

next Level

NEXT LEVEL

Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴ · Sega Saturn · Arcade



Heiß auf Eis
1080°
Snowboarding



Eine Klasse für sich
Gran Turismo
The Real Driving Simulator



Invasion der Untoten
House of the Dead

Ein Spiel aus Fleisch und Blut
RESIDENT EVIL 2





BOARDING
NICHT
NUR ZUR
WINTERZEIT.
NEIN, AUCH
IM SOMMER,
WENN ES
SCHEINT.

Fakie to Backside Ally
Oop Crippler 1080 oder
McJohanntwist 1020 Shuffle
oder Frontside McTwist 720
Indy Grab oder Revert
Method Air 356 Tage im Jahr.
Nur auf PlayStation.

(...eine kleine Offenbarung...". NEXT LEVEL 1/98)



OFFIZIELLER SPONSOR DER UEFA CHAMPIONS LEAGUE.



AND PLAYSTATION ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



IS A TRADEMARK OF SONY CORPORATION. 1997 UEP SYSTEMS, INC.



PUBLISHED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE.



IT'S NOT A GAME

Der Weg ist das Ziel

Am 1. März feiert das Nintendo⁶⁴ in Deutschland seinen ersten Geburtstag. Ob es wirklich einen Grund zum Feiern gibt, will (bzw. wollte) Nintendo erst auf der Nürnberger Spielwarenmesse verkünden – zu spät, um die Informationen in dieser Ausgabe noch zu berücksichtigen. Man kann aber wohl guten Gewissens davon ausgehen, daß die Zahlen mehr als zufriedenstellend ausfallen. Und sicherlich will niemand das freudige Ereignis durch Erinnerungen an die Vorverkaufsauktion und die frühzeitige Preissenkung trüben. Decken wir den Mantel des Schweigens über 64 DM Anzahlung, Wartezeiten trotz Vorbestellung, 100 DM weniger nach neun Wochen Marktpräsenz ...

Auch Sony setzte das Pokerface auf und ließ sich direkt nach dem Jahreswechsel noch nicht in die Karten schauen. Doch niemand würde bezweifeln, daß die PlayStation die Marktführerschaft unangefochten behauptet hat. Sony hält auch weiterhin die besseren Karten in der Hand, denn bei Ankündigungen wie *Gran Turismo*, *Resident Evil 2* und *Tekken 3* kommt eigentlich kein Videospiel-Fan an der PlayStation vorbei – was Sonys Plan, die sogenannte PlayStation 2 erst im Jahr 2000 vorzustellen, sehr entgegenkommt. Nintendo hingegen bekam aus Japan mit *Yoshi's Story* überraschend ein dickes Ei ins Nest gelegt, das für die Freak-Zielgruppe schwer verdaulich ist. Ansonsten heißt das Motto nicht nur für Rollenspiel-Fans auch weiterhin „Wir warten auf *Zelda*“. Außerdem soll es ja eines schönen Tages das 64DD geben – falls das Gerät jemals außerhalb Japans erscheint. Eröffnet das Zusatzlaufwerk wirklich ungeahnte Gameplay-Möglichkeiten dank Beschreibbarkeit, oder ist es doch nur eine Entschuldigung für den begrenzten Speicherplatz der N64-Module und deren hohe Produktionskosten?

Sega läutet derzeit schon die Glocken für die nächste Hardware-Generation – gerade einmal zweieinhalb Jahre, nachdem der Saturn zum erstenmal (8. Juli 1995) zum stolzen Preis von 749 DM in den Regalen lag. Zum drittenmal sucht Sega einen Vorteil darin, als erster mit einer neuen Hardware aufzutumpfen, und zum drittenmal in Folge wird die Konkurrenz mit einer besseren Hardware nachziehen. Dabei gibt es zur Zeit so viele hervorragende Saturn-Games wie schon lange nicht mehr. Leider werden die besten (*Grandia*, *X-Men vs. Street Fighter*) voraussichtlich den Japanern vorbehalten bleiben.

Im Gegensatz zur Konkurrenz hat Nintendo jedoch noch ein weiteres As im Ärmel. Der fossile Game Boy, Jahrgang 1989 (!), ist wie der VW-Käfer: er läuft und läuft und läuft. Die überraschende, ununterbrochene Popularität des Dauerbrenners macht sich Nintendo nun mit gewohnter Cleverneß zunutze und zaubert die Game-Boy-Kamera nebst Drucker aus dem Ärmel – wahrscheinlich der originellste technische Gimmick aller Zeiten. Und falls Miyamoto in zwei Jahren immer noch an der Fertigstellung von *Zelda* arbeiten sollte, kann man ja die transparente GB-Kamera bringen und die phosphoreszierende und die rosa-farbene mit grünen Sternchen ...

Viel Spaß bei der Entscheidung für die richtige Farbe und beim Lesen dieser Ausgabe wünscht die neXT-Level-Redaktion!

REPORTAGEN

Sega Rally 2/Arcade40

AM-Annex schlägt wieder zu. Segas erster Automat mit Handbremse soll auf der AOU-Show '98 vorgestellt werden. neXt Level informiert über den Stand der Produktion und führte ein Interview mit den Entwicklern Tetsuya Mizuguchi und Kenji Susaki.



Lucky Luke52

In-house-Produktionen der Entwicklerfirma Infogrames haben den Ruf, einen gehobenen Anspruch in Sachen Schwierigkeitsgrad zu haben. Wie's beim aktuellen Spiel um den 3D-gewordenen Westernhelden bestellt ist und was das 26köpfige Programmiererteam über das co-michafte PlayStation-Game zu berichten hat, verraten wir ab Seite 52.



**INFOGRAMMES
MULTIMEDIA**



INTERVIEWS

Shigeru Miyamoto28

Wenn Meister Miyamoto über eine Spieleproduktion wacht, dann weiß die Branche, daß der nächste Knüller nicht mehr lange auf sich warten läßt. Welchen Projekten der Spielguru derzeit seine volle Aufmerksamkeit schenkt und was er noch so alles im Hinterstübchen auszuhecken gedenkt, das kann man im aktuellen Interview erfahren.



RUBRIKEN

Editorial3
 read.me12
 Arcade44
 Vorgestellt werden diesmal: Fighting Vipers 2, Harley Davidson & L.A. Riders, Mortal Kombat 4, Shock Troopers und Ski Champ
 Zubehör78
 Händlerregister80
 Heftshop81
 Impressum82
 neXt month82

TITELTHEMA

SEITE 6

PlayStation

Resident Evil 2

Ein paar Wochen noch, dann ist es endlich soweit: Capcoms grauenvolle Untate ziehen im zweiten Teil des packenden Action-Adventures durch Raccoon City. XL berichtet vorab, was Leon und Claire im Kampf gegen das Böse erwartet und was den Nachfolger so überaus interessant macht.



SPIEL DES MONATS

SEITE 16

PlayStation

Gran Turismo

Mit Gran Turismo macht sich Polys Entertainment im Handumdrehen einen Namen. Das visuelle Feuerwerk der Licht- und Schatteneffekte sucht vergeblich seinesgleichen. PlayStation-Besitzer, die bis zum jetzigen Zeitpunkt dachte, sie hätten das feinste Rennspiel im Regal stehen, werden augenblicklich jede Begeisterung verlieren und sich die Finger nach Sonys Meisterwerk lecken.



GROSSE ABO-PRÄMIEN-AKTION

SEITE 75

Ein Abonnement ist nicht nur ungemein praktisch, sondern spart gegenüber dem Einzelkauf sogar eine ganze Stange Geld. Dem nicht genug, wird die Werbung eines neuen Abonnenten auch noch prämiert, und zwar mit einem überaus interessanten Spielepaket. Drei spielbare Beat-'em-Up-Demos winken dem Werber für seine Mühe. Bestellkarte auf Seite 75.

**Bloody Roar - Hyper
Beast Duel**

Marvel Super Heroes

**Street Fighter EX plus
Alpha**



Abo-Super-Paket
Drei spielbare Demo-CDs





Yoshi's Story (N64), Seite 30



Snowboard Kids (N64), Seite 34



FIFA 98 - Die WM O. (N64), Seite 35



Virtual Hyro No Ken (N64), Seite 36



Winter Heat (SAT), Seite 60



Jet Rider 2 (PSX), Seite 62



Rock & Roll Racing 2 (PSX), Seite 63



Front Mission Alternative (PSX), Seite 67



Tekken 3 (PSX), Seite 54



One (PSX), Seite 64



Grandia (SAT), Seite 68

64-bit-level

behind the scenes20

news22

- All-Star Baseball '99
- Bto Freaks
- Cruis'n World
- Deadly Arts
- Jest
- Mike Piazza's StrikeZone
- NBA Courtside
- NBA Pro '98
- Reckin' Balls
- Turok 2
- Zelda - The Ocarina of Time

previews

1080° Snowboarding26

tests

- Dual Heroes37
- FIFA 98 - Die WM Qualifikation35
- NHL Breakaway 9832
- Snowboard Kids34
- Virtual Hyro No Ken36
- Yoshi's Story30

tactics38

32-bit-level

behind the scenes46

news47

- Caesars Palace (PSX)
- Chocobo Mysterious Dungeon (PSX)
- Circuit Breakers (PSX)
- Colin McRae Rally (PSX)
- House of the Dead (SAT)
- Klonoa; Door to Phantomile (PSX)
- NBA Fastbreak '98 (PSX)
- WCW vs. the World (PSX)
- Zap! Snowboarding Trix '98 (PSX)

previews

- Batman & Robin (PSX)57
- Diablo (PSX)59
- Pitfall 3D Beyond the Jungle (PSX)58
- Rascal (PSX)56
- Tekken 3 (PSX)54

tests

- Air Race (PSX)66
- Bust-A-Move 3 (PSX u. SAT)61
- Front Mission Alternative (PSX)67
- Grandia (SAT)68
- Jet Rider 2 (PSX)62
- One (PSX)64
- Rock & Roll Racing 2 - Red Asphalt (PSX) . .63
- Winter Heat (SAT)60

tactics-special70

Zum aktuellen Test des grandiosen Grandias erfreuen wir die Rollenspielfreunde unter den Saturn-Besitzern mit einem zweiseitigen Tips&Tricks-Special.

tactics72



RESIDENT EVIL 2

This game contains scenes of explicit violence and gore.



Pfötzlich und unerwartet platzt ein Zombie herein!



Capcom zieht alle Register des Genres: Dreh dich nicht um, der Golem geht rum!

Neue Besen kehren gut: mit dem Flammenwerfer gegen das Mottennest



Die Polizei, dein Freund und Frühstück



Kaum einem anderen Videospiele fiebert die gesamte Welt derart gespannt entgegen wie *Resident Evil 2*. Noch blutrünstigere Monster, noch schaurigere Locations und neue Helden sollen aus der Horrorfortsetzung ein Abenteuer der Superlative machen. Seit Ende Januar ist das Spiel in den USA auf dem Markt und hat sich bereits in den ersten drei Tagen über 380.000mal verkauft. Damit wurden die von *Final Fantasy VII*, *Tomb Raider 2* und *Super Mario 64* aufgestellten Absatzrekorde praktisch pulverisiert. Bis zum Release der europäischen Version im April, sollten einige interessante Fakten zur zweiten Zombiejagd helfen, die schmerzhafteste Wartezeit zu überstehen.

DIE STORY

VON M. HÄNTSCH

Zwei Monate sind vergangen, seitdem durch außer Kontrolle geratene Genexperimente ein Forschungslabor der Umbrella Corporation und anliegende Gebäudekomplexe zerstört wurden.

Von den beiden S.T.A.R.S.-Rettingsteams, die ausgeschiedt wurden, die seltsamen Vorfälle aufzuklären, haben nur Chris Redfield und Jill Valentine, die Helden aus *Resident Evil*, überlebt. Niemand wollte ihren Bericht über Zombies, Killerhunde und den Tyrant glauben. Die Gefahr schien gebannt und alles wieder in bester Ordnung. Doch noch während des Vorspanns von *Resident Evil 2* erfährt der Spieler, daß dem nicht so ist. Wahlweise als Claire Redfield oder Leon Kennedy betritt man Raccoon City und trifft auf Horden Unheil verbreitender Zombies. Die ganze Stadt scheint in der Hand der Untoten zu sein. Trotzdem gelingt



den Helden – dargestellt in einer atemberaubenden Render-Sequenz – die Flucht. An diesem Punkt trennen sich ihre Wege und jeder versucht auf eigene Faust, die Geschehnisse aufzuklären. Wie sich bald herausstellt, hat die

Umbrella Corporation unter dem Schutz des korrupten Polizeichefs von Raccoon City einen noch aggressiveren Virus isoliert, der bei einem Unfall freigesetzt wurde. In Lebewesen, die vom sogenannten G-Virus infiziert wurden, wächst ein Embryo heran, der die DNS-Struktur seines Wirtes verändert. Die so infizierten verwandeln sich in grauenregende Kreaturen und verbreiten den Virus weiter.

Um die eigene Verwicklung in diesem Fall geheimzuhalten, riegelte Polizeichef Brian Irons die Stadt von der Außenwelt ab und versteckte alle Waffen und Schlüssel des Polizeihauptquartiers. Die Chancen für Claire und Leon, Überlebende zu finden, stehen also nicht sehr gut.



Leon und Claire haben eigene Intro-Sequenzen, die die Begegnung der beiden in Raccoon City aus Ihrer jeweiligen Sicht zeigen. Durch einen verheerenden Autounfall werden die Helden getrennt und das Abenteuer startet. Die Qualität der gerenderten FMV-Sequenzen setzt neue Maßstäbe im Videospieldbereich



Die Charaktere



LEON KENNEDY

Leon ist ein junger Polizist, der bereits bei seinem Dienstantritt mit den Terror verbreitenden Untoten konfrontiert wird. Trotz fehlender Erfahrung fühlt er sich aufgrund seiner Ausbildung für diese Aufgabe bestens gewappnet.



CLAIRE REDFIELD

Claire ist die Schwester von Chris Redfield, dem Helden aus *Resident Evil*. Sie ist auf der Suche nach ihrem Bruder, der sich in Raccoon City aufhalten soll. Daß sie mit Kindern gut umgehen kann, erweist sich während des Spiels als vorteilhaft.

Ada Wong (Nebencharakter)

Über diese Amerikanerin chinesischer Abstammung ist nur wenig bekannt. Sie versucht, das Schicksal ihres Freundes John aufzuklären, der bei Umbrella angestellt ist und den sie heiraten wollte.



Sherry Birkin (Nebencharakter)

Das zwölfjährige Mädchen ist die Tochter von William Birkin, dem genialen Wissenschaftler, der im Auftrag der Umbrella Corporation das G-Virus entwickelt hat. Sie hält sich im Keller des Polizeihauptquartiers versteckt.



Hunk (versteckter Charakter)

Hunk ist ein Agent, der im Auftrag des Umbrella-Hauptquartiers den G-Virus sicherstellen soll. Er überlebte als einziger den Einsatz und muß sich in einem Bonus-Spiel einer Übermacht von Zombies erwehren.



Tofu (versteckter Charakter)

Ein Gag der Capcom-Entwickler. Das extrem schwierige Bonus-Game läßt sich auch mit einem Stück Tofu spielen, das nur mit einem Messer bewaffnet ist und bei jeder Bewegung schwitzt.



Die Spielmodi

Der Storyline von Claire und Leon ist jeweils eine eigene CD gewidmet. Je nachdem, welchen Charakter man wählt, sind bestimmte Spielabschnitte zugänglich oder unerreichbar. Da beide verschiedene Wege gehen, erleben sie die gleichen Ereignisse aus anderen Blickwinkeln und treffen auf unterschiedliche Personen. Sobald man das Spiel mit einem Charakter beendet hat, wird ein Special-Modus freigelegt, in dem die Storyline des einen Protagonisten aus der Sicht des anderen nachgespielt werden kann. Dabei sind wichtige Gegenstände nicht mehr auffindbar, wenn sie bereits im ersten Durchlauf eingesammelt wurden. Auch einige Items sind in diesem Modus positioniert. Erst nachdem diese vier Spielmodi (mehrfach) erfolgreich beendet wurden, stehen die Bonus-Games offen, in denen Hunk und Tofu die Hauptrolle spielen.

Nach jedem Spieldurchgang, erhält man ein Ranking als Bewertung seines Könnens. Für ein A-Ranking darf man nicht mehr als drei Stunden unterwegs gewesen sein und nicht öfter als zwölf Mal abgespeichert haben. Als Belohnung für gute Rankings sind besonders starke Waffen wie der Raketenwerfer, die Maschinenpistole und die Gatling Gun mit unendlich Munition ausgeschrieben.

DIE WAFFEN

CLAIRES WAFFEN

Browning HP (13 Schuß)



Die Standardwaffe von Claire hat ein kleineres Magazin als die von Leon, ist aber ähnlich effektiv.

Armbrust (18 Pfeile)



Speziell im Einsatz gegen große Gegner ist die drei Pfeile gleichzeitig abfeuernde Armbrust sehr effektiv.

Colt S. A. A. (6 Schuß)



Eine altmodische, aber außergewöhnlich schnelle Waffe, die besonders gut versteckt ist.

Granatwerfer (unbegrenzte Kapazität)



Mit dem Granatwerfer kann auch Säure- und Brandmunition verschossen werden.

Spark Gun (Prozentanzeige / 2 Slots)



Diese Blitze ausstoßende Waffe ist relativ langsam und richtet nur einen durchschnittlichen Schaden an.

NEUTRALE WAFFEN

Messer



Für Zombiejäger nicht die größte Hilfe, aber an manchen Stellen ein probates Mittel, um Munition zu sparen.

Machine Gun (Prozentanz. / 2 Slots)



Allzu durchschlagskräftig ist diese Maschinenpistole nicht, aber unvergleichlich schnell.

Raketenerwerfer (2 Schuß/2 Slots)



Wie im ersten RE kommt der Raketenerwerfer erst im Kampf gegen den Endgegner zum Einsatz.

Gatling Gun (unendlich Munition / 2 Slots)



Diese mächtige Automatikwaffe erhält man als Belohnung für ein hohes Ranking.



LEONS WAFFEN

Heckler & Koch VP 70 (18 Schuß)



Die Standardwaffe von Leon. Sie kann mit Hilfe eines Umbausatzes mit einer Automatikfunktion versehen werden, die das schnelle Abfeuern von bis zu drei Patronen in Folge erlaubt.

Shotgun / Remington M1100-P (5 oder 7 Schuß)



Dieses Gewehr mit abgesägten Lauf kann Leon dem Waffenhändler abnehmen. Nach dem Umbau faßt es sieben Patronen und hat eine höhere Durchschlagskraft.

Magnum (8 Schuß)



Mit dieser mächtigen Waffe können Zombieköpfe auch aus großer Entfernung gesprengt werden. Die umgebaute Version durchschlägt seine Ziele sogar und richtet gewaltigen Schaden an.

Flammenwerfer (Prozentanzeige / 2 Slots)



Trotz geringer Reichweite und dem hohen Brennstoffverbrauch äußerst effektiv im Einsatz gegen Pflanzen.



DEK DEUTSCHE VERBANDSPEZIALIST



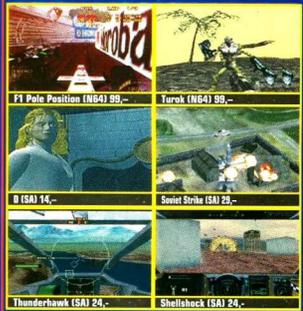
THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

& LÄDEN

ANGEBOTE DES MONATS



SOLANGE VORRAT!
SONY PLAYSTATION INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE

299,-

Playstation

SONY PLAYSTATION 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD

- SOLANGE VORRAT REICHT
- SONY PLAYSTATION INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE (sonst s.o.) 299,-
- CONTROL PAD ORIG. 44,-
- ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL 59,-
- GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL 84,-
- LENKRAD MAD CATZ (inkl. PEDALE) 119,-
- MOUSE INKL. MOUSEPAD 59,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,-
- NAMCO NEGCAN PAD 89,-
- ACE COMBAT 2 89,-
- ACTUA ICE HOCKEY (FEB) 94,-
- ACTUA TENNIS (FEB) 94,-
- AGENT ARMSTRONG 84,-
- AIR RACE 99,-
- ARK OF TIME 84,-
- ARMORED CORE (MARZ) 89,-
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,-
- AVAT. SENNA KART DUEL 2 84,-
- BAPHOMET'S FLUCH 2 89,-
- BATMAN & ROBIN (FEB) 84,-
- BEAST WARS (APRIL) 89,-
- BLOODY ROAR (FEB) 84,-

- BRAHMA FORCE (MARZ) 84,-
- BROKEN HELIX 99,-
- BUG RIDERS (FEB) 84,-
- BUGGY (FEB) 94,-
- BUSHIDO BLADE (FEB) 89,-



- BUSHIDO BLADE (PS) 89,-
- BUST A MOVE 3 (FEB) 59,-
- CARTR. INDY CAR (FEB) 89,-
- CLOCK TOWER 99,-
- COLONY WARS 89,-
- COMMAND & CONQUER 2 99,-



- COMMAND & CONQUER 2 (PS) 99,-
- CONSTRUCTOR (FEB) 89,-
- COOL BOARDERS 2 89,-
- CRASH BANDICOOT 2 89,-
- CROC 89,-
- DEATHTRAP DUNGEON (MARZ) 89,-
- DIABLO (MARZ) 89,-
- DISC WORLD 2 89,-
- DODGEM ARENA (MARZ) 84,-
- EVERYBODY'S GOLF (FEB) 79,-
- FIFA SOCCER 98 WM QUALIFIKAT. 89,-
- FIGHTING FORCE 99,-
- FINAL FANTASY VII 109,-
- FORMEL 1 '97 109,-
- FORSAKEN (APRIL) 89,-
- G-POLICE 109,-

- GEX 3D (MARZ) 89,-



- GEX 3D (PS) 89,-
- GRAND THEFT AUTO 89,-
- HEAVEN'S GATE 79,-
- HERC'S ADVENTURE 89,-
- HERCULES 89,-
- INDY 500 (FEB) 89,-
- ISNOGUD (FEB) 94,-
- JET RIDER 2 (MARZ) 79,-
- KURUSHI 79,-
- MAGESLAYER (FEB) 89,-
- MAGIC THE GATHERING 89,-
- MASS DESTRUCTION 84,-
- MATCHDAYS 3 (MARZ) 94,-
- MEDIAVAL (FEB) 89,-
- MEGA MAN 8 (FEB) 89,-
- MEGA MAN BATTLECHASE (FEB) 89,-
- MDK 84,-
- MONOPOLY 84,-
- MOTO RACER 89,-
- MOTOR MASH 89,-
- MUSEUM PIECE VOL. 2-5 je 79,-
- NAGANO WINTER OLYMP. (FEB) 99,-



- NAGANO WINTER OLYMP. (PS) 99,- / (N64) 144,-
- NASCAR 198 89,-
- NEED FOR SPEED 3 (MARZ) 89,-
- NEWMAN HAAS RACING (MARZ) 89,-

JETZT NEU!

5P

magazin

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. BEI VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FÖRDERN SIE UNSER NEUES KUNDENLIEBES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN E5) AN!

09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ



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

Die Adresse für Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

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

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen

Gewinner aus XL 1/97

Oddworld (GT Interactive)

1. Preis:
Günter Just, Mannheim
2. + 3. Preis:
Dana Slavik, Nürnberg;
Karsten Henze, Struppen
- 4.-7. Preis:
Johannes Meyerdirks, Gnarenburg;
Martin Leiser, Ingelfingen;
Waldi Gerling, Bad Aibling;
Manuel Pompörs, Witten
- 8.-15. Preis:
René Becker, Korschenbroich; Robert Schuck,
Marxheim/Graibach; Christian Schmidt, Konz;
Marc Schröder, Hamburg; Kerstin Purucker,
Thale; Christoph Lienert, CH-Wilerzell;
Christiane Frhm, Schloßwig;
Familie Dieter Keck, Galw

Grand Theft Auto
Alexander Höbermann, Stuttgart.
Alle anderen Gewinner werden direkt benachrichtigt.

DC-Feedback

Ich möchte nicht um den heißen Brei herumreden und deshalb gleich zum Thema kommen. Ich habe mir eure Ausgabe 2/98 (genau wie alle anderen Magazine) sofort am Erstverkaufstag geholt und zunächst die Leserbriefe gelesen. Da schreibt doch jemand, daß ihr den *Director's Cut* des Kultspiels *Resident Evil* mit 80 % zu niedrig bewertet habt, und er (und ich auch) würden gerne wissen, was die anderen Leser dazu meinen. Meine Meinung zu diesem Thema ist folgende: Ich habe mir den DC von einem Freund geliehen, da ich mir nicht sicher war, ob sich die Investition von 100 DM lohnt – sie lohnt sich nicht! Man erhält zwar etwas feinere Texturen, eine ungeschnittene (farbige) Intro, einen Einsteiger- und einen Profi-Modus, einige neue Kameraperspektiven und die Möglichkeit, sich jederzeit in drei verschiedene Outfits zu kleiden, aber wenn diese wenigen Neuerungen das einzige sind, was man für 100 DM – als Besitzer des Originals – geboten bekommt, sage ich nein, danke. Als Kenner der Urversion habe ich den DC in 4 1/2 Stunden durchgespielt. Die neuen Standorte der Items waren nicht schwer zu finden. Die Qualität der FMVs ist noch auf dem Stand von vor zwei Jahren und die Tür-/Treppen-Sequenzen und die Unterhaltungen kann man immer noch nicht wegdrukken. Für Splatter-Fans sei erwähnt, daß die Begegnung mit dem ersten Zombie immer noch rausgeschnitten ist. Des weiteren gibt es keine neuen Endsequenzen und man verschiebt aufgrund der immer noch häufig ungünstigen Kameraperspektiven zuviel wertvolle Munition. Für 100 DM hätte ich erwartet, daß man obengenannte Fehler ausgemerzt und noch andere Charaktere zur Verfügung gehabt hätte wie z. B. Albert Wesker. Auf diese Weise hätte man das Spiel aus einer ganz anderen Perspektive spielen können. Abschließend läßt sich sagen, daß *Resident Evil DC* für Leute, die das Original nicht kennen, top und für Besitzer der Urversion ein Flop ist. Wer das „normale“ *Resident Evil* schon gekauft hat, sollte sich den *Director's Cut* lieber einmal ausleihen, bevor er sein Geld zum Fenster rauschmeißelt. Ich finde, 80 % ist eine faire Wertung. Ich hätte da aber noch eine Frage: Wie hoch schätzt ihr die Chance ein, daß die beiden Mission Disks, Gegenangriff und Vergeltungsschlag, zu dem Spiel *Command & Conquer 2* auch für die PlayStation erscheinen?

René Ronschkowski, Göttingen

XL antwortet:

100 % – die entsprechende News-Meldung kam praktisch wie bestellt (vgl. Seite 46 in dieser Ausgabe). Westwood vereinigt die PC-Missionen sogar zu einem eigenständigen Programm, das auch ohne C&C 2 läuft.

Laras Schönheitsfehler

Gestern hatte ich das scheinbar Unmögliche geschafft, *Tomb Raider II* komplett durchgespielt (ohne Cheat, die Lösungshilfen nur ca. fünfmal benutzt). Leider muß ich berichten, daß ein Level, nämlich „Der Tempel des Xian“, selbst mich als Lara-Fan ziemlich sauer macht, da man keine zwei Sprünge machen kann, ohne in einer tödlichen Falle zu landen. Deshalb finde ich, daß 95 % etwas zuviel sind, da der Schwierigkeitsgrad stellenweise stark übertrieben ist. Hoffentlich nehmt ihr und auch das Eidos/Core-Gespann meine Kritik ernst. Übertrieben sind auch die zu vielen Unterwasser-Aktionen mittels von vieler Gegner und zuwenig Zeit, genauso schlimm sind diese ständigen dunklen Abschnitte, wo man kaum sieht (trotz Fackel), wo man hinspringen muß. Daß die Gegner auf dem Balkon rumrennen und in den Himmel schießen und trotzdem Lara auf einer tieferen Plattform treffen oder Lara schon erledigen können, wenn man eigentlich noch hinter einem Vorsprung im Wasser schwimmt, waren noch harmlose Dinge. Positiv gegenüber *TR I*: mehr Waffen (die Harpune aber ist ein Witz!) und die neue Save-Option.

Jetzt aber zu meinen Fragen: Als großer Beat-em-Up- und Action-Adventure-Fan würde mich interessieren, wie groß die Chancen sind, daß die kommenden Arcade-Automaten, z. B. *Ehrgeiz* und *New Weapon Fighting Game*, für die PlayStation umgesetzt werden. Auch über *Cardinal Syn* hört man nichts mehr. Ist schon ein Termin über das PSX-Release von *Dead or Alive* und *VS (T+HQ)* bekannt? Kommt *Virtual Hyryo No Ken* auch nach Deutschland? Wie stehen die Chancen, daß *Mace – The Dark Age* nicht indiziert wird und auch für die PSX in Deutschland veröffentlicht wird? Zum Adventure-Teil: Obwohl *Deathtrap Dungeon* schon im Januar kommen sollte, konnte ich noch keinen Test entdecken. Wann kommt *Nightmare Creatures*, das schon mehrmals verschoben wurde, wirklich raus?

Zu den Rennspielen: Wird schon an einer Fortsetzung von *Rage Racer* gearbeitet?

Kommt neben Sonys *CART World Series* und *Newman Haas Racing* noch ein drittes Indy-Car-Spiel heraus? Okay, das war's jetzt wirklich. Bye, bye!

P. S.: Macht so weiter wie bisher!

Arno „Lo Wang“ Kampfmann

XL antwortet:

Tomb Raider II hat zweifellos seine Macken – ein perfektes Spiel gibt es nicht. Dank dezenter Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger halten wir jedoch eine niedrigere Bewertung nicht für angemessen.

Ehrgeiz läuft, wie *Tekken 3*, mit der sogenannten System-12-Hardware, also ist eine akkurate Umsetzung kein Ding der Unmöglichkeit. Und was

mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

umpphigher
BIGGER faster
livaforever skiplevels
better more
härter

gametm
buster

legt die power in deine hände

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

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

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: DATAFLASH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

versandkosten DM 10



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

PLAY + SAT 3

gametm
buster

NWFG angeht – bislang hat Namco alle Beat 'em Ups für die PlayStation umgesetzt ...

Seit der E3 gab es nichts Neues von *Cardinal Syn*. Der aktuelle Termin für den 3D-Prügler ist wahrscheinlich 2. Quartal 1998.

Dead or Alive für die PlayStation steht kurz vor der Fertigstellung (Japan-Release: März) und soll einen neuen Charakter, grafische Spielereien wie Lichteffekte bieten sowie die Rumble-Funktion des Dual-Shock-Pads unterstützen.

VS dürfte mit Erscheinen dieser Ausgabe bei den Import-Händlern in den Regalen stehen.

Virtual Hero No Ken: Bislang hat sich noch kein Publisher gefunden.

Falls *Mace* für die PSX kommt (angekündigt ist es), wird es, wie die N64-Fassung, nicht offiziell in Deutschland erscheinen, aber wie üblich als PAL-Version im europäischen Ausland.

Deathtrap Dungeon: Wie Du siehst, konnte uns Eidos immer noch keine fertige Testversion stellen. Das Release wird zur Zeit von einer Woche auf die nächste verschoben.

Nightmare Creatures ist seit wenigen Wochen im Handel.

Namco hat keine *Rage Racer*-Fortsetzung angekündigt – vielleicht ja auf der AOU Ende Februar.

Zwei Indy-Car-Spiele reichen doch auch erstmal, oder?

Eingeschränkte Pressefreiheit

Ich lese neXt Level seit der ersten Ausgabe und bin sehr zufrieden damit. Die Heftaufteilung ist gelungen und auf die Tests konnte ich mich immer verlassen. Lediglich die Tactics fürs N64 müßten umfangreicher sein. Hier sind meine Fragen:

1. Was ist aus der MPEG-Karte für den Saturn geworden? War sie ein Flop?
2. Gibt es in Deutschland eine Hotline von Rare, bei der man Cheats usw. erfragen kann?
3. Kann euch die BPsJs die Berichterstattung über bestimmte Spiele verbieten, wenn diese nicht offiziell bei uns erschienen sind?
4. Vorschlag: Da euch eine wertfreie Bericht erstattung bei indizierten Spielen gestattet ist, solltet ihr nur über die Titel schreiben, die es auch wert sind. So kann man als Leser in etwa abschätzen, ob sich der Kauf lohnt.

P. S.: Es ist unfaßbar, daß die BPsJs die Pressefreiheit auf so hinterhältige Weise unterlaufen kann. Anscheinend will man den Lesern nicht „zumuten“, sich eine eigene Meinung zu bilden. Doch auch wenn euch per Gesetz ein Maulkorb verpaßt wurde, bleibt XL eines der besten Magazine auf dem Markt.

(ohne Namen)

XL antwortet:

1. Außer *Gun Griffon* unterstützt kein namhaftes Spiel die Karte.
2. Cheats zu Rare-Spielen können bei der Nintendo-Hotline (0 60 26/94 09 40) erfragt werden.
3. In welchem Land die Spiele erschienen sind, spielt keine Rolle. Die BPsJs kann auch Importe indizieren (so geschehen bei *Killer Instinct*/SNES), um sicherzustellen, daß dieses Spiel nicht an Minderjährige verkauft wird.
4. Wenn wir durchblicken lassen, daß sich der Kauf lohnt, kann das als Werbung interpretiert werden. Da die Bundesprüfstelle seit Jahren nicht in der Lage ist, diese rechtlichen Grauzonen auszuleuchten, gehen wir lieber nicht das Risiko ein, daß eine Ausgabe auf dem Index landet. Bis heute gibt es nicht einmal eine konkrete Aussage darüber, was man unter der neuen Regelung der Inhaltsgleichheit (vgl. XL 10/97) zu verstehen hat – eine groteske Situation.

Altzocker, ja bitte!

Meine Meinung zu *Diddy Kong Racing*: Sicherlich ist die Grafik eher ‚kindlich‘, allerdings ist das Gameplay vom Feinsten. Ein durchschnittlicher Spieler benötigt schon etliche Wochen, um alles zu erspielen. Ich zähle mich zu den ‚Altzockern‘, da ich schon 41 Lenze jung bin. Wenn es mir Spaß macht, zocke ich auch Games, die eher eine ‚kindliche‘ Zielgruppe ansprechen sollen, Hauptsache ich habe Fun.

Bezüglich *Resident Evil DC* kann auch ich mich nur der Meinung von XL anschließen, da es eine absolute Frechheit von Capcom ist, ein Game herauszubringen, welches 100 DM kostet, wobei so gut wie nichts verändert wurde. Meines Erachtens ist das Game nicht mehr als 2,20 DM wert (ich glaube, soviel kostet ein Rohling).

Noch etwas zu eurer Zeitschrift. Einfach Klasse, ich bin seit der ersten Ausgabe dabei. Euer Mag ist übersichtlich, gut zu lesen (da nicht öfter mit häßlichen Farben ‚gespielt‘ wird), also augenschonend. Somit werde ich euch auch noch weiterhin ‚problemlos‘ lesen können.

Ralf Gebert, E-mail

Centrefold

Jeden Monat warte ich gespannt auf die aktuelle Ausgabe eures Magazins. Tests und News, die jeweiligen Messeberichte sind super. Als ich dann in der 12/97 das Lara-Croft-Centrefold entdeckte, war ich begeistert. Genau dasselbe mit Nikki in der XL 1/98. Doch leider war in der XL 2/98 schon wieder Schluß. Meine Frage: Warum so eine geniale Idee einfach absetzen? Ich hoffe,

daß ihr die Serie fortsetzt, obwohl auch der Jahresplaner Verwendung gefunden hat.

Rene Kunz, CH-Dietlikon (E-mail)

XL antwortet:

Der Playboy hat uns wegen Plagats verklagt. Nein, mal im Ernst: Jeden Monat ein Centrefold, da nutzt sich der Witz der Sache doch irgendwann mal ab. Doch auch wenn neXt Level diesen Monat ganz ohne Beilage auskommen muß, bedeutet das nicht, daß uns die Ideen ausgegangen sind. Andererseits wollen wir aber auch nicht Yps mit Gimmick Konkurrenz machen.

Kurz und knapp

Wird schon an *V-Rally '98* gearbeitet?

Wann erscheint *Mortal Kombat 4*?

Vasilov Andreas, Memmingen

XL antwortet:

1. Ja, allerdings gibt es keine Infos zu der Fortsetzung, außer, daß sie voraussichtlich erst 1999 zu erwarten ist und dementsprechend auch einen anderen Titel tragen wird.
2. In den USA im April für N64 und PSX.

XL im Internet:
www.x-plain.de

Aktuelles aus dem Internet



Unsere Homepage wird ständig aktualisiert. Die Bereiche News, Reviews, Cheats und Reportagen halten den Leser durch regelmäßige Updates stets auf dem neuesten Stand. News und Updates finden sich jetzt in Form eines Titelblattes auf der Startseite. Über die Buttonleiste kann der Leser zwei neue Serviceangebote in Anspruch nehmen: Im Leseforum wird über Videospiele, Gott und die Welt diskutiert – alles unter dem Motto ‚Leser helfen Lesern‘. Die Gallery greift das Centrefold-Thema der neXt Level auf, ist die Heimstatt der V-Babes des Monats. Natürlich stehen auch unsere Schönheiten zum Download bereit ...

VIDEO & GAME

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

Tomageht 29,90
Dunkle Pläne

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise

Importspele Hier!

SNES

Casper	Dt	109
Donkey Kong 2	GV	109
Donald in Main Mall	Dt	129
Front Mission 2	JP	149
FIFA Soccer '98	Dt	89
Harvest Moon	Dt	99
Lost Vikings 2	Dt	89
Lucky Luke	Dt	119
Lufia	Dt	109
NHL Hockey '97	Dt	99
NBA Live '97	Dt	99
Operation Starfish	Dt	59
Primal Rage	Dt	69
Punchout	PV	99
Secret of Mana 2	JP	199
Terranigma	Dt	119
Tetris Attack	Dt	79
Theme Park	Dt	99
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Worms	Dt	119
WWF Wrestlingmania	Dt	79
Yoshi's Island	Dt	119

Sonstiges

Soundtracks		
z. B. Final Fantasy III		59
Final Fantasy VII		99
Resident Evil		39
Virtua Fighter 3		59
Y's 5		59
Manga Video's		
z. B. M D Geist		39
M D Geis 2		39
Butt-Belegang Crisis 1-3	je	49
Devil Hunter Yoko 1-2	je	49
Cheatbuch		28
Players Guide's		
z. B. No Name		10
Tekken 2		34
Final Fantasy VII		29
Pandemonium		24
Shadow of Empire		34
Crash Bandicoot		34
Resident Evil	ab	29
Resident Evil 2		39
Legacy of Kain		34
Mace the Dark Age		39
Diddy Kong Racing		34
Turok		34
Tomb Raider 2		34
Nightmare Creatures		34

Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau		99
Sony PSX Basatz		89
RGB Umbau X64 incl. Colorbox		189
Saturn 60 Hz Umbau		99
US/JP Umbau X 64		119
Vibra-Pack für Analog Pad PSX		35
(Basatz mit Anleitung)		

Sega Saturn

Bomberman	Dt	99
Bomberman Fight	JP	129
Croc	Dt	89
Fatal Fury Real Bout	JP	99
Fighters Megamix	Dt	99
Fighting Force	Dt	89
FIFA '98	Dt	89
Grandia	JP	169
Jung Rhythm	JP	129
Last Bronx	Dt	99
Manx TT	Dt	99
NBA Live '98	Dt	89
NHL '98	Dt	89
SEGA Touring Car	Dt	109
Shining Force 3	JP	139
X-Men vs. Streetfighter	JP	169

Nintendo 64

Konsole + Spiel	Dt	369
Lenkrad mit Vibration	Dt	139
Antennenkabel	Dt	39
Chameleon Twist	Dt	119
Clayfighter 63 1/3	Dt	99
Diddy Kong Racing	Dt	89
Extreme G	Dt	119
Final Fantasy VII	Dt	119
FIFA '98	Dt	119
Golden Eye	Dt	139
Mace the Dark Age	Dt	129
Madden Football 64	US	129
Memory Card 1Meg	Dt	39
Memory Card 4 Meg	Dt	79
Mischief Makers	Dt	89
Mario Kart	Dt	89
Multi Racing Championship	Dt	129
NBA Hang Time	Dt	119
Pad	ab	49
Superstar Soccer 64	Dt	119
Star Fox incl. Vibr.	Dt	129
Shadow of Empire	Dt	139
Tetrispher	Dt	89
Top Gear Rally	Dt	129
Waverace	Dt	99
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US	129
WCW vs NWO Worldtour	US	169
Wild Choppers	JP	149
Turok	Pal	119
Verlängerungskabel	Dt	24
Wayne Gretzky Hockey	Dt	129
Lamborghini	Dt	129
Vibration Pack	ab	34
Gamebuster	Pal	99

Nagano Winter-Olympiade '98	Dt	149
Yoshi's Story	Dt	89
Yoshi's Story	JP	159
Virtua No Ken	JP	179
Dual Heroes	JP	179
Fighter's Destiny	Dt	119
Fighter's Destiny	US	169
San Francisco Rush	Dt	129
Bomberman	Dt	89
Aero Fighters Assault	JP	149
Yuke Yuke mit Adapter	100	

Ayrton Senna 2	Dt	94
San Francisco Rush	Dt	89
Bug Riders	Dt	89
Micro Machines V	Dt	89
Skull Monkeys	Dt	89
Cool Boarders 2*	Dt	99
Bust A Move 3	Dt	69
Batman & Robin	Dt	89
Riven	Dt	119
Riven	US	119
Steel Reign	Dt	89

Magic the Gattering	Dt	79
Pro Pinball the Web	Dt	59
Pandemonium 2	Dt	79
Player Manager	Dt	89
Porsche Challenge*	Dt	89
Powerplay Hockey	Dt	79
Power Rangers Pinball	Dt	89
Rage Racer*	Dt	99
Rally Cross*	Dt	89
Rampage World Tour	Dt	89
Rapid Racer	Dt	94
Rayman 2	US	119
Return Fire	Dt	59
Resident Evil Director Cut	Dt	79
Road Rage	Dt	89
Saga Frontier	JP	159
Sentient*	Dt	99
Soul Blade*	Dt	99
Speedster*	Dt	89
Spider	Dt	69
Star Trek Generation's	US	119
Streetfighter X	US	89
Suikoden	Dt	94
Superstar Soccer Pro	Dt	89
Syndicate Wars	Dt	89
Tenka	Dt	89
Test Drive 4	Dt	89
Time Crisis	Dt	159
Xenogears	JP	179
Total NBA 97*	Dt	89
Total Driving	Dt	89
Toshinden 3	Dt	89
Tekken 2*	Dt	109
Tomb Raider 2	Dt	95
Tilt!	Dt	89
Transport Tycoon	Dt	89
Treasure of the Deep	US	119
Touringcar Championship	Dt	89
V-Rally	Dt	79
Vandal Hearts	Dt	89
Virtua Pool	Dt	79
Warhammer	Dt	94
Warcraft 2	Dt	89
Z*	Dt	95
Zero Divide 2	US	119
Control Pad	ab	29
Game Gun	ab	39
Lenkrad für 3 Systeme		139
Memory Card	ab	25
Neggen Pad		89
RGB Kabel		19
Sony PSX-Tasche	Dt	299

Airbrush PSX
schon ab 99,90 DM
Inkl. mit Antrage

Nintendo 64
Starfox Adapter: 39,90 DM
Umbauten auf Nachfrage

Bomberman 64 JP
+ Adapter 100,-

Sony Playstation

Abe's Odysee	Dt	89
Ace Combat 2	Dt	94
Agent Armstrong	Dt	79
Analog Pad	Dt	59
Mit Vibrationspack		99
Baphomets Fluch	Dt	94
Castlevania	Dt	89
Command & Conquer 2	Dt	99
Crash Bandicoot 2*	Dt	94
Destruction Derby 2	Dt	49
Discworld 2*	Dt	99
Disruptor	Dt	59
Eschaltur	Dt	89
Exhumed	Dt	59
Fantastic Four	Dt	59
FIFA '98	Dt	89
Fighting Force	Dt	99
Final Fantasy VII*	Dt	109
Formel 1 '97*	Dt	119
G-Police*	Dt	109
Hercules*	Dt	94
Hexen	Dt	69
VR Baseball '99	Dt	94

Actua Ice Hockey	Dt	94
Premier Manager '98	Dt	94
VMX Racing	Dt	94
Crash Bandicoot	Dt	49
Bloods Bear	Dt	79
Resident Evil 2	US	139
Road Tourismo	JP	149
Brahma Force	Dt	89
Indy 500	Dt	85
Streetfighter Collection	Dt	85
NHL Powerplay '98	Dt	85
Nagano Olympiade '98	Dt	95
NHL Open Ice	Dt	94
Clock Tower	Dt	94
Vs.	Dt	94
Wrecking Crew	Dt	94
Deathtrap Dungeon	US	119
Spiesworld	Dt	49
Mega Man Battle Chase	Dt	89
Mega Man 8	Dt	89
Tekken 3	JP/AmE	119
Final Fantasy Tactics	US	119
Theme Hospital	Dt	89
K 1 Fighting Arena	Dt	95
Bushido Blade*	Dt	99
Young Blood	Dt	85

ANGEBOT DES MONATS

Game Buster-Nachbau	69
Memory Card 1Meg-Nachbau	25
RGB-Kabel	19

PSX-Umbauchip
zum Selbsteinbau
incl. Anlgt.
nur 19,90

SPEZIALUMBAU
PSX
nur 49,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDA U
Seegfelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
Wittenberger Str. 76-80

Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

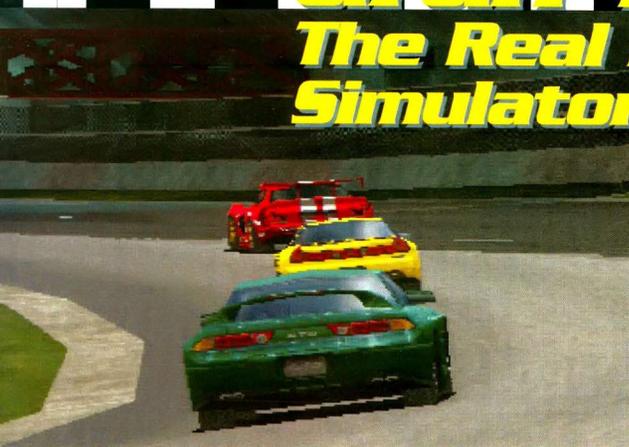
PRENZ' L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US - Import - gebraucht • GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Alle Di-Titel auch als ungebremste US-Version lieferbar!!!!
Ladenpreise können abweichen!
* Versand kostenfrei



Gran Turismo

The Real Driving Simulator



Autorennspiele gehören schon seit dem Erscheinen der PlayStation zu den beliebtesten Genres. Unzählige Titel wurden seitdem programmiert und in die Verkaufsregale gestellt, doch wie es scheint, können alle anderen Entwickler nun ihre kostbare Zeit sparen, denn Gran Turismo ist da.

VON M. FELDMANN

Eine neue Ära hat begonnen. Mit *Gran Turismo* erblickte das erste Rennspiel der nächsten Generation das Licht der Laserdiode. Die Programmierer um Kazunori Yamauchi weisen mit ihrem neuesten Werk alle Mitbewerber in die Schranken – selbst *TOCA Touring Car Championship* und *V-Rally* verblissen vor dem Glanz von *GT*.

realistisch auf dem Lack. Nicht minder gut sind die Strecken und deren Umgebung designt. Trotz hoher Detaildichte bleibt die Framerate stabil und der Bildaufbau flüssig. Besonders beeindruckend sind die wie Fernsehbilder wirkenden Replays. In diesen kommt die spezielle Grafiktechnik besonders zur Geltung, außerdem wurden zahlreiche vir-

In der Cockpitperspektive ist das Geschwindigkeitsgefühl eindeutig besser. Die nötige Umsicht ermöglicht der Rückspiegel

sen sich ganze zwei Stunden dieser unterhaltsamen Autorennfilme auf einer Memory-Card speichern. Hut ab!

Die Grafik ist natürlich nicht der einzige Pluspunkt des „Real Driving Simulators“. Bei



Die Zieldurchfahrt wird zu einem erhebenden Erlebnis, wenn man (wie bei *GT* üblich) vorher hart um seine Plazierung kämpfen mußte



Für das Replay wurden mehrere Kameras am Streckenrand positioniert, die dem eigenen Wagen per Schwenk folgen und Fernseh-Feeling erzeugen

Soviel Lob soll natürlich nicht unbegründet bleiben. Das erste, was dem unbedarften Spieler ins Auge fällt, ist die phantastische Grafik. Die Wagen sind allesamt sehr detailliert gestaltet und leicht voneinander zu unterscheiden. Sogar Schatten- und Lichteffekte erscheinen

tuelle Kameras am Streckenrand positioniert, um einen rasanten Schnitt der Einstellungen zu ermöglichen – man kann die Wiederholung aber auch aus der Fahrerperspektive genießen. Dank der hervorragenden Programmerkennnisse von Polys Entertainment las-

ihren Tests mit geliebten Fahrzeugen nahmen die Designer auch gleich Soundsamples der verschiedenen Motoren und Fahreräusche auf. Als Resultat bietet *GT* die bislang beste akustische Kulisse eines Rennspiels. Jedes Aggregat klingt realistisch – mal fett und satt,

Rennspiel

Hersteller: Sony Entwickler: Polys Ent. (SCEI)
Spieler: 1-2 (simultan) Level: 11 Strecken
Preis: ca. DM 150 Erhältlich: als Import (jp)



Auf diesem kleinen Kurs wäre ein etwas langsamerer, dafür besser steuerbarer Wagen sicherlich angemessen gewesen. So macht's aber auch Spaß

mal wie eine Nähmaschine - und verändert sogar, je nach Perspektive, seinen Klang. Zusammen mit den anderen Fahrgeräuschen wie z. B. dem Singen des Turboladers oder dem Quietschen der Reifen ergibt sich eine authentische Rennatmosphäre. So läßt sich das Spiel auch genießen, wenn man nicht auf die japanische Rockmusik im *Top Gun*-Stil steht.

Schön und gut. *Gran Turismo* sieht also gut aus und hört sich gut an, doch was ist mit dem Spiel? Erwartet einen etwa simple Vollgasorgie à la *Ridge Racer* oder wird jeder Fahrfehler gnadenlos bestraft wie bei *TOCA*? Muss man gar mit hakeliger Steuerung über die Parcours schleichen? Nein, nein. Keine Angst, auch beim Handling wird die Spitzenklasse GTs deutlich. Egal welche Steuerungsmöglichkeit auch gewählt wird, sei es neGcon, Analogpad, Dual Shock, Lenkrad oder norma-

les Digipad, die Wagen sind (innerhalb ihrer Eigenschaften) immer gut zu kontrollieren. Die Lenkung läßt sich dosiert einsetzen und der Bremspunkt exakt ansteuern, wovon die Analogpads hier natürlich im Vorteil sind. Apropos Bremspunkt: Ab einer bestimmten Geschwindigkeit lassen sich Kurven nicht mehr einfach durchfahren. Geschicktes Gas Wegnehmen, Anbremsen, Driften und Beschleunigen aus der Kurve heraus sind dort gefragt. Wer nur mit dem Bleifinger durch die Strecken heizt, wird sich häufiger im Kiesbett wiederfinden, als ihm lieb ist. Kleine Rempelen, Touchieren des Grünstreifens oder der Banden ziehen nur geringe Geschwindigkeitsverluste nach sich - beim Dual Shock wird das Feeling durch gut eingesetztes Rütteln noch unterstützt. Sowohl bei starker Beschleunigung, hohen Brems- und Scherkräften als natürlich

Info



Polys Entertainment ist eine der wenigen internen Entwicklungsabteilungen, die mit einem eigenen Namen aus der Anonymität der Großkonzerne heraustraten. Das Team um den Cheftwickler Kazunori Yamauchi (nicht mit dem Nintendo-Boss verwandt) begann seine Karriere mit *Motor Toan GP*, einem der ersten Rennspiele für die PSX. *Gran Turismo* wird der erste, richtig erfolgreiche Titel aus dem Hause Sony werden. Wenn die japanischen Firmenbosse die Zeichen der Zeit erkennen, können sie mit Polys den Grundstein zu einer Erfolgsstory à la Nintendo legen: geniale Hard- und Software aus einer Hand.

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

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

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

Dual Shock: Die Rumble-Funktion wird unterstützt.

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

MY HOME GARAGE



EXIT

TYPE FR
576ps
603kg

SPEC INFO 乗換

2061BB 104,143,200 MyCar Camaro

In der eigenen Garage sammeln sich mit der Zeit viele Fahrzeuge an, die man jederzeit wieder bestiegen darf. Ausführliche Infos (in japanisch) sorgen für den nötigen Durchblick

The Real Driving Simulator



MARIS FELDMANN: *Heute fängt ein neues Leben an, Gran Turismo, das ist Schuld daran. Alles ist so wunderbar, daß ich es kaum verstehen kann. Die einzige Frage, die bleibt, ist: Was kommt nach GT und gibt es überhaupt ein Leben nach GT? Polys wird uns allen die Antwort geben, irgendwann.*



SEBASTIAN KRÄMER: *Diese Replays! Ein Anblick, der einen förmlich erschlägt. Dazu ein Story-Modus, wie ihn bislang nur Diddy Kong zu bieten hatte. Bei GT wird der Spieler gekonnt an die umfangreichen Tuning-Optionen herangeführt und wächst mit der steigenden Leistung seiner Boliden.*



MARCUS HÖFER: *GT hat auf Anhieb einen festen Platz in meinen persönlichen Top Five bekommen. In Sachen Grafik und Optionen ist es ungeschlagen. Bei den Strecken muß es aber hinter V-Rally zurückstecken und die Gegnerintelligenz ist TOCAs Domäne. Alles in allem: ein echtes MUST HAVE.*



THOMAS HELHWIG: *Seit The Need for Speed lassen mich Rennspiele mit hoher Realitätsnähe nicht mehr los - und ich sie auch nicht. Gran Turismo zeigt mir nun allerdings, daß ich mich bislang mit weniger zufriedengegeben habe, als die PlayStation zu leisten vermag. Klasse Rennspiel!*



Auf dieser Karte ist zu sehen, welche Automobilhersteller ihre Lizenz für GT herausgegeben haben. Sony versucht zur Zeit noch weitere europäische Firmen zur Kooperation zu überreden

auch bei Kollisionen spricht der Unwuchtmotor im Pad an.

Es wurde eindeutig mehr Wert auf unterhalt-same Action als auf puren Realismus gelegt. Mindestdestotrotz bleibt GT ein anspruchsvolles Rennspiel, denn nur die perfekte Beherrschung der Fahrzeuge und Fahr-techniken beschert dem Fahrer das komplette Game.

Wie bei anderen Vertretern des Genres auch, stehen bei GT zu Beginn nur wenige Fahrzeuge und Strecken zur Auswahl. Erst im Laufe der Zeit spielt man die restlichen frei. Im Arcade-Modus geschieht dies durch Gewinnen einzelner Rennen. So werden aus vier Kursen acht und zu den japanischen Automobilher-stellern kommen noch britische und ame-rikanische mit jeweils mehreren Model-

EXIT



Cups

Alle Cups (mehrere Rennen mit unterschiedlichem Reglement) sind über eine Lizenz zugänglich. Neben den vier GT-Cups mit immer stärker werdenden Gegnern und schwierigeren Strecken warten auch 13 Special-Events auf den geneigten Fahrer. Diese dürfen zwar ebenfalls nur mit dem passenden Führerschein bestrit-

ten werden, bieten aber teilweise interes-sante Beschränkungen. So gibt es reine Frontantrieblerrennen oder solche für leichte Wagen. Auch Ausdauerfahrten und Herstellerduelle gehören mit zur Partie. Abschließend darf man noch die sogenann-ten Hi-Fi-Strecken mit reduzierter Detailfülle aber durchgehender 60Hz-Bild-wiederholrate genießen.



Die amerikanische Grunge-Band Garbage liefert einen der GT-Songs



len hinzu. Für ein schnelles Spielchen eignet sich dieser Modus recht gut, doch für den anspruchsvollen Fahrer kommt nur einer in Frage, der echte Gran-Turismo-Modus.

Der Spieler beginnt mit einer Million Yen und einer eigenen, noch ungefüllten, Garage. Viele der zehn verfügbaren, und jederzeit auf einer Karte anwählbaren, Automobilhäuser bieten auch gebrauchte Fahrzeuge – ein Nissan Primera für runde 800.000 ist z. B. ein optimaler Einsteigerwagen, der sehr gutmütig reagiert, sich aber trotzdem gut einen läßt. Doch ohne Führerschein darf man nicht an den offiziellen Rennen, bei denen es gute Preisgelder gibt, teilnehmen. Drei „Lappen“ kann der GT-Spieler erwerben. Jeder erlaubt den Einstieg in höhere Rennklassen, verlangt aber im Gegenzug auch eine immer bessere Beherrschung der Fahrtechniken. Schon für die B-Lizenz muß der Spieler (neben zwei Bremstests) wie ein Profi um die Kurve sliden und die S-Schikane bezwingen. Dabei auf der Straße und im Zeitlimit zu bleiben, ist nicht einfach. Für die höchste Lizenz müssen zahlreiche Kurse in Bestzeit (also praktisch fehlerlos) absolviert werden – siehe auch 32-Bit-tactics in dieser Ausgabe. Durch diesen genialen Trick der Programmierer bekommt man

erst Zugang zu den höheren Levels, wenn die nötige Fahrpraxis vorhanden ist.

Um den (oder die) Spieler bei Laune zu halten, bieten die Händler ganze 78 Neufahrzeuge (plus 6 Spezialmodelle) sowie ca. 60 bis 160 gebrauchte von 700.000 bis 50.000.000 Yen an. So genau läßt sich die Anzahl nicht angeben, da die Autohäuser ihr Angebot regelmäßig ändern und sich manche Wagen nur in ihrer Ausstattung unterscheiden. Die Palette reicht dabei vom gebrauchten Startler bis zum neuen Viper oder zum unverkäuflichen Prototypen. Je nach Art des Wagens (Front-, Heck- oder Allradantrieb), Lage des Motors (Front-, Heck- oder Mittelmotor) sowie der PS (100 bis 1000) und des Fahrwerks, steuern sich alle Fahrzeuge unterschiedlich. Manche fahren wie auf Schienen, andere schwimmen, driften und drehen in scharfen Kurven von der Bahn. Die Auswahl ist wirklich phantastisch und bietet für jeden Geschmack etwas.

Eigentlich sind diese Features kaum noch zu toppen, doch Polys spendierte jedem Autohaus noch eine komplette Tuning-Abteilung. Ob scharfe Nockenwellen, Rennfedern, getunte Motor-Chips, Titan-Kardanwellen oder Rennchassis (alles natürlich in verschiedenen Ausbaustufen), der Motorsportfreund findet

beim Tuner alles, was sein Wagen begehrt. Ist der Bolide erst einmal ausgerüstet, kann er natürlich individuell auf jede Strecke abgestimmt werden. Die Memory-Card hält sämtliche erspielten und zusammengekauften Fahrzeuge samt ihrer Ausrüstung und Einstellung für den Spieler fest.

Besonders positiv fallen noch die relation

PAL-Version

Es gibt im Prinzip nur einen Grund, der gegen den sofortigen Kauf eines GT-Importversion spricht: eine mögliche, bessere PAL-Version. Vorausgesetzt die betreffende PSX ist schon umgebaut, stören eigentlich nur die japanischen Schriftzeichen. Alle wichtigen Menüs sind zwar in englisch gehalten, die Informationen zu den einzelnen Fahrzeugen und Tuningparts aber in japanisch. Dies würde sich in der deutschen Fassung natürlich ändern. Des weiteren ver spricht Sony die Musiktracks gegen Originalstücke namhafter Bands (wie Garbage) auszutauschen, mehr als nur die zwei Perspektiven zu implementieren werden, wurde von Sony sogar explizit bestätigt. Das Warten könnte sich also wirklich lohnen. Wer allerdings nicht bis zum Sommer darben möchte, soll ruhig schon zugreifen – das Internet und neXt Level helfen über Schwierigkeiten mit dem Japanischen hinweg.

kurzen Ladezeiten auf. Die Einstellmöglichkeiten im Optionsmenü sind ebenfalls vorbildlich. Zu zweit läßt sich natürlich auch fahren, wenn gleich das Geschwindigkeitsgefühl dabei deutlich langsamer ausfällt. Allerdings kann der Partner eigene Wagen (per Memory-Card) mitbringen, tauschen und verkaufen, was sicherlich für spannende Duelle sorgt. – „Meine aufgebohrte Viper hängt Deine Corvette doch dreimal ab.“

Die Schwachpunkte des Programms muß man schon mit der Lupe suchen. Europäer werden sicherlich einheimische Wagen vermischen (mal abgesehen von Aston Martin und TVR) und auch die Musik ist nicht jedermanns Sache. 11 Strecken und zwei Perspektiven mögen manchem auch zu wenig sein. Vielleicht hätte man das Set-Up-Menü animieren können und auch Vor- und Rücklauf fürs Replay wären nett gewesen. Aber mal ehrlich: Gran Turismo ist eine Offenbarung für alle Rennspiel-Freaks und kann im Prinzip jeden Autonarr an die PlayStation fesseln. An diesem Spiel werden sich alle Neuerscheinungen messen müssen. Das einzige, was noch besser als GT sein könnte (neben der hoffentlich erscheinenden Fortsetzung), ist die europäische Fassung von GT. Warum, steht oben im Kasten. ■



Per Knopfdruck kann man nach hinten schauen, um nachfolgende (und zum Überholen ansetzende) Fahrzeuge zu erspähen und zu behindern



XL-Wertung

95%

Mit *FIFA 98* und *Madden 98* bewies Electronic Arts, daß auch auf dem N64 mit dem Sportspiel-Spezialisten zu rechnen ist und *FIFA 64* ein einmaliger Ausreißer bleiben soll. Derzeit arbeite man an vier bis fünf weiteren Spielen, genaue Titel wurden noch nicht bekanntgegeben. Zudem werden *Nuclear Strike* und *Road Rash* von T•HQ für das N64 umgesetzt. T•HQ programmierte in den letzten Jahren bereits die SNES- und GB-Versionen der EA-Sports-Titel und brachte kürzlich mit *WCW vs. NWO* das bislang beste Wrestling-Spiel auf dem Markt.

Konamis Soccer-Spezialisten ruhen sich ebenfalls nicht auf ihren Lorbeeren aus und programmieren fleißig an einer Fortsetzung von *International Superstar Soccer 64*.

Obwohl noch nicht offiziell bestätigt, ist zu erwarten, daß es sich dabei um ein Spiel für das 64DD, welches im Juni in Japan erscheinen soll, handelt. Ob westliche Fußball-Fans in dem Fall bis 1999 auf das Game warten müssen, oder ob es eine spezielle Modul-Version geben wird, ist noch nicht bekannt.

Nintendos Führungsetage ist sich offenbar immer noch uneins, ob das 64DD mit einem Modem ausgerüstet wird oder nicht. Während aus Japan immer wieder zu hören ist, daß es bei entsprechendem Erfolg der Zusatz-Hardware irgendwann einmal ein Modem geben werde, macht sich NoA für die integrierte Lösung stark. Verständlich, denn Online-Gaming ist bei Computern in den USA zur Zeit der große Trend. In einem Interview mit dem Magazin *Dengeki 64* betonte Nintendos Pressesprecher Yoshi Hongo, daß es auch für America keine Pläne bezüglich eines Modems im 64DD gebe. Man darf gespannt sein, ob sich NoA in diesem Fall gegen die Firmenzentrale durchsetzen kann.

Banjo&Kazooie's Great Adventure verschiebt sich erneut! In den USA ist der Termin von März auf Juli gerutscht, wann in Deutschland mit Rares spektakulärer 3D-Jump&Run zu rechnen ist, konnte Nintendo bis zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe nicht sagen.

es ist amtlich!

Im Januar gab Sega per Presseerklärung bekannt, daß der Saturn-Nachfolger in Europa und den USA im Jahr 1999 veröffentlicht wird. Damit war der Informationsgehalt der Erklärung auch schon erschöpft, denn Sega äußerte sich nicht bezüglich eines genauen Termins, des Preises, eventueller Launch-Titel oder des Namens der Konsole, die im Text nur als „neue Hightech-Konsole von Sega“ bezeichnet wird. Das Gerät ist allgemein unter den Arbeitstiteln *Dural* und seit kurzem als *Katana* bekannt, *Black Belt* war eine andere Hardware-Variante, die mittlerweile verworfen wurde.



Sicher ist, daß die neue Konsole leistungsfähiger als derzeitige Konsolen sein wird. Der 64-Bit-Hauptprozessor (Hitachi SH-4) ist mit 200 MHz getaktet, um die Grafik kümmert sich ein NEC/Videologic PowerVR-Chip (eine weiterentwickelte Version der PC-Variante), als Datenmedium ist ein 12fach-Speed CD-ROM-Laufwerk (möglicherweise Double Density) im Gespräch.

Ende Januar bestätigte Sega in Japan die Gerüchte über eine zukünftige Zusammenarbeit mit Microsoft. Ein Betriebssystem von Microsoft soll die Möglichkeit unterstützen, PC-Programme relativ komfortabel auf den Saturn 2 zu übertragen. Ob Bill Gates der Aufgabe gewachsen ist, ein Programm entwickeln zu lassen, das die aktuelle Hardware nicht hoffnungslos überfordert und erst nach drei Updates und neun Patches halbwegs fehlerfrei läuft? Zudem stellt sich die ernsthafte Frage, ob die PC-Hardware in einem Jahr nicht schon den nächsten Level erreicht haben wird, und Spiele somit nicht mehr problemlos zu konvertieren sind. Software-Entwickler lassen angesichts der vorläufigen Development-Kits jedenfalls verlauten, daß der Saturn-Nachfolger leistungsfähiger als Segas aktuelle Arcade-Hardware, das Model 3 sei.

Zweifelloser wird Segas „Hightech-Konsole“ technisch gesehen ein Traum für Videospiele sein. Doch ob das Gerät auch tatsächlich am Markt aufzutreffen kann, muß Sega angesichts aktueller Probleme (vgl. Seite 46) erst noch tatkräftig unter Beweis stellen.



Big brother is watching you ...

Außerdem wird Sony spätestens Anfang 1999 nähere Informationen über die Technik des derzeit für das Jahr 2000 avisierten PlayStation-Nachfolger verbreiten. Und die werden keineswegs von schlechten Eltern sein. ■

project x

Heimlich, still und leise meldet sich ein weiterer hoffnungsfroher Bewerber im Konsolenmarkt zu Wort. Project X lautet der Arbeitstitel der geplanten Konsole, entwickelt von der in Kalifornien ansässigen Firma VM Labs. Kooperationen mit einigen der „namhaftesten Unterhaltungselektronik-Firmen der Welt“ seien unter Dach und Fach. Software-Entwickler hätten sich überaus beeindruckt gezeigt von der Leistungsfähigkeit der Hardware, behauptet Firmenchef Richard Miller. Schon Ende 1998 solle das Gerät auf den Markt kommen, Segas geplante Konsole sei bekannt und keine Konkurrenz.



VM Labs, das Project X-Team

Die nicht näher spezifizierte Hardware mag durchaus recht leistungsfähig sein, doch das war das M2 auch, welches nach jahrelangen Geburtswehen wieder unauffällig in der Versenkung verschwand – und das, obwohl der Multikonzern Matsushita hinter der Sache stand. Welcher finanzkräftige Partner sich des Projects X annimmt (bzw. angeblich angenommen hat), wurde noch nicht verraten. Einige Mitarbeiter aus den Reihen



Lieblingsschaf Flossie, Jeff Minter (rechts)

des Hardware-Teams haben jedenfalls größtenteils schon mehrere Enttäuschungen erlebt: durch die Mitarbeiter an Atari Jaguar, 3DO, M2 und Sinclair QL. Noch ein weiterer Industrie-Veteran ist an Bord: Kultprogrammierer Jeff Minter arbeitet bereits an einem Spiel. Der Arbeitstitel: *Tempest 2001!* ■

acclaim im aufwind

Nach hohen Verlusten in den vergangenen Jahren und darauffolgenden Umstrukturierungsmaßnahmen schreibt Acclaim wieder schwarze Zahlen. Gegenüber dem Vorjahr stiegen die Umsätze um 73 %, vor allem das N64-Line-up (*Turok - Dinosaur Hunter*, *Extreme-g*, *NFL Quarterback Club '98*) brachte das renommierte Software-

64 bit 64

GENIESTREICH VON FACTOR 5

Haus wieder in die Gewinnzone. Dementsprechend liegt der Schwerpunkt 1998 bei den Modulen, N64-User dürfen sich auf folgende Spiele freuen:

- All-Star Baseball '99 April (nur USA)
- Acclaim Sports Soccer Mai
- Reckin' Balls Mai
- Forsaken Juni
- WWF Warzone Juli
- Bust-A-Move Juli
- Turok 2 August/Sept.
- NBA Jam '99 Herbst
- NFL Quarterback Club '99 Herbst
- Extreme-g Dezember



sprachunterricht

Das deutsche Entwickler-Team Factor 5 (*Turrican 1+2* (Amiga, SNES), *Rebel Assault II* (PSX)), seit fast zwei Jahren in San Raphael, Kalifornien beheimatet, hat ein neuartiges Sprachkompressions-System entwickelt, das selbst Miyamotos R&D beeindruckt. Die Routinen ermöglichen eine Kompressionsrate von 1:15, das ist vier- bis fünfmal höher als z. B. bei *StarFox 64/LylatWars*, bei dem fast 32 der 96 MBit für Sprachsamples verwendet wurden. Factor 5 hat die Technik an Nintendo lizenziert und steht mit diversen Third-Parties in Verhandlung. Als erstes Spiel wird voraussichtlich Nintendos *Major League Baseball feat. Kenn Griffey Jr.* davon profitieren – der Release-Termin (USA only) wurde erneut auf Mai verschoben.



Factor 5 arbeitet derzeit an *Thornado 64*, dem inoffiziellen *Super Turrican*-Nachfolger, zwei weitere N64-Projekte werden aller Wahrscheinlichkeit nach auf der E3 im Mai bekanntgegeben. ■

nur geträumt

Erinnert sich noch jemand an Nintendos Hype um das sogenannte Dream Team? Jenen exklusiven Zirkel renommierter Software-Entwickler, die dem N64-Motto „Qualität statt Quantität“ entsprechen sollten. Nachdem diverse Ankündigungen nach kurzer Zeit gecancelt wurden (*Monster Dunk* (Mindscape), dementiert wurden (*Red Baron* (Sierra), *Top Gun* (Spectrum Hologbyte), sang- und klanglos in der Versenkung verschwanden (*Buggie Boogie* (Angel Studios), *Kirby's Air Ride* (HAL), *Ultra Combat* (Kemco) oder bis heute nicht erschienen sind (*Body Harvest* (DMA), *Mission: Impossible* (Ocean), *Robotech - Crystal Dreams* (GameTek), hat es nun einen Vertreter der letztgenannten Gruppe erwischt: *Freak Boy* von Virgin wurde nun endgültig zu den Akten gelegt.

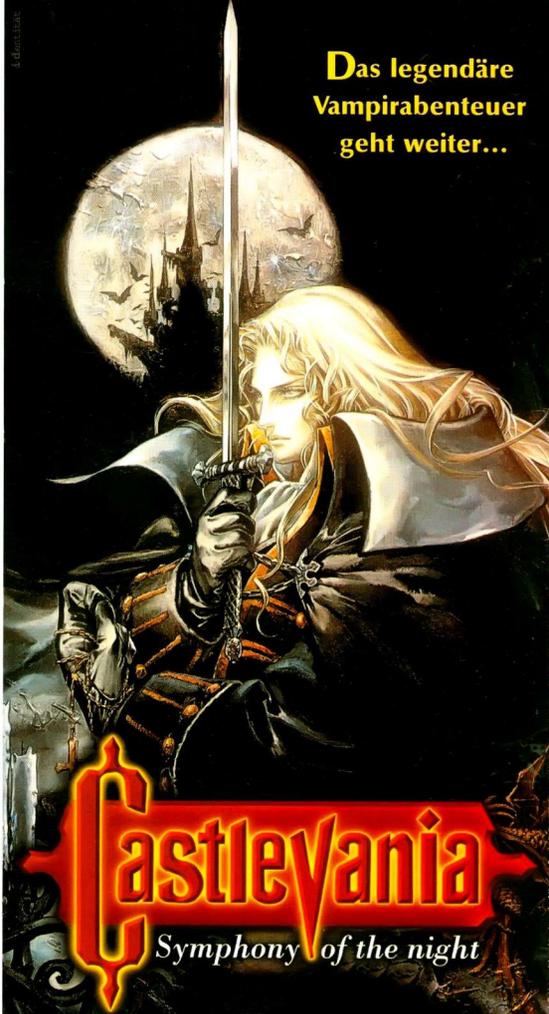


Freak Boy (N64)

Obwohl der originelle Action-Puzzle-Mix von einem externen Entwickler-Team designt wurde, ist noch zu erwarten, daß sich ein anderer Publisher des Projekts annimmt.

Und was die beiden anderen Titel betrifft: Laut DMA Design ist *Body Harvest* fast fertiggestellt, Nintendo wird jedoch nicht wie ursprünglich geplant den Vertrieb übernehmen. Wer schließlich als Publisher fungiert, ist noch nicht bekannt. Auch an *Mission: Impossible* wird noch fleißig gewerkelt. Nachdem zwischenzeitlich das komplette Team ausgetauscht wurde, soll es nun im Sommer fertigwerden. ■

Das legendäre Vampirabenteuer geht weiter...



Castlevania

Symphony of the night

Aufregend, unheimlich und erschreckend.
Das verfluchte Schloß wieder als Schauplatz furchterregender Ereignisse. Alucard -halb Mensch, halb Vampir- stellt sich erneut seinen unheimlichen Gegnern. Jump'n-Fight und sein mächtiges Waffenarsenal reichen allein nicht mehr aus, die finsternen Gestalten zu besiegen - er muß im Rollenspiel ihr Handeln inkalkulieren. Dazu geniale 3D-Effekte auf 2D-Plattform und nicht zuletzt ein Soundtrack, der einem das Blut in den Adern gefrieren läßt...
wenn noch welches drin ist...



Maniac, 7/96: "Castlevania-Höhepunkt: Gigantisches 2D-Jump'n'Run mit Adventure-Einschlag und perfektem Spieldesign." Spielspaß 90%
Videogames 11/97: "Castlevania entfesselt ein Feuerwerk an albewährtem Spielwitz und grandioser Spielbarkeit." Wertung: 82%



Konami (Deutschland) GmbH
Berner Straße 109
D-60437 Frankfurt
Telefon (069) 950812-0
Fax (069) 950812-74
www.konami.com



The Legend of Zelda: The Ocarina of Time

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: In-house Erhältlich: ab April (jp)



Der *Zelda*-Countdown läuft, zumindest für japanische Videospiele. Im April soll *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time* endlich erscheinen. Über drei Jahre Entwicklungszeit, der gewaltige Speicherumfang von 256MBit und die erste anspielbare Vorversion auf der Nintendo Space World im vergangenen Jahr deuten auf einen würdevollen Nachfolger hin, der auch den höchsten Erwartungen standhalten kann. Am Kern der Story hat sich nicht viel verändert. Die Aufgabe des Spielers ist es wieder einmal, die holde Prinzessin Zelda aus den Klauen des Erzfeindes Ganon zu erretten, und auch

die Kraft der Tri-Force spielt erneut eine Rolle. Um das Abenteuer zu bestehen, schlüpft der Spieler in die Gestalt des Helden Link. Das Besondere am neuen Sequel ist die Tatsache, daß der Abenteuerer im Laufe des Spiels älter, reifer und leistungsfähiger wird. Für Link beginnt alles im zarten Alter von acht Jahren, als er seine persönliche Schutzfee Navi zugeteilt bekommt. Diese Fee ist fortan eine ständige, hilfreiche Begleiterin, leuchtet ihm unter ande-

rem den Weg, warnt bei Gefahr und gibt Lehrstunden in Magie. Der Umgang mit schweren Waffen, wie beidarmig zu führenden Schwertern oder Pfeil und Bogen, ist Link demnach auch erst im Jugendalter möglich. Vorher fehlt ihm die benötigte Kraft, er muß sich mit Kurzschertern und einem Katapult begnügen. Besonders im Kampf ist das neue, sogenannte Lock-On-System eine echte Bereicherung. Solange man den Z-Button gedrückt hält, visiert Link automatisch das nächstgelegene Objekt an – im Kampf also seinen Gegner. Wenn der Spieler

sich nun durch den Raum bewegt, bleibt Link stets dem Feind zugewandt und kann den Kampf auf diese Weise ideal führen. Sobald der Z-Knopf wieder losgelassen wird, kehrt man in den normalen Modus zurück, dessen Steuerung ebenfalls vereinfacht wurde. Sprünge an Abgründen werden beispielsweise automatisch ausgeführt, falls mit einer ausreichenden Geschwindigkeit die Kante übertreten wird. Sollte Link



Auf seiner Reise durch Hyrule stößt Link auf magische Symbole

eine Schwelle jedoch gemäßigten Schrittes nehmen, läßt er sich gemach hinab. Nintendo of Europe hat sich leider noch nicht bezüglich eines geplanten Termins für den PAL-Release geäußert, es sollte allerdings frühestens im Spätherbst dieses Jahres mit einer Veröffentlichung gerechnet werden. ■



Das neueste *Zelda*-Abenteuer führt Link auch unter Wasser



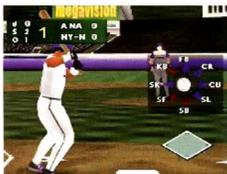
Dieser Geselle erinnert an Pokémon und gibt Bomben-Unterricht



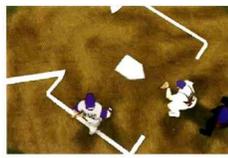
Herz ist immer dann Trumpf, wenn ein Gegner das Zeitliche gesegnet hat. Zurück bleiben lediglich einige der begehrten roten Kraftspender

Mike Piazza's StrikeZone

System: N64 Hersteller: GT Interactive
Entwickler: Devil's Thumb Erhältlich: 2. Quartal



In den USA hat das N64 seit seinem Launch eine Bilderbuch-Karriere hingelegt. Aus diesem Grunde wenden sich immer mehr amerikanische Programmiererteams der Entwicklung von N64-Spielen zu. Ein besonderes Interesse gilt dabei den in Amerika sehr beliebten Sportspielen. Nach Nintendo und Acclaim hat nun auch GT Interactive einen Baseball-Titel angekündigt. Laut Hersteller besitzt Mike Piazza's StrikeZone eher einen Action-Charakter, bietet jedoch auch eingefleischten Simulations-Fans genügend Tiefe. Bis zu zwei Spieler können gleichzeitig am



GT Interactives Titel bietet einige interessante Perspektiven

Spielgeschehen teilnehmen. Dank Major League-Lizenz finden sich alle Original-Mannschaften und Spieler der amerikanischen Liga im Game. Die Screenshots stammen von einer frühen Version, die erst zu 65% fertiggestellt ist. ■

Reckin' Balls

System: N64 Hersteller: Acclaim
Entwickler: Iguana Erhältlich: 2. Quartal



Bahnen, die über ihnen schweben, heraufzuziehen. Die Kurse, die stilistisch an *Unirally* (SNES) erinnern, scrollen vertikal und bestehen aus halbsbrecherischen Loopings, Gefällen, Kurven und Sprungschancen. Der Streckenverlauf geht kreuz und quer und

über mehrere Etagen. Bis zu vier Spieler sollen an diesem Fun-Game gleichzeitig teilnehmen können, das sicher für Aufsehen sorgen wird. ■
Mit *Reckin' Balls* (ehemals *Ball*, siehe ECTS-Bericht XL 11/97) möchte Iguana zeigen, daß sie nicht nur gute Sportspiele und First-Person-Shooter mit Indianer- und Dinosaurier-Beteiligung programmieren können. An Originalität mangelt es dem Titel zumindest nicht. Der Spieler steuert einen von acht ulkigen, herumphüpfenden Knautschbällen. Diese haben auf ihrem Kopf einen Enterhaken, den sie auswerfen können, um andere Bälle zu stören oder sich auf die

gelingt. Dieses Manko stellt laut Programmiererteam jedoch kein Problem dar und wird bis zur finalen Version behoben sein. Die Animationen und der Detailreichtum können auf jeden Fall schon jetzt begeistern. Auch in *ASB '99* werden sämtliche Spieler, Mannschaften und Stadien der Major League anwählbar sein. ■



Reckin' Balls verspricht Action, Fun und frischen Videospieldwind

Jest

System: N64 Hersteller: Ocean
Entwickler: Curved Logic Erhältlich: 3. Quartal

Mit *Jest* möchte Ocean ein 3D-Jump&Run veröffentlichen, dem eine besonders originelle Story zugrunde liegt. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Joc, einem Narren-Azubi. Da Lehrjahre jedoch bekanntlich keine Herrenjahre sind und der Konkurrenzkampf in der Welt der Komiker alles andere als komisch ist, gilt es allerhand

Schwierigkeiten zu bestehen. Dazu wandert Joc durch sechs Areale, in denen mehr als 20 Level bewältigt werden müssen. Als Besonderheit befinden sich auch Wettkämpfe gegen andere Witzbolde im Spiel, die einen Rennspielcharakter tragen sollen. Ocean hofft, das Game im Zeitraum Juli/August dieses Jahres veröffentlichen zu können. ■



Wenn die N64-Grafik ähnlich detailliert aussieht wie diese Werkstatt-Bilder, darf man sich schon jetzt auf einen Augenschmaus einstellen

All-Star Baseball '99

System: N64 Hersteller: Acclaim
Entwickler: Iguana Erhältlich: 2. Quartal



Dasselbe Iguana-Team, das bereits mit *NFL Quarterback Club '98* einen ausgezeichneten N64-Einstand feierte, arbeitet derzeit fieberhaft an der Fertigstellung von *All-Star Baseball '99*. Erneut benutzen die Entwickler den hochauflösenden Modus. Erste Demoszenen sahen bereits grandios aus, obwohl die Framerate noch zu

gering ist. Dieses Manko stellt laut Programmiererteam jedoch kein Problem dar und wird bis zur finalen Version behoben sein. Die Animationen und der Detailreichtum können auf jeden Fall schon jetzt begeistern. Auch in *ASB '99* werden sämtliche Spieler, Mannschaften und Stadien der Major League anwählbar sein. ■



Nein, das sind keine sportlichen Häftlinge auf dem Gefängnishof



Andres Galarraga wechselte kürzlich von den Rockies zu den Braves

Bio Freaks

System: N64 Hersteller: Midway Entwickler: Williams/Midway Erhältlich: ab April (US)



Es ist mal wieder soweit, auf den Release-Listen der Software-Firma Midway ist ein weiteres Prügelspiel aufgetaucht. Laut Hersteller ist der Titel mit dem Namen *Bio Freaks* bereits in der finalen Produktionsphase und soll im April in den USA erscheinen. Es ist verstärkt davon auszugehen, daß auf einen Deutschland-Release verzich-

tet wird, da der Titel akut indizierungsgefährdet ist. Obwohl in Amerika mit Gewalt in Videospielen sehr unbedarft umgegangen wird, gab Midway sogar im Land der unbegrenzten Möglichkeiten bekannt, daß *Bio Freaks* für eine erwachsene Zielgruppe sei, da „... das Blut gleich kübelweise fließt.“ Damit es allerdings auch mal etwas Neues in

einem Midway-Game gibt, haben sich die Entwickler für ein *Tekken*-artiges Kampfsystem entschieden, bei dem der Spieler selbst bestimmen kann, ob er Schläge und Tritte mit seinen linken oder rechten Extremitäten ausführen möchte. Hinzu kommen diverse Würfe, Combos und Special-Moves und der Einsatz von Schußwaffen. Wie bereits in *Mace: The Dark Age* ist die Umgebung interaktiv. Tritt man zum Beispiel versehentlich in Lava, beginnt der Spieler zu brennen. Die Bewegungen der *Bio Freaks*-Charaktere sind im Gegensatz zu den anderen Midway-Prüglern sehr aufwendig animiert und auch die Framerate liegt höher. Als Besonderheit haben die Programmierer eine First-Person-Perspektive eingebaut, bei der der eigene Spieler transparent erscheint. Ob diese Option einfach nur nettes Beiwerk oder tatsächlich brauchbar ist, wird sich erst noch herausstellen müs-



Bei *Bio Freaks* quillt ganz offensichtlich nicht nur Blut aus Adern



Purge heizt seinen Gegnern mit gewaltigen Flammenwerfern ein

Turok 2

System: N64 Hersteller: Acclaim Entwickler: Iguana Erhältlich: ab August

Der Campaigner ist tot, doch Primagen wartet schon. Mit seinem Raumschiff ist der Vertreter des Bösen inklusive seiner kompletten Armee Alien-Krieger über der Erde abgestürzt. Diese Schwärmen nun aus, um unschuldige Dinosaurier in tödliche Maschinen zu verwandeln. Auch *Turok 2* basiert auf den Acclaim-Comics, wird sich jedoch in einigen Punkten vom ersten Teil unterscheiden. Es soll we-



niger Jump&Run-, dafür jedoch deutlich mehr Action-Elemente geben. Außerdem wird es bedeutsam sein, in bereits gelöste Level zurückzukehren, um nachträglich wichtige Items einzusammeln und versteckte Passagen zu entdecken. Iguana verspricht, dank neuer Engine und Techniken, den Nachfolger grafisch gehörig aufzubohren. Noch spektakulärere Effekte, eine hohe Framerate und aufwendigere Lichteffekte werden laut Programmierer dafür sorgen,

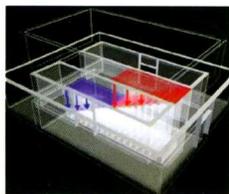


.... daß den Spielern die Augen rauspringen.“ Außerdem soll sich der Nebel inzwischen weitestgehend verzogen haben. Es ist zum jetzigen Zeitpunkt noch immer nicht klar, ob *Turok 2* mit einem Mehrspieler-Modus ausgestattet sein wird, es gilt jedoch allgemein als wahrscheinlicher, daß dem nicht so ist. Bestätigt wurde eine

Rumble-Pak-Unterstützung, die nicht nur auf den Rückstoß der eigenen Waffe und kassierte Treffer reagiert, sondern das Pad auch dann erbenen läßt, wenn die gewaltigen Reptilien über den heimischen Bildschirm marschieren. Spätestens auf der E3, die Ende Mai in Atlanta stattfinden wird, dürfte Acclaim das mit Spannung erwartete Sequel der Öffentlichkeit vorstellen. ■



Bisher gibt es leider noch keine Bilder aus dem laufenden Spiel



NBA Courtside

System: N64 Hersteller: Nintendo
Entwickler: Left Field Erhältlich: April (US)



Na bitte, es geht doch! Das ursprünglich für Juli in Amerika angekündigte Basketball-Spiel *NBA Courtside* soll nun bereits am 27. April in den USA erscheinen. Über Terminverschiebungen dieser Art freuen sich die Konsumenten,



vor allem wenn alles darauf hindeutet, daß die Qualität des Spiels nicht unter dem vorzeitigen Release leiden wird. Nintendo ist im Besitz einer NBA-Lizenz und es scheint, als würde diese konsequent ausgenutzt. Die Entwickler des kalifornischen Programmiererteams Left Field gaben sich nicht mit den Originalnamen und einem optischen Wiedererkennungswert der Spieler zufrieden. Jeder einzelne Charakter besitzt die entsprechende Größe, das Gewicht und die Geschwindigkeit, die auch sein menschliches Vorbild auszeichnet. ■



NBA Courtside hat das Zeug zur systemübergreifenden Referenz

Deadly Arts

System: N64 Hersteller: Konami
Entwickler: KCEO Erhältlich: 2. Quartal



Konamis Mannen sind wirklich unermüdet, schon wieder haben sie sich für ihr kommendes N64-Prügelspiel einen neuen Namen ausgedacht. Nach *Battle Dancers* und *G.A.S.P!! Fighters* NEXTeam erhält das Game mit *Deadly Arts* nun bereits seinen dritten Titel innerhalb weniger Monate. Doch auch bei der Entwicklung des Spiels scheint sich einiges zu tun. Ein interessantes Feature wird zum Beispiel die Möglichkeit sein, sich, zusätzlich zu den zwölf vorgegebe-

ten, einen eigenen Charakter zu kreieren. Dabei kann zum einen Einfluß auf das Erscheinungsbild genommen werden (Haare, Größe, Gewicht etc.), zum anderen darf der Spieler seinen Schützling trainieren. Alle Daten und Erfolge können



Sich die Beine zu vertreten, half schon immer gegen eisige Kälte

dann auf einem Controller Pak gespeichert und zum Beispiel für Wettkämpfe im Freundeskreis heruntergeladen werden. ■

Cruis'n World

System: N64 Hersteller: Midway
Entwickler: Eurocom Erhältlich: ab Juli (US)

Cruis'n USA wartet erst seit wenigen Wochen in den europäischen Verkaufsalen auf Kunden, während in Übersee bereits der Nachfolger *Cruis'n World* in den Startlöchern steht. Es ist davon auszugehen, daß die N64-Fassung im wesentlichen dem gleichnamigen Automaten entsprechen wird. Das heißt, der Spieler kann durch starkes Beschleunigen die Vorderräder zum Anheben bringen, um über Crash hinwegzuspringen oder seitwärts auf zwei Reifen fahren, um einer Karambolage auszuweichen. Die Steuerung ist vermutlich genauso belanglos wie beim Vorgänger, dafür gibt es jedoch auf jeder der 14 Strecken Abkürzungen zu entdecken. ■



Die gute, alte Evil-Knevel-Methode erfordert schon etwas Übung



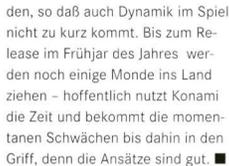
Nach dem letzten Schliff, kann hoffentlich nur ein Fahrer Erster sein



NBA Pro '98

System: N64 Hersteller: Konami
Entwickler: KCEO Erhältlich: 2. Quartal

Konamis Basketball-Simulation *NBA Pro '98* macht ebenfalls Fortschritte, sieht allerdings noch etwas bearbeitungsbedürftig aus. Gleich nach dem Einschalten wird deutlich, daß der Titel recht stark von verwaschenen Texturen betroffen ist. Auch die Steuerung wirkte noch ein wenig unausgegoren. Ein positives Merkmal, das hoffentlich beibehalten wird, ist die recht langsame Geschwindigkeit, mit der sich die Spieler im lockeren Lauf bewegen, da das Spiel so deutlich an Übersicht gewinnt. Über die Sprint-Taste können starke Spurts hingelegt wer-



Verwandelte Freiwürfe waren in der Vorversion reine Glückssache

Das Replay überrascht mit ausgefallenen Kameraperspektiven

den, so daß auch Dynamik im Spiel nicht zu kurz kommt. Bis zum Release im Frühjahr des Jahres werden noch einige Monde ins Land ziehen – hoffentlich nutzt Konami die Zeit und bekommt die momentanen Schwächen bis dahin in den Griff, denn die Ansätze sind gut. ■

SVON F. BERG
 nowboarding avancierte in den letzten Jahren zu einer echten Modespportart. Sony hatte dies als erstes erkannt und dem Trend mit *Cool Boarders* Rechnung getragen. Gerade erst erschien der Nachfolger, Sega schloß mit *Steep Slope Sliders* auf. Von den vier angekündigten Snowboard-Spielen für Big Ns 64-Bitter ist *1080° Snowboarding* aus dem Hause Nintendo momentan das vielversprechendste. Abgesehen von der enorm detaillierten Grafik sorgte bereits beim Probespielen der 80%-Fassung das ausgesprochen realistische Fahrverhalten für Anerkennung. Der Analogstick vermittelt ein ausgezeichnetes Lenkgefühl und dient auch zum leichten Beschleunigen. Um stark an Geschwindigkeit zu gewinnen, ist es nötig, per Knopfdruck in die Hocke zu gehen, wodurch die Stabilität des Fahrers jedoch deutlich gemindert wird. Wer enge Kurven liebt, kann sein Brett durch einen anderen Knopf nahezu quer stellen. Natürlich wird es auch möglich sein, die verschiedensten Stunts auszuführen. Die Palette reicht vom einfachen Spin bis hin zu einer dreifachen Drehung um die eigene Achse (1080°). In Japan und in Amerika soll das Game bereits im April erscheinen, in Europa wird man sich vermutlich noch bis zur kommenden Wintersaison (sprich Ende dieses Jahres) gedulden müssen. ■

1080° SNOWBOARDING

Like Ice in the Sunshine

Ein Brett unter den Füßen ist allemal besser als eines vor dem Kopf, besonders dann, wenn man schneebehangene Hügel hinunterdonnert. Sollte es dabei auch noch möglich sein, im Warmen auf der Couch zu sitzen, werden sogar eingefleischte Videospieldjunkies hellhörig.



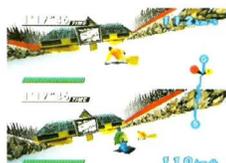
Um deutlich schneller zu werden, muß sich der Spieler hinhocken. Durch diese un stabile Haltung besteht jedoch auch erhöhte Sturzgefahr



An Effekten wurde nicht gespart: Fackelbeleuchtung in der ...



... Nacht oder extrem realistische Lens-Flares, die wirklich blenden



Per Splitscreen können zwei Spieler gegeneinander antreten

Chefprogrammierer Giles Goddard über 1080°

neXt Level: Aus welchen Personen besteht das 1080°-Team?



Giles Goddard: Außer mir gibt es noch einen anderen Programmierer. Es ist Colin Reed, mit dem ich bereits bei Stunt Race FX (SNES) zusammengearbeitet habe. Dann haben wir noch einen Game-designer im Team, der an der Entwicklung von Wave Race 64 mitgewirkt hat. Unser Projektleiter ist ein Ex-Namco-Mitarbeiter, der an der Fertigstellung von Tekken 2 beteiligt war. Als Producer zeichnet Shigeru Miyamoto verantwortlich, dessen Stellung im Videospielemarkt wohl keiner näheren Erläuterung bedarf.

XL: Worauf haben sie sich bei der Entwicklung konzentriert?

GG: Um eine gute Grafik zu erreichen, nahmen wir die Wave Race 64-Engine und überarbeiteten sie komplett, ich glaube, das Ergebnis spricht für sich. Unser höchstes Ziel war die Umsetzung einer realistischen Fahrphysik. Der Bodenbelag (z. B. Eis, fester oder Pulverschnee) hat großen Einfluß auf die Steuerung. Jede Berührung mit einem Objekt wirkt sich individuell aus, abhängig davon wie schnell und in welchem Winkel man das Objekt anfährt - das N64 bewältigt alle Berechnungen im Spiel in Echtzeit.

XL: Welche Features wird die Endversion haben?

GG: Es wird sechs bis sieben Strecken und einen Trainingskurs sowie eine Halfpipe für den Stunt-Modus geben. Die Fahreranzahl beläuft sich auf sieben oder acht. Um sich mit einem menschlichen Gegner messen zu können, haben wir einen Zweispieler-Modus integriert.

XL: Vielen Dank für dieses interessante Gespräch, und alles Gute für die Zukunft!



Jede Ausgabe mit CD-ROM.

GameStar 98
Die ganze Welt der PC-Spiele
GameStar
8. AUGUST

2
7
90
DM

+CD mit exklusiver Top-Demo
F22 Raptor
mit Video-Specials StarCraft & 1602

Anno 1602
Vorabtest des Siedler 2-Rivalen
Aufbau-Strategie vom Feinsten

StarCraft
Der Blizzard-Hit im Multiplayer-Test
Geheime Facts: Solospiel, Story, Szenarios

Indizierung: Aus für 3D?
Was Ihnen die Gesetze vorenthalten
Geht es der 3D-Action an den Kragen?

GameStar 3/98
Exklusive Top-Demo
F-22 Raptor

F-22 Raptor
StarCraft & 1602 Video-Specials

Exklusive Top-Demo: F-22 Raptor

Spielbare Demos: Myth, Falcon 4.0, Ubbi, F1 Racing Simulation, Ultimate Race Pro, Air Warrior 2, Andreotti Racing, Balls of Steel, Flying Saucer (komplett Deutsch), Final Liberation, Genocide, NCAA Football 98.
Aktualisierte 3D-Treffert: Diamond Kiper, Y330 K2, Diamond Kiper, K200, ASP Diamond Fire GL 1800 Pro, Eboa Victory Express, Eboa Winner 2000/Office, Hercules Drosselste, SINGL, AT7 XportPlay, AT7 XportWork, Creative Labs Graphics Master Extreme, Videologic Apocalypse 30X, Videologic Apocalypse 50.
News/Tipps: Schottland-Rivalen: F22 Raptor, Essense SoundScope Virus, SoundBlaster 16, SB AWE 32, SB AWE 64, Terratec EMS 4xL, Terratec SoundSystem Maestro 16/96.
Patches: Tomb Raider 2, Age of Empires, Lords of Magic, Longbow 2, Red Baron 2, Heavy Gear 4 v.a., Paint Shop Pro 4.1.A, Thunderbyte Auto-Virus v.v.a.

Spielbare Demos: Myth, Falcon 4.0, Ubbi, F1 Racing Sim, Ubbi, Ultimate Race Pro, Air Warrior 3, Andreotti Racing, Balls of Steel, Flying Saucer (komplett Deutsch), Final Liberation, Genocide, NCAA Football 98.
Patches: Tomb Raider 2, Age of Empires, Lords of Magic, Longbow 2, Red Baron 2, Heavy Gear und viele andere.

Exklusivtest: Powerboat * **Special: DVD und CD-Bremser** * **450 Tips & Tricks**

Neu! Jetzt am Kiosk!

WARNUNG



Im Gespräch mit

Shigeru Miyamoto steht aufgrund des geringen N64-Erfolges in Japan derzeit unter dem Druck, möglichst viele Spiele zu produzieren und zwar schnell und von hoher Qualität, damit die Konsole

für eine breitere Käuferschicht interessant wird. Doch Miyamoto ist kein Mann für halbe Sachen. Trotz des großen Handlungsbedarfs verschiebt er ein Release lieber mehrfach, als ein Spiel mit Qualitätskompromissen zu veröffentlichen (jüngstes Beispiel: *Zelda*). Zwischen all dem Tohuwabohu fand er aber dennoch Zeit, in einem Interview Rede und Antwort zu stehen.

neXt Level: An der Entwicklung welcher Spiele sind Sie momentan beteiligt?

Shigeru Miyamoto: Zur Zeit arbeite ich an *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time*, *Yoshi's Story*, *F-Zero X*, *Super Mario 64 2*, *Jungle Emperor Leo*, *Super Mario RPG 2* und *1080° Snowboarding* mit. Zu weiteren Titeln möchte ich mich im Augenblick nicht äußern.

XL: Wie teilen Sie sich Ihre Zeit für die verschiedenen Projekte auf?

SM: Es ist sehr schwierig, zwischen den unterschiedlichen Denkweisen, die jedes einzelne Projekt erfordert, umzuschalten. Um dabei einen einigermaßen klaren Kopf zu behalten, muß ich meine Zeit ganz genau planen und mich dazu zwingen, nur über das Spiel nachzudenken, mit dem ich mich nach meinem Plan gerade beschäftigen soll. Ich muß allerdings ebenfalls zugeben, daß mir dies nicht immer gelingt, und ich mitunter mit mehreren Ideen zu diversen Spielen in meinem Kopf jongliere. In den letzten Monaten galt mein Engagement jedoch in erster Linie *Zelda*. Von den Spielen einmal abgesehen, bringe ich auch sehr viel Zeit damit, die Entwicklungen der *Mario Artist*-Serie voranzutreiben.

XL: Was war das größte Problem bei der Entwicklung von *Zelda*?

SM: Das größte Problem war eindeutig das unausgewogene Verhältnis zwischen der Zeit, die mir zur Verfügung stand und dem Aufwand, mit dem ich die Entwicklungen betreut habe. Wir hatten uns fest vorgenommen, das Spiel noch vor Weihnachten in Japan zu veröffentlichen, nun erscheint es leider doch mit vier Monaten Verspätung. Die

ten Umgebungen voll und ganz genießen können. Die Menschen werden das Gefühl haben, ein Teil von *Zeldas* Welt zu sein.

XL: Wie weit sind die Arbeiten zum *Super Mario 64*-Nachfolger fortgeschritten?

SM: Wir arbeiten bereits seit gut einem Jahr an *SM 64 2* für das 64DD. Wir haben uns noch nicht entschieden, wie umfangreich es werden soll, doch wir sind sehr zu-

Luigi gleichzeitig vorhanden sind und gesteuert werden können. Sobald die Entwicklungen von *Zelda* abgeschlossen sind, werden wir uns intensiv damit beschäftigen, noch mehr neue Spielelemente zu integrieren, über die ich zur Zeit noch nichts sagen möchte.

XL: Nintendos jüngste Veröffentlichung, *Yoshi's Story*, spricht ohne Frage vor allem Spieler an, die knuddelige Cartoon-Grafiken bevorzugen. Was halten Sie von Spielen anderer Hersteller für sogenannte „reifere“ Zielgruppen, wie zum Beispiel *Resident Evil* oder *Tomb Raider*?

SM: Ich mag die genannten Spiele und denke, daß *Zelda* einen großen Schritt in diese Richtung geht. Ich stehe grundsätzlich allem aufgeschlossen gegenüber. Solange wir unsere hohen Standards erfüllen können, bin ich bereit, alles auszuprobieren.

XL: Was können Sie uns über das Spiel *Jungle Emperor Leo* (*Kimba, der weiße Löwe*) erzählen?

SM: Wir haben die Entwicklungsphase in etwa bis zur Hälfte abgeschlossen, programmiert wurden bis jetzt drei frühe Stages. Unser

„Solange wir unsere hohen Standards erfüllen können, bin ich bereit, alles auszuprobieren“

Qualität des Spiels auf einem durchgehend hohen Niveau zu halten, hat sehr viel Zeit gekostet. Ein weiterer, zeitaufwendiger Aspekt war das Entwerfen spezieller Entwicklungs-Tools, die eine möglichst effektive Zusammenarbeit zwischen den Spieldesignern, den Künstlern und den Programmierern ermöglichen, um die gewünschte und erforderliche Qualität umzusetzen. Wir möchten den Spielern in *Zelda* eine Entdeckungsreise ermöglichen, in der sie die von den Künstlern phantastisch gezeichne-

versichtlich, daß es innerhalb des ersten Jahres nach dem 64DD-Launch erscheinen wird. Anfangs überlegten wir, das Spiel als Modul/Disk-Kombination zu veröffentlichen, um den Vorteil zu nutzen, die Level von DD nachzuladen, während alle Echtzeitdaten von der Cartridge bezogen werden können. Inzwischen konnten wir die Daten jedoch so geschickt auf der Disk plazieren, daß dies nicht nötig ist und das Spiel somit ohne Modul auskommt. Momentan arbeiten wir an einer Methode, wie Mario und

Nintendos kreativstem Kopf

Team ist vor kurzem auf mehr als 20 Personen angewachsen.

XL: In Japan verkauft sich das N64 nicht so gut wie gewünscht. Meinen Sie, das könnte an dem fehlenden RPG-



Angebot liegen? Glauben Sie, daß das 64DD Dritthersteller zu der Entwicklung von RPGs bewegen wird?

SM: Ja, denn das 64DD ist das ideale Medium für Rollenspiele. Nintendo wird innerhalb des ersten halben Jahres nach der 64DD-Veröffentlichung mit *Mother 3*, *Super Mario RPG 2* und *Zelda 64DD* gleich drei RPGs anbieten. Wenn die Hersteller sehen, daß sich das 64DD gut verkauft, werden sie sich mit Sicherheit auch der Entwicklung von Rollenspielen zuwenden.

XL: Nintendo ist es in der Vergangenheit immer wieder gelungen, die Erwartungen der Konsumenten zu übertreffen. Worauf führen Sie das zurück?

SM: Wir lieben es, Dinge zu tun, die niemand zuvor gemacht hat. Wenn ich Herrn Yamauchi bei-

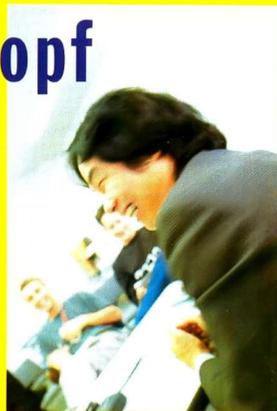
spielsweise etwas völlig Neues vorschlage, von dem er noch nie gehört hat, wird er in den meisten Fällen sagen: „Machen Sie es, probieren Sie es aus“, denn so ist seine ganze Philosophie. Ich versuche stets, die Dinge von möglichst

vielen Seiten zu betrachten. Wenn man während einer Entwicklung nur auf einen Punkt fixiert ist, verschließt man die Augen vor neuen Ideen, und das Spiel wird sich nicht von den Spielen anderer Hersteller unterscheiden. Ich bin ständig bemüht, aus einem anderen Winkel zu blicken und stelle mir Fragen wie: „Was denken Eltern darüber, wenn ihre Kinder spielen?“ oder „Wie möchten die Leute ein Spiel spielen?“

XL: Aufgrund der riesigen Speichermöglichkeiten ergeben sich mit dem 64DD völlig neue Perspektiven. Welche neuen Spielkonzepte, die das Potential der Hardware-Erweiterung nutzen, schweben Ihnen vor?

SM: Ich möchte zum jetzigen Zeitpunkt nicht ins Detail gehen. Ein gutes Beispiel für die Einbeziehung des 64DDs ist *F-Zero X*. Das

reine Spiel kommt zunächst auf Modul heraus. Etwas später gibt es als Ergänzung einen Streckeneditor auf Disk, der es dem Spieler ermöglicht, eigene Kurse zu bauen, abzuspeichern und mit Freunden zu tauschen. Möglicherweise wird es auch aus dem Hause Nintendo in unregelmäßigen Abständen neue Strecken auf Disk geben, die den streckenhungrigen Spieler mit neuem Futter versorgen. Ein anderes Stichwort sind Updates. Bei Sportspielen können aktualisierte Spielerstatistiken nachgeliefert werden. Es wird kein Problem sein, Liga- und Meisterschafts-Modi auf den neuesten Stand zu bringen. Bestleistungen, die aus einer großen Datenmenge bestehen (zum Beispiel *Ghost-Fahrer* bei Rennspielen), können problemlos abgespeichert werden. Es darf auch nicht vergessen werden, daß so umfangreiche und komfortable Anwendungsprogramme wie die *der Mario Artists*-Serie ohne das 64DD absolut unmöglich wären. Wenn diese und andere Features Anklang finden und das 64DD erfolgreich ist, wird der nächste Schritt sein, Spieler per Online-Verbindung gegeneinander antreten zu lassen.



Spieler bietet, zu immens. Mein Wunsch war es übrigens, von Anfang an ein N64 mit eingebautem DD-Laufwerk zu veröffentlichen, doch die aufwendige Entwicklung des Laufwerks verhinderte dies – das Gerät wäre sonst noch viel später erschienen. Wir sind von dem überrasgenden Nutzen des 64DD vollkommen überzeugt und wollen das Gerät deshalb auf jeden Fall veröffentlichen. Wir freuen uns sehr auf die Disks, die in der Herstellung günstiger als Module sind, aber leider immer noch etwas teurer als CDs. Dafür liegt die Geschwindigkeit, mit der die Daten vom DD gelesen werden können, deutlich über der von CDs. Ein wei-

„Wir lieben es, Dinge zu tun, die niemand zuvor gemacht hat – das ist unsere Philosophie“

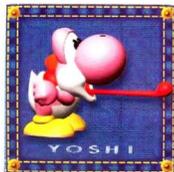
XL: In der Vergangenheit konnten sich Hardware-Erweiterungen nicht durchsetzen. Das Diskettenlaufwerk für das japanische Famicom (NES) war nicht sehr erfolgreich, und Segas 32X und Mega-CD können nur als Flop bezeichnet werden. Sind Sie sicher, daß das 64DD nicht das gleiche Schicksal ereilen wird?

SM: Ja, absolut, dazu sind die Möglichkeiten, die das 64DD dem

terer, entscheidender Vorteil gegenüber den CDs ist die Beschreibbarkeit der Disks. Wir haben noch keine Entscheidung getroffen, zu welchem Preis das 64DD angeboten werden soll, wir sind uns jedoch einig, daß der Preis der Hardware-Erweiterung wesentlich geringer als der des N64 ausfallen wird.

XL: Vielen Dank für dieses interessante Gespräch! Wir wünschen Ihnen alles Gute für die Zukunft.

Hersteller: Nintendo Entwickler: Nintendo **Jump&Run**
 Spieler: 1 Level: 24
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: als Import (jp)



Info

Yoshi's Story ist viel zu einfach, das hat auch Nintendo erkannt. Die Motivation, pro Level 30 Honigmelonen einzusammeln und die restlichen 30 Früchte zu verschmähnen, nur um dann eine höhere Punktzahl zu bekommen, ist relativ gering. Welche Änderungen genau vorgenommen werden, ist derzeit noch nicht bekannt. Für gravierende Unterschiede fehlt vermutlich die Zeit, denn der geplante Veröffentlichungstermin ist Ende März. Über die finale PAL-Version werden wir so bald wie möglich berichten.

Gameplay: Der Ansatz, sich von den festgefahrenen Strukturen herkömmlicher Jump&Runs zu lösen, ist lobenswert. Doch für ein solches Experiment erweist sich der Nachfolger des genialen 16-Bit-Spiels *Yoshi's Island* als denkbar ungeeignet und letztendlich enttäuschend. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad so niedrig, daß erfahrene Spieler völlig unterfordert werden.

Präsentation: Ein Kunstwerk! Die gerenderten Grafiken (im 65.000-Farbmodus) unterschiedlichster Stilrichtungen sind einzigartig. Dem Charme der putzigen, liebevoll animierten Yoshis kann sich wohl niemand entziehen – man muß sie einfach gern haben! Passend dazu erklingen abwechslungsreich instrumentierte und hervorragend komponierte Musiken in exzellenter Qualität, die beweisen, daß das N64 zu wesentlich mehr fähig ist als schlechten MIDI-Samples.

Speicherkapazität: 128 MBit
Speicheroptionen: Die interne Batterie speichert Highscores, freigelegte Level für den Score-Attack-Modus sowie die versteckten Extra-Yoshis.
Controller Pak: nein
Rumble Pak: ja

Yoshi's Story



Die gerenderten Grafiken unterschiedlichster Stilrichtungen sind eine Augenweide: In einigen Leveln bestehen die Hintergründe scheinbar aus zusammengeknähten Stoffresten, andere sehen aus, als seien sie aus Polierholz gedrechselt oder aus Papier und Pappmaché zusammengeleimt

Newer Zielgruppen müssen her, lautet die Devise, die Nintendos Präsident Hiroshi Yamauchi anlässlich der Space World der Weltöffentlichkeit verkündete. Schon vor der für den Sommer geplanten, großen *Pocket Monsters-Offensive* sucht *Yoshi's Story* dort die Gunst der Käufer, wo die Stärke der japanischen Firmenzentrale zu finden ist: bei den Kindern. Doch der Begriff „Kinderspiel“ hat bei dem 2D-Jump&Run eine doppelte Bedeutung. Über die grafische Gestaltung im Stil eines Kinderbuches wurde im Vorfeld ja schon lang und breit berichtet. Entscheidender ist jedoch, daß auch das Gameplay und vor allem der Schwierigkeitsgrad auf einem Niveau für Kleinkinder und absolute Einsteiger liegt.



Yoshi's Buch: Nach dem Einsammeln von 30 Früchten klappt die nächste Seite (Welt) auf



Das große Herz sorgt dafür, daß in der nächsten Welt ein weiterer Level zur Auswahl steht



Der Hauptcharakter Yoshi ist für ein solches „Experiment“ prädestiniert, der Nachfolger von *Yoshi's Island* ist es jedoch nicht. Der Vorgänger bildete 1995 den krönenden Abschluß von Shigeru Miyamotos Super-Nintendo-Werken und gilt gemeinhin als das beste 16-Bit-Jump&Run überhaupt. Die Erwartungshaltung an das 64-Bit-Update war immens hoch: Sicherlich hatten Miya-



moto & Co noch unzählige Ideen, die auf dem SNES nicht zu verwirklichen waren, und bezüglich des ersten 2D-Spiels Nintendos für das N64 hatte man bestimmt etwas ganz besonderes geplant. Doch Neues ist spärlich gesät: Yoshi kann nach unsichtbaren Extras schnüffeln, schwimmen und sich gelegentlich in ein Ei verwandeln und in dieser Form durch den Level schießen. Andererseits fehlen dafür viele Features: Yoshis Verwandlungen in Auto, Heli, Lok und U-Boot, Extrawaffen (Melonenkerne, Feueratem, usw.), skifahren, auf dem Hund reiten, und, und, und. Vor allem die Endgegner, gerade mal fünf an der Zahl, zeigen deutlich, daß Miyamotos Team offenbar die Ideen ausgegangen sind.



Um die coolen Extra-Yoshis in schwarz und weiß spielen zu können, muß man die versteckten Eier finden und danach den Level beenden



Die Anzahl der Blütenblätter oben links zeigt die Lebensenergie an. Geht diese zur Neige, wird die Musik zunehmend unmelodischer

Dabei ist der Ablauf des Spiels absolut ungewöhnlich: Es geht nicht darum, einen gefährvollen Level bis zum Ende zu durchqueren, um in den nächsten zu gelangen, denn dies geschieht durch das Einsammeln von 30 Früchten. Dabei

ist es völlig egal, wie weit man bis zu diesem Zeitpunkt vorgegangen ist: nach 30 Happy Fruits (so der offizielle Name)

heißt es „nächste Welt“. Da in jedem Level 60 Früchte vorhanden sind, kann das sehr schnell gehen. Insgesamt gibt es 24 Level, verteilt auf sechs Welten (bzw. Buchseiten). In einem Durchgang können jeweils nur sechs Level gespielt werden, einer pro Welt. Von *LylatWars* wurde das Prinzip übernommen, daß man sich den Weg durch die Welten selbst auswählen kann. Der Trick dabei ist, daß erst alle vier Level einer Welt zur Wahl stehen, wenn zuvor bestimmte Extras eingesammelt wurden. Was sich nach wochenlangem Spielspaß, Suchen und Rätseln anhört, bedeutet für routinierte Spieler jedoch eine Arbeit von ca. zwölf Stunden. Denn der Aufbau der Level ist - nicht nur im Vergleich zu *Yoshi's Island* - uninspiriert und die Schwierigkeit absurd niedrig.

Danach bleibt eigentlich nur noch die Jagd auf Highscores. Highscores? Richtig gelesen, denn mit *Yoshi's Story* hat Nintendo die Hatz nach Höchstpunktzahlen, die mittels Batterie gespeichert werden, wieder eingeführt. Videospieldeteranen mögen sich dabei wehmütig an die Zeiten von *Asteroids* oder *Space Invaders* erinnern. Bei einem Jump&Run, das so einfach gespielt werden kann wie *Yoshi's Story*, ist diese Option jedoch wenig spannend. „Schön und gut, aber schließlich ist nicht jeder ein Spieleprofi. Es ist doch erfreulich, daß es auch Spiele für Einsteiger gibt.“, mögen jetzt einige anmerken. Völlig korrekt, kann man darauf nur antworten, doch dafür hat die Videospiegelgeschichte ein anderes Feature parat, das Nintendo offensichtlich für *Yoshi's Story* nicht wiederentdeckt hat. Es nennt sich: einstellbarer Schwierigkeitsgrad.

Das Spiel nicht ausschließlich für die japanische Zielgruppe interessant zu machen, wäre also keineswegs ein Ding der Unmöglichkeit gewesen. Das haben auch Nintendo of America und Nintendo of Europe erkannt und versprechen nachträgliche Änderungen (siehe Info-Kasten) für den westlichen Markt. Ob es dadurch gelingt, aus *Yoshi's Story* mehr als ein nettes Spielchen mit genialer Grafik und exzellentem Sound zu machen, muß erst noch bewiesen werden. ■



Mit dem R-Button kann man unsichtbare Extras erschnüffeln



Weder Mario noch ein einziger Koopa läßt sich im Spiel blicken



ein herz für kinder

Yoshi's Story ist das perfekte Spiel für (kleine) Kinder. Auch Gelegenheitsspieler, die gerne mal zum Joypad greifen, aber keine Lust haben, schwierige Sprünge oder gefährliche Gegner bekämpfen zu müssen, werden nicht verzweifeln. Selbst Eltern, die generelle Vorurteile gegen Videospiele haben, sollten durch die kniffige Aufmachung vom Gegenteil überzeugt werden.

Aufgrund des einfachen Gameplays kann man sogar zusammen ein Spielchen mit seinen Sprößlingen wagen. Kompliziertere Aktionen werden wie üblich per Info-Textkästen, die im Spiel eingebildet werden, erklärt.

XL-Wertung

75%

Hersteller: Acclaim Entwickler: Iguana West **Sport**
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 36 Mannschaften
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: Ende Februar



Mit etwas Übung gelingen schon bald ausgeklügelte Spielzüge



Egal, wie brutal ein Foul auch sein mag, dem Replay entgeht nichts

info

Da die Unterschiede zwischen der Nintendo64- und der PlayStation-Version nur minimal sind (N64: etwas detailliertere Grafik, PSX: augenfreundlicheres Scrolling), empfiehlt sich für Besitzer beider Konsolen die günstigere PSX-Fassung.

Gameplay: Die gute Spielbarkeit, die starke Realitätsnähe und der komplexe Manager-Modus sind ein Traum für Simulations-Fans.

Präsentation: Die Grafik macht dank aufwendiger Animationen und hohen Detailreichtums eine gute Figur. Der Sound wurde Eishockey-typisch schlicht gehalten.

Durch die N64-Hardware bedingt fehlen die geclückten FMV-Sequenzen der PSX-Fassung, eine Echtzeit-Intro (quasi als Ersatz) gibt es auch nicht.

Speicherkapazität: 64 MBit
Controller Pak: Die aufwendigen Season-Speicherstände benötigen 123 Pages.
Rumble Pak: ja

NHL Breakaway '98



Bis zu vier Spieler haben die Möglichkeit, bei *NHL Breakaway '98* gleichzeitig teilzunehmen. Dabei können entweder alle vier gegen den Computer, drei gegen einen oder auch zwei gegen zwei Spieler antreten

EVON F. BERG

Eishockey ist eine faszinierende Sportart. Auf der einen Seite erfordert der Umgang mit dem Puck auf Schlittschuhen großes technisches Können, auf der anderen Seite geht es mit Bodychecks und teilweise auch Stockhieben sowie Faustkämpfen knallhart zur Sache. Wer ein gesteigertes Interesse daran hat, seine Zähne auch weiterhin im Mund



zu tragen, anstatt sie über das Eis schliddern zu sehen, kann eine bestehende Vorliebe für Eishockey auch auf dem heimischen Bildschirm ausleben. Dies geschieht entweder passiv durch das Ansehen von Sportsendungen oder mit Hilfe von Videospiele semi-aktiv. N64-Besitzern stand für letzteres bisher lediglich *Wayne Gretzky's 3D Hockey* sowie dessen '98er-Update zur Verfügung. Beide Titel



In diesem Menü des Manager-Modus können die Trainer eingestellt und gefeuert werden



Wer nicht fair spielen kann (oder mag), muß einige Minuten auf der Strafbank verbußen

nintendo64 test



sind zwar empfehlenswerte Spiele, zeichnen sich jedoch dadurch aus, daß sie ein sehr actionreiches Spielgeschehen haben, das mit einer Simulation so gut wie gar nichts gemein hat. Um diese Lücke zu schließen, hat sich Iguana West (ehem. Sculptured Software) im Auftrag von Acclaim hingesezt und mit *NHL Breakaway '98* versucht, eine Eishockey-Simulation zu entwickeln, die auch gehobenen Ansprüchen gerecht wird. Der Test der PSX-Version (XL 10/97) bescheinigte dem Titel ein Gelingen dieses Vorhabens, denn das Spiel ließ auf Anhieb die gesamte PlayStation-Konkurrenz hinter sich. Auch die

N64-Fassung schlägt ein wie der Puck im Gesicht eines unaufmerksamen Spielers. Apropos, wer beim Spielen von *NHL Breakaway '98* unaufmerksam ist, wird für seine Fehler sofort bestraft. Die gut ausgeprägte künstliche Intelligenz der Computer-



Für das Austragen von Meinungsverschiedenheiten haben die Spieler ihre eigenen Methoden

Spieler sorgt bei Simulations-Fans und Spielprofis für Begeisterung, Gelegenheitsspieler könnten wegen des daraus resultierenden, hohen Schwierigkeitsgrades jedoch schnell frustriert sein.

Das Spiel bietet die üblichen Modi. Freundschaftsspiele sind eher etwas für zwischendurch, einen weitaus größeren Reiz stellt das Absolvieren von Play-Offs oder einer ganzen Saison dar. Um die Simulation perfekt zu machen, integrierten die Entwickler einen umfangreichen Manager-Modus. In diesem startet der Spieler mit einem Kontostand von 100 Punkten, von denen, zwecks Leistungssteigerung des Teams, sowohl Sportler als auch Trainer eingekauft werden können. Für jedes gewonnene Spiel gibt es eine Erhöhung auf dem Konto, deren Umfang von der Anzahl der geschossenen und der kassierten Tore abhängig ist. Sollte sich ein Spieler verletzt haben und aussetzen müssen, gilt es, Punkte in Ärzte und Behandlungsmethoden zu investieren, um eine schnelle Genesung zu gewährleisten. Der Manager-Modus ist übrigens kein Muß, er kann auch abgestellt werden. Das gleiche gilt im umgekehrten Sinne, wer sich allein dem Management widmen möchte, lässt den Computer sämtliche Partien austragen.

NHL Breakaway '98 ist eine ausgezeichnete Eishockey-Simulation, die in punkto Realitätsnähe *WG 3D Hockey* mit einem saftigen Bodycheck an die Wand drückt. Als dynamisches Fun-Spiel mit Arcade-Charakter bleibt Midways Klassiker jedoch ungeschlagen. ■

SPIELE 3000

NINTENDO 64

Grundgerät deutsche Version incl. Control Pad, AV-Kabel, Scart-Adapter 299.-

Control Pad orig. (blau, schwarz, rot, grün, gelb oder grau) 49.90

Control Pad Verlängerung 18.-
Super Pad 64 (blau, schwarz, rot oder grün) 46.90

Super Pad 64 Plus (schwarz, Dauerfeuer, Zeittupe) 47.90
MAKO Pad (transparent, Dauerfeuer, Zeittupe) 55.90

Alpha 64 Joypad (14 Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeittupe, LCD-Display) 59.90

Shark Pad Pro (transparent, Dauerfeuer, Zeittupe) 65.90

ARCADE Shark (Spielhallengefühl, stabil) 89.90

Fight and Flight Stick (Spielhallengefühl, super) 109.90

Memory Card (Controller Pak) orig. 33.- fremd 27.90

Memory Card 4-fach (blau, schwarz, rot, grün, transparent, gelb) 36.-

Memory Card 16-fach 73.90

Memory Card 32-fach 84.90

Rumble Pak orig. 34.90

Rumble Pak (funktioniert ohne Batterien) 26.90

Rumble Pak mit integ. Memory Card 39.90

Madcatz Lenkrad, neu, mit Rumble Effekt, Pedalen, Memory-Card-Schacht 139.-

Mini Lenkrad 74.90

Antennenkabel orig. 46.- fremd 39.-

Versand per Nachnahme DM 6.90 Porto zzgl. Nachnahmegebühr • Vorkasse (Euroschecks) DM 4.50 ab DM 250.- (ohne • Grundgerät) portofrei • Vorbestellservice: für noch nicht lieferbare Spiele!

MEGA-SPIELE zu Einführungspreisen

BLAST CORPS.....	106.-
BOMBER MAN 64.....	86.-
CHAMELEON TWIST.....	114.-
CLAYFIGHTER 63 1/3.....	109.-
DARK RIFT.....	127.-
DIDDY KONG RACING.....	85.-
EXTREME G.....	129.-
F1 POLE POSITION.....	127.-
INT. SUPERSTAR	
SOCCER 64.....	127.-
LAMBORGHINI 64.....	127.-
Lylat Wars (Starfox 64)	
incl Rumble Pak.....	127.-
Mario Kart 64.....	86.-
Mischief Makers.....	86.-
MULTI RACING	
CHAMPIONSHIP.....	126.-
NAGANO OLYMPICS.....	134.-
NBA Hang Time.....	125.-
NBA (in the Zone) Pro 98.....	128.-
NFL QUARTERBACK	
CLUB 98.....	125.-
PILOTWINGS 64.....	106.-
STAR WARS.....	86.-
Super Mario 64.....	86.-
Super Mario 64	
Spielerberater.....	24.80
Top Gear Rally.....	127.-
TUROK Dinosaur Hunter	109.-
WAVE RACE.....	86.-
Wayne Gretzky 3d	
(Ice) Hockey.....	128.-
JOUST X.....	125.-
HEXEN 64.....	125.-
FIFA 98.....	127.-
San Francisco Rush.....	127.-
MADDEN 64.....	127.-
SNOWBOARD KIDS	85.-
CRUISEN USA.....	88.-
YOSHIS STORY	105.-
GOEMON	138.-
GASP.....	134.-
WCW (Wrestling) VS NWO.....	138.-
NHL BREAKAWAY 98.....	125.-
FIGHTERS DESTINY.....	125.-

★ Spiele sind für Deutschland vorgesehen - also keine Probleme!

Tel 07021-976860

Fax 07021-976861

Unsere ausführliche Preisliste gegen 1.10 in Briefmarken.
SPIELE 3000 · Schieferweg 21 · 73275 Ohmden

XL-Wertung

90%

Hersteller: Nintendo Entwickler: Atlas Action/Sport
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 6 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Snowboard Kids ist nicht nur wegen der putzigen Fahrer eher für Kinder



Der Mehrspieler-Modus bietet für jeden Teilnehmer genügend Übersicht

Info

Für Nintendos 64-Bitter sind bis jetzt drei weitere Snowboard-Spiele angekündigt. Die beiden Favoriten stellen mit Sicherheit 1080 ° Snowboarding und Twisted Edge Snowboarding dar, während Genkis Snow Speeder (Arbeitstitel) noch sehr verbesserungsbedürftig aussieht.

Gameplay: Die Steuerung ist unkompliziert und die Strecken sind abwechslungsreich, doch die fehlende Spieliefe und der niedrige Schwierigkeitsgrad werten Snowboard Kids deutlich ab.

Präsentation: Die Grafik ist durch die knallbunten Farben kinderlieb, und man bekommt weder Pop Ups noch Nebel zu Gesicht. Selbst im Mehrspieler-Modus kommt es kaum zu Slowdowns. Als Begleitung wird japanisches Kaufhausgedudel angeboten.

Speicherkapazität: 64 MBit
Controller Pak: Der Ghost Driver und die gewonnen Pokale können auf 122 Seiten abgespeichert werden.
Rumble Pak: Ja

Snowboard Kids



Nun, da die Wintersportsaison in vollem Gange ist, bringt Nintendo ein Snowboard-Spiel auf den europäischen Markt. Allerdings handelt es sich bei Snowboard Kids nicht um eine realistische Simulation, sondern vielmehr um ein Fun-Game mit Action-Elementen. Zunächst fällt dies bei der Charakter-Auswahl auf. Die fünf Snowboarder haben überdimensional große Köpfe und Nasen und sehen damit relativ knuddelig aus. Sie unterscheiden sich in Handling, Geschwindigkeit und Geschicklichkeit. In denselben Attributen heben sich auch die drei zur Verfügung stehenden Boards voneinander ab.

Auch in Sachen Gameplay gibt sich das Spiel eher kindgerecht. Die sechs Kurse sind allesamt kaum anspruchsvoll. Selbst unerfahrene Spieler werden schnell mit der unkomplizierten Steuerung vertraut. Das Hauptaugenmerk liegt allerdings nicht auf fahrerischem Können, sondern auf dem geschickten Einsatz von Extras, die der Spieler auf den Strecken einsammeln kann. Es gibt unter anderem Unsichtbarkeit, Raketen, die den

Gegner für eine Weile einfrieren und somit zum Stillstand bringen, oder die obligatorischen Turbos. Leider bringen diese Extras aber auch einen Schwachpunkt mit sich: Durch sie werden die meisten Rennen entschieden. Es passiert häufig, daß man kurz vor dem Ziel noch abgeschossen wird und somit seine Position verliert. Daher macht sich auf Dauer natürlich Frust breit. Mit anderen Worten: Gäbe es keine Extras, würde man fast immer mühelos gewinnen, zumal die Gegner nicht sonderlich gut fahren können.

Weniger frustrierend geht es außerhalb des Championship-Modus zu, denn dort fallen die Gegner ganz weg. Der Spieler kann sich entscheiden, ob er gegen die Uhr im Time-Trial-Modus fahren, in einer Halfpipe Tricks, welche ebenfalls äußerst leicht von der Hand gehen, vollführen oder im Skill-Modus Schneemänner abschießen will. In all diesen Modi wird kein großes Geschick verlangt.

Da es alleine schon nach kurzer Zeit langweilig wird, kann man mit bis zu drei Freunden im Mehrspieler-Modus sein Glück versuchen. Doch obwohl dieser Modus technisch ordentlich gemacht wurde, will auch zu viert kein lang anhaltender Spaß wie beispielsweise bei Diddy Kong Racing aufkommen. Snowboard Kids fehlt einfach die Spieliefe. Wintersportfreunde halten sich besser an Cool Boarders 2 (PSX) oder die angekündigte Nintendo-Eigenentwicklung 1080 ° Snowboarding. ■



XL-Wertung **70%**

Sport Hersteller: Electronic Arts Entwickler: In-house
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 361 Mannschaften
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: im Handel

FIFA 98 – Die WM Qualifikation



Kein Vergleich zu FIFA 64: Dank überarbeiteter Steuerung und komplett neuer Grafik-Engine spielt sich FIFA 98 ausgezeichnet, erreicht allerdings nicht das hohe Niveau von Int. Superstar Soccer 64



Freistöße und Ecken werden mit Hilfe von Zielhilfen übersichtlich dargestellt



Das Spiel in der Halle ist dank zahlreicher Torszenen äußerst spannend

Unter dem qualitativ äußerst schwachen FIFA 64 hat das Image der beliebten Fußball-Reihe ein wenig gelitten. Um so mehr Mühe investierte Electronic Arts in das '98er Update – und hatte Erfolg. Nichts erinnert mehr an die milchig trübe Optik des Vorgängers. Die Spieler sind aufwendig animiert und bewegen sich sehr natürlich, wenn auch nicht immer ganz flüssig über den Platz. Deutliches Ruckeln läßt sich auch bei schnellen Kamerafahrten, speziell nach Abschlägen erkennen. Allerdings beeinträchtigen diese Schwächen den positiven Gesamteindruck, der durch die erstklassige Soundkulisse zusätzlich verstärkt wird, nur wenig. Mit Werner Hansch (SAT 1), Wolf-Dieter Poschmann (ZDF) und Martin Siebel begleiten gleich drei deutschsprachige Kommentatoren das Geschehen – Vergleichbares hat kein anderes Sportspiel zu bieten. Auch die

Soundeffekte und die akustische Unterstützung von den Rängen wirken überzeugend. An den Optionen gibt es bei EA-Titeln traditionell wenig auszusetzen. Dank offizieller FIFA-Lizenz (Original-Spieler und Teams der Saison 1997/98), Spieler-Editor, Transfermarkt, Hallen-Modus, WM-Qualifikation mit authentischer Gruppenzusammensetzung und den umfangreichen Statistiken bleiben keine Wünsche offen.

Bei der Überarbeitung der Steuerung sind die Programmierer ein wenig über das Ziel hinausgeschossen. Durch ein- oder mehrfaches Antippen oder Gedrückthalten der Buttons lassen sich neben den üblichen Schüssen, Pässen, Tacklings und Kopfbällen auch Körpertäuschungen, Schwalben, Heber und gezielte Ellbogenchecks ausführen. Um diese Aktionen richtig beherrschen zu können, ist ausgiebiges Training nötig. Wer sich auf die grundlegenden Spielzüge beschränkt, wird aber schnell zurecht kommen, denn trotz einer leichten Verzögerung in der Ausführung der Befehle, ist die Steuerung gut beherrschbar.

Im direkten Vergleich mit ISS 64 hat das gelungene FIFA 98 durchaus einige Vorzüge zu bieten. Speziell die verschiedenen authentischen Spiel-Modi, die Soundkulisse und die realistische Farbwahl wissen zu gefallen. In puncto Gameplay und Animationen hat das Konami-Produkt allerdings weiterhin klar die Nase vorn, aber Electronic Arts hat gewaltig aufgeholt. ■



Durch 14 verschiedene Leistungsattribute werden die Fähigkeiten der Spieler definiert

Info

Gameplay: Mit ein wenig Übung eröffnet sich eine gut spielbare und variantenreiche Sportsimulation. Leider fehlt der komplexen Steuerung aber der letzte Schliff an Präzision.

Präsentation: Bis auf ein erkennbares Ruckeln ist die Grafik mit ihren aufwendigen Animationen gelungen. Dank deutschem Kommentar und lebendiger Stadionskulisse setzt FIFA 98 neue Sound-Maßstäbe auf dem N64.

Speicherkapazität: 96 MBit
Controller Pak: 123 Seiten
Rumble Pak: nein

XL-Wertung 85%

Hersteller: Culture Brain Entwickler: In-house **Beat 'em Up**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 2 x 8 + 2 Kämpfer
 Preis: ca. DM 180 Erhältlich: als Import (jp)



Peppiger und effektlastiger als der normale Modus stellt sich der Kids-Modus dar

2Dルール ハヤト		????				補点
値力	1	2	3	4	0	0
タイム	0	0	0	0	0	0
連続キ	0	0	0	0	0	0
コンボ	0	0	0	0	0	0
条件	0 条件達成					0
クリア	0 ステージ (0)					0
召入回数	0 回					0
プレイ数	0 回					0
モビ	敵兵残一野					条件一野

Bis man ein solches Menü komplett entschlüsselt hat, kann einige Zeit vergehen

Virtual Hiryo No Ken



Vor Jahren machten eine Handvoll Beat 'em Ups durch sogenannte Kids-Modi auf sich aufmerksam. Teils als direkt anwählbare Optionspunkte, teils nur über Cheats zu aktivieren, bieten die Kids-Varianten genau das, was der Name aussagt: Verniedlichte Fighter – meist mit überdimensional vergrößerten Köpfen und gedrungener Körpern – treten in diesen nicht ganz ernst gemeinten Spielmodi gegeneinander an. Gekämpft wird wie bei den „Großen“ mit aller Härte und oft sogar noch zusätzlichen oder abgeänderten Special-Moves. Das Ganze erinnert stark an den typischen Anime- und Manga-Stil, der im Land der Kimonos so beliebt ist.

Mit *Virtual Hiryo No Ken* (auch bekannt als *Art of Fighting Twin*) werden Beat-'em-Up-Fetischisten und Import-Jäger zunächst einige Schwierigkeiten haben. Die zahlreichen Spielmodi und optionalen Einstellungen (u. a. die Pad-Belegung) wollen aus dem japanischen Zeichenwirrwarr in den überladenen Menüs herausgepickt werden. Es kann eine Weile dauern, bis man sich zurechtfindet. Ganz im Stil der 32-Bit-Referenzen (*Tekken 2*, *PSX; Virtua Fighter 2*, *SAT*) gestaltet sich die Ausstattungspalette. Practice-, Survival-, Arcade-, Versus- und Battle-Modus schaffen einen Rahmen, in dem über lange Zeit hinweg immer wieder interessante Unterhaltung geboten wird. In einem speziellen Modus kann man sogar Extras erspielen: ein Handschuh für mehr Schlagkraft, eine Schutzweste für effektivere Abwehr und an-

deres. Jeweils acht Kids-Fighter und acht „ernsthafte“ Charaktere stehen zur Wahl – allerdings in getrennten Modi, gegeneinander können die unterschiedlichen Figuren nicht antreten.

Hat man sich mit den wichtigsten Manövern inklusive Blocken, Ausweichen in die Tiefe und Special-Moves vertraut gemacht, fällt schnell auf, daß die Spieliefe zu wünschenswert übrig läßt. Einfaches Handling ist schön und gut, kann jedoch auch so aussehen, daß man sich mit nur einem oder zwei Buttons durch den Arcade-Modus kloppt und kein richtiges Feeling dabei aufkommen mag.

Taktische Überlegungen sind somit unnötig.

Technisch macht *VHKN* besonders in bezug auf die Kollisionsabfrage und die Animationen keine gute Figur. Es kann durchaus mal passieren, daß ein Tritt oder Schlag ohne Konsequenzen bleibt. Ruckelige Szenen verschlechtern den technischen Eindruck zusätzlich.

Insgesamt stellt sich der fernöstliche Prügler etwas unspektakulär dar. Würfe, Special-Moves, Lichteffekte und die akrobatischen Einlagen bewegen sich im Mittelfeld des Möglichen. Die musikalische Untermalung ist zu „japanisch“ und dürfte erfahrenen Beat-'em-Up-Fans kaum gefallen. Im Hinblick auf den happigen Preis und den fehlenden Spielspaß sowie die geringe Anzahl der Fighter sollten sich Genre-Fans noch zurückhalten – auf dem N64 ist weit mehr möglich. ■



Info

Ein Europa-Release des Prügelmodis ist nicht unwahrscheinlich. Wir werden zu gegebener Zeit darüber berichten.

Gameplay: Die Steuerung funktioniert nur über das Steuerkreuz exakt, der Stick ist praktisch unbrauchbar.

Durch die krasse Hektik im Fight geht viel Spieltiefe verloren, taktische Angriffspläne muß man sich nicht zurechtlegen.

Präsentation: Schlichte Hintergründe, simple Kostüme, unspektakuläre Moves und die technisch nicht ausgefeilte Darstellung der Animationen enttäuschen. Der Kids-Modus sieht insgesamt merklich besser aus.

Speicherkapazität: 64 Mbit
Controller Pak: Erspielte Kämpfer und Rekorde werden abgespeichert.
Rumble Pak: nein

XL-Wertung 65%

Beat 'em Up Hersteller: Hudson Entwickler: Hudson
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 8 Kämpfer
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: als Import (jp)



Dual Heroes

Gute Prügelspiele sind auf dem N64 spärlich gesät. Und da die Firma Hudson mit ihrer *Bombberman*-Serie immer Anlaß zur Freude gab, konnte man auf ihr erstes Beat 'em Up gespannt sein. Doch wer sich das fertige Produkt namens *Dual Heroes* anschaut, wird schnell enttäuscht. Die Anzahl der Kämpfer fällt mit nur acht Charakteren äußerst gering aus. Auch die Special-Moves sind mit einem knappen Dutzend pro Figur viel



zuwenig. Hinzu kommt, daß die Hälfte dieser Moves durch die Analogstick-Steuerung kaum ausführbar sind.

Das größte Manko ist aber die Spielbarkeit. Sie wurde anscheinend außer acht gelassen. Jeder Gegner kann mit ein und derselben Aktion leicht besiegt werden. Wer aber versucht, abwechslungsreicher zu kämpfen, hat kaum eine Chance zu gewinnen, da der Computer dermaßen unfair ist, daß er dem Spieler keine Gelegenheit zum Angreifen gibt.

Insgesamt hinterläßt *Dual Heroes* in allen Belangen einen äußerst miserablen Eindruck. Vielleicht ist das Modul gerade noch als Geschenk für unbeliebte Bekannte oder als Eiskratzer für die Autofensterscheiben zu gebrauchen, doch dafür ist es wiederum viel zu teuer. ■



Die Screenshots zeigen nicht spektakulär aus. Sie machen den Spielinhalt damit gut deutlich

Info

Für das Charakterdesign von *Dual Heroes* wurde der Designer der Power Rangers engagiert. Die Parallelen sind (leider) nicht zu übersehen.

Gameplay: Steuerung und Gameplay sind absolut unbrauchbar. Da man nur mit dem Analogstick spielen kann, werden die Specials unnötig schwierig. Es reicht jedoch aus, einen Move zu erlernen, mit dem dann alle Gegner mühelos besiegt werden können.

Präsentation: Die Grafik ist extrem verwachsen, und die Sounds liegen nicht einmal auf unterstem 16-Bit-Niveau. Acht Kämpfer und vier Spielmodi sind überdies zuwenig.

Speicherkapazität: 64 MBit
 Controller Pak: 20 Seiten
 Rumble Pak: nein

XL-Wertung 35%

Komplettpreisliste anfordern **Laden:**

Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr

Schützenstraße 20
 67061 Ludwigshafen

Playstation

Bomhoms Fluch 2	89 DM
Batman & Robin *	89 DM
Beast (Bloody Roar)	85 DM
Bust-A-Move 3 *	89 DM
Breath of Fire 3 *	96 DM
Command & Conquer 2	99 DM
Crash Bandicoot 2	89 DM
Final Fantasy VII	105 DM
Lucky Luke *	95 DM
Nagano Winter Olympics	99 DM
Nightmare Creatures	89 DM
Resident Evil 2 US	139 DM
Riven	119 DM
Super Pang Collection	89 DM
Time Crisis & GunCon	139 DM
Tomb Raider 2	95 DM
Youngblood	89 DM



Spiel des Monats
Nagano Winter Olympics
PSX 99 DM N64 139 DM

GAMES ISLAND
 Hauptstr. 5
 67433 Neustadt/Wstr.

Nintendo 64

Grundgerät	279 DM
Black Corps	109 DM
Bombberman 64	89 DM
Cameleon Twister	139 DM
Diddy Kong Racing	89 DM
Extreme - G	139 DM
International Superstar Soccer	139 DM
Lylat Wars - Starfox 64	109 DM
Mischief Makers	79 DM
Turok - Dinosaur Hunter DV	129 DM
Turok - Dinosaur Hunter UK	129 DM
Wave Race	109 DM
Wayne Gretzky Hockey	129 DM

Playstation
 Platinum Serie
 Ridge Racer
 Revolution
 Soviet Strike
 Tekken 2
 45 DM

Angebot:
 Fantastic Four 49DM

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

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

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

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5296265



Bomberman64 NTSC/PAL

Neue Arenen:

Drückt im Mode-Select-Bildschirm mehrmals schnell hintereinander Start, bis ein Klingeln vernehmbar ist! Danach stehen Euch vier neue Arenen im Battle-Modus zur Verfügung.



FIFA 98 – Die WM Qualifikation NTSC/PAL

Spieler und Farben verändern:
Drückt im Titelbildschirm A, B, A, B, B, B, A, Z!

Zuschauer pöbeln lassen:
Drückt während des Spiels eine beliebige Richtung auf dem Steuerkreuz!



Verschiedene Siegesposen:
Drückt nach einem Tor einfach einen der vier C-Buttons!

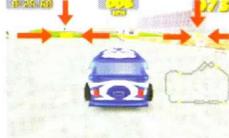
San Francisco Rush NTSC

Wie in der vorigen Ausgabe angekündigt, folgt nun die Beschrei-

bung der Fundorte der Schlüssel für die Strecken 4 bis 6, die die versteckten Wagen freilegen.

Strecke 4 (8 Schlüssel)

Schlüssel 1:
Wechselt direkt nach dem Start auf die linke Seite und nutzt die gelbe Rampe, um in einen Betonring zu



gelangen! Fahrt nun bis ans andere Ende, dreht um und beschleunigt Richtung Start-Ziel-Linie! Benutzt den Betonring um das Wasser als Sprungchance, und Ihr landet in einem umzäunten Karree. In diesem befindet sich der erste Schlüssel.

Schlüssel 2:
Biegt gleich von der Start-Ziel-Linie links ab und passiert zwei Busse! Danach nehmt Ihr die erste Spur auf der rechten Seite der gelben Linie mit ca. 190 km/h. Der Wagen wird nun über eine Grasfläche einen Hügel hinauffahren. Mit dem Sprung erreicht Ihr den zweiten Schlüssel.

Schlüssel 3:
Nach dem dritten Checkpoint kommen zwei Stellen, an denen sich die Strecke splittet und wieder zusammengeführt wird. Nach der zweiten Zusammenführung haltet Ihr Euch links und fahrt langsam die Parkuhrreihe ab. Neben einem hohen blauen Gebäude liegt ein schmaler Weg, an dessen Ende der dritte Schlüssel wartet.

Schlüssel 4:
Direkt nach dem ersten Checkpoint nehmt Ihr den linken Weg. Danach tauchen auf der linken Seite ein



rotes und ein blaues Gebäude auf. Gegenüber dem blauen Haus liegt eine kleine Allee, die neben einem Gebäude mit blauen Fenstern beginnt. Links neben diesem Gebäude befindet sich ein schmaler Weg, der nach einer Linkskurve einen Schlüssel preisgibt.

Schlüssel 5:
Nach dem zweiten Checkpoint folgt eine Kombination aus drei Linkskurven. Brems nach der dritten Kurve, haltet Euch links und fahrt auf die schmale Brücke mit einem Metallgitter zu! Nach zwei weiteren Linkskurven trefft Ihr auf den Eingang zu einem Parkdeck, an dessen Ende der fünfte Schlüssel versteckt ist.

Schlüssel 6:
Kurz vor dem dritten Checkpoint befindet sich eine gelb-schwarze Rampe auf der rechten Seite. Rechts von der Rampe seht Ihr einen Tunnel. Mit 150 km/h solltet Ihr rechts neben der nächsten schwarz-weißen Rampe landen, wo ein schmaler Sims zu sehen ist, auf dem der sechste Schlüssel liegt.

Schlüssel 7:
Nach der Start-Ziel-Linie folgt eine Kombination aus drei Linkskurven. In der dritten Kurve taucht direkt voraus ein orangefarbenes Haus



mit drei Pfeilen auf. Wenn Ihr den Pfeilen um das Haus folgt, ist ein zweistöckiges Haus mit runden Fenstern zu sehen. Anstatt nun links um das Gebäude in Richtung Park herumzufahren, müßt Ihr rechtsherum auf der orangenen Strecke fahren. Dann folgt Ihr der Einbahnstraße nach links zur Grasrampe. Wenn Ihr die Rampe mit ca. 140 km/h nehmt, werdet Ihr auf einer abwärts gerichteten Rampe landen. Laßt Ihr Euch am Ende des Weges mit ca. 50 km/h fallen, findet Ihr den siebten Schlüssel auf

einem angrenzenden Hausdach.

Schlüssel 8:
Sucht die Grasrampe für Schlüssel Nummer sieben und nehmt sie mit 170 km/h! So werdet Ihr etwas höher als bei Schlüssel 7 auf einer brückenähnlichen Konstruktion landen, auf der der achte Schlüssel versteckt ist.

Strecke 5 (8 Schlüssel)

Schlüssel 1:
Nach der Start-Ziel-Linie fahrt Ihr wie folgt: geradeaus, links, rechts, links, geradeaus, rechts, links. Danach werden ein Gebäude mit einem großen Parkplatz auf der linken Seite und zwei Pfeile direkt voraus auftauchen. Fahrt mitten durch die beiden Pfeile, haltet Euch auf der Wiese links und nehmt bei der Abzweigung den linken Weg! Fahrt dann langsam auf der linken Seite weiter, bis ein lilafarbenes Gebäude auftaucht! Biegt dort scharf rechts in eine sehr schmale Durchfahrt ein, die direkt zum Schlüssel führt!

Schlüssel 2:
Fahrt durch die beiden Pfeile (siehe



Schlüssel 1), nehmt den rechten Weg, beschleunigt auf ca. 170 km/h und fahrt zwischen den beiden Häusern hindurch auf die linke Seite der Rampe! Wenn der Sprung klappt, müßt Ihr über eine zweite Rampe springen, um direkt auf einem Hausdach in der Nähe des zweiten Schlüssels zu landen.

Schlüssel 3:
Kurz vor dem zweiten Checkpoint splittet sich die Strecke. Dort müßt Ihr links auf dem Gehsteig über die



Rampe fahren. Auf der Rampe steuert Ihr etwas nach rechts, um zwischen zwei hohen Gebäuden auf einem flachen Haus zu landen und den dritten Schlüssel zu finden.

Schlüssel 4:

Vor dem zweiten Checkpoint müßt Ihr der rechten Straße folgen. Nach der ersten Kurve taucht links eine Tankstelle auf. Fahrt Ihr dann auf dem rechten Fußweg in die Tankstelle, erreicht Ihr den vierten Schlüssel.

Schlüssel 5:

Nach dem dritten Checkpoint fährt



Ihr weiter den Hügel hinauf und auf der Kuppe links hinab. Nach der dritten Ebene auf dem Bergabstück tauchen ein blaues und ein braunes Gebäude auf: Dazwischen findet Ihr eine Allee, die zu einem blauen, überdachten Parkplatz und dem fünften Schlüssel führt.

Schlüssel 6:

Fahrt nach der Startlinie geradeaus und rechts auf dem Fußweg an der Barriere mit den Pfeilen vorbei! Danach fährt Ihr durch das Doppeltor zum Fort. Dem Pfad folgt Ihr auf der Wiese, bis Ihr an das Ende der braunen Leitplanke kommt. Danach nehmt Ihr den Weg hügelabwärts bis zur Kaserne. Dann haltet Ihr Euch rechts und fahrt zum Strand. Dort dreht Ihr um und fahrt mit einer Geschwindigkeit von ca. 160 km/h in Richtung Gebäude. Die Rampe, die in Richtung Strand zeigt, bringt den Wagen auf das Dach des Gebäudes. Mit der richtigen Geschwindigkeit werdet Ihr von Gebäude zu Gebäude springen können, bis das vierte Dach erreicht ist. Der Schlüssel liegt dort rechts neben dem Schornstein. Dies ist eine der schwierigsten Stellen im Spiel und erfordert extrem gutes Timing. Mit etwas Glück kommt Ihr auf einem Dach zum Stehen, dann könnt Ihr das vierte Dach über die

schmalen Verbindungsstücke erreichen.

Schlüssel 7:

Die Rampe am Strand (siehe Schlüssel 6) führt auch zum siebten Schlüssel. Diesmal nehmt Ihr



sie mit ca. 180 km/h oder etwas mehr und zielt in Richtung des rechten Gebäudes (lang und flach) am Pier. Am Ende des Daches befindet sich der siebte Schlüssel.

Schlüssel 8:

Wählt in den Optionen Backward an, fahrt nach fünf Ebenen den Hügel hinauf und steuert nach rechts! Fahrt mit erhöhter Geschwindigkeit in den Tunnel und überquert eine kleine Grube, an deren Ende eine Rampe zu finden ist! Statt über die Rampe zu springen, haltet Ihr Euch rechts daneben und findet den letzten Schlüssel in diesem Level in einer Ecke.

Strecke 6 (8 Schlüssel)

Schlüssel 1:

Wechselt von der Startlinie auf die Spur mit den entgegenkommenden Bussen! Ca. 200 Meter nach dem ersten Checkpoint taucht eine graue Wand auf, in der sich eine Höhle mit einem Holzzaun davor befindet. Der Zaun ist nur Attrappe, und in der Höhle steckt der erste Schlüssel.

Schlüssel 2:

Nach dem zweiten Checkpoint seht Ihr auf der linken Seite eine graue Brücke, die über einen See führt.



Diese läßt Ihr genauso links liegen wie das Ufer des Sees. Am Ende des Seeufers zur Linken liegt der

zweite Schlüssel auf einer Wiese.

Schlüssel 3:

Kurz (ca. 300 Meter) vor dem dritten Checkpoint auf der Spitze des Berges am Wasser liegt rechts ein großer Parkplatz. Halte Euch am Ende des Parkplatzes links, und der dritte Schlüssel kommt in Sicht!

Schlüssel 4:

Wählt in den Optionen Backward an! Nehmt nach dem Start sofort die nächste Linkskurve! Fahrt nach dem steilen Hügel geradeaus weiter, bis aus dem Asphalt Sand und wieder Asphalt geworden ist! Neben dem nächsten freistehenden Haus biegt Ihr scharf rechts auf den Hof des Gebäudes ab und findet dort den vierten Schlüssel.

Schlüssel 5:

Wählt in den Optionen Backward an! Direkt nach dem ersten Checkpoint stoppt Ihr den Wagen, dreht Euch fast um 180 Grad herum und steuert langsam den steilen Berg hinunter. Am unteren Ende folgt Ihr der Wasserlinie bis zu einer Tunnelfahrt. Nach dem Tunnel erreicht Ihr eine Stunt-Area mit einigen Sprungmöglichkeiten. Die beiden vom Eingang am weitesten entfernten Ecken (links und rechts) haben schmale Löcher in



der Decke. Dort erreicht Ihr ein zweites Stockwerk, das von der unteren Ebene durch einen grünen Wulst erkennbar ist. Auf der oberen Ebene überspringt Ihr die Mauer und landet von oben in dem Wulst, in dem der fünfte Schlüssel liegt.

Schlüssel 6:

Wählt in den Optionen Backward an, und sucht den Tunnel (wie bei Schlüssel 5 beschrieben) auf! Am Ende des Tunnels geht es geradeaus in einen Looping. Rechts davon steht eine Rampe. Die Rampe nutzt Ihr nun, um an den sechsten Schlüssel zu kommen, der genau in

der Mitte des Loopings schwebt.

Schlüssel 7:

Wählt in den Optionen Backward an und folgt der Strecke vom Start geradeaus! Am äußeren Rand einer Rechtskurve tauchen mehrere Häuser auf. Am Ende der Häuserumfahrt Ihr diese und findet an deren Rückseite eine schmale Ausparung im Fundament mit dem siebten Schlüssel.

Schlüssel 8:

Wählt in den Optionen Backward an! An der Stelle für den siebten Schlüssel ist auch die Schanze für



Schlüssel 8 versteckt, der auf einer kleinen Insel liegt. Mit mäßig hoher Geschwindigkeit nehmt Ihr die Rechtskurve und haltet knapp vor dem Ende der Häuserreihe auf das Meer zu. Die Stelle ist übrigens mit schwarzem Asphalt markiert.

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 NTSC

Da das Spiel dem Vorgänger so wieso in fast allen Belangen gleicht, funktionieren auch die alten Cheats noch. Wer mit anderen Teams spielen will, hält in den Optionen die L-Taste gedrückt und drückt dann nacheinander C\rightarrow, C\leftarrow, C\rightarrow, C\leftarrow, C\rightarrow, C\leftarrow. Drückt Ihr C\downarrow, C\uparrow oder C\uparrow gleichzeitig mit der R-Taste, könnt Ihr die Größe und Proportionen der Spieler verändern. ■





Aufgewirbelter Sand und Dreck werden dank Model-3-Hardware absolut realistisch dargestellt

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY
 CHAMPIONSHIP™



AM Annex zählt Model 3

Über drei Jahre ist es nun her, als *Sega Rally* seinen Siegeszug in den Spielhallen auf der ganzen Welt antrat. Weder Namco, noch Sega selbst gelang es in der Zwischenzeit, mit ihren Neuentwicklungen den legendären Automaten vergessen zu machen, sondern sie verstärkten nur den Wunsch nach einer Fortsetzung des Klassikers. Unter der Regie von Tetsuya Mizuguchi arbeitete das AM-Annex-Team die letzten elf Monate an einer Neuaufgabe auf Model-3-Basis, die kürzlich in Tokio der Fachpresse vorgestellt wurde.

Daß *Sega Rally* den Höhepunkt der Arcade-Rennspiele darstellt, ist eine oft gehörte Klage passionierter Spielhallenbesucher. Sowohl *Sega Touring Car Championship* (AM Annex) als auch die Model-3-Automaten *Scud Race* (AM2) und *Le Mans 24* (AM3) konnten den hochgeschraubten Erwartungen der Fans nicht gerecht werden. Zu sehr hat das Gameplay unter der vermeintlich aufwendigen Präsentation gelitten. Höchste Zeit für einen Neuanfang.

Die in Japan präsentierte Vorversion von *Sega Rally 2* bot bereits drei anwählbare Strecken, die wie beim Vorgänger Desert, Forest und Mountain betitelt sind. Noch haben die Kurse nicht ihr endgültiges Aussehen, sie sollen noch mit Abzweigungen und Abkürzungen versehen werden. Doch ein Qualitätssprung in der Grafik läßt sich bereits deutlich erkennen. Nahezu photorealistisch wirken die 3D-Kulissen, die exotischen Lokalitäten nachgebildet sind. Nach Angaben von Sega diente Thailand als Inspiration für den Wüstenkurs und Korsika für die Berglandschaft. Hinzukommen sollen noch eine winterliche Strecke mit realistischem Schneefall sowie ein Nachtkurs, für den Monaco als Vorlage genommen wird und

in dem die Scheinwerfer der Wagen die einzigen Lichtquellen sind. Die schon zum jetzigen Zeitpunkt imposante Grafik stellt sogar *Scud Race* deutlich in den Schatten. Rauchende Reifen, fette Bremsspuren auf dem Asphalt, aufwirbelnder Sand und transparente Fahrzeugfenster, die nicht nur die Landschaft reflektieren, sondern auch Einblick in das Innere des Wagens gewähren, dürfen bestaunt werden. Weitere, bisher geheimgehaltene Effekte werden laut Sega noch integriert.

Selbstverständlich wurde auch die grandiose Steuerung des Vorgängers noch verbessert. Bisher sind lediglich vier Fahrzeuge (Lancia Delta und Stratos, Toyota Celica, Subaru Impreza) anwählbar, aber weitere sollen noch folgen. Vorgestellt wurde auch der Prototyp einer Handbremse, die ganz ähnlich wie bei Konamis *GTI Club* engstes Kurvenfahren erlaubt. Ob diese in die fertige Automatenkabine übernommen wird, ist noch nicht entschieden. Das Chassis stammt übrigens wieder von AM4 und ist mit einer aufwendigen Hydrauliktechnik ausgestattet. Jede Bodenebenheit wird so dem Spieler vermittelt,



In der Intro werden Szenen und Filmaufnahmen von echten Rallye-Rennern gegenübergestellt



Noch sind sämtliche On-Screen-Anzeiger identisch zu denen des Vorgängers



Ob die Handbremse beibehalten wird, steht noch nicht fest.



Ein neues Feature der Fortsetzung sind die aktiven Zuschauer, die mit Blitzlicht fotografieren und vor ausbrechenden Wagen flüchten



und bei scharfen Bremsmanövern neigt sich das gesamte Cockpit nach vorne. Um die Illusion eines echten Rallye-Erlebnisses zu perfektionieren, bietet die Kabine Surround-Sound, durch den nicht nur das Motorengeräusch und die Kollisionen, sondern auch der Jubel des Publikums einen realistischen Eindruck gewinnen.

Wie beim Vorgänger besteht das Teilnehmerfeld aus 15 Fahrzeugen, während sich die Kursanzahl von vier auf sechs erhöhte

Sollte es AM Annex in diesem Fall gelingen, die atemberaubende Präsentation mit einem ähnlich fesselnden Gameplay zu verbinden, dürfte sich Sega viele neue Freunde machen. Der fertige Automat soll auf der AOU im Februar präsentiert werden und noch im Frühling in den Spielhallen auf der ganzen Welt zu finden sein. ■



INTERVIEW mit Tesuya Mizuguchi und Kenji Sasaki

Tetsuya Mizuguchi war bereits bei AM3 für *Sega Rally* verantwortlich und gründete 1996 die Entwicklungsabteilung AM Annex. Er holte Kenji Sasaki in sein Team, der nun das *Sega Rally 2*-Projekt leitet. Sasaki arbeitete zuvor bei Namco an *Rave Racer*.

neXt Level: Wann begannen die Entwicklungsarbeiten an *Sega Rally 2*?

Kenji Sasaki: Wir starteten im März vergangenen Jahres, kurz nachdem wir das Model-3-Board bekommen hatten.

XL: Wie viele Leute waren an dem Projekt beteiligt? Ähnlich viele wie bei anderen Arcade-Teams?

Tetsuya Mizuguchi: AM Annex hat insgesamt 25 Mitarbeiter, von denen 15 bis 20 zur Zeit an *Sega Rally 2* arbeiten. Das Team ist ungefähr so groß wie das, das bei AM3 am Original-*Sega Rally* gearbeitet hatte. Mehr Leute brauchen wir nicht, um Qualitätsspiele zu produzieren.

XL: Was sind die bedeutendsten Verbesserungen gegenüber dem Original?

KS: Die Grafik hat einen deutlichen Sprung nach vorne gemacht. Es gelang uns außerdem, die physikalischen Parameter besser in den Griff zu bekommen. Allerdings ging aufgrund der optischen Verbesserungen das Gleichgewicht zwischen Gameplay und Grafik verloren. Wir mußten daher einige neue Features im Spielkonzept einführen.

XL: Wird es unterschiedliche Witterungsbedingungen geben?

KS: Zur Zeit überlegen wir uns noch, auf welchem Kurs welches Wetter herrschen soll, aber es wird nicht während der Rennen wechseln – das ist allerdings noch nicht definitiv. Einige Strecken werden auch Schneefall oder Nebel bieten. Anfangs hatten wir darüber nachgedacht, das Wetter je nach Tageszeit zufällig wechseln zu lassen, aber dann könnten die Spieler im Time-Attack-Modus nicht unter den gleichen Bedingungen antreten.

TM: Technisch wäre das aber möglich.

„Arcade-Rennspiele erzeugen innerhalb kürzester Zeit einen Adrenalinrausch.“

XL: Wie wichtig ist das Design der Automatenkabine?

KS: Die Kabinen sind mittlerweile ein entscheidender Faktor der Automaten. Es ist sehr wichtig, daß das Spiel und die Kabine harmonisieren.

XL: Wie sehen sie die Konkurrenzsituation zwischen den immer leistungsfähiger werdenden Heimkonsolen und PCs und den Spielautomaten? Wie sieht die Zukunft für Arcade-Rennspiele aus?

TM: Ich ziehe Automaten auch weiterhin den PCs vor. Natürlich ist es großartig, zu Hause zu spielen, aber die Games sind grundsätzlich sehr verschieden. Arcade-Automaten müssen den Spieler anlocken und ihm für einen kurzen Zeitraum „Je realistischer, desto besser.“ einen hohen Unterhaltungswert bieten. Das Erlebnis ist viel intensiver und fesselnder, als man es von seinen Geräten zu Hause erfahren kann. Als wir *Sega Rally* für den Saturn umsetzten, mußten wir daher auch einige Features verändern. Arcade-Rennspiele erzeugen innerhalb kürzester Zeit einen Adrenalinrausch.

XL: Wie wichtig ist ihnen der Realismus?

KS: Speziell bei Rennspielen heißt es, je realistischer, desto besser.

TM: Das gilt allerdings für andere Spiele auch, denn ohne Realismus wären sie uninteressant. *wipEout*, *F-Zero* und *Mario Kart* beispielsweise sind erfolgreich, weil sie auf einem realistischen Spielsystem basieren. Es ist dabei wichtig, und ‚Realismus‘ und ‚Realität‘ zu unterscheiden. Allerdings macht der Realismus-Faktor nicht alles in einem Spiel aus. Bei *wipEout* beispielsweise

trägt auch die Musik einen entscheidenden Teil zum Gesamteindruck bei.

XL: Inwieweit ist dieses Interesse für Realismus in das Handling der Fahrzeuge von *Sega Rally* mit eingeflossen? Steuern sich die Wagen unterschiedlich?

KS: Ja, das Handling der Fahrzeuge ist verschieden.

TM: Ich selber habe die verschiedenen Wagen ausprobiert und bin in einem Stratos mitgefahren. Einen der Wagen habe ich bei einem Unfall fast zerstört, aber mir ist nichts passiert (lacht).

XL: Haben sie auch die Originalschauplätze besucht, die als Vorlage für die Streckendienten?

TM: Ja, wir sind viel herumgereist, haben die Atmosphäre aufgenommen und einige Fotos gemacht. Danach haben wir alles mit Polygonen nachgebaut.

XL: Die Model-3-Hardware hat ein enormes Potential. Glauben sie, dieses mit *Sega Rally 2* voll auszuschöpfen?

KS: Nein, auf keinen Fall. Wir schätzen, daß

Sega Rally 2 lediglich 70 Prozent der Leistungsfähigkeit von Model 3 nutzt.

XL: Was sind ihre Pläne für die Zukunft?

TM: Wir wollen etwas komplett anderes machen. Ich hoffe, eines Tages für Heimkonsolen zu entwickeln, weil ich schon seit langem die Lücke zwischen dem Arcade- und dem Videospieldmarkt schließen möchte.

KS: Aus der Sicht eines Entwicklers ist das Umsetzen von Automaten auf Konsolen nicht besonders interessant.

TM: Unglücklicherweise schauen die Kunden immer mehr auf die Technik und die Grafik und weniger auf das Gameplay.

XL: Vielen Dank für dieses Gespräch.



T. Mizuguchi möchte sich demnächst auch anderen Genres als Rennspielen zuwenden



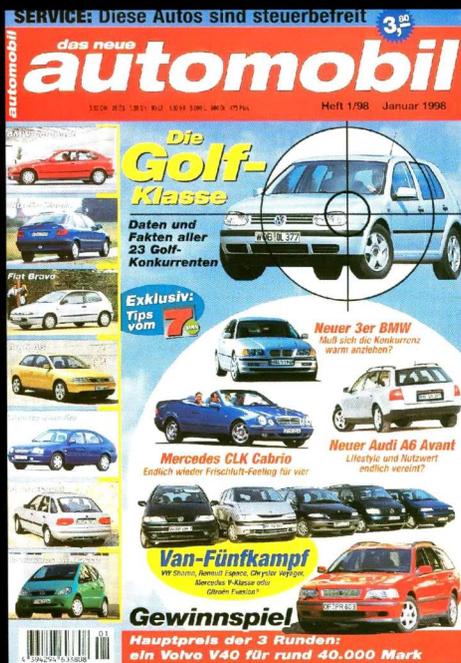
K. Sasaki sammelte bereits bei Namco Erfahrung im Bereich der Arcade-Racer

das neue
automobil

Jetzt testen:

Jeden Monat neu
am Kiosk für

DM 3,80



Fahrberichte • Tests
Zubehör • Motorsport
Reportagen • News



FIGHTING VIPERS 2

(Sega, AM2)

Fighting Vipers 2 wird genau wie *Virtual On 2* für eine modifizierte Version der Model-3-Hardware (RISC-CPU mit 166 MHz) entwickelt. Dank der erhöhten Rechenpower (ca. 70 Prozent höhere Taktrate) standen den Entwicklern viele neue Möglichkeiten offen, ihre Ideen zu verwirklichen. So schlagen die Kämpfer nun nicht mehr nur mit Skateboards und Gitarren aufeinander ein, sondern können beispielsweise auch auf BMX-Rädern gegeneinander



antreten. Die Palette an verfügbaren Special-Moves profitiert durch den Einsatz der beweglichen Drahtesel natürlich. Grafisch wird auch weiterhin auf den vom ersten Teil bekannten grellbunten Farbstil gesetzt, der durch passende Lichteffekte sehr beeindruckend wirkt. Dank einiger technischer und spielerischer Innovationen kann *Fighting Vipers 2* sicherlich die Wartezeit bis zum Erscheinen von *Virtua Fighter 4* stillgerecht überbrücken. ■



Ein kurioser Anblick: Charlie steigt mit seinem BMX-Rad in die Kampfarena



Die Kämpferriege wird gegenüber dem ersten Teil durch einige neue Charaktere bereichert



HARLEY DAVIDSON & L.A. RIDERS

(Sega, AM1)

Den begehrten Harley-Bikes angemessen, wird auch dieses Spiel auf dem aktuellen Model-3-Update in Szene gesetzt. Spielerisch orientieren sich die Entwickler an Konamis *GTI-Club*, dessen Kurse quer durch eine belebte Stadt führen und mehrere alternative Streckenabschnitte bieten. Abwechslung wird dadurch garantiert. ■



SKI CHAMP

(Sega, AM1)

Der erste Model-3-Automat der AM1-Entwicklungsabteilung widmet sich voll und ganz dem Skisport. Unter Ausnutzung der leistungsstarken Hardware stellen die *Indy 500*-Macher ein grafisch imposantes Spiel auf die Beine. Lawinen, Hubschrauber und ein donnernder Güterzug dürfen auf den aufwendig gestalteten Pisten bewundert werden. Sogar die Kleidung der Sportler flattert realistisch im eiskalten Wind – eine grafische

Pracht, die im Arcade-Sektor neue Maßstäbe setzt. Doch auch spielerisch wird einiges geboten. Auf den Pisten ist es beispielsweise möglich, alternative Routen einzuschlagen und auf diese Weise den schnellsten Weg bergab zu finden. Dabei erweisen sich praktische Kenntnisse des Abfahrtslaufs als nützlich, denn die Automatenkabine ist mit Skibrettern und Stöcken ausgerüstet.

Konkurrenztitel wie *Alpine Racer 2* von Namco werden von *Ski Champ* technisch deutlich in den Schatten gestellt. ■



Eindrucksvolle Demonstration der Model-3-Rechenpower: Nachtfahrten bei Schneefall



Drei aggressiv fahrende Computer-Gegner machen dem Spieler das Leben schwer

SHOCK TROOPERS

(Saurus)

Aus dem immer kleiner werdenden Kreis der Entwickler, die das 16-Bit-Neo-Geo-Board noch unterstützen, meldet sich Saurus (*Cho-tetsu Brikinger*) mit einer Neuentwicklung zu Wort. *Shock Troopers* ist ein reinrassiges Action-Spiel, in dem der Spieler die Rolle eines von acht Söldnern übernimmt und sich durch unwegsame 2D-Level kämpfen muß. Abwechslungsreich gestaltete Szenarios und eine ausgefeilte Steuerung zeichnen diesen Automaten aus. ■



Im Team-Modus ist auch das Wechseln zwischen mehreren Charakteren möglich

MORTAL KOMBAT 4

(Midway)



Version 1.0 des MK4-Automaten bietet zwölf, Version 2.1 dagegen 15 Kämpfer zur Auswahl

Nach knapp zwei Jahren Entwicklungszeit ist der vierte *MK*-Automat nun auch in bundesdeutschen Spielhallen zu finden. Basierend auf der von Midway entwickelten Zeus-Hardware präsentiert sich die berüchtigte Kämpferriege erstmals in dreidimensionaler Polygongrafik. Zur Auswahl stehen insgesamt 15 Fighter, die sich weiterhin nur innerhalb von zwei Dimensionen bewegen können. Die Umsetzungen für N64 und PSX werden von Eurocom programmiert. ■



Eine gute Nachricht für die Strategie-Spieler-Fans unter den PlayStation-Besitzern: Laut Virgin Interactive arbeitet Westwood an einer „Fortsetzung“ von *C&C 2*. Unter dem Titel *Command & Conquer – Alarmstufe Rot: Gegenschlag* sollen die beiden PC-Missions-CDs Gegenangriff und Erstschlag zusammengefaßt werden. Das eigenständige Programm (*C&C 2* wird nicht benötigt) bietet also 34 neue Missionen (plus verstreute sowie Multiplayer-Karten) – und das zum Preis von nur 80 DM. Im zweiten Halbjahr 1998 soll es soweit sein.

Gerüchten zufolge arbeitet Westwood zudem an einer PSX-Umsetzung des PC-Hits *Blade Runner*. Eine Bestätigung steht jedoch noch aus. Sicher ist hingegen, daß Virgin den deutschen Release von LucasArts' Prügelspiel-Versuch *Star Wars: Masters of Teräs Käsi* übernimmt.

Fergus McGovern, der Gründer von Probe Entertainment, plant, nach seinem Weggang von Probe eine neue Entwicklerfirma in Irland zu gründen. Zukünftige Projekte sollen in Kürze bekanntgegeben werden.

Squares *Final Fantasy Tactics* wurde Ende Januar von Sony in den USA veröffentlicht. Ein Release in Deutschland wurde noch nicht angekündigt. Import-Fans ist das geniale Strategie-RPG (Test des Japan-Originals in XL 9/97, 90 %) uneingeschränkt zu empfehlen.

Auch das Shoot 'em Up *Einhänder* soll umgesetzt werden, *Romancing SaGa* ist ebenfalls in Arbeit.



Final Fantasy Tactics (PSX)

führungswechsel

SEGA

Hayaо Nakayama, der Präsident von Sega Enterprises, ist Anfang Februar zurückgetreten. Sein Nachfolger ist der ehemalige Vize-Youjichou Irimajiri. Der 58jährige begann seine Karriere vor über 30 Jahren bei Honda und wechselte 1993 zu Sega. Frei nach dem Motto, neue Besen kehren gut, soll der Nachfolger offenbar dafür sorgen, daß die Markteinführung der künftigen Konsole (vgl. Seite 20) reibungslos über die Bühne geht. Zeitgleich kaufte sich Sega bei dem Spiele- und Zubehör-Entwickler ASCII ein.

Während Sega in Japan floriert, vor allem aufgrund der Stärke im Arcade-Bereich, praktiziert der Westen Gesundheitschirurgie. Ein Drittel der Mitarbeiter von Sega of America wurde kürzlich entlassen. Laut einer Meldung der Nachrichtenagentur Reuter konnte die Anzahl verkaufter Saturn-Konsolen seit März 1997 nur um ca. 100.000 auf insgesamt 1,8 Mio. gesteigert werden. Als Reaktion auf die geringen Verkäufe räumen mit Electronics Boutique und Toys 'R Us nun die wichtigsten Handelsketten die Lager und verkaufen die Saturn-Restposten für unter 80 Dollar.

Leider entgehen dadurch den Saturn-Besitzern im Westen voraussichtlich aktuelle Spitzentitel wie das phantastische *Grandia*, dessen Lokalisation sehr aufwendig wäre. ■

doppelt hält besser

Lara ist tot, es lebe Lara! Rhona Mitra wurde bekanntlich ihres Postens als Lara-Croft-Model enthoben – leider (?) noch bevor sie die Welt mit der angekündigten, von Dave (Eythmics) Stewart produzierten Single beglücken konnte. Eine Nachfolgerin steht bereits in den Startlöchern. Das französische Model Vanessa Demouy posierte für ein



französisches Magazin in der Rolle der *Tomb Raider*-Actrice. Eidos betonte allerdings, daß es sich bei Mdm. Demouy nicht um die neue offizielle, einzig wahre und echte Lara handelt. Ob es bald mehr Lara Crofts als Elvis-Imitatoren geben wird, oder die offizielle Lara-Croft-Damenfußballmannschaft? ■



„follow me!“



Ungewöhnliche Helden verlangen unkonventionelle Werbemaßnahmen. Für den sympathischen Mudokon Abe, der vermutlich originellste Videospielcharakter der vergangenen Jahre, hat sich GT Interactive etwas Besonderes ausgedacht. Ein

Artwork von *Oddworld: Abe's Oddysee* zielt seit Beginn diesen Jahres einen Linienbus der Duisburger Verkehrsgesellschaft – inklusive Spezialfolie an den Fenster. Für die Realisierung der Aktion (inklusive Verarbeitung der 1,2 Giga-byte großen Bilddatei) zeichnet die Hamburger Firma ShowTime verantwortlich. Der Abe-Bus wird ein Jahr lang im Raum Duisburg/Essen und voraussichtlich auf diversen Messen (z. B. CeBIT Home) unterwegs sein. ■



„think big“

Regelmäßiger Sport zahlt sich offenbar aus: Electronic Arts, die größte Software-Firma der Welt, erzielte im dritten Quartal des laufenden

ELECTRONIC ARTS

Geschäftsjahres eine Umsatzsteigerung von 35 % gegenüber dem Vorjahr, der Reingewinn stieg um 32 % auf 51,2 Millionen Dollar. Den Grundstein für den Erfolg bildet weiterhin die EA-Sports-Reihe, die traditionell die PlayStation-Verkaufscharts in den USA dominiert. *Madden NFL '98* ist EAs meistverkaufter Konsolen-Titel.

In Japan, für europäische und amerikanische Entwickler traditionell ein schwer zugänglicher Markt, gingen die Umsätze hingegen um 60 % zurück. EA kündigte sofort Umstrukturierungsmaßnahmen an, die im Endeffekt so aussahen, daß EA kurzerhand den japanischen Vertriebspartner Victor Company aufkaufte. ■

Colin McRae Rally System: PSX Hersteller: Codemaster Entwickler: Codemasters Erhältlich: 2. Quartal



Colin McRae Rally wurde mit der verbesserten Engine erstellt, die auch schon für TOCA Touring Car Championship verwendet wurde

Kurz vor Weihnachten landete die Firma Codemasters mit TOCA Touring Car Championship (XL-Wertung: 85%) einen absoluten Überraschungshit. Nun steht mit Colin McRae Rally für das 2. Quar-

tal ein weiteres Rennspiel bei den Engländern auf der Release-Liste. Die ersten Bilder sehen hervorragend aus und auch an dementsprechenden Features soll es nach Aussagen des Herstellers nicht man-



48 Stages in acht verschiedenen Ländern sind zu bestehen



Weltmeister McRae steht Codemasters beratend zur Seite

geln. Das 26-köpfige Entwickler-team versucht in den 48 Stages in insgesamt acht verschiedenen Ländern die beste Spielbarkeit bei größtmöglicher Authentizität herauszuholen. Meister Colin selbst ist mit in die Spieleproduktion involviert. Da versteht es sich bei nahe von selbst,

daß auch sein Subaru Impreza 555 den Renn-Fans im Game zur Verfügung stehen wird. ■



Klonoa: Door to Phantomile

System: PSX Hersteller: Namco Entwickler: Namco Erhältlich: seit Dezember (jp)



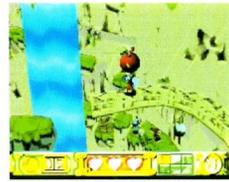
Das typisch japanische Styling von Klonoa: Door to Phantomile wird deutschen Jump&Run-Fans eine willkommene Abwechslung sein

Noch im 2. Quartal will Namco die Herzen der hiesigen Jump&Run-Fangemeinde höher schlagen lassen. Das Unternehmen bastelt derzeit an der deutschen Umsetzung eines 2D-Plattform-Spiels mit typisch japanischem Design. Schon die erste spielbare Version verspricht ein absolutes Qua-

litätsprodukt zu werden. 21 super-bunte, aber stimmig gestaltete Level warten auf den PSX-User, in denen er in die Rolle von Klonoa schlüpft. Die Mickey-Mouse-ähnliche Kreatur mit langen Ohren und kleinen Flügeln unternimmt rennend, springend und fliegend eine Reise durch



Klonoa kann sich auch mit anderen Charakteren unterhalten



Das Game hält so manche Überraschung für den Spieler bereit

insgesamt sechs verschiedene Welten. Besonders das dynamische Kamerasystem macht einen guten Eindruck und trägt einen großen Teil zum dreidimensionalen Feeling bei. Überaus bemerkenswert ist auch die wechselnde Wetterlage, eines der ty-

pischen Extra-Details, die Klonoa: Door to Phantomile zu bieten hat. ■



Zap! Snowboarding Trix '98

System: PlayStation Hersteller: TV Tokyo Entwickler: Pony Canyon Erhältlich: im Handel



Seit einiger Zeit rieselt es an Snowboard Games für die aktuellen Systeme. Wer sich nicht aus dem Sessel bewegen mag, dem steht Zap! Snowboarding Trix '98 als Japan-Import zur Auswahl. Vier Kurse, zwei Slalomstrecken und eine Halfpipe können im Championship-, Time-, Freestyle- oder Versus-Modus mit dem Brett geplättet

werden. Einmal abgesehen von der nicht sonderlich bedienungsfreundlichen Steuerung der sechs Boarder, fehlt es dem Spiel vor allem an der nötigen Geschwindigkeit und dem packenden Feeling. Zudem gestaltet sich die Ausführung der Tricks beim Springen recht kompliziert. Beim Anspielen hinterließ ZST '98 technisch ge-

hen einen schlechten Eindruck: Ein Fahrer blieb mitten auf der Strecke 'hängen'. Grafisch wird leider nicht mehr geboten als bei Cool Boarders (1 + 2), womit die Wahl auf die preislich wesentlich günstigere Variante fallen sollte, zumal Cool Boarders 2 umfangreicher und unkomplizierter ist. ■



Im Zweispieler-Modus war keine Verlangsamung zu bemerken



Circuit Breakers

System: PSX Hersteller: Mindscape Entwickler: Mindscape Erhältlich: 2. Quartal



Ein Auto, das Kunststücke und Sprünge machen kann, war bisher James Bond oder Michael Knight vorbehalten. Doch auch PSX-Besitzer werden bald in der Lage sein, mit einem von acht witzig designten, fahrbaren Untersätzen Öl auf die Fahrbahn zu spritzen, mit Spi-



In grafischer Hinsicht wird leider nur mäßige Kost geboten



32 Strecken in acht Welten sind bei Circuit Breakers im Angebot

kes zuzustechen oder mit einem gigantischen Lautsprecher eine Schallwelle auszulösen, die alle anderen Mitfahrer gnadenlos aus der Bahn wirft. Circuit Breakers wird

als verbesserter Nachfolger von Supersonic Racers gehandelt, das schon 1996 solide Wertungen und so manches Lob für seine lustigen Gimmicks kassierte. Die 32 Renn-

strecken sind in acht Welten verteilt wie etwa in dem Wilden Westen oder dem tiefsten Dschungel. Bis zu vier Spieler sollen bei Mindscaapes neuem Funrace gleichzeitig an den Start gehen können, während ein intelligentes Kamerasystem dafür sorgt, daß alle Fahrer stets im Bilde sind. ■

Chocobo Mysterious Dungeon

System: PSX Hersteller: Squaresoft Entwickler: Square Erhältlich: als Import (jp)



Chocobo bietet, wie jedes Rollenspiel, zahlreiche Menüs, in denen die üblichen Werte abgelesen und Items benutzt werden können



Die sündhaft teuren SGLs müssen anscheinend bei jedem Spiel verwendet werden. Hier reitet ein Moogle („Kupo, kupo!“) auf einem Chocobo

Chocobos genießen unter Square-Anhängern Kultstatus. Die kleinen gelben Reittiere sind für Rollenspieler praktisch das, was Schafe für Jeff Minter bedeuten ...

Chocobo Mysterious Dungeon ist eine relativ erfolgreiche RPG-Reihe, von der schon zwei NES-Spiele in Japan erschienen sind.

Beides zusammen, so könnte man meinen, bietet kultige RPG-Action für jung und alt, doch weit gefehlt. CMD begeistert weder durch aufwendige Grafik noch durch eine spannende Story oder ein ausgefeiltes Gameplay. Diese Mängel hat wohl auch Square erkannt und versucht den Verkauf des mäßigen Produkts durch eine interessante Demo-CD anzukur-

beln. Neben dem *Parasite Eve*-Video (Erstverkaufstag 19.3.98), drei anderen Videos und einer spielbaren Demo von *Xenogears* finden sich auf der CD zahlreiche Spielstände für Square-Games. Herzlichen Glückwunsch, Square! Dieser Schachzug ist einfach genial. Mit ordentlichen Goodies verkauft sich wahrscheinlich selbst ein schlechtes Game noch gut. Mit einem deutschen Release muß man wohl nicht rechnen. Aber mal schauen, wie viele Mitbewerber Squares ausgefallene Idee aufgreifen.

Spielstände für Square-Games

Wie oben schon erwähnt, liegt der aktuellen *Chocobo Mysterious*

Dungeon-Version eine Demo-CD bei, auf der sich auch Spielstände zu sieben Square-Games befinden. Diese können einfach von der CD auf die Karte geladen und dann im betreffenden Spiel benutzt werden.

Da die Informationen alle in japanisch gehalten sind, werden die einzelnen Dateien im folgenden kurz vorgestellt.

1. *Final Fantasy VII*
 - a. Items und alle Materia
 - b. Freeplay im Goldsaucer
 - c. Freeplay im Goldsaucer mit Ares
 - d. Freeplay im Goldsaucer mit Tifo
 - e. Freeplay im Goldsaucer mit Jufi
 - f. Freeplay im Goldsaucer

2. *Saga Frontier*
 - a. System Data
 - b.-h. Verschiedene Charaktere
3. *Final Fantasy Tactics*
 - a. Alle Items und Abilities
 - b. Alle Items
 - c. Alle Abilities
 - d. Viele Monster-Kameraden Claude aus *FFVII*
 - e. Direkter Zugriff auf das Text-Adventure
4. *Bushido Blade*
 - a. Spiel mit Katze und alle Abspäne
5. *Tobal 2*
 - a. 185 gefangene Monster und 99 Nunchaks
6. *Front Mission 2*
 - a. Eigene Panzer designen
7. *Einhänder*
 - a. Alle Secrets



Um die (japanischen) Spielstände mit einer US- oder PAL-Version benutzen zu können, benötigt man einen PC und das PSX-Diskettenlaufwerk von der Firma Dataflash (XL 9/96), denn es muß lediglich die Endung der Dateinamen (Länderkennung) der Spielstände geändert werden (was aber leider nur am Computer geht). ■

Caesars Palace

System: PlayStation Hersteller: Acclaim Entwickler: Interplay Erhältlich: im Handel



Name etc.) so fitzlig klein, daß man sich am besten unmittelbar vor den Bildschirm setzt, um wenigstens ansatzweise den Überblick zu behalten. Doch das Ärgerlichste ist eigentlich das Handling. Beim Roulette wird das Setzen der Chips zur Qual. Nicht einmal die gewonnenen Jetons können für die folgende Spielrunde liegengelassen werden. Wer schon einmal eines der Games hautnah erlebt hat, wird an dieser starren Umsetzung wenig Freude haben und sich wünschen, die Moneten lieber real zu verzooken. ■



Glück ist Geschick, heißt es im Volksmund. Bei *Caesars Palace* entscheidet jedoch vornehmlich Fortuna über das finanzielle Wohl des Spielers. Fünf klassische Casino-Spiele bietet die CD: Roulette, Black Jack, Craps (ein Würfelspiel), Baccarat und drei Slot Machines. Ein oder zwei menschliche und ein Computer-Spieler wett-

eifern um das Geld der Bank. Jedezeit kann zwischen den Attraktionen gewechselt werden – wobei das erspielte Kapital für die nächste Partie erhalten bleibt. Für Roulette-Fans und Spielsüchtige ist *CP* keine wirkliche Alternative zum Flair eines echten Casinos. Die Tische sind unübersichtlich, sämtliche Anzeigen (Geld,



Chips müssen beim Setzen umständlich angewählt werden

WCW vs. the World

System: PSX Hersteller: T•HQ Entwickler: Asmik Erhältlich: im Handel

Was für ein Jammer! Während N64-Besitzer sich mit dem durchaus gelungenen *WCW vs. NWO: World Tour* vergnügen können, haben PSX-Wrestling-Fans immer noch nichts zu lachen. Denn obwohl *WCW vs. the World* wie obengenannter Titel von derselben Firma stammt, präsentiert es sich deutlich schlechter. Zwar ist die Kämpferriege mit 60 Charakteren immens groß, doch aus der *WCW*

sind nur 15 Mitstreiter vertreten, während der Rest frei erfunden ist. Der Spieler hat dann die Auswahl aus Wrestlern mit Namen wie Samoa, Major Tom oder (ganz besonders originell) 200, die sich kaum voneinander unterscheiden – weder im Aussehen, noch in den Aktionsmöglichkeiten, von denen es ohnehin recht wenige gibt.

Im Ring bewegen sich die Kämpfer ziemlich unrealistisch. Hinzu

kommen Polygonfehler, hölzerne Soundeffekte und Kirmesmusik – von Wrestling-Atmosphäre keine Spur. Darüber hinaus hat man nie das Gefühl, zu wissen was man tut, da die Steuerung ungenau und schwerfällig ist. Außerdem wurde noch nicht einmal an Tag-Team-Kämpfe gedacht; man kann nur Einzel-Matches bestreiten. Wrestling-Fans sollten lieber auf den in den USA bereits erhältlichen Nachfol-

ger *WCW Nitro* warten, der nur besser werden kann. ■



Dieser ‚Knoten‘ im Ring wirkt genauso unrealistisch wie der Rest



House of the Dead

System: Saturn Hersteller: Sega Entwickler: AM1 Erhältlich: ab März



Nach Capcom bläst nun auch Sega zur digitalen Zombiejagd. Die Umsetzung des Model-2-Automaten *House of the Dead* versetzt den Spieler in die Rolle eines Agenten, der ein von Untoten bevölkertes Anwesen durchstreift. Angreifende Monster können durch exzessiven Lightgun-Beschuß aus dem Weg geräumt und somit die eingeschlossenen Wissenschaftler befreit werden. Auf dem vorbereiteten Weg durch die vier Level finden sich zahlreiche Abzweigungen, durch die sich das blutige Treiben recht abwechslungsreich gestaltet. Dazu trägt auch die buntgemischte Monsterherde, darunter kettenhängende Zombies, geflügelte Dämonen und tollwütige Hunde, bei. Dank der morbiden Atmosphäre und der vielen Überraschungsmomente wird *House of*



Für das Blut im Spiel stehen vier Farben zur Auswahl



die *Dead* definitiv eine Spitzenposition unter den Lightgun-Spielen einnehmen. ■



NBA Fastbreak '98

System: PSX Hersteller: Midway Entwickler: Visual Concepts Erhältlich: ab April

Im Zuge der weltweit wachsenden Basketball-Popularität erwarten den Videospiele auch in diesem Jahr wieder zahlreiche Korbball-Veröffentlichungen. Mit *NBA Fastbreak '98* bietet Midway die PSX-Version des Saturn-Titels *NBA Action '98* an. Beide Ver-

erregend, spielerisch bietet der Titel jedoch einiges. Dank aktueller NBA-Lizenz (Michael Jordan fehlt mal wieder), umfangreicher Spielmodi und vielversprechendem Gameplay sollten Basketball-Fans nicht enttäuscht werden. ■



Trotz mäßiger Grafik bringt dieses Game eine Menge Fun



sionen wurden von dem unabhängigen Programmiererteam Visual Concepts entwickelt. Daher sind sie auch nahezu identisch, die PSX-Fassung hinterließ einen ebenso guten ersten Eindruck wie das Saturn-Pendant im vergangenen Monat. Die grafische Präsentation ist zwar nicht besonders aufsehen-



Lediglich der Titel unterscheidet die SAT- von der PSX-Version

JAPAN

spirits

Animes, Mangas
Soundtracks
Merchandise
Videogames
Model-Kits
Wallscrolls
Artbooks
Laserdisc

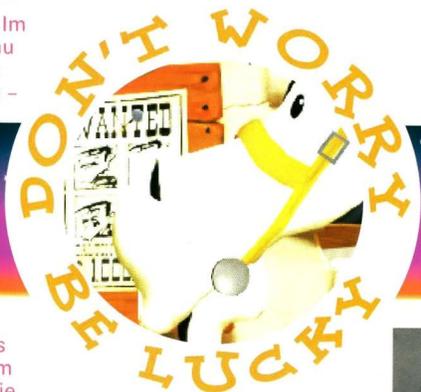
07802-91080 **07227-98412**

10⁰⁰ bis 16⁰⁰ **DIAL** 17⁰⁰ bis 20⁰⁰



Das wird viele überraschen: Im Süden Frankreichs, um genau zu sein in der Millionenstadt Lyon, liegt der Wilde Westen –

LUCKY



LUKE

zumindest der digitale. Dort öffnete die Firma Infogrames für einen Tag ihre Pforten, um der deutschen Fachpresse die erste spielbare Version von *Lucky Luke* für die PlayStation zu präsentieren.

VON S. ALTER

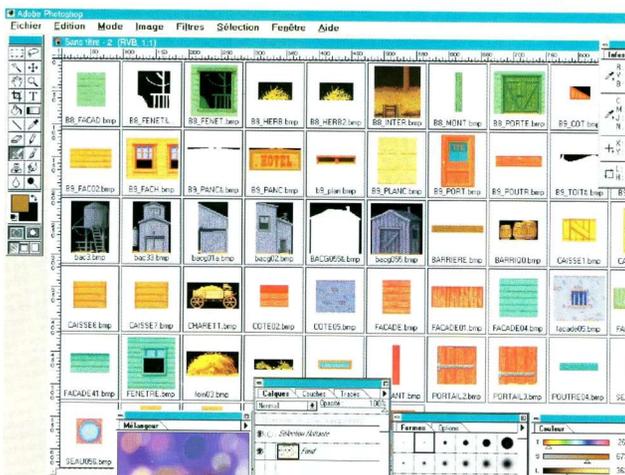
Treffpunkt: 20. Januar, 8.30 Uhr, Frankfurter Flughafen, GATE 31. Eine Dreiviertelstunde nach der vereinbarten Zeit stehen endlich alle acht Passagiere zum Abflug bereit. Allgemeines Zittern macht sich breit. Weniger wegen des plötzlich einsetzenden Schneeregens, als vielmehr aufgrund der Tatsache gleich in eine kleine, zweimotorige Maschine einsteigen zu müssen. Aber was soll's – erstens haben das schon ganz andere überlebt und zweitens tut man schließlich fast alles für die geneigte Leserschaft ...

Knapp zweieinhalb Stunden und einen entleerten Magen später betreten alle ein unscheinbar wirkendes Gebäude mitten in der im Rhône-Tal gelegenen Stadt Lyon. In den Räumen der Firma Infogrames läßt sich an diesem Dienstag das 26-köpfige Team bei der Arbeit an *Lucky Luke* für die PlayStation über die Schulter schauen. Die Wände der Büros sind geradezu übersät von Vorentwürfen, Scribbles und Notizen zum künftigen PSX-Hit. Direkt am Schirm demonstrieren einige Grafiker den Neugierigen eindrucksvoll ihre Arbeit. Das Ergebnis der mittlerweile knapp zweijährigen Entwicklungszeit kann sich sehen lassen. Mit 500 Polygonen wurde Lucky Luke ausgestattet, um ihm ein plastisches Aussehen zu verpassen. Begleitet von einem intelligenten Ka-



merasystem ist der Westernheld mittlerweile in der Lage, sich durch die 17 sehr unterschiedlichen Level zu bewegen.

In bezug auf das Genre läßt sich das Game nur schwer einordnen. Geschicklichkeit ist genauso gefragt wie Schnelligkeit oder Adventure-Erfahrung. Zugunsten der Objektivvielfalt wurde in den Jump&Run-Abschnitten auf völlige Bewegungsfreiheit verzichtet – der Cowboy läßt sich nur auf vorgezeichneten Wegen in der dreidimensionalen Umgebung steuern. Und, man höre



Alle im Spiel vorkommenden Elemente (Wände, Zäune, Hintergründe etc.) werden von Grafikern mit speziellen Tools gestaltet und bearbeitet, um sie später ins Game einbauen zu können



Morris – auf seinem Schreibtisch entstanden 1946 die ersten *Lucky Luke*-Comics



und staune, Infogrames hat im Fall von *Lucky Luke* auf einen allzu hohen Schwierigkeitsgrad verzichtet.

Gerade die Comic-Umsetzungen des französischen Software-Hauses haben es in sich und brachten schon manchen Spieler zur Verzweif-

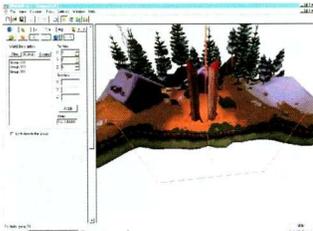
schensequenzen verüßen dem Spieler vor und nach den Leveln das Gameplay. 19 knapp dreiminütige Soundtracks im Country-Stil lassen zudem eine echt kultige Western-Atmosphäre entstehen.

Info

Was die Herstellung von interaktiven Freizeitprogrammen betrifft, kann Infogrames mit

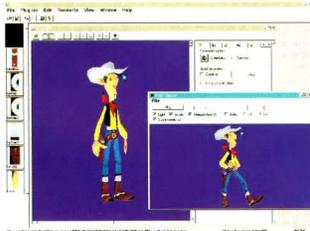


lung. Drei Paßworte in einem Spiel waren den meisten mit Recht zuwenig und gaben bei vielen Testberichten Anlaß zur Kritik. Diese Vorwürfe scheinen endlich einmal gefruchtet zu haben,



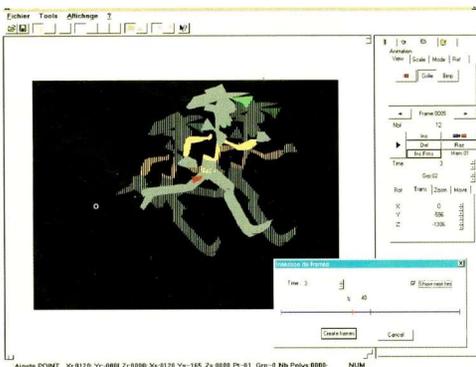
Mittels eines Editors entstehen die 3D-Umgebungen, in denen sich Lucky bewegt

Interessant ist sicher auch die Tatsache, daß Infogrames derzeit mit Big N zwecks einer Umsetzung fürs Nintendo⁶⁴ in Verhandlung steht. Doch einen 64-Bit-Lucky wird es nach Aussagen



Bevor sich der Cowboy flüssig durchs Spiel steuern läßt, sind viele Handgriffe nötig

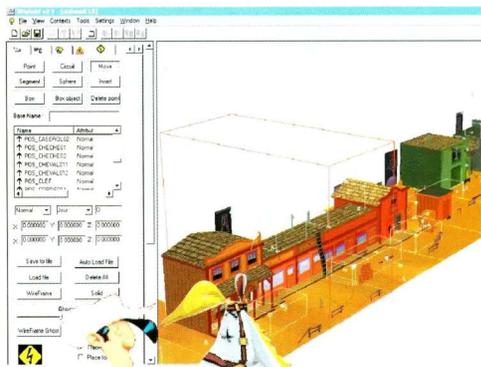
Stolz behaupten, das älteste Unternehmen in Frankreich zu sein. Im Juni 1983 wurde die Firma von Bruno Bonnell und Christophe Sapet gegründet, die schon von Kindheit an befreundet sind. Infogrames, deren Name sich aus Information und Programm zusammensetzt, produzierte damals zu Weihnachten einen Titel namens *The Cube*, eine Einführung zur Computersprache Basic. Mit 60.000 verkauften Programmen öffnete *The Cube* Tür und Tor für alle künftigen Projekte.



und so ist im Spiel mit Mr. Luke für jeden Level ein Paßwort vorgesehen. Dennoch stellt sich beim nachmittäglichen Probespielen der deutschen Besucher schnell heraus, daß *Lucky Luke* nicht zu den einfachen Vertretern der PSX-Games gehören wird.

Wie schon unzählige andere Comic-Umsetzungen (*Asterix & Obelix*, *Spirou*, *Die Schlümpfe* etc.) hält sich auch *Lucky Luke* sehr nah an die gezeichnete Vorlage. Liebevoll gestaltete Zwi-

des Managements frühestens 1999 geben – Fans müssen sich also noch ein Weilchen gedulden. Dafür können PlayStation-User schon ab April Jagd auf die Daltons machen und sich bis dahin mittels der SNES- und GB-Vorgänger schon mal mit dem knackigen Schwierigkeitsgrad vertraut machen. ■



TEKKEN 3

Groß, größer, Tekken 3

Sich als Software-Hersteller auf dem Beat-'em-Up-Sektor zu behaupten, ist nicht gerade eine der leichtesten Übungen. Doch Namco liefert im bevorstehenden Sommer den dritten Teil von *Tekken* ab, eine nahezu perfekte Umsetzung des Automaten.

preview playstation



Was die Gestaltung der Kampfarenen angeht, hat Namco mit *Tekken 3* einen riesigen Schritt nach vorne gemacht



Jin (links im Bild) ist nicht nur der Sohn des legendären Jun, sondern auch der Hauptcharakter des Spiels



AVON S. ALTER
 Als *Tekken 3* im vergangenen Frühjahr die Arcades erstrahlen ließ, waren die Spekulationen groß. Aber nun ist es amtlich: Auch *Tekken 3* wird den Adrenalin-Spiegel von PSX-Usern in die Höhe treiben.

Als erstes fallen dem Betrachter die beeindruckenden 3D-Grafiken mit ihren z. T. aufwendig gestalteten Kampfarenen ins Auge. Im Gegensatz zu den ersten beiden Versionen sind manche Schauplätze räumlich begrenzt, so daß nicht immer uneingeschränkte Bewegungsfreiheit gegeben ist. In einigen Fällen können die Ringbegrenzungen sogar ins Spiel miteinbezogen werden.

Chronologisch spielt *Tekken 3* 20 Jahre nach dem zweiten Teil, das Gros der Kämpfer setzt sich aus den Kindern der T2-Charaktere zusammen. Aber auch einige bekannte Gesichter finden sich in den Reihen wie etwa die beliebte und hübsche Nina Williams. Sie wurde jahrelang als Versuchskaninchen für ein wissenschaftliches Experiment benutzt, ehe sie nun wieder in die Riege der Kämpfer zurückkehrt.

Insgesamt macht das Beat 'em Up direkt einen heimelig-familiären Eindruck, denn die neuen Kämpfer haben Moves von ihren einst erfolgreichen Eltern übernommen. Neben den Standard-Schlägen und -Tritten verfügt jeder Fighter über eine Auswahl an Basis-Attacken – doch erfahrene Spieler wissen, nur eine geschickte, schnelle Kombination aus beidem verhilft zum Sieg. Die gefürchteten Air-Juggle-Attacken lassen sich allerdings bei weitem nicht mehr so einfach ausführen, wie es noch beim Vorgänger möglich war.

Geht ein Kämpfer durch einen Schlag zu Boden, passiert dies mit einer kurzen Zeitverzögerung, die dem Gegner Gelegenheit für eine Combo gibt. Korrektes Timing vorausgesetzt, läßt sich nur so jener Air-Juggle einsetzen, der den Kontrahenten bis zum endgültigen K.O. in der Luft hält.

Sicherlich werden kritische Spieler sofort bemerken, daß beim Aussehen der Kämpfer Opfer gegen-



Das verbesserte Kamerasystem verstärkt einmal mehr die Illusion einer dritten Dimension

über dem Arcade-Original gebracht wurden, aber eine leichte Reduzierung der Polygonzahlen war zugunsten des verbesserten Gameplays und der sehenswerten Backrounds nicht zu vermeiden. Im Vergleich mit Titeln anderer Hersteller schneidet T3 dennoch deutlich besser ab. Denn nur zu oft wirken die Kämpfer wie Abziehbildchen, was meist mit einer hohen Framerate entschuldigt wird. Daß es auch anders geht, hat Namco schon mit den beiden Vorgängern bewiesen. Die ersten Bilder des neuesten Werkes präsentieren sich vielversprechend. All das deutet darauf



hin, daß T3 der Beat-'em-Up-Hit des Jahres 1998 wird. Im 3. Quartal soll das Game bereits in den Händlerregalen stehen, doch bis dahin wird es sicher noch einiges über den Topitel zu vermeiden geben. ■



Kämpferriege

Jin Kazama - ist der Sohn der legendären Kämpfer Kazuya und Jun, zudem stellt er den Hauptcharakter in T3 dar

Paul Phoenix - begann schon als Kind mit dem Training und ist mit 46 Jahren ein erfahrener Kämpfer, der alle Tricks kennt

Forest Law - ist der Sohn von Marshall, lernte die Kampftechniken von seinem Vater und Paul Phoenix

Eddy Gordo - ist gerade aus dem Gefängnis entlassen worden, hat sich selbst zu hervorragenden Kampftechniken verholfen und will seinen toten Vater rächen

Nina Williams - ist wegen eines Experiments 15 Jahre von der Bildfläche verschwunden gewesen und hat leider nur noch dunkle bis keine Erinnerungen an ihr Leben davor

Yoshimitsu - kämpft im Stile der Ninjas und setzt sich stets für Bedürftige ein

Ling Xiaoyu - gehört mit 16 Jahren zu den jüngsten Mitreitern der Truppe und macht einen sehr kindlichen Eindruck

King - steckt lediglich unter der Maske seines toten Meisters, ist 18 Jahre alt und war nicht besonders stark, doch vier Jahre hartes Training haben ihn zu dem gemacht, was er heute ist

Hwoarang - ist ein überaus starker Kämpfer, hat jedoch auch eine dunkle Seite: Er ist Anführer einer Straßengang

Lei Wulong - hatte in seinem früheren Leben als Polizist den Anspruch, Bruce dingfest zu machen, ist 45 Jahre alt und darf mit Recht von sich behaupten, daß ihn jeder gerne mag



SONY ANALOG PAD



BLOODY ROAR



BREATH OF FIRE 3



BUSHIDO BLADE



COOL BOARDERS 2

Grundgerät dt	299.00
Umbau für Importe	89.90
Umbausatz Bastler	29.90
(US/JP nur über RGB farbig)	
RGB-Kabel	ab 39.90
Game Buster dt	89.90
Joy pads	ab 44.90
Memory Cards	ab 29.90
Alundra us	129.90
Auto Destruct dt	89.90
Bloody Roar (Beast) dt	89.90
Breath of Fire 3 us	139.90
Bug Riders dt	84.90
Bushido Blade dt	89.90
Bust a Move 3 dt	69.90
Cart Indy Car dt	89.90
Critical Depth dt	84.90
Deathtrap Dungeon d	89.90
Dungeon Keeper dt	89.90
Final Fantasy 7 dt	99.90
*Inkl Original T-Shirt	109.90
Final Fant. Tactics us	139.90
Gex 3D	89.90
Gran Theft Auto dt	89.90
Gran Turismo jp	139.90
Jet Moto 2 dt	89.90
Mace the Dark Age dt	89.90
Newman Haas Racing	89.90
Nightmare Creat dt	89.90
Parasite Eve jp	169.90
Point Blank dt	84.90
Riven dt	89.90
Skullmonkeys dt	89.90
Toca Touring Car dt	89.90

SATURN

Neuheiten bitte erfragen.



NAGANO OLYMPICS



NIGHTMARE CREAT



ONE



PARASITE EVE



RESIDENT EVIL 2

ARJAY

0221-121067

WWW.ARJAY-GAMES.DE



YOSHIS STORY



DEATHTRAP DUNG



FF TACTICS



GEX 3D



GRAN TURISMO

NINTENDO 64	
Grundgerät dt	295.00
Memory Cards	ab 39.90
Nagano Olympics dt	149.90
NBA Pro 98 dt	139.90
Snowboard Kids dt	95.00
Tetrisphere dt	95.00
Wayne Gretzky 98 dt	139.90
Yoshis Story dt (März)	119.90
Weitere Neuheiten auf Lager	

GUIDES/MAGAZINES

EDGE uk 17.00
Final Fantasy 7 dt 29.80
Gamefront dt 5.80
weitere Spieleberater lieferbar

ALLGEMEINES

Wir versenden alle Spiele in der Standardverpackung per NN zzgl. 10.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (nur Software) senden wir versandkostenfrei.

Annahmeverweigerung, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 · 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67
Fax: 0221-12 56 76

UNSER LADENLOKAL

JUMP'N'RUN®
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen



TEKKEN 3



RIVEN



SKULLMONKEYS



TOURING CAR



STOFFPUPPEN

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

RASCAL

Technik im Wandel der Zeit



Wer kitzelt der PlayStation die größte Leistung heraus? Zur großen Freude der PSX-Besitzer scheinen sich an diesem unausgeschriebenen Wettbewerb derzeit viele Firmen zu beteiligen. Nominiert ist u. a. *Rascal*, ein Jump&Run von wahrlich glänzender technischer Qualität.



Der Schein des sehenswerten Sonnenuntergangs trägt, denn auf den kleinen Forschersonh lauert doch so manche Gefahr



Selbst spacige Szenen kommen im Spiel von Travellers Tales vor



In New York begegnet Rascal einem riesigen Dinosaurier



E von S. Alter
 ine Reise in die Zeit zu machen, ist nicht nur der Traum vieler Menschen, dieses Thema diente auch schon allzuoft als Vorlage für Bücher, Filme oder weltbekannte Leinwandhits wie etwa die drei Teile von *Zurück in die Zukunft*. Rascal, Sohn eines Forschers, kommt unfreiwillig zu einem Trip durch verschiedene Epochen. PSX-User dürfen ihn durch sechs Welten der Geschichte nicht nur begleiten, sondern mittels einer Blasenpistole gegen allerlei unangenehme Zeitgenossen wie Piraten, Rittersleute und riesige Dinosaurier kämpfen.

Akut wird das Kampfgeschehen jedoch erst ab März, bisher liegt der Fachpresse lediglich eine Beta-Version vor, doch schon die gibt allen Anlaß zum Staunen. *Rascals* Licht-, Schatten- und Transparenzeffekte sind so beeindruckend, daß sie selbst bei Nicht-Spielern helle Begeisterung hervorrufen. Ein intelligentes und vor allem ausgereiftes Kamerasystem sorgt in den detailliert-stimmig designten 3D-Welten stets für den richtigen Blickwinkel. Konstante 60 Bilder pro Sekunde ermöglichen dem Spieler ein angenehmes, schnelles Umschauen in den einzelnen Räumen.

Für das Charakterdesign des Jump&Runs wurde eigens Jim Henson's Creatures Workshop engagiert, der schon mit den *Muppets* eine Kultwelle ins Rollen brachte. Programmiert wurde das 18-Levelstarke Game jedoch von Travellers Tales, die sich unter anderem in der Vergangenheit mit *Sonic R* und *Toy Story* unter Spielbegeisterten einen Namen machten.

Wenn *Rascal* in der Finalversion auch nur annähernd spielerisch bieten kann, was es bisher grafisch verspricht, kommt ein absoluter Leckerbissen auf Jump&Run-Fans zu. Es lohnt sich also auf jeden Fall, Augen und Ohren nach dem kleinen Mann offenzuhalten, der soviel Unsinn mit Papas neuer Zeitmaschine treibt. ■

Info: Travellers Tales wurde im Jahre 1990 gegründet und hat seit dieser Zeit den Software-Markt um sieben Spieletitel bereichert: Leander, Puggsy, Dracula, Mickey Mania, Toy Story, Sonic 3D

und Sonic R. Einige der Team-Mitglieder des Software-Hauses sammelten Erfahrungen bei der Arbeit an Titeln wie Wing Commander 3 (Mega-Seller) oder Rise of the Robots.

preview playstation

DVON T. PARTETZKE
 Das Leben eines Superhelden ist ein schweres. Alle nase-lang muß er die Welt (oder in diesem Fall Gotham City) vor dem Untergang bewahren und dabei seine Identität verheimlichen, was eine feste Liebesbeziehung fast ausschließt. Und bezahlt wird er auch nicht – der Dank der Geretteten ist ihm Lohn genug.

Zu dieser Gattung gehört natürlich auch das dynamische Duo, bestehend aus Batman und Robin, denen nun ein neues Videospiel gewidmet wird. Neben diesen beiden Charakteren steht dem Spieler auch Batgirl zur Verfügung. Sie ist zwar schwächer als die männlichen Helden, dafür aber wendiger und flinker.

Das Spiel startet im Batcave, wo man zunächst den Batcomputer nach Hinweisen befragt. Diese werden analysiert, um den nächsten Bestimmungsort sowie die nächste Aufgabe zu erfahren. Auf der Stadtkarte wird das Ziel markiert, welches dann, nachdem man sich ins Batmobil geschwungen hat, auf dem Radar als roter Pfeil erscheint. Unterwegs lauern feindliche Fahrzeuge, die es abzuschließen gilt. Am Ziel angelangt, geht es zu Fuß weiter. Mit verschiedenen Waffen wie Batarangs oder kleinen Raketen geschossen oder durch einige Schläge und Tritte wehrt sich Batman gegen die übermütigen Schergen von Mr. Freeze. Um versteckte Wege aufzutun, drückt er diverse Schalter. Waffen, Hinweise auf das nächste Operationsziel und nützliche Hilfsmittel warten darauf, eingesammelt zu werden. Herumstehende Kisten, Vasen oder ähnliche Behälter darf man zertrümmern. Unter ihnen verbergen sich ab und zu Extras.

Batman & Robin macht bereits in der 75%-Version eine gute Figur und strahlt dieselbe düstere Atmosphäre wie der gleichnamige Film aus. Fledermaus-Freunde können gespannt sein, müssen aber noch bis April warten. ■

BATMAN & ROBIN

Er fliegt wieder

Wer Action-Adventures mag, spielt *Tomb Raider*, wer gerne mit einem bewaffneten Auto durch Großstädte fährt und dabei Gegner umschießt, hält sich an *Auto Destruct*, wer sich mit Schlägertrupps hauen möchte, für den ist *Fighting Force* gedacht. Und wer alles auf einmal haben will, sollte auf *Batman & Robin* warten.



Hu! Ha! Nicht nur der Fledermausmann beherrscht die Kunst des Karate. Auf Poison Ivy sollte er sich gut vorbereiten, denn sie kann sich wehren



Im Batcave kann man eingesammelte Hinweise analysieren



Auch gegen riesige Taranteln aus dem Genlabor wird gekämpft



Das Batmobil wurde besonders detailgetreu in Szene gesetzt



vollen Juwel stiehlt. Auch die Charaktere wurden den Originalschauspielern nachempfunden, was heißt, daß unter der Maske von Batman tatsächlich George Clooney erkennbar ist.



Die Bösewichter kennen keine Gnade und greifen in Gruppen an



Info: Die Storyline von *Batman & Robin* hält sich ziemlich genau an die Filmvorlage. So findet z. B. das erste Treffen mit Mr. Freeze im Museum statt. Batman soll verhindern, daß er einen wert-

DVON S. ALTER
 Die Urgrößeltern von Nintendo⁶⁴ und PlayStation heißen Pong und Atari VCS 2600. Für letztere Konsole gab es zwei Jump&Runs, die sich weltweit zig Millionen Mal verkauften: *Pitfall!* 1 und 2. Für den Entwickler Activision bedeutete dies einen raketenartigen Start ins Software-Geschäft, lag doch die Firmengründung erst ein knappes Jahr zurück. Mag sein, daß dies der Grund ist, *Pitfall!* – nach zwischenzeitlichen Umsetzungen für SNES und Mega Drive – erneut aus dem Keller zu holen und dem einst erfolgreichen Spiel ein komplettes 3D-Gewand zu verpassen.

Held der Geschichte ist nach wie vor ein Forscher namens Harry, der durch ein Ungeschick in eine Felspalte fällt und sich kurz darauf in der Welt des Bösen wiederfindet. Dort angekommen, warten 20 3D-Level auf ihre Erkundung. Technisch präsentiert sich das Spielgeschehen bisher zwar außergewöhnlich, aber noch nicht ganz ausgereift. So ist Harry in der Lage, 250 verschiedene Bewegungen auszuführen. Besonders spektakulär ist es anzuschauen, wenn die Spielfigur an einer Liane hängt und sich mit ihr in jede beliebige Richtung (360°) schwingen kann. Das Scrolling bei Aktionen dieser Art ist zwar absolut flüssig, aber leider sind auch starke Texturverzerrungen mit inbegriffen.

Einige Spielabschnitte machen bisher noch einen eher unfertigen Eindruck, andere dagegen sind detailliert und stimmig designt. Gegner sind (noch) spärlich gesät, was jedoch in Bezug auf die Finalversion nichts zu heißen hat. *Pitfall 3D: Beyond the Jungle* ist ein Spiel, dem PSX-Besitzer mit gemischten Gefühlen entgegensehen sollten. Aufgrund der technischen Voraussetzungen (der schnellen 3D-Engine) könnte aus diesem Titel durchaus etwas werden – ob Activision die vielversprechenden Anfänge auch zu Ende führt, bleibt abzuwarten. ■

Info: Activision ist in letzter Zeit bevorzugt im PC-Bereich tätig. MechWarrior 2 für Windows 95 gilt als Zugfert des Unternehmens. In dem seit langem angekündigten 3D-Actiongame

PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE

Aus alt mach neu

Mehr Jump&Runs – lautet die Forderung vieler Spieler. Das Software-Haus Activision arbeitet derzeit an einem Vertreter dieses Genres, der den echten Veteranen nur zu gut bekannt sein dürfte.



In diesem Level läßt sich nur noch sehr schwer ausmachen, was eigentlich passiert



Durch diesen monströsen Teleporter gelangt Forscher Harry in die fremde, gefährvolle Welt

Apocalypse (PlayStation) soll dem Spieler Superstar Bruce Willis als virtueller Partner zur Seite stehen. Doch der Erscheinungstermin des Titels ist vorerst auf unbestimmte Zeit verschoben.

preview playstation

ZVON M. FELDMANN
 ünfte Action/Adventures mit ordentlichem Rollenspielanteil sind für die PSX eher etwas rar gesät. *Diablo* von Blizzard soll diese Lücke schließen und den Erfolg, den es schon auf dem PC feiern konnte, auf Sonys 32-Bitter wiederholen.

Der Spieler (es dürfen aber auch zwei sein) hat zu Beginn die Wahl zwischen drei Charakteren: Krieger, Zauberer und Gauner. Diese unterscheiden sich, neben dem Aussehen, vor allem in ihren Charakterwerten und bevorzugten Waffen.

Man startet in seinem Heimatdorf und findet nach ein paar Unterhaltungen auch sehr schnell den ersten Dungeon – bezeichnenderweise eine Kathedrale. Dort warten Monster unterschiedlichster Ausprägung auf ihren Henker. Mit Waffen und Magie (per einfachem Knopfdruck) ist den Unholden beizukommen. Manche hinterlassen nach ihrem Ableben Geld, Waffen oder anderes Equipment. Im Inventar-Menü können die Charaktere mit den gefundenen Items, z. B. stärkeren Waffen, ausgerüstet werden. Außerdem erlangt der Held mit jedem Sieg Erfahrungspunkte, die mit der Zeit den Level des Protagonisten (und damit die Charakterwerte) erhöhen.

Wer ein Faible für diese Art von Spielen hat, bemerkt gleich den potentiellen Suchtfaktor. Immer bessere Waffen, höhere Level, bessere Werte und natürlich fiesere Monster bannen den Spieler vor die Konsole. Grafisch ist *Diablo* nicht unbedingt auf dem aktuellen Stand, kann aber durchaus noch gefallen.

Besonders liebevoll wurde die Hintergrundstory aufbereitet, die über ein gesondertes Menü zugänglich ist. Die Sprachausgabe mit Textunterstützung sorgt dabei für die richtige Stimmung. Insgesamt macht die Vorversion schon einen sehr guten Eindruck und animiert zum häufigen Spiel. Das Warten auf *Diablo* lohnt sich! ■

DIABLO

Die Hölle auf Erden

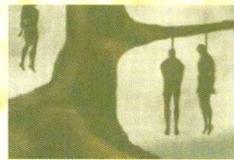
Wie alle PC-Bestseller wird nun auch *Diablo* für die PlayStation adaptiert. Das Programm ist zwar schon über ein Jahr alt, bedient dafür aber eine bislang vernachlässigte Klientel.



Das Böse besiegt man am besten zu zweit. Bei geschlossenen Türen hilft übrigens ein Druck auf die richtige Taste, doch Vorsicht: Monster warten!



Die praktische Karte hilft jederzeit bei der Orientierung



STRENGTH	35
MAGIC	10
DEXTERITY	20
VITALITY	25
TO HIT	60%
DAMAGE	2-10
HEALTH	57/72
MANA	11/11
ARMOR	10
MAGIC	0%
FIRE	0%
LIGHTNING	0%
GOLD	263

SMALL AXE
 DAMAGE: 2-10 DUR: 15/24
 NOT IDENTIFIED

Solange eine Waffe nicht identifiziert ist, kann man die (mutmaßlichen) Extra-Zauberkräfte nicht nutzen



Info: Der Vorteil von PC-Konvertierungen liegt darin, daß es zu diesen Spielen schon viele Fan-Seiten im Internet gibt. Dort findet man z. B. komplette Listen aller Waffen, Rüstungen, Items, Zaubersprüche usw. Auch der eine oder andere Tip läßt sich pro-

blemlos auf die PSX-Fassung anwenden. Insbesondere wenn es sich um Strategien handelt. Interessierte können sich ja schon einmal vorab informieren. Die untengenannte Adresse liefert ausführliche Listen aller Items. Internetadresse: www.burning.net/diablo

Hersteller: Sega Entwickler: AM3 **Action/Sport**
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 11 Disziplinen
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Winter Heat



Auch für den Videospieler eine körperliche Belastung: der Slalomlauf



Abwechslung wird groß geschrieben. Die elf Disziplinen setzen neben flinken Daumen auch gutes Reaktionsvermögen und Geschick voraus. Die Umsetzung des ST-V-Automaten ist rundum gelungen

Info



Die acht anwählbaren Charaktere sind in vier verschiedene Spezialgebiete unterteilt: Allround, Nordic, Alpine und Skate. Im Gegensatz zu *Athlete Kings* dürfen bei *Winter Heat* auch im Practice-Modus erzielte Rekorde abgespeichert werden.

Gameplay: Einen Innovationspreis hat Sega nicht unbedingt verdient, aber dank des Mehrspieler-Modus, der tadellosen Steuerung und der abwechslungsreichen Disziplinen ist *Trigger-Freunden* lang anhaltender Spielspaß garantiert.

Präsentation: Die schnörkellose grafische Präsentation ist dem Wintersport angemessen und stets übersichtlich. Leider sind zahlreiche Soundeffekte und Musiken bereits aus *Athlete Kings* bekannt.

Saturn-Speicher: Die Highscores belegen 36 Blöcke im Saturn-RAM.

WVON M. HÄNTSCH
 intersportfreunde dürfen sich freuen. Nur kurz nach dem gelungenen *Steep Slope Sliders* erscheint nun mit *Winter Heat* ein zweites Spiel für den Saturn, das dem frostigen Vergnügen gewidmet ist. In diesem Fall handelt es sich um die Umsetzung des gleichnamigen ST-V-Automaten, die von Sega ehrenhafterweise ein wenig aufgepeppt wurde. Neben den acht aus dem Spiel-



halle bekannten Disziplinen (Speed-Skiing, Skispringen, Abfahrtslauf, Eisschnellauf, Slalom, Short Track, Bob und Skilanglauf) hat die Saturn-Version auch Rodeln, Snowboard und Aerial (Skiakrobatik) zu bieten. Diese neuen Events sind keinesfalls nur nette Zugaben, sondern eine interessante Bereicherung. Speziell auf der Trickskischanze und auf dem Snowboard ist Geschick gefragt, während ansonsten in erster Linie ein flinker Trigger-Daumen der Schlüssel zum Erfolg ist. Gerade im Multiplayer-Modus mit bis zu drei menschlichen Kontrahenten entfaltet dieses Spielprinzip seinen Reiz und spornt zu immer höheren Leistungen an. Wie aus der Spielhalle gewohnt ist die Steuerung präzise und einfach beherrschbar, bietet allerdings auch nur wenige

Freiheiten. Im Vergleich zu *Athlete Kings*, das bereits vor über einem Jahr ein ähnliches Gameplay bot, fallen einige spielerische Feinheiten auf. Beispielsweise werden nach verunglückten Aktionen Tips gegeben, wo der Fehler liegen könnte, und in einigen Disziplinen wird der Führende durch erhöhten Luftwiderstand behindert. Grafisch hat sich gegenüber dem Vorgänger allerdings nicht viel verändert. Genau wie Tartanbahn und Grasnarbe werden auch die verschneiten Pisten und Schanzen mit großflächigen Polygonen und recht einfachen, nicht besonders detaillierten Texturen dargestellt. Doch die Animationen der Sportler sind flüssig und werden durch originelle Kamerawinkel eingefangen.



Beim Eisschnellauf auf der Kurzstrecke wird der Führende vom Luftwiderstand behindert

Wer dem simplen Gameplay etwas abgewinnen kann und sich an der Jagd nach Rekorden erfreut, wird mit *Winter Heat* bestens bedient. Ohne Mitspieler verliert das ordinäre Triggern aber schnell an Unterhaltungswert. ■

XL-Wertung

85%

Bust-A-Move 3



Ü VON 5 ALTER

Über 1000 Level allein im Collection-Modus – ist das ein Wort? An der Produktion von *Bust-A-Move 3* durften sich neben den Programmierern der Entwicklerfirma Taito auch über 1000 japanische Kids beteiligen. Mittels des Leveleditors in *Bust-A-Move 2* machten sich spielwütige Fernöster ans Werk, ihre eigenen Level zu kreieren. Zusammen mit dem Namen des jeweiligen Schöpfers wurden die Werke mit auf die CD gebrannt und stehen nun *Bust-A-Move*-Fans in aller Welt zur Verfügung.

Videospiel-Veteranen kennen das Game sicher nur zu gut, doch für alle Neuzugänge unter den Konsolen-Besitzern hier noch einmal eine kurze Erklärung zum eigentlichen Spielablauf: Am oberen Bildschirmrand hängt eine Ansammlung verschiedenfarbiger Blasen. Mittels einer Zielvorrichtung werden weitere Bläschen nach oben geschossen. Dabei ist darauf zu achten, daß mindestens immer drei oder mehr gleichfarbige Elemente zusammenkommen, damit sie sich auflösen. Ein ganz entscheidender Faktor ist dabei die Zeit.

Je weiter sie fortschreitet, umso tiefer senkt sich die Decke des Spielfeldes hinab. Berührt das erste Bläschen die Linie am unteren Bildschirmrand, ist das Spiel verloren.

Taktisches Vorgehen ist bei *Bust-A-Move* besonders wichtig, denn allzuoft läßt sich mit einem oder wenigen Spielzügen das gesamte Feld auflösen. Zudem kann auf Bande gespielt werden, um

besonders schwierig gelegene Stellen erreichen zu können. Neu ist beim dritten Teil die hervorragende Möglichkeit, 'unbrauchbare' Blasen abprallen und wieder in der Versenkung verschwinden zu lassen, soweit ein Stück vom oberen Bildschirmrand freigespielt ist.

Neben dem üblichen Arcade-Modus (26 Level) wird ein noch etwas schwierigerer Challenge-Modus (26 Level) angeboten. Im Win Contest wird gegen den Computer gespielt, eine weitere, sehr unterhaltsame Variante ist für zwei Spieler vorgesehen. Bei der eingangs genannten Collection-Version gibt es im Grunde keinen Schwierigkeitsgrad, denn alle Level sind frei wählbar. Schließlich bleibt noch die Möglichkeit, der kreativen Ader freien Lauf zu lassen und sich mit Hilfe des

Leveleditors richtig auszutoben. Allerdings müssen Saturn-User auf diesen Goodie gänzlich verzichten, ebenso fehlt in der SAT-Version der Modus Win Contest, ansonsten gleichen sich die beiden Versionen wie ein Ei dem anderen.

Abschließend kann man nur sagen, daß diese Variante des Evergreens sicher in jede Spielersammlung von Puzzlesfans

gehört, denn mit *Bust-A-Move 3* gibt es massig viel Spiel fürs Geld. ■

XL-Wertung (PSX) 85%

XL-Wertung (SAT) 80%



Der letzte Level im Collection-Modus trägt Nummer 1025



In welcher Reihenfolge das Alphabet erspielt wird, ist relativ egal

Info

Bust-A-Move wird vielen auch unter dem Titel *Puzzle Bobble* bekannt sein. Der Spielhallenklassiker schluckte nicht nur Unmengen an Fünf-Mark-Stücken, sondern wurde auch für jedes erdenkliche System umgesetzt.

Gameplay: Noch nie zuvor war ein Ableger von *Puzzle Bobble* so umfangreich wie *Bust-A-Move 3*. Fans von Puzzlespielen werden – nicht zuletzt wegen des Zweispieler-Modus für lange Zeit ihren Spaß mit diesem Titel haben.

Präsentation: Die Level werden vor netten Hintergründen in Szene gesetzt. Alles in allem ist die Grafik jedoch eher simpel. Der Sound wurde dem Original nachempfunden, ist aber nur mäßig hörensenswert.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.



Hersteller: Sony Entwickler: SingleTrac **Rennspiel**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 3 + 10 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: Ende Februar

Jet Rider 2



Bei der Darstellung des Wassers verzichtete man auf besondere Effekte

Info



Der Analog-Controller wird nicht unterstützt. Ähnlichkeiten mit *Rapid Racer* sind nicht von der Hand zu weisen, die schwierig zu manövrierenden Jet-Bikes lassen sich mit den Speed-Booten vergleichen.

Gameplay: Die Spielbarkeit wurde deutlich verbessert, allerdings laufen die Rennen unter anderem durch die teils komplizierten Streckenverläufe recht konfus ab.

Präsentation: Optisch wird einiges geboten, doch in Sachen Soundeffekte werden technische Mankos deutlich. Rockige Musik begleitet das Geschehen.

Memory-Card: Ein Block speichert den kompletten Wettkampfstand.



EVON T. HELLWIG
 In gutes Jahr ist es her, da flogen die futuristischen Gefährten von SingleTrac zum erstenmal über die Bildschirme. Kurz nach *Twisted Metal*, einem ebenfalls futuristisch angehauchten Actionspiel von SingleTrac, durften PSX-User auf schwebenden Jet-Bikes durch interessante Landschaften düsen und waghalsige Sprünge absolvieren. Doch das Vergnügen dabei war mäßig, die pixelige Grafik und eine ungenaue Steuerung brachten der ansonsten guten Idee nur 70 % ein. Nun wurde das Spiel optisch und inhaltlich überarbeitet, womit zumindest die offensichtlichen Mankos des Vorgängers der Vergangenheit angehören sollten.



Am Umfang in bezug auf die Anzahl der Kurse und Fahrer wurden einige Veränderungen angebracht – es gibt nun drei Strecken mehr und zehn Fahrer weniger. Nach wie vor wird ein Zweispieler-Modus geboten, der sich auf einem vertikal (nicht horizontal) gesplitteten Bildschirm spielen läßt, und das besser als zuvor. Auch die Spielmodi wurden erweitert und verbessert. Neben der Full Season, dem Single- und Practice-Modus verspricht ein sogenannter Custom-Modus spannende Rennen. In diesem Wettkampf darf man

sich Strecken zu einer Meisterschaft zusammensetzen. Dadurch können ungeliebte und sehr schwierige Kurse einfach übergangen werden.

Wahlweise über zwei bis maximal sechs Runden gehen die Rennen. Steile Hügel, Sprungschanzen, Wendekreise, Wasserpassagen, Teil-



Die zehn Bikes unterscheiden sich in drei Kategorien – dargestellt in Hi-Res-Grafik

stücke zerstörter Fahrbahnen, Sandgebiete, Tunnel und vieles mehr sorgen dafür, daß es nicht langweilig wird. Die Fahrer agieren je nach Einstellung mehr oder weniger aggressiv und rammen den eigenen Biker auch schon mal vom Hobe! Doch zum Glück gibt es einen Turbo, der jedoch nur begrenzt zur Verfügung steht. Hat man sich mit der eigenwilligen Steuerung und vor allem dem teils recht unübersichtlichen Streckenverlauf vertraut gemacht, kommt endlich Freude auf. Dank der verbesserten Grafik, der genaueren Kollisionsabfrage und der hohen Geschwindigkeit entsteht eine motivierende Atmosphäre, die der Idee gerecht wird. Unter den Fun-Racern belegt *Jet Rider 2* einen verdienten vorderen Platz. ■

Rennspiel Hersteller: Interplay Entwickler: In-house
 Spieler: 1-2 (Link-Kabel) Level: 24 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Rock & Roll Racing 2 – Red Asphalt



Rechts unten sieht man den Radarschirm, der so nutzlos wie das Spiel ist

DVON T. PARTETZKE
 Die ersten Bilder von *Rock & Roll Racing 2* sind schon fast so alt wie die PlayStation selbst. Angesichts dieser langen Entwicklungszeit sollte man einen echten Hammer erwarten können.

Parallelen zum SuperNES-Vorgänger sind nicht zu übersehen. Der Spieler kann sich nach wie vor für einen finster dreinschauenden Fahrer sowie ein unkonventionelles Vehikel entscheiden, mit denen er auf verschiedenen Planeten gegen fünf andere Mitstreiter um die Wette, oder genauer um sein Leben fährt – diesmal allerdings in 3D. Dabei stehen ihm verschiedene Waffen wie Laser oder Minen zur Verfügung. Wer diese nicht einsetzt, wird keine Chance auf einen der vorderen Plätze bekommen. So verhält es sich jedenfalls vom Standpunkt der Gegner aus, denn sie kennen keine Gnade und feuern aus allen Rohren auf den

Spieler, so daß sein Wagen binnen weniger Sekunden zerstört ist, was einen enormen Zeitverlust zur Folge hat. Versucht man aber, selbst einen Gegner abzuschießen, hat man dabei wenig Erfolg. Er kann wesentlich mehr Schüsse vertragen



gen und bremst sofort herunter, um von hinten das Feuer zu erwidern, wogegen sich der Spieler nicht wehren kann, da kein Rückspiegel existiert. Hinzu kommt eine verkorkste Steuerung, mit der kaum eine Kurve problemlos genommen werden kann. Der Wendekreis ist mit Vollgas so groß, und der Wagen bricht aus, wenn die Geschwindigkeit gesenkt wird. So fährt man durch die abwechslungslosen Kurse, donnert in jeder zweiten Kurve gegen die Wand, explodiert alle fünf Sekunden und fragt sich, was Interplay in den drei Jahren der Entwicklung eigentlich gemacht hat. *Rock & Roll Racing 2* ist ein absolut unwürdiger Nachfolger des Super-Nintendo-Klassikers und keine müde Mark wert. ■



Dieses Bild wird dem Spieler am häufigsten geboten: Der Wagen wird gleich explodieren

Info

In *R&R 2* können auf der Strecke diverse temporäre Extras wie ein schnellerer Laser oder Unverwundbarkeit eingesammelt werden, die man aber nur dann bekommt, wenn sie absolut nichts nützen. Die Gegner schießen beispielsweise erst, wenn sich der eingesammelte Schutzschild gerade verbraucht hat – vorher nicht.

Gameplay: *R&R Racing 2* grenzt an Unspielbarkeit, da die Steuerung völlig daneben und das Gameplay viel zu unfair ist. Den ersten Platz zu erringen, kommt fast einem Wunder gleich.

Präsentation: Die Grafik ist grobpixelig und detailarm, dafür aber einigermaßen flott. Viele Strecken sehen sich zum Verwechseln ähnlich. Motorengeräusche gibt es nicht, nur die Schüsse und Explosionen sind vernehmbar. Das Beste, was das Spiel zu bieten hat, ist die hörenswerte Rockmusik.

Memory-Card: Ein Spielstand benötigt einen Block.

XL-Wertung 40%

Hersteller: BMG Interactive Entwickler: ASC Games **Action/Action**
 Spieler: 1 Level: 6
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: ab März

ONE



Auch größere Objekte wie diesen Helikopter darf man vernichten

Info

In den USA ist das beinhardt Actionsspektakel bereits seit einigen Wochen erhältlich. Die deutsche Version soll Mitte März erscheinen.

Gameplay: *ONE* bietet unvergleichbare Action, eine vielseitige, aber etwas übersensible Steuerung sowie sechs umfangreiche und abwechslungsreiche Level, an denen auch geübte Spieler durch den gehobenen Schwierigkeitsgrad lange zu knabbern haben.

Präsentation: Die Grafik ist mit schönen Lichteffekten, aufwendigem Leveldesign und imposant dargestellten Explosionen eine wahre Augenweide. Auch die Musik weiß zu überzeugen und ähnelt der aus den *Terminator*-Filmen.

Memory-Card: Ein Spielstand benötigt einen Block auf der Speicherkarte. Darüber hinaus gibt es nach jedem Level ein Paßwort.

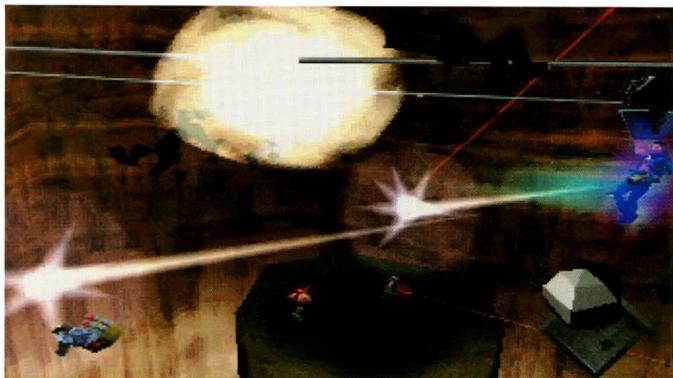


Dieses Bild zeigt, wieviel Action in *ONE* steckt. Nahezu überall gibt es Explosionen. Rechts unten kann man die Energie des Helden sehen. Sie besitzt mehrere Schichten, die nacheinander abgebaut werden

CVON T. PARTETZKE
Contra - Legacy of War, Agent Armstrong und *MDK* - damit sind die halbwegs namhaften Action-Jump&Runs des letzten Jahres schon genannt. Höchste Zeit also, einen neuen Vertreter dieses auf der PlayStation sehr wenig beachteten Genres herauszubringen. BMG Interactive hat sich ein Herz gefaßt und beschlossen, ASC Games' Titel *ONE* ab März auch in Deutschland zu vertrieben.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des lobotomisierten John Cain, der anstelle seines rechten Armes aus unerfindlichen Gründen eine Laserwaffe trägt und vom gesamten Militär verfolgt wird. Auf der Suche nach seinem Gedächtnis und der Flucht vor den Bösewichtern rennt und springt er durch sechs Level und schießt dabei

alles um, was ihm im Wege steht. Doch die Rahmenhandlung ist reine Augenwischerei, denn der wahre Sinn des Spieles ist einzig und allein Zerstörung, wobei dieses Wort buchstäblich großgeschrieben werden muß. Das Spielerauge kann sich vor Feuer und Explosionen am laufenden Band kaum noch retten. Alle paar Sekunden fliegt um die Spielfigur herum irgend etwas in die Luft, sei es durch eigenes Verschulden oder durch gegnerische Geschosse. Dennoch verliert man so gut wie nie die Übersicht, da der Held von einer farbigen Aura umgeben ist, die ihn auch im gewaltigsten Explosionshagel noch gut erkennbar macht. Darüber hinaus hilft sie, da sich die Kameraperspektive ständig ändert, ihn auch aus weiterer Entfernung auszumachen.





Auch bei solch vielen Grafikspielereien weist **ONE** keinerlei bemerkenswerte Slowdowns auf



Im letzten Level macht man einen Ausflug unter Wasser. Gemütlich ist es dort aber nicht

Damit die Vernichtungsgorgie nicht völlig sinnlos ist, hat sich ASC Games beim Extrawaffensystem eine interessante Neuerung ausgedacht. Je mehr der Spieler zerstört, desto stärker und schneller wird sein Schuß. Dabei spielt es keine Rolle, ob er auf einen Gegner oder diverse Gegenstände wie Kisten, Fässer oder Steine schießt, die Hauptsache ist, es geht kaputt. Hat der Held die höchste Stufe erreicht, kann er eine Smartbomb auslösen. Darüber hinaus können natürlich auch standardgemäß Extrawaffen, darunter Homing-Raketen oder Flammenwerfer, eingesammelt werden, deren Munition zwar begrenzt, aber dennoch ausreichend ist.

In den sechs außergewöhnlich langen Level wird dem Spieler eine Vielzahl von interessanten und teilweise für diesen Sektor neuen Ideen geboten. Die Level wurden so designt, daß immer, kurz bevor man glauben könnte, ein Spielabschnitt würde langweilig werden, etwas anderes geboten wird. Man springt zum Beispiel über die Dächer von Metropolis, versucht, ein Luftschiff zu

verteidigen und vor dem Absturz zu bewahren oder schwingt sich an Seilwinden über tiefe Schluchten. Auch die Endgegner wollen nicht einfach abgeschossen, sondern mit individuellen Taktiken besiegt werden.

Trotz seiner Vielfalt ist **ONE** nicht ganz perfekt. Der Schwierigkeitsgrad wurde selbst auf der leichtesten Spielstufe sehr hoch angesetzt. Vor allem dort, wo es auf punktgenaues Springen ankommt, verliert man schnell ein Leben um andere, da die ansonsten gelungene und vielseitige Steuerung dort zu feinfühlig, obgleich nicht ungenau reagiert.

Abgesehen davon ist **ONE** jedem Action-Jump&Run-Fan, der die nötige Geduld und Verbissenheit mitbringen kann, uneingeschränkt zu empfehlen, denn eine bessere Neuerscheinung in diesem Genre ist zur Zeit für die PlayStation weder erhältlich noch in Aussicht. ■



not the only one



Die Entwickler, die für *Contra - Legacy of War* verantwortlich sind, arbeiten bereits an einer Fortsetzung, welche zur Zeit nur den Arbeitstitel *C* trägt. Die Bilder stammen von einer 30%-Version und sehen noch nicht sehr vielversprechend aus. Allerdings ist bis zur Veröffentlichung (voraussichtlich im 2. Quartal '98) noch etwas Zeit für Verbesserungen.

XL-Wertung 85%



Im vierten Level muß der Spieler auf einem fahrenden Zug diverse Gefahren abwenden



Sämtliche Explosionen und Feuereffekte wurden äußerst spektakulär in Szene gesetzt



Hersteller: T•HQ Entwickler: XING **Rennspiel**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 4 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



FVON T. PARTETZKE
 ür die PlayStation wird das Software-Angebot von zwei Genres dominiert:

Beat 'em Ups und Rennspiele. Von letzterer Gattung stammt T•HQs *Air Race* ab, wobei es sich allerdings nicht um ein konventionelles Autorennen handelt. Man darf sich hinter den Steuerknüppel eines Flugzeuges setzen und gegen elf weitere Mitsstreiter um die Wette fliegen. Insgesamt zehn verschiedene, authentische Fluggefahrte und ein verstecktes Vehikel stehen zur Auswahl bereit. Von Fliegern aus dem Zweiten Weltkrieg bis hin zu modernen Kunstflugmaschinen reicht die Palette. Sie unterscheiden sich in Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Mobilität voneinander.

Darüber hinaus bietet das Spiel vier Kurse, die optisch zwar abwechslungsreich gestaltet wurden, aber verhältnismäßig kurz ausgefallen sind. Nach der Wahl der Strecke ändert sich auch der Schwierigkeitsgrad, die Gegner selbst fliegen allerdings immer auf dem gleichen Niveau. Unterwegs zeigen blaue Kugeln den richtigen Weg an, um eine bessere Orientierung zu ermöglichen. Wer den Streckenverlauf im Kopf hat, kann diese Wegweiser auch ausschalten. Hier und da gibt es ein paar Extras, die das Flugzeug für einen Augenblick beschleunigen oder Bonuszeit spendieren. Da sie aber sehr klein sind, sind sie schwer zu bekommen. Des weiteren kann man, um ein paar Sekunden mehr für den Durchflug eines Checkpoints zu erhalten, eine Flugschraube vollführen, während der aber nicht gesteuert werden kann.

Wenn man einmal mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung umgehen kann, lassen sich die Flugzeuge sehr präzise lenken. Dann werden die Rennen auch einigermaßen schnell, was leider auf Kosten des Grafikaufbaus geht.

Air Race



Auch dieser idyllische Fluß darf durchfliegen werden. Den Elefanten stört es nicht weiter



Die Meldung „Caution!!!“ kommt in diesem Falle wohl dann doch ein bißchen zu spät



Wer vom Wege abkommt, wird automatisch wieder auf die richtige Route zurückbefördert

Ist der Spieler jedoch einmal auf allen vier Kursen Erster geworden, gibt es nicht mehr viel, was ihn zu einem erneuten Spiel animieren könnte. Zwar bietet der Time-Attack-Modus einige Gelegenheiten zur Gesamtzeitverbesserung, doch auch dieser kann nicht lange motivieren. Und der Zweispieler-Modus muß wohl als ein schlechter Scherz betrachtet werden, da man einzig und allein auf der ersten Strecke gegeneinander antreten darf. Computergesteuerte Gegner gibt es dort nicht. Daß dieser Modus technisch gut gemacht wurde und genauso schnell wie der Einzelspieler-Modus ist, kann da auch nichts retten.

Im Großen und Ganzen ist *Air Race* ein nettes Spielchen mit einer neuen Spielidee, das auf Dauer leider nicht gefallen will. ■

test playstation

Info

Der Titel *Air Race* ist bereits der dritte und kürzeste Name für dieses Spiel. Die amerikanische Version hieß *Bravo Air Race*, und die Japaner kennen es als *Reciproheat 5000*.

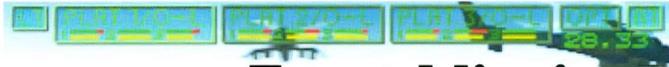
Gameplay: Hat man sich mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung vertraut gemacht, lassen sich die Flugzeuge genau steuern. Vier kurze Strecken und ein Zweispieler-Modus für die Katz' können auf Dauer aber nicht begeistern.

Präsentation: Die Grafik ist flott und kontrastreich, doch der Bildaufbau kommt erst sehr spät. Beim Streckendesign wurde Originalität bewiesen, was man von der langweiligen Standard-Japanomusik nicht behaupten kann.

Memory-Card: Auf einem Block können die Rekorde gespeichert werden.

XL-Wertung

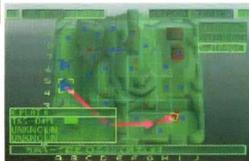
65%



Front Mission Alternative



Das Gameplay hält leider nicht, was die detaillierte Grafik verspricht



Die taktische Übersichtskarte dient zum Bestimmen der Marschroute



Frustfaktor: In den Städten verteilen sich die Wanzer oft und gern zwischen Hauswänden

Info

FMA ist auch ohne Japanisch-Kenntnisse spielbar. Die Menüführung kann auf englisch umgestellt werden, Missionsbeschreibungen und Funkverkehr (nur Bildschirmtex) bleiben jedoch japanisch. Ein Release im Westen ist derzeit nicht angekündigt.

Apropos Fremdsprachen: Der „Satz“ „Wargasm – Non Stop Simulation – Sex Alternative Drug“ füllt eine Doppelseite der Anleitung. Was will uns der Dichter damit sagen? Auch die Betitelung einiger Schilde (Diaper, Diaphragm) und Waffen (Big Nose, Egg Sack) zeugt vom Humor der Entwickler.

Gameplay: Unzählige Menüs kaschieren geschickt die Tatsache, daß der Spieler kaum Einfluß auf den Spielverlauf nehmen kann – abgesehen vom Ausrüsten der Battlemechs sowie der Festlegung der Marschroute. Dadurch kann man herzlich wenig falsch machen, und das Meistern der 24 Missionen ist praktisch nur eine Geduldsfrage.

Präsentation: Die Darstellung ist sehr spektakulär, bei der Einstellung der Wanzer ist die Grafik sogar im Hi-Res-Modus. Die Sounduntermalung besteht größtenteils aus passenden und qualitativ hervorragenden Effekten.

Memory-Card: Jeder Spielstand belegt einen Block.

wird von den gegnerischen Truppen später entdeckt – zumindest laut Anleitung. In der Praxis sind kaum Unterschiede zu erkennen.

Hat man sich lange genug durch die Menüs geklickt, können die optisch eindrucksvollen Kämpfe beginnen. Die Kampfbotter sind nicht nur äußerst detailliert gestaltet, auch die Kampfhandlungen strotzen nur so vor grafischen Details: angefangen bei den

NVON H. YAMADA / K.-D. HARTWIG
 ur wenige Wochen nach *Front Mission 2* will Square erneut beweisen, daß sie es nicht verlernt haben, Strategiespiele mit innovativen Ideen programmieren zu können. Die besondere Note von *Front Mission Alternative* ist jedoch in erster Linie der Mangel an Interaktion. Im krassen Gegensatz dazu steht eine Flut von Menüs, die scheinbar endlose Möglichkeiten bieten. Wie bei den anderen *Front Mission*-Teilen steht an erster Stelle die Ausrüstung der Kampfbotter, Wanzer genannt. Neben der Auswahl der besten primären und sekundären Waffen sowie Schilde können auch noch einige Grundeinstellungen modifiziert werden (Schwerpunkt Angriff oder Verteidigung). Eine tragende Rolle spielt diesmal auch die Wanzer-Farbe: Eine dem Level angepaßte Tarnfarbe



Nur in einer Mission kommt dieser mächtige Panzer zum Einsatz

Triebwerksflammen aus den Schubdüsen der Wanzer über Rauchschwaden abgefeuerter Raketen bis hin zu Explosionen beim Auftreffen der Geschosse. Diverse Kameraeinstellungen ermöglichen es, das Geschehen aus allen erdenklichen Winkeln und Entfernungen zu betrachten, und genau das ist es auch, womit man die meiste Zeit

des Spiels verbringt: zuschauen! Denn der Ablauf der Kämpfe läßt sich praktisch nicht beeinflussen. Der Spieler kann lediglich das Ansteuern festgelegter Navigationspunkte bzw. gegnerischer Einheiten sowie das grundsätzliche Kampfverhalten der eigenen Truppe (defensiv oder offensiv, frontaler Angriff oder ein wenig aufgefächert) bestimmen. Ansonsten läuft alles automatisch. Kurz gesagt besteht das Spiel hauptsächlich aus dem gelegentlichen Festlegen neuer Zielorte – und Zuschauen. Letzteres entbehrt zwar aufgrund der Grafik nicht einer gewissen Faszination, wirft aber die Frage auf, ob das Sprichwort „weniger ist mehr“ in diesem Fall wirklich paßt. ■



Marineblau ist wahrlich keine geeignete Tarnfarbe in der grünen Hölle des Dschungels

XL-Wertung **65%**

Hersteller:	Game Arts	Entwickler:	In-house
Spieler:	1	Level:	
Preis:	ca. DM 150 (2 CDs)	Erhältlich:	als Import (jp)

Grandia



Info

Ende der 80er Jahre, als es weder Saturn noch PlayStation gab, machte sich die Firma Game Arts durch ihre Spiele *Lunar - The Silver Star Story* und *Lunar - The Eternal Blue* (für Segas Mega-CD) schon einen Namen. Diese Rollenspiele fanden, aufgrund ihrer Spielbarkeit, der innovativen Ideen, einer umfangreichen Story, der hübschen Grafik und des eingängigen Sounds die Unterstützung vieler Fans. Kürzlich erschien in Japan eine überarbeitete Version von *Silver Star* für den Saturn.

Gameplay: Game Arts hat es geschafft, dem Genre neues Leben einzuhauchen. Auch jenseits des *Final Fantasy*-Standards gibt es gute Spielkonzepte. Dank zahlreicher intelligenter Spielelemente bleibt *Grandia* bis zum Ende spannend und unterhaltend, ohne die sonst üblichen Längen und Wiederholungen.

Präsentation: Die echte 3D-Umgebung erlaubt ein freies Einstellen der Perspektive (die gelegentlichen Slow-Downs stören nicht) und sieht einfach gut aus. Ebenso können die zahlreichen Animationsphasen der Charaktere, die Zeichnungen in den Menüs sowie die gerenderten Sequenzen gefallen. *Grandia* ist praktisch ein Film zum Spielen.

Saturn-Speicher: Einer von mehreren möglichen Spielständen belegt 53 Blöcke des Saturn-Speichers.



Wenn man (potentielle) Gegner berührt, schaltet die Ansicht auf den Kampfbildschirm mit seinen zahlreichen Menüs um. Die Kämpfe sind aufwendig inszeniert und warten mit allerlei grafischen Feinessen auf

EINE Woche vor Weihnachten beglückte Game Arts die Japaner mit dem bisher besten Rollenspiel der 32-Bit-Klasse. *Grandia* bietet zahlreiche neue Spielelemente und eine dramatische Storyline, die alles bisher Dagewesene deutlich in den Schatten stellt.

Die Geschichte spielt in einer fiktiven Welt, deren Kultur einer Mischung des Mittelalters und der frühindustriellen Zeit entspricht. In der Stadt Palm, auf dem Kontinent Messina, weit in östlicher Richtung, wohnt ein Jugendlicher namens Justin, der davon träumt, in die Fußstapfen seines Vaters zu treten. Der berühmte Forscher und Abenteurer verschwand bei der Suche nach einer uralterтischen Zivilisation (und ihrer Geheimnisse) auf dem Kontinent Elenia.

Die Präsentation des Spiels ist sehr aufwendig. Alle Objekte wie z. B. Gebäude oder Berge (quasi alles, was sich im Hintergrund befindet) sind aus detaillierten Polygonen gestaltet. Durch diese

Darstellung der Umgebung kann man die Perspektive während des Spiels beliebig umschalten, was für eine hervorragende Übersichtlichkeit

sorgt - bei *Final Fantasy VII* waren dagegen alle Hintergründe vorberechnet und somit statisch.

Die Charaktere sind zwar klassische 2D-Sprites, aber sie besitzen zahlreiche flüssige Animationsphasen wie z.B. gehen, laufen, schlafen, gähnen usw.

Zusätzlich werden in wichtigen Szenen noch qualitativ hochwertige, vorgeordnete Full-Motion-Video-Sequenzen dargeboten. Wie sich der Produzent Herr Miyaji in einem Interview äußerte, ist die Mischung aus diesen völlig unterschiedlichen Stilen perfekt gelungen.

Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen erfolgen die Kämpfe bei *Grandia* durchgehend in Echtzeit, nur bei der Eingabe der Befehle steht die Zeit still. Nach dem Beginn des Kampfes lädt sich die sogenannte IP-Leiste (Initiativen-Punkte) der beteiligten Charaktere auf. Erst wenn auf der Skala dieser Leiste der Punkt COM(mand) erreicht



Die drei Helden (rechts) werden unvermittelt mit einem Elchtest (links) konfrontiert



Die rollenspieltüblichen Menüs geben dem Spieler ausführliche Charakterinformationen



„Eine Zugfahrt, die ist lustig, eine Zugfahrt, die ist schön!“ (Volksweisheit)

wurde, kann der Spieler Befehle eingeben. Dann lädt sich die IP-Leiste weiter auf, und beim Erreichen des ACT(ion)-Punktes führt der Held den Befehl aus. Die Geschwindigkeit dieses Vorganges hängt von der jeweiligen Fähigkeit der einzelnen Charaktere ab.

Das sogenannte „Expert Skill System“ ist für die besonderen Entwicklungen der Protagonisten zuständig. Die Leistungssteigerung ist abhängig von den Kampffaktionen der Charaktere, wenn z. B. einer der Helden viel mit seiner Axt kämpft, dann steigert sich sein „Kraft“-Punkt. Wenn man dagegen nur Windzauber trainiert, erhöht dies den „Geschwindigkeits“-Punkt.

Zaubersprüche können gegen „Mana-Egg“ ausgetauscht werden. Die Basiszaubersprüche der *Grandia*-Welt lassen sich in vier Elemente aufteilen: Feuer, Wasser, Wind und Erde. Je nach Erfahrung und Kombination entstehen vier neue Kategorien: Wald, Explosion, Blitz und Eissturm. Diese können wiederum mit den verschiedensten Waffen kombiniert werden. Tüftler werden sicherlich Wochen mit der Erprobung aller möglichen Variationen verbringen.

Als treuer Sega-Fan hat man es nicht leicht, aber das lange Warten der Saturn-Besitzer hat sich endlich bezahlt gemacht. Game Arts ist es, wie der Firmennamen schon sagt, gelungen, ein Meisterwerk zu erschaffen. Die Story des Spiels ist faszinierend und überraschend. Kaum ein anderes Rollenspiel ist in der Lage, eine ähnlich gute Atmosphäre aufzubauen.

Die Präsentation der Handlung ist durch die Verbindung der Grafik mit der hervorragenden Orchestermusik, die vom Team „Two-Five“ komponiert wurde, nahezu perfekt, so daß der Spieler fast den Eindruck gewinnt, einen Film zu sehen. Denn die (Durch-)Spielzeit von ca. 50 bis 80 Stunden sorgt für zahlreiche spannende und faszinierende Abende. *Grandia* ist einfach mit Abstand das beste Rollenspiel, nicht nur für den Saturn! ■

XL-Wertung

95%

Aufruf!

Achtung - Saturn-Rollenspieler - Achtung!!!
Leider ist bislang keine US- oder PAL-Version von *Grandia* geplant. Um den Verantwortlichen in Deutschland das Interesse der Saturn-User zu demonstrieren, rufen wir hiermit zur Aktion auf. Wenn Ihr *Grandia* in einer lokalisierten Fassung spielen wollt (es lohnt sich!), schickt eine Karte mit dem Stichwort „Ich will *Grandia*“ an die Verlagsadresse – natürlich kann diese auch der Leserpost beigelegt werden. Das neXt-Level-Team wird Eure gesammelten Wünsche dann nachdrücklich bei Sega abliefern.



Dieses recht große Monster wird sicherlich sauer sein, wenn es seinen Flügel vermisst



Die Landschaften sind in ihrer Flora und Fauna durchweg abwechslungsreich



エンジェルへ招かれる者を始末す
そして 精霊石をわが手に・・・
フハハハハハッ!!



Magische Kampf-Specials zeichnen sich durch opulente grafische Unterstützung aus



Grandia

NTSC/PAL

Grandia ist eines der besten Rollenspiele aller Zeiten. Leider wird es wohl nicht in einer verständlichen – sprich nicht japanischen – Version erscheinen. Für alle, die

sich davon nicht abschrecken lassen oder gar schon die CDs zu Hause stehen haben, bringen wir an dieser Stelle eine kleine Starthilfe für das Game.

Stadt Palm

Das Spiel beginnt in der schönen Hafenstadt Palm.



Nach der ersten Konversation befinden sich Justin und Sue auf der Brücke zwischen Nord- und Süd-Palm. Justin und sein Rivale Guntz haben eine Wette geschlossen. Justin soll die vier 'legendären Ausrüstungen', die von Guntz und seinen Leuten in der Stadt versteckt wurden, finden. Da es nur ein Spielchen von Kindern ist, werden eigentlich Küchenschürze, Topf, Topfdeckel und Holzschild gesucht, die Rüstung, Helm, Schild und Schwert darstellen sollen. Die Küchenschürze hat Sue bereits gefunden.



Nachdem Ihr mit Guntz gesprochen habt, müßt Ihr die Suche fortsetzen. Den Topf findet Ihr direkt am Kanal. Um ihn zu sehen, müßt Ihr die Treppe hinabsteigen und anschließend nach Westen laufen.



Der Topfdeckel ist im Hafen versteckt. Um dorthin zu gelangen, lauft Ihr die Straße in Richtung (9). Direkt hinter einem Haus befindet sich der Deckel.

Lageplan der Stadt Palm



Anschließend bringt Ihr diese beiden Gegenstände zu Guntz, der Euch sagt, daß das Schwert nicht leicht zu finden ist. Guntz' Kameraden verraten Euch aber, daß das Schwert in der Schatzkiste seines Hauses liegt. Daher macht Ihr Euch auf den Weg zu (7).



Die Mutter von Guntz teilt Euch mit, daß der Schlüssel für die Truhe nicht im Hause ist, da Guntz' kleiner Bruder Tenz ihn mitgenommen hat. Daraufhin geht Ihr zu (4). Dort findet Ihr Tenz, der sehr verzweifelt



Der Hafen von Palm



ist, da er den Schlüssel verloren hat. Nun könnt Ihr eine Entscheidung treffen. Um den kleinen Schloßöffner zu suchen, wählt Ihr die untere Alternative. Der Schlüssel liegt direkt am Kanal. Mit diesem öffnet Ihr die Truhe, und nehmt das Schwert. Nun geht Ihr zurück zu Guntz.



Da Guntz die Brücke mit Kisten blockiert hat, wird er von Erwachsenen ausgeschimpft. Nach dieser



Szene gehen Justin und Sue automatisch zu (1), zum Haus Justins.

Dort wartet Justins Mutter. Nach dem Gespräch solltet Ihr nochmals mit ihr reden, und auf ihre Frage antwortet Ihr mit der untersten Antwort.



Die Mutter lädt Sue zum Abendessen ein. In dieser Szene müßt Ihr einfach mit jedem reden. Dabei erfahrt Ihr, daß der Museumsbesitzer etwas zurückgeben will, nämlich den 'Spiritual Stone' von Justins

tactics saturn



totem Vater, den er zur Begutachtung abgegeben hat.

Am folgenden Tag kommt Sue, um Justin abzuholen. Anschließend machen die beiden sich auf den Weg



zum Museum (3). Im Museum müßt Ihr zu einer Sta-



tue gehen, dort steht auch der Museumsdirektor, mit dem Ihr sprechen sollt. Nach dem Gespräch über den ‚Spiritual Stone‘ untersucht Ihr die Statue und bewegt Euch zum gegenüberliegenden Zim-



mer. Von dem Direktor bekommt Ihr einen Empfehlungsbrief, mit dem Ihr in die Ruinen von ‚Salt‘ hineinkommt.

Justin und Sue machen sich danach auf dem Weg zu den Ruinen. Dafür



müßt Ihr nur aus der Stadt hinausgehen und den nächsten Ort anklicken.



An solchen Punkten kann man speichern, heilen, Tips bekommen und canceln (von oben)

Hier werdet Ihr zum ersten Mal in einen Kampf verwickelt. Wenn Ihr einfach immer dem Pfeil



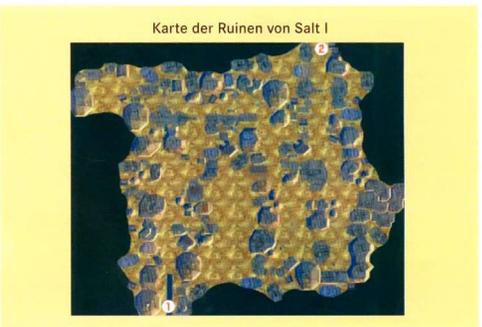
der Wegweiser folgt, gelangt Ihr ohne große Schwierigkeiten zu den Ruinen von ‚Salt‘.

Die Ruinen von Salt

Siehe Karte. (1) ist der Eingang. Von dem Gang



(2) kommt Ihr zu der nächsten Karte. Die anderen Charaktere erscheinen an der Stelle (3). Wenn Ihr das Zentrum der Ruine erreicht



habt, trefft Ihr auf das geheimnisvolle Mädchen Liette. Sie sagt Justin, daß er nach Osten zum neuen Kontinent fahren soll, um die Ge-



heimnisse der legendären untergegangenen Zivilisation zu erforschen.



So, hier geht's zwar erst richtig los, aber für eine Komplettlösung müßten wir ein Sonderheft drucken. Mit etwas probieren schafft man das Spiel aber auch so. Leider verpaßt Ihr aber dabei den größten Teil der Story – außer Ihr könnt Japanisch. Wem dies nicht paßt, der denke bitte an den Aufruf auf Seite 69. ■



Colony Wars

PAL

Waffentips:

Aus den folgenden Tips (+ steht für positive Eigenschaften, - für negative) könnt Ihr ersehen, welche Waffe was kann und gegen welches Ziel sie am besten geeignet ist.

Laser:

+ schutzlose Schiffe ohne Schilde, zerstört Schiffsrumpf
- kaum Auswirkungen auf Schilde

A.S.-Laser:

+ dezimiert die Energie der Schutzschilde
- kann Schiffe nicht zerstören



A.S.-Raketen:

+ Zielerfassung, zieht Schildenergie vom Gegner ab, zerstört auch den Rumpf
- schlecht im Nahkampf

A.S.-Torpedos:

+ starker Schildenergie-Abzug, gut gegen große Raumschiffe
- keine Zielsuchfunktion

Doppelte Plasma-Kanone:

+ gut gegen große Feindschiffe, zerstört Schilde und Rumpfe
- zu langsam gegen kleinere wenige Feinde

EMP-Geschütz:

+ gegen Jäger, Kreuzer und Basischiffe, zerstört Sensorsystem, stört Abwehrcomputer
- keine reelle Zerstörung feindlicher Ziele

Minen (L2 + R2 + Sekundärwaffe):

+ fängt feindliche Raketen ab
- keine Angriffswirkung, Anzahl begrenzt

Plasma-Torpedos:

+ zerstört Schilde und Rumpfe, starke Wirkung, gut gegen Basischiffe

- keine Zielsuchfunktion

Spreng-Torpedos:

+ gut gegen Fregatten und Kreuzer, starke Wirkung
- keine Zielerfassung

Störraketen:

+ legt den gegnerischen Abwehrcomputer lahm
- keine reale Zerstörung von Zielen

Streu-Laser:

+ schnelle Salven, gut im Nahkampf
- schlecht gegen gut gerüstete und große Feindschiffe

Traktorstrahl:

+ fängt gegnerische Schiffe ein, die dann zerstört werden können, transportiert auch eigene Schiffe
- keine Zerstörungswirkung

Zielsuchraketen:

+ perfekte Hunter-Raketen, verschonen Liga-Ziele
- schlecht im Nahkampf

Command & Conquer 2

PAL

Levelcodes für die Russen:

Level	Code
2	5R5840896
3	XLXDPLLA
4	NOVEOHXVJ
5	17TWHLBRR
6	VMH5J1MDU
7	LZRJTMQAN
8	HXR65L5H1
9	1QES08LE0
10	RKPOUXJA
11	CDLKY7Q4
12	8T5GGDK25



Croc

PAL

Levelwahl (45 Level + geheime Missionen): LLLDRLLDLRLUR

Crystal Boss:

Um den Endgegner besiegen zu können, müßt Ihr die vier Gongs der Reihe nach anschlagen.

Formel 1 '97

PAL

In XL 1/98 haben wir diverse Paßwörter für dieses feine Spiel präsentiert, die zu einiger Aufregung führten. Viele von Euch wußten einfach nicht, wo man diese Paßwörter eingeben kann. Und selbst wenn man es wußte, gab es noch Probleme beim Eintippen. Deshalb folgen nun noch einmal ausführlich alle Codes und natürlich die rettende Beschreibung zur Eingabe.

Diverse Paßwörter:

Um die folgenden Paßwörter aktivieren zu können, wählt Ihr zunächst den Grand-Prix-Modus (siehe Bild) aus.



Dann markiert Ihr ‚Fahrerwahl‘, sucht Euch den Fahrer Alesi, der sich am besten eignet, aus und gebt die Paßwörter über ‚Fahrer

editieren‘ anstatt der richtigen Namen ein.



Dabei stellt der erste Wortteil den Vornamen, der zweite den Nachnamen dar. Anschließend könnt Ihr zurück zum Hauptmenü, um die Auswirkungen der Codes auch im Arcade-Modus zu erleben.

Fahrzeuge aus der Saison 1965 (Schwarzweiß-Darstellung):
SWINGING SIXTIES



Virtua Racing-Stil:
VIRTUALLY VIRTUAL



Riesige Big-Foot-Reifen:
LITTLE WHEELZ



wipEout-Fahrzeuge:
PI MAN

Micro Machines-Perspektive:
ZOOM LENSE



Es regnet Frösche: CATS DOGS



Andere Kommentare:
BOX CHATTER

Andere Sounds: SWAP SHOP

Komplett durchgespielt:
TOO EASY

Vier Bonuskurse und Mirror-
Modus: BILLY BONUS

16. Rennen direkt fahren:
Gebt nacheinander die Fahrernamen OEAN ALESI, NEAN ALESI, PEAN ALESI und dann QEAN ALESI ein! Ihr startet danach automatisch im 16. Rennen der Saison.

G-Police PAL

Geheime Missionen spielen:
Die Missionen müssen in der angegebenen Reihenfolge gespielt werden. Danach sind Secret Missions im Trainingsmenü anwählbar.

Secret Missions 4 und 6:
Erreichbar in Mission 35. Wenn in jeder vorherigen Mission sämtliche Aufgaben fehlerfrei bewältigt wur-

den, gelangt Ihr in die beiden Missionen.

Secret Mission 1:
Erreichbar in Mission 22. Wenn in jeder vorherigen Mission mehr Zivilisten als Feinde erledigt wurden, eröffnet sich die geheime Mission.

Secret Mission 5:
Erreichbar in Mission 30, wenn die Zielgenauigkeit letztendlich höher als 70 % ist.

Secret Mission 3:
Erreichbar in Mission 35. Die Mission muß fehlerfrei durchgespielt werden.

Secret Mission 2:
Erreichbar in Secret Mission 5. Spielt den Secret-Level 5 in höchstens 1:34 Minuten durch!

Mega Man X4 NTSC

Mega-Ausrüstung für Mega Man:
Markiert X im Charakterauswahl-Screen und drückt: ● ● ◀ ! Nun haltet Ihr L1 + L2 gedrückt und bestätigt per Starttaste. In der ersten Kapsel findet Ihr die Rüstung, die es erlaubt, die Nova-Attacke nach Belieben anzuwenden.

Mega-Ausrüstung für Zero:
Markiert Zero im Charakterauswahl-Screen und haltet R1 gedrückt! Nun bestätigt Ihr mit XX XX XX und laßt R1 wieder los. Danach haltet Ihr ● gedrückt und beendet mit der Starttaste.

Nightmare Creatures PAL

Ultimatives Paßwort:
Ihr erhaltet unendlich viele Leben, alle Extras und zusätzlich eine schicke Levelanwahl. Gebt das Paßwort im entsprechenden Screen ein: X ↑ ● ● ● X ■ ▲

Levelcodes für Ignatius mit 31 Leben und starken Waffen:

- Level/Code**
Chelsea: ▲ ▲ → → ● XX ↑
Spitafeld: ▲ ● → → ● ■ ■ ↑
Sewer Snake: ▲ X → → ↓ ↑ ↑ ↓
Thames Tunnel: ▲ ■ → → ● ↓ ↓ ↑
India Docks: ▲ ↑ → → ↓ ● → ↑
Highgate Cemetery: ▲ ↓ → → ● ▲ ▲ ↑
Hamstead Heath: ▲ → → ↓ ● ● ●
Queenhite Docks: ▲ → → → ↓ XX ↑
City: ● ▲ → → ↓ ● ■ ■ ↑
Smithfield: ● ● → → ● ↑ ↑ ↑
Snowman: ● X → → ↓ ↓ ↓ ↑
Regents Canal: ● ■ → ● ● → ↑ ↑
London Zoo: ● ↑ → → ↓ ▲ ▲ ↑
Marylebone: ● ↓ → → ● ● ● ↑
Bloomsbury: ● → → → ↓ XX ↑
Pimlico: ● → → → ● ■ ■ ↑
Jose Manuel: X ▲ → → ↓ ↑ ↑ ↑
Westminster: X ● → → ↓ ↓ ↓ ↑
Westminster 2: X X → → ↓ → ↑ ↑
The Roofs: X ■ → ● ● ▲ ▲ ↑

Levelcodes für Nadia mit 31 Leben und starken Waffen:

- Level/Code**
Chelsea: ↑ ▲ → → ● XX ↑
Spitafeld: ↑ ● → → ● ■ ■ ↑
Sewer Snake: ↑ X → → ↓ ↑ ↑ ↓
Thames Tunnel: ↑ ■ → → ↓ ↓ ↓ ↑
India Docks: ↑ ↑ → → ↓ ● → ↑
Highgate Cemetery: ↑ ↓ → → ● ▲ ▲ ↑
Hamstead Heath: ↑ → → ↓ ↓ ● ● ↑
Queenhite Docks: ↑ → → → ↓ XX ↑
City: ↓ ▲ → → ↓ ● ■ ■ ↑
Smithfield: ↓ ● → → ● ↑ ↑ ↑
Snowman: ↓ X → → ↓ ↓ ↓ ↑
Regents Canal: ↓ → → ● ● → ↑ ↑
London Zoo: ↓ ↑ → → ↓ ▲ ▲ ↑
Marylebone: ↓ ↓ → → ↓ ● ● ↑
Bloomsbury: ↓ → → → ↓ XX ↑
Pimlico: ↓ → → → ● ■ ■ ↑
Jose Manuel: ↓ X → → ↓ ↑ ↑ ↑
Westminster: ↓ X ● → → ↓ ↓ ↓ ↑
Westminster 2: ↓ X X → → ↓ → ↑ ↑
The Roofs: ↓ X ■ → ● ● ▲ ▲ ↑

- Marylebone: ↓ ↓ → → ● ● ● ↑
Bloomsbury: ↓ → → → ↓ XX ↑
Pimlico: ↓ ↓ → → ● ■ ■ ↑
Jose Manuel: → ▲ → → ↓ ↑ ↑ ↑
Westminster: → ● → → ↓ ↓ ↓ ↑
Westminster 2: → X → → ↓ ↓ ↓ ↑
The Roofs: → X → → ● ▲ ▲ ↑

Cheat-Menü:
Habt Ihr mit einer Figur durchgespielt, erhaltet Ihr ein Paßwort. Bei Ignatius lautet es X ↑ → → ● ● ● ↑, bei Nadia → ↑ → → ● ● ● ↑. Eines dieser Paßwörter könnt Ihr zu Beginn eingeben, woraufhin ein Cheat-Menü erscheint, in dem sich unendlich Energie einstellen läßt, ein beliebiger Level und ein Monster als Spielfigur auswählen lassen.

Raging Skies PAL

Levelanwahl, alle Flieger und neue Perspektive:
Ruft über den Punkt „MISSION“ den „MISSION SELECT“-Screen auf und gebt folgendes ein: ↑ ↓ ↓ ↓ → ↑ ↓ ↑ ▲! Die korrekte Eingabe wird durch einen Schrei bestätigt. Sucht Euch eine Mission aus und drückt im Flugzeugauswahl-Screen → ↑ ↓ ↑ → Select! Nun wird ebenfalls durch einen Schrei bestätigt, daß alle Flieger zur Auswahl stehen. Haltet nun vor Spielbeginn Select + alle L- und R-Tasten gedrückt, um die neue Perspektive zu aktivieren!

Rosco McQueen PAL

- Levelcodes:**
- | Level | Code |
|------------|--------|
| Laundry 2 | FLUFFY |
| Laundry 3 | SWEATY |
| Auto 1 | HOTROD |
| Auto 2 | GREASE |
| Auto 3 | BIGEND |
| Harold's 1 | SMELLY |
| Harold's 2 | WIDETV |
| Harold's 3 | PILLOW |

Leisure 1	TRICEP
Leisure 2	MOTION
Leisure 3	HIPHOP
Residential 1	KENNEL
Residential 2	BARREL
Runaround	SPLASH

Sim City 2000 **PAL**

1 Million \$:
 Markiert das City-Info-Icon und wählt das Dollar-Zeichen aus! Haltet nun R1 gedrückt, drückt dann **✕** **●** **▲** **■**! Laßt R1 wieder los, haltet L1 gedrückt und drückt dann nochmals **✕** **●** **▲** **■**! Laßt nun L1 los, haltet R2 gedrückt, gebt dann wieder die Kombination ein (**✕** **●** **▲** **■**) und laßt R2 los! Schließlich haltet Ihr L2 gedrückt, drückt dann erneut **✕** **●** **▲** **■** und laßt die Taste wieder los. Im Anschluß sollte ein Geräusch zu hören sein. Auf dem Konto dürften nun 1.000.000 \$ liegen.

Tempest X3 **PAL**

Levelskip:
 Haltet die folgenden Tasten während eines laufenden Spiels gedrückt: L1 + R1 + **↔** + **▲** + **●** + Start + Select! Bei korrekter Eingabe ertönt ein Signalton. Laßt nun die Buttons los und haltet sofort anschließend L2 + R1 + **✕** + **▲** + **↓** gedrückt! Nachdem auch diese Aktion erfolgreich war, hört Ihr einen Sprecher. Wenn Ihr nun einen Level überspringen wollt, dann drückt alle L- und R-Tasten gleichzeitig.

Buntes Farbenspiel:
 Haltet die folgenden Tasten während eines laufenden Spiels gedrückt: L1 + R1 + **↔** + **▲** + **●** + Start + Select! Bei korrekter Eingabe ertönt ein Signalton. Laßt nun die Buttons los und haltet sofort anschließend L2 + R1 + **✕** + **▲** + **↑** gedrückt! Nun präsentiert sich das Geschehen in ganz anderen Farben.

Tempest 2000 und Tempest plus spielen:

Wer diese beiden versteckten Games spielen möchte, muß den Highscore brechen und als Namen ‚YIFFF‘ bzw. ‚H V S‘ eingeben.

Tomb Raider 2 **PAL**

Cheats:
 Nachdem es einige Unklarheiten bezüglich der Cheats zu Laras zweitem Abenteuer gab und sich viele Leser bei uns meldeten, um zu erfragen, wie die Cheats eigentlich richtig funktionieren, wollen wir sie nun einmal ausführlich beschreiben. (Es ist wichtig, daß die Tastenkombination unverändert bleibt.)

Levelskip:
 Sucht Euch in einem Level einen Platz aus, wo Ihr ausreichend Bewegungsfreiheit (auch nach oben) habt! Haltet dann R2 fest und drückt **↔** **↔** **↔** **↑** **↓**! Nun haltet Ihr R1 gedrückt und dreht Euch dreimal auf der Stelle (die Richtung ist egal)! Schließlich macht Ihr einen Sprung mit Rolle nach vorn: **↑** + **■** + **●**. Lara bleibt in der Luft „hängen“, und der Vorspann des nächsten Levels beginnt. Dieser Levelskip läßt sich bis zum letzten



Level durchgehend benutzen.

Alle Waffen:
 Dieser Cheat funktioniert fast genauso wie der Trick für den Levelskip, allerdings müßt Ihr in diesem Fall nach hinten springen. Haltet R2 fest und drückt **↔** **↔** **↔** **↓** **↑**! Nun haltet Ihr R1 gedrückt und dreht Euch dreimal auf der Stelle (die Richtung ist egal)! Danach macht Ihr einen Sprung mit Rolle nach hinten: **↓** + **■** + **●**. Lara landet ohne ein Anzeichen dafür, daß der Cheat korrekt eingegeben wurde. Ihr müßt das Inventar-Menü aufrufen, um sehen zu können, daß Ihr nun alle Waffen und jeweils 51



Erste-Hilfe-Päckchen habt. **Cooler Butler:**
 Wen der aufmerksame Butler im Trainingslevel nervt, der kann ihn kaltstellen. Begebt Euch dazu in die Küche des Hauses und wartet, bis



der treue Opa angedeckelt kommt.

Wenn Ihr nun die Tür zum Kühlraum öffnet und ihn hereinlockt, könnt Ihr ihn loswerden, indem Ihr schnell an ihm vorbeirent und die Tür wieder schließt, bevor er wieder heraus kann.



Bombige Lara:
 Wer sich mit nur noch minimaler Energie nicht der Schmach hingeben will, von irgendwelchen Gegnern ins Jenseits befördert zu werden, sondern es verständlicherweise bevorzugt, sich doch lieber vorzeitig aus dem Staub zu machen, für den ist dieser Cheat gedacht. (Wer möchte schon gerne mit ansehen, wie Lara ihr Leben läßt ...)

Haltet R2 gedrückt und drückt dann **↔** **↔** **↔** **↑** **↓**! Haltet nun R1 gedrückt und dreht Euch dreimal auf der Stelle (die Richtung ist wiederum egal)! Danach macht Ihr einen Sprung mit Rolle nach vorn: **↑** + **■** + **●**. Lara explodiert daraufhin begleitet von einem grellen Lichtblitz. Das Spiel ist dann an der



Ab sofort vergeben wir noch mehr Abo-Prämien an diejenigen, die einen neuen Abonnenten werben. Und damit Ihr nicht drei Leute auf einmal werben müßt, gibt's die drei spielbaren Beat-'em-Up-Demos zusammen im Abo-Super-Paket!



DEMO
CDs



Abo-Super-Paket
Drei spielbare Demo-CDs

Bloody Roar — Hyper Best Duel
und
Marvel Super Heroes
und
Street Fighter EX plus Alpha



So wird's gemacht!

Einfach einen Abo-Kunden werben und die Prämie als Dankeschön erhalten. Im aktuellen Abo-Super-Paket sind spielbare Demo-CDs von **Boody Roar**, **Marvel Super Heroes** und **Street Fighter EX plus Alpha** für Eure PlayStation enthalten!

ICH ABONNIERE DIE neXT LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

JA, ICH BESTELLE DIE KOMMENDEN ZWÖLF neXT-LEVEL-AUSGABEN IM ABONNEMENT ZUM PREIS VON NUR DM 52,80 (INLAND) BZW. DM 79,20 (AUSLAND). DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM EIN WEITERES JAHR, SOFERN NICHT 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 Abänderung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kennzeichnung dieses Hinweises bestätigt ich durch meine zweite Unterschrift.

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

ICH BIN DER/DIE WERBER/IN UND MÖCHTE DAS ABO-SUPER-PAKET ALS PRÄMIE FÜR DIE VERMITTLUNG DES ABONNEMENTS ERHALTEN.

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

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Datum, Unterschrift _____

XL 3/98

neXT LEVEL

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Die Prämien werden verpackt freigelegt und ausschließlich auf eine Prämie. Die Versandkosten übernimmt der X-plain Verlag.

Gran Turismo NTSC

Stelle zu Ende.
Um an den Gran-Turismo-Rennen teilnehmen zu können, müssen zuvor diverse Führerscheine bestanden werden. Damit Ihr an dem japanischen Wirrwarr nicht völlig verzweifelt, sind im folgenden ersten Teil dieser Tips und Tricks einige Aufgaben und Zeitvorgaben, die für den Erwerb der drei Führerscheine wichtig sind, aufgelistet. Um die A-Lizenz anzufangen, braucht Ihr eine B-Lizenz, und für die International-A-Lizenz eine A-Lizenz.

B-Lizences

License B-1:
Zeitlimit 36 Sekunden
Wagen Mazda Demio
Fahrt mit Vollgas geradeaus und kommt innerhalb der blau-weiß karierten Fläche zum Stillstand! Fangt nach ungefähr 950 Metern an zu bremsen!

License B-2:
Zeitlimit 27 Sekunden
Wagen Mitsubishi GTO
Verfährt wie unter License B-1 beschrieben! Achtet darauf, daß Ihr eher bremsen müßt (nach etwa 900 Metern), da der Wagen etwas mehr unter der Haube hat!

License B-3:
Zeitlimit 29 Sekunden
Wagen Honda CR-X Del Sol
Fahrt möglichst weit außen in die Kurve hinein, ohne von der Straße abzukommen! Vor der Kurve bremsst Ihr ab und lenkt voll nach links ein. Versucht, den Wagen nicht ausbrechen zu lassen, indem Ihr gegenlenkt! Im Scheitelpunkt der Kurve gebt Ihr dann wieder



richtig Gas.
License B-4:
Zeitlimit 26 Sekunden

Wagen Nissan Silvia
Ihr sollt die gleiche Kurve mit einem schnelleren Wagen fahren. Beachtet, daß Ihr dabei früher anbremsen müßt!

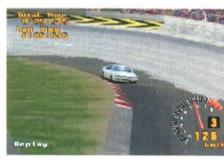
License B-5:
Zeitlimit 25 Sekunden
Wagen Mitsubishi GTO
Bei dieser Aufgabe gilt dasselbe wie für License B-4. Ihr müßt aber



noch früher bremsen als zuvor.

License B-6:
Zeitlimit 28 Sekunden
Wagen Mitsubishi FTO GPX
Eine S-Schikane erwartet Euch. Versucht, nach der ersten Kurve nicht zu weit herausgetragen zu werden, damit Ihr die zweite Kurve problemlos durchqueren könnt!

License B-7:
Zeitlimit 27 Sekunden
Wagen Nissan Silvia K's
Die Aufgabe ist die gleiche, doch der Wagen ist schneller. Bremsst



einfach etwas früher!

License B-8:
Zeitlimit 1 Minute 22 Sekunden
Wagen Mazda R. V Special
Ihr müßt den High-Speed-Ring in der vorgegebenen Zeit durchfahren. Geht in der zweiten Rechtskurve leicht vom Gas und fährt die S-Schikane von außen an! Macht Ihr es richtig, braucht Ihr nicht zu bremsen.

In der kommenden Ausgabe veröffentlichen wir die Taktiken für die A-Lizences und die International-A-Lizences im zweiten Teil.

Saturn

Contra - Legacy of War NTSC



Unendlich Continues:
Im Titelschirm Y, ↓, ↑, R, L, L, R drücken.

Freie Level- und Waffenwahl:
Im Titelschirm Y, ↓, ↑, R, L, L, R drücken. Im Spiel müssen dann während des Umschaltens zwischen den Waffen L und R gehalten werden.

FMVs ansehen:
Im Titelschirm Y, ↓, ↑, L, R, ↓ drücken.

Sound Test:
Im Titelschirm Y, ↓, ↑, L, R, ↑ drücken.

Zusätzliche Mini-Games:
Im Titelschirm Y, ↓, ↑, L, R, → oder Y, ↓, ↑, L, R, ← drücken.

Alternative Waffen:
Ihr müßt im Trainings-Modus auf der zweiten CD 900 Moves ausführen und danach auf der Arcade-CD im Kämpferauswahl-Menü nach links für die Kämpfer in der linken Reihe oder nach rechts für die Kämpfer in der rechten Reihe drücken. Danach bestätigt Ihr mit A oder C und beginnt den Kampf.

Last Bronx PAL

Als Redeye kämpfen:
Spielt den Saturn-Modus mit allen Kämpfern einmal durch, setzt danach im Kämpferauswahl-Menü den Cursor auf Yusaku oder Joe und drückt ↑.

Alternative Waffen:
Den Arcade-Modus durchspielen, ohne ein Continue zu verlieren. Die Options müssen auf Default eingestellt sein. Dann bei der Kämpferauswahl nach links für die Kämpfer in der linken Reihe oder nach rechts für die Kämpfer in der rechten Reihe drücken und mit A oder C bestätigen.

Croc - Legend of the Gobbos NTSC

Level-Anwahl:
Gebt das Paßwort ULDRLDULRR-DRRU ein!



Madden '98 PAL

Bonus-Spielen:
Gebt als Spielernamen folgende Paßwörter ein:

Last Bronx NTSC

Als Redeye kämpfen:
Auf der Zusatz-CD muß man sich alle Introductions der Kämpfer anschauen (im Titelschirm zweimal nach unten drücken), danach auch die von Redeye. Nun legt Ihr die Arcade-CD ein und drückt im Kämpferauswahl-Menü nach oben.

Name	Stadion
JETSONS	Astrodome
DAWGROUND	Cleveland Browns Stadium
DANDAMAN	Old Miami Dolphins Stadium
SNAKE	Old Oakland Stadium
BIG SOMBRERO	Old Tampa Bay Stadium
OLDDC	RFK Stadium

psx & sat

tactics



SHARKSFIN Tiburon Sports
Complex
GHOST TOWN Wild West

Bonus-Teams:

Gebt die folgenden Paßwörter ebenfalls als Spielernamen ein!

Name	Team
PAC ATTACK	All 60's
STEELCURTAIN	All 70's
GOLD RUSH	All 80's
COACH	All Time All Madden
ORRS HEROES	EA Sports
LUAU	AFC
ALOHA	NFC
LOIN CLOTH	Tiburon

NHL All-Star Hockey '98

NTSC/PAL

Versteckte Teams:

Kurz bevor der Team-Selection-Screen auftaucht, A, Y und C halten. Links von den Mighty Ducks erscheinen dann die Teams Rad Army sowie Virgin Blasters.



Samurai Shodown 4

NTSC

Mit dem Endgegner spielen:

Um mit dem Endgegner Zankuro spielen zu können, ruft Ihr im Versus- oder Practice-Modus den Charakterauswahl-Screen auf und drückt A + Y.



Steep Slope Sliders

NTSC/PAL

Versteckte Charaktere:

Boy:
Den Kurs Extreme 02 mit Bestzeit absolvieren.

Racer:
Den Kurs Alpine mit Bestzeit absolvieren.

Hero:
Den Kurs Snowboard Park mit Bestpunktzahl absolvieren.

Skinhead:
Den Kurs Half Pipe mit Bestpunktzahl absolvieren.



Weitere Charaktere erhält man, wenn man Boy, Racer, Hero und Skinhead freispielt, die obengenannten Kurse mit Bestzeit absolviert und danach einen beliebigen Kurs mit allen acht Charakteren absolviert.

Danach folgendes eingeben:

Glasses:
L halten und Child auswählen

Dog:
L halten und Skinhead auswählen

Buggy Car:
L halten und Alpine Racer auswählen

Space Alien:
L halten und Hero auswählen

Lolita:
R halten und Child auswählen

Penguin:
R halten und Skinhead auswählen

Pera:
R halten und Alpine Racer auswählen

Saturn:
L + R halten und Child auswählen

Bonuskurse:
Die ersten vier Bonuscharaktere freispielen und mit allen acht Charakteren einen beliebigen Kurs absolvieren. Danach folgendes eingeben:

Outer Space:
L + R halten und den Kurs Extreme

00 auswählen

Space Colony:
L + R halten und den Kurs Extreme 01 auswählen

South Pole:
L + R halten und den Kurs Extreme 02 auswählen

Space Half Pipe:
L + R halten und den Kurs Extreme 03 auswählen.

Tageszeit wählen:

In den Optionen Time Progress ausschalten, danach einen Charakter auswählen und eine der folgenden Tastenkombinationen gedrückt halten, bevor der Schriftzug „Now loading“ erscheint:

Morgen Z + ← + A
Abend Z + → + A
Nacht Z + ↓ + A

Mini-Game:

Alle Tasten außer A im Titelbildschirm gedrückt halten, erst Options, danach Exit anwählen und A drücken.

Street Fighter Collection

NTSC

Als Gouki spielen (Super Street Fighter 2X):

Den Cursor auf Ryu setzen und einfach die L-Taste drücken.

Als Evil Ryu spielen (SF Zero 2):
Den Cursor auf Ryu setzen und zweimal Start drücken.

Special Sakura spielen (SF Z 2):
Den Cursor auf Sakura setzen und fünfmal Start drücken.

Shin Gouki spielen (SF Zero 2):
Den Cursor auf Gouki setzen und fünfmal Start drücken.

Als Cammy spielen (SF Zero 2):
Im Einspieler-Modus mit Vega durchspielen und eine Bestpunktzahl erzielen. Als Initialen CAM eingeben, dann im Versus-Modus den Cursor auf Vega setzen und dreimal Start drücken. ■

N64

RGB-UMBAU FÜR PAL-KONSOLEN

Alle, die ein optimales Bild aus ihrem PAL-N64 kitzeln wollen, haben jetzt die Möglichkeit dazu, vorbei sind die Zeiten der Kompromisse mit dem S-VHS-Signal. Voraussetzung dafür ist jedoch die Investition eines nicht geringen Entgeltes von ca. 100-140 DM. Der Lohn ist ein absolut scharfes Bild, mit frischen Farben und sauberen Konturen, das selbst die bisherigen RGB-Umbauten für NTSC-Konsolen übertrifft. Der neue Umbau ist übrigens nicht nur für PAL-, sondern auch für NTSC-Konsolen geeignet, egal ob sie der ersten oder der zweiten Generation entsprungen sind. Ursache für den hohen Preis ist die aufwendige Technik, es wird eine richtige kleine Platine mit einem Chip und mehreren Kondensatoren und Widerständen eingelötet. Hobbybastler können den Umbausatz, inkl. ausführlicher Einbauanleitung, für ca. 100 DM direkt beim Hersteller double you bestellen. Wer den Einbau lieber vornehmen lassen möchte, der schickt seine Konsole einfach zu double you oder anderen Umbauprofis wie ECS und Wolfsoft,

wofür dann ca. 140 DM anfallen. Ein handelsübliches RGB-Kabel schlägt noch einmal mit ca. 30 DM zu Buche. Sollte man ein solches Kabel noch aus SNES-Zeiten sein eigen nennen, kann natürlich auch dieses benutzt werden.



double you, Ahrensburger Str. 105, 22045 Hamburg, Tel.: 0 40/6 57 18 41
 ECS, Stelling Weg 9, 20255 Hamburg, Tel.: 0 40/40 91 79
 Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, 0 26 22/8 35 17

XL-Wertung

☆☆☆☆☆

Preis:
ca. 100-140 DM
double you

N64

SUPER PAD 64



Spieler mit kleinen Händen könnten Probleme mit dem Super Pad 64 von InterAct bekommen, da die Haltegriffe etwas dick und klobig ausgefallen sind. Menschen mit großen Händen müssen sich ein bißchen die Finger verbiegen beim Bedienen der L- und R-Tasten, da sie zu dicht plaziert wurden. In puncto Abfrage macht das Pad allerdings eine tadellose Figur. Die Buttons und das Steuerkreuz reagieren sofort, und der Analogstick erlaubt dank kräftiger Feder präzise Lenkmanöver. Wessen Hände sich mit dem Pad anfreunden können, der erhält für knapp 50 DM (rot, grün, blau,

schwarz) oder 45 DM (grau) eine günstige Alternative zum Original-Pad.

Muster: Jölleneck, Tel.: 0 42 87 / 1 25 10

XL-Wertung

☆☆☆

Preis:
ca. 45-50 DM
InterAct



N64

VORTEX

InterActs Vortex sieht nicht nur ungewöhnlich aus, er ist es auch. Dies gilt in erster Linie für die analoge Steuereinheit. Um analog zu lenken, muß der Controller mit beiden Händen gegriffen und bewegt werden. Dabei gibt es zwei Grundeinstellungen, die über einen Schalter ausgewählt werden. Die Flugzeugvariante erfordert ein Kippen des Controllers nach vorn, links, hinten und rechts. Bei der Lenkradeinstellung wird nach links und rechts gesteuert, indem man die Steuereinheit wie ein Lenkrad dreht. Rechts oben am Controller befindet sich ein Schieberegler mit Rückstellfeder, über den die Bewegungen nach vorne und hinten reguliert werden. Nach einer gewissen Eingewöhnungsphase vermittelt der Vortex vor allem bei Flugspielen (*PilotWings 64*, *Lylat Wars*) ein angenehmes Spielgefühl. In actionreichen Situationen ist er jedoch nur eingeschränkt praxistauglich, da der Controller auf dem Ständer lediglich aufgesteckt wird. Leider ist der Schaft

des Vortex ein wenig zu kurz geraten, weshalb die Verbindung bei hektischen Lenkbewegungen oft abbricht. In einer solchen Situation muß der Spieler wohl oder übel pausieren und den Vortex wieder zusammenstecken, bevor er das Spiel fortsetzen kann. Als Bonus integrierten die Konstrukteure eine Zeitlupen- und eine Autofire-Funktion sowie ein eingebautes Rumble Pak, das allerdings nicht besonders kräftig arbeitet.

Muster: Jölleneck, Tel.: 0 42 87 / 1 25 10

XL-Wertung

☆☆☆

Preis:
ca. 130 DM
InterAct



N64

V3 RACING WHEEL 64

Wer sich bei Rennspielen gerne hinter das Lenkrad klemmt, der sollte das V3 Racing Wheel 64 von InterAct in die engere Wahl ziehen. Das Gerät ist solide verarbeitet und bietet nützliche Optionen. Abgesehen von den C-Buttons können sämtliche Tasten und die beiden Pedale jederzeit frei belegt werden. Für die Lenkempfindlichkeit gibt es drei verschiedene Voreinstellungen, wem dies allerdings nicht genügt, der hat die Möglichkeit, auch diese individuell zu kalibrieren. Damit der Bedienungskomfort unabhängig von Körpergröße und Statur des Spielers ist, läßt sich das Lenkrad in der Höhe und im Neigungswinkel verstellen. Für eine gute Standfestigkeit besitzt das V3 eine schwere Metallplatte am Boden, an der sich vier starke Saugnäpfe befestigen lassen. Wer beim Spielen keinen Tisch vor sich hat, kann sich die Metallplatte auch einfach zwischen Oberschenkel und Sitz klemmen, da sie sehr flach und groß konstruiert wurde. Damit man sich auch bei

Spielen, die das Steuerkreuz nicht unterstützen, durch die Menüs bewegen kann, befindet sich links oben im Lenkrad ein analoger Schieberegler für Bewegungen nach oben und unten. Abgesehen von dieser üppigen Ausstattung, vermittelt das V3 ein ausgezeichnetes Fahrgefühl und bietet damit für ca. 150 DM ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.



Muster: Jölleneck, Tel.: 0 42 87 / 1 25 10

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 150 DM
InterAct

N64

LX4 STEERING WHEEL

LMP Gamester hat ein neues Lenkrad für das N64 im Programm. Gleich drei Eigenschaften heben das Produkt positiv von der Konkurrenz ab. Es besitzt eine integrierte Rumble-Funktion, die keinerlei Batterien benötigt, eine Fingertippschaltung an der rechten Seite der Lenksäule und analog arbeitende Pedale. Der Griff des Lenkrades ist angenehm geformt und die Feder sorgt für einen ausreichenden Gegendruck, um ein gutes Fahrgefühl zu vermitteln. Leider gibt es aber auch einige Mängel zu vermeiden. Die Pedale sind angenehm klein ausgefallen und mit einer starken Feder versehen. Letzteres ist der Grund dafür, daß man kräftig drauftreten muß, wobei das Pedalwerk mitunter wegrutscht, da es zu leicht ist. Das gleiche gilt für das Lenkrad, sofern es nicht mit den Saugnäpfen auf einer glatten Oberfläche befestigt werden kann, denn auf dem Schoß rutscht es leicht davon. Die Tasten und Pedale lassen sich zwar allesamt konfigurieren, aber nur direkt nach jedem Einschalten der Konsole – Veränderungen

während des Spiels sind nicht möglich. Die Lenkempfindlichkeit kann ebensowenig eingestellt werden wie die Höhe und der Neigungswinkel des Lenkrades. Wenn ein Spiel das Steuerkreuz nicht unterstützt, ist es unmöglich, sich in den Menüs auf und ab zu bewegen, da es keine Taste(n) für die Y-Achse gibt. Somit bleibt das LX4 in der Gesamtwertung trotz guter Spielbarkeit und netter Zusatz-Features hinter dem V3 von InterAct zurück, da die elementare Ausstattung etwas dünner ausgefallen ist.



Muster: Vidis, Tel.: 0 40/5 14 80

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 160 DM
InterAct

N64

TREMOR PAK

Wer ein Rumble Pak ohne *LylatWars* erstehen möchte, muß für das Original aus dem Hause Nintendo ca. 40 DM auf die Lädentheke legen. Wer weniger bezahlen möchte, kann auf ein vergleichbares Produkt eines Fremdherstellers zurückgreifen. Das Tremor Pak von InterAct ist ein solches Gerät, das seinen Dienst ebensogut wie das Original verrichtet und lediglich die Hälfte kostet. Außerdem befindet sich auf dem Tremor Pak ein Schalter zum Wählen zwischen einem starken oder einem

schwachen Rumble-Effekt. Das Gerät benötigt zum Betrieb zwei Mignon-Batterien (AA).

Muster: Jölleneck, Tel.: 0 42 87 / 1 25 10

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 20 DM
InterAct





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

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett dt	DM299,00
Rumble Pack LX4 Tremordt	DM 29,00
Blast Corps kpl.dt	DM109,00
Cruis in USA dt	DM 59,90
Dark Rift dt	DM129,00
FIFA 98-WM Qualifikationdt	DM129,00
Fighter's Destiny dt	DM139,00
Gasp dt	DM139,95
Goemon dt	DM149,00
Joust X dt	DM129,00
Mace: The Dark Age dt	DM139,95
Nagano Winter Olympicsdt	DM139,00
NBA Pro 98 dt	DM129,00
Snowboard Kids dt	DM 89,00
Terisphere dt	DM 89,00
Wayne Gretzky's 3D Hockey dt	DM119,90
Yoshi's Story kpl.dt	DM109,00

SEGA SATURN

Ahantis (2 CD's) kpl.dt	DM 99,00
CROC dt	DM 84,00
Dragon Force dt	DM 89,00
ENEMY ZERO - 4 CD's dt	DM109,00
FIGHTING FORCE dt	DM 99,00
FIFA 98-WM Qualifikationdt	DM 89,00
Formula Karts dt	DM 84,00
Jurassic Park Lost World dt	DM 89,00
Nascar 98 kpl.dt	DM 89,00
NHL All Star Hockey 98 dt	DM 84,90
NHL '98 dt	DM 89,00
Resident Evil dt	DM 99,00
Sega Touring Car dt	DM 99,00
Sonic JAM dt	DM 79,00
Sonic R dt	DM 99,00
Steep Slope Sliders dt	DM 94,00
Street Fighters Collection dt	DM 89,00
Winterheat dt	DM 94,00

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo CD	DM289,00
GUN mit Rückschlag dt	DM 99,00
Auto destruct kpl.dt	DM 84,00
Ayrton Senna Kart Duell 2 kpl.dt	DM 84,00
Bloody Roar (Beast) dt	DM 84,00
Bushido Blade dt	DM 89,00
Clock Tower dt	DM 99,00
Command&Conquer 2 kpl.dt	DM 99,00
Dark Omen kpl.dt	DM 89,00
Diablo kpl.dt	DM 89,00
Deathtrap Dungeon kpl.dt	DM 89,00
Fifa 98-WM Qualifikation kpl.dt	DM 89,00
Fighting Force dt	DM 99,00
Final Fantasy VII kpl.dt	DM104,95
INDY 500 dt	DM 89,00
Isnogud kpl.dt	DM 99,00
Lucky Luke dt	DM 89,00
Maximum Force dt	DM 84,00
Nagano Olympic Winter Games dt	DM 99,00
NBA Pro 98 dt	DM 99,00
Need for Speed 3 kpl.dt	DM 89,00
Pax Corpus dt	DM 89,00
Populous-the 3rd Coming kpl.dt	DM 89,00
Reboot dt	DM 89,00
Resident Evil Directors Cut kpl.dt	DM 79,90
Road Rash 3D kpl.dt	DM 89,00
Skull Monkeys kpl.dt	DM 79,00
Steel Reign dt	DM 79,00
Theme Hospital kpl.dt	DM 89,00
Tomb Raider 2 kpl.dt	DM 89,00
Toca Touring Car kpl.dt	DM 89,00
UBIK kpl.dt	DM 89,00
Warcraft 2 kpl.dt	DM 79,90

IHRE VORTEILE

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

würzburg

**THEO KRANZ
GAMES**

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-571601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU:
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

duisburg

**MICROBOSS
The Game-Power
Company**



CEBIT '98:
Halle 21 / Stand A 31

Bei diesen
brandheißen Aktionen
brauch ich mehr
Power, Zauberer!

Bereitig Dich -
ich habe die Adresse
von MICROBOSS herbei-
gezaubert!



Du brauchst kein Zauberer
zu sein - diese tollen Angebote
gib's bei Deinem Fachhändler!

MICROBOSS GAMEBOOSTER

- ★ überleben, schneller rennen, besser treffen, weiter springen
- ★ mit -zig eingebauten Modelcheats für direkten Einsatz, die Du auch selbst für neue Spiele erweitern kannst
- ★ noch mehr Speicher durch Memory-Manager
- ★ PC-LINK-Set für den echten Spieler

79.90*

**Boot-Chip
35.-***

**MICROBOSS
8MB Memory
49.-***

MICROBOSS GmbH
Bürgerstr. 35
47057 Duisburg
Tel.: 0203/358272
FAX: 0203/358299
www.micro-boss.com

★ Noch ein Zauberangebot: ★
Schicke uns Deine Playstation
wir bauen Sie um
★ für nur **65.- DM** ★

siegen

GAME-PLANET
Sony * Sega * Nintendo * PC
Ludwig-Kentler-Str. 57 - 57078 Siegen
Mo-Fr 10-12.00 u. 13-19.00
Di-Do 10-12.00 u. 13-18.00
Sa. 9-14.00
Nintendo 64
Wir stellen uns für Sie auf den Kopf! Importeure & schnell und günstig!
Schmelzversand! Testen Sie uns.
Besuchen Sie unser Ladenslokal in Gierswind!
Nintendo 64
Tel.: 0271 - 890 98 80 Fax.: 890 98 81

hamburg

ECS
VIDEOGAMES AND MORE
Stellinger Weg 9 (Nähe
U-Bahnhof Osterwer.)
20255 Hamburg
Tel.: (040) 40 91 79
Nintendo 64
Sega Saturn
Sony Playstation
NeoGeo CD
3DO
SNES
PC-CD-ROM
Zubehör
Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes • Mangas
Importspiele & Zeitschriften

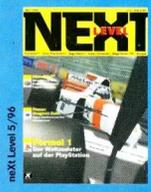
berlin

VIDEO & GAME
Ankauf
Verkauf
Verleih
Nr. BERLIN
Importgames
Unsere Gameshops
in Berlin:
Hans-Otto-Str. 28
Prenzlauer Berg
Seegfelder Str. 75
Spandau
Marzahn
Promenade 47
Wittenberger Str. 76-80
Marzahn
Händleranfragen
★ willkommen ★
Danzigerstr. 124
10407 Berlin
Tel-030-42439500
Fax-030-4254862

neXt Level zum Nachbestellen!

AUSVERKAUFT:

7/96 8/96 3/97 10/97



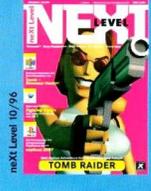
Specials: Interviews mit S. Miyamoto u. F1-Entwickler M. Chulley. News unter der Lupe
Spiel des Monats: Jodice Power Soccer (PSX)
PlayStation: B. A. Toshinden 2, Formel 1, Res. Evil, Ridge Racer Rev., Total NBA '96
Saturn: Panzer Dragon Zwei
ARCade: Virtua Fighter 3
Street Fighter α 2, Virtual On
Zubehör: Action Replay



Specials: LucasArts-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, Messe-Report
ECTS, SiliconGraphics (Teil 1)
Spiel des Monats: Panzer Dragon Zwei (SAT)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil, Tekken 2, True Romance
Saturn: King of Fighters '95, ShellShock
Zubehör: PSX-Joystics



Specials: N64: Guo Vadis, Nintendo?, Interviews mit H. Lincoln und den NIGHTS-Entwicklern, Acclaim-News
Spiel des Monats: Super Mario 64 (Nintendo?)
N64: PilotWings 64
PlayStation: Formel 1, KoF '95, Sampas Extreme Tennis
Saturn: NIGHTS, The Need for Speed
Zubehör: Virtua Fighter 3
Zubehör: Memory Disk Drive



Specials: Tomb Raider, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinske (Sega of America), Classic Videogames - Teil 1
Spiel des Monats: Fighting Vipers (Saturn)
N64: Interview mit dem Türk-Designer D. Dienstler
PlayStation: SF α 2, Total No. 1, Wolfout 2097
Saturn: Exhumed, VF Kids
ARCade: Virtua Fighter 3
Zubehör: Nintendo-Zubehör



Specials: Virtua Fighter 3, Genreüberblick Prügelspiele, Segas AM Annex, FF VII (PSX), Classic Videogames - Teil 2, Messe-News ECTS
Spiel des Monats: Crash Bandicoot (PlayStation)
PlayStation: Blami, Machinehead, Tunnel B1
Saturn: Street Fighter α 2, Tilt!, World Series Baseball 2
ARCade: Street Fighter EX
Zubehör: Saturn Lightgun



Specials: Classic Videogames - Teil 3, Kyoko Data
Spiel des Monats: Tomb Raider (PSX u. SAT)
Nintendo64: Wave Race 64
PlayStation: Iron & Blood, Dest: Dirty 2, Disruptor, Pandemonium, NASCAR '96, Suvi Strike, Star Gladiator
Saturn: Daytona USA C. C. E., Virtua Cop 2
Zubehör: Aqua Jet, Jet Wave
Zubehör: PSX Analog-Joystick



Specials: Sony- und PlayStation-Software-Reportagen, Classic Videogames - Teil 4
Spiel des Monats: Wayne Gretzky's 3D Hockey (N64)
PlayStation: Command & Conquer, ISS Deluxe, Legacy of Kain, Rebel Assault 2
Saturn: C.G. Samurai Show-down III, Virtual On
ARCade: Virtua World
Zubehör: Predator-Lightgun



Specials: Das Horror-Adventure Resident Evil 2, PSX-Entwicklungssystem Yezzo, Classic Videogames - Teil 5
Spiel des Monats: Mario Kart 64 (Nintendo?)
N64: Crus'n USA, Kl. Gold, Star Wars: Shadows o. l. E.
PlayStation: Rage Racer, NBA in the Zone 2, Cool Boarders
Saturn: Sigi Tuo, Sonic 3D - Blast, Tempest 2000
Zubehör: Headphones (PSX)



Specials: Atari-Story - Teil 2, PSX-Entwicklungssystem Yezzo, 6400-Reportage, Interview mit Türk-Designer David Dienstler
Spiel des Monats: Final Fantasy VII (PlayStation)
PlayStation: Lifeforce: Tenka, Micro Machines V3, Mechwarrior 2, Total NBA '97
Saturn: The Lost Vikings II
Zubehör: PSX Game Killer und Game Pad



Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rollenspiele, Reportage: Core Design: Ninja (PlayStation und Saturn)
Spiel des Monats: Porsche Challenge (PlayStation)
N64: Blast Corps
PlayStation: Little Big Adventure, Sentinel, Vandal Hearts
Saturn: Manx TT Super Bike
ARCade: Virtua Striker 2, House of the Dead, Hang Pilot
Zubehör: Arcade Stick (PSX)



Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rollenspiele, Psynopsis' Software-Line-up '97
Spiel des Monats: Intern. Superstar Soccer 64 (N64)
N64: Doom 64, FIFA 64
PlayStation: Bushido Blade, Soul Blade, Wing Com. IV
Saturn: Fighters Megamix, Saturn Bomberman
ARCade: ADU-Messe '97
Zubehör: Infrarot-Pads (SAT), Super Pad 64 plus (N64)



Specials: Psynopsis' Formel 1 '97 und G-Police, extreme-G von Probe, Tomb Raider 2, Sony Computer Entertainment
Spiel des Monats: V-Rally (PSX)
N64: Mario Kart 64, StarFox 64, War Gots
PlayStation: ISS Pro, Rage Racer, Total 2
Saturn: Sky Target
ARCade: Top Skater
Zubehör: Infrarot-Pads (PSX), Game Killer (N64)



Specials: Messe-News Electronic Entertainment Expo, Report: Duke Nukem 3D (SAT), Emulatoren - Teil 1
N64: Clayfighter 63 1/3, F-Zero 64, NBA Hang Time
PlayStation: Ace Combat 2, Battle Arena Toshinden 3, Formel 1 '97, Rally Cross, Transport Tycoon, Wild Arms
Saturn: Last Bronx, Res. Evil
Zubehör: 32Meg Memory-Card, Avenger Lightgun (PSX)



Specials: Turok 2 (N64), Lightgun-Report, Resident Evil - D. C. (PSX), Square-Special
Spiel des Monats: Oddworld
N64: Yuke Yuke!! 1, Dark Rift
PlayStation: Street Fighter EX plus α, Time Crisis, Warcraft II
Saturn: Disruptor II, Res. Evil
ARCade: Lost World (Model 3), Hyper Neo-Geo 64 (SNK)
Zubehör: Sony-Analogpad, 720 Block Mem. Card (PSX)



Specials: von Breath of Fire III bis Zelda 64, zukünftige Rollenspiele für N64, PSX u. SAT, Interview mit dem Erfinder der PlayStation, Ken Kutajagi; Tomb Raider II; Resident Evil 2
Spiel des Monats: extreme-G (Nintendo?)
N64: GoldenEye 007, MRC
PlayStation: Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures
Saturn: Last Bronx
ARCade: Samurai Spirits 64



Specials: Lara Croft Centrefold; Einstiegs-Report: Welche Konsole ist die richtige?
Spiel des Monats: Tomb Raider II starring Lara Croft (PSX)
N64: Diddy Kong Racing, Mace, Top Gear Rally
PlayStation: C&C 2: Alarmstufe Rot!, Resident Evil DC
Saturn: Sega Touring Car Championship, Sonic R
ARCade: JAMMA '97: News von der Automaten-Messe



Specials: Nikki Centrefold (Pandemonium 2); Nintendo Space World '97 - Messe-News; Sega-Reportage
Spiel des Monats: Grand Theft Auto (PlayStation)
N64: Automobili Lamborghini, Madden 64, San Fran. Rush
PlayStation: Cool Boarders 2, FIFA 98, NHL 98, Test Drive 4
Saturn: Dead or Alive
ARCade: Etrian, Soul Edge 2
Zubehör: Rumble Paks (N64)



Specials: Rare - Das Erfolgsgleichnis der Saltzenprogrammierer (Interview und Reportage); Terry Pratchett-Interview
N64: Aero Fighters Assault, WCW vs. NWO, Wild Choppers
PlayStation: Bloody Road, Einhänder, Skullkonnies, Star Wars: Masters of Teräs Käsi, Z
Saturn: X-Men vs. Street Fighter
Zubehör: Scud Race Plus, Rival Schools, Virtual On 4

Einfach den Coupon ausfüllen und an untenstehende Adresse schicken!

Neues Kombi-Angebot:
Drei XL-Ausgaben für insgesamt nur 10,- DM
 9-11/96 DM 10,- + Versandgeb.

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartennummer bitte nicht vergessen) bar (beiliegend)

Versandkosten: Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

Adresse:
 neXt Level, Heft-Shop,
 Club-Verwaltungs OHG,
 Postfach 1149, 23612 Stockelsdorf

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen anzugeben. Die Lieferung erfolgt schiefenmäßig nach Vorrauslag. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preisdienste ihre Gültigkeit. Achtung: Bitte keine Vorbestellung! Lieferung per Nachnahme nicht möglich. Bestellungen werden als Zahlungsmittel nicht angenommen. Die Ware bleibt bei vorübergehender Bezahlung Eigentum des Verlegers.

- 5/96 DM 4,90
- 6/96 DM 4,90
- 9/96 DM 4,90
- 10/96 DM 4,90
- 11/96 DM 4,90
- 12/96 DM 4,90
- 1/97 DM 5,90
- 2/97 DM 5,90
- 4/97 DM 5,90
- 5/97 DM 5,90
- 6/97 DM 5,90
- 7/97 DM 5,90
- 8/97 DM 5,90
- 9/97 DM 5,90
- 11/97 DM 5,90
- 12/97 DM 5,90
- 1/98 DM 5,90
- 2/98 DM 5,90

Forsaken (PSX)



Deathtrap Dungeon (PSX)



Riven (PSX)



Skrupellose Söldner durchstreifen auf futuristischen Hoverbikes die Überreste des Planeten, der einmal die Erde war: Acclamis *Forsaken* verbreitet dunkle Endzeitstimmung auf der PlayStation – eine N64-Version ist ebenfalls in Arbeit. Ian Livingstone's *Deathtrap Dungeon* entführt den Spieler in eine ebenfalls düstere Fantasy-Welt, in der Schwerter, Magie, Drachen und Orks den Ton angeben. Rohe Gewalt ist bei *Riven – The Sequel to Myst* weniger gefragt. Die spektakuläre Fortsetzung des Adventure-Erfolgs erscheint in Kürze auf fünf CDs. ■

reportage

Metal Gear Solid (PSX)

64-bit level

32-bit-level

Metal Gear Solid soll das perfekte Action-Spiel werden.“ Mit halben Sachen gibt sich Konamis Producer Hideo Kojima nicht zufrieden. In der kommenden neXt Level werfen wir einen Blick hinter die Kulissen der ambitionierten Mammutproduktion und klären die Fragen, wie man auf Basis eines MSX-Spiels aus dem Jahre 1987 das am meisten erwartete PlayStation-Spiel 1998 entwickeln kann und warum Lego-Steine für das Leveldesign so wichtig sind. Ursprünglich war der Bericht schon für diese Ausgabe angekündigt, nächsten Monat ist es endlich soweit. ■

Metal Gear Solid (PSX)



Metal Gear Solid (PSX)



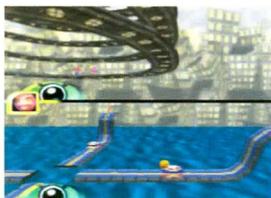
Fighters Destiny (N64)



Mystical Ninja f. Coemnon (N64)



Reckin' Balls (N64)



Hat die Durststrecke für Beat'em-Up-Fans endlich ein Ende? Imagineers *Fighters Destiny* könnte das erste N64-Prügelspiel werden, das im Vergleich zur 32-Bit-Konkurrenz eine gute Figur macht. Mit *Mystical Ninja featuring Goemon* steht die Umsetzung von Konamis *Ganbare Goemon: Neo Momoyama Bakufu No Odori* bevor. Acclaim hat eine Marktlücke erkannt und verläßt die ausgetretenen Gen-Pfade: *Reckin' Balls* setzt weniger auf spektakuläre Optik als auf Originalität und vor allem eine Menge Spaß. Das ultimative Fun-Game fürs N64? ■

impresum

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSdP)
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter, Thomas Hellwig

Redaktion: Frederic Berg, Maris Feldmann, Marco Hiantsch, Marcus Höfer, Sebastian Krämer, Tobias Partetzke

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht

Grafik: Arne Bähruth, Hanno Meier

Freie Mitarbeiter: Heinke Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Grenlitz Verlagsvertretung, Behringstrasse 28 a, 22765 Hamburg
 Tel.: 0 40/39 92 32 10
 Fax: 0 40/39 92 32 99

NEXT LEVEL

4/98 erscheint am 20. März 1998

Generalvertreter
 ARC, Ernst Andrich
 Industriest. 44 a,
 82194 Gröbenzell
 Tel.: 0 81 42/5 71 07
 Fax: 0 81 42/5 71 08

Anzeigenkoordination: Bettina Bolz

Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSdP)
 X-plan Verlag
 Friedensallee 41
 22765 Hamburg
 Kommanditgesellschaft
 Tel.: 0 40/39 88 37 0
 Fax: 0 40/39 50 43
 E-Mail: next.level@on-line.de

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Abo-Betreuung: neXt Level Abo-Club,
 Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
 Tel.: 04 51/490 42 26 Fax: 04 51/490 42 03

Titelartwork: Capcom/Virgin Interactive
 © 1998 X-plan Verlag
 neXt Level erscheint monatlich
 zum Preis von 5,90 DM.

Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt Level-Abonnement beträgt 52,80 DM.
 Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag.
 Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an

EDGE

Future Publishing Ltd. & Pearson
 New Entertainment Ltd.,
 beide London/UK.



Nintendo and the Nintendo Game Boy logo are trademarks of Nintendo. © 1998 Nintendo. "Konami" is a registered trademark of Konami Co., Ltd. All Rights Reserved. Unternehmensebene: Konami, Nintendo oder Nintendo-Produkte sind eingetragene Warenzeichen.
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74



NAGANO WINTER OLYMPICS '98 GOLDRAUSCH

Der echte Thrill – bis ans Limit.
Die Herausforderung: 16 Länder treten in den 12 ultimativen Disziplinen an. Der Eiskanal wird zur weißen Hölle, die Schanze zum Katapult und die Skier zu den Brettern, die die Welt bedeuten: halsbrecherische Aktionen in atemberaubendem Motion Capturing.
Wie in Nagano ist die Konkurrenz unerbittlich: bis zu drei Rivalen lauern gleichzeitig auf einen Fehler. Hals und Beinbruch.
Das offiziell lizenzierte Spiel der Olympic Winter Games Nagano'98 für PlayStation und Nintendo64 – Let the games begin!

