

neXt Level

LEVEL

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

**DIE NEUE KONSOLE  
NINTENDO  
SCHLÄGT ZURÜCK**



**GRAN TURISMO 2  
FORMEL 1 '99  
RESIDENT EVIL 3  
DRIVER  
DINO CRISIS**



**SOUL CALIBUR  
SHEN MUE  
RESIDENT EVIL - C.V.  
SOUL FIGHTER  
COOL BOARDERS DC**



**DONKEY KONG 64  
PERFECT DARK  
STAR WARS - RACER  
JET FORCE GEMINI  
COMMAND & CONQUER**



**ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO  
KAMPF DER GIGANTEN**



WESEMANN WA.BS

# FAIRPLAY



**PSX-Boot-Chip**  
(für jap und us)  
**4,99**

## Sony Playstation

- PSX-Boot-Chip (für jap u. us) 4,99
- Playstation inkl. Umbau 249,99
- Memory-Card 2 MB (30 Bl.) 19,99
- Memory-Card 4 MB (60 Bl.) 24,99
- Memory-Card 8 MB (120 Bl.) 24,99
- Memory-Card 24 MB (360 Bl.) 39,99
- RGB Kabel 7,99
- RGB Audio Kabel 11,99
- Link Kabel 7,99
- Padverlängerung 7,99
- PSX Pad (versch. Farben) 15,99
- Infrarot-Pad (2 Stück) 55,99
- Dual-Shock Controller (SONY) 55,99

## SEGA DreamCast

- SEGA DreamCast
- inkl. Controller u. Spannungswandler 599,99

## Software PSX

- Apocalypse 85,99
- Civilisation 2 82,99
- Cool Boarders II Platinum 39,99
- Crash Bandicoot 3 79,99
- Driver 85,99

**Memory-Card**  
1 MB (15 Bl.)  
**9,99**



**Memory-Card**  
8 MB (120 Bl.)  
**24,99**



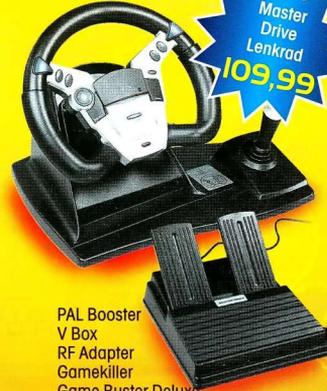
**Croc 2**  
**82,99**



**Twinshock**  
(Analog + Shock)  
**32,99**

- Lightgun 45,99
- Lightgun inkl. Pointer 79,99
- PSX Maus 22,99
- Jordan Lenkrad 139,99
- PSX Gehäuse 45,99

**Master Drive Lenkrad**  
**109,99**



- PAL Booster 37,99
- V Box 69,99
- RF Adapter 19,99
- Gamekiller 39,99
- Game Buster Deluxe 99,99
- X-Ploder 75,99
- X-Ploder-Pro 129,99
- Dexdrive 72,99
- Multi Tap 49,99

- Arcade Stick 139,99
- Controller 69,99
- Puru Puru Pack 69,99
- Racing Controller 139,99
- VMS Memory-Card 69,99
- PAL Booster 69,99
- Video Converter NTSC-PAL 89,99
- V-Box 169,99

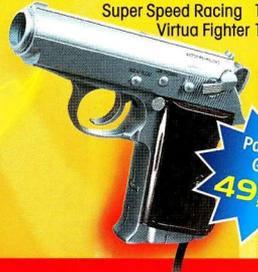
## SEGA DreamCast Software

- Aero Dancing 119,99
- Blue Stinger 119,99
- Evolution 119,99
- House of the Dead 2 inkl. Gun 169,99
- Marvel vs Capcom 119,99
- Monaco GP 119,99
- Pen Pen Tricelon 119,99
- Psychic Force 2012 119,99
- Puyo Puyo 119,99
- SEGA Rally 2 119,99
- Seventh Cross 119,99
- Sonic Adventure 119,99
- Super Speed Racing 119,99
- Virtua Fighter 119,99



**V-Rally 2**  
**99,99**

- Racing Simulation 2 79,99
- Ridge Racer Type 4 79,99
- R-Type Delta 79,99
- Silent Hill 94,95
- Swing 69,99
- V-Rally 2 99,99
- Warzone 2100 85,99
- Mission Impossible 89,99



**Panther Gun**  
**49,99**

## BauConTec

Lindener Str. 15  
38300 Wolfenbüttel  
Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995928  
<http://www.konsole.de>  
Händleranfragen erwünscht

## Weltexklusive Weltpremieren ...

... können in der Sparte der Videospiele-Magazine auf zwei verschiedenen Wegen zustandekommen. Einerseits, indem man durch aufwendige Recherche, Insider-Kontakte (meist nach Amerika oder Japan) und journalistischen Spürsinn Stories erarbeitet, die niemand anderes zu bieten hat. Da in der Videospiele-Industrie jedoch Informationen meist über die großen Herstellerfirmen kanalisiert werden und Entwickler nicht selten einen Maulkorb verpaßt bekommen, ist es nicht ganz einfach, auf diesem Wege etwas zu erreichen. Andererseits ist da aber noch der bequeme Weg: Man schließt ganz einfach einen Exklusiv-Deal mit einem Hersteller ab. Nur ein Magazin oder alle Magazine eines Großverlages erhalten somit Zugang zu aktuellen Infos oder Spielen. Ob dabei vielleicht gewisse Zugeständnisse gemacht, kommende Spiele über Gebühr hochgejubelt oder gar 50%ige Vorversionen getestet werden? Wer weiß das schon ... Denn ohne Vergleichsmöglichkeiten durch andere Quellen hat der Leser praktisch keine Möglichkeit, den Gehalt solcher Informationen zu überprüfen. Sollte sich diese Politik rentieren, deren Ziel es ist, eine Monopolstellung im Magazin-Markt zu erreichen, steht der User im Regen. Denn es kann sich jeder an fünf Fingern abzählen, daß keinesfalls besonders kritische Magazine den Zuschlag für eine Weltpremiere erhalten.

Apropos Monopolstellung: Wer dachte, daß sich Nintendos Zukunft nach Sonys PlayStation-2-Präsentation auf den Handheld-Markt beschränkt, sieht sich getäuscht. Nintendo nutzte die E3, um Sony mächtig Kontra zu geben. Das japanische Unternehmen, das mit der „Wir machen alles selbst“-Philosophie beim N64 nicht besonders gut gefahren ist, hat sich mit IBM und Matsushita zwei Technologiepartner geangelt, die zusammen noch mächtiger sind als die Sony-Toshiba-Allianz. Auf dem Papier klingt das Project Dolphin (ehemals Nintendo 2000) sensationell. Doch im Gegensatz zu Sony konnte Nintendo noch nichts vorzeigen, und auf dem Papier klingt alles ein wenig zu perfekt. Die IBM-CPU (Gekko) ist um 100 MHz schneller getaktet als die Emotion Engine, und der Grafikchip ist um 50 MHz schneller getaktet als Sonys Graphic Synthesizer.

Doch Nintendo/IBM/Matsushita haben auch ein paar Asse im Ärmel, die sich nicht anzweifeln lassen. 1) Dolphin soll auf jeden Fall einen Kopierschutz bieten – etwas, das die Hersteller seit langem von Sony fordern. 2) Durch die Ankündigung, daß DVD-Filme abgespielt werden können, wird Sony unter Druck gesetzt, sich ebenfalls für diese Option zu entscheiden. 3) IBM fertigt bereits seit 1998 0.18-Mikron-Chips, und zwar basierend auf Kupfertechnologie. Diese hat einen ganz entscheidenden Vorteil: sie ist deutlich billiger in der Fertigung als der Toshiba/Sony-Chip. Intern geht NoA davon aus, den Preis der Next-Generation-PlayStation deutlich zu unterbieten. Der verkündete Launch-Termin, „weltweit Ende 2000“, scheint allerdings eher Wunschdenken zu sein, denn der Ausliefertermin von Dolphin-Entwicklungssystemen liegt mit „Ende 1999“ noch in weiter Ferne. (Internet-Berichte, die besagen, daß es eine Präsentation auf der E3 gab, sind eine Ente.)

Doch während Nintendo- und Sony-Fans in Zukunftsvisionen schwelgen und davon träumen, was vielleicht eines Tages Wirklichkeit wird (oder auch nicht), geht Sega in drei Monaten mit einer fertigen Konsole und einem realen Software-Line-up an den Start, das sich sehen lassen kann. Nun hängt es vom Marketing ab, ob Sega den Zeitvorteil nutzen kann.

Auch in unserem Verlag ist einiges in Bewegung: Mit unserem neuen Magazin PLAYstation Power haben wir im vergangenen Monat für eine handfeste, überaus erfolgreiche Überraschung gesorgt. Aus diesem Grund hat sich der Verlag entschlossen, neXt Level und die PLAYstation Power im monatlichen Wechsel erscheinen zu lassen. Am 9. Juli ist also die nächste PSP, am 6. August die nächste XL im Zeitschriftenhandel erhältlich.



**REPORTAGEN**

**Dreamcast:  
Metropolis Street Racer .....52**

Im September wird Segas Dreamcast in der PAL-Version auf den Markt kommen. Zum Launch des kleinen Kraftpakets müssen starke Titel her, und da schaut sich Sega nicht nur in Japan nach guten Entwicklern um, sondern durchforstet auch den europäischen Programmierer-Dschungel. Bizarre Creations ist bereits an Bord und werkelt eifrig am Fun-Racer Metropolis, der besonders optisch auf sich aufmerksam macht.



**Dreamcast:  
Soul Fighter .....50**

**PlayStation:  
V-Rally 2 .....70**



Neben den neusten Infos zum Stand der Dinge bei V-Rally 2 berichten wir auch über den gefahrenreichen Motorsport, der so intensiv auf die enge Zusammenarbeit von Pilot und Beifahrer setzt.

**SPECIALS**

**Großer Messebericht:  
Die E3 in Los Angeles .....6**

Was dieses Jahr im fernen Los Angeles auf der Electronic Entertainment Expo 1999 so alles gezeigt wurde, veraten wir Euch in unserem großen Messe-Special. (Auf der rechten Seite sind die Highlights kurz aufgeführt.)

**RUBRIKEN**

**Abonnement .....55  
Arcade .....78**

Tekken Tag Tournament hat die nötigen Voraussetzungen, ein erfolgreicher Automat zu werden. Ob das die eventuell anstehende Konsolenumsetzung für N64 ebenfalls schaffen wird, muß sich dann erst noch zeigen.



- Editorial .....3
- Heftshop .....79
- Impressum .....82
- neXt month .....82
- read.me .....34
- Zubehör .....80

**RENNSPIELE IM TEST**

SEITE 42/44/49/62/66

**Nintendo64/PlayStation  
Rushhour! Die systemübergreifende Rennspielflut**

Fahren, fahren, fahrt! Wer sich in diesem Jahr noch kein Rennspiel gekauft hat, ist entweder so schlau gewesen, auf einen der nachfolgend aufgeführten Titel zu warten, oder eines der beliebtesten Genres der Videospielewelt düst sang-

und klanglos an ihm vorbei. Die allermeisten Spieler können sich dem prickelnden Feeling jedoch nicht entziehen und warten bereits sehnsüchtig auf Software-Nachschub. Das Angebot ist vielseitig: Von F-1 World Grand Prix II und dem futuristischen Star Wars-Racer fürs N64 über das Motorradrennen Redline Racer für Dreamcast reicht die Palette bis zu Need For Speed - BA und dem Karosserieverbeuler Driver, beide für die PSX. Ganz nebenbei kündigen sich auch weitere potentielle Rennspielperlen an: Metropolis Street Racer (DC, ab Seite 52) und V-Rally 2 (PSX, ab Seite 70).



**SPECIAL**

SEITE 6

**Alle Systeme  
Großer Messebericht: Die E3 1999 in Los Angeles**

Die Electronic Entertainment Expo ist jedes Jahr das Ereignis, an dem kein Videospieldesigner vorbeikommt. Wer sogar hautnah mit dabei sein darf, den wird die Flut der Informationen und Ankündigungen förmlich erschlagen. Natürlich war auch das neXt-Level-Team vor Ort und hat sich dort intensiv umgeschaut. Auf 20 prallgefüllten Seiten sind die Spiel-Highlights zu finden, die technischen Neuheiten und was es sonst noch so alles zu sehen gab. Wir haben den riesigen Berg der Messe-News durchforstet, sortiert und informieren wie immer sachlich und ausgiebig über die Fakten. Viel Spaß beim Messerundgang ab Seite 6!



Resident Evil 3 (PSX)



Resident Evil 3 - C.V. (DC)



Soul Calibur (DC)



Perfect Dark (N64)



Gran Turismo 2 (PSX)



F-1 World Grand Prix II (N64), Seite 42



Star Wars: Episode I - Racer (N64), S. 44



NBA Pro 99 (N64), Seite 46



Rampage 2: Universal Tour (N64), S. 47



Marvel vs. Capcom (DC), Seite 48



Redline Racer (DC), Seite 49



TechnoMage (PSX), Seite 60



Star Wars: Episode I - DDB (PSX), S. 61



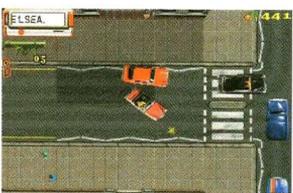
Driver (PSX), Seite 62



NFS - Brennender Asphalt (PSX), S. 66



Warzone 2100 (PSX), Seite 68



GTA - London 1969 (PSX), Seite 69

## 64-bit-level

behind the scenes .....38

### previews

Shadowgate 64 -  
Trial of the Four Towers (N64) ..... 40

### tests

F-1 World Grand Prix II (N64) .....42  
Marvel vs. Capcom (DC) .....48  
NBA Pro 99 (N64) .....46  
Rampage 2: Universal Tour (N64) .....47  
Redline Racer (DC) .....49  
Star Wars: Episode I - Racer (N64) .....44

tactics .....56

## 32-bit-level

behind the scenes .....58

### previews

TechnoMage (PSX) .....60  
Star Wars: Episode I -  
Die dunkle Bedrohung (PSX) .....61

### tests

Bust A Move 2 (PSX) .....65  
Driver (PSX) .....62  
Grand Theft Auto - London 1969 .....69  
Need For Speed -  
Brennender Asphalt (PSX) .....66  
Warzone 2100 (PSX) .....68

tactics .....74

## DIE BESTEN SPIELE DER E3-MESSE IM ÜBERBLICK

### NINTENDO64

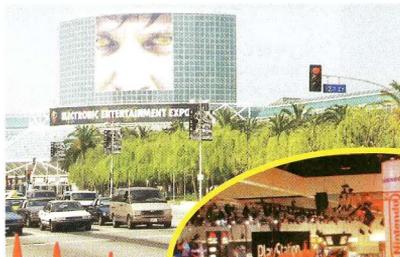
Armornes: Project S.W.A.R.M. ....27  
Command & Conquer .....30  
Donkey Kong 64 .....24  
Jet Force Gemini .....27  
Perfect Dark .....26  
South Park Rally .....28  
World Driver: Championship .....28

### DREAMCAST

Resident Evil - Code Veronica .....19  
Castlevania Resurrection .....20  
Cool Boarders DC .....20  
MDK 2 .....23  
Shen Mue .....19  
Soul Calibur .....18

### PLAYSTATION

Dino Crisis .....13  
Formel 1 '99 .....9  
Gran Turismo 2 .....9  
Metal Gear Solid VR Missions .....14  
Oddworld: Hand of Odd .....15  
Parasite Eve 2 .....15  
Resident Evil 3: Nemesis .....8  
Wip3out .....12  
Wu-Tang: Shaolin Style .....13



Vom 13. bis zum 15. Mai öffnete die weltgrößte Video- und Computerspielmesse in Los Angeles ihre Pforten. Mehr als 400 Aussteller

präsentierten in den riesigen Hallen des Convention Centers ca. 1.900 neue Titel für alle relevanten

Systeme. Nintendo und Sega hatten sogar einige handfeste Sensationen im Gepäck, die sich um ihre neuen Hardware-Projekte drehen.

Unter den zahllosen Spielvorstellungen befanden sich zwar nur wenige Überraschungen, aber ungewöhn-

lich viele Hochkaräter. Qualität heißt offenbar die Erfolgsformel, auf die sich die Branche geeinigt hat und die eine rosige Zukunft für alle Videospieler verspricht.

Zeitgleich mit der E3 fiel in den USA der Startschub zur Dreamcast-Marketing-Kampagne



### auszeichnungen

Die Academy of Interactive Arts and Science verlieh im Rahmen der E3 zum zweitenmal ihre Auszeichnungen für besondere Verdienste in der Spielebranche. Nachdem im vergangenen Jahr Shigeru Miyamoto als erstes Mitglied in die

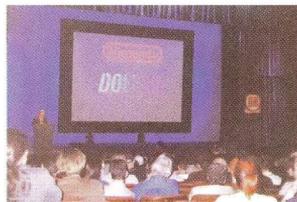
Hall of Fame aufgenommen worden war, wurde diese Ehre nun Sid Meier zuteil, der so erfolgreiche Strategiespiele wie *Civilization* und *Alpha Centauri* erschaffen hatte. Bei den Auszeichnungen für die Spiele des Jahres hat Nintendo ganz groß abgeräumt. Allein *Zelda - Ocarina of Time* gewann die Preise in den Kategorien „Bestes Konsolen-Rollenspiel“, „Be-

stes Konsolen-Adventure“, „Herausragende Leistungen im interaktiven Design“, „Software Engineering“ und „Bestes Spiel“ überhaupt. Weitere Preise heimsten *1080° Snowboarding* („Bestes Konsolen-Sportspiel“), *WCW/NWO Revenge* („Bestes Konsolen-Prügelspiel“) und *Pokémon* („Bestes Charakter- und Story-Design“) ein. ■

### nintendos project dolphin

Nintendo ließ endlich die Katze aus dem Sack und lieferte der staunenden Öffentlichkeit nähere Details zur kommenden Konsolengeneration unter dem Projektnamen Dolphin. Der Hauptprozessor wird von IBM auf Basis der 0.18-Mikron-Kupfertechnologie entwickelt, die bereits in Power PCs zum Einsatz kommt. Er ist in der Produktion äußerst günstig und deutlich schneller als herkömmliche Chips. Der sogenannte Gekko-Prozessor ist mit 400 MHz getaktet und seinen theoretischen Leistungsdaten zufolge der 300-MHz-Emotion-Engine von Sonys PlayStation 2 klar überlegen. Das wirtschaftliche Volumen des Abkommens mit IBM wird mit einer Milliarde US-Dollar beziffert. Wie bereits allgemein bekannt ist, stammt der Grafikchip von ArtX. Auch er übertrifft das Sony-Pendant in puncto Rechengeschwindigkeit deutlich. Entgegen früherer Spekulationen wird Nintendo die 64DD-Technik für ein eigenes Datenträgerformat nicht weiterentwickeln, sondern zukünftig auf DVD setzen. Dafür ging Nintendo eine Kooperation mit dem Elektronikriesen Matsushita Electric (Panasonic) ein, der die

neue Technik auch in eigenen Produkten verwenden will. Es wurde angekündigt, daß Dolphin auch DVD-Filme abspielen werden kann, und selbst eine Beschreibbarkeit der Discs ist noch nicht ganz vom Tisch. Als weltweiter Launch-Zeitraum wurde das letzte



Nintendo gab auf der E3 die Kooperation mit IBM und Matsushita bekannt

Quartal im kommenden Jahr verkündet. Zu den Internet-Fähigkeiten von Dolphin wollte sich Howard Lincoln noch nicht äußern, stellte aber eine spektakuläre Ankündigung für die nahe Zukunft in Aussicht. Möglicherweise arbeitet IBM bereits an einem eigenen



Online-System. Nintendo hat also zwei wirtschaftlich sehr mächtige Partner gefunden, mit deren Hilfe es sicherlich ein leichtes sein wird, gegen Sony anzutreten.

Auf der Messe war von der neuen Hardware natürlich noch nichts zu sehen. Nintendo stellte vielmehr eine Vielzahl von N64- und Game-Boy-Color-Titeln vor. Die Unterstützung durch Third-Party-Entwickler für beide Plattformen ist enorm. ■

### die technischen daten des dolphin

CPU: IBM Gekko-Prozessor; 400 MHz; 0,18 Mikron

Grafikchip von ArtX: 200 MHz; 0,18 Mikron

DRAM: unbekannt  
Bus-Bandbreite: 3,2 GB/Sek.

Datenträger: Matsushita DVD mit speziellem Kopierschutz

## sega geht online

Nun ist es offiziell. Auch die Dreamcast-Konsolen für den westlichen Markt werden mit einem Modem ausgeliefert. Während die Amerikaner in den Genuß von schnellen 56k-Modems kommen, müssen wir Europäer uns mit den 33.6k-Varianten begnügen. Laut Sega ist das Aufrüsten der Systeme allerdings ohne Probleme möglich.



Bis zum Ende dieses Jahres sollen laut Sega in den USA und Europa mehr als 30 Dreamcast-Spiele erhältlich sein



In Zusammenarbeit mit der British Telecom und ICL wird zur Zeit eine Netzwerkstruktur in Europa aufgebaut, mit der Dreamcast-Besitzer ab dem Launch am 23. September online gehen können. Nutzungs- und Provider-Gebühren werden nicht erhoben, so daß lediglich die Telefonkosten zum Ortstarif anfallen. Neben einem E-Mail- und Chat-Service sollen später auch Online-Shopping und Online-Spiele angeboten werden. Dafür hat sich

unternehmen, das den weltweiten Sprung ins Internet-Geschäft wagt.

Auf der Messe wurden mehr als 40 in der Entwicklung befindliche Dreamcast-Titel in spielbarer Form oder auf Video präsentiert. Die amerikanische Fachpresse begegnet dem neuen System mit offener Euphorie, und SoA-Präsident Bernie Stolar verkündete, daß vier Monate vor dem Launch schon mehr als 70.000 Konsolen vorbestellt seien. ■

Sega mit *Baldur's Gate* die Rechte an dem zur Zeit angesagtesten Rollenspiel gesichert. Außerdem werden *Sega Rally 2*, *Accolades Mech-Kampfspiel Slave Zero* sowie der Strategietitel *Frontier* übers Internet spielbar sein. Außer *Sega Rally 2* ist allerdings noch keiner dieser Titel für Europa bestätigt. Sega ist somit das erste Videospiel-

## sony - business as usual

Sonys E3-Auftritt wurde von deutlich weniger Sensationen begleitet als die der Konkurrenz. In eine mannshohe Pyramide eingelassen und von vier Sicherheitskräften bewacht war auf dem Messeparkett der Prototyp einer PlayStation-2-Entwicklungsstation aufgebaut, an dem eine überarbeitete Version von *Gran Turismo* angespielt werden durfte. Das Next-Generation-Spielerlebnis war mit

seinen aufwendigen Lichteffekten ohne Zweifel imposant, vermochte das Publikum aber nicht unbedingt in helle Begeisterung zu versetzen. Auf weiteren Bildschirmen waren die von der Tokyo Game Show bekannten Grafik-Demos wie die „Facial Animation“ zu sehen. Die Pocket Station war auf der ganzen Messe so gut wie nicht präsent und wird in diesem Jahr nicht mehr in den USA und Europa auf

den Markt kommen. Auch einige Spiele wurden auf dem riesigen Sony-Stand, an dem die wichtigsten Third-Party-Titel präsentiert wurden, vermisst. Zum Beispiel das *Star Wars: Episode I - Adventure* von LucasArts. So sonnte sich Nintendo allein im Glanz des euphorisch umjubelten Sternenabenteuers. *Star Wars: Episode I - Racer* für N64 wurde in einem üppig dekorierten Saal auf einem Dutzend Bildschirmen und einer



Am meisten Aufmerksamkeit am Sony-Stand erregte eine spielbare Demo von *Gran Turismo* auf der PlayStation-2-Hardware





resident evil 3: nemesis

Genre: Action/Adventure Entwickler: Capcom Erhältlich: ab November



Unerwartet weit fortgeschritten war die spielbare Demo von *Resident Evil 3: Nemesis* am Capcom-Stand. Rund 30 Minuten der Story konnten angespielt werden, bevor die Demo auf das kommende Spiel verwies. In der Hauptrolle ist ein vertrautes Gesicht zu sehen: Jill Valentine, Heldin des ersten Teils. Sie findet sich in den Straßen von Raccoon City wieder, die wie in *Resident Evil 2* total verfallend und mit Zombies verseucht sind. Allerdings schlägt sie andere Wege ein als ihre Kollegen, mit Ausnahme einer Kurzvisite im bekannten Polizeipräsidium. Das untote Gesindel ist nicht nur zahlreicher vertreten, sondern treibt sich zudem vorwiegend an schwer einsehbaren Orten herum. Einige Zombies sind gar so gierig, daß sie dem Spieler hinterhersprinten. Andere wissen sich zu tarnen und lehnen sich beispielsweise in grauen Klamotten an graue Wände. Etliche Schockeffekte, wie sie der



zweite Teil überwiegend vermissen ließ, gab es in Hülle und Fülle. So durchquert man zum Beispiel eine in Flammen stehende Gasse, als plötzlich ein brennender Hund aus dem Feuer springt und die Heldin verfolgt. Im Präsidium spaziert man nichtsahnend an einem Fenster vorbei, durch das ein riesiges und hochgradig wildes Ungetüm hereinstürzt und mit einem Eisenrohr auf den Spieler losgeht. Doch wer denkt, die nächste Tür könnte Rettung bieten, irrt sich: Man wird durch das gesamte Gebäude von dem Gegner verfolgt.

Einige der Kulissen mögen vertraut wirken, doch *Resident Evil 3* ist ganz gewiß mehr als ein lahmere Aufuß. Bei der Gestaltung der Schauplätze wurden kalte Action-Szenarien geschickt mit stimmungsvollen Gruselhintergründen kombiniert. Auch die Rätsel wirken weitaus interessanter und cleverer als im Vorgänger. Zudem wurde die Steuerung optimiert und gibt sich deutlich geschmeidiger.

Noch etwas: Die Synchronsprecher haben anscheinend ein wenig geübt und bringen es tatsächlich fertig, Emotionen in ihre Stimmen zu legen. Alles in allem kann eine gelungene Mischung aus der Action des zweiten Teils und der Spannung und dem Adventure-Anteil des Originals erwartet werden. ■



In Europa wird *Resident Evil 3: Nemesis* von Eidos in den Handel gebracht



Auch Jill Valentine kehrt nach Raccoon City zurück und trifft auf alte Bekannte



## gran turismo 2

Genre: Rennspiel Entwickler: Polyphony Digital Erhältlich: 3. Quartal '99



Das einzige Display auf dem Sony-Stand, das ähnlich viel Beachtung wie die PlayStation-2-Pyramide fand, war das von *Gran Turismo 2*. Wartezeiten von bis zu einer Stunde für ein kurzes Probespiel waren keine Seltenheit. Dies ist insofern ungewöhnlich, weil das auf dem Bild-



Die Fortsetzung wird durch eine überarbeitete Tuning-Funktion aufgewertet

schirm zu sehende nicht die erwarteten Verbesserungen bot. Zumindest grafisch wird es den Entwicklern wohl kaum gelingen, den Vorgänger zu übertreffen, der die PlayStation-Hardware offenbar schon weitestgehend ausreicht. Optische oder spielerische Verbesserungen gegenüber dem ersten Teil waren anhand der präsentierten

Vorversion nicht auszumachen, teilweise wirkte die Optik sogar schwächer als beim Vorgänger. Fortschritte sollen sich laut Sony auch vielmehr in den umfangreichen Features niederschlagen. Anstelle von 150 bietet die Fortsetzung unglaubliche 400 verschiedene Fahrzeuge mit einem größeren Anteil von Automobilmarken amerikanischer und europäischer Hersteller. Mit mehr als 20 hat sich zudem die Anzahl der Strecken fast verdoppelt. Als neue Spielmodi stehen Rallies und Drag-Races zur Auswahl. Kazunori Yamauchi, Vize-Präsident von Polyphony Digital, erklärte, daß in *Gran Turismo 2* alle Ideen verwirklicht werden konnten, die man ursprünglich schon im



ersten Teil realisieren wollte. Zudem wurden viele Vorschläge von Konsumenten berücksichtigt wie beispielsweise eine übersichtlichere und somit anwenderfreundlichere Gestaltung der Tuning-Funktionen. Es können noch differenziertere Modifikationen an den Wagen vorgenommen werden, so daß selbst feinste Korrekturen am Fahrverhalten möglich sind. ■

## formel 1 '99

Genre: Rennspiel Entwickler: Psygnosis Erhältlich: 4. Quartal '99

Nach Bizarre Creations und Visual Sciences hat Psygnosis nun mit Studio 33 (*Newman Haas Racing*) ein neues Team mit der Fortsetzung der *Formel 1*-Reihe beauftragt. Die Früchte dieser Arbeit konnten allerdings auf der E3 noch nicht unter die Lupe genommen werden. Dank der aktuellen FIA-Lizenz stehen alle Strecken (einschließlich Sepang in Kuala Lumpur), Teams (inklusive BAR) und Fahrer (mit den Neulingen Zonta, de la Rosa, Gené und Zanardi) der aktuellen Saison zur Auswahl. Besonders viel Wert legen die Entwickler auf die angeblich hohe Gegnerintelligenz, die sich speziell beim Start und den Boxenstrategien bemerkbar machen soll. Je nach ihren Fähigkeiten reagieren

die Computer-Fahrer während der Rennen unterschiedlich, wodurch kein Überholmanöver dem anderen gleichen soll. ■



Kein Vergleich zum Vorgänger: *F1 '99* basiert auf einer neuen Grafik-Engine



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

DER DEUTSCHE  
VERSANDSPEZIALIST



# THEO KRANZ VERSAND

Laden  
94032 Passau:  
Bahnhofsstraße 28

Laden  
97070 Würzburg:  
Juliuspromenade 11

NUR LADEN, KEIN VERSAND!  
Ihr Theo Kranz  
Partner im Ruhrgebiet:  
Gandy  
im Brückcenter  
44135 Dortmund



**SPACE BEAMER - Der Hit aus den USA**  
Strahlung absolut ungefährlich dank spez. Infrarot-Technik  
SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE) 59,95  
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO) 79,95  
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN) 99,95  
V2 TEAM SET 129,95



**239,-**  
Playstation

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-  
DT VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD  
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK  
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 19,95  
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 29,95  
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95  
NEU IN VERSCHIEDENEN FARBEN  
CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95  
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95  
ORIG. CD-CASE-BÜNDE 69,95  
PLAYSTATION 2-SCHUTZHEILE 9,95  
ORIG. PLAYSTATION 2-SHIRT 29,95  
GAMEBUSTER DELUXE-SCHÜMMEL 89,95  
CHEATMASTER - BLITZ 29,95  
EQUALIZER - SCHÜMMELMODUL 69,95  
X-POD 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95  
X-POD 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95  
RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHL.) 1,69  
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95  
TENSIC DUAL FORCE WHEEL 14,95  
JOYSTICK VOYCE TIC GRIP 34,95  
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMI.) 59,95  
PISTOLE ERAZER (G-CON-KOMPAT.) 69,95  
MEM. CARD 15 MB ORIG. (VER. FARB.) 129,95  
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 29,95



V-RALLY 2 (JUNI)(PS) 89,95

- MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 34,95  
MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95  
MEMORY CARD 230 BLOCKS 64,95  
HOUSE LOW BUDGET 44,95  
MULTI TAP LOW BUDGET 49,95  
360 (JUNI) 80,95  
ABE'S EXODUS (ODDWORD 2) 79,95  
TAIN (2 IN 1) 84,95  
AKUJI THE HEARTLESS 89,95  
ALIEN RESURRECTION (SEPT) 89,95  
APP ESCAPE (JULI) 89,95  
ASTERY 89,95  
ATTACK OF THE SAUCEMAN (JULI) 89,95  
BAD AIR 89,95  
BILLARD NIGHTS (SEPT) 79,95  
BLOOD LINES 79,95  
BLOODY ROAR 2 (JUNI) 84,95  
BOMBERMAN 79,95  
BOMBERMAN FANTASY RACING 89,95  
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. 99,95  
BREATH OF FIRE 3 89,95  
BUGS BUNNY ANE ZEITREISE(JUNI) 84,95  
BUST A MOVE 4 64,95  
CASTROL HONDA SUPERBIKE (JUNI) 89,95  
CENTRE PAX 39,95  
CHESSMASTER MILLENIUM 89,95  
CHOKOBO JAUGI 89,95  
CIVILIZATION 2 89,95  
COLONY WARS 2, VENGEANCE 89,95  
C&C 2 ZIGGENSCHLAG 89,95



RACING SIMULATION 2 (M64) 119,95 (PS) 89,95

- COOL BOARDERS 3 89,95  
CRASH BANDICOOT 3 89,95  
CROC 2 (JUNI) 89,95  
DARK STALKERS 3 84,95  
DESCENT 3 79,95  
DISCOVER NOIR (SEPT) 84,95  
DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (JUNI) 89,95  
DRIVER (JUNI) 89,95  
EARTHWORM JIM 3D (AUG) 89,95  
FIFA '99 89,95  
FORMEL '98 99,95  
G-POLICE 2 (SEPT) 89,95  
GEX 3 - DEEP COVER GECKO 99,95  
GLOBAL DOMINATION 89,95  
GOLF PRO 94,95  
GRAND THEFT AUTO - LONDON 44,95



SILENT HILL (PS)(JULI) 89,95

GTA-PACK-PLAT-VERS.-LONDON 74,95  
HARD EDGE 89,95  
HOBS OF WAR 84,95  
HUGO 2 89,95  
KENSAI - SACRED FIST 89,95



Speed Franks (PS) 89,95



DRIVER (JUNI) (PS) 89,95

- LEGEND OF KARTIA (JUNI) 99,95  
KINGSTLEY (JUNI) 89,95  
KNOX - KNOXSTRE 89,95  
LE MANS (24 STUNDEN) (SEPT) 84,95  
LEGACY OF KAIN - SOUL BEAVER 99,95  
LIVE WIRE 64,95  
MARVEL SUPERHER. VS. STREET. 84,95  
MASTER OF MONSTERS 89,95  
METAL GEAR SOLID 99,95  
METAL GEAR SOLID PREM. PAK 159,95  
SPIELERATER METAL GEAR SOLID 24,95  
MISSION IMPOSSIBLE (SEPT) 89,95  
MONKEY HERO 89,95  
MUSIC, MUSIC CREATION 89,95  
NBA PRO 99,95  
NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT 89,95



## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSSLICH UM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEI VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SODAR PORTOFREI\*. NUTZEN SIE UNSEREM VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI\*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES KOSTENLOSES MAGAZIN MIT PREISLISTE 64 SEITEN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKMELDELAG (DM 5,-) AN

# 09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ



# ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

# 0931/71601

# 01805211844

NFL BLITZ	89,95
NHL '99	89,95
NHL PRO '99 (AUGI)	89,95
NIO TEAR MOUNTAINBIKING	89,95
OMEGA BOOST (JULI)	89,95
PLANE CRAZY (JULI)	89,95
PLAYER MANAGER - ANCO	84,95
POPOLOUS - THE 3RD COME	89,95
POY BOY	84,95
PREMIER MANAGER '99	79,95
PRINCE NASEM BOXING	89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A.	89,95

MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	109,95
X-PRO CDR - SCHNEMMELMOOD (JULI)	109,95
TOPGUN SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL '2000	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BETLE ADVENTURE RACING	109,95
BOY HAVEST	49,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK RUMBLE	99,95



TURK 2 (HG4) dt. 77,77 engl. PAK: 88,88

## SCANNAPACHEN

Playstation

ABE'S EXODUS	79,95
BATMAN & ROBIN	49,95
CIRCUIT BRAKERS	49,95
CRIME KILLER	49,95
CYBALL ZONE	49,95
DEATHTRAP DUNG, INKL. SPIELBE.	64,95
DESCENT	44,95
DIABLO	49,95
FELONY 11-79	39,95
MR. DOMINO	49,95
O.D.T.	49,95
POWER FOOT RACING	49,95
POY BOY	49,95
RAY TRACERS	49,95
RIVEN (MYST 2)	69,95
S.C.A.R.S.	49,95
SENTIENT	49,95
SENTINEL RETURNS	44,95
SPACE JAM	49,95
STARWINDER	39,95
STRONGCROSS (J. MCGRATH)	49,95
SUPER MATCH SOCCER	49,95
VIGILANTE 8	49,95
WARHAMMER 2 (DARK OMEN)	49,95
WILD NINE'S - SPECIAL EDITION	69,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	44,95
WWF IN YOUR HOUSE	49,95
WWF WARDZON	59,95
XEVIOUS 3D	49,95
PLANET NUM-EDITI	04,95
ABE'S ODDYSSEY	49,95
ADIDAS POWER SOCCER	49,95
AIR COMBAT	49,95
ALLEN TRILogy	49,95
BUST A MOVE 2	44,95
COMMAND & CONQUER 1	44,95
C & C 2: ALARMSTUF ROT (JUNI)	49,95
COOL BOARDS 2	49,95
CRASH BANDICOOT 2	44,95
CROC	49,95
DESTRUCTION DERBY 2	49,95
FFA '98 (MAI)	49,95
FANTASY VII	49,95
FORMEL 1 '97 (JUNI)	49,95
G-POLICE	49,95
GRAN TURISMO	49,95
GRAN TURISMO AUTO	49,95
HEART OF DARKNESS	49,95
HERCULES	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	44,95
INT. TRACK & FIELD	44,95
JURASSIC PARK	49,95
MICRO MACHINES V3.	49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES	49,95
MOTO RACER	44,95
PANDORUM	49,95
PORSCHE CHALLENGE	49,95
RAYMAN	44,95
RESIDENT EVIL 1	44,95
INT. SUPERSTAR REVOLUTION	44,95
ROAD RASH	44,95
SOUL BLADE	49,95
SOVIET STRIKE	44,95
TEKKEN 2	49,95
TOCA TOURING CAR	44,95
TOMB RAIDER 1	49,95
TOMB RAIDER 2	49,95
TRUE BRAWL	49,95
V-RALLY	49,95
WIPEOUT 2097	49,95
WORMS	44,95

## NINTENDO

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

**244,-**

Star Wars (L1) 109,95	Gran Turismo Pro 49,95
UEFA Champ. League (PS1) 89,95	Frank Rindfleisch 2 (PS1) 89,95
Worms (L1) 109,95	Frank Rindfleisch 3 (PS1) 89,95
Worms (L1) 109,95	Frank Rindfleisch 4 (PS1) 89,95
Worms (L1) 109,95	Frank Rindfleisch 5 (PS1) 89,95
Worms (L1) 109,95	Frank Rindfleisch 6 (PS1) 89,95
Worms (L1) 109,95	Frank Rindfleisch 7 (PS1) 89,95
Worms (L1) 109,95	Frank Rindfleisch 8 (PS1) 89,95
Worms (L1) 109,95	Frank Rindfleisch 9 (PS1) 89,95
Worms (L1) 109,95	Frank Rindfleisch 10 (PS1) 89,95

BUST A MOVE 3	99,95
CAMSTEVENIA 3D	109,95
CHRYSLER SCOUTTRACK	89,95
CHASTLEMAN TWIST 2	99,95
CHARLES BLAST'S TERRITORY	89,95
COMMAND & CONQUER (JULI)	109,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (JULI)	89,95
FIFA '99	109,95
FLYING DRAGONS	109,95
FZERO X	89,95
GEX 4 (GEX 2)-ENTER THE GECKO	109,95
GLOVER	89,95
GOEMEN 2 - MYSTL. NINJA (JULI)	114,95
HOLY HACK CENTURY	89,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89,95
JET FORTRESS GEMINI (SEPT)	109,95
LOD PUNIER 3D	89,95
MARIO PAK	89,95
MARIO PARTIES 64 TURBO	114,95
MILLO'S ASTRO BOWLING	109,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
MONSTER TRUCK MADNESS (SEPT)	89,95
NASCAR '99	109,95
NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NBA LIVE '99 (JULI)	114,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	94,95
NHL PRO '99 (SEPT)	114,95

Golden 2 (HG4) 114,95	Top Gun Squadron (HG4) 109,95
Golden 2 (HG4) 114,95	Top Gun Squadron (HG4) 109,95
Golden 2 (HG4) 114,95	Top Gun Squadron (HG4) 109,95
Golden 2 (HG4) 114,95	Top Gun Squadron (HG4) 109,95
Golden 2 (HG4) 114,95	Top Gun Squadron (HG4) 109,95
Golden 2 (HG4) 114,95	Top Gun Squadron (HG4) 109,95
Golden 2 (HG4) 114,95	Top Gun Squadron (HG4) 109,95
Golden 2 (HG4) 114,95	Top Gun Squadron (HG4) 109,95
Golden 2 (HG4) 114,95	Top Gun Squadron (HG4) 109,95
Golden 2 (HG4) 114,95	Top Gun Squadron (HG4) 109,95

Castlevania 3D (HG4) 109,95	Beetle Ace. Rac. (HG4) 109,95
Castlevania 3D (HG4) 109,95	Beetle Ace. Rac. (HG4) 109,95
Castlevania 3D (HG4) 109,95	Beetle Ace. Rac. (HG4) 109,95
Castlevania 3D (HG4) 109,95	Beetle Ace. Rac. (HG4) 109,95
Castlevania 3D (HG4) 109,95	Beetle Ace. Rac. (HG4) 109,95
Castlevania 3D (HG4) 109,95	Beetle Ace. Rac. (HG4) 109,95
Castlevania 3D (HG4) 109,95	Beetle Ace. Rac. (HG4) 109,95
Castlevania 3D (HG4) 109,95	Beetle Ace. Rac. (HG4) 109,95
Castlevania 3D (HG4) 109,95	Beetle Ace. Rac. (HG4) 109,95
Castlevania 3D (HG4) 109,95	Beetle Ace. Rac. (HG4) 109,95

Micro Machines 64 (HG4) 114,95	Jet Force Gemini (HG4) 109,95
Micro Machines 64 (HG4) 114,95	Jet Force Gemini (HG4) 109,95
Micro Machines 64 (HG4) 114,95	Jet Force Gemini (HG4) 109,95
Micro Machines 64 (HG4) 114,95	Jet Force Gemini (HG4) 109,95
Micro Machines 64 (HG4) 114,95	Jet Force Gemini (HG4) 109,95
Micro Machines 64 (HG4) 114,95	Jet Force Gemini (HG4) 109,95
Micro Machines 64 (HG4) 114,95	Jet Force Gemini (HG4) 109,95
Micro Machines 64 (HG4) 114,95	Jet Force Gemini (HG4) 109,95
Micro Machines 64 (HG4) 114,95	Jet Force Gemini (HG4) 109,95
Micro Machines 64 (HG4) 114,95	Jet Force Gemini (HG4) 109,95

FWING	74,95
HYDRON FILTER (JUNI)	89,95
TAI FU	79,95
TANIGUCHI 83	84,95
TEKKEN 3	89,95
TOKA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TOMORROW NEVER DIES (JULI)	89,95
TRAP RUNNER (JUNI)	89,95
TRUCK RACE (SEPT)	84,95
UBIK (JUNI)	99,95
UEFA CHAMPIONSLEAGUE '98/99	99,95
V-RALLY 2 (JUNI)	89,95
VIRUS (JUNI)	89,95
WARZONE 2100	89,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION (SPIEL + ORIG. PSK + SHIRT)	69,95
WORMS	84,95
X-GAMES PRO BOARDER	89,95

## Nintendo 64

MARIO KOMPLETT PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	244,-
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	29,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	44,95
(GRAU) GRUN GELB ROT BLAU SCHWARZ	64,95
EXPANSION PAK (ORIG. SPEICHER)	64,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LEAD END GAMESHIRT G64 RUMBLE 2	24,95
MEMORY CARD 0,25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95

HÄNDLERFRAGEN  
 ERWÜNSCHT  
 FAX 0931/571602

## Dreamcast

Ab 23.09.99  
 RECHTZEITIG VORBESTELLEN!

DREAMCAST (SEPT)	499,-
DEUTSCHE VERSION, INKL. MODEM	
CONTROLLER (SEPT)	59,95
DREAMCAST-STICK (SEPT)	99,95
KEYBOARD (SEPT)	59,95
VMU-CAD (SEPT)	129,95
RACING CP (SEPT)	129,95
BIGGY HEAT (SEPT)	99,95
CDOL BOARDERS DC (OKT)	99,95
D 2 (DEZ)	99,95
DYNAMITE COP (SEPT)	99,95
GET BASS (SEPT)	199,95
(INKL. FISHING-CONTROLLER)	
HOUSE OF THE DEAD 2 (SEPT)	159,95
INKL. GUN	
METROPOLIS (SEPT)	119,95
NBA (NOV)	99,95
RED DOG (SEPT)	99,95
SEGA RALLY 2 (OKT)	119,95
SONIC ADVENTURE (SEPT)	119,95
SOUL CALIBER (NOV)	99,95
TOY COMMANDER (SEPT)	99,95
VIRTUA FIGHTER 3TB (SEPT)	99,95

## Nintendo 64

BODY HARVEST	49,95
BUST A MOVE 2	49,95
CLAYFIGHTER 63 1/3	39,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	39,95
MADDEN 64	39,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	59,95
NBA COURTSIDE	59,95
NBA PRO '98	109,95
RAKUGA KIDS	109,95
SILKUN VALLEY - SPACE STATION	94,95
WIPEOUT 64	109,95
FIFA WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95

AUSTRIA EXPRESS  
**SCHNELLSERVICE**  
 FÜR ÜNTERE KUNDEN  
 IN ÖSTERREICH  
 LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN  
**TEL: 0049/85 17 37 77**  
 UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN  
 1DM 7.8 OS, PORTO 6.90 DM ZZGL NN-GEB.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. Nkl. Gebühren, URS Nachnahme DM 16,-. Bei Vorkasse (inkl. Eurochecks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladendruck können abweichend. Erscheinungstermin ohne Gewähr. gilt nicht für Ausland. Alle Angebots solange Vorrat reicht. Bundesweite Gültigkeit ab 1. Aktuel. Alle Preise in DM.



wip3out

Genre: Rennspiel Entwickler: Psygnosis Erhältlich: Herbst



die Entwickler mit dem Nachfolger *wipEout 2097* noch eins drauf und zeigten auf der E3 mit dem nunmehr dritten Teil, daß sie technisch noch mehr aus der PSX herauskitzeln können. *Wip3out* glänzt durch eine nahezu fehlerfreie High-Res-Grafik und ein aufgestocktes Wafensystem. Neben fünf

Eine Legende meldet sich zurück. In Europa gehörte *wipEout* zu den ersten PlayStation-Titeln. Das futuristische Highspeed-Rennspiel konnte viele Fans für sich gewinnen. Der Grund waren vor allem die komplexe Steuerung und die stimmige Präsentation. Der erstklassige Soundtrack und die rasante Grafik vermittelten ein bis dahin ungeahntes Fahrfeeling und brauchen sich auch heute nicht hinter der Konkurrenz zu verstecken. Trotzdem setzten

bewährten Fahrerteams des Vorgängers stehen auch noch drei neue zur Verfügung. Dank der gelungenen Analogsteuerung lassen sich die Bodengleiter nun noch präziser über die Highways der Zukunft lenken. Leider gibt es insgesamt nur acht Strecken, die allerdings sehr sorgfältig designed wirken. Natürlich existiert wieder ein Zweispieler-Modus, und für den Soundtrack konnte der englische Szene-DJ Sasha verpflichtet werden. ■



Positionskämpfe werden wieder mit Waffenenstützung ausgetragen



Die High-Resolution-Darstellung ist flüssig und ohne große Grafikfehler

crash team racing

Genre: Rennspiel Entwickler: Naughty Dog Erhältlich: ab Dezember

Die Kart-Racing-Epidemie scheint ausgebrochen zu sein. Nach *Chocobo Racing*, *Speed Freaks* und *Bombberman Fantasy Racing* kündigt sich mit *Crash Team Racing* der nächste Genrevertreter an. Das Game wird von derselben Truppe programmiert, die auch *Crash Bandicoot 1-3* entwickelt hat. Freunde der Jump&Run-Serie werden viele Elemente wiedererkennen. Bis zu vier Spieler können um die Wette brausen und



versuchen, sich mit diversen Waffen und Power-Ups Vorteile zu verschaffen. Minen und Zielsuchraketen sind hilfreich, aber nicht unbedingt der Schlüssel zum Erfolg. Wer die Drifttechnik nicht beherrscht, hat keine

Chance auf einen Sieg. Auch sollte man wissen, wann es sinnvoll ist zu springen und wie die vier verschiedenen Turbos richtig einsetzt werden. Mehr als 20 Strecken fordern den Spieler heraus. Bis zu vier Spieler können teilnehmen, entweder auf den Rennkursen oder in speziellen Battle-Arenen. Insgesamt



Ob Strand oder Future-Stadt, das Design der Strecken ist abwechslungsreich

wirkte *CTR* bereits recht ordentlich, lediglich die Steuerung war noch nicht ausgereift. Sollten die Programmierer dieses Manko in den Griff kriegen, steht einem echten Hit nichts mehr im Wege. ■



Überraschung: in den Fragezeichen-Kisten sind diverse Extras versteckt!



## tomorrow never dies

Genre: Action/Adventure Entwickler: MGM Interactive Erhältlich: 3. Quartal '99

Sehr viel Zeit läßt sich MGM Interactive bei der Fertigstellung des Bond-Abenteuers. Doch die Mühe zahlt sich aus. Die nahezu fertiggestellte Version von *Tomorrow Never Dies* konnte auf der E3 viele neugierige Blicke auf sich lenken. Die insgesamt 14 Missionen, eine davon auch im Atlantic Hotel in Hamburg, sind eng an die Kinovorlage angelehnt und mit einer extrem ausgereiften 3D-Engine in Szene gesetzt worden.

Dabei ist Bond nicht nur zu Fuß, sondern auch im Auto sowie auf Skiern unterwegs. Die von Q ersonnenen Ausrüstungsgegenstände, vom explodierenden Manschettens-



**Tomorrow Never Dies** bietet pure Action. Sowohl auf Skiern als auch mit der Waffe in der Hand

knopf bis zur Satelliten-Kamera, helfen dem Geheimagenten bei seinen gefährlichen Einsätzen im Kampf gegen den Medien-Mogul Elliot Carver. Rare hat vorge-

macht, wie man eine 007-Lizenz zu einem Videospiel-Bestseller umsetzt, und MGM Interactive könnte dies auch gelingen. Denn in puncto Abwechslungsreichtum, Gameplay und Präsentation hat *Tomorrow Never Dies* viel zu bieten. ■



## dino crisis

Genre: Action/Adventure Entwickler: Capcom Erhältlich: ab August (us)



Genau wie bei *Resident Evil* wird an Schockmomenten nicht gespart

Beim Anblick von *Dino Crisis* könnte man fast meinen, ein weiteres *Resident Evil*-Spiel vor Augen zu haben, doch Capcom beschreitet mit diesem Horror-

Adventure einen etwas anderen Weg. Größter Unterschied neben dem Aspekt, daß nicht Zombies, sondern Saurier die tödliche Bedrohung darstellen, ist die komplett aus Polygonen zusammengesetzte Umgebungsgrafik, die somit in das Geschehen miteinbezogen werden kann. In der Rolle von Regina, ein Mitglied einer Spezialeinheit, ist es die Aufgabe des Spielers herauszufinden, was es mit den mysteriösen Experimenten des Dr. Kirk auf sich hat, der auf der Suche nach einer alternativen Energiequelle war. Doch auf der tropischen Insel

Ibis angekommen, wird plötzlich das nackte Überleben zum vorrangigsten Ziel. Denn wilde Kreaturen aus grauer Vorzeit, vom Velociraptor bis zum mächtigen T-Rex, bevölkern nun das einst friedliche Eiland – *Jurassic Park* läßt grüßen. ■



## wu-tang: shaolin style

Genre: Beat 'em Up Entwickler: Activision Erhältlich: 4. Quartal '99

Die Rap-Combo Wu-Tang Clan in den Mittelpunkt eines Beat 'em Ups zu stellen, ist schon ungewöhnlich genug,



*Wu-Tang* basiert auf der Grafik-Engine des eingestampften *Thrill Kill*

doch auch die Historie dieses Spiels ist nicht ganz ohne. Denn wer sich bisher fragte, was aus dem extrem brutalen *Thrill Kill* geworden ist, das einst Virgin veröffentlichten wollte und dessen Entwicklung nach der Übernahme von Electronic Arts eingestellt wurde, bekommt nun endlich eine Antwort. Die Charaktere wurden durch RZA, Method Man, Ol' Dirty Bastard und sechs weitere Wu-Tang-Mitglieder ausgetauscht und mit individuellen Kampfstilen versehen. Erhalten blieben der für *Thrill Kill* typische Vier-spieler-Simultanmodus sowie eine

Reihe nicht ganz jugendfreier Special-Moves, die jedoch laut Activision nicht mehr in der deutschen Version zu finden sein werden. ■





**spyro 2** Genre: Jump&Run Entwickler: Insomniac Games Inc. Erhältlich: ab November

Der sympathische kleine Drache Spyro tritt in den Club der alljährlichen Videospiele-Nachfolger ein. Im letzten Jahr debütierte der Jump&Run-Held, für Weihnachten '99 steht *Spyro 2* auf der Releaseliste. Wieder wird es viel zu erleben geben. Versteckte Level und

geheime Wege wollen entdeckt und knackige Rätsel gelöst werden. Spyros Fähigkeiten wachsen im Laufe des Spiels, je nachdem, wie viele magische Punkte er sammelt. Edelsteine eröffnen wiederum Zugang zu neuen Abschnitten. Auch Teamwork zahlt sich aus.

Spyro wird eine Menge Freunde treffen, die seine Hilfe benötigen, und ihm im Gegenzug für seine Unterstützung mit Rat und Tat zur Seite stehen. ■



Spyro ist nach wie vor klein und niedlich, doch das hält ihn nicht vom Einheizen ab

**ape escape** Genre: Jump&Run Entwickler: SCEI Erhältlich: Sommer

Sony bringt mit *Ape Escape* das erste PlayStation-Spiel, das ausschließlich mit dem Dual-Shock-Analog-Controller gespielt werden kann. Der linke Stick dient dabei in der

Regel zum Steuern der Spielfigur, mit dem rechten werden die verschiedenen Waffen und Extras genutzt. Die Entwickler versprechen die vielfältigen Möglichkeiten, die sich durch die zwei Sticks ergeben, umfangreich auszunutzen. Boxkämpfe, bei denen die Fäuste getrennt gesteuert werden, und ein Ruderboot, bei dem für jedes Ruder ein Stick zuständig ist sind nur ein kleiner Teil der vielen Varianten. Mehr als 17 Level wurden auf acht komplexe Welten verteilt, die sich optisch und in puncto Aufgabenstellung deutlich unterscheiden. Die Programmierer haben sich kein einfaches Ziel gesetzt, doch es

sieht ganz so aus, als würden sie diese mit Bravour meistern. Möglicherweise steht mit *Ape Escape* ein Titel ins Haus, der neue Trends setzen kann. ■



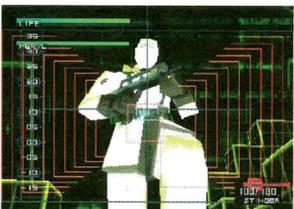
Die Nutzung beider Analogsticks verspricht laut Entwickler ein ganz neues Spielgefühl

**metal gear solid: vr missions** Genre: Action/Adventure Entwickler: KCEJ Erhältlich: ab Oktober (us)

*Metal Gear Solid: VR Missions* stellt eine Art Special-Edition vom Original-MGS dar. Erneut schlüpft der Spieler in die Rolle des ehemaligen Fox-Hound-Mitglieds Solid Snake. Für das Update wurden die virtuellen Trainingslevel immens erweitert: In mehr als

300 Missionen kann der Spieler seine Fähigkeiten unter Beweis stellen und gegebenenfalls erweitern. Dabei wird ihm teilweise das letzte aberlangt und noch ein bißchen mehr. Ob das komplette Original als „Zugabe“ mitgeliefert wird, steht noch nicht 100%ig fest.

Im Gespräch sind zusätzliche Anreize wie per Zufallsgenerator plazierte Gegner, Missionen in der Ego-Perspektive und neue Extras und Boni. ■



In MGS: VR Missions können sich alle Hobby-Agenten in zahlreichen Missionen austoben

## tony hawk's pro skater

Genre: Sport

Entwickler: Neversoft Entertainment Erhältlich: Herbst

Mit Tony Hawk konnte Activision einen Partner gewinnen, der Skateboard-Fans ein Begriff sein wird. Der mehrfache Weltmeister bürgt nicht nur mit seinem Namen für Qualität, er steht auch während der Entwicklung mit Rat und Tat zur Seite. So besticht THPS nicht nur durch seine detaillierte Grafik, sondern auch



**Rasante Fahrten und halsbrecherische Stunts zeichnen THPS aus**

durch ein sehr realistisches Fahrverhalten und viele Tricks und Kombinationen.



Neben klassischen Skateparks verschlägt es den Spieler auch in Einkaufszentren, Autobahnen und andere mit Abkürzungen gespickte Level, die dank Splitscreen so zweit befahren werden können. ■

## fighting force 2

Genre: Action/Adventure

Entwickler: Core Design Erhältlich: Herbst

Fighting Force 2 wird in Europa einen anderen Namen tragen. Wie dieser lauten soll, ist derzeit zwar noch nicht entschieden, doch



**Fighting Force 2 (Arbeitstitel) hinterließ bereits einen erfreulich guten Eindruck**

vom Spiel gab es bereits einiges zu sehen. Grafisch sieht das Game deutlich besser aus und ist spielerisch anspruchsvoller ausgefallen als sein Vorgänger. Laut Eidos sind die Zeiten vorbei, in denen man ausschließlich herumstreunende Gegner verprügeln mußte. Hinter dem Sequel soll sich ein Action-Adventure verbergen, das den Spieler auch vor viele knifflige Rätsel stellt. Wie konsequent dieses Konzept umgesetzt werden konnte, wird sich im Herbst zeigen. ■

## außerdem

Eine der vielleicht größten Überraschungen der E3 war am Eidos-Stand zu finden – oder besser gesagt, nicht zu finden. *Tomb Raider IV* soll zwar noch im November dieses

Jahres erscheinen, doch Eidos entschloß sich, es nicht zu präsentieren, „um den anderen Spielen nicht die Show zu stehlen“. Man wollte das Augenmerk der Öffentlichkeit mehr auf das Action-Adventure *Omikron* lenken, für das David Bowie und seine Frau Iman als virtuelle Darsteller gewonnen werden konnten.

Oddworld Inhabitants beschäftigen sich bereits vollauf mit der PlayStation 2. *Munch's Odyssey*, der offizielle zweite Teil des Oddworld-Zyklus, wird laut Lorne Lanning und Sherry McKenna alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen und mit einer individuellen künstlichen Intelligenz für jeden einzelnen Spielcharakter



Eines der neuen Features von *Destruction Derby 3* sind die sogenannten Crazy Tracks

und Zwischensequenzen in Kinoqualität aufwarten. Mit *Hand of Odd* haben die Kalifornier zudem ein Strategiespiel für die PSX 2 in der Entwicklung, das in der gleichen phantastischen Welt spielt.

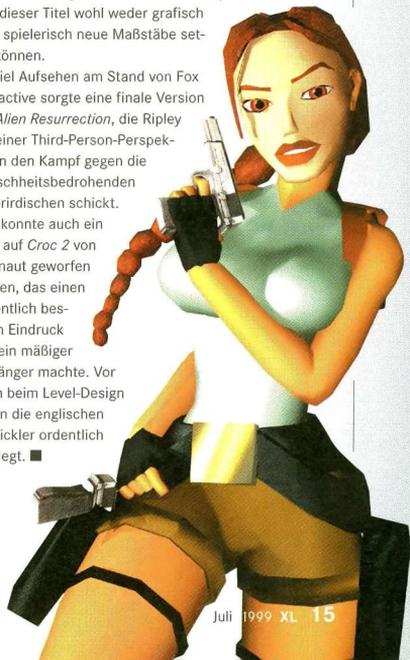
In einer kurzen Videosequenz stellte Squaresoft Ausschnitte aus *Parasite Eve 2* vor. Informationen bezüglich eines Release-Termins oder spielerische Inhalte waren auf der Messe allerdings noch nicht zu erfahren.

Psygnosis kündigte eine ganze Reihe Fortsetzungen erfolgreicher Spieleerien an. Während *G-Police: Weapons of Justice* bereits im September erscheinen soll, sind für *Colony Wars: Red Sun* und *Destruction Derby 3* Release-Terme im Frühjahr kommenden Jahres geplant.

Von Polyphony Digital, den Entwicklern von *Gran Turismo*, stammt das Shoot 'em up *Omega Boost*, das auf der Messe in einer sehr weit fortgeschrittenen

Version vorgestellt wurde. Allerdings wird dieser Titel wohl weder grafisch noch spielerisch neue Maßstäbe setzen können.

Für viel Aufsehen am Stand von Fox Interactive sorgte eine finale Version von *Alien Resurrection*, die Ripley aus einer Third-Person-Perspektive in den Kampf gegen die menschenbedrohenden Außerirdischen schickt. Dort konnte auch ein Blick auf *Croc 2* von Argonaut geworfen werden, das einen wesentlich besseren Eindruck als sein mäßiger Vorgänger machte. Vor allem beim Level-Design haben die englischen Entwickler ordentlich zugelegt. ■





**15 Block Memory Card**  
-Speicher 1meg/15Block  
-Keine Kompression  
-5 verschiedene Farben  
lieferbar  
**9,95 DM**



**30 Block Memory Card**  
-Speicher 2meg/30Block  
-Keine Kompression  
-5 verschiedene Farben  
lieferbar  
**19,95 DM**



**60 Block Memory Card**  
-Speicher 4meg/60Block  
-Keine Kompression  
-5 verschiedene Farben  
lieferbar  
**29,95 DM**



**Classic Pad**  
-2m Kabel  
-5 verschiedene Farben  
lieferbar  
**9,95 DM**



**Game Hunter**  
-Cheat Modul  
-Importe ohne Bootchip  
**24,95 DM**



**RGB PRO AUDIO**  
Mit Audio + G Con  
5 verschiedene Farben  
lieferbar  
**14,95 DM**



**LINK KABEL**  
5 verschiedene Farben  
lieferbar  
**9,95 DM**



**EXTENSION KABEL**  
5 verschiedene Farben  
lieferbar  
**9,95 DM**



**120 - 1080 Block Memory Card**

-Speicher 8meg/24meg/72meg  
-Led Display  
-5 verschiedene Farben  
lieferbar

**39,95 DM 120 BLOCK**

**49,95 DM 360 BLOCK**

**79,95 DM 1080 BLOCK**



**POWER WING**  
-Analoge Sticks, gummiert  
-Rumble Power  
-5 verschiedene Farben  
lieferbar  
**49,95 DM**



**Remote Station**  
-Multifunktionale Infrarot  
Schnittstelle  
-Kompatibel zu allen gängigen  
Steuereinheiten  
-Reichweite 5 - 6 Meter  
**79,95 DM**

**Dreamcast**

Dreamcast incl. Monaco Grand Prix	599,95
Dreamcast incl 220V. Rgb Kabel	555,95
Vms Memory Card	69,95
Dreamcast Joypad	69,95
Virtua Fighter 3tb	109,95
Sega Rally 2	109,95
Power Stone	109,95
Monaco Grand Prix	109,95
House of Dead	179,95
Blue Stinger	109,95
Super Speed Racing	109,95

DREAMCAST ANGEBOTE NUR GÜLTIG ÜBER VERSAND !

**PlayStation**

Sun! Memory Card 1 Meg	9,95
Sun! Memory Card 2 Meg	19,95
Sun! Memory Card 4 Meg	29,95
Sun! Memory Card 8 Meg	39,95
Sun! Memory Card 24 Meg	49,95
Sun! Extension Kabel	9,95
Sun! Rgb Kabel	9,95
Sun! Link Kabel	9,95
Sun! Rgb Kabel Pro	14,95
Sun! Mouse + Mouse Pad	24,95
Pal Booster	19,95
Game Hunter (Importe)	24,95
Dual Shock (Nachbau)	24,95
Classic Joypad	9,95
Transparent Gehäuse	49,95



INTERNET BESTELLUNG : [WWW.GETMORESUN.COM](http://WWW.GETMORESUN.COM)

BESUCHEN SIE UNSERE SUNSTORES DIE IHNEN EINE GROSSE AUSWAHL AN SUN! HARDWARE BIETEN KÖNNEN

**SUNFLEX**

ORDER HOTLINE : 02352 - 953 350  
ORDER FAXLINE : 02352 - 953 349

Ladenpreise können abweichen!



**SUNSTORE SPRINGE**  
BULLDOG GAMES  
VOLKSENER STR 4G  
31832 SPRINGE  
Tel: 05041 972010

**SUNSTORE KASSEL**  
GAME SHOP  
JUSSOW STR 3  
34125 KASSEL  
Tel: 0561 8709356

**SUNSTORE DÜSSELDORF**  
GAME COMPANY  
ACKERSTR 34  
40233 DÜSSELDORF  
Tel: 0211 353120

**SUNSTORE KREFELD**  
FIRST CLASS  
NIEDERSTR 103  
47829 KREFELD  
Tel: 02151 487244

**SUNSTORE BETZDORF**  
FUN PROFI  
SCHULSTR 5  
57518 BETZDORF  
Tel: 02741 972041

**SUNSTORE WIESLOCH**  
L.O.C.  
BREITWIENEN 4  
69158 WIESLOCH  
Tel: 06222 380223

**SUNSTORE MÜNCHEN**  
GAME TOWN  
KAPUZINER STR 25A  
80337 MÜNCHEN  
Tel: 089 54403481

**SUNSTORE GOTHA**  
WORLD OF GAMES  
ERFURTERSTR 15  
99867 GOTHA  
Tel: 03621 850300

**SUNSTORE EISENACH**  
WORLD OF GAMES  
MARKSCHEFFELSHOF 8  
99817 EISENACH  
Tel: 03691 785296



HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT  
Fax: 02352 953280

Ladenpreise können abweichen, Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten, Preis & Verpackung 12,00 zzgl. NV, Verwandte Logos/Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller

# VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 0  
 Im Internet: www.videogame.de  
 Fax 030 425 48 62

**Räumungsverkauf**  
 \*Saturn-Games  
 ab 9,90 DM

## An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

**Cooler Preise**  
**Importspele Hier!**

### Manga Videos



z. B.	
Bubblegum Crisis 1-4	je 49
Devil Hunter Yoko 1+2	je 49
El Hazard Vol.1-3	je 39
Neogenesis Evangelion Box 2	79
Streetfighter II Die Serie Box 3+4	je 59
Tekken	39

### Sonstiges

<b>Soundtracks z. B.:</b>	
Final Fantasy VII Reunion	59
Final Fantasy VII	59
Final Fantasy VIII	99
Metal Gear Solid	19,90
Parasite Eve	79
Xenogears	99
Schlüsselhänger	
<b>Diverse "Magic Line" Lösungen z. B.:</b>	
Abe's Odyssey	24,80
Akuji - The Heartless	9,90
Alundra	14,80
Allianis + Safebreaker	9,90
Baphomets Fluch 1+2	9,90
Blaze & Blade	14,80
Breath of Fire 3	9,90
Casper	9,90
Command&Conquer 1+2	je 9,90
Diablo	9,90
Discworld 1+2	9,90
Exhumed	9,90
Final Fantasy VII	14,80
Gex 2 + Rayman	9,90
Heart of Darkness	9,90
Legacy of Kain	9,90
Medi Evil	14,80
Mission: Impossible	9,90
Myst	9,90
Riven	9,90
Suikoden	9,90
Tekken Sammelband 1,2+3	14,80
Tomb Raider 1, 2 + 3	je 9,90
Warhammer 2-Dark Omen	9,90
Wild Arms	9,90
Zelda	14,80
<b>Zeitschriften wie z. B.:</b>	
EDGE	16,00
ANIMANIA	12,00
EGM	16,00

### Game Boy

Drucker	DI	99
Final Fantasy Adventure	US	79
Final Fantasy Leg. I-III je	US	79
Die Schlimple Color	DI	59
Kamera	DI	89
Pokémon	US	69



**Action Figuren je 34,90 DM (weitere auf Anfrage)**

### Nintendo 64

1080° Snowboarding	DI	89
All Star Baseball 2000	DI	109
Beetle Adventure Racing	DI	119
Box Freaks	DI	99
Body Harvest	DI	79
Castelvania 64	DI	119
Chameleon Twist	DI	49
Clayfighter 63 1/3	PV	49
Dual Heroes	DI	59
Extreme G 2	PV	79
F-Zero X	DI	89
F 1 Racing Simulation	DI	109
FIFA '98	DI	69
FIFA '99	DI	109
Fighter's Destiny	DI	99
Forsaken	DI	59
Gamebuster	DI	99
Gex 3D	DI	119
GT 64 Championship	DI	99
Holy Magic Century	DI	99
Infrat Pad 5	DI	109
Lamborghini	DI	69
Madden '99	DI	69
Mario Party	DI	99
Micromachines 64	DI	119
Mission Impossible	DI	99
Multi Racing Championship	DI	99
NASCAR '99	DI	109
NBA Courtside	DI	69
NBA In the Zone '98	US	19
NFL Quarterback Club '99	DI	99
NHL '99	DI	119
NHL Breakaway '99	DI	89
San Francisco Rush	DI	79
<b>South Park</b>	<b>DI</b>	<b>109</b>
Star Wars-Rogue Squadron	DI	119
Top Gear Overdrive	DI	109
Top Gear Rally	DI	59
Turok 2	PV	99
Turok 3	DI	69
Virtual Chess 64	DI	69
V-Rally	DI	99
Vigilante 8	DI	119
WCW vs NWO Revenge	DI	119
Zelda	DI	109

### Dreamcast

Dreamcast - Grundgerät	ab 599	
Control Pad	JP	79
Joystick - Arcade	JP	139
Lenkrad	JP	149
Memory Card	JP	79
Memory Card-Mattha	JP	je 79

**Farbiges Gehäuse gefällig?**  
 Wir wechseln Dein ALTES aus  
 Farbe nach Wahl **NUR 79,90 DM**  
 Gehäuse farbig **NUR 59,90 DM**  
Partnernachfrage anfragen!!!

### Pal-Wandler

PAL-Wandler	JP	69
RGB-Kabel mit HIFI Anschluss	JP	79
RGB-Umbau incl. Kabel	DI	99
S-VHS Kabel	JP	79
Spannungswandler	PV	29
Aero Dancing	JP	129
Blue Slinger	JP	129
<b>Buggy Heat</b>	<b>JP</b>	<b>129</b>
<b>Climax Lancers</b>	<b>JP</b>	<b>129</b>
<b>Daytona 2</b>	<b>JP</b>	<b>129</b>
Game Gun	JP	99
Godzilla Generations	JP	79
House of Dead 2	JP	119
House of Dead 2 mit Gun	JP	189
Marvel vs. CAPCOM	JP	139
Monaco GP 2	JP	129
Pen Pen Trillion	JP	129
Power Stone	JP	129
Redline Racer	JP	139
SEGA-Rally 2	JP	129
SONIC Adventure	JP	129
Super Speed Racing	JP	129
Tetris 4 D	JP	79
Vibration Pack-"Puru Puru"	JP	79
Virtual Fighter 3	JP	129
VGA Box	JP	159
White Illumination	JP	109

### Sony Playstation

A Bug's Life	DI	89
Abe's Odysee	DI	49
Abe's Odysee 2	DI	79
Akuji-The Heartless	DI	89
Apocalypse	DI	89
Asterix	DI	99



### Azure Dreams

Azure Dreams	DI	89
Box Freaks	DI	59
Bloody Roar	DI	79
<b>Bomberman Fantasy Race</b>	<b>DI</b>	<b>89</b>
Box Champion	DI	79
Breath of Fire 3	DI	89
Burn A Move 4	DI	79
<b>Castrol HONDA Superbike</b>	<b>DI</b>	<b>89</b>
Civilization 2	DI	89
Colin McRae Rally	DI	89
Colony Wars 2	DI	79
Command & Conquer	DI	49
Command & Conquer Geggenschlag	DI	89
Constructor	DI	59
Control Pad	ab 15	
Diablo	DI	59
Driver	DI	89
Duke Nukem - Time to Kill	DI	79
F 1 Racing Simulation	DI	89
Formel 1 '98	DI	89
Forsaken	DI	39
G-Police	DI	49
Gex 3D-Return of the Gecko	DI	49
Grand Theft Auto-London	DI	49
Guardian's Crusade	DI	89
Heart of Darkness	DI	49

Hard Edge	DI	89
Jeremy McGrath Supercross '98	DI	69
Kensel	DI	89
KKND 2 - Krossfire	DI	99
Lenkrad für 3 Systeme	ab 99	
Master of Monsters	DI	89
Medi Evil	DI	89
Metal Gear Solid	DI	89
Metal Machines V 3	DI	45
Motor Racer 2	DI	79
Motor Mash	DI	39
<b>Monkey Hero</b>	<b>DI</b>	<b>89</b>
Music	DI	89
NASCAR '99	DI	79
NBA live '99	DI	79
NBA Pro '98	DI	59
Need for Speed 4	DI	79
NHL '99	DI	79
One One	DI	49
O.D.T.	DI	79
Pax Corpus	DI	49
Premier Manager '99	DI	89
Populous	DI	79
<b>Play Poy 2</b>	<b>DI</b>	<b>89</b>
Pro Pinball - Big Race USA	DI	59

R-Type Collection	DI	79
Rally Cross 2	DI	89
Rayman	DI	39
<b>Ridge Racer 4</b>	<b>DI</b>	<b>89</b>
Riven	DI	69
Road Rash 3D	DI	79
Rogue Trip	DI	79
San Francisco Rush	DI	79
<b>Soul Reaver</b>	<b>DI</b>	<b>99</b>
Sports Car GT	DI	89
Street Streetfighter	DI	89
Superstar Soccer '98	DI	79
Swing	DI	89
Tai-Fu	DI	89
Tekken 3	DI	99
Terchu	DI	89

**ANGEBOT DES MONATS**

Dual Shock "Sonic" (programmierbar) ..... 15,-  
 Speicherkarte 1 MB RGB (Kabel) ..... 15,-  
 Lenkrad mit Gummieremise ..... 99,-  
 Speicherkartensammlung am PC ..... 79,-  
 Spiele 0,50 € Stk mit Rumbel ..... 65,-  
 Kasse für den Spieler Pro ..... 89/159,-

**PSX-Umbauchip**  
 für JP u. US-Games  
 zum Selbsteinbau  
 incl. Anltg.  
**nur 14,90**

**VIDEO & GAME**

Bei jeder Bestellung  
 Gratis unser  
 Kundenmagazin

# Unsere Multimedia Shops in Berlin

**Verkauf & Verleih**

**BERLIN CARREE**  
 am Alex  
 Karl-Liebknecht-Str. 13

**Wollen Sie VIDEO & GAME Partner werden? ANRUFEN !!!**

**Verkauf**

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

**Verkauf & Verleih**

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



soul calibur

Genre: Beat 'em Up Entwickler: Namco Erhältlich: ab September '99

Wie schon auf der Tokyo Game Show im März war auch auf der diesjährigen E3 *Soul Calibur* eines der absoluten Messe-Highlights. Die Stände von Namco und Sega, an denen das grafisch überwältigende Beat 'em Up probegespielt werden konnte, waren ununterbrochen von unzähligen Zuschauern umlagert. Von den insgesamt zehn Kämpfern, die das fertige Spiel aufbieten wird, waren in der zu 40 Prozent fertiggestellten Version noch nicht alle anwählbar. Doch es war bereits deutlich zu erkennen, daß Namco keinerlei Probleme hat, das Arcade-Spiel originalgetreu für



Namcos erstes Dreamcast-Projekt stahl vielen anderen Spielen die Show

Dreamcast zu konvertieren. Die hochauflösende Grafik präsentiert sich unglaublich detailliert, und die Kampfarenen sind in weiches, sehr realistisches wirkendes Licht getaucht. Wie beim Vorgänger *Soul Blade* ist das Kampfgeschehen extrem schnell gestaltet. Oft dauert es nur wenige Sekunden, bis einer der mit den verschieden-



sten Hieb- und Stichwaffen ausgerüsteten Kontrahenten eine Runde für sich entschieden hat. Absolut flüssige Animationen verschmelzen zu den unterschiedlichsten Kampfstilen, die häufig von ausladenden Combos, aber auch spektakulären Special-Moves dominiert werden. Laut Namco wird



Grafisch ist *Soul Calibur* selbst Segas *Virtua Fighter 3tb* um Längen voraus und geizt auch nicht mit spektakulären Spezialeffekten

die Dreamcast-Version von *Soul Calibur* mit 60 Frames in der Sekunde laufen und somit dem Spielhallen-Original in nichts nachstehen. Zudem wird sie durch einige zusätzliche Spielvarianten wie einen Trainings-, Time-Attack- und Story-Modus zusätzlich aufgewertet. *Soul Calibur* könnte neben den Sega-Titeln einer der wichtigsten Garanten für einen erfolgreichen Dreamcast-Launch in Europa und den USA werden.



Prügelspiel-Fans werden wohl um die Anschaffung der Konsole nicht herumkommen. Schließlich werden einem auf keinem anderen System Beat 'em Ups von Sega, Capcom und Namco geboten. Auch SNK hat angekündigt, Dreamcast zu unterstützen und will noch in diesem Jahr eine Umsetzung von *King of Fighters '98* auf den japanischen Markt bringen. Zu diesem Projekt war auf der E3 allerdings nichts Neues zu erfahren. ■

midways dreamcast-titel

Pünklich zum US-Launch bringt Midway vier DC-Spiele auf den Markt. Diese könnten bereits auf der E3 probegespielt werden. Vor allem *Ready 2 Rumble Boxing* kam mit seinen comicartigen Charakteren und Animationen beim Publikum sehr gut an. ■



Hydra Thunder



Mortal Kombat Gold



NFL Blitz 2000



Ready 2 Rumble Boxing





## shen mue

Genre: Action/Adventure Entwickler: Sega Erhältlich: ab August '99 (jp)

**B**eindruckendstes Sega-Spiel auf der Messe war zweifellos Yu Suzukis *Shen Mue*, das grafisch allen Vorschüßlorbeeren ohne Einschränkungen gerecht wurde. Um den gehetzten Messebesuchern die Vielfalt des Spiels näherzubringen, wurden an einem Dutzend Konsolen verschiedene Sequenzen präsentiert. So konnte an einem Gerät das System



Alle 500 in *Shen Mue* auftauchenden Charaktere haben eine individuelle Mimik



der Quick Time Events an Hand einer Schlägerei in einer Lagerhalle erprobt werden. Dabei müssen rechtzeitig die eingeblendeten Tasten gedrückt werden, damit Hauptdarsteller Ryo Hazuki heil aus dem Handgemenge herauskommt.

Diese vorberechneten Aktionen zeigen extrem realistische, per Motion-Capturing erstellte Animationen. Eine andere Szene befindet sich in einer Spielhalle, in der klassische Sega-Automaten zu sehen sind. Ryo wendet sich allerdings weder *Hang On* noch *Out Run* zu, sondern wagt eine Partie Dart.



Das umfangreiche Abenteuerspiel wird voraussichtlich in zwei Teilen ausgeliefert

Einfluß auf den Flug der Pfeile hat der Spieler nur insofern, daß er den Zeitpunkt des Wurfs bestimmen kann, während sich Ryos Hand langsam in verschiedene Richtungen bewegt. Bester Beweis für die grafischen Qualitäten *Shen Mues* lieferte eine Sequenz, in der ein sehr detailliert ausgearbeitetes Gesicht in Echtzeit gezoomt und mit verschiedenen Lichteffekten versehen werden konnte. Selbst feinste Hautporen und Härchen waren dabei zu erkennen. Leider blieben alle gezeigten Sequenzen Beweise für die spielerische Tiefe schuldig, über die man bisher noch nicht sehr viel aussagen kann. ■

## biohazard: code veronica

Genre: Action/Adventure Entwickler: Capcom Erhältlich: tba

**Z**u den am sehnlichsten erwarteten Dreamcast-Spielen gehört ohne Zweifel die Fortsetzung der *Resident Evil*-Reihe. Anschließend an den zweiten Teil übernimmt wiederum Claire Redfield eine der Hauptrollen. Sie macht sich nach ihren alptraumhaften Erlebnissen in Raccoon City auf die Reise nach Europa,



Im fertigen Spiel wird eine Ego-Perspektive anwählbar sein, von der es leider aber noch keine Bilder gibt

um ihren verschwundenen Bruder Chris zu suchen. Dabei kommt sie erneut mit den Auswirkungen der fatalen Genexperimente in Berührung, die von der ominösen Umbrella Corporation ausgeführt wurden. Auf der E3 wurde *Code Veronica* lediglich auf Video gezeigt, doch bereits diese frühen Szenen konnten überzeugen. Anders als bei den PlayStation-Vorgängern



Die Hintergründe dieser Version sind nicht vorberechnet – erlauben daher Interaktion

sind die Hintergrundkulissen nicht vorgerechnet, sondern werden in Echtzeit berechnet. Auf diese Weise ist eine echte Interaktion mit dem Inventar möglich. Ein von Schüssen durchsiebter Zombie torkelt beispielsweise umher, reißt dabei wild mit den Armen rudernd die Lampe von der Decke und knallt mit voller Wucht auf einen Beistelltisch, den er dabei recht übel zurichtet. Trotz der Nutzung von Polygonen läßt die Grafik nichts von der sagenhaften Atmosphäre der Horror-Serie missen. Vielmehr gewinnt sie durch die intensiveren Lichteffekte einen wesentlich plastischeren Ausdruck. ■



### castlevania resurrection

Genre: Action/Adventure  
 Entwickler: Konami of America Erhältlich: ab November '99

Lange war es nur ein Gerücht, nun ist es offiziell. Konami entwickelt ein exklusives *Castlevania*-Abenteuer für Dreamcast. Genau wie die N64-Version wird auch diese Vampirjagd in 3D mit kompletter Bewegungsfreiheit gestaltet. Als Dracula mit Hilfe der Gräfin von Castlevania durch ein Portal wieder in die Welt der Lebenden zurückkehrt, tritt der Belmont-Clan an, dem Spuk aus dem Reich der Toten ein Ende zu bereiten. Nähere spielerische Inhalte sind bisher leider nicht bekannt. Auf der E3 wurde das Spiel ausschließlich auf Video gezeigt und hinterließ bei den Betrachtern sehr gemischte Gefühle. Tatsächlich kann das in den USA entwickelte Action-Adventure wohl nicht ganz mit seinen aus Japan stammenden Vorgängern mithalten. ■



Das Spiel macht leider auf Standbildern eine deutlich bessere Figur als in Bewegung



Bei den Endgegnern griffen die Entwickler tief in die Trickkiste griechischer Mythologien



### dynamite cop

Genre: Action Entwickler: Sega Erhältlich: im Handel (jp)

Bei der Umsetzung des Model-2-Automaten *Dynamite Cop* handelt es sich um den zweiten Teil des außerhalb Japans unter dem Titel *Die Hard Arcade* bekannten Action-Prüglers. Das Geschehen ist diesmal auf einem Luxus-Liner angesiedelt, den Terroristen in ihre Gewalt gebracht haben. Die auf der E3 präsentierte Dreamcast-Version fällt durch eine ungewöhnlich grelle Farbgebung auf.



Im Zweispieler-Modus muß achtgegeben werden, nicht seinen Partner zu verletzen

Spielerisch hat sich gegenüber dem Vorgänger wenig geändert. Zwischen den Schlagabtauschen werden immer wieder kurze Cut-Scenes eingestreut, in denen als Reaktionstest ein Knopf gedrückt werden muß, woraufhin der Charakter einer Gefahr ausweicht oder sich durch einen mit Gegnern gefüllten Korridor boxt. Als Waffen kommen dabei die verschiedensten Objekte zum Einsatz. ■



Hat man einen Gegner einmal in der Mangel, werden die wildesten Combos ausgeführt

### airforce delta

Genre: Action Entwickler: Konami Erhältlich: ab November '99

Konamis Flug-Action-Spiel hat nun einen offiziellen Titel. *Airforce Delta* bietet mehr als 30 Kampfflugzeuge, von der klassischen F-4 bis zum hochmodernen F-22. Ähnlich wie bei Namcos *Ace Combat* müssen Missionen in den unterschiedlichsten Umgebungen absolviert werden. Die auf der Messe vorgestellte Version konnte sowohl grafisch als auch spielerisch beeindrucken und übertrifft das eher durchwachsene *Aero Dancing* von CRI bei weitem. ■



*Airforce Delta* bietet actionreiche Luftkämpfe und eine schnelle 3D-Grafik

### ubi softs dc-titel

Ohne Zweifel attraktivstes DC-Spiel der Franzosen ist *Rayman 2*, das den sympathischen Helden in eine farbenfrohe 3D-Welt führt. Neu angekündigt wurde das Unterwasser-Action-Adventure *Deep Fighter: The Tsunami Offensive*.



Rayman 2



Speed Devils



## ecco the dolphin

Genre: Action Entwickler: Appaloosa Erhältlich: 4. Quartal '99

Nach seinen äußerst erfolgreichen Mega-Drive-Auftritten wird der Delphin Ecco Ende dieses Jahres auch auf Dreamcast zu Unterwasserabenteuern starten. Als seine Familie und Freunde plötzlich durch einen Strudel unbekannter Herkunft verschwinden, bricht er zur Suche nach ihnen auf und bekommt es



Mit dem Delphin Ecco zielt Sega auf eine junge Zielgruppe und bietet ihr friedliche Abenteuer unter dem Meeresspiegel

mit gefräßigen Haien und feindlichen Außerirdischen zu tun. Mit Hilfe seines Sonars und Tips von anderen Delphinen und Killerwalen sucht sich Ecco seinen Weg

durch ein mit zahlreichen Abzweigungen und versteckten Arealen gespicktes Gebiet. Die Wassereffekte hinterlassen bereits in der erst zu 20 Prozent fertiggestellten Version einen hervorragenden Eindruck. Bei der Darstellung der verschiedenen Transparenzebenen kann die Dreamcast-Hardware ihre Muskeln spielen lassen und erschafft eine bisher noch nie auf einer Heimkonsole gesehene stimmungsvolle Tiefseewelt. ■



Appaloosa ist 1.5 Party-Entwickler und erhält somit volle Unterstützung von Sega



# Invasion des Mega- Sounds.



PC-Gaming

Home-Cinema

Video-Games

Mach Dich bereit für den akustischen Overthrill! Denn jetzt kommt der neue Sennheiser Surrounders und bringt den ultimativen **3-D-Sound** der Superlative: Action - Sound aus vier Kanälen. Aufsetzen und abfahren! Noch Fragen? Näheres unter 0180/5221539 oder unter [www.sennheiser.com](http://www.sennheiser.com)

**SENNHEISER**



**toy commander**

Genre: Action Entwickler: No Cliché Erhältlich: 4. Quartal '99

**T**oy Commander war eines der Überraschungsspiele der E3, von denen zuvor noch nichts an die Öffentlichkeit gedrungen war. Wie es der Titel schon andeutet, übernimmt man die Kontrolle über verschiedene Spielzeuge wie Miniaturautos oder Flugzeuge, mit denen sehr abwechslungsreiche Missionen erfüllt werden müssen. So konnte man in der präsentierten Version durch ein knallbunt dargestelltes Haus düsen, über einen gedeckten Eßtisch fliegen und gegnerische Spielzeugsoldaten aufs Korn nehmen. Noch wirkte die Steue-

rung zwar etwas hakelig, doch *Toy Commander* hat ohne Zweifel das Potential eines äußerst originellen Action-Spiels für alle Al-

tersgruppen. Vor allem der Mehrspieler-Split-screen-Modus verspricht beste Unterhaltung in großer Runde. ■



No Cliché hat eine knallbunte Spielzeugwelt erschaffen, die zum Erkunden einlädt

**snowboarding**

Genre: Action/Sport Entwickler: UEP Systems Erhältlich: 4. Quartal '99

**A**us rechtlichen Gründen wird UEP Systems' *Snowboard-Racer* nicht den Titel *Cool Boarders* tragen können. Auswirkungen auf die Güte des Spiels hat dies aber offenbar nicht. Die grafische Qualität der

PSX-Vorgänger übertrifft die noch recht frühe DC-Version bei weitem und sticht in puncto Schnee- und Eiseffekte selbst Nintendos *1080°* aus. Bleibt nur zu hoffen, daß es den Entwicklern noch gelingt, einige interessante

Kurse zu designen, denn die auf der E3 gezeigten Pisten waren ein wenig belanglos. ■



Es wird noch nach einem endgültigen Titel für UEPs Snowboard-Spiel gesucht

**nba 2000/nfl 2000**

Genre: Sport Entwickler: Visual Concepts Erhältlich: September '99 (us)

**N**achdem Sega bereits vor zwei Jahren Anteile an Visual Concepts erworben hatte, wurde der Sportspiel-Spezialist, der für Electronic

Arts unter anderem *NHL Hockey 97* und *NBA Action 98* entwickelte, nun komplett aufgekauft. Auf der E3 konnten recht fortgeschrittene Versionen von *NFL 2000* und *NBA 2000* (Arbeitstitel) probegespielt werden. Beide Simulationen zeichnen sich durch extrem realistische Animationen mit jeweils mehr als 1.500 Bewegungsphasen aus. Dies entspricht ungefähr dem Vierfachen dessen, was bisher bei Sportspielen üblich ist. Über das Display des VMS können, ohne daß es der Gegner sieht, Strategien und Spielzüge angewählt werden.

Ebenfalls in Arbeit befindet sich *NHL Hockey*. *NBA 2000* soll noch in diesem Jahr auch in Deutschland erscheinen. ■



Für einen erfolgreichen US-Launch sind die beiden Sporttitel immens wichtig



Daß Sportspiel-Spezialist EA nicht für DC entwickelt, ist für Sega offenbar kein Problem



## maken X

Genre: Mech-Action

Entwickler: Atlas Erhältlich: 4. Quartal '99

Mit *Maken X* präsentierte Atlas überraschend einen der grafisch und spielerisch eindrucksvollsten Dreamcast-Titel der Messe. Aus einer Ego-Perspektive, nur mit einem Schwert bewaffnet, tritt der Spieler im Bauch eines Jumbos gegen unzählige Feinde an. Verschiedene

Sprungtechniken, die sich erstaunlich gut kontrollieren lassen, gewähren ein hohes Maß an Bewegungsfreiheit. Der vorgestellte Flugzeuglevel war äußerst stimmungsvoll und optisch absolut scharf dargestellt. Da First Person Shooter bisher auf der Liste der angekündigten Dreamcast-Spiele noch fehlen, könnte *Maken X* vielleicht in diese Lücke stoßen. ■



*Maken X* ist offensichtlich von *Tenchu* und Konamis *Metal Gear Solid* inspiriert



Trotz extrem schneller 3D-Engine ist die Übersicht gut

## f1 world championship

Genre: Rennspiel

Entwickler: Video System Erhältlich: 4. Quartal '99

Ubi Softs hervorragendes *Monaco Racing Simulation 2* bekommt schon bald Konkurrenz. Video System hatte bereits das vielgelobte *F1 World Grand Prix* für N64 entwickelt und stellte auf der E3 eine 50-Prozent-Version der Dreamcast-Umsetzung des PC-Titels *Official Formula 1 Racing* vor. Obwohl das Spiel weder grafisch noch spielerisch Maßstäbe setzen kann, wird wohl genüßlich allein die offizielle FIA-Lizenz für den Erfolg des Produktes sorgen. ■



Das kürzlich veröffentlichte PC-Original war eher enttäuschend



Mit Ausnahme des Kanadiers Jacques Villeneuve sind alle Fahrer der Saison '98 wählbar

## red dog

Genre: Action

Entwickler: Argonaut Erhältlich: ab September '99

Nach *StarFox* (SNES), *Croc* (PlayStation/Saturn) und *Buck Bumble* (N64) hat Argonaut nun Dreamcast für sich entdeckt. Die Briten gehören zum exklusiven Club der 1.5-Party-Entwickler und präsentierten auf der Messe eine zu 60 Prozent fertiggestellte Version von *Red Dog*, in der zwei Level anwählbar waren. Der Spieler übernimmt dabei die Kontrolle über einen kleinen Panzer, der eigentlich nichts Furchtflößendes an sich hat. Mit der Bordkanone die androiden Gegner auszuschalten gestaltete sich aufgrund der recht störrischen Steuerung äußerst schwierig. Die Grafik wirkte zwar technisch sauber, konnte jedoch aufgrund ihrer Schlichtheit nicht unbedingt begeistern. ■



*Red Dog* bietet auch einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Teilnehmer



## mdk2

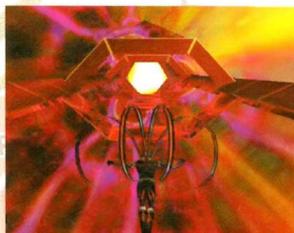
Genre: Action

Entwickler: BioWare Erhältlich: September '99

Das selbe Entwicklungsteam, das bereits für das vielumjubelte PC-Rollenspiel *Baldur's Gate* verantwortlich zeichnete, arbeitet zur Zeit an der Dreamcast-Version von *MDK2*. Bisher gibt es von der Rückkehr in die düstere Welt von Kurt Hectic, dem Roboterhund Max sowie dem exzentrischen Dr. Hawkins allerdings nur eine Handvoll recht beeindruckender Screenshots zu sehen. Dank der speziellen Grafik-Engine Omen können sämtliche für den PC erstellten Programm-Codes ohne Umwege direkt auf Dreamcast übertragen und gleichzeitig die besonderen Features der PowerVR-II-Chips ausgenutzt werden. ■



Die Bilder von *MDK 2* stammen aus einer 30-Prozent-Version



Das Original-Spielkonzept wurde von Dave Perrys Shiny Entertainment erdacht



donkey kong 64

Genre: Jump&Run Entwickler: Rare Erhältlich: ab Dezember



Nintendo und Rare lassen endlich wieder den Affen los. Auf der diesjährigen E3 wurde erstmals *Donkey Kong 64* präsentiert. Der lang erwartete N64-Nachfolger der erfolgreichen *Donkey Kong Country*-Serie für Super Nintendo zählte zweifellos zu den Messe-Highlights. Acht grafisch extrem aufwendig gestaltete Level und zwei Endgegnerkonfrontationen konnten probegespielt werden. So



Jeder verfügt über individuelle Fähigkeiten, die nur ihm Zutritt zu bestimmten Arealen verschaffen. Diddy Kong wurde zum Beispiel mit zwei Pistolen ausgestattet, während Donkey Kong aus einer Shotgun feuert und Tiny Kong ihre Zöpfe als Propeller benutzt. Lanky Kong ist schlaksig und kann mit Unterstützung seiner langen Arme sehr hoch springen. Chunky Kong hingegen ist untersetzt und hebt kaum

bekannte Szenarien wie der Dschungel oder ein Aztekentempel fehlen ebenso wenig wie völlig neue Welten. Dazu zählen unter anderem eine Spielzeugfabrik und ein Leuchtturm. Seinen besonderen Reiz bezieht das Spiel jedoch in alter Tradition durch seine vielen versteckten Minispielchen. Zudem versprechen die Entwickler eine enorme Langzeitmotivation durch die insgesamt fünf verschiedenen spielbaren Charaktere.

vom Boden ab, schlägt dafür jedoch sehr kräftig zu. Allerdings steht die Affenfamilie nicht von Anfang an vollständig zur Verfügung. Das Spiel beginnt mit Donkey Kong, der seine Verwandten erst freispielen muß. Der Spieler steuert jedoch immer nur einen Affen zur Zeit. Ein Zweierteam wie es aus der *Donkey Kong Country*-Serie bekannt ist, gibt es nicht. Dafür integrieren die Programmierer einen Deathmatch-Modus für bis zu vier Spieler. Einen Kooperativ-Modus wird es jedoch nicht geben.

Interessant ist, daß Nintendo mit der Unterstützung des Expansion Paks nun ernst macht. *Donkey Kong 64* läuft nun mit der Speichererweiterung. Ähnlich wie seinerzeit das Rumble Pak bei *LylatWars*, soll das Expansion Pak dem *DK64*-Modul gleich beigelegt werden. In Amerika ist die 256-MBit-Cartridge für den 22. November angekündigt, der Europa-Release soll etwas später, aber definitiv noch vor Weihnachten stattfinden. ■



Mit den Waffen eines Affen. Diddy ballert mit zwei Guns à la Lara Croft um sich



Wie schon auf dem SNES konnten besonders die Unterwasserszenen beeindruckend



**Sony Playstation**

Grundgerät	best. Dual Shock Joypad	239,00
Cyber Shock	JoyPad in edler Look	59,95
Dual Shock Joypad	orig. versch. Farben	59,95
Anatex Lenkrad Rally		139,00
Anatex Lenkr. Speedster		189,00
Memory Cards	ab 19,95	
GB Kabel	best. MP3-Anschluss	29,95
Scorpion Light Gun		69,95
tasche PSX		49,95
D-Case	für 14 CDs	29,95
GameBuster Deluxe		99,95
mploider Cheat Modul		89,95
mploider Pro Cheat Modul		139,95
Xtreme		119,95
Alien Combat 3		139,95
Alien Resurrection	Action	99,95
Headlines		99,95
Moody Roar 2	best. em Up	99,95
Revivilisation 2		99,95
Troc 2	Jump in Run	89,95
Darkstalkers 3	best. em Up	109,95
Nino Crisis	Action Adventure	139,95
Secret World Noir	Adventure	89,95
Driver	Autorennen	94,95
Dungeons & Dragons		139,95
Threez	to Beat em up	129,95
1 - Racing Sim 2	Autorennen	94,95
Police 2		99,95
Hex 3	Jump in Run	94,95
Internal Section	Shooter	139,95
Legend of Legaia	Adventure	129,95
eMans 24		99,95
unar the Silver Star	Adventure	159,95
Messiah		99,95
Metal Gear Solid	Action-Adventure	79,95
Metal Gear Solid S.E.	volange Vorsetz	129,95
eed for Speed 4	Autorennen	94,95
Point Blank 2		129,95
opulus 3	strategie	94,95
Prince Naseem Boxing		94,95
-Type Delta		89,95
idge Racer Type 4	Autorennen	94,95
ollage	Autorennen	94,95
adowman		99,95
hanghail - True Valor	puzzle	94,95
hao Lin		129,95
ilent Hill		99,95
ou of the Samurai	best. em Up	129,95
oul Reaver	Action-Adventure	99,95
tar Wars: Episode 1	Adventure	139,95
street Fighter Alpha 3		99,95
uikunden 2		129,95
ales of Phantasia	Adventure	139,95
ricky Sliders	Freeride Snowboarding	139,95
andal Hearts 2	Adventure/Strategie	94,95
ally 2		99,95

**Sega Dreamcast**

Grundgerät	inkl. Kabel & Spannungsteiler	699,00
JoyPad		89,95
Joyboard	für Beat em ups	159,95
Lenkrad Arcade Racer		179,95
Gun		89,95
Virtual Pak	für JoyPad, Lenkrad oder Gun	89,95
Visible Memory	Memory Card	79,95
RGB Kabel	inkl. Color-Blooster	69,95
VGA Box	Monitor Anschluss	169,95
Aero Dancing	Kunstflug-Simulation	139,95
Blue Stinger	Action Adventure	149,95
Bugby Heat	Offroad Racing	149,95
Dynamite Deka 2	Action/Mal	149,95
Evolution	Adventure	129,95
F1 - Grand Prix 2	Autorennen	149,95
GetBass	inkl. Fishing Boat	249,95
Godzilla Generations		119,95
Jolly	Comedic RPG	139,95
King of Fighters	best. em Up	149,95
Marvel vs Capcom	best. em Up	149,95
Pen Pen Tricolor	Fun-Racing	129,95
Pen Pen Tricolor	Fun-Racing	129,95
Pop n Music	Parasola Core	139,95
Power Stone	best. em Up	139,95
Psychic Force 2012	best. em Up	139,95
Puyo Puyo N	puzzle	139,95
Redline Racer	Motorradrennen	149,95
Sega Rally 2	Autorennen	139,95
Sengoku Turb	RPG	139,95
Sonic Cross	Adventure	119,95
Sonic Adventure	Jump in Run	139,95
Super Speed Racing Cart		149,95
Tetris 4D	puzzle	99,95
Virtua Fighter 3TB	best. em Up	139,95

**NEO GEO Pocket**

Grundgerät	NeoGeoPocket Color	199,00
Diverse Farben, 16-Bit, C-Midi Display		
Netzteil		49,95
Linkkabel	Dreamcast kompatibel	49,95
King of Fighters R-1		99,95
King of Fighters R-2	color	119,95
Metal Slug	tba	99,95
Pocket Tennis		99,95
Zuzette Bobble Mini	color	119,95
Samurai Shodown		99,95
Samurai Shodown 2	color	119,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

**Nintendo 64**

Grundgerät	Mario Pack	249,00
Expansion Pack 4MB		69,95
Memory Card 4Meg		79,95
Rumble Pack		39,95
Antennenkabel		49,95
GameBuster Deluxe		99,95
Body Harvest		129,95
Castlevania		119,95
Charlie Blasts Territory		139,95
F1 World Grand Prix 2		94,95
Gauntlet Legends		139,95
Gex 2		149,95
Hybrid Heaven		129,95
Jet Force Gemini		129,95
Mario Party		99,95
Mystical Ninja 2 - Goemon		139,95
Penny Racers		94,95
Perfect Dark		139,95
Rayman 2		129,95
Rush 2		119,95
Rugrats		129,95
Shadowgate		139,95
Shadowman		119,95
South Park		119,95
Superman		129,95
Starcraft		129,95
Star Wars-Episode1-Racer		119,95
Tetris		89,95
Tonic Trouble		129,95
Twelve Tales: Conker 64		129,95
Twisted Edge Snowboarding		129,95
WWF Attitude		139,95
Zelda 64		129,95

Außerdem führen wir zahlreiche Merchandise Produkte rund um Nintendo -> Referenz Adventure !

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

**Digital Video Disk**

USA - Code 1	
A Bug 's life	Disney/Pixar 79,95
Allen 1-4	im. Edition Box 1.6.99 229,95
American History X	69,95
Antz!	69,95
Blade	Wesley Snipes 69,95
Bulworth	Warren Beatty 69,95
Future Sports	Wesley Snipes 69,95
I still know what u did last S.	69,95
Rush Hour	Jacky Chan, Chris Tucker 69,95
Soldier	Kurt Russell 54,95
Vampires	James Woods 69,95
Deutsche DVDs - Code 2	
Armageddon	59,95
Freeze: Alptraum	Nachtwache 49,95
Godzilla	59,95
H2O Halloween	49,95
Lethal Weapon 4	59,95
Pulp Fiction	Quentin Tarantino 59,95

The Big Lebowski | Beckus | Goodman 49,95



Pioneer 414 US-Fabrikat Multizone, PAL/NTSC, 220V 1299,00

- DTS Kompatibel
- Composite Video Output
- New Video LSI für verbessertes Datenlesen und Decodieren.
- Video CE Playback
- 98kHz Sampling Frequenz
- 24 Bit Auflösung Audio D/A Wandler
- Pioneer Exclusive Viterbi-BE Decoding process
- für verbesserte Fehlerkorrektur und viele neue Funktionen.

Umbauen aller gängigen Modelle für alle Ländercodes  
Alle Umbauten mit Garantie!

Fordern Sie unsere umfangreiche DVD-Preiskarte kostenlos an oder erfragen Sie Neuheiten telefonisch

# ARJAY GAMES

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

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

**Game Boy Color**

Grundgerät	inkl. 2 Batterien	149,00
Diverse Farben, 16-Bit, C-Midi Display		
Netzteil		49,95
Linkkabel	Dreamcast kompatibel	49,95
King of Fighters R-1		99,95
King of Fighters R-2	color	119,95
Metal Slug	tba	99,95
Pocket Tennis		99,95
Zuzette Bobble Mini	color	119,95
Samurai Shodown		99,95
Samurai Shodown 2	color	119,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

**Merchandise**

Metal Gear Solid		
Zippo inkl. Case und Keyring		199,00
Wrist Watch by FOSSIL	strong (Import)	399,00
Soundtrack	original Game Music	29,95



Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

## JUMP & RUN

# 0221-1607111

Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Darunter berechnen wir DM 5,- Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,- Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch die United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Aufwand). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns verschickten Waren berechnen wir die entsprechenden Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für elektronisches Übernehmen, Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bis zum Kaufzeitpunkt übernommen. Der Austausch von Software wegen Nichtfunktionieren ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos, Screenshots und verwendete Artworks sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht.



perfect dark

Genre: First Person Shooter Entwickler: Rare Erhältlich: ab Dezember

Mit großer Spannung wurde die erste spielbare Version von *Perfect Dark* erwartet. Was die Messebesucher präsentiert bekommen, enttäuschte sie nicht. Der *GoldenEye*-Nachfolger ist weit mehr als ein Aufuß seines Vorgängers. Das Spiel um die Geheimagentin Joana Dark besticht durch konsequente Verbesserungen. Detailliertere Texturen und unglaublich realistische Echtzeit-Lichteffekte heben das Grafikniveau deutlich an. Der qualitativ hochwertige Dolby-Surround-Sound unterstützt die düstere Sci-Fi-Atmosphäre enorm. Freunde von Messern, Pistolen und Gewehren werden entzückt sein zu hören, daß Joana auf ein Repertoire von insgesamt 40 Waffen zurückgreifen kann. Besonders interessant ist ein Gewehr namens Far-Sight. Dieses steht ausschließlich im Multiplayer-Modus zur Verfügung und dient dazu, jenen feigen Typen, die immer nur hinter einer Ecke lauern, den Garaus zu machen. Das FarSight versetzt den Spieler in die Lage, durch Wände zu schauen. Der Bildschirm wird grün wie bei einem Nachtsichtgerät und zeigt Wärmequellen an. Gegner werden rot dargestellt. Das Kaliber ist so durchschlagskräftig, daß es durch Wände schießt. Damit es ausschließlich gegen feige Herumlungerer eingesetzt wird, ist die Zielvorrichtung extrem träge. So lassen sich lediglich stillstehende Gegner anvisieren. Der



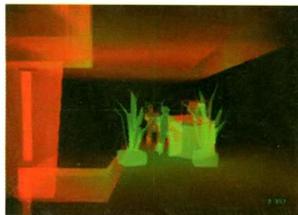
ein Team mit CPU-Handlangern. Diesen kann man über das Digi-Pad Befehle wie Rückendeckung oder Stürmen geben, um aus einer Partie als Sieger hervorzugehen. Doch damit nicht genug. Mittels



Mehrspieler-Modus bietet aber noch mehr Besonderheiten. So ist die optimierte Engine nun in der Lage, acht herumlaufende Kontrahenten zu verwalten. Das heißt, daß sich vier CPU-Gegner zu vier Spielern gesellen können. Es ist möglich, Teams zu bilden und auf eigene Faust auf die Pirsch zu gehen. Wer keine Freunde zur Hand hat, tritt gegen sieben Computer-Charaktere an oder bildet

Game Boy Camera kann das eigene Gesicht oder eine beliebige Vorlage aufgenommen, bearbeitet und als Gesichtstextur eingesetzt werden. Dies ist kein Scherz! Nintendo führte die Option vor. Die ganze Prozedur ging problemlos und in weniger als einer Minute über die Bühne. Damit sie aber nicht jedesmal wiederholt werden muß, speichert die Cartridge die selbst erstellten Texturen und bietet die Möglichkeit, sie per Controller Pak mit Freunden zu tauschen.

*Perfect Dark* soll im Dezember als 256-MBit-Modul erscheinen, nach aktueller Planung in einer gewaltentschärften Version auch in Deutschland. ■



CPU-Charaktere als Gegner oder Team-Mitglieder bereichern den Multiplayer-Modus

## Jet Force Gemini

Genre: Shoot 'em up Entwickler: Rare Erhältlich: ab August



Mit *Jet Force Gemini* hat Rare einen weiteren Topitel in der Entwicklung, der noch vor *Donkey Kong 64* und *Perfect Dark* erscheinen wird. Der Spieler steuert drei verschiedene Charaktere durch dreidimensio-

nale Shoot-'em-Up-Wellen. Es handelt sich dabei um die beiden Helden Juno und Vela sowie ihren intergalaktischen Hund Lupus. Alle drei bahnen sich ihren eigenen Weg zum Heimatplaneten des Endgegners Mizar. Dort wollen sich die drei zu einer Gruppe formieren, die mit vereinten Kräften verhindert, daß Mizar die alleinige Macht über das Universum an sich zieht.

Sowohl Juno als auch Vela und Lupus wachsen im Laufe der Zeit an ihren Aufgaben. Sie stoßen auf knifflige Puzzle und geraten in gefährliche Konfrontationen mit Mizars kampf-freudiger Armee. Je mehr sie den Schwierigkeiten trotzen und je näher sie ihrem Ziel kommen, desto stärker und vielseitiger werden sie. Wer möchte, kann das Spiel im Kooperations-Modus zu zweit spielen. Im Mehrspieler-Battle können hingegen bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Neben dem klassischen Deathmatch-Modus steht auch ein Raumschiff-Wettrennen zur Auswahl bereit. *Jet Force Gemini* wird von demselben Team ent-

wickelt, das bereits für das außergewöhnliche *Blast Corps* verantwortlich zeichnet. Die effektgespickte Grafik und der umwerfende Sound machen bereits einen guten Eindruck. Ebenso die sehr unterschiedlich gestalteten Level. Lediglich die Steuerung konnte noch nicht ganz überzeugen. Da sie sehr empfindlich ausgefallen war, verwirrte das plötzliche Mitschwenken der Kamera. Doch bis zum Release von *Jet Force Gemini* werden die Programmierer dieses Manko sicherlich zufriedenstellend in den Griff bekommen. ■



Von jedem etwas. Neben actiongeladenen Schießereien und kniffligen Rätseln gilt es, rasante Wettrennen zu bestehen



Auf den Hund gekommen: Lupus ist ein unverzichtbares Mitglied des Heldentrios

## armorines: project s.w.a.r.m.

Genre: First Person Shooter Entwickler: Probe Erhältlich: ab Dezember

Der für Ende 1999 geplante Action-Titel wurde nur hinter verschlossenen Türen gezeigt. Der Grund dafür ist, daß sich das

Spiel zur Zeit noch in einem sehr frühen Stadium befindet. Das Leveldesign ist noch in der Planungsphase, dafür konnten bereits einige Gegner bestaunt werden, die beeindruckend aufwendig animiert sind. Der Spieler steuert einen von zwei Marines im Kampf gegen die Bedrohung durch außerirdische Riesenameisen. Laut Producer Howard Perlman soll *Armorines: Project S.W.A.R.M.* „... die beste künstliche Gegnerintelligenz bekommen, die ein Videospiel je gesehen hat.“ next Level ist gespannt ... ■



Wie auch *Turok* und *Shadow Man* basiert *Armorines* auf einem Acclaim-Comic



world driver: championship

Genre: Rennspiel Entwickler: Boss Game Studios  
Erhältlich: ab Juni (USA)

Wenn ein Hersteller behauptet, er werde ein herausragendes, realistisches Rennspiel für N64 veröffentlichen, darf man mit Recht skeptisch sein. Bisher erschien schließlich bestenfalls gehobenes Mittelmaß.



Nebel wird in World Driver: Championship ausschließlich als Stilmittel eingesetzt

Doch nun scheint sich dies tatsächlich zu ändern. Auf der E3 hatte neXt Level die Gelegenheit, Midways World Driver: Championship probenzuspielen, das ab Juni ins Rennen geschickt wird. Das Spiel wurde von Boss Game Studios entwickelt, die bereits für Top Gear Rally verantwortlich zeichnen. Abgesehen von der sehr detaillierten und nahezu fehlerfreien Grafik – ganz selten kommt es zu kurzen Slow-downs – kann der Titel durch sein niveauvolles Gameplay überzeugen. Die Steuerung ist ausgesprochen feinfühlig und erlaubt eine äußerst realitätsnahe Kontrolle des Wagen.



Sehr reizvoll ist der Aufbau des Meisterschafts-

modus. Der Spieler startet eine Karriere als Rennfahrer und muß durch gute Leistungen immer bessere Sponsoren für sich gewinnen. So gelangt man an bessere Fahrzeuge und darf auf anspruchsvolleren Kursen starten. Insgesamt gibt es 33 Wagen und zehn Strecken. Letztere stehen durch unterschiedliche Abzweigungen in drei verschiedenen Varianten zur Verfügung, die zudem gespiegelt und in entgegengesetzter Richtung befahren werden können. Im Juni erscheint das Spiel in Amerika, wann es in Europa startet ist noch nicht klar. Die Bilder, die Midway zur Verfügung stellte, sind übrigens qualitativ schlechter als die Grafik im Spiel. ■



south park rally

Genre: Rennspiel Entwickler: Acclaim Studios Erhältlich: 1. Quartal 2000

Acclaim macht weiter von der South Park-Lizenz Gebrauch. Als nächstes soll ein Fun-Racer im Stil von Mario Kart erscheinen. Sämtliche Hauptcharaktere der Comicserie werden in den verschiedensten Vehikeln um die Wette brausen. Bisher wurde nur eine halb fertige PC-Version gezeigt, Acclaim verspricht jedoch, noch in diesem Jahr eine N64- und auch eine PSX-Fassung in Amerika zu veröffentlichen, Europa folgt voraussichtlich im ersten Quartal 2000. ■



Da South Park ohnehin auf Moral und Normen pfeift, kann man ungestört rasen, ...



... vorausgesetzt, man beherrscht sein Fahrzeug, denn sonst geht's ab in die Botanik

mini racers

Genre: Rennspiel Entwickler: Looking Glass Studios Erhältlich: 2000

Ferngesteuerte Autos düsen bei Mini Racers über die Piste. Neben verschiedenen Einspieler-Modi stehen auch diverse Multiplayer-Varianten für bis zu vier Teilnehmer auf dem Programm. Besonders interessant ist dabei die Möglichkeit, verschiedene Ansichten zu wählen. Entweder betrachtet man das Geschehen wie bei Micro Machines mit zoomender Kamera, oder man entscheidet sich für einen gesplitteten Bildschirm. ■



Die kleinen Mini-Racer steuern sich ähnlich präzise wie die verschiedenen ...



... Vehikel in den Wettrennen-Leveln aus Rares legendärem Blast Corps für N64



"Georg hat auch eine!"  
Mo-Fr. live im TV



**3059** NEUES GEHÄUSE FÜR ALLE PSX AUSSER SCPH-1002  
LIEFERBAR IN TRANSPARENT-BLAU UND TRANSPARENT-SCHWARZ  
**59,99 DM**



NEU: Demnächst in weiteren Farben!



PAKET: NEUES GEHÄUSE + SONY DUALSHOCK PAD + 1 MB MEMORYCARD nur 99,99 DM

**BONUS**  
JAM ab sofort mit PSX-Colorchip!



Das JAM! hat die unglaubliche Eigenschaft, jedes Videosignal (Video & S-Video) so umzuwandeln, dass ein handelsüblicher PC-Monitor (VGA) dieses Bild darstellen kann. Sie können also JEDE SPIELKONSOLE mit Videoausgang in der jeweils bestmöglichen Qualität anschliessen. Egal ob PlayStation, Nintendo64, Dreamcast oder jede andere Konsole oder jedes andere Videosignal. Egal ob DVD oder Videokamera. Da ein Monitor in Schärfe und Auflösung JEDEM Fernseher haushoch überlegen ist, sehen Sie zum ersten Mal die Spiele so, wie die Spieleentwickler sie sahen - auf Ihrem PC-Monitor. Ein PC ist zum Anschluss nicht erforderlich, er kann aber parallel zum ISiVideoeingang betrieben werden. Zwischen Konsole und PC kann so einfach umgeschaltet werden. Und das wichtigste: EGAL woher Ihre Konsole kommt, die Grafik ist IMMER in Farbe; das JAM! kann US-NTSC, JAPAN-NTSC und PAL in ein VGA-Signal umwandeln!

incl. PlayStation S-Videokabel nur **179,99 DM**

S-Videokabel Nintendo64 29 DM  
S-Videokabel Dreamcast 29 DM

kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy 8!

**SUPERCHIP®**

Der Superchip® mit SYPOC®-Technologie ermöglicht ausserdem das Abspielen von Importspielen. Funktioniert in jeder PlayStation, auch in den neuen Baureihen. Wir liefern Einbaupläne für alle Modelle mit. **JEDER CHIP WIRD GETESTET!**

NEU: ab sofort mit "Tarnkappentechnologie"

**SUPERCHIP EINBAUPLATINE**

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeitsensitive Vorlöten der Chips. Die Kabel sind ca. 20 cm lang, am Ende abisoliert und verzinnt. Der Chip wird gesockelt!

ORIGINAL SONY DUALSHOCK CONTROLLER

"DIE REFERENZ!"

je nur **49,99 DM**



...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist!  
(CoolBoards 3, MediEvil...!) bei uns zum Schleuderpreis! Achtung!  
Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controllern!  
NEU: Jetzt auch in Transparent, Blau, Grün und Schwarz

kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy 8!

**ACTIVATOR**

vorgestellt auf NBC EUROPE



Der Activator ist ein revolutionäres Modul für die PlayStation. Es wird einfach in den Parallelport gesteckt, und schon sind Sie in der Lage, auf Ihrer PlayStation Importspiele und Sicherheitskopien abzuspielen. Der lästige und garantieverletzende Umbau des Gerätes entfällt. Des weiteren ist der Activator ein vollwertiges Schimmelmodul, mit dem alle gängigen Codes funktionieren. Es sind bereits ca. 500 Codes für deutschsprachige Spiele enthalten, weitere Codes können über das Joypad eingegeben werden. So können Sie in Ihren Lieblingsspielen versteckte Funktionen, wie z.B. unendlich Energie, andere Waffen, andere Strecken, neue Fahrzeuge usw. erhalten. Die Benutzerführung erfolgt über ein Menüsystem auf dem Fernseher. Das Modul wird mit deutscher Anleitung und deutschen Bildschirmtexten geliefert.

**BONUS** ACTIVATOR AB SOFORT MIT PROBENHEFT "PlayStation Cheats and More!"

nur **98 DM**

game enhancer® (komplett englisch) nur 38 DM



Dreamcast™

PAL (deutsch) mit Pad und RGB-Kabel

nur **498 DM**

lieferbar ab 23.09.1999 - Vorbestellung möglich

7100 RGB-Kabel 19 DM

7520 S-Video-Kabel 29 DM

**NINTENDO64**

- 1100 Videokabel SCART 5 DM
- 4999 Joypadverlängerung 5 DM
- 4988 RumblePACK 10 DM
- 4900 RF-Modulator 10 DM
- 4929 S-Video-Kabel 29 DM

Linkkabel 2 Meter 17 DM 1109

Linkkabel 7,5 Meter 38 DM 1130

Linkkabel 30 Meter 98 DM 1175

RGB-Kabel mit Ensisführer 15 DM 1100

RGB-Kabel mit Audio 22 DM 1120

RGB-Kabel G-CON 25 DM 1170

RGB-Kabel mit Superchip 20 DM 1101

Padverlängerung mit Shock 15 DM 1292

Padverlängerung ohne Shock 5 DM 1299

Desktop-Joystick PSX 14 DM 1301

Playstation-Tasche 28 DM 5001

CD-DUPE ab 1998 DM 4090

2 InfrarotPads PSX 68 DM 208

RF-Antennenanschluß PSX 28 DM 500

PAL-Booster PSX 28 DM 600

PAL-Booster Dreamcast 98 DM 600

Cobra-Lightgun PSX 38 DM 300

Cobra-Pad PSX 10 DM 300

The Glove PSX 98 DM 300

Maus für PSX 29 DM 300

Multitap ORIGINAL SONY 68 DM 300

PSX umgebaut mit DualShock 299 DM 300

MovieCard für PSX 139 DM 300

Mr. Backup 264 898 DM 300

**VIRTUAL GUN®**

Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle! Der Schillert der Waffe fährt zum Nachladen zurück! Absolut realistisches Waffenverhalten!

**119 DM** mit Fusspedal III + Gcon Adapter



Ladengeschäft:  
Gpress data service  
Levetzowstr. 12a  
10555 Berlin  
Versandkosten 10-15 DM

alle Karten >1 MB mit LCD-Display  
**MEMORYCARDS UNKOMPRIMIERTE**

**MEMORYCARDS**

- 1 MB 9 DM 1701
- 8 MB 29 DM 1708
- 24 MB 38 DM 1724
- 40 MB 52 DM 1740
- 56 MB 62 DM 1756
- 72 MB 74 DM 1772
- 2 MB nur 18 DM 1802
- 3 MB nur 28 DM 1803
- 4 MB nur 38 DM 1804
- 6 MB nur 48 DM 1806
- 8 MB nur 58 DM 1808



Faxabruf 030-399 031 58

HANDELFRAGEN ERWÜNSCHT!

es gelten unsere AGBs!



**eternal darkness**

Genre: Action/Adventure Entwickler: Silicon Knights Erhältlich: 2000

Nintendo selbst bringt dieses Action-Adventure in den Handel, das vollmundig als eine Mischung aus *Zelda* und *Resident Evil* angekündigt wird. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Zeitreisenden, der das zerstörerische Werk einer aus alpträumenhaften Geschöpfen gebildeten Truppe durchkreuzt. Dabei wechseln sich reine Action-Sequenzen mit klassischen Adventure-Elementen ab, in denen man stets auf nervenzerfetzende Überraschungsmomente gefaßt sein muß. ■



Besonders auffällig sind die unglaublich realistischen Texturen und Lichteffekte



Eternal Darkness ist noch lange nicht fertiggestellt. Daher stürzt die Demo oft ab

**hybrid heaven**

Genre: Action/Adventure Entwickler: Konami Erhältlich: ab Oktober

Konamis Genremix ist nun so gut wie fertiggestellt. Während das Spiel bereits innerhalb der nächsten Wochen in Amerika veröffentlicht wird, müssen sich europäische Videospiele noch bis Oktober gedulden. Nach wie vor hält sich Konami über Details zur Story bedeckt, um Überraschungen nicht vorwegzunehmen. Aber gerade dies sowie die ausgezeichnete High-Res-Grafik und das gut spielbare Kampfsystem machen jedoch Appetit auf mehr. ■



Feuer und Flamme für die Rettung der Welt. Die Frage ist nur: Wo soll man anfangen?



Über zahlreiche Menüpunkte werden die Kämpfe mit den Gegnern ausgetragen

**wild waters**

Genre: Rennspiel Entwickler: Looking Glass Studios Erhältlich: ab Dezember

Mit *Wild Waters* entwickelt Looking Glass für Ubi Soft ein Kajakrennen, dessen Release für Ende '99 vorgesehen ist. Auf der Messe konnte zwar lediglich eine Strecke einer sehr frühen Version befahren werden, doch die hatte bereits ihre Qualitäten. Das Wasser des Flusses ist mit seinen Strudeln, Wellen und Stromschnellen extrem reali-

stisch ausgefallen und beeinflusst die Fahrt des Spielers. Sollten die Programmierer die

versprochenen sechs Strecken anspruchsvoll gestalten, steht einem Hit nichts im Wege. ■



**command & conquer**

Genre: Strategie Entwickler: Looking Glass Studios Erhältlich: ab August

Nicht totzukriegen war das Gerücht, *C&C* werde für N64 umgesetzt, nun ist es endlich soweit. Neben den Originalmissionen der PC-Fassung wird es einige Kampfeinsätze geben, die speziell für die N64-Version designt wurden. Eine Maus wird nicht angeboten, doch dank Analogstick hat der Spieler seine Truppen trotzdem sehr gut im

Griff. Ab August kann man der Global Defens Initiative oder der Brotherhood of Nod auf

dem Nintendo<sup>64</sup> zum Sieg verhelfen, mit Expansion Pak sogar in High-Res-Grafik. ■





**ARMY MEN:  
SARGE'S HEROES**  
3DO Company



Die Steuerung ist noch recht empfindlich, doch das Spiel hat einige frische Ideen und hübsche Grafiken zu bieten

**GAUNTLET: LEGENDS**  
Midway/Atari Games



Gauntlet: Legend sieht schon jetzt erstaunlich automatengetreu aus und bietet sogar zwei zusätzliche Level

**GEX 3:  
DEEP COVER GECKO**  
Crave/Crystal Dynamics



Die N64-Umsetzung des PSX-Titels wird vollständig lokalisiert. Im September erscheint das Spiel in Deutschland

**KNOCKOUT KINGS 2000**  
EA Sports



Es lebe der Sport! Electronic Arts nimmt nun auch das Fechten mit der Faust in ihr EA-Sports-Programm für N64 auf

**MARIO GOLF**  
Nintendo/Camelot



Ob man die Knuddelcharaktere nun mag oder nicht, Camelot hat mit Mario Golf ein ausgezeichnetes Spiel entwickelt

**POKÉMON SNAP**  
Nintendo



Bitte recht freundlich! In Amerika wurde mächtige Werbung für die ungewöhnliche Monster-Safari Pokémon Snap gemacht

**POKÉMON STADIUM**  
Nintendo



Das westliche Pokémon Stadium entspricht dem japanischen Pokémon Stadium 2, das sämtliche Monster bietet

**READY 2 RUMBLE**  
Midway



Midway macht sich wieder einen Namen als Spaßlieferant. RZR ist keine Simulation, sondern das reinste Vergnügen

**RESIDENT EVIL 2**  
Capcom/Angel Studios



Alle Achtung! Technisch ist die N64-Umsetzung tadellos gelungen, auch die FMV-Movies sind ausgezeichnet

**SHADOW MAN**  
Acclaim/Iguana



Shadow Man macht Fortschritte. Einem Release gegen Ende August steht nichts im Wege. Die Deadside wartet schon ...

**STARCRAFT**  
Mass Media



Die Nintendo64-Version von StarCraft bietet einen Zweispieler-Modus mit Splitscreen und zusätzliche Missionen

**WINBACK**  
Koei



WinBack überraschte mit einem Vierspieler-Modus und deutlich weniger Nebel als noch vor einem halben Jahr

**außerdem**

**R**idge Racer 64 wurde nur auf Video gezeigt. Das Spiel soll viele Elemente der ersten beiden Teile miteinander kombinieren und zusätzlich neue Wagen und Strecken beinhalten. Ein weiteres Novum in der Geschichte der Ridge Racer-Serie ist der Vierspieler-Modus mit Splitscreen. Wann das 256-MBit-Modul erscheint, ist bisher nicht bekannt. Mit Kirby 64 und Super Mario Adventure (ehemals Super Mario RGP 2) tauchten zwei Spiele auf, die vielfach bereits als gecancelt gehandelt wurden. Beide Titel wurden ebenfalls nur auf Video gezeigt. Acclaim kündigte für Dezember diesen Jahres das Multiplayer-lastige Turok: Legendes des Verlorenen

Landes an. Mehr als der Schriftzug des englischen Titels Turok: Rage Wars war von dem Spiel jedoch nicht zu sehen. Nintendos Messeprospekt kündigte das Agentenabenteuer Riqa an, das von der englischen Programmiertruppe Bits Studios entwickelt wird. Auf der Messe wurde es jedoch nicht gezeigt, es wird vermutlich im ersten Quartal des kommenden Jahres erscheinen. Während Mother 3 totgeschwiegen wurde, konnten von Ogre Battle 3 zu mindest einige Videosequenzen begutachtet



Ridge Racer 64

werden. Mario Artist wurde auf 64DD präsentiert. Ob das umfangreiche Mal- und Gestaltungsprogramm für den westlichen Markt auf Modul gebannt wird oder überhaupt nicht erscheint, ist nicht bekannt, es wird aber die Game Boy Camera unterstützen. Left Field entwickelt momentan im Auftrag von Nintendo Excite Bike 64. Die Neuauflage des NES-Motorradspiels soll über einen Vierspieler-Modus, einen Track-Editor und eine realistische Fahrphysik verfügen. Wann es soweit ist, weiß nur Big N. ■



Riqa

Nintendo

GAME BOY COLOR das unikum

Die meistverkaufte Konsole der Welt ist und bleibt der Game Boy (Color). Mehr als 70 Millionen Geräte wurden seit der Einführung des Handhelds im Jahre 1989 verkauft. Die E3 zeigte, daß auch die Software-Entwicklung für den Winzling boomt.

Um die *Pokémon*-Welle in Amerika nicht abebben zu lassen, werden gut gemixte Titel nachgeschoben. Für den GBC sind dies Ende Juni *Pokémon Yellow* und im September *Pokémon Pinball* (mit Rumble-Modus). Beide Titel wurden im großen Rahmen präsentiert, sind für Europa aber frühestens zu Weihnachten ein Thema. Hierzulande beginnt die *Pokémon*-Invasion im September nach alter Tradition zunächst mit *Pokémon Red* und *Pokémon Blue*. Nintendos *Super Mario Bros. Deluxe* sollte hingegen inzwischen auch in hiesigen Gefilden erschienen sein. Es handelt sich dabei um die Umsetzung des NES-Klassikers, der um einige Level erweitert wurde. Außerdem



1942



Resident Evil

können zwei Spieler per Link-Kabel in einigen Leveln Wettrennen gegeneinander veranstalten. Im Juli wird Nintendo *R•Type DX* releasen. In dem Modul stecken neben den farblosen Originalversionen von *R•Type* und *R•Type II* auch deren Color-Varianten sowie ein spezieller *DX*-Modus. Rare schickt den kleinen Nager Conker in *Conker's Pocket Tales* in ein aufregendes Abenteuer.

Auf der Suche nach Freundin Berri und verlorengangenen Geburtstagsgeschenken muß das Eichhörnchen viele Rätsel im Action-Adventure-Stil bestehen. Mit *Micky Racing* wollen die Engländer noch in diesem Jahr ein Kart-Racing-Game veröffentlichen, in



Monster sammeln ist auch in *Pokémon Pinball* der entscheidende Motivationsfaktor



Conker's Pocket Tales



Duke Nukem gibt alles. Auch in seinem gleichnamigen GBC-Spiel ist er am Drückern



F-1 WGP ist grafisch nicht sehr berauschend, aber spielerisch überraschend gut



In *Rainbow Six* ist das Fadenkreuz der beste Freund des Spielers, und der einzige



Die GBC-Fassung der NES-Version von *Ghosts 'n Goblins* weckt Erinnerungen ...

dem Mickey Mouse die Hauptrolle spielt. Red Storm arbeitet zur Zeit an einer GBC-Version von *Rainbow Six*, die im September das Licht der Welt erblicken soll. Earthworm Jim lebt! Im dritten Quartal geht er in *Earthworm Jim 3* auf Abenteuerreise. Nintendo eröffnete, daß sich *Metal Gear Solid* und *Tomb Raider* für den GBC in der Entwicklung befinden. Konami und Eidos gaben dazu keinen Kommentar ab. Capcom präsentierte eine beeindruckende GBC-Fassung von *Resident Evil*, die komplett inhaltsgleich mit dem PSX-Titel sein soll, sehr gut aussieht und im dritten Quartal erscheinen wird. Das gleiche gilt für *Street Fighter Alpha* und die NES-Adaptierungen von *Ghosts 'n Goblins* und dem Shoot 'em Up *1942*. Video System möchte ab Juli mit *World Grand Prix* alle Formel-1-Fans für sich gewinnen. Duke Nukem ist kein Unbekannter und ein Held aus Passion. Schießen ist seine Spezialität, warum nicht auch auf dem Game Boy? Bereits im Juli soll der engagierte Retter der Welt seine Knarre ziehen und auf Nintendos kleinster Konsole für Recht und Ordnung sorgen. ■

# ERSTE SAHNE

Zum Jubiläum  
des Jahres:

Der KING OF  
COMICS  
live in action!  
Mit irrer  
Jubiläums-  
Story und  
tellem  
Glitzer-  
Präge-  
Titel!



Grosses  
King of Comics  
Gewinnspiel

16 Extra-  
Seiten!

RING OF  
COMICS-  
Ausgaben &  
Teilnahmekarten  
ab 22.06.  
im Handel

Lustiges  
Taschenbuch

Ab nach Entenhausen!



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.

## Monopoly

Die sich derzeit abzeichnende Monopolstellung Sonys ist meiner Meinung nach eine Gefahr für den traditionellen Videospielemarkt. War er früher durch Innovationen bestimmt und gelenkt, werden selbige in absehbarer Zeit auf der Strecke bleiben und durch mehr oder weniger gute Fortsetzungen ersetzt. Schließlich sind Fortsetzungen sichere Hitkandidaten und rechtfertigen als solche die horrenden Entwicklungskosten. Tendenziell werden zwei neue Märkte entstehen: zum einen der kommerzielle Massenmarkt der Next Generation PlayStation und zum anderen der Freakmarkt (klingt abgedroschen) des Dreamcast, der für mich mit dem Neo•Geo gleichzusetzen ist. Zur Next Generation PSX muß ich noch anmerken, daß ich die Konsole erst in Aktion sehen muß, um die angebliche Wundergrafik zu glauben. Momentan lese ich jeden PSX-2-Bericht unter dem Motto: „Don't believe the Hype!“ Die bislang gezeigten Demos sind nicht besonders aussagekräftig, da sie nicht auf der Konsole selbst, sondern auf Development-Kits liefen. Außerdem sehe ich gewisse Parallelen zum „Ultra 64“-Hype, der in einer einzigen großen Enttäuschung endete. Zuzutrauen ist es Sony dennoch, daß sie eine solch leistungsfähige Hardware geschaffen haben.

**Stefan Schelper, Laatzon**

## neXt Level:

Gesundes Mißtrauen gegenüber der neuen „Wunderkonsole“ kann nicht schaden. Unsere Überschrift „... believe the Hype“ war übrigens (als Anlehnung an ein *PaRappa the Rapper*-Zitat) absolut darauf ausgerichtet, zum kritischen Hinterfragen der ganzen Angelegenheit anzuregen. Es ist eine Glaubensfrage, ob man alle Ankündigungen für bare Münze nimmt. Tut man dies, hat Sony das Ziel erreicht. Der Redakteur der *TV Spielfilm*, der übrigens von Sony zur Präsentation eingeladen wurde, konnte sogar schon eine Vergleichstabelle zwischen PSX 2, Nintendo<sup>64</sup>, Dreamcast und PC aufstellen – und kommt zu dem Schluß, daß die PlayStation 2 schnellen und variantenreichen Spielspaß bietet, und daß individuelle Eingabegeräte auch komplexe Spiele ermöglichen. Ein wahrer Visionär, der Autor! Doch genug vom Nostradamus der Videospiele ...

Wie Du ganz richtig bemerkst, sollte die Ultra-64-Geschichte vor allem den Fachmagazinen eine Lehre sein, daß nicht automatisch alles Gold ist, was glänzt. Auch die ersten PlayStation-Demos zeigten eine grafische Qualität, die erst fünf Jahre später mit der jüngsten Spielgeneration erzielt wurde. Aber genauso gut ist es möglich, daß es diesmal anders ist als in der Vergangenheit. Sobald die ersten Spiele vorliegen, wissen wir mehr. Interessant ist jedenfalls die Tatsache, daß westliche Entwickler immer noch keine Develop-

ment-Kits erhalten haben und kürzlich auf September vertröstet wurden ...

PS: Wir wollen doch schwer hoffen, daß Dreamcast über das Niveau der Kultkonsole Neo•Geo hinauskommt. Da die Software-Palette „ein wenig“ abwechslungsreicher ist, sollte das aber nicht das Problem sein.

## Lila Blut

Ich schreibe euch heute wegen des Leserbriefes von Markus Schön und Adrian Bernasconi aus der XL 5/99 und ich muß sagen, daß ich ihre Ansicht voll und ganz teile. Sicherlich ist *Turok 2* ein ganz nettes Spiel, aber ohne Blut in der PAL-Version fehlt einfach irgendwas. Und auch in puncto Levelaufbau muß ich den beiden leider recht geben. Ein bißchen kleiner hätten die Level ruhig ausfallen können und dafür lieber ein paar mehr. Jetzt aber noch mal zurück zu dem Blut. Ich denke, das ist auch irgendwie eine Frage des Realismus. Man sollte nicht an Spielen herumschnipseln, wo es nichts herumschnipseln gibt. Es ist einfach nur lachhaft, wenn man in der PAL-Version sieht, wie die Dinos nur kurz aufblincken und dann umfallen, nachdem man mit einer fetten Knarre auf sie geschossen hat. *Tomb Raider III - The Adventures of Lara Croft* ist da ja wohl eines der jüngsten Beispiele. Ich meine, *Tomb Raider* ist ja nun wirklich harmlos. Langsam verstehe ich das nicht mehr. Was soll man auch seinem kleinen Cousin erzählen, wenn er fragt, was da für lila Zeug aus dem Tiger spritzt?

Meiner Meinung nach artet das langsam, aber sicher in Lächerlichkeit aus. Manche Spiele und auch Filme werden indiziert und verboten wegen etwas Gewalt, und in den Nachrichten sieht man

## „Momentan lese ich jeden PSX-2-Bericht unter dem Motto: Don't believe the Hype!“

sie rund um die Uhr. Ich weiß ehrlich nicht, wo das noch hinführen soll. Alles in allem bin ich auch einer, der zu Recht behaupten kann, daß Deutschland schlichtweg die Computerspielehölle in ganz Europa ist. Tschüs, sagt ein besorgter Spieler!

PS: Macht weiter so! Eure Zeitung ist super.

**Rico, E-Mail**

## neXt Level:

Wir sind in diesem Zusammenhang ein wenig besorgt bezüglich *The House of the Dead 2*. Die Arcade-Fassung, die hierzulande in einigen Spielhallen anzutreffen ist, kommt ohne jegliche „Form von Gewalt“ aus: keinerlei Blut (weder rot, noch grün oder lila), keine Wunden oder ähnliches. Die Zombies stapfen auf den Spieler zu, werden beschossen und fallen um – verglichen damit ist *Turok 2* geradezu brutal. Segga hat sich bislang noch nicht entschieden, wann und in welcher Form die Dreamcast-Version in Deutschland

auf den Markt kommt. Hoffen wir, daß es nicht die obengenannte Fassung ist, denn ein pazifistischer Lightgun-Shooter ist noch weniger aufregend als ein gewaltfreier Ego-Shooter.

## David gegen Goliath

Wenn ich durch Fachzeitschriften erfahre, wie die Zukunft für Gamer und Entwicklerfirmen, die nicht ganz so reich sind wie EA, durch die PlayStation 2 aussieht (oder zumindest, wie sie für Sony aussehen könnte), wird mir leider etwas anders.

Ich hoffe (auch als alter Saturn-Fan), daß Dreamcast und auch die irgendwann neu auftauchende Nintendo-Konsole gegen den Riesen Sony bestehen können. Das wünsche ich mir für alle Spieler. Dazu gehört aber auch, daß diese wieder alles etwas transparenter sehen, sich nicht durch geschickte Werbung täuschen lassen und nicht jedem Trend hinterherrennen.

Wir bekommen auf Dauer nur gute Spiele, wenn sich die Großen da oben wieder um die kleinen Zocker kümmern müssen und nicht nur für die Masse einen Hit nach dem anderen neu auflegen.

Ich vermisse ehrlich die Innovationen der früheren Jahre.

Michael, E-Mail

## neXt Level:

Deiner Hoffnung können wir uns nur anschließen. Allerdings darf die Anmerkung erlaubt sein, daß sich auf den DC-Besitzer auch nicht gerade ein Füllhorn der Innovation ergießt. Abgesehen von *Power Stone* gibt es bislang nichts, was es vorher noch nicht gab.

## Dreamcast Deutschland

Erst einmal Glückwunsch zum vierten Geburtstag und dann ein großes Lob an euch, daß ihr schon im voraus soviel über Dreamcast informiert! Als ich zuerst von Segas neuer Konsole hörte, hielt ich einen Kauf für ausgeschlossen. Eure vielen Dreamcast-Berichte haben mich aber total umgestimmt. Allerdings bin ich noch ein wenig unsicher, was die Software angeht, darum hier ein paar Fragen:

1. Werden die von euch vorgestellten Titel alle in Europa erscheinen?
2. Wird *Shen Mue* bereits am Anfang erhältlich sein, oder wird man sich in Europa lange gedulden müssen?

3. Ich habe gehört, daß solch geniale PC-Spiele wie *Half-Life* und *Baldur's Gate* für Dreamcast umgesetzt werden. Nur Gerüchte, oder ist da was dran?

4. Wie teuer werden voraussichtlich die Spiele werden? Übliche 100 Mark, oder wird Sega ähnlich wie Nintendo über die 100-Mark-Grenze hinausschießen?

5. Ich habe gehört, daß Lorne Lanning von Dreamcast begeistert ist. Wird *Oddworld* also jetzt auf Dreamcast weitergeführt?

Andreas, E-Mail

## neXt Level:

Erst einmal danke für das Lob! Wenn Du mit dem Kauf eines PAL-Dreamcast liebäugelst, wirst Du die gewünschten Informationen rechtzeitig erhalten. Sega plant die große Deutschland-Premiere zur Internationalen Funkausstellung in Berlin Ende August.

1. Alle Titel werden natürlich nicht in Europa erscheinen. Konkrete Infos zum Deutschland-Start gibt es bislang kaum: Zum Launch am 23.9. sollen rund zehn Titel erhältlich sein, darunter auf jeden Fall *Sonic Adventure* und *Virtua Fighter 3tb*.

## Angebote des Monats:



**Predator 2 + Time Crisis**  
**89,- DM**

**Dual Arcade Light Gun**  
**99,- DM**



**PSX=Boothchips**  
unglaublich

**3,29 DM**

für alle PlayStation-Modelle mit ausführlicher Einbauleitung!



**3x ungleiche Preise**

- 1) Umbauchip+RGB Kabel nur **10,50 DM**
- 2) Umbauchip+Memory Card 1MB nur **11,50 DM**
- 3) Umbauchip+Memory Card 8MB nur **24,50 DM**

**PlayStation-Umbauservice**  
nur **29,00 DM**

**Garantienübernahme**  
Interaktion 25/24/14/10/6/3  
Festlegung auf die Spiel-  
PlayStation-Modelle  
Express an Bord  
= mit Garantie

RGB-Kabel	7,99 DM
RGB-Kabel mit Audioanschluss	10,99 DM
1 MB Memory Card	8,99 DM
2 MB Memory Card	19,00 DM
4 MB Memory Card	27,00 DM
8 MB Memory Card	21,99 DM
24 MB Memory Card	49,99 DM
PSX-Joypad	14,99 DM
Panther-Gun	39,00 DM
Exploder-Mogelmodul	89,99 DM
MB PSX-Dualshock	35,99 DM
PS-Hacker	39,00 DM
RF-Unit	21,99 DM
Pal Booster	29,99 DM
Linkkabel	13,99 DM
Joypadverlängerung	8,99 DM
Jordan Rumble Wheel	119,99 DM

Lieferung nur gegen Nachnahme + Fracht und Verpackung.



**0203 / 44 91 045**

Bestellfax: 0203 / 44 91 046

Lieferung erfolgt ab Lager Moers, Rheinbergerstraße 17 · 47 441 Moers

2. Aller Voraussicht nach nicht, denn in Japan wird das Spiel erst Ende August veröffentlicht. Wenn Sega die umfangreiche Übersetzung zügig bewältigt, ist ein Release zum Weihnachtsgeschäft denkbar. Schließlich ist *Shen Mue* Segas wichtigster Dreamcast-Titel.

3. An *Baldur's Gate* ist tatsächlich etwas dran (vgl. E3-Messe-News). Ansonsten gilt aber: Absichtserklärungen oder Gerüchte über DC-Umsetzungen gibt es zu so ziemlich jedem erfolgreichen PC-Titel.

4. Die Spiele werden 100 DM (oder weniger) kosten. Schließlich waren bzw. sind Modulpreise von 150 DM nicht gerade ein verkaufsfördernder Aspekt für das N64.

5. Das war Mr. Lannings Aussage von vor einem Jahr. Mittlerweile ist er aber von der PSX 2 begeistert, und nun ist Sonys angekündigte Konsole genau die richtige Hardware für *Oddworld: Munch's Oddysee*. Da sich der Release gleichzeitig von 2000 auf 2001 verschoben hat, sollte man die Sache nicht allzu ernst nehmen. Man fühlt sich an David „Schaumschläger“ Perry erinnert, der ständig verkündet, was er für ach so tolle Spiele auf jeder gerade neu angekündigten Hardware verwirklichen wolle – ohne, daß etwas dabei herauskommt. Vermutlich sind die beiden demnächst ganz begeistert von Nintendos Project Dolphin ...

## Kurz und bündig

Warum hattet ihr in XL 5/99 Tests von *Aero Dancing* und *Power Stone*, aber keine von *The House of the Dead 2*, *Blue Stinger* und *Monaco Grand Prix*?

Sascha Kaczmarek, E-Mail

### neXt Level:

Wir testeten keine Spiele, die wir erst einen Tag vor der Heftabgabe (an die Druckerei) in die Finger bekommen – so geschehen auch mit *Power Stone* (XL 4/99). Wir sind eben der Meinung, daß man nach drei Stunden spielen kein abschließendes Urteil fällen sollte.

## Gestern, heute, morgen

Nachdem ich eure Zeitschrift schon seit der ersten Ausgabe lese, wollte ich mich auch mal zu Wort melden. Zuerst muß ich euch für das gelungene Layout loben, wirklich sehr übersichtlich. Ich bin 18 Jahre alt und verfolge schon seit langer Zeit die Videospiele-Szene, meine erste Konsole hatte ich mit fünf Jahren (Interton Electronic VC4000), und seitdem ist das Videospiele mein Hobby. Ich habe N64, PS, SAT, DC und einen PC mit Voodoo-2-Karte. Es wurde echt Zeit, daß eine neue Konsole erschienen ist, denn die PlayStation ist an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit gestoßen. Verglichen mit den neusten Spielern

auf dem PC sieht die Grafik der PS wirklich bescheiden aus.

Zum DC muß ich sagen, daß die Grafik der eines modernen PCs fast ebenbürtig ist. Doch für die Zukunft sieht es nicht so gut aus, denn wenn im September der DC in Deutschland erscheint, gibt es schon den PIII mit Voodoo 3 zu kaufen. Da ich (fast) alle Konsolen von Sega besitze, hoffe ich natürlich, daß Dreamcast ein Erfolg wird, doch wenn die PS 2 er-

## „Es wurde Zeit, daß eine neue Konsole erscheint, denn die PlayStation ist an die Grenze ihrer Leistungsfähigkeit gestoßen.“

scheint, sieht es wieder ganz anders aus.

Zu den PC-News: Solch eine Rubrik wäre wirklich eine gute Idee (vor allem, da die Chance besteht, daß einige PC-Titel auch für Dreamcast umgesetzt werden. Vor einiger Zeit hatte ich die Möglichkeit, den *Daytona 2*-Automaten zu spielen, der hat echt eine super Grafik. Wird *Daytona 2* eigentlich für DC umgesetzt? Eure Arcade-Ecke finde ich sehr gut. Besteht eigentlich die Möglichkeit, daß im Zuge der EU das Verbot für unter 18jährige, Spielhallen besuchen zu dürfen, aufgehoben wird? Dann wären vielleicht auch in Deutschland Arcades wie Sega-World in London möglich ...

PS: Warum setzt Sega eigentlich *Phantasy Star* und *Wonderboy* nicht fort, und was ist aus *Toejam* und *Earl* geworden?

Stefan Konradt, E-Mail

### neXt Level:

Du hast mit der (mehr oder weniger) legendären deutschen Konsole, dem Interton angefangen? Wow, absolut kultverdächtig! (Von wem hast Du sie denn geerbt, wenn Du 1986 zum erstenmal damit gespielt hast?)

Der Vergleich PC- und Konsolen-Hardware mag zwar statistischen Wert besitzen, ansonsten hat er aber keine relevante Aussagekraft. Wichtig ist er höchstens noch für das Selbstwertgefühl einiger User ... PCs sind seit Jahren deutlich leistungsfähiger als beispielsweise die PlayStation. Das hat den Verkäufen des 32-Bitters aber keinen Abbruch getan. Es hat sich gezeigt, daß die beiden Plattformen friedlich nebeneinander existieren können. Es wird sich wohl niemand fragen: Kaufe ich mir einen Dreamcast für 500 DM oder einen PC für 2.500 DM, und dann die Entscheidung aufgrund der besseren Grafikleistung fällen. Genauso ist die Leistung der PlayStation 2 noch graue Theorie. Sonys Präsentation mag die PlayStation-Fangemeinde davon überzeugt haben, auf die nächste Sony-Konsole zu warten, doch potentielle Dreamcast-Käufer wer-

den ohnehin nicht dabeigewesen sein. Nichtsdestotrotz ist es für Sega ratsam, den Zeitvorteil zur PSX 2 nach Kräften auszunutzen.

Eine *Daytona 2*-Umsetzung für Dreamcast ist nicht unwahrscheinlich, aber angekündigt ist bislang noch nichts.

Eine Angleichung der Richtlinien im Rahmen der europäischen Version ist wünschenswert, doch dabei handelt es sich wohl eher um einen Wunschtraum. Schließlich ist

Deutschland so stolz auf den einzigartigen Jugendschutz, daß man sicherlich nicht von der derzeitigen Regelung abrücken will – auch wenn sich in der Praxis keine Unterschiede zur

Situation in unseren Nachbarländern abzeichnen. Außerdem ist die EU-Kommission mit wichtigeren Dingen beschäftigt – zum Beispiel mit den Norm-Abmessungen der idealen Euro-Banane.

Die Frage nach Segas Software-Politik können wir nicht beantworten. Warum setzt Sega *Shinobi*, *Panzer Dragoon* oder *Alex Kidd* nicht fort? Keiner anderen Firma gelingt es so perfekt, Serien zu etablieren, um sie dann in der Versenkung verschwinden zu lassen.

Da erinnert sich tatsächlich jemand an das kultige *Toejam & Earl* (2) ... GT Interactive hat kürzlich einen dritten Teil in Aussicht gestellt.

## Mehr Schein als Sein

Euer *Metal Gear Solid*-Test in XL 3/99 war der kompetenteste bisher – endlich mal vernünftige Infos über die Vorgänger. (Wegen Druckproblemen war es allerdings nur schwer lesen ...) Die regelmäßigen Interviews und die ausführlichen sowie immer topaktuellen Technikberichte verdienen auch ein dickes Lob – so etwas gibt's in der Form nur bei euch!

Ich hätte da mal eine Frage zu den 32-Bit-News in XL 4/99: Ich dachte, der Videospiele-Verleih wäre bereits mit einer Gesetzesänderung vom 9. Juli 1993 verboten worden.

Allerdings fand danach definitiv noch Verleih statt – und zwar nicht zu knapp! Warum legt Sony dem Videotheken-Verband erst jetzt nahe, den Verleih „einiger“ Titel einzustellen?

Was hat die denn so lange aufgehalten? Offensichtlich war doch das breitgefächerte Angebot des Videospiele-Verleihs der Grund für den Durchschnittsspieler, sich eine PS zu kaufen (und dann wie die Aasgeier Hunderte von Spielen zu kopieren)!

Chris Noll, E-Mail

### neXt Level:

(Vielen Dank für das Lob!) Verleih- und Importverbot gehen auf dieselbe Überlegung zurück. In der Aufbauphase wird beides als probates Werbemittel wohlwollend in Kauf

genommen. Die sogenannten Freaks sorgen mehr oder weniger für Word-by-Mouth-Propaganda, der kostengünstige Verleih ist eine prima Testplattform für eine erweiterte Zielgruppe. Da die Verkäufe nun einen hohen Level erreicht haben, benötigt Sony beides nicht mehr und erklärt es zur Wurzel allen Übels – der Raubkopien. Denn obwohl immer mehr PlayStations verkauft werden, stagnieren die Software-Verkäufe oder sind sogar rückläufig. Da sich der Handel massiv über diesen Mißstand beschwert, muß etwas dagegen unternommen werden – eben Import- und Verleihverbote. Die Durchsetzung dieser Maßnahmen ist eine ganz andere Frage: Wer soll Tausende von Videotheken auf die Einhaltung des Verbots überprüfen? Wie schon bei der Import-Thematik geht es wohl auch diesmal eher darum, den Handel davon zu überzeugen, daß etwas für das Ankurbeln der Umsätze getan wird.

## Weniger ist mehr

Ich kaufe jede neXt Level und bin im allgemeinen sehr zufrieden damit. Obwohl ich das Schreiben von Leserbriefen hasse, möchte ich euch diesmal etwas mitteilen. Als ich den *Metal Gear Solid*-Artikel in der Ausgabe 3/99 durchlas, blieb mir fast das Herz stehen. Da schreibt ihr doch tatsächlich, daß der erste Gefangene, der befreit wird, an einer Herzattacke stirbt. Ich dachte nur, so ein Riesenfehler paßt nicht zum Niveau der Zeitschrift. Als ob das für einen Spieler, der erforschen möchte und dafür auch bezahlt, nicht schon schlimm genug wäre, muß ich schließlich auch noch in der Klammer das Wörtchen „scheinbar“ lesen.

Ich finde, und sicher nicht nur ich, daß ein Bericht keine „Komplettlösung“ sein darf, schon gar nicht bei einem Spiel, das hauptsächlich von der Geschichte lebt und zu diesem Zeitpunkt noch nicht einmal erhältlich war. Im Namen der XL-Käufer möchte ich euch bitten, auf so ein Mißgeschick in Zukunft zu verzichten. Danke!

**Bane, E-Mail**

## neXt Level:

Du hast natürlich ein berechtigtes Anliegen. Allerdings fühlen wir uns durch den Vorwurf äußerst ungerecht behandelt. Unseres Erachtens merkt man dem Test deutlich an, daß wir sogar sehr penibel darauf geachtet haben, weder in Wort noch Bild mehr als das aller-nötigste über den Verlauf der Story zu verraten. Ausnahme: der Tod des DARPA-Chefs. Dieser geschieht aber ganz am Anfang des Spiels, und das „scheinbar“ verrät noch lange nicht, daß es 1.) kein Herzinfarkt war und 2.) daß der DARPA-Chef gar nicht der DARPA-

Chef war. Das „scheinbar“ erzeugt eher noch zusätzliche Spannung, weil über diese Szene seit Monaten berichtet wurde.

Wir denken übrigens, daß unser Test so ziemlich der einzige war, der darauf Rücksicht nahm, daß *Metal Gear Solid* von seiner Story lebt und in diesem Zusammenhang auf „andere“ verweisen. Da wurde wirklich alles versucht, die Spannung zu zerstören: Zusammenfassung der kompletten Story bis hin zum Endkampf, Bebilderung zu 90 % aus den letzten 20 Minuten des Spiels, Komplettlösung inklusive Abspannsequenz vor (!) dem Deutschland-Release des Spiels, Preisgabe sämtlicher Geheimnisse, die die Charaktere umgeben (z. B.: „Der Ninja ist in Wirklichkeit ...“) und so weiter und so fort.

Offenbar ist außer uns auch Konami dieser Meinung (vgl. Seite 58). Denn obwohl wir mit 95 % nicht die höchste Wertung in Deutschland gegeben haben und unter anderem Kritik an der Textflut und der Synchronisation geübt haben, wurden wir für die beste Berichterstattung zu *Metal Gear Solid* ausgezeichnet – worauf wir doch ein wenig stolz sind und worüber wir uns sehr gefreut haben.

## Besitzverhältnisse

Mich beschäftigt die unklare Situation beim Copyright. Ich beziehe mich auf den Emulatoren-Teil in XL 4/99. Darin war sinngemäß zu lesen, daß „Nachbauten“ von Systemen deshalb erlaubt sind, weil die Simulation einer Funktionsweise rechtens ist. Spiele hingegen seien das geistige Eigentum der entsprechenden Firmen. Sind Systeme das nicht? Stecken da nicht auch Ideen drin? Irgendwie will mir der Unterschied zwischen „harten“ und „weichen“ Codes/Informationen nicht bewußt werden. Was wäre zum Beispiel, wenn bereits ab Werk in einer Konsole ein Spiel fest integriert ist?

**Detlef Reinecke, Heidenau**

## neXt Level:

Bereits in unserer Emulatoren-Story in XL 5/98 haben wir berichtet, daß die Rechtslage unklar ist, da es bislang keinen gerichtlichen Präzedenzfall zu diesem Thema gibt. Den wird es aber vermutlich bald geben, denn Sony klagt bekanntlich derzeit gegen Connectix, den Hersteller des PlayStation-Emulators *Virtual Game Station*. Einer einstweiligen Verfügung wurde zwar im Vorfeld nicht stattgegeben, jedoch gleich nach Beginn der Verhandlung im April. Momentan darf die *Virtual Game Station* also nicht mehr verkauft werden, ein abschließendes Urteil steht derzeit noch aus. Sobald es vorliegt, werden wir darüber berichten. ■

## VideoGames-Competition neXt Level 4/99

Anläßlich der Neueröffnung verlorste nRG Videogames aus Hamburg einen ganzen Umzugskarton voller Preise. Die glücklichen Gewinner sind:

**Alien-Action-Figur:**  
Markus Felber, Mainz

**Resident Evil-Action-Figur:**  
Tobias Brunnhofer, Rostock

**Quake II-Action-Figur:**  
Frank Meister, Ludwigshafen

**Zelda 64-Action-Figuren-Set:**  
Martin Scheuring, Halle/Saale

**Duke Nukem-Action-Figur:**  
Andreas Klingelhöfer, Saulheim

**Turok-Action-Figur:**  
Reinhard Sichward, Wiesbaden; Sabib Mansur, Friedrichshafen

**Tekken 3-Action-Figur:**  
Kornelius Lusalleh, Burscheid

**Theme Hospital (PSX):**  
Thomas Reißig, Erlangen; André Hützen, Duisburg; Stefanie Marder, Braunschweig

**Fluid (PSX):**  
Wojtek Sadowski, Wesel; Dennis Redmann, Hamburg; Roger Manze, Sindelfingen

**ISS Pro 98 (PSX)**  
Harald Vogel, Ansbach; Kurt Krämer, Mönchengladbach; Sören Weller, Bremen

**Turok 2 (N64):**  
Mario Hübner, Rosenheim

**Star Wars: Rogue Squadron (N64):**  
Stefan Prauner, Berlin

**Final Fantasy Legend (GB):**  
Susanna Berger, Neustadt/Pfalz

- Bei einem Interview mit einem japanischen Magazin ließ Shigeru Miyamoto durchblicken, daß er an Spielen für eine neue Handheld-Konsole arbeite, die den Game Boy ablösen soll. Weitere Informationen waren dem Meister nicht zu entlocken. Möglicherweise handelt es sich dabei um ein Wiederauftauchen eines als Atlantis bekannten Geräts, daß 1996/97 quasi fertiggestellt war und sogar an einige externe Entwickler verteilt wurde. Angeblich handelt es sich seinerzeit um ein leistungsfähiges 32-Bit-System, das erstaunliche Polygon-Fähigkeiten besaß.
- Sega und Iomega haben einen Kooperationsvertrag geschlossen mit dem Ziel, eine Dreamcast-Variante des erfolgreichen Zip-Drives zu veröffentlichen. Zip-Disks haben eine Kapazität von 100 MB, weltweit wurden über 20 Millionen Laufwerke verkauft.
- Howard Lincoln, nach Minoru Arakawa die Nummer zwei bei Nintendo of America, kündigte für das Jahr 2000 seinen Rücktritt an. Über seine Nachfolge ist noch nichts bekannt. Da allgemein erwartet wird, daß Arakawa die Nachfolge seines Schwiegervaters Hiroshi Yamauchi an der Firmenspitze in Japan übernehmen wird, steht NoA möglicherweise ein kompletter Austausch der Chefetage bevor. Lincoln und Arakawa leiten seit 1984 die Geschicke von NoA.



- Im April kam mit *Top Gear Rally* das erste Game-Boy-Modul mit Rumble-Funktion auf den Markt. Japaner können ihre GBs mit *Pokémon Pinball* durchrütteln lassen.
- Ein Artikel in der *New York Times* brachte überraschende Differenzen im Hause Sony über die Positionierung der Next Generation PlayStation zutage. Während der Präsident von Sony Corp., Nobuyuki Idei, bestätigte, daß die PSX 2 weit mehr sei als eine Spiele-Plattform (Stichwort: Computermarkt), machte Ken Kutaragi deutlich, daß er die nächste Hardware erneut als reines Entertainment-System sieht. Auch über das Feature, DVD-Filme abspielen zu können, sollen die beiden Herren unterschiedlicher Meinung sein. Alles nur Show, um die Konkurrenz im unklaren zu lassen, oder echte Differenzen in der Chefetage?

gewinner & verlierer

Electronic Arts hat als erster Software-Hersteller die magische Umsatzmarke von einer Milliarde Dollar durchbrochen. Im vergangenen Geschäftsjahr (bis zum 31.3.99) erwirtschaftete EA satte 1,22 Mrd. Dollar, das entspricht einer Steigerung von 34 % gegenüber dem Vorjahr. Der Nettogewinn stieg nur leicht auf ca. 73 Mio. Dollar.

Der Nettogewinn der Sony Corporation ist im vergangenen Geschäftsjahr um fast 20 % auf 1,5 Mrd. Dollar gesunken – bei einem leicht gestiegenen Umsatz von 56 Mrd. Dollar. Sony Computer Entertainment setzte allein 6,5 Mrd. Dollar um (+ 8,5 % gegenüber dem Vorjahr). Der Gewinn aus dem operativen Geschäft stieg um 16,7 % auf 1,14 Mrd. Dollar. Laut SCE wurden bis zum Stichtag, 31.3.'99, weltweit 54,4 Millionen PlayStations ausgeliefert.

Für Sega hingegen endet das abgelaufene Geschäftsjahr mit einem krassen Minus. Prognostiziert ist ein Verlust von 45 Mrd. Yen bei einem Umsatz von 266 Mrd. Yen (100 Yen entsprechen etwa 1,50 DM). Ursprünglich wurde ein Gewinn von 1,6 Mrd. Yen bei einem Umsatz von 310 Mrd. Yen erwartet. Sega will deshalb bis März 2000 rund 1.000 Stellen abbauen. Damit mußte Sega zum zweiten Mal in Folge massive Verluste hinnehmen, was unter anderem im weltweit rückgängigen Arcade-Geschäft begründet ist.

Nintendo behauptete sich überraschend stabil und war im vergangenen Geschäftsjahr der erfolgreichste Software-Hersteller Japans und verwies Konami, Square und Sony auf die Plätze. Erwartet wird eine 20%ige Steigerung des Gewinns auf 155 Mrd. Yen. ■

dreamcast deutschland

Sega gab als Launch-Termin für Dreamcast in Europa den 23. September 1999 bekannt (USA: 9.9.). Die Konsole wird 499 DM kosten, zum Start sollen zehn Spiele erhältlich sein. Sega bestätigte bislang erst *Sonic Adventure* und *Virtua Fighter 3B*. Bis zum Jahresende sollen 20 weitere Titel hinzukommen.

Das Marketingbudget Segas beläuft sich nach eigenen Angaben auf 90 Mio. Euro für das erste Jahr. Rund ein Sechstel davon wurde durch einen Sponsoring-Deal mit Arsenal London auf einen



Jean-Francois Ceciliaillon (Sega Europa, llinks) mit David Dein und Arsene Wenger (Arsenal)

Schlag verpulvert. Eine genaue Summe wurde zwar nicht genannt, doch der für drei Jahre gültige Vertrag mit dem Londoner Fußballclub würde als „record deal“ bezeichnet und liegt dabei über den 10 Millionen Pfund, mit denen der Vorgängersponsor JVC die Kassen klingeln ließ.

In Japan hat Sega das Plaziel gerade so erreicht und eine Million Dreamcasts an den Handel verkauft. Die Durchverkaufsquote an den Endkunden ist allerdings sehr gering, weshalb die Händlerverkaufspreise für Import-Geräte inzwischen deutlich unter 400 DM liegen.

Das Modem sowie ein Internet-Browser sind im Lieferumfang enthalten. Gleichzeitig hat Sega eine Allianz mit der British Telecom (BT) und dem Dienstleistungsunternehmen ICL (eine eigenständige Tochter von Fujitsu mit weltweit 22.500 Mitarbeitern) geschlossen. Zum Verkaufsstart stellt Sega europaweit einen mit Ausnahme der normalen Telefongebühren kostenlosen und unbegrenzten Internet-Zugang zur Verfügung. BT ist dabei für die Verwaltung der Netzinfrastruktur verantwortlich, ICL gestaltet das Design und die Funktionen des Online-Services. Sega plant, Online-Gaming, Online-Shopping, Chat-Funktionen sowie den Versand und Empfang von E-Mails zu ermöglichen. ■

doppelt kult

Daß die japanischen Videospiele ihre Übersättigung durch herkömmliche Spiele durch die Flucht in skurrile Genres kompensieren, ist nicht erst seit Konamis *Beat Mania* bekannt. Einer der ersten und seltsamsten Vertreter der Zunft der etwas anderen Spiele war Taitos Zug- und Straßenbahnsimulation *Densha de Go!*. Von der PSX-Fassung des Arcade-Originals, die Ende '97 auf den Markt kam, wurden fast 1,5 Mio. CDs verkauft. Kultstatus erlangte auch der passende Spezialcontroller. Taito kündigte nun für die zweite Jahreshälfte eine N64-Fassung des Spiels an, die als besonderen Clou das Voice Recognition System unterstützt, mit dessen Hilfe der geneigte Hobby-Zugführer seine virtuellen Fahrgäste zum Beispiel auf die nächste Station oder das Anfahren des Zuges aufmerksam machen kann. Selbstredend nutzt *Densha de Go! 64* auch den 64GB-Adapter, damit Daten zwischen dem N64-Spiel und der Game-Boy-Fassung ausgetauscht werden können. ■



# Das Paradies hat acht Buchstaben.



www.graffiti.de

LEVEL 36

EXTRA LIVES 17



Göttlichen Spaß? Mit GameStar bestimmt. Von diesem Baum stammt so manche Erkenntnis: tolle Demos, aktuelle News, sündhaft gute Tips und Tests auf über 200 Seiten. Eben die ganze Welt der PC-Spiele. GameStar. Jeden Monat neu am Kiosk.

[www.gamestar.de/gratis](http://www.gamestar.de/gratis)

SHADOWGATE 64: TRIALS OF THE FOUR TOWERS

# Nieder mit dem Warlock

Halblinge als Helden wider Willen haben Tradition im Fantasy-Genre. Frodo Beutlin aus Tolkiens *Herr der Ringe* begründete dieses Fach, George Lucas' *Willow* eroberte Hollywood und Kemcos Del Cottonwood ebnet dem ersten Adventure auf Nintendos 64-Bitter den Weg.



Technisch ist die Grafik von *Shadowgate 64* sicher nicht die aufwendigste, doch um die ...



... typische Fantasy-Atmosphäre zu erzeugen, wurde eine ansprechende Umgebung errichtet



**B**evor sich Del zum Weltenretter mausern kann, muß er sich zunächst aus dem städtischen Kerker befreien. Während der notgedrungen tapfere Halbling trügerische Abwasserkanäle durchwatet, Turmgemächer untersucht, Friedhofsgräber begutachtet, Gespräche mit auftauchenden Menschen sowie Geistern führt und die umliegende Örtlichkeit genauer unter die Lupe nimmt, entwickelt sich das Geschehen anhand eines straff gespannen roten Fadens zu einer sehr fesselnden Fantasy-Story.

Die Perspektive des Spielers ist die eines First Person Shooters, und die Steuerung entspricht der von *Turok*. Während die Ansicht mit Hilfe des Analogsticks verändert wird, bewegt sich die Figur durch Einsatz der C-Buttons. Wer meint, ein dreidimensionales Adventure klassischer Prägung sei ein Widerspruch in sich, wird eines Besseren belehrt. Im Gegensatz zu den meisten Vertretern dieses Genres verzichtet *Shadowgate 64* auf die Darstellung eines Zeige-Symbols, dementsprechend kniffliger ist es, Besonderheiten der Umgebung zu erkennen. Statt einfach nur „mit der Maus über den Bildschirm zu wischen“, bis eine Einblendung erscheint, muß der Gegenstand des Interesses ins Zentrum der Perspektive gerückt werden, um anschließend durch Drücken der Aktionstaste zu überprüfen, ob Del etwas gefunden hat. Die Erfahrung, einen Raum bis in den letzten Winkel zu untersuchen, ist nicht nur neu, sie ist zudem faszinierend, und die Redewendung vom letzten Winkel ist in diesem Genre zum ersten Mal wörtlich zu nehmen. Viele Objekte bleiben so lange verborgen, bis der Halbling einen Stuhl, Felsbrocken und ähnliches umrundet oder sich in die Hocke begeben hat. Das klassische Versteckspiel um Dinge, die farblich mit dem Hintergrund verschmelzen, oder Items, die nur in Kombination mit anderen ihre Funktion preisgeben, ergänzt die Palette der Spielanforderungen.

Weitere Geheimnisse erschlossen sich Del erst im Gespräch mit auftauchenden Personen. Gleich zu Beginn des Spiels kann er sich mit



You put on the King of the Dead!

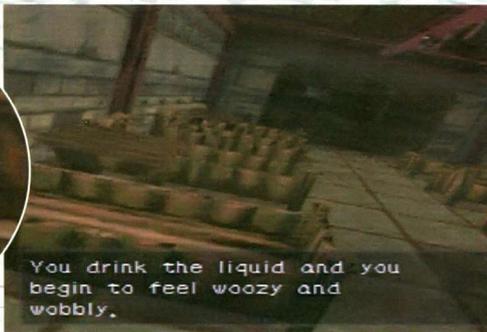
seinem Zellennachbarn, dem Magier Agaar, unterhalten. Dieser berichtet von magischen Gegenständen des Zauberers Lakmir, die in den vier verwunschenen Türmen verborgen sein sollen. Damit ist der Grundstein für eine lange Forschungsreise gelegt, an deren Ende die Auseinandersetzung mit dem personifizierten Bösen, dem Warlock Lord, auf den Helden wartet.

Geht es um das Sammeln von Informationen, dürfen Bücher und andere Formen der schriftlichen Aufzeichnung natürlich nicht fehlen. Das reichhaltige Lektüreangebot dient einerseits der atmosphärischen Verdichtung, dem Hineinversetzen in die Fantasy-Story, andererseits enthalten viele Lesestoffe wichtige Hinweise für das Weiterkommen. An diesem Punkt trennt sich die Spreu vom Weizen. Das heißt, echte Adventure-Freaks betrachten diesen Umstand als akzeptable oder gar willkommene Notwendigkeit, während sich der actionorientierte Spieler davon eventuell abschrecken läßt.

Die Atmosphäre von *Shadowgate 64: Trials of the Four Towers* lebt zu einem Großteil von der Dreidimensionalität. Die First-Person-Perspektive und die Möglichkeit, sich tatsächlich innerhalb der Räumlichkeiten zu bewegen, sind überraschenderweise perfekt in der Lage, den Spieler in das Geschehen zu ziehen. Überraschend deshalb, weil der Trend zuvor in Richtung fotorealistischer Kulissen in Form von gerenderten Einzelbildern ging. Eine derart detaillierte Grafik bietet Kemcos Adventure nicht, aber die gedeckten Farben der plastischen Umgebung sowie der mittelalterliche Soundtrack sind durchaus in der Lage, diesen ‚Mangel‘ auszugleichen. Anhänger der Gattung Adventure, die zudem eine Sword & Magic-Kampagne bevorzugen, können dem Abschluß der Lokalisation von *Shadowgate 64* erwartungsfroh entgegensehen. ■

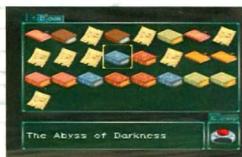
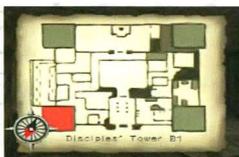


Um dem eisernen Griff des unbarmherzigen Kerkermeisters zu entgehen, muß sich der Halbling Del schon etwas einfallen lassen. Mit dem entsprechenden Equipment läßt sich der Wärter jedoch ablenken



You drink the liquid and you begin to feel woozy and wobbly.

Nach einem Schluck Liquid Sunset geht zwar nicht die Sonne unter, dafür beginnt die Perspektive zu schwanken wie ein stürmischer Ozean



Im Inventar des Spielers sammelt sich einiges an. Während die Karte fürs Weiterkommen eindeutig von Belang ist, gibt es Bücher und Schriftstücke, die allein der Verdichtung der fantasy-typischen Atmosphäre dienen

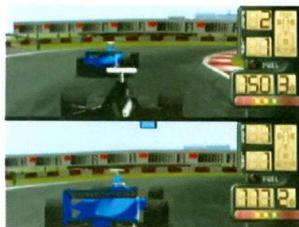
**Info:** Kemco hat sich mit *Shadowgate Classic* für den Game Boy und *Shadowgate 64: Trials of the Four Towers* für das Nintendo<sup>64</sup> einer klassischen Vorlage bedient. Während in der N64-Version lediglich Teile der Hintergrundstory, wie zum Beispiel der Erfindung Warlock

Lord, auf dem Original basieren, ist die Game-Boy-Fassung eine Umsetzung des NES-Adventures, das 1985 ursprünglich für Macintosh- und Amiga-Computer entwickelt wurde.



Hersteller:	Nintendo	Entwickler:	Paradigm	<b>Rennspiel</b>
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	17 + 1 Strecken	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	

# F-1 World Grand Prix II



**Info**

Das Expansion Pak wird nur geringfügig unterstützt. Statt der üblichen zwei Runden, die man sich nach dem Rennen im Replay ansehen kann, werden mit der Erweiterung 16 Runden wiederholt. Auswirkungen auf die verschwommene Grafik hat das Expansion Pak nicht. Übrigens ist der Vorgänger seit kurzem für zirka 70 DM in Nintendos Players-Choice-Reihe erhältlich.

**Gameplay:** *F-1 WGP II* fordert den Spieler mit einer komplexen Steuerung und anspruchsvollen Gegnern. Durch die abwechslungsreichen Modi kommt so schnell keine Langeweile auf.

**Präsentation:** Über die verschwommene Grafik kann man dank einer konstanten Framerate sowie detaillierter Strecken und Fahrzeuge leicht hinwegsehen. Realistische Soundeffekte und Funkverkehr mit den Mechanikern in englischer Sprache tragen ein übriges zur authentischen Atmosphäre bei. Sämtliche Bildschirmtexte sind in Deutsch gehalten.

**Speicherkapazität:** 128 MBit  
**Modulspeicher:** Vier Spielstände können gesichert werden.

Rumble Pak: ja

**W**eniger als ein Jahr stand den Entwicklern von Paradigm zur Verfügung, um den Nachfolger des Erfolgstitels *F-1 World Grand Prix* auf die Beine zu stellen. Zugegeben, die verbesserungswürdigen Aspekte hielten sich in Grenzen. Doch Paradigm hat nicht nur so gut wie alle Kritikpunkte aus dem Weg geräumt, sondern auch darüber hinaus alles daran gelegt, ein noch intensiveres Formel-1-Erlebnis zu vermitteln. Das bedeutet unter anderem, daß die Lizenz der '98er Rennsaison erworben wurde. Sämtliche Originalfahrer, -wagen und -strecken sind enthalten. Um den Realitätsgrad weiter nach oben zu schrauben, wurden alle Kurse mit beachtlich viel Liebe zum Detail gestaltet. Speziell Monaco erstrahlt in einem neuen Glanz, ohne daß die Framerate auch nur einmal in die Knie gehen würde. Selbst im



In der Wiederholung können die eigenen Fehler und die der Kontrahenten verfolgt werden



Zweispeler-Modus läuft die Grafik ruckelfrei, was jedoch auf die fehlenden Computer-Gegner zurückzuführen ist. Die unscharfe Optik des Vorgängers konnte allerdings nicht vollständig behoben werden.

Ein weiterer Vorzug der Lizenz wurde unter dem Menüpunkt „Rennsaison '98“ verwirklicht. Ist dieser aktiviert, verhalten sich die Gegner exakt nach ihren in der Realität erbrachten Leistungen. Sie starten in ihren tatsächlich errungenen Positionen, begehen die gleichen Fehler und Überholmanöver und scheiden sogar mit den gleichen Defekten aus. An die passenden Wetterverhältnisse wurde ebenfalls gedacht. Ein zusätzlicher, bedeutender Motivationsfaktor ist mit dem Challenge-Modus vorhanden. In 15 Szenarien, unterteilt in die Themen „Tempo“, „Taktiken“ und „mechanisch“, werden einzelne Schlüsselmomente der vergangenen Saison nachgespielt. Beispielsweise wird verlangt, in der Rolle von David



Im Zweispieler-Splitscreen-Modus kann der Bildschirm entweder horizontal oder vertikal geteilt werden. Computer-Gegner gibt es dort nicht, aber spektakuläre Szenen bleiben deswegen nicht aus



Coulthard ein Rennen zu beenden, das mit einem deutlichen Vorsprung zu Michael Schumacher begann. Ein unerwarteter Getriebeschaden kurz vor dem Ziel läßt keine hohen Geschwindigkeiten zu, da sonst der Motor überhitzen und somit ausfallen würde. Führt man jedoch zu langsam, wird man von Schumacher überholt. Einfach sind diese Aufgaben nicht zu bewältigen, aber sie frustrieren auch nicht. Im Gegenteil, der Modus ist dermaßen motivierend, daß man sich wochenlang mit ihm beschäftigen kann. Zur Belohnung winken darüber hinaus zwei neue Rennwagen.



Abgesehen von diesen Verbesserungen bietet *F-1 World Grand Prix II* nahezu alles, was sich der Formel-1-Interessierte wünschen könnte. Umfangreiche Optionen und Features lassen die feinsten Wageneinstellungen, Brems- und Lenkhilfen, Qualifikations- und Trainingsläufe, professionelle Boxenstopps und vieles mehr zu. An der künstlichen Intelligenz der Computer-Fahrer wurde ebenfalls gründlich gefeilt. Sie reagieren fast menschlich, wenn man beispielsweise dicht auffährt und beobachten kann, wie der Vordermann zunehmend nervöser wird und schnell Flüchtigkeitsfehler begeht.

Um es zusammenzufassen: Mit *F-1 World Grand Prix II* ist Paradigm eine erstklassige Formel-1-Simulation und eines der besten N64-Rennspiele überhaupt gelungen. Der Zweispieler-Modus kann aufgrund der fehlenden Gegner nicht allzulang begeistern, doch dafür bekommt der wahre F-1-Liebhaber ein hervorragendes Rennerlebnis geboten, das kaum kompletter sein könnte. Besitzer des Vorgängers müssen jedoch für sich entscheiden, ob die Veränderungen ausreichen, um einen Kaufanreiz darzustellen. ■



**XL-Wertung**

**90%**

## COMPUTER KUDAK



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

### NINTENDO 64

N64 komplett + Mario Control Pad farbig	kpl. d.tDM	244,00
Expansion Pak 4MB orig.	d.tDM	54,95
Memory Card 1Meg.	d.tDM	64,95
Beeftle Adv. Racing	kpl. d.tDM	99,95
Carmageddon*	d.tDM	99,95
Castlevania	kpl. d.tDM	109,95
Command & Conquer*	d.tDM	109,95
F1 World Grand Prix 2*	kpl. d.tDM	89,95
Gex - Enter the Gecko	kpl. d.tDM	104,00
Goemon 2*	kpl. d.tDM	114,95
Jet Force Gemini*	d.tDM	109,95
Racing Simulation 2*	d.tDM	119,95
Rayman 2*	d.tDM	119,95
Star Wars Episode 1 Racer*	kpl. d.tDM	109,95
The World Tetris*	d.tDM	89,95
WWF Attitude*	d.tDM	99,95

Grosse Auswahl an Game Boy Color Spielen!

### SEGA SATURN

Immer noch Top-Spiele im Angebot.  
Fragen Sie nach!

### DREAMCAST

Dreamcast - Ab 23.09.99 lieferbar!  
Denken Sie an Ihre Vorbestellung!  
Rufen Sie uns an!

### SONY PLAYSTATION

PSX kpl. +Dual Shock	d.tDM	239,00
Control Pad Dual Shock farbig	d.tDM	59,95
Gamebuster Deluxe PRO kpl.	d.tDM	99,95
Leerhüllen 1 bzw. 2 CD's stabil	ab	2,00
Lösungshilfe	ab	9,95
MemoryCards diverse Größen	ab	19,95
Space Station	d.tDM	49,95
X-Ploder Pro	kpl. d.tDM	119,95
Alien Resurrection*	kpl. d.tDM	89,95
Bloody Roar 2*	d.tDM	84,95
Bomberman*	d.tDM	79,95
Carmageddon*	d.tDM	84,95
Centipede 2*	d.tDM	89,95
Command & Conquer 2 Plat.* kpl.	d.tDM	44,95
Groc 2*	kpl. d.tDM	89,95
Divers Dream*	d.tDM	89,95
Diviner*	kpl. d.tDM	89,95
Fifa '98 Platinum*	kpl. d.tDM	49,00
Final Fantasy 7 Platin*	kpl. d.tDM	49,00
G-Police 2*	d.tDM	89,95
Gex-Deep Cover Gecko	kpl. d.tDM	94,95
Heart of Darkness Platinum	d.tDM	39,95
Kingsley*	d.tDM	89,95
Legacy of Kain-Soul Reaver*	d.tDM	99,95
NFL Blitz*	d.tDM	79,95
Rampage 2*	d.tDM	79,95
Star Wars Episode 1	kpl. d.tDM	89,95
Star Wars Eps. 1 Racer*	kpl. d.tDM	89,95
Swing	kpl. d.tDM	69,95
T'ai-Fu	kpl. d.tDM	79,95
Ubik*	kpl. d.tDM	89,95
V-Rally 2*	d.tDM	89,95
Warzone 2001	d.tDM	89,95
WWF Attitude*	d.tDM	84,95

### IHRE VORTEILE

TOP - PREISE  
Original deutsche Versionen  
Versandkosten NN DM 6,40  
Versandkosten bei 2 Spielen DM 4,00  
Versandkostenfrei ab 3  
lieferbaren Spielen  
Versandkostenfreie Nachlieferung  
Inklusive Garantie, Schnell-  
service, Sicherheitsverpackung  
Kostenlose Gesamtpreislisten  
Vorbestellungen für \*Neuheiten  
werden bevorzugt ausgeliefert  
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr  
Bestellungen am Wochenende per  
Fax u. Anrufbeantworter möglich  
Wir führen alle deutschen  
Spiele aller Hersteller ab Lager  
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post. Nichtamtlich.  
Bestellung bestätigen Sie für Ihren Schutz und unsere  
Friedensdienste. Ausweise sind amtlich anerkannt.

Hersteller: Nintendo Entwickler: LucasArts **Rennspiel**  
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 25 Strecken  
 Preis: ca. DM 120 Erhältlich: im Handel



Dieser Droid behebt Schäden am Fahrzeug, sofern er vorher erstanden wurde

# Star Wars: Episode I – Racer



test nintendo64

**Info**

Auf vielen Strecken hat man es mit unterschiedlichen Oberflächen zu tun, die sich auf das Fahrverhalten der Vehikel auswirken. So lassen sich die Renngleiter auf sandigem Boden deutlich einfacher beherrschen als auf glatten Flächen.

**Gameplay:** Zahlreiche Strecken und viele unterschiedliche Fahrzeuge sorgen für Motivation. Einigen Kursen und der Steuerung fehlt der letzte Schiff.

**Präsentation:** Grafisch ist *Episode I – Racer* eine Augenweide, die selbst in den Menüs noch vorhält. *Star Wars*-Fans kommen nicht zuletzt durch die gelungene Soundunterlegung voll auf ihre Kosten.

**Speicherkapazität:** 256 MBit  
**Modulspeicher:** Vier Spielstände können auf dem Modul angelegt werden.  
**Rumble Pak:** ja

**M**ITTLERWEILE existieren nur noch wenige Genres, denen kein *Star Wars*-Spiel gewidmet wurde. Jump&Runs, Prügelspiele, First Person Shooter, interaktive Fadenkreuz-Shooter, Monopoly – alles schon einmal dagewesen. Was noch fehlte, war ein Rennspiel, doch diese Zeiten sind nun vorbei. Stark angelehnt an die *Ben Hur*-inspi-



Die Streckenübersichtskarte am rechten Bildrand verhindert den Verlust der Orientierung



rierte Wagenrennen-Szene des aktuellen Blockbusters *Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung* werden in *Episode I – Racer* düsenbetriebene Gleitfahrte gesteuert. Gegen elf Mitstreiter aus diversen Galaxien stellt der Spieler auf 25 Strecken sein fahrerisches Können unter Beweis. Sämtliche Schauplätze wurden den Originalkulissen aus dem Film nachempfunden.

Die Kurse wurden auf vier Ligen verteilt, die nach und nach im Turniermodus gewonnen werden wollen. Neben dem Turnier stehen ein Time-Trial-, ein Trainings- und ein technisch gelungener Zweispieler-Modus ohne Computer-Gegner zur Verfügung. Erreicht man gute Plazierungen, erhält man dafür Geld und kann sein Gefährt mit leistungsfähigeren Teilen aufrüsten. Zwei Möglichkeiten stehen zu diesem Zweck zur Verfügung: Entweder begibt man sich zu einem Händler, der für teuer Geld neuwertige Ware anbietet, oder die Wahl fällt auf den Schrottplatz, wo die Preise um einiges niedriger ausfallen. Im Gegenzug wird we-





Effekthascherei ist nicht alles bei *Star Wars: Episode I – Racer*, obwohl das Spiel mit optischen Reizen nur so um sich wirft. Anders als bei *extreme-G* hängt ein Sieg allein vom Können des Spielers ab

niger Qualität geboten. Unter anderem können Reparatur-Droiden erstanden werden, die während des Rennens Schäden am Gleiter beheben. Nach Waffen oder ähnlichen Extras wird man allerdings vergeblich suchen, allein auf die Fahrkünste des Spielers kommt es an. Diese sollten jedoch ziemlich ausgeprägt sein, denn nach den ersten beiden Strecken steigt der Schwierigkeitsgrad bereits erheblich an. Wer die Gleiter nicht im Schlaf beherrscht, wird schnell aufgeben müssen. Nur mit Gasgeben und Bremsen kommt keiner sehr weit. Mit dem linken und rechten C-Button lassen sich die Vehikel zur Seite neigen, was in engen Kurven von großem Vorteil ist. Über den Z-Trigger lassen sich mit ein wenig Übung auch die gemeinsten Schikanen gefühlvoll meistern. Weiterhin läßt sich ein Turbo aufladen, der bei übermäßigem Gebrauch den Antrieb verheizt. Taktisches Feingefühl ist also von Bedeutung, will man gewinnen. Wünschenswert wäre jedoch eine frei konfigurierbare Pad-Einstellung gewesen,



Mit Effekten wurde nicht geizigt. Die Ausfahrt aus diesem Tunnel sieht beeindruckend aus



denn die vorgegebene Button-Belegung wurde etwas ungünstig gewählt und bedarf einiger Gewöhnung.

Erstauslich ausgereift präsentiert sich hingegen die Grafik. Bereits in der normalen Auflösung fallen die detaillierten und stellenweise fast fotorealistischen Texturen sofort ins Auge. Selbst die Menüs wurden mit viel Liebe gestaltet. Wer ein Expansion Pak sein eigen nennt, kann die prächtige Optik sogar in High-Res bestaunen, ohne Ruckeleinlagen in Kauf nehmen zu müssen. Auch die Soundkulisse fängt das *Star Wars*-Flair mit pompösen Orchesterklängen und filmreifen Effekten gelungen ein. *Krieg der Sterne*-Fans werden sehr zufrieden sein und können wahrscheinlich über das teilweise nicht ganz ausgereifte Streckendesign hinwegsehen. Wer lediglich ein futuristisches Rennspiel sucht, ist mit *F-Zero X* aufgrund der intuitiveren Steuerung und des Vier-spieler-Modus immer noch besser bedient. ■

SPARMAßNAHME



Seit dem 10. Juni bietet Nintendo of Europe ein *Star Wars*-Bundle in limitierter Stückzahl an. Das schwarze Paket enthält eine Nintendo 64-Konsole, einen Standard-Controller und das Modul *Star Wars: Episode I – Racer*. Wie schon beim *Super Mario 64*-Bundle liegt die unverbindliche Preisempfehlung bei 299 DM.

XL-Wertung

85%

Hersteller: Konami Entwickler: KCEO Sport  
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 29 Teams  
 Preis: ca. DM 140 Erhältlich: im Handel



Dieser Spieler versucht sich gerade am, von „Air“-Jordan perfektionierten, Fade-Away-Jump

gabe. Auch an den Einstellungsmöglichkeiten gibt es nichts zu mäkeln. Und lassen sich sämtliche Regeln der NBA ein- oder ausstellen, die Dauer der Viertel auf zwei, vier, acht oder zwölf Minuten begrenzen und eine realistische Ermüdung der Spieler aktivieren.

Leider läßt sich vom Gameplay nicht ganz so Erfreuliches berichten. Zum einen wurde die Blockfunktion sehr unglücklich gelöst, da die Ballcracks immer erst hochspringen, bevor sie sich mit erhobenen Händen vor den zu deckenden Kontrahenten stellen. Dieser hat aber in der Zwischenzeit meistens schon den entscheidenden Paß zu einem Mitspieler unter den Korb gespielt, der in aller Seelenruhe zwei Punkte für sein Team einheimsen kann. Das zweite Problem schießt direkt dort an. Versuch man nämlich, den Spieler auszu-

wählen, der sich am nächsten zum ballführenden gegnerischen Sportler befindet, artet das in ein hektisches Knopfgedrücke aus. Eine automatische Aktivierung gibt es nämlich nicht, so daß erst durch alle Akteure durchgeschaltet werden muß. Die kantigen Bewegungsabläufe und die verwischene Grafik tragen ihren Teil zur Verwirrung bei, die beim Spielen von *NBA Pro 99* auftritt: Oft ist es einfach nicht möglich auszumachen, wer gerade den Ball hat oder am aussichtsreichsten für einen Paß positioniert ist.

Kann Konamis Titel bei der Modi- und Einstellungsvielfalt noch mit den Basketball-Highlights *NBA Live 99*, *NBA Jam 99* und *Kobe Bryant in NBA Courtside* mithalten, so fällt es doch beim Vergleich des Gameplays und der optischen Gestaltung ins Mittelfeld zurück. Die Steuerung bereitet einige Probleme, und die Grafik verwirrt das Auge manchmal bei dem Versuch, einen Spielzug zu planen. Der gut gelungene Dreipunktwettbewerb und die vielen Einstellungsmöglichkeiten können Basketball-Fans trotzdem begeistern. ■

# NBA Pro 99

**N**VON H. REHER  
 Nach dem wenig rühmlichen *NBA Pro 98* versucht Konami jetzt mit dem Nachfolger *NBA Pro 99* das Niveau der Toptitel des Genres auf dem N64 zu erreichen. Eigentlich ist dafür auch alles enthalten, was ein Basketball-Spiel heutzutage bieten muß, um bei der großen Auswahl bestehen zu können: NBA-Lizenz, Freundschafts-, Saison- und Play-off-Spiele, Dreipunktwettbewerb und ein Icon-Paß-System zur Erleichterung der Ballab-



Die Übersicht geht bei dichtem Gedränge unterm Korb verloren

### Info

Im Juni erscheint *NBA Pro 99* auch für die PlayStation. Die Steuerungsprobleme tauchen bei der 32-Bit-Variante allerdings nicht auf, und es darf ein zusätzlicher Dunk-Wettbewerb ausgetragen werden.

**Gameplay:** Die schlechte Blockfunktion und das komplizierte Aktivieren eines bestimmten Spielers sind oft Grund zur Verzweiflung.

**Präsentation:** Durch die wenigen Animationsphasen der Akteure und die verwischene Grafik läßt die Optik die nötige Übersicht vermissen. Der englischsprachige Hallensprecher sowie die ab und zu eingespielte Hip-Hop-Musik lassen dennoch Basketball-Feeling aufkommen.

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

**Action** Hersteller: Midway Entwickler: Avalanche Software  
 Spieler: 1-3 (simultan) Level: 125 + Bonus  
 Preis: ca. DM 130 Erhältlich: im Handel

# Rampage 2: Universal Tour



Rampage 2: Universal Tour lebt in erster Linie vom kurzen Mehrspieler-Fun zwischendurch. Auf längere Sicht wird das Geschehen eintönig

**E**VON T. PARTYZYN  
 Inigen wird der Name *Rampage* noch angenehm in den Ohren klingen. Immerhin steht dieser Name seit Jahren vielerorts für kurzweiligen Mehrspieler-Spaß. Im vergangenen Jahr wurde der einstige Atari-Klassiker in *Rampage World Tour* wiederbelebt und sorgte erneut für heitere Stimmung, vor allem auf Partys. Nahezu jeder war der gleichen Meinung: Das Spiel macht zwar einen Mordsspaß, aber für 130 bis 150 DM reicht er dann doch nicht.

Mittlerweile ist der Nachfolger der Gebäudeverwüstungs-Orgie namens *Rampage 2: Universal Tour* erschienen. Die Unterschiede zum Vorgänger



In Paris steht zwar auch ein Eiffelturm, doch dieser Screenshot wurde in Polen geschossen

ger sind nur dem wachsamsten Auge offensichtlich, denn am Grundkonzept hat sich nicht viel getan. Der Spieler wählt eins von drei Riesenmonstern aus und verwüstet aus der Seitenansicht zahllose Städte. Zwei Gleichgesinnte dürfen kräftig mitmischen. Mit Hilfe von Schlägen und Tritten lassen sich in Windeseile die höchsten Häuser zertrümmern. In Fenstern findet man ab und zu Extras, die als Lebensenergie oder kraftvolle Spezialattacke erhalten. Menschen, die auf die Monster schießen, werden kurzerhand verputzt. Flugzeuge oder Panzer mit dem gleichen Vorhaben dürfen mit einem schwungvollen Fausthieb oder Fußtritt auf den Boden der Tatsachen geholt werden.

Soweit hat sich nichts verändert. Natürlich gibt es neue Level, die auf die Kontinente Asien, Europa und die USA verteilt wurden, und frische Charaktere in den Formen einer Riesenratte, eines Hummers und eines Rhinoceroses. Neu für diesen Teil ist die Special-Leiste, die sich füllt, wenn man genügend Punkte erzielen konnte. Dann darf ein besonders vernichtender Super-Move angewendet werden.

Nach wie vor bietet *Rampage 2* die gleichen Stärken und Schwächen wie seine Vorgänger. Mit mehreren Spielern bereitet es großes Vergnügen, alles in Schutt und Asche zu legen. Die ständigen Attacken der Gegner stören kaum, da einerseits genügend Energie und Continues vorhanden sind und andererseits der Spaß am Zerstören deutlich im Vordergrund steht. Dennoch macht sich schnell Eintönigkeit bemerkbar, die auf fehlende Abwechslung im Spielverlauf zurückzuführen ist. In den 125 Levels geht man immer nach dem gleichen Schema vor, es kommen keine neuen Herausforderungen auf den Spieler zu. *Rampage 2* ist und bleibt ein Titel, der kurzfristig und vor allem auf Partys für Heiterkeit sorgen kann, aber zuwenig bietet, um als vollwertiges Videospiel dazustehen und den hohen Preis zu rechtfertigen. Für die PSX ist *Rampage 2* ebenfalls erschienen und wird für zirka 80 DM angeboten. ■



Selbst vor dem Pluto machen die monströsen Rowdys nicht halt



Gegen drei Riesenmonster hat sogar die Armee Schwierigkeiten

**Info**

Wurden die drei Kontinente erfolgreich in Grund und Boden gestampft, können die bekannten Monster Ralph, Lizzy und George angewählt werden. Außerdem geht die Verwüstungsorgie auf fernen Planeten weiter, wo man ein Alien freispielen kann.

**Gameplay:** Kurzlebiger, aber intensiver Mehrspieler-Spaß tröstet über die nicht vorhandene Spieliefe hinweg. Für den Preis eines N64-Titels wird zuwenig geboten.

**Präsentation:** Witzige Animationen und knackige Soundeffekte untermalen treffend das Geschehen auf dem Bildschirm.

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

**XL-Wertung 75%**

Hersteller: Capcom Entwickler: Capcom Beat 'em Up  
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 15 + 20 Kämpfer  
 Preis: ca. DM 140 Erhältlich: als Import (us)

# Marvel vs. Capcom – Clash of Super Heroes



Auch Mega Man darf sich endlich als Martial-Arts-Spezialist behaupten



Teils wird das Bild so mit Effekten über-schwemmt, daß man nichts mehr sieht



**D**VON 1 PARTIZKE

ie einen schreien „Endlich!“, den anderen ent-fährt ein gähnendes „Nicht schon wieder ...“, wenn ein neues Capcom-Prügelspiel mit den Marvel-Superhelden er-scheint. Nach *X-Men - Children of the Atom*, *Marvel Super Heroes*, *X-Men vs. Street Fighter* und *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* schütteln die einstigen Spezialisten für Zweikampf-Prügel die nächste Arcade-Umsetzung aus dem Ärmel. Da mittlerweile alle Kombi-nationmöglichkeiten mit *Street Fighter* und den Superhelden verbraten waren, griffen die Ent-wickler für *Marvel vs. Capcom* auf Charaktere aus ihren früheren Werken zurück. Zunächst können 15 anwählbare Kämpfer bestaunt werden. Mit Ryu, Chun-Li und Zangief sind diesmal nur drei *SF II*-Recken vertreten. Zu ihnen gesellen sich be-kannte Capcom-Helden wie Mega Man, Strider und auch Morrigan aus *Vampire Savior* sowie eini-gere der bisher verwendeten Marvel-Muskelpa-kete. Für zwei von ihnen muß sich der Spieler ent-scheiden und in gewohnter Manier Tag-Team-Kämpfe bestreiten. Da den hellen Köpfen von Capcom immer mindestens eine frische Idee pro Neuauflage entspringt, wird zusätzlich per Zufalls-generator eine von nicht direkt anwählbaren Personen bestimmt. Diese kommt nur bei gewis-sen Special-Moves kurz zum Vorschein. Neuerung Nummer zwei findet man im Cross-Fever-Modus, der neben den Standards Arcade, Versus, Prac-tice und Survival auftaucht. Hinter dem spannen-den Namen verbirgt sich nichts Geringeres als ein



lange herbeigesehnter und dem-entsprechend motivierender Vierspieler-Modus.

Ansonsten gilt fast das gleiche wie für die Vorgänger. Capcom hat wiederum alle Charaktere äußerst unterschiedlich gestaltet. Das bedeutet, daß jeder Kämpfer

für sich studiert werden kann, was jedoch auf-grund der hektischen Spielgeschwindigkeit nicht gerade leichtfällt. Erschwerend kommt die un-gewöhnlich ungenaue Kollisionsabfrage hinzu, die auch die spektakulären Effekte nicht vertuschen können. Daß die Specials gewohnt locker von der Hand gehen, nützt nicht viel, wenn man sich nicht darauf verlassen kann, daß sie ihren Zweck erfü-llen. Dann bringt auch das Einstudieren des Geger-nerhaltens herzlich wenig. Außerdem sind die Charakterstärken und -schwächen nicht ausge-wogen. Gegen einen schnellen Kämpfer wie Strider Hiryu hat man mit einem schwerfälligen Klops wie Zangief (wieso ist gerade der schon wieder dabei?) kaum Chancen.

Auf der anderen Seite wird erneut schnelle und weitgehend unkomplizierte Prügel-Action mit vie-len Combo-Möglichkeiten, geschmeidigen Anima-tionen und sehenswerten Effekten geboten. Der größte Pluspunkt ist ohne Zweifel der Vierspieler-Modus. Auch zum Abreagieren für zwischendurch eignet sich *Marvel vs. Capcom* bestens. Darüber hinaus läßt dieses Spiel jeden Zweifel an den 2D-Fähigkeiten des Dreamcast im Sande verlaufen. ■

**Info**

Besonders angenehm fallen die Ladezeiten auf. Vor jedem Kampf wird wie üblich ein Bild-schirm mit den Konterfeis der Gegner eingeblendet. Während der Ladevorgang bei den bisherigen Capcom-Spielen erst danach begann, ist er diesmal bereits abgeschlos-sen, so daß quasi keine Warte-zeiten aufkommen.

**Gameplay:** Wie immer glänzt der Titel mit einer relativ guten Spielbarkeit, wenn auch die Kollisionsab-frage selten ungenau ist. Der Vierspieler-Modus sorgt für viel Dauermotivation.

**Präsentation:** Sehr geschmei-dige Animationen und fulmi-nante Specials verwöhnen die Augen. Soundtechnisch wer-den gewohnt krachende Effekte und einige bekannte Musiken geboten.

**VMS:** Fünf Blöcke werden beansprucht.

**Puru Puru Pak:** ja

Muster: nRG Videogames, Hamburg,  
 Tel.: 0 40/25 56 63  
 Internet-Adresse: www.capcom.co.jp

**XL-Wertung 80%**

# Redline Racer



Keine Gegner im Zweispieler-Modus: Mehr Action wäre wünschenswert

**D** VON 1 HELLMIG  
 Der Entwickler Criterion Studios bastelt derzeit am futuristischen Action-Racer *Velocity*, der gegen Ende '99 sowohl für Dreamcast als auch für N64 erscheinen soll. Wir berichteten bereits in der Mai-Ausgabe über diese Mischung aus Renn- und Skateboard-Spiel mit Stunt-Einlagen.

Ubi Soft Deutschland hat derweil ein weiteres Rennspiel aus gleichem Hause in der PAL-Version für September angekündigt. In Japan ist es mittlerweile erhältlich, hierzulande natürlich nur als Import. *Redline Racer* gibt sich allerdings alles andere als futuristisch.

Mit der Arcade-lastigen Auslegung des Spielkonzepts erinnert es vielmehr an *Manx TT Super Bike*, das aus der Spielhalle stammende Saturn-Motorrad-Rennspiel von 1997. Zwölf Strecken bietet *Redline Racer*, auf denen man wahlweise allein (gegen sieben Computer-Fahrer) oder zu zweit mit einer von acht Rennmaschinen antritt. Die Anzahl der Gegner kann vor dem Start reduziert werden. So lassen sich also zum Beispiel auch Duelle fahren. Zu Beginn stehen nur zwei Motorräder zur Auswahl, auch die Strecken sind noch nicht alle freigeschaltet. Selbstverständlich liegt es an der Leistung des Spielers, wie schnell er zu einer größeren Auswahl kommt. Dabei legt einem das simple Gameplay keine nennenswerten Steine in den Weg, denn *Redline Racer* spielt sich – ganz im Sinne eines echten Arcade-Games – ohne besondere Kniffe oder Schwierigkeiten. Mit Vollgas brettert man los, überholt nach kurzer



Na dann, gute Nacht! Im Tunnel ist es verdämmt dunkel. Scheinwerfer gibt's nicht

Zeit die Vorplazierten, erreicht die Check-points meist ohne große Mühen und ist spätestens in der zweiten von drei Runden auf Platz eins. Das klingt nicht nur recht unspektakulär, es ist auch ziemlich langweilig. Gut, es gibt Unfälle, merkwürdige Stürze, bei denen man

sich fragt, warum das Krad plötzlich weggeschlittert ist und der Fahrer hundert Meter durch die Luft segelt, doch der Spannung sind die Crashes nicht zuträglich. Auch die Möglichkeit, sich per B-Taste einen kleinen Schub zu verschaffen, reißt das Ruder nicht herum.

Der Ansatz ist im Grunde vielversprechend: zwölf durchdachte Kurse und mehr als acht Maschinen, die drei Schwierigkeitsstufen sollten eigentlich für Anreiz sorgen, und schnell ist's auch. Doch alles, was nach der Testphase übrigblieb, war ein müdes Lächeln für dieses höchst anspruchslose Rennspiel mit seinem belanglosen Gameplay. DC-Besitzer, die unbedingt einen Motorrad-Racer haben müssen, seien hiermit gewarnt: *Redline Racer* ist kein Spiel, das sonderlich viel Vergnügen bereitet. Aus diesem Grund sollte sich Ubi Soft den PAL-Release zum Start des Dreamcast gründlich überlegen, denn als Launch-Titel bei der Neueinführung einer Konsole eignet sich *Redline Racer* kaum. ■

**XL-Wertung**

**50%**

## Info

Über das eingebaute Modem können sich DC-Besitzer ins Internet einloggen und *Redline Racer* dann zu viert „genießen“. Dabei reichen zwei Konsolen samt Spiel aus, wenn der Zweispieler-Splitscreen-Modus benutzt wird.

**Gameplay:** Der Spielablauf ist so simpel, der schwimmt sogar in Milch, und zwar ganz oben, denn Tiefgang haben die Rennen an keiner Stelle. Trotz Realitätsnähe und ausreichender Geschwindigkeit fehlt dem Spiel die nötige Spannung.

**Präsentation:** Allein durch gutes Streckendesign kann kein Rennspiel überzeugen. Was völlig unverstänlich erscheint, ist die Tatsache, daß die mageren (leisen) Soundeffekte nahezu komplett von der Techno-Musik überlagert werden.

Muster: nRG Videogames, Hamburg, Tel.: 0 40/25 56 63

# Soul Fighter Die Legende lebt weiter!

Nach dem linearen 3D-Prügler *Legend* erschließt Toka jetzt mit *Soul Fighter* die räumliche Tiefe der Spielumgebung, die ebenfalls ein mittelalterliches Fantasy-Setting darstellt.

**K**VON S. KRÄMER  
aro, Lara und Axel haben Ende letzten Jahres auf der PlayStation mit *Legend* den Nachweis erbracht, daß Einbahnstraßen-Action im *Final Fight*-Stil auch auf den Next-Generation-Konsolen durchaus ein Thema sein kann (Test in XL 12/98, Wertung: 75 %). Der arcadetypische schnelle Einstieg und die Simultanschlägerei mit einem menschlichen Partner im Bunde üben einen speziellen Reiz aus. Ein Grund, warum Toka mehrere Elemente dieses Beat-'em-Ups in das in der Entstehung befindliche *Soul Fighter* übernommen hat.

Auch hier hat der Spieler die Wahl, welchen der drei großen Polygonhelden er durch die



Bewegte Windmühlenflügel sowie rauschende Wasserfälle erzeugen Flair



Level steuert. Jeder der Charaktere soll über eigene Fähigkeiten verfügen, die den Akteur am Controller zu unterschiedlichen Kampfstrategien zwingen. Bisher war allerdings nur ein männlicher Muskelprotz zu sehen, wie er sich respektlos und wenig zimperlich seiner zahlreichen Gegner entledigt hat. Das fertige Spiel wird über 40 Gegnerarten sowie sechs besonders hartnäckige Zwischenbosse bieten.

Abgesehen von der aus *Legend* bekannten Prügel-Action mit Hieb-, Stich- und Schußwaffen, erlauben die nichtlinear gestalteten Level *Soul Fighters* ein umfangreiches Erforschen der unter anderem mit gemeinen Fallen versehenen Umgebung. Zwischen den Spielabschnitten wird die Story von Videosequenzen aufgegriffen, welche die überzeugende Fantasy-Atmosphäre noch weiter verdichten.

Die detaillierte Gestaltung mit animierten Hintergründen und unterschiedlichen Witterungseinflüssen soll Dream-

Info	
System:	Dreamcast
Genre:	Action
Hersteller:	Piggyback Interactive
Entwickler:	Toka
Erhältlich:	ab Oktober

cast fordern, aber nicht überfordern. Die Bilder der Entwicklungsstation bieten High-Res-Optik mit Echtzeit-Lightsourcing, Transparenzeffekten und einen Nebel, der ausschließlich dramaturgischen Zwecken dient. Toka verspricht, daß



Neben den aufregenden Nahkampfsequenzen bietet der Titel auch eine Menge magische Effekte. Die feurigen Explosionen wirken ziemlich echt

die Dreamcast-Endversion diesem grandiosen Effektefeuerwerk in nichts nachstehen wird.

Für die aufwendigen und gelungenen Animationen sämtlicher Charaktere wurden intensive Sessions im hauseigenen Motion-Capture-Studio anberaumt. Die drei Helden werden mit jeweils über 100 Bewegungssequenzen bestückt, während jeder der zahlreichen Gegner immerhin noch mehr als 44 unterschiedliche Animationsfolgen aufzuweisen hat. Die Entwickler gingen sogar einen Schritt weiter und verpaßten jedem der stattlichen Streiter eine eigene Mimik, mit der die Fantasy-Fighter noch lebendiger und überzeugender wirken.

Inwieweit die Handlungen des Charakters und der weitere Spielverlauf von der übergreifenden Hintergrundgeschichte beeinflusst wer-



Unterschiedliche Gelände erzeugen ein Gefühl von Weite. Der sandige Überlandweg führt den Spieler unter anderem auch in den von Nebel verhangenen Sumpf der Moorbewohner



den, konnten oder wollten die Entwickler zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht aufdecken. Aufgrund des ‚Studienobjekts‘ Legend, das Toka bereits vor der Programmierung Soul Fighters zur Verfügung stand, kann man aber hoffen, daß Gameplay und Story diesem Titel zu mehr Spieliefe sowie Langzeitmotivation verhelfen als es Legend seinerzeit vermochte. ■



### Info

Ein Teil des Entwickler-Teams arbeitet zeitgleich an einer Coin-Op-Fassung von Soul Fighter. Toka zeichnet neben der Programmierung von Legend auch für die beiden PSX-Titel Burning Road sowie seinen Nachfolger Explosive Racing verantwortlich.

# MEDIAATTACK

## PlayStation

Blood Lines	neu	79,90
Civilization II	neu	89,90
Crash Bandicoot 3	neu	89,90
Darkstalkers 3	neu	89,90
FIFA '99	neu	88,00
Gex 3	neu	89,90
Global Domination	neu	89,90
Grand Theft Auto: London	neu	45,00
Hard Edge	neu	89,90
Metal Gear Solid	neu	89,90
Monstersed	neu	98,00
Need for Speed 4	neu	88,00
Puma Street Soccer	neu	99,90
Racing Simulation 2	neu	89,90
Ridge Racer Type 4	neu	89,90
Shanghai True Valor	neu	89,90
Silent Hill	neu	99,90
Soul Reaver	neu	99,90
Sports Car GT	neu	89,90
Street Skater	neu	89,90
Swing	neu	75,00
Warzone 2100	neu	89,90
PSX-Umbau (Multinorm)	ab	39,90
PSX-Angebot (Multinormkonsole inkl. 15-Block-Memory-Card)		299,99

Wir führen ein umfangreiches Sortiment an Gebrauchtspielen

PlayStation \* Nintendo 64 \* Saturn  
Dreamcast \* Super Nintendo  
Mega Drive \* Game Boy (Color) \* PC CD-ROM

Fordern Sie noch heute Ihre kostenlose Preisliste an!

## Nintendo 64

Beetle Adventure Racing	neu	99,90
Castlevania 64	neu	119,90
Charlie Blasts Territory	neu	89,90
Micro Machines 64	neu	119,90
Rush 2	neu	109,90
Turok 2 (deutsch/engl.)	neu	85,00
Vigilante 8	neu	119,90
WCW vs. NWO Revenge	neu	129,90
Game Buster Deluxe	neu	119,90

Wir kaufen Ihre alten Spiele und Konsolen an!

## Dreamcast

Konsole	neu	599,90
Blue Stinger	neu	129,90
Dynamite Duke 2	neu	129,90
Elemental Gimmick Gear	neu	129,90
Red Line Racer	neu	129,90
Sega Rally 2	neu	129,90
Sonic Adventure	neu	129,90
Tokyo Highway Battle	neu	129,90

## Nomad

(Mega Drive hand-held)

Gerät (Multinorm)	neu	299,00
Spiel	gebr.	ab 10,00

### Laden

Öffnungszeiten:  
Montag bis Freitag  
von 10 bis 20 Uhr  
Samstag  
von 10 bis 16 Uhr

### Versand

Bestell-Hotline:  
Montag bis Freitag  
von 10 bis 22 Uhr  
Samstag  
von 10 bis 20 Uhr



Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Ab einer Bestellmenge von zwei Artikeln liefern wir versandkostenfrei (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Bei nur einem Artikel berechnen wir eine geringe Pauschale in Höhe von DM 5,-. Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 40,-).

030/450 20 20 8

System: Dreamcast  
 Genre: Rennspiel  
 Hersteller: Sega  
 Entwickler: Bizarre Creations  
 Release: September '99



## Segas Europa-Offensive läuft an

Beim Europa-Launch des Dreamcast will sich Sega nicht allein auf Software aus Japan und den USA verlassen. Es sollen vielmehr speziell auf den europäischen Markt zugeschnittene Spiele produziert werden, wofür man einige

erfahrene Teams engagierte. Darunter befindet sich auch Bizarre Creations, die mit dem PlayStation-Hit *Formel 1* weltweit bekannt wurde und nun an *Metropolis Street Racer* arbeitet, das sicherlich neue Maßstäbe setzen wird.



**V**ON M. HÄNTSCH  
 on Sega wurden insgesamt fünf europäische Teams direkt beauftragt, für Dreamcast zu entwickeln. Neben Bizarre Creations sind dies Argonaut (*StarFox, Croc*), Appaloosa (*Ecco the Dolphin*), No Cliché (*Little Big Adventure*) und Red Lemon. Sega bezeichnet diese Firmen als 1.5-Parties, was ihre enge Nähe zum Branchenriesen aus Japan ausdrückt. Alle aus dieser Partnerschaft hervorgehenden Spiele erscheinen exklusiv für Dreamcast und sollen in erster Linie den Geschmack der europäischen Kundschaft ansprechen. Um dies sicherzustellen, hat Sega eigene Kreativ-

kräfte in die jeweiligen Teams eingebracht, die

die Entwicklung leiten. Bei Bizarre Creations ist dies Kats Sato, der bereits seit zehn Jahren für Sega arbeitet und unter anderem an den Spielen *Clockwork Knight*, *Sonic R*, *Sonic 3D* (alle Saturn) und *Out Runners* (Arcade) mitarbeitete. Er hat in Liverpool die Funktion des Senior-Producers bei einem Projekt übernommen, das so

ganz nach seinem Geschmack ist.

*Metropolis Street Racer* ist kein Rennspiel wie jedes andere. Dafür waren allein schon die Vorbereitungen viel zu aufwendig. Um die einzelnen Stadtkurse so realitätsnah wie möglich gestalten zu können, waren eigens Mitarbeiter von Bizarre Creations und Sega in London, San Francisco und Tokio vor Ort. Dort machten sie stundenlange Videoaufnahmen von Straßen und Gebäuden und schossen mehr als 32.000

### mit der kamera um die welt

Anhand dieser beiden Gebäude in Tokio sieht man deutlich, wie auf Basis der Fotografien die realistischen Texturen entstanden. Diese wurden nicht nur dazu benutzt, um die einzelnen Szenarien möglichst authentisch wiederzugeben, sondern auch so miteinander kombiniert, daß komplett neue Kulissen entstanden.



Alle vorliegenden Bilder stellen den mit Werbetafeln übersäten Kurs in Tokio dar



Fotografie



In-Game





Bei der Konstruktion der Polygon-Flitzer wurden Unterlagen aller Hersteller zu Rate gezogen

Fotos, auf deren Basis die Texturen für die Strecken erstellt wurden. Anhand von Reiseführern machte man die interessantesten Ecken der drei Weltstädte aus und bildete sie mit Hilfe aktuellen Kartenmaterials in jedem

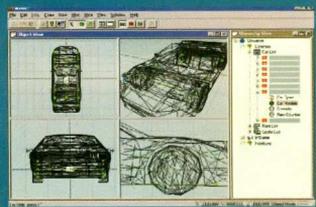


Detail am Rechner nach. So entstanden insgesamt neun verschiedene Kurse mit den originalgetreuen Straßenverläufen und Kreuzungen, womit ungefähr zwei Quadratmeilen des tatsächlichen Stadtgebiets abdeckt wurden. Um den Eindruck eines offenen Verkehrsnetzes zu erhalten, dem Spieler aber gleichzeitig den richtigen Weg durch die Häuserschluchten zu weisen, bauen sich bei Annäherung an die Streckenbegrenzung transparente Absperren in den Seitenstraßen auf. Abzweigungen und Abkürzungen gibt es auf fast jedem Kurs, sie sind aber oft nur mit einigem fahrerischen Geschick auszunutzen.

Natürlich sind die Straßen in *Metropolis* nicht unbelebt. Bis zur Fertigstellung des Spiels sollen ein lebhafter Verkehr und sogar wechselnde Windbedingungen vorherrschen. Tauben, die auf der Fahrbahn spazieren, werden von den herannahenden Wagen aufgeschreckt, und am Himmel sind vorbeischiebende Flugzeuge zu sehen. Selbstverständlich wird auch an unterschiedliche Tageszeiten wie Nacht und

### realismus im detail

Chefprogrammierer Matt Birch, seines Zeichens Lotus-Fahrer, ist besonders auf die realistische Fahrzeugphysik stolz. Sämtliche Kräfte, die auf die Räder und Achsen einwirken, werden in Echtzeit berechnet und beeinflussen die Lenkung direkt. Birch und sein Team streben dabei eine perfekte Mischung aus Realismus und Spielspaß an, die sicherlich der beste Garant für ein fesselndes Gameplay ist.



Chef-Programmierer Matt Birch (links) und Senior-Producer Kats Sato stellen ihr Spiel vor



Der Spieler bekommt es mit verschiedenen Witterungsbedingungen und Tageszeiten zu tun



Dämmerung gedacht. Bisher sind all diese Features aber noch nicht realisiert, so daß man gespannt sein darf, ob alle Versprechungen eingehalten werden.

Nicht weniger Liebe zum Detail wurde beim Design der Rennkarossen aufgebracht. Mit mehr als zehn berühmten Automobilfabrikanen wie beispielsweise Fiat, Mercedes-Benz, Renault, Rover und Toyota wurden Lizenzvereinbarungen getroffen, dank derer äußerst detailgetreue Fahrzeugmodelle erstellt werden konnten. Jeder Wagen ist in vier verschiedenen Größen aus zirka 150 bis zu 1.000 Polygonen konstruiert. Dabei wurde bis hin zu den durch die Felgen sichtbaren – agierenden Bremsbacken keine Einzelheit vergessen.

In der vorgestellten Alphaversion von *Metropolis Street Racer* konnte die Qualität der Grafik schon ohne Abstriche überzeugen. Derart aufwendig gestaltete und natürlich ausgeleuchtete Rennkulissen hat man bisher noch auf keiner Heimkonsole zu Gesicht bekommen. Nicht weniger Aufwand wurde bei der Musikuntermerlung betrieben, die von Euro Dance über Progressive Rock bis hin zu R'n'B reicht.

Bizarre Creations ist zur Zeit noch mit der Gestaltung der einzelnen Spielmodi beschäftigt. Neben einem klassischen Arcade- bzw. Championshipmodus ist auch ein Gang-Battle-Modus geplant. In diesem müssen ganz ähnlich wie bei *Reflections' Driver* bestimmte Aufgabenstellungen gemeistert werden, zu deren Inhalt bisher aber noch nichts gesagt wurde. Weiterhin sind ein Mehrspieler-Splitscreen-Modus sowie die Unterstützung des Modems angekündigt. Ebenfalls zuträglich für die Langzeitmotivation werden die zahlreichen versteckten Extras sein, die freigespielt und in einem speziellen „Cheat Book“ gespeichert und auch aktiviert werden können.

*Metropolis Street Racer* ist ohne Zweifel ein Rennspiel, das für viel frischen Wind in diesem so beliebten Genre sorgen wird. Die Strecken stellen keine klinisch reinen Trassen dar, sondern sind direkt aus der Realität gegriffene Stadtkurse, auf denen das pralle Leben tobt. Die vielen attraktiven Fahrzeuglizenzen bieten sicherlich für jeden Geschmack etwas, und grafisch wird die Dreamcast-Hardware zu neuen Höchstleistungen angetrieben. Nicht nur in Europa, sondern auch in den USA und Japan könnte *Metropolis* ein riesiger Erfolg beschieden sein. ■



### segas 1.5-party-entwickler

#### Appaloosa

Auf der E3 wurde erstmals das dreidimensionale *Ecco the Dolphin* in einer zu 20 Prozent fertiggestellten Version der Öffentlichkeit präsentiert.

#### Argonaut

Während von einer Dreamcast-Version von *Croc 2* zur Zeit keine Rede mehr ist, hat Argonaut den Action-Titel *Red Dog* in der Entwicklung.

#### Bizarre Creations

Neben *Metropolis* haben die Liverpools noch einen zweiten Dreamcast-Titel in Arbeit. Bei *Furballs* handelt es sich um ein Actionspiel mit einer großen Portion äußerst schrägen Humors.

#### No Cliché

Das in Lyon ansässige Team No Cliché (ehemals Adeline Software) hat zwei Dreamcast-Spiele in der Entwicklung: das missionsbasierte Actionspiel *Toy Commander* und das Horror-Adventure *Agartha*.

#### Red Lemon

Noch gibt sich der von ehemaligen Gremlin-Mitarbeitern gegründete Entwickler sehr zurückhaltend, so daß noch keine Informationen über mögliche Dreamcast-Projekte ans Tageslicht gelangten.

## neXt Level im ABO

Das sollte sich jeder merken: Wer einen niegelagerten neXt-Level-Abonnenten wirbt\*, erhält ein Geschenk, das Sicherheit gibt, und zwar Datensicherheit. Ihr habt sogar die freie Wahl, ob es eine Memory Card 2X (30 Blöcke auf zwei Bänken, ohne Datenkomprimierung) für die PSX oder eine Mini Memory Card (123 Seiten, ohne Datenkomprimierung) für das N64 sein darf.



Mini Memory Card (N64)



Memory Card 2X (PSX)

**INTERACT**  
by Jöllenbeck

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

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

ICH ABONNIERE DIE neXT LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

**JA**, ICH BESTELLE DIE KOMMENDEN SECHS neXT-LEVEL-AUSGABEN IM ABONNEMENT ZUM PREIS VON NUR DM 29,40 (INLAND) BZW. DM 39,60 (AUSLAND). DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM EIN WEITERES JAHR, SOFERN NICHT SPÄTESTENS SECHS WOCHEN VOR ABLAUF SCHRIFTLICH GEKÜNDIGT WIRD.

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

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

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

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

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

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

Geldinstitut \_\_\_\_\_

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

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

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

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

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

Straße, Hausnummer \_\_\_\_\_

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

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

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

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

XL 7/99

**neXT**  
LEVEL

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abo innerhalb von 10 Tagen verliert jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Das Versandkosten übernimmt der X-plan Verlag. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle verbleibenden Abo-Componenten Gültigkeit.

Dreamcast

Blue Stinger

NTSC

Artworks ansehen:

Wer die Spiel-CD in das CD-ROM-Laufwerk seines PCs einlegt, kann sich im Omake-Ordner einige Artworks im BMP-Format ansehen. Zwei relativ kurze Sprach-Samples im WAV-Format sind ebenfalls dort zu finden.



Annähernde Unverwundbarkeit:

Spielt das Spiel einmal durch und speichert! Auf dem neuen Spielstand finden sich 100 kleine und 100 große Hassy Drinks (Energie), die gleich zu Beginn zur Verfügung stehen. Außerdem wird das gesamte Geld aus dem vorherigen Spielstand übernommen.

Ray-Gun freischalten:

Wer das Spiel zweimal durchspielt, erhält die Ray-Gun, die in keinem Shop zu finden ist. Sie feuert vier wärmesuchende Laser ab.

Mad-Modus:

Nach dreimaligem Durchspielen erscheint auf dem neuen Spielstand der Schriftzug „Mad Mode“ neben der Energieleiste. In diesem stehen 200 Hassy Drinks, alle Waffen inklusive der Ray-Gun und volle Munition zur Verfügung.

Kreditkarten-Paßwörter:

Folgende Paßwörter müssen für die jeweilige Karte in der Bank of Kimra eingegeben werden, damit die entsprechende Summe abgeboben wird.

Paßwort	Karte	Summe (in \$)
3532	Eliot	20
1008	Kimra	4000
1861	Yucatan	5700
1394	Bermuda	6000

Get Bass

NTSC

Versteckte Übungselevel:

Spielt das Spiel im Arcade-Modus durch! Fortan können im Practice-Modus drei neue Level angewählt werden.

The House of the Dead 2

NTSC

Score-Anzeige:

Wer im Titelbildschirm  $\leftarrow, \rightarrow, \rightarrow, \rightarrow, \rightarrow, \rightarrow$ , Start eingibt, erhält eine Anzeige, welche die momentane Punktzahl verdeutlicht. Eine Null am oberen Bildschirmrand bestätigt die korrekte Eingabe.



Bonusraum:

Spielt das Spiel durch, ohne eine Geisel zu verlieren!

Zusätzliche Optionen im Boss-Modus:

Besiegt alle Endgegner im Boss-Modus, indem Ihr ein Ranking erhaltet! Die Optionen „Emperor“ und „Fight all Bosses“ sind daraufhin anwählbar.

Marvel vs. Capcom

NTSC

Als Lilith kämpfen:

Im Charakter-Auswahlbildschirm setzt man den Cursor auf Zangief und drückt  $\leftarrow, \leftarrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow, \rightarrow, \uparrow, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \leftarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \rightarrow, \rightarrow, \leftarrow, \downarrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow, \rightarrow, \uparrow, \uparrow, \leftarrow, \downarrow, \downarrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow, \rightarrow, \downarrow$ . Unter War Machine taucht nun Lilith auf.

Als Roll kämpfen:

Im Charakter-Auswahlbildschirm setzt man den Cursor auf Zangief und drückt  $\leftarrow, \leftarrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow, \rightarrow,$

$\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \leftarrow, \uparrow, \rightarrow, \uparrow, \uparrow, \rightarrow,$   
 $\rightarrow$ . Rechts von Rockman (Mega Man) taucht nun Roll auf.



Als Shadow Lady kämpfen:

Im Charakter-Auswahlbildschirm setzt man den Cursor auf Morrigan und drückt  $\uparrow, \rightarrow, \rightarrow, \downarrow, \downarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \leftarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \rightarrow, \rightarrow, \leftarrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow, \rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \uparrow, \uparrow, \rightarrow, \rightarrow, \uparrow, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \downarrow, \downarrow$ . Unter Gambit taucht nun Shadow Lady auf.

Als Red Venom kämpfen:

Im Charakter-Auswahlbildschirm setzt man den Cursor auf Chun-Li und drückt  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \uparrow, \uparrow, \rightarrow, \rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \leftarrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow, \rightarrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \leftarrow, \uparrow, \uparrow$ . Über Chun-Li taucht nun Red Venom auf.

Texte im Pausen-Bildschirm ausblenden:

Drückt Start, um das Spiel zu pausieren, haltet Y und drückt X!

Special-Partner direkt wählen:

Die folgenden Buttons müssen zusammen mit Start gedrückt und gehalten werden, bevor der Special-Partner-Bildschirm erscheint. So läßt sich der Partner direkt und nicht per Zufall bestimmen.

Unknown Soldier	Weak Punch
Lou	Medium Punch
Arthur	Weak Punch + Medium Punch
Saki	High Punch
Ton-Pooh	Weak Punch + High Punch
Devilot	Medium Punch
Anita	Weak Punch + Medium Punch + High Punch
Pure and Fur	Weak Kick
Michelle Heart	Weak Punch + Weak Kick
Thor	Weak Kick + Medium Punch
Cyclops	Weak Punch + Weak Kick + Medium Punch

Magneto	Weak Kick + High Punch
Storm	Weak Punch + Weak Kick + High Punch
Jubilee	Weak Kick + Medium Punch + High Punch
Rogue	Weak Punch + Weak Kick + Medium Punch + High Punch
Psylocke	Medium Kick
Juggernaut	Weak Punch + Medium Kick
Ice man	Medium Punch + Medium Kick
Colossus	Weak Punch + Medium Punch + Medium Kick
US-Agent	High Punch + Medium Kick
Shadow	Weak Punch + Medium Kick + High Punch
Sentinel	Medium Punch + Medium Kick + High Punch

Nintendo64

All-Star Baseball 2000

NTSC

**Spieler in Echsen verwandeln:**  
 Beginnt ein Einzelspiel im Kaufmann-Stadion! Sobald ein Spieler eines der Schilder trifft, auf dem „Win a Lizard“ steht, verwandeln sich sämtliche Teamkollegen in Echsen!

**Super-Fastball:**  
 Haltet im Arcade-Modus während des Werfens C  $\downarrow$  + A gedrückt, um einen Fastball zu werfen, der nicht getroffen werden kann! Ihr müßt die Knöpfe so lange halten, bis der Ball das Schlagmal erreicht hat.

Lode Runner 3-D

NTSC

**Levelwahl:**  
 Pausiert das Spiel, haltet Z und drückt R, B, A, B, A, C  $\uparrow$ , C  $\downarrow$ , C  $\leftarrow$ .



C→, C↑, C↓, C←, C→! Zur Bestätigung ertönt ein Sound. Unter dem neu erschienenen Punkt „Unlock Worlds“ könnt ihr daraufhin jeden Level direkt anwählen.



Als Mykuk spielen:  
Gebt als Paßwort „NOT3T“ ein!

Als verbesserter Mykuk spielen:  
Gebt als Paßwort „B1G4L“ ein!

**Space Station:  
Silicon Valley** NTSC

**Bonusspiel freischalten:**  
Drückt im Zonen-Auswahlbildschirm ↓, ↑, Z, L, ↓, ←, Z, ↓!  
Daraufhin sollte ein Geräusch zu vernehmen sein. Nun begibt man

sich in eine beliebige Zone, geht wieder heraus und kehrt zum Zonen-Auswahlbildschirm zurück. Von diesem Punkt aus erscheint ein verstecktes Bonusspiel, das eine Mischung aus den Spielhallen-Klassikern Asteroids und Defender darstellt.

**Rampage 2:  
Universal Tour** NTSC

Als Ralph spielen:  
Gebt als Paßwort „LVPVS“ ein!

Als Lizzie spielen:  
Gebt als Paßwort „S4VRS“ ein!

Als George spielen:  
Gebt als Paßwort „SM14N“ ein!



**Star Wars:  
Rogue Squadron** NTSC

**Entwicklersteam betrachten:**  
Gibt man als Paßwort „BLAMEUS“ ein, darf ein Gruppenfoto des gesamten Entwicklerteams bestaunt werden.



**DREAMCAST NUR 529.90**



- Dreamcast 529.90
- Voltage Convert. 29.90
- Controller 79.90
- Memory System 69.90
- S - VHS Kabel 79.90
- VGA Box 159.90
- Racing Wheel 139.90
- Arcade Board 139.90
- RGB Kabel 59.90



- Godzilla Generat. 139.90
- Virtua Fighter 3 139.90
- Pen Pen Triclon 139.90
- July 139.90
- Sonic Adventure 139.90
- Incoming 139.90
- Tetris 4 D 139.90
- Seventh Cross 139.90
- Evolution 139.90



- SEGA Rally 2 139.00
- Power Stone 139.00
- Monaco GP 2 139.00
- Geist Force 139.00
- Climax Landers 139.00
- H.o.t.d.2 & Gun 139.00
- Blue Stinger 139.00
- Shenmue TBA.
- Super Speed R. 139.00



- Psychic Force 139.00
- Aero Dancing 139.00
- Puyo Puyon 139.00
- Golf TBA.
- Marvel Super H. TBA.
- Sungoku Shi TBA.
- Buggy Heat TBA.
- Get Bass & Angel 209.00
- Virtua Striker 2 TBA.



- Sony stellt Yaroze, die (schwarze) Entwickler-PlayStation für den Hausgebrauch, ein. Weltweit wurden rund 10.000 Systeme verkauft, davon etwa 2.000 in England.

Weitere Geräte sollen nicht gefertigt werden.

- Hasbro konnte vor allem in den USA mit *Frogger* (PSX und PC), dem Update des Konami-Klassikers, einen großen Verkaufserfolg verbuchen. Nun wurde ein Vertrag mit Namco geschlossen, der Updates von elf Klassikern (u. a. *Pac-Man*, *Dig Dug* und *Galaxian*) beinhaltet. Dazu kommen Neuaufgaben der Atari-Oldies *Pong* (siehe Screenshot unten) und *Missile Command* sowie *Gottlieb/Mylstars Q\*Bert*.



- Aufgrund einer Verfügung des San Francisco Federal District Court mußte Connectix den Vertrieb des PlayStation-Emulators *Virtual Game Station* für Macintosh-Computer bis auf weiteres einstellen. Connectix sieht dies nicht als Vorentscheidung für den Ausgang des laufenden Prozesses und arbeitet unter anderem weiter an einer Windows-Version des Programms.

- Nicht totzukriegen: Die Amiga-Firmengruppe gab bekannt, in Kürze eine neue Produktfamilie vorzustellen, darunter Handheld-Internetgeräte und einen günstigen Heimcomputer in der Tradition des Amiga 500. 1985 stellte die Firma mit dem Amiga 1000 den ersten Heimcomputer



mit 32-Bit-Architektur vor. (Das Logo wurde zwar zeitweilig geändert, doch der Ball der legendären Boink-Demo wird immer noch in Ehren gehalten.) Infos gibt es im Internet unter [www.amiga.com](http://www.amiga.com) und [www.amiga.de](http://www.amiga.de).

antrag abgelehnt

Konami konnte bei einer Präsentation vor der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) die drohende Indizierung abwenden. „Die (...) intelligenten Lösungswege und der Verzicht auf übertrieben gewalttätige Szenen überzeugten das Gremium, von einer Indizierung abzusehen“, erklärt Konamis Pressesprecher Wolfgang Ebert. Eine Indizierung hätte ein Werbeverbot zur Folge gehabt und einen Verkauf nur noch an Volljährige erlaubt – praktisch wäre der Titel vom Markt verschwunden. Von der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) erhielt *Metal Gear Solid* die



Konamis European Product Manager Hans-Joachim Amann (rechts) überreichte der neXt Level ein Solid-Snake-Gemälde als Anerkennung für die gelungene *Metal Gear Solid*-Berichterstattung

Award für mehr als 100.000 verkaufte Einheiten ausgezeichnet, ebenso *Crash 3* (SCE, PSX) und *Mission: Impossible* (Infogrames, N64). Konami erwartet, in Kürze Platin-Status (250.000 verkaufte Einheiten) zu erreichen. ■

pc games

GT Interactive übernimmt ab sofort die Distribution der PC-Produkte von Psygnosis. Darunter sind solche Titel wie *Drakan*, *Lander* (DVD) und voraussichtlich auch *Formel 1 99*. Die Nachricht folgte der Meldung, daß GT nach herben Verlusten im vierten Quartal des vergangenen Geschäftsjahres (rund 50 Mio. Dollar) über 600 Mitarbeiter (ca. 35 % der Belegschaft) entlassen wird. Betroffen sind hauptsächlich Mitglieder des amerikanischen Vertriebs-Teams.

Konami und Microsoft haben ein „umfassendes Entwicklungsabkommen“ getroffen, dessen Ziel die gegenseitige Umsetzung von Spielen für Konsolen beziehungsweise PCs ist. Konkrete Projekte wurden noch nicht genannt. Bereits während der E3 1998 wurde verkündet, daß Psygnosis Microsoft-Spiele für PlayStation umsetzen würde. Über das Schicksal der drei Titel *Age of Empire*, *Motocross Madness* und *Urban Assault* ist nach der „Umstrukturierung“ von Psygnosis nichts bekannt. ■

the world is square

Square eröffnete im Mai eine Europa-Zentrale mit Sitz in London. Leiter der Niederlassung ist Managing Director Tomohiro Yoshikai. Dieser konnte quasi in seiner ersten Amtshandlung ein umfassendes, exklusives Distributionsabkommen mit Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) bekanntgeben. SCEE wird demnach die Square-Produkte in Europa vertreiben, allen voran natürlich das Flaggschiff *Final Fantasy VIII*. Ein Termin wurde noch nicht genannt. Square plant, auch andere



Titel wie *Ehrgeiz*, *Saga Frontier II* und *Chocobo Racing* in Europa zu veröffentlichen. Das japanische Wirtschaftsmagazin *Nikkei Industrial Daily* berichtet derweil, daß Square in Japan massive Umstrukturierungen plant und in acht verschiedene Divisionen aufgeteilt werden soll. ■

die freiheit nehm' ich mir

Der Chef von Infogrames, der sich neuerdings in jedem Produkt seiner Firma mit dem Satz „Bruno Bonnell presents“ huldigen läßt, gibt dem Begriff Kaufrausch eine völlig neue Dimension. Um



den Status als weltweit relevantes Unternehmen zu festigen, wurden in kurzer Folge der australische Entwickler Beam (*KKND*), der Vertrieb Ozi-soft und das englische Software-Haus Gremlin



INFOGRAMMES

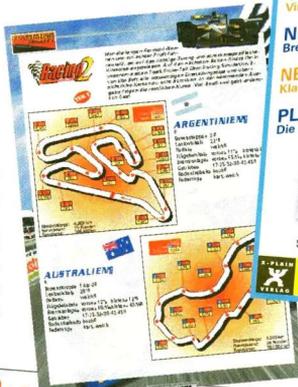
(*Actua Soccer*) gekauft. Der vorerst letzte Coup ist die Acquisition von Accolade (*Test Drive, Hardball*) für rund 50 Millionen Dollar (in bar). Zuvor war Electronic Arts zu 17 % an Accolade beteiligt und für die Distribution der Spiele in Deutschland zuständig.

Kleiner Fisch am Rande: Infogrames erwarb von Sony aus dem Psygnosis-Fundus die Rechte an der N64-Umsetzung von *O.D.T.* und übernahm 35 Mitarbeiter aus dem geschlossenen Psygnosis-Studio in Paris. ■

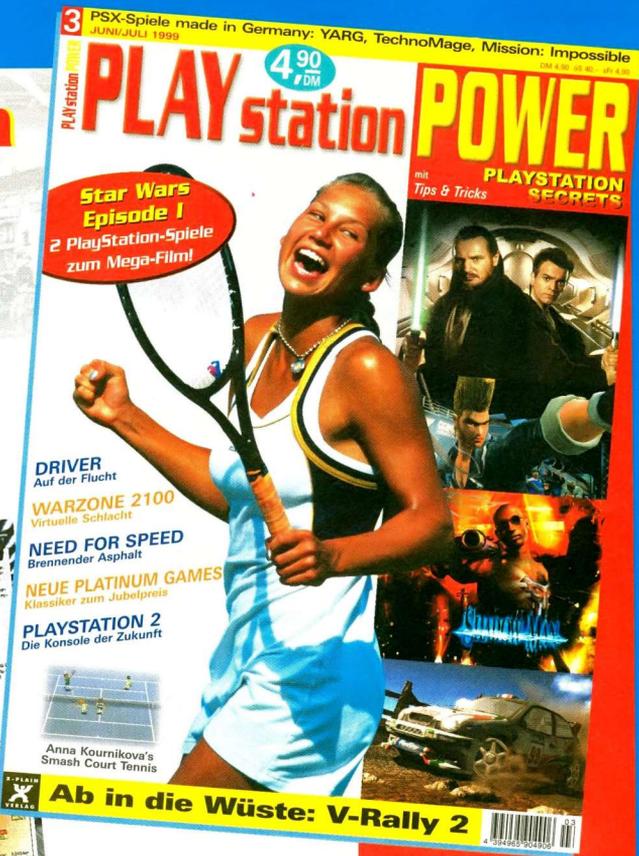
# PlayStation POWER

Das neue PlayStation-Magazin! News, Previews, Spieltests, Reportagen und Interviews: Jetzt alle zwei Monate neu!

- PlayStation Secrets: Tips & Tricks, Cheats und Codes im achtseitigen Extrateil!



- Schwerpunktthema der aktuellen Ausgabe: PSX-Games made in Germany



- Die aktuellen PlayStation-Spiele im ausführlichen Test
- Power-Ausblick auf die kommenden Highlights



**U**VON S. KRÄMER  
 m der Fantasy-Welt Gothos einen möglichst plastischen Hintergrund zu verleihen, blättern die Designer im virtuellen Geschichtsbuch weit zurück. Etwa 5.000 Jahre vor Beginn des Spiels sahen sich die Bewohner Gothos' noch als Angehörige eines Volkes. Dieses Urvolk, zu einem späteren Zeitpunkt Old Ones getauft, spaltete sich jedoch in zwei Gruppen. Im friedfertigen Nebeneinander entwickelten die Dreamer eine auf magischen Fähigkeiten beruhende Kultur, während die Steamer einen bodenständigeren Weg wählten, der die technologischen Errungenschaften in den Mittelpunkt ihrer Gesellschaft rückte. Im Laufe der Zeit gerieten die Umstände, die zur Trennung der Old Ones führten, in Vergessenheit, und es kommt zu einem neuen Kontakt der beiden Völker. Die abergläubischen Dreamer begegnen diesem Versuch der gegenseitigen Annäherung allerdings mit großer Skepsis.

Die junge Freundschaft wird, wie sollte es anders sein, bereits nach kurzer Zeit auf die Probe gestellt, als eine Stadt der Steamer von einer Horde unterirdisch lebender Monster und Tiere verwüstet wird. Die Dreamer suchen den Schuldigen in der Person des TechnoMage, ein aus der seit Generationen verbotenen Verbindung beider Völker hervorgegangener Abkömmling. Der TechnoMage entflieht der Gesellschaft der Dreamer und macht sich auf, seinen Vater in Steamer-town zu finden.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des Ausgestoßenen, um sich die Frage zu stellen, wer eigentlich hinter den immer häufiger an die Oberfläche drängenden Monstern tatsächlich steckt. Acht verschiedene große Welten können vom Spieler bereist werden, bevor er am Ende das Schicksal der Welt Gothos wieder in geordnete Bahnen geführt hat. Die spannende Fantasy-Story, der mehrere Welten einschließende Umfang und die grafische Gestaltung der bisher gezeigten Bereiche nähren die Hoffnung, daß mit *TechnoMage* ein wirklich ansprechendes Rollenspiel in der Mache ist. ■

TECHNOMAGE

# Im Dienste der Völkerverständigung

Die Langener Spieleschmiede Sunflowers entwickelt zur Zeit ihr erstes PlayStation-Spiel. Mit dem sogenannten Action-RPG *TechnoMage* wurde zum Debüt nicht gerade das einfachste Genre gewählt.



*TechnoMage* verbindet klassische Rollenspiel-Elemente mit vereinzelt Actioneinlagen. Stimmung wird überwiegend durch die Story erzeugt



Die technisch hochwertigen Render-Sequenzen erzeugen eine zauberhafte Fantasy-Atmosphäre. Der Unterschied zur Spielgrafik ist deutlich

**Info:** Sunflowers wurde 1993 als Zweimann-Team gegründet. Inzwischen sind in Langen mehr als 20 Mitarbeiter fest und etwa 25 frei beschäftigt. Ihren größten Erfolg erzielte Sunflowers durch mehr als 600.000 in Deutschland

verkaufte Exemplare des PC-Strategiespiels Anno 1602. Die Wirtschaftssimulationen Aufschwung Ost, Die Fugger (1 und 2) sowie Holiday Island entstammen ebenfalls der Langener Spieleschmiede.

preview playstation

**V**ON S. KRÄMER  
 Videospiele mit Bezug zum Star Wars-Universum sind längst fester Bestandteil der Konsolelandschaft. Neu ist, daß mit *Episode I* zum ersten Mal der Film und seine spielbare PC- bzw. PSX-Umsetzung nahezu zeitgleich um die Aufmerksamkeit der *Krieg der Sterne*-Gemeinde buhlen.

Die wichtigsten Rollen, die der Spieler in diesem Action-Adventure übernehmen kann, sind die Jedis Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn. Beide befinden sich auf der Suche nach dem jungen Anakin Skywalker und haben bei dieser relativ einfachen Aufgabe bereits knifflige Passagen zu meistern. Zu einem späteren Zeitpunkt betrachtet der Spieler das Geschehen mit den Augen der Königin Padme Amidala oder er schlüpft in die Rüstung Panakas, dem Führer der königlichen Garde.

Insgesamt dreizehn Level wurden den Handlungsschauplätzen des Films originalgetreu nachempfunden und halten die verschiedensten Aufgaben für den Spieler parat. Nach einer Notlandung auf Tatooine muß beispielsweise ein Ersatzteil für das beschädigte Raumschiff besorgt werden. Die beste Adresse für solche Angelegenheiten ist der Händler Watto, der gute Kontakte zu den schrottsammelnden Jawas pflegt. Objekt der Begierde ist in diesem Falle ein T-14-Motor, mit dem das Schiff wieder startklar gemacht werden kann.

Über weite Strecken bietet *Die dunkle Bedrohung* eine *Tomb Raider*-Perspektive mit einem deutlich steileren Blickwinkel, in der zum Beispiel auch die effektvollen Laserschwertkämpfe gegen feindliche Roboter und Aliens ausgetragen werden. In späteren Missionen stehen zudem auch Blaster und großkalibrige Waffen mit der Durchschlagskraft einer Panzerfaust zur Verfügung. Auch wenn sich LucasArts noch ziemlich bedeckt hält, was die genauen Inhalte des Action-Adventures betrifft, ist davon auszugehen, daß sich die Handlung stark an der des Films orientieren wird. Der Umfang von *Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung* soll den Spieler für mindestens 20 aufregende Stunden beschäftigen. ■

## STAR WARS: EPISODE I – DIE DUNKLE BEDROHUNG

# Das Abenteuer kann beginnen

Der Film des Jahrtausends zum Nachspielen! Verschiedene Helden aus George Lucas' neuestem *Star Wars*-Streifen werden vom Spieler durch ein packendes Action-Adventure gesteuert.



Beim Händler Watto gibt es ein Treffen mit dem jungen Anakin



Nicht immer bringt einen der gekonnte Waffengebrauch weiter

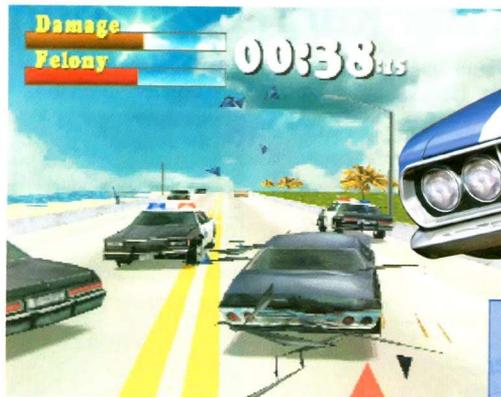


**Info:** Die Programmierung von *Die dunkle Bedrohung* hat LucasArts in die Hände von Big Ape Productions gegeben. Auf der PlayStation ist Big Ape bisher als Entwickler von *Herc's Adventures* in Erscheinung getreten. Die PSX-Umsetzung von

Indiana Jones und der Turm von Babel wird ebenfalls von Big Ape bewerkstelligt. Der *Episode I*-Film-Soundtrack von John Williams und dem London Symphony Orchestra wird den Spielverlauf auf interaktivem Weg untermalen.

Hersteller:	GT Interactive	Entwickler:	Reflections	<b>Rennspiel</b>
Spieler:	1	Level:	44	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab Juli	

# Driver



Der Felony-Balken gibt an, wie hoch das Polizei-Aufgebot ist, das versucht, den Wagen des Spielers aufzuhalten. Bei hoher Rate muß sogar mit Straßensperren gerechnet werden

sam rollt der Wagen auf die Ausfahrt zu, als es plötzlich zur Konfrontation mit zwei streifefahrenden Cops kommt. Sofort eskaliert die Situation, und eine nervenzerfetzende Verfolgungsjagd beginnt.

Genau wie im Vorspann geht es auch im eigentlichen Spiel darum, der Polizei zu entweichen. Doch wenn Polizisten in schnellen Autos mit tönender Sirene hinter dem Wagen des Spielers herfahren, muß unweigerlich etwas voran-



## Info

Um keine unnötige Brutalität in das Spiel zu bringen, können bei *Driver* die vereinzelt auftretenden Fußgänger und Jogger nicht überfahren werden. Geistesgegenwärtig hechten sie jeweils im letzten Moment aus der Gefahrenzone.

**Gameplay:** Die Hetzjagden sind immer wieder spannend. Wer *Destruction Derby* gespielt hat, wird mit der sehr guten Steuerung keine Probleme haben.

**Präsentation:** Teilweise ist die Grafik etwas blaß, kommt aber nie ins Stocken. Das Reinploppen der Objekte, sowie die teilweise sehr heftigen Blitzer nimmt man bei der großen Menge an Details und Wagen gerne in Kauf. Der Soundtrack läßt die 70er Jahre wieder aufleben, ohne aber wirklich überzeugen zu können.

**Memory-Card:** Der Spielstand wird auf einem Block gesichert, die Replays auf zwei.  
**Dual Shock:** ja, Analog- und Rumble-Unterstützung

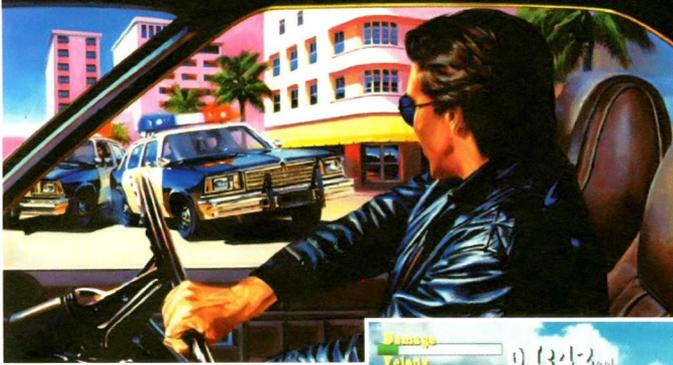
**J**eder Hollywood-Action-Streifen, der etwas auf sich hält, bietet seinen Zuschauern mindestens eine packende Verfolgungsjagd. Da rasen Autos während der Rushhour durch dicht befahrene Straßen, und üblicherweise geht dabei eine Menge zu Bruch. Dieses Feeling kann jetzt jeder auf seiner PlayStation selbst erleben, wenn er sich in *Driver* hinter das Lenkrad eines Ami-Schlitzen klemmt, um brenzlige Aufträge für die Unterwelt anzunehmen.

Der gerenderte Vorspann stimmt schon richtig gut auf die ausstehende Action ein: Ein Mann schreitet die Reihen der parkenden Autos einer Tiefgarage ab. Vor einem Ford Mustang bleibt er stehen, und bereits nach wenigen Sekunden erhellen die Scheinwerferkegel des Fahrzeugs die dunklen Hallen. Lang-



XL testete natürlich eine fertige Version von *Driver*, in der auch LA gefahren werden konnte

test playstation



Die unterschiedlichen Witterungsverhältnisse sorgen für Atmosphäre



Nach einer Mission bieten sich zahlreiche Replay-Funktionen an



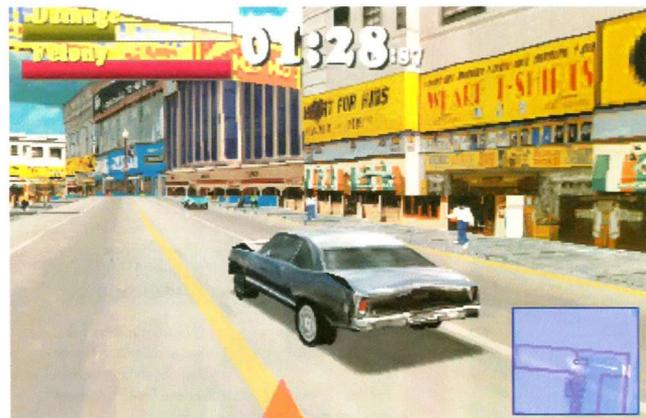
Ami-Schlitten, ein Taxi und ein Pick-up, mit dem eine Sprengladung vorsichtig zu einem Abnehmer gefahren werden muß, sind nur einige davon.

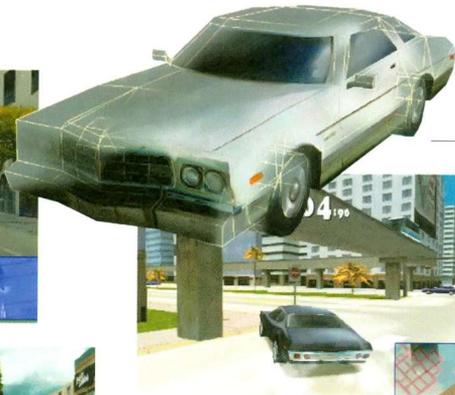
Die Auftragsinhalte sind ähnlich abwechslungsreich gestaltet worden: Auffällig gewordene Wagen müssen zum Umlackieren gebracht, Freundinnen des Bosses nach Hause gefahren und das Fahrzeug eines Spitzels zu Schrott gemacht werden. Bei der Ausführung sieht es da schon weniger spannend aus, da meistens einfach nur das jeweilige Gefährt in einem bestimmten Zeitlimit zu einem bestimmten Punkt befördert werden muß. Das bedeutet zum Beispiel in Los Angeles, daß man minutenlang auf einer Straße auf dem Mittelstreifen geradeaus fährt, ohne auch nur einmal lenken zu müssen. Ebenfalls ein wenig langweilig sind die ausschließlich rechtwinkligen Abbiegungen, die in der Innenstadt der jeweiligen Metropolen zwar üblich sind,

aber keineswegs bei den längeren Routen zu den Randgebieten. So kommt die eigentliche Action auch in erster Linie durch die Cops auf, die jeden Verstoß gegen die Straßenverkehrsordnung mit wilden Rammaktionen ihrerseits ahnden. Eine Anzeige am oberen Bildschirmrand gibt Auskunft über den Zustand des eigenen Wagens, der sich, wie bei Reflections Vorzeigeteilern *Destruction Derby* und *Destruction Derby 2*, sichtlich verformt und nach einiger Zeit den Geist aufgibt. Daher ist es von großem Vorteil, sich gut in der jeweiligen Stadt auszukennen, um den Streifenwagen besser entkommen zu können. Ob in Miami, San Francisco, Los Angeles oder New York, überall kann der Spieler sich zwischen den Missio-

gegangen sein, was deren Aufmerksamkeit bewirkt hat. In der Tat ist der Spieler in *Driver* die ganze Zeit damit beschäftigt, eine Straftat nach der anderen zu begehen, denn als Undercover-Cop Tanner soll er das Vertrauen der Bosse diverser krimineller Vereinigungen gewinnen.

Die ersten Aufträge warten in Miami auf Tanner. Zu Beginn sind die Aufgaben noch recht einfach zu bewältigen, und das Abholen der drei Bankräuber und anschließende Chauffieren zum Versteck in der ersten Mission, ist nicht mehr als ein Aufwärmen für spätere Taten. Dem Spieler stehen verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung, die jedoch nicht auszuwählen sind, sondern für jeden Auftrag vorgeschrieben werden. Diverse





nen die Autoschlüssel schnappen und zu einer Spritztour durch die relativ originalgetreu nachgebildeten Metro-polen aufbrechen.

Das Spielerauge wird dabei durch viele Details, schöne Häuserfassaden und einen flüssigen, wenn auch etwas späten Grafikaufbau verwöhnt. In den Nachtleveln spiegeln sich zudem die Lichter der Straßenlaternen und die Scheinwerferkegel auf der nassen Fahrbahn und erzeugen eine tolle Stimmung. Vom Soundtrack hätten sich bestimmt viele eine etwas stärkere Anlehnung an die musikalische Untermalung von Serien wie *Die Straßen von San Francisco* gewünscht, denn einige der Stücke passen einfach nicht zum Flair des Titels. Dafür reagiert die Musik auf das Geschehen im Spiel und wird beim Beginn einer Verfolgungsjagd entsprechend aufreibender.

**Bäume können ganz schön hart sein und sollten nicht zu häufig gerammt werden**

*Driver* bietet jede Menge Action in vier liebevoll nachgebauten US-Metropolen. Der Reiz des Spiels liegt unter anderem darin, daß auf den Straßen jede Menge Verkehr herrscht, und man sich bei den rasanten Fluchtversuchen geschickt an anderen Autos vorbeischlängeln muß. Die Polizeiwagen kennen bei ihren Rammaktionen keine Gnade, wobei die Computerintelligenz jedoch das ein odere andere Mal etwas zu wünschen übrigläßt. So krachen die Cops bei dem Versuch, den Weg zu versperrern schon mal gerne gegen ein

Haus oder verfransen sich beim Wenden im Gegenverkehr. Zwar kann der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen eingestellt werden, dadurch wächst aber nur die Präsenz der Streifenwagen und nicht deren Raffinesse beim Verfolgen des Flüchtigen. Als Zugabe sind im Hauptmenü noch sechs Extraspiele auswählbar, in denen verschiedene Aufgaben wie möglichst schnelles Nachfahren einer angegebenen Strecke oder die längste Flucht vor der Polizei bewältigt werden müssen. Die besten Zeiten werden jeweils gespeichert und laden zur Rekordjagd ein.

Bis auf den teilweise sehr happigen Schwierigkeitsgrad und die etwas schwache Computerintelligenz stellt *Driver* einen hervorragenden Gemix aus Action- und Rennspiel dar, der nicht zuletzt durch die Möglichkeit, durch Originalstädte fahren zu können, fasziniert. ■

**XL-Wertung 90%**

test playstation

## das spiel zum film

Der Film *The Driver* (1978) von Walter Hill (*Last Man Standing*) mit Ryan O'Neal ist eines der größten Vorbilder des Spiels und weist die auffälligsten Parallelen auf. So muß der Hauptcharakter im Film ebenfalls seine Feuerprobe in einer Tiefgarage bestehen. Wie im Spiel führt er ein waghalsiges Manöver nach dem anderen aus, bis die Bosse der Unterwelt, die auf der Rückbank Platzgenommen haben, im wahrsten Sinne des Wortes genug haben. Sie engagieren ihn für diverse Jobs wie zum Beispiel das Fahren eines Fluchtfahrzeuges.

extraspiele



### Pursuit

Bei diesem Extraspiel muß ein anderes Fahrzeug verfolgt und gerammt werden. Mit Fin-

ten und Fahrten durch enge Gassen, versucht der gegnerische Fahrer dies zu verhindern.



### Getaway

Hier gilt es, der Polizei so schnell wie möglich zu entkommen. Je mehr die Cops jedoch auf den

Spieler aufmerksam werden, desto schwieriger wird das Unterfangen.



### Crosstown Checkpoint

Fünf Checkpoints müssen in möglichst kurzer Zeit abgefahren werden.

Pro Stadt gibt es zwei verschiedene Level, bei denen die Lage der Ziele jeweils eine andere ist.



### Trailblazer

Über einhundert Pfeile zeigen den zu fahrenden Weg an. Dabei erhält der Spieler für jeden er-

reichten Pfeil zwei Sekunden auf der gnadenlos herunterzählenden Uhr zurück.



### Survival

Wildgewordene Cops rasen hinter dem Spieler her und versuchen dessen Wagen zu zerstören.

Wer sich hier länger als eine Minute auf der Straße halten kann, ist ein wahrer Driver.



### Dirt Track

In der Wüste Nevadas müssen vier verschiedene Kurse auf staubigem Untergrund befahren werden. Wer die schnellsten Runden hinlegt, darf sich hinterher in der Bestenliste verewigen.

# Bust A Move 2



Special-Moves können vom Gegner im richtigen Moment gekontert werden



**M**VON T. PARTETZKE  
 Musikspiele sind eine Welt für sich. Die einen lieben sie, die anderen ignorieren sie. Nicht jeder kann sich mit dem Spielprinzip, im richtigen Moment bestimmte Tasten zu drücken, anfreunden, obwohl es durchaus seine Reize bietet. *Bust A Move 2* weicht vom gewöhnlichen Schema dieses Genres nur insofern ab, daß getanzt und nicht Musik nachgespielt wird. Mit einem von anfangs zehn Charakteren, die jeweils einen eigenen Tanzstil beherrschen, tritt man pro Stage gegen einen Mitbewerber an, der auch von einem zweiten Spieler gesteuert werden kann. Illustre Gestalten wie ein Capoeira tanzendes Alien-Paar, eine aufreizend dominante Politesses oder ein Schlaghosen-Gigolo im Travolta-Look stehen zur Wahl. Jedem wurde eine Musikrichtung wie zum Beispiel J-Pop, G-Funk oder Disco-Soul der Siebziger zugeteilt, nach der er sich rhythmisch bewegen soll. Das erreicht man, indem wie erwähnt die richtigen Tasten betätigt werden. Ein Balken in der Mitte des Bildschirms gibt die verlangten Eingaben vor und blinkt in dem Takt, in dem sie ausgeführt werden müssen. Normalerweise entspricht dieser Takt dem der Musik. Begeht man jedoch zu viele Fehler, verschiebt er sich, so daß nach dem Blinken und nicht nach dem Gehör gespielt werden muß.

Wer im Rhythmus bleibt und die richtigen Buttons trifft, erhält Punkte. Am Ende jeder Stage gewinnt derjenige mit der höchsten Punktzahl. Da die Angelegenheit anfangs einiger Gewöhnung bedarf, kann jede Stage im Practice-Modus angewählt werden. Außerdem stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung.

Einen Nachteil bringt das Spielsystem mit sich: Da man sich immer auf den Balken konzentrieren muß, bleibt kaum eine Gelegenheit, den Charakter zu beobachten. Das grenzt an seelische Grausamkeit, da den Figuren



Im Dance-View-Modus legt der Spieler die Choreographie fest und schaut genüßlich zu

äußerst sehenswerte Tanzanimationen entlockt werden können, die den Gegner teilweise sogar aus dem Rhythmus bringen. Zuschauer kann der Titel dadurch lange vor den Bildschirm fesseln. Im Dance-View-Modus wird für jeden Charakter eine Move-Abfolge bestimmt, die aus verschiedenen Winkeln bestaunt werden kann und so den Spieler für das im Wettbewerb Verpaßte entschädigen.

Wer Rhythmus im Blut und ein Faible für Musikspiele hat, für den ist *Bust A Move 2* genau das richtige. Mit ein wenig Übung geraten die Dance-Battles zu einem regelrechten Schlagabtausch der Special-Moves und fordern so den Spieler auf, sich mit einem gleichgesinnten zu messen. Außerdem warten im Solospiel acht freakige Charaktere darauf, freigespielt zu werden. ■

## info

Der Vorgänger von *Bust A Move 2* ist in Deutschland unter dem Namen *Bust A Groove* erhältlich. Dementsprechend wird auch vorliegender Titel für hiesige Gefilde in *Bust A Groove 2* umgeändert, um Verwechslungen mit dem Taito-Puzzlespiel *Bust-A-Move* (japanischer Titel: *Puzzle Bobble*) auszuschließen.

**Gameplay:** Für ein Musikspiel wird viel geboten; acht erspielbare Charaktere, drei Schwierigkeitsstufen, ein Zweisspieler-, ein Practice- und ein Watch-Modus und insgesamt 18 Stages. Auf eine Wertung wird verzichtet, da sich das Spielprinzip den gängigen Kriterien weitgehend entzieht.

**Präsentation:** Originell gestaltete Charaktere, viele unterschiedliche Tanzstile, bestens animierte Bewegungen und abwechslungsreiche Musiken verwöhnen Augen und Ohren.

**Memory-Card:** Rekorde und freigespielte Charaktere belegen einen Block.

**Dual Shock:** Die Rumble-Funktion wird unterstützt.

Hersteller: Electronic Arts    Entwickler: Electronic Arts    **Rennspiel**  
 Spieler: 1-2 (simultan)    Level: 7 + 3 Strecken  
 Preis: ca. DM 100    Erhältlich: im Handel

# Need For Speed – Brennender Asphalt



Na, das kann teuer werden! Schön verbeult, die Corvette!

**E**s gibt bekanntlich nicht ganz so viele Besitzer einer 3DO-Konsole wie PlayStation-User. Scherz beiseite! Wenn *Need For Speed* etwas sagt, der wird sich wahrscheinlich auf die drei PlayStation-Titel berufen. Als *The Need For Speed* Anfang 1995 für die sogenannte Multimedia-Konsole 3DO erschien, gab es im Rennsplektor quasi nichts Vergleichbares in Sachen 3D-Grafik und Realitätsnähe. Die im Jahresrhythmus erschienenen PSX-Spiele der *NFS*-Serie hatten da schon wesentlich härtere Konkurrenz zu fürchten und kamen bei weitem nicht an den Kultcharakter des Erstlings heran. Doch in diesem Jahr schaltet Electronic Arts mit dem vierten Teil wieder einen Gang höher.

Die klassischen Merkmale des Spiels sind weltweit bekannte Sportwagen, sehr schöne Landschaften mit markanten Strecken und viele Zusatzinformationen über die Automobilhersteller und die



Wagen. Auf dieser soliden Grundlage baut *Brennender Asphalt* (US-Titel: *High Stakes*) auf. Neue Flitzer, neue Modi, mehr Strecken (gespiegelt und/oder rückwärts befahrbar) und ein frisches Spielkonzept sorgen dafür, daß nun ein breiteres Publikum angesprochen wird. Da ist in erster Linie das Preisgeldsystem zu nennen, das ganz ähnlich wie in *Gran Turismo* auf gute Leistungen des Fahrers abzielt. Denn nur wer die Rennen einigermaßen erfolgreich bestreitet, erhält genügend Kohle, um sich weitere Wagen aus dem Fuhrpark kaufen zu können. Dabei wird noch zusätzlich auf fahrerisches Können gesetzt, denn nach jedem Rennen werden die durch Unfälle entstandenen Reparaturkosten von der Prämie abgezogen. Rowdyhafte Bleifußpiloten blechen also für ihr unvorsichtiges Rasen. Freischaltbare Spezialrennen (z. B. nur mit Porsche oder Corvette) verlängern den Dauerspaß noch obendrein.

Eine weitere *Gran Turismo*-Anleihe ist das Tuning. Dreistufig können die Flitzer aufgepeppt werden, damit der Spieler in den schwierigeren Turnieren gegen die besseren Computer-Gegner bestehen kann. Hat man sich gegen die fünf Konkurrenten durchgesetzt, winken Pokale und satte Preisgelder. Außerdem schaltet man auf diesem Wege neue Kurse und zuvor noch nicht anwählbare Wagen frei.

Einen ganz anderen Ansatz haben die Polizeiimodi, in denen es so richtig schön zur Sache geht. Wahlweise spielt man als flüchtender „Raser“ oder als Gesetzeshüter. Polizeiwagen kamen

**Info**

Als ganz besonderen Leckerbissen bietet *NFS* die Möglichkeit, im Zweispieler-Modus einen Wagen von einer zweiten Memory-Card herunterzuladen. Der Gewinner erhält die beiden beteiligten Flitzer. Dem Verlierer wird der eingesetzte Wagen von der Karte gelöscht.

**Gameplay:** Die verschiedenen Modi motivieren lange Zeit. Ob simultan oder abwechselnd, die Polizeiimodi sind am packendsten. Allerdings trübt das zum Teil sehr heftige Ruckeln den Spaß merklich. *NFS – BA* bietet eine präzise Steuerung und hohe Geschwindigkeiten.

**Präsentation:** Im Gegensatz zu früheren Teilen der Serie verblaßt die Grafik etwas, geht es jedoch um das Streckendesign und die Soundeffekte, so gibt es nichts zu meckern. Standesgemäß sind ausführliche Wagenbeschreibungen (auf Deutsch) abrufbar.

**Memory-Card:** Auf einem Block speichert man alles ab.

**Dual Shock:** Die analoge Steuerung verbessert das Fahr-Feeling, und rütteln tut's auch gut.



Rechts unten: Als verfolgende Polizeistreife hat der Spieler drei Möglichkeiten, per Funk von der Zentrale Unterstützung anzufordern



Nach dem Upgraden steckt viel mehr Kohle im Wagen, als man beim Verkaufen wiedererhält

zwar auch schon im dritten Teil der Serie vor, diesmal besteigt man die Einsatzwagen jedoch erstmals persönlich. In einem vorgegebenen Zeitlimit sind zehn Raser mit roher Gewalt zu stoppen. Zur Unterstützung können Kollegen und sogar Straßensperren per Funk angefordert werden. Wer gar keine anderen Ausweg mehr sieht, läßt einfach Krähenfüße auslegen. Verschiedene Fahrzeugtypen, die je nach Ortslage landesspezifische Farben und Wappen tragen, heizen die



Stimmung noch mehr an. Im Zweispieler-Modus verliert das rasante Spektakel dann allerdings deutlich an Spielspaß, denn die PSX geht so tief in die Knie, daß das Ruckeln der Grafik den Spielfluß merklich beeinträchtigt.

Außer diesem, zugegeben sehr unschönen Faktor, gibt es kaum etwas auszusetzen, was Gewicht hat. Die Steuerung ist gut gelungen, auch die Geschwindigkeiten sind erfreulich hoch, akustisch wird für Freunde moderner Techno- bzw. Electromusik viel geboten, und die Soundeffekte können sich ebenfalls sehen lassen.

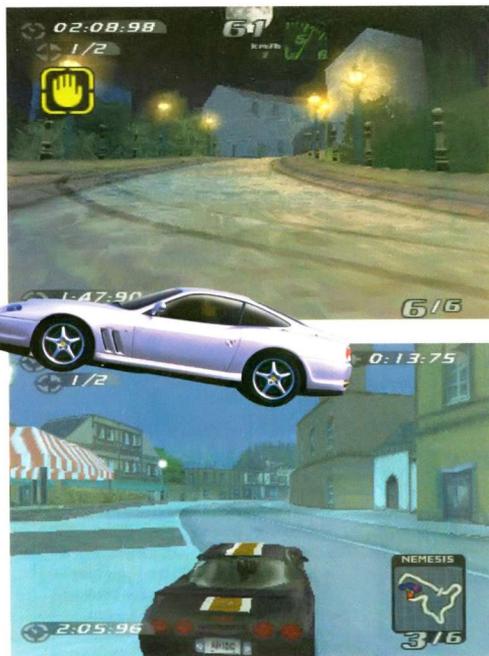
Wer sich für Rennspiele interessiert, weiß nun, was ihn erwartet: ein außergewöhnliches Rennspielenerlebnis mit Tradition. Die überzeugenden Polizeimodi, die Einzelspielern sehr entgegenkommen und für Spaß sorgen, den man sich als Genre-Fan schon lange gewünscht hat, zeigen neue Wege auf. Von dieser Spielgestaltung können sich künftige Racing Games ruhig eine Scheibe abschneiden. ■

XL-Wertung

90%

retro & replay

EA pflegt Traditionen. Im Modus „Probefahrt“ (später auch in Turnieren) tauchen die aus dem ersten Teil bekannte anderen Verkehrsteilnehmer auf. PKWs, LKWs und Busse schleichen über die Kurse und machen die Rennen zu gefährlichen Hindernisfahrten. Außerdem ist NFS mit einem funktionellen und interessanten Replay-Modus ausgestattet.



Oben: In den Nachtrennen kann das Fernlicht eingeschaltet werden. Unten: Bei regnerassen Fahrbahn ist Vorsicht geboten - Rutschgefahr!

SPIELEBERATER

schon ab DM 9,95 Ausnahmen in Klammern

- Abe's Odyssey (9,95)
- Lösungsbuch DM 19,95
- Abe's Exoduss (19,95)
- Akuji - The Heartless
- Alien Trilogy
- Alundra (14,80-19,80)
- Ark of Time
- Atlantis
- Baph. Fluch 1&2 (14,80)
- Batman & Robin
- B.A. Toshinden 2
- Blaze & Blade (14,80)
- Blazing Dragons
- Breath of Fire 3
- (Hft 14,80; Buch 29,80)
- Broken Helix
- Casper
- Castlevania
- Clock Tower
- Chron of the Sword
- Com. & Conquer 1+2
- Sammelband (19,80)
- Das 5. Element
- GeX 3D & Rayman
- Hard Edge\*
- Heart of Darkness
- Hexen
- Last Report
- Little Big Adventure
- Last Report
- MediEvil (14,80)
- Men in Black
- Metal Gear Solid
- Lösungsbuch (19,95)
- MDK
- Mission: Impossible
- (Hft 9,95; Buch 24,80)
- M. K. Trilogy
- M. K. Mythology
- Nightmare Creatures
- O.D.T. (19,95)
- OverBlood
- Pax Corpus
- Resident Evil
- Sammelband
- alle Teile in einem
- Buch nur DM 19,80



- Ridge Racer 4 (24,95)
- Riven und Myst (14,80)
- Syndicate Wars
- Stadt d.verl. Kinder
- Swagman
- Tekken 1, 2 und 3
- in einem Hft DM 14,80
- Tomb Raider 1 (14,80)
- Tomb Raider 2
- (Hft 9,95; Buch 19,95)
- Tomb Raider 3
- (Hft 9,95; Buch 19,95)
- Vandal Hearts
- Warhammer: Im
- Schatten...
- Warh. Dark Omen
- Warcraft 1+2 (14,80)
- Wild Arms
- Wild 9
- Zelda 2 (14,80)
- X-Com 1 u. 2
- Zelda 64 - Ocarina...
- (Hft 14,80; Buch 24,80)
- Z

MADROM SOLUTIONS

Postfach 11 15 - 26691 Emden

Tel. und Fax.: 04921/44631

Tel. Bestellannahme Montag-Freitag 16-20 Uhr!

PlayStation Mogelpower '99

Zubehör

playstation Mogelpower 99

GAME KILLER

666 Spielen

DM 49,95

DM 24,95

Cheats zu 666 Spielen! Über 8000 Codes zu GameBuster/ Xploder und Game Killer!

Game Killer ist ein Cheatmodul (Codes GameBuster Xploder kompatibel!) mit eingebauten Mod/Chip! Spielen Sie Importe ohne Umbau auf Ihrer Sony PlayStation!

US-Bücher

RGB-Kabel 12,95

Über 500 Titel lieferbar!

und für Fernseher ohne Scart-Anschluß: PAL Booster 39,95

Silent Hill US-Engl.

PlayStation Dual Shock Analog Joypad 35,00

Lösungsbuch DM 34,95

Memory Cards: 15 Blocks 14,95 120 Blocks 29,95

\* = bei Drucklegung noch nicht lieferbar! ONLINE-SHOPPING: WWW.MADROM.DE

Hersteller: Eidos Interactive    Entwickler: Pumpkin Studios    **Action/Strategie**  
 Spieler: 1    Level: 24 Aufträge  
 Preis: ca. DM 100    Erhältlich: im Handel

# Warzone 2100



Die Einheiten werden mit jedem Kampf erfahrener und dadurch treffsicherer. Es lohnt sich also, den Panzern und anderen Kriegsmaschinen rechtzeitig den Rückzug zu befehlen, anstatt sie zu opfern

**P**VON H. REHER  
 Pumpkins erstes Echtzeit-Strategiespiel erscheint erfreulicherweise zeitgleich für PC und PlayStation, so daß Besitzer der 32-Bit-Konsole nicht erst wieder lange auf eine Konvertierung warten müssen. Daß es sich bei *Warzone 2100* außerdem um einen sehr guten Vertreter seines Genres handelt, der sogar am Thron von *Command & Conquer* zu rütteln vermag, ist um so erfreulicher. Der Spieler übernimmt dabei die Kontrolle über einen Haufen Überlebender eines atomaren Angriffs auf die Erde, die sich in den Rocky Mountains verschanzen konnten. Nach vielen Jahren kommen sie jetzt endlich zurück an die Erdoberfläche, um gegen den unbekanntem Feind anzutreten.

Als erstes muß eine Basis errichtet werden, wobei Öltürme und Kraftwerke für die nötigen finanziellen Mittel sorgen und Forschungszentren und Fabriken den Nachschub neuer und besserer Einheiten garantieren. Mit Fortschreiten des Spiels stehen immer effektivere Verteidigungs-

und Angriffsmittel zur Verfügung, was auch dringend notwendig ist, da die Missionen immer schwieriger werden. Das Ziel eines jeden Auftrags wird dabei im jeweiligen Briefing von einer weiblichen Stimme in bestem Deutsch vorgetragen und zusätzlich noch mittels Karten, Zeichnungen und Satellitenaufnahmen veranschaulicht.

Das Besondere an *Warzone 2100* ist, daß die Missionen nicht nur inhaltlich aufeinander aufbauen, sondern auch der Schauplatz, mit den einzelnen Standorten der Einheiten und allen errich-



teten Gebäuden und Einrichtungen, immer derselbe bleibt. Das bedeutet für den Spieler, daß er wesentlich weiter vorausplanen muß als bei anderen Titeln des Genres, da seine Handlungen Auswirkung auf das gesamte Spiel und nicht nur auf einen kleinen Abschnitt haben. Das Gute daran ist, daß nicht immer wieder neue Basen und neue Einheiten gebaut werden müssen, und daß die Fahrzeuge beziehungsweise deren Fahrer mit jedem Einsatz mehr Erfahrung im Kampf gewinnen. Diese wird mittels einer Medaille über dem Energiebalken angezeigt und wirkt sich positiv auf

## Info

Einzelne Fahrzeuge können auf Wunsch auch manuell gelenkt werden, wodurch *Warzone 2100* im Handumdrehen zu einem reinrassigen Actionspiel wird.

**Gameplay:** Durch die Befehlsvorgaben hält sich die Hektik in Grenzen, und der Überblick geht seltener verloren als bei anderen Titeln des Genres.

**Präsentation:** Die Fahrzeuge sind enorm groß, was dem Überblick zugute kommt, aber ein auffälliges Ruckeln bei Kameraschwenks erzeugt. Die Soundeffekte sind einsame Spitze, und die sehr technisch klingenden Tracks passen sehr gut zum Spiel.

**Memory-Card:** 3 Blöcke  
**Maus-Unterstützung:** nein  
**Dual Shock:** ja



Das Briefing räumt mit Bildern und Filmen auch die letzten Unklarheiten aus der Welt

test playstation



Soll eine feindliche Basis eingenommen werden, müssen kampferprobte Panzer losgeschickt werden, sonst stehen die Chancen schlecht



Schußgenauigkeit, -frequenz und -durchschlagskraft aus. Kampferprobte Trupps können daher schon einmal alleine in einen Einsatz geschickt werden. Dazu werden in einem Befehlsmenü bestimmte Vorgaben gemacht, an die sich die Einheiten genauestens halten. Soll bei Feindkontakt das Feuer erwidert, auf Verstärkung gewartet oder zuerst Meldung gemacht werden? Sollen die Fahrzeuge bis zur vollständigen Zerstörung in ein Gefecht verwickelt bleiben oder bei großem Schaden sofort zur Reparatur in die Basis kommen? Diese und weitere Verhaltensregeln können festgelegt werden und helfen dem Spieler, die Übersicht zu behalten, da er sich nicht um alle Armeeteile gleichzeitig kümmern muß.



Die Aufträge bieten trotz des gleichbleibenden Hintergrunds während zwei Drittel des Spiels genügend Abwechslung, denn es müssen nicht immer nur die Feinde besiegt, sondern vorgelagerte Stützpunkte errichtet, Artefakte gefunden und Stellungen beschützt werden. Zusammen mit der ungeheuren Anzahl verschiedener Vehikel, die mit Hilfe eines komfortablen Editors entwickelt und anschließend produziert werden können, bietet *Warzone 2100* eine Menge Dauerspaß. Außerdem wurden endlich neue Ideen in das Genre eingebracht, und die einfache Handhabung des Menüs und der Truppen, auch ohne Maus-Unterstützung, machen Eidos' Titel zu einer lohnenswerten Anschaffung für alle Echtzeit-Strategen. ■

## Action

Hersteller:	Rockstar Games	Entwickler:	DMA Design
Spieler:	1	Level:	32 Missionen
Preis:	ca. DM 50	Erhältlich:	im Handel

# Grand Theft Auto - London 1969



**V**ON S. KRÄMER  
 Vom Autodieb zum Gangsterboß führt ein langer und steiniger Weg. Da die Mission-Disc im Gegensatz zum Original *GTA* mit seinen vier Lokaltäten lediglich eine Stadt enthält, wurden sowohl die Ausmaße der Ortschaft als auch die Anzahl der Aufträge erweitert. Wer sich durch alle Stationen dieser historischen Verbrecher-Episode hochgedient hat, ist aufs beste vertraut mit den menschlichen Abgründen der Swinging Sixties.

In einer technisch abschreckenden Grafik mit gewöhnungsbedürftiger Vogelperspektive gilt es, am öffentlichen Fernsprecher den ersten Auftrag entgegenzunehmen. Einige Jobs verlangen die Einhaltung eines Zeitlimits, so daß der Spieler gezwungen ist, ein Auto zu stehlen. Abgesehen davon macht es einfach Spaß, verschiedenster Wagentypen mit unterschiedlicher Radiomusik durch den Linksverkehr Londons zu scheuchen. Schon die ersten Missionen machen klar, daß im Milieu mit harten Bandagen gekämpft wird. Der Spieler erhält

## Info

Für diejenigen, die erst durch die Mission-Disc auf den *GTA*-Geschmack gekommen sind, bietet sich das günstigste Bundle an. Das Paket mit beiden CDs kostet 79,95 DM.

**Gameplay:** Wer sich für das Original begeistern konnte, wird mit *London 1969* den gleichen Spaß erleben. Komfortabler als sein Vorgänger ist das Ergänzungsspiel aber nicht.

**Präsentation:** Trotz seiner ruckelnden und pixeligen Grafik erzeugt *GTA London* eine tolle Atmosphäre. Vor allem die Musik der Swinging Sixties sorgt für ein echtes UK-Feeling. Die Texte sind deutsch, die Sprache ist Englisch.

**Memory-Card:** Ein Block speichert alle relevanten Daten.  
**Dual Shock:** Rumble-Funktion und Analogsteuerung werden unterstützt.

Muster: Game Castle, Hamburg,  
 Tel.: 0 40/390 50 61

## Neue Aufträge erhält der Spieler an den öffentlichen Fernsprechern

unter anderem die unschönen Aufgaben, den Mannschaftsbus der Rangers in die Luft zu jagen, eine Autobombe vor einem Lokal zu plazieren und Leckereien für die Gangsterbosse durch die Stadt zu kutschieren. Bevor die Stimme am Telefon nach den Kronjuwelen der Königin verlangt, hat der Charakter eine blutige Spur des Verbrechens hinterlassen und dem Spieler dabei eine Menge Spaß bereitet. ■

**XL-Wertung**

**90%**

**XL-Wertung**

**80%**

# V-Rally 2

Gran Turismo 2 konnte während der E3 die hochgesteckten Erwartungen nicht erfüllen. Somit hat Infogrames alle Karten in der Hand, um mit V-Rally 2 die Krone der PlayStation-Rennspiele zu erobern.

**D**VON K.-D. HARTWIG  
Der Release von V-Rally 2 steht kurz bevor: Am 25. Juni soll das Spiel in den Läden liegen – eine Terminverschiebung steht laut Infogrames nicht zur Diskussion. Beim ersten Teil fielen dieser Entscheidung Features wie der Streckeneditor zum Opfer. Obwohl die Programmierer um Stéphane Baudet diese



Die Extra-Scheinwerfer auf der Haube werden nur bei Nachtfahrten zum Einsatz kommen



Maßnahme bedauern und gern noch ein paar Monate an ihrem Spiel gefeilt hätten, erwies sich die Entscheidung als absolut richtig. Schließlich bot V-Rally wesentlich mehr Gehalt als andere Rennspiele, und der Erfolg gab Infogrames letztendlich recht.

Bei der Fortsetzung bietet sich ein vergleichbares Bild: Die aktuellste Vorversion des Spiels, datiert auf Anfang Mai, vermittelte einen hervorragenden Eindruck. Angesichts der Versprechungen (vgl. XL 5/99) stehen Eden Studios noch einige schlaflose Nächte

bevor. Eine zweite CD wird es nicht geben. Ursprünglich sollte die sogenannte Slave-CD ermöglichen, V-Rally 2 im Link-Modus ohne zweites Spiel koppeln zu können. Außerdem waren Mission-CDs mit zusätzlichen Strecken und Fahrzeugen angedacht. Nachdem der Link und die Zusatz-CDs gecancelled wurden, entfiel dementsprechend auch die zweite CD – an der



Die Sprachausgabe der Befehre entspricht dem Sega Rally-Standard: Kurven werden grob als easy, medium oder hard angesagt

Streckenanzahl von 92 soll sich dadurch aber nichts ändern. Schmerzlicher ist da schon der Verlust der Option, daß sich Schäden an den Wagen auf die Fahreigenschaften auswirken.

Optisch sind die Deformationen im Simulations-Modus aber zu sehen.

Ansonsten soll laut Aussagen der Entwickler jedoch alles verwirklicht werden, was geplant war: transparente Verschmutzungen der Wagen, „echte“ Nachtfahrten, die nur durch die Scheinwerfer beleuchtet werden, animierte Zuschauer, Setup-Menüs usw. Der Soundtrack von Sin steht auch noch auf der Soll-Liste, deshalb läßt

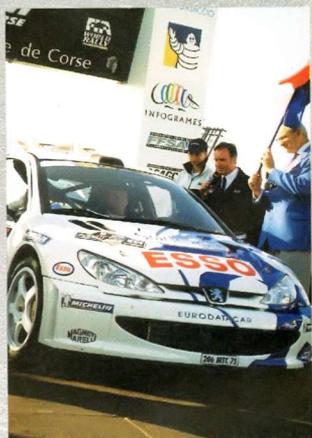
## Info

System: PlayStation  
Genre: Rennspiel  
Hersteller: Infogrames  
Entwickler: Eden Studios  
Release: 25.6.1999

sich zum jetzigen Zeitpunkt noch nichts zur Musikantermalung sagen. Was bereits bestens funktioniert, sind jedoch der Streckeneditor und der Vierspieler-Modus – beides außer-

gewöhnliche Features für ein PlayStation-Rennspiel, die bislang nur bei ansonsten mäßigen Spielen zur Aufwertung des Gesamteindrucks beitragen sollten. Auf einer Grundfläche, die in einzelne Quadrate aufgeteilt ist, können Rundkurse oder lineare Strecken gebaut werden. Ein Quadrat steht für einen zirka 60 Meter langen Streckenabschnitt, die Gesamtlänge ist auf 65 Blöcke beschränkt. Als besondere Option können die Höhenverhältnisse modifiziert werden. Dazu wird einfach ein Block markiert und





Der neue Peugeot 206 debütierte mitten in der laufenden Saison – bei der Formel 1 wäre eine solche Aktion wohl undenkbar

durch simples Drücken des Steuerkreuzes rauf- oder runterbewegt. Eingeschränkt wird die gestalterische Freiheit durch die Tatsache, daß es keine Kreuzungen gibt und verschiedene Streckenabschnitte einen gewissen Mindestabstand haben müssen. Eine „unmögliche Konstruktion“ wird rot dargestellt und kann bequem durch Greifen und Verzerren zurecht-

man bei den selbstkreierten Strecken auch grafische Elemente entdecken, die es in den 92 „fertigen“ Kursen nicht gibt, da für diese nur 75 % der vorgefertigten Streckenabschnitte verwendet wurden.

Eine weitere Stärke von *V-Rally 2* ist der Vierspieler-Simultanmodus. Dieser läuft nicht nur recht flott, er bietet darüber hinaus sogar eine erstaunliche Detailfülle – dank Medium Resolution. Im Fullscreen-Modus bleibt es bei der Standardauflösung, da das RAM der PlayStation nicht für die höhere Texturmengende ausreichen würde.

Die Faszination Rallyesport findet in Deutschland zur Zeit leider fast unter Ausschluss der Öffentlichkeit auf Eurosport statt. Obwohl die WRC auch zur FIA gehört, kümmert sich Bernie Ecclestone derzeit ausschließlich um sein lukratives Lieblingskind Formel 1. Selbst die legendären 24 Stunden von Le Mans wurden zeitgleich mit dem Grand Prix von Montreal angesetzt und werden deshalb, zumindest in Deutschland, wenig Beachtung finden. (Das Spiel *Die 24 Stunden von Le Mans*, ebenfalls von Infogrames (vgl. XL 4/99), verzögert sich übrigens bis zum September.) Isolde Hoderich mit einem Toyota Corolla WRC (ihre Beifahrerin Catherine Francois stammt aus Frankreich) sowie Janina Depping und Susanna Moufang mit dem veralteten Ford Escort RS Cosworth waren die einzigen deutschen Fahrer(innen) der Korsika-Etappe.



gebogen werden. Danach werden noch Witterungsverhältnisse, Tageszeit und eines der zwölf Länder ausgewählt, und fertig ist der neue Kurs. Die Benutzerführung geht wirklich einfach von der Hand, dennoch sind die Möglichkeiten erstaunlich. Laut Eden Studios kann

Dabei sind die beiden Rennereignisse World Rallye Championship und Die 24 Stunden von Le Mans im Vergleich zum TV-Langweiler Formel 1 deutlich spannender. Aber dort gibt es eben keinen Michael Schumacher auf dem Siegerpodest ... ■

## Die V-Rally Korsika

Besondere Spiele erfordern auch besondere Marketing-Aktivitäten, und in diesem Punkt ließ sich Infogrames wahrlich nicht lumpen. Das französische Software-Haus trat als Hauptsponsor der Korsika-Etappe der WRC auf. Dementsprechend hieß sie „Rally de France – V-Rally Tour de Corse“. Dort feierte auch der neue WRC-Renner von Peugeot seine Premiere, der wie die etablierten Fahrzeuge in *V-Rally 2* enthalten ist. Anfangs lag der Peugeot 206 auch phantastisch im Rennen (Platz 2 und 5 nach den ersten sechs Wertungsprüfungen), doch am Ende des drit-



1999 erstmals dabei: der WRC-Neuling Ford Focus mit dem Star-Piloten Colin McRae

ten Tages waren beide Wagen mit Defekten ausgefallen. Vorjahressieger Colin McRae landete mit dem Ford Focus auf Platz 4, der amtierende Weltmeister und WRC-Leader Tommi Mäkinen mußte sich mit Platz 6 und damit einem Pünktchen zufriedengeben. Als Überraschungssieger triumphierte, wie schon zuvor bei der Katalonien-Rally, der Franzose Philippe Bugalski. Platz 2 eroberte Jesus Puras (Spanien). Es gab also einen Doppelsieg für die beiden Citroen Xsara aus der Klasse der Kit Cars (Zweiradantrieb, maximal zwei Liter Hubraum), die normalerweise für die Allrad-WRC-Boliden keine ernstzunehmende Konkurrenz darstellen, doch auf den Asphaltkursen bringt das geringe Gewicht einen nicht zu unterschätzenden Vorteil mit sich. Auf Schotter in Argentinien dürfte der Rennverlauf ganz anders aussehen ... ■

### WM-Stand nach 6 von 14 Läufen:

Fahrer:	29 Punkte	Marken:	61 Punkte
1. Mäkinen (Fin)	29 Punkte	1. Toyota	38 Punkte
2. Auriol (F)	28 Punkte	2. Mitsubishi	34 Punkte
3. McRae (GB)	24 Punkte	3. Ford	20 Punkte
4. Bugalski (F)	20 Punkte	4. Subaru	8 Punkte
5. Sainz (Spa)	20 Punkte	5. Seat	



# FASZINATION RALLYSPORT

Schlamm, Schotter, Schnee und Serpentina – Im Fernsehen ist der variantenreiche Motorsport kaum vertreten, doch als Inspiration und Vorlage für Videospiele aller Konsolen erfreuen sich die Rennen rund um den Erdball steigender Beliebtheit.



**D**S KRÄMER  
Die offizielle Weltmeisterschaft, die World Rallye Championship unter der Leitung der FIA, macht Station in 14 Ländern, verteilt über vier Kontinente. Von Januar bis November quälen sich die Fahrer durch vier Jahreszeiten, diverse Klimazonen und kilometerlange Strecken, die sich in Belag und Verlauf zum Teil sehr deutlich unterscheiden. Das Fahrverhalten auf den verschnitten Bergstraßen Monte Carlos ist ein ganzlich anderes als auf den langgezogenen Schnee- und Eispisten Schwedens. Gleiches gilt für den Vergleich der Asphaltstrecken Spaniens und Korsikas. Schotterpisten, Wasserdurchfahrten, Hochgeschwindigkeitsgeraden, dichte Vegetation, weites Land, steile Hänge, harte Anstiege und Sprünge ins Bodenlose, dies alles bewältigen die Piloten in einer einzigen Rallyesaison.

Es wird ausreichend Abwechslung geboten, um das Gameplay eines Rennspiels zu bereichern, aber auch, um je nach Land und Mentalität Hunderttausende Begeisterter an die Streckenbegrenzungen zu locken. Das Fahrerlager, das während der

Etappen einer Rallye den Standort beibehält, bekommt durch den Zuspruch der Öffentlichkeit den Charakter eines Volksfestes – kein Vergleich mit der exklusiven Abgeschlossenheit eines Formel-1-Rennstalls. Im Fahrerlager der WRC wird vor den Augen der anwesenden Fans an den PS-starken Boliden geschraubt.

Man gibt sich volksnah, und man ist es auch. Während bei Bernie Ecclestone Teams wie McLaren, Arrows, Jordan und auch Ferrari unter Vertrag stehen, fahren die Rallyepiloten mit Toyota, Mitsubishi, Seat, Peugeot und Citroen. Dies sind Autos, die in nahezu identischer Ausführung in den Garagen der Motorsport-Freaks stehen könnten. Die seriennahen Fahrzeuge werden von der FIA zwar getrennt von



Letztes Jahr fuhr Colin McRae wie hier in Australien den Subaru Impreza. In der aktuellen Saison steuert er den im Rallyezirkus erstmals vertretenen Ford Focus

den WRC-Modellen bewertet und als Wagen der Gruppe N geführt, doch starten beide Klassen im gleichen Rennen. Aber auch die in vielen Bereichen getunten Wagen der sogenannten A8-Klasse haben noch Kontakt zum Basismodell in der heimischen Garage. Toyota mußte beispielsweise eine Serie von 2.500 Corollas mit Aluminium-Motorhaube übers Fließband schicken,

bevor sie dem Corolla WRC ihrer Piloten Carlos Sainz und Didier Auriol die leichtere

Triebwerkabdeckung verpassen konnten. Die Identifikation mit den Autos vergangener oder amtierender Weltmeister ist durch solche FIA-Vorschriften weiterhin gegeben.



Je nach Mentalität der gastgebenden Bevölkerung lockt das Rallyespektakel Hunderttausende Begeisterter an die Streckenbegrenzungen



In diesem Jahr trat Infogrames mit V-Rally als Sponsor der Tour de Corse – Rallye de France in Erscheinung. Virtual Rally meets Real Rally



Wenn Colin McRae, Tommi Mäkinen oder die Rallye-Legende Ari Vatanen auf

Punktejagd gehen, nimmt es der Fernsehzuschauer kaum wahr. Dies liegt sicherlich am traditionellen Austragungsmodus. Eine Rallye findet über mehrere Tage verteilt statt, wobei diese Etappen wiederum in einzelne Wertungsprüfungen gesplittet sind. Die Fahrer starten mit zeitlichem Sicherheitsabstand von der Rampe und sollen sich nach Möglichkeit gar nicht auf der Strecke begegnen. Zwischen den Prüfungen schlängelt sich das Fahrerfeld durch den Normalverkehr, um den nächsten Abschnitt mit

### DIE IDENTIFIKATION MIT DEN AUTOS AMTIERENDER WELTMEISTER IST WEITERHIN GEGEBEN

einem herausgefahrenen Vorsprung oder Rückstand wieder aufzunehmen. In puncto TV-Tauglichkeit sind dies klare Nachteile gegenüber den Formel-1-Duellen, die sich dem Zuschauer während einer zweistündigen Live-Übertragung bieten. Deshalb hat die FIA auf der Tour de Corse die letzte Wertungsprüfung zur Sonderprüfung erklärt. Die sogenannte TV-Etappe wird vom Fernsehen übertragen, die Plazierungen eins bis drei werden gesondert mit Punkten belohnt, und Teams, die bereits ausgeschieden sind, dürfen am letzten Streckenabschnitt wieder teilnehmen. Im

Gegensatz zu den Fernsehanstalten sind die Fahrer weniger begeistert von der Umstellung, da die zusätzlichen Punkte der klassischen Belohnung für konzentriertes Fahren über drei Renntage widersprechen. Für diese Saison ist eine weitere TV-Etappe geplant, dann wird die FIA über diesen Sondermodus entscheiden.

Dem Zuschauer kann es eigentlich nur recht sein, den am ersten Tag ausgeschiedenen Helden zur letzten Prüfung wiederzusehen. Auch die Aktiven werden über diese Veränderung hinwegkommen wie Fußballer über die Rückpaßregel und weiterhin erstklassige Rennleistungen auf allen Streckenbelägen sowie bei Wind und Wetter über die gesamte Rallyedistanz anstreben. ■



Attraktive Fernsichtbilder entstehen auf den Strecken mit Naturbelag ganz automatisch



### World Rally Championship (WRC)

- 1 Rallye Monte Carlo 17.–20. Januar
- 2 The International Swedish Rallye 12.–14. Februar
- 3 Safari Rallye Kenya 26.–28. Februar
- 4 TAP – Rallye de Portugal 21.–24. März
- 5 Rallye de Espana 18.–21. April
- 6 Tour de Corse – Rallye de France 06.–09. Mai
- 7 Rallye Argentina 23.–26. Mai
- 8 Acropolis Rallye 06.–09. Juni
- 9 Rally New Zealand 16.–18. Juli
- 10 Neste Rallye Finland 20.–22. August
- 11 China Rally 17.–19. September
- 12 Rallye San Remo – Rallye d'Italie 10.–13. Oktober
- 13 API Rally Australia 04.–07. November
- 14 The Network Q Rally of Great Britain 21.–23. November



**Als Image Talbain kämpfen:**  
Ruft die Kämpferauswahl auf und selektiert Gallon! Haltet dann Select gedrückt und drückt dazu alle drei Kick- oder Punch-Buttons!

**Als Oboro (Shin Bishamon) kämpfen:**  
Ruft die Kämpferauswahl auf und selektiert Bishamon! Haltet dann Select gedrückt und drückt anschließend einen beliebigen Button zum Bestätigen!

**Eliminator** PAL

**Paßwörter:**  
Ruft das Menü „id-awshal“ auf und gebt dort die folgenden Codes anstelle Eures Namens ein!

**Primärwaffen-Upgrade:**  
GUNCRAZY



**Sekundärwaffen-Upgrade:**  
MAXMEOUT

**Neues Fahrzeug:**  
NEWWEELS



**Extra-Hard-Modus:**  
TOUGHGU Y

**Mehr Zeit:**  
WAITABIT

**Knockout Kings** PAL

**Als Bär kämpfen:**  
Gebt im Hauptmenü → + ■, → + ▲, → + ●, → + ✕ ein!

**Energie aufladen:**  
Zwischen zwei Fights habt Ihr die Möglichkeit, Euch entweder den schweren oder den schnellen Bag auszusuchen. Haltet an dieser Stelle L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt, um Energie zu tanken! Je nachdem, wie lange Ihr die Tasten gedrückt haltet, bekommt Ihr neue Lebenskraft hinzu (zwischen zwei und acht Punkten).

**Big-Head-Modus:**  
Drückt im Hauptbildschirm ← + ●, ← + ▲, ← + ■, ← + ✕! Zur Bestätigung ertönt ein Sound.

**Gegner verspotten:**  
Drückt im Kampf R1 + R2 + ✕!

**Monaco Grand Prix – Racing Simulation 2** PAL

**Einstellungstips:**  
Die folgenden Tips dienen dazu, einen Boliden auf die jeweilige Strecke abzustimmen und auf diese Weise möglichst das Optimum an Leistung herauszuholen.



**ARGENTINIEN**  
Boxenstopps 2  
Lenkwinkel 22°  
Reifen weich  
Flügelwinkel vorne 11° hinten 13°  
Bremsanlage vorne 55 % hinten 45 %  
Getriebe 17-25-32-38-42-45  
Bodenfreiheit hoch  
Federung hart, weich

**AUSTRALIEN**  
Boxenstopps 1 bis 2  
Lenkwinkel 20°  
Reifen weich  
Flügelwinkel vorne 12° hinten 12°  
Bremsanlage vorne 60 % hinten 40 %  
Getriebe 17-25-32-38-42-45  
Bodenfreiheit hoch  
Federung hart, weich

**BELGIEN**  
Boxenstopps 2  
Lenkwinkel 20°  
Reifen weich  
Flügelwinkel vorne 8° hinten 10°  
Bremsanlage vorne 50 % hinten 50 %  
Getriebe 18-25-31-37-43-47  
Bodenfreiheit mittel  
Federung weich, weich



**BRASIL IEN**  
Boxenstopps 1  
Lenkwinkel 22°  
Reifen weich  
Flügelwinkel vorne 11° hinten 11°  
Bremsanlage vorne 50 % hinten 50 %  
Getriebe 17-25-32-38-42-45  
Bodenfreiheit mittel  
Federung hart, weich

**DEUTSCHLAND**  
Boxenstopps 2 bis 3  
Lenkwinkel 18°  
Reifen weich  
Flügelwinkel vorne 2° hinten 2°  
Bremsanlage vorne 55 % hinten 45 %  
Getriebe 18-27-35-41-46-50  
Bodenfreiheit mittel  
Federung hart, weich

**ENGLAND**  
Boxenstopps 1 bis 2  
Lenkwinkel 22°  
Reifen weich  
Flügelwinkel vorne 10° hinten 12°

Bremsanlage vorne 55 % hinten 45 %  
Getriebe 17-25-32-37-42-46  
Bodenfreiheit hoch  
Federung hart, weich

**FRANKREICH**  
Boxenstopps 2  
Lenkwinkel 22°  
Reifen weich  
Flügelwinkel vorne 8° hinten 7°  
Bremsanlage vorne 55 % hinten 45 %  
Getriebe 17-24-30-36-41-45  
Bodenfreiheit hoch  
Federung hart, weich

**ITALIEN**  
Boxenstopps 1 bis 2  
Lenkwinkel 20°  
Reifen weich  
Flügelwinkel vorne 7° hinten 8°  
Bremsanlage vorne 55 % hinten 45 %  
Getriebe 18-26-33-40-46-51  
Bodenfreiheit hoch  
Federung hart, weich

**JAPAN**  
Boxenstopps 2  
Lenkwinkel 22°  
Reifen weich  
Flügelwinkel vorne 10° hinten 11°  
Bremsanlage vorne 58 % hinten 42 %  
Getriebe 18-25-31-37-42-46  
Bodenfreiheit mittel  
Federung hart, weich

**KANADA**  
Boxenstopps 1 bis 2  
Lenkwinkel 23°  
Reifen weich  
Flügelwinkel vorne 8° hinten 7°  
Bremsanlage vorne 55 % hinten 45 %  
Getriebe 19-27-35-40-45-49  
Bodenfreiheit hoch  
Federung hart, weich

**LUXEMBURG**  
Boxenstopps 2  
Lenkwinkel 20°  
Reifen weich  
Flügelwinkel vorne 12° hinten 12°  
Bremsanlage vorne 55 % hinten 45 %  
Getriebe 17-25-32-37-41-45  
Bodenfreiheit mittel  
Federung hart, weich

**MONACO**  
Boxenstopps 1 bis 2  
Lenkwinkel 23°  
Reifen weich  
Flügelwinkel vorne 19° hinten 19°  
Bremsanlage vorne 50 % hinten 50 %

Getriebe 17-23-29-35-40-43  
Bodenfreiheit hoch  
Federung hart, weich

**ÖSTERREICH**  
Boxenstopps 2 bis 3  
Lenkwinkel 21°  
Reifen weich  
Flügelwinkel vorne 13° hinten 13°  
Bremsanlage vorne 55 % hinten 45 %  
Getriebe 17-25-32-37-41-45  
Bodenfreiheit hoch  
Federung hart, weich

**SAN MARINO**  
Boxenstopps 1 bis 2  
Lenkwinkel 18°  
Reifen weich  
Flügelwinkel vorne 9° hinten 9°  
Bremsanlage vorne 55 % hinten 45 %  
Getriebe 16-23-28-36-40-45  
Bodenfreiheit mittel  
Federung hart, weich

**SPANIEN**  
Boxenstopps 1 bis 2  
Lenkwinkel 23°  
Reifen weich  
Flügelwinkel vorne 13° hinten 13°  
Bremsanlage vorne 55 % hinten 45 %  
Getriebe 19-26-32-37-42-46  
Bodenfreiheit hoch  
Federung hart, weich

**UNGARN**  
Boxenstopps 2 bis 3  
Lenkwinkel 18°  
Reifen weich  
Flügelwinkel vorne 17° hinten 18°  
Bremsanlage vorne 55 % hinten 45 %  
Getriebe 22-27-31-35-38-41  
Bodenfreiheit hoch  
Federung hart, weich

**NASCAR 99** PAL

**Winken:**  
Während eines Rennens könnt Ihr den Fahrer winken lassen. Stellt dazu die Cockpit-Perspektive ein und haltet auf einem geraden Streckenabschnitt Select gedrückt!



**Need For Speed - Brennender Asphalt** PAL

**Diverse Cheats und Paßwörter:**  
Bei der Verwendung der folgenden Paßwörter stellt sich ein klitzekleiner Nachteil ein. Habt Ihr ein Paßwort korrekt eingegeben, so könnt Ihr die Rennen zwar fahren, auf der Memory-Card läßt sich jedoch kein Spielstand sichern. Ihr müßt die Wagen also regelrecht erspielen, um sie dauerhaft und zusammen mit Euren anderen Cars nutzen zu können.



**Phantom freischalten:**  
Den versteckten Rennwagen Phantom könnt Ihr durch folgendes Paßwort freischalten: „Flash“. Habt Ihr diesen Code anstelle Eures Namens eingegeben, so wird dies durch eine Meldung bestätigt. Der



Phantom wird normalerweise erspielt, indem Ihr in allen Turnieren einen Goldpokal holt.

**Titan freischalten:**  
Den „ZZ-Top-Dräger“ schaltet Ihr durch das Paßwort „Hotrod“ frei. Die „Rakete auf Rädern“ wird normalerweise erspielt, indem Ihr in allen Spezialrennen einen der begehrten Goldpokale holt.



**Hubschrauber freischalten:**  
Wenn Ihr anstelle Eures Namens im Menü „Benutzername“ das Paßwort „Whirly“ einträgt, dürft Ihr anschlie-

gend mit einem Polizeihelikopter über die Strecken patrouillieren. Dies ist jedoch ausschließlich im „Probefahrt“-Modus möglich. Dummerweise steht der Hubschrauber nicht für die Polizeieinsätze im „Verfolgungsjagd“-Modus zur Verfügung. Die nötigen Voraussetzungen, um einen flüchtenden Raser zu stoppen, bringt der Helikopter jedenfalls mit.

**Drunken-Modus:**  
Die Grafik erscheint verschwommen, als wäre der Fahrer mit einigen Promille im Blut unterwegs. Um diesen Modus zu aktivieren, drückt Ihr Start, wenn Ihr einen Wagen ausgewählt habt und haltet in dem Bildschirm, in dem die Strecke geladen wird („Lädt gerade“ ist zu lesen) bis zum Beginn des Rennens die Tasten R1 + L1 + ↑ gedrückt. Die Ablaufgeschwindigkeit wird nur unwesentlich reduziert, und sowohl die Umgebung als auch die Wagen erscheinen unrealistisch wie in einer Fata Morgana. Die Wagen ziehen Schlieren hinter sich her, und das Fahren bekommt eine ganz andere Dimension.



**CD-Player anzeigen/Turbo Boost:**  
Nachdem Ihr einen Wagen ausgewählt und „Start“ in der Menüleiste



markiert habt, drückt Ihr Start, wobei Ihr sofort die Tasten **▲ + ✖** + **◀** haltet, bis der Loading-Bildschirm verschwunden ist und das Rennen beginnen kann. Nun ist der CD-Spieler im Wagen aktiviert. Drückt L1, um einen kleinen Kasten unten links einzublenden! Dort wird nun angezeigt, welches Musikstück gerade läuft und wie lang es ist. Wenn Ihr L1 gedrückt haltet und R1 betätigt, könnt Ihr die einzelnen Titel durchschalten. Gleichzeitig mit dem CD-Player wird auch der Turbo Boost freigeschaltet. Ihr könnt Euren Flitzer mächtig beschleunigen, indem Ihr beim Gasgeben nach oben drückt.



#### Nashorn-Modus:

Dieser Modus steht nur im Einzelrennen, bei Probefahrten und Spezialturnieren sowie in den Verfolgungsrennen zur Verfügung. Wählt einen Wagen aus, drückt Start und haltet sofort die Tasten **■ + ● + ◀** gedrückt, bis der Loading-Screen verschwunden ist und das Rennen beginnen kann! Ihr werdet bemerken, daß Euer Gefährt nun wesentlich mehr Power besitzt. Außerdem



könnt Ihr andere Fahrzeuge einfach wegrammen.

#### Gegner verlangsamen:

Wählt ein Turnier- oder Spezialrennen aus! Bestimmt Euren Wagen und drückt Start! Haltet nun sofort die Tasten **■ + ● + →** gedrückt, bis der Loading-Bildschirm verschwunden ist und das Rennen beginnen kann! Die vom Computer

gesteuerten Wagen sind nun deutlich langsamer.

#### Polizeiwagen:

Um einen neuen Polizeiwagen freizuspülen, müßt Ihr mit dem BMW M5 auf einer beliebigen Strecke alle zehn Raser innerhalb des Zeitlimits verhaftet haben. Schafft Ihr dies mit dem neuen Polizei-Porsche, erhaltet Ihr den Diablo. Danach folgen noch eine Corvette, der Chevrolet Caprice und eine Überraschung. Achtung! Nicht alle Wagen stehen für alle Strecken zur Verfügung. Auf europäischen Kursen sind beispielsweise keine Chevrolet-Modelle anwählbar.



#### Mehr Kohle, mehr Wagen:

Wem ewig die Kohle zu knapp und der Fuhrpark zu klein ist, der kann sich des folgenden Tricks bemächtigen und weitere Wagen auf die Memory-Card schummeln. Zunächst die Variante für Leute mit zwei Memory-Cards: Kopiert Euren Spielstand auf eine zweite Karte! Ruft dann den Zweispieler-Modus auf, in dem Ihr einen Wagen von einer anderen Karte gewinnen bzw. Euren



eigenen verlieren könnt! Bestimmt die beiden beteiligten Cars und startet das Rennen! Player eins muß gewinnen, der zweite Spieler fährt einfach gemütlich hinterher. Nun wird der Wagen von Karte zwei auf die erste geladen, und Ihr könnt ihn verkaufen, um mehr Kohle zu besitzen. Den Spielstand auf der zweiten Memory-Card benötigt Ihr nun nicht mehr. Wiederholt das

Ganze und verschafft Euch soviel Penunsen, wie Ihr gerade benötigt! Wer nur eine Memory-Card besitzt, muß die Karte aus dem ersten Port entfernen, sobald die Meldung erschienen ist, daß in Port zwei keine Karte gefunden wurde. Das Spiel lädt zunächst den ersten und danach den zweiten Spielstand, wodurch Ihr zwischenzeitlich umstecken könnt, ohne vorher kopieren zu müssen.

#### Blinker und Warnblinkanlage:

Haltet Ihr während eines Rennens L1 gedrückt, könnt Ihr über das Steuerkreuz (links, rechts) die Blinker einschalten. Die Warnblinkanlage schaltet Ihr ein, wenn Ihr L1 haltet und **↓** drückt.

#### Sirene ausschalten:

Im Verfolgungsmodus könnt Ihr als Polizist nicht nur den Funkverkehr nutzen (L1 halten), sondern auch die Sirene aus- und wieder anschalten. Haltet dazu L1 gedrückt und drückt dann **↑**! Der fliehende Raser verlangsamt nun seine Geschwindigkeit, da er denkt, er würde nicht mehr verfolgt werden. Habt Ihr aufgeholt, müßt Ihr die Sirene jedoch wieder einschalten, denn ansonsten hält der Flüchtige nicht an, wenn Ihr ihn stellen wollt.

## Running Wild

PAL

#### Aussehen verändern:

Ruft das Charakter-Auswahlmenü auf, sucht Euch einen „Läufer“ aus und haltet R1 gedrückt, wenn Ihr bestätigt!



## WCW/NWO Thunder

PAL

#### Zusätzliche Kämpfer:

Ruft die Wrestlerauswahl auf und selektiert einen beliebigen Kämpfer! Drückt dann L1, R1, L2, R2, Select! Nun steigt Ihr mit dem Geheimcharakter in den Ring.

#### Alle Wrestler freischalten:

Drückt im Hauptmenü R1 (viermal), L1 (viermal), R2 (viermal), L2 (viermal), Select!

#### Big-Head-Modus:

Ruft den Optionsbildschirm auf und drückt R1 (siebenmal), R2, Select!

#### Blow-Up-Modus:

Ruft den Optionsbildschirm auf und drückt R2 (siebenmal), R1, Select!

#### FMV-Sequenzen ansehen:

Ruft den Optionsbildschirm auf und drückt R1 (viermal), L1 (viermal), Select!





**TEKKEN TAG TOURNAMENT**

(Namco)

In einigen Testspielhallen Japans kann seit kurzer Zeit der jüngste Sproß der legendären Tekken-Serie bewundert werden. Allerdings handelt es sich nicht um den vielleicht erwarteten vierten Teil, sondern um eine Art Megamix, der



Armor King und Ganryu, bekannt aus Tekken und Tekken 2, geben sich aufs Neue die Ehre

die Wartezeit auf den tatsächlichen Nachfolger verüßen soll.

Tekken Tag Tournament nennt sich das gute Stück und vereint Tekken 2 mit Tekken 3. Gleich zu Beginn stehen sage und schreibe 20 Kämpfer zur Auswahl bereit, weitere zwölf warten darauf, freigeschaltet zu werden. Unter den Anfangscharakteren findet man mit Nina und Anna Williams, Eddy Gordo, Paul

Phoenix, King, Forest Law, Lei Wulong, Jin Kazama, Bryan Fury, Heihachi Mishima, Yoshimitsu, Hwoarang, Ling Xiaoyu, Gun Jack und Julia Chang 15 Fighter aus dem dritten Teil. Weiterhin gesellen sich fünf Haudegen aus Tekken 2 dazu: Jun Kazama, Michelle Chang, Armor King, Ganryu und Baek Doo San. Neben einigen modifizierten Outfits steht vor allem den Kämpfern aus dem zweiten Teil eine ganze Masse an neuen Moves, Combos und Kontergriffen zur Verfügung. Auch am Gameplay wurde ein wenig gefeilt. Beispielsweise werfen Fußfeiger den Kontrahenten nur zu Boden, wenn die Entfernung kurz genug ist. Trifft man hingegen aus größerer Distanz, gerät der Gegner lediglich ins Straucheln.



Wie der Anhang Tag Tournament im Titel schon andeutet, liegt die wichtigste Neuerung in einem Tag-Team-Modus. Wie in Marvel vs. Capcom (DC) wählt der Spieler pro Kampf zwei Figuren. Mittels eines fünften Buttons

kann er jederzeit zwischen den Charakteren wechseln, wobei sich die Energie des inaktiven Fighters langsam regeneriert. Erst, wenn beide Energieleisten eines Teams auf Null gebracht wurden, ist das Match entschieden. Dadurch können nicht nur längere, sondern auch spannendere Kämpfe zustande kommen. Außerdem bietet dieses Feature Raum für ausgefeilte Combo-Möglichkeiten. So kann man zum Beispiel den Gegner in die Luft beför-

dern, den Charakter wechseln und mit ihm angreifen, während sich der Kontrahent noch wehrlos in der Luft befindet.

Momentan befindet sich Tekken Tag Tournament auf dem Weg in japanische Spielhallen. Über eine Konsolenumsetzung gibt es bisher keine offiziellen Aussagen seitens der Entwickler. Spekuliert wird über eine Konvertierung für Nintendo<sup>64</sup>. ■



Acht Hintergründe sind bereits fertiggestellt. Weitere werden mit Sicherheit noch folgen



# zum Nachbestellen!

**neXt Level 5/96**  
**Specials:** Interviews mit Shigeru Miyamoto und Formel-1-Entwickler Martin Chudley, Hinter den Kulissen der deutschen Software-Firma Neon  
**PlayStation:** Battle Arena Toshinden 2, Descant, Ridge Racer Revolution  
**Saturn:** Vampire Hunter, wipEout

**neXt Level 6/96**  
**Specials:** LucasArts-/Factor 5-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interviews, SiliconGraphics-Reportage (Teil 1)  
**PlayStation:** Darkstalkers, Resident Evil (1), Tekken 2, True Pinball  
**Saturn:** Panzer Dragon Zwei

**neXt Level 7/96**  
**Specials:** wipEout 2097 Entwürfsbericht, Interview mit David Perry (Shiny Ent.), SiliconGraphics (2)  
**SNES:** Super Mario RPG  
**PSX:** Bust-A-Move 2, Int. Track & Field, Jumping Flash 2, Shellshock  
**Saturn:** Earthworm Jim 2, The Horde

**neXt Level 9/96**  
**Specials:** N64: „Quo vadis, Nintendo?“, Interviews mit Howard Lincoln und den NIGHTS-Entwicklern  
**N64:** PilotWings 64, Super Mario 64  
**PlayStation:** Burning Road, Formel 1, Saturns Extreme Tennis, Top Gun  
**Saturn:** Gun Griffon, NIGHTS

**neXt Level 10/96**  
**Specials:** Tomb Raider-Bericht, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinske (Sega of America) und Tetsuya Mizuguchi (Sega Rally), Turok-Entwickler David Dienstbier (Iguana) im Interview, Classic Videogames (Teil 1)

**neXt Level 11/96**  
**Specials:** Virtus Fighter 3 (Arcade), Genrenüberblick Prögel-spiele, Segas AM Annex (Sega Touring Car Championship), Final Fantasy VII-Report + Interview mit Hironobu Sakaguchi, Classic Videogames (Teil 2)

**neXt Level 12/96**  
**Specials:** Classic Videogames (Teil 3), Portrait: Kyoko Date  
**Spiel des Monats:** Tomb Raider (PlayStation u. Saturn)  
**N64:** Wave Race 64  
**PSX:** Destr. Derby 2, Disruptor  
**SAT:** Daytona C.E., Virtus Cup 2

**neXt Level 1/97**  
**Specials:** Psygnosis' Formel 1 '97 und G-Pole, extreme-G von Probe, Tomb Raider II, Game Developers Conference  
**N64:** Mario K. 64, StarFox 64  
**PSX:** Int. Superstar Soccer Pro, Racer, Tobal 2, V-Rally

**neXt Level 2/97**  
**Specials:** Sega-Gründer David Rosen im Exklusiv-Interview, PSX-Entwicklungs-system Yaroze, Classic Videogames (Teil 5)  
**N64:** Mario Kart 64, Star Wars: Shadows of the Empire  
**PSX:** Racer, Rage, Tempest X3

**neXt Level 4/97**  
**Specials:** Atari-Story (Teil 2), PSX-Entwicklungs-system Yaroze, 64DD-Reportage, Interview mit Turok-Designer David Dienstbier  
**PSX:** Final Fantasy VII, Tenka Saturn: Digital Dance Mix

**neXt Level 5/97**  
**Specials:** Genrenüberblick: 32-Bit-Rollenspiele, Reportage: Core Design: Ninja (PlayStation und Saturn), Kyoko Date, V-Rally-Entwicklungsreport  
**N64:** Blast Corps, Turok-Level-karten (Teil 1)

**neXt Level 6/97**  
**Specials:** 32-Bit-Rennspiele  
**Arcade:** AOU-Show Tokio  
**N64:** Intern. Superstar Soccer 64, Turok-Levelkarten (Teil 2)  
**PlayStation:** Bushido Blade, Dracula X, Soul Blade  
**SAT:** Shining the Holy Ark

**neXt Level 7/97**  
**Specials:** Psygnosis' Formel 1 '97 und G-Pole, extreme-G von Probe, Tomb Raider II, Game Developers Conference  
**N64:** Mario K. 64, StarFox 64  
**PSX:** Int. Superstar Soccer Pro, Racer, Tobal 2, V-Rally

**neXt Level 8/97**  
**Specials:** Messe-News Electronic Entertainment Expo, Emulator-Report (Teil 1)  
**N64:** NBA Hang Time  
**PlayStation:** Ace Combat 2, Battle Arena Toshinden 3, Syndicate Wars, Tapsound Tycoon

**neXt Level 9/97**  
**Specials:** LightGun-Report, Resident Evil DC, Square-Special  
**Spiel des Monats:** Oddworld - Abe's Oddysee (PlayStation)  
**N64:** Yuke Yuke! T., Dark Rift  
**PlayStation:** Street Fighter EX plus α, Time Crisis, Warcraft II

**neXt Level 10/97**  
**Spiel des Monats:** Formel 1 '97 (PlayStation)  
**N64:** Diddy Kong Racing, Ganbare Goemon, Tetrisphere  
**PlayStation:** Crash Bandicoot 2, Star Wars: Masters of Deceit 3, SAT: Dragon Force, Marvel S.H.I.

**neXt Level 11/97**  
**Specials:** Interview mit dem Entwerfer der PSX, Ken Kutaragi;  
**Spiel des Monats:** extreme-G (Nintendo64)  
**PlayStation:** Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures  
**SAT:** Wrestling All Stars

**neXt Level 12/97**  
**Specials:** Lara Croft Centrefold;  
**Spiel des Monats:** Tomb Raider II, Star Croft (PSX)  
**N64:** Diddy Kong Racing, Mace, PlayStation: C&C 2; Alarmstufe Rot!, Resident Evil DC  
**Saturn:** Sega Touring Car Championship, Sonic R

**neXt Level 1/98**  
**Specials:** Nikki Centrefold (Pan-demonium 2); Nintendo Space World '97; Sound-Reportage S. d. M.: Grand Theft Auto (PSX)  
**N64:** San Francisco Rush  
**PlayStation:** Cool Boarders 2  
**Saturn:** Dead or Alive  
**Arcade:** Ehrgeiz, Soul Edge 2

**neXt Level 2/98**  
**Specials:** Rare (Interview und Report), Terry-Pratchett-Interv. N64: WCW vs. NWO, Wild Chip, PSX: Bloody Road, Einhänder, 2 SAT: X-Men vs. Street Fighter  
**Arcade:** Scud Race Plus, Rival Schools, Virtual On 2

**neXt Level 3/98**  
**Specials:** Miyamoto-Interview S. d. M.: Gran Turismo (PSX)  
**N64:** 1080° Snowboarding, Yoshi's Story, NHL Breakaway  
**PSX:** Front Mission Alternative  
**Saturn:** Grandia, Winter Heat, Zubehr: N64-Umbau (RGB)

**neXt Level 4/98**  
**Specials:** Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team  
**Spiel des Monats:** Riven (PSX)  
**N64:** Fighters Destiny, NBA Pro  
**PSX:** Pitfall 3D, Rascal  
**Zubehr:** PS Light Gun (PSX)

**neXt Level 5/98**  
**Specials:** Emulatoren (Teil 2), Interview mit Cyan (Riven/Myst)  
**Spiel des Monats:** indizen! (PSX)  
**N64:** 1080° Snowboarding, PSX: Dead or Alive, Gex 3D  
**Saturn:** Panzer Dragon Saga, The House of the Dead

**neXt Level 6/98**  
**Specials:** Die Ärzte vs. Lara Croft (Interview)  
**Spiel des Monats:** Tekken 3 (PSX)  
**N64:** Forsaken, Kobe Bryant  
**PSX:** Dead or Alive  
**Arcade:** Ehrgeiz, Time Crisis II  
**Tactics:** Tekken 3-Special (T. 1).

**neXt Level 8/98**  
**Specials:** Rollenspiel-Überblick; Spiele, wolleit ihr ewig leben? – Emulatoren-Story (Teil 3)  
**Spiel des Monats:** Banjo-Kazooie (N64)  
**N64:** Bomberman Hero, Frank-reicht 98 – Die Fußball-WM  
**PlayStation:** Alundra, Colin McRae Rally, Gran Turismo (PAL), Point Blank, Wild Arms  
**Saturn:** Shining Force III  
**Arcade:** Daytona 2  
**Tactics:** Tekken 3-Special (T. 2), Riven-Komplettlösung (Teil 4)

**neXt Level 9/98**  
**Specials:** Final Fantasy VIII – Reportage und Interview mit Square, Sega Dreamcast: exklusiv-Hardware-Bericht  
**E3-Messe-Special:** N64: Perfect Dark, Rogue Squadron, Turok 2, Zelda 64; PSX: Metal Gear Solid, Tomb Raider III  
**N64:** Bio Freaks, Quest 64  
**PlayStation:** Batman & Robin, Heart of Darkness, Soukaiji  
**Arcade:** Namcos Soul Blade-Nachfolger: Soul Calibur  
**Tactics:** Tekken 3-Special (T. 3)

**neXt Level 10/98**  
**Specials:** Command & Conquer-Reportage: Final Fantasy VIII – Die spielbare Demo, Squares Beat 'em Up für PlayStation  
**Spiel des Monats:** F-Zero X (N64)  
**N64:** Crusin' World, Iggy's Reckin' Balls, Turok 2 (Report.)  
**PlayStation:** Azure Dreams, Brave Fencer Musashinden, Breath of Fire III, Tekken 3 (PAL)  
**Saturn:** Dracula X  
**Arcade:** Street Fighter Alpha 3  
**Tactics:** Tekken 3-Special (Teil 4), Heart of Darkness-Karten

**neXt Level 11/98**  
**Specials:** Dreamcast-News: Sonic Adventure, Colony Wars: Vengeance (PSX), wipEout 64-Interview, Oddworld-Reportage  
**N64:** F1 World Grand Prix, Gex 64, ISS 98 (PAL), Mission: Impossible, WWF Warzone  
**PlayStation:** ISS Pro 98, Medi-evil, Rival Schools, Wild 9  
**Saturn:** Deep Fear  
**Arcade:** Samurai Spirits 2  
**Tactics:** Tekken 3-Special (Teil 5), Heart of Darkness-Karten (Teil 2), Castlevania – S. o. T. N.

**neXt Level 12/98**  
**Specials:** Oddworld Inhabitants: Die Philosophie der Abe-Entwickler, Yaru: Das Rennspiel der deutschen PSX-Entwickler F.E.B., Metal Gear Solid-Preview  
**Spiel des Monats:** Turok 2 – Seeds of Evil (Nintendo64)  
**N64:** Buck Bumble, Rakkugakis, Space Stat., Silicon Valley  
**PlayStation:** Abe's Exoddus, Ninja, Overblood 2, Spyro, Star Ocean: Second Story  
**Arcade:** Star Wars Trilogy  
**Tactics:** WWF War Zone

**neXt Level 12/98**  
**Specials:** Die deutschen Dreamcast-Interviews F.E.B. im Interview; Sega Dreamcast Launch-Präsentation; Messe-News Tokyo Game Show  
**N64:** Body Harvest, V-Rally Edition 99, WCW/NWO Rev., wipEout 64, XG 2  
**PlayStation:** Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, TOCA 2  
**Arcade:** Segas Naomi-Hardware  
**Tactics:** Mission: Impossible (N64), The Fifth Element, WWF War Zone (PSX)

**neXt Level 1/99**  
**Specials:** N64 Expansion Pak: Was leistet die Speichererweiterung; Dreamcast: die Launch-Teil im Test + das Software-Line-up im Überblick  
**Spiel des Monats:** Zelda 64 (N64)  
**Dreamcast:** Virtua Fighter 3tb, Godzilla Generations, Pen Pen Trillion  
**N64:** Madden NFL 99, NBA Jam 99, NBA Live 99, NFL Q-back Club 99, Nightmare Creatures, Rush 2  
**PSX:** Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R-Type Delta, Tomb Raider (DC)

**neXt Level 2/99**  
**Specials:** Jenseits von Polygonen – Die Technik der nächsten Konsolengeneration; Rollenspiele: Final Fantasy VIII (PSX), Climax Landers, Grandia II (DC); Interviews: Hironobu Sakaguchi (Squaresoft), Yuji Naka (Sonic Team)  
**Spiel des Monats:** Rogue Squadron (N64)  
**Dreamcast:** Shen Mu, Sonic Adm.  
**N64:** Bust-A-Move 3DX, NHL Breakaway 99, S.C.A.R.S., Top Gear Overdrive  
**PSX:** Akju: The Heartless, Box Champions, FIFA 99, Test Drive 5

**neXt Level 3/99**  
**Specials:** Dreamcast – Die Technik der neuen Generation, Indiana Jones und die Infernal Machine (Reportage und Interv.), News-Special: PSX-Rollenspiele, Interview mit Hideo Kojima (MG Solid)  
**Spiel des Monats:** Metal Gear Solid (PSX)  
**Dreamcast:** Sonic Adventure, Incoming  
**N64:** Smash Brothers, South Park  
**PSX:** Ehrgeiz, KKKD: Krossfire, Roll-away 99, Street Fighter Zero 3, WCW/NWO  
**Tactics:** Turok 2, Zelda 64 (N64), Virtua Fighter 3tb (DC), Ehrgeiz-Special (PSX)

**neXt Level 4/99**  
**Specials:** Konsolen-Emulatoren: N64- und PSX-Spiele auf PC und Mac; Final Fantasy VIII im ausführlichen Preview; PlayStation-News: Gran Turismo 2  
**N64:** Castlevania, FIFA 99, Mario Party  
**PSX:** Bloody Road 2, Populous – The Beginning, Ridge Racer Type 4, Tai Fu  
**Arcade:** Automaten-Messe AOU '99  
**Tactics:** Ehrgeiz-Tactics-Special (PSX), Teil 2, Sonic Adventure-Walkthrough (DC), Teil 1, TOCA 2-Cheats

**neXt Level 5/99**  
**Specials:** PlayStation 2 – Das Multimediale-Talent; Entwicklungs-reportage V-Rally 2  
**Dreamcast:** Aero Dancing, Blue Stinger, Power Stone, Racing Simulation 2  
**N64:** Beetle Advent, Racing, Vigilante 8  
**PSX:** Civilization II, Gex: Deep Cover Gecko, Racing Simulation 2, Sports Car GT, UEFA Champions League 98/99  
**Arcade:** ASI-Show '99; Crazy Taxi, Dead or Alive 2, Street Fighter III 3rd Strike  
**Tactics:** Castlevania (N64), Duke Nukem: Walk to Kill (PSX), Power Stone (DC)

**neXt Level 6/99**  
**Specials:** Gran Turismo – Exklusiv 3D-Streckenkarten, Tuningberichte  
**Tekken 3:** die besten Moves für alle Charaktere und jede Menge geheimer Optionen  
**Tips und Tricks, Paßwörter und Cheats zu über 250 PlayStation-Spielen**  
 Außerdem: Adressen, Hotlines, Internet-Adressen

**neXt Level 7/99**  
**Specials:** Gran Turismo – Exklusiv 3D-Streckenkarten, Tuningberichte  
**Tekken 3:** die besten Moves für alle Charaktere und jede Menge geheimer Optionen  
**Tips und Tricks, Paßwörter und Cheats zu über 250 PlayStation-Spielen**  
 Außerdem: Adressen, Hotlines, Internet-Adressen

**neXt Level 8/99**  
**Specials:** Gran Turismo – Exklusiv 3D-Streckenkarten, Tuningberichte  
**Tekken 3:** die besten Moves für alle Charaktere und jede Menge geheimer Optionen  
**Tips und Tricks, Paßwörter und Cheats zu über 250 PlayStation-Spielen**  
 Außerdem: Adressen, Hotlines, Internet-Adressen

**neXt Level 9/99**  
**Specials:** Gran Turismo – Exklusiv 3D-Streckenkarten, Tuningberichte  
**Tekken 3:** die besten Moves für alle Charaktere und jede Menge geheimer Optionen  
**Tips und Tricks, Paßwörter und Cheats zu über 250 PlayStation-Spielen**  
 Außerdem: Adressen, Hotlines, Internet-Adressen



PlayStation Secrets



Einfach den Coupon ausfüllen und an untenstehende Adresse schicken oder online bestellen!

**Kombi-Angebot:**

Drei XL-Ausgaben für nur 10,- DM		6-8/98	
DM 10,- + Versandgeb.			
5/96 DM 4,90	4/97 DM 5,90	1/98 DM 5,90	10/98 DM 5,90
6/96 DM 4,90	5/97 DM 5,90	2/98 DM 5,90	11/98 DM 5,90
7/96 DM 4,90	6/97 DM 5,90	3/98 DM 5,90	12/98 DM 5,90
9/96 DM 4,90	7/97 DM 5,90	4/98 DM 5,90	1/99 DM 5,90
10/96 DM 4,90	8/97 DM 5,90	5/98 DM 5,90	2/99 DM 5,90
11/96 DM 4,90	9/97 DM 5,90	6/98 DM 5,90	3/99 DM 5,90
12/96 DM 4,90	10/97 DM 5,90	7/98 DM 5,90	4/99 DM 5,90
1/97 DM 5,90	11/97 DM 5,90	8/98 DM 5,90	5/99 DM 5,90
2/97 DM 5,90	12/97 DM 5,90	9/98 DM 5,90	6/99 DM 5,90

(Name) \_\_\_\_\_  
 (Straße) \_\_\_\_\_  
 (PLZ/Ort) \_\_\_\_\_  
 (Datum/Unterschrift) \_\_\_\_\_  
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartennummer bitte nicht vergessen!)  
 bar (beiliegend)

Verandkosten: Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

Adresse:

neXt Level  
 Heft-Shop  
 Club-Verwaltungs OHG  
 Postfach 1149  
 23612 Stockelsdorf

Achtung Bitte keine Übersendung! Lieferung per Nachnahme nicht möglich! Bestellungen werden nur an zahlungsbereite Adressen zugestellt! Die Wartezeit bis zur vollständigen Bearbeitung beträgt ca. 4-6 Wochen.

**PlayStation**

**PRO SHOCK ARCADE-STICK**

Der Pro Shock Arcade-Stick von Wolfsoft läßt die Herzen von Arcade-Fans und Spielern, die mit Pads nicht so viel anfangen können, höher schlagen. Den Stick gibt es in vier farbig-transparenten und einer silberschwarzen Ausführung. Er besitzt alle acht Actionbuttons des Original-PlayStation-Pads, die mit der rechten Hand bedient werden und sehr gut erreichbar sind. Die Mikroschalter des griffigen Sticks reagieren hervorragend auf Lenk- und Steuerbewegungen, wobei das schwere Gehäuse und die fünf Gummiplättchen auf der Unterseite, ein Verrutschen selbst bei heftigsten Aktionen verhindern. Gerade das Gewicht des Pro Shock Arcade verhindert aber ein überzeugendes Ergebnis der eingebauten Rumble-Funktion. Der kleine Unwucht-Elektromotor schafft es einfach nicht, das Gehäuse richtig in Vibration zu versetzen. Nur bei heftigen Crashes in Rennspielen, mit Dual-Shock- oder Force-Feedback-Unterstützung, oder bei Prügelspielen mit Dual-Shock-Unterstützung läßt sich ein leichter Effekt spüren.

Wer also auf der Suche nach einem richtig guten Arcade-Stick ist, der zusätzlich noch eine Slowmotion-Taste und ein frei belegbares Autofire zu bieten hat, ist mit dem Pro Shock Arcade be-



stens bedient. Die Rumble-Funktion ist eine nette, aber unbefriedigende Zugabe.

Muster: Fire International Deutschland, Tel.: 0 21 54 / 94 52 30

**XL-Wertung**

☆☆☆☆

Preis:  
80 DM  
Blaze

**Dreamcast**

**RGB-KABEL**

Wer seine Dreamcast-Spiele gestochen scharf und in brillanten Farben auf dem Bildschirm sehen will, liegt mit dem neuen RGB-Kabel für die 128-Bit-Konsole genau richtig. Allerdings muß das Fernsehgerät das RGB-Signal auch verarbeiten können. Das ca. 50 DM teure Kabel läßt Konturen klarer und Farben intensiver erscheinen. Für alle, die sich ihre Konsole schon haben umbauen lassen, hält Wolfsoft einen Extra-Deal bereit: Nur 37 DM kostet der erneute Eingriff in die Hardware, wodurch fast alle Dreamcast-Titel spielbar sind.



Wichtig: Die Spiele *Pen Pen Tricelcon* und *Pop'n Music* unterstützen nicht das RGB-Signal und lassen sich bei Verwendung des Kabels nicht mehr laden.

Muster: Wolfsoft, Tel.: 0 26 22 / 8 35 17

**XL-Wertung**

☆☆☆☆☆

Preis:  
50 DM  
Wolfsoft

**PlayStation**

**MEMORY CARD**

Die PlayStation-Memory-Card von Speed Link gibt es in zwei Ausführungen, die zum einen die doppelte und zum anderen die vierfache Kapazität einer normalen Speicherkarte bieten. Über kleine Lämpchen wird der Spieler zu jeder Zeit darüber informiert, auf welcher der zwei oder vier Seiten mit jeweils 15 Blöcken er sich gerade befindet. Mit einem kleinen Schalter können diese durchgeschaltet werden, und weder im PlayStation-Memory-Card-Manager noch beim Spielen gibt es Probleme mit dem Sichern. Außerdem ist ein versehentliches Umschalten der Seiten während des Speichervorgangs nicht möglich, da der Knopf dann nicht reagiert. Nur wenn ein und derselbe Block häufig hintereinander belegt wird, kann es vorkommen, daß es eine Fehlermeldung gibt. In diesem Fall schlägt die deutsche Bedienungsanleitung vor, einfach einen anderen auszuprobieren.



Nicht zuletzt machen die attraktiven Preise aus den Karten eine gute Alternative zu anderen Produkten mit derselben Leistung.

Muster: InterAct Europe, Tel.: 0 42 87 / 1 25 10

**XL-Wertung**

☆☆☆☆

Preis:  
Memory Card mit 30 Blöcken: ca. 30 DM  
Memory Card mit 60 Blöcken: ca. 50 DM  
Speed Link

## PlayStation & Saturn

### AVENGER PRO

Mit der Avenger Pro von Blaze kommt Nachschub für alle Scharfschützen unter den PlayStation- und Saturn-Fans. Die Waffe erinnert von ihrem Aussehen her an die Namco-G-Con und wird genau wie diese mit einem anschließbaren Pedal ausgeliefert das zum Nachladen oder Ducken benutzt wird. Da die Gun mittels Adapter auch an den Videoausgang der PlayStation gestöpselt werden kann, lassen sich die Namco-Titel problemlos und mit sehr guter Zielgenauigkeit spielen. Bei anderen Titeln wird einfach ein Schalter an der sehr ansprechend gestalteten Waffe umgelegt, und schon kann man sich mit etwas schlechterer Treffsicherheit auch durch diese kämpfen.

Die Avenger Pro besitzt einen beweglichen Schlitzen, der durch schnelles Spannen und Nach-vorne-Schnellen einen realistischen Rückstoß simulieren soll. Leider funktioniert dieser Effekt nur bei gehaltenem Abzug und Dauerfeuer, und nicht bei einzelnen Schüssen. Außerdem ist das Geräuschaufkommen sehr hoch, und ein Dauereinsatz bedeutet bald das Ende der Mechanik.

Wer ohne Geklapper und somit konzentrierter an die Sache herangehen will, muß einfach einen weiteren Schalter an der Gun umlegen, oder die Stromzufuhr unterbrechen. Die Batterien befinden sich in einer trickreich verschlossenen Kammer im vorderen Teil der Avenger Pro. Der Schwerpunkt wird dadurch zwar ein wenig nach vorne verlagert, durch das geringe Eigengewicht der Waffe kommt es aber selbst bei langen Bildschirmduellen zu keiner Ermüdung der Hand oder des Armes. Wesentlich einfacher ist natürlich die Stromversorgung durch das mitgelieferte Netzkabel.

Die Avenger Pro bietet einen guten Ersatz zur Original-Namco-Lightgun. Ob Autofire, automatisches oder manuelles Nachladen, alles läßt sich über Schalter an der Waffe schnell einstellen, und der Knopf für die Extrawaffen ist für Links- wie Rechtshänder gleichermaßen gut zu erreichen. Die Zielgenauigkeit ist zudem, vor allem bei den Namco-Titeln, sehr hoch, und die Verarbeitung der Waffe ist recht gut, auch wenn der Startknopf das ein oder andere Mal im Gehäuse hängenbleibt. Weniger gut gelungen ist das Pedal, bei dem ein zu großer Weg bis zum Druckpunkt zurückgelegt werden muß, was schon nach kurzer Zeit zur Ermüdung des Fußes führt. Auch die Stabilität läßt zu wünschen übrig, und mit schwerem Schuhwerk sollte das Pedal nicht bedient werden.

Muster: Fire International Deutschland, Tel.: 0 21 54 / 94 52 30

**XL-Wertung**

☆☆☆

Preis:  
100 DM  
Blaze



**OHNE GARANTIEVERLUST!**

**MENZEL COMPUTER**

**POWER REPLAY**

**BOOTMASTER**

**27,90**

**IMPORTE & S.K OHNE BOOTCHIP SPIELEN**

**KOMPLETT IN DEUTSCH**

**MIT CHEATCARTRIDGE FÜR UNENDLICH LEBEN, ENERGIE USW.**

Menzel Computer  
Bellealliancestr. 46  
20259 Hamburg

Tel.: 040/43182424 Fax: 040/43182425

Die Hard Arcade 2 (DC)



Shadow Man (N64 + PSX)



World Driver Champ. (N64)



**D**ynamite Cop, der Nachfolger des Sega-Beat-em-Ups *Die Hard Arcade*, wird derzeit für Dreamcast umgesetzt. Da der Automaten auf einem Model-2-Board läuft, darf eine weitaus aufwendigere Grafik erwartet werden.

Acclams düsteres Voodoo-Abenteuer *Shadow Man* wirft seine Schatten voraus. neXt Level wird ihn beschatten, bis er endlich über seinen eigenen Schatten springt und aus dem Schatten tritt.

*World Driver Championship* verspricht immer interessanter zu werden. Der Test in der kommenden Ausgabe verrät, wie sicher man mit dem eventuellen Rennspiel-Highlight fahren wird. ■

**Gran Turismo 2**

64-bit-level

32-bit-level

**N**icht jeder hätte damals vermutet, daß *Gran Turismo* wie eine Bombe einschlagen würde. Eigentlich gab es so gut wie nichts an Sonys Referenz-Rennspiel zu verbessern – ein paar Strecken mehr hätten vielleicht noch gepaßt. Dennoch haben sich die Entwickler für den Nachfolger einiges vorgenommen: mehr als doppelt so viele Kurse, knapp 400 unterschiedliche Wagen, eine verfeinerte Fahrzeugphysik, erweiterte Tuning-Optionen und nicht zuletzt ein Off-Road- und ein Rallye-Modus. Mehr dazu in der kommenden XL. ■



Resident Evil 3 (PSX)



Legacy of Kain: S. Reaver (PSX)



Resident Evil 3 (PSX)



**R**ätselraten, die dritte: *Resident Evil 3: Nemesis* hinterließ beim ersten Anspielen einen äußerst spannenden Eindruck. Zuviel wird an dieser Stelle nicht verraten, aber man erlebt einige Déjà-vus. Und die Rätsel wirken wieder anspruchsvoller.

Mit *Formel 1 99* geht Psygnosis bereits in die vierte Runde. Bleibt zu hoffen, daß die Firma nicht einfach nur die aktuelle Lizenz gekauft hat, sondern auch die Mängel der '98er Version beheben wird.

Lang genug mußte er in der Gruft schimmeln, nun wird er freigelassen: *Legacy of Kain: Soul Reaver* erblickt das Licht der Welt, und der Leser darf sich auf den Test freuen. ■

**impressum**



Die nächste neXt Level erscheint am 6. August 1999

**Chefredaktion:** Klaus-Dieter Hartwig (V&SP)  
**Stellv. Chefredaktion:** Frederic Berg

**Redaktion:** Marco Hantsch, Thomas Hellwig, Sebastian Kramer, Tobias Partetzke

**Freie Mitarbeiter:** Julian Eggebrecht, Holger Reher, Hirufumi Yamada

**Redaktionsassistenten:** Brigitta Schöler

**Grafik:** Arne Bahruth, Hanno Meier  
**Freie Mitarbeiter:** Heike Vogt

**Verlagsleiter:** Torsten Weber

**Anzeigen:** ARC, Ernö Andrich  
Industriestraße 44 a  
82194 Gröbenzell  
Tel.: 0 81 42/5 71 07  
Fax: 0 81 42/5 71 08  
E-Mail: arcandrich@compuserve.com

**Anzeigenkoordination:** Brigitta Schöler  
**Anzeigenleitung:** Torsten Weber (V&SP)

**Verlag:** X-plain Verlag  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg  
Tel.: 0 40/39 88 37-0  
Fax: 0 40/39 50 43  
E-Mail: next.level@on-line.de  
Internet: http://www.x-plain.de

**Druck:** Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf  
**Abo-Betreuung:** neXt Level Abo-Club,  
Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf  
Tel.: 04 51 490 42 26 Fax: 04 51 490 42 03

**Titelartwork:** © Capcom

© 1999 X-plain Verlag  
neXt Level erscheint zweimonatlich zum Preis von 5,90 DM.  
Der Jahresbezugspreis (6 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt im Inland 29,40 DM, im Ausland 39,60 DM.



Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangt Manuskripte, Fotos etc.





# Playcom

Internet-eMail  
Info@playcom.de



**Bestell**

**0361 - 49 29 300**

Fax 0361 - 49 29 292



PSX V-Rally 2  
Bugs Bunny auf Zeitreise  
Star Wars Dunkle Bedrohung  
dt. je Titel DM \*89,99

**Kostenlos!**

Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

PSX Gran Turismo  
Final Fantasy 7  
Platin. je Titel incl. 1Meg Memory Card  
dt. je Titel DM 49,99

Game Boy color Hugo 2 1/2  
Conker's Pocket Tales  
Asterix & Obelix  
dt. je Titel DM 59,-

N64 Shadowgate  
dt. DM \*119,99

N64 Jetforce Gemini  
dt. DM \*109,-

Weitere Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an. Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Fa. PLAYCOM,  
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300

- Bestellannahme: Mo- Fr. 8:00-20:00 Uhr, Sa 9:00-16:00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

Mit \* gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.  
-Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.  
-Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.  
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.