für mich ist es äußerst wichtig, daß ihr diese Frage beantwortet, da ich mir das Spiel unbedingt als Import zulegen will.

Sven Neumann, Bamberg

neXt Level:

Ein Wort zugunsten von *Parasite Eve* vorweg: Das Spiel ist überaus beeindruckend. Genaugenommen beschränkt sich das Lob allerdings auf die grandiosen Full-Motion-Video-Sequenzen – das haben wir im Info-Kasten ja auch hervorgehoben. Die In-Game-Grafik ist jedoch unter *Resident Evil (1)*-Niveau und damit überhaupt nicht mehr zeitgemäß. Das vollständige Fehlen einer Sprachausgabe (trotz zweier CDs) ist auch kein Plus. Eine ganze Reihe weiterer Punkte sprechen gegen

neXt Level:

1. Detailarme Backgrounds? Du hast es immer noch mit einer PlayStation zu tun. Die Arcade-Variante nutzt Namcos System-12-Board, also eine erweiterte PSX-Hardware. Die Programmierer der Umsetzung holen so ziemlich das nach aktuellen Maßstäben Maxi-

Liste indizierter Videospiele (Stand: 30.4.98)

Die folgenden Videospiele sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indiziert. Die Spiele dürfen Jugendlichen nicht zugänglich gemacht und nicht beworben werden. Als Konsequenz daraus dürfen wir keine Tests, Tips & Tricks oder ähnliches zu diesen Titeln veröffentlichen. Aus dem Bereich Computerspiele sind in dieser Auflistung nur die wichtigsten Titel genannt, eine komplette Liste würde den Rahmen sprengen. So findet sich zum Beispiel das fossile 8-Bit-Computerspiel *Blue Max* (von Bob Polin, Synapse Software) seit 1984 auf der Liste, da Streichungen nur auf Antrag des Herstellers vorgenommen werden können. Da aufgrund der aktuellen Regelung inhaltsgleiche Titel als indiziert gelten, erübrigt sich eine Nennung der entsprechenden Hardware. „Inhaltsgleichheit“ bezieht sich offenbar nicht automatisch auf Fortsetzungen (bzw. Vorgänger), obwohl in diesem Punkt immer noch keine konkrete Aussage existiert. Daß kürzlich *Virtua Cop 2* Einzug in die Liste hielt, obgleich der Vorgänger schon längst indiziert war, spricht aber eine deutliche Sprache. *Resident Evil* und *Resident Evil D.C.* sind jedenfalls durch die Indizierung von Teil 2 nicht betroffen.

Area 51	GT Interactive	Mortal Kombat	Acclaim Entertainment (gilt nicht für den Game Boy)
Black Belt	Ariolasoft/SEGA		
Cannon Fodder	Virgin Interactive		
Chaos Engine, The	Laguna Videogames	Mortal Kombat II	Acclaim Entertainment (gilt nicht für den Game Boy)
Castle Wolfenstein	Muse Software		Williams Entertainment (gilt nicht für den Game Boy)
Dark Forces	Softgold		
Die Hard Arcade	FOX Interactive	Mortal Kombat 3	
Die Hard Trilogy	FOX Interactive		
Doom	ID Software		
Doom II – Hell on Earth	ID Software	Mortal Kombat Trilogy	Midway
Duke Nukem 3D	3D Realms	Narc	Ocean Software
Final Doom	ID Software	Project Overkill	Konami
Fire Power	Microillusions	Quake + Quake II	ID Software
Golden Axe	Virgin Games	Rambo III	Sega Enterprises
GoldenEye 007	Rare	Re-Loaded	Gremlin Interactive
Killer Instinct	Stadlbauer Marketing	Resident Evil 2	Capcom
Killing Time	3DO Company	Robocop II	Ocean Software
Lethal Enforcers	Konami	Shadow Dancer	Leisuresoft
Lethal Enforcers II – Gun Fighters	Konami	Smash T.V.	Bomico
Lethal Weapon II Loaded	Ocean	Super Double Dragon	Tradewest
Mad Dog McCree	Gremlin Interactive	Time Crisis	Sony
	American Laser Games	Total Carnage	Midway/Black Pearl Software
Mad Dog II – The Lost Gold		Virtua Cop + V. Cop 2	Sega Deutschland
Mercs	IBM	War Gods	GT Interactive
	Mega-Trade	Wolfenstein 3D	Apogee Software
		Zero Tolerance	Accolade Europe

PE: Square selbst bezeichnet das Spiel (auf der Packung) als „The Cinematic RPG“. Diesem Anspruch wird *Parasite Eve* aber keinesfalls gerecht. Mißt man den Titel an den selbstgesteckten Ansprüchen, fällt die praktisch nicht existente Story äußerst negativ auf – der Autor unseres Tests ist Japaner, was zeigt, daß unsere Aussage absolut zutrifft. Wer des Japanischen nicht mächtig ist und diesen Punkt nicht beurteilen kann, dem fällt natürlich auch nicht so sehr auf, daß die Kämpfe zum Teil unfair und damit schlecht design sind und die Gesamtspielzeit von zehn Stunden für ein Rollenspiel unakzeptabel ist. Danach gibt es zwar noch das 70stöckige Bonusgebäude mit neuen Monstern und Waffen, doch dies ist nur ein künstliches „In-die-Länge-Ziehen“. Die provozierend langsame Fortbewegung der Hauptdarstellerin ist ein Punkt, der bei Previews und Vorabberichten außer acht gelassen werden kann, nicht aber bei einem endgültigen Test.

Abschließend muß gesagt werden, daß unsere Wertung relativ streng ausgefallen ist. Man hätte auch den Schwerpunkt bei den Videosequenzen setzen können, nur halten wir das Gameplay für wesentlich wichtiger und unsere Wertung für absolut gerechtfertigt.

Zuchtergebnisse

Eure Tips über das Chocobo-Züchten waren gut, doch bei mir tritt das Problem auf, daß meine gepaarten Chocobos immer nur Weibchen erzeugen. Woran liegt das und wie kann ich es ändern?

Marc Goebel, Wimbach

neXt Level:

Unseres Wissens ist das Zuchtergebnis in puncto Geschlecht allein vom Zufall abhängig und kann nicht beeinflusst werden. Da

hilft nur: Probieren geht über Studieren.

Weiter geht's

Stimmen die Gerüchte über *Resident Evil 3*?

Stefan Müller

neXt Level:

Welche Gerüchte? *Resi 3* wird klar und deutlich in den Abspann-Sequenzen von Teil 2 angekündigt. Allerdings gibt es noch keine Aussagen von Capcom bezüglich eines möglichen Release-Termins.

Final Fantasy VII

Als ich in der Juni-Ausgabe den Brief „Traut Euch!“ gelesen habe, mußte ich euch einfach schreiben. Ich bin der Meinung, daß viel zuviel Lob von allen Seiten für *FF VII* gekommen ist. Als absoluter RPG-Fan halte ich den Kauf von *FF VII* für kein absolutes Muß. Sicherlich ist es derzeit das beste Rollenspiel, doch das liegt nur daran, daß die anderen so schlecht sind. Die Grafik ist an manchen Stellen sehr beeindruckend, doch in den meisten Fällen für ein RPG ungeeignet, da sie viel zu unübersichtlich ist. Bei *Suikoden* kommt beispielsweise eine bessere Rollenspielatmosphäre rüber.

Die Story ist an einem RPG das wichtigste Element. In *FF VII* ist sie mit viel Liebe zum Detail gemacht worden, aber noch verbesserungswürdig (zu wenig Charaktere und Zaubersprüche). Die Aufrufzauber sind nett anzuschauen, dauern aber viel zu lange und sind auf Dauer langweilig. Drei Spieler in einer Party sind viel zuwenig, ebenso die Gesamtzahl an Charakteren. Da gefällt mir die große Auswahl von *Suikoden* deutlich besser. Ich würde am liebsten noch mehr ins Detail gehen, aber dann müßte ich ein ganzes Buch schreiben.

Sebastian Vogl, Bitterfeld

neXt Level:

Deine Kritik an *Final Fantasy VII* entspricht im großen und ganzen unseren Aussagen im Test in XL 11/97. Deshalb haben wir das Spiel auch nicht als „bestes Rollenspiel aller Zeiten“ hochgejubelt, sondern auf einige der Schwächen, vor allem im Bereich von Story und Ablauf im Vergleich zu den beiden SNES-Vorgängern, hingewiesen. Andererseits ist, ausgenommen *FF VIII*, weiterhin keine Konkurrenz in Sicht, da *Enix Dragon Quest VII* einfach nicht fertiggestellt.

Abgesehen davon: Über die Vor- und Nachteile des Spiels im Vergleich zu anderen RPGs kann man ganze Ausgaben füllen, wenn nicht sogar eine Doktorarbeit schreiben.

Merchandising

Ich bin ein relativ großer *Tekken 3*-Fan und auf der Suche nach *Tekken 3*-Merchandising-Artikeln aller Art, insbesondere lebensgroße Pappaufsteller und Poster. Gibt es so was in Deutschland, und wenn ja, wie kommt man da ran?

Klaus, E-Mail

neXt Level:

Ab September übernimmt Sony den Vertrieb von *Tekken 3* in Deutschland. Mit Sicherheit wird es diverses Promotion-Material für den Handel geben, das aber wie üblich nicht für den Verkauf an den Endkunden bestimmt ist. Im Gegensatz zur restlichen zivilisierten Welt finden sich hierzulande (fast) keine Merchandising-Artikel in den Kaufhäusern. Es würde uns allerdings freuen, wenn Sony auch in diesem Bereich neue Zielgruppen erschließen würde – immerhin wird man mittlerweile mit *Star Trek*- und *Star Wars*-Memorabilia geradezu überschwemmt.

On popular demand ...

Bislang kam die neXt Level ja immer ohne lustige Schwänke aus dem Redaktionsalltag aus. Aufgrund einer subversiven Nacht- und Nebel-Aktion unserer werten Kollegen von der fuN generation (Götze, wie schreibst sich das noch mal?) müssen wir aber wohl oder übel das fehlende Urlaubsfoto aus Jamaika nachliefern. :-)

Wer also die FG 6/98 sein eigen nennt, findet hier das erlauchte Abbild von Götze Schmiedehausen zur Komplettierung seiner Sammlung – alle anderen dürfen beruhigt weiterblättern und sich auf die Karibik-Edition der Fun Level freuen. (Moin, Kai, Seitenzahl beachten!) Ein fröhliches „Hossa, Schlagerfreunde!“ nach Würzburg!



Wertungserklärung

Die Bewertungen der Spieletests in neXt Level erfolgen nach dem Prozentsystem, und zwar in Abstufungen von jeweils fünf Prozent. Folglich ergeben sich daraus 20 differenzierte Wertungen (bzw. 21, falls man ein Spiel von 0 % für möglich hält). Eine feinere Unterteilung, beispielsweise in einprozentige Schritte, halten wir nicht für sinnvoll, da diese absolut subjektiv ausfallen würde (Was macht den Unterschied zwischen 79 und 80 % aus?) Ein Spiel ist schließlich kein Multiple-Choice-Test, bei dem 100 mögliche Kriterien mit Ja oder Nein abgehakt werden. Ein Fazit der Wertung oder eventuelle Besonderheiten finden sich unter dem Punkt Gameplay im Infokasten, ebenso eine Zusammenfassung der Punkte Sound und Grafik unter dem Oberbegriff Präsentation. In der Regel ist die Qualität eines Spiels unabhängig von Grafik oder Sound. Sollte einer dieser Faktoren die Wertung dennoch zum Positiven oder Negativen beeinflussen, wird dies anhand einer Info im Text oder im Infokasten deutlich gemacht. Dort sind übrigens auch alle weiteren wichtigen Merkmale des Spiels oder Besonderheiten aufgeführt.

Wir verzichten auf eine Kaufempfehlung in Form eines Gütesiegels, da diese Entscheidung letztlich jeder für sich selbst treffen muß. Als Übergang in die „Spitzenklasse“ der Videospiele kann die 85%-Grenze angesehen werden.

Obwohl in den meisten Fällen nur ein Redakteur als Autor eines Textes verantwortlich zeichnet, entscheidet die gesamte Redaktion über die entsprechende Wertung, um eine objektive Beurteilung zu gewährleisten.

Twelve Tales:
Conker 64

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: Rare Erhältlich: Ende Oktober



Rares *Twelve Tales: Conker 64* (ehemals bekannt als *Conker's Quest*) geht in puncto Präsentation auch bei toleranteren Spielern an die Grenzen der ertragbaren Niedlichkeiten. Die beiden Helden, Conker und seine Freundin Berry, könnten direkt der Feder eines Walt-Disney-Zeichners entsprungen sein, nicht nur weil sie als Eich-

hörnchen an Chip & Chap bzw. A-Hörnchen und B-Hörnchen erinnern. Die Charaktere sind so putzig und knuddelig, daß man sie entweder lieben oder hassen muß. In Betracht dessen, was Rare über das Spiel bekanntgab, sollten vorhandene Abneigungen jedoch lieber ignoriert werden, denn allem Anschein nach bahnt sich ein weiterer Tophit an. Ein Feature, das Nintendo für die Fortsetzung von *Super Mario 64* als Highlight geplant hat, wird Rare bereits in diesem Jahr umsetzen, denn das Game steht in Amerika für den 27. Oktober auf den Release-Listen. Es handelt sich dabei um einen Zweispieler-Simultanmodus. Der zweite Spieler übernimmt die Kontrolle

einer Eule, die ein ständiger Helfer ist. Sie kann dem erstem Spieler direkt unter die Arme greifen und irgendwo hinfliegen

oder die beiden Charaktere schwärmen aus, um getrennt Aufgaben zu erledigen.

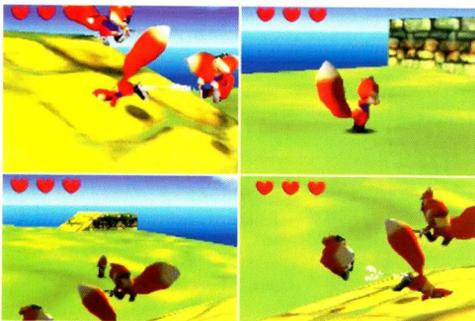
Doch damit nicht genug, flugs zwei weitere Freunde eingeladen und der Vierspieler-Deathmatch-Modus kann gestartet werden. Ja, das war kein Tippfehler, in *Twelve Tales: Conker 64* ziehen sich bis zu vier Spieler gegenseitig das Fell über die Ohren. Das gelungene Pendant in Rares britischem Agen-



Twelve Tales: Conker 64 besticht durch knallbunte Farben und einen extrem niedlichen Grafikstil. Entweder man haßt es oder man liebt es



tenspiel läßt da auf einiges hoffen. Wie das Ganze aussehen soll, ist noch nicht klar, vermutlich dienen als Waffen jedoch Wurfgeschosse wie Nüsse oder Steine, und auch die vielen verschiedenen Sprungvarianten sowie die Möglichkeit, Löcher zu graben, werden wahrscheinlich für Abwechslung sorgen. Auch der Einzspieler-Modus bietet Interessantes. Vor Spielbeginn gilt es, sich für Conker oder Berry zu entscheiden, die Wahl hat großen Einfluß auf den Spielverlauf. Dieser soll sich bei Conker deutlich actionorientierter gestalten, während es in der Rolle von Berry wichtig sein wird, taktisch vorzugehen. Wenn der US-Veröffentlichungstermin gehalten werden kann, darf erfahrungsgemäß mit dem Europa-Release ab Mitte oder Ende November gerechnet werden. ■



Daß Rare viel von Mehrspieler-Modi versteht, wurde bereits mit *Diddy Kong Racing* und dem Spiel um einen britischen Agenten bewiesen



Rush 2: Extreme Racing USA

System: N64
 Entwickler: Atari Games
 Hersteller: Midway
 Erhältlich: 3. Quartal

Good bye San Francisco, hello America. In *Rush 2: Extreme Racing USA*, dem Nachfolger von *San Francisco Rush*, verschlägt es den Spieler auch diesmal auf Straßen quer durch das Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Strecken in Las Vegas, Honolulu, Manhattan, Los Angeles, Hollywood und der berühmte Alcatraz-Kurs der Arcade-Version sind nunmehr Austragungsort der actiongeladenen Rennen. Dazu stehen 16 Fahrzeuge zur Verfügung, vom Sportwagen bis zum Truck. Die Programmierer haben sich vorgenommen, noch mehr Sprünge und waghalsige Stunts einzubauen, einer der beiden Bonuskurse ist eine Halfpipe, in der es richtig rund gehen soll. Damit die Umgebung so originalgetreu wie möglich nach-



bildet werden kann, sind die Entwickler mit einer Videokamera durch die USA gereist und haben die Orte des Geschehens gefilmt. Es wurde noch kein genauer Veröffentlichungstermin bekanntgegeben, Atari Games und Midway rechnen jedoch derzeit damit, die 96-MBit-Cartridge in Amerika und Europa im dritten Quartal in den Handel zu bringen. ■



Viva Las Vegas und mit Vollgas durch die Stadt der Glücksspiele

5 MÄNNER
 HATTEN EINEN
 GROSSEN TRAUM:
 DAS PERFEKTE SPIEL.
 AN DIESEM TRAUM
 ARBEITETEN SIE
 6 JAHRE LANG.



Earthworm Jim 3D

System: N64 Hersteller: Interplay Entwickler: VIS Erhältlich: ab Herbst



Wenn das keine Storyline ist! Earthworm Jim ist vollkommen verrückt geworden, als ihm eine Kuh auf den Kopf fiel. Nun ist er gefangen in den eigenen, Freudischen Projektionen seines Gehirns. Die Aufgabe des Spielers ist es, den elenden Wurm durch sechs rie-

sige Welten zu dirigieren. Jedes dieser Szenarien repräsentiert eine von Jims angeknacksten Gehirnregionen. Auf diesem Hintergrund basierend kann sich das Team der schottischen Entwickler VIS uneingeschränkt austoben, sämtliche Gesetze der Logik sind quasi außer

Kraft gesetzt. Alles deutet darauf hin, daß die Programmierer die Chance genutzt haben und sich mächtig aus der Skurrilitätenkiste bedienen. Der Spieler sieht sich beispielsweise genötigt, auf einem Schwein zu snowboarden, auf einem Hund zu reiten und sich in einer Goldgrube gegen eine Kuh-Patrouille durchzusetzen, die den Namen BSE (Bovine Special Elite) trägt. Natürlich werden auch Evil the Cat und Professor Monkeyfor-a-Head den Sprung in die Polygonwelt schaffen, aber ebenso bekommen neue Gegner wie Zombie-Discodancer ihren Auftritt. Laut Interplay soll Earthworm Jim noch in diesem Herbst verrückt werden und seinen Wahnsinn auf Nintendos 64-Bitter in Amerika und Europa verbreiten. ■



Jim erlebt ein Saturday Night Fever der ganz besonderen Art

Jet Force Gemini

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: Rare Erhältlich: tba

Pünklich wie die Feuerwehr kommt auch dieses Jahr wenige Tage vor der E3 eine überraschende Neuankündigung aus dem Hause Rare. *Jet Force Gemini*, so lautet der Titel des Projekts. Rare-Statements zufolge handelt es sich um ein Spiel, das die Action eines klassischen Shoot 'em Ups bietet, präsentiert in einer zeit-

gemäßen 3D-Umgebung. Agiert wird aus der Perspektive einer dritten Person. Vorbei sind die Zeiten des linearen Spielablaufs, in *Jet Force Gemini* bestimmt der Spieler, wo er den Gegnern einheizen möchte. Dabei soll er laut Rare auf nichts verzichten müssen, was das Genre so at-

traktiv macht. Verschiedenste Waffen, Power-Ups, diverse Zwischen- und Endgegner, ganze Schwärme von Widersachern und jede Menge Verwüstungsmöglichkeiten finden

sich in dem Abenteuer, das die drei Helden Juno, Vela und Lupus der Hund zu bestreiten haben. Jeder Charakter hat unterschiedliche Fähigkeiten, die sinnvoll im Kampf gegen den intergalaktischen Obersturken Mizar eingesetzt werden müssen. Rare verspricht cineastische Zwischensequenzen in Echtzeit, aufwendige Lichteffekte, wech-

selnde Klimaverhältnisse und einen bombastischen Sound-Teppich. Außerdem soll *JFG* mit Rätseln, versteckten Bonusabschnitten und Waffen sowie diversen Mehrspieler-Modi (Kooperativ und Deathmatch) aufwarten. Rare betont, daß die herausgegebenen Screenshots nicht gerendert sind oder von einem Entwicklungssystem gemacht wurden, sondern direkt aus einem Serien-N64 stammen. ■



Dieser seltsame Herr sieht Yoda aus Star Wars nicht unähnlich



Star Soldier: Vanishing Earth

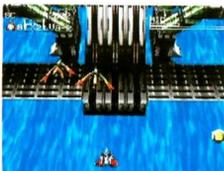
System: N64

Hersteller: Hudson Soft

Entwickler: Hudson Soft

Erhältlich: Ende Juli (jp)

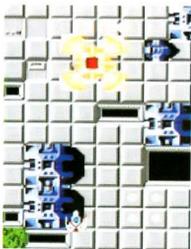
Back to the roots! Ende Juli bekommt auch das N64 sein erstes, kompromißloses Shoot 'em Up, zumindest in Japan. *Star Soldier: Vanishing Earth* ist das neueste Sequel der traditionsreichen Ballerserie, die 1986 mit *Star Soldier* für das NES begann und auf der PC-Engine fortgesetzt wurde. Der Spieler steuert eines von drei Raumschiffen durch ein komplettes Polygonzenario und feuert, was Daumen und Buttons hergeben. Diesmal allerdings nicht allein zum



Das Shoot 'em Up verwendet die genretypische Perspektive



Zwecke der Selbstverteidigung oder der Erledigung eines Auftrages, sondern auch um sogenannte „Hit Combos“ auszuführen. Drei Schwierigkeitsgrade sollen sowohl dem Anfänger Erfolgserlebnisse garantieren, als auch den Profi noch genügend fordern. Ob und wann das Game in Amerika und Europa erscheint, wurde noch nicht bekanntgegeben. ■



NASCAR '99

System: N64

Hersteller: Electronic Arts

Entwickler: T•HQ

Erhältlich: ab Herbst



ten (rechtzeitige Boxenstopps und ein fachmännisches Tuning sind elementar). Electronic Arts ließ verlautbaren, daß sich von *NASCAR '99* auch eine N64-Version in der Entwicklung befindet, die noch dieses Jahr veröffentlicht werden soll. Das Spiel profitiert von der offiziellen Lizenz, sämtliche aktuellen Wagen, Strecken und Fahrer werden integriert. Online-Kommentare von Bob Jenkins und Benny Parson sowie Sound-samples von den Originalrennen sollen für echte Live-Stimmung vorm heimischen Bildschirmgerät sorgen. ■



Auf PlayStation, Saturn und PC können Rennsportpuristen mit diversen *NASCAR*-Updates bereits seit Jahren ihre Runden drehen. Besondere Kennzeichen der Serie sind die unspektakuläre Präsentation in puncto Grafik und Sound, dafür jedoch ein extrem realistisches Fahrverhal-



Während der Rennen erhält der Spieler Tips vom Copiloten



UMGERECHNET
MACHT DAS
262.800 STUNDEN.
ODER
15.768.000 SEKUNDEN.

Glover

System: N64 Hersteller: Hasbro Entwickler: Int Studios Erhältlich: ab November



Die Umsetzung neuer Spielideen ist immer eine löbliche Tat. Noch besser verhält es sich freilich, wenn dabei ein gutes Game entsteht. Philip Oliver, der bereits für den Home Computer ZX Spectrum entwickelte, hat sich zwar nicht die Mühe gemacht, ein komplett neues Genre aus der Taufe zu heben, dafür stellte er jedoch eine Jump&Run-Variante vor,

die aus der Masse der Spiele heraussticht. Das Spielprinzip erinnert an die Klassiker *Whistles Brothers* (Atari Home Computer, C64) und *Lemmings* (fast alle Systeme) oder auch das weniger gelungene *Eek! The Cat* (SNES). Der Spieler hatte stets dafür zu sorgen, daß eine oder mehrere unbedarfte Personen sicher an ihr Ziel gelangen. Bei *Glover* wird der Geleitschutz

durch einen Handschuh repräsentiert, dessen Aufgabe darin besteht, einen Ball heil durch sechs große 3D-Level zu dirigieren. Ohne Balkkontakt ist der Handschuh in der Lage, sämtliche Moves auszuführen, die man von einem modernen Jump&Run erwarten kann. Ab und zu muß er jedoch auch Hand an den Ball legen, um ihn auf den richtigen Weg zu bringen, wodurch sein Handlungsspektrum stets eingeschränkt wird. Der Ball macht mitunter zusätzlich Schwierigkeiten, indem er zum Beispiel glitschiger wird, aus schwerem Metall oder zerbrechlichem Glas besteht. Das Designen abwechslungsreicher Level mit einem ausgewogenen Schwierigkeitsgrad ist bei einem Projekt wie *Glover* sicher kein leichtes Unterfangen. Ab November wird sich zeigen, ob Philip Oliver und sein Team die interessanten Pläne umsetzen konnten. ■



Sogar mit Frankenstein bekommt es Handschuh Glover zu tun

Twisted Edge Snowboarding

System: N64 Hersteller: Midway Entwickler: Boss Game Studios Erhältlich: ab Herbst



Nintendos 1080° Snowboarding ist nicht nur ein ausgezeichnetes Spiel, sondern zugleich der Grund dafür, daß der Release von *Midways Twisted Edge Snowboarding* um ein gutes halbes Jahr verschoben wurde. Ursprünglich wollte Midway das Game kurz vor dem Nintendo-Titel veröffentlichen, aufgrund der Qualität des Konkurrenten bekam man dann offenbar doch kalte Füße. Das Entwicklerteam der Boss Games Studios

nutzt die Zeit, den Titel noch einmal komplett zu überarbeiten. Die fertige Version wird sechs Strecken enthalten und atemberaubende Stunts bieten. Mehrere in Folge bilden eine Combo, die den Spieler mit Geschwindigkeitsschüben belohnt. In Amerika soll das Game im September erscheinen. Falls die PAL-Umsetzung rasch erfolgt, könnte der Europa-Release noch vor der Veröffentlichung von 1080° Snowboarding stattfinden. ■



Die Entwickler versprechen lange und abwechslungsreiche Kurse

Dual Heroes

System: N64 Hersteller: Mitsui Entwickler: Hudson Soft Erhältlich: im Handel



Nun hat sich also doch ein Hersteller ein Herz gefaßt und Hudsons klägliches Prügelspiel *Dual Heroes* in den Vertrieb aufgenommen. Schade eigentlich, hätten die Verantwortlichen XL 3/98 gelesen, wüßten sie, daß der Titel mit der Wertung von 35 % keine 150 DM wert ist. Daher ist diese News-Meldung auch ausschließlich als Warnung zu verstehen. Sollte ein provisionsgieriger Verkäufer sich tatsächlich erdreisten, eine Empfehlung für dieses Spiel auszusprechen, darf man sich auf keinen Fall

zu einem Kauf verleiten lassen. Die angemessenste Reaktion ist mit Sicherheit, den Verkäufer kräftig auszulachen und das Geschäft unverzüglich zu verlassen. ■



Dual Heroes ist ein Beispiel dafür, wie schlecht ein Spiel sein kann

SHORT LEVEL

• Nintendo of America gab bekannt, daß eine Umsetzung von Blizzards PC-Hit *StarCraft* (der Nachfolger von *WarCraft*) im kommenden Jahr für das N64 erscheinen werde. Es handelt sich um eine Exklusivlizenz für den Konsolenbereich, eine Version für PlayStation, Saturn, Dreamcast oder sonstige Videospiel-Hardware ist somit ausgeschlossen. Nintendo beteuerte außerdem, daß *StarCraft* Mehrspieler-Unterstützung bieten wird.



• ASC Games konnte mit dem PlayStation-Titel *One* für Aufsehen sorgen. Momentan arbeiten die Entwickler an ihrem ersten N64-Spiel. Es handelt sich um ein Stock-Car-Rennen mit dem Namen *Jeff Gordon Racing*.

• Der Release des 64DD wurde in Japan auf „irgendwann im Herbst“ verschoben. *Pokemon Stadium* soll am 1. August auf Modul erscheinen.

• Bereits Mitte Juli soll in Europa der *Cruis'n USA*-Nachfolger *Cruis'n World* an den Start gehen. Sobald ein Testmuster vorliegt, wird es in der XL unter die Lupe genommen.



• Erste Veröffentlichungsdaten für *F-Zero X*: In Japan soll das Modul ab dem 14. Juli in den Regalen stehen, in Amerika ab dem 31. August. Ein Europa-Release in diesem Herbst ist demnach sehr wahrscheinlich, NoE hat sich jedoch diesbezüglich noch nicht geäußert.



• KOEI hat einen N64-Titel in der Mache, in dem der Spieler in die Rolle eines Geheimagenten schlüpft. Das Spiel mit dem Arbeitstitel *Winback* wird erst im kommenden Jahr feilgeboten werden, erste Screenshots der sehr frühen Fassung erinnern aber bereits an Konamis heißerwartetes PSX-Game *Metal Gear Solid*.

• Iguana West entwickelt im Auftrag von Acclaim *SouthPark 64*. Über die Form oder das Genre hüllt sich der Hersteller in Schweigen. Das Spiel basiert auf der gleichnamigen Zeichentrickserie (natürlich ohne das Anhängsel 64), die in Amerika äußerst erfolgreich ist. Hauptcharaktere der Serie, die keine Tabus kennt, sind vier skrupellose Kinder im Alter von zirka zehn Jahren. Eines dieser Kinder wird in jeder Folge bestialisch umgebracht, die anderen erleben die haarsträubendsten Abenteuer in den Abgründen von Drogen, Politik, Sex und Gewalt. Was Nintendo wohl zu diesem Titel sagen wird?



• Gerüchten zufolge arbeitet Nintendo derzeit an einem N64-Sequel ihrer erfolgreichen *Punch-Out*-Serie. Die Entscheidung, wie das Spiel heißen soll, ist angeblich noch nicht gefallen. Außerdem munkelt man, Nintendo halte nach einem geeigneten Sponsor (wie z. B. Tommy Hilfinger im grandiosen 1080° *Snowboarding*) Ausschau.

DAS ERGEBNIS
WIRD DICH
IN NUR EINEM
AUGENBLICK
ÜBERZEUGEN.



© 1998 AMAZING STUDIO-INFOGRAVES. All rights reserved.

PlayStation and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



- * PHANTASTISCHE SZENERIE VOLLER ÜBERRASCHENDER MECHANISMEN UND HINTERHÄLTIGER FALLEN
- * GRANDIOSES GRAFIKSPEKTAKEL (16.7 MIO. FARBEN FÜR DIE PLAYSTATION)
- * BOMBASTISCHER SOUNDTRACK VOM LONDON SYMPHONY ORCHESTRA
- * DEUTSCHE SYNCHRONISATION DURCH DIE BAVARIA FILMSTUDIOS
- * ÜBER 30 MIN. KINOREIFE VIDEOSEQUENZEN
- * 180 ACTIONREICHE STAGES

DAS GIGA ABENTE DER FIN



NTISCHE
VER IN
STERNIS



HEART OF DARKNESS™

ZEIT FÜR EIN NEUES KAPITEL DER INTERAKTIVEN UNTERHALTUNG.

IN EINER WELT WIE DER UNSEREN LEBT ANDY, EIN GANZ NORMALER JUNGE. ANDY FÜRCHTET NUR EINE SACHE: DIE DUNKELHEIT. DOCH ALS SEIN GELIEBTER HUND WHISKY VON MÄCHTEN DER DUNKELHEIT ENTFÜHRT WIRD, KENNT ER KEIN HALTEN MEHR ...

ERLEBE EINE FASZINIERENDE WELT VOLLER MAGIE UND ABENTEUER. LASS DICH FESSELN VON MITREISSENDER KINOATMOSPHÄRE, PACKENDEM GAMEPLAY UND EINER GIGANTISCHEN SOUNDKULISSE.

NUR DU KANNST ANDY'S SCHICKSAL LENKEN. STELL DICH DEN KREATUREN DES BÖSEN, UND TRITT DEM FÜRSTEN DER DUNKELHEIT GEGENÜBER.

MACH DICH BEREIT, EINE WELT ZU ERFORSCHEN, DIE DEINE VORSTELLUNGSKRAFT ÜBERSTEIGT – DIE WELT IM HERZEN DER DUNKELHEIT.



AB ENDE JUNI AUF JEDEM BILDSCHIRM

ocean



DVON M. FELDMANN
 as Abenteuer beginnt ohne lange Einleitung und setzt den Spieler mit dem knuddeligen Hauptcharakter praktisch auf die grüne Wiese. Als Sohn des mächtigen, aber schon länger verschwundenen Zauberers, macht der Held sich auf den Weg durch das große Königreich. Unterwegs trifft er, per Zufallsgenerator, auf zahlreiche unterschiedliche Feinde. Zur eigenen Verteidigung kann er entweder den nützlichen Holzstab einsetzen oder auf die mächtige Magie vertrauen. Mit Hilfe von sogenannten Spirits erlernt der kleine Magier die sonderbarsten Sprüche. Die vier Grundelemente der Magie (Feuer, Wasser, Luft und Erde) liegen auf den vier gelben Buttons des Pads. Wenn genügend Spirits gesammelt sind, kann man einzelne Zauber verstärken oder mit anderen Zaubern zu neuen Sprüchen kombinieren. Die Spirits finden sich nicht nur im offenen Feld, sondern auch in Städten, einsamen Hütten oder nach einem Kampf – Suchen ist also angesagt. Insgesamt lassen sich 200 Stück davon, jeweils 50 pro Element, beherrschen.

Ein Kampf findet in einem gekennzeichneten Bereich der Landschaft statt. Jeder Akteur hat einen gewissen Aktionsradius, in dem er sich frei bewegen und eine Handlung, wie Magie einsetzen, Item benutzen etc., ausführen kann. Sobald der Spieler den Kampfplatz verläßt, endet die Auseinandersetzung.

In grafischer Hinsicht setzt Imagineer zwar keine neuen Maßstäbe, sorgt aber für ausreichende Detailfülle und einen flüssigen Bildaufbau. Allerdings trifft der verwendete Grafikstil wohl eher den Geschmack japanischer Jugendlicher – alles ist etwas bunt und niedlich. Da Nippons Nintendo-Besitzer meist sehr jung sind, wurde *Holy Magic Century* mit besonderer Rücksicht auf Neueinsteiger in das Genre entwickelt. So gibt es beispielsweise ständig erläuternde Texte und Hilfen von anderen Figuren, die in der Endversion natürlich in Deutsch enthalten sein werden.

Laut Konami soll übrigens das Gameplay nochmals verbessert werden, dabei ist *HMC* schon jetzt ein würdiger erster Vertreter seines Genres auf dem N64. ■

HOLY MAGIC CENTURY

Endlich ein RPG!



Freunde des gehobenen Spielspaßes, die sich in 16-Bit-Zeiten vornehmlich mit *Final Fantasy*, *Zelda* und diversen *Secrets* vergnügt haben, dürfen nun aufatmen. Konami hat sich die Vertriebsrechte für Imagineers erstes 64-Bit-RPG (auch bekannt als *Quest 64*) gesichert und versorgt alle Genre-Fans – (und solche, die es werden wollen) – mit dem optimalen Appetizer, bevor *Zelda 64* und *Mother 3* endlich erscheinen.



Im unteren Bildbereich sind die möglichen Zauberkräfte zu sehen



Ein ? zeigt an, daß ein Spirit – die Bläschen – in der Nähe ist



Wenn der Held die Arena – gelbe Linie – verläßt, endet der Kampf



Info: Noch nicht im Handel: Die Übermutter aller Action-Adventures, *Zelda 64*, wurde schon wieder verschoben. Selbst Japaner kommen wohl erst im Herbst/Winter dazu, mit Link herumzutollen.

Deutsche werden ebenfalls im „Spätherbst“ bedient. Vielleicht bald im Handel: *Ogre Battle 64* wird diesen Sommer in Japan erwartet. Möglicherweise schafft es ein Publisher, diesen (Spitzen?)Titel noch 1998 bei uns zu verbreiten.

AVON S. ALTER
 Allein ein halbes Jahr brauchten wir, um die Hintergrundgrafiken und 300 Charaktere zu entwerfen", erklärt Jean-Claude Cottier, Kopf des *Space Circus*-Entwicklungsteams. Das teilweise sehr psychedelische Design des 3D-Jump&Runs soll besonders auch eine ältere Zielgruppe ansprechen. Vor allem geht es sehr humorig zu, wenn man sich mit der frei beweglichen Hauptfigur Starshot auf die Reise durch sieben Galaxien macht, um Kuriositäten für seinen Weltraumzirkus aufzustöbern.

Wirklich erarbeitet wurde eigentlich nur die PC-Version, die dann später mit einem speziellen System 1:1 für das N64 konvertiert wurde, wobei grafische Einbußen nicht zu vermeiden waren. Außerdem müssen N64-User auf die Sprachausgabe verzichten, die durch Textkästen und eine zusätzliche künstliche Sprache à la *StarWing* ersetzt wird. Bedenkt man, daß in *Space Circus* über 5.000 Charaktere vorkommen, das Spiel riesige, vor Effekten strotzende Welten, zahlreiche Rätsel und Aktionsmöglichkeiten bietet, ist dieses Manko verschwindend gering.

In den drei Jahren Entwicklungszeit hat man sich einiges einfallen lassen. So gibt es z. B. am Rande einer Welt keine „unsichtbaren Wände“ wie in *Super Mario 64*, sondern an solchen Punkten wartet stets ein unbesiegbare Gegner. Witzig ist auch Starshots Waffe. So lange der B-Button gedrückt bleibt, läßt sich der Schuß mit dem Analogstick in jede beliebige Richtung lenken. Zudem haben auch die sieben Planeten ihre Eigenarten. In jeder Welt lebt eine andere Rasse nach eigener Logik. Hat der Spieler die verstanden, fällt es leichter, des Rätsels Lösung zu finden. Im Juli soll der 40 Spielstunden versprechende Titel endgültig fertiggestellt sein. Technisch kann *Space Circus* klar überzeugen, und es scheint so, als würde auch die spielerische Seite eine Menge bieten. ■

SPACE CIRCUS

Toonfiction

Science-fiction, Comic und Humor – die Summe aus diesen drei Komponenten ergibt *Space Circus*, ein Jump&Run der außergewöhnlichen Art.



Selbst schwimmen kann Infogrames kleiner Mann aus dem All



Jede der insgesamt sieben Welten präsentiert eine individuelle Art von Bewohnern, die nach einem in sich geschlossenen System leben

Info: In den drei Jahren Entwicklungszeit arbeiteten sage und schreibe bis zu 50 Leute an dem Jump&Run für das Nintendo⁶⁴, wobei ein 12köpfiges Team die Federführung innehatte. Da

bleibt zu hoffen, daß sich diese lange Produktionszeit gelohnt hat, denn bei der Space-Circus-Präsentation in Lyon konnten zwar fast alle Level an, nicht aber durchgespielt werden.



Hersteller: Ocean Entwickler: Genki Rennspiel
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 6 Strecken
 Preis: ca. DM 140 Erhältlich: Ende Juni



GT 64 Championship Edition



Was auf den Standbildern noch ordentlich aussieht, ruckelt in der Bewegung merklich, so daß kaum Gefühl für die Geschwindigkeit aufkommt

ropa, Japan und USA, ausgetragen werden. Die in dem Preview (XL 6/98) angesprochene vierte Strecke wurde nicht integriert.

Bei der Steuerung wählen die Entwickler einen gelungenen Kompromiß zwischen Realismus und Spielspaß. Zwar sind auch die Tourenwagen in GT 64 zum Driften eher ungeeignet, doch brechen sie beim Übersteuern nicht sofort aus. Spannend sind vor allem die verbissenen ausgeprägten Positionskämpfe, die den besonderen Reiz dieser Rennklasse ausmachen. Zwar ist das achtköp-

fige Fahrerfeld etwas klein geraten, doch die Computer-Gegner verhalten sich recht intelligent und kämpfen aggressiv um die vorderen Positionen. Der Split-screen-Modus fällt technisch nur etwas schlechter als die Solo-Variante aus, bietet dafür aber keine CPU-Fahrer.

Vor dem Start ist es im Setup möglich, die Härte der Reifen und Stoßdämpfer sowie die Einstellung der Spoiler und des Getriebes zu verändern. Bei längeren Rennen (Distanzen von 3, 6, 12 oder 24 Runden sind möglich) gewinnen zudem die Pit Stops an Bedeutung.

Trotz der angesprochenen Vorzüge kann GT 64 nicht überzeugen. Zwar gibt es störende Nebel-effekte nur bei Schlechtwetterfahrten, dafür hat die Spielgeschwindigkeit arg unter der PAL-Konvertierung gelitten. Durch den merklich ruckelnden Bildaufbau geht das Gefühl für das gefahrene Tempo verloren, und das Abschätzen des korrekten Anbremspunktes vor einer Kurve wird erschwert. An diesem Schwachpunkt scheitert das gesamte Spiel, denn eine flüssige 3D-Engine ist nun einmal fundamental wichtig für das Genre.

Zwar gehört Genkis GT 64 Championship Edition zu den besseren realistischen N64-Rennspielen, doch mit den 32-Bit-Spizentiteln kann es nicht konkurrieren. Reizvoll ist in erster Linie die Tourenwagen-Thematik, die ein recht anspruchsvolles Gameplay birgt. ■



Ein sich ausrichtender Kartenausschnitt hilft bei der Orientierung

Info

Die Rennen der GTC werden über eine Distanz von 300 km ausgetragen. Jedes Fahrzeug muß zum Nachtanken und Wechseln des Fahrers einen Pit Stop einlegen. Die drei Erstplatzierten der beiden Leistungsklassen GT 500 und GT 300 starten im folgenden Rennen mit Gewichtsballast. Im Spiel fand dieses Regelwerk keine Berücksichtigung.

Gameplay: Die „entschärfte“ Tourenwagen-Steuerung weiß durchaus zu gefallen, doch die Anzahl der Strecken ist trotz Reverse-Modus zu gering.

Präsentation: Der stark ruckelnde Bildaufbau beeinträchtigt die ansonsten gelungene 3D-Grafik erheblich. Auf Musikuntermalung wurde weitestgehend verzichtet.

Speicherkapazität: 96 MBit
Speicheroptionen: Bestzeiten können auf Controller Pak (3 Seiten) oder Batterie gespeichert werden.
Rumble Pak: ja



Im Zweispeler-Modus können Handicap und Zeitvorsprung eingestellt werden

Sport Hersteller: Electronic Arts Entwickler: EA Sports
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 40 Mannschaften
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: im Handel

Frankreich 98 – Die Fußball-WM



Fraglich, ob die Jagd nach dieser Trophäe nach der WM noch reizvoll ist



VON M. HÄNTSCH
 erspätete Tests sind grundsätzlich eine ärgerliche Sache, aber nicht immer vermeidbar, wenn man unabhängig urteilt. Wir haben im aktuellen Fall auf die Verkaufsversion des Spiels gewartet und hoffen, damit im Interesse unserer Leser gehandelt zu haben, da wir nur so objektiv Bericht erstatten können.

Wie die PSX-Version ist auch die N64-Variante von *Frankreich 98* gegenüber dem sechs Monate alten *FIFA 98 – Die WM-Qualifikation* stark abgespeckt worden. Statt 361 Teams sind nur noch 40 Nationalmannschaften anwählbar und auch die Trade-Funktion zum Ein- und Verkauf von Spielern steht nicht mehr zur Verfügung.

Außerdem muß auf den Liga- und den Hallen-Modus verzichtet werden. Wo WM draufsteht, ist halt auch nichts anderes drin, oder wie der Ferengi Quark sagen würde: „Wenn es Profit bringt, verkaufe deine Mutter“ (Erwerbsregel Nr. 73).



Quasi als Ersatz dürfen in den Klassiker-Modus acht Finalbegegnungen früherer Weltmeisterschaften nachgespielt und in einem Halbzeit-Quiz das eigene Fachwissen auf die Probe gestellt werden. Ein weiteres großes Handicap dieses Updates

ist die fehlende deutsche Sprachausgabe – der Kommentator beherrscht lediglich Englisch und wiederholt sich zudem sehr oft. Die Überarbeitung der ursprünglich ausgezeichneten Grafik-Engine stellt sich als Fehler heraus. Zwar verfügen die Kicker über einige neue Animationen, der Spielbarkeit ist dies jedoch nicht unbedingt zuträglich. Bei Abschlägen und langen Pässen kann die Kamera dem Ball nur noch ruckartig folgen und die Steuerung fällt insgesamt etwas indirekter aus. Der Spielverlauf gestaltet sich unübersichtlicher und weniger gut beherrschbar als bei *FIFA 98 – Die WM-Qualifikation*.

Frankreich 98 ist seinem gelungenen Vorgänger in fast jeder Beziehung unterlegen. Es fehlen nicht nur zahlreiche Spielmodi und der deutsche Kommentar, auch das Gameplay ist klar schwächer. In diesem Zusammenhang sei übrigens erwähnt, daß der empfohlene Verkaufspreis von *International Superstar Soccer 64* kürzlich auf DM 99 reduziert wurde. Wer auf eine FIFA-Lizenz verzichten kann, sollte sich dieses Angebot nicht entgehen lassen, denn „Nur Narren zahlen den vollen Preis“ (Erwerbsregel Nr. 141). ■



Unter den aufwendigen Animationen haben die Steuerung und die Übersicht zu leiden

Info

Gameplay: Aufgrund der fehlenden Spielmodi und Features wäre der Titel *FIFA 98 light* angemessener gewesen. Auch die Steuerung kann nicht mit dem Vorgänger mithalten.

Präsentation: Grafisch macht das Spiel einen guten Eindruck, wenn auch die Kamerafahrten zu ruckartig ausfallen. Auf einen deutschen Kommentar wurde leider verzichtet.

Speicherkapazität: 96 MBit
Controller Pak: Zwei Turniere belegen 117 Seiten.
Rumble Pak: nein

Muster: Game Castle, Hamburg, Tel.: 0 40 / 33 16 23

XL-Wertung 80%

Hersteller: Konami Entwickler: KCEO **Beat 'em Up**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 9 + 1
 Preis: ca. DM 140 Erhältlich: ab Juli '98 (PAL)

G.A.S.P.!!



Kameraschwenks und Perspektivenwechsel verwirren häufig



Zäune und Kisten können kurzerhand übersprungen werden

Info

Die Schauplätze sind gespickt mit Zäunen (s. o.), Fässern, Kisten und allerhand Gerätschaft. Das Besondere daran: Diese Dinge lassen sich zum Teil bewegen, können zerstört werden, verdecken die Sicht oder dienen dem Flüchtenden als Schutz. Solche Spielereien sind zwar nett gemeint, in diesem Fall aber eher störend als wirklich relevant für das Kampfgeschehen.

Gameplay: *G.A.S.P.!!* spielt sich träge und wirkt aufgrund der unglücklichen Animationen farblos. Die Agilität der Konkurrenz-Fighter (PSX und SAT) ist deutlich höher.

Präsentation: Düster und matt, etwas unscharf und stilistisch wenig aufregend präsentieren sich die Areale. Das Verkleidungsspielchen hat hingegen durchaus lustige Momente zu bieten.

Speicherkapazität: 96 MBit
Controller Pak: Ein erschaffener Kämpfer und die Rekorde verschlucken zirka 120 Pages.
Rumble Pak: nein



Nicht immer werden die sich im Vordergrund befindlichen Gegenstände sofort transparent dargestellt. Dadurch kommt es, besonders wenn große Fahrzeuge die Sicht versperren, zu unschönen Störungen

Konamis Kreativ-Prügler, wenn man das Beat 'em Up aufgrund seines Character-Edit-Modus einmal so nennen darf, hatte schon viele Namen. *Battle Dancers*, *Deadly Arts* und *G.A.S.P.!! Fighters' NEXTeam* (so die offizielle Japan-Fassung) standen lange Zeit als Arbeits- und Vorversionstitel im Raum. Glücklicherweise entschied man sich nun für den schlanksten Titel, wobei hinter dem Kürzel *G.A.S.P.!!* immer noch eine lange Wurst steckt: *Generation of Arts*, *Speed and Power* - na gut, jeder wie er mag, das hier ist ein freies Land.



Titel hin, Titel her, angesichts der Beat-'em-Up-Tragödien der vergangenen Monate wird es Zeit, daß ein zur 32-Bit-Fraktion ernsthaft konkurrenzfähiger Prügler die Herzen der dürstenden N64-User erwärmt. *G.A.S.P.!!* wartet in diesem Sinne vielversprechend mit einem Editiermodus und weitläufigen Kampfplätzen auf. Wer sich also an der vergleichsweise sparsam ausgefallenen Kämpferriege von nur neun Charakteren reibt (*Tekken 3* bietet satte 22 Fighter), sollte den Editiermodus ausprobieren. Nachdem man das Geschlecht bestimmt und dem Prügelpüppchen eine schicke Frisur samt Pokerface verpaßt hat, geht es ans Outfit. Schreiend komische Klamotten warten darauf, eingefärbt zu werden. Der wohl

spaßigste Part des Kreativspiels: Über zwei Schieberegler können Größe und Breite des Polygon-Fighters variiert werden. Schließlich wird die Figur auf knapp 120 Pages abgespeichert und fortan im Training und Kampf ausgebildet. Im



Der Trainingsmodus ist ähnlich komfortabel wie der, den man aus der *Tekken*-Reihe kennt

Laufe der Zeit erlernt „Frankenstein“ neue Moves und entwickelt sich somit vom steifen Nichtsköner zum leider immer noch ungelenk agierenden Kampfsportler. Ein müßiger Weg mit fragwürdigem Spaßfaktor und mittelpträchtigem Ergebnis, denn der frische Charakter steht nicht im Einspieler-Modus zur Verfügung.

Allgemein ist die Move-Palette sehr mäßig und ideenarm ausgefallen. Sämtliche Animationen sind leider nur durchschnittlich. Fade Hintergründe, wenig Kampfdynamik, die teils ulkigen Fighter und der sich einfach nicht einstellen wollende Spaß am taktischen Geplänkel mit Hand und Fuß lassen ein weiteres N64-Beat-'em-Up kraftlos zu Boden sinken. *Fighters Destiny* und auch *Mace: The Dark Age* sind nach wie vor um einiges empfehlenswerter. Man muß nun wieder abwarten, was die Zukunft bringen wird. ■

XL-Wertung

60%



SVON K. D. HARTWIG
 seit Jahren ist Hudson Softs Bomberman-Serie ein verlässlicher Garant für den ultimativen Mehrspieler-Spaß. Einzig Bomberman 64 bot ein vergleichsweise unterhaltsames Solo-Abenteuer, während der umgestaltete Mehrspieler-Modus enttäuschte. Ob die Entwickler aufgrund allgemeiner Kritik nun beleidigt sind oder nicht, jedenfalls ist das neue Bomberman Hero einzig und allein für einen Spieler ohne die traditionellen Arena-Duelle gedacht. Damit der Sprengmeister im Jump&Run-Metier bestehen kann, hat er sich ein paar neue Fähigkeiten zugelegt. Bomben wirft er natürlich immer noch wie ein Weltmeister, außerdem kann er erstmals springen und Extras wie ein Snowboard, einen Raketenrucksack, einen

Bomberman Hero



Die neuen Extras wie z. B. die Schiffschraube kommen nur in bestimmten Leveln zum Einsatz

Hubschrauberhelm sowie eine Art Schiffschraube für Unterwasserlevel benutzen. Ansonsten wird Standard geboten: In zahlreichen Leveln müssen kleine Rätsel gelöst, Extras gesammelt, versteckte Ausgänge gefunden und Gegner weggesprengt werden. Ein routiniert inszeniertes Spiel, das sich zu keiner Zeit besonders positiv oder negativ von der Masse abhebt. ■

Info

Bomberman 64 wurde in Deutschland von Nintendo auf den Markt gebracht, bis dato ist noch nicht bekannt, ob Bomberman Hero die gleiche Ehre zuteil wird.

Gameplay: Ohne Battle-Modus ist Bomberman nur noch die Hälfte wert. Als Jump&Run gibt es eine passable Figur ab, verblaßt jedoch neben Topiteln wie Super Mario 64 und Banjo-Kazooie.

Präsentation: Ein technisches Wunderwerk hat Hudson Soft wahrlich nicht abgeliefert, Grafik und Sound rangieren im Mittelfeld.

Speicherkapazität: 64 MBit
Batteriespeicher: ja
Rumble Pak: ja

XL-Wertung

70%



Mo.-Fr. 9-19 Uhr Sa. 10-14 Uhr
 Nur Versandhandel!

Der Experte für RPG'S

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

Mystic Games ° Fichtenweg 14 ° 86938 Schondorf a/A

Komplettlösungen/Cheats bei Spielbestellung gratis

Breath of Fire 3 + englische Lösung

us. 119,-

Nintendo 64

1080 Snowboarding	us. 149,-*
Extreme G	us. 149,-*
Fighters Destiny	us. 149,-*
Mystical Ninja	pal 129,-*
Yoshi Story 64	pal 79,-*

Sonderangebote

Hexen	us. 69,-*
Human Grand Prix	jap. 69,-*
Nagano Winter Olympics 88	pal 79,-*
Nagano Winter Olympics 88	us. 89,-*
Starfox - Rumble Pak	jap. 89,-*

Zubehör

Adapter	pal 49,-
Memory Card	pal 39,-
Joypad(farbig)	pal 59,-

Playstation

Abe's Dylisea	dt. 69,-*
Alundra	us. 119,-*
Azure Dreams	us. 119,-*
Beyond the Beyond	us. 119,-**
BioFreaks	us. 119,-*
Breath of Fire 3	us. 119,-*
Bushido Blade 2	jap. 139,-*
Chocobo Magic Dungeon(SQUARE)	jap. 139,-*
Dead or Alive	jap. 139,-*
Diablo	dt. 79,-*
Einsander	us. 119,-*
Final Fantasy 5	jap. 139,-*
Final Fantasy 7	dt. 89,-*
Final Fantasy Tactics	us. 119,-*
Granstream Saga	us. 119,-*
Heart of Darkness	us. 119,-*
Parasite Eve	jap. 149,-*
Saga Frontier	us. 119,-*
Sokajip(Square)	jap. 139,-*
Star Ocean Second Story(ENIX)	jap. 139,-*

Tactics Ogre	dt. 69,-*
Tekken 3	us. 119,-*
Tekken 3	us. 119,-*
Tales of Destiny(Namco)	us. 119,-*
Wild Arms	us. 119,-*
Xenogears(SQUARE)	us. 119,-*
Sonderangebote	
Alundra	dt. 79,-*
Arc the Lad Monster	us. 119,-*
Biohazard 2	jap. 139,-*
Chronicles of the Sword	dt. 89,-*
Final Fantasy 7	us. 119,-*
Formel 1	us. 119,-*
Resident Evil	us. 119,-*
Riot Stars	us. 79,-*
Space Griffon	jap. 89,-*
Tenchu	us. 89,-*
Total No.1	jap. 139,-*

Saturn

us. 129,-*	Albert Odyssey	us. 129,-*
us. 119,-*	Command C Conquer	pal 59,-*
jap. 139,-*	Exhumed	pal 59,-*
jap. 139,-*	Grandia	pal 59,-*
us. 119,-**	Lunar Magical School	jap. 149,-*
jap. 149,-*	Magic Knight Ray Earth	us. 139,-*
	Panzer Dragon Saga	pal 89,-*
	Shining the Holy Ark	pal 89,-*
Sonderangebote		
jap. 39,-*	King of Fighters 86	jap. 59,-*
jap. 59,-*	Ogre Battle	jap. 49,-*
jap. 89,-*	Ogre Battle	jap. 29,-*
pal 49,-*	Virtua Fighter Kids	
jap. 49,-*		
pal 39,-*		
us. 89,-*	Komplettlösungen/Cheats bei Spielbestellung gratis	
us. 79,-*	* englische Lösung/Cheats	
jap. 49,-*	** deutsche Lösung	
us. 89,-*		
jap. 79,-*		

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

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten * Versandkosten DM 10,- + DM 3,- NN-Gebühr
 Ab DM 300,- Versandkosten frei * Keine Haftung für Kompatibilität

Wir liefern auch in die Schweiz und Österreich
 Versandkostenpauschale für Österreich und Schweiz : 25,- DM

Hersteller: Konami Entwickler: Titus **Brettspiel**
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 13 Stufen
 Preis: ca. DM 140 Erhältlich: Juli '98

Virtual Chess 64

DON T HELLWIG
 as als *Tschaturanga* um 570 n. Chr. in Nordwestindien entstandene *Schach* ist in der Konsolenwelt äußerst selten anzutreffen, um so erfreulicher erscheint Konamis Sommer-Release *Virtual Chess 64*.

Trotz seiner Zwerghaftigkeit von nur 32 MBit Speicherumfang birgt das vom PC stammende Programm aufwendige Routinen, komplizierte Algorithmen und eine umfangreiche Eröffnungsbibliothek in sich. Die Spielstärke der PC-Version von 2680 Elo (ca. 20 Ingo) kann der mit 93,7

MHz getaktete N64-Prozessor zwar nicht ganz erreichen, meisterliche Spielzüge schmettert *VC 64* aber allemal aufs Brett.

In erster Linie richtet sich Titus' Konsolenschach an Anfänger und sogenannte Fun-Spieler, die eine Partie als reinen Zeitvertreib sehen und sich nicht sonderlich um die komfortable Analyse des Spiels kümmern. In diesem Sinne entstand das Lernprogramm. Es bietet eine anschauliche Schule, in der von den Grundlagen des Spiels über diverse Mattbilder, Endspiele und Stellungsmuster bis hin zu sechs fachlich kommentierten Meisterpartien das königliche Spiel erlernt werden kann. Ab und an müssen Aufgaben gelöst werden, die dem Lernenden elementare Situationen näherbringen. Titus dachte sogar daran, Simultanschach ins Angebot aufzunehmen. So können sowohl vier menschliche Spieler gegen den Rechner antreten als auch ein einzelner sich an vier Brettern gleichzeitig versuchen. Um Eröffnungen zu üben, eignet sich dieser Modus ebenfalls recht gut.



Besonders beim Spiel an mehreren Brettern fehlen diverse Extras

Info



Das Modul vermag dem erfahrenen Spieler ein nützliches Instrument zur Weiterbildung zu sein. Selbst gänzlich Unbedarfte könnten durch *Virtual Chess 64* mit Begeisterung in die phantastische Welt der 64 Felder eintauchen und wirklich schöne Stunden an der Konsole verbringen.

Gameplay: Für den anspruchsvollen „Gebrauch“ eignet sich *VC 64* aufgrund der fehlenden Extras kaum. Anfänger erhalten allerdings einen sehr guten Schachtrainer und -partner.

Präsentation: Bis auf die zusätzlichen Figurensätze und Bretter sowie die mäßigen Kampfsequenzen ist die Gestaltung zweckmäßig.

Speicherkapazität: 32 MBit
Controller Pak: Eine gespeicherte Partie benötigt zirka 120 Pages.

Rumble Pak: nein (Es wäre der sinnloseste Einsatz der Rüttelmaschine schlechthin.)

Internetadresse: www.schachdepot.de
 und www.schachbund.de



Wer sich für die 3D-Ansicht entscheidet, benötigt Erfahrung in Sachen Übersicht, denn für die Ausmaße der Felder sind die Figuren zu groß



Nicht aufgepaßt? Das Programm meldet sich zwar nicht akustisch, zeigt aber deutlich sichtbar an, welche Figur soeben wohin gezogen wurde



1080° Snowboarding

NTSC

PAL-Kompatibilität:

Auch Besitzer einer PAL-Konsole dürfen sich nun freuen: *1080° Snowboarding* läuft auf deutschen Geräten. Allerdings nur in Kombina-



tion mit einem alten Adapter der ersten Generation (nicht *StarFox*-tauglich) und einem PAL-Modul von *Diddy Kong Racing*, das hinten in den Adapter gesteckt werden muß. Mit extremen und nervenden Soundproblemen (starkes Knacken, Musik läuft zu schnell) muß man dann zwar noch leben, aber das ist doch allemal besser, als bis zum Winter auf die deutsche Version zu warten, oder?

Cruis 'n USA

NTSC/PAL

Rennstrecken anwählen:

Durch die folgende Tastenkombination kann für jeden Schwierigkeitsgrad eine bestimmte Strecke des *Cruise-the-USA*-Modus angewählt werden, ohne jedoch erst bis dort-hin spielen zu müssen. So lassen sich wesentlich leichter einzelne Strecken einüben:



Golden Gate Park: L gedrückt halten, dann C ← und C ↓ gleichzeitig betätigen.

Indiana: L gedrückt halten, dann C ↑ und C → gleichzeitig betätigen.
San Francisco: L gedrückt halten, dann C → und C ↓ gleichzeitig betätigen.



Warnlichter der Zusatzwagen einschalten:

Um diesen Trick zu aktivieren, müßt Ihr zuerst den Schulbus oder den Polizeiwagen anwählen. Dazu haltet Ihr im Fahrzeug-Auswahlbildschirm C ↑, C ← und C ↓ gedrückt und bestätigt die Wahl des Autos mit A. Nun fahrt Ihr mit diesem Vehikel eine Bestzeit und gebt Eure Initialen ein. Scrollt, wenn Ihr dies getan habt, den Bildschirm nach unten zum Rollband und haltet den Analogstick für ca. 30 Sekunden nach links! Nun sollte ein Kopf erscheinen, der die Worte „I love this job“ spricht. Ist dies geschehen, könnt Ihr in der nächsten Runde das Warnblinklicht beziehungsweise die Sirene des Wagens einschalten, indem Ihr schnell hintereinander zweimal bremsst und gleich danach Gas gebt. Die Lichter bleiben solange an, bis Ihr wieder vom Gas geht. Ihr könnt diesen Trick beliebig oft wiederholen.

Mace: The Dark Age

NTSC

Als Ergänzung zu den Cheats für die versteckten Kämpfer, die in der Ausgabe 12/97 preisgegeben wurden, folgen hier noch einige nette Codes für das 3D-Gemetzel.



Moves von Ichiro:
Execution: Drückt, wenn der Geg-

ner energielos taumelt, →, ↓, →, ↓, →, harter Schlag!
Combo: ← + hart, hart, hart, schwach, ← + schwach, hart, ←, ↓, →, hart

Xiao Long verwandeln:

Begebt Euch in den Charakter-Auswahlbildschirm und bewegt den Cursor nacheinander auf folgende Kämpfer (jedesmal mit Start bestätigen): Koyasha, Executioner, Lord Deimos, Xiao Long. Nun wählt Ihr Xiao aus, und Ihr könnt mit einer Art ‚Klobürste‘ kämpfen.



Minigolfkurs anwählen:

Bewegt Ihr den Cursor im Charakter-Auswahlbildschirm nacheinander auf die Kämpfer Koyasha, Mordos Kull und Takeshi (jeweils mit Start bestätigen), findet Ihr Euch auf einem Minigolfkurs wieder.

Grendals Stage:

Wollt Ihr vor Endgegner Grendals Hintergrund kämpfen, geht wie oben beschrieben vor, allerdings mit der Reihenfolge Namira, Koyasha, Taria oder Mordos Kull, Taria, Ragnar!

Kleine Kämpfer:

Um die Figuren schrumpfen zu lassen, bewegt den Cursor nacheinander auf Takeshi, Al Rashid und Xiao Long (Start bei jedem Kämpfer nicht vergessen)!

Star Wars: Shadows of the Empire

NTSC/PAL

Debug-Menü:
Dieses Spiel ist zwar nicht mehr das neueste, aber folgender Cheat

ist so interessant, daß er auf jeden Fall Beachtung verdient. Allerdings ist er nicht ganz einfach auszuführen, beide Hände reichen dafür nicht aus. So ruft Ihr das umfangreiche Debug-Menü auf: Gebt als Spielernamen „Wampa„Stompa“ ein (die Punkte stehen für Leerzeichen)! Achtet auf die Groß- und Kleinschreibung! Bekanntheitweise ist dies gleichzeitig der Cheat für die versteckten Charaktere. Startet nun und drückt Start, um das Spiel zu pausieren! Jetzt folgt der schwierige Teil: Halte alle vier C-Buttons sowie Z, L, R und → auf dem digitalen Steuerkreuz gedrückt, während Ihr den Analogstick für ca. fünf Se-



kunden nach links haltet (nicht bis zum Anschlag)! Seid Ihr allein, könnt Ihr das mit dem Mund oder der Nase erledigen. Laßt Euch aber nicht dabei erwischen, das sieht albern aus! Ertönt ein Geräusch, haltet Ihr den Stick nach rechts (wieder nicht bis zum Anschlag, und die anderen Tasten müssen weiterhin gedrückt sein), bis Ihr ein Geräusch hört. Danach führt Ihr den Stick wieder nach links, aber nicht bis zum Anschlag, und wartet fünf



Sekunden. Ein violetter Schriftzug sollte nun am oberen Bildschirmrand erscheinen. Mit L und R oder den digitalen Richtungstasten ← und → könnt Ihr die verschiedenen Menüpunkte durchschalten und mit ↑ und ↓ (analog) verändern. Um sie zu aktivieren, müßt Ihr auf „Resume“ gehen und A drücken. Drückt Ihr danach wieder Start, ist das Menü verschwunden. Ihr könnt es wieder aufrufen, indem Ihr die obengenannten Tasten haltet und den Analogstick nach links bewegt.

VIDEO & GAME

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

Tomogochi 29,90
Dinika-Disk

An- & Verkauf

Cooler Preise

Auszüge aus unserer Preisliste

Importspiele Hier!

SNES	
Donkey Kong 2	Dt 79
Donkey Kong 3	Dt 109
Donald in Maui Mall.	Dt 129
FIFA Soccer '98	Dt 89
Jimmy Connors Tennis	Dt 79
Harvest Moon	Dt 99
Lost Vikings 2	Dt 89
Lucky Luke	Dt 99
NHL Hockey '97	Dt 99
NBA Live '97	Dt 99
Picochico	PV 99
Terranigma	Dt 119
Tetris Attack	Dt 79
Theme Park	Dt 99
Tetris & Dr. Mario	Dt 89
Worms	Dt 99
WWF Wrestlingmania	Dt 79

Sega Saturn	
House of Dead	Dt 95
Croc	Dt 89
Grandia	JP 169
Last Bronx	Dt 99
Magic Knight Rayearth	US 119
SEGA Touring Car	Dt 109
Panzer Dragoon Saga	Dt 89
Vampire Savior	JP 129
X-Men vs. Streetfighter	JP 159

San Francisco Rush	Dt 119
Shadow of the Empire	Dt 129
Superstar Soccer 64	Dt 89
Top Gear Rally	Dt 119
Turok	PV 109
Vibrationspack	ab 29
Waverace 64	Dt 89
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US 99
WCW Vs. NWO World Tour	Dt 129
Wild Choppers	JP 119
Yoshi's Story	JP/Dt 89

Deathtrap Dungeon	PV 89
Destruction Derby 2*	Dt 49
Diablo	Dt 79
Diskworld 2*	Dt 89
Disruptor	Dt 59
Explosive Racing	Dt 69
Extreme Snowbreak	Dt 89
FIFA '98-Frankreich Edition	Dt 79
Fighting Force	Dt 89
Final Fantasy Tactics	US 119
Final Fantasy VII*	Dt 99

NBA Pro '98	Dt 95
Need for Speed 3	Dt 79
Newman Haas Racing	Dt 89
NHL Breakaway '98	Dt 59
NHL Open Ice	Dt 94
NHL Powerplay	Dt 49
NHL Powerplay '98	Dt 85
Nightmare Creatures*	Dt 89
Ninja Tenchu	JP 149
One	Dt 89
Parasite Eve	JP 139
Pax Corpus	Dt 79
Porsche Challenge*	Dt 49
Power Rangers Pinball	Dt 59
Premier Manager '98	Dt 89
Pro Pinball-Timeshock	Dt 59
Rally Cross*	Dt 89
Rayman 2	US 119
Resident Evil Directors Cut	Dt 79
Return Fire	Dt 59
Riviera	Dt 119
Road Rage	Dt 79
Road Rash 3D	Dt 79
Saga Frontier	US 119
San Francisco Rush	Dt 89
Skull Monkeys	Dt 89
Snowcrash	Dt 89
Soul Blade*	Dt 99
Spiceworld*	Dt 49
Star Trek Generation's US	119
Steel Reign	Dt 89
Streetfighter Collection	Dt 85
Streetfighter EX	Dt 89
Suikoden	Dt 59
Superstar Soccer Pro	Dt 49
Syndicate Wars	PV 69
Tactics Ogre	US 119
Tail Concerto	JP 144
Tekken 3	US 119
Tekken 2*	Dt 49
Test Drive 4	Dt 79
Theme Hospital	Dt 89
Tomb Raider 2	PV 89
Tohshinden 3	Dt 79
Touringcar Championship	Dt 89
Transport Tycoon	Dt 89
Treasure of the Deep	Dt 89
V-Rally	Dt 79
Vandal Hearts	Dt 49
Versus -Vs-	Dt 94
Virtua Pool	Dt 59
VMX Racing	Dt 89
VR Baseball '99	Dt 89
Warcraft 2	Dt 79
Warhammer	Dt 59
Warhammer 2-Dark Omen	Dt 79
Wrecking Crew	Dt 94
Xenogears	JP 169
Young Blood	Dt 89
Control Pad	ab 25
Game Gun	ab 39
Lenkrad für 3 Systeme	139
Negcon Pad	79
Sony PSX Value Pack	Dt 333

Airbrush PSX
Schon ab 99,90 DM
Infos auf Anfrage

TEKKEN 3 NTSC 99
Dual Shock Dt 59
Gran Turismo Dt 89

PSX GAMES
ab 29,90 DM

Sonstiges	
Soundtracks	
z. B. Final Fantasy VII Reunion	59
Final Fantasy VII	99
Virtual Fantasy Tactics	99
Final Fantasy Fighter 3	59
Xenogears	59
Y's 5	59
Manga Video's	
z. B. Countdown Stories	59
M D Gest 2	39
Bubblegum Crisis 1-3	je 49
Devil Hunter Yoko 1+2	je 49
Bounty Hunter	39
Streetfighter Serie Vol. 2	59
Streetfighter Serie Vol. 3	59
Moldiver Vol. 2	39
Cheatsuch	28
Players Guide's	
z. B. Diverse	ab 10
Tekken 3	34
Final Fantasy VII	29
Final Fantasy Tactics	39
Crash Bandicoot	34
Legacy of Kain	34
Mace the Dark Age	39
Diddy Kong Racing	34
Saga Frontier	39
Turok	34
Tomb Raider 2	19
Nightmare Creatures	34
WCW vs. NWO	34
Final Fantasy Action-Set	89
Yoshi's Story	29

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

Sony Playstation	
Abe's Odyssey	PV 79
Ace Combat 2	Dt 89
Actua Ice Hockey	Dt 79
Agent Armstrong	Dt 79
All Japan Pro Wrestling 3	JP 169
Ayrton Senna 2	Dt 89
Baphtomes Fluch 2	Dt 89
Batman & Robin	Dt 89
Bloody Roar	Dt 79
Brahma Force	Dt 79
Breath of Fire	Dt 89
Bushido Blade 2	JP 139
Bushido Blade*	Dt 99
Bust A Move 3	Dt 69
Castlevania	Dt 79
Clock Tower	Dt 79
Command & Conquer 2	Dt 89
Cool Boarders 2*	Dt 89
Courier Crisis	Dt 59
Crash Bandicoot 2*	Dt 89
Crash Bandicoot*	Dt 49
Dead or Alive	US 119

Formel 1 '97	Dt 119
Forsaken	Dt 89
G-Police*	Dt 89
GeX 3 D-Return of the Gecko	Dt 89
Grand Theft Auto	Dt 89
Hercules*	Dt 89
Hexen	Dt 59
Hot Shots Golf	US 119
Indy 500	Dt 79
Jeremy McGrath Supercross '98	Dt 89
K 1 Fighting Arena	Dt 89
Kick Off '98	Dt 89
Lucky Luke	Dt 89
Magic the Gatering	Dt 49
Master of Teräs Käsi	Dt 79
MDK + Soundtrack	Dt 39
Mega Man 8	Dt 89
Mega Man Battle Chase	Dt 89
Mega Man X 3	Dt 49
Men in Black	Dt 79
Micro Machines V 3	Dt 45
Nagano Winter Olympiade '98	Dt 95
NBA Hang Time	Dt 89
NBA In the Zone 2	Dt 59
NBA live '98	Dt 79

Nintendo 64	
1080° Snowboard	US 169
Aero Fighters Assault	Dt 129
Bombberman	JP/Dt 89
Chameleon Twist	Dt 109
Clayfighter 63 1/3	PV 79
Diddy Kong Racing	Dt 89
Dual Heroes	Dt 129
Extreme G	PV 109
F 1 Pole Position	Dt 119
FIFA '98-Frankreich Edition	Dt 119
Fighter's Destiny	Dt 129
Forsaken	Dt 129
GameBuster	PV 99
GT 64 Championship	US 169
Konsole + Spiel	Dt 349
Lamorghini	Dt 119
Lenkrad mit Vibration	Dt 119
Mace the Dark Age	Dt 129
Madden Football 64	Dt 99
Mario Kart 64	Dt 89
Memory Card 1Meg	Dt 39
Memory Card 4Meg	Dt 79
Mischief Makers	Dt 89
Multi Racing Championship	Dt 119
Mystical Ninja	Dt 129
Nagano-Winter Olympiade '98	Dt 129
NBA Courtside	Dt 169
NBA Hang Time	Dt 119
NBA In the Zone '98	US 99
NFL Quarterback Club	98/Dt 119
NHL Breakaway '98	Dt 119
Olympic Hockey	Dt 109
Rampage World Tour	US 169

Umbauten+Kit	
SNES 60 Hz Umbau	99
RGB Umbau N 64 incl. Colorbuster 89	
Saturn 60 Hz Umbau	99
UMBAU PSX F, JP u. US-Games	49
Lasertjustierung auf Anfrage	

ANGEBOT DES MONATS
für Sony Playstation

Game Buster-Nachbau.....	69
Memory Card 1Meg-Nachbau.....	25
RGB-Kabel.....	19
Memory Card 8Meg.....	39
Tekken 3 + Memory Card 1Meg-Nachbau.....	119

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

NEUERÖFFNUNG
ab 2. 6. 98
Karl-Holtz-Str. 16

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seefeldler Str. 75
nahe Rathaus

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

Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

PRENZLBERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str.

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



Wie das Original bietet auch die Fortsetzung drei Strecken, darunter einen Rundkurs. Ein Vergnügungspark und eine Wüstenlandschaft wurden als Kulissen für die anderen Rennen gewählt

DAYTONA USA 2

(Sega, AM2)

Über vier Jahre ist es nun her, daß Sega mit *Daytona USA* eine ganze Generation von Spielhallenbesuchern in ungläubiges Staunen versetzte. In Erinnerung an das zwei Jahre ältere *Virtua Racing* wirkte die 3D-Grafik geradezu sensationell und das faszinierende Handling der Stock-Cars zieht bis heute noch die Spieler in seinen Bann.



Angesichts der Mittelmäßigkeit vieler aktueller Arcade-Racer aus dem Hause Sega ist vielen Fans der Ruf nach einer Fortsetzung des Klassikers im Halse steckengeblieben, doch AM2 hat seine Arbeit bereits abgeschlossen ...

Das 20köpfige Entwicklungsteam um AM2-Co-Generalmanager Toshihiro Nagoshi hatte seit März '97 an dem Model-3-Titel gearbeitet. Alle Beteiligten waren zuvor entweder an *Scud Race* oder *Virtua Fighter 3* beteiligt. Aufgrund der Wichtigkeit des Projekts lehnte es Nagoshi ab, dem Nachwuchs eine Chance zu geben und setzte voll auf erfahrene Kräfte.

Ähnlichkeiten zum Original sind offensichtlich: Unter den drei Strecken ist ein Oval-Kurs zu finden, auf dem sich 40 Fahrzeuge drängeln. Neu ist die Möglichkeit, unter drei Optionen wählen zu können, die sich in Handling und Leistung unterscheiden. Bei Kollisionen fliegen Motorhauben, Türen und andere Karosserieteile durch die Luft

und schwere Unfälle können sogar mit brennenden Motoren enden. Die fahrtunächtigen Wracks bleiben einfach auf der Strecke stehen. Sehr viel Energie wurde scheinbar auch in das Motion-Capturing der Pit-Stop-Crew investiert – eine Spezialität der VF3-Fachleute. Weitere ästhetische Verbesserungen wie Transparenzen und Lichteffekte sowie deutlich detailliertere Hintergründe und Fahrzeugmodelle waren dank Model-3-Board (Version 2) kein Problem. „Es gab natürlich noch viele

Dinge, die wir in *Daytona 2* einbringen wollten, aber auf Model 3 nicht möglich waren – dafür müssen wir wohl auf Model 4 warten.“, sinniert Toshihiro Nagoshi.

Die Automatenkabine basiert auf der von *Scud Race*, wurde aber mit einer ähnlichen Hydraulik wie bei *Sega Rally 2* versehen. Der Spieler kann bei Kollisionen somit die Richtung des Aufpralls spüren. Genau wie beim Vorgänger ist es möglich, bis zu acht Kabinen miteinander zu linken.

Überraschenderweise sieht Nagoshi die härteste Konkurrenz für sein Spiel nicht in *Sega Rally 2*, sondern in einem PSX-Titel. „*Gran Turismo* ist ein brillantes Videospiel, das ein sehr realistisches Fahrgefühl bietet. Obwohl wir einen Arcade-Racer mit all seinen Besonderheiten entwickelten, hatten wir immer dieses Spiel vor Augen.“

Was bleibt, ist die Frage, ob *Daytona 2* ein ähnlich geniales Fahrzeug-Handling wie sein Vorgänger aufzuweisen hat. Das extreme Sliden, mit dem sich die Boliden selbst um engste Kurven manövrieren lassen, wurde offenbar verändert und erinnert eher an *Scud Race*. ■



Die geschmeidigen Animationen der Pit-Stop-Crew stammen vom *Virtua Fighter 3-Team*



Eine neue Perspektive versetzt den Spieler direkt in das Cockpit des Stock-Cars



TOSHIHIRO NAGOSHI

Nach seinem Einstieg bei Sega 1989 arbeitete Nagoshi fünf Jahre unter Yu Suzuki und war für die Entwicklung von *Virtua Racing* und *Daytona USA* verantwortlich, sowie an vielen weiteren Rennspiel-Projekten beteiligt. Er ist ein großer Rennsport-Fan und fährt privat Ferrari. „Ursprünglich wollte ich bei Nintendo anfangen, aber die sitzen in Kyoto. Ich stamme aus Tokio und ging hier zur Universität. Als ich mich nach einem Job umschaute, hielt ich es aufgrund der vielen Firmen für besser, hier zu bleiben. Ich wusste, daß Nintendo in Kyoto ansässig ist, konnte es aber nicht glauben, daß eine derart große Firma keine Entwicklungsabteilung in Tokio unterhält. Also ging ich zu Sega.“ – Traurige Geschichte, oder? ■



SEGA UND NAOMI

Japanischen Quellen zufolge handelt es sich bei der von PowerVR angekündigten Arcade-Hardware um den Nachfolger von Segas Model-3-Board. Naomi, so der Arbeitstitel des neuen Systems, kann zehn Millionen Polygone pro Sekunde berechnen und dies in einer höheren Auflösung und zu einem geringeren Preis als der Vorgänger. Das Board basiert auf einer weiterentwickelten Technik der 3D-Karte von Videologic, die auch im Katana zum Einsatz kommen soll. Feiner Unterschied: Im Naomi verrichten vier parallel geschaltete 3D-Chip-Sets ihren Dienst. ■





DYNAMITE DEKA 2

(Sega, AM1)

Teil 1 von *Dynamite Deka* feierte seine Premiere vor zwei Jahren auf dem ST-V-Board und war in Japan nicht sonderlich populär. Für den US- und Europa-Release erwarb Sega eine Filmlizenz, taufte das Spiel in *Die Hard Arcade* um und landete einen ansehnlichen Erfolg. Die Fortsetzung muß ohne die zugkräftige Hollywood-Lizenz auskommen und wird daher weltweit unter dem japanischen Originaltitel vertrieben.

DD2 entstand als erstes Arcade-Spiel aus einer Zusammenarbeit von AM1



und Sega of America. Größter Unterschied gegenüber dem Vorgänger ist die dank Model-2-Hardware deutlich verbesserte 3D-Grafik. Der Blickwinkel ist nun nicht mehr nur auf eine Seitenansicht beschränkt, sondern ändert sich, um das Geschehen besser einzufangen.

Zur Auswahl stehen drei verschiedene Charaktere, die sich durch ein luxuriöses Kreuzfahrtschiff kämpfen müssen. Nahezu alle herumliegenden Objekte wie Stühle, Tische und sogar Toilettenschüsseln können als Waffen und Wurfobjekte benutzt werden. Es kommen aber selbstverständ-



Origineller Schauplatz des Actionspektakels ist ein riesiger Luxus-Liner auf hoher See



Trotz Einsatz der betagten Model-2-Hardware wirkt die Grafik durchaus beeindruckend

lich auch Schußwaffen bis zum Kaliber eines Raketenwerfers zum Einsatz. Der Spielspaß kommt auf jeden Fall nicht zu kurz. ■

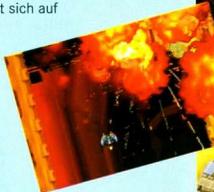
RADIANT SILVER GUN

(Treasure)

Treasure, aus ehemaligen Konami-Mitarbeitern hervorgegangen und bisher vorrangig auf dem Saturn aktiv, wagt sich auf den Arcade-Markt vor.

Das vertikal scrollende Shoot 'em Up *Radiant Silver Gun* läuft auf Segas ST-V-Board, wodurch eine zügige Saturn-Umsetzung möglich wäre.

Neben stillen Grafiken glänzt das Spiel durch ein innovatives Power-Up-System. Die Ausrüstung des eigenen Schiffes wird mit der Anzahl und Art der abgeschossenen Gegner stärker. Die insgesamt fünf Level dürfen auch im Zweispieler-Modus leergeräumt werden. ■



Die ST-V- und Model-2-Systeme wurden an verschiedene Arcade-Entwickler lizenziert



Treasure hat das leicht angestaubte Genre mit einigen neuen Ideen aufgefrischt

neXt Level im ABO

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



Mini Memory Card (N64)

PlayStation Super Pad



INTERACT
by Jöllenberg

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

ICH ABONNIERE DIE neXt LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

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

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

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

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

BILZ Kontonummer

Geldinstitut

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

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

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

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

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

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

POKEMON FOREVER

VON H. YAMADA

Seit dem 16. April läuft der *Pocket Monsters*-Trickfilm wieder im japanischen Fernsehprogramm. Nach dem massenhaften Auftreten von Epilepsie-Anfällen am 16. Dezember 1997 (Hundert japanischer Kinder wurden ins Krankenhaus eingeliefert; XL berichtete) wurde die Serie zunächst abgesetzt. Nachdem Millionen von Japanern gegen die Einstellung protestiert haben,

entschied sich der Sender TV Tokyo, diese Reihe fortzusetzen.

In diesem Sommer wird sogar ein Kinofilm von *Pocket Monsters* in Japan erscheinen. Zur selben Zeit will Nintendo die vierte *Pokemon*-Variante herausbringen, mit einer gelben Modulhülle, der Farbe Pikachu. Die Besonderheit dieser Version ist, daß der Spieler gleich zu Beginn des Spieles mit dem Geheimcharakter Pikachu kämpfen kann.

Kürzlich hat Nintendo verkündet, daß die beiden geplanten

Pocket Monsters-Versionen *Gold* und *Silber* auf unbestimmte Zeit verschoben worden sind – vermutlich kommen sie zusammen mit dem Color Game Boy auf den Markt. Spätestens zum Jahresende soll die große *Pokemon*-Euphorie auch über die westliche Welt hereinbrechen.

Der neueste Schrei in Japan ist jedoch *Pocket Pikachu*, das den aktuellsten Trend der Tamagotchi-Nachfolger aufgreift.

Der Tamagotchi-Boom gehört eindeutig der Vergangenheit an.

Das neue Modespelzeug heißt Schrittzähler, das sowohl von den Trendsettern als auch den Leuten, die ihr Idealgewicht anstreben, beachtet wird. Herkömmliche Schrittzähler bieten die Möglichkeit, die Schritte zu zählen oder die verbrauchten Kalorien zu messen. Die Idee der neuen Geräte von Hudson, Enix, Nintendo und ADK bringt zudem das Tamagotchi-Prinzip künstlicher Lebewesen mit ins Spiel. Im folgenden werden die vier Marktführer vorgestellt. ■

1. Pocket Pikachu

Hersteller: Nintendo
 Entwickler: Nintendo, Creatures,
 Game Freak Inc.
 Preis: 2500 Yen (ca. 40 DM)
 Erhältlich: seit 27. März 1998



Hierbei handelt es sich um ein Gerät, das die Schritte des Besitzers zählt; gleichzeitig kann man mit der Kultfigur Pikachu aus dem Game-Boy-Hit *Pocket Monsters* spielen. Je mehr Schritte der Besitzer geht, desto intelligenter wird das Monster. Dadurch lernt es neue Fähigkeiten, z. B. baden, essen, Zähne putzen usw. Der Spieler kann durch häufiges Gehen WATT-Punkte sammeln, die Pikachu geschenkt werden können, wodurch seine Zufriedenheit steigt. Leider bietet das Spielzeug kaum Interaktionsmöglichkeiten. ■

- Aussehen: 5/5
- Spielspaß: 2/5
- Geeignet für Diät: 2/5
- Wertung: 9/15

2. TEKU TEKU ANGEL

Hersteller: Hudson
 Entwickler: Hudson
 Preis: 2480 Yen (ca. 40 DM)
 Erhältlich: seit 18. Dez. 1997

Eine optimale Mischung aus Tamagotchi und Schrittzähler: In diesem Gerät 'lebt' ein künstliches Wesen namens Gel. Zunächst soll die Tagesmindestschrittzahl eingegeben werden und je nach Erfolg des Besitzers (Tageszahl erreicht oder nicht) entwickelt sich das niedliche Gel. Falls das Soll nicht erreicht wurde, könnte es vorkommen, daß das Gel z. B. zu dick wird oder es sich eine böse Krankheit einfindet. Aus diesen Gründen ist es wichtig, regelmäßig spazieren-

zugehen. Das letztendliche Ziel des Spieles ist, aus dem Gel einen Engel zu machen.

Bei diesem Handheld besteht die Möglichkeit, das Körpergewicht und die eigene Schrittgröße einzugeben, um verbrauchte Kalorien zu ermitteln. ■

- Aussehen: 3/5
- Spielspaß: 4/5
- Geeignet für Diät: 5/5
- Wertung: 12/15



3. Dragon Quest Arukedesu

Hersteller: Enix
 Entwickler: Enix
 Preis: 2480 Yen (ca. 40 DM)
 Erhältlich: seit 23. März 1998



Bei dieser Variante geht es hauptsächlich um die Erziehung der Hauptfigur namens Slime, die ihre Berühmtheit durch die legendäre Rollenspiel-Serie *Dragon Quest* der Firma Enix erlangte. Sobald der Spieler mit diesem Gerät läuft, beginnt Slime mit seinem Abenteuer. Er entwickelt sich dank zahlreicher Erfahrungen, die er unterwegs sammelt, z. B. durch Kämpfe gegen andere Monster oder die Erforschung der geheimnisvollen Landschaften. Das Monster muß gelegentlich betreut werden, falls es Hunger hat, in einer Falle steckt oder von einem anderen Monster verletzt wurde. ■

- Aussehen: 3/5
- Spielspaß: 4/5
- Geeignet für Diät: 2/5
- Wertung: 9/15

4. Pocket Esthe

Hersteller: ADK
 Entwickler: ADK
 Preis: 2980 Yen (ca. 45 DM)
 Erhältlich: seit 20. Januar 1998

Dieses Gerät ist ein Kalorimeter, das hauptsächlich für Fitnesszwecke entwickelt wurde. Es bietet zahlreiche Menü an, in denen z. B. die Eigenschaften, Größe, Körpergewicht, Alter usw. eingegeben werden können. Wird es als Schrittzähler verwendet, wertet es den Kalorienverbrauch und zukünftige Gewichtszunahme bzw. -abnahme aus.

Es ist eher ein professionelles Gerät für jemanden, der ernsthaft

sein eigenes Körpergewicht kontrollieren will.

Pocket Esthe enthält ein kleines Spielchen für unterwegs, das allerdings nicht vom Schrittzähler beeinflusst wird. ■

- Aussehen: 2/5
- Spielspaß: 3/5
- Geeignet für Diät: 5/5
- Wertung: 10/15



big in japan

SAKURA TAISEN 2 – Sakura Wars 2

System : Saturn
 Genre : Strategie
 Hersteller : Sega, RED
 Entwickler : Sega, RED
 Spieler : 1
 Level : 13
 Preis : 5800 Yen
 (ca. 90 DM),
 3 CDs
 Erhältlich : als Import (jp.)



Endlich ist es Frühling, die Zeit der Kirschblüte, so heißt es in Japan. In dieser Jahreszeit versammeln sich die Japaner unter einem Kirschblütenbaum, um dort zu feiern und den täglichen Streß für kurze Zeit vergessen zu können.



Spezialattacken tragen Titel wie „Siegfried“ oder „Das Rheingold“

Übrigens ist die Kirschblüte auch Japans Nationalblume und heißt auf Japanisch „Sakura“. Rechtzeitig zum diesjährigen Feiertag brachte Sega kürzlich eine Fortsetzung des (wie üblich) hierzulande unbekannteren Spieles *Sakura Taisen* auf den Markt. *Sakura Taisen* heißt wörtlich übersetzt „Der große Kirschblütenkrieg“, wobei in diesem Fall „Sakura“ auch der Name der Hauptdarstellerin ist.

Sowohl der erste als auch der zweite Teil sind Kooperationen von Sega und der Firma Red, die Entwickler der japanweit bekannten *Tengai Makyuu*-Serie für PC-Engine und Sega Saturn. Letztere war unter den sogenannten Otakus (Fetischisten in bezug auf Videospiele, Zeichentrickfilme oder andere Sammlerware) ein großer Erfolg, da z. B. die Sprachausgabe von mehreren berühmten Stars gesprochen wurde. PC-Engine-Fans dürfte Red außerdem durch die brillanten Shoot 'em Ups *Gate of Thunder* und *Lords of Thunder* bekannt sein.

Das Spiel *Sakura Taisen* ist eine Mischung zwischen einem Strategiespiel à la *Front Mission*, in dem der Spieler die Aufgabe eines Kommandanten übernimmt, um mög-

lichst intelligente Züge zu führen, und einem Dating-Game (vgl. Konamis *Tokimeki Memorial*), bei dem es das Ziel ist, mit einer bestimmten Frau eine enge Freundschaft zu knüpfen.

Die Story spielt in einer Parallelwelt am Anfang dieses Jahrhunderts und ist sehr absurd, aber leicht verständlich. Das Team „Teikoku-Kagekitai“ ist eine Gruppe von Frauen, die mit einem Roboter gegen Bösewichter kämpft, um die Stadt Tokio zu retten – wobei der Spieler häufig den Anblick genießen kann, daß die Frauen ihren traditionellen Kimono gegen ihr Kostüm tauschen, um mit dem Roboter (welcher von einem Dampfmotor und Magie betrieben wird) zu kämpfen.

Der Mix der beliebten Genres, dazu der sehr verständliche Aufbau, der enorm niedrige Schwierigkeitsgrad und das Charakterdesign von Kousuke Fujishima, der durch seine Manga-Serie *Oh My Goddess* (mehr als zehn Millionen verkaufte Comics alleine in Japan) weltweit großes Ansehen in der Manga-Branche genießt, brachten den erwarteten Erfolg. Das Spiel war sogar so beliebt, daß ein Zeichentrickfilm und diverse Fan-Artikel herausgebracht wurden.

Beide Spiele haben sich gut verkauft und wurden von vielen Fans gelobt, daß sie ein Muß für den Saturn seien, obwohl der zweite Teil

kaum eine Veränderung bzw. Verbesserung gegenüber dem ersten bot. Die *Sakura Taisen*-Serie ist mehr ein Zeichentrickfilm als ein Game. Die meiste Zeit verbringt der Spieler in dem Adventure-Teil mit dem Ziel, mit den Frauen zu sprechen, um die Probleme des Teams zu lösen. Dabei ist zu beachten, daß der gesamte Titel mit Sprachausgabe versehen ist. Zwischendurch kommt es zu Kämpfen im Strategieteil, welcher keineswegs schwierig ist, wobei einem die Frage durch den Kopf geht, weshalb die Programmierer ihn überhaupt eingefügt haben. Die banale Story (Gut gegen Böse) wird von zahlreichen Full-Motion-Video- und Zeichentricksequenzen untermauert.



Hier wird gerade Energie aufgetankt – hätten Sie's gewußt?

Insgesamt ist *Sakura Taisen 2*, so wie der Vorgänger auch, ein gelungenes Spiel, welches aber wegen der großen Mentalitätsunterschiede der westlichen Welt vorenthalten bleibt. ■

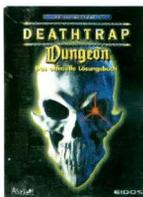


Gespräche mit den virtuellen Heldinnen bringen sie dem Spieler näher. Das Prinzip aus den sogenannten Dating-Games ist immens populär



Das Spiel ist indiziert, doch die Musik trägt kaum zu der akuten Jugendgefährdung durch *Resident Evil 2* bei und darf deshalb auch BundesbürgerInnen jeglicher Altersschicht zugänglich gemacht werden. Zu bestellen ist der *Resident Evil 2 Original Soundtrack* bei Game Express in Hamburg (Tel.: 0 40/89 70 34 80). Die Audio-CD enthält, wie der Name schon subtil andeutet, die Originalmusiken des PSX-Spiels (Gesamtlauzeit 67:26).

Gefangen in den Todesfallen von Ian Livingstone? Kein Ausweg aus den Verliesen von



Deathtrap Dungeon? Das offizielle Lösungsbuch weiß Rat. Seit kurzem ist es für 19,95 DM im Handel erhältlich und bietet mit über 1400 Screenshots und 3D-Karten aller Level die Antwort auf so ziemlich jede Frage.

Exklusiver Informant – alles ist wahr! Die Aussagen des Warp-Präsidenten Kenji Eno (vgl. XL 6/98, Seite 54) treffen tatsächlich zu, womit der Meister sich als Verteiler heißer Insider-Informationen einen Namen gemacht hat. *Final Fantasy VIII* wurde präsentiert und soll noch in diesem Jahr in Japan erscheinen (vgl. S. 58 ff.). Außerdem ist es ihm zu verdanken, daß Sega noch vor der E3 die neue Konsole vorgestellt hat (vgl. S. 16f.). Soviel Einfluß traut man dem Produzenten solcher im Westen völlig unbedeutender Titel wie *D* und *Realsound - Windy Regret* gar nicht zu. Übrigens hat sich das letztgenannte Saturn-Spiel ohne jegliche Grafik (vgl. XL 12/97) bis heute über 150.000mal verkauft. Das sind nur einige 10.000 Einheiten weniger, als zum Beispiel Konamis exzellentes *Castlevania - Symphony of the Night (Dracula X)* für PSX in Japan abgesetzt hat.

games go zelluloid

Immer mehr Videospiele-Stars drängen auf die große Leinwand: Waren in der Vergangenheit Filmadaptionen von Spiellizenzen noch die Ausnahme (erfreulich angesichts solcher Perlen wie *Super Mario Bros.*, *Street Fighter* oder *Mortal Kombat Annihilation*), werden derzeit eine ganze Reihe aussichtsreicher Kandidaten gehandelt. Die *Doom*-Filmrechte wurden zwar von New Line Cinema erworben, offenbar kam das Projekt aber über die Planungsphase nicht hinaus (obwohl ein Budget von 100 Mio. Dollar gemeldet wurde und Arnold Schwarzenegger als Hauptdarsteller im Gespräch war), *Resident Evil* wird momentan mit unbekanntem Schauspielern gedreht (die Filmrechte liegen bei Bernd Eichingers Produktionsfirma Neue Constantin). *Wing Commander*-Erfinder Chris Robert inszeniert persönlich die Verfilmung seines Werkes. Der Streifen wird in Luxemburg gedreht (!), das Budget reichte allerdings nicht für Marc Hamill, Malcolm McDowell und John Rhys-Davies, die zuletzt in den FMV-Sequenzen der PC-Spiele auftraten.

Das meiste Interesse genießt momentan aber wohl der geplante *Tomb Raider*-Film, vor allem im Internet, wo regelmäßig Umfragen zur nach Meinung der Fans passenden Aktrice abgehalten werden. Favorisiert werden bei dieser Gelegenheit natürlich ständig Pamela Anderson und Sandra Bullock. Häufig wird neuerdings auch Liz Hurley ins Spiel gebracht, doch vor einigen Wochen verkündeten plötzlich zahlreiche deutsche Medien, daß Anna Nicole Smith nun das große Los gezogen hätte. Unsere panische Nachfrage bei Eidos („Das kann doch nicht Euer Ernst sein!“) ergab lediglich ein „Wir wissen von nichts.“ Sicher ist bislang nur, daß der Paramount-Film von Lawrence Gordon und Lloyd Levin produziert wird, die in der Vergangenheit z. B. für *Die Hard 2*, *Predator 2*, *Event Horizon* und *Boogie Nights* verantwortlich zeichneten. Hoffen wir, daß Eidos-Boß Ian Livingstone weiterhin zu seiner Aussage steht, er wünsche sich eine unbekannte Hauptdarstellerin für den Film („Wir wollen Lara Croft inszenieren und nicht irgendeinen Hollywood-Star.“). Bleibt also noch Hoffnung für eine deutsche Produktion mit Katja Riemann als Lara Croft ...

GT Interactive hat zudem die Rechte an *Duke Nukem* an Threshold Entertainment vergeben, die schon die *Mortal Kombat*-Filme auf die Leinwand brachten. Bereits in Arbeit ist eine TV-Zeichentrickserie (13 halbstündige Episoden) mit Segas *Jump&Run*-Käfer Bug.

PS: Lara Croft ist Millionärin! Seit Eidos ihr am 25.11.1996 den Weg in die Regale des Handels ebnete, wurden in Deutschland, Österreich und der Schweiz eine Million Exemplare der *Tomb Raider*-Spiele (PSX und PC) verkauft. Herzlichen Glückwunsch! ■

sony zieht bilanz

Sony Computer Entertainment Deutschland gab bekannt, im Geschäftsjahr 1997/98 (bis zum 31.3.98) einen Umsatz von 380 Millionen DM erwirtschaftet zu haben; im Vergleich zum Vorjahr eine Steigerung von über 60 %. Laut Sony wurden in diesem Zeitraum 950.000 PlayStations, 2,1 Mio. Spiele und 1,15 Mio. Zubehörteile verkauft. Sonys erklärtes Ziel ist es, im laufenden Jahr weitere 1,5 Mio. Konsolen abzusetzen, also ebenso viele Geräte, wie seit der Markteinführung im September 1995 insgesamt über den Ladentisch wanderten. Damit erreicht Sony Deutschland einen Marktanteil bei den 32/64-Bit-Konsolen von 60 %. Weltweit sollen bisher 33 Mio. PlayStations verkauft worden sein. Laut Sony ist die PSX damit die „erfolgreichste Videospielekonsole aller Zeiten“! (Seltsam, daß sich Nintendos NES allein in den USA über 35 millionenmal verkaufte!)

Der gesamte Sony-Konzern erwirtschaftete im vergangenen Geschäftsjahr einen Reingewinn von ca. 1,66 Mrd. Dollar, wozu Sony Computer Entertainment einen Anteil von 367 Mio. Dollar beisteuerte. Den Gewinn-Vogel schoß allerdings wieder einmal Nintendo ab. Trotz der vielzitierten, desolaten Lage des N64 im Heimatland konnte Nintendo einen Nettogewinn von 620 Mio. Dollar einfahren, woran der Game Boy nicht ganz unbeeinträchtigt war. Die Meldung überraschte selbst die Wirtschaftsanalysten, und die Aktie schoß an der Tokioter Börse in ungeahnte Höhen.



Doch noch ein Wort zur PlayStation: Seit September 1995 wurden in Deutschland insgesamt 3,57 Millionen PSX-Spiele verkauft. Nur zwei Spiele pro Konsolenbesitzer (in zweieinhalb Jahren) ist eine erschreckend niedrige Zahl, üblich ist eher das Verhältnis 4:1. Hier zeigt sich die Auswirkung der problemlosen Kopierbarkeit der Software, über die die Third-Party-Entwickler sich zunehmend mokieren. Wobei man behaupten könnte, daß die Tatsache, daß Raubkopien kinderleicht zu erstellen sind, für den Verkauf der Hardware sicherlich kein Hindernis war ...

PS: Seit kurzem kosten einige PSX-Spiele von Sony nur noch 89,95 DM (Preispfehlung). ■

JETZT IM HANDEL: DAS TIPS & TRICKS-SONDERHEFT

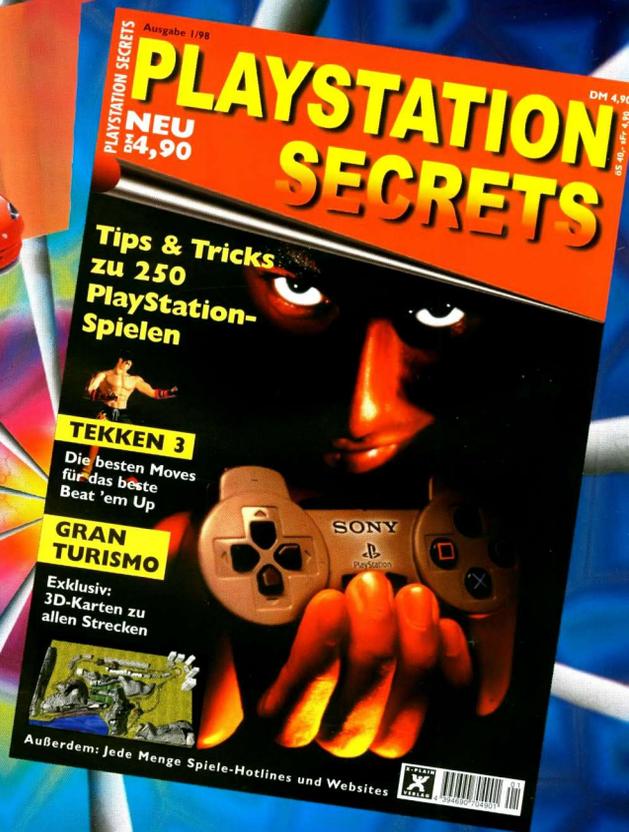
nur
4,90!
DM

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



Alle Streckenkarten inklusive
Ideallinie (*Gran Turismo*)

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



TEKKEN 3



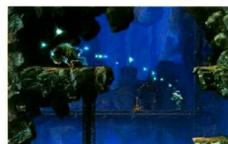
21 Kämpfer mit Moves, Combos
und anderen Geheimnissen

Oddworld: Abe's Exoddus

System: PSX Hersteller: GT Int. Entwickler: Oddworld Inh. Erhältlich: ab September



Eine Horde gefräßiger Slogs stürmt auf den grünen Abe zu



Der Held des Spiels kann Gegner übernehmen und so ausschalten

Hübsch ist er ja nicht gerade, aber ungeheuer sympathisch: Der grüne Mudokon Abe mußte in seinem famosen ersten Abenteuer (*Oddworld: Abe's Oddysee*) aus der Fleischfabrik Rupture Farms entfliehen und seine Artgenossen befreien, um nicht als nahrhafter Snack zu enden. Doch bald wartet die nächste Herausforderung auf ihn und den ambitionierten Videospeler. *Oddworld: Abe's Exoddus* knüpft handlungsbezogen

direkt an den Vorgänger an und wird auch spielerisch den gleichen Inhalt bieten. So rennt der Held durch eine Vielzahl von Einzelbildern und muß unter Einsatz seiner körperlichen und geistigen Fähigkeiten gefährlichen Situationen und Gegnern entgegen. Dabei sollte er nicht vergessen, seine Landsleute zu befreien, wofür er einiges dazugelernt hat. Mit Hilfe seiner Chant-Funktion kann er nun weitaus komplexere Dinge anstellen. Außerdem

soll sein Wortschatz erweitert werden, und neue Gegner werden auch nicht fehlen.

Es sind noch vier weitere Spiele rund um die seltsame *Oddworld* geplant, die allerdings nicht zwingend etwas mit Abe und den Mudokons zu tun haben werden. Man darf also gespannt sein. ■



news playstation

N₂O

System: PSX Hersteller: Gremlin Entwickler: Gremlin Erhältlich: ab Juli

Alteingesessene Videospelhasen werden sich mit Sicherheit noch an Ataris Pseudo-3D-Shoot-'em-Up *Tempest* erinnern, das vor knapp zwei Jahren auf der PlayStation mit *Tempest X3* wiederbelebt wurde. Ein Raumschiff (es sollte jedenfalls eins darstellen) erwehrt sich mit Feuerkraft einer Menge aus der Tiefe heranstürmen-

der Gegner. Ein ähnliches Spielprinzip wird auch für Gremlins *N₂O* verwendet, mit dem Unterschied, daß sich das Raumschiff durch scrollende, psychedelische Tunnel bewegt. Durch diese rast der Gleiter mit einer ständig ansteigenden Geschwindigkeit und schießt auf eine nicht enden wollende Schar von Gegnern. Bremsen kann das Vehi-

kel nur für kurze Zeit, danach wird es weiterkatapultiert, um die Konzentration des Spielers kontinuierlich zu fordern.

Grafisch wie technisch setzt *N₂O* auf jeden Fall einen hohen Standard. Ob die Spielbarkeit diesen auch erreicht, wird sich im Juli zeigen, dann soll der Titel hier erhältlich sein. ■



Psychedelische Lichteffekte sorgen für eine dichte Atmosphäre

X-Men vs. Street Fighter EX Edition

System: PSX Hersteller: Virgin Int. Entwickler: Capcom Erhältlich: ab Juli

Auf dem Saturn konnte *X-Men vs. Street Fighter* dank eines ausgeglicheneren und tiefgründigen Gameplays sowie überragender Technik vollends begeistern (XL-Wertung: 90 % in XL 2/98). Mit der Konvertierung auf Sonys PlayStation möchte Virgin nun auch hierzulande von dem Erfolgskuchen etwas abbekommen, nachdem es bislang versäumt wurde, deutsche Sega-Fans mit einer PAL-Version des Saturn-Spiels zu bedenken.

Doch nicht umsonst lief der Titel mit einer 4-MB-Cartridge: gute Animationen und die Möglichkeit, jederzeit während des Kampfes zwischen den beiden Teampartnern zu wechseln, waren das Resultat. Die PSX-Version enthält diese beiden Vorzüge nicht mehr, wodurch das Spiel eher zu Standardkost verkommt. Man kann zwar noch zwei Kämpfer auswählen, doch der nicht aktive Partner taucht nur auf, wenn ein Super-Special ausgeführt wird. Auch ist der Spielverlauf



Auf der PlayStation kommt der zweite Teamkollege nur zum Zuge, wenn ein Super-Special ausgeführt wird



hektischer als beim Saturn-Vorbild. Einzig das Kombinieren von Super-Specials bot die Saturn-Version nicht, doch das gab es bereits bei *Street Fighter EX plus alpha*. Aber das Spiel ist ja noch nicht fertig ... ■



Legacy of Kain: Soul Reaver

System: PSX Hersteller: Crystal Dynamics Entwickler: In-house Erhältlich: ab Okt.



Das 2D-Action-Adventure *Blood Omen: Legacy of Kain* wird demnächst mit einem Nachfolger bedacht. Mit *Legacy of Kain: Soul Reaver* entwickelt Crystal Dynamics einen Titel, der zwar thematisch an den Vorgänger angelehnt ist, spielerisch allerdings ein völlig anderes Genre bedient: Diesmal wird aus der Third-Person-Perspektive geschlachtet und ausgesaugt – natürlich in Echtzeit-3D, wie es zur Zeit in Mode ist. Außerdem findet das Geschehen in zwei Welten statt, zwischen denen der Held hin- und herwandern kann. Die Storyline soll wesentlich weniger linear verlaufen als im Vorgän-



Im Gegensatz zum ersten Teil der Blutsauger-Saga präsentiert sich der Nachfolger *Legacy of Kain: Soul Reaver* im modernen 3D-Gewand

ger, und auch bei der Grafik wird nicht gespart. Hochauflösend, flüssig und rund soll das Endprodukt laut Aussage der Entwickler ausfallen. Mit über 550 Polygonen für den Hauptcharakter und jeweils

über 300 für die Gegner kann das durchaus zutreffen. Gegen die größtenteils eher durchschnittliche Konkurrenz der Third-Person-Spiele sollte *Legacy of Kain: Soul Reaver* durchaus bestehen können. ■

X1 System: PlayStation Hersteller: Sony Entwickler: Sony Computer Entertainment Erhältlich: Ende Juni (jp)

Puzzlespiele existieren bereits wie Sand am Meer, und nach Innovationen sucht der gezeigte *Tetris*-Fan zumeist vergebens. Fast alles, was seit dem Klassiker herauskam, war entweder ein dreister Klon oder mehr oder minder langweilig. Doch es scheint Rettung zu nahen: Mit dem ungewöhnlichen und gleichzeitig auch unpassenden Titel *X1* (was immer er

auch bedeuten mag) veröffentlicht Sony ein Tüftelspiel, das sich mit Würfeln befaßt. Anders als in *Kurushi* sind diese sogar so gekennzeichnet, daß man sie auch als ‚Nichtgeometriker‘ als solche erkennen kann: Sie besitzen auf jeder der sechs Seiten einen bis sechs Punkte. Ziel des Spiels ist es nun, mit einem dieser Würfel andere aneinandergereihte dreidimensionale

Vielecke, die dieselbe Punktzahl auf ihrer Oberseite anzeigen, aufzulösen. Würfel, die eine Zwei angeben, können auch nur mit dieser Zahl ‚vernichtet‘ werden. Dargestellt wird das rechteckige Geschehen mit bunter und isometrischer Grafik. Wie immer taucht bald ein Suchfaktor auf, den Puzzlespielfans zu schätzen wissen sollten. Innovativ ist *X1* obendrein. ■



Anhänger von Puzzlespielen sollten auf ihre Kosten kommen

Return Fire 2

System: PSX Hersteller: MGM Interactive Entwickler: Prolific Erhältlich: 3. Quartal



Hoffentlich wird auch im zweiten Teil so gute Musik verwendet



Unter allen Spielen der Software-Sammlung eines actionfreudigen PlayStation-Besitzers sollte ein Exemplar von *Return Fire* zu finden sein. Dieser ursprünglich für das 3DO von Baron R. K. Von Wolfsheid (!) entwickelte Titel avancierte auch auf Sonys 32-Bitter schnell zum Kultspiel und sorgte vor allem mit einem menschlichen Gegenspieler für unzählige durchge-

zockte Nächte. Im Herbst dieses Jahres soll der Spaß nun fortgesetzt werden. Aber da es ja gerade ‚in‘ ist, Third-Person-Spiele auf den Markt zu werfen, schreckte Prolific vor nichts zurück und stellt *Return Fire 2* als eben solchen Titel her. Ob die Wahl dieser Perspektive mehr Spaß verspricht, sei als Frage in den Raum gestellt und bleibt noch abzuwarten. ■

The UnHoly War

System: PSX Hersteller: Crystal Dynamics Entwickler: Crystal Dyn. Erhältlich: ab Sept.

Third Person und kein Ende: Mit *The UnHoly War* bringt Crystal Dynamics im September einen interessant erscheinenden Strategie-Action-Mix auf den Markt. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, sich den Feinden unter Anwendung seines geistigen Geschicks zu nähern und sie in Echtzeit-3D-Kämpfen zu besiegen. Dafür stehen ihm verschiedene Waffen und Vehikel wie z. B. Luftkissenboote, Panzer oder Lasergeschütze zur Verfügung. Auch in die Lüfte kann man, sollte es vonnöten

sein, aufsteigen. Spielerisch ist also durchaus Abwechslung vorhanden. Wer will, darf sich zu zweit ins Getümmel wagen. ■



The UnHoly War bietet eine Mixtur aus Action und Strategie



Akuji the Heartless

System: PSX Hersteller: Crystal Dynamics
Entwickler: Crystal Dynamics Erhältlich: ab Sept.

Ebenfalls im September, ebenfalls von Crystal Dynamics und ebenfalls aus der Third-Person-Perspektive dargestellt kommt *Akuji the Heartless*. In der Rolle des herzlosen Akuji, dem das 3D-Actionspiel seinen Namen verdankt, schlägt und zaubert sich der Spieler durch insgesamt 14 Level, die mit 30 ver-



schiedenen Monsterarten bevölkert sind. Sollte es dem Helden bald zu schwierig werden, allein mittels seiner bloßen Körper- und Zauberkräfte gegen die intelligent agierenden

Feinde zu bestehen, darf er auch verschiedene Dämonen heraufbeschwören, die teilweise den gesamten Bildschirm von Gegnern befreien können. ■



Nicht nur auf seine Fäuste muß sich der Held beschränken ...



... im Kampf gegen die Monster darf er auch Magie anwenden

Driver

System: PSX Hersteller: Psygnosis
Entwickler: Reflections Erhältlich: 3. Quartal

Daß sich das Team, welches für *Destruction Derby* verantwortlich ist, von Reflections verabschiedet hat, um Pitbull (*Test Drive 4*) zu gründen, hält die Entwickler nicht davon ab, weiterhin Rennspiele herzustellen. In *Driver*



hat der Spieler die Wahl zwischen verschiedenen, authentischen Automobilen der 70er Jahre, mit denen er durch diverse US-amerikanische Großstädte heizen kann. Die Bilder der in einem frühen Entwicklungsstadium befindlichen Version lassen zwar noch nicht auf spannende Duelle, aber auf ein stilge-

rechtes Cruising-Gefühl schließen. Sobald sich etwas mehr über den Titel sagen läßt, wird XL auch darüber berichten. ■



Die Fahrzeuge können sich bereits durchaus sehen lassen

World League Soccer 98

System: Saturn Hersteller: Sega
Entw.: Silicon Dreams Erhältlich: im Handel

Mit einem Monat Verzögerung ist nun auch *World League Soccer 98* für den Saturn erhältlich. Wurde die PlayStation-Version noch von Eidos Interactive vertrieben, hat sich Sega persönlich des Titels angenommen. Dies ist schon fast der einzige Unterschied; das Spiel als solches ist identisch, was die ordentliche Spielbarkeit (XL-Wertung der PSX-Version: 75 % in XL 6/98) und die umfangreichen Ein-

stellungsmöglichkeiten mit einschließt. Als kleines Bonbon wird auf dem Saturn das Analogpad unterstützt. ■



Vor Spielbeginn muß man noch diverse Entscheidungen treffen



Wreckin Crew

System: PSX Hersteller: Konami
Entwickler: Telstar Erhältlich: Ende Juni



Der Release von *Wreckin Crew* wird bereits seit über einem Jahr immer wieder verschoben. Nach Aussagen des Herstellers liegt der Grund dafür darin, daß die Entwickler das Spiel immer wieder verbessern wollten, damit alles stimmig ist. Diese Begründung ist allerdings nicht viel wert, denn das vorliegende Endprodukt weist so eklatante Schwächen auf, daß es jeder Beschreibung spottet. *Wreckin Crew* hat lediglich vier Strecken, die Steuerung läßt das Gefühl der Kontrollierbarkeit vermissen, und die praktisch nicht einsetzbaren bzw. nahezu wirkungslosen Waffen hätte man sich sparen können. Besonders störend ist

auch der Umstand, daß die Third-Person-Kamera grundsätzlich in die Inboard-Perspektive und wieder zurück zoomt, sobald man in einen Tunnel hinein- und wieder hinausfährt. Laut Programmierer soll *Wreckin Crew* eine Hommage an *Super Mario Kart* (SNES) sein, leider ist es aber eher eine Beleidigung des Spiels. ■



Alles für die Katz: Steuerung, Spielspaß und auch die Grafik





Psygnosis dreht auf



Psygnosis ist ein Garant für gute Spiele, was dem Unternehmen im Laufe der Zeit einen Platz an der Spitze einbrachte. Statt sich auf dem Erfolg auszuruhen, produzieren die Liverpooler unermüdlich weiter und haben derzeit gleich vier interessante PlayStation-Titel in der Mache: *Psybadek*, *Colony Wars: Vengeance*, *Eliminator* und *Global Domination*.

IVON S. ALTER
In der bunten Palette der in Arbeit befindlichen Psygnosis-Spiele ist mit *Eliminator* des Entwicklers Magenta Software auch ein Überraschungstitel vertreten. Das künftige Highlight dürfte alle Freunde knallharter Action mehr als nur zufriedenstellen. Als Kriegsgefangener des näch-



sten Jahrtausends bekommt der Spieler den sicherlich undankbarsten Job des Universums. Er darf sich in einem riesigen Testkomplex für neue Waffensysteme als Versuchskaninchen nützlich machen.



Bildschirmfüllende Explosionen sind keine Seltenheit

Schon in den ersten Spielminuten weiß *Eliminator* durch gute Technik und Steuerung des wendigen Gleiters zu beeindrucken. Der Flieger ist grundsätzlich mit einer Waffe und unbegrenzter Munition ausgestattet. So ausgerüstet kann man völlig frei in den Testgebieten umherfliegen, während über 30 verschiedene Gegnertypen versu-

chen, das eigene Raumschiff in seine Einzelteile zu zerlegen. Glücklicherweise verbergen sich hinter so manchem feindlichen Objekt nützliche Extras, mit denen das Waffensystem auf zwölf verschiedene Weisen ausgerüstet, der Energiebalken erneuert gefüllt oder das Zeitlimit erhöht werden kann.

Schon anhand der Alpha-Version macht das Game nicht zuletzt durch spektakuläre Effekte einen interessanten Eindruck und kann sogar mit einem Zweispieler-Modus (Splitscreen) aufwarten. Unweigerlich stellt sich da die Frage nach den noch relativ unbekanntem Machern von *Eliminator*. Magenta Software (für die Beiseidenheit keine Tugend ist) erklärte sich bereit, neXt Level einige offene Fragen zu beantworten:

neXt Level: Wer oder was ist Magenta Software?

Magenta Software: Der harte Kern arbeitet schon seit '94 zusammen an Konsolen- und PC-Games. Einige unserer Ange-



stellten haben über zehn Jahre Erfahrung in der Computerspielindustrie. Neben einem großen Programmiererteam widmet sich ein nicht geringer Teil unserer Leute natürlich auch der Grafik und den Animationen.

XL: Welche Games dienen als Inspiration für *Eliminator*?

MS: *WipEout* für den Adrenalinschub während des Spielens und die geniale Grafik. *Indiziert* für die Spannung, *Relentless Combat* und *LylatWars* für das ausgereifte Gameplay.



XL: Große Worte, aber was ist an *Eliminator* nun so herausragend?

MS: Da gibt es viele großartige Abschnitte. Richtig klasse sind beispielsweise die Endbosse, gegen die der Spieler am Ende eines jeden Levels antreten muß. Eine besondere Atmosphäre entsteht auch durch unsere spezielle Technik, die Areale auszuleuchten. Diese Lichteffekte setzen nicht zuletzt die große Anzahl von Gegnern gut in Szene, die zusätzlich durch außergewöhnliche Animationen auffallen.

XL: Was hat das Game, das andere nicht haben?

MS: Wir glauben, daß diese Kombination aus Rennspiel und Shoot 'em Up bisher einmalig ist (Anm. d. Red.: *Tunnel B1* von Neon ist ein ähnlicher Kandidat). Andere, ähnliche Games können höchstens die Hälfte von dem bieten, was in *Eliminator* möglich ist. Dafür stehen die 28 fantasti-

schen Level und natürlich die hervorragende Musik. Sie wurde von dem Ex-Stone-Roses-Mitglied Aziz Ibrahim (mittlerweile Gitarrist bei Ian Brown) komponiert. All dies ergibt im Zusammenspiel mit den brillanten Zwischensequenzen ein abgehebbenes Game, das deutlich aus der Masse heraussticht.

XL: Was gibt es zur Technik des Shoot 'em Ups zu sagen?

MS: *Eliminator* kann Tausende von Polygonen gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen und läuft immer noch konstant mit 30 Frames in der Sekunde. Unsere schnelle Engine macht es möglich, daß im gesamten Game keine Grafik-Pop-Ups vorkommen. Sogar im Zweispieler-

Modus mit Splitscreen ist diese hohe Framerate noch möglich. Die Gegnerintelligenz ist ebenfalls sehr ausgereift, so daß des Spielers Sicht beim Durchfliegen der Level niemals durch irgendwelche Hindernisse gestört wird.

XL: Gibt es besondere Features in *Eliminator*?

MS: In jedem Level ist eine spezielle Kapsel zu finden, durch deren Zerstörung sich der Zugang zu einer Bonusstage öffnet. Dort kann der Spieler dann nochmals Secrets finden, ohne die sich *Eliminator* nicht komplett durchspielen läßt.

XL: Das alles klingt interessant und erhöht die Spannung auf das fertige Spiel. Vielen Dank für das abschlußreiche Gespräch. ■

psybadek

Wahlweise mit Xako oder Mia kann sich der PlayStation-User noch in diesem Jahr auf ein innovatives Plattformspiel einlassen. Die Liverpools montierten die Spielfiguren auf schwebende Hoverdecks, statteten sie mit viel sportlichem Können und witzigen Waffen aus, damit sie in der Lage sind, ihre besten Freunde aus einer Notlage zu retten. *Psybadek* spielt sich in insgesamt vier Welten ab. In den Bergen, dem Dschungel, der Wüste und schließlich der Unterwelt gibt es Puzzle zu lösen und rasante Abfahrten zu bestehen. Die 3D-Grafik an sich ist sehr



stylisch und einzelne Teile der Spielabschnitte sind frei erkundbar. Eine funkige Musik sowie lustige Soundeffekte sollen das Geschehen abrunden.

Bisher existiert von dem Game leider noch keine spielbare Version, so daß sich nichts darüber sagen läßt, ob die vier Welten wirklich groß genug sind und somit genügend Spielspaß bieten. Aber auf jeden Fall wird mit *Psybadek* von Psygnosis bald ein Titel der außergewöhnlichen Art in den Händlerregalen stehen. ■

colony wars: vengeance



Darauf warten die Weltraumkrieger seit letztem Jahr voller Sehnsucht, auf den zweiten Teil von *Colony Wars*. Das Sci-fi-Shoot'em-

Up glänzte nicht nur durch exzellente Technik und gute Spielbarkeit, sondern bot zudem 70 spannende, vor Action strotzenden Missionen. Ein Nachfolgekandidat versteht sich nach einem so großen Erfolg ja beinahe schon von selbst.

Psygnosis hat die vergangenen Monate genutzt, um dem beliebten Weltraumspektakel à la *Wing Commander* eine mehr als würdige Fortsetzung zu beschieren.

Für *Colony Wars: Vengeance*, so der Titel der bevorstehenden Weltraumschlacht, hat die Spielschmiede die ohnehin ausgereifte Engine noch-



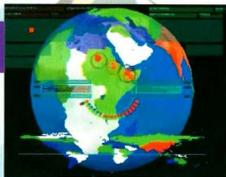
Bei diesen Aussichten lacht das Herz des Weltraum-Abenteurers



mals optimiert. So wird der Spieler mit geradezu phantastischen Spezialeffekten verwöhnt, wenn eines der insgesamt 22 Primär- oder Sekundär-Waffensysteme zum Einsatz kommt. Zudem bietet das actionreiche Game 26 Filmsequenzen in Kinoqualität. Ein besonders interessantes Feature des ersten Teils war die nicht lineare Missionsstruktur, die auch bei *Colony Wars: Vengeance* beibehalten wird. ■

global domination

Mit *Global Domination* betritt Psygnosis erneut das Land der Science-fiction-Stories. Im Jahre 2015 gehört der Spieler der Stabtruppe ULTRA (Universal Tactical Response Agency) an, die über Bildschirm und Satellit in die Krisenherde auf dieser Welt eingreift. Der gute Strategie muß vorerst einen Staat unter seine Kontrolle



Für den Strategen ist es wichtig, den Überblick zu behalten



bringen, ehe er seine Macht nach und nach ausbauen und gegen den Mitstreiter WOE (World Order Enterprise) bestehen kann. Für den Krieg in der Zukunft stehen wirksame Waffensysteme wie U-Boote, Schlachtschiffe, Raketensilos und Bomber zur Verfügung. Das Missionsbrie-

fung wird von Realfilmaufnahmen geschmückt und ein Edit-Modus erlaubt es, immer wieder selbst neue Missionen zu gestalten. *Global Domination* könnte ein echter Leckerbissen für Strategie-Liebhaber werden. ■

Zahlen, Daten, Fakten und vor allem auf die Konkurrenz aufpassen, denn die schläft sicher nicht





AVON T. PARTETZKE
 SC Games' ONE (vgl. XL 3/98) setzte neue Maßstäbe im Action-Jump&Run-Bereich der PlayStation. Mehr knallharte Baller-kost gepaart mit einer guten Spielbarkeit war und ist auf besagtem System bisher nicht zu finden. Daran könnte sich jedoch bald etwas ändern: Mit *Assault* veröffentlicht Konami voraussichtlich bis zum Jahresende einen Konkurrenten, der bereits in einem frühen Entwicklungsstadium einen äußerst vielversprechenden Eindruck macht.

Ähnlich wie in *ONE* wird das Spielgeschehen aus verschiedenen Perspektiven dargestellt, die der momentanen Situation angepaßt sind. Dabei kann sich der Held, der wie immer besser schießt, als er springen kann, frei im Raum bewegen. Jump&Run-Sequenzen stehen in der Version, die der Redaktion vorliegt, allerdings arg im Hintergrund. Statt dessen darf gefeuert werden, bis das Joypad glüht. Laserstrahlen und andere verheerende Geschosse wie Homing-Raketen schnellen mit wunderschönen Lichteffekten untermalt aus der Waffe der mechanischen Spielfigur. Getroffene Gegner sind nicht sofort am Ende ihres Daseins angelangt, sondern müssen Stück für Stück „zerlegt“ werden. Bis sie in ihre Einzelteile zerspringen und endgültig das Zeitliche segnen, wehren sie sich erbittert, selbst dann, wenn die eine oder andere Gliedmaße nicht mehr am von der Natur für sie vorgesehenen Platz verweilt. Über mangelnden Detailreichtum kann man sich also nicht beklagen. Wird dabei bedacht, daß die Gegnergestaltung noch lange nicht abgeschlossen ist, kann eine abwechslungsreiche Palette an Widersachern erwartet werden.

Alles in allem fällt der erste Eindruck mehr als überzeugend aus. *Assault* könnte ein würdiger, wenn auch inoffizieller *Super Probotector*-Nachfolger werden. ■

ASSAULT

Two is better than One

Contra - Legacy of War war bekanntlich eine herbe Enttäuschung. Doch mit dem Action-Jump&Run *Assault* will Konami diesen Ausrutscher wettmachen. Und die Chancen dafür stehen nicht schlecht ...



Aufgepaßt! Nicht nur mit „Kleinvieh“ muß sich der Spieler herumschlagen. Auch größere Gegner versuchen, ihm das Leben schwer zu machen.



Speziell die Extrawaffen wurden großartig gut in Szene gesetzt



Info: *Assault* mag *ONE* durchaus in einigen Punkten ähnlich sein, doch eines unterscheidet es deutlich von besagtem Titel: Das Spiel enthält einen Zweispieler-Simultanmodus. So dürfen sich zwei Gleichgesinnte zusammen mit Teamgeist auf Allenthat be-

geben, was dem Dauerspaß natürlich zugute kommt. Allerdings ist die Munition für Extrawaffen, die aufgesammelt werden will, nicht in doppelter Anzahl vorhanden, so daß man sich entweder streiten oder besser absprechen sollte.

preview playstation



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

GameStar 7
Die ganze Welt der PC-Spiele
SFr 7,90 5 99,- Lit 11,000

GameStar 7
7,90 DM
Spielbare Exklusivdemos
Freespace
Mech Commander

Unreal

Exklusivtest der neuen 3D-Action-Referenz
Top-Grafik, schlaue Gegner, Bombast-Levels

Die Siedler 3

Blue Bytes Aufbau-Epos schlägt zurück

Commandos

Nervenerfetzende Echtzeit-Taktik

GameStar 7/98
2 spielbare Exklusivdemos
Mech Commander
Descent: Freespace
Cheatprogramm zu Anno 1602

Wetere Demos:
Frankreich 98 - die WM, Have a NICE Day 2 (neue Demo!), Monster Truck Madness 2, Quest for Glory 5, Grand Prix Legends (3DFx, Rendition), Formel 1 '97 (Direct3D), Liberation Day, Motorhead, Seven Kingdoms - Ancient Adversaries, VIGORSS Unreal, Diablo 2, Warcraft Adventures, GameStar TV

Aktualisierte Treffer: Diamond Fire GL 1000 Pro, Diamond Monster 3D 2, Mira Highscore 3D 2, Billboard Mini Sound 04, Guiltless Mini Sound 04 Home Studio, Terrance SWS AA 311, Topdowner Fire Panel, Patchos June 1482, Age of Empires, F1 Racing Sim, M1 Tank Platoon, Total Annihilation, Ultimate Race Pro und 12 wetere. **Special:** Grand Theft Auto, Pines 16-Ball, Ikarus Virus Table, Paint Shop Pro 5.0, Hypersnap 3.11, Lesersoftware u.a.

Spielbare Exklusivdemos
Freespace Interplays Weltraumkoller
Mech Commander Echtzeit-Strategie

Weitere Demos: Frankreich 98 - die WM, Have a NICE Day 2 (neue Demo!), Monster Truck Madness 2, Quest for Glory 5, Grand Prix Legends (3DFx, Rendition), Formel 1 '97 (Direct3D), Liberation Day, Motorhead, Seven Kingdoms - Ancient Adversaries, GameStar TV. **Patches:** StarCraft, Anno 1602, Age of Empires, F1 Racing Sim, M1 Tank Platoon, Total Annihilation v.a.m.

Vergleichstest: Joysticks, Gamepads und Force Feedback * 300 Tips & Tricks

GameStar 7/98
4 394418 707900

Neu! Jetzt am Kiosk!

WARNUNG

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

www.graffiti.de

Merry X-Mas everybody!

von M. Feldmann

Weihnachten ist zwar ‚schon durch‘, aber mit der üblichen sechsmonatigen Verspätung erreicht diese Tage die große japanische Rollenspiel-Weihnachts-offensive die heimischen Verkaufsregale. Na klar: Die meisten Games erscheinen für die PSX, aber auch Saturn-Besitzer müssen nicht in die Röhre schauen, und sogar N64-User dürfen sich auf ihr allererstes RPG freuen (siehe Seite 32). Doch nun Schluß mit der langen Vorrede und hinein in die phantastische Welt der japanischen Spieleentwickler: Viel Spaß auf den nächsten sechs Seiten.

Famitsu Most Wanted

Die Zeitschrift Famitsu erscheint jede Woche, ist das größte, wichtigste und erfolgreichste Videospiegelmagazin in Japan und somit mindestens so kompetent wie die neXt Level. Anfang März befragte es seine Leser nach den am meisten erwarteten Games und ermittelte folgendes Ergebnis.

- | | | |
|---------------------------------|---------------|------------|
| 1. Dragon Quest VII - | RPG | (PSX) |
| 2. Pocket Monster Gold/Silver - | RPG | (Game Boy) |
| 3. Zelda: The Ocarina of Time - | Act./Adv.-RPG | (N64) |
| 4. Brave Fencer Musashiden - | Act./Adv.-RPG | (PSX) |
| 5. Star Ocean Second Story - | RPG | (PSX) |
| 6. Tokimeki Memorial 2 - | Dating | (PSX) |
| 7. Virtua Fighter 3 - | Beat 'em Up | (Saturn) |
| 8. Soukaigi - | Act./Adv.-RPG | (PSX) |
| 9. Mars Tale - | RPG | (PSX) |
| 10. Metal Gear Solid - | Act./Adv. | (PSX) |

Auffällig ist dabei, daß es sich fast ausschließlich um Rollenspiele handelt, die von den Lesern genannt wurden. Erstmals konnte sich auch *Zelda* in die Top-Ten-Wünsche der Japaner vorarbeiten. Wenn Nintendo sich nicht zu ungeschickt anstellt, könnte dies die Rettung des N64 in Japan sein. Der siebte Platz für *Virtua Fighter 3* zeigt außerdem deutlich, daß die Japaner den Saturn noch lange nicht abgeschlossen haben, obwohl *VF 3* eher auf der neuen Sega-Konsole ‚Dreamcast‘ erscheinen wird. Ach ja, *Tokimeki Memorial 2* ist eines der beliebtesten Dating-Games, bei denen man eine Freundin finden und behalten muß.



Star Ocean - Second Story

System: PSX
Entwickler: Enix

Hersteller: Enix
Erhältlich: tba

Brave Fencer Musashiden

System: PSX
Entwickler: Square

Hersteller: Square
Erhältlich: 16.7.98 (jp)



63) und *Star Ocean* (siehe TOTAL! 11/97) bekannt. Nach einer angemessenen Wartezeit von drei Jahren soll demnächst die Fortsetzung des zwar brillant, aber nicht sehr erfolgreichen *Star Ocean* erscheinen. Leider haben die Programmierer noch keine Einzelheiten zum Spiel verlauten lassen, die Bilder verheißen jedoch zumindest technisch hochwertige Grafik. Über die Qualität der Story muß man sich bei Enix ja zum Glück keine Sorgen machen. ■

Die Firma Enix wird wohl jedem SNES-RPGler ein Begriff sein. Neben ungezählten (und meist nicht außerhalb Japans veröffentlichten und somit unentdeckten) Perlen ist sie vor allem für die *Dragon Quest*-Serie (siehe Seite



Wie üblich gehört optisch aufwendige Magie zum Repertoire



Ein Schutzschirm hilft häufig gegen feindliche Attacken



square kann es nicht lassen. Am laufenden Band produzieren die Kultprogrammierer neue Spiele. Aktuellster Streich ist ein Action-Adventure im *Zelda*-Stil. Der tapfere Fechter Musashiden zieht mit seiner (wie üblich zu großen) Waffe durch die Gegend und erlebt allerlei Abenteuer. Die ersten Eindrücke sind recht vielversprechend, was sie auch besser sein sollten, nachdem das zuvor hoch gehandelte und mittlerweile erhaltene *Soukaigi* vernichtende Kritiken einstecken mußte. Insgesamt scheint Square in der Krise zu stecken. Qualitativ kamen alle Spiele der vergangenen Jahre nicht an die Klasse von *Final Fantasy VII* (hierzulande als *Final Fantasy III* bekannt) heran. Hoffentlich ändert sich das

mit *FF VIII* (siehe Seite 63) und *Brave Fencer Musashiden*, an dessen Entwicklung übrigens Teile von Konamis SNES-*Goemon*-Team beteiligt sind. Im Endeffekt wird die Qualität von *BFM* aber unwesentlich sein, da dem Game eine spielbare Demo von *FF VIII* beiliegen wird. Dementsprechend wird sich die CD (wie schon damals *Tobal No. 1* mit *FF VII*-Demo) wie ‚geschnittenes Brot‘ verkaufen. ■



Herr Musashiden ist offensichtlich sehr putzig designt

Dragon Quest VII

System: PSX Hersteller: Enix Entwickler: Enix Erhältlich: ab Sommer '99 (jp)

Der zweite große Player im Rollenspielmarkt ist nach Square auf jeden Fall Enix. Die sechs Teile der *Dragon Quest*-Serie verkauften sich auf NES und SNES millionenfach. Zwar hinkt Enix mit *Dragon Quest VII* eine „Versionsnummer“ hinter der Konkurrenz

hinterher, aber nach dem eher enttäuschenden *Final Fantasy VII* wartet ganz Japan mittlerweile auf dieses Spiel. Leider mußten die Verantwortlichen kürzlich eine Verschiebung von Ende 1998 auf Sommer 1999 verkünden: Große Projekte brauchen eben ihre Zeit. ■



Dies sind natürlich Bilder von DQ III auf dem SNES, nicht etwa von DQ VII

NVON M. FELDMANN
eben *Mega Man*, *Street Fighter* und *Resident Evil* ist der renommierte japanische Software-Produzent vor allem für seine erstklassigen Rollenspiele der *Breath of Fire*-Serie bekannt. Erschienen die ersten beiden Teile noch für das SNES (in Deutschland nur der zweite Teil), benutzt Capcom für *BoF III* die CD-Technik von Sony.

Grafisch führt der dritte Teil die Tradition der 16-Bit-Vorgänger fort. Die Landschaft besteht zwar aus Polygonen, macht aber trotzdem einen Bitmap-artigen Eindruck, so daß sich die gezeichneten Charaktere hervorragend in die detaillierte Umgebung integrieren.

Videospielveteranen können den groben Verlauf der Story sicherlich errahnen. Der Held des Spiels – ein Abkömmling der mächtigen Drachenrasse – wird in einen Menschen verzaubert, entdeckt im Laufe der Zeit seine Kräfte und kann sich später in verschiedene Drachenformen verwandeln. Allerdings erlernt er seine Fähigkeiten u. a. von unterschiedlichen Meistern oder gar von seinen Feinden. Bloßes Zuschauen erweitert manchmal schon die Kampfpalette – so können ganz individuelle Charaktere designt werden.

Wer gute Erfahrungen mit *BoF I* und *II* gemacht hat, kann den Systemwechsel ruhigen Gewissens nachvollziehen, denn auf der PSX ist Capcoms Klassiker nicht minder gut als auf Nintendos ehemaligem Flaggschiff – die Verkäufe in den USA und Japan bestätigen dies. ■

Rollenspiel Hersteller: Laguna Entwickler: Capcom
Spieler: 1 Erhältlich: 3. Quartal

BREATH OF FIRE III

Drachen zum Dritten

Aller guten Dinge sind drei, sagt der Volksmund, und aufmerksame Leser haben sicherlich auch bemerkt, daß die XL bereits dreimal über *Breath of Fire III* berichtet (XL 11/97, 2/98 und 4/98). Nach diesen kurzen News-Beiträgen wird es nun Zeit für ein Preview des Capcom-Knallers.



„Ich will Kühe!“ Seit der TUI-Werbung ein geflügeltes Wort



Auf der Übersichtskarte kann man weite Strecken zurücklegen



Info: Die Version für den heimischen Markt (Deutschland, Österreich und Schweiz) wird komplett über deutsche Texte verfügen.

Sobald eine Testversion von *Breath of Fire III* die Redaktion erreicht, folgt ein Test dieses Rollenspiel-Klassikers.

RPG

Alundra



Der Zauberer Lars erscheint Alundra im Traum und warnt ihn



Mit den Bomben kann man Lächer sprengen und Schalter umlegen

Info

Die Matrix-Programmierer gehörten vormals dem Climax-Team an, das für Sega zahlreiche Erfolgstitel entwickelte. Neben den *Shining*-Spielen (siehe auch Seite 62) wurden sie vor allem mit *Landstalker* berühmt. Mit *Alundra* machen die Matrix-Jungs nun Sega und Nintendo Konkurrenz – mit Recht! Die englischsprachige Version ist übrigens schon seit einigen Wochen erhältlich.

Gameplay: Perfektes Action-Adventure in bester *Zelda*- bzw. *Landstalker*-Tradition: Sich unterhalten, rumlaufen, kämpfen und sammeln bestimmen den Spielablauf.

Präsentation: *Alundra* besticht in erster Linie durch seine sehr dichte Atmosphäre. Der Grafikstil ist zwar „16-Bit-like“, aber trotzdem technisch gut. Die musikalische Untermalung ist ebenfalls okay.

Memory-Card: Auf einem Block können insgesamt vier Spielstände gespeichert werden.



Frechheit: Dieser arrogante Lümmel bräuchte mal dringend was hinter seine gewaschenen Ohren. Zum Glück sind andere Dorfbewohner netter und informativer

WVON M. FELDMANN
ie praktisch, daß die Deutschen ein Volk von ca. 80 Millionen Menschen sind. So kommen sie immer häufiger – äquivalent zur Anzahl der hierzulande verkauften PlayStations – in den Genuß eingedeutschter Versionen erfolgreicher Spiele. Mit *Alundra* von Psygnosis verhält es sich nicht anders.

Diejenigen mit 16-Bit-Erfahrungen werden sich unweigerlich an *Zelda* und *Landstalker* erinnert fühlen. Nicht nur, daß der kleine Held aus Psygnosis' Spiel den Protagonisten der genannten Spiele sehr ähnlich sieht, auch der gesamte Grafikstil orientiert sich an den berühmten Vorgängern – schließlich sind die Matrix-Programmierer ehema-



lige Climax-Angehörige. Da ist es auch kein Wunder, daß das Gameplay sich ebenfalls gehörig an den genannten Veteranen orientiert.
Wie üblich bei Action-Adventures durchläuft der Held das Spiel ohne Änderungen der Kameraspektiven. In isometrischer Draufsicht unterhält man sich mit zahllosen NPCs und ficht harte Echtkämpfe mit den Mächten des Bösen aus. Neben geschicktem Drücken des Angriffs-Buttons ist aber auch immer wieder eine gute Beinarbeit gefragt: Knifflige Jump&Run-Sequenzen fordern den Spieler. Im Laufe des spannenden Abenteu-



ers verbessert Alundra seine Fähigkeiten und sammelt viele Items und Waffen.
Obgleich das Game sehr an 16-Bit-Zeiten erinnert, wäre es nie auf SNES oder MD möglich gewesen. Alle Landschaften, Gebäude und Gegner sind z. B. sehr detailliert gezeichnet und animiert. Sicherlich wirkt diese Art von Bitmap-Grafik heutzutage etwas antiquiert, allerdings wird so auch eine sehr dichte Atmosphäre erzeugt, da das Spiel (im Gegensatz zu *Wild Arms*, siehe nächste

Seite) wie aus einem Guß wirkt. Dieser Eindruck wird durch die guten, der Story angemessenen Texte noch betont.
Wer also einen echten Nachfolger für *Zelda* oder *Landstalker* sucht, wird von Psygnosis hervorragend bedient. *Alundra* ist ein Action-Adventure im klassischen Stil, das vom Spieler eine geschickte Hand und ein flinkes Hirn verlangt, ihm dafür aber zahllose kurzweilige Stunden beschert. ■

test playstation

RPG

Wild Arms



Wild Arms

NVON M. FELDMANN
 Nach monatelanger Übersetzungs- und Anpassungsarbeit trudelte endlich eine testbare Version des Beinahe-Klassikers *Wild Arms* in der Redaktion ein. Bereits in Ausgabe 8/97 erhielt die amerikanische Fassung dieses Spiels schon 80 %. Natürlich (oder eher leider) hat sich am Spielablauf und der Grafik nichts mehr getan. Das Game wurde lediglich auf 50 Hz angepaßt und eingedeutscht.

Zu Beginn hat der Spieler die Wahl zwischen drei Charakteren, die er auch selber benennen darf. Jeder der Helden wird in einem eigenen Abenteuer vorgestellt, bis er auf die anderen beiden trifft und die eigentliche Party gründet.

Insgesamt kommen drei verschiedene Ansichten zur Anwendung. Um größere Distanzen zu



Dank der Online-Hilfe bekommt man per Knopfdruck Hinweise zu allen Menüpunkten



Die Attacken der Helden und Bösewichter werden – je nach Art und Stärke – mit fulminanten Effekten untermalt. Hier schlägt der ehemalige goldene Ken gerade ein Monster kampfunfähig

überbrücken, bewegen sich die Charaktere auf einer grobtexturierten Landkarte. Dort können Höhlen, Städte u. ä. betreten werden. In diesen fühlt man sich unwillkürlich ins 16-Bit-Zeitalter zurückversetzt – zumindest grafisch. Allerdings dreht *Wild Arms* noch einmal richtig auf, wenn es zum (zufälligen) Kampf kommt. Dann wird nämlich von der isometrischen Bitmap-Grafik auf 3D-Polygone umgeschaltet. Dank großzügiger Texturen und opulenter Magie-Specials geraten Auseinandersetzungen so teilweise zu einer wahren Augenweide.

Besonders auffällig ist die eingängige Western-Musik, die in angenehmem Kontrast zur sonst üblichen RPG-Musik steht – obwohl auch hier (wie eigentlich bei jedem Spiel) Parallelen zum *Final Fantasy*-Sound deutlich werden.

Ein weiterer, positiver Aspekt des Spiels ist die vollkommene Freiheit bei der Gestaltung aller Menü-Items, -rahmen und -hintergründe. Kein Game läßt sich wohl besser dem persönlichen Geschmack anpassen. Außerdem ist die Menüsteuerung strukturiert aufgebaut und dementsprechend sehr gut bedienbar.

Glücklicherweise kann *Wild Arms* aber nicht nur durch „Nebensächlichkeiten“, sondern auch durch eine interessante Story und eine gute Spielbarkeit glänzen. Schon im August vergangenen Jahres wurde es als Konkurrenz zu *Final Fantasy VII* gehandelt. Obgleich es optisch nicht mit Squares Blockbuster konkurrieren kann, hat *Wild Arms* insbesondere spielerisch einige Vorteile zu bieten, die jeden RPG-Fan zugreifen lassen sollten. ■



Hühner tragen, Krüge schmeißen. Woher kennt man das bloß?

Info

Niemand weiß so recht, warum Sony in die PlayStation keine vollwertige Memory-Card-Verwaltung einbaut. Mit der von Media.Vision kann man nicht nur löschen und kopieren, sondern sogar gelöschte Spielstände rekonstruieren, solange sie noch nicht überschrieben wurden. Sehr gut, Media.Vision!

Gameplay: Die Steuerung ist simpel, die Story dafür um so komplexer. *Wild Arms* ist ein Muß für alle RPGler.

Präsentation: Ein sehr gut gezeichneter Vorspann und atmosphärische Western-Musik stimmen auf das Abenteuer ein. Frei editierbare Menüs garantieren ein individuelles Spielerlebnis.

Memory-Card: Einen Block sollte man pro Spielstand auf der Karte reservieren.

XL-Wertung

80%

Hersteller:	Sega	Entwickler:	Climax	Rollenspiel
Spieler:	1	Level:	-	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	Ende Juni	



Zahlreiche Leute warten auf eine Unterhaltung mit dem Helden



An diesem Bild erkennt man gut den allgemeinen Aufwand und hohen Detailreichtum der Texturen, z. B. am Gelände



info

Bisherige *Shining*-Spiele sind *Shining Force I & II* für das Sega Mega Drive, *Shining the Holy Arc* und *Shining Wisdom* für den Sega Saturn sowie *Shining Force CD* für das Sega Mega CD. Die beiden Saturn-Titel waren allerdings nur Ableger der Serie und das zuletzt genannte ungefähr so erfolgreich wie das System, für das es programmiert wurde. ;)

Gameplay: Die konsequente Weiterentwicklung des Spielkonzeptes wird auch hierzu laude ihre verdiente Anerkennung finden.

Präsentation: *SF III* sieht hervorragend aus und beweist, daß der Saturn in Japan noch lange nicht tot ist. Viel mehr kann man von einem 32-Bit-Spiel nicht erwarten.

Saturn-Speicher: 203 Blöcke sind zum speichern nötig und beeinflussen die weiteren CDs.

EVON M. FELDMANN
inen ungewöhnlichen Weg geht Sega mit dem dritten Teil der *Shining Force*-Saga. Das hier besprochene Spiel ist nur die erste CD von insgesamt dreien. Dieser Tage erscheint in Japan bereits Part zwei des dritten Teils und im Winter letztendlich das abschließende Drittel.

Wie viele der aktuellen Saturn-Titel ist auch *Shining Force III* von hoher Qualität. Die normale Spielgrafik erinnert z. B. an das hervorragende *Grandia*. Aufwendige Polygonbauten wurden mit sehr detaillierten Texturen überzogen – so bereitet auch das Umherlaufen und Suchen viel Kurzweil. Kommt es zum rundenbasierten Kampf, blendet die Kamera auf eine kinoartige Darstellung um, die die besondere Dramatik der Aktion unterstützt. Fulminante Licht- und Grafikeffekte sind ja mittlerweile schon normal bei 32-Bit-Spielen. Ein neuentwickeltes, komplexes Kampfsy-



stem nimmt Rücksicht auf zahlreiche Faktoren, die vom Spieler beeinflusst werden können und beachtet werden sollten. Die Umgebung, die Position der Figuren zueinander und die Art der Waffe sind von elementarer Bedeutung für den Ausgang einer Konfrontation.

Climax legte ebenfalls besonderen Wert auf die Konfigurierbarkeit des Games. So kann der User nicht nur Text- und Fensterfarben verändern, sondern auch die Sprachausgabe (!) ausschalten

oder sich Kampfhilfen einblenden lassen. Die Art der Kameraführung obliegt ebenfalls menschlicher Kontrolle. Und sogar der Statistikfreund kommt in den zahlreichen Menüs und Statusanzeigen auf seine Kosten.

Doch wichtiger als solcher ‚Schnickschnack‘ ist und bleibt bei Rollenspielen die Story. Zum Glück merkt man *Shining Force III* nicht an, daß ein Teil der Programmierer die Firma verließ, um eigenen Projekten (siehe Seite 60) nachzugehen. Das Spiel ist genauso spannend und atmosphärisch dicht, wie man es von Climax erwartet hatte. Saturn-User, sofern sie denn der englischen Sprache mächtig sind, dürfen bedenkenlos zugreifen, wenn sie diesen Titel bei ihrem Händler finden. Glücklicherweise erscheint *Shining Force III* nämlich in Deutschland, wenn auch in einer kleinen Auflage und in Englisch – eine Übersetzung wäre für die wenigen Käufer zu aufwendig. ■



XL-Wertung

90%

news

Shining Force III – Part II

Last but not least sei an dieser Stelle schon einmal der zweite Teil von *Shining Force III* erwähnt. Das Besondere an dieser CD ist, daß man sie zwar auch ohne den ersten Teil spielen kann, sich die Story aber verändert, wenn das Game Spielstände im Saturns-Speicher entdeckt. Für ausreichend Dauerspaß ist also gesorgt. Schließlich will jeder *Shining Force III*-Spieler alle möglichen Story-Verläufe kennenlernen. Ein weiterer Vorteil der Aufspaltung auf drei CDs ist, daß die Programmierer jeweils den neuesten Code benutzen können und mehr Zeit haben, die Geschichte zu Ende zu erzählen.

Final Fantasy VIII

System: PSX Hersteller: Square Entwickler: Square Erhältlich: ab Winter (j9)



An diesen beiden, offensichtlich dämonischen, Gegnern kann man gut erkennen, daß die Polygonfiguren in *FF VIII* mit Texturen überzogen sind

Square beugte sich der wachsenden Neugier der Massen und präsentierte auf einer Pressekonferenz Mitte Mai im schönen Roppongi Museum in Tokio erstmals *Final Fantasy VIII* für die PlayStation. Square Präsident Tomoyuki Takechi, Vizepräsident Hironobu Sakaguchi und Chefproduzent Shinji Hashimoto eröffneten die Konferenz mit klassischer *FF*-Musik.

Für die Produktion des achten Teils zogen die Verantwortlichen wieder das erfolgreiche Team von *FF VII* zusammen: Hironobu Saka-

guchi fungiert als Produzent, Yoshinori Kitase als Regisseur, Tesuya Nomura als Charakterdesigner, und natürlich zeichnet auch Nobuo Uematsu wieder für den Sound verantwortlich. Mit *FF VIII* können und sollen die Programmierer alles verwirklichen, was sie schon für den siebten Teil vorhatten. Allerdings wollte man (wie üblich) noch nicht zuviel über die Story verraten, lediglich, daß es im Spiel u. a. um Liebe gehen wird. Etwas verwunderlich, da *FF VIII* doch eigentlich bewußt mit Hinblick auf den westlichen Markt entwickelt wird



und auch zu großen Teilen bei Square USA entsteht – mal schauen, wie dieses Thema hierzulande ankommt.

Um die optischen Sinne der anwesenden Presse zu befriedigen, zeigten die Verantwortlichen ein brandneues Werbevideo von *FF VIII*. In diesem gab es neben etlichen FMVs auch einige Sequenzen aus dem Spiel zu sehen. Square hat anscheinend aus den Unstimmigkeiten von *FF VII* gelernt und verspricht für den achten Teil unter anderem: Mehr Polygone und Texturen für alle Charaktere – also mehr Details, so daß man die komplette Party auch auf der Karte sieht, westlicheres Design der Charaktere, ein besseres Kampfsystem, eine futuristische Story und eine wesentlich kürzere Übersetzungszeit. Die Programmierer machen zur Zeit wieder fleißig Überstunden, damit *FF VIII* das ultimative Spielerlebnis bieten kann. Nicht unerwähnt sollte bleiben, daß Square auch mit höheren Verkäufen von *FF VIII* im Gegensatz zu *FF VII* rechnet. Einen ersten Trend zur Überprüfung dieser Annahme kann man am 16.7.98 feststellen, wenn *Brave Fencer Musashiden* (siehe Seite 58) mit einer spielbaren Demo von *FF VIII* in den (japanischen) Handel kommt.

Hinter den Kulissen: Es ist ja eigentlich sonderbar, daß das *FF VII*-

Team mit der Fortsetzung schon fast fertig ist, obwohl alle wichtigen

Leute zwischenwährend an *Parasite Eve* gearbeitet haben. Insgesamt scheint die Entwicklungszeit etwas kurz zu sein. Höchstwahrscheinlich wird der

Release von *Final Fantasy VIII*, wie schon bei seinem Vorgänger, noch verschoben werden. Anscheinend vergessen die Verantwortlichen immer wieder, daß sich in den vielen hundert Megabyte Daten auch unzählige Bugs verstecken können – die zu suchen dauert häufig Monate. Wenn alles glattläuft, berichtet neXT Level in der kommenden Ausgabe ausführlich aus den heiligen Stätten von Square und präsentiert neues, bislang unbekanntes Material über *Final Fantasy VIII*. ■



Wie schon die Vorgänger bietet *FF VIII* eine packende Story und abwechslungsreiche Szenarien. Diesmal noch detaillierter als je zuvor



liegt in der Luft

Was haben Augsburg und Korsika gemeinsam? An beiden Orten fanden Events in Sachen Rallye statt. UBI Soft schickte die Fachpresse mit *Tommi Mäkinen Rally* und *Codemasters* mit *Colin McRae Rally* ins Rennen.

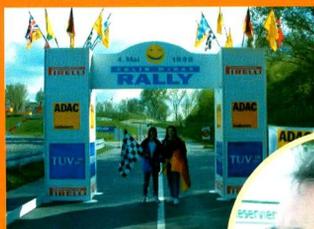
Die Einladung der Firma UBI Soft konnte sich sehen lassen. Auf Korsika präsentierte das französische Software-Haus *Tommi Mäkinen Rally*. Die Örtlichkeit wurde jedoch nicht nur aus Spaß an der Freude, sondern aus gegebenem Anlaß gewählt. Auf der französischen Mittelmeerinsel war derzeit die letzte Etappe der Rallye de France - 42e Tour de Corse im



Mit qualmenden Reifen sauste Rallyefahrer Harald Demuth in Augsburg um die Kurven

Über diese Niederlage war die Firma *Codemasters* sicherlich ganz erbaut, denn die hatte zeitgleich anläßlich des Erscheinens von *Colin McRae Rally* nach Augsburg geladen.

Nach der Spielpräsentation durften sich die Anwesenden auf einem ADAC-Gelände erst ausgiebig mit Karts austoben, bevor es dann schließlich ernst wurde. Rallyefahrer Harald Demuth erschien, um mit jedem Redakteur zwei superschnelle Runden auf dem Parcours zu drehen. Dagegen war das vorherige Fahrtraining für die Anwesenden dann wirklich nur noch ein Kinderspiel.



vollen Gange. Die eingeflogenen Videospiele-Redakteure sollten sich ein Bild von dem machen können, was sie später via PlayStation testen sollten. Noch dazu arrangierte UBI Soft ein Treffen mit Tommi Mäkinen höchstpersönlich, der auch nicht lange zögerte, das Pad selbst in die Hand zu nehmen, um auf dem Bildschirm sein Können zu beweisen. Leider gehörte der finnische Fahrer an diesem Tag nicht mehr zu den Helden der Rallyeriege, da ihm nach bester Schumacher-Manier sein Wagen einen Strich durch die Rechnung gemacht hatte. Ärgerlich war das schon, da er mit 2,5 Sekunden Vorsprung an der Spitze lag, und nach dem Ausfall sein Konkurrent McRae den ersten Platz belegen konnte.



PS: Beim 7. Lauf in Argentinien konnte Tommi Mäkinen den ersten Platz für sich beanspruchen, während Colin McRae mit dem fünften Vorlieb nehmen mußte. ■



Korsika, die Geburtsstätte Napoleons, ist immer eine Reise wert

Rennspiel	Hersteller: Ubi Soft	Entwickler: Europress
	Spieler: 1-2 (simultan)	Level: 60 Strecken
	Preis: ca. DM 100	Erhältlich: ab Juli

Tommi Mäkinen Rally



WVON M. FELDMANN
 ie jeder weiß, ist das Auto kein Transportmittel – dafür gibt es Busse und Bahnen –, sondern ein Sportgerät. Der allererste Wettbewerb, der mit den „Selbstbewegern“ ausgestattet wurde, war – der Leser ahnt es schon – natürlich eine Rallye. Heutzutage muß man sich zum Glück kein eigenes Auto mehr kaufen, um diesen Nervenkitzel nachzuvollziehen, eine Play-Station reicht vollkommen. Nach *Rally Cross* und *V-Rally* steht nun die nächste Generation der „Schlammfahrer“ an der Startlinie. Für das vorliegende Spiel von Ubi Soft gab niemand Geringeres als der ehemalige Weltmeister und momentane Zweite der Rangliste, Tommi Mäkinen, seinen Namen.



Eine große Lizenz allein reicht zwar noch nicht für ein ordentliches Spiel, aber *TM Rally* bietet mehr. Ganze fünf Spielmodi (Arcade, Championship, Zweispieler, Time Trial und ein Rennen gegen Tommi) sorgen, genau wie die 60 Strecken, für die nötige Kurzweil. Wem das noch nicht reicht, darf sich mit dem komfortablen Strecken-Editor beliebig, eigene Kurse basteln – und abspeichern. Dies ist auch der größte Pluspunkt des Spiels, denn die selbstdesignten Strecken sehen



cool aus und stellen immer eine willkommene Herausforderung für zufällig anwesende Freunde dar. Basteln ist auch am Wagen angesagt, denn die verschiedenen, mechanischen Teile des Boliden lassen sich auf unterschiedliche Streckenverhältnisse einstellen. An fahrbaren Untersätzen stehen übrigens neun Original-Rally-Wagen namhafter Hersteller zur Verfügung.

Grafisch genügt *TM Rally* auch höheren Ansprüchen, zumindest bei (virtuellem) Tageslicht.



Zu viert um die Kurve macht Spaß. Allerdings sollte man aufpassen, keine Gegner zu berühren, da man ansonsten schnell umkippt oder in die Bande getrieben wird – Hallo, Realismus!



Zu zweit wird das Spiel so langsam und die Steuerung so träge, daß man verzweifelt



Hm, was macht das andere Auto auf dem Kofferraum?

Allerdings nur, wenn man alleine unterwegs ist. Mit den drei Computer-Gegnern wird die Grafik-Engine schon langsamer und rucklichter, um im Zweispieler-Splitscreen-Modus gänzlich „ihren Geist aufzugeben“. Leider ist auch das Handling etwas gewöhnungsbedürftig, um

nicht zu sagen anspruchsvoll und unrealistisch, weswegen die Gesamtnote auch relativ niedrig ausfällt. Für Freunde des Rallysports empfiehlt sich in jedem Fall ein Probespielchen – denn wer will nicht mal mit dem (ehemaligen) Meister Tommi Mäkinen eine Runde auf dem Parcours drehen? ■



XL-Wertung

70%

Info

Interessant ist der Modus, in dem man gegen Tommi Mäkinen antritt. Der Meister zeigt dabei so manchen Trick und ist schnell verschwunden, wenn man nicht fleißig trainiert.

Gameplay: Durch die zahlreichen Strecken, den Editor und die vielfältigen Einstellmöglichkeiten kommt so schnell keine Langeweile auf.

Präsentation: *TM Rally* ist weder eine Grafikorgie noch eine Videoshow, genügt aber normalen Ansprüchen. Beim Fahren wird man von (erträglicher) Musik begleitet.

Memory-Card: Editierte Strecken und der Spielstand belegen je einen Block.

Hersteller:	Codemasters	Entwickler:	Codemasters
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	48 Strecken
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab Juli

Colin McRae Rally



Volontär Tobias Partetzke kurz vor der Fahrt mit Harald Demuth



info

Wer der englischen Sprache nicht mächtig ist, kann das Spiel auch auf deutsch einstellen. Nicht nur der Bildschirmtext, sondern auch die Sprachausgabe des Copiloten und die Anweisungen des Lehrers in der Rally School wurden übersetzt – ein großes Lob an Codemasters.

Gameplay: Die unglaublich realitätsnahe Steuerung würde die Wertung in ungeahnte Höhen katapultieren, wenn man nicht immer nur allein gegen die Zeit fahren müßte. Viele Strecken und Spielmodi sorgen für viel Dauerspaß. Das Spiel unterstützt alle gängigen analogen Steuereinheiten, welche unbedingt empfohlen seien.

Präsentation: Bei der Grafik wurde äußerst viel Liebe zum Detail bewiesen. Die Auflösung ist zwar etwas grob, aber die Wagen, Strecken und Hintergründe sowie die Wetterverhältnisse kommen authentisch daher. Auch die Motorengeräusche wurden realistisch umgesetzt.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.



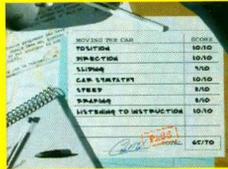
Ob Regen, Schnee, Sonne, Nacht, Asphalt, Schotter, Sand oder Matsch – dem Spieler wird alles abverlangt, was auch ein echter Rallyefahrer beherrschen sollte. Oben ist die nächste Kurve angezeigt

MVON T. PARTETZKE
 it TOCA Touring Car Championship hatte Codemasters vor einem Jahr eines der bislang realistischsten und spannendsten Rennspiele überhaupt auf den Markt gebracht. Die Spielspaßwertung von 85 % in neXt Level 12/97 spricht für sich. Angesichts der Qualitäten dieses Titels hatten es die Entwickler schwer, einen ebenbürtigen oder gar besseren Nachfolger

auf die Beine zu stellen, was sie jedoch nicht davon abhielt, es zu versuchen. *Colin McRae Rally* heißt ihr neuer Streich, der es hinsichtlich der Fahrzeugphysik durchaus mit *TOCA* aufnehmen kann und dieses sogar übertrifft. Reagierten die Wagen beim Vorgänger noch leicht übersensibel, so ist die Steuerung jetzt absolut perfekt abgestimmt. Es ist eine wahre Freude, die Boliden gekonnt um die Kurven sli-



ÜBUNG MACHT DEN MEISTER



Wer sich noch nicht auf die tückischen Rallyestrecken wagt, darf in der Rally School ein paar Unterrichtsstunden nehmen. Geübt wird von Achten fahren über Haarnadelkurven

oder Regen- und Nachtfahrten alles, was für einen Rallyefahrer wichtig ist. Auch die Bedeutung der Anweisungen des Copiloten wird dort hervorgehoben. Kommentiert wird das Geschehen vom ehemaligen Rallye-Weltmeister Colin McRae persönlich.



den zu lassen. Jede Joypad-Eingabe wird haarklein befolgt, was natürlich auch bedeutet, daß keine Fahrfehler verziehen werden. Anders als bei *V-Rally* bewegen sich die Überschläge und Crashes aber noch in einem realistischen, nicht in einem übertriebenen Rahmen und kommen bei weitem nicht so oft vor. Da sich die Wagen hervorragend fangen lassen, wenn sie aus der Kurve getragen werden, bleiben Frustrations-

sen. Es ist bei einem Rallyespiel zwar nicht zwingend nötig, Computer-Gegner auf der Strecke zu haben, von denen der Spieler dann nur alle paar Minuten einen zu Gesicht bekommt, aber die Entwickler hätten wenigstens eine derartige Option einbauen können. Dieser Aspekt wertet das Spiel für die Masse der Rennspiel-Freaks deutlich ab, was bedauerlich ist, denn in puncto Umfang hat es so einiges mehr zu bieten als *TOCA Touring Car Championship*. Neben dem Championship-Modus, in dem nach und nach alle Strecken freigespielt werden müssen, stehen ein Single-Race-, ein Time-Trial-, ein Rally-School- (siehe Kasten) und drei Zweispieler-Modi zur Verfügung. In letzterem dürfen sich die Spieler entscheiden, ob sie lieber nacheinander, miteinander auf geteiltem Bildschirm oder miteinander ohne Kollisionsabfrage für



Nur fliegen ist schöner als eine rasante Fahrt mit „Dirty Harald“



Alles in allem ist bei *Colin McRae Rally* fast alles, wie man es sich wünscht – bis auf das einsame Fahren ohne jegliche Gegner. Nur auf einer Handvoll Strecken, die am Ende eines Landes liegen, stößt man auf einen Kontrahenten im Kopf-an-Kopf-Rennen. Außerdem kann es vorkommen, daß man nach einem Überschlag die Orientierung verliert und in die falsche Richtung weiterfährt. Dann kommt Frust auf: Der Schriftzug „wrong way“ erscheint erst, wenn man fast die halbe Strecke zurückgefahren ist. Mit einer guten Platzierung ist es dann ‚Essig‘. Wer aber ein reines Rallye-Feeling mit einem hervorragenden Fahrverhalten und herausforderndem Schwierigkeitsgrad haben möchte, ist mit *Colin McRae Rally* am besten bedient. ■

AUSREICHEND DURCHBLICK



Der Spieler hat die Wahl aus fünf Perspektiven während des Rennens. Zwei sind in verschiedenen Abständen hinter dem Fahrzeug angebracht, drei im Inne-

ren. Für das beste Rallye-Feeling ist die In-Board-Perspektive zu empfehlen, die so authentisch ist, daß man meint, jede Bewegung des Wagens am eigenen Leib zu spüren.

erlebnisse weitestgehend aus. Zeitverlust ist dennoch keineswegs ausgeschlossen. Und eine gute Zeit zu erzielen, ist das Elementare in *Colin McRae Rally*. Nur dadurch werden die Rennen entschieden, nicht etwa durch eine Pole Position, die gibt es nicht. Von den Computer-Gegnern ist lediglich ihre Platzierung am rechten Bildschirmrand zu sehen. Mit anderen Worten: Man fährt mutterseelenallein auf den immerhin 48 Strecken, die über acht Länder verteilt sind. Spannende und aktionsgeladene Positionskämpfe werden nicht nur *TOCA*-Fans schmerzlich vermis-



Im Zweispieler-Modus wurde auf Details verzichtet, damit die Geschwindigkeit nicht leidet



Die brillante In-Board-Perspektive kann im Zweispieler-Modus nicht angewählt werden

Berührungen der beiden Wagen fahren möchten. Im Championship-Modus muß der Spieler zudem darauf achten, daß das Fahrzeug in den Rennen keinen allzu großen Schaden davonträgt, da ihm nur 60 Zeiteinheiten für Reparaturen zur Verfügung stehen, die er überlegt auf die defekten Partien des Autos verteilen muß. Außerdem kann der Wagen auf die jeweilige Strecke, sei es Matsch, Schotter oder Schnee, kurvenreich oder weitgehend geradlinig, abgestimmt werden.

XL-Wertung 85%



Hersteller: Sony Entwickler: Polyphony Dig. Inc. **Rennspiel**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 11 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



info

Sicherlich ist es den Lesern nicht entgangen, daß *Gran Turismo* schon seit einiger Zeit in den Regalen der Händler steht. Wie alle anderen Fachzeitschriften auch, bekam neXt Level vor einigen Wochen eine GT-PAL-Version von Sony zugeschickt, mit der freundlichen Bitte, sie zu testen. Allerdings war dies mitnichten die Endversion, und außer der neuen Musik und Sprache ließen sich kaum die versprochenen Unterschiede feststellen. Lediglich ein Beipackzettel wies auf das hin, was bis zum fertigen Produkt noch geändert werden würde. Um die Leser bei einem so wichtigen Spiel nicht mit Halbwahrheiten und Versprechungen zu trösten, verzichtete die neXt Level auf einen „Test“ und wartete lieber auf die fertige Endversion.

Gameplay: GT definiert den Begriff Gameplay neu. Unmengen an Fahrzeugen mit unzähligen Zubehör lassen sich dank perfekter Steuerung mit Genuß über die Kurse lenken. Die Fähigkeiten des Fahrers steigen mit der Zeit, genau wie die PS seiner Fahrzeuge.

Präsentation: Einfach genial. Die hervorragende Grafikqualität und die realistische Soundkulisse sorgen für ein unvergleichliches Rennerlebnis.

Memory-Card: Ein GT-Spielstand belegt generell fünf Blöcke. Einstellungen deren zwei. Für Replays können zwei bis 15 Blöcke (für ca. 120 Minuten) vorformatiert werden.

Rumble Pak: Das Dual-Shock-Pad (siehe Zubehör, Seite 97) wird unterstützt.

Gran Turismo



Auf der Überholspur: *Gran Turismo* ist ein epochales Ereignis, in seiner Tragweite nur mit *Donkey Kong*, *Zelda* oder *Tekken* zu vergleichen. Gerne würde die Redaktion geschlossen Urlaub nehmen – zum GT Spielen

UVON M. FELDMANN
 m gleich zum wesentlichen zu kommen: *Gran Turismo* ist eine Offenbarung. GT bietet nicht nur geniale, nie gesehene Grafik, sondern auch um zweihundert Wagen, Tausende Ersatzteile, realistische Motorsounds, hochwertige Musik und eine perfekte Steuerung – mit allen erdenklichen Eingabegeräten. Jeder Wagen liegt anders auf der Straße und läßt sich optimal abstimmen. Weiterhin gibt es von jeder Fahrt ein Replay, das man auch speichern kann. Auf einer (norma-



British Horsepower (hp) sind hier eigentlich unüblich, aber woher sollen Japaner das wissen

len) Memory-Card finden bis zu zwei Stunden Replay (bzw. Ghosts) Platz.

Dank dreier Führerscheiprüfungen lernt jeder Spieler automatisch das Handling der Fahrzeuge, bevor er in den einzelnen Cups um Geld für neue Wagen und Tuning-Parts fährt. Schnellstarter dürfen im Arcade-Modus sogar sofort das Gaspedal durchtreten – dort auch zu zweit.

Wer auch nur einen Funken Interesse für Rennspiele und/oder Autos im allgemeinen hegt, muß *Gran Turismo* einfach kaufen. Dieses Autorennspiel ist der König seines Genres. An GT führt



ken Weg vorbei! Für tiefer gehende Informationen empfiehlt sich die neXt Level 3/98 mit dem ausführlichen Test der japanischen Version. Mittlerweile liegt jedoch die deutsche Fassung vor, und deswegen geht es im weiteren um die Unterschiede zwischen PAL und NTSC.

Polys, die Programmierer, nennen sich nun Polyphony Digital Inc., aber das dürfte noch die unwesentlichste Änderung sein. So wurde, wie versprochen, die japanophile Rockmusik gegen stark gitarrenlastige, westliche Stücke mit Gesang aus-



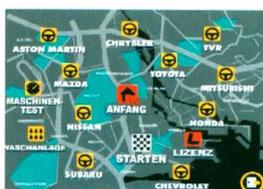
test
playstation



So wie auf diesem Bild fällt die NTSC-Version das Fernsehbild aus, leider war Sony bei ...



... der PAL-Anpassung etwas schlampig, so sind nun Balken (etwa in dieser Form) zu sehen sind



Die Stadtkarte mit allen wichtigen Locations erleichtert das Navigieren



getauscht – Geschmacksache. Weiterhin ist das Spiel etwas schneller geworden. Allerdings verzichtete Polyphony dafür auf eine Anpassung des PAL-Bildes. Unschöne Balken „zieren“ nun den Bildschirm. Natürlich darf



jedes der großen europäischen Völker GT in seiner eigenen Sprache spielen. Ein neuer Screen, gleich nach dem Ladevorgang, fragt nach der gewünschten Sprache. Ebenfalls neu ist eine dritte Perspektive, knapp über dem Kofferraum, und der Hinweis, daß die PlayStation lädt, wenn sie gerade lädt. Sogar ein sinnvolles Feature hat den Weg in die Endversion noch gefunden: Der blin-

kende Ghost läßt sich nun auch abschalten.

Entgegen allen Erwartungen hat Sony es übrigens geschafft, einige deutsche Wagen in den Fuhrpark aufzunehmen, denn nach der Fusion von Daimler und Chrysler stehen nunmehr reichlich „eingedeutschte“ Autos zur Verfügung. Doch Spaß beiseite: Neue Hersteller sucht man vergebens und an neuen Wagen kann man lediglich eine weitere Corvette (69er Stingray) erfahren. Schade, da Sony doch Dutzende neuer Wagen und exklusive europäische Automobilbauer versprach.

Nichtsdestotrotz ist die PAL-Version von Gran Turismo eine sehr gute Umsetzung, die man jedem PSX-Besitzer empfehlen kann. Kaufen! ■

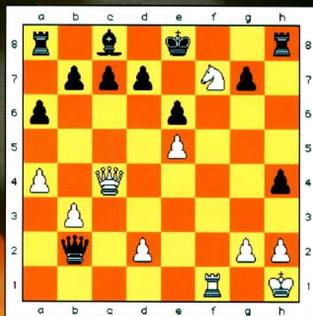
XL-Wertung **95%**

SCHLACH UND MATT!

next LEVEL

KONAMI

Konamis Schachmodul für das Nintendo⁶⁴, *Virtual Chess 64* (Seite 38), feierte bereits als PC-Programm Erfolge auf diversen Computerschachturnieren. Wer sich für das außergewöhnliche Spiel, das eigentlich vielmehr Sport ist, interessiert, kann eines von sechs Modulen gewinnen. Löst dazu einfach die nebenstehende Schachaufgabe und schickt die Lösung (bitte in Druckbuchstaben) unter dem Stichwort „Chess“ an folgende Adresse:



X-plain Verlag
next Level
 Stichwort: „Chess“
 Friedensallee 41
 22765 Hamburg

Matt in 4 Zügen
 Schickt uns bitte die komplette Lösung des Schachproblems! (Kleiner Tip: Weiß ist am Zug, und die Rochade für Schwarz ist nicht mehr möglich.)

Einsendeschluß ist der 14.7.98. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firmen X-plain Verlag und Konami Deutschland sowie deren Angehörige dürfen nicht an dieser Verlosung teilnehmen. Wir wünschen viel Glück und Spaß!

Hersteller: Sony Entwickler: Namco Shoot 'em Up
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: -
 Preis: ca. DM 90 Erhältlich: ab Juli

Point Blank



Mit einem gezielten Schuß wird der Kauf eines Gegenstandes bestätigt



info

Das Game läßt sich sowohl mit dem Pad als auch mit der Namco-Lightgun G-Con 45 steuern. Letztere Möglichkeit ist jedoch eindeutig die bessere, da es sich mit dem Steuerkreuz nur schwer schnell reagieren läßt. Die G-Con 45 gab es erstmals mit *Time Crisis* (indiziert), *Point Blank* ist das zweite Spiel, das mit dieser Waffe gespielt werden kann. Das Shoot 'em Up kostet 90 DM ohne und 170 DM mit G-Con 45.

Gameplay: Schon allein die Kombination aus Rollenspiel und Shoot 'em Up weiß zu begeistern, und wer auf die friedliche Art ballern möchte, ist mit diesem Game gut bedient.

Präsentation: Die Grafik zeigt sich mit Bilderbuchcharakter. Sie ist, ebenso wie die Musik und Soundeffekte, zwar nicht überragend, dafür aber zweckmäßig und witzig gestaltet.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.



TVON S. ALTER
 ausche Schnuller gegen Uzi. Nicht selten hegen schon Vierjährige diesen Wunsch, während die Eltern staunend zuschauen, wie der Nachwuchs mit seiner Plastiknarre zum Mini-Rambo mutiert. Die BPJS kümmert es nicht einen Deut, wenn die lieben Kleinen dann mit hochroten Köpfen auf dem Spielplatz mit Wasser und Platzpatronen auf lebende Ziele schießen. Wohl aber, wenn Jugendliche vor dem heimischen Fernseher mit brutaler Härte Massenmorde an zweibeinigen Pixelansammlungen begehen.

Ob die Gestaltung von Namcos neuestem Shoot 'em Up in dieser höchst eigenartigen Ge-



setzung begründet liegt, sei dahingestellt – zumal es sich nicht um eine deutsche Firma handelt und das Game ursprünglich aus der Spielhalle stammt. Aber auf jeden Fall wird die von vielen geliebte Behörde nichts dagegen haben können, wenn Erwachsene in *Point Blank* mit der Lightgun demnächst auf Teddybären, wild umherfliegende Ufos oder Zahlenfelder schießen.

Im Arcade-Modus kann sich der Spieler für Training, Anfänger oder Experte entscheiden. Die Aufgabenstellungen sind sehr unterschiedlich. Mal müssen eine bestimmte Anzahl Tontauben abgeschossen, oder in einer Schießbude Stoff-



tiere getroffen werden. So weit, so banal. Das wirklich Ungewöhnliche an *Point Blank* ist jedoch der Rollenspiel-Modus, in dem der Spieler zwei Figuren mit der Lightgun durch eine Wald- und Wiesenlandschaft lenkt. Die beiden Gestalten bewegen sich jeweils in die Richtung, in die geschossen wird. Auf diese Weise kann das Areal nach Secrets durchsucht werden, hinter denen sich oben beschriebene Aufgaben verstecken und man sich als guter Schütze beweisen muß.

Wer sein Soll erfüllt, bekommt dafür Geschicklichkeitspunkte oder Geld. Mit dem Angesparten können in einem Shop z. B. neue Waffen oder Speed Ups erworben werden. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, in kleinen Häusern den verschiedensten Personen einen Besuch abzustatten. Die Bewohner halten stets nützliche Tips parat oder haben sogar einen Job zu vergeben, wie beispielsweise ein Amulett finden.

Mit dieser ungewöhnlichen Spielidee wollte Namco sicher eine jüngere Zielgruppe ansprechen. Doch wahrscheinlicher ist in Deutschland mancher Erwachsene über *Point Blank* ebenso froh, denn hierzulande muß man ja schließlich nehmen, was man kriegt. ■

XL-Wertung

70%

test
playstation

Jeremy McGrath Supercross 98



Mit dem Editor kann man beliebige Strecken bauen und abspeichern



Auf Knopfdruck führt der Fahrer verschiedene Stunts aus. Manchmal fällt er dabei auch hin



info

SVON D. MARKWART
 ommer! Die Jahreszeit, in der am Strand der Körper gebräunt, den knapp bekleideten Vertretern des anderen Geschlechts hinterhergeschaut und das Motorrad aus der Garage geholt wird. Jedes Jahr gibt es im Sommer die meisten Motorradunfälle. Doch damit ist jetzt Schluß. Dank Jeremy McGrath bzw. dem Spiel, welches seinen Namen trägt, können jetzt alle Motorradfischisten schon einmal trainieren, wie es im wahren Leben zugehen wird.

Auf sieben verschiedenen Motocross-Strecken wird entweder eine ganze Championship-Serie ausgetragen oder einfach nur ein Kurs geübt. Kurz das erste Motorrad ausgesucht und einen Blick auf die Kartenübersicht geworfen, und schon geht es hinein ins Vergnügen. Mit zwei (!) Bremsstangen läßt sich der Hobel hervorragend steuern. Zum einen bringt die Hinterradbremse die beste Kontrolle über das Zweirad in der Kurve, und zum anderen ist die Vorderradbremse bestens für schnelle U-Turns und Burnouts auf der Stelle geeignet. Die Turbotaste verleiht dem springwütigen Spieler die entsprechende Power, um den nächsten Hügel richtig zu meistern. Fliegt

Jeremy so richtig hoch in der Luft herum, genügt ein kurzer Druck auf die Stunt-Taste, und schon vollbringt der Meister die schönsten akrobatischen Einlagen. Es sei denn, das Timing stimmt nicht so ganz, dann gibt es wunderschöne Stürze zu beobachten. Da der Spieler in kleinster Weise dem großen Jeremy ‚Showtime‘ McGrath nachsehen soll, können auch eigene Strecken selbst angelegt werden. So, wie es der Champion im Spiel vorgemacht hat. Die Motorgeräusche hören sich sehr realistisch an, und durch die immer treffenden Sprüche des Kommentators wird dem Fahrer laufend der aktuelle Stand des Rennens mitgeteilt, z. B. ob ein Gegner eine Abkürzung genommen hat. Aber auch sonstige Geschehnisse bleiben nicht unerwähnt. Nur die Kameraführung läßt zu wünschen übrig. Viel zu schnell verfolgt sie den Raser und ruckelt ein wenig vor sich hin. Dank Splitscreen können zwei Heim-Biker gleichzeitig um die Wette flitzen. Per Analogpad gelingt auch eine genauere Steuerung. Aufgrund der geringen Auswahl an guten Motocross-Spielen auf der PlayStation ist ein Kauf von *Jeremy McGrath Supercross 98* in jedem Fall empfehlenswert. ■

Der Kalifornier Jeremy ‚Showtime‘ McGrath hat bereits mit 14 Jahren das erste Mal auf einem Motorrad gestanden. Jedes Jahr belegt er einen der vorderen Plätze der AMA (American Motocross Association). Siebenmal war er sogar Champion.
Gameplay: *Supercross 98* läßt sich flüssig spielen, und dank des Strecken-Editors wird es auch nicht so schnell langweilig.

Präsentation: Die Intro vermittelt dem Spieler einen sehr guten Vorgeschmack auf das, was ihn erwartet. Die Animation von Jeremy ist äußerst gelungen.

Memory-Card: Editierte Strecken belegen jeweils einen Block, einen weiteren die Spielstände.



XL-Wertung

80%

Hersteller:	Sony/Namco	Entwickler:	Black Ops
Spieler:	1	Level:	14
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Action/Adventure

Treasures of the Deep



4.860.000 Gold Coins ist ein happiger Preis für die Viper



Die Missionsziele werden anhand kleiner Filme gezeigt und erklärt



Bei der Suche nach Extras ist ein scharfes Glupschauge gefragt

Info

Die NTSC-Version erschien bereits vor Monaten. In neXT Level 5/98 veröffentlichten wir Cheats für beide Fassungen (NTSC und PAL). Allerdings funktionierten diese Codes nicht mit der europäischen Testversion.

Gameplay: Nicht nur die Idee erfrischt, nein, auch über die Steuerung, das Waffen- und Extrassystem sowie die hohe Realitätsnähe läßt sich im Grunde nur Positives sagen.

Präsentation: Die bedrückende Dunkelheit der Tiefe, die schaurigen Geräusche und zahlreiche Meerestiere verschmelzen zu einem phantastischen Unterwasserabenteuer.

Memory-Card: Erfolgreich beendet Missionen stranden auf einem Block.



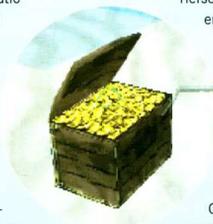
Hei, was schaut von draußen rein? Nicht alle Meeresbewohner gleiten unbedarft durchs feuchte Element. Haie, Muränen, Wale und gegnerische Gefährte können das Boot des Spielers rammen

SVON T. HELLWIG
 Schon mal den Ferrari in der Tiefgarage vergessen? Macht nichts, wer den Schlitten findet, darf ihn sowieso nicht behalten. Unter Wasser, sprich in den unendlichen Weiten des Meeres, sieht es mit dem Fingerglück ganz anders aus. Das internationale Seereicht gönnt dem fleißigen Taucher alle Schätze, die er zu bergen weiß. Black Ops nahm sich dieses Themas an und schuf zusammen mit Namco ein feines Action-Adventure der besonderen Art.

In der Rolle des Navy-Veteranen Jack Runyan gilt es, 14 Tauchgänge in Form geschichtsnaher Missionen rund um den Globus zu absolvieren. Für die Underwater Mercenary Agency sollen dabei höchst wertvolle Schätze entdeckt werden. Das Ganze wäre vor allem aufgrund der schönen Gafik und der vielen putzig animierten Meeresbewohner eine phantastische Reise in eine unerforschte Welt, gäbe

es da nicht einen Haufen aggressiver Gegenspieler. Auf der Suche nach den glitzernden Ladungen versunkener Schiffe, Hitlers goldener Kriegsbeute, Münzen und anderem Hab und Gut hat es Jack mit feindlichen Tauchern, Einmann-U-Booten und sogar torpedobestückten Tiefseebooten zu tun. Durch Netze kann er sich vor Haien, Muränen und Qualen schützen, die es einzufangen gilt. Tötet er seltene Fische oder andere bedrohte Tiere, so hat er mit saftigen Geldstrafen am Ende der Level zu rechnen.

Da sich keine Mission nur mit einer schnöden Harpune bewältigen läßt, ist Jack mit dem Grundkapital von 10.000 Gold Coins zunächst die Möglichkeit gegeben, sich und sein Tauchgerät umfangreich auszustatten (s. Kasten). Sammelt der Schatzsucher genügend Münzen oder Goldbarren (schwimmen frei umher) ein, sollte sich zusammen mit der Prämie für gefangene Meeresbewohner und dem Lohn für den großen Fund am Ende eines



test playstation



2:16, Hitler's Lost Gold, die Muräne greift an – doch die Sauerstoffmaske hat festen Halt über den ganzen Tag: Tiefsee Taft bietet Tauchern Schutz

Levels ein hübsches Sümmchen ergeben. In acht verschiedene U-Boote darf sodann investiert werden. Je nach Kaufpreis ist das Tauchgerät flexibler, schneller oder kann mehr Ausrüstung tragen. Ein nettes Extra an dieser Stelle: Die Boote gibt es in unterschiedlichen Farben.

Treasures of the Deep ist nicht nur bedingt durch die frische Idee einmal etwas anderes im Action-Adventure-Bereich, sondern es besticht



Starke Strömungen treiben das Unterwasserfahrzeug im Kanal unaufhaltsam vorwärts



zudem auch durch eine konstant packende Atmosphäre. Da die Sichtweite begrenzt ist und der gezeigte Kartenausschnitt lediglich den bereits befahrenen Teil offenbart, ist bei jedem neuen Meter mit plötzlich auftauchenden Feinden zu rechnen. Jack kümmert sich nicht nur um die Erkundung der Gegend, er muß sich ebenso um den Luftvorrat sorgen. Neben käuflichen Medi-Packs zur Auffrischung der Energie erfreuen den Spieler im Kampf vor allem Luftflaschen und Munition, die

besiegte Feinde hinterlassen. In einigen Missionen spielt auch die Zeit eine wichtige Rolle. Insgesamt kommt so gut wie an keiner Stelle des Spiels Langeweile auf, da man ständig auf irgendeine Art beschäftigt ist: Wo geht es lang, wieviel Luft habe ich noch, umschalten und Medi-Pack benutzen, Vorsicht, ein Hai, und schnell noch die Goldbarren mitnehmen ... Manchmal endet es gar im Streß.

Dank der hervorragenden musikalischen Untermalung von Tommy Tallarico (machte früher viel für Segas Mega Drive) gehört *Treasures of the Deep* zu den mitreißendsten Unterwasserspielen der PlayStation. Black Ops präsentiert die spannungsgeladenen Missionen in sauberer Grafik mit guten Animationen und angemessenem Schwierigkeitsgrad. Die Gegner verhalten sich nicht stupide, sondern attackieren aus der Deckung und flüchten auch mal. Starke Endgegner wie der Tauchroboter oder das riesige Monster geben dem actionreichen Spektakel zusätzliches Feuer.

Wirklich negativ ist an Sonys Spiel eigentlich kaum etwas. Bis auf kleine Grafikfehler, die zu verzeihen sind, einige Anzeigen, die deutlicher und länger auf dem Schirm sichtbar sein sollten, die stellenweise zu arge Hektik im Kampf und die manchmal zu düstere Optik glänzt das Highlight auf ganzer Linie. Selbst schießwütige Shoot-'em-Up-Freunde dürften Gefallen daran finden, sich umfangreich zu bewaffnen und auszustatten, um die Feinde anschließend mit Torpedos, Minen und Suchraketen auf den Meeresgrund zu befördern.

Treasures of the Deep bietet eine Trainingsmission, die jedem potentiellen Käufer zu empfehlen ist, da sie dem Spieler das Abenteuer so richtig schmackhaft machen kann. ■



shopping center

Jack kann sich vor Beginn einer Mission mit allerhand nützlichem Beiwerk ausrüsten. Je nach Geldbeutel bedeutet dies zusätzliche Energie, Luftvorrat und sogar schnellere Boote. Das beste Extra ist der Taucheranzug (teils kostenlos), der dem Spieler den Aufstieg aus dem Gefährt ermöglicht, um beispielsweise in Wracks zu schwimmen oder enge Passagen zu durchqueren.



XL-Wertung

90%

Hersteller: Konami/T•HQ Entwickler: Polygon Magic **Beat 'em Up**
Spieler: 1-2 (simultan) Kämpfer: 16 + 4 Endgegner
Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Jede Gang bevorzugt einen ganz eigenen Kampfschauplatz

Info

Im Gegensatz zu der seit einigen Monaten erhältlichen US-Version bietet die PAL-Fassung von Vs. (Versus) einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad (drei Stufen).

Gameplay: Es sind drei Buttons mit den Funktionen Schlag, Tritt und Konter belegt.

Nach ein paar Stunden Gewöhnung sollten auch wirkungsvolle Kombos schon klappen, aber der Frust über die ungenauen Trefferpunkte am gegnerischen Körper ist einfach zu groß.

Präsentation: Eine schwache Intro und die extrem kantigen Charaktere sorgen kaum dafür, daß man sich auf Anheb für Vs. begeistern kann.

Memory-Card: Die Spielstände belegen einen Block.

Vs.



Grafisch bietet Vs. von T•HQ nicht gerade das Gelbe vom Ei. Die Kämpfer sehen sehr kantig aus, und leider gibt auch die mangelhafte Kollisionsabfrage des öfteren Anlaß zur Verwirrung

EVON D. MARKWART
s liegt in der Natur des Menschen, sich aneinander zu messen. In der Steinzeit waren es die Neandertaler, die um eine Frau oder gegen ein Mammut rangen, mit Beginn der Neuzeit wurden die Olympischen Spiele populär, und heute treten die Streithähne per Konsole gegeneinander an. Für diese Art der Auseinandersetzung ist auch Vs. von T•HQ/Polygon Magic prädestiniert. 16 Kämpfer stehen aus vier verschiedenen Gangs zu Verfügung. Da jede Truppe ihr eigenes Gebiet hat, das es zu verteidigen gilt, gibt es auch die verschiedensten Schauplätze. So bevorzugen die Recken von der Hood beispielsweise den Basketball Court und die Raufbolde vom Campus eher die Bibliothek. In den diversen Spielmodi wird eingestellt, ob alleine gegen den Computer gespielt wird, oder eine der Banden gegen alle anderen kämpfen soll oder einfach nur so drauflosgehauen wird – ohne Energieleiste oder Zeitlimit. Ein besonderes Feature hat Polygon Magic noch eingebaut: Im Survive Mode wird jeder Kampf mit einer Punktzahl bewertet. Abschließend werden die erzielten Punkte



aller Runden gegeneinander aufgerechnet. Das bedeutet, erst nach der kompletten Auswertung weiß der Spieler, ob er einen Platz in der Highscore-Liste erreicht hat. Nachdem die Gang, der Kämpfer und der Schauplatz gewählt wurden, geht es ums Ganze. Sobald die Akteure die Arena betreten, überkommen den Spieler etwas nostalgische Gefühle. Die Raufbolde sehen so kantig aus wie in ganz frühen 3D-Prügelspielen. Die Anzahl der Polygone ist fast auf den ersten Blick zu erkennen. Allerdings bewegen sich die Figuren sehr flüssig, was aber nicht bedeutet, daß sie realistisch wirken. Es wurden zwar authentische Kampfsportarten verwendet, doch leider sieht Tae Kwon Do bei Vs. nicht so elegant aus wie bei Hwoarang aus Tekken 3. Die Kollisionsabfrage läßt ebenfalls zu wünschen übrig, die Verbindung zwischen Treffer und Getroffenem ist wenig harmonisch gestaltet. Oftmals weiß der Joypad-Künstler nicht so ganz, ob die Attacke wirklich gessenen hat oder nicht. Einzig der Soundtrack kann mit überdurchschnittlicher Qualität überzeugen. T•HQ konnte einige Bands aus der alternativen Rockszene verpflichten, wie beispielsweise Los Infernos, Suicide Machines oder Pigs in Space. Letztendlich bietet Vs. kurzzeitig etwas Unterhaltung, aber um an PlayStation-Spitzenliste wie z. B. Tekken 3 oder auch Dead or Alive heranzukommen, mangelt es dem Game noch ein wenig Qualität. ■



XL-Wertung 70%



WCW Nitro

LVON T. PARTETZKE
 Lange genug dürsten deutsche PlayStation-Wrestling-Fans bereits nach einem guten Spiel um die Pseudosportart. Nach dem mißlungenen Versuch, diese Leute mit *WCW vs. the World* zufriedenzustellen (vgl. News in XL 3/98), startet T•HQ mit *WCW Nitro* nun den nächsten.

Es fällt bereits im Hauptmenü auf, daß sich die Entwickler diesmal mehr Mühe gegeben haben, denn im Gegensatz zum Vorgänger wurde an Tag-



Team-Matches gedacht. Äußerst bereichernd ist diese Option allerdings nicht, da die inaktiven Teampartner nur regungslos am Rand stehen und nicht ins Geschehen innerhalb des Ringes eingreifen. Double-Team-Moves (Aktionen von beiden Teamkollegen gleichzeitig gegen einen Gegner) fallen also flach. Was bleibt, ist ein Tournament-, ein Exhibition- und ein Zweispieler-Modus. Im Tournament kämpft sich der Spieler durch eine Anzahl von Matches, um sich am Ende den Champion-Gürtel umschmallen zu dürfen. 16 Wrestler aus den Ligen WCW und NWO stehen anfangs zur Verfügung. Jeder von ihnen gibt drei weitere frei, sofern man ein Turnier mit ihm erfolgreich durchspielt. Wer die Kunst der Algebra beherrscht, kommt schnell darauf, daß am Ende eine nicht zu verachtende Anzahl von 64 Charakteren zur Auswahl bereitsteht, vorausgesetzt, der Spieler bringt die nötige Geduld auf. Von dieser sollte er ausreichend besitzen, denn nach nicht allzulanger Zeit wirkt *WCW Nitro* ziemlich ermüdend. Erstens be-



Überraschend taucht hin und wieder ein weiterer Wrestler auf und hilft beim Verprügeln



Im Standbild sieht *WCW Nitro* wahrlich nicht schlecht aus, doch die Bewegungen der Wrestler sind alles andere als geschmeidig. Die Teamkollegen, die am Rand stehen, bleiben auch dort

wegen sich die Sportler im Schildkrötentempo durch den Ring, zweitens beherrschen sie, von einer knappen Handvoll Ausnahmen abgesehen, die gleichen Moves, drittens ist die Steuerung für ein Wrestling-Spiel denkbar ungeeignet, da alle Würfe und Griffe durch schnelles Drücken einer bestimmten Tastenfolge ausgelöst werden. Die drei bis fünf Aktionen, die die Charaktere unterscheiden, variieren in ihren dazugehörigen Tastenkombinationen dermaßen, daß es fast in ein Lebenswerk ausartet, alle Moves der 64 Klopse auswendig zu lernen und gezielt im Kampf anzubringen. Also beschränkt man sich größtenteils auf die Techniken, die jeder Wrestler beherrscht, und schon wird es langweilig.

Was den Titel wiederum aufwertet, ist die Aufmachung. Ein aktionsgeladener Videovorspann, kleine Provokationsprüche der gefilmten Original-Wrestler vor dem Kampf und „Mean“ Gene Okerlund als Kommentator vermitteln die richtige Atmosphäre. Außerdem ist der Wiedererkennungswert der Spielfiguren außergewöhnlich hoch. Statur, Bekleidung und Größenverhältnisse stimmen nahezu bis ins Kleinste überein. Schade ist nur, daß bei den Animationen nicht so viel Liebe zum Detail bewiesen wurde.

Kurz gesagt ist *WCW Nitro* ein nett gemeintes Wrestling-Spiel mit guten Ansätzen und vielen Kämpfern, mehr aber auch nicht. Wer eingefleischter Fan des World Championship Wrestling ist, sollte ein Probespielchen wagen, für die Masse ist es allerdings nur eingeschränkt zu empfehlen. ■

Info

Eine frische Idee hat T•HQ mit ihren „Überraschungsgegnern“ untergebracht: Ist ein Spieler in Bedrängnis, kann es vorkommen, daß unangekündigt ein Kollege in den Ring gerannt kommt und seinem Verbündeten hilft, indem er den Gegner bearbeitet. Sogar auf die Rollenverteilung wurde geachtet, so daß ein „Böser“ nie einem „Guten“ zu Hilfe eilt.

Gameplay: Die umfangreiche Kämpferriege täuscht nicht darüber hinweg, daß sich die Charaktere nur in wenigen Aktionen voneinander unterscheiden. An der stimmigen Wrestling-Atmosphäre sollten Fans der Sportart allerdings Gefallen finden.

Präsentation: Obwohl der Wiedererkennungswert der Wrestler dank digitalisierter Texturen hoch ist, lassen die Animationen zu wünschen übrig – von Realismus zu sprechen fällt schwer.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.

Internetadresse: www.thq.com

XL-Wertung

65%

Hersteller:	Capcom	Entwickler:	Capcom	Beat 'em Up
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	18 Kämpfer	
Preis:	ca. DM 130	Erhältlich:	als Import (jp)	

Vampire Savior – The Lord of Vampire



Für jeden Charakter stehen sechs verschiedenfarbige Outfits zur Wahl



Dies ist nur einer der vielen originellen Super-Specials. Bulleta beschwört einen Jäger und einen Soldaten herauf, die gnadenlos auf den Gegner feuern. Sie selbst zückt eine Uzi und macht mit

Info

Kein Herz für Europäer: *Vampire Savior* wird allem Anschein nach nur fernöstlichen Saturn-Besitzern vorenthalten werden. Eine deutsche Version ist weder geplant noch wahrscheinlich. Über eine eventuelle PlayStation-Umsetzung ist ebenfalls noch nichts bekanntgegeben worden.

Gameplay: Capcom-typisch wird wieder eine immens gute Spielbarkeit geboten, die ohne weiteres mit *X-Men vs. Street Fighter* mithalten kann. Mit 18 Kämpfern bietet *Vampire Savior* eine außergewöhnlich große Charakterpalette.

Präsentation: Grafisch wird ein Gag- und Ideenfeuerwerk abgebrannt, das seinesgleichen sucht. Düstere Musiken und Soundeffekte vermitteln die richtige Stimmung.

Saturn-Speicher: Die Optionen und der Spielstand werden auf 16 Seiten festgehalten.

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



Lilith, einer der neuen Charaktere, ist zwar etwas luftig bekleidet, weiß sich aber zu wehren

Capcom hat noch ein Herz für Sega-Fans, was man ihren Spielen auch anmerkt. Bisher wurde jeder Capcom-Titel, der sowohl für PlayStation als auch für Saturn erschien, auf letzterer Konsole besser in Szene gesetzt, abgesehen von einem indizierten Horror-Adventure. Die PSX-Version von *X-Men vs. Street Fighter* (siehe News) sollte am besten schnell wieder vergessen werden, und von der *Darkstalkers/Vampire*-Reihe existiert für die PSX gar nur der erste Teil, der mehr schlecht als recht umgesetzt wurde.





Saturn-Besitzer dagegen können sich erneut glücklich schätzen, denn mit *Vampire Savior* steht mittlerweile Teil 3 der Serie in den Regalen – aber nur in Japan, und daran wird sich voraussichtlich leider auch nichts ändern. Einer der Gründe (oder Ausreden) dafür ist die Tatsache, daß das Spiel nur mit der 4-MB-Cartridge funktioniert, und diese ist nicht außerhalb Japans erhältlich. Schon beim famosen *X-Men vs. Street Fighter* (XL-Wer-

machen aus dem Spiel einen grafischen Leckerbissen allererster Güte.

Auch in puncto Umfang lagen die Entwickler keineswegs auf der faulen Haut. Jeder der 18 Kampfgenossen verfügt über eine beachtliche Vielzahl an Moves, die vor Ideenvielfalt und (teilweise morbiden) Witz nur so strotzen. Speziell die Super-Specials sind an Originalität kaum zu überbieten. Vier neue Charaktere, darunter auch ein alles andere als friedlicher Rotkäppchen-Ver-schnitt mit Maschinenpistole und anderweitiger Artillerie, gesellen sich zu den Recken, die aus dem zweiten Teil bekannt sind. Sie fügen sich bestens in die Riege der Grusel-Gesellen ein und sind weit mehr als obligatorische ‚Wir-müssen-in-den-dritten-Teil-unbedingt-noch-mehr-Kämpfer-hineinstopfen-Lückenfüller‘. Allerdings wurde die oben erwähnte Ideenvielfalt nicht bei den Spielmodi ausgelebt. Ein Arcade- und ein Versus-Modus müssen dem Prügel-Fan genügen.

So, wie die Aufmachung und Präsentation aussieht, steht es auch um das Gameplay: schwer zu übertreffen. Capcom ist es wieder gelungen, eine gute Steuerung und genaue Kollisionsabfrage mit viel Spieltiefe und -spaß zu kombinieren. Gewohnterweise lebt ein Prügelspiel besonders im Zwei-spieler-Modus auf. *Vampire Savior* bildet da keine Ausnahme und verliert nach einiger Zeit an Reiz, sofern man immer nur gegen den Computer antritt, obwohl dieser Effekt deutlich später als bei anderen Genrevertretern eintritt. Bei 18 Kämpfern und Unmengen von Special-Moves gibt es nun einmal viel zu entdecken. Mit einem menschlichen Mitspieler dagegen vergibt man schnell die Zeit und alles um sich herum. Spaßgefüllte Spielstunden sind garantiert. Wer also nach einem extravaganten und ideenreichen 2D-Beat-'em-Up sucht, findet in diesem Titel einen hervorragenden Vertreter. ■



Wer zuerst die beiden Energieleisten des Gegners auf Null bringt, hat den Kampf gewonnen. Runden im klassischen Sinne gibt es nicht mehr

tung: 90 % in XL 2/98) ermöglichte sie erstaunlich flüssige Animationen. Was allerdings bei *Vampire Savior* optisch geboten wird, übertrifft alles, was man bisher im Bereich der 2D-Beat-'em-Ups für Heimkonsolen zu Gesicht bekommen konnte (das Neo-Geo sei einmal außen vor gelassen). Detailreiche, farbenfrohe und bewegte Hintergründe, bildschirmfüllende Special-Moves, geschmeidig animierte Kämpfer und das ausgefallenste Charakterdesign der Prügelspielgeschichte



Wie immer verfügen die Kämpfer über jeweils drei verschieden starke Schläge und Tritte



no loading, don't wait

Spielt man *Vampire Savior*, mag man kaum glauben, daß da eine CD-ROM im Laufwerk liegt. Ladezeiten sind nämlich so gut wie gar nicht vorhanden. Auf einen Now-Loading-Bildschirm wurde verzichtet, statt dessen bleibt das Bild vor einem Kampf kurz stehen und macht die kurzen Ladezeiten kaum wahrnehmbar.

öfter mal was neues

Füllt sich der untere Power-Balken, können die Charaktere entweder auf durchschlagende Super-Specials zurückgreifen oder, und das ist neu, für gewisse Zeit spezielle Fähigkeiten



ten in Gebrauch nehmen, die von Kämpfer zu Kämpfer variieren. Einige schlagen stärker zu, während andere z. B. doppelt auf dem Bildschirm erscheinen oder mit jedem Schlag eine Rakete abfeuern.

XL-Wertung

85%

Hersteller: GT Interactive Entwickler: Midway **Beat 'em Up**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 8 + 2 Kämpfer
 Preis: ca. DM 90 Erhältlich: Ende Juni

Bio Freaks



Die Möglichkeit zu fliegen sorgt für Hektik, als dem Gameplay zu dienen



Info

Auch für das N64 existiert eine Version von *Bio Freaks*. Grafisch ist diese sogar etwas besser gelungen, spielerisch agiert sie jedoch ebenso in der unteren Kreisklasse.

Gameplay: Das Kampfsystem wirkt völlig unausgereift. Im Zeitalter der immer aufwendigeren Spiele lockt wildes Herumgehämmere auf dem Pad niemanden mehr hinter dem Ofen hervor.

Präsentation: Die Entwickler haben sich viel Mühe gegeben, außergewöhnliche Charaktere zu designen und diese, sowie die Kampfarenen, optisch ansprechend zu gestalten. Die Sound-Unterermalung ist spärlich ausgefallen. Ein paar Effekte und klägliche Songs, die von einem Tchibo-Synthesizer stammen könnten, lassen den Spieler schnell zur Fernbedienung greifen, um die Lautstärke zu reduzieren.

Memory-Card: Veränderungen in den Optionen und die Belegung der Buttons lassen sich auf einem Block speichern.

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



Midway hat wieder zugeschlagen und diesmal besonders brutal.

Dies gilt nicht nur für die völlig übertriebenen Gewaltdarstellungen, sondern auch für das mäßige Gameplay. Die unangefochtenen Meister der Fließbandproduktion von Durchschnitts-Prügelspielen hatten *Bio Freaks* bereits im Vorfeld als besonders blutrünstig angepriesen, und Leute mit schwachen Nerven vor dem Game gewarnt. Dem sei noch hinzugefügt, daß auch Freunde von anspruchsvollen Beat 'em Ups sich diese Warnung ernsthaft zu Herzen nehmen sollten.



Offenbar haben die Programmierer sich derart stark darauf konzentriert, möglichst viel Geschmacklosigkeiten in *Bio Freaks* zu integrieren, daß sie darüber die Spielbarkeit vergessen haben. Zugegeben, die Präsentation hat durchaus ihren Reiz. Sämtliche Charaktere sind sehr originell design, sauber texturiert und mit ausreichend Animationen versehen. Was spielerisch auf den ersten Blick reizvoll erscheint, entpuppt sich in der Praxis jedoch schnell als relativ unkontrollierbar. Arme und Beine können durch individuelle Button-Belegung voneinander getrennt eingesetzt

werden, sofern sie nicht vom Gegner abgetrennt wurden. Außerdem hat der Spieler die Möglichkeit, zum Beispiel per Raketenrucksack in die Luft zu gehen, nach links oder rechts in die Tiefe des Raumes auszuweichen und Gebrauch von der Schußwaffe zu machen. Obwohl darüber hinaus noch viele weitere Special-Moves existieren, stellt sich langfristig kein Spielspaß

ein. Nachdem man, durch das Betrachten der riesigen Blutfontänen, abgehackten Gliedmaßen und verendeten Charaktere, seine diabolisch-voyeuristische Ader befriedigt hat, stellt sich schnell die Erkenntnis ein, daß *Bio Freaks* viel mehr nicht zu bieten hat. Wenn es überhaupt eine taktische Kampfgestaltung zu entdecken gibt, dann höchstens das feige Schießen aus sicherer Entfernung. Im direkten Kampf ist es eigentlich egal, ob man seine Angriffe plant oder wie Fred Astaire in seinen besten Zeiten auf dem Pad herumstept. Selbst auf der einfachsten Stufe entscheidet ab dem fünften Kampf eher der Zufall als die Fähigkeiten des Spielers über Sieg oder Niederlage.

Natürlich bietet *Bio Freaks* die üblichen Disziplinen wie Arcade, Vs. Mode, Team Battle, Survival, doch Vielfalt macht noch lange kein gutes Game. Wer ein vernünftiges und vor allem spielbares Beat 'em Up sucht, sollte lieber zu *Soul Blade* greifen bzw. auf *Tekken 3* oder *Dead or Alive* warten (die NTSC-Versionen sind bereits erhältlich). Wer sich an Blut und Metzelle sattzusehen wünscht, der kommt günstiger und besser dabei weg, sich einen Splatter-Film zuzulegen. ■

XL-Wertung

55%

Sport Hersteller: GT Interactive Entwickler: Midway
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 26 Teams
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Wayne Gretzky's 3D Hockey 98



WGH 98 bietet eine passable Simulation, bei der die Action im Vordergrund steht



ein oder zwei Spieler reduziert, und die Eisfläche fällt ein wenig kleiner aus, ebenso können die Regeln „runtergeschraubt“ werden. Im Klartext heißt das: Action pur. Mit den grundlegenden Funktionen der Tasten, passen, schießen und Turbo wird die schwarze Scheibe über das Eis befördert. Schnelle Doppelpässe, One-Timer und harte Checks sind ebenfalls schnell erlernt. Alles in allem ist *WGH 98* eine passable Eishockey-Action-Simulation, die allerdings durch keinerlei Besonderheiten an die Konkurrenz von *Acclaim* oder *Electronic Arts* heranreicht. ■

Info

Midway hat schon mit *NBA Jam* das Prinzip der Action-Sportspiele erfolgreich umgesetzt. *WGH 98* fehlt aber das gewisse Etwas.

Gameplay: Der Vierspieler-Modus bietet noch am meisten Spielspaß, das N64-Original (vgl. XL 2/98) ist jedoch ein wenig besser.

Präsentation: Leider ist *WGH 98* nicht mehr auf dem neuesten Stand, so daß die Grafik nicht gerade spektakulär aussieht.

Memory-Card: Spielstände belegen jeweils einen Block.

XL-Wertung **70%**

SVON D. MARKWART
 einen Höhepunkt hat Wayne Gretzky schon seit einiger Zeit überschritten. Das hielt Midway aber nicht davon ab, den Großmeister erneut als Leitfigur für ihren aktuellen Titel unter Vertrag zu nehmen. Zu Beginn sollte erst einmal ausgewählt werden, in welchem Modus gespielt wird. In der Simulation wird ganz banal nach den üblichen Regeln gespielt. Im Arcade-Modus hingegen geht es ein wenig actionlastiger zur Sache. Die 26 original NHL-Teams werden um

Sport Hersteller: Funsoft Entwickler: American Technos
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 9 + 1 Teams
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Beach Volley Heroes



sönliche Note: Während die Soccers mit Fallrückziehern den Ball übers Netz treten, teleportieren sich die Ninjas vom einen Ende des Feldes zum anderen, um dann das Rund mit einem zertrümmernden Schmetterschlag in den Sand zu knallen. Für eine schlechte Annahme verliert der Spieler Hitpoints, wodurch die Fähigkeiten nachlassen. Glücklicherweise gibt es Auszeiten, in denen verlorene Energie wieder aufgefrischt werden kann. Nach einem Match gibt es Siegesprämien, die in Talismane oder Kraftringe investiert werden dürfen. Der Sound nervt in keiner Situation und bringt mit den recht gut gelungenen Hintergründen vernünftiges Strandambiente ins Wohnzimmer. *Beach Volley Heroes* ist eine kurzweilige Volleyball-Simulation und kann zumindest durch sein ungewöhnliches Spielprinzip jede Spielesammlung bereichern. ■

Info

Seit *Dodge-Ball* auf dem NES und der PC-Engine hat American Technos wenig von sich hören lassen. Doch das bewährte Spielprinzip dürfte jedermann erfreuen.

Gameplay: Mit der simplen Steuerung und ein paar Hilfsmitteln, wie Zauberringe oder ähnliches läßt sich der Ball in fast jeden Winkel des Spielfeldes plazieren.

Präsentation: Nicht gerade ein Meisterwerk, aber dennoch liebevoll aufgemacht. Besonders die weiblichen Mannschaften geizen nicht mit ihren Reizen.

Memory-Card: Das aktuelle Tournament läßt sich auf einem Block speichern.

XL-Wertung **75%**

WVON D. MARKWART
 enn es in einem Spiel um einen Diamanten geht, Zauberringe gekauft werden können und Hitpoints ausschlaggebend sind, dann handelt es sich meistens um ein Rollenspiel. American Technos hat es jedoch fertiggebracht, aus diesen Elementen ein Sportspiel zu machen, genauer gesagt ein Volleyballspiel. Jedes der neun Teams (ein weiteres ist erspielbar) hat seine per-

Hersteller: Take 2 Entwickler: Z-Axis **Sport**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 53 Teams (+ versteckte)
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Golden Goal 98



Der Torschuß mit Hilfe der Zielscheibe ist recht umständlich

info

Nach dem erfolgreichen Abschneiden in einem WM-Turnier werden einige versteckte Mannschaften mit den größten Stars des jeweiligen Landes freigelegt. In der deutschen Elf stehen u. a. Beckenbauer, Netzer, Müller, Rummenigge und Vogts.



Gameplay: Wer sich beim Torschuß nicht die Finger bricht, wird die intuitiv gestaltete Steuerung und die hohe KI genießen können. Zusätzliche Optionen und zumindest ein Vierspieler-Modus werden schmerzlich vermißt.

Präsentation: Liebe zum Detail zeigten die Grafiker nur bei den aufwendig animierten Gesten und Jubelszenen der großen Stars. Eckige Spieler mit Gorillaarmen und ernsthaften Koordinationsproblemen sind mittlerweile nicht mehr zeitgemäß. Die Idee mit den Zurufen anstelle eines Kommentators ist originell und manchmal sogar hilfreich beim Spielaufbau.

Memory-Card: Auf einem Block können drei Turniere gespeichert werden.



Seit Erfindung der Abseitsfalle kam kein Fußballspiel mit derart wenigen Optionen und Spielmodi auf den Markt. Als Ausgleich wird ein anspruchsvolles Gameplay geboten

EVON M. HÄNTSCH
 In neues Fußballspiel auf dem hart umkämpften PSX-Markt zu etablieren, ist eine schwierige Sache. Electronic Arts hat die FIFA-Lizenz in der Tasche, und Konamis ISS-Reihe ist in puncto Gameplay eine Klasse für sich. Z-Axis versuchte daher auch gar nicht, der etablierten Konkurrenz auf gegnerischem Platz Paroli zu bieten, sondern wählte mit *Golden Goal 98* einen neuen Weg und gleichzeitig das Risiko.

Auf ausladende Optionen wurde verzichtet. Außer dem Schwierigkeitsgrad, der Halbzeitlänge, der Kameraperspektive (fünf an der Zahl) und der Abseitsregel gibt es keinerlei Einstellungsmöglichkeiten. Als Spielmodi stehen lediglich das obligatorische Freundschaftsspiel (ohne Vierspieler-Modus) und ein WM-Turnier mit Gruppen- und Ausscheidungsspielen zur Auswahl. Die in zwölf Leistungskategorien definierten Kicker tragen bis auf wenige Ausnahmen Phantasienamen, sehen ihren realen Vorbildern aber verblüffend ähnlich. Im krassen Kontrast dazu stehen die kantigen und eher unförmigen Körper, die zudem nicht sehr natürlich animiert sind (Pate stand US-Stürmer Eric Wynalda).

Die Stärken von *Golden Goal 98* liegen ganz woanders. Anstatt das Geschehen aus der Sicht einer Fernsehübertragung zu verfolgen, versetzt es den Spieler mitten hinein. Einen Kommentator

gibt es folglich nicht. Zu hören sind statt dessen die Zurufe des Schiedsrichters, der Mannschaftskollegen und der Gegner in ihrer jeweiligen Landessprache. Die pixelgenaue Steuerung wurde bewußt einfach gehalten, so daß sich ein Auswendiglernen komplizierter Tastenkombinationen erübrigt. Äußerst gewöhnungsbedürftig gestaltet sich dagegen der Torschuß. Mit dem Steuerkreuz werden nicht nur die Spieler über den Platz, sondern auch ein Zielkreis über das gegnerische Tor bewegt. Nur mit sehr viel Übung gelingt es, dies vernünftig zu koordinieren – nicht unbedingt die beste Lösung.

Wesentlich besser gelungen ist die KI. Der Unparteiische wendet die Vorteilsregel korrekt an und pfeift bei Halbzeit- und Match-Ende keine torgefährlichen Strafraumscenen ab. Auch die Spieler verhalten sich ihrer Profession gemäß und reagieren auf fast jede Situation angemessen.

Wer bereit ist, sich auf die angesprochenen Besonderheiten einzustellen, bekommt mit *Golden Goal 98* eine innovative Fußballsimulation geboten. Hätten die Entwickler die Präsentation und die Optionen nicht so stark vernachlässigt, wäre wesentlich mehr möglich gewesen. ■



Als Vorlage für die Gestaltung der Gesichter dienten Portraitfotos der Originalspieler

test playstation

Sport Hersteller: Sony Entwickler: SCEI
 Spieler: 1-4 Level: 6 Kurse
 Preis: ca. DM 90 Erhältlich: im Handel

PS2 XL



Everybody's Golf



nachdem, welcher Schläger angewählt wurde, prognostiziert der Computer nun, wo der Ball in etwa landen würde, wenn es keinen Wind gäbe, und der Spieler das kleine, weiße Rund mit voller Kraft und mittig schlägt. Im fortgeschrittenen Spielverlauf gilt es, die Flugbahn genauestens zu planen, da Hindernisse wie Bäume im Weg sind, der Wind mächtig zulegt oder die Grünflächen



Nach jedem absolvierten Schlag kann man verschiedene Replays aufrufen

Info

In Japan wurde *EG* bereits im letzten Jahr unter dem Namen *Minna no Golf* veröffentlicht und erfreut sich größter Beliebtheit. Von Februar '97 bis Ende Januar '98 landete der Titel mit 1,5 Millionen verkauften Exemplaren auf dem vierten Platz der PSX-Verkaufs-Charts. Davor konnten sich lediglich *Gran Turismo* (nur 51 Stück mehr!), *Final Fantasy VII* (1,6 Mio.) und *Derby Stallion* (1,7 Mio.) platzieren. Hätte die Zählung übrigens einen Tag früher begonnen, wäre *FF VII* konkurrenzlos auf Platz eins gelandet, denn der Titel verkaufte sich am Erscheinungsdatum (31.1.97) 1,4 millionenmal.

Warum gibt es in der europäischen Version von *Gran Turismo* keinen Golf? Diese Frage stellen sich viele PlayStation-User, doch die Antwort kennt ganz allein Sony. Um möglichst jedem das Erleben der gleichnamigen Sportart zu ermöglichen, veröffentlicht der Großkonzern im Juni *Everybody's Golf*. Im großen und ganzen ist der Name Programm, denn die Grundzüge der Bedienung sind zwar nicht so kompliziert zu erlernen wie bei einigen anderen Genrevertretern, die richtige Ausführung verlangt aber dennoch einige Übung. Bevor es losgeht, können sich Neulinge durch anschaulich gestaltete Trainingssequenzen instruieren lassen und das Gezeigte dann auch gleich nachahmen.

Everybody's Golf präsentiert sich grafisch eher durchschnittlich. Eintönige Landschaften ohne Hintergründe und Niedlich-Charaktere, deren Bitmaps teilweise extrem aufpixeln. Sehr geschickt

ab- und Sandbunker sowie Seen zunehmen. Mit etwas Erfahrung läßt sich das Timing für den Zeitpunkt, wann der Button für die bewegliche Kraft- und Richtungsanzeige gedrückt werden muß, gut beherrschen und *Everybody's Golf* somit sehr präzise spielen.



Ein absolutes Plus: Der Spieler wird durch Lehrstunden langsam an die Steuerung herangeführt

In puncto Sound geht folgende Frage an Sony: „Was soll denn das sein?“ Sicher, manch einer mag vielleicht aufdringliche Musik, die nach US-Vorabendserien aus den 70er Jahren klingt, aber dann doch bitte wenigstens mit Abwechslung und nicht bei jedem Loch den gleichen Song! Okay, in den Menüs und beim Putten erklingen zwar auch andere Melodien, die meiste Zeit verbringt man jedoch mit Fernschlägen auf der sogenannten Driving Range. Gegen diesen einzigen gravierenden Schnitzer hilft aber sicher gerne die heimische Stereoanlage.

Wer ein Faible für Golf hat und keine grafischen und musikalischen Topleistungen benötigt, für den ist *Everybody's Golf* ein echter Tip, auch wenn ihn Berührungängste vor dieser Sportart bisher zurückgehalten haben. ■

Gameplay: Einsteiger kommen recht schnell mit der unkomplizierten Steuerung zurecht, Profis schlagen jedoch sehr fix Traumbälle. Das Platzdesign ist im Rahmen der Möglichkeiten, die Golf bietet, recht abwechslungsreich.

Präsentation: Sowohl grafisch als auch soundtechnisch ist *EG* nicht auf der Höhe der Zeit. Dafür kann die gute Spielbarkeit überzeugen. Die Trainings-Modi sind schlicht, aber sinnvoll, die Unterrichtsstunden für Neueinsteiger informativ.

Memory-Card: Ein Spielstand nimmt drei Blöcke in Anspruch.



gelöst und äußerst hilfreich ist die Art und Weise, mit der sich der Spieler einen Überblick über das jeweilige Loch verschaffen kann. Auf Wunsch und Knopfdruck fährt die Kamera in Schlagrichtung über den gesamten Platz. Des weiteren läßt sich der Blickwinkel von flach über den Rasen bis zur absoluten Draufsicht stufenlos verändern. Je

XL-Wertung 80%

test playstation

Hersteller: Sony Entwickler: Namco **Jump & Run**
 Spieler: 1 Level: 13
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Genieß' die Karal.
Es freut sich, sich kometalisieren.



Warten hier mit Bild von Schlüssel, überweicht Schlüssel.

Die Übersetzung ist leider an vielen Stellen nicht ganz gelungen



Leichtes Spiel hat man mit dem ersten Endgegner auf dem Glockenberg



Info

Im Spiel sind zahlreiche Items versteckt, die nur zum Vorschein kommen, wenn Klonoa sie berührt. Ein leichter Schatten zeigt dem Spieler ein solches Secret an.

Gameplay: Die Spielfigur läßt sich gut kontrollieren, man findet sich schnell ins Geschehen ein. Die Schwierigkeit der Aufgabenstellungen steigt in einem sinnvollen Grad an.

Präsentation: Grafisch bietet das Game in seinem Genre etwas völlig Neues für den deutschen Markt. Eingängige, ruhige Musiken und witzige Soundeffekte runden das Jump&Run wunderbar ab.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.

Klonoa – Door to Phantomile



Grafisch bietet *Klonoa – Door to Phantomile* ständig neue Überraschungen und präsentiert sich stets mit einem sehr stimmigen Design. Jump&Run-Fans werden ihre Freude an diesem Spiel haben

WVON S. ALTER
 Irklich gute Jump & Runs sind nach wie vor dünn gesät, obwohl es gerade für dieses Genre viele Anhänger gibt. Alle dreidimensionalen Plattformspiele boten, ausgenommen *Gex 3D – Return of the Gecko*, technisch eine Menge, spielerisch aber leider nur wenig. Viele Fans beschränken sich deshalb lieber auf zweidimensionale Games, die einen 3D-Eindruck vermitteln. Die beiden Teile von *Pandemonium* und *Crash Bandicoot* sind solche Kandidaten.

Namcos Titel läßt sich vom Aufbau her mit *Pandemonium* vergleichen, denn auch dort kann die Spielfigur zwar in den Vorder- und Hintergrund bewegt werden, aber nur auf vorherbestimmten Wegen. Was das Design angeht, unterscheidet sich das Game jedoch deutlich von seinem Vorgängern. Der japanische Einschlag ist unübersehbar, was sich schon sehr deutlich an der Spielfigur abzeichnet. Klonoa ist ein katzenähnliches Wesen, läuft, springt und spricht sogar, was sich im Spiel via Textkästen und einer künstlichen Sprachausgabe äußert.

Zudem kann das Tierchen auch von einer Waffe Gebrauch machen. Um einen Gegner damit auszulöschen, muß man ihm allerdings gefährlich nahekommen. Dafür winkt meist aber auch eine Belohnung, denn nicht selten verwandelt sich ein



Feind in ein stärkeres Geschöß oder verleiht sogar für einige Sekunden Flügel, um höher gelegene Plattformen zu erreichen.

Die sechs völlig unterschiedlich designten Welten sind in 13 Level unterteilt und ähnlich wie in *Oddworld* fließend durchgerenderte Zwischensequenzen, wie etwa Gondelfahrten oder ähnliches, verknüpft. Sogar mit Wetter- oder Tageszeitenwechsel bekommt es der Spieler bei seiner Reise durch das fernöstlich anmutende Fantasy-Land zu tun. Auf den Spielverlauf selbst hat dies jedoch keinen Einfluß.

An Originalität und Ideen hat es Namco bei diesem Titel sicher nicht gemangelt. Die technische Seite ist ohne Tadel, jede Welt hat eine eigene Musik und bietet einen Endgegnerkampf. Gerade das bereits erwähnte, ungewöhnliche Styling von *Klonoa* dürfte für viele Jump&Run-Liebhaber etwas völlig Neues sein. Einziges Manko: Mit 13 Leveln ist dieses Game etwas zu kurz geraten, für geübte Spieler wird das Vergnügen sehr schnell vorüber sein. Dennoch ist *Klonoa – Door to Phantomile* sicher eine virtuelle Reise wert, und vielleicht darf man ja auf einen zweiten, längeren Teil dieses außergewöhnlichen Jump&Runs hoffen. ■

XL-Wertung 80%

test playstation

Action Hersteller: Activision Entwickler: Luxoflux
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 32 Missionen
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: Ende Juni

Vigilante 8



Quer durch Schnee und durch Garagen steuert man die schweren Wagen ...



... aber auch durch Obstplantagen muß man seine Gegner jagen

EVON T. PARTETZKE
 Inner der ersten Titel zum Deutschland-Release der PlayStation war *Twisted Metal*, das zwar mit der Idee, mit schwerbewaffneten Fahrzeugen in 3D-Umgebungen andere Vehikel zu zerstören, ein neues Genre, aber nicht ausreichend Spielspaß bot. Auch der Nachfolger sowie andere Vertreter dieses Genres wie z. B. *Auto Destruct* konnten nicht wirklich überzeugen.



Neben dem Story-Modus kann auch ein Arcade-Modus angewählt werden, in dem es ausschließlich darum geht, vier Rivalen zu erledigen. Die Wahl der Arena ist dort dem Spieler überlassen, ebenso wie im Zweispieler-Splitscreen-Modus, welcher in technischer Hinsicht genauso überzeugend ist wie die Einspieler-Modi. Slow-downs oder Grafikfehler muß man mit der Lupe suchen. Statt dessen bieten die Level viel Abwechslung und Detailreichtum. Gelungene Lichteffekte verzieren die Schüsse und Explosionen.

Als gelungen läßt sich auch die Steuerung bezeichnen. Die Steuerung der Wagen weist keine großen Mängel auf, und die Gegner kann man ziemlich genau ins Visier nehmen. Störend fiel allerdings auf, daß die Kameraperspektive nicht immer günstig ist und man des öfteren schnell den Überblick verliert. Kommt ein Gegner zu nah an das eigene Gefährt heran, kann er nur schwie- rig getroffen werden. Viele Waffen gehen an ihm vorbei. Mit Raketen verletzt man sich dann zudem selbst. Außerdem stellt sich nach einigen Spielstunden bald Langeweile ein. Ohne diese Mängel hätte *Vigilante 8* eine durchaus höhere Wertung verdient, ist derzeit aber dennoch der beste Vertreter dieses Genres. ■



Info

Vigilante 8 hat sein Vorbild im PC-Spiel *Interstate '76*, wurde aber grundlegend verändert. Das Computerspiel war weniger auf Action als auf das Durchfahren von weiten Ebenen ausgelegt.

Gameplay: Alle Vehikel lassen sich ordentlich steuern. Vor allem mit zwei Spielern kommt schnell Action auf. Das Spiel-geschehen ist nicht immer übersichtlich, und allein wird es schnell langweilig.

Präsentation: Grafisch werden abwechslungs- und detailreiche Szenarien geboten. Schön anzusehen sind die Explosionen und die nach und nach auseinandernehmbaren Autos. Knallige Soundeffekte lassen Stimmung aufkommen.

Memory-Card: Der Spielstand und die Optionseinstellungen werden auf einem Block festgehalten.

XL-Wertung 75%

Langsam ist es also an der Zeit gewesen, an dieser Situation etwas zu ändern. Mit *Vigilante 8* veröffentlicht Activision den ersten Titel, der aus dem Genre mehr herausholt als eine schlechte Steuerung und stumpfes Umhergeballere. Interessant ist zunächst die Mischung aus naher Vergangenheit und Zukunft, da man anfangs die Wahl aus acht 70er-Jahre-Fahrzeugen hat und mit unterschiedlichsten Waffensystemen, unter anderem Laserkanonen und Homing-Raketen, feuern darf. Ebenfalls eine nette Idee ist ein Story-Modus, in dem jeder Charakter vier verschiedene Missionen erfüllen muß. Gilt es bei einigen Fahrern, gewisse Einrichtungen zu verteidigen, sind andere wesentlich rabiatere veranlagt und müssen diverse Dinge zerstören. Gegnerische Fahrzeuge versuchen, die Erfüllung der Missionen zu verhindern und feuern kräftig auf den Spieler. Dieser ist natürlich nicht wehrlos und kann unterwegs Extras einsammeln. Schutzschilde, Radarstörser, die das Anvisieren erschweren, und natürlich durchschlagskräftige Waffen sind einige von ihnen. Außerdem darf die Umgebung in das Gefecht einbezogen werden. Schießt der Spieler beispielsweise einen Laternenmast nieder, trifft dieser beim Umfallen eventuell darunterstehende Fahrzeuge, woraus Energieverlust resultiert.

鉄拳



Teil 2

Willkommen zum zweiten Teil unseres Kampfsport-Specials! Neben der Erspielung von Gon, dem kleinen Saurier und den wichtigen Basis-Moves zeigen wir noch einige Special-Moves bestimmter Charaktere auf, die sich durch ihre sonderbare Art von herkömmlichen Spezialattacken abheben. Viel Spaß!

Gon erspielen:

Wie das niedliche Urtier zu erspielen ist, haben wir in der vorigen Ausgabe zwar schon erklärt, dabei jedoch offengelassen, was passiert, wenn man den Kampf im Ball-Modus gegen Gon nicht gewinnt. Dann verschwindet er nämlich und taucht nur mit Glück im Arcade-Modus wieder auf. Bleibt die Chance, ihn darin zu erspielen, aus, so gibt es noch die Möglichkeit, ihn über die Highscore-Liste zu bekommen. Dazu spielt man einfach in irgendeinem Modus so weit, bis man sich eintragen kann. Wer „GON“ eingibt, findet ihn gleich darauf im Auswahl-Screen wieder.



Basis-Moves:

Wie eh und je gibt es ein paar grundsätzliche Moves in *Tekken*, die jeder oder fast jeder Fighter beherrscht. Wer sich mit diesen Basisbewegungen auskennt, wird auch mit schwächeren Charakteren gut kämpfen und den Computer-Gegner häufiger täuschen und besiegen können.

Seitliche Ausweichen (Sidestep)

Das seitliche Ausweichen in die Tiefe des Raumes (↑ bzw. ↓ kurz antippen) war auch schon im Vorgänger *Tekken 2* möglich, allerdings beherrschten nicht alle Charaktere diese elegante Art der Verteidigung. Der Nachfolger bietet nun jedem Kämpfer die Chance, sowohl einem Angriff durch das Ausweichen zu entgehen, als auch den Gegner durch dieses Manöver zu täuschen, um überraschend von der Seite zuschlagen zu können. Die Schwierigkeit bei der effektiven Anwendung

des Sidesteps ist, daß die Angriffe in *Tekken 3* über eine zeitlich bedingte Zielsuchfunktion verfügen, bei der der Attackierende den Gegner auch dann noch treffen kann, wenn dieser bereits im Begriff ist auszuweichen. Der Sidestep muß also relativ spät ausgeführt werden, um seinen Zweck erfüllen zu können. Mit etwas Übung sollte das Timing hinzubekommen sein. Außerdem ist der Sidestep im Force-Modus von Wichtigkeit, denn durch die Schritte zur Seite können die Hähnchen eingesammelt werden.



Schnelles Aufstehen (Immediate Recovery):

Zügig wieder auf die Beine zu kommen, das war auch schon in *Tekken 1* und *2* sehr wichtig. Nach Wurfattacken oder Betäubungsschlägen funktioniert es allerdings immer noch nicht schnell genug. Die folgende Liste zeigt, welche Möglichkeiten sich anbieten:



- ▲ keine Funktion
- aufstehen und nach oben treten
- ✕ (früh) schnelles Aufstehen ohne Attacke
- ✕ (spät) aufstehen und nach unten treten
- nach rechts wegrollen
- + ↓ nach links wegrollen
- ↑ ↑ schnelles Aufstehen ohne Attacke

Aufladen (Aggression Charge):

Ähnlich wie vor dem Einsatz eines nicht zu blockenden Special-Moves verharret der Charakter beim Aggression Charge für kurze Zeit. Begleitet von Lichtblitzen lädt der Fighter die nötigen Energien auf, um anschließend effektiver angreifen zu können. In diesem Moment wirkt die folgende Attacke am be-



sten, wenn sie auf Counter Attacks trifft. Das heißt, wenn der Gegner während seiner Attacke durch einen Move unterbrochen wird (Konterattacke), entläßt sich die Kraft des Angreifers und zieht mehr Energie ab als üblich. Ansonsten hat der erste Schlag oder Tritt nach dem Chargen (Aufladen) den Vorteil, daß er auch durch die Deckung des Feindes wirksam ist.

Kontergriffe (Reversal Counters):

Attacken durch einen Wurfgriff zu blocken, das war bislang nur Paul und Jun vergönnt. Nun können wesentlich mehr Fighter diese schöne Verteidigung nutzen. Während der Gegner angreift, kann man ihn packen und herumschleudern bzw. den Move abwehren, indem man beim Greifen nach hinten drückt. Auf eine Attacke von rechts muß man auch mit dem rechten Wurfgriff (▲ + ●) reagieren. Sollte der Feind mit einem Griff starten, so genügt es bereits, zum richtigen Zeitpunkt ebenfalls einen Griff (die Seite ist egal) anzubringen, um sich zu schützen (siehe rechtes unteres Bild). In einigen Fällen wird auch dabei der Angreifer vom Verteidiger gepackt und zu Boden geschleudert, wenn man eine Richtungstaste benutzt.



Besonderheiten

Heihachi:
Opa Mishima beherrscht einen schicken Move, der zwar etwas Zeit in Anspruch nimmt, aber nicht wirklich unterbrochen werden kann. Wird Heihachi während der Vorbereitung zu diesem Schlag (■ + ● + ↓) beispielsweise durch einen Tritt „gestört“, so greift er das Bein des Gegners und kickt ihn anschließend begleitet von Lichtblitzen mit Wucht über den Arenaboden.



Yoshimitsus Tritt zieht nur wenig Energie ab und verhindert nicht Heihachis anschließenden Kick

Beleidigung:

Heihachi beleidigt den Gegner, indem Ihr ● + ✱ + ▲ drückt.



Bryan:

Narbengesicht beherrscht eine drohende Geste, drückt dazu ■ + ✱ + ● gleichzeitig! Beginnend mit einem kurzen Kniestoß beugt sich Bryan mit der Faust drohend nach vorne. Das Ganze ist nicht sonderlich sinnvoll, aber nett anzusehen.



Xiaoyu:

Auch sie kann sich in eine Kampfpose begeben und daraus viele verschiedene Moves anwenden. Man muß dazu ↓ + ■ + ▲ drücken.

Lei Wulong:

Jackie Chans Ebenbild beherrscht fünf sogenannte Stances (Kampfposen), aus denen er neue Schläge und Tritte, vor allem aber sehr sehenswerte Kombinationen ausführen kann. Am bekanntesten dürfte die Kranich-Stellung sein, aus der er eine wunderbare Trittkombo anbringt.

Drückt man beim Ausweichen (kurz ↑ oder ↓ antippen) ■ + ●, so gibt sich Lei in die erste Stellung. Die anderen vier Posen lassen sich anschließend per Steuerkreuz (jeweils ein- bzw. zweimal nach oben oder unten drücken) durchschalten.



Extrakostüme

Die folgende Liste zeigt, wie häufig ein Charakter angewählt werden muß, damit das dritte Kostüm freigespielt ist.

Fighter	Counter
Law	10
Gun Jack	10
Xiaoyu	50
Jun	50
Anna	10



Zweifinger-Eddy (Extreme Tigering):

Was Jack-2 mit seinem extrem wirkungsvollen Cross Cut Saw und Beak mit seinen andauernden Fußtritten in *Tekken 2* waren, ist nun im dritten Teil der Serie im Fighter Eddy/Tiger wiederzufinden. Um einen Gegner mit dem Capoeira-Mann kurzerhand zu besiegen, bedarf es häufig nicht mehr, als wild auf den beiden Kick-Buttons herumzudrücken. Eddy bzw. Tiger macht daraufhin die verrücktesten Moves, die auch menschlichen Mitspielern arge Probleme bereiten dürften.



Alle Kinder lieben Klotz – oder: Schon mal Ren & Stimpy geguckt?!

Daß Mokujin lediglich eine völlig ausgefallene Idee der Japaner von Namco ist, darf ernsthaft bezweifelt werden. Die agile Holzpuppe vereint nicht nur alle Kampfstile der Fighter aus *Tekken 3* in sich und belebt sogar den vermeintlich nicht vorhandenen Stil von Jun (*Tekken 2*) wieder, sondern sie hat auch einen geliebten Zeichentrick-Verwandten. Vor Jahren bereits haben die amerikanischen Produzenten der Comic-Serie *Ren & Stimpy* das Kinderspielzeug Log (auf Deutsch Klotz) erfunden. Wer mag, sollte mal ein paar Folgen des abgedrehten Duos „ertragen“ (Nikelodeon) – vielleicht taucht ja auch Klotz-Werbung darin auf.



Auto Destruct

PAL

Cheats:

Die folgenden Cheats werden im Pausenmodus eingegeben. Ein Jingle ertönt, wenn die Eingabe korrekt war.

Levelskip:

■●R1 L1 ●↓ L1 ↑

Levelwahl:

↑ ↓ ● L1 R1 L1 ● ↓ ↓

Unverwundbarkeit:

L1 L1 L1 L1 ← ●●● L1

Cheat-Menü wählen:

↑ ↓ ← → ↓ → L1 R1 R1

Debug-Menü wählen:

↑ → ↓ ↓ ● L1 R1 R1 L1 ● ↓
← → ↑

Autoausstattung:

L1 R1 L1 ↑ ↓ ● ↓ → ← ■ R1

Alle Zeitrennen (bis auf Underground) anwählbar:

R1 L1 ● ← ● ● L1 ●

Underground anwählbar:

L1 ← L1 R1 → R1

Weitere Wagen (im Autoausstattungs-Bildschirm):

← R1 → R1 ← R1 → R1

Extra-Geld:

L1 R1 ↑ ● ↓ ● R1 L1

Unendlich Benzin:

L1 ● ← L1 ● R1 L1 ↑ R1 ↓

Mehr Nitros:

L1 ● ↓ L1 ↑ ● ● R1

Mehr Zeit bei Countdowns:

↓ L1 L1 ● ● R1 ↑ ● L1

Fly-to-Heaven-Modus:

↑ R1 ↓ L1 ↑ ← R1 → L1

Courier Crisis

PAL

Bonusmission:

Ruft den „Neighborhood“-Screen auf und drückt L1 + R2 gleichzeitig!

Anschließend dürft Ihr die Bonusrunde spielen.



Darklight Conflict

PAL

Cheat-Menü:

Ruft das Optionsmenü auf und drückt ↓ ↑ ↓ ↑ ● ← ● L1 R1 ●! Im Hauptmenü findet Ihr anschließend den Punkt „EXTRA“, über den das Cheat-Menü aufgerufen werden kann.



Descent 2

PAL

Levelwahl:

Ruft den Passwort-Screen auf und gebt „2R*8H-9YMBL-3JGCS-NF#WR-WHKG97“ ein! Ihr gelangt direkt zum 24. Level. Fliegt nun ein paar Meter und bricht das Spiel ab. Im Start-Screen selektiert Ihr nun „NEW GAME“ und landet daraufhin in einem Bildschirm, von dem aus Ihr alle Level frei anwählen könnt.

Cheats:

Wie schon beim Vorgänger *Descent* werden auch im zweiten Teil die Cheats während des laufenden Spiels eingegeben – wohl gemerkt, ohne zu pausieren. Die korrekte Eingabe wird durch ein kurzes Aufblitzen des Bildschirms signalisiert, außerdem erscheint am oberen Rand eine entsprechende Meldung.

Ultimativer Cheat:

▲■●×▲▲■×▲■●●

Energie und Schild aufladen, alle Waffen:

■▲●■▲■×■●▲■×

Unverwundbarkeit:

▲×▲●×▲■×▲×●▲

Alle Schlüssel:

■▲×▲●▲×▲×▲■×

Alle Items:

■▲●××▲■×●■●×

Extraleben:

▲×■●▲×■×●×▲●

Turbo speed:

▲■●×■×●■▲●××

Schild aufladen:

▲×●■▲×●▲■×●■

Schnelle Roboter:

▲×■■▲●■×●■▲●

Wingnut:

▲■●▲×■▲●■▲×●

Andere Optik:

▲×●▲■●×▲×▲●×

Acid:

■▲●▲■▲×▲×▲●×

Cloak:

×▲●■▲●×▲×▲●

Minnie:

×●×●×●×●×●×●

Fantastic Four

PAL

Mehr Optionen:

Ruft das Optionsmenü auf und markiert den Punkt „TRAINING MODE!“ Drückt dann alle L- und R-Tasten gleichzeitig! Daraufhin erweitert sich das Optionsmenü um einige nette Einstellungsmöglichkeiten.



Fighting Force

PAL

Cheat-Menü:

Halte im Startbildschirm L1 + R2 + ← + ■ gedrückt, bis der Schriftzug „CHEAT MODE“ erscheint! Im Optionsmenü finden sich nun einige weitere Punkte. Sammelt während des Spiels keine Power Ups ein, denn sie ziehen nun Energie ab, statt den Lebensbalken zu füllen.



Gex: Enter the Gecko

PAL

Levelwahl:

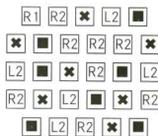
Durch das folgende Passwort schaltet Ihr alle Konsolen frei, womit jeder Level zugänglich wird.

■ ● R1 ▲ L1
R1 L1 R1 ● ● R1
▲ L1 R1 ▲ L1 ▲
● R1 ▲ L1 R1 ●
L1 ▲ ● R1 L1



Abspann sehen:

Falls Ihr nicht alle Fernbedienungen einsammeln konntet oder einen Level übersprungen bzw. ausgelassen habt, hilft Euch das folgende Passwort weiter:



Cheats:
Die folgenden Cheats werden im Pausenmodus eingegeben, wobei Ihr R2 gedrückt halten müßt.

Unendlich viele Leben:
↑ ↑ ↓ ↓ → → ← ←

Unverwundbarkeit:
← → ← → ↓ ↓ → →

Iznogoud

PAL

Levelcodes:
Gebt die folgenden Codes im Paßwort-Screen ein!

Level	Code
2	CORROD
3	FISHER
4	GOGONO
5	EXTERN
6	XFILES
7	GOTERR
8	SPRECTR
9	PICNICI
10	POILUS
11	FEDODO
12	FOURNO
13	DIKEPI
14	OVISIR

K1 – The Arena Fighters

PAL

Als Master Ishii spielen:
Ruft den Team-Battle-Modus auf und drückt, sobald der Charakterauswahl-Screen erschienen ist, ↑ ↑ ↓ ↓ → → ← ← Start! Dann sollte der Master anwählbar sein.



Kampfkraft erhöhen:
Pausiert einen laufenden Fight und drückt L2, R1, L1, R1, L2, R1! Am unteren Bildschirmrand lassen sich nun neue Werte eingeben, um die Kampfkraft des Fighters deutlich zu verbessern.

Neue Kampfanzüge:
Haltet im Titelbildschirm L1 + L2 + R1 + R2 gleichzeitig gedrückt! Zur Bestätigung ertönt ein Jingle dreimal nacheinander.

Abspann sehen:
Ihr benötigt einen zweiten Controller. Schaltet die PlayStation ein und haltet während des Ladevorgangs auf beiden Pads folgende Tastenkombination gedrückt: ← + ● + ▲ + L1 + L2!

Lucky Luke

PAL

Levelcodes:
Gebt im Paßwort-Screen folgende Levelcodes ein, wobei die Symbole in der Reihenfolge links oben, rechts oben, links unten, rechts unten eingegeben werden müssen!



Legende:
L = Lucky Luke
J = Jolly Jumper
R = Rantanplan
D = Dalton-Gesicht

Level	Paßwort (ohne)
2.	Boß in Abilene
3.	Zugfahrt I
4.	Zugfahrt II
5.	Dorf Pueblos
	DDLJ
	LLJR
	DJLR

- | | |
|-------------------|--------|
| 6. Alte Mine | LJDR |
| 7. Fabrik | (ohne) |
| 8. Wüste | RRDJ |
| 9. Saloon | DDJR |
| 10. Wasserfall I | DLJ |
| 11. Wasserfall II | RDLL |
| 12. Lorenfahrt | RDDJ |
| 13. Holzscheite | JDRR |
| 14. Dalton City | JJLR |



Machine Hunter

NTSC

Unendlich Power-Ups:
Gebt das Paßwort „ZUNLIMITED“ ein!

Madden '98

NTSC

Neue Stadien:
Gebt einen der untenstehenden Namen ein, um ein neues Spielfeld zu bestimmen. Haltet bei der Auswahl eines Stadions L2 + R2 gedrückt und bestätigt die Wahl mit ✕, ✕!

Stadion	Name
Astrondome	JETSONS
Cleveland Browns	DAWGROUND
JFK Stadium	OLDDDC
Old Miami Dolphins	DANDAMAN
Old Oakland	SNAKE
Old Tampa Bay	BIG SOM-BRERO
Tiburon Sports Complex	SHARKSFIN
Wild West	GHOSTTOWN

Marvel Super Heroes

PAL

Anderes Outfit:
Haltet im Charakterauswahlmenü ↑ für zirka drei Sekunden gedrückt und bestätigt dann per ✕-Taste, wenn Ihr einen der Fighter aus der oberen Reihe auswählt. An-

schließend könnt Ihr das Steuerkreuz wieder loslassen. Haltet bei der Auswahl entsprechend ↓ gedrückt, wenn Ihr einen der Kämpfer aus der unteren Reihe zu nehmen gedenkt.



Mass Destruction

PAL

Levelanwahl:
Gebt das Paßwort „TTTTTTTTTTTIGP“ ein! Bevor Euch der Kopf qualmt: Es sind zwölf Ts in diesem Paßwort enthalten.

NASCAR '98

PAL

Neue Wagen:
Wählt im Modus „Einzelrennen“



unter ‚Wagen wählen‘ den Wagen von Bobby Labonte oder den von Kenny Wallace aus. Haltet **X** gedrückt und wechselt die Farbe des Wagens, indem Ihr **↑**, **↓** nacheinander drückt! Im Auswahlbildschirm erscheint nun jeweils ein neues NASCAR-Auto.



Pitfall 3D

PAL

Cheats:

Gebt die folgenden Codes im Paßwort-Screen ein!

99 Leben:
LEBENSHUNGER

Ur-Pitfall spielen:
CRANESBABY

Harry in 2D:
2DHARRY

Credits sehen:
CREDITS

Alle FMVs sehen:
FILMSPIELN



R-Types

NTSC

Cheats:

Die folgenden Tastenkombinationen werden im Pausenmodus eingegeben und funktionieren in beiden Spielen (*R-Type* und *R-Type II*). Die korrekte Eingabe wird durch einen Jingle bestätigt.

Zeitupe aktivieren:

→ ↑ → ↑ ↓ ↓ ← ↓ ← ×

Turbomodus aktivieren:

→ ↑ → ↑ ↓ ↓ ← ↓ ← ●

Rosco McQueen

PAL

AUTO-Level spielen:

Gebt das Paßwort ‚HOTROD‘ ein!



Street Fighter EX plus Alpha

PAL

Fehlerteufel:

Sorry, aber aufgrund höherer Gewalt wurde die Tastenkombination für dieses Spiel in der vorigen Ausgabe so abgedruckt, daß sie unbrauchbar bzw. nicht zu deuten war. Deshalb nun noch einmal der korrekte Text:

Bonusspiel:

Markiert den Punkt ‚Practice‘ in der Modusauswahl (‚MODE SELECT‘) und gebt Select **↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑** Select ein! Zur Bestätigung ertönt: „Here comes a new Game Model!“



Wählt Ihr nun den Practice-Modus aus, so findet Ihr den neuen Unterpunkt ‚BONUS GAME‘. Hinter dieser Option verbirgt sich die Bonusrunde aus *Street Fighter II Turbo* (SuperNES), Jahrgang 1993 (!), an die sich SF-Veteranen vielleicht noch erinnern können.



Tenchu

NTSC/PAL

Levelwahl:

Halte! Im Levelauswahl-Screen R2 gedrückt und gebt folgende Tastenkombination ein: **↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → ← → ▣! ▣!** Nun sollten alle Level frei anwählbar sein.



Item-Menü erweitern:

Ruft das Waffenmenü auf und halte! L1 gedrückt, während Ihr folgendes eingibt: **↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → ← → ▣!** Daraufhin lassen sich 99 Items in das Menü aufnehmen.

Neue Waffen:

Ruft das Waffenmenü auf und halte! R1 gedrückt, während Ihr folgendes eingibt: **↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → ← → ▣! ▣!** Das Menü erweitert sich um neun zusätzliche Waffen.

Waffeneinheiten erhöhen:

Ruft das Waffenmenü auf und halte! L2 gedrückt, während Ihr folgendes eingibt: **↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → ← → ▣! ▣!** Anschließend steht jede einzelne Waffe einmal mehr zur Verfügung.

Tomb Raider II

PAL

Unendlich Flares:

Drückt während des laufenden Spiels einfach viermal nacheinander L2! Die zusätzlichen Flares werden zwar nicht im Inventarfeld angezeigt, stehen aber trotzdem zur Verfügung (**▲** + L2 zum Auslösen).

WCW Nitro

NTSC/PAL

Geheime Kämpfer:

Drückt im Hauptmenü die lange, aber doch einfach zu merkende Tastenkombination R1 (viermal), L1 (viermal), R2 (viermal), L2 (viermal), Select! Daraufhin sind alle enthaltenen Wrestler anwählbar.

Big-Head-Modus:

Drückt im Hauptmenü R1 (siebenmal), R2, Select!

Kampfplatz auswählen:

Drückt im Hauptmenü L1 L2 R1 R2 (das Ganze viermal nacheinander), Select! Nun könnt Ihr Euch die Schauplätze aussuchen.

Master-Optionen:

Drückt im Hauptmenü R1 (viermal), R2 (viermal), L1 (viermal), L2 (viermal), Select!

Z

PAL

Paßwörter:

Gebt die folgenden Codes anstelle Eures Namens ein!

Levelskip:

× ▲ ▣ ● ▲ ▣ × ▣ (Nach der Eingabe des Codes könnt Ihr per **▲**-Taste auf dem zweiten Control-Pad von Level zu Level springen.)

Levelwahl:

▲ ▲ ▣ ● ▲ ▣ × ● (Nach der Eingabe müßt Ihr bestätigen und die Option ‚Level wiederholen‘ aktivieren.)

Eigene Einheiten verbessern:

▣ ● × ▲ ▣ × ● ▣

Unverwundbarkeit:

▣ ▲ ● × × ● ▲ ▣

Fighters Megamix

NTSC/PAL

Diverse Extras und Charaktere:

Hyper-Modus:

Um den Hyper-Modus zu aktivieren beziehungsweise freizulegen, müßt Ihr im Survival-Modus elf oder mehr Gegner deklassieren.

Unverwundbarkeit:

Zur Erlangung der Unverwundbarkeit müßt Ihr sage und schreibe 500 Fights am Stück spielen.



Als School Girl Candy spielen:

Wählt Candy im Charakterauswahl-Bildschirm per X- oder Z-Button aus!

Als Siba (aus Virtua Fighter 1) spielen:

Wählt Siba im Charakterauswahl-Bildschirm per X- oder Z-Button aus!

Anderes Outfit für Siba:

Habt Ihr den geheimen Charakter Siba aus Virtua Fighter 1 erspielt, so könnt Ihr ihn per X-Taste auswählen, um ihm ein anderes Kostüm zu verpassen.



Verstecktes Flugzeug:

Um mit einer F-14 über den Schirm fliegen zu können, müßt Ihr den Hintergrund Vipers B. M. auswählen und vor Beginn der Kampfunde auf beiden Pads X gedrückt halten, bis der Fight losgeht.

Hardcore 4x4

NTSC/PAL

Kameraperspektive ändern:

Pauseiert ein laufendes Rennen und gebt folgendes ein: $\rightarrow A \leftarrow \rightarrow Y \uparrow \leftarrow \rightarrow!$ Startet nun wieder, und Ihr werdet sehen, daß eine etwas merkwürdige neue Perspektive beim Durchschalten auftaucht.



Alle Wagen:

Ruft das Time-Trial-Menü auf und gebt das Paßwort „Novice_“ (zwei Leerschritte nach dem e) ein! Die Fahrzeuge stehen daraufhin im Class-Menü zur Verfügung.

Fiddle-Menü:

Ein gesondertes Menü während der Rennen könnt Ihr aufrufen, indem Ihr im Time-Trial-Menü für vier Fahrer folgende Namen eingibt: Fiddle, With, Vehicle, Mechanix. Das Fiddle-Menü ruft Ihr während des Spiels mit L + Z auf.

Gebt die folgenden Cheats im Pausenmodus ein!

Extra Truck:

B, L, A, C, C, A, R

Neue Kameraperspektive:

R, A, L, L, \downarrow , \uparrow , L, L

Neue Kommentare:

\downarrow , A, Z, C, R, A, Z, Y, \downarrow , A, Z

Panzer (nur in der Wüste):

A, B, R, A, C, A, \downarrow , A, B, R, A

Drei zusätzliche Boosts:

C, R, A, Z, Y, C, A, R

Überraschung:

C, A, R, \downarrow , \uparrow , L, L, \downarrow , \uparrow , L, L, \downarrow , \uparrow , L, L

Quick win:

L, L, L, A, A, A, L, L, L, A, A, A - So bald Ihr auf Platz 1 gekommen

seid, gilt die aktuelle Runde als letzte, was Euch also zwingt, ganz vorne zu bleiben, wenn Ihr den Sieg einfahren wollt. Andererseits könnt Ihr versuchen, bis kurz vor der Start-/Zielgrenze auf Platz 2 zu bleiben, um dann im rechten Moment zu überholen und somit umgehend doch noch zu gewinnen.

NHL All-Star Hockey

PAL

Perfekte Spieler:

Drückt im „Player Construction“-Screen A + B + C + X + Y + Z + \uparrow gleichzeitig!



Soviet Strike

NTSC/PAL

Levelcodes:

Level	Code
1	MAR0Z
2	KRAZHA
3	VERBLUD
4	YADRO
5	PERIWOROT

Diverse Paßwörter:

Gebt Ihr die folgenden Paßwörter richtig ein, erscheint die Bestätigung „Classified“ bzw. „Geheim“ auf dem Schirm.

GOLDPIZZA:

Ihr habt stets genug Fuel (Treibstoff) an Bord. Laßt Euch nicht dadurch täuschen, daß die Anzeige auf null sinkt, denn der Tank wird umgehend automatisch aufgefüllt.

FREEBIE:

Ein zusätzliches Leben winkt.

VOODOO:

Dieses Paßwort verschafft Euch vier zusätzliche Leben.



GABRIEL:

Die Durchschlagskraft der Waffen erhöht sich um das Vierfache.

ALBATROSS:

Der Treibstoffverbrauch geht um die Hälfte zurück.

Sim City 2000

PAL

Mehr Geld:

Um sehr viel mehr Zahlungseinheiten zur Verfügung zu haben, solltet Ihr ein Spiel starten, dann einfach pausieren und nacheinander A, Z, X, Y drücken. Die wundersame Vermehrung der finanziellen Möglichkeiten kann in jeder Phase des Spiels angewendet werden – sogar mehrmals nacheinander (für die „Dagobert Ducks“ unter Euch).





Riven

NTSC/PAL

Die große Riven-Komplettlösung findet nun im vierten Monat einen glücklichen Abschluß. Erstmals dürft Ihr die fünfte CD einlegen und lernt Gehn, den Vater von Atrus, kennen. Viel Spaß mit den letzten Schritten auf Riven ...

Schon wieder gefangen

Das Verbindungsbuch aus der vorherigen Ausgabe bringt Euch an einen sonderbaren Platz. Wenn Ihr Euch umdreht und auf den Götzen



zugeht, überfallen Euch zwei Einheimische und paralisieren Euch mit ihren Blasrohrpfeilen. Es wird dunkel. Unterwegs, denn Ihr werdet transportiert, wacht Ihr kurz auf und bemerkt, daß Ihr auf einem Boot seid und die riesige Wohnkugel ansteuert. Dann wird es wieder dunkel um Euch. Das nächste Mal erwacht Ihr in einer Zelle. Schaut erst durch die Tür und danach durch das rückwärtige Fenster! Wenn Ihr nun wieder



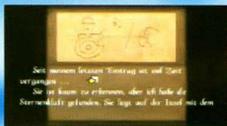
in die Mitte des Raumes geht, bekommt Ihr Besuch von einer Bekannten Catherine's. Sie bringt Euch Catherine's Tagebuch und das

Gefängnisbuch, das Euch gleich zu Beginn des Abenteuers abgenom-



men wurde. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr hier abspeichern und das Buch ausprobieren - so seht Ihr schon einmal die Credits.

Lest auf jeden Fall das Tagebuch! Neben vielen unwichtigen Einträgen, die nur für die Atmosphäre des Spiels wichtig sind, findet Ihr auch den fünfstelligen Code für das kegelförmige Gerät auf der ersten Insel. Aber Achtung: die Kombination ist bei jedem Spiel anders! Außerdem hat Catherine einen Vermerk über einen Stopp-Mechanismus an der linken unteren Seite angebracht. Vergeßt dies nicht! Nachdem Ihr Eure Lektüre beendet habt, kehrt die Frau zurück und bringt diesmal ein züflicheres



Buch mit: Ein Verbindungsbuch, das Euch zurück in die Kammer mit den Steinsymbolen bringt.



Viele, viele bunte Smarties Das Ende nähert sich mit großen

Schritten und hinter der nächsten Insel wartet schon das letzte große Rätsel. Geht nun auf die Spitze der Insel, dort wo die vielen Baumstümpfe herumstehen! An dem Stumpf mit der Axt müßt Ihr nach



rechts abbiegen und sodann in die Lore steigen, die Euch wieder zur dritten Insel mit dem Boiler bringt! Laßt ihn links liegen und klickt Euch bis zur Veranda im Hang durch! Dort öffnet Ihr die Tür, geht hinein, dreht Euch um und schließt sie wieder! Der rechte Weg führt Euch an Gehns Labor vorbei durch die Höhle, über den langen Steg bis auf die Spitze der riesigen, gelde-



nen Kuppel - aber nur, wenn Ihr vorher artig die Kugel hochgestellt habt. Wenn nicht, müßt Ihr nochmals das vorherige Heft aufschlagen (neXt Level 6/98, Seite 92) und dort nachlesen.

Schaut Euch nun das große Gitter in der Mitte der Kuppel an - erinnert Euch das nicht an die Riven-Karten der vierten Insel? Rechts daneben liegen sechs farbige Kugeln.

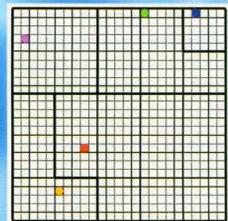


Die unterste ist violett; eine Farbe, die wir vorher noch nicht gesehen hatten. Dementsprechend gehört sie wohl zu der kaputten Lampe und somit zur dritten Insel. Wie Ihr Euch sicherlich schon denkt, geht es bei diesem Puzzle darum, den genauen Standort aller drehenden Kugeln mit fünf bunten Murneln anzugeben. Da die fünf Standorte und drei Farben bekannt sind, braucht Ihr nur ein bißchen herum-

zuexperimentieren. Jedesmal wenn Ihr eine Kugel angebracht habt, solltet Ihr einen Schritt zurückgehen und den Schalter auf der linken Seite betätigen. Danach drückt Ihr



den freiliegenden, weißen Knopf! Wenn es ein tiefes, rumpelndes Geräusch gibt, liegt die Murnel richtig. Wenn nicht, könnt Ihr das Gerät - das übrigens die drehenden Kugeln mit Energie versorgt - wieder mit dem Schalter heben und die Murnel neu arrangieren. Faule Spieler dürfen natürlich auch diese Lösung hier benutzen:



Nachdem alle fünf Murneln plaziert sind, fließt Energie zu den Kugeln. Vielleicht habt Ihr schon versucht, sie zu öffnen und die darinliegenden Bücher zu benutzen, aber sie waren noch nutzlos. Jetzt sind die Bücher aktiviert.

Als nächstes solltet Ihr die drehende Kugel dieser Insel aufsuchen! Allerdings braucht Ihr die Kombination aus Gehns Tagebuch. Wenn Ihr diese nicht damals schon abgeschrieben habt: Der Weg ins Labor ist nicht weit.

Bewegt nun die fünf Schieber auf die angegebenen Positionen und drückt den Knopf! Dadurch öffnet sich der innere Teil der Kugel und gibt den Zugriff auf ein Verbindungsbuch frei. Nach der hübschen





Full-Motion-Video-Sequenz berührt Ihr das Bild und landet endlich ... bei Gehn.

Der Chef

Schon wieder gefangen. Und keins der Bücher hinter den Gitterstäben hat Energie. Da bleibt Euch nur, auf den Knopf zu drücken und auf Gehn zu warten. Dieser erzählt



Euch lang und breit von sich und seinen Träumen, bis er schlussendlich das Gefängnisbuch präsentiert. Berührt dieses und seht zu, wie Gehn in die Falle läuft. Glücklicher-



weise nehmt Ihr seinen Platz (außerhalb des Käfigs) ein, so daß Ihr Euch nun frei bewegen könnt. Rechter Hand befindet sich ein Einstieg im Boden, der zu Gehns



Schlafzimmer führt. Neben vielen interessanten Sachen liegt dort auf dem Nachttisch ein silberner Globus. Wenn Ihr ihn berührt, gibt er komische Geräusche von sich – ein Speicherstand an dieser Stelle



könnte nützlich sein. Geht nun wieder nach oben und bewegt den Hebel an dem runden Boiler, der die Bücher mit Energie versorgt. Auf einem der Fensterbretter ist ein Schalter angebracht, der die Gitter-



stäbe des Käfigs entfernt. Nachdem Ihr ihn betätigt habt, könnt Ihr das Buch, das mit nur einem Quadrat gekennzeichnet ist, benutzen.

Catherine, Catherine

Die Kugel könnt Ihr verlassen, indem Ihr den Knopf, rechts auf dem Boden, drückt. Geht über den Steg in das Haus und stellt Euch in



den Käfig. Mit den drei Schaltern könnt Ihr dieselben Geräusche erzeugen wie der silberne Globus. Wie viele Rätsel ist auch dieses bei jedem Spiel anders, aber der gesicherte Spielstand bringt Euch ja schnell zurück, falls Ihr die Sequenz schon vergessen habt. Wenn alles richtig eingegeben ist, müßt Ihr den Hebel umlegen und schon fahrt Ihr nach oben zu Catherine. Sie sagt



Euch, daß Ihr das kegelförmige Gerät auf der Insel benutzen sollt, um Atrus Bescheid zu geben. Da Catherine vor Euch geht, müßt Ihr erst die drehende Kugel stoppen, bevor Ihr das Buch benutzen könnt.



In Gehns Haus nehmt Ihr dann dementsprechend das Buch für die



erste Insel. Hier müßt Ihr noch den Fahrstuhl rufen, da Catherine ihn vor Euch betrat und nach oben fuhr.

Unendliche Weiten

Bis zum Kegel ist es nun nicht mehr weit. Wenn Ihr angekommen seid, solltet Ihr zuerst den Metallhebel



auf der linken, unteren Seite umlegen. Tut Ihr das nicht, könnt Ihr später lange drücken [Oh ja, das stimmt! Anm. d. Red.]. Nun müßt Ihr die Kombination aus Catherines Tagebuch verwenden, um den Metalldeckel zu öffnen. Jede Zahl wird



dabei von links gezählt. Eine Drei bedeutet also, daß Ihr die dritte Taste von links drücken sollt. Ist der Deckel offen, bleiben nur noch zwei Sachen zu tun. Legt den Hebel auf der rechten Seite nach unten um und drückt solange den dort angebrachten Knopf, bis der Kegel die Scheibe zerstört! Wenn Ihr bis



hierfür alles richtig gemacht habt, seid Ihr die Helden des Tages und



könnt die glückliche Wiedervereinigung von Atrus und Catherine genießen. Danach heißt es auch für Euch, in die Sterne zu tauchen und



auf das nächste tolle Abenteuer von Cyan zu warten.

Nachdem *Riven* nun durchgespielt ist, würden wir gerne von Euch erfahren, ob Euch die Lösung gefallen hat, und /oder ob wir manches anders hätten erklären sollen. Außerdem wäre es interessant für uns zu wissen, ob Ihr überhaupt so umfangreiche Lösungen (immerhin über vier Monate) gebrauchen könnt, oder ob Ihr lieber kompakt, und in einem Heft durch ein Spiel geführt werden wollt. Schreibt einfach unter dem Stichwort *Riven* an die Verlagsadresse – vielleicht zusammen mit einem Leserbrief. ■



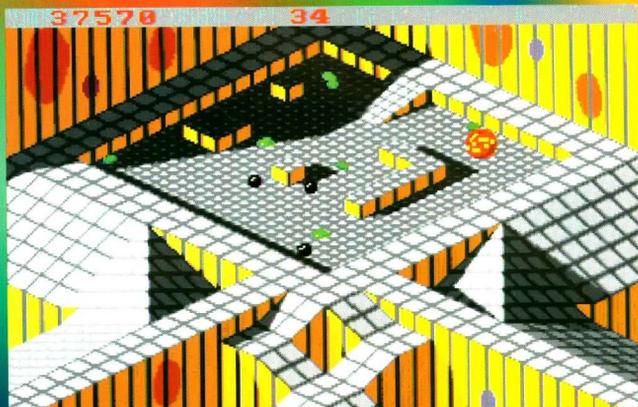
spiele, wollt ihr ewig leben? III. teil

Archäologen oder Verbrecher am Werk?

Das Auge des Gesetzes schläft nicht: Jenseits aller Urheberrechte dringt die Emulatoren-Szene in Bereiche vor, die kein Mensch im letzten Jahrzehnt beachtet hat. Gefloppte Klassiker geben nie erschienenen Automaten im Internet die Klinke in die Hand, doch damit könnte bald Schluß sein ...

Der dritte Abtaucher in die Welt der 70er und 80er Jahre befaßt sich mit den dunklen Seiten der Videospieldmacht. Das läßt nicht nur die Herzen der ‚Ewiggestrigen‘ höher schlagen, sondern bietet für Interessierte tiefe Einblicke in die Fundamente der Branche.

JVON J. SOBERBRECHT/ADN
ubelton auf der einen Seite die Emulatoren-Jünger, wurde anderen bei einer der neusten ‚Errungenschaften‘ der Szene blüherant. Mit dem ersten Neo-Geo-Emulator befürchten viele, daß nunmehr eine der Schwellen überschritten ist, die hochmotivierte und -bezahlte Firmenanwälte auf den Plan rufen wird. SNKs Neo-Geo ist natürlich ein problematischer Kandidat: Auf der einen Seite nichts anderes als ein Platinaustauschgerät für die Spielhallen wie Capcoms CPS-1-Hardware (praktisch alle Automaten zwischen *Ghost & Goblins* und *Street Fighter II Turbo*), auf der anderen Seite aber eine 16-Bit-Heimkonsole, mit der SNK bis heute viel Geld verdient. Die ersten Anzeichen, daß hier jemand um die Butter auf seinem Brot fürchtet, erschienen dann auch am Horizont, als der Autor des ersten Neo-Geo-Emulators aus



Länger als ein Jahrzehnt war der Name Atari ein Garant für Qualität und Innovation. 1985 überraschte der Marktführer mit dem originellen *Marble Madness* (mit Trackball-Steuerung)



Food Fight (Atari, 1984)



Blaster (Williams, 1983)

„persönlichen Gründen“ das Werk aus der Öffentlichkeit zurückzog – nur um prompt von einem skandinavischen Duo ersetzt zu werden. Um die Butter auf den Brötchen der Hardware-Firmen geht es auch in der allmählich anlaufenden Rechtsdebatte um die Emulatoren. Neuere Lizenznehmer von Klassikern, wie Hasbro im Falle von *Frogger* und dem Atari-Back-Katalog sowie Activision mit *Battlezone* und *Asteroids*, sehen sich im Zwiespalt. Einerseits soll die zahlungskräftige Gemeinde der Fans nicht verprellt und am Kauf der Neuauflagen gehindert werden, auf der anderen Seite werden aber rechtliche Grundsätze vernachlässigt – gerade in den USA entwickeln sich so gefährliche Präzedenzfälle, sollte es doch bald einmal vor den Kadi gehen.

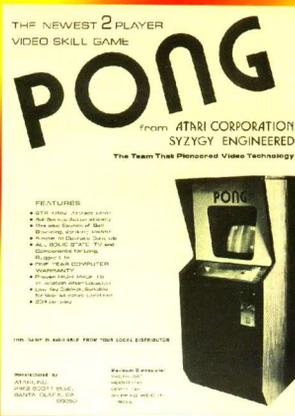
Ganz und gar nicht erfreut ist wie üblich auch Nintendo – doch nicht etwa wegen der emulierten Klassiker *Radarscope* (siehe Kasten „Spiele Highlights ...“) oder dem Zwei-Bildschirm-Hit *Punch-Out*. Big N fürchtet generell die Verwässerung der Copyrights im Falle eines fünfzehn Jahre alten



Vor *Pong* gab es schon einen Automaten von Nolan Bushnell. Das Arcade-Game hieß *Computer Space* (1971) und ist ein dreister Ripoff des ersten Computerspiels *Space War*. Der Vertrieb Nutting Associates wurde damit allerdings nicht glücklich – das Gerät flopte total. Ob es an dem „beautiful space age cabinet“ (O-Ton) lag?

Klempner-Duos in deren ersten Spielen – die ganz aktuelle Gefahr eines emulierten N64 nicht zu vergessen. Auch wenn dies noch in weiter Ferne liegt, ist die Emulation von Konsolen fast ebenso populär wie die von Automaten. Vom Philips G7000 (erinnert sich jemand an Commander ROM?) über das Atari VCS 2600, PC-Engine, NES, SNES und Mega Drive gibt es praktisch jede Konsole bis zum Neo-Geo via Emulator – perfekt emuliert und vor allem kostenfrei. Wer seinen Internet-Browser richtig bedienen kann, findet Massengräber voller illegaler ROMs. Doch das Internet macht die Angeklagten kaum verwundbar – die Faszination der Emu-Szene macht selbst in großen Nachrichtenmagazinen wie dem Spiegel (Nr. 20/98: „Rückkehr der Krakenmonster“) die Runde. Die Allmacht des Internets hat sich in den letzten Monaten aber auch in anderen Bereichen der Emulations-Szene gezeigt: Zunehmend werden neben den uns bekannten Zombies auch Untote aus der Gruft gehoben, deren Gabeine selbst Kennern (fast) unbekannt sind. Etwas Archivat-Blut in den Adern eines Programmiers kann helfen, um solche Perlen wie *Blaster* von Eugene Jarvis und das legendäre *FHMG Q*Bert* (siehe Kasten) zutage zu fördern. Im Falle des ultraharten *Q*Bert*-Nachfolgers fielen die Rechte ganz einfach an den Autor zurück. Der kannte MAME und entdeckte dort *Q*Bert* perfekt emuliert – wenige Monate später fand sich der verschollene Nachfolger in den Untiefen den Internets wieder.

Auch auf der PlayStation können sich Besitzer der zweiten Midway-Kollektion an *Blaster* und dem leider spielerisch höchst mäßigen *Joust 2* erfreuen – zwei Titel, die nie das Licht der Spielhallen erblickten (von einer Handvoll Testautomaten abgesehen). Ebenso interes-



Nolan Bushnell wollte seine Firma Atari ursprünglich SYZYGY (ein Begriff aus der Astronomie; Sonne, Erde und Mond stehen in einer Reihe) nennen, doch der Name war schon geschützt

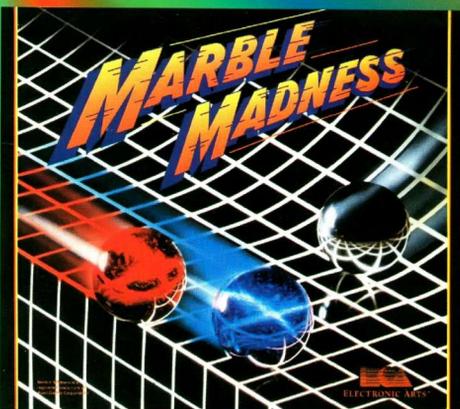


Pong (Atari, 1972)



sant sind das demnächst aus dunklen Quellen angekündigte *Marble Madness 2* und eine frühe Variante von *Tempest* namens *Tempest Tubes*. Einer der seltensten Automaten unter der Sonne und gleichzeitig eine der großen Revolutionen der Videospiegelgeschichte fand inzwischen endlich den Weg in die Emu-Szene. *Tempest*- und *Missile Command*-Vater Dave Theurer schuf bereits 1984 das erste Spiel mit ausgefüllten Polygongrafiken: *I, Robot*. Der Titel bekam erst in einer späten Entwicklungsphase seinen Namen und basiert auf einem Roman des Sci-fi-Autors Isaac Asimov, der von einem totalitären Staat der Roboter erzählt. Ebenso

abgedreht kommt das Spiel daher, in dem man als kleiner Roboter durch 3D-Level wuseln muß, um am Ende das wache Auge des Gesetzes zu zerstören. Erstaunlich schnell und flüssig ist die Grafik, und mindestens genauso einfallsreich sind die Levellemente und die recht gut gelöste Kameraführung. Angesichts der brillanten Spielbarkeit und der bahnbrechenden Technik ist der damalige Flop des Kultspiels kaum nachvollziehbar – außer aufgrund der Tatsache, daß Atari der Zeit um viele, viele Jahre voraus war. Der damalige Crash der gesamten Arcade- und Heimkonsolen-Branche,



Marble Madness war die erste Arcade-Umsetzung von Electronic Arts



Punch-Out (Nintendo, 1984)

ausgelöst durch Ataris VCS-Firmenpolitik und Mißmanagement, tat sein übriges.

Ein wenig bekanntes Kapitel von Sega fand in der aktuellen Version von MAME ebenfalls Beachtung. In den frühen 80ern, kurz nach dem kultigen 3D-Iso-Shooter *Zaxxon* (1982), stürzte sich Sega vehement auf Vektorgrafik-Spiele. Am bekanntesten (der Lizenz wegen) ist sicherlich die Enterprise-Simulation *Star Trek* mitsamt Kirk, Spock und Scotty in Form von Sprachsamples der Originalschauspieler. Doch auch solch unbekannte Exoten wie die ultra-hardcore Ballereien *Zektor*, *Tac/Scan*, *Eliminator* und *Space Fury* sind via MAME eine virtuelle Märker (oder Euros) wert.

Wie weit die derzeitige Flut von Emulatoren und ihre Gefolgschaft noch kommen werden, ist unsicher. Entweder werden geschäftstüch-

tige Firmen ihre Klassiker so geschickt neu verpacken, daß sie sich weiterhin verkaufen, oder das Interesse der Massen wird auch zukünftig klein bleiben. Nur eines ist in beiden Fällen sicher – die harte Hand des Gesetzes wird auf die größten Distributoren der Artefakte aus der elektronischen Steinzeit aufmerksam gemacht werden und demnächst loschlagen. Sollte jemand bis dahin seinen Lieblingsklassiker noch nicht wiederentdeckt haben, schade wär's. Zu hoffen ist, daß die gesamte Szene der hochmotivierten Amateurprogrammierer ins Profilager wechselt und demnächst offizielle Varianten von Emulatoren à la MAME möglich macht. ■



Tempest Tubes wurde von Atari nie veröffentlicht und ist nur auf MAME zu sehen



Zaxxon (Sega, 1982)



Philips warb in Deutschland mit *Commander Rom* für ihre G7000-Videospielkonsole



Dave Theurer schuf unter anderem *Missile Command*, *Tempest* und *I, Robot* für Atari



Gauntlet (Atari, 1985)

Technik: Emulatoren unter der Haube – Die Spitze des Eisbergs

Wenn man der gerade erschienenen, zweiten Atari-Kollektion (*Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2*, PSX) einmal etwas näher auf den Zahn fühlt, fällt dem Klassik-Fanatiker sofort das dezente Ruckeln bei *Millipede*, *Marble Madness* und den anderen Spielen (*Crystal Castles*, *Gauntlet*, *Paperboy*, *Roadblasters*) auf. Eine Nachfrage bei Digital-Eclipse-Chef Jeff Vasnavour bestätigte dann auch unsere Vermutung: Die Play-Station kommt nicht mehr mit. Im Gegensatz zu den Originalspielen, die mit 60 Hz (Frames per Second) oder in einem Bildschirmaufbau liefen, stocken die Emulationen nur in 30 Hz, bzw. bei zwei Bildschirmdurchläufen. Zwar wurde die Gesamtgeschwindigkeit auf das alte Niveau angeho-ben, die Ruckelei ist aber nicht zu verheimlichen und macht aus der zweiten Atari-Kollektion einen Emu zweiter Klasse. Da Sinn und Zweck einer Emulation das originalgetreue Gefühl ist, dürfen solche Performance-Probleme eigentlich nicht passieren. Das Problem des zu langsamen Hauptprozessors der PSX ist seit der Midway-Kollektion 2 (u. a. *Spy Hunter*) bekannt: Faustregel der Emulator-Gurus ist, daß eine mindestens zehnmals so starke Maschine benötigt



wird, um eine Emulation des Originals möglich zu machen. Da die alten Automaten meist so aufgebaut waren, daß sie komplett (also auch der Grafikaufbau) mit der CPU emuliert werden müssen, ist die PSX mit ihren 32 MHz von einem alten 68.000er Hauptprozessor schnell überfordert. Weiteren Digital-Eclipse-Emulationen muß angesichts dieser Probleme mit Skepsis entgegengesehen werden.

An der PC-Front sieht die Lage anders aus – je mehr Geld der Fanatiker in rasend schnelle Pentium-2-Rechner mit 300 bis 400 MHz zu investieren bereit ist, desto näher kommt er der ultimativen Emu-Maschine. So läuft jeder heute erhältliche Arcade-Emulator auf einem Pentium 2 mit 400 MHz absolut perfekt in voller Geschwindigkeit. Waren allerdings vor noch einem Jahr Spieler mit 100-MHz-Pentiums gut bedient, ist heutzutage angesichts der Sega-System-16- (*Out Run*, *Afterburner* usw.), Irem- und Capcom-Emulationen ein 233-MHz-Rechner fast schon ein Muß. Was waren es noch für Zeiten, als MAME aus nur 10 Spielen bestand, die alle ihre volle Geschwindigkeit auf 486er Rechnern erreichten ...

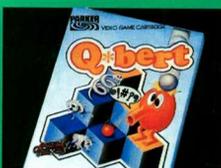


Spiele-Highlights und Skurrilitäten aus den aktuellen Versionen von MAME (Multiple Arcade Machine Emulator, z. Zt. 541 Spiele) und Co. :



I, Robot (Atari, 1984; nur 1.000 Geräte wurden produziert)

Die erste gefüllte Polygongrafik der Spielewelt: 1984 stellte *Tempest*-Gott Dave Theurer mit Hilfe von Ataris Hardware-Abteilung die Welt auf den Kopf. Doch trotz brillanter Spielbarkeit, unendlich vieler Ideen und guter Kameraführung floppte das Meisterwerk ganz erbärmlich. Nie zuvor und nie danach war ein Spiel seiner Zeit so unglaublich weit voraus.



Faster Harder More Challenging Q*Bert (Mylstar/Gottlieb, 1983)

Der Überraschungshit der Jahre 1982/83 mit dem rässeligen Star *Q*Bert* war gerade fertig, da machten sich die Mylstar-Programmierer um *Q*Bert*-Vater Warren Davis daran, einen würdigen Nachfolger zu schaffen. Doch das inspirierte Spiel mit dem Kürzel *FHMC* sowie der *Q*Bert*-Frau *Q*Bertha* erblickte nie das Neonlicht der Arcades. Schon der erste Teil wurde als schwer genaug befunden, und so verschwand das zweite, schwerere Spiel aller Zeiten in der Versenkung. 1984 gab es dann eine offizielle Fortsetzung namens *Q*Bert Cubes*.



Donkey Kong 3 (Nintendo, 1983)

Ob Shigeru Miyamoto mit dem abgedrehten und fast gänzlich in Vergessenheit geratenen, dritten *Donkey*-Teil etwas zu tun hatte, ist bis heute ungeklärt. Klar ist jedoch, daß es um Marios italienischen Gärtner-Vetter geht, dessen Gärtnerei von Kong übernommen wurde. Der dumme Affe hetzt allerlei Ungeziefer auf den Helden - und schon ist die DDT-Spritze im Anschlag. Über vier Screens mußte man dem Affen Zucker geben. So unbekannt das Ballerspiel auch ist, soviel Spaß macht es doch.



Juno First (Konami, 1983)

Selten psychedelisch ging es bei Konamis *Juno First* zu. In bester Anlehnung an die Vid Kidz/Williams Meisterwerke *Robotron: 2084* und *Defender* legten die Japaner mit diesem farbensprühenden Baller-Stakkato einen ebenso großen wie gut spielbaren Flop hin. Man rast mit einem Raumschiff auf einer mehr oder weniger abstrakten Gitterlandschaft umher, während Horden von Angreifern ins Jenseits befördert werden wollen. Für ein japanisches Spiel von 1983 erstaunlich hip und high.



Pitfall II - The Lost Caverns und Choplifter (Sega, 1984)

In einem seltenen Identief schnappte sich Sega Mitte der 80er Jahre ein paar Lizenzen von besonders erfolgreichen US-Computer- bzw. Konsolenspielen. Unter den Ergebnissen war neben dem gelungenen *Choplifter* (Original: Dan Gorlin, Apple II, 1981) auch die unsäglich Automaten-Japano-Variante von *Pitfall II*. Wie man angesichts des langsamen, epischen und ganz und gar Arcade-ungeeigneten VCS-Originals (David Crane, Activision, 1982) überhaupt auf die Lizenz kam, wird wohl nie geklärt - das Ergebnis kann sich jedenfalls auf keinen Fall sehen lassen.



Star Trek (Sega, 1983)



Tac/Scan (Sega, 1982)

Segas Sprach-Chips ermöglichten schon 1983, Scottys Sorgen über die Triebwerke der Enterprise zu hören. *Star Trek* ist der bekannteste von fünf obskuren, aber sehr guten 3D-Vektor-Automaten von Sega (81 bis 83). Wegen sehr labiler Monitore gibt es heute fast keine Geräte mehr. Ein Muß für Trekkies und solche, die damals jung waren.



Tapper und Root Beer Tapper (Bally Midway, 1983/84)

Neben der Tatsache, daß heutzutage ein Spiel, in dem es um Biersauschank geht, wohl kaum die Political-Correctness-Zensur der USA überleben würde, hat *Tapper* in den Arcades auch noch die ungewöhnlichste Steuerung: Der gestandene Kellner-Held darf nämlich an einem Joystick in Form eines authentischen Zapfhahns reißen, um die dürstige Kundschaft mit Budweiser zu vergnügen. Ganz besonders selten und abschreckend (wenn man es schon mal getrunken hat) war die Root-Beer-Variante für Minderjährige - gegen diese amerikanische Getränke-Absonderlichkeit ist Saumagen eine Delikatesse.



Radarscope (Nintendo, 1979)



Popeye (Nintendo, 1983)

An diesen zweifelhaften „Klassiker“ möchte Nintendo vermutlich nicht erinnert werden. Der primitive *Galaxian*-Verschnitt ist nicht nur dreist geklaut, sondern auch noch höchst langweilig. Eine vorläufige Massenorder brachte die noch junge Firma Nintendo of America an den Rand des Ruins (vgl. *Nintendo >>>Game Boy<<<*, David Sheff, Goldmann Verlag). Die Rettung nahte in Form eines jungen Industriedesigners namens Shigeru Miyamoto, der von Hiroshi Yamauchi den Auftrag erhielt, aus *Radarscope* ein anständiges Spiel zu machen. Miyamoto steckte schon damals voller Ideen und fand dieses Ziel wenig erbaulich. Statt dessen erfand er im Handumdrehen *Donkey Kong* - so soll es sich der Sage nach zugetragen haben.

PlayStation

DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER

Am 8. Mai veröffentlichte Sony, zeitgleich mit *Gran Turismo*, auch hierzulande den Dual Shock Analog Controller. Im Grunde unterscheidet sich das Gerät lediglich durch zwei Details vom Vorgänger SCPH-1180E. Die Oberseite der Sticks ist nicht mehr nach innen, sondern nach außen gewölbt, die Rückstellfeder ist nach wie vor zu schwach und die Steuerwege zu kurz ausgefallen. Außerdem befinden sich zwei Motoren in den Griffen, die das Pad, der Spielsituation entsprechend, dezent bis kräftig vibrieren lassen. Voraussetzung dafür ist natürlich, daß die Software darauf ausgelegt ist. Die meisten neueren Titel werden dieses Feature vermutlich nutzen.



Muster: Sony

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 60 DM
Sony

PlayStation

BARRACUDA

Auch die Firma InterAct hat einen Analog-Controller für die PlayStation im Programm. Die Sticks machen einen guten Eindruck. Endlich gibt es weitere Hebelwege und die Feder ist geringfügig kräftiger, wenngleich noch immer nicht stark genug. Das Gerät ist insgesamt sehr wuchtig, Personen mit kleinen Händen könnten Schwierigkeiten bekommen, es vernünftig zu halten. Die Front-Buttons und das Digi-Kreuz reagieren gut, die L- und R-Knöpfe wirken durch den späten Druckpunkt wie Fremdkörper.



Motoren für eine Rumble-Unterstützung besitzt das Barracuda nicht, dafür jedoch sowohl Turbo- und Auto-Fire als auch eine Zeitlupenfunktion. Das Besondere an diesem Pad ist aber zweifellos die Möglichkeit, die einzelnen Buttons mit umfangreichen Tastenkombinationen programmieren zu können. Bis zu 40 Anweisungen kann sich das Barracuda merken. Beat-'em-Up-Freunde werden dies zu schätzen wissen, da auch Verzögerungen und Steuerkreuzbefehle gespeichert werden können.

Muster: Jölleneck, Tel.: 0 42 87/1 25 10

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 70 DM
InterAct

PlayStation

DUAL-ANALOG-JOYPAD



Aus dem Hause LMP Gamester kommt ein Analogpad für die PlayStation, das zwar ohne Rumble-Funktion ausgestattet ist, dafür jedoch mit Extras wie Turbo- und Auto-Fire aufwarten kann. Das Pad liegt sehr gut in der Hand, die Sticks vermitteln den gleichen Eindruck wie das Sony-Original,

Lenkwege und Rückstellfeder könnten etwas besser sein. Das digitale Steuerkreuz wirkt im ersten Augenblick etwas weich, verrichtet seinen Dienst allerdings sehr gut. Wer auf die Rumble-Funktion verzichten kann, findet in diesem Pad eine preisgünstige und gelungene Alternative.

Muster: Vidis, Tel.: 0 42 87/1 25 10

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 50 DM
LMP Gamester

Playstation

2MB MEMORY CARD

Blaze bietet seit kurzem eine neue Memory Card für PlayStation an, die aus der Masse heraussticht. Sie arbeitet ohne Kompressionstechniken und bietet daher die größtmögliche Sicherheit vor Datenverlusten. Dennoch besitzt sie, im Vergleich zur Originalkarte von Sony, die doppelte Kapazität. Das Geheimnis liegt darin, daß die sogenannte 2MB Memory Card zwei Karten in einem Gehäuse ist, zwischen denen per Schiebesealter gewechselt werden kann. Der empfohlene Verkaufspreis ist extrem niedrig, er entspricht exakt dem der einfachen Sony-Karte.



Muster: Highcom, Tel.: 0 21 54/94 52 30

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 40 DM
Blaze

E3-Bericht, Teil 2

Neigkeiten aus Atlanta

64-bit-level

32-bit-level



Viper (PSX)



Ninja (PSX)

Lange, sehr lange wartet man bereits darauf, daß der neueste Streich der *Out of this World*- und *Flashback*-Macher endlich auf den Markt kommt. Doch bald ist es soweit, und in der kommenden Ausgabe wird verraten, ob *Heart of Darkness* dem Sprichwort „Was lange währt, wird endlich gut“ glaubhaft Nachdruck verleihen kann.

Um alle Freunde von 3D-Action-Adventures nach *Tomb Raider II* noch bei Laune zu halten, präsentiert Eidos Interactive demnächst einen weiteren Titel dieser Gattung. Jedoch ist die Rede nicht etwa von *Tomb Raider III* (obwohl dieses bereits in Arbeit ist), sondern von *Ninja*, das nicht minder vielversprechend aussieht. Mehr dazu folgt kommenden Monat.

Wer an Spielen wie *Wild Choppers* oder der *Strike*-Serie von EA Gefallen fand, für den ist auch *Viper* gedacht. Mit einem schwerbewaffneten Helikopter geht der Spieler gegen eine Horde von feindseligen Widersachern vor. Der Test verrät, ob dieser in Deutschland entwickelte Titel der Konkurrenz das Wasser reichen kann. ■

Quasi auf den letzten Drücker konnte neXt Level schon in dieser Ausgabe einige der topaktuellen und interessanten News der Electronic Entertainment Expo vorstellen, die vom 27. bis zum 30. Mai in Atlanta/Georgia stattfand. Da die Zeit knapp war und XL deshalb nicht alle gezeigten Titel unterbringen konnte, wird der Messebericht in der kommenden Ausgabe fortgesetzt, wie gewohnt in sachlicher und zuverlässiger Qualität – allerdings in größerem Umfang. ■



Spyro the Dragon (PSX)



Dreamcast (Sega)



Metal Gear Solid (PSX)

Turok 2 (N64)



Turok 2 (N64)



Turok 2 (N64)



An dieser Stelle gibt es zwar wieder nur drei Screenshots zu sehen, doch bald kommt reichlich Nachschub: Während diese Zeilen gedruckt wurden, war das XL-Team zu Gast bei Iguana in Austin/Texas und durfte erstmals das zweite Abenteuer des Dinojägers Turok mit eigenen Händen spielen. Die Eindrücke, die uns vermittelt wurden, sollen den Lesern natürlich nicht vorenthalten werden, deshalb folgt in XL 8/98 ein großer *Turok 2*-Bericht, der es in sich hat, sofern sich die Kollegen rechtzeitig von dem Spiel losreißen können. ■

impresum



8/98 erscheint am 17. Juli 1998

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (VfSDP)
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter
Redaktion: Frederic Berg, Maris Feldmann, Marco Häntsch, Thomas Helliwig, Marcus Höfer, Sebastian Krämer, Tobias Partetzke
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler
Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, David Markwart, Hirofumi Yamada
Grafik: Arne Bahrnth, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: 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 (VfSDP)
Verlag: X-plain Verlag,
 Friedensallee 41
 22765 Hamburg
 Kommanditgesellschaft
 Tel.: 0 40/39 88 37-0
 Fax: 0 40/39 50 43
 E-Mail: next.level@on-line.de



Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf
Abo-Betreuung: neXt-Level Abo-Club,
 Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
 Tel.: 04 51/490 42 26 Fax: 04 51/490 42 03

Titelartwork: © Nintendo/Rare
 © 1998 X-plain Verlag
 neXt-Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.
 Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben)
 für ein neXt-Level-Abonnement beträgt 52,80 DM.

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an



Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

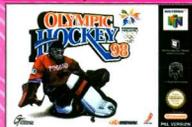
FAX.: 089 - 5460 919

Nintendo 64

Bust a Move 2	dt	99,99
Clayfighter 63 1/3	dt	89,00
Dark Rift	dt	134,99
Dual Heroes	dt	139,00
Earth Worm Jim	dt	149,00
Extreme G	dt	94,99
F1 Pole Position	dt	124,99
Fifa Soccer 96 WM Q.	dt	134,99
Fighters Destiny	dt	129,99
Forsaken	dt	129,99
Frankreich WM 98	dt	119,99
G.A.S.P.	dt	144,00
Goemon - Mystical N.	dt	149,00
Hexen	dt	109,00
Lamborghini 64	dt	139,99
Lylat Wars	dt	89,00
Mission Impossible	dt	139,00
Nagano Olympics W.98	dt	149,99
NBA Hangtime	dt	89,99



NBA Pro 98	dt	139,00
NFL Quarterback C.98	dt	129,99
NHL Breakaway 98	dt	94,99



Olympic Hockey 98	dt	134,99
Rampage World Tour	dt	134,99
Rebel Moon Revolut.	dt	159,00
Hex Limit	dt	139,00
Turk	dt	94,99
Turuk	uk	94,99
Turuk 2	dt	149,00
Virtual Chess	dt	124,99
Wayne Gret.Hockey 98	dt	139,00
Wayne Gretz. Hockey	dt	89,99



WCW World Wrestling	dt	144,00
WWF Warzone	dt	149,00

Zubehör

Infrared Joypad N64	dt	84,99
Joypad N64 LX4 schw.	dt	44,99
Joypad schwarz ADA	dt	49,99
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt	129,99
Memory Card 1 Meg	dt	28,99
Memory Card N64 256K	dt	19,99
Memory Card 4 Meg	dt	59,99
Memory Card 5 Meg	dt	64,99
Nintendo 64 o. Spiel	dt	299,00
Power Flash N64	dt	99,00
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39,99
Rumble Pak LX4	dt	29,99
S-Video Kabel N64	dt	19,99
Scart Kabel N64	dt	19,99
Top Gear Wheel JT426	dt	149,99

Kostenlos!



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

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

Men in Black	dt	94,99
Midnight Run	dt	99,00
NBA Pro 98	dt	99,00
NHL Face Off 98	dt	79,99
NHL Power.Hockey 98	dt	89,00
Nightmare Creatures	dt	89,00
Oddworld Abe's Oddy.	dt	84,99



One	dt	89,00
Pandemonium 2	dt	84,99
Powerboat Racing	dt	84,00
Poy Poy	dt	89,00
Premier Manager 98	dt	89,99
Rascal	dt	89,00
Resident Evil Direct	dt	89,00
Riven	dt	114,00
Road Rash 3D	dt	89,99
Spaw	dt	79,99
Masters o.Teräs Käsi	dt	89,00
Streetfighter Colle.	dt	89,00
SuperCross 98 J.McG.	dt	89,00
Takken 3	dt	109,00
Tomb Raider 2	dt	99,00
Tommi Mäkinen Rally	dt	89,00
Virtual Snooker	dt	89,00
War Games	dt	89,99
Xenocracy	dt	89,00

Sonderangebote

Alien Trilogy	uk	44,99
Davis Cup Tennis	dt	39,99
FI '96 Platinum	dt	49,00
LSuperstar S.Pro Pl	dt	49,00
Lemmings 3D Platinum	dt	49,00
Lost Vikings 2	dt	44,99
Magic Ice Gathering	dt	44,99
MDK	dt	49,00
Rock n Roll Racing 2	dt	49,00
Soul Blade Platinum	dt	49,00
Tomb Raider 1 Plat.	dt	49,00
Trash It	dt	39,99
World Cup Golf Pro	dt	39,99

Zubehör

Analog Joypad PSX	dt	44,99
Antennenkabel Neu	dt	34,99
Dual Shock Joypad	dt	54,00
Game Buster/Action R	dt	79,99
Joypad Resident Evil	dt	69,99
Memory Card Sony PSX	dt	28,99
Memory Card warts	dt	66,99
Sony PSX o. Spiel	dt	289,00
Sony PSX Value Pack	dt	333,00
Verlängerung Joypad	dt	19,99

Deaithrap Dungeon dt 99,00



Diablo	dt	89,99
Need for Speed 3	dt	89,99
Dungeon Keeper	dt	89,00
FI '97	dt	99,99
Fighting Force	dt	79,99
Forsaken	dt	89,00



Frankreich WM 98	dt	89,99
Gex 3D	dt	89,00
Golden Goal	dt	99,00



Gran Turismo (GT)	dt	89,00
Hugo 1	dt	89,99
Lands of Lore 2	dt	99,00
Lucky Luke	dt	89,99

Saturn

Blazing Dragons	dt	44,99
Fighting Force	dt	89,00
NHL.Hockey 97	dt	54,99
Panzer Dagoon Saga	dt	89,00
Shining Force	dt	89,00
Streetfighter Collec	dt	89,00
The House of t.Dead	dt	89,00
Tunnel B1	dt	44,99
Virtua Fighter Kids	dt	69,99

Sonderangebote

Batman Forever Arca.	dt	29,99
Blam Machine Head	dt	14,99
Chaos Control	dt	19,99
Crime Wave	dt	14,99
Daytona USA	dt	29,00
Fifa Soccer 96	dt	29,99
Hi Octane (DA)	dt	39,99
Iron Man XG	dt	29,99
Johnny Bazookatonie	dt	39,99
NBA Jam Tournament	dt	29,99
Olympic Soccer	dt	14,99
Parodius Deluxe	dt	19,99
Primal Rage	dt	39,99
Revolution X	dt	19,99
Robopit	dt	19,99
Space Jam	dt	24,99
Starfighter 3000	dt	19,99
Striker 96	dt	29,99
Tempest 2000	dt	29,99
Virtua Racing	dt	34,99
Virtua Golt	dt	14,99

Zubehör

Action Replay Saturn	dt	69,99
Joypad Saturn	dt	49,00
Top Gear Wheel JT426	dt	149,99
Verlängerung Joypad	dt	19,00

Sony PSX

Alundra (komp.dt.)	dt	84,99
Batman & Robin	dt	89,99
Braint of Fire 3	dt	89,99
Bust a Move 3	dt	59,99
Chill	dt	79,00
Courier Crisis	dt	59,00

Versand: Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300
*Bildservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.

*Vorbereitung möglich.

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

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munch Software Center

Gilgenstr. 42, 81675 München
Theresenstr. 152, 80333 München
Preise variieren

