

neXt Level

# LEVEL

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



Die ersten  
Spiele im Test



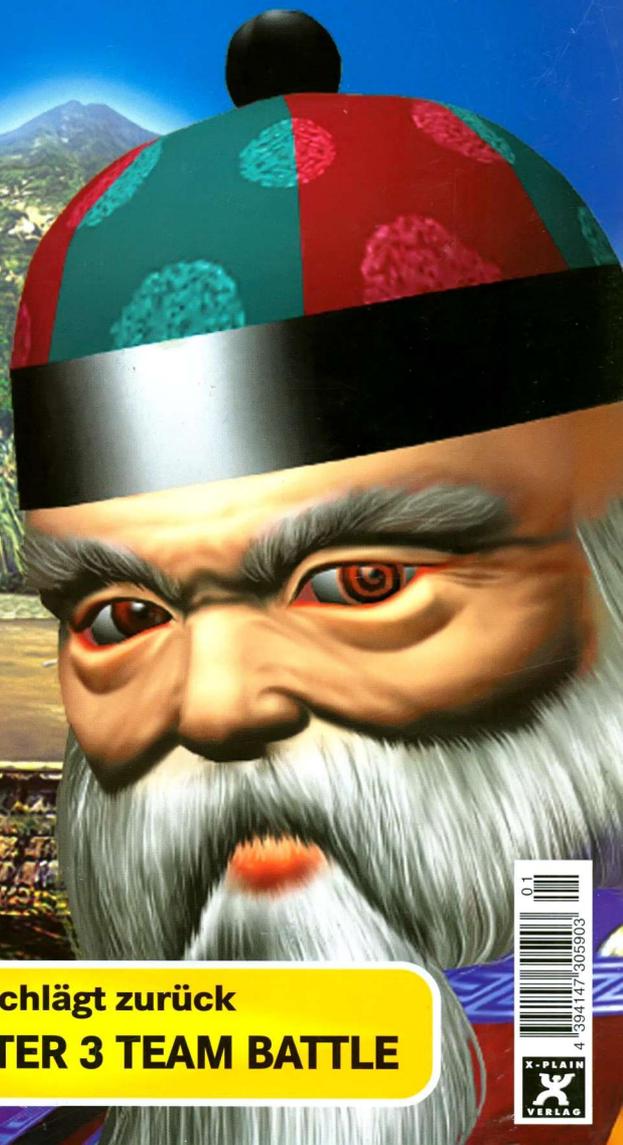
**Tomb Raider III**  
**Soul Reaver**  
**R-Type Δ**



**Blue Stinger**  
**Godzilla**  
**July**  
**PenPen**



**Rush 2**  
**NBA Live 99**  
**Nightmare Creatures**  
**Zelda – Ocarina of Time**



**Sega schlägt zurück**  
**VIRTUA FIGHTER 3 TEAM BATTLE**



01  
4 0394147-305903  
K-PLAIN  
VERLAG

Die besten Taktiken

für diese Schlacht  
erlernt man

im Zweikampf



# THE UNHOLY WAR



DEMO ENTHALTEN  
LEGACY OF KAIN  
SOUL REAVER

EIDOS  
INTERACTIVE

The Unholy War © 2001 Crystal Dynamics, 1999. © & published by Eidos Interactive, 1999. Alle Rechte vorbehalten.

## Vorwärts nach weit

„Aus alt mach neu“ lautete die Überschrift unseres Editorials der Weihnachts-XL 1997. In diesem Jahr ist die Situation absolut vergleichbar: Nur sechs der in dieser Ausgabe getesteten PlayStation- und N64-Spiele sind keine Um- oder Fortsetzungen. Dennoch neigt sich ein für die Videospielezene grandioses Jahr dem Ende zu, mit phantastischen Spielen für die beiden relevanten Systeme, wie z. B. *Gran Turismo*, *Tekken 3*, *Turok 2* und *Zelda 64*, um nur einige zu nennen. Erfreulich für die Konkurrenzsituation ist vor allem, daß Nintendo seit Mitte des Jahres die Software-Situation des anfangs überschätzten und zuletzt unterbewerteten 64-Bitters in den Griff bekommen hat. Erstaunlicherweise gelingt es *Zelda*, die Kastanien fast im Alleingang aus dem Feuer zu holen. In den USA bricht das „beste Videospiel aller Zeiten“ sämtliche Verkaufskorrekturen. Selbst in Japan, wo das N64 zur Bedeutungslosigkeit verkommen war, vermeldet Nintendo sensationelle Verkaufszahlen. 500.000 Einheiten am ersten Wochenende sind selbst für PlayStation-Hits eher die Ausnahme – offenbar haben sich sogar Fans nur für dieses Spiel extra ein N64 zugelegt.

Leider mußte die Gemeinde auch endgültig vom Saturn Abschied nehmen – mit *Deep Fear* veröffentlichte Sega Deutschland im Herbst offiziell den letzten Titel. Doch in Japan betritt bereits der Kronprinz die Bühne und läßt die 128-Bit-Muskeln spielen. 1999 wird er beweisen müssen, was er auf dem Kasten hat, denn die Popularität der PSX ist auch im fünften Lebensjahr ungebrochen, und daran dürfte sich dank kommender Titel wie Namcos *Ridge Racer Type 4* und Squares *Final Fantasy VIII* auch so schnell nichts ändern. Wenn man bedenkt, daß Sony dennoch langsam im Bereich PlayStation 2 aktiv wird, und eine Veröffentlichung Ende '99 in Japan nicht mehr auszuschließen ist, sehen wir einem unglaublich spannenden Jahr entgegen.

Deutlich getrübt wird die Vorfreude durch Sonys Import-Stopp. Die Ankündigung hat in den vergangenen Wochen für reichlich Wirbel gesorgt. Neben der Aufregung der Import-Spiele-Fans hat diese Maßnahme jedoch auch noch den Effekt, daß sich zahlreiche, jene Import-Händler in ihrer Existenz bedroht sehen. Allerdings sind dies auch oft eben die Händler, die durch den Verkauf von Boot-Chips für die PlayStation das Thema „Raubkopien“ zu einem massiven Problem gemacht haben.

Außerdem sieht sich Sony durch Importe tatsächlich massiv geschädigt. Von 50.000 *Tekken 3*-CDs ist die Rede, die als NTSC-Originale in Deutschland verkauft worden sein sollen. Der Umsatzverlust würde sich dabei auf fünf Millionen DM summieren. Es drängt sich allerdings die Frage auf, wie diese Stückzahl ermittelt wurde. Dieser Punkt erscheint doch recht undurchsichtig und die Höhe der Zahl, mit Verlaub, unrealistisch.

Wie dem auch sei, offensichtlich besteht in Deutschland eine große Nachfrage nach Import-Versionen. Monatelange Wartezeiten und lieblose Konvertierungen dürften dabei eine nicht unwesentliche Rolle spielen. Zur Zeit beweisen Nintendo mit *Zelda 64* und Eidos mit *Tomb Raider III*, daß es auch anders geht. Sobald Toptitel weltweit (fast) gleichzeitig auf den Markt kommen, werden sich nur noch wenige Freaks finden, die unbedingt 50 % Mehrkosten für eine NTSC-Version auf den Tisch blättern.

Doch noch ist nicht aller Tage Abend: Wenn sich alle Parteien an einen Tisch setzen, um eine praktische, bessere Lösung zu finden, muß es nicht beim Import-Stopp bleiben. Gespräche finden bereits statt. Wir sind zuversichtlich, daß das Kind noch nicht in den Brunnen gefallen ist.

Die neXt-Level-Redaktion wünscht allen Leserinnen und Lesern einen guten Start ins neue Jahr und natürlich viel Spaß mit dieser XL!

## REPORTAGEN

Nintendo64: Expansion Pak . . . . .34

Mit der Erweiterbarkeit des internen RAM-Speichers hat sich Nintendo frühzeitig ein Tor in eine neue, phantastische Dimension geöffnet. Durch das vier Megabyte starke RAM-Modul, das in den Expansion-Port gesteckt wird, können speziell dafür ausgelegte Spiele hinsichtlich der Grafik und bestimmter Rechenvorgänge beschleunigt und verbessert werden.



Counfounding Factor – Lara Crofts Väter im Interview . . .76

## WORK IN PROGRESS

Legacy of Kain – Soul Reaver (PSX) . . . . .70

## SPECIALS

**Dreamcast:**  
**Das aktuelle Software-Line-up . . .20**  
**Die besten Spiele im Überblick . .56**  
 Zum Fest der Liebe sollte ein Spitzentitel unterm Weihnachtsbaum liegen. XL führt in dieser großen Übersicht alle Topspiele für Nintendo64 und PlayStation auf. Nach diesem Special weiß jeder Fan, was das Beste für seine Konsole ist und welche Spiele in welchem Genre die Referenz darstellen.

## BIG IN JAPAN

Beat Mania (PSX) . . . . .60  
 Musikspiele im Vormarsch: Nach dem Genuß dieses außergewöhnlichen Import-Titels dürfte niemand mehr Rhythmusprobleme haben.

## INTERVIEWS

Blue Stinger (DC) . . . . .18  
 Shinya Nishigaki, der Produzent des aufsehenerregenden Action-Adventures für Segas neue Konsole sprach mit neXt Level über Blue Stinger.

## RUBRIKEN

Abonnement . . . . .	63
Arcade . . . . .	54
Editorial . . . . .	3
Heftshop . . . . .	97
Impressum . . . . .	98
neXt month . . . . .	98
read.me . . . . .	14
Zubehör . . . . .	96

## SPIEL DES MONATS

SEITE 24

Nintendo64

### The Legend of Zelda – Ocarina of Time

Nun ist es endlich soweit: Nintendos Vorzeigeheld Link stürzt sich ins aufregendste Abenteuer seines Lebens. In unserem ausführlichen Test wird sich zeigen, ob Link allen Erwartungen standhalten kann, und was der heißersehnte Titel so alles auf dem Kasten hat.

## TITELTHEMA

SEITE 6

Dreamcast

### Virtua Fighter 3tb

#### Aktuelles Software-Line-up

Nach der enttäuschenden Terminverschiebung von Sega Rally 2 muß Virtua Fighter 3tb den Launch des Dreamcasts im Alleingang sichern. Ob dies so ohne weitere gelingt, und wie es um die anderen drei Starttitel bestellt ist, verraten wir im Test des Beat 'em Ups. Was für Segas Dreamcast noch so alles im kommenden Jahr auf den Markt kommt, finden Interessierte im Überblick ab Seite 20.

Dreamcast™

## COMPETITIONS SEITEN 29, 61, 81, 95

### Probieren Sie Ihr Glück!

In diesem Monat verlost neXt Level in Zusammenarbeit mit Ladomat 2000, Japan Spirits, OXMOX und der Firma Vidis einen ganzen Haufen Preise für Videospiele.

## TV-CASTING SEITE 87

### Junge Götter Filmproduktion

#### Computerspiele-Show sucht: Fernsehmoderator/in

Die Münchner Produktionsfirma Junge Götter arbeitet zur Zeit am Konzept einer Fernsehsendung namens Trashbyte, die sich mit der multimedialen Präsentation von Video- und Computerspielen befaßt. Ein Moderator für die endgültige Show wird noch gesucht.



NFL Quarterback Club 99 (N64), Seite 45



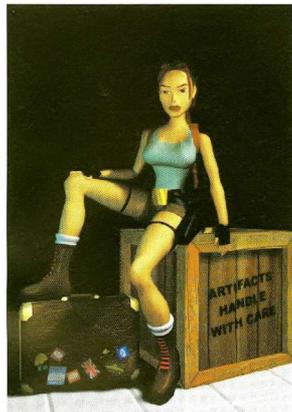
NBA Live 99 (N64), Seite 45



Rush 2 - Extreme Racing (N64), Seite 48



Nightmare Creatures (N64), Seite 50



Tomb Raider III (PSX), Seite 74



C3 Racing (PSX), Seite 82



R-Type Δ (PSX), Seite 84



Asteroids (PSX), Seite 85



Blaze & Blade (PSX), Seite 86



Marvel Super H. vs. Street Fighter (SAT), S. 88



Devil Dice (PSX), Seite 90

## 64-bit-level

**behind the scenes** .....32  
**news n64** .....36  
*Duke Nukem - Zero Hour, FIFA 99, Goemon starring Mystical Ninja, Mario Party, Neon Genesis Evangelion, Nintendo All-Star Dai-Ran-Tou Smash Brothers, Snowboard Kids, WCW Nitro 64*  
**short level** .....42

## spiel des monats

**The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64)** .....24

## tests

Knife Edge (N64) .....49  
Madden NFL 99 (N64) .....45  
NBA Jam 99 (N64) .....47  
NBA Live 99 (N64) .....46  
NFL Quarterback Club 99 (N64) .....45  
Nightmare Creatures (N64) .....50  
Rush 2 - Extreme Racing (N64) .....48  
Twisted Edge Snowboarding (N64) .....44

## tactics

## 32-bit-level

## behind the scenes

**news** .....64  
*A Bug's Life, Ace Combat 3: Electrosphere, Brave Fencer Musashi, G-Police: Weapons of Justice, Kingsley, KKND: Krossfire, Pocket Muumu, R4: Ridge Racer Type 4, Rollcage, Shadow Madness, Silent Hill*

## tests

Activision Classics (PSX) .....78  
actua Golf 3 (PSX) .....91  
actua Soccer 3 (PSX) .....80  
Asteroids (PSX) .....85  
Blaze & Blade - The Eternal Quest (PSX) ...86  
Buggy (PSX) .....83  
C3 Racing -  
Car Constructors Championship (PSX) ....82  
Devil Dice (PSX) .....90  
Dodgem Arena (PSX) .....89  
Marvel Super Heroes  
vs. Street Fighter (SAT) .....88  
NASCAR 99 (PSX) .....83  
R-Type Δ (PSX) .....84  
Rally Cross 2 (PSX) .....85  
San Francisco Rush (PSX) .....91  
Tomb Raider III -  
Adventures of Lara Croft (PSX) .....74  
Vampire Savior (PSX) .....89  
**tactics** .....92

## Virtua Fighter 3 Team Battle

Info



Das Spiel ist leider nicht ganz frei von Programmierfehlern.

In Shuns Stage ist es beispielsweise möglich, mit zwei schwergewichtigen Kämpfern das Boot zum Kentern zu bringen, woraufhin Boot und Kämpfer scheinbar schwerelos durch den Raum schweben.

**Gameplay:** *VF 3tb* bietet die komplexesten Kampftechniken des Genres. Spielerisch steht die DC-Umsetzung dem Automatenvorbild in fast nichts nach, selbst die hohe Geschwindigkeit konnte beibehalten werden. Was fehlt, sind ein echter Versus- und ein Trainingsmodus.

**Präsentation:** Bereits mit dem ersten Spiel gelingt es Sega, der neuen Hardware Eindrucksvolles zu entlocken. Die Abweichungen gegenüber dem Arcade-Vorbild sind minimal und gleichfalls positiver wie negativer Natur.

**VMS:** Optionen und Highscores belegen zwölf der insgesamt 200 Blöcke.



**D**VON HIROFUMI YAMADA / M. HÄRTSCH  
 a der Release-Termin von *Sega Rally 2* auf Mitte Januar verschoben wurde, liegt die gesamte Last eines erfolgreichen Dreamcast-Launchs auf den Schultern von *VF 3tb*. In dieser Variante des Vorzeigeprüglers von AM2 bilden jeweils drei frei wählbare Kämpfer ein Team. Sobald ein Charakter seine Runde verloren hat, springt der nächste in den Ring und nimmt dessen Stelle ein. Das geht so lange, bis ein Trio komplett besiegt ist. Per Optionsmenü können natürlich auch die gewohnten



Die Animationen der Kämpfer sind perfekt auf die Bodenebenenheiten abgestimmt



ins heimische Wohnzimmer ohne große Abstriche überstanden. Selbst Details wie das fließende Wasser in Aois Kampfarena und ihr aufwendiger Hakama und Kimono wurden, wenn auch mit reduzierten Animationsphasen, beibehalten. Grafisch ist das Versprechen einer 1:1-Umsetzung nahezu perfekt



Aois verschneite Stage mit ihrem kristallklaren Gebirgsbach ist eine wahre grafische Pracht

Akira



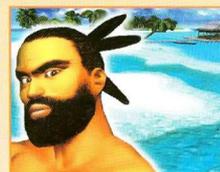
Aoi



Jacky



Jeffry



Hersteller:	Sega	Entwickler:	Sega/Genki
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	12 + 1 Kämpfer
Preis:	ca. DM 160	Erhältlich:	als Import (jp.)



eingelöst werden, wenn auch einige feine Abweichungen nicht zu übersehen sind. So stehen der weicheren Farbwahl, den realistischeren Wasserbewegungen (Jeffry-Stage) und den besseren Transparenzeffekten von Dural Schattierungsfehler (Pai- und Wolf-Stage), leicht verzögerte Gewinnposen und seltene Slow-Downs (Shun-Stage) auf der Sollseite gegenüber. In puncto Grafik wiegen sich Abstriche und Verbesserungen aber auf, und es gibt nur wenig Ansatzpunkte für Kritik. Ähnlich detaillierte Kämpfer und Stages in Verbindung mit einer derart hohen Spielgeschwindigkeit hat kein anderer Genrevertreter zu bieten.



Auch im Gameplay sind lediglich subtile Abweichungen gegenüber dem Original auszumachen. Auffällig sind für Arcade-Experten eigentlich nur die veränderten Kollisionsabfragen von Aoi und Sarah, wodurch sich bestimmte Combos nicht mehr ausführen lassen. Auch sind einige Schlagkombinationen, die am Automaten nur gegen Aoi effektiv waren, nun auch gegen Sarah anwendbar. Dies sind allerdings nur Feinheiten, die sich praktisch nicht auf den Spielspaß auswirken, und der ist dank der einzigartig komplexen Steuerung enorm. Mit lediglich vier Aktionstasten (Schlagen, Treten, Blocken und Ausweichen) lassen sich die gewagtesten Manöver ausführen - von tänzelnden Ausfallschritten über die verschiedensten Würfe und Griffe bis hin zu mächtigen Sprungattacken beherrscht jeder Charakter über 20 verschiedene Special-



Selbst im Trainings-Modus wollen die Gegner nichts einstecken



Per L-Taste sind eine Vogel- und eine Ego-Perspektive anwählbar

Kage	Lau	Lion	Pai



Im Abspann werden viele Genki-Programmierer, darunter ehemalige AM2-Mitarbeiter, genannt

history



Unter dem Menüpunkt „History“ sind interessante Grafikstudien und FMV-Schnipsel zu den früheren Virtua Fighter-Spielen zu finden.

Moves, die zudem auf unterschiedlichste Weise miteinander kombiniert werden können. Wer auch nur einen einzigen Kämpfer vollkommen beherrschen will, hat einiges zu tun.

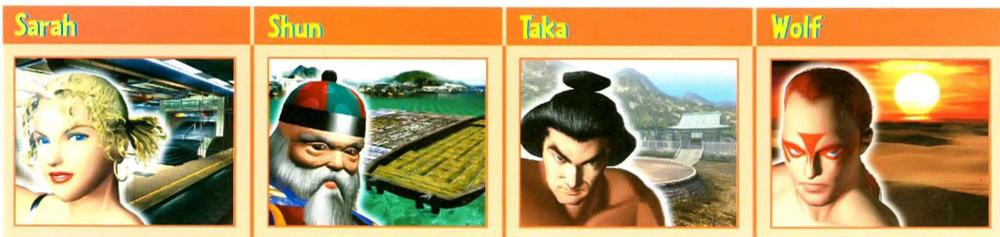
Daß die DC-Umsetzung von *VF 3tb* unverkennbar mit heißer Nadel gestrickt wurde, wird nicht erst dann klar, wenn man in den Credits mehr Genki- als Sega-Programmierer entdeckt. Schließlich vergaßen es die Entwickler, einen echten Versus-Modus zu implementieren, der seit *Street Fighter II* eigentlich zur Grundausstattung des Genres gehört. Wer das zweite Pad in der Hand hält, muß sich also stets als „New Challenger“ in das laufende Spiel ein-



klinken, wodurch eine zusätzliche Wartezeit entsteht. Ist das Duell dann beendet, kann sich nur der Verlierer neue Kämpfer aussuchen, während der Gewinner wieder mit denselben Charakteren antreten muß. Das Ganze scheint ein moderner Schildbürgerstreich zu sein – wie auch das Fehlen eines vernünftigen Trainingsmodus. Denn das Verhalten des Gegners ist selbst zu Übungszwecken nicht beeinflussbar, er greift wie im normalen Spiel unverdrossen an. Man kann nur hoffen, daß diese beiden groben Schnitzer in der PAL-Version nicht mehr zu finden sein werden.

Trotz dieser zwei gewichtigen Patzer vermag *Virtua Fighter 3 Team Battle* durchaus zu überzeugen. Es übertrifft seinen gefeierten Vorgänger sowohl grafisch als auch spielerisch und kann dank eines extrem komplexen Gameplays selbst *Tekken 3 Paroli* zu bieten. Vorbildlich wurde das Problem der Ladezeiten in den Griff bekommen, die so gut wie gar nicht auffallen. Hätte den Entwicklern nur etwas mehr Zeit zur Verfügung gestanden, hätte beinahe die gesamte Konkurrenz in einen pechschwarzen Schatten gestellt werden können. Diese Chance scheint Sega leichtfertig verschenkt zu haben, doch die Option auf ein *VF 3tb*-Remix mit den versprochenen Zusatz-Features steht natürlich weiterhin offen. ■

**XL-Wertung 90%**



# TUROK

SEEDS OF EVIL™

## JAGEDAS BÖSE



Das Grauen kehrt zurück! Du bist TUROK - unsere letzte Chance! TUROK 2; SEEDS OF EVIL revolutioniert die Spielwelt mit über 20 durchschlagenden Waffen, 6 gigantischen Welten und Monster, daß dir das Blut gefriert.



10 von 10



95%



94%



92%



90%



Note 1



TUROK® 2; SEEDS OF EVIL™ © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK® & © GBPC, Inc. All rights reserved. All other's characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, an Acclaim Entertainment Studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.™ © & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN



## Project Berkley



*Virtua Fighter 3tb* liegt eine zweite CD (bzw. GD) mit einem Promo-Video zu Yu Suzukis Dreamcast-Geheimtipp bei. Die Disk wirft allerdings mehr Fragen auf, als sie beantwortet. Der Werbeschriftzug RPG (vgl. XL 12/99) wurde durch die neue Abkürzung FREE ersetzt. Das steht für Full Reactive Eyes Entertainment ... was immer das heißen soll. Der Titel des Spiels wird *Sheng Mu* lauten, der Name des weiblichen Hauptcharakters ist Sheng Fa. (Mu bedeutet im Chinesischen Baum und Fa Blume.)

Nach einer kurzen Videosequenz, die auf das Spiel einstimmen soll, folgt ein 25minütiges Interview mit Yu Suzuki. Es werden alle von ihm produzierten Sega-Automaten vorgestellt, angefangen 1985 mit *Hang On*. Zu jedem Titel gibt der Meister einen kurzen Kommentar ab, der meistens besagt, daß das entsprechende Spiel zwar gut, aber nicht sonderlich realistisch war. Das dieser Punkt Herrn Suzuki besonders wichtig ist, wird natürlich mit *Sheng Mu* zusammenhängen. Wie genau, bleibt vor-

erst sein Geheimnis. Nicht einmal das Genre des Spiels wurde bisher genannt, Suzuki ließ lediglich die Info fallen, daß es kein Rollenspiel, sondern etwas völlig Neues wäre und 10 % des Spiels Kampfszenen ausmachen würden. Dem Spieler werden totale Freiheiten eingeräumt, und es liegt an ihm, was er daraus macht. Konkrete Aussagen sind also erst auf der offiziellen *Project Berkley/Sheng Mu*-Pressekonferenz am 20. Dezember in Tokio zu erwarten. Nur eins ist klar: Um *Virtua Fighter RPG* handelt es sich bei *Project Berkley* nicht. ■



**dreamcast info**

Wie seinerzeit beim Saturn lassen sich alle Menüs des Betriebssystems in verschiedenen Sprachen darstellen, auch in Deutsch. Beim Einschalten bzw. beim Starten eines Spiels erscheint das Logo des Systems auf dem Screen. Der dabei ertönde Jingle wurde von Ryuchi Sakamoto (*Der Letzte Kaiser*-Soundtrack) komponiert. Möglicherweise stammt auch die *Project Berkley*-Vertonung von ihm.

Nach eigenen Angaben gelang es Sega doch noch, 150.000 DC-Konsolen an den japanischen Handel auszuliefern. Dadurch konnte der anfängliche Bedarf gedeckt werden. In alter Tradition mußten sich selbst die Vorbesteller stundenlang in Schlangen anstellen. Segas Präsident Shoichiro Irimajiri und sein populärer Vize Hidekazu Yukawa begaben sich nach Akihabara, um die treuen Fans zu begrüßen und sich vor Ort von dem Erfolg zu überzeugen.



Bis zum Release von *Sonic Adventure* will Sega weitere 300.000 bis 350.000 Geräte ausliefern. Erst zum Jahreswechsel wird es farbige Controller geben, zur Zeit sind nur weiße erhältlich.



Der besondere Dank der neXt-Level-Redaktion geht an unseren Aufbestedmitarbeiter Goro Kazama. Unser DC-Vorbesteller und verdienter Held des Volkes reichte sich zu nachtschlafender Zeit (ca. 6.30 Uhr) ein, um uns bereits am 30.11. mit einem Dreamcast zu versorgen. Yattane Gorou! Doumo Arigatou!

Einen Teil der DC-Verpackungen zieren Abbildungen aus den Werbespots mit Herrn Yukawa. Außerdem liegt den Verpackungen der vorbestellten Konsolen ein Handy-Anhänger mit einer „Kopffüßler“-Plastikfigur von Yukawa-san bei.

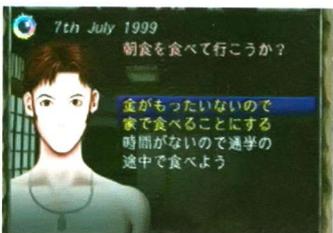


Im Lieferumfang ist außerdem eine GD mit der Internet-Software *Dream Passport* enthalten. Damit kann man sich auch aus Deutschland in die DC-Homepage [www.drcas.com](http://www.drcas.com) einwählen. Da man zuerst automatisch auf dieser japanischen Seite landet, wird das Internetsurfen bei Telefongebühren von 2,40 DM pro Minute nach Japan nicht unbedingt zum Vergnügen. Ab dem 28.12. kommen noch Provider-Gebühren dazu, bis dahin ist die Homepage kostenfrei.

Von der Erstausslieferung sollen ca. 3 % der Geräte einen Defekt haben. Erkennbar wird dies dadurch, daß das Gerät zu schnell heiß wird oder Spiele unerwartet abstürzen. Bereits nach zwei Tagen gab es sehr viele Reklamationen. Bei *VF 3tb* gibt es sogar einen Programmierfehler, mit dem sich ein Systemabsturz hervorrufen läßt. ■



## July



Die meiste Zeit sieht man solche Porträts plus Texte. Die Abbildung zeigt den „Helden“ von *July*

Das von Fortyfive entwickelte Adventure sollte eigentlich in jeder gutsortierten Software-Sammlung fehlen. Ohne japanische Sprachkenntnisse hat das textlastige *July* keinerlei Nutzwert, doch selbst mit entsprechender Vorbildung wird der Titel nicht wesentlich interessanter. Die Story beginnt im Juli 1999, kurz bevor laut Nostradamus der Weltuntergang zum Ende des Millenniums bevorsteht. Neben einigen Rendersequenzen und stilvollen Präsentationssequenzen (mit den Texten der Prophezeiung in Französisch!) folgt das eigentliche Spiel – falls

man das so nennen mag. Charakterporträts und Texte werden auf dem Bildschirm eingeblendet und nicht einmal mit Sprachausgabe unterlegt. Daß die Bilder in High-Res sind und es über 150 Charaktere gibt, wirkt dabei kaum motivierend. Man klickt sich durch die Texte und darf gelegentlich zwischen zwei Optionen auswählen. Eine Wertung von *July* ist deshalb kaum möglich, doch auch in Japan kann das Spiel niemanden begeistern. Selbst dort dümpeln die Wertungen bei unter 50 %. Konamis *Snatcher* hat 1992 gezeigt, wie es besser geht. ■

test dreamcast

Hersteller:	Sega	Entwickler:	General Ent.
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	4 Strecken
Preis:	ca. DM 160	Erhältlich:	als Import (jp.)

## Pen Pen Triicelon



**G** von S. KREMER  
 General Entertainment bemüht sich, dem eigenen Namen gerecht zu werden und versucht, mit *Pen Pen Triicelon* Unterhaltung für die Allgemeinheit zu bieten: Rennspiel und Knuddeloptik, realistische Bedingungen und Grafikorgie, anspruchsvolle Steuerung und Mehrspieler-Spaß. Was nach einem unmöglichen Unterfangen klingt, ist den Entwicklern aber doch einigermaßen gelungen.

Sieben originell designte Tiere warten darauf, vom Spieler ins Rennen geschickt zu werden. In

den drei Disziplinen Laufen, Gleiten und Tauchen machen sich die unterschiedlichen Stärken und Schwächen der Charaktere bemerkbar. Steile Abfahrten auf schlüpfrigem Untergrund werden hinabgeschlittert, Treppenabsätze im Sprung genommen und verwinkelte Unterwasserpassagen mit schier unendlichen Luftreserven durchtaucht. Die Steuerung der animalischen Athleten ist dabei nicht ganz einfach, zumal die Sportler durch rhythmisches Drücken des A-Buttons fortbewegt werden.

Aufgrund der beeindruckend flüssigen und aufwendigen Grafik, dem abwechslungsreichen Streckendesign sowie den unterschiedlichen „Fahrern“, bietet sich *Pen Pen Triicelon* für Multiplayer-Parties im Freundeskreis an. Um den Solospieler für längere Zeit zu fordern, wäre ein Adventure-Modus, ähnlich wie bei Rares *Diddy Kong Racing*, wünschenswert gewesen. ■



**Info**

Da sich *Pen Pen Triicelon* ausschließlich analog steuern läßt, kann es nicht mit Hilfe des DC-Arcade-Sticks gelenkt werden.

**Gameplay:** Trotz der knuddeligen Rennteilnehmer sind die Streckenbedingungen sehr realistisch. Im Mehrspieler-Modus kann *PPT* auch länger unterhalten.

**Präsentation:** Eine flüssige Bilderfolge zeigt aufwendige Szenarien. Die Schwimmertapen stechen besonders hervor. Soundeffekte und Musik passen gut zur Thematik des Spiels.

VMS: Ein Spielstand belegt fünf der 200 Blöcke.

**XL-Wertung**

**75%**

<b>Action</b>	Hersteller:	Sega	Entwickler:	Sega/General Ent.
	Spieler:	1	Level:	5
	Preis:	ca. DM 170	Erhältlich:	als Import (jp.)

## Godzilla Generations



**M** von T. PARTETZKE  
 Man kann es getrost vorwegnehmen: *Godzilla Generations* gehört zum größten Schund, den die Videospielewelt je gesehen hat. Der Spieler wählt einen von fünf verschiedenen Godzillas (vom Original über die Mech- und Baby-Variante bis zu Roland Emmerichs T-Rex-Verschnitt) und stapft mit ihm im Schnecken-tempo durch fünf japanische Großstädte. In zwölf Minuten pro Level muß er möglichst viele Gebäude zerstören. Das tut er, indem er einfach dagegenläuft, schon zerfallen sie in zirka 20 Polygone. Jeder Charakter verfügt über zwei bis drei Spezialtechniken wie Feuer Speien oder

Schießen, doch diese brauchen ewig in der Ausführung und sind obendrein unnütz. Wie gesagt genügt es, alles umzulaufen. Das gilt auch für Gegner, deren Schüssen man aufgrund der ungläublich trägen Steuerung unmöglich ausweichen kann.

Der Time-Attack-Modus gestaltet sich genau wie der Normal-Modus, nur daß es keine Gegner und ein verkürztes Zeitlimit gibt, innerhalb dessen so viel wie möglich niedergewalzt werden soll. Was *Godzilla*-Fans jedoch einen Kaufanreiz geben könnte, sind die insgesamt 20 Filmausschnitte aus allen früheren Filmen um das Monster. Zusammen mit der Originalmusik der Leinwandstreifen heben sie den Titel zum Kultstatus empor, weswegen auch die Wertung relativ gnädig ausfällt. Wer nach Gameplay sucht, ist bei diesem Spiel jedoch an der völlig falschen Adresse. ■



**Info**

Über das VMS hat man die Möglichkeit, Tamagotchi-ähnlich einen Godzilla aufzuziehen, der in *Godzilla Generations* für einige belanglose Minispielchen im Stil von *Pocket Monsters Stadium* (N64) eingesetzt werden kann.

**Gameplay:** *Godzilla Generations* befindet sich durch eine unverschämte lahme und ungenaue Steuerung an der Grenze zur Unspielbarkeit. Für Fans des Monsters hat es einen gewissen Kultstatus.

**Präsentation:** Für eine dermaßen schlechte und unaufwendige Grafik benötigt man beileibe keine 128-Bit-Grafikleistung. Die Musik entstammt den *Godzilla*-Filmen.

VMS: Ein Spielstand belegt sechs der 200 Blöcke.

**XL-Wertung**

**45%**

\*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

DEK DEUTSCHE  
VERSAHNSPEZIALIST



Laden  
94032 Passau  
Bahnhofstraße 28

Laden  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11

NUR LADEN, KEIN VERSAND  
Ihr Theo Kranz  
Partner im Ruhrgebiet:  
dynastix  
Im Brückcenter  
44135 Dortmund

Stützpunkthändler  
JBI Games  
Kellerreigasse  
97616 Bad Neustadt



239,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-  
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD  
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK  
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 29,95  
CONTROL PAD ORIG./VER. FARBEN 39,95  
CONTROL PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95  
CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95  
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95  
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FT.)  
ORIGINAL-VIDEO-CASE 79,95  
PLAYSTATION-SCHUTZHEIBE 9,95  
ORIGINAL-PLAYSTATION-ESHTH 29,95  
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,95  
EQUALIZER-SCHUMMELMODUL 69,95  
X-FLÖDER-CHEAT-CARTRIDGE 89,95  
REPRO-PROFESSIONAL-VIDEO 149,95  
RGB-KABEL (G-CON, ANFANGSCHI) 19,95  
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95  
LENKRAD RUMBLE FORCE VIDEO 149,95  
JOYSTICK DOMINATOR 69,95  
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOM.) 69,95  
PISTOLE ERAZER (G-CON-KOMPAT.) 69,95

MEM. CARD 15 BL.-ORIG. VER. FARB. 36,95  
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 129,95  
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 144,95  
MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95  
MEMORY CARD 720 BLOCKS 64,95  
360 89,95  
SIEGEMENT 89,95  
ABE'S EXODUS (ODDWORLD 2) 89,95  
ACM 1918 (FEB) 89,95  
ACTIA GOLF 3 79,95  
ACTIA NHL HOCKEY E99 79,95  
ACTIA POOL 79,95  
ACTIA SOCCER 3 (OLIVER BIERHEI) 79,95  
AKUJI THE HEARTLESS (JAN) 99,95  
ALL STAR TENNIS E99 89,95  
ALUNDA 89,95  
AMERICAN FOOTBALL E99 79,95  
APOCALYPSE 89,95  
ASTERIX 89,95  
ASTERIODS 3D (DEZ) 84,95  
ATLANTIS (DEZ) 89,95  
AZURE DREAMS 89,95  
BATMAN UND ROBIN 84,95  
BIG AIR (JAN) 89,95  
BIO BREAKS 79,95  
BLAST RADIUS 89,95  
BLASTO 79,95  
BLAZEN BLADE 99,95

Schlösschen  
Kornspitz 12,95

DIE ERSTEN BESTELLER ERWARTET EINE  
NEUENE ÜBERRASCHUNG

TOMB RAIDER 3 (PS) 99,95

CRASH BANDICOOT 2 89,95  
CRASH BANDICOOT 3 (CD-CS) (DEZ) 89,95  
CRIME KILLER 79,95  
DIABLO 89,95  
DODGEM ARENA 84,95

Cool Boarders 3 89,95  
NHL vs NHL Revenge (NHL) 129,95

Body Harvest (NHL) 99,95  
NHL 99 (PS) 89,95 (NHL) 109,95

DREAMS (DEZ) 89,95  
EARTHWORM JIM 3D (JAN) 89,95  
RIFA '99 89,95



SPACE BEAMER - Der Hit aus den USA  
Strahlung absolut ungefährlich dank spez. Infrarot-Technik  
SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE) 69,95  
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO) 79,95  
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN) 99,95

INKL. CD-CASE, SOLANGE VORRAT REICHT

CRASH BANDICOOT 3 (PS) (DEZ) 89,95

B-MOVIE 89,95  
BOMBERMAN WORLD 79,95  
BOX CHAMPIONS (DEZ) 89,95  
BREATH OF FIRE 3 - SPEC ED. (DEZ) 109,95  
BREATH OF FIRE 3 (DEZ) 89,95  
BUST-A-GROOVE 89,95  
BUST-A-MOVE 4 89,95  
C3 RACING (DEZ) 89,95  
CAR COMBAT GAME 89,95  
CENTIPEDE 89,95  
COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95  
COMMAND & CONQUER 2 89,95  
COM. & CON. 2: GEGENSCHLAG 89,95  
CONSTRUCTO 89,95  
COOL BOARDERS 3 89,95

Rival School (PS) 79,95  
Akaji (PS) (JAN) 89,95

X-Men vs Street (PS) 84,95  
Small Soldiers (PS) 89,95

FINAL FANTASY VII 99,95  
FORMEL 1 '98 99,95  
FUTURE COP - LAPD 2100 89,95  
G-DARLUS 89,95  
GLOBAL DOMINATION (JAN) 89,95  
GOLF PRO (DEZ) 84,95  
GRAND TURISMO 89,95  
HEART OF DARKNESS 89,95  
HUGO 89,95  
INTL SUPERSTAR SOCCER PRO '98 89,95  
KIND (JAN) 89,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM  
GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM  
VERSANDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SODAS PORTOFREI, ALTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-  
SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR  
PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI! BESTELL-  
ANNAHME BIS 20.00 UHR. FÜR DIESE SIE UNSER VELLES, KUNDENSERVICE-MAGAZIN (IMM) PROBIEREN SIE  
64 SEITEN) MIT FRAGENKARTEN (3 IMI) UND ADRESSENRECHNER (NACHMISSE BIS 100) (S) AN



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

09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

# ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

## 0931/571601

## 01805211844

LEGEND	89,95
LEMMINGS	44,95
LIEBE CHANDE (DEZ)	89,95
LUCKY LUKE	89,95
MADDEN NFL '99	89,95
MASTER OF MONSTERS (FEB)	99,95
MEDIEVIL	89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95



ABE'S ODYSSEY (PS) 89,95	
MEGA MAN LEGENDS	79,95
MEGA MAN X4	79,95
MONKEY HERO (FEB)	89,95
MOTO RACER 2	89,95
MURDOCH	79,95
MUSIC MUSIC CREATION (DEZ)	89,95
NASCAR 99	89,95
NBA LIVE '99 (DEZ)	89,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NFL EXTREME (JAN)	89,95
NHL '99	89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS	89,95
O.D.T.	89,95
PERILIAN	89,95
PET IN TV - TAMAGOTCHI-LIKE	79,95

Bombberman Hero (NG4) 89,95	
TUCA Tour: Car 2 (PS) 89,95	
100% SNOWBOARDING (DEZ) 89,95	
Back Bomber (NG4) 89,95	
POINT BLANK 79,95 - (MIT GUN) 154,95	
POOL SHARK	89,95
PREMIER MANAGER E99 (JAN)	79,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A.	94,95
RATS ATTACK	89,95
RIVAL SCHOOL	79,95



ROGUE TRIP	89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2	79,95
SCARIS	79,95
SENTINEL RETURNS	89,95
SHADOW GUNNER	79,95
SMALL SOLDIERS	89,95
SUPRO THE DRAGON (HCD-CASE)	89,95
SYREAL	89,95
SUPER POCKET FIGHTER	79,95
SWING	89,95
TAI FU (DEZ)	89,95
TEKKEN 3	99,95
TENCHU	89,95
TEST DRIVE 4X4 (DEZ)	89,95
TEST DRIVE 3	89,95
THE UNHOLY WAR	79,95
THEMES HOSPITAL	89,95
TIGER WOODS RGA '99 (DEZ)	89,95
TUCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
SCHLÜSSELHÄNGER LARA CROFT	119,95
TUNJUSKA (FEB)	79,95
URUK (FEB)	99,95
VICTORY BOXING 2	79,95
VIRUS (JAN)	89,95
WARGAMES	89,95
WILD ARMS (JAN)	79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)	79,95

HÄNDLERANFRAGEN  
ERWÜNSCHT  
FAX 0931/571602

### Angebote des Monats

World League Basketball	89,95
WWF WARZONE	89,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER	79,95
ZERO DEVIDE 2	79,95

### Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET 3333: GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE + THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD-SHELLSHOCK		
CONTROL PAD ORIG.	44,95	
INFERNO PAD 2 STICK ORIG.	39,95	
LENKRAD ADAPTER RACER	59,95	
6-PLAYER-ADAPTER	19,95	
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	39,95	
ATARI ARCADE'S GREATEST HIT 49,95	BOYERMAN 11-10 SPIELER	64,95
BURNING RANGERS	89,95	
DEEP FEAR	89,95	
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN)	119,95	
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	79,95	
PLANET DRAG. SAGA - 4 CD'S	89,95	
RIVEN	119,95	
SEGA TOURING CAR	89,95	
SHINING FORCE 3	89,95	
SONIC JAM	89,95	
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95	
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95	



Shining Force 3 (ISA) 89,95
Deep Fear (ISA) 89,95

### Nintendo 64

MARIO KOMPLETT PAK	244,-
WORLD OF MARIO 64 - SUPER MARIO 64	44,95
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
(ORAU GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	
ERIKANEN DAK ORG. (SPEICHER) 64,95	
CONTRIPAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH 14,95	

Top Gear Overdrive (NG4) 109,95
Space Station (NG4) 119,95
Top Gun (NG4) 109,95
Extreme G 2 (NG4) 89,95

LENKRAD RACELEADER 64	109,95
MEMORY CARD 0,25 MG-ORG	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH	19,95
T800 SNOWBOARDING	89,95
ARCADE RACER 64	119,95
ALL STAR TENNIS E99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BO BREAKS	119,95
BODY HARVEST	94,95
BOMBERMAN 64	89,95
BOYERMAN 11-10 SPIELER	64,95
BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3 (DEZ)	99,95
CHOPPER ATTACK	129,95
CRUISIN WORLD	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DAVID HEROES	129,95
EARLYWORM JIM 3D (JAN)	99,95
EXTREME G 2	99,95
FR. WELT GRAND PRIX	89,95
FRANKREICH '98 - FUBB-WM	99,95



ZELDA 64 (DEZ) (NG4) 109,95
-----------------------------



F1 World GP (NG4) 89,95	
Sanjo Kazuo (NG4) 89,95	
FIGHTER'S DESTINY	129,95
FORSÄKEN	119,95
F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2) (DEZ)	129,95
GLOVE PUP	89,95
GOEMON - MYSTIC NINJA 64	129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY	129,95
IGGYS RECKING BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER E98	99,95
KNIFE EDGE	99,95
LYLAT WARS (OHNE RUMB.PAK)	89,95
MADDEN NFL '99	99,95
MARIO KART 64	89,95
MISCHIEF MAKERS	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99	109,95
NBA COURTSIDE	89,95
NBA JAM '99 (NOV)	99,95
NBA LIVE '99	109,95
NHL (DEZ)	109,95
NFL QUARTERBACK CLUB E99	24,95
NHL '99	109,95
NHL BREAK HOCKEY 99(DEZ)	94,95
OFFROAD CHALLENGE	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR	129,95



MARIO PAK KOMPLETT-SET
DT. VERSION INKL. CONTROL PAD
AV-KABEL + AVS-CART-ADAPTER
SUPERMARIO 64
244,-

SCARS	109,95
SNOWBOARD KIDS	89,95
STATIONEN SILIKON VAL	89,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95
STAR WARS-ROG. SQD.(DEZ)	109,95



TURUK 2 (DEZ) (NG4) dt. 88,88 engl. PAL: 89,95	
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELER	24,80
TOP GEAR OVERDRIVE	109,95
TOP GEAR RALLY	49,95
TURUK 2 - DEUTSCH (DEZ)	88,88
TURUK 2 - ENGL. PAL-VER. (DEZ) 99,95	
TWISTED EDGE SNOWBOARD.	109,95
VIRTUAL POOL (DEZ)	89,95
V-RALLY	99,95
WALALAE COUNT. CL.TR.GOLF	119,95
WAYNE GRETZKY HOCK. '98	129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	129,95

### GAME BOY COLOR

RECHTZITIG VORBESTELLEN!	
GAMBOY COLOR	139,-
GAMBOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
CUNIGERS POCKET TALES	59,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
HARVEST MOON	59,95
NBA JAM '99	44,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
TETRIS DELUXE	44,95
TURUK 2	44,95

### DREAMCAST kommt

Rufen Sie bei  
Interesse unsere  
Dreamcast-Hotline  
unter Tel.  
0931/3545223 an!



ABE'S ODYSSEY - PLAT.	49,95
ACTIVISION POCKET	49,95
ALIEN TRILLOGY - PLATINUM	44,95
ALIEN STRIKE	49,95
BUST A MOVE 3 - PLATINUM	49,95
CHILL	44,95
COYONARD & CONQUER - PLAT.	44,95
CRASH BANDICOOT - PLAT.	49,95
CRASH BANDICOOT 2 - PLAT.	49,95
CYBALL ZONE	39,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT.	49,95
FORSEAL - PLATINUM	49,95
FORSÄKEN	49,95
FRUIT BASKET E98	49,95
GRAN THEFT AUTO - PLAT.	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER - PLAT.	49,95
INKL. CD-CASE (SVR)	49,95
KNIFE EDGE	49,95
MACKEY WILD ADVENTURE - PT	49,95
INKL. CD-CASE (SVR)	49,95
MINOR PLANETS - PLAT.	49,95
PORSCHER CHALLENGE - FT.	49,95
R-TYPES	74,95
RATHAN - PLATINUM	49,95
RESIDENT EVIL - PLATINUM	44,95
RIDGE RACER REVOLUT. - FT.	49,95
ROAD RASH - PLATINUM	49,95
S.C.A.R.S.	79,95
SHADOW GUNNER	44,95
SKULL MONKEYS	49,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	39,95
SPIES	49,95
SUPER MATCH SOCCER	49,95
TEKKEN 3 - PLATINUM	49,95
TEST DRIVE 4	44,95
TUCA TOURING CAR - PLAT.	44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM	49,95
THE PINBALL - PLATINUM	49,95
V-RALLY - PLATINUM	49,95
VIRTUAL POOL - PLAT.	49,95
WILD NININIS SPECIAL ED.	74,95
WIPEOUT 2007 - PLATINUM	69,95
WILD NININIS	49,95
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM	44,95
XENOCRYST	69,95

### Nintendo 64

BODY HARVEST	94,95
G.A.S.P.	79,95
IGGYS RECKING BALLS	99,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	89,95
NBA LIVE '98	89,95
NFL QUARTERS, CLUB '98	89,95
NHL EXTREME HOCKEY	89,95
SPACE STATION SILIKON VALLEY	89,95
TOP GEAR RALLY	49,95
TURUK 2 DEUTSCH (DEZ)	88,88
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	119,95
WWF WARZONE	99,95

BLAM MACHINEHEAD	24,95
BLAZED DRAGONS	79,95
CRIMEWAVE	34,95
DARIUS 2	19,95
DECEAS '98	34,95
NBA LIVE '98	34,95
NHL 98	39,95
NIGHTS 3D - ANALOG PAD	79,95
PROFESSION	39,95
RAMPAGE WORLD TOUR	39,95
SHELLSHOCK	24,95
STARFIGHTER 3000	19,95
THUNDERHAWK 2	39,95

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

TEL: 0049/85 17 37 77  
1DM 7,5 OS. PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Verantwortung für Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr. UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 18,- Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladungsfrei kommen abweichend, Erscheinungstermin ohne Gewähr. \*gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.



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

Die Adresse für Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag  
read.me  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg

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

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Gewinner aus XL 11/98:

**VIVA Hits 2-Competition: je eine CD geht an:**  
Ann May, Mannheim; Karsten Heinze, Bochum; Christoph von Essen, Unterhaching; Dhruva Edler, Berlin; Charly Wilts, Guby; Michael Peter, Hemmoor; Arcan Czepcik, Frankfurt; Bettina Kreuztner, Stuttgart; Stefan Heitmann, Bremen; Alex Fecht, Rosenheim

**Sony-Gewinnspiel „Tekken 3“:**  
je eine PlayStation inkl. Dual-Shock-Controller und eine *Tekken 3*-Special-Edition geht an: Andreas Schmitz, Heidelberg; Sebastian Vogel, Rheine; Timo Westphal, Düsseldorf; Oliver Berger, Bremerhaven

## 128-Bit-Power

Da ja die Debatte in letzter Zeit groß ist, ob der Dreamcast eine 128-Bit- oder nur eine 64-Bit-Konsole ist, hier ein Tip: Unter [www.hitachi.com](http://www.hitachi.com) findet man alles über Hitachis SuperH-Prozessor-Familie. Laut dortiger Angaben ist die implementierte Geometrie-Engine durchaus in der Lage, 128-Bit-Befehle auszuführen. Da der SH4 superskalar aufgebaut ist, ist die 64-Bit-Integereinheit relativ unwichtig im Vergleich zum Mips-Prozessor im N64. Für 3D-Berechnungen interessanter ist die Fließkomma- und Geometrie-Einheit, die laut Hitachi (die sollten es ja wissen) 32-, 64- und eben 128-Bit-Befehle verarbeiten kann. Hitachi gibt für den SH4 fünf Millionen Polygone pro Sekunde an. Na, wenn das nix ist!

P.S.: Warum haut ihr so auf *Galaxy Force II* herum? Als Fan alter Klassiker finde ich das Ding echt Klasse, insbesondere wenn man das Alter berücksichtigt. Aber sonst, weiter so, bleibt schön neutral (ihr seid die einzigen), und ich würde mich riesig freuen, falls ihr den Arcade-Teil noch ausweiten könntet.

Ralf via E-Mail

## next Level:

Wir halten die „große Debatte“ um die technischen Daten des Dreamcasts für unerheblich, da die reine Hardware-Spezifikation der CPU nicht das Maß aller Dinge ist. Erstens spielt bei der darzustellenden Polygonmenge der Grafik-Chip eine nicht unwesentliche Rolle, und zweitens hängt die Rechenkapazität der CPU auch vom verfügbaren Arbeitsspeicher ab. Nicht umsonst wurde dem Naomi-Arcade-Board die doppelte Menge spendiert. Über die Funktionsweise der 64-Bit-CPU und deren 128-Bit-Features haben wir bereits in der DC-Reportage in XL 8/98 berichtet, die übrigens der fundierteste Bericht zu diesem Thema ist, der bislang zu lesen war. Ein kurzer Hinweis noch: Die PSX sollte theoretisch in der Lage sein, 500.000 Polygone pro Sekunde auf den Bildschirm zu zaubern. Seltsamerweise hat bis heute kein Spiel auch nur ansatzweise diesen Wert erreicht. Und zu was das N64 laut Hardware-Spezifikation alles in der Lage sein sollte, darüber wollen wir gar nicht erst reden.

PS: *Galaxy Force* war 1988 die Bombe und hat wesentliche Teile der verfügbaren finanziellen Mittel einiger Redaktionsmitglieder geschluckt. Aus heutiger Sicht dient es jedoch nur noch als historisches Anschauungsmaterial. Letztendlich kann man ja wohl von Sega verlangen, die Kapazität einer CD zu nutzen, um mehr als einen Oldie darauf unterzubringen – andere Firmen wie Midway, Namco, Irem, Capcom, Toaplan, Falcom und Nichibutsu können das ja auch. Selbst Sega war dazu bei der *Sega Ages Vol. 1* in der Lage.

## Raubkopien haben Tradition

Erst einmal ein Lob für euer gut gestaltetes Magazin. Ich habe mir mal die Mühe gemacht, ein wenig Historisches zum Thema Raubkopien und Videospiele auszugraben. Wie man lesen kann, ist das Problem der „Kopierkultur“ nicht erst seit PSX- und Amiga-Zeiten akut, sondern schon Anfang der 80er hatten wir die ganze Palette der Auswüchse, die mit Sicherheit das frühe Ende der PlayStation einleiten werden.

Wann werden es die Leute begreifen, daß Kopien hauptsächlich die Produzenten von aufwendigen Games schädigen, die daraufhin die entsprechenden Konsequenzen ziehen.

Stefan via E-Mail

## „Das Import-Verbot gegen den kleinen Fachhandel täuscht Aktionismus vor“

Wann werden es die Leute begreifen, daß Kopien hauptsächlich die Produzenten von aufwendigen Games schädigen, die daraufhin die entsprechenden Konsequenzen ziehen.

## Auszug aus dem Tele Match-Report Raubkopien (2/84), von Hartmut Huff

„Cracked by AntiROM“ blinkt es auf dem Bildschirm, nachdem wir das Programm in den Commodore 64 geladen haben. Ohne diesen kleinen, aber nicht ganz unwichtigen Satz, der der Angelegenheit eine besondere Pikanterie verleiht, wüßte wohl kaum jemand, daß es sich bei dem folgenden „Original“-Sirius-Programm *Squish 'em* um eine Raubkopie handelt. Sehen wir einmal von Nebensächlichkeiten wie Verpackung und fehlendem Sirius-Aufkleber auf der Diskette ab. Und dem Umstand, daß sich weitere sechs Spiele auf dieser Diskette befinden.

Dieter Eckersberger, Inhaber der Münchner Concept Video GmbH und Generalimporteur von Sirius-Software, hätte Grund, völlig zu resignieren: Alle von ihm angebotenen Spiele, für die er im Einkauf beträchtliche Summen zu zahlen hat, zuzüglich Kosten für Zoll, Fracht und Versicherung, werden seit Monaten als Raubkopien gehandelt. (...)

Unwissenheit wird man den vorwiegend minderjährigen Versendern, die mit Kleinanzeigen ihre teilweise von orthographischen Fehlern strotzenden Verkaufslisten raubkopierter Software, zu weilen sinnigerweise gegen „Schutzgebühr“, offerieren, kaum abnehmen. Fast professionell formulierte Zahlungs- und Versandmodi beweisen eindeutig, daß und wie hier Profit gemacht werden soll. Profit zu Lasten anderer, was auch die Entwicklungskosten für neue Programme betrifft.

(...) Für Dieter Eckersberger ist der Kampf gegen Raubkopierer ein „Kampf gegen einen Ameisenhaufen“. Die Altersklasse von zehn bis 18 Jahren birgt nach seiner Auffassung das eigentliche Potential. „In jeder Klasse gibt es einen Matorador, der sich bei Computern auskennt. Er empfiehlt auf Anfrage sein System, das, von dem er die meiste Software hat, und von dem er dann Mitschülern eine (Raub)Kopie für 15 Mark ver-

DIE DREI-PHASEN  
METAMORPHOSE  
DES MENSCHLICHEN  
GEHIRNS

*extreme G*  
**XG2**



**PHASE 3**  
**EXTREME G2-FAHRER**  
(SCHON MAL DIE SCHALLMAUER  
DURCHBROCHEN?)



**PHASE 2**  
**MOTORRADFAHRER**  
(BIS 260 KM/H)



**PHASE 1**  
**FAHRADFAHRER**  
(BIS 30 KM/H)

**SPEED SÜCHTIG**



Für Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie am besten Ihren  
Chirurgen oder KFZ-Mechaniker.

EXTREME G2™ & © 1998 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

HOCHSPANNUNG LADEN

[www.acclaim.de](http://www.acclaim.de)  
[www.acclaim.net](http://www.acclaim.net)



kauft.' Die Altersklasse der Computerbesitzer und -spieler von 25 Jahren aufwärts ist nach seiner Meinung unproblematisch. Da ist man bereit, XY Mark für Software auszugeben. Prozessoren wie Eckersberger nicht, denn ‚Was soll man bei einem Minderjährigen holen?‘

Anders sieht Klaus Ollmann, Managing Director von Atari Elektronik Deutschland, die Chancen bei gerichtlichem Vorgehen gegen minderjährige Raubkopierer. Und er hat bereits Erfolg. In Berlin mußte sich ein 14-jähriger vor Gericht verantworten. Das entschied auf 20.000 Mark Schadenersatz, zu zahlen vom Vater des Betreffenden. Begründung: Verletzung der Aufsichtspflicht.“

#### neXt Level:

Raubkopien waren in Deutschland schon immer ein gravierendes Problem. In der Vergangenheit beschränkte es sich allerdings auf Computer. Atari 800 und Commodore Amiga sind Paradebeispiele dafür, wie der Software-Nachschub trotz großer Hardware-Basis schlagartig abreißen kann, da praktisch kein Mensch mehr Spiele kauft. (In bezug auf die PSX besteht diese Gefahr natürlich nicht, da für die Konsole in den USA und Japan, wo kaum bzw. wenig raubkopiert wird, der Nachschub an Software gesichert ist.)

Die Aussage von 1984 trifft heute immer noch zu: Gegen die florierende ‚Schulhofpiraterie‘ ist kein Kraut gewachsen. Das Kriminalitätsbewußtsein von Kindern ist in diesem Bereich nicht ausgeprägt. Leider wird auch immer wieder das Argument ins Feld geführt, daß viele Spiele ihr Geld nicht wert seien und deshalb das Kopieren gerechtfertigt sei. Dann könnte man ja auch sagen: Wenn irgendwelche Waren schamlos überteuert sind, klaut sie einfach ...

Andererseits verzerrt auch die Argumentation der Hersteller die Situation: Es kursieren soundso viele Kopien, also gehen uns soundso viele Millionen Umsatz durch die Lappen. Daß nicht jeder, der ein Spiel kopiert, auch bereit wäre, dieses im Zweifelsfall zu kaufen, wird dabei gern übersehen. Schon allein, weil Kids meist gar nicht in der Lage sind, mehr als eine Handvoll Originale pro Jahr vom Taschengeld zu finanzieren.

Sonys Import-Verbot zeugt ganz klar von Frustration gegenüber der Raubkopier-Situation, der man nun, da das Kind in den Brunnen gefallen ist, durch gelegentliche Kopierschutz auch nicht mehr Herr werden kann.

### Nichtangriffspakt

Sony und die Import-Händler sollten einen Kompromiß schließen. Es dürfen nur die Spiele importiert werden, die nicht offiziell in Deutschland oder Europa erscheinen. Wenn

Sony sich auf diesen Kompromiß einlassen würde, hätten alle drei Parteien, was sie wollen. Sony würde kein Geld mehr durch Importe verlieren, weil nur die Spiele importiert werden, die es bei uns ohnehin nicht geben wird. Die Importeure müßten ihre Läden nicht schließen, und wir Spieler könnten weiterhin Top-Importe à la *Final Fantasy Tactics* oder *Thunder Force 5* spielen.

Ich denke, daß dieser Vorschlag für alle drei Parteien akzeptabel wäre. Unterbreitet diese Idee doch bitte Sony. Wenn sie nämlich nicht darauf eingehen würden, könnte man sehen, wieviel Sony an ihren

treuesten, raubkopierabgeneigten Kunden liegt. Denn diese Vereinbarung würde für Sony keinerlei Nachteile beinhalten, sondern sogar Vorteile: Sony USA würde ein paar Einheiten von ihren Spielen verkaufen und Sonys Ansehen bei den Freaks nicht leiden. Wir sind schließlich diejenigen, die sich eine neue Konsole zuerst kaufen, danach können Freunde sagen: „Wow, das hole ich mir auch.“ Ich hoffe das Beste.

**Deniz Fidan**

#### neXt Level:

Theoretisch ist Dein Vorschlag brillant und wäre eine gute Möglichkeit, um in der festgefahrenen Situation die Kuh vom Eis zu bekommen. Das Problem ist nur, daß er in der praktischen Umsetzung verwaltungstechnisch viel zu aufwendig ist. Lohnt sich das für Sony? Schließlich ist es heute relativ unerheblich, ob Fachhandel und Import-Fans in der Anfangsphase das effektivste Werbemittel (durch den von Dir beschriebenen Effekt) waren. Mittlerweile ist die PlayStation längst ein Massenmarkt-Produkt, und da zählen die großen Stückzahlen und die Zufriedenheit des Großhandels – und dem wird ganz klar vermittelt, daß etwas getan wird.

Denn vermutlich geht es gar nicht um die Importe an sich. Sony behauptet, allein in Deutschland wären 50.000 NTSC-Originale von *Tekken 3* verkauft worden. Brancheninsider schätzen die verkauften Importe auf maximal 5.000 Stück – eine durchaus zu ignorierende Menge. Doch auch wenn die Wahrheit irgendwo in der Mitte liegt: Mit jeder importierten Original-CD geraten jeweils zehn, 20, oder noch mehr Raubkopien in Umlauf. Wenn man das Raubkopieren nicht verhindern kann, läßt sich daß Problem zumindest ausbremsen. Je weniger NTSC-Originale ins Land kommen, um so langsamer verbreiten sich Kopien. Übrigens: Wenn es von Anfang an nur die PlayStation-Umbauten gegeben hätte, mit denen sich zwar NTSC-Originale, aber keine ‚Golddiscs‘

abspielen ließen, würde es heute auch keinen Import-Stopp geben. Letztendlich hat sich also der Fachhandel, der jahrelang intensiv diese Umbauten angeboten hat, damit sein eigenes Grab geschauelt.

Alle Fachmagazine erhalten zur Zeit Leserbriefe, die zu Unterschriften- oder anderen Protestaktionen auffordern. Das wäre jedoch der falsche Weg. Statt dessen muß man, ohne daß irgendeine Art von Druck ausgeübt wird, nach vernünftigen Lösungsmöglichkeiten suchen. Solche Gespräche finden übrigens bereits statt. Es gab ja auch schon sinnvolle Ideen. Bevor Konami begann, *Metal Gear Solid*-Importe strafrechtlich verfolgen zu lassen, wollte der Hersteller selbst eine geringe Menge an NTSC-Versionen in den Fachhandel bringen. Wir denken, das ist ein Ansatz, der noch einmal erörtert werden sollte.

### Formel Chaos

Leider ist der Grund meines Briefes kein sehr erfreulicher. Meine Kritik richtet sich allerdings nicht an euch, sondern an meinen Lieblingsspielerhersteller Psygnosis.

Als jahrelanger *Formel-1*-Fan und begeisterter Spieler der ersten beiden offiziellen Titel zu dieser großartigen Sportart hatte ich natürlich große Erwartungen in die '98er Version des Megasellers. Um so größer war die Enttäuschung, als ich die gerade erstandene CD die ersten Runden in meiner PSX drehen ließ.

Ärgerlich für Villeneuve-Fans wird es, wenn man im Namen-Editor den Kanadier wirklichkeitstreu umbenennen will, da das Eingabefeld um eine Stelle zu kurz ist. Daran, daß der Name des Fahrers, der nicht offiziell lizenziert ist, am häufigsten eingegeben werden wird, hätte man nun wirklich denken können.

Daß gegenüber der technisch nicht gerade hervorragenden '97er Version kein Fortschritt auf grafischer Seite zu erzielen war, ist ebenso zu verkraften wie die unrealistischen Boxenstopps und die kaum authentisch wirkende Beschleunigung der Boliden. Das eigentliche Fanko des Spiels ist jedoch die Steuerung (...). Auch Kurven, die in der Realität voll genommen werden, sind nur unter ständigem Bremsen zu meistern.

Schon nach 20 Minuten Spielzeit sind mir unzählige Mängel aufgefallen. Mal sehen, was mich da noch alles erwartet. Aber ich habe das Gefühl, daß ich die '97er Version, die ich zum Glück noch nicht verkauft habe, wesentlich öfter als das unfertig wirkende *Formel 1 '98* spielen werde. Dieser gameplaytechnische Rückschritt ist wirklich schade.

**Dennis Zwicker, Karlsruhe**

## Beschwerdekatalog

Ich habe mir am 30.10.98 *Formel 1 '98* gekauft und war schon nach kurzer Spielzeit sehr enttäuscht von diesem Spiel. Aus diesem Grund habe ich meine Eindrücke niedergeschrieben und sie an Psynosis Deutschland geschickt. Anbei dieses Schreiben in Kopie.

(Es folgt ein Auszug aus der Auflistung.)

Die Bedienungsanleitung stimmt mit dem Spiel nicht überein:

- 1. Beispiel: Bremssscheiben. Im Manual wird von der Wahl zwischen 24 und 30mm gesprochen, im Spiel jedoch ist nur eine Einstellung von 0 bis 10mm möglich. Welches Fahrzeug läßt sich mit 0mm Bremssscheiben bremsen?
- 2. Beispiel: Training. Laut Manual zwei Trainingseinheiten, im Spiel sind es drei Läufe.
- 3. Beispiel: Kameraperspektiven. L.t. Anleitung vier, im Spiel sind es aber neun.
- Fahrverhalten: Zwischen Arcade- und GP-Modus ist kein merklicher Unterschied.
- Reifeneinstellung: Zur Auswahl stehen Trocken, Intermediate und Nässe. Die Einstellung der Reifenmischung (hart/weich) ist nicht möglich.
- Bei der Fahrt im Regen gibt es zwischen Trocken- und Regenreifen keinen Unterschied.
- Runden-Zeitanzeige: Beim Training wird die Rundenzeit nur in der Cockpit-Ansicht gezeigt, bei der Qualifikation nur bei der Cockpit-Ansicht nicht angezeigt.
- Die vorgegebenen Zeiten der schnellsten Runden im Grand-Prix-Modus sind sehr unrealistisch, um nicht zu sagen lächerlich.
- Zwischenzeit: Dieses Feature wurde völlig vergessen.
- Die Polygone ploppen wie wild hin und her.
- Ein Beispiel für Bugs: Ich bin ein 20-Runden-Rennen gefahren und habe kurz vor der Zieldurchfahrt den Zweitplatzierten überundet. In der Rennstatistik hatte ich nur einen Vorsprung von 0,1 Sekunden.

## Wertungserklärung

Die Bewertung der Spieletests in neXt Level erfolgt nach dem Prozentsystem, und zwar in Abstufungen von jeweils fünf Prozent. Folglich ergeben sich daraus 20 differenzierte Wertungen (bzw. 21, falls man ein Spiel mit der Wertung von 0 % für möglich hält). Eine feinere Unterteilung, beispielsweise in einprozentigen Schritten, 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 Info-Kasten, 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, findet sich diese Info im Text oder im Info-Kasten. 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 aber 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.

Vielleicht war ich in einigen negativen Punkten kleinlich, aber die Erwartungen waren sehr hoch. Man muß auch bedenken, daß ich dieses Spiel erst seit einigen Stunden besitze und mir schon so viele negative Punkte aufgefallen sind.

**Markus Brandl, Rabenstein**

### neXt Level:

Auf die unzähligen Details sind wir im Test (XL 12/98; Wertung: 80 %) zwar nicht eingegangen, daß *F1 '98* jedoch ein deutlicher Rückschritt gegenüber dem Vorgänger ist, haben wir klar herausgestellt. Eine Abwertung von 10 % spricht eine deutliche Sprache – selbst bei Punktegleichstand müßte die aktuelle Version Verbesserungen aufzeigen. Rückblickend betrachtet hätte man vielleicht sogar

### „Online-Gaming wird seit langem als die Zukunft angesehen“

noch tiefer mit der Wertung gehen können, aber zu unserer Verteidigung: Wir haben erstens die niedrigste Wertung in Deutschland vergeben und zweitens die größte Abwertung gegenüber dem Vorgänger. Offenbar standen die Entwickler unter enormem Zeitdruck. Abgesehen von dem ganzen Ärger fragt man sich aber auch, warum Psynosis ausgerechnet Visual Sciences mit dem Spiel betraut hat. Der DMA-Design-Ableger hat bereits mit *Grand Theft Auto* eine technisch absolut unakzeptable Umsetzung des PC-Spiels abgeliefert.

### Ultima Online

Endlich komme ich auch mal dazu, euch zu schreiben. Eigentlich ist es mehr ein Brief an alle Game-Freaks. Also, liebe Besessene: Es schaudert mich, wenn ich sehe, wie ihr euer Geld immer wieder für die gleiche Art Spiele zum Fenster rauswerft. Die Zeit ist gekom-

men. Schaut mal bei [www.ultimaonline.com](http://www.ultimaonline.com) vorbei und überzeugt euch selbst, was die Zukunft bringt. Ich spiele schon eine ganze Weile, und ich muß sagen: Es hat mich voll erwischt! Ich bin *UO* positiv! Bei diesem Spiel gibt es kein Entinnen. Die Möglichkeiten sind unbegrenzt. Egal ob Strategie-, Adventure- oder Action-Freak, in diesem Spiel kann jeder seine kühnsten Phantasien ausleben.

Nun zu Euch, edle XL-Redaktion. Seid ihr auch schon im *Ultima Online*-Club? Falls ihr PKs seid, dann laßt bitte Troll am Leben. Ich spiele auf Atlantic. Könntet ihr nicht mal einen Bericht zu diesem Thema schreiben?

Es würde mich interessieren, ob die Konsolen in nächster Zeit denselben Schritt unternehmen wird. Schließlich, wenn die Telefontkosten endlich sinken, werden künftig nur noch Online-Spiele das Sagen haben.

Ich denke da an *Zelda Online*.

**Troll via E-Mail**

### neXt Level:

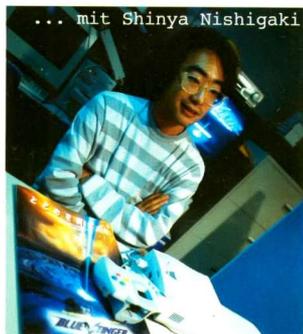
Das Suchtpotential ist enorm, allerdings beklagen sich nicht wenige Gelegenheitsspieler darüber, daß es bei *UO* keinerlei Aufgabenstellung, keine Zielsetzung im eigentlichen Sinne gibt. Ein Bericht über ein PC-Online-Spiel bietet sich in einem Videospieldmagazin nicht gerade an, PC-Zeitschriften hingegen sind seit einem Jahr voller *UO*-Berichte. Online-Gaming wird seit langem als die Zukunft angesehen (oder künstlich dazu hochstilisiert?). Yamauchi verkündete dies auf der Nintendo Space World '97, Sega ließ selbiges auf der Second New Challenge Conference verlauten.

Durch die relativ langsame Internet-Anbindung (wer hat noch keinen *UO*-Charakter durch ein sogenanntes „Lag“ verloren?), vor allem aber dank der Telekom (Telefonrechnungen von über 500 DM pro Monat sind für *UO*-Fans keine Seltenheit) wird es hierzulande auf lange Sicht keinen Massenmarkt für so etwas geben. Nicht umsonst entschloß sich Sega, das Modem für den Europa-Launch des Dreamcasts nicht „serienmäßig“ anzubieten. Vermutlich wird Europa der Entwicklung mal wieder Jahrzehnte hinterherhinken.

Die US-Firma Turbine Entertainment arbeitet im Auftrag von Sega of America an einem reinen Online-Spiel für Dreamcast, Studio 989 (SCEA) entwickelt ein Online-Rollenspiel namens *Everquest*. Mit Sicherheit wird Sonys PlayStation 2 nicht ohne Netzwerk-Option auf den Markt kommen.

PS: Unsere beiden Redaktionscharaktere haben sich auf Atlantic vor Monaten zur Ruhe gesetzt, aber wenn Du den Meisterdieb Lockjaw triffst (sein Zelt steht in der Nähe des Moongates von Jew), grüß' ihn doch herzlich – falls Du noch Gelegenheit dazu hast ... ■

## BLUE STINGER INTERVIEW



**neXt Level:** Bitte erzählen Sie unseren Lesern etwas zu Ihrer Person:

**Shinya Nishigaki:** Seit ich 14 Jahre alt bin, habe ich mit einer 8-mm-Kamera gefilmt. Ich war schon immer ein großer Film-Fan. Damals wollte ich auch unbedingt Regisseur werden. Allerdings ist es, wie Sie vielleicht wissen, um die Filmindustrie Japans nicht sonderlich gut bestellt. Mitte der 80er Jahre kamen dann die 8-Bit-Konsolen auf den Markt, die mich sehr faszinierten. Das erste Projekt, an dem ich mitgearbeitet habe – vielleicht haben Sie ja schon einmal davon gehört – war *Dragon*



Diese neblige Dschungelszene weckt böse Erinnerungen an frühe N64-Spiele

*Blue Stinger* gehörte zu den Spielen der *Second New Challenge Conference*, die am meisten Aufsehen erregten. Dies lag sicherlich daran, daß der an *Resident Evil* angelehnte Action-Titel in zwei Punkten eine Ausnahme darstellte. Erstens machte er in der spielbaren 10-Minuten-Demo einen relativ fertigen Eindruck, und zweitens spricht er auch den Geschmack nicht japanischer Videospiele an. Der erste Punkt war offenbar ein Irrtum, doch da der zweite Aspekt immer noch zu trifft, liefern wir, wie in der vergangenen *XL* versprochen, das Interview mit dem *Blue Stinger*-Producer Shinya Nishigaki nach.



*Quest*. Seitdem hat sich einiges getan in der Videospielebranche, und die aktuelle Hardware-Generation eröffnet ganz neue Möglichkeiten. Durch meine zehnjährige Erfahrung wollte ich nun Spiele mit dem Bereich Film kombinieren. Dafür wurde bei Climax, wo ich seit 1990 arbeite, eine neue Abteilung gegründet: Climax Graphics. Im Oktober 1996 begannen wir in Kooperation mit Sega Enterprises das Projekt *Blue Stinger*.

Die Zusammenarbeit mit Sega hat bei Climax Tradition. Für das *Mega Drive* entstanden so z. B. *Shining Force* und *Landstalker*, für den Saturn *Dark Savior*. An den MD-Spielen habe ich übrigens als Grafiker mitgearbeitet, für das Saturn-Spiel war ich als Producer im Bereich Design zuständig.

Um den Filmaspekt gebührend zu würdigen, haben wir uns Unterstützung aus Hollywood geholt. Das Creature-Design stammt von Robert Short, der an Steven Spielbergs *E.T.* mitgearbeitet hat und für *Beetlejuice* mit einem Oskar ausgezeichnet wurde. Als Camera-Work-Supervisor fungiert Pete von Sholly, der unter anderem an *Mars Attacks!* beteiligt war und für *Blue Stinger* die Kameraführung von Kinofilmen implementiert hat.

Unser Sound-Composer Toshihiko Sahashi hat durch *Ultraman* übrigens ebenfalls Filmerfahrung.

**XL:** Wie kam es zur Zusammenarbeit mit den beiden Amerikanern?

**SN:** Vor 14 Jahren gab es in Japan einen Boom von Interesse an Special Effects.

Während meines Studiums fand in Tokio eine Ausstellung von Props statt. Dort habe ich sie getroffen, und wir kamen ins Gespräch. Da beide an Videospiele interessiert waren und sich dessen bewußt waren, daß dies eine Kulturform ist, die quasi aus Japan exportiert wurde, waren sie an einer Zusammenarbeit sehr interessiert.

**XL:** Ihr Spiel kam während der Conference sehr gut an. Erzählen Sie uns doch bitte noch etwas zur Handlung.

**SN:** Es spielt im Jahr 2018. Wir haben die Story bewußt in nicht allzu ferner Zukunft an-

### „Wir haben uns Unterstützung aus Hollywood geholt“

gesiedelt, um eine bestimmtes Feeling zu generieren – nicht zu realistisch, aber auch noch irgendwie vertraut. Der Ort der Handlung ist eine Insel namens Dinosaur Island. Vor 65 Mil-



*Blue Stinger* ist kein reines Action-Spiel, sondern bietet auch Adventure-Elemente



Außenwelt reißt ab. Der Spieler übernimmt die Rolle des 28-jährigen Eliot G. Ballade, dem Mitglied eines Rettungsteams. Er hatte einen Tag frei und findet sich plötzlich allein – und ohne Waffen – in dem Camp. Im Spielverlauf kommen noch zwei Hauptcharaktere namens Dogs Bower und Janine King dazu, die abhängig von der Situation auch gesteuert werden können. Jeder hat seine eigene Charakteristik und natürlich unterschiedliche Fähigkeiten und Waffen.

Die Demo, die sie auf der Conference gespielt haben, war übrigens auf reine Action

tionen Jahren schlug dort ein Meteorit ein – der Grund für das Aussterben der Dinosaurier. Zum Zeitpunkt, an dem die Story beginnt, besteht auf dieser Insel seit 18 Jahren eine Forschungsstation. An Heiligabend geht dort erneut ein Meteorit nieder, ein mysteriöses Licht kapselt die Insel vom Rest der Welt ab und der Kontakt zur

## „Dreamcast ist 100mal leichter zu programmieren als der Saturn“

reduziert. Die Endversion wird wesentlich mehr Adventure-Elemente bieten.

**XL:** In der Demo schwebt eine Art Engel um den Helden. Wer oder was ist das?

**SN:** Ihr Name ist Nephilim. Der Begriff stammt aus der Bibel. Wenn Sie das Wort kennen, können Sie die Bedeutung errahnen. Mehr möchte ich aber nicht verraten.

**XL:** Die meisten Leute, die Spiel und Film miteinander verknüpfen wollen, denken sofort an gerenderte Videos. Hideo Kojima hat mit *Metal Gear Solid* bewiesen, daß es auch ganz anders geht. Welchen Weg haben Sie für *Blue Stinger* gewählt?

**SN:** Wir benutzen CG-Movies nur für Intro und Outro, sonst nicht. Die eignen sich bestens für die Erklärung des Backgrounds sowie den Abspann – der Sie übrigens sehr überraschen wird ... (lacht)

**XL:** Sie erwähnten eingangs, daß Sie ein großer Film-Fan sind. Welche Regisseure haben Sie, und damit vielleicht auch *Blue Stinger*, beeinflusst?

**SN:** Da gibt es sehr viele. Natürlich [der kürzlich verstorbene] Akira Kurosawa, Hitchcock, Lucas, Spielberg, Carpenter ... Ich denke, daß wir durch die Symbiose aus Spiel- und Filmelementen ein ganz neues Genre schaffen. Der Spieler kann sich wie der Hauptdarsteller eines Kinofilms fühlen.

**XL:** Welche Erfahrungen haben Sie mit Dreamcast gemacht?

**SN:** Die neue Sega-Hardware ist 100mal leichter zu



programmieren als der Saturn. Dreamcast macht alles möglich – auch wenn anfangs noch nicht alle Kapazitäten ausgeschöpft werden. Wir nutzen aber z. B. Realtime-Light-Sourcing bei Nephilim und den verschiedenen Waffen.

Das Kernteam von *Blue Stinger* besteht aus 18 Leuten, die seit zwei Jahren durchgehend an dem Projekt arbeiten. Gegen Ende der Produktion wird der Zeitdruck natürlich immens. Ich war praktisch seit 90 Tagen nicht mehr zu Hause. Für alle 18 Teammitglieder steht jeweils ein Bett bei Climax ... Danach werde ich erst einmal Urlaub machen ... auf den Bahamas wahrscheinlich.

**XL:** Wir danken für das Gespräch. ■



Die Bandbreite der verfügbaren Waffen reicht vom Schwert bis zum Raketenwerfer



## info

Zum Zeitpunkt des Interviews war der Release noch zum 3. Dezember geplant. Der aktuelle Termin lautet 14. Januar. Wie fast alle DC-Spiele unterstützt auch *Blue Stinger* weder das eingebaute Modem noch das VMS. Während die erste Demo in geschlossenen Räumen spielte, zeigen aktuelle Bilder von Outdoor-Szenen eine dichte Nebelwand, die eines *Turok 1* würdig ist. Die Bildaufbaurrate ist 30 frames per second. Sega hatte ursprünglich versprochen, dank der überlegenen DC-Hardware würden alle Spiele mit der maximalen Rate von 60 fps laufen ...

Das zur *Second New Challenge Conference* präsentierte Software-Line-up für den Dreamcast versprach einen Traumstart. Davon ist nach all den Release-Verschiebungen (Sega Rally 2, Sonic Adventure) leider nicht viel geblieben. Doch die nähere Zukunft sieht weiterhin positiv

aus, denn anders als zum Launch der PSX und des Nintendo<sup>64</sup> wird für Segas neue Konsole relativ früh eine Auswahl an Rollenspielen verfügbar sein. Die vielversprechendsten Titel, *Grandia II* und *Climax Landers*, werden in der kommenden neXt Level näher vorgestellt.

## Grandia II

Der sehr eigene Grafikstil des nie ins Englische übersetzten Vorgängers wird beibehalten, gewinnt durch die Leistungsfähigkeit der neuen DC-Konsole aber gewaltig an Qualität. Natürliche und künstliche Lichtquellen sollen unterschiedlich wirken und die Kämpfe mit



spektakulären Effekten begleitet werden. Die Helden des ersten Teils, mittlerweile alle im Teen-Alter, übernehmen wieder die Hauptrollen, und der Schwerpunkt der Story wird weniger dramatische, dafür mehr abenteuerliche Züge aufweisen. ■

Entwickler: Game Arts  
Genre: Rollenspiel  
Release: 3. Quartal '99

## Climax Landers



Ähnlich wie die *Final Fantasy*-Reihe wagt auch *Climax Landers* die Mixtur klassischer Fantasy- und apokalyptischer SF-Themen. Nach Aussage von Climax' Präsident Hiroshi Naito gibt es im ganzen Spiel nur eine Stadt, die aber



von Dutzenden Charakteren mit individueller Persönlichkeit bewohnt ist. Die Dungeons werden abhängig von der DC-internen Uhr per Zufall generiert und bergen daher bei jeder Session neue Geheimnisse. Zur eigenen Party gehören bis zu sechs Charaktere und das VMS wird mit mehr als zehn Mini-Games unterstützt. ■

Entwickler: Climax  
Genre: Rollenspiel  
Release: Januar '99



## Evolution

*Evolution* ist das erste Rollenspiel, das noch Ende dieses Jahres für den Dreamcast erhältlich sein wird. Hauptdarsteller ist der sechzehnjährige Mag Launcher, der auf der Suche nach seinen vermissten Eltern ist. Dabei durchforscht er prähistorische Ruinen, deren Aufbau vom

Computer stets neu generiert wird. Das Entwicklungsteam Sting machte in der Vergangenheit durch das mäßige SNES-Spiel *Treasure Hunter G* auf sich aufmerksam. ■

Entwickler: Sting  
Genre: Rollenspiel  
Release: 23. 12. 98

## Aero Dancing

Durch die enge technische Verwandtschaft des Dreamcast zum PC werden in Zukunft möglicherweise auch mehr Flugsimulationen ihren Weg ins Konsolenlager finden. Ein Vorbote hierfür könnte *Aero Dancing* sein, bei dem sich alles um das japanische Flugakrobatik-Team Blue Impulse dreht.



So stehen für den Jet-Piloten halsbrecherische Stunts in zehn verschiedenen Schwierigkeitsstufen und ein Vierspieler-Split-screen-Modus auf dem Programm. ■

Entwickler: CRI  
Genre: Flugsimulation  
Release: Februar '99



## Carrier

Was für die PSX die Rennspielwelle könnte für den Dreamcast eine Flut der *Resident Evil*-Klone werden. Jaleco's *Carrier* entführt den Spieler auf einen Flugzeugträger, der unheimliche



Ladung in Form eines mysteriösen Waffensystems an Bord hat. Es kommt zum unvermeidlichen Zwischenfall, woraufhin Zombies unter Deck ihr Unwesen treiben. Originellerweise zieht das Protagonistenpaar Jack und Jennifer immer zusammen los, wobei der Computer den zweiten Charakter übernimmt. So ist in kritischen Situationen stets ein Helfer in der Nähe. ■

Entwickler: Jaleco  
Genre: Action/Adventure  
Release: 1999



## Buggy Heat

Ein rundum gelungenes Off-Road-Rennspiel ist für kein Konsolensystem zu finden. *Buggy Heat* mit seinen extrem detaillierten Fahrzeugmodellen und wechselnden Witterungsbedingungen könnte demnächst Abhilfe schaffen. Angekündigt sind sechs staubige Strecken, ein Mehrspieler-Splitscreen-Modus sowie eine durchdrachte VMS-Unterstützung mit editierbaren Fahrercharakteristika. Im Replay-Modus können dann eingelebender Aktionen die eigenen



Fahrfehler analysiert werden. ■

Entwickler: CRI  
Genre: Rennspiel  
Release: März '99

## Frame Gride

Bei dem zur *Second New Challenge Conference* vorgestellten noch namenlosen Mech-Kampfspiel handelt es sich um *Frame Gride* von From Software. Ähnlich wie bei Segas *Virtual On* verfügen die Roboter sowohl über Nah- wie Distanzwaffen und unterscheiden sich in Geschwindigkeit und Ausrüstung. From Software wurde durch *Armored Core* und die *King's Field*-Reihe für PlayStation bekannt. ■



Entwickler: From Software  
Genre: Mech-Action  
Release: März '99

## Sega Rally 2

Kurz nach der Fertigstellung des *Second-New-Challenge-Conference*-Berichts gab Sega bekannt, daß sich der Release von *Sega Rally 2* auf den 14. Januar verschieben wird (siehe Editorial XL 12/98). Als Begründung für die Verzögerung wurde die noch nicht ausreichend erprobte Netzwerkunterstützung angegeben. Da gleichzeitig auch *Blue Stinger*, *Geist Force*, *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* und *Sonic Adventure* auf sich warten lassen, wurde der Release-Termin des bereits fertiggestellten *Incoming* um eine Woche auf den 17. Dezember vorgezogen und überraschend *Tetris 4D* aus dem Hut gezaubert. ■



ER...

...muß die Welt retten...



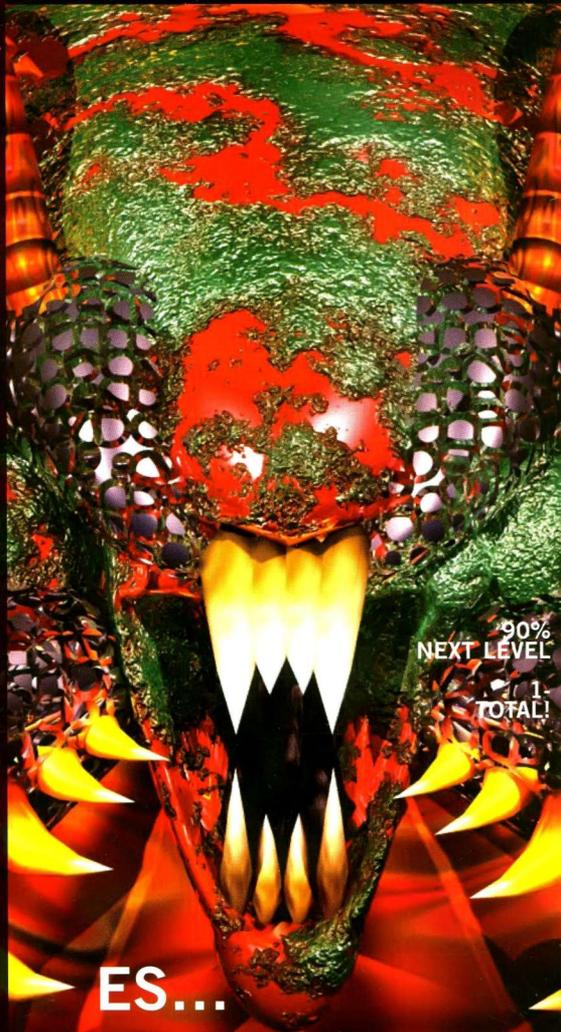
"Das fesselndste ACTION-SPIEL des Jahres." XL 12/98

SIE...

...hilft ihm  
dabei...



# BODY HARVEST



90%  
NEXT LEVEL

1-  
TOTAL!

ES...

...hat Appetit auf...  
beide



DISTRIBUTED BY



BODY HARVEST ©1998 Gremlin Interactive, Plc. All rights reserved. Developed by DMA Design, Ltd. Distributed by Acclaim Entertainment GmbH. All rights reserved.



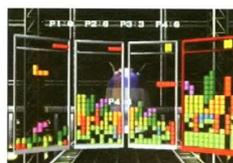
Segas *Cho Hamaru Golf* ähnelt spielerisch und optisch Namcos *Everybody's Golf* (PSX)



In *Elemental Gimmick Gear* verbindet Hudson Soft eine 2D-Oberwelt mit Kämpfen in 3D



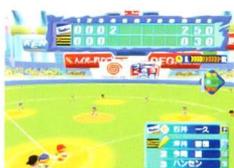
Für *Get Bass* hat Sega angeknüpft, einen speziellen Angel-Controller auf den Markt zu bringen



*Tetris 4D* (mit Vierspieler-Modus) wurde als Überraschungstitel aus dem Ärmel geschüttelt



Die Automatenumsetzung *Pop'n Music* ist voraussichtlich Konamis erster Dreamcast-Titel



Eine recht bizarre Baseball-Simulation: Segas *Let's Make a Professional Baseball Team!*



Mit *Seventh Cross* lädt NEC den neugierigen Spieler zu folgenreichen Genexperimenen ein



*Let's Make a Professional Soccer Team!* von Sega macht Hoffnung auf eine starke Fußball-Simulation

## ALLE DREAMCAST-ANKÜNDIGUNGEN IM ÜBERBLICK

Titel	Entwickler	Genre	Release	Titel	Entwickler	Genre	Release
Godzilla Generations	Sega	Action	27.11.98	Gundam	Bandai	Mech-Action	04./99+
July	Fortyfive	Adventure	27.11.98	Hiryu-no Ken Retsuden	Culture Brain	Prügelspiel	04./99+
Pen Pen Tricelcon	General Ent.	Fun-Racer	27.11.98	King of Fighters '98	SNK	Prügelspiel	04./99+
Virtua Fighter 3tb	Sega	Prügelspiel	27.11.98	Let's Make a Prof. Baseball T.	Sega	Sport	04./99+
(mit Project Berkley-Demo)				Let's Make a Prof. Soccer Team	Sega	Sport	04./99+
Incoming	Rage Software	Action	17.12.98	Mercurius Pretty	NEC Interchannel	Tamagotchi-Klon	04./99+
Evolution	Sting	Rollenspiel	23.12.98	Monster Breed	NEC Interchannel	Tamagotchi-Klon	04./99+
Seventh Cross	NEC Home Electr.	Action/Adventure	23.12.98	Nijiro Tenshi	Japan Corporation	Simulation	04./99+
Sonic Adventure	Sega	Jump&Run	23.12.98	Oozumo	Bottom Up	Sumo	04./99+
Tetris 4D	Bullet Proof Soft.	Puzzle	23.12.98	Power Stone	Capcom	Prügelspiel	04./99+
Blue Stinger	Climax Graphics	Action/Adventure	14.01.99	Project Berkley	Sega	Rollenspiel	04./99+
Sega Rally 2	Sega	Rennspiel	14.01.99	Shienryu 2	Warashi	Shoot'em Up	04./99+
Sengoku Turb	NEC Home Electr.	RPG/Strategie	14.01.99	Virtual On Oratorio Tangram	Sega	Mech-Action	04./99+
Climax Landers	Climax	Rollenspiel	01./99	Akihbara Denno-Gumi P. P.	Sega	Puzzle	05./99
Aero Dancing	CRI	Flugsimulation	02./99	Littledream	Panther Software	Action/Adventure	2. Q. '99
Digital Horse Racing Newsp.	Shouei Systems	Horse-Racing	02./99	Grandia II	Game Arts	Rollenspiel	3. Q. '99
Get Bass	Sega	Angelspiel	02./99	Croc 2	Argonaut	Jump&Run	4. Q. '99
Real Sound: Wind of Regret	Warp	Sound-Adventure	02./99	D-Jump	Ubi Soft	Jump&Run	4. Q. '99
(mit D2-Demo)				MDK 2	BioWare	Action	4. Q. '99
To the North: White Illumination	Hudson	Dating	02./99	Rayman 2	Ubi Soft	Jump&Run	4. Q. '99
Geist Force	Sega	Shoot'em Up	02./99+	Alone in the Dark 4	Infogrames	Action/Adventure	tba
Monaco Grand Prix R. S. 2	Ubi Soft	Rennspiel	02./99+	Discworld Noir	GT Interactive	Adventure	tba
Buggy Heat	CRI	Rennspiel	03./99	Furballs	Bizarre Creations	Rennspiel	tba
Cho-Hamaru Golf	Sega	Sport	03./99	Herdy Gerdy	Core Design	Action/Adventure	tba
Cool Boarders	UEP System	Snowboarding	03./99	Marionet Handler	Micronet	Mech-Action	tba
Frame Gride	From Software	Mech-Action	03./99	Messiah	Shiny Ent.	Action/Adventure	tba
Mah Jongg	Naxat Soft	Puzzle	03./99	Metropolis.	Bizarre Creations	Rennspiel	tba
Puyo Puyo	Compile	Puzzle	03./99	Munch's Odyssey	Oddworld Inh.	Jump&Run	tba
Entertainment Golf	Bottom Up	Sport	04./99	Power Slave 2	Lobotomy	F. P. Shooter	tba
Harukaze Sentai V Force 2	Bing Kids	Action	04./99	Psychic Force 2012	Taito	Mech-Action	tba
Bio Hazard - Code Veronica	Capcom	Action/Adventure	04./99+	Cheng Wen's Three Kingdom's	Game Arts	Strategie	tba
Carrier	Jaleco	Action/Adventure	04./99+	Seaman	Vivarium	Tamagotchi-Klon	tba
Crack 2	Sieg	Simulation	04./99+	Space Griffon	Panther Software	3D-Shooter	tba
D2	Warp	Action/Adventure	04./99+	Warrz	Shouei Systems	Netzwerk-RPG	tba
Dynamite Robo	Warashi	Action	04./99+				
Elemental Gimmick Gear	Hudson Soft	Action	04./99+				
Giant Slam	Sega	Wrestling	04./99+				

mit einem „+“ gekennzeichnete Daten weisen auf einen Release nach dem angegebenen Zeitpunkt hin.

# actua soccer

# 3

unterstützt von **Oliver Bierhoff**

Oliver Bierhoff läßt in **Actua Soccer 3** die Herzen aller Fußball-Fans höher schlagen!  
Phantastische Grafik, realistische Soundkulisse und präzise Steuerung sorgen für das aufregendste Sportereignis des Jahres!

Stellen Sie Ihr eigenes Team aus mehr als 10.000 Spielern zusammen oder kreieren Sie einfach Ihre eigenen Top-Player!

An diesem Spiel kommen Sie nicht vorbei - oder wollen Sie im Abseits stehen?!



**actua**  
**SOCCER 3**



© 1998 Cremin Interactive Limited. All rights reserved. Actua © is a registered trademark of Cremin Interactive Limited. Distributed by Acclaim Entertainment GmbH.

DISTRIBUTED BY

**Acclaim**



# The Legend of Zelda –

## Ocarina of Time

Drei quälende Jahre, seit der Sho-shinkai 1995, wurden die Zelda-Fans von Nintendo auf die Folter gespannt. In regelmäßigen Abständen steigerten preisgegebene Details und appetitanregende Bilder die allgemeine Erwartungshaltung ins Unermessliche. Doch das lange Warten hat nun ein Ende, und es hat sich gelohnt – jede einzelne Sekunde.

Hersteller:	Nintendo	Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1	Level:	-
Preis:	ca. DM 120	Erhältlich:	im Handel



**U**m es gleich vorwegzunehmen: In diesem Test werden keine bedeutenden Geheimnisse oder Überraschungen der Storyline verraten, die den Spielspaß möglicherweise trüben könnten. Dies wäre angesichts der absoluten Ausnahmestellung von Miyamotos Meisterwerk unverzeihlich.



Reiten kann nur der herangewachsene Link. Zuvor muß er sein Pferd Epona bändigen



Chronologisch betrachtet ist *Ocarina of Time* vor den anderen vier *Zelda*-Abenteuern angesiedelt. Link beginnt das Spiel als Kind, ohne Ausrüstungsgegenstände, Waffen oder besondere Fähigkeiten. Im Dorf der Kokiri lebt er in seinem Baumhaus und muß einigen Spott ertragen, weil ihn, anders als die kleinen, grüngekleideten Fabelwesen, keine Fee begleitet. Doch an diesem Tag soll sich alles ändern. Die Fee Navi überbringt ihm eine Botschaft des weisen Deku-Baumes, der ihn auserwählt hat, Hyrule zu retten. Er erfährt, daß Ganondorf, der König der Diebe, nicht nur die Macht über das Land, sondern auch das Triforce, die Dreieinigkeit aus Weisheit, Mut und Kraft an sich reißen will. Mit dieser Macht in seinen Händen wäre das gesamte hylianische Reich dem Untergang geweiht. Nur mit dem Masterschwert aus dem Tempel der Zeit kann Link seinem teuflischen Gegenspieler Einhalt gebieten.

Die Ausgangslage der Geschichte mag nicht sonderlich originell klingen, doch es stehen noch zahlreiche unerwartete Wendungen bevor, die an dieser Stelle unerwähnt bleiben. Durch das Konzept eines Prequels kann der Spieler nun den ersten Kontakt zwischen Link und Zelda hautnah miterleben. Ein historischer Moment, genau wie die Tatsache, daß die Prinzessin untypischerweise nicht entführt wird, sondern vor Ganondorf flüchtet.



Die vielen Feinens der Steuerung werden dem Spieler quasi in einem Crash-Kurs im Kokiri-Dorf beigebracht.

Besondere Bedeutung kommt der Fee Navi zu, die Link auf wichtige Details aufmerksam macht, vor Angriffen warnt und mit Charakteren außerhalb seiner Reichweite kommunizieren kann. Die Funktion des A-Buttons variiert je nach Situation. Mit ihm können Schilder gelesen, Gegenstände aufgehoben und



## Info

Miyamoto bestätigte kürzlich, daß *Ocarina of Time* das 64 DD unterstützt. „Ist ein Disk Drive angeschlossen, erscheint ein Icon auf dem Bildschirm, das ‚Ura-Zelda‘ bzw. ‚Another Zelda‘ anzeigt. Viele Ideen konnten in der Modul-Version aus Zeitgründen nicht eingebracht werden. In der Zukunft möchte ich, daß einige neue Areale und Dungeons für diejenigen offenstehen, die *Ocarina of Time* bereits durchgespielt haben.“ Auf die Frage, was geschähe, wenn das 64 DD nicht auf den Markt käme, antwortet er freimütig: „Dann wird es wohl irgendwann eine Special Edition [auf Modul] geben.“

**Gameplay:** Die Welt, durch die Link wandert, ist bis in den letzten Winkel mit interessanten Rätseln, kuriosen Charakteren und fesselnder Action angefüllt. Nintendos revolutionäres Konzept der automatischen Sprungtechnik und fixierten Kamera geht voll auf und läßt den Spieler mit Haut und Haaren in diese phantastische Szenerie eintauchen.

**Präsentation:** Miyamotos Team erschuf eine Atmosphäre, die J. R. R. Tolkien zur Ehre gereicht hätte. Technisch sind vor allem die fast lebensrealen Animationen und die herrlichen Sonnenuntergänge hervorzuheben. Auf Sprachausgabe mußte leider verzichtet werden, aber sämtliche Effekte sind in Surround-Sound.

**Speicherkapazität:** 256 MBit

**Modulspeicher:** Auf dem Game Pak können drei Spielstände gesichert werden.

**Controller Pak:** nein  
**Rumble Pak:** ja



Steinblöcke verschoben oder erklettert werden. Über die frei belegbaren C-Knöpfe können drei Items oder Waffen nach Wahl direkt angewählt und eingesetzt werden. Auf die fixierte und stets ideal gewählte Kameraperspektive hat der Spieler nur begrenzten Einfluß.

So läßt sich mit Hilfe des Z-Triggers der Blickwinkel blitzschnell in Lauf- richtung drehen und mit dem oberen C-Knopf eine Ego-Perspektive oder in geschlossenen Räumen eine über- sichtliche Ansicht von der Decke an- wählen. Im Kampf dient der Z-Button dazu, den Gegner ins Visier zu nehmen, so daß Attacken ihr Ziel kaum verfehlen können. Dem Genre entsprechend den Schwerpunkt auf knackige Rätsel und Schwertduelle gerichtet, erwarten den Spieler keine kniffligen Jump&Run- Parts. Link springt nicht auf Knopfdruck, sondern dann, wenn er rennend die Kante einer Plattform erreicht. Daraufhin überwindet er sicher den gäh- nenden Abgrund oder rollt sich elegant am Boden ab. Dank dieses genialen Kniffs wird eine frei wählbare Perspektive nicht vermißt, und man kann sich, ohne ständig Winkel und Entfernungen abschätzen zu müssen, entspannt zurücklehnen, um sich seinen eigentlichen Aufgaben als Retter Hyrules zuzuwenden.

Nintendo ist es auch mit der dreidimensionalen Darstellungsform ausgezeichnet gelungen, die verschiedenen Spielabschnitte wie Oberwelt, Städte und Dungeons zu einer Einheit zu verbinden. Außerhalb der Ortschaften sieht man sogar die Sonne am Firmanent sich ihren Weg bahnen. Dies ist vor allem in der Dämmerung nicht nur ein atemberaubender Anblick, sondern hat auch Aus- wirkungen auf den Spielablauf. Nachts kommen vielerorts Untote zum Vorschein, und manche Dorfbewohner verlassen zu später Stunde ihre Häuser nicht und auch die Geschäfte sind ge- schlossen. Bei Tag herrscht dagegen reger Be- trieb in den Orten. Hyrules  
Held kann sich  
mit den ver-



Drei verschiedene Schwerter, Schilde, Tuniken und Stiefelpaare kann Link mit sich rumtragen



schiedensten Charakteren unterhalten, kleine Aufträge annehmen und in den Läden einkaufen. Dabei macht sich mit der fehlenden Sprachausgabe und den sich recht langsam aufbauenden Dialogtexten der einzige kleine Schwachpunkt des gesamten Spiels bemerkbar. Ein verzeihliches Manko, das nur deshalb sauer aufstößt, weil Miyamoto anlässlich des Releases von *Final Fantasy VII* den Mund etwas voll genommen hatte. Er versprach, daß alle Charaktere außer Link über Sprachausgabe kommunizieren würden – ein Fea-



Für die Ocarina können zwölf Melodien, die aus sechs bis acht Noten bestehen, gelernt werden

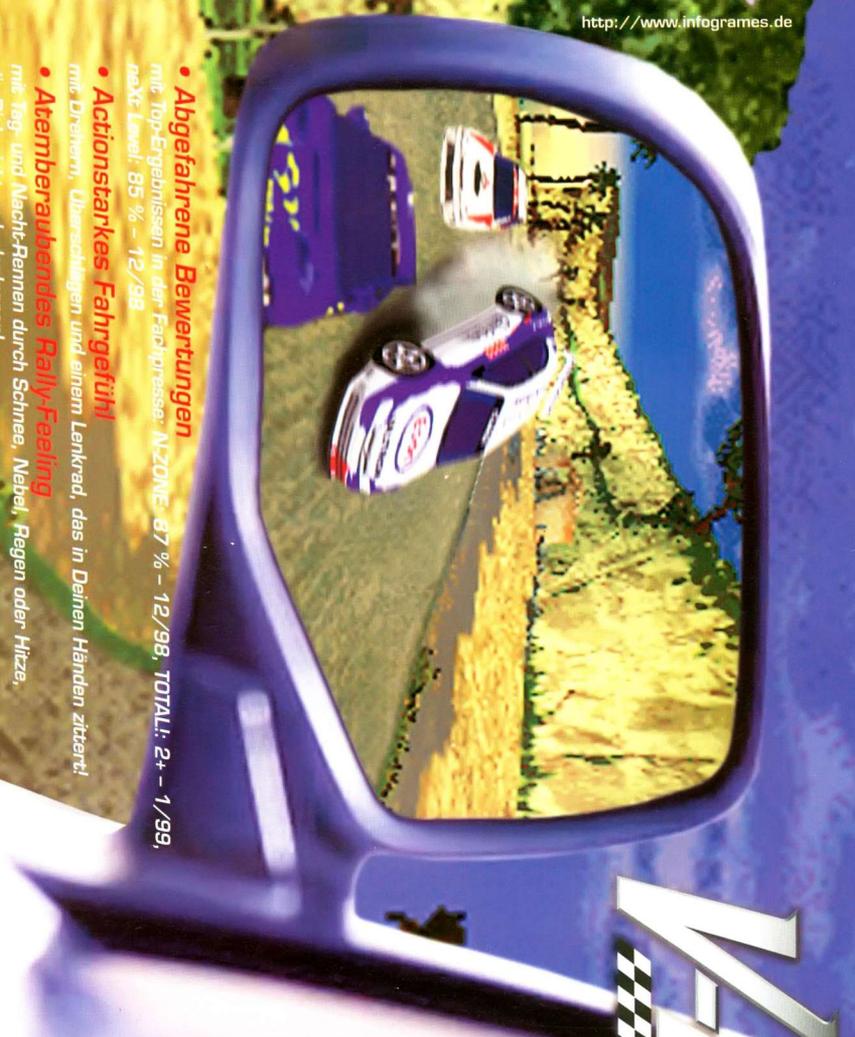


Das wichtigste Item des Spiels: die magische Ocarina of Time



Mit dem Z-Trigger lassen sich auch fliegende Gegner ins Visier nehmen





# VRALLY EDITION 99



- **Abgefahrene Bewertungen**  
mit Top-Ergebnissen in der Fachpresse: NZONE: 87% - 12./98, TOTAL: 2+ - 1./99, next Level: 85% - 12./98
- **Actionstärkstes Fahrgefühl!**  
mit Drehern, Überschlägen und einem Lenkrad, das in Deinen Händen zittert!
- **Atemberaubendes Rally-Feeling**  
mit Tag- und Nacht-Rennen durch Schnee, Nebel, Regen oder Hitze, die Dich nicht mehr loslassen!
- **Entwickelt von echten Profis**  
mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen, der mit Rat und Tat zur Seite stand!

**Schreib Piste. Harte Gegner.**

**Mehr als nur Gas geben.**



Vergib mir, Herr! Ich würde es nicht wieder tun! Laß mich frei, und ich gebe ein Geheimnis preis.

Miyamotos Lieblingsmonster ist nach eigener Aussage der feige Deku-Busch



ture, das nur durch die Modul-Technik möglich sei. Pustekuchen.

Auffallend im Vergleich zu den *Zelda*-Abenteuern früherer Tage ist der saftige Schwierigkeitsgrad der Puzzles, auf die man vornehmlich in den Dungeons trifft. Die neu gewonnene Freiheit der dritten Dimension perfekt ausnützend hat das Miyamoto-Team einige äußerst originelle Aufgabenstellungen entworfen, die weit über das simple Schaltermulden und Statuenverschieben vorangegangener Teile hinausgehen. Traditioneller präsentieren sich da die mächtigen Endgegner der Dungeons, die sich allesamt nur durch spezielle Kampftaktiken besiegen lassen.



von Gesprächspartnern oder teleportieren Link an entfernte Orte. Neben der magischen Ocarina kommen



Nintendos Grafikdesignern gelang es, äußerst atmosphärische Kulissen in Szene zu setzen

auch wieder viele altbewährte Hilfsmittel zum Einsatz. Dazu gehören beispielsweise der multifunktionale Enterhaken, der Bumerang, der Bogen und Bomben. Neu ist dagegen der Stein der Qualen, der das Rumble Pak zum Vibrieren bringt, wenn man sich gut versteckten Schätzen nähert.

Es ist schwierig, aus einem derart perfekten Spiel wie *The Legend of Zelda - Ocarina of Time* bestimmte Besonderheiten hervorzuheben. Der Gesamteindruck ist einfach phantastisch, alles paßt zueinander und fesselt den Spieler langfristig. Selbst Profis werden mindestens 50 Stunden vor dem Bildschirm verbringen,

bevor Ganondorf besiegt ist. Um auch das letzte kleine Rätsel zu lösen, muß sogar noch deutlich mehr Zeit eingeplant werden. Denn abseits des roten Handlungsfadens gibt es noch vieles zu entdecken, und so manch eingestreutes Mini-Game wie Angeln, Ritterturnier oder Zielschießen lädt zum Verweilen ein. Die jahrelange Wartezeit wird nun durch eines der ehrgeizigsten, einfachsreichsten und unterhaltsamsten Videospiele, das je ein Verkaufsregal erblickt hat, voll aufgewogen. Niemand darf sich dieses Modul entgehen lassen, es ist etwas Einzigartiges, und es wird in absehbarer Zukunft sicherlich nichts Vergleichbares geben. *Ocarina of Time* setzt Nintendo inzwischen mitteilidig belächelter Maxime, die Qualität über Quantität stellt, ein Denkmal, wie es gelungener nicht hätte ausfallen können. ■



**feldforschung**



Zeldas Schöpfer Shigeru Miyamoto (Mitte) zusammen mit zwei Kollegen vor der Würzburg im September 1996

Anläßlich der Europa-Präsentation des Nintendo<sup>64</sup> im September '96 besuchte Shigeru Miyamoto einige Städte in Süddeutschland. Er ließ sich von den Fachwerkhäusern und mittelalterlichen Burganlagen in Heidelberg, Würzburg und Rothenburg ob der Tauber zur hylianischen Architektur inspirieren.



Des Meisters Kamera war stets schußbereit

Sobald das Geheimnis des Tempels der Zeit gelöst und das Master-Schwert gefunden sind, altert Link um sieben Jahre. Als Jugendlicher ist er kräftiger und beispielsweise in der Lage zu reiten. Die Waffen, die er im Kindesalter eingesammelt hat, kann er allerdings nicht mehr benutzen, und auch so mancher Durchlaß ist für den breitschultrigen Helden zu schmal geworden. Um alle Rätsel lösen zu können, ist es also notwendig, mit Hilfe der Ocarina of Time durch die Zeit zu reisen und mal die Gestalt des kindlichen und die des jugendlichen Link anzunehmen. Das titelgebende Blasinstrument kann aber noch viel mehr, wenn man nur die richtigen Noten auf ihm spielt. Insgesamt zwölf verschiedene Melodien können im Spielverlauf erlernt und in den verschiedensten Situationen eingesetzt werden. Sie öffnen Tore, lösen die Zunge

## STATEMENTS



**FREDERIC BERG:** *Endlich ist das große Warten beendet, und es hat sich gelohnt. Das neueste Zelda-Sequel ist nicht nur packender und atmosphärischer, sondern auch gehaltvoller und umfangreicher als eine ganze Handvoll anderer Topstitel zusammengenommen. Miyamoto hat sich selbst übertrroffen.*



**JULIAN EGGBRECHT:** *Nach beinahe 40 Stunden Spielzeit bin ich verzaubert wie noch nie und noch lange nicht am Ende. Zelda ist ein spielerisches Kunstwerk – das perfekte Stück Videospiele-Unterhaltung aller Zeiten. Etwas Besseres wird es in diesem Jahrtausend wohl nicht mehr geben.*



**HIROFUMI YAMADA:** *Mit Zelda beweist Nintendo, das nötige Potential zu besitzen, um das Spiel des Jahrhunderts zu entwickeln. Nur dafür habe ich mir ein Nintendo<sup>64</sup> zugelegt. Soviel ist sicher: In den kommenden Wochen werde ich komplett ausgebucht sein. Dann bin ich auf meiner Reise durch Hyrule.*



**MARCO HÄNTSCH:** *Es gab seit langem kein Spiel mehr, das mich auch nur annähernd so stark faszinierte. Ist man erst einmal in Miyamos Traumwelt eingetaucht, möchte man sie nie wieder verlassen und fühlt wieder wie ein staunendes Kind. Von diesem Ideenfundus wird die Branche über Jahre zehren.*

netto houz  
Room  
7107



## LIZZEN TO ZE MUZIC!

Der neXt Level TV-Spot, der unter anderem auf VIVA gesendet wurde, brachte es ans Licht: Viele Leser fragen sich, welches Dance-Projekt die originale Background-Musik beisteuerte. Die Antwort: **netto houz** sorgte abseits der ausgetretenen Pfade für die rhythmische Untermalung der actionreichen XL-Präsentation.

In Zusammenarbeit mit Ladomat 2000, dem Label der hitverdächtigen Combo, verlost neXt Level 10 Exemplare der freshen nettohouz-CD *Room 7017*.

Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, schickt eine frankierte Postkarte an:

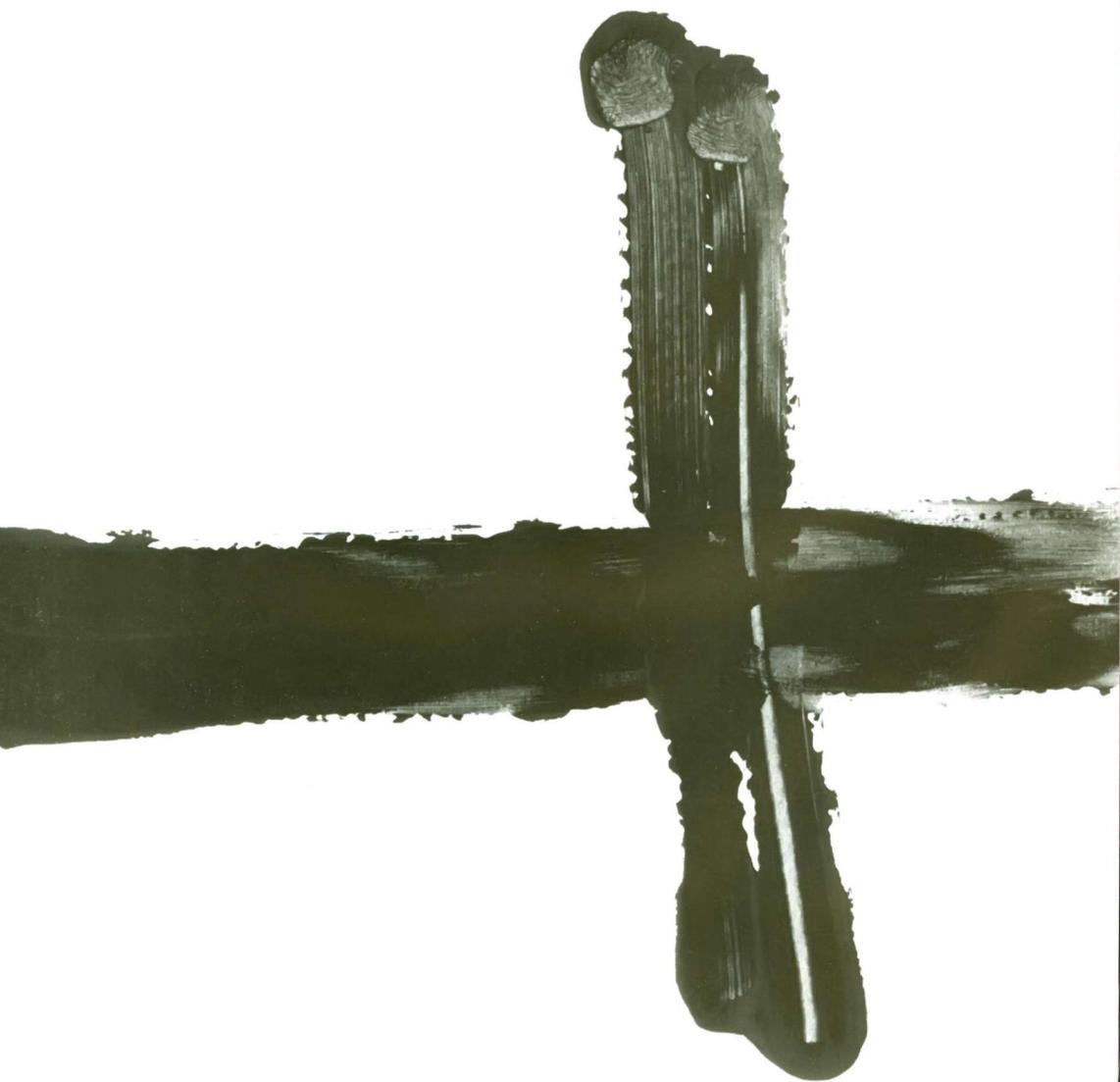
**neXt Level**  
Stichwort: „netto houz“  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg

**Einsendeschluß** ist der 13.01.99.  
Mitarbeiter der LADO Musik GmbH und des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.  
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

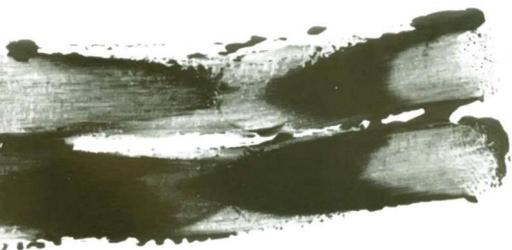
Mehr Informationen über nettohouz, Tocotronic, Die Sterne oder Whirlpool Prod. findet man auf der Website: [www.lado.de](http://www.lado.de)

Ladomat  
2000

NETX  
NEXT



# ZWEI



• Und noch eine Verzögerung: *WipEout 64* (PAL) wird aufgrund von Problemen im Nintendo-Approval erst Anfang 1999 veröffentlicht. Die US-Version kam pünktlich in den Handel. Zur Zeit werden sämtliche Produktionskapazitäten ohnehin durch *Zelda 64* ausgelastet. Die Vermutung liegt nahe, daß dies eher der Grund für die *WipEout*-Verzögerung ist als Programmfehler ...

• Nintendo of America erwartet, daß *Zelda 64* das „bestverkaufte Spiel aller Zeiten“ wird. Bis zum Jahreswechsel, also innerhalb von nur 39 Tagen, will NoA zwei Millionen Einheiten ausliefern.

Aufgrund der großen Nachfrage wurde die US-Aktion „Jeder Vorbesteller erhält ein goldenes *Zelda 64*-Modul“ vorzeitig gestoppt, da die Nachfrage zu hoch war und es Probleme bei der Produktion der goldenen Cartridges gab.

• Nintendo verkündete, durch das N64-Hardware-Bundle mit *Super Mario 64* (außerhalb Deutschlands alternativ auch mit *GoldenEye 007*) die Umsätze wie geplant verdoppelt zu haben. Der Handel beobachtet zwar deutliche Zuwächse, wollte aber eine Steigerung um 100 % nicht bestätigen.

• Nintendos Game Boy Color schlug in Japan ein wie eine Bombe. Seit dem Release am 28.10. ist das Gerät permanent ausverkauft. In Europa will Nintendo bis zum Jahresende eine Million Stück an den Mann/ die Frau bringen.

• Nachdem es Nintendo nicht gelungen ist, daß *Pokémon*-Phänomen (über 6,5 Mio. verkaufte Game-Boy-Module) auch auf das N64 zu übertragen (*Pocket Monsters Stadium* brachte es nur auf ca. 400.000 Stück), überraschte zumindest der Erfolg in den USA. Die vorsichtig kalkulierte, ausgelieferte Menge von ebenfalls 400.000 Stück von *Pokémon* für den Game Boy (*Red and Blue Edition*) war innerhalb von zwei Wochen vergriffen. Daraufhin verkündete NoA, 2,5 Millionen Stück für die Nachlieferung zu produzieren. Nintendo Europa plant erst Ende 1999 nachzuziehen.

### dreamcast-import

Sega beteiligt sich ausdrücklich nicht an den Import-Verboten von Nintendo, Sony und Konami, dennoch könnte es Probleme geben, ein Gerät zu bekommen. Die Vorbestellaktion in Japan wurde bei 100.000 Orders aufgrund von Fertigungssengpässen gestoppt. Wenn nicht einmal die Nachfrage des heimischen Marktes befriedigt werden kann, erscheint es zweifelhaft, daß Hongkong allzu viele Dreamcast-Konsolen (ohne Modem



Shoichiro Irimajiri, Sega

zum günstigeren Preis) erhält. Während der Second New Challenge Conference verkündete Sega noch, bis zum Jahresende eine Million Geräte in Japan verkaufen zu wollen. Diese Zahl will man nun bis zum Ende des Geschäftsjahres (31.3.1999) erreichen. Sega-Präsident Shoichiro Irimajiri äußerte die Hoffnung, innerhalb der nächsten drei bis vier Jahre 10 Mio. Konsolen in Japan an den Mann zu bringen. Bei drei Millionen würde Sega den Break-Even-Punkt erreichen.

Bernie Stolar, der Präsident von Sega USA, gab bekannt, daß die *Unreal*-Engine von Epic Mega-games, zur Zeit die Referenz im First-Person-Genre, auch auf Dreamcast laufen wird. ■

### die konkurrenz schläft nicht

Wie erwartet läßt Sony zeitgleich mit Segas Dreamcast-Launch erste Infos bezüglich der nächsten Hardware-Generation durchsickern. Im Februar 1999 soll der von Toshiba entwickelte Hauptprozessor auf einer amerikanischen Elektronik-Messe präsentiert werden. Bei der CPU handelt es sich um eine günstige Variante des MIPS R10.000 (400 MHz), sie ist mit 250 MHz getaktet, benötigt keinen zusätzlichen Lüfter und wurde mit einigen Multimedia-Erweiterungen bestückt (z. B. MPEG-2-Dekodierung, 3D-Mathematik-Funktionen). Der Grafikchip stammt wie sein PlayStation-Vorgänger von LSI und ist im Gegensatz zum Dreamcast-Chip ein echter Fortschritt, da er auf



der Basis von Splines (bzw. NURBS) arbeitet. Zur Zeit deutet übrigens alles auf DVD als Medium hin. Um den Sound-Chip kümmert sich Sony erneut selbst. Gerüchten zufolge sollen ausgewählte japanische Entwickler bereits dieser Tage mit Development-Kits beliefert worden sein. Europäische und amerikanische Firmen erwarten erst im kommenden Frühjahr die ersten Entwicklungssysteme. Demnach würde sich Sony die Option offenhalten, den PlayStation-Nachfolger in Japan noch Ende 1999 zu veröffentlichen. Bislang war Sonys einzige Aussage zu diesem Thema, daß es erst nach der Jahrtausendwende soweit sei.

PS: Angeblich will auch Nintendo im Frühjahr kommenden Jahres Entwicklungssysteme der nächsten Hardware-Generation ausliefern. ■

### finanz-flasko

Interplay (u. a. *The Bard's Tale*) ist in finanziellen Schwierigkeiten. Nachdem erst kürzlich die Absicht bekanntgegeben wurde, ein Office in Deutschland zu gründen, wurden nun in den USA 55 und in England acht Mitarbeiter entlassen – inklusive des europäischen R&D-Leiters. Firmenchef Brian Fargo bot persönlich eine Bürgschaft in Höhe von 5 Millionen Dollar an, um das Unternehmen zu stützen. Als Grund für die Misere gibt Interplay diverse Terminverzögerungen an, z. B. bei dem von der schottischen Firma VIS Interactive entwickelten *Earthworm Jim 3D* für N64, PSX und PC (aktuell ist Juni '99). Take 2 sicherte sich bereits die Rechte für den US-Markt.

Außerdem wird spekuliert, daß Interplay David Perrys Entwicklungsstudio Shiny Entertainment (deren Spiel *Messiah* ebenfalls seit Ewigkeiten auf sich warten läßt) abstoßen könnte. Der PSX-Titel *Wild 9*, nach endlosen Verzögerungen kürzlich veröffentlicht, erntete zwar europaweit gute Reviews, scheiterte aber bei den Verkäufen. ■



### nach dem spiel ist vor dem spiel

Electronic Arts hat nach fünf erfolgreichen Jahren die FIFA-Lizenz auch für die kommenden acht Jahre erworben. Außerdem hält EA die Rechte an der Bundesliga, der englischen Premier League, den nächsten zwei Weltmeisterschaften und der Euro-Meisterschaft 2000. Der europäische Vizepräsident Tom Stone bezeichnet Fußball als wichtigste Kategorie von EAs Software-Programm. Zukünftig sollen jährlich drei Fußball-Spiele veröffentlicht werden (ein FIFA, eins zu nationalen Ligen und eins zu Sonderveranstaltungen wie EM oder WM). EA Sports plant, in diesem Segment einen Marktanteil von 80 % zu erobern. ■

# Playcom



Nintendo 64



1080 Snowboarding	dt	89,00
Body Harvest	dt	99,99
Bombman Hero	dt	89,99
Buck Bumble	dt	109,99
Extreme G 2	dt	99,99
F1 W. Grand Prix 64	dt	89,00
Fifa Soccer 99	dt	109,99
Forsaken	dt	109,99
Gex 3D Enter I. Gecko	dt	129,99
Glover	dt	89,00



Holy Magic Century	dt	139,99
Iggy's Racking Balls	dt	84,99
Int. Superstar '99	dt	99,99
Mission Impossible	dt	99,00
Nascar Racing 99	dt	99,00
NBA Live 99	dt	99,99
NFL Quarterback C.99	dt	99,99
NHL Hockey 99	dt	99,99
S.C.A.R.S.	dt	109,99
Silicon Valley	dt	89,99
Zelda Ocarina o. Time	dt	109,99
Turok 2	dt	89,99
Turok 2	uk	99,99
Turok 2	dt	99,99
WCW vs. NWO Revenge	dt	134,00
Wipe Out 64	dt	119,99
WWF Warzone	dt	99,99

### Sonderangebote

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



Extreme G	dt	64,99
NHL Breakaway 98	dt	64,99
Turok	uk	64,99
Turok	dt	64,99

### Zubehör

Antennenkabel N64	dt	19,99
Expansion Pak N64	dt	64,99
Game Buster	dt	99,99
Joypad N64 schwarz	dt	54,99
Joypad N64 Standard	dt	19,99
Memory Card N64 Ori.	dt	39,00
Memory Card 5 Meg	dt	49,99
N64 Mario 64 Pak	dt	244,00
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39,99
T.Legend of Zelda Sp.	dt	24,00
Verlängerung Pad 2m	dt	14,99

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

**A** Info ☎ **0662-44 01 44**  
Fax 0662-44 01 44 14

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

## Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingsystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video, CD, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieltests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

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

### Gameboy

Diene's Mulan	dt	59,99
Game & Watch G.2 (CGB)	dt	44,99
Gex 3D (Color)	dt	59,00
Gozilla	dt	59,99
Harvest Moon (CGB)	dt	64,99
Men in Black (Color)	dt	59,00
Monopoly	dt	59,00
NBA Jam 99 (CGB)	dt	59,00
Pocket Billiardman (CGB)	dt	44,99
Quest I.Camelot(CGB)	dt	64,99
Reservoir Rat	dt	39,99
Small Soldiers	dt	59,99
Streetfighter 2	dt	44,99
Tetris Deluxe (CGB)	dt	44,99
Turok 2 (CGB)	dt	59,00

### Zubehör

Energy Packs Pocket	dt	34,99
Game Boy Color Lila	dt	149,00
Game Boy Color clear	dt	149,00
Game Boy Printer	dt	119,99
Licht & Lupe GB	dt	19,00

### Saturn

Blast Chamber	dt	9,99
Blazing Dragons	dt	44,99
Command & Conquer 1	dt	19,00
Deep Fear	dt	79,99
Fifa Soccer 96	dt	9,99
Fighting Vipers	dt	24,99
Galactic Attack	dt	19,00
Iron Man X0	dt	24,99
Johnny Bazookatone	dt	14,99
Lemmings 3D	dt	59,00
NHL Hockey 97	dt	39,00
Nights (inkl. Contr.)	jp	149,00
Olympic Soccer	dt	14,99
Primal Rage	dt	39,99
Riven	dt	79,99
Shinobi X	dt	19,00
Starlighter 3000	dt	14,99
Tempest 2000	dt	29,99
Three dirty Dwarves	dt	19,99
Tunnel B1	dt	29,00

### Zubehör

Antennenkabel Saturn	dt	9,99
Pump Action Gun	dt	59,00
RGB-Scart Kabel	dt	9,99
Sidewinder Joystick	dt	69,99
Verlängerung Joypad	dt	9,99

### Sony PSX

All Star Tennis	dt	79,99
Alundra (komp.dt.)	dt	84,99



Apocalypse	dt	84,99
Blaze n' Blade	dt	94,99
Breath of Fire 3	dt	89,99
Breath of Fire 3 Sp.	dt	* 109,99



Colony Wars 2: Veng	dt	89,00
Command & C.2-Gegen.	dt	89,99
Constructor+1 Meg M.	dt	89,00
Cool Boarders 3	dt	89,00
Crash Bandicoot 3	dt	89,00

Dodgem Arena	dt	89,00
Dungeon Keeper 2	dt	89,99
F1 98	dt	99,00
Fifa Soccer 99	dt	89,99
Fighting Force	dt	59,99
Gran Turismo (GT)	dt	89,00
Hugo 1	dt	84,99
Int. S.Soccer Pro 98	dt	89,99
Legend	dt	84,99
Medieval	dt	89,00
Mega Man X4	dt	84,99
Moto Racer 2	dt	89,99
Nascar Racing 99	dt	89,99
Ninja	dt	89,99
O.D.T.	dt	89,00
Oddworld Abe's Exod.	dt	84,99
Sensible Soccer 2000	dt	99,00
Spyro The Dragon SE	dt	89,00
Super Pocket Fighter	dt	89,99
Tekken 3	dt	99,00
Tenchu	dt	84,99
Test Drive 5	dt	89,99
The Unholy War	dt	74,99
Toca Touring Car C.2	dt	89,99
Tomb Raider 3	dt	99,00
Victory Boxing 2	dt	84,99
Wild 9	dt	79,99
Wild 9 Spezial Edit.	dt	89,99
Wild Arms	dt	* 79,99
X-Men vs. Streetfig.	dt	89,99
Zero Divide 2	dt	74,99

### Sonderangebote

Disruptor	uk	34,99
Forsaken	dt	39,99



Lemmings	dt	49,00
MDK inkl.Soundtrack	dt	39,99
Mickey's + GD Case	dt	49,00
PowerBall	dt	39,00
Resident Evil 1	dt	44,99
Skull Monkeys	dt	49,00

### Zubehör

CD-Case	dt	24,99
Dual Shock Joypad	dt	49,99
Equalizer (Schummel)	dt	54,00
Game Pad X 6-62 M.	dt	24,99
Leuchttafel 1. Spiele	dt	34,99
Lenkrad V3 SV-1118	dt	119,99
Memory Card 24 Meg	dt	49,99
Memory Card 8 Meg	dt	39,99
Memory Card tran.rot	dt	14,99
Memory Card rauchrot.	dt	29,00
Pump Action Gun	dt	99,00
Sony PSX 1. Spiele	dt	249,00
The Glove	dt	99,99
ThrusterMaster Shock H	dt	64,00
Video CD MPEG Karte	dt	199,0

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

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

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie kostenlos unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.

Mit \* gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

-Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

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

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Grüppchenstr. 42, 81675 München

Telefon: 089 46333 München

Preisliste variieren



REVOLUTION ODER SCHNICKSCHNACK:

# DAS EXPANSION PAK VON INNEN

Besitzer eines PCs kennen das Hardware-Wettrüsten in- und auswendig. Im Reich der Videospiele kamen Innovation und Revolution bisher fast immer ohne weitere Investitionen des Kunden aus. Nintendo bricht die Regel mit der ursprünglich fürs 64DD geplanten Speichererweiterung, in-

zwischen hochoffiziell Expansion Pak genannt. Satt vier Megabyte werden anstelle des Plastik-Platzhalters unter der Frontklappe des Nintendo<sup>64</sup> eingeführt – eine Prozedur, die insgesamt höchstens eine Minute dauert, und schon ist das N64 um das Doppelte an RAM reicher.

**U**VON J. EGGBRECHT  
 m erste Bedenken gleich vorwegzunehmen: Probleme mit alten Spielen gibt es nach der Installation des Expansion Paks nicht. Factor 5 betreibt ihr Nintendo<sup>64</sup> seit sechs Monaten mit Expansion Pak, und negative Auswirkungen bei alten Spielen sind keine zu erkennen –



Star Wars: Rogue Squadron

allerdings auch keine positiven, denn wenn Spiele nicht auf den Speicherreichtum zugeschnitten sind, ändert sich rein gar nichts. Da Prototypen des Paks erst seit wenigen Wochen für die meisten Entwickler zugänglich sind, befinden sich wohl auch keine positiven Überraschungen in der heimischen Spielesammlung.

daß außer einigen wenigen Sporttiteln kaum ein Spiel mit diesen starken Einschränkungen klarkäme. Nun eröffnen sich dank der acht Megabyte ungeahnte Möglichkeiten. Im Prinzip sollte jedes Spiel mit Expansion Pak in der Lage sein, in die hohe Auflösung von 640 x 480 Punkten zu schalten. Aber – und natürlich ist da ein Aber – das N64 zeichnet plötzlich die doppelte bzw. vierfache Menge an Daten auf den Bildschirm. Nutzen die Programmierer nicht alle zur Verfügung stehenden Tricks (Umgehung des Z-Buffers, Filter ausschalten etc.), ruckeln Spiele schnell unerträglich. Mit *Rogue Squadron* und *Turok 2* kann sich jeder dieses Weihnachten ein klares Bild darüber machen, was er vorzieht: Beide Spiele bestechen durch eine unglaublich detaillierte Grafik in High-Res, laufen aber auch etwas ruckeliger als im



Low-Res-Modus. Schon unter den ersten Expansion-Pak-Spielen wird mit dem Ausdruck High-Res Namens-Nepp betrieben. *Top Gear Overdrive* wirbt beispielsweise mit High-Res, obwohl es nur in einer Auflösung von 640 x 240, anstatt den erforderlichen 640 x 480 Pixeln läuft. Der Kunde kann jedoch auf eine verbindliche Namensregelung von Nintendo hoffen.

### RUCKELFREIER FÜR ALLE

Wie schon im Zusammenhang mit High-Res erwähnt, kann bei *Rogue Squadron* und *Turok 2* auch weiterhin in der gewohnten Niedrigauflösung gespielt und trotzdem von der neuen Hardware profitiert werden: Bei jedem Spiel wird erst in einem Bildschirmpuffer der Bildschirminhalt abgelegt, bevor dieser gezeichnet werden kann. Die meisten Spiele benutzen zwei dieser Puffer, das nennt man Double Buffering. Dadurch können die nächsten beiden Bilder bereits im voraus gezeichnet werden, um Performance-Probleme etwas abzufangen. Mit

### HIGH-RES-GRAFIK

Die Standardauflösung des N64 ist 320 x 240 Pixel, manche Spiele benutzen 512 x 240 und andere Varianten, um einen etwas schärferen Eindruck zu vermitteln. Der echte Sprung findet allerdings erst bei 480 Pixeln in der Vertikalen statt. Diese PC-typischen (3Dfx) Auflösungen wie 640 x 480 kann das N64 zwar darstellen, der RAM-Bedarf steigt dann allerdings so extrem,



Top Gear Overdrive



Southpark: Deeply Impacted

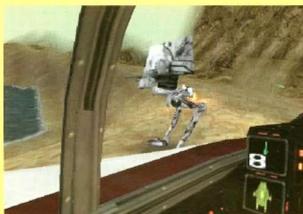


Sicher, *Turok 2 - Seeds of Evil* sieht bereits im Low-Res-Modus beeindruckend aus, doch hochauflösend ist es ein wahres Grafikfest, was auch der Ritt des Indianers auf diesem Tier verdeutlicht



dem zusätzlichen Speicher ist ein dritter Puffer kein Problem mehr. Eventuelle Ruckler werden nun weitestgehend vermieden, weil die kommenden drei Bilder bereits fertiggestellt sind und lediglich aufgerufen werden müssen.

Neben dem erwähnten Triple Buffering können die Entwickler viele interne Strukturen dank des zusätzlichen Speichers nun doppelt und dreifach ablegen und somit insgesamt die Spiele durchgehend flüssiger machen.



Star Wars: Rogue Squadron

## NEUE TEXTUREN BRAUCHT DAS LAND

Eines der großen Probleme des N64 ist die ungenügende Texturabwechslung bei vielen Spielen. Zwar hängt dies auch mit dem Cartridge-Platz zusammen, angesichts der Modulmonster dieses Jahres gilt das allerdings kaum noch als Argument. Schnell stoßen die Entwickler jedoch bei herkömmlichen vier Megabyte an die Kapazitätsgrenze des internen RAMs. Mit einigen geschickten Tricks lassen sich eine Menge Probleme umgehen. Rare bedient sich in *Banjo-Kazooie* zum Beispiel der cleveren Nutzung von sogenannten Textur-Echtzeit-Mixen. Dabei handelt es sich um zwei Texturen, die miteinander vermergt werden, wie man es an den Übergängen im Gras sehr schön sehen kann. Factor 5 und Iguana hingegen laden in *Star Wars: Rogue Squadron* und *Turok 2 - Seeds of Evil* permanent neue Texturen aus dem Modul nach. Die zusätzlichen vier Megabyte des Expansion Paks sind natürlich sehr willkommen, da nun wesentlich mehr Texturen zum sofortigen Abruf bereitstehen. Man darf sich aber nicht täuschen lassen – gegen die verhaßte Einschränkung von vier Ki-

lobyte pro einzelner Textur tut das Expansion Pak rein gar nichts – die ist im Grafikchip der Maschine definiert und nicht veränderbar.

## DER GUTE TON

Zumindest bei Nintendos bisherigen Sound-Tools wird das gesamte System beim Einsatz vieler Musikstimm extrem belastet. Da die Samples direkt aus dem Modul geladen werden, überfordern umfangreiche Musiken die allzu engen Hauptdatenkanäle des N64 sehr stark und bringen damit CPU und Grafik heftig ins Stocken.



Turok 2 - Seeds of Evil

Mit dem Expansion Pak können Entwickler beim Einschalten alle Sounddaten in die zusätzlichen vier Megabyte laden und danach gar nicht mehr oder nur vereinzelt auf das Modul zugreifen, denn direktes Abspielen des Sounds aus dem RAM ist mit Nintendos Sound-Tools viel einfacher als aus dem Modul.

## DIE GEHIRNMASSE MACHT'S

Neben all den kosmetischen Verschönerungen bringen echte 8-Meg-Spiele potentiell auch mehr Grips mit. Komplexe Routinen für künstliche Intelligenz benötigen reichlich Platz. Ebenso gierig



Star Wars: Rogue Squadron

sind natürlich auch Leveldaten – je größer, desto mehr RAM geht drauf, und vor allem Details, die in aktuellen Spielen nach Verlassen eines Spielfelds verschwinden, können mit mehr Speicherreserven 'behalten' werden.

Die Möglichkeiten für Entwickler sind mit dem Expansion Pak beinahe unbegrenzt. Zwar werden fast alle zukünftigen Spiele hauptsächlich mit



Turok 2 - Seeds of Evil

High-Res werben, und sicherlich ist dies auch der revolutionärste Anteil des Expansion Paks, daneben werden Besitzer des Paks aber in den Genuß von vielen, vielen kleineren und subtilen Verbesserungen kommen. Nach mehreren Tagen mit *Rogue Squadron* und *Turok 2* im RAM-Rausch gibt es nur ein Fazit: Fantastisch – das Expansion Pak verhilft der knapp zwei Jahre alten 64-Bit-Konsole zu einem deutlichen Leistungsschub!

## NACHBAUTEN

Einige Fremdhersteller arbeiten an preisgünstigeren Speichererweiterungen. Die Prototypen dieser Modelle laufen momentan jedoch noch nicht zufriedenstellend. Das Problem ist, die richtige Timing-Rate zu finden, mit der die Daten in den Speicher geschrieben und wieder ausgelesen werden. Momentan können diese Third-Party-Produkte daher noch nicht empfohlen werden. Sobald die Entwickler das Problem gelöst haben, gibt neXt Level natürlich Entwarnung. ■

## DO IT YOURSELF



Dank des mitgelieferten Plastiköfflers ist es kein Problem, den Dummy zu entfernen



Danach wird das Memory Pak einfach nur eingesteckt und fertig ist das N64-Upgrade

**Nintendo All-Star Dai-Rantou Smash Brothers**

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: Nintendo Erhältlich: 1. Quartal '99 (jp)

**N**intendo ist nicht nur berühmterberühmt für die außerordentliche Qualität der eigenen Spiele, sondern auch dafür, immer wieder für Überraschungen der besonderen Art zu sorgen.

*All-Star Dai-Rantou Smash Brothers.* Wie üblich will man sich im Hause von Big N nicht mit einem einfachen Spiel von der Stange zufriedengeben, sondern durch frische Ideen das Genre beleben und neue Trends setzen.



Natürlich hält sich Nintendo mit Infos wie gewohnt zurück, eine Innovation soll jedoch der Vierspieler-simultan-Modus sein. Bisher verwirren die Bilder mehr, als daß sie Aufschluß darüber geben, wie das Spiel letztendlich abläuft. Auf jeden Fall verspricht Nintendo ein unorthodoxes Gameplay, einen unveränderbaren Kamerawinkel und die Möglichkeit, Schüsse abzugeben.

Kürzlich war es mal wieder soweit, der Videospieldigant gab bekannt, Anfang 1999 ein Prügelspiel in Japan zu veröffentlichen. Der Titel des Beat 'em Ups lautet *Nintendo*



Sicher ist, daß acht Charaktere in den Wettkampf ziehen. Mit von der Partie sind Mario, Donkey Kong, Link, Samus Aran, Yoshi, Kirby, Fox McCloud und Pikachu. Weitere Kämpfer werden freizuspielen sein, darunter zum Beispiel Bowser und Blue Falcon aus *F-Zero X*. Programmiert wird das Spiel von der Entwicklungsabteilung R&D1, die unter anderem *Metroid* für NES entwarf und für die meisten GB-Titel verantwortlich zeichnet. Übrigens, Shigeru Miyamoto hat diesmal ausnahmsweise nichts zu dem Spielkonzept beigetragen. ■



In Donkey Kongs Baumhaus gibt Mario dem Affen keinen Zucker

nintendo64 news

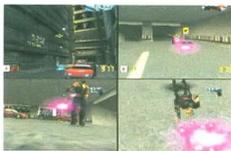
**Duke Nukem: Zero Hour**

System: N64 Hersteller: Midway/GT Interactive Entwickler: Eurocom Erhältlich: ab März '99



befindet sich der Retter der Menschheit ständig im Bild, ähnlich wie Link in seinem neuesten Sequel. Spielerisch sind die Veränderungen allerdings nur minimal. Duke kann zwar schwimmen, ist aber beispielsweise nicht in der

überzeugt die sehr detaillierte Umgebung. In den bisher gezeigten Leveln sucht der Skeptiker Nebel genauso vergeblich wie matschige Texturen, alles ist scharf gezeichnet. *Duke Nukem: Zero Hour* soll in Europa im März erscheinen und über einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Teilnehmer verfügen. ■



Eurocom wird einen Vierspieler-Splitscreen-Modus integrieren

**D**as anstehende N64-Sequel beweist, Duke Nukem ist gar nicht so einfältig, wie Moralapostel und Behörden immer wieder glauben machen wollen. Der kompromißlose Held mit dem lockeren Mundwerk ist durchaus in der Lage, die Probleme aus einem anderen Blickwinkel anzugehen. Deshalb ist jetzt Schluß mit der First-Person-Perspektive. In *Duke Nukem: Zero Hour*

Lage zu springen oder zu klettern, so wie er es in der aktuellen PSX-Version *Duke Nukem: Time to Kill* demonstriert. Pure Action dominiert das Gameplay des N64-Titels, Unmengen von Aliens stellen sich dem Spieler in den Weg. Optisch hat die Serie einen deutlichen Sprung gemacht. Mit eingeleitetem Expansion Pak präsentiert sich das Game in High-Res, doch auch ohne



Die Szenarien sind nicht nur abwechslungsreich gestaltet, sie werden auch sehr detailliert dargestellt - mit Expansion Pak sogar in High-Res

## Goemon 2 starring Mystical Ninja

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



**B**ack to the roots heißt die Devise bei Konami, zumindest in bezug auf das neueste *Goemon*-Sequel für Nintendo<sup>64</sup>. Nach einem Abstecher des Mystical Ninjas in die Welt der Dreidimensionalität lassen die Programmierer den

sympathischen Kleinen wieder durch zweidimensionale Welten spazieren. Ähnlich wie bei *Pandemonium!* für PSX und Saturn werden jedoch auf vorgegebenen Pfaden auch 3D-Effekte integriert, wie zum Beispiel Gegnern, die aus

der Tiefe des Raumes angreifen. Momentan geht Konami davon aus, daß der Spieler sein Geschick in insgesamt sechs Welten à sechs Level beweisen muß. Am Ende jeder Welt kann in einem Dorf das zwischenzeitlich eingesammelte Geld für die eigene Gesundheit und diverse Ausrüstungsgegenstände wieder ausgegeben werden.

Neben Goemon haben natürlich auch seine Freunde Ebisumaru, Sasaki und Yae ihren Auftritt. Konami verspricht einen Zweispieler-Simultan-Modus, bei dem einer der Mitspieler in die Rolle des Gehilfen Ebisumaru schlüpft. Dadurch erhält zum Beispiel der klassische Mech-Roboter-Kampf einen neuen Akzent, da nun zwei Mechs gleichzeitig gegen den Computer antreten können. In Japan erscheint das

Spiel am 23.12.98, in Europa soll es im ersten Quartal 1999 soweit sein. Konami zieht sogar in Erwägung, das Game für den hiesigen Markt mit deutschen Bildschirmtexten auszustatten. ■



Plötzlich steht Goemon seinem Abbild in Übergröße gegenüber

## Mario Party

System: N64 Hersteller: Titus Entwickler: In-house Erhältlich: 4. Quartal

**B**ereits in der vorherigen XL konnte im Short Level vermeldet werden, daß Hudson und Nintendo in Kooperation ein Spiel namens *Mario Party* entwickeln. Inzwischen ist im Groben klar, worum es in diesem Titel geht, wengleich Nintendo die Katze noch nicht ganz aus dem Sack lassen wollte. Bei *Mario Party* handelt es sich um ein Gesellschaftsspiel für bis zu vier Personen. Jeder Spieler zieht seine Figur in klassischer Weise über das dreidimensionale Spielbrett und muß sich verschiedenen Aufgaben stellen. Frage- und Antwort-Kärtchen, wie man sie aus *Trivial Pursuit* kennt, oder „Bitte gehen Sie in das Gefängnis“-Befehle à la *Monopoly* waren den Entwicklern aber nicht

interessant genug. Je nachdem auf welchem Feld der Spieler landet, verschiebt es ihn in eines von über

einer schwebenden Plattform schubsen. Interessant klingt auch die Disziplin Schlittschuhfahren und ein Bowling-Wettbewerb. Die Bandbreite reicht von Rennspielen über Shoot 'em Ups bis hin zu Puzzles. Auch an der Entwicklung dieses Titels hat Miyamoto-san nicht mitgewirkt. Nintendo hat sich noch nicht dazu geäußert, ob und wann *Mario Party* auch in Amerika und Europa erscheinen soll. ■



50 Mini-Games. Mal gilt es, eine Notenfolge nachzuspielen, die ein Orchester vorgibt, ein anderes Mal muß man auf einem Ball balancieren und seine Gegner gleichzeitig von



Ob die Videospiele auf diesen Titel wirklich gewartet haben?

# VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00  
 Im Internet: www.videogame.de  
 Fax 030 425 48 62

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

**An- & Verkauf**  
 Auszüge aus unserer Preisliste

**Cooler Preise**  
**Importspiele Hier!**

## Manga Videos



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

## Sonstiges

**Soundtracks**  
 z. B. Final Fantasy VII Remastered 50  
 Final Fantasy VII 99  
 Final Fantasy Tactics 99  
 Parasite Eve 79  
 Xenogears 99  
 Schlüsselanhänger 9,90  
**Players Guide's**  
 z. B. Tekken 3 29  
 Oddworld 2 19  
 Final Fantasy VII 29  
 Final Fantasy Tactics 39  
 Mace the Dark Age 39  
 Diddy Kong Racing 34  
 Parasite Eve 34  
 Saga Frontier 39  
 Turok 34  
 Tomb Raider 2 19  
 Metal Gear Solid 34  
 Nightmare Creatures 34  
 WCW vs. NWO 34  
 Final Fantasy Action-Set 89  
 Yoshi's Story 29  
 Gran Turismo 39  
 Breath of Fire 3 29  
 Diverse "Magic Line" Lösungen ab 10  
 Laufwerk PSX  
 Einbau auf Anfrage

## Dreamcast

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

## Game Boy

Drucker Dt 119  
 Final Fantasy Adventure US 69  
 Final Fantasy Leg. I-III je US 69  
 Game Boy Color + 2 Games 349  
 Kamera Dt 89  
 Pokémon-Dreamcast Dt 69

**SEGA-Dreamcast JP**  
**Turok 2 uncut Pal 799,90 DM**  
**mit Speichererweiterung 99,90 DM**  
**Speichererweiterung 4MB 149,90 DM**  
**55,00 DM**

## Nintendo 64

1080° Snowboard Dt 89  
 Airboarder 64 Dt 99  
 Banjo Kazooie Dt 89  
 Bio Freaks Dt 109  
 Body Harvest Dt 119  
 Chameleoon Twist Dt 49  
 Clayfighter 63 1/3 PV 49  
 Diddy Kong Racing Dt 89  
 Dual Heroes Dt 79  
 Extreme G 2 PV 119  
 F-Zero X Dt 89  
 F 1 Grand Prix Dt 99  
 FIFA '98-Frankreich Edition Dt 109  
 Fighter's Destiny Dt 99  
 Forsaken Dt 99  
 Gamebuster Dt 99  
 Gex 3D Dt 119  
 GT 64 Championship Dt 99  
 Holy Magic Century Dt 119  
 Infratrot Pad's Dt 109  
 Konsole + Spiel Dt 249  
 Lamborghini Dt 99  
 Mace the Dark Age Dt 79  
 Madden '99 Dt 119  
 Mission Impossible Dt 119  
 Multi Racing Championship Dt 99  
 NASCAR '99 Dt 119  
 NBA Courtside Dt 89  
 NBA in the Zone '98 US 59  
 NFL Quarterback Club '99 Dt 129  
 NHL '99 Dt 119  
 NHL Breakaway '98 Dt 99  
 Off Road Challenge Dt 119  
 San Francisco Rush Dt 99  
 Silicon Valley Dt 99  
 Superstar Soccer 98 Dt 89  
 Top Gear Rally Dt 79  
 Turok 2 PV 99  
 Virtual Chess 64 Dt 109  
 V-Rally Dt 119  
 WCW vs NWO Revenge Dt 129  
 WWF Warzone Dt 109  
 Yoshi's Story Dt 89  
 Zelda Dt 109

## Sega Saturn

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

## Sony Playstation

5th Element Dt 89  
 Assault Dt 89  
 Abe's Odysee 2 Dt 79  
 Alundra Dt 89  
 Apocalypse Dt 94  
 Armored Core Dt 39  
 Ayrton Senna 2 Dt 49  
 Azure Dreams Dt 89  
 Bio Freaks Dt 89  
 Blaze & Blade Dt 94  
 Bloody Roar Dt 59  
 Box Champion Dt 89  
 Brave Fencer Musasashien US 119  
 Breath of Fire 3 Dt 89  
 Bushido Blade 2 US 109  
 C-Contra The Adventure US 119  
 Caesars Palace 2 Dt 79  
 Cardinal Syn Dt 89  
 Colin McRae Rally Dt 89  
 Colony Wars 2 Dt 89  
 Command & Conquer Gegenschlag  
 Constructer - 1Meg Speichermodul Dt 89  
 Control Pad ab 25  
 Cool Boarders 3 Dt 89

**ANGEBOT DES MONATS**

Dual Shock NB..... 19  
 Speicherkarte 1 Meg..... 19  
 RGB + HiFi Kabel..... 29  
 Speicherkarte 72 Meg..... 79  
 Pistole 007 Gun mit Rumba..... 69  
 X-Ploder Mogelmodul..... 89

**PSX-Umbauchip**  
 für JP u. US-Games  
 zum Selbsteinbau  
 incl. Anltg.  
**nur 15,90**

Diablo Dt 79  
 Duke - Time to Kill Dt 79  
 F 1 Racing Simulation Dt 99  
 Fighting Force Dt 89  
 Frenzy Dt 79  
 Formel 1 '98 Dt 89  
 Future Cop L.A.P.D. Dt 79  
 Another Mind JP 149

G-Police Dt 89  
 Game Gun 007 PV 69  
 Gex 3D-Return of the Gekko Dt 49  
 Gran Turismo Dt 89  
 Heart of Darkness Dt 89  
 Hugo Dt 89  
 Jeremy McGrath Supercross '98 Dt 89  
 Kartia US 119  
 Lenkrad für 3 Systeme Dt 139  
 Lucky Luke Dt 89  
 Lunar US 119  
 Master of Teräs Käsi Dt 79  
 Medievil Dt 89  
**Men in Black PV 79**  
 Micro Machines V 3 Dt 45  
 Moto Racer 2 Dt 79  
 Mr. Domino Dt 79  
 N.O Dt 89  
 NASCAR '99 Dt 79  
 NBA live '99 Dt 79  
**NBA Pro '98 Dt 95**  
 Need for Speed 3 Dt 79  
 NHL '99 Dt 79  
 NHL Powerplay '98 Dt 85  
 Nightmare Creatures' Dt 89  
 Ninja Dt 94  
 Ogre Battle US 119

**Top des Jahres**

Tomb Raider 3 89,- DM  
 F1 Formula One '98 89,- DM

One Dt 49  
 O.D.T. Dt 89  
 Parasite Eve US 129  
 Pax Corpus Dt 49  
 Point Blank Dt 89  
 Premier Manager '98 Dt 89  
 Pro Pinball - Big Race USA Dt 79  
 Prigelgame 4 Dt 89  
 R-Type Collection Dt 89  
 Return Fire Dt 89  
 Riven Dt 89  
 Road Rash 3D US Dt 99,79  
 Rogue Trip Dt 89  
 Rumble für den Arm Dt 29  
 Saga Frontier US 119  
 San Francisco Rush Dt 79  
 Small Soldiers Dt 89  
 Spyro-The Dragon Dt 89  
 Star Ocean 2 Story JP 149  
 Streetfighter Collection Dt 85  
 Superstar Soccer 98-Metal Test Dt 95  
 Syndicate Wars PV 69  
**Tactics Ogre US 119**  
 Tales of Destiny US 119  
 Tekken 3 Dt 99  
 Tenchu Dt 94  
 Test Drive 5 Dt 89  
 Thunderforce V US 119  
 Time Crisis Dt 49  
 Tomb Raider 2 incl. Speicherkarte PV 99  
 Tomb Raider 3 Dt 89  
 Tommi Mäkinen Rally Dt 59  
 TOCA 2 Dt 79  
 Transport Tycoon Dt 89  
 Treasure of the Deep Dt 89  
 UBK Dt 89  
 V-Ball Dt 89  
 Victory Boxing 2 Dt 89  
 Vigilante 8 Dt 89  
 War Games Dt 79  
 Warhammer 2-Dark Omen Dt 79  
 WCW Nitro Dt 89  
 Wild '98 Dt 89  
 Wild Arms Dt 99  
 X-Men vs Streetfighter US 79

**Sony Playstation**  
 unter 50 DM

Abe's Odysee Dt 49  
 Command & Conquer Dt 49  
 Croc Dt 49  
 Forsaken Dt 39  
 Mega Man X 3 Dt 49  
 Motor Mash Dt 39  
 Pro Pinball-Timeshock Dt 49  
 Skull Monkeys Dt 49  
 Suikoden Dt 49  
 Test Drive 4 Dt 49  
 TOCA (Dual Shock tanglich) Dt 49  
 Total Drivin Dt 39  
 V-Rally (Dual Shock tanglich) Dt 49  
 Versus - Vs. Dt 49  
 Warhammer Dt 49

# Unsere Multimedia Shops in Berlin

**MARZAHN**  
 Karl-Holz-Str. 16

**MARZAHN** 2 x  
 Wittenberger Str. 76-80

**Laden/Versand**  
 Danziger Str. 124  
 Ecke Greifswalder Str.

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

# VIDEO & GAME

Bestell-Hotline  
Tel. 030 42 43 95 0

An- & Verkauf

Cooler Preise  
Importspiele Hier!



Im Internet: [www.videogame.de](http://www.videogame.de) - Fax 030 425 48 62



Bio Freaks 99,90	NHL '98 49,90	Rapid Racer 49,90	Defcon 5 9,90	DVD	Godzilla US 59,90
Silicon Valley 99,90	NBA live '98 49,90	Clock Tower 39,90	Mega Man X 3 9,90	Stream 2 US 59,90	Lethal Weapon 4 US 59,90
Body Harvest 69,90	Dynasty Warriors 39,90	Darkstalkers 44,90	Night Warrior 9,90	Armageddon US 69,90	Mask of Zorro US 59,90
Pikwings 69,90	Bio Freaks 77,00	Tokio Highway Battle 59,90	Skeleton Warrior 9,90	Battlemonsters 9,90	Small Soldiers - Gold Edition US 79,90
NBA Pro '98 79,90	Formula Karts 44,90	Test Drive 4 44,90	Earth Worm Jim 9,90	Gold Edition US 79,90	weitere auf Anfrage
Airboarders 79,90	Magic the Gathering 44,90	Streetracer 49,90	Primal Rage 9,90		
Olympic Hockey 69,90	Road Rage 59,90	Disrupter 44,90	Black Fire 9,90		
Lamborghini 69,90	Bloody Roar 59,90	Skullmonkeys 44,90	NBA Action 9,90		
Virtua Chess 79,90	Wrecking Crew 49,90	ISS de Luxe 39,90			



**Video & Game wünscht Frohe Weihnachten und ein gesundes Jahr 1999 !!!**

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 9.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für versandabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 10,00 DM + Nachnahmegebühr.  
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US-Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch  
Ladenpreise können abweichen! Alle Deutschen Titel auch als ungebräunte NTSC-Version lieferbar!!!  
Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarten u. a.



### Neon Genesis Evangelion

System: N64 Hersteller: Bandai Entwickler: Bandai Erhältlich: 1. Quartal '99 (jp)

Die gleichnamige Manga- und Anime-Serie genießt in Japan Kultstatus. Die Hauptperson

ist der 14jährige Junge Shinji Ikari, der sehr introvertiert lebt. Zusammen mit zwei weiblichen Gleichgesinnten stellt er sich bizarren Kreaturen namens Engeln in den Weg, deren Bemühungen darin bestehen, die Menschheit auszuwütten. Um Kontra geben zu können, steigen die drei Helden in Kampfroboter, die Evangelions ge-

annt werden. Auf dieser Story basiert das N64-Game, das in Japan und später auch in Amerika released werden soll. Es ist jedoch nicht völlig



ausgeschlossen, daß der Titel auch hierzulande erscheint, da die Animes demnächst als Kaufvideos im Handel erhältlich sein sollen. ■



Bisher verbrach Bandai auf dem N64 nur Super Robot Spirits ...



... bleibt zu hoffen, daß Neon Genesis Evangelion besser wird

### WCW Nitro 64

System: N64 Hersteller: Konami/T•HQ Entwickler: Inland Products Erhältlich: 1. Quartal '99

Einer geht noch, einer geht noch rein. Bevor T•HQ im kommenden Jahr die WCW-Lizenz abgeben muß, möchte der Hersteller diese ein weiteres Mal nutzen. WCW Nitro 64 soll jedoch kein Nachfolger der WCW vs. NWO-Serie werden. Diesmal steht weniger der Faktor Simulation im Vordergrund als ein actionlastiges



Gameplay. Die über 60 Originalcharaktere bewegen sich deutlich schneller über den Bildschirm als bei allen anderen Wrestling-Games, egal auf welcher Konsole. Die Herren Hulk Hogan, Curt Hennig, Kevin Nash, Macho Man, British Bulldog, Raven and Sting, um nur einige zu nennen, werfen sich mit geradezu atemberaubenden Techniken durch den Ring. Es soll jede Menge versteckte Areale außerhalb des Rings geben, diverse Waffen können eingesetzt werden und bis zu vier Spieler gleichzeitig an dem bunten Treiben teilnehmen. ■



Beim Wrestling verdrehen sich erwachsene Männer den Kopf

### Snowboard Kids 2

System: N64 Hersteller: Konami/Atlus Entwickler: Racdym Erhältlich: 1. Quartal '99



Debüt. Das Spiel war zwar nicht unbedingt ein Meisterwerk, jedoch von akzeptabler Qualität. Die Fortsetzung wird in klassischer Weise vorgenommen. Der Nachfolger bekommt mehr Fahrer, mehr Boards und auch mehr Strecken in abwechslungsreichen Umgebungen. Diesmal finden zum Beispiel Rennen im Weltraum, unter Wasser und sogar bergauf statt. Dabei werden die Kurse, laut

Hersteller, wesentlich detaillierter aussehen, obwohl sich der Bildschirmaufbau deutlich flüssiger und die Steuerung wesentlich ge-



Auch mit dem Nachfolger hat Atlus eine junge Zielgruppe im Auge

schmeidiger präsentiert. Natürlich wird auch wieder ein Vierspieler-Modus integriert sein. Im ersten Quartal des Jahres 1999 wird sich zeigen, inwieweit die Versprechen umgesetzt werden konnten. ■



JASON  
ORIGINAL  
MASKEN  
1. METAL LOOK  
2. NIGHT GLOW  
je 39,90 DM



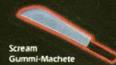
MICHAEL  
MYERS  
HILFLOSEN HETS  
ORIGINAL  
"DON POST"  
MASKE  
je 79,90 DM



SCREAM  
ORIGINAL  
MASKE  
je 39,90 DM



Scream Kostüm  
inkl. Maske  
nur 89,90 DM



Scream  
Gummil-Machete  
nur 19,90 DM



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



OFFIZIELLER  
SNK NEO-GEO  
DISTRIBUTOR

# MARO

## VIDEOSPIELE

www.maro-gmbh.com



**X-Files The Movie** je Set 39,90



**ALIEN 4** je 49,90



**SPAWN - DARK AGES** ab 39,90



**MOVIE MANIACS** ab 39,90



**MANGA SPAWN SERIES 12** ab 39,90



**C. BANDICOOT**



**KISS - PSYCHO CIRCUS** je 39,90



**C. BANDICOOT** je 39,90

### Nur bei Maro Videospiele :

Realistic Action Figures & Merchandise Produkte

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

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

Aktuellste Infos bekommt Ihr im Internet auf unserer Homepage.



**RESIDENT EVIL** je 39,90



**STREET FIGHTER vs. X-MEN** Set 49,90



Dreamcast



jetzt  
bestellen

BESTELL  
HOTLINE :

# 07151 956 46 46

Fordern Sie unseren kostenlosen  
Gesamtprospekt an

ULM - STUTTGART

**MARO**  
KROENIGSTR. 16  
70173 STUTTGART  
TEL. 0711 221 422  
FAX 0711 221 425

ULM - ULM

**MARO**  
ZETTLERSTR. 31  
89073 ULM  
TEL. 0714 6020 755  
FAX 0714 6020 756

ULM - REUTLINGEN

**MARO**  
WILHELMSTR. 8  
72764 REUTLINGEN  
TEL. 07141 320 044  
FAX 07141 320 045

ULM - SPACHINGEN

**MARO**  
OBERE WIESEN 1  
(GROSSO)  
70549 SPACHINGEN  
TEL. & FAX 07143 501363

ERLANGEN

**MARO**  
GOTHESTR. 12  
91054 ERLANGEN  
TEL. 09131 816 680  
FAX 09131 816 681

ULM - BADENBADEN

**MARO**  
BUETTENSTR. 4  
76530 BADENBADEN  
TEL. 07221 391 30  
FAX 07221 335 68

ULM - LUDWIGSBURG

**MARO** / Topmedia  
SOLLIGSTR. 3  
71638 LUDWIGSBURG  
TEL. & FAX  
07141 9022 242

ULM - MUERNBERG

**STAGE**  
GLOCKENSTR. 30/30B  
FRANKENFENTER  
90473 MUERNBERG  
TEL. 0911 800 2886

ULM - HAMBURG

**N.R.G.**  
HANGSBUENER  
CHAUSSEE 28  
22089 HAMBURG  
TEL. & FAX  
040 255 663

ULM - TRIER

**MELLS  
GAMESHOP**  
METERSTR. 40  
54282 TRIER  
TEL. 0651 991 3021  
FAX 0651 991 3022

SKANUNG DER VERKAEUFER: 1. TRIER: MUELLER & FRANKENFENTER VERBODLICH  
2. HAMBURG: MUELLER & FRANKENFENTER VERBODLICH  
3. BADENBADEN: MUELLER & FRANKENFENTER VERBODLICH  
4. STUTTGART: MUELLER & FRANKENFENTER VERBODLICH

FIFA 99

System: N64 Hersteller: Electronic Arts Entwickler: EA Sports Erhältlich: ab Januar '99

Dieses Mal deutet alles darauf hin, daß es verdammt eng wird für *International Superstar Soccer 98*. Der Beseitigung des bis-

tere erneut mit einer höheren Anzahl Animationsphasen auf den Rasen geschickt werden, agieren sie



her größten Schwachpunkts, der tragen und indirekten Steuerung, wurde bei den Arbeiten zum aktuellen Sequel die meiste Aufmerksamkeit geschenkt. Obwohl die Charak-

flexibler. Dadurch sollen nun raffinierte Dribblings und Richtungswechsel durchführbar werden, die keine Wünsche mehr offenlassen. Dank offizieller Lizenz gehen mehr

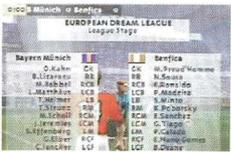


Die ‚Ameisen-Perspektive‘ ist unspektakulär, aber übersichtlich



als 250 Liga- und National-Teams in Originalbesetzung an den Start, die überwiegend aus Europa stammen.

Auf Wunsch kann der Spieler nun auch die Co-Kontrolle über den Torwart übernehmen oder, wie gehabt, die Manöver des Keepers von der CPU ausführen lassen. Auch grafisch soll der Nachfolger ordentlich zulegen. Aufgrund detaillierter Texturen und einer schärferen Darstellung in High-Res – auch ohne Expansion Pak – scheint dies problemlos zu gelingen. Mit dem kommenden Update *FIFA 99*, wird Electronic Arts mächtig am Thron der Fußballspiele rütteln, ob die Verbesserungen tatsächlich ausreichen, um *ISS 98* hinunterzustürzen, verrät der ausführliche Test in der kommenden neXT Level. ■



Auch im neuen Update befinden sich wieder die Originalspieler

SHORT LEVEL

- Rare hat ein Rennspiel mit dem Arbeitstitel *Mini Racers* in der Entwicklung. Vermutlich handelt es sich dabei um eine N64-Fassung des NES-Spiels *R.C. Pro-Am* aus dem Jahre 1988.

- Mit *Sidney 2000 Olympics* entwickelt das englische Programmiererteam ATD eine Mehrkampf-Simulation, die zum genannten Großer-

eignis erscheinen soll. Unter anderem werden die klassischen Disziplinen wie Weitsprung, 100-m-Lauf und Speerwerfen enthalten sein.

- Der norwegische Entwickler Interloop arbeitet im Auftrag von Eidos an einem N64-Spiel. Unter dem Arbeitstitel *Extreme Sports 64* entsteht ein Game, bei dem unter anderem Snowboarden, Fahrrad-

Stunts, Fallschirmspringen und Skateboarden auf dem Plan stehen.

- Der PAL-Release von *Star Wars: Rogue Squadron* wurde auf Mitte Januar verschoben.

- Die Entwicklung eines Nachfolgers von *1080° Snowboarding* ist vorerst auf Eis gelegt. In einem Interview mit dem japanischen Maga-

zin 64Dream sagte Miyamoto: „1080° 2 wurde schon während der frühen Planungsphase wieder gecancel. Das Team, das für 1080° verantwortlich zeichnet, hat damit begonnen, sich eingehend mit einer neuen Hardware zu beschäftigen.“

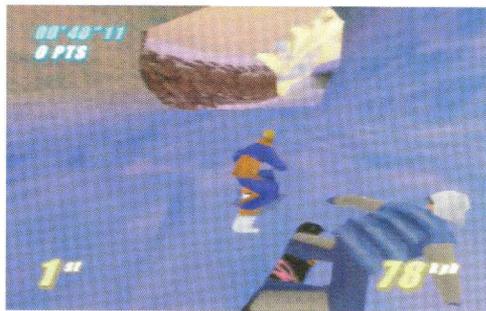
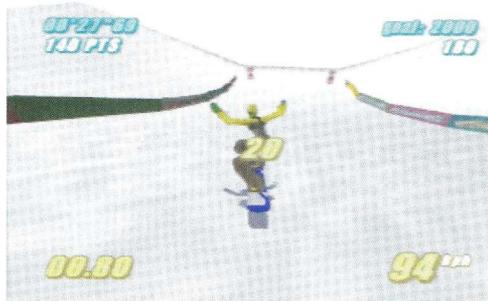
- Laut Miyamoto erscheint *Super Mario 64 2* eventuell erst für die nächste Nintendo-Konsole. ■



Hersteller: Kemco/Midway Entwickler: Boss Game Studios **Action/Sport**  
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 7 Strecken  
 Preis: ca. DM 140 Erhältlich: als Import (us)



# Twisted Edge Snowboarding



**W**VON T. HELLWIG  
 Was macht man, wenn der Schneemann des Nachbarn offensichtlich größer und viel dicker ist? Na klar, man reißt die eigene halb fertige Rüben Nase wieder ab und rollt eine besonders fette Kugel als neue Basis für einen noch viel größeren Schneemann.

So dachten sich das auch die Herren von Boss Game Studios, als sie Nintendos 1080° Snowboarding sahen. Satte neun Monate tüftelten die Top Gear Rally-Entwickler daran, das Spiel aufzuwerten. In der Zwischenzeit schmolz sich 1080° in die Herzen der Action-Sport-Fans.

Die sechs Kurse, von denen drei erspielbar sind, übertrumpfen zwar die Pisten aus 1080° in der Länge, schöner und gar innovativer stellen sie sich aber nicht dar. Eine Halfpipe gibt es nicht. Nur drei Spielmodi offenbart das Hauptmenü: Der Versus-Modus erlaubt leider keinen Kampf um Stunt-Punkte, denn es geht lediglich um die bessere Zeit. Im Challenge-Modus muß der Spieler überraschenderweise ebenfalls auf

Zeitlimits achten und quasi nebenbei punktreiche Sprünge absolvieren. Über den Competition-Modus werden dann die restlichen Strecken erspielt. Dabei wetteifert man mit drei Computer-Gegnern um die beste Platzierung.

Den krasssten Unterschied zum Konkurrenten macht das wesentlich grobere Handling aus – vor allem bei den Sprüngen stark zu bemerken. So sanft die Steuerung und auch die Animationen in 1080° sind, so träge lenken sich die kantigen und ungelink agierenden Boarder in TWS – von der man-

gelnden Geschwindigkeit ganz zu schweigen. Da der A-Button einen Sprung sofort auslöst, fehlt das dynamische Gefühl bei den Stunts. Aufgrund der zu flachen Pisten entfällt das motivierende Suchen nach dem besten Weg über die Buckellandschaften, wie es Nintendos Snowboard-Game vormachte. Rennen auf Zeit ersticken im müden Dahingleiten ohne Pep und Witz.

TWS ist trotz der Terminverschiebung um mehrere Monate kein ernstzunehmender Konkurrent geworden. Zahlreiche Häßlichkeiten der Grafik (Ploppen, Kollisionsabfrageprobleme) senken die Wertung. Die drei Perspektiven, bei denen der Fahrer stufenweise bis zur Mikrogröße verkümmert, nervender Punkrock und das unmotivierende Stunt-Move-System bescheinigen diesem Snowboard-Game eine unruhliche Programmierleistung. Nintendos Vorreiter ist 1080mal interessanter und durch sein feinfühliges Handling und die Grafik deutlich atmosphärischer. ■



Auf die Länge allein kommt es nicht an: Den Kursen fehlt es an Abwechslung und Tücken

**info**

Während man bei 1080° auch für wildes Gerüttel am Stick und schnelles Triggern des R-Buttons Punkte bekommen kann, ist bei TWS höchste Konzentration gefragt. Kurz bevor der Sprungknopf gedrückt wird, lenkt man nach links oder rechts, um sich anschließend im Flug zu drehen. Natürlich wird es somit sehr schwierig, kurz vor einem Sprung noch effektiv die Richtung zu ändern. Dieses Stunt-System unterliegt selbst dem gewöhnungsbedürftigen aus Cool Boarders 2. Der PAL-Release steht für das erste Quartal '99 an.

**Gameplay:** Die Zeitrennen sind langweilig. Stunt-Punkte zu holen, kann jedoch unterhaltsam sein. TWS unterscheidet sich kaum von der 32-Bit-Konkurrenz, was den technischen Abstand zu 1080° deutlich macht.

**Präsentation:** Viele Grafik-Bugs, die unsensible Steuerung, unpassende Musik und mäßige Soundeffekte zeugen angesichts der Entwicklungszeit von Unvermögen.

**Speicherkapazität:** 96 MBit  
**Controller Pak:** Spielstand und ein Ghost belegen 80 Blöcke.  
**Rumble Pak:** ja

**XL-Wertung**

**65%**



**Sport** Hersteller: Electronic Arts Entwickler: EA Sports  
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 94 Teams  
 Preis: ca. DM 110 Erhältlich: im Handel

# Madden NFL 99



**M**VON H. REHER  
 it offizieller Lizenz und hochauflösender Grafik zieht *Madden NFL '99* in den Kampf um den Thron des besten Football-Games.

An Spielmöglichkeiten stehen neben Freundschaftsspiel, Saison und Turnier außerdem ein sehr komfortabler Practice- und der neue Manager-Modus zur Verfügung. Hier dürfen nach Lust und Laune Spieler eingekauft oder entlassen und die Playbooks verändert werden. Die Spielbarkeit dieser manchmal doch sehr unübersichtlichen Sportart ist dabei – wie bei der *Madden*-Reihe üblich – sehr gut, und die Taktiken lassen sich nach einiger Zeit der Übung hervorragend umsetzen. Auch Statistik-Fans werden wieder befriedigt, denn Unmengen an Daten können während oder

nach einem Spiel aufgerufen werden. Die verzögerte Reaktion der Akteure auf Lenkbewegungen des Spielers, die in der Playstation-Version noch störte, tritt bei der N64-Umsetzung nicht auf. Dafür ist hin und wieder ein leichtes Ruckeln in Kauf zu nehmen.

Mit *Madden NFL '99* ist EA eine sehr gute Umsetzung des Football-Sports gelungen. Selbst Besitzer des Vorgängers können bedenkenlos zugreifen, da es viele Verbesserungen zu verbuchen gibt und die Intelligenz der computergesteuerten Gegner noch einmal gestiegen ist. ■

**XL-Wertung 85%**

**info**

Im Practice-Modus sind die Laufwege der Paßempfänger direkt auf den Rasen gemalt. Das Finden des „freien Mannes“ ist somit um einiges vereinfacht worden.

**Gameplay:** Die verschiedenen Aktionen der Spieler lassen sich auf Wunsch mit nur einer Taste steuern. Dadurch haben gerade Anfänger eine bessere Chance, mit dem braunen Ei in die Endzone des Gegners zu gelangen.

**Präsentation:** Die hochauflösende Grafik ruckelt ein wenig, ist aber sonst sehr gut gelungen. Besonders die Animationen der Akteure sind sehenswert. Nur die Kommentare des Reporters hätten ein wenig lebendiger ausfallen können.

**Speicherkapazität:** 96 MBit  
**Controller Pak:** Für die kompletten Spielstände werden 123 Seiten benötigt.  
**Rumble Pak:** ja

**Sport** Hersteller: Acclaim Entwickler: Iguana  
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 30 Teams  
 Preis: ca. DM 110 Erhältlich: im Handel

# NFL Quarterback Club 99



Die I-Formation ist die gängigste Aufstellungsart vor einem Down

**A**VON H. REHER  
 uch wenn es schon viele Football-begeisterte Menschen hierzulande gibt, fristet diese harte Sportart im Vergleich zu Fußball oder Tennis doch eher ein Schattendasein. Dabei bietet sie eine Vielzahl an taktischen Komponenten und natürlich auch eine ganze Menge Action. Genau diese Faktoren wurden bei *NFL Quarterback Club '99* hervorragend umgesetzt, und das Spiel bringt die Atmosphäre eines Football-Mat-

ches wunderbar ins heimische Wohnzimmer. Neben verschiedenen Spielmöglichkeiten wie Freundschaftsspiel, Saison oder Turnier gibt es auch einen sehr guten Practice-Modus, der dem Spieler Gelegenheit bietet, sich gründlich auf den Ernstfall vorzubereiten. Hier können die präzise Steuerung und verschiedene Lauf- und Paßtaktiken ausprobiert werden.

Dank offizieller Lizenz sind alle 30 Teams der aktuellen NFL-Saison auswählbar und sogar nach Belieben editierbar, wodurch sich sehr einfach die persönliche Traummannschaft erstellen läßt.

*NFL Quarterback Club '99* ist das zur Zeit beste Football-Game für das Nintendo<sup>64</sup>. Die spielerischen Möglichkeiten, gepaart mit der hohen Intelligenz der computergesteuerten Gegner und der überragenden audiovisuellen Präsentation, machen es zu einem absoluten Muß für alle Fans dieser Sportart. ■

**XL-Wertung 90%**

**info**

Das Replay gleicht fast einer TV-Übertragung und läßt sich bei Verwendung des neuen 4-MB-Expansion-Paks auf stolze eineinhalb Minuten ausdehnen.

**Gameplay:** Die Steuerung ist sehr präzise und eingängig. Schon nach kurzer Zeit der Übung gelingen die schönsten Paß- und Laufspiele.

**Präsentation:** Die hochauflösende Grafik besticht durch Detailreichtum und absolut flüssige Bewegungsabläufe der Akteure.  
**Speicherkapazität:** 128 MBit  
**Controller Pak:** Der aktuelle Spielstand belegt 123 Seiten.

Hersteller: Electronic Arts    Entwickler: EA Sports    Sport  
Spieler: 1-4 (simultan)    Level: 31 + 4 Mannschaften  
Preis: ca. DM 110    Erhältlich: im Handel



Die feurigen Dunks des Arcade-Modus lohnen den Replay-View



Info

EA leistete 1983 Pionierarbeit im Sportspielbereich: Als erste Firma erwarb sie statt einer Liga-Lizenz (NFL, NBA, PGA etc.) die Lizenz eines einzelnen Athleten, der damit für das Produkt warb. Im Falle von *Dr. J and Larry Bird go One-on-One* waren es schließlich zwei NBA-Profis, die dem exzellenten und einzigartig erfolgreichen 8-Bit-Computerspiel ihre werbeträchtigen Namen liehen.

**Gameplay:** Neben gut beherrschbarer Steuerung und realistischer Simulation des NBA-Feelings beeindruckt die herausfordernde CPU-Intelligenz. Wahl zwischen Simulations- oder Arcade-Modus.

**Präsentation:** Mit geschmeidigen Animationen der Spielfiguren, detaillierter High-Res-Grafik und sensationellem Sound in CD-Qualität präsentiert sich EAs jüngste NBA-Perle. Lange Pässe führen zu leichten Rücklern. Die Kommentare sind in englischer Sprache.

**Speicherkapazität:** 96 MBit  
**Controller Pak:** Eine Saison benötigt 115, ein eigenes Team 12 Seiten.  
**Rumble Pak:** ja

# NBA Live 99



der Spielbetrieb der NBA bis ins kleinste Detail übertragen, auch wenn der Spieler selbst entscheidet, wie streng der Schiedsrichter die Regeln anwenden soll. Sind die Grundfertigkeiten erst angeeignet, können Basketball-typische Konzepte wie Backcourt-Violation oder Standards wie Spielfeldbegrenzung und Foul einzeln nachbestückt werden. Vier Schwierigkeitsstufen vom Rookie bis zum Super-Star erlauben eine weitere Anpassung an den aktuellen Leistungsstand. Im Arcade-Modus sind die Modellathleten in der Lage, unglaubliche Moves auszuführen, die bei Konkurrenzprodukten oft den gesamten Umfang des Spiels ausmachen. Witzige Geräusche und feurige Effekte unterstreichen den Spaßcharakter dieser actionorientierten Spielvariante.

**E**VON S. KRÄMER  
A Sports, die Sportspezialisten aus Kanada, geben ihr NBA-Debüt auf Nintendos 64-Bitter. Wie es sich für das Traditionshaus gehört, stehen dem Spieler nicht nur die 29 Profikader der nordamerikanischen Basketball-Liga zur Auswahl, er wird auch mit einer Vielzahl an Optionen versorgt, die eine individuelle Gestaltung des Match-Charakters jeder einzelnen Partie zulassen.

Den markantesten Unterschied bewirkt die Wahl zwischen Simulations- oder Arcade-Modus. Im erstgenannten wird



Schwer nur lassen sich die gegnerischen Abwehren überwinden, und Einzelaktionen führen dementsprechend seltener zum Erfolg.  
Die High-Res-Grafik von *NBA Live 99* ermöglicht eine realitätsnahe Präsentation der rasanten Hallensportart, die zudem in hohem Tempo abläuft. Leider fügen sich die Sportler so gut in die Hintergrundgrafik ein, daß die Action unterm Korb nicht immer klar zu erkennen ist. Soundeffekte, Menümusik und Ansagen des Sprechers erreichen die Klangqualität eines CD-Systems, schaffen den Ausgleich für das kleine grafische Manko und runden das Erlebnis NBA ab.  
Mit *NBA Live 99* ist es EA auf Anhieb gelungen, einen N64-Titel zu produzieren, der sich dank seiner Spielbarkeit, Präsentation und Optionsvielfalt keinesfalls hinter *Kobe Bryant in NBA Courtside* zu verstecken braucht. Basketball-Fans, die auf der Suche nach einer knallharten und gut spielbaren Simulation sind, werden mit *NBA Live 99* voll auf ihre Kosten kommen. ■



Neu-Ehemann der Baywatch-Brünetten, Carmen Electra, Dennis Rodman ist mit von der Partie



XL-Wertung **90%**

# NBA Jam 99



**A**VON S. KRÄMER

Auch wenn die professionellen Korbjäger hierzulande eher ein Schattendasein führen, ist das heimische Interesse an den amerikanischen Größen dieses Sports ungebrochen. Acclaim gönnte sich die NBA-Lizenz und bietet mit Ausnahme von Michael 'Air' Jordan alle Spieler der 29 Mannschaften sowie die beiden All-Star-Teams.

In puncto Optionen muß sich Acclaims Basketball-Sim nicht vor anderen Genrevertretern zu verstecken. Exhibition, Season, Play-Offs, Free-shot- und 3-Point-Contest sowie der namensgebende Jam-Modus stehen zur Auswahl. Unabhängig von der Vereinszugehörigkeit läßt sich im Fantasy-Draft ein eigenes Dream-Team erstellen.

NBA Jam 99 läuft in hochauflösender Grafik. Daraus resultiert vor allem eine detaillierte Darstellung der Hintergründe. Auch die Korbballartik wird in aufwendigen Animationssequenzen wiedergegeben. Leider wirken die Sportler trotz,



Selbst im dichten Gedränge sind die actionreichen Korbraumszenen deutlich zu erkennen

oder gerade wegen, der gestochenen Grafiken, als ob sie vor der Kulisse schweben würden. Obwohl dieses Manko eine realistische Simulation eigentlich einschränkt, sind die Korbraumszenen im dichten Gedränge dadurch etwas besser wahrzunehmen.

Ähnliches gilt für das Spieltempo. Im Prinzip strebt eine Simulation die Geschwindigkeit der kopierten Vorlage (NBA) an, doch kann ein geringeres Tempo für bessere Spielbarkeit sorgen. Slam-Dunks, Reverse-Dunks und ähnlich aufregende Shots prägen sich dank des verringerten Speeds gut ein. Im komfortablen Replay-Menü lassen sich die spektakulärsten Aktionen aus jedem erdenklichen Winkel und in jeder beliebigen Zoomstärke erneut betrachten. Besonders der verspielte Jam-Modus mit seinen übertriebenen artistischen Salti bietet sich für eine Nachlese an.

Obwohl die Steuerung von NBA Jam 99 leicht anzueignen ist, kann es zum Einstieg hilfreich sein, auf eine allzu strenge Regelauslegung des Schiedsrichters zu verzichten. Die künstliche Intelligenz ist in drei Stufen variierbar, bleibt aber bei ausgebufften Korbjägern irgendwann auf der Strecke. Wer also zu gut wird, muß sich mit seinen Freunden messen. Für derlei hitzige Gefechte ist die solide Sportsimulation NBA Jam 99 mit ihrer zusätzlichen FunSport-Variante durchaus empfehlenswert. ■



info



NBA Jam T.E. (SNES)



NBA Hangtime (SNES)

Die beiden Vorgänger, NBA Jam und NBA Jam T.E. (Arcade, SNES u.v.m.), sowie der inoffizielle dritte Teil NBA Hangtime für SNES und N64 waren Two-on-Two-FunSport-Varianten, die ausschließlich überzogene Dunks und feurige Effekte boten.

**Gameplay:** Die solide Sportspielsteuerung erschließt sich auch dem Einsteiger. Die künstliche Intelligenz, vor allem die der Gegner, könnte höher sein. Abwechslung durch die Wahl zwischen Simulations- oder Jam-Modus.

**Präsentation:** Die Spielfiguren 'schweben' ein wenig vor den detaillierten Hintergründen. Ansonsten kann die High-Res-Grafik im Gegensatz zum kläglichem Sound überzeugen. Die Kommentare sind in Englisch.

**Speicherkapazität:** 96 MBit  
**Controller Pak:** Eine Saison benötigt 123 Seiten  
**Rumble Pak:** ja

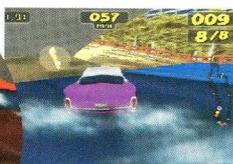
XL-Wertung

85%

Hersteller: Konami/Midway    Entwickler: Midway/Atari  
 Spieler: 1-2 (simultan)    Level: 9 Strecken  
 Preis: ca. DM 130    Erhältlich: ab Januar

**Rennspiel**

# Rush 2 – Extreme Racing USA



**M**VON F. BERG  
 it *San Francisco Rush* ignorierten Midway/ Atari bereits im vergangenen Jahr eine Vielzahl physikalischer Gesetze und erschufen ein Rennspiel, für das man eigentlich das Genre Jump&Drive erfinden müßte. Nun legen die Amerikaner das Sequel nach. In *Rush 2 - Extreme Racing USA* geht es diesmal nicht allein über die Straßen von San Francisco, sondern quer durch die USA. Las Vegas, New York, Hawaii, Los Angeles, aber auch die Alcatraz-Insel dienen als Schauplätze für actionreiche Rennen. Hinzu kommen drei spezielle Kurse. Bei dem ersten ist die Straße auf der gesamten Strecke als Halfpipe angelegt, während der zweite mit Steilkurven und Hügeln gespickt ist. Bei dem dritten ist es dann schon nicht mehr damit getan, schnelle Runden zu fahren, hier düst der Spieler über eine riesige Plattform voller Schanzen und erhält Punktwertungen für seine geglückten



Wer zu riskant fährt, ist bei *Rush 2: Extreme Racing USA* sehr schnell Feuer und Flamme

Sprünge. Klingt aufregend, ist es aber nicht, da man kaum Einfluß auf die Kunststücke wie Salti, Schrauben und Drehungen hat.

Dafür geht im Wettrennen jedoch die Post ab.

Sowohl die Steuerung als auch die Grafik wurden spürbar aber nicht gravierend verbessert. Nach wie vor ist das Verhalten der Fahrzeuge zwar weit von der Realität entfernt, in-zwischen schaukeln sie aber nicht mehr gleich bei jedem Lenkmanöver von links nach rechts über den Asphalt. Dadurch lassen sich die teilweise sehr schwierig zu erreichenden Extras wesentlich besser ansteuern. Ohnehin liegt der Reiz des Spiels darin, diese Extras und sämtliche versteckten Abschnitte zu entdecken. So außergewöhnliche Szenen wie

waghalsige Sprünge durch Schaufensterscheiben, mit Volldampf durch ein Straßencafé heizen oder wilde Rasereien durch die U-Bahn sind der Lohn für jede gefundene Abzweigung. Für Simulations-Fans ist *Rush 2 - Extreme Racing USA* indiskutabel. Wer jedoch Spaß am Erforschen der Gegend hat und wie in einem US-Krimi mit seinem Wagen meterweit durch die Luft segeln, sich überschlagen und Crashes verursachen möchte, der wird gut bedient. Dank Splitscreen-Modus können auch wieder zwei Spieler gleichzeitig an dem Spektakel teilnehmen, wobei die Framerate diesmal sogar konstant bleibt. ■

Der Zweispieler-Modus fährt sich gut, die Framerate bleibt konstant

**Info**

Ebenfalls von Midway/ Atari Games ist das ähnlich geartete Arcade-Rennspiel *California Speed*. Der Hersteller kündigte an, eine N64-Umsetzung des Automaten im ersten Quartal '99 zu veröffentlichen.

**Gameplay:** Die Steuerung und das Fahrverhalten der Wagen sind fernab jeder Realität. Weite Sprünge, Spaß und Action stehen an erster Stelle.

**Präsentation:** Verglichen mit dem Vorgänger gibt es mehr Details, mehr Blicktiefe und einen besseren Soundtrack. Dennoch zählt *Rush 2* in diesem Punkt bei weitem nicht zu den Spitzentiteln.

**Speicherkapazität:** 96 MBit  
**Controller Pak:** Ein Spielstand benötigt 34 Seiten.  
**Rumble Pak:** ja

**XL-Wertung 75%**

# Knife Edge – Nose Gunner



Es gestaltet sich nicht leicht, die kleinen Objekte zu treffen. Die Steuerung ist zu ungenau

**H**VON T. PARTETZKE  
 at sich schon einmal jemand die Frage gestellt, welches Genre neben Rollenspielen noch nicht von N64-Software bedacht wurde? Richtig, das der Lightgun-Titel. Dank *Knife Edge – Nose Gunner* sind diese Zeiten nun vorbei. Das Problem ist nur, daß es noch keine Lightgun für Nintendos Konsole gibt. So steuert der Spieler eben per Analogstick ein Fadenkreuz (mit drei Mitspielern sind es vier) über den Bildschirm, während der Hintergrund automatisch weiter-

läuft. Mit den vier C-Tasten kann ausgewichen werden, mit R zentriert man das Fadenkreuz und mit Z wird geschossen. Hier und da tauchen Gegner auf, die schießen und erschossen werden, ab und an erscheinen Extras und Endgegner, und nach sechs Leveln bzw. einer guten Viertelstunde flimmert dann der Abspann am Spielerauge vorbei. *Knife Edge* fehlt die Spieltheile, der Dauerpaß, eine genauere Steuerung und die Abwechslung. Einige Level wurden zwar stellenweise ganz nett designt – ebenso wie ein paar Musikstücke – doch für Ahs und Ohs reicht es noch lange nicht. Und obwohl in jedem Spielabschnitt acht bis 15 verschiedene Routen angewählt werden können, die sich allerdings nicht großartig voneinander unterscheiden, kommt schnell Langeweile auf. Für zehn Minuten eines absoluten Stimmungstiefs ist das Spiel aber geeignet. ■



## Info

**Gameplay:** *Knife Edge* ist eines dieser Spiele, die man sich von einem Freund ausleiht, in einer langweiligen Stunde kurz durchspielt und danach frustriert wieder zurückgibt. Geld ist es aber nicht wert.

**Präsentation:** Insgesamt überzeugen weder das Leveldesign noch die technische Seite oder die Musik, doch alle drei Aspekte haben hin und wieder Hoffnung weckende Momente.

**Speicherkapazität:** 64 MBit  
**Controller Pak:** Es gibt weder Speicheroptionen noch Paßwörter, lediglich Continues.  
**Rumble Pak:** ja

XL-Wertung

50%

Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht Fax 05621 / 5834

NEU...WWW.BRAINSTORM-VERSAND.DE...NEU

**DREAMCAST DM 799,-**



Sega Rally 2  
 Virtua Fighter DC  
 Daytona USA  
 Sonic Adventure  
 Pen Pen ab DM 139,-

**NINTENDO 64  
 incl. Mario 64  
 DM 239,-**

Buck Bumble,  
 Extreme G2,  
 Knife Edge,  
 Star Wars: Rogue Squadron,  
 Starshot (Space Circus)  
 TurboK 2,  
 V-Rally,  
 WCW NWO Revenge,  
 WipeOut 64,  
 Zelda 64 ab DM 89,-

**N° 64 Gebrauchtspiele...ab DM 35,-**

Memory Card DM 29,-  
 Prog. Multi Adapter DM 59,-  
 Joypad, farbig DM 49,-  
 Joypadverlängerung DM 19,-  
 Game Killer DM 89,-  
 RUMBLE Pack DM 39,-  
 Lenkrod + Pedale + Rumble  
**Besucht unseren Partnerladen!**  
 The Computer for all systems  
 and more...  
 CBS - Total Digital  
 34545 Edertal - Bergheim

**PLAYSTATION DM 239,-**

**Multinorm - Konsole DM 299,-**

Gamebooster DM 59,-  
 Chip mit Einbauleitung 12,90  
 PSX - Multinorm Umbau 49,90  
 PSX - Multinorm RGB - Kabel 19,90

JOYPAD, farbig, wie orig. z.B rot, grün, transp. DM 22,90

**SCORPION GUN DM 69,-**

**Alle PSX - Spiele lieferbar!**

PSX - Mirror 2  
 Active Soccer  
 Blade and Blade  
 Breath of Fire 3  
 C 3  
 Constructor  
 Duke Raiden  
 FORMEL 1 98  
 Hugo 1  
 Mediavill  
 Moto Racer 2  
 Ninja  
 Rally Cross  
 R-Types  
**TENCHU**  
 Tai-Fu  
 Tomb Raider 3  
 Zero Devide 2

ab DM 75,-

**ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN  
 +  
 KONSOLEN**

PSX  
 SNES  
 SATURN  
 MEGA DRIVE

PSX  
 SNES  
 SATURN  
 MEGA DRIVE

**BRAINSTORM**  
 HOME ENTERTAINMENT

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

Hersteller:	Activision	Entwickler:	Kalisto	<b>Action</b>
Spieler:	1	Level:	20	
Preis:	ca. DM 160	Erhältlich:	als Import (us)	



Die fallenden Blätter im herbstlichen London wirken sehr atmosphärisch



Um die Monster auf Distanz zu halten, setzt Ignatius die Fußatacke ein



# Nightmare Creatures



**K**VON H. REHER  
 alte Nebelschwaden hauchen dem viktorianischen London des späten neunzehnten Jahrhunderts eine bedrohliche Atmosphäre ein. Ratten flitzen über das Kopfsteinpflaster, und in der Ferne heult ein Wolf den Mond an. In dieser düsteren Umgebung findet sich der Spieler wahlweise mit dem Teufelsjäger Ignatius Blackwood, oder dessen ebenfalls sehr schlagkräftiger Partnerin Nadia wieder. Die Aufgabe besteht darin, dem Wissenschaftler Adam



übrigläßt, stehen überall in den Gassen versteckt Heiltränke herum. Um sie zu finden, müssen meistens Kisten oder Fenster zerschlagen werden, aber auch Schalter können entdeckt und betätigt werden, um verborgene Geheimpassagen zu öffnen.

Diese Suche spielt sich aber keinesfalls auf einem so hohen Niveau wie z. B. bei *Tomb Raider* ab, denn *Nightmare Creatures* ist in erster Linie ein 3D-Beat-'em-Up und kein Adventure. Im Vergleich zur PlayStation-Version, die mittlerweile gut ein Jahr auf dem Markt ist, hat sich nur wenig getan. Die Level sind komplett gleichgeblieben, und die Gegner kommen sogar hinter denselben Ecken hervor. Als Krönung des Ganzen wurde die unpräzise und hakelige Steuerung mit übernommen, so daß Sprünge wieder zur Glückssache werden und die anfangs drei Leben eher bei der Überquerung eines Abgrundes als bei einem entscheidenden Kampf verloren werden.

Dank der stimmungsvollen Atmosphäre, die den Spieler sofort in ihren Bann zieht, und der vielfältigen Gegner, die sogar verschiedene Angriffstaktiken verfolgen, ist *Nightmare Creatures* auf dem Nintendo<sup>64</sup> aber – mangels Alternativen – erste Wahl für Horror-Fans. ■

Dank der stimmungsvollen Atmosphäre, die den Spieler sofort in ihren Bann zieht, und der vielfältigen Gegner, die sogar verschiedene Angriffstaktiken verfolgen, ist *Nightmare Creatures* auf dem Nintendo<sup>64</sup> aber – mangels Alternativen – erste Wahl für Horror-Fans. ■

**info**

In der neXt Level 11/97 testeten wir die PlayStation-Version von *Nightmare Creatures* ebenfalls mit 80 %. Eine Veröffentlichung der N64-Version in Europa ist zur Zeit nicht geplant.

**Gameplay:** Rennen, metzeln und ab und zu einmal einen Schalter umlegen bilden die hauptsächlichlichen Aktionen. Action-Fans und Splatter-Freunde werden ihre Freude daran haben.

**Präsentation:** Die Atmosphäre des Spiels ist großartig. Grafik, und Musik verschmelzen zu einer gruseligen Einheit. Die geringe Sichtweite wirkt sich nicht negativ auf das Gameplay aus.

**Speicherkapazität:** 128 MBit  
**Modulspeicher:** Der aktuelle Spielstand wird gesichert.  
**Rumble Pak:** nein

**XL-Wertung** **80%**

# Kostenlose Preisliste anfordern!!!

# ARJAY GAMES

 **SONY** PlayStation  
 **NINTENDO 64**  
 **Sega** Dreamcast



Grundgerät D.S. Pad 239,00  
Fragen Sie nach unseren Bundles



- JCON Controller 159,95
- Jordan Lenkrad 149,95
- Memory Cards ab 19,95
- Scorpion Light Gun 79,95
- Xploder Cheat Modul 94,95
- Apocalypse 99,95
- Blaze & Blade 99,95
- Box Champions 99,95
- Brave Fencer 129,95
- Breath of Fire 3 109,95
- Colony Wars 2 99,95
- Cool Boarders 3 99,95
- Crash Bandicoot 3 99,95
- Erheizig 139,95
- Fifa Soccer 99 99,95
- Kensei Sacred Fist 129,95
- Nascar 99 99,95
- NHL Hockey 99 99,95
- Nolan Silver Star limited 139,95
- Oddworld Abe's Exodius 99,95
- Racing Sim 2 99,95
- Ridge Racer 4 139,95



- R-Type Delta 139,95
- Silent Hill 129,95
- Soul Reaver 129,95
- Spyro the Dragon 89,95
- Suikoden II 129,95
- Tai Fu 129,95
- Tales of Destiny 129,95
- Toca Touring Car 2 99,95



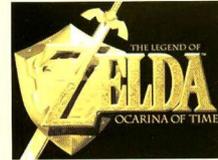
Tomb Raider 3 99,95  
Weitere Titel und Zubehör auf Anfrage!



- Grundgerät Mario Pak Controller (6 Farben) 249,00
- 4MB Memory Expansion 59,95
- 1080° Snowboarding 69,95
- Body Harvest 99,95
- Extreme G2 129,95
- Fifa Soccer 99 134,95
- F-Zero X 99,95
- Glover 99,95
- Knife Edge 99,95
- Nascar 99 119,95
- NBA Jam 99 129,95
- NFL Quarterback 99 129,95
- NHL Breakaway 99 129,95
- NHL Hockey 99 124,95
- Rogue Squadron 129,95
- Space Station S.V. 109,95



- Turok 2 99,95
- Turok 2 - uncut - 119,95
- V-Rally 98 C.E. 129,95
- WipeOut 64 149,95
- WCW vs. NWO Revenge 149,95



Zelda - Ocarina o.Time 129,95  
Weitere Titel und Zubehör auf Anfrage!



- Grundgerät 145,00
- in 8 verschiedenen Farben
- Baseball Stars 89,90
- Cup 98 89,95
- King of Fighters R1 99,95
- Pocket Tennis 89,95
- Puzzle 89,95
- Weitere Titel auf Anfrage!



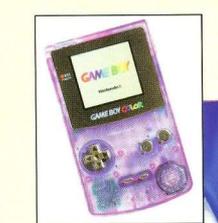
- Grundgerät JP 888,00
- Controller 89,95
- VMS Memory Card 79,95
- Arcade Joyboard 199,00



- Virtua Fighter 3tb 169,95
- Sega Rally 2 169,95
- Pen Pen Triathlon 169,95
- July (RPG) 169,95
- Godzilla Generations 169,95
- Sonic Adventure 169,95



- Blue Stinger 169,95
- Geist Force 169,95
- Incoming 169,95
- F1-Monaco G.P. 169,95
- Evolution 169,95
- King of Fighters 98 169,95



- Grundgerät 149,00
- Conkers Pocket Tails 69,95
- Game & Watch Gallery 49,95
- Harvest Moon 69,95
- NBA Jam 99 69,95
- Pocket Bomberman 49,95
- Quest for Camelot 69,95
- Tetris Deluxe 49,95
- Turok II 69,95
- Weitere Titel auf Anfrage!

**Ebertplatz 2**  
**50668 Köln**  
**Montag bis Freitag**  
**10:00 - 19:00 Uhr**  
**Fon: 0221-1607111**  
**Fax: 0221-1607179**  
**www.arjay-games.de**  
**info@arjay-games.de**

Alle Sendungen werden im Sicherheitskarton verschickt.  
 Bestellen unter 0221-1607111. Versandkostenfrei!

- Sony Playstation**
- Nintendo 64**
- Sega Dreamcast**
- Game Boy Color**
- NEO GEO Pocket**
- Digital Video Disk**

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln



# 0221-1607111

\* Wir versenden versandkostenfrei ab einem Software-Bestellwert von DM 50,- zzgl. DM 3,- NH-Gebühr. Ab einer Bestellung von zwei Artikeln (davon 1 mal Software) (minimum) sparen Sie die NH-Gebühr. Darüber berechnen wir DM 10,00 Versandkosten. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit dem angegebenen Lieferort in Höhe von DM 20,- berechnet. Unser Recht ist deutsches Recht. Es wird keine Haftung für inaccuracies übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisveränderungen vorbehalten. Der Umbau von Spielern wird nicht gefordert. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht.

Designed by WATCH Promotion

**F**ür die meisten im folgenden aufgeführten Spiele lagen zum Redaktionsschluß noch keine PAL-Versionen vor. Ob die Codes auch für die deutschen Titel funktionieren, konnte daher leider nicht überprüft werden.

**Extreme G - XG 2** NTSC/PAL

**Drehender Bildschirm:**  
Begebt Euch mit der R-Taste von der Bike-Auswahl in den „Enter-Name“-Bildschirm und gebt als Namen „SPIRAL“ ein!

**Draufsicht:**  
Gebt in der Bike-Auswahl als Namen „SPYEYE“ ein!

**Venom-Bike:**  
Um das extrem schnelle Venom-Bike zu erhalten, muß der erste Platz im Atomic-Contest errungen werden. Wer dafür zu faul ist, kann auch das Paßwort „868Q CMH3 H9HT“ eingeben.

**Wasp-Bike:**  
Entweder werdet Ihr auf dem Critical-Mass-Schwierigkeitsgrad Erster, oder Ihr gebt das Paßwort „55Hz 1MH3 H9H1“ ein, um an das Superbike zu gelangen.

**Gex: Enter the Gecko** NTSC

**Super-Paßwort:**  
Gibt man als Paßwort „M758FQ RW3J58 FQRW4!“ ein, stehen 99 Leben und alle Fernbedienungen zur Verfügung.

**NASCAR 99** NTSC

**Als Bobby Allison fahren:**  
Stellt die Joypad-Belegung in den Optionen auf „Configuration #3“! Wählt nun den Charlotte-Kurs an und setzt den Cursor auf den Punkt „Select Car“! Danach gebt Ihr in weniger als vier Sekunden C ↑, C ←, C ↓, C →, L, R, L, R, Z, Z ein.

**Als Davey Allison fahren:**  
Stellt die Joypad-Belegung in den

Optionen auf „Configuration #3“! Wählt nun den Talladega-Kurs an und setzt den Cursor auf den Punkt „Select Car“! Dann gebt Ihr in weniger als vier Sekunden C ↑, C ←, C ↓, C →, L, R, L, R, L, R ein.

**Als Alan Kulwicki fahren:**  
Stellt die Joypad-Belegung in den Optionen auf „Configuration #3“! Wählt nun den Bristol-Kurs an und setzt den Cursor auf den Punkt „Select Car“! Daraufhin gebt Ihr in weniger als vier Sekunden Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, R, R ein.

**Als Benny Parsons fahren:**  
Stellt die Joypad-Belegung in den Optionen auf „Configuration #3“! Wählt danach den Richmond-Kurs an und setzt den Cursor auf den Punkt „Select Car“! Nun gebt Ihr in weniger als vier Sekunden C ↑, C →, C ↓, C ←, Z, Z, Z, L, Z, Z ein.

**Als Richard Petty fahren:**  
Stellt die Joypad-Belegung in den Optionen auf „Configuration #3“!



Wählt nun den Martinsville-Kurs an und setzt den Cursor auf den Punkt „Select Car“! Danach gebt Ihr in weniger als vier Sekunden C ↑, C →, C ↓, C ←, C →, C →, C →, L, R ein.

**NFL Quarterback Club 99** NTSC

**Dicke Spieler:**  
Im Cheat-Menü gibt man „MRSH-MLLW“ ein, um die Spieler zunehmen zu lassen.

**Empfindliche Spieler:**  
Um die Chance zu erhöhen, daß die Spieler verletzt werden, gibt man im Cheat-Menü „HSPTL“ ein.

**Super-Turbo-Modus:**  
Gibt man im Cheat-Menü „SPR-TRBMD“ ein, rennen die Spieler schneller, wenn A gedrückt gehalten wird.

**NHL 99** NTSC

**Große Spieler:**  
Gebt im Paßwort-Bildschirm „BIG-BIG“ ein!

**Große Köpfe:**  
Gebt im Paßwort-Bildschirm „BRAINY“ ein!

**Schnelleres Spiel:**  
Gebt im Paßwort-Bildschirm das Wort „FAST“ ein!

**Rakugakids** NTSC

**Als Inoz kämpfen:**  
Spielt das Spiel insgesamt zwei Stunden lang (muß nicht am Stück sein) und haltet L, während Ihr Mazmo anwählt!

**Als Darkness kämpfen:**  
Spielt man das Spiel insgesamt fünf Stunden lang, kann fortan Darkness frei angewählt werden.



**Extra-Optionen:**  
Schafft man es, zehn Stunden Spielzeit anzusammeln, stehen im Optionsmenü zusätzliche Features zur Verfügung.

**Rush 2 - Extreme Racing** NTSC

**Versteckte Wagen:**  
Um an die zusätzlichen Vehikel zu kommen, müssen Schlüssel eingesammelt werden. Für jeden vierten Schlüssel bekommt man einen Wagen. Um den „Prototype“ zu erhalten, werden alle zwölf Schlüssel benötigt.

**Zusatzstrecke:**  
Will man durch die Studios von Midway fahren, muß der erste Platz in der Gesamtwertung des Circuit-Modus erreicht werden. Außerdem erhält man dann ein Rocket Car.

**Wave Race 64** NTSC/PAL

**Abkürzung:**  
Daß sich auf der Strecke „Marine Fortress“ auf den Schwierigkeitsstufen „mittel“ und „schwer“ ab der zweiten Runde die Schleuse öffnet, mit der die Strecke deutlich verkürzt wird, dürfte bekannt sein. Dennoch ist es möglich, schon in der ersten Runde die Abkürzung zu nutzen, indem man die Welle vor der Schleuse gebraucht, um unter dem Tor durchzutauchen. Dazu muß der Analogstick, wenn man ganz oben auf der Welle ist, nach unten gedrückt werden. Um die Welle zu erwischen, sollte möglichst schnell um die ersten Kurven gefahren werden.

**WCW/NWO Revenge** NTSC

**Als Curt Hennig kämpfen:**  
Gewinnt den US-Heavyweight-Champion-Gürtel!

**Als Kidman kämpfen:**  
Gewinnt den Cruiserweight-Champion-Gürtel!



**Als Rowdy Roddy Piper kämpfen:**  
Gewinnt den World-Heavyweight-Champion-Gürtel!

**Als Canyon oder Mortis kämpfen:**  
Gewinnt den TV-Champion-Gürtel! Wechselt Ihr Kanyons Kostüm, erhaltet Ihr Mortis.

**Als Meng und Barbarian kämpfen:**  
Gewinnt den Tag-Team-Champion-Gürtel!



# LÄNGER LEBEN MORE HÄRTER SCHLAGEN GAME POWER SCHNELLER RENNEN HÖHER SPRINGEN UNENDLICH ENERGIE UNENDLICHER SPIELSPASS

**game** <sup>tm</sup>  
**buster**

DAS MOGELMODUL MIT POWER



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

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

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



## INTERACTOR

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

**DM 89,-**

## SHOCKWAVE



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

**DM 79,-**

## ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE



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

**DM 119,-**

## 720 SLOT MEMORY CARD

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

**DM 129,-**

## 360 SLOT MEMORY CARD

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

**DM 119,-**

## 120 SLOT MEMORY CARD

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

**DM 89,-**

## 8 MEG MEMORY CARTRIDGE

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

**DM 89,-**

## 40 MEG MEMORY CARD

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

**DM 99,-**

## NINTENDO 64 MEGA MEMORY

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

**DM 99,-**

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY



Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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



**Tel: 0 28 22 / 6 85 45**  
 INT (49) 28 22 / 6 85 45  
**FAX ORDERS 0 28 22 / 6 85 47**  
 INT (49) 28 22 / 6 85 47

Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

## EVIL NIGHT

(Konami)

Mit *Evil Night* hat Konami kürzlich einen Light-gun-Shooter im Stile von Segas *The House of the Dead* veröffentlicht. Den Spieler erwarten fünf große Stages mit alternativen Routen, die durch das Abschießen bestimmter Items ausgewählt werden. Grafisch wirkt das Ganze nicht besonders spektakulär, doch 30 Gegnertypen und drei verschiedene Endsequenzen sollen für Langzeitmotivation sorgen. Bis zu drei Spieler gleichzeitig können zur Jagd auf die Untoten und Dämonen starten. ■

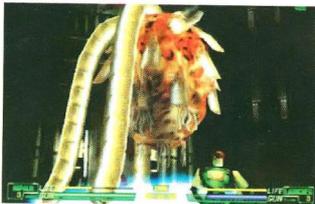


Optisch nicht ganz zeitgemäß entfaltet *Evil Night* seinen Reiz erst im Mehrspieler-Modus

## CHAOS HEAT

(Taito)

Wie *Ray Crisis* nutzt auch *Chaos Heat* das G-Net-Board. Bis zu zwei Spieler gleichzeitig müs-



sen sechs mit Mutanten und anderen Monstern bevölkerte Laboratorien mit Waffengewalt leerräumen. Das Ganze erinnert stark an ein von seinen Adventure-Elementen befreites *Resident Evil*, bei dem man lediglich darauf zu achten hat, daß die Waffe nicht überhitzt. Auch alternative Argumentationsverstärker wie Flammen- und Raketenwerfer sind auffindbar. Anders als Capcoms *Zombie-Hatz* wird das gesamte Geschehen mit in Echtzeit berechneter Polygongrafik dargestellt, was schnelle Kameraschwenks und Perspektivwechsel ermöglicht. ■



Taitos mutierte Wissenschaftler können mit ihren Vorbildern von Capcom kaum mithalten

## FIGHTING LAYERS

(Arika, Namco)

Während Namco weiterhin auf *Tekken 4* warten läßt, sorgte die relativ kleine Entwicklungsfirma Arika auf der vergangenen JAMMA für Aufsehen. Das Team, das für die *Street Fighter EX*-Reihe verantwortlich zeichnete und von ehemaligen Capcom-Mitarbeitern gegründet wurde,



stellte mit *Fighting Layers* ein beeindruckendes 3D-Beat-'em-Up vor. Ein auf sechs Buttons ausgelegtes Kampfsystem inklusive Powerbalken für Spezialattacken, Cancel- und Teleport-Moves spricht in erster Linie versierte Genre-Fans an. Combos sollen dagegen durch automatisches Verknüpfen bestimmter Moves vereinfacht werden. In der noch nicht vollzähligten Kämpferriege werden sich auch zwei bekannte *SF EX*-Charaktere befinden, die allerdings unter anderem Namen und in neuen Kostümen antreten. Mit lediglich acht Stages wird der Spielumfang aller Voraussicht nach relativ mager ausfallen. Für Japan übernimmt Namco den Vertrieb des Automaten, der auf der bewährten System-11-Hardware basiert. ■



Arika macht Capcom Konkurrenz. *Fighting Layers* ist nicht nur grafisch vielversprechend

## RAY CRISIS

(Taito)

Der dritte Teil der populären *Ray Force*-Reihe ist eines der ersten Spiele für Taitos neue Arcade-Hardware G-Net. Spielerisch hat sich gegenüber den Vorgängern nicht viel verändert. Auch *Ray Crisis* bietet knallharte Shoot-'em-Up-



Kost mit eindrucksvollen grafischen Effekten. Wie bereits von Teil eins (*Layer Section*, in Deutschland *Galactic Attack*) und Teil zwei (*Ray Storm*) ist auch von *Ray Crisis* eine Konsolenumsetzung zu erwarten. ■



Mit der Taito Card können Spielstände gespeichert werden



## POWER STONE

(Capcom)

Capcoms erster Naomi-Titel ist, wie sollte es anders sein, ein Prügelspiel. Mit *Power Stone* wollen die 2D-Spezialisten die Tiefe des Raumes endgültig erobern und erschufen weitläufige 3D-Stages, in denen sich die Kämpfer frei bewegen können. Herumstehende Kästen und Fässer, aber auch Laternenpfähle und Stühle können erklettert oder als Waffen eingesetzt werden. In dieser Beziehung hat *Power Stone* sogar mehr als Squaresofts *Ehrgeiz* zu bieten und läßt sich unkompliziert mit lediglich drei Buttons steuern. Die farbenfrohe Präsentation des Spektakels erinnert an die *Street Fighter*-Reihe, hat aber einige äußerst interessante Details aufzuweisen. Speziell die aufwendig texturierten Kulissen, die stimmungsvolle Szenarien des 19. Jahrhunderts darstellen, sowie das fast lebensechte Mienenspiel der Charaktere sind beeindruckend. ■



Kein anderes Prügelspiel ermöglicht derart komplexe Interaktionen mit der Stage-Kulisse

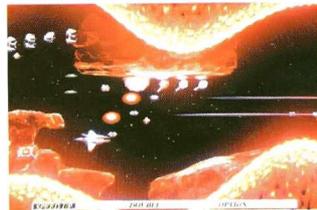


Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, kann als Waffe oder Wurfgeschoss genutzt werden

## GRADIUS IV

(Konami)

Konami präsentiert sich traditionell. Auch der vierte Teil der legendären Shoot-'em-Up-Reihe zeigt der dritten Dimension die kalte Schulter und kommt als klassischer Horizontal-Scroller daher. Auf der JAMMA war der von seiner Fertigstellung noch sehr weit entfernte Automat etwas versteckt in einer Ecke des Konami-Standes zu finden. Spielerische Änderungen gegenüber dem Vorgänger waren noch nicht auszumachen. ■



## ALECK64

Setas Aleck64-Board, das auf der N64-Hardware basiert, scheint kaum Chancen auf dem Arcade-Markt zu haben. Von den fünf angekündigten Spielen waren mit Hudsons Shoot 'em Up *Star Soldiers*, *Let's Smash* und *Eleven Beat World Tournament* auf der JAMMA drei spielbar. Bei den anderen beiden Titeln handelt es sich um ein noch namenloses Golfspiel von Seta und das Puzzle-Game *Vivi Dolls*. Nintendo selbst engagiert sich nicht für das Projekt. ■





Weihnachten steht unmittelbar vor der Tür. Wer jetzt noch nicht weiß, welcher Titel unterm geschmückten Baum liegen soll, wer für seine spezielle Genresammlung noch ein Highlight sucht, oder für wen das Beste vom Besten gerade gut genug ist, der findet hier eine Übersicht der absoluten Topspiele für Nintendo64 und PlayStation.

## RENNSPIELE

### FUN RACER

Diddy Kong Racing • Mario Kart 64



Mario feierte bereits zu SNES-Zeiten große Erfolge in seinem Kart. Mit Miyamotos unterhaltsamem 64-Bit-Nachfolger oder auch Rares umfangreichem *Diddy Kong Racing* eröffnet sich bis zu vier Spielern die wunderbare Welt der bunten Fun-Racer-Titel in ungeschlagener Qualität, mit Witz und Waffen. ■



Diddy Kong Racing

### CRASH- UND JETSKI-RENNEN

Destruction Derby 2



### Road Rash 3D



Wave Race 64



Fans actionreicher Rasereien wird mit *Destruction Derby 2* von Psygnosis ein interessantes Crash-Spektakel geboten, das den überaus erfolgreichen Vorgänger noch in den Schattens stellt. Der neueste Titel der *Road Rash*-Reihe verspricht harte Positionskämpfe auf heißen Öfen – es darf gerempelt werden. Für Jetski-Fahrer empfiehlt sich das betagte, aber geniale *Wave Race 64*. ■



Destruction Derby 2

## BEAT 'EM UPS

### KAMPFSPIEL

Tekken 3



Dead or Alive



### Street Fighter EX plus Alpha



Fighters Destiny



Seit dem Start der PlayStation gebührt den Versionen der unvergleichlichen *Tekken*-Reihe die Referenz-Krone. Das faszinierende Kampfsport-spektakel wird im dritten Teil durch zusätzliche Spielmodi (Ball-Modus, Force-Modus) angereichert. N64-Besitzer müssen immer noch kürzertreten, bekommen aber mit *Fighters Destiny*, alternativ *Mace: The Dark Age*, die derzeit führenden N64-Beat-'em-Ups. ■



Tekken 3

Titel	System	Genre	Ausgabe	Wertg.
Banjo-Kazooie	N64	Jump&Run	7/98	95
F-Zero X	N64	Rennspiel	9/98	95
Turok 2 - Seeds of Evil	N64	First Person Shooter	11/98	95
Gran Turismo	PSX	Rennspiel	3/98	95
Resident Evil 2	PSX	Action/Adventure	5/98	95
Tekken 3	PSX	Beat 'em Up	6/98	95
TOCA 2 - Touring Cars	PSX	Rennspiel	12/98	95
Body Harvest	N64	Action/Adventure	12/98	90
Grand Theft Auto	PSX	Action	1/98	90
Riven - The Sequel to Myst	PSX	Adventure	4/98	90

Seit Anfang November diesen Jahres bietet Nintendo ihr 64-Bit-Gerät im Bundle mit *Super Mario 64* (Jump&Run, Spiel des Monats aus XL 9/96, Wertung 100 %) für nur 249 DM an. Sony kombinierte ihre Konsole bereits vorher mit einem Zusatz: Der PlayStation liegt ein Dual-Shock-Pad mit Rumble-Funktion und Analogsteuerung bei – Preis: ebenfalls 249 DM. Für Segas Auslaufmodell, den Saturn, der häufig nur noch über Fachhändler zu beziehen ist, sollte man nicht mehr als 150 DM auf den Tisch blättern.

### RENNSPORT

Gran Turismo • TOCA 2 - Touring Cars



Wer auf realistische Rennspiele in täuschend echter Kulisse steht, liegt bei obengenannten Titeln goldrichtig. Beide Spiele bieten zahlreiche Kurse, große Fuhrparks und hervorragende Grafiken. Alternativ sind *Formel 1 '97* und *NASCAR '98* allen Hochgeschwindigkeits-Fans zu empfehlen. ■



TOCA 2 - Touring Cars

### FUTURISTISCHE RACER

F-Zero X • extreme-G



wipEout 64/wipEout 2097



Einsteigen und wie eine Rakete davonbrausen: Die futuristischen Gleiter in *wipEout 64/wipEout 2097* und die schnittigen Bikes in *extreme-G (XG2)* legen enorme Geschwindigkeiten bei rasend schneller Grafik an den Tag. Führend ist *F-Zero 64* von Shigeru Miyamoto, dessen Vorgänger bereits auf dem SuperNES seine High-speed-Runden drehte. ■



F-Zero X

### SCHWERTKAMPF

Soul Blade • Dynasty Warriors • Bushido Blade



Spätestens seit *Samurai Shodown*-Zeiten entwickeln sich Schwertkampfspele zu einer ganz besonderen Kategorie der Beat 'em Ups. Namos *Soul Blade* glänzt neben detaillierten Animationen vor allem durch seine berauschend gute Grafik. *Dynasty Warriors* und *Bushido Blade (2)* beschreiten hingegen gekonnt den Weg der realistischen Simulation mit gelungener mittelalterlicher Japan-Atmosphäre. ■



Soul Blade / Edge

### WRESTLING

WCW/NWO Revenge



WWF War Zone



Wrestling stand lange Zeit im Schatten der klassischen Prügelspiele. Doch Acclaim und Konami zeigten in diesem Jahr, daß Wrestling auch anspruchsvoll in Szene gesetzt werden kann. Neben ausgeklügelten Editor-Modi zum Kreieren eigener Charaktere besticht die neue Generation

der Muskelprotze durch brillante 3D-Animationen und umfangreiche Move-Paletten. ■



WCW/NWO Revenge

# ELE IM ÜBERBLICK

## SPORT

**FUSSBALL** International Superstar Soccer 98

FIFA 98 – Die WM-Qualifikation

Im Bereich der Sports Spiele fällt die Entscheidung für einen Titel häufig nicht leicht. Jährliche Updates erfolgreicher Spiele verlocken dazu, sich nach und nach ganze Serien ins Regal zu stellen. Doch es lohnt sich, wie Electronic Arts und Konami speziell auf dem Fußballsektor immer wieder beweisen. Dabei stehen sich die unterschiedlichen Konsolenfassungen meist in nichts nach. ■



ISS 98

NBA/NFL/NHL/MLB NBA Live 99

NFL Quarterback Club 99 NHL Breakaway '98

NHL 98 • Madden NFL '97 All-Star Baseball

Basketball, Football, Eishockey und Baseball: Für Freunde dieser besonders in den USA beliebten Mehrspieler-Sportarten eröffnet sich ein schier unüberschaubares Feld der Spielvarianten. Mit den aufgeführten Titeln liegen Profis wie Anfänger genau richtig. ■



NBA Live 99

**SNOWBOARDING** 1080° Snowboarding Cool Boarders 2

Mit *Cool Boarders (2)* von Sony gelang erstmals eine spielerisch wirklich überzeugende Konsolen-Version des Snowboardings. Kein nachfolgendes Produkt konnte an diesen Fahrspaß heranreichen, bis Mitte 1998 die NTSC-Version von *1080°* für das N64 erschien. Seit dieser Zeit (in Deutschland seit Oktober) dominiert das ultimative Snowboard-Game die Szene – ernsthafte Konkurrenz ist nicht in Sicht. ■



1080° Snowboarding

**GOLF/LEICHTATHLETIK/TENNIS** Everbody's Golf • PGA Tour 98

International Track & Field • Namco Tennis: Smash Court

Golf- und Tennisspiele in guter Qualität gibt es vornehmlich für die PSX. *Namco Tennis: Smash Court* liegt dabei knapp vor *Sampras Extreme Tennis* (PSX, 9/96). Der Bereich der Olympia- bzw. Leichtathletikspiele ist dünn gesät, Konamis *International Track & Field* aus dem Jahre 1996 ist dabei unerreich. ■



International Track & Field

## ADVENTURES • ROLLENSPIELE • STRATEGIE

**ROLLENSPIEL** Final Fantasy VII

Squares erfolgreiches Endlos-Epos geht mittlerweile in die achte Runde. Wer die brillanten Titel aus 16- und 32-Bit-Tagen kennt, weiß, daß Square hohe Ansprüche an die Story und das Kampfsystem stellt. Im siebten Teil begeistern schwerpunktmäßig die Render-Sequenzen und Zwischenspanne, die dem Spiel einen starken optischen Glanz verleihen. ■



Final Fantasy VII

**STRATEGIE** A-Train • Final Fantasy Tactics (Import)

Lemmings & Oh No! More Lemmings • Sim City 2000

Strategen sind mit der PlayStation am besten dran, sie haben eine relativ große Auswahl. Neben der Eisenbahn-Simulation *A-Train*, dem Städtebau-Klassiker *Sim City* und dem witzigen Krankenhausspiel *Theme Hospital* wird auch etwas für Rollenspiel-, speziell *Final Fantasy*-Freunde geboten. *FF Tactics* ist allerdings nur als Import-Version (teuer) zu erstehen. ■



Sim City 2000

**POINT & CLICK ADVENTURE** Riven – The Sequel to Myst

*Myst* war eines der erfolgreichsten Spiele der 90er. Für PC und Konsolen verkaufte sich der Titel wie geschnittenes Brot. Der Nachfolger, an dem mehrere Jahre an leistungsstarken Workstations gearbeitet wurde, bietet eine sehr spannende Story und läßt sich gut mit einer Maus spielen. ■



Riven – The Sequel to Myst

## PUZZLESPIELE

**KLÖTZCHENSPIELE** Tetrisphere

Super Puzzle Fighter II Turbo • Bust A Move 3 • Devil Dice

Von oben fallen sie herab, die Steine, Kugeln, Klötzchen, 3D-Elemente, oder was immer es zu sortieren gilt. Diese kurzweiligen Denkspiele mit ihrem einzigartigen Unterhaltungs- und Gedächtnistrainingswert lassen sich auch hervorragend zu zweit spielen. Alternativ bietet sich für N64-Besitzer *Wetrix* von Infogrames an. ■



Super Puzzle Fighter II Turbo

## ACTION / STRATEGIE

### RÄTSEL UND STORY

Blast Corps • Body Harvest • Space Station: Silicon Valley



Blast Corps

Das Genre Action-Strategie ist weit gefächert. Die drei empfohlenen Nintendo-Produkte heben sich von kriegerischen Varianten wie *Command & Conquer* deutlich ab. Es wird mehr Wert auf Rätsel und Abwechslung gelegt, auch die spaßige Seite kommt dabei nicht zu kurz. Aufgrund der vielen versteckten Extras und der Komplexität der Level versprechen diese Module einen hohen Wiederspielwert. ■

### ECHTZEITSTRATEGIE

Command & Conquer



Warcraft II - The Dark Saga



Von der grandiosen *Command & Conquer*-Reihe geht ein ganz besonderer Charme aus, der sich durch die taktische Kriegsführung der eigenen Truppen in Verbindung mit der strategischen Logistik ergibt. Sich eine Armee zusammenzustellen, den Finanzhaushalt der Kriegskasse zu verwalten und gleichzeitig Angriffe abzuwehren, das kann dauerhaft motivieren. *Warcraft II* ist eine echte Alternative in diesem Bereich. ■



Command & Conquer

### HUBSCHRAUBER-ACTION

Chopper Attack



Soviet Strike • Armored Core



Deutlich actionreicher und mit mehr Elementen aus dem Shoot-em-Up-Genre versehen als die Echtzeit-Strategie-Spiele zeigen sich *Chopper Attack* (US-Version: *Wild Choppers*), *Soviet Strike* und *Armored Core*, bei denen wildes Geballer allein nicht unbedingt zum Missionsziel führt. ■



Chopper Attack

## ACTION / ADVENTURE

### 3D-ABENTEUER

Tomb Raider (I, II, III)



Mit *Tomb Raider* und der gutbestückten Gallionsfigur Lara Croft schuf Eidos Interactive einen Kult. Die aufregenden Abenteuer der schönen Archäologin gehen mittlerweile in die dritte Runde und suchen vergeblich ihresgleichen. Capcom hielt mit *Resident Evil*, dem Gänsehaut-Horrorshocker erfolgreich dagegen. Teil zwei wurde indiziert. ■



Tomb Raider II

### 2D-ABENTEUER

Castlevania - Symphony of the Night



Konamis Vampirjäger Alucard blieb der zweiten Dimension im aktuellsten Teil der Serie treu. *Castlevania - Symphony of the Night* birgt eine Menge Geheimnisse, haufenweise Items und Waffen sowie großartige Endgegner-Fights und eine wirklich brillante Spielbarkeit. ■



Castlevania - S. of the Night

### FILMREIFE ABENTEUER

Mission: Impossible



Filmumsetzungen haben allgemein keinen sehr guten Ruf. Die leuchtende Ausnahme bildet *Mission: Impossible* von Infogrames, das den Spieler gekonnt in seinen Bann zieht und dank deutscher Texte auch jüngere anspricht. Konamis Überflieger *Metal Gear Solid*, der eine unglaublich dichte Atmosphäre und eine hervorragende Story präsentiert, erscheint leider erst im kommenden Jahr. ■



Mission: Impossible

### MISSION-ADVENTURE

Treasures of the Deep • MediEvil



Die Action-Adventures *Treasures of the Deep* und *MediEvil*, aber alternativ auch *Diablo* oder *Alundra* heben sich durch viele eingestreute Elemente aus anderen Genres hervor. So findet man auch als Jump&Run-, Rollenspiel- oder Adventure-Fan Gefallen an dieser Art von Videospiele. ■



Treasures of the Deep

## FLIPPER, BRETT- UND MUSIKSPIELE

### BRETTSPIELE

Virtual Chess 64



Risiko



Schachfreunde ohne einen speziellen Schachcomputer finden in *Virtual Chess 64* von Nintendo eine passable Alternative, die besonders auf Einsteiger zugeschnitten ist. Außer *Risiko*, das der Brettvariante jedoch nachsteht, bietet sich lediglich noch *Monopoly* an. ■

### MUSIKSPIELE

Music • PaRapper the Rapper



Nach dem schrägen *PaRapper* von Sony folgten einige belanglose visuelle Musikprogramme. Erst Codemasters' *Music* - eine Art Musikmaschine für Komponisten - konnte die Talsohle verlassen und musikbegeisterter Spielern einen umfangreichen Kreation an die Hand geben. ■

# ELE IM ÜBERBLICK

## FIRST PERSON SHOOTER

ONE-MAN-ACTION Turok - Seeds of Evil • Forsaken



Disruptor • Lifeforce: Tenka



Die häufig indizierungsgefährdeten Spiele dieses Genres finden großen Anklang bei der Konsolen- und PC-Spielergemeinde. Allen voran läßt Acclains Kampfindianer Turok gehörig die Fetzen fliegen und überzeugt sowohl technisch als auch spielerisch. Sehr viel Spaß versprechen die Vierspieler-Modi der N64-Module, die die PSX-Spiele nicht zu bieten haben. ■



Turok 2

ACTION / JUMP&RUN Oddworld: Abe's Oddysee/Exoddus



ONE • Wild 9



Mischief Makers



Wem der Klassiker dieser Art von Spiel, nämlich *Flashback*, bekannt ist, der wird in *Oddworld* eine Offenbarung finden. Der witzige Charakter Abe, das phantasievolle Leveldesign und die knackigen Rätsel machen dieses Spiel zu einem Highlight. Alternativ ist *Heart of Darkness* zu empfehlen, auch wenn es zu kurz geraten ist. ■



Abe's Oddysee

## ACTION

GESCHICKLICHKEIT Glover • Iggy's Reckin' Balls



Innovation wird bei diesen Titeln großgeschrieben. *Glover* entzückt durch Jump&Run-Elemente verbunden mit vielen Geschicklichkeitsaufgaben und Rätseln. *Iggy's Reckin' Balls* hingegen bietet einen Vierspieler-Modus, in dem die Bälle im direkten Wettstreit über die Bahnen rollen. ■



Glover

## COLLECTIONS

CLASSIC-SAMPLER Williams Arcades Greatest Hits



Midway Arcades Greatest Hits II • Capcom Generations 2



Für Nostalgiker, Sammler, Freaks und Arcade-Veteranen eröffnen sich mit den Collections Tore in die Vergangenheit. Die ganz eigene Atmosphäre der grafisch sehr simplen, aber spielerisch unvergleichlichen Oldies beweist gelegentlich, daß opulente Render-Effekte und vordergründige Polygonspektakel so mancher aktueller Titel nicht über mangelndes Gameplay und fehlenden Spielwitz hinwegtäuschen können – und in Sachen Gameplay waren die „alten Kisten“ häufig genial. Kaum zu empfehlen sind Namcos *Museum*-Teile, die meist nur einen oder zwei wirklich gute Klassiker auf einer CD vereinen. ■

## JUMPS&RUN, ACTION/J&R

3D-JUMPERUNGS Banjo-Kazooie



Pandemonium 2



Crash Bandicoot 3 - Warped • Gex 3D - Return of the Gecko



Einmal abgesehen von Miyamotos Videospielhelden Nummer eins Mario, wissen auch Banjo und Kazooie, Sonys Vorzeige-Jump&Runler Crash, Crystal Dynamics' Echse Gex und Konamis *Pandemonium*-Heldenduo ein breites Publikum gelang vor die Bildschirme zu fesseln. Diese Jump&Run-Games in 3D haben den Dimensionssprung glänzend gemeistert. ■



Crash Bandicoot 3

## SHOOT 'EM UPS

3D-SHOOT-'EM-UPS LylatWars



Colony Wars: Veengance • B-Movie • G-Police



Nachdem sich die zweidimensionalen Shoot 'em Ups mit dem Sprung auf die 32-Bit-Geräte aus der Spitzenklasse verabschiedeten, beweisen nun die „großen Brüder“, daß Balleraction in 3D ein faszinierendes Freizeiterebnis sein kann. Alternativ bieten sich die PSX-Titel *R•Types* und *Xevious 3D/G* sowie die Importe *R•Type Δ* und *Einhänder* an. ■



LylatWars

ACTION-GAME Grand Theft Auto • Future Cop: L.A.P.D.



Mit *Grand Theft Auto* landete DMA Design einen ihrer ersten PSX-Hits, der durch große Level, interessante und actionreiche Missionen sowie durch spannende Rennspielpassagen zu begeistern weiß. Alternativ kann man in *Future Cop* mal so richtig aufräumen. ■



Grand Theft Auto

## SATURN-SPIELE

Entgegen der mittlerweile vorherrschenden Meinung der meisten PSX- und N64-User hatte und hat der gescheiterte Saturn von Sega einige sehr gute Spiele im Programm. Neben der *Virtua Fighter*-Serie, deren Ableger, dem Rallye-Spektakel *Sega Rally*, dem Rollenspiel *Grandia* und auch *Tomb Raider* war vor allem die *Panzer Dragoon*-Reihe allererste Sahne. Wer sich dieser Tage noch einen Saturn oder Spiele dafür zulegen möchte, wird zwar kaum mehr in Kaufhäusern fündig, doch Händler, Flohmärkte und Privatanzeigen können manchmal noch zum Ziel führen. Alternativ bietet sich natürlich Segas kommende Konsole, Dreamcast, an, auf der zumindest *Virtua Fighter* und *Sega Rally* eine Wiedergeburt feiern werden. Allerdings müssen Europäer noch bis Ende nächsten Jahres auf den PAL-Release der leistungsstarken Maschine warten. ■

## IN Japan

**C**VON H. YAMADA  
 Castlevania, Contra, Goemon, Gradius/Parodius ... In hiesigen Gefilden ist Konami in erster Linie als traditionsreiches Unternehmen mit zahlreichen klassischen Serien, die bis in 8-Bit-/NES-Zeiten zurückreichen, bekannt. (Nun gut, Contra wurde dank Appaloosa-Unterstützung konsequent an die Wand gefahren, aber niemand ist schließlich perfekt.) In Japan macht die 1975 gegründete Software-Firma jedoch immer wieder durch originelle bis skurrile Produkte von sich reden. Der neueste

## Beat Mania



Geniestreich der Konami-Abteilung KCEJ, auf deren Konto auch *Metal Gear Solid* und der Dating-Game-Dauerbrenner *Tokimeki Memorial* gehen, ist *Beat Mania*, das wir im Tokyo-Game-Show-Bereich in neXt Level 12/98 schon



kurz erwähnt haben. Vor dem PlayStation-Erfolg – über 250.000 verkaufte CDs in der ersten Woche – stand allerdings der Siegeszug durch die Spielhallen. *Beat Mania 3rd Mix* (Konami bringt regelmäßig Updates



Einige Tracks müssen durch gute Leistungen freigespielt werden



Die grafischen Einblendungen in der Mitte des Bildschirms reichen von den ‚Geschmacksrichtungen‘ Stylish über Seltsam bis hin zu Skurril



Die Musik wird von optischen Elementen des Spiels begleitet



mit neuen Songs auf den Markt) ist seit geraumer Zeit der Abräumer in den Arcades Nippons, deren Zugang in der zivilisierten Welt außerhalb Deutschlands keinerlei Altersbeschränkungen unterliegt.

Da *Beat Mania* zur Zeit schwer angesagt ist, können fernöstliche, pubertierende Teenies durch besonders souveräne und cooles Auftreten an den fünf Tasten und dem stilisierten Plattenteller des Automa-

### Info

Konamis Genrebezeichnung für *Beat Mania* lautet „DJ Simulation Game“, auf dem Cover der Anleitung prangt die Hook-Line „A real-time dance music game hard and fat. That's beat mania! It's too cool!“ Als Musikrichtungen stehen in verschiedenen Schwierigkeitsstufen unter anderem Hip-Hop, Reggae, Ambient, Ballade, Techno, House, Soul, Rave, Ska, Drum 'n Bass, Japanese Hip-Hop und Konamix zur Auswahl. Als Boni gibt es zum Beispiel Bossa Groove, Stylish Garage, Asian Traditional oder Funky Jazz Groove. Laut Konami Deutschland ist ein Release hierzulande nicht ganz ausgeschlossen, wir halten ihn jedoch für sehr, sehr unwahrscheinlich. Die PlayStation-Version enthält 27 Songs auf 2 CDs. Davon sind 18 aus dem Arcade-Original und dem *2nd Mix*, neun wurden exklusiv für die

PSX-Fassung komponiert. Den Höhepunkt für *Metal Gear Solid*-Fans markiert natürlich ein Remix der Titelmusik von Konami-Musiker „Tappy“ Iwase, am unterhaltsamsten sind eindeutig die Ska-Stücke. Aber auch der Flohwalzer ist nicht zu verachten ... Seit Ende November ist eine Audio-CD des *3rd Mix*-Soundtracks erhältlich, die als Bonus auf einer zweiten Disk fünf PSX-kompatible Lieder des dritten Automaten enthält. Der vollständige *3rd Mix* kommt am 23.12. als Add-On-CD für 2.800 Yen in den Handel. Echte Fans versuchen natürlich, einen Original-Automaten zu ergattern. Der schlägt allerdings mit umgerechnet 20.000 DM zu Buche. Die Popularität wird durch die Gebrauchtpreise verdeutlicht, bei denen der geneigte Fan immer noch mit durchschnittlich 16.000 DM zur Kasse gebeten wird.

# big in j

big in japan

ten ihre weiblichen Altersgenossen beeindruckten. Kein Wunder also, daß sich die Heimumsetzung sehr gut verkaufte – wohl nicht selten zum Üben in den heimischen vier Wänden. Zubehörspezialist ASCII hatte den richtigen Riecher und brachte zeitgleich mit der PlayStation-CD das passende *Beat Mania*-Board in den Handel, das ebenfalls reißenden Absatz fand. Aber um was geht es nun eigentlich bei diesem „Spiel“, wenn wir es einmal als solches bezeichnen wollen?

Ähnlich wie bei Sonys Kulttitel *PaRappa the Rapper* dreht sich eigentlich alles darum, im richtigen Moment die richtige Taste zu drücken. Während im Hintergrund ein Musikstück von CD „abgespult“ wird, tauchen am linken Bildschirmrand oben in einer Leiste Symbole auf. Erreichen diese die untere Linie, muß im richtigen Moment eine von fünf Tasten gedrückt werden – je nachdem, in welcher Spalte sich das Symbol befindet.

Ein roter Balken fordert den Probanden auf, beherzt am Plattenteller zu ruckeln. Das Timing wird jedesmal mit einer Einblendung gewertet: von „Bad“ über „Poor“ bis hin zu „Good“ oder „Great!“. Nach jedem Song gibt es eine Beurteilung, bei entsprechender Leistung werden Bonus-Tracks freigeschaltet.



Zum ASCII-Board benötigt der schlechte Beatmaniac noch die *PaRappa the Rapper*-Mütze (links)



Mit dem normalen PSX-Pad ist *Beat Mania* nur die Hälfte wert



Im Zweispieler-Simultanmodus geht dann richtig die Post ab

Was in der nüchternen Theorie so simpel klingt, erweist sich in der Praxis als unglaublich unterhaltsam. Da jeder Tastendruck mit einem Gitarrenriff oder einem anderen Akkord klanglich untermauert wird, entwickelt sich *Beat Mania* vor allem im

Zweispieler-Simultanmodus

zu einem ohrenbetäubenden Klanggewitter – und das auch, da beide Hobby-DJs für unterschiedliche Tonuntermauerung sorgen (und die Tasten des ASCII-Boards lauter klappern als 100 geklonte Fred

Astaires im Step-Contest ...). Hinzu kommt, daß die Entwickler den ultimativen Reaktionstest abgeliefert haben. Im höchsten Schwierigkeitsgrad stürzt eine solche Flut von unterschiedlich positionierten Button-Druckbefehlen in besagter Leiste herunter, daß selbst *International Track & Field*-Erfahrung oder außerordentliches Rhythmusgefühl kaum noch etwas nützen. Zum ultimativen Party-Event entwickelt sich *Beat Mania* durch die oftmals skurrilen Grafikeinblendungen in der Mitte des Bildschirms, die sich entsprechend des gewählten Musikstils und der Performance verändern. Fast hätte sich Konamis Opus den Titel (Kult-)Spiel des Monats sichern können, doch aus Rücksicht auf die dreijährige, akribische Arbeit Miyamoto konnte *Zelda 64* dann doch das Rennen machen ... ■



## COMPETITION JAPAN spirits

Japan Spirits ist der Fachhändler für Animes, Mangas und japanische Videospiele. Neben dem Standardprogramm hat er auch unzählige Merchandising-Artikel wie Poster, Art-

books, Wallscrolls, Model-Kits, Soundtracks und Trading Cards im Angebot. Doch das ist noch längst nicht alles: Japan Spirits organisiert auf Bestellung selbst die unmöglichsten Sachen.

Zum Anlaß dieser Verlosung greift Japan Spirits tief in die Schatzkiste und spendiert zahlreiche Artikel aus seinem reichhaltigen Fundus, z. B. Model-Kits, Soundtracks, Kalender und Wallscrolls (80 x 100 cm) zu Titeln wie *Final Fantasy VII*, *Fist of the North Star*, *Devil Man*, *Street Fighter* und *Darkstalkers/Vampire Hunter*.



Wer einen dieser ungewöhnlichen Artikel gewinnen möchte, schickt einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:

### neXt Level

Stichwort: „Japan Spirits“  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg

Wer nicht nur auf sein Glück vertrauen will, bekommt die Artikel auch direkt bei Japan Spirits (Telefon: 07227/98412). Weitere Infos gibt es im Internet unter der Adresse [www.japanspirits.com](http://www.japanspirits.com).



Einsendeschluß ist der 13.1.1999. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Japan Spirits sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



• Square legte als Release-Termin für *Final Fantasy VIII* (4 CDs, 7.800 Yen) den 11.2.1999 fest. *Final Fantasy - The Movie* soll im Jahr 2001 in die Kinos kommen. Die Regie des durchgehend gerenderten Science-fiction-Epos übernimmt Squares Hironobu Sakaguchi, den Vertrieb übernimmt Columbia Pictures (zu 100 % im Besitz von Sony Pictures).



Final Fantasy VIII

• Sega stellt zum Jahresende auch in Japan die Produktion des Saturn endgültig ein. Bis Mitte '99 soll jedoch - ausschließlich in Japan - noch Software produziert werden.

• Ein Konsortium um Virgin-UK-Chef Tim Chaney hat von Viacom/Spelling Entertainment Virgin Interactive erworben. Der Deal betrifft neben England die Virgin-Niederlassungen in Deutschland, Frankreich, Spanien, Italien, Japan, Australien und Singapur, die US-Zentrale wird im kommenden Jahr abgewickelt. Weitere Details des Deals wurden nicht genannt. Zur Zeit sollen Gespräche mit Interplay über eine Kooperation in Europa laufen.

• Der Kopierschutz auf der *MediEvil*-PAL-CD hielt den Crackern erwartungsgemäß nur wenige Tage stand, doch Sony bewertet die Aktion dennoch als Erfolg. Der Schulhof-Piraterie wurde dadurch ein schwerer Schlag versetzt. Anhand welcher Faktoren Sony dies ermes- sen kann, bleibt allerdings unklar. Es wird zur Zeit auch mit zwei anderen Kopierschutz-Varianten experi- mentiert - welche Spiele davon be- troffen sind, wird verständlicher- weise im Vorfeld nicht verraten.

• Sony Computer Entertainment Deutschland und die Agentur TBWA wurden vom Gesamtverband Werbeagenturen (GWA) mit dem „Effie“ in Bronze (für die Wirksamkeit von Werbung) ausgezeichnet.

• Die PAL-Versionen der PSX-Rollenspiele *Breath of Fire III* und *Wild Arms* werden, anders als in XL 12/98 vermeldet, nun doch erst Mitte Januar veröffentlicht.

### dienst am kunden

Laut Konami Deutschland ist ein Grund für das Import-Verbot von *Metal Gear Solid* die Sorge, der potentielle Kunde könne durch das Unverständnis der englischen Texte der US-Version das Spiel nicht in vollem Umfang genießen. Das ist natürlich richtig - fragt sich nur, warum die Import-Sperre dann auch England betrifft ...

Konami Europas Managing Director Kunio Neo konstruierte im Interview mit dem englischen Branchenmagazin CTW eine originelle Begründung: Der Grund ist, daß man den europäischen Kunden ernst nimmt! *Metal Gear Solid* soll demnach eine der besten PAL-Versionen überhaupt werden. Abgesehen von der perfekten Übersetzung von Texten und Sprachausgabe bedeutet dies keine merkwürdigen PAL-Balken und keine signifikanten Geschwindigkeitseinbußen.



Kunio Neo, Konami Europe

Das soll auch die übertrieben lange Wartezeit des Europa-Releases erklären (die US-Version erschien sieben Wochen nach dem Original, die PAL-Fassung läßt bei dem geplanten Release im März 1999 ganze sechs Monate auf sich warten). Zudem verspricht Herr Neo, daß die Zeit genutzt wird, um ein paar „nette Überraschungen“ in das Programm zu integrieren. Welche das seien, werde so früh wie möglich bekanntgegeben.



Die Synchronisation der PAL-Versionen wird in den Abbey-Road-Studios vorgenommen

Als weltweit operierendes Unternehmen habe Konami nämlich gar keine Vorteile von dem Import-Stopp - man reagiere damit nur auf die Wünsche europäischer Händler, die ihre Felle durch die Import-Gefahr davonschwimmen sahen.

Es sind bereits einige Fälle bekanntgeworden, in denen Konami US-CDs bei deutschen Händlern beschlagnahmen ließ und weitere rechtliche Schritte eingeleitet hat. ■

### schall und rauch ...

Die bislang unter dem Arbeitstitel Project X bekannte Hardware von VM Labs wurde auf den Namen NUON getauft. Das Logo wurde von The Beeline Group entworfen, die zuvor u. a. für Hewlett Packard und Nike Logos design haben. Der Titel selbst wurde von einer Firma namens Lexicon „entwickelt“, der die Welt auch die Produktbezeichnungen Pentium, Powerbook und Deskjet verdankt. Laut VM Labs suggeriert der Name NUON etwas „völlig Neues, Leistungsfähiges und Futuristisches“.



Der NUON-Chip ist eine preisgünstige Variante einer leistungsstarken CPU für DVD-Spieler, die als netten Nebeneffekt auch Videospiele abspielen kann. Bisher hat noch kein namhafter Spielehersteller Unterstützung zugesagt. ■

### der finger ist ab

Aufmerksamen Oddworld-Fans dürfte nicht entgangen sein, daß der sympathische Mudokon Abe, ebenso wie seine Kollegen, in *Oddworld: Abe's Exoddus* nur noch drei Finger an jeder Hand hat. Bei *Abe's Odyssey* waren es derer noch jeweils vier. Wollten Lorne Lanning und sein Team vielleicht die Polygonmenge reduzieren, um Rechenzeit beim Rendern der Videosequenzen zu sparen? Nun, mit Geld hat diese Sparmaßnahme zwar schon etwas zu tun, allerdings ganz anders, als man vermuten könnte. Als die Oddworld-Inhabitant-Chefs Sherry McKenna und Lorne Lanning



über den Japan-Vertrieb ihres Schützlings verhandelten, wies sie ihr Ansprechpartner Masayoshi Son auf ein unangenehmes Detail hin: Vier Finger an einer Hand gelten als Symbol für die (mittelalterliche) Unterklasse der Fleischergewerbeten. Heute gibt es immer noch eine Interessengruppe, die die Abbildung von vier Fingern als Diskriminierung einer Minderheit ansieht. Verboten ist es dadurch allerdings nicht: Gegen eine nicht unerhebliche Geldsumme läßt sich darüber reden (Disney zahlt jährlich fünf Millionen Dollar, damit ihre vierfingerige Mickey Mouse keine Minderheiten beleidigt). Also verlor Abe einen Finger, und alle Videos mußten für den Release von *Abe a Gogo* (so der japanische Titel von *Odyssey*) neu gerendert werden. Für die Fortsetzung sparste man sich diesen Aufwand verständlicherweise und einigte sich auf eine einheitliche Variante. ■



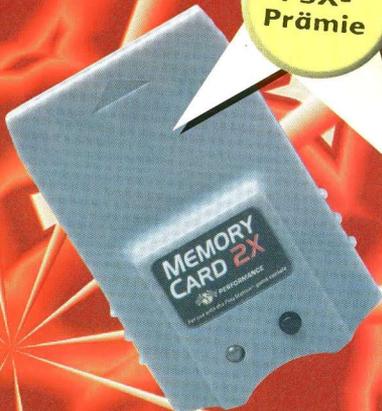
## neXt Level im ABO

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

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



Mini Memory Card (N64)



Memory Card 2X (PSX)

Neue  
PSX-  
Prämie

**INTERACT**  
by Jöllenbeck

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

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

ICH ABONNIERE DIE neXT LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

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

Vorname, Name \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

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

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

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

BLZ \_\_\_\_\_ Kontonummer \_\_\_\_\_

Geldinstitut \_\_\_\_\_

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

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

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

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

Vorname, Name \_\_\_\_\_

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

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

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

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

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

XL 1/99

**neXt LEVEL**

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abo-Preises von 10 Tagen verläßt jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Die Prämien werden vom Verlag, mit Erreichen dieser Ausgabe, verteilt an vorherige Abo-Compos von der Gültigkeit.

# IN KÜRZE

Electronic Arts hat für diese Wintersaison ein starkes PlayStation-Software-Line-up vorbereitet. Für das N64 wurden die Sportspiel-Up-dates *FIFA 99*, *NBA Live 99*, *NHL 99* und *Madden NFL 99* zum Teil be-



Zero Divide 2 (PSX)

reits getestet (vgl. Seite 45-46 und XL 12/98). Auch für Sonys 32-Bit-Maschine sind die Titel angedacht und werden innerhalb der kommenden Wochen erhältlich sein. *Box Champions* erscheint ebenfalls dieser Tage. Mit *Small Soldiers* steht ein Third Person Shooter nach der



Madden NFL 99 (PSX)

gleichnamigen Filmvorlage ins Haus. *Sports Car GT* soll im März veröffentlicht werden und ein Echtzeit-24-Stunden-Rennen mit 45 Wagen bieten.

Das Beat 'em Up *Zero Divide 2*, welches in Japan bereits seit mehr als zwei Jahren in den Verkaufsregalen steht, ist nun auch für den deutschen Markt zu haben und wird von Sony vertrieben. Obwohl der Titel seine Qualitäten hat, kann er gegen die starke Konkurrenz wie *Tekken 3* oder *Dead or Alive* nicht mehr

ankommen. Vor zwei Jahren sah das noch anders aus ... ■



NHL 99 (PSX)

## KKND: Krossfire

System: PlayStation    Hersteller: Melbourne House  
 Entwickler: Beam Software    Erhältlich: ab Februar '99

**K** *KND*, was für Krush, Kill'n' Destroy steht, konnte auf dem PC die Herzen einiger Echtzeit-Strategie-Spieler für sich gewinnen. Der Nachfolger, *KKND: Krossfire*, wird im Februar auch für Sonys PlayStation umgesetzt. Im Groben geht es, wie nicht anders zu erwarten, um die Eroberung der Welt. Nach einem atomaren Krieg blieben nur zwei Fronten übrig. Eine versteckte sich im Untergrund, um der Strahlung zu entfliehen, und nennt sich Survivors. Die andere blieb an der Oberfläche, was gemeine Mutationen zur Folge hatte. Nun erscheint eine dritte Armee namens Series 9, bestehend aus Maschinen und Robotern, die Streit suchen. Schon entsteht ein neuer Krieg, den der Spieler gewinnen soll. Dafür entscheidet er sich zunächst für eine der drei Seiten. Wie bei Echtzeit-Strategie-Spielen üblich verändern sich die zur Verfügung stehenden Einheiten, Gebäude, Vehikel und Ausrüstungen je nach Wahl der Gruppe. So verfügen die Mutanten über diverse, mit biologischen Waffen ausgerüstete Tiere, statt sich schwerer Geschütze zu bedienen.

Im Spiel selbst wird Altbewährtes geboten: Der Spieler übernimmt die Rolle des Commanders und erteilt seinen Einheiten per Joypad-Eingabe Befehle wie „Gehe dorthin“ oder „Zerstöre dies“. Fabriken bauen, die weitere Schwa-



drone herstellen können, Geld in Form von Öl einsammeln und für genügend Energie sorgen gehören natürlich auch zu seinen Aufgaben. Ein Mehrspieler-Modus ist ebenfalls angedacht, in dem jeweils nur eine Schlacht vonstatten geht. Dabei stehen die Optionen „Einer gegen alle“, „Jeder gegen jeden“ und „Zwei gegen einen“ zur Verfügung, wobei die Wahl der Front auch berücksichtigt wird.



Von hervorragender Qualität sind die zahlreichen FMV-Szenen

Bereits in der Work-in-Progress-Version läßt *KKND: Krossfire* auf einen überdurchschnittlichen Genrevertreter hoffen, nicht nur, weil Echtzeit-Strategie-Spiele auf Konsolen immer noch Mangelware sind. ■



In den Missionen, die der Spieler zu Anfang zu erfüllen hat, steht die meiste Ausrüstung schon bereit, später muß selbst gebaut werden

### Info

Die Hersteller von *KKND: Krossfire*, Melbourne House, sind belleibe keine Neulinge in der Videospielbranche. Bereits in den frühen 80er Jahren programmierten sie für C 64 und Spectrum Spieletklassiker wie das grandiose Beat 'em Up *Way of the Exploding Fist*, das erste Wrestling-Spiel überhaupt, *Rock 'n' Wrestle*, und das Grafik-Adventure *The Hobbit*, 1984 gefolgt von *Lord of the Rings*, um nur einige zu nennen. Nach dieser Zeit war es lange still um die Firma, bis sie im Jahre 1997 mit *Krush, Kill 'n' Destroy* (PC) ihr Comeback feierte.



Way of the Exploding Fist

news playstation

## R4 - Ridge Racer Type 4

System: PlayStation Hersteller: Namco Entwickler: Namco Erhältlich: als Import (jp)

Über *R4*, den Nachfolger der erfolgreichen *Ridge Racer*-Reihe, wurde in der letzten Zeit viel

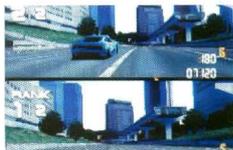


Optisch wird sich *Ridge Racer Type 4* nicht verstecken müssen

berichtet. Nicht ohne Grund, denn immer wieder werden frische Erkenntnisse an den Tag gebracht, die jedes Mal aufs Neue überraschen können. Genauso verhält es sich auch bei folgender Meldung: Der Packung von *Ridge Racer Type 4* wird eine CD beiliegen, auf der sich der

erste Teil der Serie befindet. Nicht nur das, er wird in hoher Auflösung und mit 60 Halbbildern pro Sekunde laufen. Außerdem enthält die Disc eine Datenbank, in der alle bisher erschienenen PlayStation-Spiele von Namco verzeichnet sind. Für interessierte Sammler und Neuzeit-Nostalgiker ist allein diese Beilage einen Kauf wert.

Doch auch den Otto Normalspielern wird eine Menge Features, die im Test in der kommenden XL näher vorgestellt werden. Neu ist die Tatsache, daß das Spiel die PocketStation unterstützen wird. Was einem europäischen Automobilproduzenten jedoch ein Dorn im Auge sein könnte, ist der Titel. Wie jeder Auto-Freak weiß, hat Renault seinerzeit ein Modell auf den Markt gebracht, das den Namen *R4* trägt. Daher könnte es so kommen, daß aus rechtlichen Gründen diese Abkürzung für die westliche Version wegfallen wird. ■



Endlich wurde auch an einen Splitscreen-Modus gedacht

## Ace Combat 3: Electrosphere

System: PlayStation Hersteller: Namco Entwickler: Namco Erhältlich: 2. Quartal '99



Seit der Ankündigung auf der Tokyo Game Show (vgl. XL 12/98) wurde nicht viel gehört oder gesehen von Namos Luftkampf-Fortsetzung *Ace Combat 3: Electrosphere*, das im Gegensatz zu seinen Vorgängern kein Automatenvorbild hat. Vor kurzem jedoch haben die Entwickler die ersten Bilder veröffentlicht, die bereits verdeutlichen, daß der Titel einen gewaltigen grafischen Sprung nach vorn machen wird. Bisher ist nur ein Level zu

sehen, der eine Großstadt mit unzähligen Wolkenkratzern und Häuserschluchten darstellt. Der Detail-



Beeindruckende Kulissen laden zu gewagten Flugmanövern ein

reichtum und die Anzahl der verwendeten Polygone lassen auf ein absolutes Highlight hoffen. Einige neue Flugzeuge werden zur Wahl stehen, darunter eine YF-22 und eine YF-23. Über die Gestaltung und die Menge der Missionen wurden noch keine Informationen gegeben. Zumindest soll aber eine dichtere Story

enthalten sein, wie die auf der TGS gezeigten Videosequenzen schon andeuteten. ■



**G-Police: Weapons of Justice**

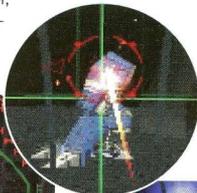
System: PlayStation Hersteller: Psygnosis Entwickler: The Wheelhaus Erhältlich: ab März '99

**E**inen großen Erfolg konnte Psygnosis mit ihrer futuristischen Raumpatrouille *G-Police* verbuchen. Grund genug für die Firma, einen zweiten Teil zu programmieren. Im März den neuen Jahres erscheint *G-Police: Weapons of Justice*, das im Vergleich zum Vorgänger in vielen Bereichen verändert werden soll. Beispielsweise

schnell der Helikopter in einem höheren Tempo durch die Städte, die zwar neu designt wurden, aber dennoch den unverwechselbaren *G-Police-Touch* behalten. Neue Waffen, Einsatzziele, Vehikel und Lokationen erwarten den Spieler, wohingegen sich am Gameplay nicht allzuviel ändern wird. In der noch sehr

frühen Version waren zumindest keine erweiterten Fähigkeiten des Fliegers zu bestaunen. Um die geringe Blicktiefe des Vorgängers zu umgehen, wird der Hintergrund mit Vektoren aufgebaut und

erst beim Näherkommen mit Texturen versehen. Das sieht zwar seltsam aus, soll aber anhand der Storyline erklärbar sein. Alles in allem kann ein durchaus vernünftiger Titel erwartet werden. ■



Fünf neue Helikopter und stärkere Waffen werden versprochen



**Silent Hill**

System: PlayStation Hersteller: Konami Entwickler: KCET Erhältlich: ab April '99

**S**eit *Resident Evil* und seiner indizierten Fortsetzung hat die Welt kein überzeugendes Horror-Adventure für die PlayStation mehr gesehen. Sowohl *Clock Tower* (vgl. XL 2/98) als auch *The Note* und *Overblood 2* (vgl. XL 11/98) konnten nicht vollends überzeugen. An dieser Vormachtstellung möchte Konami in Kürze etwas ändern und schickt im April '99 *Silent Hill* ins Rennen. Bereits die frühe Work-in-Progress-Version läßt durchblicken, daß der Titel atmosphärisch wie grafisch leicht mit besagter

Zombie-schlacht mit-halten kann und für Kinder nicht geeignet ist. Sporadisch eingesetzte, düstere Musikstücke, eine teilweise spärliche Beleuchtung und psychedelische Kameraschwenks ver-mitteln ein ungeheuer dichtes und spannendes Ambiente. Gegen die Un-getümle wie Zombies und mutierte Wesen kann sich der Held mit verschiedenen Hieb-, Stich- und Schußwaffen wehren. Des

weiteren muß er Rätsel lösen, Schalter betätigen und mit Personen kommunizieren. Es scheint, daß *Silent Hill* nicht nur durch die fulminanten Videosequenzen, sondern auch spielerisch überzeugen kann. Ein genaues Urteil kann sich XL jedoch nicht bilden, da der Titel noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich ist, und vorher darf das ja gar nicht gespielt werden. ■



Bilder von den Gegnern gibt es noch nicht zu sehen, da diese ...



... laut Konami noch nicht ihr endgültiges Aussehen besitzen

news playstation

**Shadow Madness**

System: PlayStation Hersteller: Crave Ent. Entwickler: Craveyard Erhältlich: ab Februar '99

**R**ollenspiele kommen von jeher überwiegend von japanischen Entwicklern. Titel wie *Shadowrun* (Mega Drive), *Ultima* oder *Wizardry* bilden große Ausnahmen. *Shadow Madness* wird ein weiterer dieser seltenen Fälle werden. Der Sitz der Software-Schmiede Craveyard liegt in Seattle. Hinter dem Projekt steht Ted Woolsey, der früher bei Square USA beschäftigt

war und für *Secret of Evermore* und die englische Übersetzung von Spielen wie *Final Fantasy II* und *III* sowie *Chrono Trigger* (alle SNES) verantwortlich ist. Erfahrung im RPG-Bereich bringt er also mit. Wichtig ist für ihn vor allem die Storyline. In einem Land, in dem sich Technologie und Magie die Hand geben (*Final Fantasy* läßt grüßen), geht eine mysteriöse Suche um. Die Geschichte erzählt die Abenteuer eines jungen Mannes namens Stinger, der sich aufmacht, den Ursprung dieser Epidemie zu finden. Zur Seite stehen ihm Windleaf, eine Bogenschützin und Zauberin, und

der Roboter Harv-5. Grafisch leht sich das Spiel mit Polygoncharakteren und vorgeordneten Hintergründen an *Final Fantasy VII* an. Im Kampfsystem wird es jedoch größere Unterschiede zu anderen Rollenspielen geben. So kann der Spieler auf drei Angriffstechniken zurückgreifen und zusätzlich Magie oder Items benutzen oder Attacken abwehren. Auch werden mehrere Musikstücke in den Kampfszenen zu hören sein. ■



Der Spieler kann defensiv, offensiv oder normal angreifen

# PSX REPARATUREN!

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

**Unsere Spezialität :**

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

**49,90 DM**

**Unser Highlight:**

**PSX Ersatzlaufwerk aus METALL für alle Modelle ! Natürlich mit 6 Monaten Garantie !**

(Modell bei der Bestellung bitte angeben!)

**89,90 DM**

**Ganz groß im Kommen dran :**

**DVD-Umbau für fast alle DVD-Player wie z.B. Sony, Panasonic, Philips, Toshiba, Denon, Thomson, Yamaha und RCA.**

Mit diesem Umbau seht Ihr Importfilme auf deutschen DVD-Playern. Umschaltung über Fernbedienung. Keine externen Schalter. Garantie des Gerätes bleibt erhalten.

**199,90 DM**

Mit MACROVISION Abschaltung !

**S/W Killer Chip :**

Spielt alle Importspiele (NTSC) auf fast alle Fernsehern in Farbe ! SUPERBILDQUALITÄT ! KEINE Konverterlösung. Jetzt BILLIGER !!!

**49,90 DM**

**CDRwin**

Das ultimative Easy CD-Kopierprogramm

**89,90 DM**

PSX BootChips komplett **19,90 DM** TESTED ! Mengenrabatte...



"SPIELE" und "ZUBEHÖR" "Das VOLLE Programm"

Dreamcast™

JETZT KAUFEN ! Die Dreamcast Demo CD-ROM mit allen Bildern, Movies und Fakten ! **10,- DM** für Windows

NEU / Cd-Rohlinge ARITA 80 Minuten/700MB... (Kopiert alles !)... **4,50**  
 NEU / Teletext Tarifmanager von ICO. Telefonieren jetzt billig! **99,99**  
 PSX Grundgerät Multinormversion mit 1 Jahre Garantie auf das Gerät und 5 Jahre Garantie auf den Umbauchip !!!!! **299,-**

"Selbstverständlich führen wir das komplette PSX Spiele- und Zubehörprogramm !"

**The Next Generation "Das volle Programm !"**

Hoffmann & Hoffmann GbR  
 Crangerstr.25D  
 45879 Gelsenkirchen  
 http://tng.toys

**Bestellhotline : 0209/778811**  
 (Mo.-Fr. von 11 - 20 Uhr / Sam. von 12 - 16 Uhr)

**A Bug's Life**

System: PlayStation Hersteller: Sony/Disney Int. Entwickler: SCEA Erhältlich: ab 5. Februar '99



weiß der Titel durch eine bunte und lebendige Levelgestaltung zu begeistern. Die Spielfigur ist eine Ameise, die ihre Kolonie aus den Klauen der Grashüpfer befreien muß. Die waren nämlich so gemein und haben die armen Sechsfüßler verkslat. In bester Jump&Run-

**D**isney wird mit *A Bug's Life* demnächst ihren zweiten vollständig computeranimierten Trickfilm in die Kinos schicken. Für das technische Auf-die-Beine-Stellen ist wieder Pixar verantwortlich, die schon beim indirekten Vorgänger *Toy Story* hervorragende Arbeit geleistet hat. Fast zeitgleich soll auch das Spiel zum Lichtspielhaus-Streifen auf den Markt kommen. Bereits in der frühen Beta-Version

begibt sich der angehende Held namens Flik auf die gefährliche Reise. Um sich der feindlichen Kreaturen wie Wespen, verschiedenste Käfer und sogar Greifvögel zu erwehren, kann er Beeren schmeißen, die sich auch aufpowern lassen. Sieht er

einen eichelförmigen Samen am Boden liegen, ist er in der Lage, entweder durch Draufspringen einen Pilz daraus wachsen oder durch Umfärben diverse andere Pflanzen sprießen zu lassen.

Angereichert wird der Spielverlauf mit zahlreichen FMV-Ausschnitten aus dem Film. Man kann davon ausgehen, daß *A Bug's Life* sowohl im Kino als auch auf der PlayStation eine ziemlich gute Figur machen wird. ■



Fliegenpilze dienen als Sprungbrett für höher gelegene Ebenen



**Kingsley**

System: PlayStation Hersteller: Psygnosis Entwickler: Psygnosis Erhältlich: 1. Quartal '99

**M**it *Kingsley* versucht Psygnosis, die Elemente eines Action-Adventures mit denen eines Jump&Runs zu verbinden. Die Spiel-

figur ist ein kleiner Fuchs aus königlichem Hause, der endlich wie ein großer kämpfen und erforschen gehen will. Mutter sagt ja, und

schon beginnt sein Abenteuer. Damit die ansonsten ziemlich dünn gesponnene Story etwas an Reiz gewinnt, soll er als frischgebackener Krieger das Königreich vor finsternen und bösen Mächten beschützen.

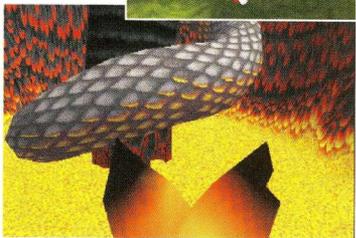
Kämpfe werden *Zelda*-ähnlich aktiv ausgetragen. Der Held kann springen, schlagen, blocken und Magie einsetzen. Mit Personen zu reden und Schlüssel, Items oder Waffen zu finden sowie Schalter zu betätigen gehört selbstredend auch zu seinen Aufgaben. Die Steuerung der Figur erinnert stark an *Tomb Raider*, die Pseudo-Sprachausgabe an *Banjo-Kazooie*, das Charakter- und Leveldesign an *Starshot - Panik im Space Circus*, doch immerhin hat die Musik etwas Eigenes an sich. Ein das Genre belebendes Highlight hat Psygnosis mit diesem Titel wohl nicht im Gepäck. ■



Kingsley, der königliche Fuchs, ist, wie man sieht, noch recht klein



Kingsley ist augenscheinlich für eine jüngere Zielgruppe gedacht



# KRUSH, KILL 'N' DESTROY: KROSSFIRE

## Rollcage

System: PlayStation Hersteller: Psygnosis Entwickler: ATD Erhältlich: ab März '99

**A**ngesichts der Rennspiel-schwemme innerhalb des PSX-Software-Angebots haben es die Entwickler zunehmend schwerer, einen Genrevertreter auf die Beine zu stellen, der sich von der Masse abhebt. ATD, die schon *Cybermorph* (Jaguar) und *Blast Chamber* (PSX) programmierte, könnte dies mit *Rollcage* gelingen. Nicht nur zeichnet sich der Titel durch eine außergewöhnlich hohe Spielgeschwindigkeit aus, er bietet zudem ein originelles Feature: Die Vehikel sind

mit überdimensionalen Reifen ausgestattet, was ihnen erlaubt, auch auf dem Dach noch weiterfahren zu können. Überschlagungen gehören bei diesem Rennspiel zur Tagesordnung, denn auf der Strecke verteilt finden sich so manche nützlichen Waffen und anderweitige Extras. Im Rennen eingesetzt bringen sie die gegnerischen Gefährte schnell zum Kippen. Außerdem wurde das Streckendesign so gestaltet, daß man oft, beispielsweise in Tunneln, an der Decke weiterfahren kann. Viel Action und ein rasantes Geschehen könnten *Rollcage* zu einem vergnüglichen Unterfangen werden lassen. ■



Randbebauungen sind bei *Rollcage* kein Hindernis



## Brave Fencer Musashi

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



Konami-Mitgliedern, die für *Mystical Ninja/Goemon* und *Batman Returns* auf SNES verantwortlich zeichnen) unter dem kaum merklich veränderten Namen *Brave Fencer Musashi* erschienen. Etwas unachtsam

**I**n den Vereinigten Staaten ist Squares Action-Adventure *Brave Fencer Musashi* (produziert von ehemaligen von ehemaligen Konami-Mitgliedern, die für *Mystical Ninja/Goemon* und *Batman Returns* auf SNES verantwortlich zeichnen) unter dem kaum merklich veränderten Namen *Brave Fencer Musashi* erschienen. Etwas unachtsam

waren die Übersetzer jedoch beim Titelbild, auf dem immer noch der Schriftzug „Brave Fencer Musashi“ prangt. Zum Ausgleich liegt der Packung die alte *Final Fantasy VII*-Demo bei, deren Texte mit wenig Mühe und relativ unmotiviert ins umgangssprachliche Englisch übersetzt wurden. Eine deutsche Version des Titels ist derzeit nicht angedacht. ■



*Brave Fencer Musashi* bietet kurzweilige Unterhaltung

## Pocket Muumuu

System: PSX Hersteller: Sony Entwickler: SCEI Erhältlich: Ende Dezember (jp)

**Z**usätzlich zu den PocketStation-Bildern, die auf der Tokyo Game Show präsentiert wurden (vgl. XL 12/98), hat Sony die Screenshots des eigentlichen Spiels nachgereicht. Gesteuert wird wie bei den Vorgängern *Jumping Flash!* und *Jumping Flash 2* der Hasen-Roboter Robit. Diesmal

soll er auf drei verschiedenen Planeten Vergnügungsparks aufbauen. Mit der PocketStation kann durch Mini-Spielchen mehr Geld verdient werden. Ein Deutschland-Release ist noch nicht angekündigt. Voraussichtlich erscheint der Titel im Sommer zusammen mit der PocketStation. ■



Ein Muumuu ist ein kleiner, weißer Kopffüßer

## COMPUTER KUDAK



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

## NINTENDO 64

N64 komplett&S. Mario64 kpl.dt DM244,00  
Bio Freaks dt DM 109,95  
Body Harvest kpl.dt DM 99,95  
Extreme G 2 kpl.dt DM 99,95  
F1 World Grand Prix kpl.dt DM 89,95  
Goemon-Mystical Ninja dt DM 109,95  
Int. SuperStarSoccer 98 dt DM 89,95  
Mission Impossible kpl.dt DM 99,95  
NASCAR '99 kpl. dt DM 99,95  
NFL Blitz dt DM 104,95  
NHL '99 kpl.dt DM 104,95  
Star Wars:Rogue Squadron kpl.dt DM 109,95  
TUROK 2 kpl.dt DM 89,95  
Expansion Pak 4MB original dt DM 64,95  
V-Rally kpl.dt DM 99,95  
WCW vs NWO: Revenge dt DM 119,95  
WipEout 4 dt DM 129,95  
Zelda64:Ocarina of Time kpl.dt DM 109,95

## SEGA SATURN

Dark Savior dt.DM 49,95  
Deep Fear dt.DM 89,95  
Discworld kpl.dt.DM 49,95  
Enemy Zero - 4 CD's dt.DM 99,95  
Exhumed kpl. dt.DM 39,95  
FIFA 98-WM Qualifikation kpl.dt.DM 49,95  
House of the Dead dt.DM 89,95  
NHL Hockey 97 kpl. dt.DM 11,95  
Panzer Dragoon Saga(4 CDs)dt.DM 89,95  
Rivan (Myst 2) 4 CD's dt.DM 89,95  
Shining Force 3 dt.DM 89,95  
Z dt.DM 59,95

Dreamcast: Informationen bei uns!

## SONY PLAYSTATION

PSX kpl.+Dual Shock kpl.dt DM239,00  
Gamebuster Equalizer(rot)dt.DM 69,95  
Lenkrad Gamester Rumble dt.DM129,95  
Apokalypse dt.DM 89,95  
Asteroids dt.DM 79,95  
B-Movie kpl. dt.DM 84,95  
Blasto kpl. dt.DM 79,95  
Blaze'n Blade kpl. dt.DM 94,95  
Box Champions kpl. dt.DM 89,95  
Breath of Fire III kpl. dt.DM 89,95  
Breath of Fire III Spezial Edt. kpl. dt.DM109,95  
C&C2:GeenSchlag kpl. dt.DM 89,95  
Colony Wars:Vengeance dt.DM 89,95  
Cool Boarders 3 dt.DM 89,95  
Crash Bandicoot 3 dt.DM 89,95  
FIFA '99 kpl.dt.DM 89,95  
Formel 1 '98 kpl.dt.DM 99,95  
John Madden NFL '99 dt.DM 89,95  
Legend dt.DM 89,95  
Lemmings Platin. dt.DM 79,95  
Master of Monsters dt.DM 99,95  
Medieval dt.DM 89,95  
Moto Racer 2 kpl.dt.DM 89,95  
NHL '99 kpl. dt.DM 89,95  
O.D.T. kpl. dt.DM 89,95  
Oddworld2:Abe's Exodus kpl.dt.DM 89,95  
Psybadek dt.DM 89,95  
Resident Evil Platin.kpl.dt.DM 44,95  
Spyro the Dragon dt.DM 89,95  
Tai-Fu oder Tenchu jedt.DM 89,95  
Test Drive 5 kpl.dt.DM 89,95  
Tomb Raider 3 kpl. dt.DM 99,95  
Touring Car 2 kpl.dt.DM 89,95

## IHRE VORTEILE

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

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme  
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage  
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten



# Legacy of Kain

## Soul Reaver

Wachablösung im Vampirgewerbe. Kains Erbe, Raziel, schlägt einen neuen Weg ein. Statt Blut zu trinken, saugt er Seelen auf, statt platter Pixel gibt's jetzt Polygone.



Der geflügelte Raziel wandelt durch die Hallen der Spektralebene. Mit aufgesogenen Seelen stärkt er seine vergängliche Hülle für die nächste Expedition ins Reich der Sterblichen



Seit tausend Jahren herrscht Kain über das Fantasy-Reich Nosgoth. Nie wäre es ihm in den Sinn gekommen, seine Existenz zur Errettung der Welt zu opfern. Crystal Dynamics' Entwickler antworteten für den Antihelden, als er am Ende von *Legacy of Kain: Blood Omen* vor diese Wahl gestellt wurde, mit einem klaren Nein und verliehen ihm damit noch mehr Identität. Die derart im Stich gelassene Welt versank darauf im Chaos. Sechs Unterführer übernahmen im Auftrag Kains die Regentschaft, von denen einer sein erstgeborener Sohn Raziel ist. Mit einer ungesunden Portion Überheblichkeit ausgestattet läßt sich Raziel Schwingen wachsen, in der Annahme damit mächtiger als sein Erzeuger zu sein. Doch weit gefehlt, der Vampir der ersten Generation tötet seinen Sproß in einem Anfall eifersüchtiger Raserei. Der König der Unterwelt rettet Raziel vor der endgültigen Nichtexistenz und überläßt es fortan dem Spieler, in die Rolle des haßzerfressenen Fledermauskriegers zu schlüpfen.

Vor den Augen Raziels entfaltet sich eine riesige, düstere, aus Polygonen gebildete Welt, deren Umfang sich mit dem von *Tomb Raider II* vergleichen läßt. Laut Amy Hennig, die schon als Producer von *Blood Omen* verantwortlich zeichnete, wird es eine klare Levelunterteilung nicht





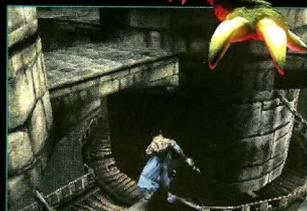
Schon *Blood Omen* wußte eine düstere Stimmung zu verbreiten. *Soul Reavers* Atmosphäre ist aber viel spürbarer



Verzerrte Bauweise und effektvolle Ausleuchtung kennzeichnen die Geisterwelt

Fähigkeiten dazugewinnt. Vereinzelt sind Speere in den Winkeln und Gängen der 3D-Umgebung platziert, die sich auch schleudern lassen. Ein spannendes Combat-Element ist sicherlich der vom Spieler geforderte Einfallsreichtum, um eigentlich unsterbliche Vampire doch ins Jenseits zu befördern.

In technischer Hinsicht macht *Soul Reaver* schon jetzt einen umwerfenden Eindruck. Dieser wird noch verstärkt, wenn man bedenkt, daß dem Spieler der Anblick eines Ladebildschirms erspart bleiben soll. Im Hintergrund des laufenden Games lädt das Programm unmerklich die angrenzenden Räume nach, nicht aber den kompletten „Level“. Ein Vorgang, der durchaus Schule machen sollte, da der Spieler weder beim Betre-



Verwirrend verwinkelt präsentieren sich die 15 thematischen Gegenden *Soul Reavers*

geben. Die 15 thematischen Bereiche werden so angelegt sein, daß es sich für Raziel lohnt, sie erneut aufzusuchen, wenn er eine zusätzliche Fertigkeit erlangt hat, die ihm bislang unerreichbare Gegenden erschließt. Neben der realen Welt wird eine Parallelebene mit identischen Ausmaßen errichtet, die durch andersartige Lichteffekte und eine verzerrte Bauweise einen surrealen Eindruck erweckt. „Die Idee ist, daß die Welt simultan in zwei Dimensionen existiert“, sagt Hennig, „die Spektralebene entspricht einem düsteren Spiegelkabinett“. Inspiriert wurde man von expressionistischen deutschen Filmen der 20er Jahre (z. B. *Das Kabinett des Doktor Caligari*), von denen schon Tim Burtons Horrorkomödie *Beetlejuice* beeinflusst wurde. Die beschriebene Spektralebene beherbergt die Seelen, die nicht vom Protagonisten aufgesogen wurden, und ist zudem der Ort, an den es Raziel verschlägt, wenn er „stirbt“. Um ins normale Spiel zurückzukehren, muß sich der Vampir erst einmal stärken – eine originelle Abwechslung zum Neustart am letzten Speicherpunkt. Hat sich der Held die Fähigkeit angeeignet, aus eigenen Stücken zwischen den Dimensionen zu wechseln, wird dieser Übergang entscheidend zur Lösung einiger Rätsel beitragen.



ten eines neuen Bereichs noch beim Verlust des eigenen Lebens jemals die stimmungsvolle In-Game-Optik verläßt. Crystal Dynamics macht sich weiterhin die Mühe, die Engine von *Gex 3D* insoweit aufzupolieren, daß die Kamera sich nach den Bedürfnissen des Spielers orientiert, Blickrichtung, Bewegung und Geschwindigkeit werden gedeutet und mit entsprechenden Perspektiven interpretiert.

Sollten sich die angeklügten Features umsetzen lassen, hat Eidos mit dem grafisch opulenten, technisch hochklassigen und atmosphärisch ansprechenden *Soul Reaver* ein derart heißes Eisen im Feuer, daß es der hauseigenen Genre-Königin Lara Konkurrenz machen kann. Das von Amy Hennig angepeilte Release-Date, Mitte Januar, wurde inzwischen auf März/April des kommenden Jahres verschoben. ■



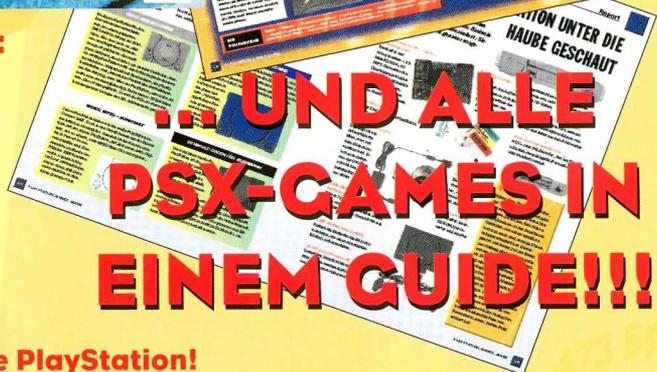
Klauen, Magie, gefundene Speere oder das Schwert *Soul Reaver* dienen Raziel als Waffen

info	
System:	PSX
Genre:	Action/Adventure
Hersteller:	Eidos Interactive
Entwickler:	Crystal Dynamics
Release:	März/April 1999

# Von Actua Golf bis Zero Divide 2: EINER FÜR ALLE ...



Überall am Kiosk!



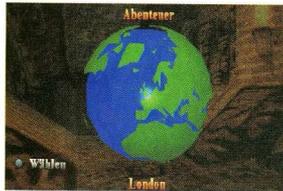
## Fast 500 Spiele für die PlayStation!

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

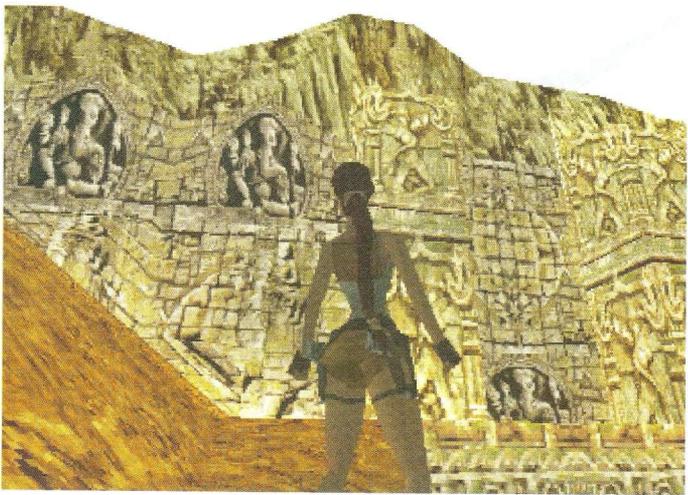


Hersteller:	Eidos Interactive	Entwickler:	Core Design	<b>Action/Adventure</b>
Spieler:	1	Level:	19	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	

# Tomb Raider III – Adventures of Lara Croft



Nach Indien kann Lara zwischen London, Nevada und einer Südseeinsel wählen



test playstation

Info

Lara Croft verkauft sich von allein. Trotzdem wurde *TR III* mit einem Schwung brauchbarer Neuerungen bestückt und ist zudem nicht durchgehend linear angelegt wie die beiden Vorgänger.

**Gameplay:** Wer Lara kennt, weiß sie zu steuern. Die neuen Moves erweitern dabei das Rätselrepertoire ungemein. Auch die Benutzung der Fahrzeuge führt zu interessanten Aufgabenstellungen.

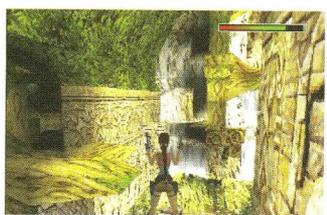
**Präsentation:** Wenn die Grafik im Detail auch nicht mehr State of the Art ist, wird dem Auge doch trickreich die gewohnt perfekte Kulisse vorgegaukelt. Wie im ersten Teil beeindruckt der sparsame Einsatz von lieblichen oder antreibenden Musiken zu dramaturgischen Zwecken.

**Memory-Card:** Ein Spielstand belegt einen Speicherblock.

**Dual Shock:** ja

**D**VON S. KRÄMER  
 Die Programmierung von anspruchsvollen und umfangreichen Action-Adventures ist eine aufwendige Angelegenheit, die meist mehr Zeit verschlingt als ein Kalenderjahr. Trotzdem ist es Core erneut gelungen, den lukrativen Release-Termin zur Weihnachtszeit einzuhalten und Laras drittes Abenteuer fertigzustellen. Ein Umstand, der im Vorfeld berechtigte Zweifel an der Qualität dieses Titels zulleb. Um so erstaunlicher ist es,

daß die Briten mehr und vor allem wichtigere Elemente hinzufügten, als sie es ein Jahr zuvor für den zweiten Teil taten. Daß Eidos aufgrund der immer noch zunehmenden Popularität ihrer Serie nicht den Ehrgeiz hat, neue Impulse zu implementieren wie Konami in *Metal Gear Solid* oder Nintendo in *The Legend of Zelda – Ocarina of Time*, liegt auf der Hand. Die Bedürfnisse der *Tomb Raider*-Fans werden jedenfalls mit dem aktuellen und vorerst besten Sequel vollauf befriedigt.



*Tomb Raider III – Adventures of Lara Croft* beginnt, wie seine Vorgänger, mit einer einstimmigen Render-Intro, die dem Spieler einen vagen Einblick in die anstehenden Aufgaben vermittelt. Lara startet ihr Abenteuer in Indien, wo sie in gewohnter Manier Fallen ausweichen, Großwild bekämpfen, Items einsammeln und den Überblick in den verwinkelten Levels bewahren muß. Neugewonnene Fertigkeiten wie sprinten, hangeln und auf allen Vieren kriechen sind umgehend fester Bestandteil bei der Lösung kniffliger Puz-





London bei Nacht. Wie im zweiten Teil wird Lara zum Fassadenklet-  
terer. Auch das U-Bahn-Netz der Themsestadt wird von ihr untersucht



Schöne Grüße an Scully und Mulder! Die ominöse US-amerikanische  
Militärbasis Area 51 birgt einige Überraschungen im Spielverlauf

zles. Da müssen Decken nach Haltermöglichkeiten abgesucht, das Unterholz nach halbhoher Schlupflöchern durchforstet und unter Zeitdruck zu bewältigende Passagen neu berechnet werden. Erschwerend kommt hinzu, daß *TR III* überwiegend aus drei- und nicht viereckigen Basispolygonen konstruiert wurde. Begehbare Abschnitte und verborgene Räumlichkeiten sind besser getarnt, während die Level Elemente eine ansprechendere, weil organischere Struktur erhalten.

Liebgewonnene Features des zweiten Teils wie Fackeln, unterschiedliche Outfits und fahrbare Untersätze finden sich auch im neuesten Kapitel wieder. Gut so, denn gerade die knochenbrecherische Tour mit dem Quadrobike im Ganges-Level steigert nicht nur den Spielspaß, sie ergänzt außerdem die Palette der Lösungsmöglichkeiten



In jedem Level sind mehrere Speicherkristalle  
versteckt. Für Einsteiger reichen sie kaum aus



An manchen Stellen wählt die CPU bisweilen  
sehr ungewöhnliche Kameraperspektiven

um eine weitere Komponente. Wo Laras endlos lange Beine den Sprung nicht schaffen, könnte der grüne Allradler triumphieren.

Atmosphärisch präsentiert sich *Tomb Raider III - Adventures of Lara Croft* gewohnt stark. Detaillierte Texturen verleihen den archäologischen Ausgrabungsstätten ihr atemberaubendes Aussehen. Aus der Nähe betrachtet sehen die gleichen Texturen zwar nicht mehr so fein aus, um den Spieler ins Geschehen zu ziehen, reichen sie aber nach wie vor aus. Zugelegt haben die Programmierer bei der Darstellung von Lichteffekten. Verzelte Sonnenstrahlen im dichten Dschungel, reflektiertes Fackellicht oder die diffuse Ausleuchtung von Unterwasserszenarien sind grandios. Die musikalische Untermalung hinterläßt einen bleibenden Eindruck wie der Soundtrack



des *Ur-Tomb Raiders*. Daß man bei Core Design unter Zeitdruck stand, läßt sich dafür an den Zwischensequenzen erkennen. Nicht jedes Levelende wurde mit einem Abspann in der In-Game-Optik bedacht, und nur etwa jedes dritte wird mit einem gerenderten FMV abgeschlossen.

Bedenkt man den hohen Schwierigkeitsgrad, war die Umstellung auf vereinzelte Speicherkristalle gewagt. Jederzeit abspeichern zu können, wie es im zweiten Teil möglich war, wäre vor allem für Neulinge angebracht gewesen. Erfahrenere Abenteurer werden dafür mit einem Schwung neuer Rätsel, Items und Gegnern entlohnt. Daß der Spieler nach dem Indien-Level die Wahl hat, welchen Bereich er aufsuchen möchte, fällt dabei nicht so sehr ins Gewicht wie die neuartigen Levelkonzepte des späteren Spielverlaufs. *Tomb Raider III - Adventures of Lara Croft* hält Schritt mit der Zeit, bietet alles, was der Lara-Fan benötigt und wird viele PlayStations zum nächtlichen Dauerbetrieb zwingen. ■



#### tomb raider III - der film

Lara-Fans, die sich mit Abschluß eines Levels auf ihre Belohnung freuen, sollten sich darauf einrichten, daß wie schon im zweiten Teil nicht alle Filmsequenzen gerendert wurden. Auch wenn die Charaktere ihre Münder nicht zu den gesprochenen Worten bewegen und sie deutlich kantiger wirken als die In-Game-Lara, wird eine spannende und schlüssige Story erzählt.



**XL-Wertung**

**95%**



# Confounding Factor

## oder: Gibt es Leben nach Lara?

Ohne sie hätte es *Tomb Raider* nie gegeben. Lead Artist Toby Gard und Lead Programmierer Paul Douglas zeichneten bei Core Design verantwortlich für die Entstehung des Action-Adventures und seiner Hauptfigur. Doch kaum hatten die beiden ihrem Kind, Lara, ans Licht der Welt verholfen, ließen sie ihr Mündel zurück und gründeten ihre eigene Entwicklerfirma, Confounding Factor.

Bereits im Februar '97, also kaum ein Vierteljahr nach dem Release von *Tomb Raider* (1), kehrten die kreativen Köpfe ihrem alten Brötchengeber den Rücken zu. In Bristol, im Südwesten Englands wurde die Basis errichtet, die einem sechsköpfigen Team als Arbeitsplatz dient. Seitdem entwickelt Confounding Factor ein Spiel, das sie in ihrer bescheidenen Art als „das Spiel des Jahrtausends“ bezeichnen. „Wenn man sich keine hohen Ziele setzt, ergibt die Arbeit keinen Sinn“, erklärt Douglas. Sowohl er als auch Gard sind sich ihrer Sache sicher, wie man es von Männern erwarten würde, die die Geborgenheit einer erfolgreichen Firma aufgegeben haben, um eigene Träume zu verwirklichen. Mit dem reinen PC-Spiel *Galleon* wollen sie nun auch andere von dem kreativen

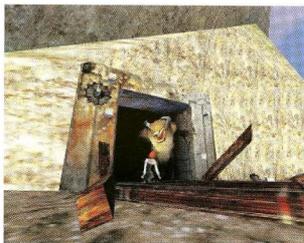


**Galleons** neuartiges Combat-System wird von Confounding Factor nicht näher erklärt

Potential und der Leistungsfähigkeit ihrer Firma überzeugen. In den großzügigen Räumlichkeiten ihrer Arbeitsstätte sieht Toby Gard und Paul Douglas einem Interview.

**neXt Level (XL):** Den besten Einstieg bietet sicherlich Eure Trennung von Core Design. Was war das Motiv für den Entschluß?

**Toby Gard (TG):** Wir fühlten uns einfach so, als würde noch mehr in uns stecken. Core war ganz angetan von der Aussicht, den *Tomb Raider*-Erfolg auszuschlachten – wir aber wollten etwas anderes machen. Es gab vielleicht ein paar kreative Differenzen, aber nichts Wesentliches. Wir wollten uns nur selbst verwirklichen.



**XL: Ist Euch diese Entscheidung schwergefallen?**

**TG:** Wir haben eine Menge Geld hinter uns gelassen, aber wir mußten diese Entscheidung treffen. Sie ist uns nicht leicht gefallen. Ich glaube aber, wir haben den richtigen Weg eingeschlagen.

**Paul Douglas (PD):** Wir wollten Spiele machen, nicht bloß im angehäuften Geld baden. Nach zwei Monaten „Däumchen drehen“ hatten wir genug. Wir waren heiß darauf, wieder „**Sie sollten Lara in neuen Genres inszenieren**“ Paul Douglas nur ... bei Core passierte nichts.

**XL: Wie hat Core auf Euren Abgang reagiert?**

**TG:** Sie waren außer sich.

**PD:** Tatsächlich haben sie ihre Zahlungen eingestellt ... aber vielleicht sollten wir darauf nicht näher eingehen.

**TG:** Yeah, sie waren überhaupt nicht glücklich.



Von links nach rechts: Toby Gard (Creative Director), Andrew Howe (Programmierer), Matt Bell (3D-Artist), Chris Tector (Programmierer), Kevin Pateman (Programmierer)

**XL: Abgesehen vom Geld, was habt Ihr an der Trennung bedauert?**

**TG:** Wir mußten viele Freunde zurücklassen, unser gesamtes soziales Umfeld.

**PD:** Hauptsächlich das entgangene

Geld ...

**TG:** Typisch Paul. Ich mochte die Leute wirklich, auch wenn Derby nicht gerade aufregend war. Ein guter, ruhiger Platz zum Arbeiten und eine Menge netter Menschen.

**XL: Wie denkt Ihr heute über die *Tomb Raider*-Reihe?**

**PD:** Sie ist gut, aber ich glaube man sollte ernsthaft über eine neue Ausrichtung nachdenken. Man kann nicht ewig neue Sequels auf der Basis der gleichen Engine bringen. Sie sollten Lara in neue Gefilde führen – welche Gefilde auch immer. Ich möchte Core aber wirklich keine Tips geben. Sie sollten sich Mühe geben und Lara in anderen Genres inszenieren. *Tomb Raider II* war aber wirklich unterhaltsam ...

**TG:** Schwierig, viel zu schwierig.

**PD:** Und zu viele Schießereien mit menschlichen Schurken.



**XL:** Glaubt Ihr, daß *Tomb Raider III* vielleicht ein Sequel zuviel ist?

**PD:** Ich bin überzeugt, es kommt zu schnell. Dieses Jahr hatten wir *TR II* und die Budget-Version des ersten Teils. Da hätte man ein bißchen warten sollen, die Leute richtig heiß machen sollen. Aber Eidos braucht das Spiel, welchen Top-Titel hätten sie sonst zu Weihnachten?

**XL:** Ihr wurdet in der Vergangenheit mit der Aussage, daß das Spiel immer wichtiger sei als der Charakter, zitiert. Meint Ihr, das gilt auch noch für *Tomb Raider*?

**TG:** Nun, ich denke, der Charakter wäre gar nichts gewesen, wenn es nicht so ein gutes Spiel gewesen wäre. Klar hat sie (Lara) viel Persönlichkeit, aber die kam mit dem Spiel. Sie sieht sehr attraktiv aus, auf eine bizarre Art, aber das allein hätte nicht gereicht. Es brauchte ein gutes Spiel, um die Leute auf Lara aufmerksam zu machen.



Protagonist Rhama wird im Vorbeilaufen Gegenstände aufnehmen und benutzen können

**XL:** Hat Euch die Vermarktung von Lara und Tomb Raider jemals belastet?

**TG:** Ja, sie sollte immer diese unnahbare, nüchterne Person bleiben – das war das Konzept. Einige Vermarktungsstrategien haben uns sehr gestört, aber nur so lange wir bei Core waren. Jetzt können sie mit ihr tun, was immer sie wollen, sie gehört ihnen.

**XL:** Was strebt Ihr in Zukunft mit *Confounding Factor* an?

**PD** (lacht): Reich werden und sich zur Ruhe setzen.

**TG:** Ich will einen Ferrari für jeden Zeh an meinen Füßen ... Ich denke, es wäre großartig, wenn jeder, der für uns arbeitet, viel Geld macht UND das Gefühl hat, an etwas Coolem mitgewirkt zu haben.

Wir wünschen uns, daß wir die tollsten Sachen entwickeln können, kompromißlos in unserem Qualitätsstandard. So wie es Molyneux [Peter Molyneux, Gründer von Bullfrog, jetzt Lionhead, Anm. d. Red.] machen kann – er ist ein Held in unseren Augen.



**XL:** In der Vergangenheit habt Ihr den Job des Gamedesigners als etwa so cool wie die Arbeit im Schlachthof bezeichnet. Meint Ihr, diese Situation wird sich bessern?

**TG:** „Jrgendwie zweifle ich daran. Die PlayStation erweitert den Markt ungemein. Ich denke aber nicht, daß es dadurch cooler wird. Immerhin ist die Akzeptanz größer geworden. Man wird von ‚normalen‘ Menschen nicht mehr so verblüfft angeschaut.“

**XL:** Glaubt Ihr, daß sich Eure *Tomb Raider*-Vergangenheit als Belastung bei der öffentlichen Bewertung von *Galleon* herausstellt?

**TG:** Wir stehen nicht im Schatten von *Tomb Raider* – hauptsächlich weil uns keiner kennt. Aber Probleme werden wir schon deshalb nicht bekommen, weil das, was wir machen, viel besser ist, als das, was wir bei Core gemacht haben.

**XL:** Ihr entwickelt momentan ausschließlich für den PC. Bedenkt man die prophezeite Kompatibilität beider Plattformen, wären Dreamcast-Entwicklungen von Interesse für Euch?

**TG:** Darüber diskutieren wir zur Zeit ...

**PD:** Wenn wir eine weitere Plattform berücksichtigen würden, müßten wir mehr Leute einstellen und würden vielleicht unser PC-Release-Date [für *Galleon*, Anm. d. Red.] nicht einhalten können.

**PD:** Da ist einiges in der Schwebe. Wir haben erst kürzlich mit Sega gesprochen. Und es ist eine tolle Maschine, wirklich.

**XL:** Gibt es einen bestimmten Aspekt von *Galleon*, der eventuell die Grenzen des bisher Machbaren überschreitet?

**TG:** Es gibt so viele Dinge, die wir dehnen, um die bisherigen Grenzen zu sprengen. So viel Einzigartiges. Die Kämpfe ...

**PD:** Das User-Interface, das dem Neuling und dem, der es seit Stunden spielt, gleichermaßen Freude bereitet. Innerhalb von Minuten findet man sich



Der rothaarigen Faith werden an vielen Stellen des Abenteuers Auftritt gewährt

zurecht. Ein Punkt, der oft übersehen wird. *Tomb Raider* hatte eine gute Steuerung, aber wir werden viel weiter gehen. Das ist unser Ziel.

**XL:** Vielen Dank für dieses interessante und aufschlußreiche Gespräch. ■

## Galleon oder: das Leben danach



*Confounding Factor* macht ein großes Geheimnis aus den spielbaren Abschnitten von *Galleon*. Bislang wurden nur einige halbtextrierte Landschaften sowie das Bewegungsspektrum des männlichen Helden Rhama gezeigt. Obwohl die grafische Darstellung Render-Qualität hat, soll die Polygonanzahl für 3D-beschleunigte PCs durchaus zu bewältigen sein.

*Galleon* ist ein Piraten-Adventure, in dessen Verlauf der Protagonist über eine Vielzahl von Inseln geführt wird. Neben dem Hauptcharakter wird es noch eine spielbare, bislang namenlose, weibliche Figur (aha!) geben. Zudem wird der Spieler regelmäßig von der attraktiven rothaarigen Faith aufgesucht. Während der Kämpfe, die allesamt



mit Klingenswaffen ausgetragen werden, steuert man Rhama nach den Regeln eines neuartigen Combat-Systems, über das keine weiteren Details bekannt sind. Weiterhin wird sich *Galleon* durch eine Vielzahl spezieller Animationen beim Öffnen von Türen oder Bedienen von Hebeln auszeichnen. Die Gesichter der Protagonisten werden aus mehr als 200 Polygonen gebildet, um die Darstellung unterschiedlichster Mimiken zu ermöglichen.

Leider ist zu erwarten, daß man bei *Confounding Factor* die Doppelbelastung durch Firmengründung und Spielentwicklung unterschätzt hat. Es wäre also nicht verwunderlich wenn sich der Release-Termin des „Spiels des Jahrtausends“ bis ins nächste Millennium verschieben würde. ■



Hersteller: Activision Entwickler: Activision/Imagic **Compilation**  
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 30 Spiele  
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: als Import (us)

# Activision Classics

**N**VON F. BERG  
 ostalgie ist etwas Schönes, das wissen nicht nur der Wehrters-Echte-Opas und Storck-Riesen-Michael, sondern auch Videospiele der ersten Stunde. Neben *Pong* hatte die Masse der Veteranen vor allem mit dem Atari VCS 2600 ihren Spaß. Die erste weitverbreitete Videospielekonsole, die austauschbare Module verwendete, erlitt zwar aufgrund mangelnder Spielequalität kurz nach ihrem Erfolgshöhepunkt Schiffbruch, in Vergessenheit geriet sie jedoch nie.

Wer seinem Hobby treu geblieben und im Besitz einer PlayStation ist, der kann Activisions VCS-Games aus vergangenen Tagen nun erneut genießen. Doch auch für jüngere Spieler, die sich historisch fortbilden und erfahren wollen, wie vor gut 15 Jahren echte Topitel für ca. 110 bis 140 DM das Stück aussahen, ist *Activision Classics* eine echte Fundgrube.

Im Gegensatz zu anderen Compilations befinden sich keine fünf bis sechs Klassiker auf der CD, sondern ganze 30 (!) Spiele. Es fehlen zwar einige Titel der VCS-Ära wie zum Beispiel *Decathlon*, *Pitfall II: Lost Caverns*, *Space Shuttle*, *Robot Tank*, *Bridge* und *Oink!*, insgesamt ist die Auswahl jedoch sehr gut gelungen. Natürlich darf man keine technischen und spielerischen Höchstleistungen erwarten, auf der CD befinden sich 1:1-Umsetzungen der Klassiker.



Ein Memory-Card-Block bietet Platz für die Spielstände von vier Games

Unverständlich ist, daß die L1-Taste dem Reset-Schalter des VCS entspricht – ein versehentliches Drücken und das Spiel startet neu. Dennoch, *Activision Classics* ist für jeden Jäger und Sammler ein absolutes Muß, auch wenn es überwiegend im heimischen Videospiele-Schrein verstaubt, weil die Spiele heute nicht mehr motivieren. Sie zu besitzen und in sentimentalen Augenblicken zu reaktivieren, ist für Freaks Grund genug für eine Anschaffung, obwohl sich leider keine Hintergrundinformationen in Form eines Museums-Modus auf der CD befinden. ■

Activision wurde 1979 von den vier Atari-Programmierern Alan Miller, David Crane, Bob Whitehead und Larry Kaplan gegründet und war damit weltweit die erste Third-Party der Videospieleindustrie. Der Titel *Atlantis* stammt ursprünglich von dem Hersteller Imagic. Als sich diese Firma Mitte der 80er Jahre auflöste, sicherte sich Activision einige Titel.

## Info die wilde dreißig (und ihre programmierer)

Atlantis	(Imagic-Team)	Kaboom!	(Larry Kaplan)
Barnstorming	(Steve Cartwright)	Keystone Kapers	(Garry Kitchen)
Boxing	(Bob Whitehead)	Laser Blast	(David Crane)
Chopper Command	(B. Whitehead)	Megamania	(Steve Cartwright)
Cosmic Commuter	(John v. Ryzin)	Pitfall!	(David Crane)
Crackpots	(Dan Kitchen)	Plaque Attack	(Steve Cartwright)
Dolphin	(Matthew Hubbard)	River Raid	(Carol Shaw)
Dragster	(David Crane)	River Raid II	(David Lubar)
Enduro	(Larry Miller)	Seaquest	(Steve Cartwright)
Fishing Derby	(David Crane)	Skiing	(Bob Whitehead)
Freeway	(David Crane)	Sky Jinks	(Bob Whitehead)
Frostbite	(Steve Cartwright)	Spider Fighter	(Larry Miller)
Grand Prix	(David Crane)	Stampede	(Bob Whitehead)
H.E.R.O.	(John van Ryzin)	Starmaster	(Alan Miller)
Ice Hockey	(Alan Miller)	Tennis	(Alan Miller)

# Call a GameStar!

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

gratis

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

+2 CD-ROMs  
Wargasm

Bonus-CD  
Age of Empires - Rise of Rome

12  
98  
8,90  
inkl. Porto

**Populous 3**  
Demo, Video und 10-Seiten-Megatest:  
Bullfrogs 3D-Echtzeitstrategie bringt Spielwitz pur

**Half-Life**  
Unreal-Konkurrent bietet heiße 3D-Action und coole Puzzles

**Upgrade oder neuer PC?**  
So kommen Sie Weihnachten günstig zum Spiele-Geschoß

Auf der 1. CD:  
Age-Demos  
Age of Empires - Rise of Rome  
Populous 3  
Wargasm

**GameStar 12/94**  
Spielbare Exklusiv-Demo  
**Wargasm**

Plus Top-Demos  
**Age of Empires - Rise of Rome**  
Action-Demos  
Age of Empires  
Age of Empires - Rise of Rome  
Age of Empires - Rise of Rome  
Age of Empires - Rise of Rome

Bonus-CD:  
Video-Spektakel  
Half-Life, Tron: Legacy  
Duke 2, Heretic 2  
Populous 3, F-117  
18 Tools & Utilities  
37 Grafikkarten-Treiber  
13 Soundkarten-Treiber  
Leveler zu Unreal & StarCraft

4 Top-Demos  
**Populous 3**  
**Age of Empires - Rise of Rome**  
**Wargasm**  
**Racing Sim 2**

Abenteuerliche 3D-Echtzeitstrategie mit blutigen Gefechten  
Folgen Sie der ultrarealistischen Fortsetzung des Action-RPG

Report: Kripo jagt Raubkopierer • Previews: Diablo 2, Baldur's Gate • Tests: Caesar 3, Armo 1602 Addon

## 1 Heft zum Testen!

1x GameStar gratis mit CD-ROM will ich!

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

Name/Vorname  SIGN019

Straße/Postfach

PLZ  Ort

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

BLZ  Geldinstitut  Kto.-Nr

Telefonnummer  Fax

Geburtsdatum  E-Mail-Adresse

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

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

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

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



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

Hersteller:	Acclaim/Gremlin	Entwickler:	Gremlin <b>Sport</b>
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	260 Teams
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel



Seltsamerweise bleibt beim Anstoß der Pfiff des Schiedsrichters aus

**Info**

Neben Ibrahim Ba und George Weah konnte auch Oliver „Golden Goal“ Bierhoff als Werbepartner für *actua Soccer 3* gewonnen werden.

**Gameplay:** Die unpräzise Steuerung und die geringe Intelligenz der computergesteuerten Mitspieler stören den Spielspaß. Die große Zahl an Teams sorgt für Langzeitmotivation.

**Präsentation:** Die Grafik ist im Vergleich zu den Vorgängern erheblich verbessert worden und stellt den stärksten Teil des Spiels dar. Der englische Kommentator geht in Ordnung.

**Memory-Card:** Auf vier Blöcken werden alle Daten gespeichert.

**Dual Shock:** Analog, keine Vibration.

# actua Soccer 3



**F**VON H. REHER  
 Fußball ist bekanntlich mehr als nur ein Sport. Fußball ist eine Lebenseinstellung, und wer sich einmal dem runden Leder verschrieben hat, kommt so schnell nicht wieder davon los. Da zerbrechen Freundschaften an unterschiedlichen Lieblingsmannschaften, und Ehen scheitern, nur weil er jeden Samstag die Fußballreportagen im Fernsehen verfolgt. Spiele wie *actua Soccer 3* wirken da geradezu friedensstiftend. Welches das beste Team ist, wird einfach ausgespielt, und Ehemänner können des Nachts, wenn die Angetraute im Reich der Träume weilt, die verpaßten Begegnungen nachspielen.

Über 250 internationale Mannschaften wurden in der neuen Version implementiert, so daß sogar Fans exotischer Clubs wohl fündig werden.

Auch an Spieloptionen mangelt es nicht. So sind einfache Trainingseinheiten genauso möglich wie Freundschafts-, Pokal- oder Ligaspiele, bei denen die Anzahl der teilnehmenden Teams jeweils selbst bestimmt werden kann. In den übersichtlich gehaltenen Menüs erklingt Robbie Williams rockige Nummer „Let Me Entertain You“, die so richtig gut zu einem Fußballspiel paßt. Sind alle Einstellungen wie Wetterbedingungen oder Genauigkeit des Schiedsrichters vorgenommen, geht es auf den Platz, wo die grafischen Verbesserungen zum Vorgänger ersichtlich werden. Die Spieler bewegen sich jetzt wesentlich geschmeidiger, und die Umgebung wurde detaillierter gestaltet. Zehn verschiedene Kameraperspektiven sorgen zudem für den nötigen Überblick, wobei einige allerdings weniger Sinn machen, da sie einen zu kleinen Bildausschnitt bieten. Alles an-



Viel zu jubeln gibt es leider nicht, da man sogar gegen drittklassige Teams locker verliert

dere als positiv ist die Steuerung ausgefallen. Lange Pässe kommen selten an, der Ball springt dem Spieler bei einem Sprint viel zu weit vom Fuß, und durch die fehlenden Richtungsanzeiger werden Eck-, Frei- und Strafstoße noch mehr zur Glückssache als ohnehin schon. Demzufolge bedarf es auch einer enormen Trainingsphase, um nur in die Nähe des Strafraumes einer Amateurmansschaft zu gelangen, was dann durch hektisches Hin-und-her-Passen bewerkstelligt wird. Der englische Reporter hält sich überwiegend zurück und kommentiert nur die wichtigsten Szenen wie Fouls oder Strafraumaktionen.

Insgesamt ist *actua Soccer 3* eine Verbesserung im Vergleich zu seinen Vorgängern. Im Mehrspieler-Modus kommt bedingt Freude auf, und die Langzeitmotivation ist durch die große Anzahl an Mannschaften gesichert. Die Titel von Electronic Arts und Konami spielen jedoch immer noch in einer ganz anderen Liga. ■

**XL-Wertung**

**65%**



## EIN BERAUSCHENDER KICK

Gremlins italienischer Distributor Cidiverte verfügt über exzellente Verbindungen zum Mailänder Renommierverein AC Milan. Acclaim nutzte die enge Partnerschaft, um nach der Pressepräsentation von *actua Soccer 3* einen Besuch im Guiseppe-Meazza-Stadion anzubereiten.

Für die zahlreichen Tifosi der gastgebenden Mannschaft begann das Match mit einem Schock. Bereits nach acht Minuten führte der AS Rom mit 1:0. Die Mailänder steckten zwar nicht auf, doch fielen die herbeigesehnten Tore durch den italienischen Torschützenkönig Oliver Bierhoff und den ehemaligen Weltfußballer George Weah in die Rubrik Kurioses: sie wurden beide nicht gegeben. Kurz nach der Pause gelang Christian Ziege der Ausgleich, der die Basis zum turbulenten, aber letztlich verdienten 3:2 Sieg der Gastgeber lieferte.

In den Katakomben des auch heute noch San Siro genannten Stadions wurden die anwesenden Pressevertreter durch die Trophäensammlung der rivalisierenden Fußballclubs Inter und Milan geführt. In keiner anderen Fuß-



Italiens Torjäger Numero Uno: Oliver Bierhoff im Gedränge



ballmetropole Italiens lassen sich so viele Zeugnisse deutscher Vergangenheit finden. Von den Interisti Karl-Heinz Rummenigge, Lothar Mathäus, Jürgen Klinsmann und Andi Brehme bis zu den aktuellen Legionären in Diensten Milans Oliver Bierhoff, Christian Ziege und Jens Lehmann.

Nach dem Museumsbesuch stand ein Treffen mit den *actua Soccer*-Repräsentanten Oliver Bierhoff, Ibrahim Ba und George Weah auf dem Programm. Leider waren Ba und Weah verhindert. Die deutsche Delegation konnte immerhin einen Blick auf Christian Ziege werfen, während alle darauf warteten, daß Weltstar Bierhoff sich für die Dopingprobe erleichterte. Zu einem umfassenden Gespräch kam es nicht, aber das smarte Lächeln des Nationalspielers reichte aus, die Anwesenden von der Begeisterung zu überzeugen, die der Ex-HSVer für *actua Soccer 3* hegt. ■ (ska)



# Zeit ist kostbar,



# Geld ebenso

Beide haben einen edlen Umgang verdient, wie ihn die Produkte der Firma OXMOX bieten. In streng limitierten Auflagen erscheinen zweimal im Jahr *praktische Timer* und *Portemonnaies*, oder auch *Moneyboxes*, mit Stil. *neXt Level* verlost in Zusammenarbeit mit OXMOX **fünfmal** einen **Timer mit integriertem Kalender, Adreßbuch, Jahresübersicht** und vielem mehr. Außerdem gibt es fünfmal eine **Moneybox** zu gewinnen, die genügend Platz bietet für sechs Plastikkarten, persönliche Papiere, eine Handvoll Münzen und große Scheine.

Wer einen dieser attraktiven Preise im aktuellen Network-Design gewinnen möchte, braucht lediglich eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse zu schicken:

**neXt Level**  
**Stichwort: „OXMOX“**  
**Friedensallee 41**  
**33765 Hamburg**

Einsendeschluß ist der 13.01.99 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma OXMOX sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



# NEXT

# OXMOX

Hersteller: Infogrames Entwickler: Eutechnyx **Rennspiel**  
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 10 Strecken  
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: Mitte Dezember

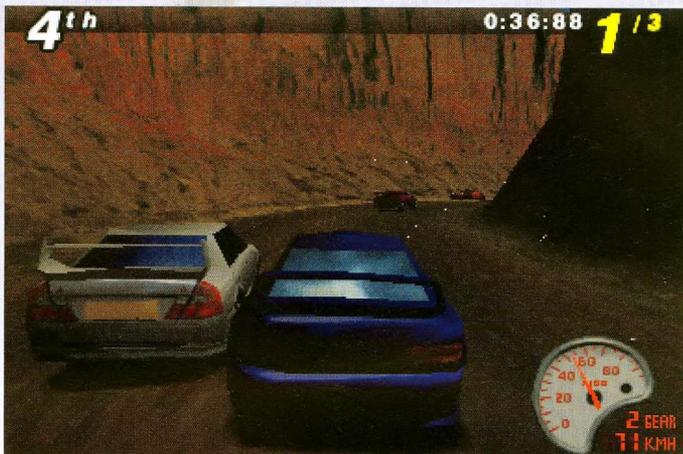


# C3 Racing – Car Constructors Championship



RENAULT CLIO 1.6 RXE		
Ruhig	Leistung	Aggressiv
Kurze Übersetzung	Normale Übersetzung	Lange Übersetzung
Low	Damping	High
Niedrig	Vordere Achslager Höhe	Hoch
Niedrig	Hintere Achslager Höhe	Hoch
Niedrig	Stoßdämpferlage Vorne	Hoch
Niedrig	Stoßdämpferlage Hinten	Hoch
Niedrig	Bremskraft	Hoch
Front	Bremsrichtung	Hoch
Niedrig	Rückwärtsgangübertragung	Hoch
Niedrig	Übertragung 1. Gang	Hoch

Mal ehrlich, wer nutzt solche feinstellmöglichkeiten angemessen aus?



test  
playstation

**info**

*Total Drivin'* (Test in XL 11/97, 75 %) und *Motor Mash* stammen ebenfalls aus dem Hause Eutechnyx. *C3 Racing* gilt zwar als inoffizieller Nachfolger von *Total Drivin'*, hat aber deutlich mehr Ähnlichkeiten mit *Gran Turismo*. Das betrifft sowohl den Fuhrpark als auch das Erscheinungsbild der Landschaftsgrafik.

**Gameplay:** *C3 Racing* läßt sich wirklich hervorragend spielen. Auch ohne großartige Neuerungen zu bringen, verspricht das Rennspiel viel Dauerspaß aufgrund der freizulegenden Strecken und Wagen.

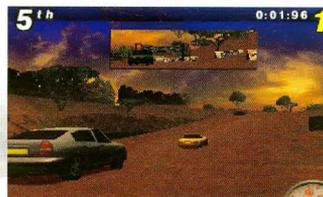
**Präsentation:** Bis auf kleine Mankos zeigt *C3* die Schokoladenseite der PSX-Grafikmöglichkeiten. In puncto Soundeffekte hätte Eutechnyx jedoch mehr leisten können.

**Memory-Card:** Ein Block schluckt einen Spielstand und sämtliche Wageneinstellungen.  
**Dual Shock:** Die Hände werden kräftig durchgeschüttelt, und man kann analog steuern.

**N**ach *Gran Turismo* erwartet die PSX-Gemeinde sehnsüchtig weitere Grafik-Highlights. Man hat Blut geleckt – der Referenztitel soll nicht alleine dastehen. Mit *C3 Racing* kommt vom rennspielerfahrenden Hersteller Infogrames nun der erste Titel, der sich ohne Skrupel mit *Gran Turismo* auf eine Stufe stellen kann – soweit zumindest das Ergebnis der äußerlichen Beurteilung. Wer sich an den berausenden Replays des Spitzenspiels nicht satt sehen konnte, wird in *C3* das Äquivalent finden. Bis auf ein paar Grafikfehler, so zum Beispiel das kurzzeitige Eintauchen der Wagen in den Streckenuntergrund, faszinieren die Replay-Aufzeichnungen vollends. Man könnte sich fast ärgern, daß die Rennen nur einmal ablaufen und nicht gespeichert werden.

Mit einem Fuhrpark aus zwölf Serienfahrzeugen verschiedener Hersteller und zehn Kursen, die quer über den Erdball verstreut sind, glänzt *C3* zwar nicht gerade durch großen Umfang, dafür ist das Gameplay aber recht gut. Zwei Wagen stehen zu Beginn bereit, in der Meisterschaft oder im Arcade-Modus in den heißen und schnellen Kampf mit den fünf Computerfahrzeugen zu treten. Sehr tiefgreifende Tuning-Optionen erlauben genaueste Anpassungen an die Beschaffenheit der Pisten. Dies dürfte vor allem für die Zeitrennen, aber auch im Zweispieler-Modus von Bedeutung sein. Für einen Zieleinlauf nach nur zwei Runden unter den vorderen Plätzen bekommt der Spieler weitere Autos und die Möglichkeit, auf der Weltkarte andere Länder anzusteuern und somit auf neuen Strecken zu fahren.

Der Fahrspaß ist groß, da sich Eutechnyx viel Mühe mit der Steuerung und dem Realitätsgrad der Fahrzeugphysik gab. Nicht nur der Detailreichtum der PKWs, sondern auch die hohe Geschwindigkeit und die aggressiven Gegner begei-



Die Frontperspektive erlaubt den Blick nach hinten über den angezeigten Rückspiegel

stern. Nach Unfällen bleiben sogar sichtbare Schäden an den Straßenfahrzeugen zurück, auch Dreckspritzer von gelegentlichen Off-Road-Ausflügen sind anschließend zu erkennen.

Selbst wenn es eigentlich nicht so recht zusammenpaßt, 'aalglatte Serienfahrzeuge' auf Wüsten-, Matsch- und Schotterkurse zu schicken, so muß man doch anerkennen, daß diese seltene Konstellation ihren Reiz hat. Spieler, die sich für die Realitätsnähe und vor allem die schöne Grafik von *Gran Turismo* erwärmen konnten, werden in *C3 Racing* zwar diverse Spielmodi und Fahrzeuge vermissen, ansonsten aber gut bedient. ■

**XL-Wertung**

**80%**

**Rennspiel** Hersteller: Acclaim/Gremlin Entwickler: Gremlin Interactive  
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 16 + 8 Strecken  
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

# Buggy



**B**VON H. REHER  
 Bei der großen Anzahl an Rennspielen, die den Videospiegelmarkt überfluten, müssen sich die Entwickler schon einiges einfallen lassen, wenn sie mit ihrem Produkt Erfolg haben wollen. In *Buggy* steuert der Spieler deshalb keine PS-protzenden Boliden, sondern fergelenkte Autos. Dafür stehen zu Beginn des Spiels lediglich vier Modelle zur Auswahl, die sich unter anderem in den Bereichen Geschwindigkeit und Bodenhaftung voneinander unterscheiden. Später können dann noch zwölf weitere Fahrzeuge mit besseren



Werten gefunden oder erfahren werden. Bei den insgesamt 16 Strecken kann sich der Spieler zwischen den Spielmodi Time-Trial und Meisterschaft entscheiden, wobei die Kurse in der Meisterschaft erst nach und nach durch Siege freigeschaltet werden müssen. Die jeweiligen Schauplätze könnten dabei unterschiedlicher nicht sein: Rennen im Schnee, am Strand oder sogar durch einen chinesischen Palast sorgen für die nötige Abwechslung. Leider hat *Buggy* aber einen großen Fehler, denn es ist schlicht und ergreifend zu einfach. Die meisten Rennen gewinnt ein erfahrener Spieler schon beim ersten oder zweiten Versuch, und auch die Möglichkeit, die Strecken im Time-Trial-Modus nach geheimen Passagen zu durchforsten, kann nicht wirklich überzeugen. Schade um die guten Ansätze. ■

**XL-Wertung 65%**



**info**

**Gameplay:** Die verschiedenen Rennstrecken erreicht der Spieler durch ein verwickeltes Gangsystem. Selbst hier gibt es einige Geheimnisse zu entdecken. Während der Rennen können farbige Tore für Power-Ups durchfahren werden.

**Präsentation:** Die Musik ist einen Tick zu dramatisch ausgefallen und die Grafik leidet unter Clipping-Fehlern.

**Memory-Card:** Der aktuelle Spielstand kann auf einem Block gespeichert werden.

**Dual Shock:** Analoge Steuerung möglich, keine Vibrationen.

**Rennspiel** Hersteller: Electronic Arts Entwickler: EA Sports  
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 17 Strecken  
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



**A**VON T. HELLWIG  
 Aufheulende Motoren, jubelnde Zuschauer und beißender Abgasgestank – seit über 50 (!) Jahren locken die 'Endlosrennen' der harten Burschen mit ihren hochgetunten Cars Unmengen begeisterter Fans an. Die PSX-NASCAR-Serie feiert nun schon den vierten Geburtstag.

Im Grunde hätte sich mit dem 99er Update nicht mehr als das Übliche verändern müssen: Fahrer und Kurse aktualisieren, Steuerung und Grafik überarbeiten. Doch bereits nach kurzer Zeit stellte sich in der Testphase arge Enttäuschung über die offensichtlich neue Grafik-Engine ein. Die vielen Blitzler und Pop-Ups, die schlichten Texturen der Kurse und vor allem die extrem

# NASCAR



Früher konnte man die Wagen problemlos tunen. Warum also Bewährtes verändern?

mäßige Geschwindigkeit zusammen mit der trägen Steuerung erinnern an *NASCAR '96* von Papyrus. Echte Fans sollten auf keinen Fall bedenkenlos zugreifen, denn von der gut spielbaren, mit anwenderfreundlichen Tuning-Menüs ausgestatteten 98er Simulation blieb so gut wie nichts übrig. Der Vorgänger ist weitaus empfehlenswerter. ■

**XL-Wertung 60%**

**info**

In XL 12/98 testeten wir *NASCAR 99* für Nintendos 64-Bit-Konsole mit 75 %. Im Vergleich mit diesem Modul liegt die PSX-CD sowohl spielerisch als auch optisch mehr als eine Runde zurück.

**Gameplay:** Die träge, merklich schlechtere Spielbarkeit bricht mit dem zuvor guten Simulationscharakter. Auch der Arcade-Modus ist wenig spritzig.

**Präsentation:** Deutlich weniger Details als in der 98er Fassung und lasche, brummende Sounds lassen *NASCAR 99* unzeitgemäß erscheinen.

**Memory-Card:** Wie immer bei der *NASCAR*-Serie reicht ein Block für alles Relevante.

**Dual Shock:** ja

Hersteller: Irem Entwickler: Irem **Shoot 'em Up**  
 Spieler: 1 Level: 7  
 Preis: ca. DM 130 Erhältlich: als Import (jp)

# R•Type Δ



info

Virgin veröffentlichte vor kurzem *R•Types*, eine Collection mit *R•Type* und Teil II. In der Library-Option werden alle Gegner in Wort und Bild vorgestellt. Die Arcade-Originale wurden authentisch nachprogrammiert und machen die CD zur besten Oldie-Sammlung. Nur Platinen-Besitzer werden im Detail leichte Abweichungen des Gameplays bemerken.

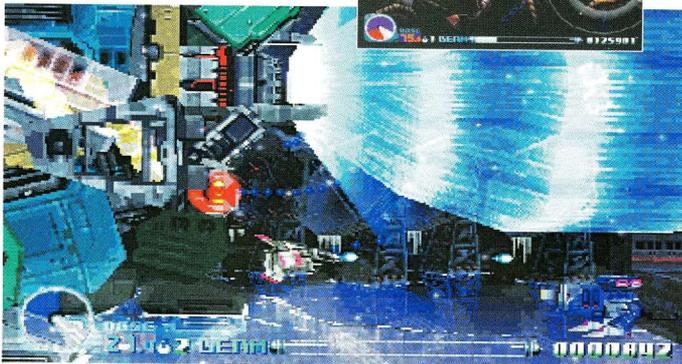
**Gameplay:** Der Bildschirm wird nicht mit Schüssen und Gegnern überfüllt, vielmehr geht es darum, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein. Neben Konamis *Gradius Gaiden* bietet *R•Type* das fairste und trotzdem anspruchsvollste Spieldesign, doch der Umfang ist mit sieben Leveln zu gering.

**Präsentation:** Trotz Polygongrafik gelingt es Irem, den Flair alter *R•Types* zu erreichen. Unzählige Details werden auf Kosten häufiger Slowdowns geboten. Musik und Sound-Effekte sind nicht überlagend, aber stimmungsvoll.

**Memory-Card:** Alle Daten belegen einen Block.

**Dual Shock:** Keine Analogsteuerung, aber Vibrationen.

Internetadresse: www.irem.co.jp



Am Anfang des 3. Levels wird man von einem gigantischen Walker verfolgt. Dabei geht die Spielgeschwindigkeit gewaltig in die Knie. Apropos Knie: Später muß man unter seinen Füßen hindurchfliegen

**B**VON K.-D. HARTWIG/H. YAMADA  
 last off and strike the evil Bydo Empire!", forderte Irem im Juli 1987 zum ersten Mal Arcade-Spieler auf. *R•Type* schrieb Videospiegelgeschichte durch seine unvergleichliche Grafik, die Erfindung des Allzweck-Satelliten sowie grandioses Leveldesign und Gameplay, das bis heute unerreicht ist. *R•Type II* konnte Ende 1990 den Erfolg nicht wiederholen, und *R•Type Leo* (aus unfindlichen Gründen ohne den Satelliten) flopte zwei Jahre später in den Arcades.

Nachdem Irem für einige Jahre von der Bildfläche verschwunden war, meldet sie sich nun mit *R•Type Delta* eindrucksvoll zurück und knüpft mit genialem Spieldesign an den Kult-Erstling an. Zeitgemäß wurde das klassische 2D-Gameplay in dreidimensionale Polygonoptik gehüllt. Der düstere Stil erinnert ein wenig an Squares *Einhänder*, wirkt jedoch insgesamt stimmungsvoller. Zudem zaubert Irem geradezu verschwenderisch viele Details auf den Bildschirm, von Triebwerksflammen über Partikeleffekte bis hin zu spektakulären Explosionen.

Zu Beginn stehen dem Spieler drei verschiedene Raumschiffe zur Auswahl, ein viertes kann freigespielt werden. Hat man den langweiligen er-

sten Level überstanden, schöpft *R•Type Delta* aus dem vollen. Die Level zwei bis sieben sind nicht nur optisch unterschiedlich gestaltet, sie konfrontieren den Spieler auch mit ständig neuen

Situationen. Hektisches Rungeballere ist dabei weniger gefragt als ein konsequentes Auswendiglernen, welche Aktion in welcher Situation gefordert ist. Denn die Spielgeschwindigkeit ist, verglichen mit *Darius* oder *Thunder Force*, sehr niedrig, und obwohl der Bildschirm nicht bis auf den vorletzten Pixel mit Schüssen gefüllt wird (Stichwort: *Dodonpachi*, *Radiant Silvergun*), fordert *R•Type Delta* durch intelligentes Leveldesign gnadenlos die uneingeschränkte Aufmerksamkeit des Spielers. Als Trostpflaster für den geringen Umfang spendierte

Irem, ebenso wie Technosoft bei *Thunder Force V*, der CD eine Bildergalerie, die durch verschiedene Erfolge freizulegen ist. Da neben dem Durchspielen der drei Schwierigkeitsgrade auch Kriterien wie „100 Stunden Spielzeit“ und „1.000 absolvierte Spiele“ gefragt sind, ist das komplette Freispielen eine Sache für die „Ewigkeit.“ ■



Die Suche nach der *R•Type*-Lücke: Pixelgenaues Navigieren ist das A und O des Spiels



**Rennspiel** Hersteller: Sony CEA Minds Entwickler: 989 Studios/Idol  
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 8 Strecken  
 Preis: ca. DM 110 Erhältlich: als US-Import

info

# Rally Cross 2



Kein Scherz: Der Streckenverlauf wurde tatsächlich direkt ins Blickfeld gelegt (s. Mitte)



trickst er lange Kurven durch plötzliche 90-Grad-Schwenks aus. Selbst wenn er analog steuert, kommt es ihm so vor, als hätte er geschickte Daumen. Es will aber auch nichts klappen: Eiert er durch einen Tunnel, zieht es die Kamera vor, das Geschehen so darzustellen, daß die Tunneldecke zeitweilig voll im Blickfeld ist – und das ist leider nicht der einzige grafische Bug.

Tschüs! Sein Freund ist bereits in der zweiten Runde des Zweispieler-Modus gelangweilt nach Hause gegangen. Die Streckenanzeige hat ihm ständig die Sicht versperrt. Einziger Lichtblick: der Griff zum Vorgänger, denn der spielte sich wirklich deutlich besser. ■

Der Streckeneditor gleicht ein wenig die geringe Anzahl von acht Kursen aus. Immerhin sind weitere Wagen erspielbar und das Streckendesign erfrischend. Ein PAL-Release ist wahrscheinlich zu befürchten.

**Gameplay:** Trotz Tuning-Möglichkeiten eiern die Cars wie kullernde führerlose Dreiräder über die Pisten. Die übertriebene Federung verhindert geschickt, daß man auf normalen Wege vorwärtskommt.

**Präsentation:** Standbild und aktive Grafik ähneln sich wie Twiggy und Mobby Dick, wobei auch die Schönheit des dünnen Exmodels sehr relativ ist. Ein weiteres Tief erreichen die dumpfen Motorengeräusche.

**Memory-Card:** 20 editierte Strecken und der Spielstand benötigen jeweils einen Block.  
**Dual Shock:** Es rüttelt eher zufällig als passend. Die Analogsteuerung ist mißlungen.

**M**VON T. HELLWIG  
 monotones Brummen aus dem dritten Stock. Frau Meier staubsaugt wieder wie eine Besessene? Nein! Festgeschnallt auf einem alten Autositz, das unkontrolliert vibrierende Dual Shock umklammernd und mit müdem Blick hohlpert der Spieler mit seinem farbenfrohen Schrotthaufen über die Pisten.

Trotz zunehmender Erschlaffung der Augenlider hält er sich wacker im Kampf gegen die drei ungeschickten Computer-Gegner. Nicht selten

**XL-Wertung 55%**

**Shoot 'em Up** Hersteller: Activision Entwickler: Syrox Developments  
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 75  
 Preis: ca. DM 70 Erhältlich: im Handel

# Asteroids



Die PlayStation wurde bereits, wenn auch verdeckt, bedient: In *Defcon 5* ist *Asteroids* in leicht abgewandelter Form per Cheat zu finden. Nun hat sich Activision ein Herz gefaßt und den schier aussichtslosen Kampf gegen die sich teilenden Meteoritenmassen, UFOs und andere Feinde neu aufgelegt. Die 75 (!) Level erscheinen dank 3D-Technik nicht mehr im ursprünglichen Charakter. Doch echte Klassiker-Fans können sich das Original (ohne die neuen Extrawaffen, Minen und Energiehäppchen) auch freispielen.

Das aktuelle *Asteroids* kann als gelungene und sehr gut spielbare Neufassung mit entsprechendem grafischen Lifting und neuen Features gesehen werden – ein Shoot 'em Up, in dem das packende Gameplay den Ton angibt. ■

info

Einer der beliebtesten, weil Anfang der 80er Jahre in fast jeder Spielhalle und etlichen Imbiß-Verliesen aufgestellten Automaten war *Asteroids* von Atari. Trotz minimaler Grafik und wenig Abwechslung in den Leveln quollen die Münzkästen über. Allein das greifende Gameplay und die Jagd nach Highscores mach(t)en das totale Vergnügen aus.

**Gameplay:** Was denn, von Innovation kaum eine Spur und trotzdem ein Knüller? Ja, und das nicht nur, weil die CD zum Kampfpriß von ca. 70 DM über die Ladentische geht. Das integrierte Original muß man einfach haben.

**Präsentation:** Der neue 3D-Look steht dem Oldie bestens, nostalgische und frische Soundeffekte unterstützen das gute Feeling.

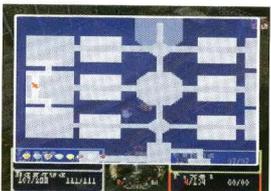
**Memory-Card:** Ein Block wird zum Speichern benötigt.  
**Dual Shock:** ja

**N**VON T. HELLWIG  
 Neben einigen namhaften Klassikern aus den unwiederbringlichen Frühlingstagen der Videospiegelgeschichte zieht sich vor allem *Asteroids* wie ein roter Faden durch das Meer der Konsolen. Ataris Heimcomputer, der 'Würfel' Vectrex und viele andere Geräte hatten den unsterblichen Arcade-Shooter im Programm.

**XL-Wertung 80%**

Hersteller: Funsoft Entwickler: T&E Soft **Action/RPG**  
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: -  
 Preis: ca. DM 110 Erhältlich: im Handel

# Blaze & Blade: The Eternal Quest



test playstation

**D**VON S. KRÄMER  
 Die Entwickler von T&E Soft haben eine Vorliebe für Europa-Premieren. Im September präsentierten sie mit *Waialae Country Club* die erste Golf-Simulation für Nintendos 64-Bitter, nun erfreuen sie die Rollenspieler mit dem ersten Multiplayer-Action-RPG für die PlayStation.

Die Charaktere von *Blaze & Blade: The Eternal Quest* leben nahe der Grenze zum Verbotenen Land. Eine Provinz, die ihren Namen aufgrund der dort ansässigen Monster und Dämonen sowie der vorherrschenden magischen Phänomene erhalten hat. Gerüchten zufolge wartet der Landstrich aber auch mit einer Unzahl von Schätzen auf und ist daher ein beliebtes Ziel abenteuerlicher Erkundungstreifzüge.

Um eine solche Abenteurergruppe zusammenzustellen, muß der Spieler vier Charaktere generieren. Acht verschiedene Arten von Spielfiguren stehen dafür zur Verfügung, jeweils in männlicher und weiblicher Ausführung: Dieb, Elf, Fee, Kämpfer, Magier, Priester, Waldläufer und Zwerg. Die zufällige Auslosung der verteilbaren Grundwerte kann beliebig oft wiederholt werden. Dem Kämpfer sollten standesgemäß kräftige Oberarme verpaßt werden, während es den Magier eher

**Info**

**Im Auktions-Modus** können die Charaktere (von einem oder mehreren Spielern) ihre Gegenstände an den Meistbietenden verkaufen.

**Gameplay:** Dank seiner flotten Menüführung läßt sich *B&B* leicht handhaben. Das Zielen mit Fernwaffen ist schon schwerer. Ein Action-RPG für bis zu vier Spieler garantiert Daueranreiz.

**Präsentation:** Die Grafik wirkt etwas grobkörnig, erzeugt aber RPG-typische Fantasy-Atmosphäre. Musikalisch wird der Spieler weder verzaubert noch belästigt. Alle Textblendungen sind in deutscher Sprache.

**Memory-Card:** Ein Charakter benötigt drei Speicherblöcke  
**Dual Shock:** nein



Im späteren Verlauf setzen auch die Gegner Magie ein. Der Schlafzauber ist aber harmlos



Der Gasthof ist einer der Speicherpunkte. Alle Gefährten können Items in der Truhe lagern

## Computerspiele-Show sucht Moderator/in

Nicht in Hollywood, sondern in München wird in diesen Wochen das Computerspiele-Magazin *Trashbytes* produziert. Schon Anfang nächsten Jahres berichtet es wöchentlich über News und Trends aus der PC- und Videospielezene.

Nach langer Durststrecke im Fernsehen ohne eine Sendung, die PC- und Konsolenspiele unter die Lupe nimmt, hat sich die Junge Götter Filmproduktion einiges vorgenommen: „Wir sind selbst Spiele-Freaks und werden alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen.“ So Bora Manav, der zuvor beim Game-Channel die Redaktion von Anfang an mit aufbaute. „Die Sendung wird ordinär, albern und fürchterlich geschmacklos. Kurz, ihr werdet sie lieben!“

In den letzten Jahren gab es immer wieder verborgene Versuche, ein Magazin in der deutschen Fernsehlandschaft zu platzieren. Ganz anders ist die Situation im Ausland. Unsere französischen Freunde können sich seit Anfang des Jahres rund um die Uhr in einem eigens dafür eingerichteten Kanal über PC- und Videospiele informieren. Ganz zu schweigen von Amerika, wo es gleich mehrere davon gibt.



Bora Manav, Junge Götter

Das Konzept von *Trashbytes* stieß vor allem bei den Spieleherstellern schnell auf breite Zustimmung, weil die Sendung an bewährte Formate erinnert. „Wir warten schon lange auf ein gutes Fernsehformat, das über Games berichtet“, so Activisions Geschäftsführer Wolfram von Eichborn, „und damit für noch mehr Begeisterung in der Bevölkerung sorgt.“

Lisa Carriere, Product Marketing Manager bei Codemasters, über die Sendung: „Wir sind von *Trashbytes* überzeugt und freuen uns über die Initiative von den Jungen Göttern. Wir hoffen, sie vollbringen Himmlisches.“

*Trashbytes* zeigt sich auch kompetent in nahverwandten Themengebieten. Die Entwickler von Spielen werden eingeladen oder besucht, die Redaktion informiert in der 30minütigen Sendung über aktuelle Hardware und fährt zu den wichtigsten Messen, um vor Ort zu berichten und die Stimmung einzufangen. Vorgesehen ist ebenfalls ein Drei-Minuten-Block, in dem ein Zuschauer, Prominenter oder Zeitschriftenredakteur die Redaktion besucht und ein bisher noch unveröffentlichtes Spiel testet. In der laufenden Sendung darf er dann ungekürzt seinen Kommentar dazu abgeben. Eine umfangreiche Internet-Präsenz mit allen Inhalten aus der Sendung und weiterführenden Berichten rundet das Konzept ab.

Besonders viel Wert legt die Münchner Filmproduktion auf die ansprechende visuelle Gestaltung von *Trashbytes*. Dem hohen Anspruch des Spielers wird durch eine Anlehnung des gesamten Layouts an ein Computerspiel Rechnung getragen.

Für die endgültige Sendung läuft das Casting noch. Wer Anfang/Mitte 20 ist, mit seinem Mundwerk gut umgehen kann und gern vor der Kamera steht, hat gute Chancen, bei den Jungen Göttern vorzusprechen. Wer sich zudem auch mit Computerspielen auskennt, ist bestens geeignet für die Sendung und sollte nicht zögern, seine Bewerbungsunterlagen (mit Bild) an folgende Adresse zu schicken:

Junge Götter Filmproduktion

Stichwort: „Trashbytes“

Münchner Str. 87  
85774 Unterföhring



Kamerawinkel sind jederzeit frei wählbar. Dies ist nötig, um die 3D-Bauten zu ‚durchschauen‘

nach Magiepunkten durstet. Jeder Charakter wird einzeln auf der Memory-Card abgespeichert.

Diese Neuerung bringt verschiedene Vorteile mit sich. Erstens erlaubt sie dem Spieler, einzelne Party-Mitglieder aus der Gruppe herauszulösen und durch ein momentan brauchbareres zu ersetzen. Manche Aufgaben können zum Beispiel nur von einem Zwerg oder einer Fee gelöst werden. Zweitens wertet diese Speichervariante das Zusammenwirken von menschlichen Spielern auf. Wird eine solche Gruppe zusammengestellt, kann jeder Teilnehmer seinen eigenen Charakter beisteuern, egal, wieviel Erfahrung dieser im Spiel gesammelt hat. Das Abenteuer beginnt jeweils beim letzten Spielstand des Anführers.

Nachdem die erste Aufgabe im Wald der Ruinen erfolgreich beendet wurde, stehen den Gefährten die restlichen Areale von *Blaze & Blades* Fantasy-Welt offen. Das heißt, die folgenden Aufgaben müssen in keiner bestimmten Reihenfolge erledigt werden. Ziel ist es, die Tafel der Weisen mit den fehlenden Edelsteinen zu bestücken. Wurde eine Teilaufgabe erfüllt, erwarten den Spieler neue Informationen im Gasthof.

Da *Blaze & Blade* komplett aus Polygonen konstruiert wurde, ist die Kameraperspektive frei wählbar. Im Mehrspieler-Modus übernimmt der Anführer die Rolle des ‚Kameramanns‘. Die thematischen Bereiche der

Spielumgebung sind umfangreich, auch mit den Rätseln kann sich der Spieler tagelang beschäftigen. Allerdings wiederholen sich die Tätigkeiten mit der Zeit, so daß sich Expe-



ditionen mit menschlichen Gefährten als willkommene Alternative aufdrängen. *Blaze & Blade: The Eternal Quest* enthält durchaus überdurchschnittliche Spielangebote, seinen Reiz entfaltet es aber in der Ausnutzung der Multiplayer-Funktion. Rollenspieler, die sich gern zu mehreren vor dem Fernseher plazieren, werden mit Sunfosets Action-RPG voll auf ihre Kosten kommen. ■

Hersteller: Capcom    Entwickler: Capcom    **Beat 'em Up**  
 Spieler: 1-2 (simultan)    Level: 18 + 6 Kämpfer  
 Preis: ca. DM 130    Erhältlich: als Import (jp)

# Marvel Super Heroes vs. Street Fighter



Sämtliche Charaktere (bis auf Norimaro) waren bereits in *X-Men vs. Street Fighter*, *Marvel Super Heroes* oder *Street Fighter Alpha 2* vertreten



Wurde der Gegner in die Luft geprügelt, können wie im Vorgänger Mid-Air-Combos (Combos während eines Sprungs) angebracht werden



**E**VON T. PARTETZKE  
 Eine der letzten Firmen, die sich zumindest in Japan noch um den Saturn kümmern, ist Capcom. Obwohl sich Segas 32-Bitter nur noch, sinnbildlich gesprochen, mit Schwimmflügeln über Wasser halten kann, entwickeln die Meister der zweidimensionalen Prügelspiele (SNK sei einmal außen vor gelassen) weiter. Zumindest bis jetzt, denn ihr neuestes Saturn-Beat-'em-Up, *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter*, ist wahrscheinlich ihr letztes und wird nicht außerhalb Japans erscheinen.

Mit der Unterstützung der separat erhältlichen 4-MB-Speichererweiterung wurde auf Neue eine automatengetreue Umsetzung verwirklicht, was auch bedeutet, daß Ladezeiten quasi nicht vorhanden sind. Ein weiterer Pluspunkt dieser Cartidge ist die Realisierung der unglaublich flüssigen Animationen und der fulminanten, teils bildschirmfüllenden Special-Moves. An letzteren hat die Übersicht jedoch ein wenig zu leiden, denn mit der hohen, stellenweise hektisch wirkenden Spielgeschwindigkeit gepaart, werden manche Kämpfe schnell schwer kontrollierbar. Die Riesensprünge, bei denen man den Gegner aus den Augen verliert, mögen Geschmackssache sein, verhelfen jedoch nicht zur erhöhten Übersicht. Wer sich daran stößt, halte sich an *Vampire Savior* (vgl. XL 7/98, Wertung: 85 %). Ein übriges tragen die Hintergründe bei, die zwar hübsch anzuschauen, aber in der Hitze des Gefechts zu überfüllt sind und sich teilweise schlecht von den Charakteren abheben. Nebenbei sind es fast die gleichen wie im Vorgänger

*X-Men vs. Street Fighter* (vgl. XL 2/98), wobei einige Details hinzugefügt wurden. Auch spielerisch sieht es seinem Prequel ähnlich. Nach wie vor wird ein Team aus zwei von nun immerhin 18 Prügelknaben und -mädeln bestimmt, die in je einer Runde so lange im Zweikampf kämpfen, bis sie beide Mitglieder der gegnerischen Mannschaft

besiegt haben. Dabei kann die Spielfigur jederzeit gewechselt werden.

Von den neun *Street Fighter*-Charakteren unterscheiden sich fünf in ihren Moves nur unwesentlich voneinander, und frische Spielelemente wurden unüblicherweise diesmal außer acht gelassen. Ein neuer Charakter namens Norimaro ist immerhin dabei. Er ist eigentlich eine Comedy-Figur, wurde aber ins Spiel integriert, nachdem ein Programmierer ihn im Scherz vorschlug. Man hätte ihn getrost weg-

lassen können, ein grausameres Charakterdesign ist nahezu undenkbar.

Im Grunde genommen wäre diese Fortsetzung relativ uninteressant, gäbe es nicht die gewohnt hervorragende Spielbarkeit. Die Kollisionsabfrage ist pixelgenau, die Moves gehen leicht von der Hand und der Dauerspaß ist enorm. Angesichts der fehlenden Neuerungen und der Unübersichtlichkeit erhält *MSH vs. SF* eine schlechtere Wertung als sein Vorgänger. Wer diesen nicht sein eigen nennt, sollte jedoch zugreifen. ■

**Info**

Für die Spielhallen ist bereits eine Fortsetzung namens *Spawn vs. Street Fighter* angekündigt. Eine Umsetzung für Saturn ist nicht geplant. *MSH vs. SF* läuft nur in Verbindung mit der 4-MB-RAM-Karte.

**Gameplay:** An Steuerung und Gameplay kann nichts ausgesetzt werden, doch ein paar neue Ideen wären wünschenswert gewesen.

**Präsentation:** Fulminante Special-Moves und detaillierte Hintergründe ziehen Unübersichtlichkeit nach sich. Musikalisch laufen gewohnte *Street Fighter*-Themen.

**Saturn-Speicher:** Gesicherte Optionen belegen acht Blöcke.

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

test saturn

**XL-Wertung** **80%**

# Vampire Savior EX Edition



of Fighting 3 (Neo • GeoCD) nach Belieben eingefärbt und umbenannt werden. Mit ihnen kann man sogar in einer Art Survival-Modus Erfahrungspunkte sammeln, die sich auf die Energie und Schlagstärke auswirken. Zudem sind Musikstücke aus *Vampire Hunter 2* enthalten.

Spielerisch blieb alles beim alten. Unzählige, immer zum Schmunzeln anregende Standard- und Special-Moves sind mit ausgesprochen originellen Charakteren und Hintergründen kombiniert. Das Gameplay leidet gegenüber der Saturn-Version zwar nicht unerheblich unter der Ungenauigkeit des Steuerkreuzes, ist abgesehen davon aber ohne Abstriche übernommen worden und somit überdurchschnittlich. Da für Sonys 32-Bitter lediglich der erste Teil existiert und *Street Fighter Alpha 3* noch auf sich warten läßt, ist *Vampire Savior EX* eine lohnenswerte Anschaffung. ■

**XL-Wertung**

**80%**

## info

Eine amerikanische Version des Titels unter dem Namen *Darkstalkers 3* ist bereits angekündigt, eine deutsche Fassung bislang noch nicht.

**Gameplay:** *Vampire Savior* ist eines der wenigen Capcom-Beat-'em-Ups, die sich auf der PSX hervorragend spielen lassen. Das ungenaue PSX-Pad trübt jedoch den Spielspaß.

**Präsentation:** Das Charakterdesign, die Hintergründe, die witzigen Special-Moves und die düstere Musik wurden optimal aufeinander abgestimmt. An den Animationen wurde gegenüber der Saturn-Version hardwarebedingt gespart.

**Memory-Card:** Ein Spielstand belegt einen Block.

**Dual Shock:** Die Rumble-Funktion wird unterstützt.

Muster: 2nd Reality, Hamburg,  
Tel.: 0 40/69 64 04 50

## EVON T. PARTETZKE

in halbes Jahr nach der Saturn-Version erscheint Capcoms Grusel-Prügler *Vampire Savior* (vgl. XL 7/98) auch für die PlayStation. Wie gewohnt mußten Abstriche bei den Animationen der Kämpfer und Hintergründe gemacht werden. Auch einige Details blieben auf der Strecke. Zum Ausgleich wurden der PSX-Fassung verschiedene Extras spendiert. So darf man eine Galerie bestaunen, in der viele Bilder freizuspielen sind. Außerdem kann jeder der 18 Kämpfer wie bei Art

## Action

Hersteller:

Project Two Int.

Entwickler: Formula Game Dev.

Spieler:

1-4 (2 sim., 4 Link)

Level:

8 Arenen

Preis:

ca. DM 100

Erhältlich:

im Handel

# Dodgem Arena

## EVON T. PARTETZKE

ine ungewöhnliche Kombination aus Hockey und Ballerspiel wird mit *Dodgem Arena* präsentiert. Der Spieler steuert eines von verschiedenen, futuristischen Renngefährten



durch insgesamt sechs Arenen, die mit einigen Höhen und Tiefen versehen sind. Ziel ist es, einen Puck, der irgendwo herumliegt, einzusammeln und in eine Säule zu schießen, die sich ständig fortbewegt. Dafür gibt es Punkte. Drei Mitstreiter

versuchen das auch und können sich wie der Spieler mit aufsammlbaren Waffen wehren. Wer nach Ablauf des Zeitlimits die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt.

Obwohl die Idee, die in ähnlicher Form auch bei *BallBlazer Champions* zu sehen war, ganz nett ist, kommt bei *Dodgem Arena* nur wenig Freude auf. Die Steuerung reagiert dermaßen übersensibel, daß man oft am angepeilten Objekt vorbeifliegt. Schnell geht die Übersicht verloren, da die raschen Drehungen zusammen mit der hohen Spielgeschwindigkeit Verwirrung stiften. Meist gerät es zur Qual, den Puck ins Ziel zu schießen. Auch mit mehreren Spielern, ob zu zweit über Splitscreen oder zu viert mit Link-Kabel, macht der Titel nur unwesentlich mehr Spaß. Schade um die saubere, bunte Grafik, denn mit einer vernünftigen Steuerung wäre das Spiel ganz anständig. ■

**XL-Wertung**

**60%**



Selbst im Mehrspieler-Modus mag keine Freude aufkommen

## info

**Gameplay:** *Dodgem Arena* wäre für spannende Mehrspieler-Duelle bestens geeignet, wenn die übersensible Steuerung nicht den meisten Spaß verderben würde.

**Präsentation:** Optisch macht der Titel mit schönen Lichteffekten und kaum sichtbaren Grafikfehlern einen guten Eindruck. Musikalisch bekommt der Spieler typische, am Computer komponierte Zukunftsmusik zu hören.

**Memory-Card:** Ein Spielstand belegt einen Block.

**Dual Shock:** Analog- und Rumble-Funktion werden nur unzureichend unterstützt.

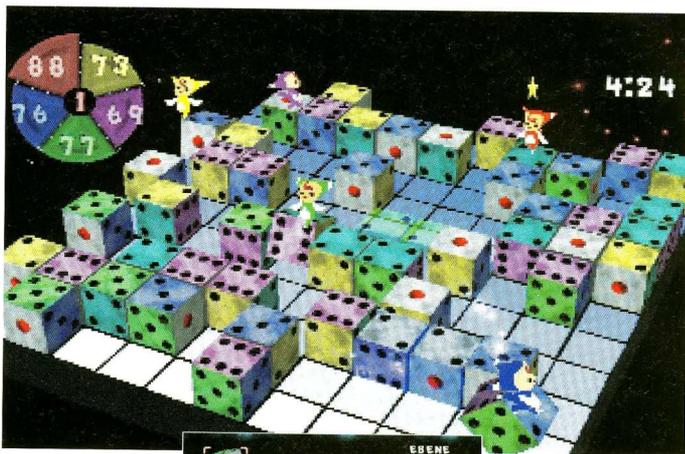
test playstation

Hersteller: Sony Entwickler: Shift **Puzzlespiel**  
 Spieler: 1-5 (simultan) Level: 4 Modi  
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: 15. Januar '99

# Devil Dice



Auf Wunsch erklärt das Spiel die Regeln und gibt taktisch sinnvolle Tipps



Die Puzzles sind knifflig und lehrreich. Anfänger sollten sich mit ihnen beschäftigen

**S**VON F. BERG  
 sechs Seiten hat ein Würfel, man könnte meinen, er gäbe nicht viel her. Um so erstaunlicher ist es, wie viele Spielvarianten sich die Menschheit ausgedacht hat, in denen Würfel eine entscheidende Rolle spielen. *Kniffel* oder *Yazoo* gehören mit Sicherheit zu den bekanntesten, *Devil Dice* für die PlayStation dafür zu den originalsten. In Japan erfreuen sich die Videospiele schon seit einigen Monaten an dem kniffligen Puzzlespiel, welches dort unter dem Namen *Xi [sai]* erschienen ist. Bereits in *neXt Level 9/98* wurde dieser Titel einem Test unterzogen, anlässlich des PAL-Releases unter geändertem Namen soll er noch einmal vorgestellt werden. Natürlich gibt es einen guten Grund dafür, denn für alle Puzzle-Fans ist *Devil Dice* ein unverzichtbares Spiel.

Wer sich prinzipiell nicht für diesen Spieltyp begeistern kann, wird es nicht einfach haben, denn der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch angelegt. Das Spielprinzip entspricht im Grunde dem anderer Genrevertreter. Es geht darum, die einzelnen Bauteile so zu gruppieren, daß sie sich auflösen. Im Falle von *Devil Dice* lenkt man einen kleinen Teufel, der einen Haufen Würfel auf einem Spielfeld verschieben und kippen kann. Damit sich eine Gruppe auflöst, müssen Würfel nebeneinander zum Liegen kommen, deren Augen übereinstimmen und deren Anzahl ebenfalls den Augen entspricht. Mit anderen Worten, es lösen sich lediglich zwei Zweien, drei Dreien, vier Vieren, fünf Fünfen und sechs Sechsen in Wohlgefallen auf. Zusätzlich können durch Anheften weiterer Würfel Ketten gebildet werden. Dies ge-

schieht, indem zum Beispiel an drei Dreien, die langsam am Boden versinken, eine oder mehrere weitere Dreien geknüpft werden. Einsen fungieren als Joker, sie können an jede Gruppe angedockt werden, worauf alle im Spiel befindlichen Einsen von der

Bildfläche verschwinden.

Das Hauptproblem besteht darin, daß das Spiel sehr temporeich verläuft und es gleichzeitig komplexes logisches Denken im dreidimensionalen Raum erfordert. Anfangs sieht man in den meisten Modi recht chancenlos zu, wie der Computer-Gegner über das Spielbrett wirbelt, das Zeitlimit abläuft oder so viele Würfel nachgewachsen sind, bis das Feld voll und das Spiel damit beendet ist. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit hat man jedoch einen guten Blick dafür, wie die Würfel gedreht und verschoben werden müssen. Das Lösen der vorgegebenen Rätsel im Puzzle-Modus ist dabei sehr hilfreich.

Als weitere Modi stehen Trial, War und Battle zur Verfügung. Im ersten gilt es, ohne Gegner möglichst viele Punkte zu sammeln, wobei dem Spieler wahlweise die Zeit im Nacken sitzt oder nicht. Bei den anderen beiden Varianten sind Mehrspieler-Duelle möglich. Wer ein Multi-Tap besitzt, kann im War-Modus sogar zu fünf Würfeln. Dabei geht es zwar sehr hektisch zu, aber ähnlich spaßig wie beim guten alten *Bombberman*.

*Devil Dice* ist erfrischend anders als der hundertste *Tetris*-Klon und sollte in keiner Puzzle-Sammlung fehlen. ■

**info**

Nobody is perfect. In Ausgabe 9/98 bekam das japanische Pendant *Xi [sai]* die Wertung 85%. Diese Zahl war ein Machwerk des Fehlerteufels, das Spiel hatte natürlich ebenfalls 90% erhalten sollen. An dieser Stelle ein aufrichtiges Sorry!

**Gameplay:** Obwohl *Devil Dice* teilweise recht komplizierte Denkprozesse erfordert, spielt es sich vollkommen unkompliziert. Die Steuerung ist präzise und benötigt ausschließlich das Digital-Pad. Auf Tastendruck machen die kleinen Teufel zwar Faxen, Einfluß auf das Spiel hat dies jedoch nicht. Mit L1 und R1 kann die Kamera leicht gedreht werden.

**Präsentation:** Sound sowie Grafik sind schlicht und zweckmäßig. Dank High-Res-Modus kann man auch auf einem großen Spielfeld mit kleinen Würfeln stets alles erkennen.

**Memory-Card:** Der Puzzle-Spielstand und die Trial-Highscores benötigen einen Block.  
**Dual Shock:** nein

test playstation

**Rennspiel** Hersteller: GT Interactive Entwickler: Climax Developm.  
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 6 Strecken  
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

# San Francisco Rush



**E**VON F. BERG  
 eigentlich sollte die PSX-Fassung von *San Francisco Rush - Extreme Racing* ungefähr zeitgleich mit der N64-Version erschienen sein. Ohne Angabe von Gründen verzögerte sich der Release jedoch um mehrere Monate. Oft lohnt es sich, auf ein Spiel zu warten, diesmal eindeutig nicht. Seit Jahren steigt die technische Qualität der PSX-Titel, insbesondere bei Rennspielen. Um so verwunderlicher ist der miserable Bildaufbau bei *SF Rush*. Die Polygone ploppen „nackt“ ins Bild und werden erst wenige Meter vor dem eigenen Fahrzeug mit einer Textur überzogen. Die Steue-

rung sorgt für Frustration, und die Wagen sind kaum unter Kontrolle zu bekommen. Außerdem befinden sich nicht wie im N64-Spiel sieben, sondern lediglich drei Computer-Gegner in den Rennen. Zusätzlicher Unmut kommt durch entsetzlich lange Ladezeiten auf, selbst beim Anwählen einzelner Menüpunkte. Lobenswert ist hingegen das Bestreben der Entwickler, weitere Modi einzubauen. Im Extrem-Modus ist das Rennen nach einem Unfall sofort vorbei, im Modus Rennserie sobald der Spieler nicht erster wurde. Der Explosions-Modus kennt ebenfalls kein Pardon, der Wagen geht in Flammen auf, fährt man langsamer als 60 Meilen pro Stunde. Beim Zeitfahren fehlen die Checkpoints, es müssen statt dessen Uhren eingesammelt werden. Aufgrund der miserablen Spielbarkeit und Präsentation nützen die neuen Modi allerdings nichts, es kommt einfach kein Spielspaß auf. Auch nicht zu zweit, egal ob im Splitscreen- oder Link-Modus. ■



Selten zuvor sah man auf der PSX einen schlechteren Bildaufbau

**info**

Anfang '99 soll auch der Nachfolger, *Rush 2 - Extreme Racing USA*, für PSX umgesetzt werden. Hoffentlich geben sich die Programmierer dabei mehr Mühe.

**Gameplay:** Die Strecken haben durchaus ihren Reiz, die unbrauchbare Steuerung vermißt jedoch jede aufkeimende Spielfreude.

**Präsentation:** Nebel, Polygone ohne Texturen, Blitzer und Ruckeln sowie billige Sound-samples verleiten zum raschen Abschalten.

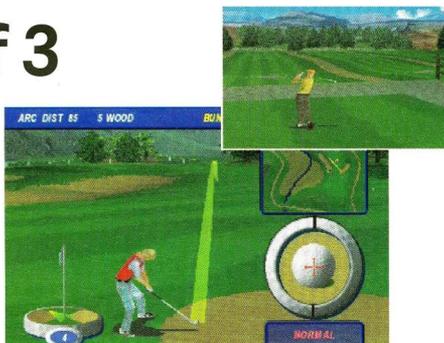
**Memory-Card:** Ein Spielstand benötigt einen Block.  
**Dual Shock:** nur Analogstick

**XL-Wertung 30%**

**Sport** Hersteller: Acclaim/Gremlin Entwickler: Gremlin  
 Spieler: 1-4 Level: 6 Kurse  
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

# actua Golf 3

**W**VON H. REHER  
 Wenn sich der interessierte Spieler auf die Suche nach einer guten Golfumsetzung für die PlayStation begibt, wird er es ziemlich schwer haben. Allein die *actua*-Reihe umfaßt mittlerweile drei Teile, und auch die Konkurrenzprodukte bringen in schöner Regelmäßigkeit ihre Nachfolger hervor. Neben den üblichen Modi wie Tournament, Stroke-Play etc. gibt es bei *actua Golf 3* ein paar neue Variationen, wie das sehr hektische Clock-Golf, bei dem die Spieler höchstens 20 Sekunden pro Schlag zur Verfügung haben, oder den Driving-Contest, bei dem der weiteste und plazierteste Abschlag prämiert wird. Gespielt wird gegen bis zu drei Mitspieler oder den Computer. Zur Auswahl stehen dafür internationale Golfgrößen, wie Greg Norman oder Bernhard Langer, die jedoch keinerlei Ähnlichkeiten zu ihren realen Vorbildern aufweisen. Überhaupt zerstört die äußerst mangelhafte Grafik den Spaß am Spielen. Es ruckelt an allen



Ecken und Enden, die Texturen sind viel zu grob, und die sechs vorhandenen Kurse ähneln sich zu stark. Da auch die Steuerung sehr unpräzise und hakelig gestaltet wurde, was für diesen Sport, bei dem es ja auf Zielgenauigkeit ankommt, ebenfalls sehr unpraktisch ist, kann sich *actua Golf 3* nur im unteren Drittel der Golfspiele einreihen. ■

**XL-Wertung 55%**



Durch die hakelige Steuerung fällt auch das Putten sehr schwer aus

**info**

**Gameplay:** Zehn verschiedene Spielmodi stehen zur Verfügung. Aber was nützt das, wenn keiner - dank der unpräzisen Steuerung - wirklich Spaß macht.

**Präsentation:** Grobe Texturen und ständiges Ruckeln lassen *actua Golf 3* sehr alt aussehen. Der Reporter gibt dafür sein Bestes und redet, was das Zeug hält.

**Memory-Card:** Der aktuelle Spielstand kann auf einem Block gesichert werden.  
**Dual Shock:** ja

test playstation

**Achtung!**

Die Codes einiger NTSC-Spiele können unter Umständen auch für die PAL-Version des jeweiligen Titels gelten. Probiert es einfach mit Eurem PAL-Spiel aus!

**Assault**

NTSC/PAL

**Cheat-Menü:**

Drückt im Startbildschirm („PRESS START“ ist zu lesen) innerhalb von drei Sekunden **▲■●◀▶■▲** **●◀▶■** Ruft nun das Optionsmenü auf! Am unteren Ende des Menüs ist ein weiterer Punkt zu finden, über den sich alle Level per Level-anwahl, alle Waffen, unendlich Munition und alle Full-Motion-Videosequenzen anwählen lassen.

**Stage anwählen:**

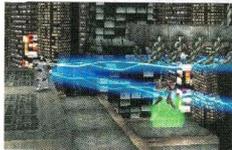
Gebt den obengenannten Cheat ein, ruft das Optionsmenü auf und schaltet gleich darauf wieder in den Startbildschirm zurück! Dort gebt Ihr folgendes innerhalb von drei Sekunden ein: **◀▶×▲▶◀▶!** Anschließend blitzt der Bildschirm einmal auf, ein Sound ertönt, und ein weiterer Menüpunkt erscheint. Über diese Option könnt Ihr jede einzelne Stage anwählen. Allerdings müßt Ihr Sound- und Grafikprobleme hinnehmen, die durch diesen Cheat entstehen können. (Keine Angst, das Spiel nimmt selbstverständlich keinen dauerhaften Schaden.)

**Nakomi-2D-Modus:**

Drückt im Startbildschirm („PRESS START“ ist zu lesen) innerhalb von drei Sekunden **↑↑↓↓◀▶** **◀▶××!** Anschließend blitzt der Bildschirm einmal auf, ein Sound ertönt, und der Cheat wird durch eine Anzeige als korrekt bestätigt. Im folgenden Spiel sind alle 3D-Charaktere sowie die Bosse zweidimensional dargestellt.

**Turbo-Modus:**

Drückt im Startbildschirm („PRESS START“ ist zu lesen) innerhalb von drei Sekunden **×■▲●××■▲●** **L2 R2!** Anschließend blitzt der Bildschirm einmal auf, ein Sound ertönt, und der Cheat wird durch eine



Anzeige als korrekt bestätigt. Im folgenden Spiel drückt Ihr nun **●**, um den Turbo-Modus zu aktivieren und schneller zu laufen. Dabei wird allerdings jedesmal das Item, das Ihr in der Hand haltet, verbraucht.

**Big-Head-Modus (Spieler):**

Drückt im Startbildschirm („PRESS START“ ist zu lesen) innerhalb von drei Sekunden **■●●●●↑■●●** **■▲!** Anschließend blitzt der Bildschirm einmal auf, ein Sound ertönt, und der Cheat wird durch eine Anzeige als korrekt bestätigt.

**Big-Head-Modus (Gegner):**

Drückt im Startbildschirm („PRESS START“ ist zu lesen) innerhalb von drei Sekunden **■●●●●↑■●●** **■×!** Anschließend blitzt der Bildschirm einmal auf, ein Sound ertönt, und der Cheat wird durch eine Anzeige als korrekt bestätigt. Allein die Bosse besitzen nun noch ihre ursprüngliche Kopfgröße.

**Graustufenmodus:**

Drückt im Startbildschirm („PRESS START“ ist zu lesen) innerhalb von drei Sekunden **××▲▲■●●** **↑↓!** Anschließend blitzt der Bildschirm einmal auf, ein netter kleiner Sound ertönt, und der Cheat wird durch eine Anzeige auf dem Screen als korrekt bestätigt.

**Sepia-Grafik:**

Drückt im Startbildschirm („PRESS START“ ist zu lesen) innerhalb von drei Sekunden zehnmal **◀!** Anschließend blitzt der Bildschirm einmal auf, ein Sound ertönt, und der Cheat wird durch eine Anzeige als korrekt bestätigt.



**Auto Destruct**

NTSC

**Cheat-Modus:**

Gebt folgenden Cheat im Pausenmodus ein: **↑ ↓ ◀ ▶ ↓ ↓ L1 R1 R1!** Markiert den neuen Menüpunkt „Cheat Menu“ und drückt **×!** Wenn Ihr nun einen der folgenden Cheats eingibt, erscheint die jeweilige Funktion im Cheat-Menü, wo Ihr sie auswählen könnt.



**Blood-Modus:**

**L1 ↓ R1 ◀ L1 → R1**

**Angel-Modus:**

**↑ R1 ↓ L1 ↑ ◀ R1 → L1**  
Gebt diesen Code direkt nach dem Blood-Modus-Cheat ein!



**Unverwundbarkeit:**

**◀ R1 ↑ L1 ↑ → R1 ↓ L1**

**Fünf zusätzliche Swarms:**

**↑ ↑ ↓ ◀ ▶ R1 L1 R1 L1**

**Doppellaser:**

**R1 L1 R1 L1 ↑ ↓ ◀ ▶**

**Time Trial:**

Gebt die folgenden Codes ein, um die Strecken freizulegen!

**New York:**

**L1 → ↓ ◀ ↑ R1**

**Tokyo:**

**L1 ◀ → R1 ◀ → L1**

**Subway:**

**L1 ◀ L1 R1 → R1**

**Alle Strecken:**

**R1 L1 ◀ ◀ ◀ ◀ L1 ●**

**Levelcodes:**

Level	Code
1	sSFtGcNz
2	rnLVbbjNy
3	frJKZYCPf
4	rmKKFFfnk
5	gvLKCgkmp
6	gvLKBgkmb
7	gvJVCskmp
8	gvBVYshNv

**Bio Freaks**

NTSC

**Clonus-Version:**

Haltet die Select-Taste bei der Auswahl eines Gegners im Charakterauswahl-Menü gedrückt, um gegen die Clonus-Version des feindlichen Kämpfers anzutreten!



**Alternative Kamera:**

Um während eines Fights die Kameraperspektive zu wechseln, haltet Ihr **L2 + R2** gedrückt und bewegt Euch mit Eurem Kämpfer rückwärts. Haltet Ihr erneut **L2 + R2** gedrückt und geht dann in die Hocke, erscheint wieder die ursprüngliche Ansicht.

**Bomberman Wars**

NTSC

**Vorspann überspringen:**

Haltet im Titel-Screen **●** gedrückt und drückt dazu Start, um die Vorspannsequenz zu überspringen!



**Bushido  
Blade 2**

NTSC

**Sub-Charakter:**

Um als einer der Sub-Charaktere in jedem Modus spielen zu können, müßt Ihr den Story-Modus durchspielen und dabei die Sub-Charaktere am Leben erhalten.



**Slash-Modus:**

Beendet den Boss-Modus ohne die Verwendung von Continues! Anschließend findet Ihr im Hauptmenü einen weiteren Menüpunkt, nämlich „SLASH MODE“.

**Chanbarra-Modus:**

Besiegt alle 13 Bosse im Action-

Boss-Modus ohne die Verwendung von Continues! Anschließend markiert Ihr im Hauptmenü den Menüpunkt „LINK MODE“ und drückt zweimal ↓, um den Chanbarra-Modus zu aktivieren.



**100-Slashes-Modus:**

Beendet das Spiel mit allen sechs Hauptcharakteren jeweils einmal!

**Capcom Generations  
Volume 1**

NTSC

**1943 - Spezialwaffen:**

Halte die folgenden Tasten der angegebenen Waffen gedrückt, bevor der entsprechende Level beginnt!



Level	Code
1	↓
2	Waffe 1
3	↖ + Waffe 1 + 2
4	↗ + Waffe 2
5	Waffe 1
6	←
7	↖
8	← + Waffe 1 + 2
9	● + Waffe 1 + 2
10	↗ + Waffe 2



11	↖
12	→ + Waffe 1 + 2
13	↑
14	↖ + Waffe 1 + 2
15	↖ + Waffe 1
16	→ + Waffe 1

**Sound-Remix-Modus:**

Schafft Ihr einen der unten aufgeführten Level, so wird ein Sound-Remix-Modus freigeschaltet. Dieser erlaubt es Euch, im Optionsmenü eine Remix-Version der Levelmusiken anzuwählen.

**Spiel Level**

1942	16
1943	8
1943 (Kai)	5



Tausch, An-/Verkauf von Videospiele, Konsolen und Zubehör

PSX → N 64 → SNES  
SEGA SAT → GB

- Alle Neuheiten (auch Importe) für PSX und N 64 erhältlich
- Große Auswahl an Gebrauchtspielen
- Günstige Zubehörspreise
- SEGA DREAMCAST in Vorb.
- 10 DM + Nachnahme Versandpauschale
- An- und Verkauf von Techno Vinyl und CD's

**SPIRIT**

Gerschermann/Schulz GbR  
Schloßstraße 20  
40477 Düsseldorf  
Fon 0211 48 14 01  
Fax 0211 46 70 33

Mo-Fr 10.30 bis 19.00  
Sa 11.00 bis 15.00



日本精神

Schon mal bei uns bestellt?

Wir organisieren Euch alle möglichen Goodies direkt aus JAPAN!



Phone: 07227-98412

Fax: 07227-990076

http://www.japanspirits.com

**Das Videospiele-Paradies**



Gleich 2x in Hamburg

PlayStation • Nintendo<sup>64</sup>  
Super Nintendo • Saturn  
Game Boy • Zubehör  
Importspele • Umbauten



Kurze Mühren 4  
20095 Hamburg (City)

Tel: 040 - 331 623; Fax: 32 52 58 51



Bahrenfelder Straße 187  
22765 Hamburg (Altona)

Tel: 040 - 390 50 61; Fax: 390 50 62

**HÄNDLERREGISTER**

**NRG** VIDEOGAMES  
Handel & Versand

Wir führen Produkte von:  
SONY-SEGA-NINTENDO  
NEO GEO-ATARI  
PC ENGINE · 3 DO · PC

Zubehör  
Importe  
Zeitschriften  
Umbauten

**EXOTEN & RARITÄTEN**  
neu & gebraucht

**WIR KAUFEN AN!**

Wandsbeker Chaussee 28  
22089 Hamburg  
Tel./Fax: 040/25 56 63



Buslinien: 35, 36 106

**Capcom Generations Volume 2** NTSC

**Super Ghouls 'n' Ghosts - Levelwahl:**

Markiert den Menüpunkt „Backup“ in den Optionen und haltet L1 + Start auf dem zweiten Pad gedrückt! Drückt dann dazu Start auf dem ersten Pad, um die Levelwahl zu aktivieren!



**Cardinal Syn** PAL

**Kostüme wechseln:**

Geht die folgenden Codes im Titelschirm („PRESS START“ ist zu sehen) ein, um die alternativen Kostüme der Fighter freizuschalten! Die korrekte Eingabe eines Cheats wird durch ein Geräusch bestätigt.

**Juni:**

↓ ↓ ↓ L2 ↓ ↓ ↓ ↓

**Nephra:**

■ L1 ● ↑ ▲ ▲ ▲

**Orion:**

R2 ↓ ↓ ● ● ● R2

**Syn:**

● ● ● L1 R1 ● ←

**Alle Charaktere:**

Geht den folgenden Code im Titelschirm („PRESS START“ ist zu sehen) ein: L1 R2 R1 ■ ↓ ● ↓ L2 ■ ■ ■ ■ ■

**Vorspanne verändern:**

Um die Vorspanne der einzelnen Charaktere durch deren Abspanne zu ersetzen, müßt Ihr im Titelschirm („PRESS START“ ist zu sehen) folgendes eingeben: ↓ ↑ ↓ → ← ↑ R1 ● L2. Die korrekte Eingabe eines Cheats wird durch ein Geräusch bestätigt.

**Fatalities:**

Um die in der folgenden Liste aufgeführten Moves zu aktivieren, müßt Ihr im Titelschirm („PRESS START“) folgendes eingeben: ↑ ↑ → → ← ● ● ↓. Die



korrekte Eingabe wird durch ein Geräusch bestätigt. Achtet bitte darauf, daß die Moves für einen links stehenden Charakter angegeben sind! Steht Ihr auf der rechten Seite, ändern sich natürlich die Vor- bzw. Rückwärtsbewegungen ins Gegenteil.

**Bimorphia:**

■ ▲ ▲ ▲ ← ← + ■

**Finkster:**

■ ■ ■ ■ ← ← + ■ → + + ■ → + ■

**Hecklar:**

■ ■ ■ ▲ → → + ■ ↑ + ▲

**Juni:**

■ ■ ■ ■ → → + ■ → → + ■ ← ← + ■

**Kahn:**

← ← + ▲ ← ← ← + ▲ ■ ■ ← ← + ■

**McKrieg:**

▲ ▲ ▲ ■ → → + ■

**Moloch:**

→ → + ▲ ▲ ▲ ▲ ↑ + ■

**Mongoro:**

→ → + ■ ■ ■ ■ → → + ■

**Mongwan:**

→ → + ▲ → → + ▲ ■ ▲ → → + ▲

**Nephra:**

■ ▲ ■ ■ ← ← + ■

**Orion:**

→ → + ▲ → → + ▲ ■ ■ → → + ✕

**Plaquet:**

▲ ▲ ▲ ← ← + ▲

**Redemptor:**

← ← + ■ ■ ■ ■ ← ← + ✕

**Stygian:**

■ ▲ ▲ ← ← + ✕

**Vanguard:**

▲ ■ ■ ■ ← ← + ■

**Vodu:**

■ ■ ■ ▲ ← ← + ■ ↑ + ✕

**Unendlich Magie:**

Geht den folgenden Code im Titelschirm („PRESS START“ ist zu sehen) ein, um während des Spiels stets Magie vorrätig zu haben: → → → → ▲ ← ← ← ! Die korrekte Eingabe eines Cheats wird durch ein Geräusch bestätigt.



**Checkmate** NTSC/PAL

**Bonus-Charaktere:**

Drückt im Titelschirm ← ← ↑ → → →, um anschließend im Versus-Modus den ersten Bonus-Charakter auswählen zu können! Habt Ihr dies getan, begeben Ihr Euch zurück zum Titelschirm und drückt L1 L1 L1 R1 R1 R1, um den zweiten Fighter freizuschalten.

**Colin McRae Rally** NTSC

**Paßwörter:**

Nachdem Ihr die Paßwörter eingegeben habt, beginnt Ihr ein Spiel im Rally- oder Time-Trial-Modus auf der Schwierigkeitsstufe Expert. Nur dann funktionieren die Paßwörter.



**Alle Strecken freischalten:** Gebt das Paßwort „OPENROADS“ als Namen ein!

**Alle Wagen freischalten:** Gebt das Paßwort „SHOEBOXES“ als Namen ein!

**Green Jelly Car:** Gebt das Paßwort „BLANCMANGE“ als Namen ein, um mit einem wackelnden Auto zu fahren!



**Wavy Car:** Gebt das Paßwort „MAGFLOAT“ als Namen ein!

**Geringe Gravitation:** Gebt das Paßwort „MOONWALK“ als Namen ein!

**New Replay:** Gebt das Paßwort „DIRECTORCUT“ als Namen ein und wartet das Replay ab!

**Größere Framerate:** Gebt das Paßwort „SILKYSMOOTH“ als Namen ein!

**Fahrerseite wechseln:** Der Wechsel des Fahrers auf die rechte Seite wird lediglich in der Cockpit-Perspektive sichtbar. Gebt das Paßwort „WHITEBUNNY“ als Namen ein!

**Nachtstrecken freischalten:** Gebt das Paßwort „NIGHTRIDER“ als Namen ein! Vorsicht! Fahrt Ihr abgesperrte Straßenteile entlang, werdet Ihr von einem UFO entführt.

**Pursuit-Modus:** Pausiert ein laufendes Spiel und

drückt sechsmal ▲ + ■ + ●, anschließend sechsmal L1 L2 R1 R2 (nacheinander)! Begebt Euch dann wieder ins Spiel zurück!

**Gespiegelte Strecken:**

Gebt das Paßwort „SKCART“ als Namen ein!

**Metallic-Lackierung:**

Gebt das Paßwort „TINFOILED“ als Namen ein!

**Micro Machines-Modus:**

Gebt das Paßwort „DIDDYCARS“ als Namen ein!

**Hovercraft-Modus:**

Gebt das Paßwort „HOVERCRAFT“ als Namen ein!

**Colony Wars: Vengeance**

PAL

**Paßwörter:**

Die folgenden Codes werden im Paßwortmenü anstelle eines Namens eingegeben.

**Alle Raumschiffe:**

THUNDERCHILD

**Levelwahl:**

DEMON

**Keine Überhitzung:**

Um die Überhitzung der primären Waffe, die gerade in Benutzung ist, zu verhindern, müßt Ihr folgendes Paßwort eingeben: DARK ANGEL

**Alle Waffen:**

TORNADO

**Unendlich Energie:**

VAMPIRE

**Unendlich sekundäre Waffen:**

CHIMERA

**Unendlich Afterburner:**

AVALANCHE

**Viele Tokens:**

HYDRA



**Future Cop: L.A.P.D.**

PAL

Level	Code
1	TAFRGYBLRR
2	CRGRGYBLRY
3	FUMRGYBLRL
4	SICUGYBLLI
5	TAFUGYBLLR
6	CRGUGYBLLR
7	FUMUGYBLLR
8	SIFYGYBISR

**Tombi**

PAL

**Leben auffüllen:**

Wenn Ihr ein Spiel speichert und gleich darauf beendet, um den oben abgelegten Spielstand neu zu laden, so habt Ihr wieder die volle Anzahl an Leben.

**Bonuswaffen:**

Haltet in dem Bildschirm, in dem die Schweine zu Beginn einen Tanz aufführen, R1 gedrückt und gebt folgendes ein: Select → ← ↓ × ● Start! Nachdem der anschließende Ladevorgang beendet ist, müßt Ihr Start drücken, woraufhin Ihr Euch aus einer Liste aller Bonuswaffen eine aussuchen dürft.

**Andere Haarfarbe:**

Haltet im Optionsbildschirm L1 + R1 + ■ + Select gedrückt! Gebt dann folgendes ein: ← ↓ → ↑ → ↓ → ↓ Startet dann ein Spiel! Die Haarfarbe des Keulenschwingers hat sich nun verändert.



# Competition

**N**amcos Beat 'em Up *Tekken 3* hat erwartungsgemäß jede Menge Fans gewonnen. Nun können die Videospieleter etwas gewinnen, und zwar den ultimativen offiziellen Guide. Auf knapp 200 Seiten erfahrt Ihr alles Wissenswerte über Jin Kazama, Lei Wulong, Bryan Fury und die anderen Fighter. In dem edel gestalteten Handbuch können sämtliche Moves und Taktiken sowie Tips&Tricks nachgelesen werden.

Damit nicht genug, auch an die Freunde des Weltalls wurde gedacht. Wer Rat und Tat zu Psygnosis' *Colony Wars: Vengeance* gebrauchen kann, der wird von der 130-Seiten-Komplettlösung nicht enttäuscht sein.



neXt Level verlost in Zusammenarbeit mit Vidis Electronic und dem Herausgeber Future Press jeweils zehnmal ein Exemplar dieser beiden Bücher, die übrigens auch überall im Handel erhältlich sind. Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, der schickt bitte eine ausreichend frankierte Postkarte mit Nennung des gewünschten Handbuchs (*Tekken 3* oder *Colony Wars: Vengeance*) an folgende Adresse:

**neXt Level**

**Stichwort: „Future Press“**

**Friedensallee 41**

**22765 Hamburg**



Einsendeschluß ist der 13.01.99 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firmen Vidis Electronic und Future Press sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

**N64 + PSX**

**AIR RACER**

Viele Rennspiel-Fans wollen das ultimative Fahrerlebnis. Lenkräder für PC und Konsolen werden bereits seit vielen Jahren von diversen Herstellern angeboten. Die Firma Per4mer hat seit einigen Wochen ein Modell im Programm, das sowohl für PlayStation als auch Nintendo64, letzteres über ein mitgeliefertes Adapterstück, geeignet ist. Das Besondere an diesem Lenkrad ist sein platzsparendes Design und daraus resultierend die Art, wie es bedient wird. Der Air Racer hat keine Halterung, das Gerät wird freischwebend in der Luft benutzt. Dennoch werden sowohl Lenkmanöver nach links und rechts als auch Neigungswinkel nach vorne und hinten registriert. Es bedarf allerdings einer ordentlichen Eingewöhnungszeit, denn ohne den Gegendruck, den herkömmliche Lenkräder aufgrund einer Feder ausüben, fällt es anfangs schwer, Bewegungen richtig zu dosieren.

Ob, und wie gut man mit diesem Modell spielen kann, ist daher sehr stark von der Person abhängig. Obgleich es Vorteile aufweist, wie ein extrem langes Verbindungskabel (260 cm), konfigurierbare Tasten, Simulation eines Analog-, Digital- und neGcon-Modus, stört ein Faktor erheblich. Nach spätestens einer Stunde hat sich die Oberarmmuskulatur des Spielers aufgepumpt wie eine Luftmatratze, weil er das Lenkrad ständig und aus eigener Kraft vor seinem Körper halten muß. Ausgeliefert wird der Air Racer übrigens ohne Pedale, es wird über Buttons Gas gegeben. Per4mer bietet jedoch separate Pedale für ca. 40 DM an.



Muster: Multi Media Press Connection, Tel.: 0 42 21/9 34 50  
und Video&Game, Tel.: 0 30/42 43 95 00

**XL-Wertung**

☆☆☆

Preis:  
ca. 140 DM  
Per4mer

**Alle Systeme**

**CONSOLE CARRYING PACK**

Die Jahreszeit der langen Videospiele Nächte hat wieder begonnen. Mit Spielen wie zum Beispiel *Zelda 64* und *Tomb Raider III* sind auch bestens geeignete Titel für Sessions im Freundeskreis im Angebot. Für den Fall, daß der Gastgeber kein Videospielgerät besitzt, muß dieses natürlich mitgebracht werden. Um das wertvolle Stück sicher und bequem transportieren zu können, gibt es nun einen speziellen Rucksack von der Firma InterAct. Er bietet extra zu diesem Zweck, gefertigte



**PlayStation**

**BARRACUDA 2**



Das Barracuda-Pad von InterAct hat einen Nachfolger. In Ausgabe 7/98 befand sich der Vorgänger auf dem XL-Prüfstand und konnte aufgrund einiger Mängel nicht richtig überzeugen. Mit dem Barracuda 2 bietet der Hersteller nun eine konsequent verbesserte Variante an. Die augenscheinlichste Veränderung ist zugleich auch die notwendigste gewesen, das Pad hat eine handliche Größe bekommen. Die Haltezapfen sind angenehm geformt, wodurch das Gerät ausgezeichnet in der Hand liegt. Dank kräftiger Federn vermitteln die Analogsticks des Barracuda 2 eine sehr gute Kontrolle über das Spielgeschehen. Dem aktuellen Trend entsprechend platzierte InterAct zwei Motoren in dem Pad, die den Benutzer, sofern die Software dieses Feature unterstützt, ordentlich durchschütteln. Wie auch beim Vorgänger können die Buttons mit umfangreichen Tastenkombinationen programmiert werden. Bis zu 40 Anweisungen kann sich das Barracuda im Digital-Modus merken. Beat-'em-Up-Freunde werden dies zu schätzen wissen, da auch Verzögerungen und Steuerkreuzbefehle gespeichert werden können. Im Analog-Modus kann jeder Taste nur die Bedeutung eines anderen Buttons zugewiesen werden. Dafür kann per Schalter festgelegt werden, daß der linke Analogstick die Funktion des rechten übernimmt und umgekehrt. Dies kann insbesondere für Linkshänder durchaus sinnvoll sein. Darüber hinaus verfügt das Barracuda 2 über eine Turbo-, Autofire- und eine Zeitlupenfunktion.

Muster: Jöllenbeck, Tel.: 0 42 87/1 25 10

**XL-Wertung**

☆☆☆☆

Preis:  
ca. 70 DM  
InterAct

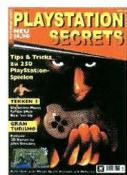
Muster: Jöllenbeck, Tel.: 0 42 87/1 25 10

**XL-Wertung**

☆☆☆☆

Preis:  
ca. 70 DM  
InterAct

<p>next Level 5/96</p>	<p><b>Specials:</b> Interviews mit Shigeru Miyamoto und Formel-1-Entwickler Martin Chudley, Hinter den Kulissen der deutschen Software-Firma Neon <b>PlayStation:</b> Battle Arena Toshinden 2, Descant, Ridge Racer Revolution <b>Saturn:</b> Vampire Hunter, wipEout</p>	<p>next Level 6/96</p>	<p><b>Specials:</b> LucasArts-/Factor 5-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, SiliconGraphics-Reportage (Teil 1) <b>PlayStation:</b> Darkstalkers, Resident Evil (1), Tekken 2, True Pinball <b>Saturn:</b> Panzer Dragon Zwei</p>	<p>next Level 7/96</p>	<p><b>Specials:</b> wipEout 2097 Entwicklungsrück-Interview mit David Perry (Shiny Ent.), SiliconGraphics (2) <b>SNES:</b> Super Mario RPG <b>PSX:</b> Bust-A-Move 2, Int. Track &amp; Field, Jumping Flash 2, ShellShock <b>Saturn:</b> Earthworm Jim 2, The Horde</p>	<p>next Level 8/96</p>	<p><b>Specials:</b> N64: Duo vadis, Nintendo; Interviews mit Howard Linwood und den NIGHTS-Entwicklern <b>N64:</b> PilotWings 64, Super Mario 64 <b>PlayStation:</b> Burning Road, Formel 1, Sampras Great Tennis, Top Gun <b>Saturn:</b> Gun Griffen, NIGHTS</p>
<p>next Level 10/96</p>	<p><b>Specials:</b> Tomb Raider-Bericht, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinske (Sega of America) und Tatsuya Mizuguchi (Sega Rally), Turok-Entwickler David Dienstbier (Iguana) im Interview, Classic Videogames (Teil 1)</p>	<p>next Level 11/96</p>	<p><b>Specials:</b> Virtua Fighter 3 (Arcade), Grenzerüberblick Prügel-spiele, Segas Am Annex (Sega Tearing Car Championship), Final Fantasy VII-Report + Interview mit Hiro-no Sakaguchi, Classic Videogames (Teil 2)</p>	<p>next Level 12/96</p>	<p><b>Specials:</b> Classic Videogames (Teil 3), Portrait Yokko Date <b>Spiel des Monats:</b> Tomb Raider (PlayStation u. Saturn) <b>N64:</b> Wave Race 64 <b>PSX:</b> Destr. Derby 2, Disruptor <b>SAT:</b> Daytona C.E., Virtua Cop 2</p>	<p>next Level 1/97</p>	<p><b>Specials:</b> Sega-Gründer David Rosen im Exklusiv-Interview, PSX-Entwicklungssystem Year-Ze, Classic Videogames (Teil 5) <b>N64:</b> Mario Kart 64, Star Wars: Shadows of the Empire <b>PSX:</b> Ridge Racer, Tempest X3</p>
<p>next Level 4/97</p>	<p><b>Specials:</b> Atari-Story (Teil 2), PS2-Entwicklungssystem, Yarrowe, 64DD-Reportage, Interview mit Turok-Designer David Dienstbier <b>PSX:</b> Final Fantasy VII, Tenka <b>Saturn:</b> Digital Dance Mix</p>	<p>next Level 5/97</p>	<p><b>Specials:</b> Grenzerüberblick: 32-Bit-Rollenspiele, Reportage: Core Design: Ninja (PlayStation und Saturn), Yokko Date, V-Rally: Entwicklungsreport <b>N64:</b> Blast Corps, Turok-Level-karten (Teil 1)</p>	<p>next Level 6/97</p>	<p><b>Specials:</b> 32-Bit-Rennspiele <b>Arcade:</b> AOU-Shin Tokio <b>N64:</b> Intern. Superstar Soccer 64, Turok-Levelkarten (Teil 2) <b>PlayStation:</b> Bushido Blade, Dracula X, Soul Blade <b>SAT:</b> Shining the Holy Ark</p>	<p>next Level 7/97</p>	<p><b>Specials:</b> Messe-News Electronic Entertainment Expo, Emulation-Report (Teil 1) <b>N64:</b> NBA Hang Time <b>PlayStation:</b> Ace Combat 2, Battle Arena Toshinden 3, Syndicate Wars, Transport Tycoon</p>
<p>next Level 9/97</p>	<p><b>Specials:</b> Turok 2 (N64), Light-gun-Report, Resident Evil DC (PSX), Square-Special <b>Spiel des Monats:</b> Oddworld – Abe's Oddysee (PlayStation) <b>N64:</b> Yuke Yuke! T., Dark Rift <b>PlayStation:</b> Street Fighter EX plus u. Time Crisis, Warcraft II <b>Saturn:</b> Discworld II, Rev. Evil <b>Arcade:</b> Lost World (Modell 3), Hyper Neo Geo 64 (SNK) <b>Zubehör:</b> Sony-Analogpad, T20 Block Mem. Card (PSX)</p>	<p>next Level 10/97</p>	<p><b>Specials:</b> Fighting Force, Saturn 2 – Segas 64-Bit-Konsole <b>Spiel des Monats:</b> Formel 1 '97 (PlayStation) <b>N64:</b> Diddy Kong Racing, Ganbare Goemon, Trishipere <b>PlayStation:</b> Crash Bandicoot 2, Fantastic Four, NHL Breakaway 98, Star Wars: Masters of Teräs Käsi, Vergessene Welt <b>Saturn:</b> Dragon Force, Marvel Super Heroes <b>Arcade:</b> Moto Raid, Polystars</p>	<p>next Level 11/97</p>	<p><b>Specials:</b> von Breath of Fire III bis Zelda 64: zukünftige Rollenspiele für N64, PSX u. SAT; Interview mit dem Erfinder der PlayStation, Ken Kutaragi; Tomb Raider II <b>Spiel des Monats:</b> extreme-G (Nintendo64) <b>N64:</b> MRC. <b>PlayStation:</b> Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures <b>Saturn:</b> Last Bronx <b>Arcade:</b> Samurai Spirits 64</p>	<p>next Level 12/97</p>	<p><b>Specials:</b> Lara Croft Centrefold; Einsteiger-Report: Welche Konsole ist die richtige? <b>Spiel des Monats:</b> Tomb Raider II st. Lara Croft (PSX) <b>N64:</b> Diddy Kong Racing, Mace, Top Gear Rally <b>PlayStation:</b> C&amp;C 2: Alarmstufe Rot, Resident Evil DC <b>Arcade:</b> Sega Tearing Car Championship, JAMIC 97: News von der Automaten-Messe</p>
<p>next Level 2/98</p>	<p><b>Specials:</b> Rare – Das Erfolgsgemein der Spitzenprogrammierer (Interview und Report), Terry-Pratchett-Interview, N64: AeroFighters Assault, WCW vs. NWO, Wild Choppers <b>PlayStation:</b> Bloody War, Einhänder, Skullmonkeys, Star Wars: Masters of Teräs Käsi, Z Saturn: X-Men vs. Street Fighter <b>Arcade:</b> Scud Race Plus, Rival Schools, Virtual On 2</p>	<p>next Level 3/98</p>	<p><b>Specials:</b> Interview mit Shigeru Miyamoto, Lucky-Luke/Infogrames-Report <b>Spiel des Monats:</b> Gran Turismo (PlayStation) <b>N64:</b> 1080° Snowboarding, Yoshi's Story, NHL Breakaway <b>PlayStation:</b> Air Race, Front Mission Alternative, One Saturn: Granda, Winter Heat, Bush-A-Move 3 <b>Arcade:</b> Sega Rally 2 <b>Zubehör:</b> N64-Umbau (RGB)</p>	<p>next Level 4/98</p>	<p><b>Specials:</b> Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team <b>Spiel des Monats:</b> Raven – The Sequel to Myst (PSX) <b>N64:</b> Fighters Destiny, NBA Pro 98, Robotron 64 <b>PlayStation:</b> Newman Haas Racing, Pitfall 3D, Rascal <b>Saturn:</b> Burning Rangers <b>Arcade:</b> Ehrgeiz, Harley Davidson &amp; L.A. Riders, SF EX 2 <b>Zubehör:</b> PS Light Gun (PSX)</p>	<p>next Level 5/98</p>	<p><b>Specials:</b> Die Ärzte vs. Lara Croft (Interview), Heart of Darkness-Reportage (PSX) <b>PlayStation:</b> Tekken 3 (PlayStation) <b>N64:</b> Bust-A-Move 2, Forsaken, Kobe Bryant, Wetrix <b>PlayStation:</b> Diablo, Frankreich 98 – Die Fußball-WM, Need For Speed III, Parasite Eve <b>Arcade:</b> Ehrgeiz, Time Cr. II <b>Tactics:</b> Tekken 3-Special (T. 1), Raven-Komplettlösung (Teil 3)</p>
<p>next Level 7/98</p>	<p><b>Specials:</b> Rollenspiel-Überblick; Spiele, wollt ihr ewig leben? – Emulatoren-Story (Teil 3) <b>Spiel des Monats:</b> Banjo-Kazooie (N64) <b>N64:</b> Bomberman Hero, Frankreich 98 – Die Fußball-WM <b>PlayStation:</b> Alundra, Colin McRae Rally, Gran Turismo (PAL), Point Blank, Wild Arms <b>Saturn:</b> Shining Force III <b>Arcade:</b> Daytona 2 <b>Tactics:</b> Tekken 3-Special (T. 2), Raven-Komplettlösung (Teil 4)</p>	<p>next Level 8/98</p>	<p><b>Specials:</b> Final Fantasy VIII – Reportage und Interview mit Square, Sega Dreamcast: exklusiver Hardware-Bericht <b>ES-Messe-Special:</b> N64: Perfect Dark, Rogue Squadron, Turok 2, Zelda 64; PSX: Metal Gear Solid, Tomb Raider III <b>N64:</b> Bio Freaks, Quies 4 <b>PlayStation:</b> Batman &amp; Robin, Heart of Darkness, Soukaigi <b>Arcade:</b> Namco's Soul Blade-Nachfolger: Soul Calibur <b>Tactics:</b> Tekken 3-Special (T. 3)</p>	<p>next Level 9/98</p>	<p><b>Specials:</b> Command &amp; Conquer-Reportage, Final Fantasy VIII – Die spielbare Demo, Squares Beat 'em Up für PlayStation <b>Spiel des Monats:</b> F-Zero X (N64) <b>N64:</b> Cruis'n World, Iggys Reckin' Balls, Turok 2 (Report.) <b>PlayStation:</b> Azure Dreams, Brave Fencer Musashinden, Breath of Fire III, Tekken 3 (PAL) <b>Saturn:</b> Dracula X <b>Arcade:</b> Street Fighter Alpha 3 <b>Tactics:</b> Tekken 3-Special (Teil 4), Heart of Darkness-Karten</p>	<p>next Level 10/98</p>	<p><b>Specials:</b> Dreamcast-News: Sonic Adventure, Colony Wars: Vengeance (PSX), wipEout 64 Interview, Oddworld-Reportage <b>N64:</b> F1 World Grand Prix, Gex 64, ISS 98 (PAL), Mission: Impossible, WWF Warzone <b>PlayStation:</b> ISS Pro 98, Medi-evil, Rival Schools, Wild 9 <b>Saturn:</b> Deep Fear <b>Arcade:</b> Samurai Spirits 2 <b>Tactics:</b> Tekken 3-Special (Teil 5), Heart of Darkness-Karten (Teil 2), Castlevania – S. o. T. N.</p>
<p>next Level 12/98</p>	<p><b>Specials:</b> Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview; Sega Dreamcast Launch-Präsentation; Messe-News Tokyo Game Show <b>N64:</b> Body Harvest, V-Rally Edition 99, WCW/NWO Rev., wipEout 64, XG 2 <b>PlayStation:</b> Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, TOCA 2 <b>Tactics:</b> Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)</p>	<p>next Level 1/99</p>	<p><b>Specials:</b> Gran Turismo – exklusive 3D-Streckenklärung und Tuningberater <b>Tekken 3 – die besten Moves für alle Charaktere und jede Menge gemeinsamer Optionen</b> <b>Tips und Tricks, Paßwörter und Cheats zu über 250 PlayStation-Spielen</b> <b>Außerdem:</b> Adressen, Hotlines, Internetadressen</p>	<p>next Level 2/99</p>	<p><b>Specials:</b> Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 2), Interview mit Cyan <b>Spiel des Monats:</b> indiziert <b>N64:</b> 1080° Snowboarding, Aero Gauge, Mystical Ninja, Gex 3D, Theme Hospital <b>Saturn:</b> Panzer Dragoon Saga, The House of the Dead <b>Arcade:</b> ADU-Messe Tokio <b>Tactics:</b> DKR, Raven</p>	<p>next Level 3/99</p>	<p><b>Specials:</b> Oddworld Inhabitants: Die Philosophie der Abe-Entwickler F.E.B., Metal Gear Solid-Preview <b>Specials des Monats:</b> Turok 2 + Seeds of Evil (Nintendo64) <b>N64:</b> Buck Bumble, Rakugakids, Space Station: Silicon Valley <b>PlayStation:</b> Abe's Exoddus, Ninja, Overlord 2, Spyro, Star Ocean: Second Story <b>Arcade:</b> Star Wars Trilogy <b>Tactics:</b> WWF War Zone</p>



Einfach den Coupon ausfüllen und an untenstehende Adresse schicken oder online bestellen!

**Kombi-Angebot:**  
Drei XL-Ausgaben für insgesamt nur 10,- DM  
9-11/96 DM 10,- + Versandgeb.

5/96 DM 4,90	2/97 DM 5,90	11/97 DM 5,90	7/98 DM 5,90
6/96 DM 4,90	4/97 DM 5,90	12/97 DM 5,90	8/98 DM 5,90
7/96 DM 4,90	5/97 DM 5,90	1/98 DM 5,90	9/98 DM 5,90
9/96 DM 4,90	6/97 DM 5,90	2/98 DM 5,90	10/98 DM 5,90
10/96 DM 4,90	7/97 DM 5,90	3/98 DM 5,90	11/98 DM 5,90
11/96 DM 4,90	8/97 DM 5,90	4/98 DM 5,90	12/98 DM 5,90
12/96 DM 4,90	9/97 DM 5,90	5/98 DM 5,90	PSX Secrets DM 4,90
1/97 DM 5,90	10/97 DM 5,90	6/98 DM 5,90	

(Name) \_\_\_\_\_

(Straße) \_\_\_\_\_

(PLZ/Ort) \_\_\_\_\_

(Datum/Unterschrift) \_\_\_\_\_  
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartennummer bitte nicht vergessen!)  
 bar (beiliegend)

Versandkosten: Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

Adresse: \_\_\_\_\_

next Level  
Heft-Shop  
Club-Verwaltungs OHG  
Postfach 1149  
23612 Stockelsdorf



Ehrgeiz (PSX)



Final Fantasy VIII (PSX)



R4 - Ridge Racer Type 4 (PSX)

**Reportage**

**64-bit-level**

**32-bit-level**

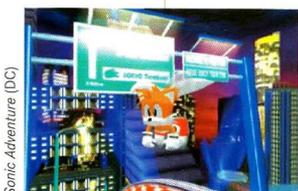
**P**layStation, Nintendo<sup>64</sup>, Dreamcast – alles Konsolen, deren Stärke die Darstellung von Polygonen ist. Alle auf diesen Vielecken basierenden Spiele bringen den Nachteil mit, daß die Objekte kantig wirken. Mittlerweile gibt es jedoch Techniken, mit denen dieser unerwünschte Nebeneffekt umgangen werden kann. Die Zukunft der 3D-Spiele liegt nicht unbedingt in den Polygonen. Mit welchen Mitteln wird die Software der nächsten Generation programmiert? neXt Level wird dieser Frage in einem umfassenden Bericht auf den Grund gehen. ■



Projekt Berkley (DC)



Rogue Squadron (N64)



Sonic Adventure (DC)

**V**iele Videospiele hungern bereits nach der Fortsetzung der bekanntesten Rollenspiel-Serie der Welt, *Final Fantasy VIII*. In der nächsten Ausgabe können Neuigkeiten über den Erfolgsgaranten bestaunt werden. Seitdem sich Square von Nintendo verabschiedet hat, wagt sie sich nicht nur an Rollen- und Strategiespiele. Mit *Ehrgeiz* erschient ihr drittes Beat 'em Up, das gegenüber dem Automatenvorbild mit fünf statt zwei *Final Fantasy VII*-Charakteren aufwartet. *Ridge Racer Type 4* verspricht, grafisch wie optisch eines der besten Rennspiele der letzten Jahre zu werden. In neXt Level 2/99 kann man sich den Test der japanischen Version bereits zu Gemüte führen. ■

**N**un, da Dreamcast in Japan erhältlich ist, stellt sich die Frage nach neuer Software, zumal neben *Virtua Fighter 3tb* kein Launch-Titel auch nur ansatzweise überzeugen konnte. Mit *Sonic Adventure* könnte sich das allerdings ändern. Kommenden Monat wird alles Wissenswerte über Segas Aushängeschild preisgegeben. Außerdem wird in einer DC-Pressekonferenz Neues über Yu Suzukis Geheimprojekt *Projekt Berkley* enthüllt, auf der XL natürlich präsent sein wird. *Rogue Squadron* für N64 ist zumindest in den USA erhältlich und wird in XL 2/99 getestet. ■



**impresum** **neXt LEVEL** 2/99 erscheint am 15. Januar 1999

**Chefredaktion:** Klaus-Dieter Hartwig (ViSDP)  
**Stellv. Chefredaktion:** Frederic Berg

**Redaktion:** Marco Häntsch, Thomas Hellwig, Sebastian Krämer, Tobias Partetzke

**Redaktionsassistent:** Brigitta Schöler

**Freie Mitarbeit:** Julian Eggebrecht, Holger Reher, Hirofumi Yamada

**Grafik:** Arne Bahrüth, Hanno Meier  
**Freie Mitarbeit:** Heineke Vogt

**Verlagsleiter:** Torsten Weber

**Anzeigen:** ARC, Ernö Andrich  
 Industriestraße 44 a  
 82194 Gröbenzell  
 Tel.: 0 81 42/5 71 07  
 Fax: 0 81 42/5 71 08  
 E-Mail: arcanandrich@compuserve.com

**Anzeigenkoordination:** Brigitta Schöler  
**Anzeigenleitung:** Torsten Weber (ViSDP)  
**Verlag:** X-plain Verlag  
 Friedensallee 41  
 22765 Hamburg  
 Tel.: 0 40/39 98 37-0  
 Fax: 0 40/39 50 43  
 E-Mail: next.level@on-line.de  
 Internet: http://www.x-plain.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:** © Sega



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

# PLAYSTATION PRESENTS CRASH BANDICOOT 3 TIME WARP TOUR



**START: 11.12.98** *VERY SPECIAL GUEST: COCO*  
**470 V. CHR. ROM • 1536 LONDON • 201 V. CHR. CHINA  
XX ATLANTIS • 1916 VERDUN • 2450 V. CHR. ÄGYPTEN**

*GRÖSSTES COMEBACK ALLER ZEITEN • ACTION UND FUN DER SUPERLATIVE • GENIALE 3-D- UND LIGHT-EFFECTS*  
**PLAYSTATION-HOTLINE: 0190/578 578 (1,21 DM/MIN.) • [www.playstation-europe.com](http://www.playstation-europe.com)**



**IT'S NOT A GAME**

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Crash Bandicoot 3: WARPED TM & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. [www.universalstudios.com](http://www.universalstudios.com). Developed by Naughty Dog Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

# CRASH BANDICOOT 3 TIME WARP TOUR



**START: 11.12.98** *VERY SPECIAL GUEST: COCO*  
**470 V. CHR. ROM • 1536 LONDON • 201 V. CHR. CHINA  
XX ATLANTIS • 1916 VERDUN • 2450 V. CHR. ÄGYPTEN**

*GRÖSSTES COMEBACK ALLER ZEITEN • ACTION UND FUN DER SUPERLATIVE • GENIALE 3-D- UND LIGHT-EFFECTS*  
**PLAYSTATION-HOTLINE: 0190/578 578 (1,21 DM/MIN.) • [www.playstation-europe.com](http://www.playstation-europe.com)**



**IT'S NOT A GAME**

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Crash Bandicoot 3: WARPED TM & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. [www.universalstudios.com](http://www.universalstudios.com). Developed by Naughty Dog Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

 **NINTENDO<sup>64</sup>**  
FEEL EVERYTHING



FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

**AUSGELASSENHEIT.** Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit Zelda 64 erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

Das neue The Legend of Zelda - Ocarina of Time von Nintendo stimuliert ganz bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Nach der ersten Begegnung mit Prinzessin Zelda werden Sie eine Ausgelassenheit erleben, die Sie so schnell nicht vergessen. Doch schon die nächste Herausforderung kann Ihnen unsagbares Kopfzerbrechen bereiten. Das Resultat ist eine Depression, aus deren Tiefe Sie erst herausfinden, wenn Sie weiterspielen.

