

neXt Level

Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴ · Sega Saturn · Cast · Arcade

Die Rollenspiele des Jahres:
Final Fantasy VIII (PSX)
Grandia II (DC)
Climax Landers (DC)

Grafik-Report
Das Ende der Polygone?
Wie arbeitet die nächste
Konsolen-Generation?



Rein ins Abenteuer!
Indiana Jones

Der Pokalsieger
FIFA 99



Yu Suzukis Vision
Shen Mue / Project Berkley

Das blaue Wunder erleben
Sonic Adventure



Die Rebellen schlagen zurück
Rogue Squadron

Arcade-Racing
Top Gear Overdrive



On the Road Again
RIDGE RACER TYPE 4



Playcom



Nintendo 64

1080 Snowboarding	dt	89,00
Bully Harvest	dt	99,99
Duke Nukem Time 1.K.	dt	134,99
Extreme G 2	dt	89,99
F-Zero X	dt	89,99
F1 W. Grand Prix 64	dt	89,00
Fifa Soccer 99	dt	109,99
Holy Magic Century	dt	124,99
Inf. Superstar So 98	dt	84,99
Marble Madness	dt	89,99
Mission Impossible	dt	99,99
Nagano Olympics W.98	dt	79,99
Nascar Racing 99	dt	99,00
NBA Jam 99	dt	99,99



NHL Hockey 99	dt	99,99
RoadBusters	dt	119,99
S.C.A.R.S.	dt	109,99
Star Wars Rogue Squ.	dt	109,99



Zelda Ocarina o Time	dt	109,99
uk		99,99
Turok 2	dt	89,99
V-Rally Champions.	dt	99,99
WCW vs. NWO Revenge	dt	124,99
Wipe Out 64	dt	119,99
WWF Wrestlezone	dt	99,99

N64-Sonderangebote



Bust a Move 2	dt	55,55
Extrema G	dt	59,99
Multi Champ. Racing	dt	59,99
NHL Breakaway 98	dt	59,99

Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt	19,99
Expansion Pak N64	dt	64,99
Joypad N64 schwarz	dt	54,99
Joypad N64 Standard	dt	19,99
Lankrad LX4 Tremor W	dt	119,99
Memory Card 1 Meg	dt	24,99
Memory Card N64 256K	dt	19,99
Memory Card 5 Meg	dt	49,99
N64-1 Spielie	dt	333,33
N64 Mario 64 Pak	dt	244,00
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39,99
Rumble Pak LX4 Tr.	dt	24,99
T.Legend of Zelda Sp	dt	24,00
Verlängerung Pad 2m	dt	14,99

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

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

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

Kostenlos !



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

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

Sensible Soccer 2000	dt	79,00
Spyro The Dragon	dt	89,00
Tekken 3	dt	99,00
Tenchu	dt	64,99



Toaca 2 Touring Car	dt	89,99
---------------------	----	-------

Gameboy

Bust a Move 3	dt	44,99
Donkey Kong Land 3	dt	64,99
Ferrari Grand Prix	dt	34,99
Game&Watch G 2 (CGB)	dt	44,99
Gez 3D (Color)	dt	59,00
Harvest Moon (CGB)	dt	64,99
Hugo 2	dt	59,00
Int. Superstar S 2	dt	59,99
Men In Black (CGB)	dt	59,00
NBA Jam 99 (CGB)	dt	59,00
NHL Pro 99 (Color)	dt	59,99
Oddworld Abe's Oddy	dt	49,99
Pocket Bomberman-CGB	dt	44,99
Power Quest (Color)	dt	59,99
Quest I (Color)(CGB)	dt	64,99
Rampage World Tour	dt	59,99
Schiffe Versenken	dt	39,99
Schlömpke 3	dt	64,99
Shanghai Po. (Color)	dt	59,99
Super Mario Land 1	dt	39,99
Super Mario Land 2	dt	44,99
Tetris Deluxe (CGB)	dt	44,99
Turok 2 (CGB)	dt	59,00
Tweety & Sylvester	dt	59,99
V.Rally Champ. Edit.	dt	59,00
Zelda (Color)	dt	64,99

Gameboy-Zubehör

Energy Pak+ Pocket	dt	34,99
Game Boy Color Lila	dt	149,00
Game Boy Color clear	dt	149,00
Game Boy Light Max 2	dt	34,99
Game Boy Printer	dt	119,99

Saturn

Blast Chamber	dt	9,99
Cyber Speedway	dt	19,00
Deep Fear	dt	79,99
Fifa Soccer 96	dt	9,99
Hi-Octane (DCA)	dt	29,99
Iron Man XO	dt	24,99
Johnny Bazookatone	dt	14,99
NBA Action 96	dt	19,00
NBA Live 97	dt	19,00

Paradise Deluxe	dt	14,99
Skatolon Warriors	dt	19,00
Streetfighter Alpha	dt	19,00
Striker (Soccer)	dt	19,99
Tunnel Bl	dt	19,99
Victory Goal	dt	19,00
Virtual Golf	dt	19,00

Saturn-Zubehör

Antennenkabel SAT	dt	9,99
Joypad LMP SAT I	dt	14,00
Joypad LMP SAT II	dt	14,00
RGB-Seat Kabel	dt	9,99
Verlängerung Joypad	dt	9,99

Sony PSX

Actua Soccer 3	dt	79,99
Akui the Heartless	dt	99,00
Apocalypse	dt	84,99
Asteroids 3D	dt	69,99
Blaze w/ Blade	dt	64,99
Breath of Fire 3	dt	89,99
Breath of Fire 3 Sp.	dt	109,99
C3 Racing	dt	79,99
Command & C.2.-Gegen.	dt	89,99
Constructor+1 Meg M.	dt	89,00
Cool Boarders 3	dt	89,00
Crash Bandicoot 3	dt	89,00
Duke Nukem Time 1.K.	dt	79,99



Fifa Soccer 99	dt	89,99
Gran Turismo (GT)	dt	89,00
Hugo 1	dt	84,99
Int. S. Soccer Pro 98	dt	89,99
Legend	dt	84,99
Muscle	dt	84,99
Nascar Racing 99	dt	89,99
Ninja	dt	89,99
Oddworld Abe's Exod.	dt	79,99

TOCA 2 Touring Car	dt	89,99
--------------------	----	-------



Tomb Raider 3	dt	99,00
Wild 9 Spezial Edit.	dt	79,99
Wild Arms	dt	79,99

Sony PSX-Sonderangebote

Actua Soccer 1	dt	29,99
Crime Killer	dt	29,99
Forsaken	dt	39,99
Hercules + CD-Case	dt	49,00
Lemmings	dt	49,00
Mickey s + CD Case	dt	49,00
Oddworld Abe's Oddy.	dt	49,00
Powerboot Racing	dt	29,99
Resident Evil 1	dt	44,99
Rock'n Roll Racing 2	dt	29,99

Sony PSX-Zubehör

CD-Case	dt	19,99
Dual Shock Joypad	dt	49,99
Game Buster Action R	dt	79,99
Lankrad Jordan GP 2	dt	129,99
Mad Gate Lankrad Rn.	dt	119,99
Memory Card 24 Meg	dt	49,99
Memory Card Iran.rat	dt	14,99
Pump Action Gun	dt	59,00



RGB-Seat Kabel PSX	dt	14,99
Sony PSX-Dual Shocks	dt	249,00
The Glove	dt	99,99
Tomb Raider Joypad	dt	34,00
Verlängerung Joypad	dt	14,99
Video CD MPEG Karte	dt	199,00

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80668 München, Tel. 0180 / 5 211 220
 • Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
 • Vorbestellung möglich.
 • Fordern Sie kostenlos unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.
 Mit *gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
 -Versandkosten per Post: 7,- zzgl. Nachnahme, ab 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.

Händleranfragen erwünscht
 schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center
 Ringlitznerstr. 42, 81679 München
 Telefon: 089 30330 München
 Preise: netto

Nur geträumt?

Seit Monaten hat die Videospielebranche ein bevorzugtes Hobby: Selbstbeweihräucherung. Bei jeder Gelegenheit attestieren sich die führenden Köpfe der großen Konzerne, die Branche sei nun den Kinderschuhen entwachsen und endlich ein vollwertiges Mitglied des Entertainment-Business. Oberflächlich betrachtet ist das nicht falsch: Die Milliardenumsätze mit Spielen und Konsolen können sich durchaus sehen lassen. Auch die Tendenz zur Konzentration, der Kauf kleiner und mittlerer Firmen durch die Multis, ist ein deutliches Pro-Indiz. Die Musikbranche beschränkt sich seit einiger Zeit nur noch auf fünf große Hersteller, der gleiche Prozeß fand Anfang der 90er Jahre in der Filmbranche statt. Nicht zu verachten ist auch der Werbeaufwand, der gerade zur vorweihnachtlichen Kaufrauschzeit vor allem im Fernsehen betrieben wird. (Nachmittags an Wochenenden waren zeitweilig mehr Spots für *Crash Bandicoot 3* und *Zelda 64* zu sehen, als nach Einbruch der Dunkelheit 0190-Nummern angepriesen werden ...)

Das ist ja alles gut und schön und den Firmenchefs zu gönnen, die jahrelang unter dem „Pardon, wir machen Kinderspiele“-Image leiden mußten. Aber, liebe Leute: Wieso ist es denn bitte in einer auch so erwachsenen Branche nicht möglich, nach zwei Jahrzehnten Erfahrung der Soft- und Hardware-Produktion, Termine einzuschätzen? In dem Punkt passen die obengenannten Kinderschuhe immer noch wie angegossen. Fast keiner der großen Titel erschien wirklich zum ursprünglich angepöbelten Zeitpunkt. Wobei die einjährige Verzögerung von *The Legend of Zelda - Ocarina of Time* nur die Spitze des Eisberges ist - sollte nicht *Metal Gear Solid* (PAL) einst im November erhältlich sein? Hatte Square mit der schwammigen Aussage „Winter“ für *Final Fantasy VIII* nicht einen 98er Japan-Release im Sinn? Sony mußte die Veröffentlichung der PocketStation kurz vor Toresschluß um einen Monat nach hinten verlegen. Beim Dreamcast hat es sogar die halbe Software-Palette erwischt - und das gerade einmal drei Wochen nach der ersten Ankündigung anlässlich der Second New Challenge Conference.

Hat man jemals gehört, daß Kinofilme den einmal festgelegten Termin verpassen? (Gut, James Camerons Egomania-Werk *Titanic*, aber einmalige Ausnahmen bestätigen die Regel - und Stanley Kubricks *Eyes Wide Shut* ist nun wirklich ein Fall für sich.) Allmählich wird es immer offensichtlicher, daß Marketing-Strategen wider besseren Wissens programmiertechnische Erfordernisse übersehen: „Das muß vor Weihnachten in den Regalen liegen, also geht das auch“. Torschlußpanik entsteht auch gern zum Geschäftsjahresabschluß (31. März) und bei saisonbedingten Titeln mit Lizenz.

Schlimm wird es, wenn Termine nicht verschoben werden, sondern sich besagte Herren durchsetzen: Erstmals war zum Jahreswechsel massiv die Unsitte zu beobachten, daß Videospiele mit Programmierfehlern ausgeliefert wurden, die zum Systemabsturz führen (sogenannte A-Bugs, zum Beispiel *Turok 2 - Seeds of Evil*, *The Legend of Zelda - Ocarina of Time*) oder zumindest zum Reset zwingen (unter anderem *Virtua Fighter 3tb*, *Tomb Raider III - Adventures of Lara Croft*). Bis dato war so etwas nur im PC-Bereich gang und gäbe - schließlich lassen sich Probleme durch Patches nachträglich bequem ausbügeln. Diese Option gibt es bei Videospiele zwar nicht, als Kavaliersdelikt werden solche Mißstände offenbar dennoch betrachtet. Schließlich wird die Programmierung immer komplizierter, und solche Abstürze treten ja nur unter bestimmten Bedingungen auf ...

In dem Zusammenhang wird dann geflissentlich das kleine Detail übersehen, daß der (treue) Kunde zirka 100 DM für ein Spiel auf den Tisch blättert. Kann man für diesen Preis nicht auch bestmögliche Qualität erwarten - ohne die Einschränkung: soweit das innerhalb des gesteckten Zeitrahmens möglich ist? neXt Level meint ja, in der Hoffnung, daß die beobachtete Tendenz nicht zum Trend wird und zukünftig nicht nur Marketing-Zwänge den neugeonnen Massenmarkt Videospiele beherrschen.

neXt Level wünscht allen Leserinnen und Lesern viel Spaß mit hoffentlich fehlerfreien Spielen und natürlich dieser XL!

REPORTAGEN

Deamcast:
Grandia II36

Deamcast:
Shen Mue – Project Berkley34

Jenseits von Polygonen – Die Technik der nächsten Konsolengeneration . 54

Ein Ausblick auf die Möglichkeiten von morgen: Wie werden sich neue Spiele darstellen, und an welche Grenzen stoßen veraltete Konzepte? Mit selbstverständlich erhöhter Rechenleistung und innovativer Technik starten die Hardware-Hersteller ins neue Jahrtausend. Nintendo 2000 und PlayStation 2: die Power-Maschinen der Zukunft. Paradiesische Aussichten für Videospiele, oder lediglich mehr fürs Auge und weniger Spielspaß? neXt Level klärt auf.

PlayStation:
Codemasters’
Prince Naseem Boxing80

SPECIALS

Deamcast:
Sonic Adventure18

Der kleine blaue Ringesammler Sonic war im westlichen Teil der Welt deutlich erfolgreicher als in Japan selbst, dem Ursprungsland des Igel. Mit Sonic Adventure möchte Yuji Naka an die goldenen Zeiten anknüpfen.



Sonic Adventure (Deamcast)

WORK IN PROGRESS

PlayStation:
Final Fantasy VIII72

INTERVIEWS

Sega – Yuji Naka
über Sonic Adventure (DC)20

Climax – Hiroshi Naito
über Discworld Noir (PSX)38

Codemasters – Dave Voults83

Perfect Entertainment –
Gregg Barnet und Chris Bateman 68

Squaresoft –
Hironobi Sakaguchi75

TITELTHEMA

SEITE 6

PlayStation
Ridge Racer Type 4

Einer der ersten PSX-Titel war das Rennspiel Ridge Racer. Die Umsetzung des erfolgreichen Arcade-Vorbilds begeisterte vor vier Jahren die Pionierkäufer des 32-Biters. Nun erscheint mittlerweile der vierte Teil, dieses Mal im Bundle mit dem grafisch überarbeiteten Oldie.



SPIEL DES MONATS

SEITE 42

Nintendo64
Star Wars: Rogue Squadron

Shoot 'em Ups der klassischen Art sind kaum noch in aktuellen Spielereihen zu finden. Doch auch moderne 3D-Ballschüsse, einmal abgesehen von den beliebten First Person Shootern, muß man mit der Lupe suchen. Nach Shadows of the Empire, das leider viel zuwenig aus seinem vielversprechenden Konzept des ersten Levels herausholte, zeigt nun Factor 5 der Star Wars-Gemeinde, wie es richtig gemacht wird: Rogue Squadron ist definitiv das aufregendste Kampfflighterspiel für Nintendos 64-Bitter, und es vermittelt eine unglaublich stimmungsvolle Atmosphäre.



ROLLENSPIELE

SEITE 36, 38, 72

Deamcast/PlayStation
Spiele aus einer anderen Welt

Ein Saturn-Spiel meldet sich auf Segas neuer Konsole zurück. Grandia (SAT) von 1997 war der erfolgreichste Rollenspieltitel im Jahr '98 – zumindest jenseits der Tundra in Japan. Dort erscheint das opulente RPG Grandia II wahrscheinlich im 2. Quartal '99 für Deamcast.

Im Interview mit neXt Level spricht der Produzent Hiroshi Naito über sein derzeitiges Projekt Climax Landers, ein interessanter Rollenspieltitel für Fans phantastischer Welten.

Ebenfalls aus Nippon und von vielen RPG-Anhängern mit Spannung erwartet, steht der achte Teil der Final Fantasy-Serie für Sonys PlayStation vor der Tür. neXt Level berichtet über den aktuellen Stand der Entwicklung.



Grandia II (DC)



Final Fantasy VIII (PSX)


Top Gear Overdrive (N64), Seite 48

S.C.A.R.S. (N64), Seite 49

NHL Breakaway 99 (N64), Seite 50

Bust-A-Move3 DX (N64), Seite 51

Box-Champions (PSX), Seite 84

Victory Boxing 2 (PSX), Seite 85

X-Games Pro Boarder (PSX), Seite 85

FIFA 99 (PSX), Seite 86

Test Drive 4x4 (PSX), Seite 88

Test Drive 5 (PSX), Seite 89

Akuji - The Heartless (PSX), Seite 90

64-bit-level

behind the scenes	22
news	26
Nintendo®: Carmageddon 64, Castlevania, GT World Tour, Lego Racers, Looney Tunes Space Race, Mario Golf, O.D.T.	
Dreamcast: Carrier, Pop'n Music, Power Stone	
Kurzmeldungen	31

previews

Mario Party (N64)	32
South Park (N64)	33

spiel des monats

Star Wars: Rogue Squadron (N64)	42
--	----

tests

Bust-A-Move3 DX (N64)	51
NHL Breakaway 99 (N64)	50
S.C.A.R.S. (N64)	49
Top Gear Overdrive (N64)	48

tactics	52
----------------------	----

32-bit-level

behind the scenes	60
news	62
PlayStation: Blood Lines, Carmageddon PlayStation, Dragon Valor, Granstream Saga, Guardian Crusade, Indiana Jones und der Turm von Babel, Pro 18 World Tour Golf, Star Ixion, Street Fighter Zero 3, Tamamayu Monogatari, Tiny Toon Adventures - The Great Beanstalk	
Kurzmeldungen	66

previews

KKND: Krossfire (PSX)	76
Metal Gear Solid (PSX)	80
Racing Simulation 2 (PSX)	79
Warzone 2100 (PSX)	78

tests

Akuji - The Heartless (PSX)	90
Box-Champions (PSX)	84
FIFA 99 (PSX)	86
Test Drive 4x4 (PSX)	88
Test Drive 5 (PSX)	89
Victory Boxing 2 (PSX)	85
X-Games Pro Boarder (PSX)	85

tactics	92
----------------------	----

RUBRIKEN

Abonnement	71
Arcade	58
Editorial	3
Heftshop	97
Impressum	98
next month	98
read.me	14
Zubehör	96



RIDGE RACER TYPE 4™

Genre: **Rennspiel**
System: PlayStation
Hersteller: Sony
Entwickler: Namco

Erhältlich: als Import (ip) ab April (PAL)

Zwei Jahre Entwicklungszeit hat der lang erwartete Nachfolger von Namcos beliebter Ridge Racer-Serie in Anspruch genommen. Während es für japanische Rennfahrer nun endlich wieder „Gentlemen, start your Engines!“ heißt, können PAL-Piloten schon einmal auf der XL-Tribüne platznehmen.



A VON T. PARTETZKE

Am 3. Dezember war schon immer *Ridge Racer-Day* – zumindest in Japan. Nicht anders verhielt es sich in diesem Jahr, als der mittlerweile vierte Teil der Serie im Land der aufgehenden Sonne erschien (penibel betrachtet der fünfte, wenn man den Spielhallen-Automaten *Rave*



Im Zweispieler-Simultanmodus kann nicht gegen Computer-Gegner gefahren werden

Racer berücksichtigt). Namco hat sich bei der Programmierung von der Rennspiel-Referenz *Gran Turismo* inspirieren lassen, die Ende 1997 anstelle eines neuen *Ridge Racers* in den Handel kam. In grafischer Hinsicht ist es der Firma ohne Zweifel gelungen, dem Genre-könig Paroli zu bieten. Die Wagen bestehen, wie die Hintergründe, aus unglaublich vielen Polygonen, sind mit detaillierten Texturen versehen und



Beim Spielen mit dem JogCon wird am unteren Bildrand der Lenkenschlag angezeigt



mit den G7-typischen Glanzeffekten überzogen. Besondere Beachtung verdient jedoch die Gestaltung der Strecken. Es ist wirklich erstaunlich, welche gewaltige Masse an Details in die Hintergründe gesteckt wurde. Abgesehen davon,



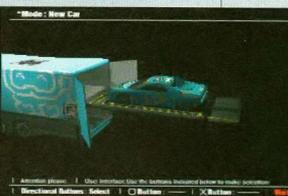
schiedenen Blickwinkeln und mit hochauflösender Grafik verfeinert kommt es der exzellenten Qualität der *Gran Turismo*-Replays zwar nahe, erreicht wird sie jedoch nicht. Belegt man den zweiten Platz, ist nur das eigene Fahrzeug



Optisch der beeindruckendste Teil der Ridge-Racer-Serie

daß jeder Kurs mit einer anderen Thematik aufwartet und am Straßenrand zahlreiche Gebäude, Bäume, Schiffe, Kräne oder anderweitige Bepflanzungen zu betrachten sind, tummeln sich zusätzlich Hubschrauber, farbige Schwefel hinterlassende Propellermaschinen und sogar startende Jumbos auf dem Bildschirm. Atmosphärisch eingetaucht in mates Mondscheinblau, schimmerndes Abendrot oder laternenbeleuchtetes Nachtschwarz wird den Strecken zusätzlich Abwechslung und gleichzeitig ein eigener Stil verliehen, der sich deutlich von dem seiner Vorgänger abhebt.

Optisch beeindruckend gibt sich auch das Replay nach einem gewonnenen Rennen. Wiedergegeben durch dynamische Kamerafahrten aus ver-





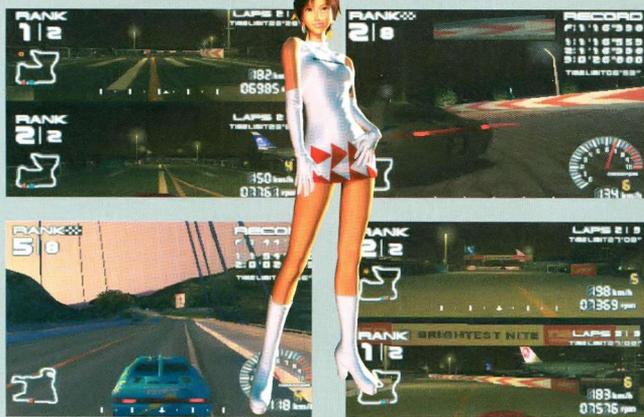
klar zu erkennen, der Hintergrund verschwimmt bei schnellen Kameradrehungen.

In puncto Spielumfang gelingt es dem Titel zwar nicht ganz, mit *GT* mithalten, er bietet dem Spieler jedoch weitaus mehr als seine Vorgänger. Als einer der größten Kritikpunkte an früheren *Ridge Racer*-Spielen

Endlich wurde an einen Splitscreen-Modus gedacht

Im Grand-Prix-Modus, der aus vier Cups mit steigender Streckenanzahl besteht, wird dem Spieler mit jedem Kurs mehr fahrerisches Können abverlangt. Dabei wurde der Schwerpunkt

wurde die begrenzte Anzahl an Strecken aufgeführt. Im ersten Teil war gar nur eine vorhanden, von der lediglich ein Teilstück erweitert werden konnte. Dieses Problem wurde nun endlich von den Entwicklern erkannt und in den Griff bekommen. Insgesamt dreizehn Kurse sind enthalten, die sich sowohl optisch als auch vom Streckendesign her stark voneinander unterscheiden. Ausreichend lang sind sie auch; nahezu jedes Rennen nimmt mindestens drei Minuten in Anspruch. In alter Tradition wiederholen sich einige Teilstücke, die sich allerdings meist auf die Start-Ziel-Gerade und allenfalls zwei bis drei Kurven beschränken.



Der Gründer von Namco



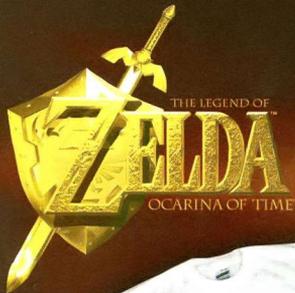
Masaya Nakamura war vom Beginn seiner Karriere an zielstrebig und erfolgsorientiert. Seit der Gründung von Namco, was für Nakamura Manufacturing Company steht, war er immer darauf erpicht, eine hohe Marktstellung zu erhalten, was ihm im Jahre 1980 mit *Pac-Man* schlagartig gelang. Es folgten weitere Verkaufsschlager, die Namco zum Marktführer im Videospiele-Business aufsteigen ließen (das Namco-Headquarter wird auch *Xevious-Tower* genannt, da es, so sagt man, komplett von den Einnahmen der NES-Version des gleichnamigen *Shoot 'em Ups* finanziert wurde). 1984 wurde die Firma der erste und wichtigste Third-Party-Entwickler für Nintendo und das NES. Sie bekam Sonderkonditionen, die sonst keiner erhielt. Aufgrund dieser engen Zusammenarbeit erwartete Nakamura 1989 eine Verlängerung des auf fünf Jahre begrenzten Vertrags. Doch Nintendo stellte sich stur mit der Begründung, daß alle Firmen gleich behandelt würden, und verlängerte nicht. Nun arbeiten die Entwickler eng mit Sony, Nintendos stärkstem Konkurrenten, zusammen und erzielen einen Verkaufsschlager nach dem anderen. Scheinbar wollte Nakamura-san Hiroshi Yamauchi eine Lektion erteilen. ■



Masaya Nakamura, Firmenchef von Namco

Namco - eine lange Geschichte

- 1955 Namco wird unter dem Namen Nakamura Manufacturing Company gegründet. Sie stellt elektronische Schaukelpferde für Kinder her, wie sie heute vor Kaufhäusern bestaunt werden können.
- 1966 Die Firma erwirbt Disney-Lizenzen, um die Beliebtheit ihrer Produkte zu erhöhen.
- 1970 *Racer*, ein nichtelektronisches Automaten-Rennspiel, wird veröffentlicht.
- 1972 *Nakamura Manufacturing Company* wird in Namco umgetauft.
- 1977 *Shoot Away*, ein Lightgun-Spiel, kommt auf den Markt.
- 1978 Namco America wird gegründet. Das erste US-Spiel ist *Gee Bee*.
- 1979 *Galaxian* wird vorgestellt.
- 1980 *Pac-Man* erscheint.
- 1982 *Pole Position* kommt auf den Markt.
- 1983 *Mappy* wird veröffentlicht.
- 1983 Für *Xevious* wird erstmals vorgerenderte Computergrafik in einem Spiel verwendet.
- 1984 Namco beginnt mit der Entwicklung von Spielen für Nintendos Famicom (NES).
- 1986 *Family Stadium*, Nancos erstes Baseball-Spiel, erscheint für Famicom.
- 1987 *Final Lap*, das erste Rennspiel mit einem Mehrspieler-Modus auf zwei einzelnen Bildschirmen, kommt in die Spielhallen.
- 1989 *Winning Run*, das erste Rennspiel, das mit Polygongrafik aufwartet, erscheint in den Spielhallen.
- 1991 Namco Europe wird gegründet.
- 1992 Die Firma eröffnet Wonder Eggs, einen Vergnügungspark, in Tokio.
- 1993 *Ridge Racer* erscheint in den Spielhallen. Namco wird der erfolgreichste Automatenhersteller in den USA.
- 1994 *Ridge Racer* wird für die PlayStation umgesetzt. *Tekken* kommt in die Spielhallen.
- 1995 *Tekken* wird für die PlayStation veröffentlicht.
- 1996 *Namco Museum Vol. 1*, eine Sammlung von früheren Spielhallen-Hits, kommt auf den Markt.
- 1997 *Tekken 2* und *Rage Racer* erscheinen für die PlayStation.
- 1998 *Tekken 3* wird für die PlayStation umgesetzt.



The Legend of Zelda - Ocarina of Time © 1998 Nintendo Co., Ltd. Lizenz durch Ellipse Licenses Germany. Änderungen in Artform und Irrtümer vorbehalten.



Kapuzensweater
 Grau, Größe L 69,95 DM
 Grau, Größe XL 69,95 DM
 Schwarz, Größe L 69,95 DM
 Schwarz, Größe XL 69,95 DM

T-Shirt
 Weiß, Größe L 29,95 DM
 Weiß, Größe XL 29,95 DM
 Schwarz, Größe L 29,95 DM
 Schwarz, Größe XL 29,95 DM



Rucksack
 Schwarz
 79,95 DM



Armbanduhr
 Klettarmband, schwarz, Metallgehäuse
 69,95 DM



Armbanduhr
 Blau/rot, Standardverschluss
 49,95 DM



Becher
 Weiß
 19,95 DM



Pin
 Link
 2,95 DM

Baseball Cap
 Blau
 Front bestickt
 39,95 DM



Such Dir was aus:

Zu bestellen in Deutschland:

- Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Telefon: 09 31 / 354 52 35
- Wial Versand Service GmbH, Liegnitzer Str. 13, 82194 Gröbenzell, Telefon: 08142/59640

Zu bestellen in Österreich und der Schweiz:

- Gamebusters OEG, Peilsteiner Straße 1/36, A-5020 Salzburg, Telefon: +43 (0) 662/44 01 44, Telefax: +43 (0) 662/44 01 44 14

Und im Handel, wo The Legend of Zelda - Ocarina of Time verkauft wird.





allerdings nicht auf eine realistische, sondern auf eine unkomplizierte, Arcade-orientierte Steuerung gelegt. Wie aus den Vorgängern bekannt, besteht die Essenz darin, gekonnt zu driften, anstatt sauber anzubremsen und im Auslauf der Kurve wieder zu beschleunigen.

Unrealistisch ist auch die Geschwindigkeit, mit der sich die Fahrzeuge fortbewegen. Obwohl sie anfangs noch eher gemächlich über die Straßen zuckeln, werden sie im Verlauf des Spiels dermaßen schnell, daß jegliche Konkur-

renz vor Neid erblaffen dürfte. Laut Motomi Katayama, dem Game Designer, ist diese Entfernung vom Realismus gewollt. Seiner Meinung nach wirken bei einer echten Autofahrt viele Faktoren auf den Fahrer ein wie die Fliehkraft, die ihn in seinen Sitz drückt. Solche Dinge können in Videospielen ohnehin nicht simuliert werden, also konzentrierte er sich darauf, klar zu verdeutlichen, daß es sich eben noch

Rasante Rennen mit unrealistisch hoher Geschwindigkeit

um ein Spiel handelt.

Von vier verschiedenen Automobilherstellern, die allesamt fiktiver Natur sind, stehen dem Spieler

Fabrikate zur Verfügung. Die Besonderheit gegenüber den alten Ridge Racer-Spielen: Je



Ansonsten sind alle Tasten vorhanden, die auch ein Standard-Pad aufweisen kann. Es liegt gut in der Hand und bedarf einer kurzen Eingewöhnungszeit, bis man damit umgehen kann. Dann jedoch lassen sich die Fahrzeuge mit einer unglaublichen Präzision in die Kurven schleudern, ohne daß Lähmungserscheinungen an den Fingern auftreten. Das Steuerkreuz ist nicht geeignet und macht dadurch einen weit besseren Eindruck als das der normalen Pads. Bisher unterstützt nur Ridge Racer Type 4 diesen Controller, weitere Titel werden folgen. ■



Das JogCon

Zeitgleich mit dem Verkaufsstart von Ridge Racer Type 4 in Japan erschien auch ein neuartiger Controller, genannt JogCon. Dieses Steuergerät besitzt in der Mitte ein Rad, das mit dem Daumen bedient wird und über Analogtechnik verfügt. Das im Videospielbereich Revolutionäre daran ist das Force-Feedback-Feature. Wie man es aus aktuellen Spielhallen-Rennspielen kennt, übt das Rad bei Driftmanövern und anderen passenden Gelegenheiten eine Gegenlenkfunktion aus. Zum Ausgleich fällt die Rumble-Funktion des Dual-Shock-Controllers weg.





nachdem, welche Plazierungen man sich am Ende einer Saison erfahren hat, werden andere Autos freigespielt. Um alle Wagen zu erhalten, reicht es also nicht, einmal durchzuspielen und immer erster zu sein. Jede Kombination aus möglichen Endplazierungen schaltet ein ande-

res Vehikel frei. Darüber hinaus können diese individuell lackiert und mit wahlweise vorgegebenen oder selbstgestalteten Logos versehen werden.

Was jedem bisherigen Teil der *Ridge Racer*-Reihe fehlte, war ein Zweispieler-Splitscreen-Modus. Auch daran wurde gedacht, nicht aber an Computer-Gegner – die fallen wieder einmal flach. Im Gegenzug müssen jedoch keine Abstriche bezüglich der Framerate gemacht werden. Werden zwei PlayStations via Link-Kabel verbunden, dürfen



vier Personen an den Rennen teilnehmen, was die Angelegenheit noch interessanter gestaltet.

So umfangreich, wie sich *Ridge Racer Type 4* gibt (die Kurzform, *R4*, fällt für die europäischen Versionen weg, da Renault die Rechte an diesem Kürzel besitzt), kann es den Konkurrenzkampf mit vielen anderen Genrevertretern mühelos aufnehmen. Rennfreunde mit einer PAL-Konsole müssen sich jedoch noch gedulden, vor April ist mit einer Veröffentlichung des potentiellen Kassenschlagers in Deutschland nicht zu rechnen. Immerhin kann man sich auf eine komplett eingedeutschte Version freuen, zumal im Grand-Prix-Modus einiges an Bildschirmtext enthalten ist. ■



Motomi Katayama, Director



Masatoomi Kobayashi, Programmierer



Kazutoki Kono, Grafikdesigner



Hiroshi Okubo, Sound Designer



Kei Yoshimizu, CGI Designer

Doppelpack



Der japanischen Version von *Ridge Racer Type 4* liegt eine zweite CD bei, auf die einige



Leckereien gebrannt wurden. Nicht nur befindet sich darauf eine vom Umfang her abgespeckte und grafisch unveränderte Fassung des ersten *Ridge Racer*-Teils. Die volle Version ist zusätzlich vorhanden, in High-Res und mit einer Bildschirmlrate von flüssigen 60 Hertz. Diese Variante funktioniert sogar mit dem JoGCon – ein Muß für alle Fans des Originals, die bisher eine analoge Steuerung vermißten. Ansonsten hat Namco nichts verändert, spielerisch gibt sich der Titel genauso kurzweilig wie vor vier Jahren.

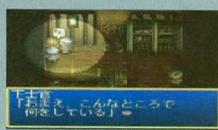
Weiterhin findet der Spieler auf der Disc eine History, in der auf mehreren Textseiten die Ge-



Ace Combat 3



Klonoa



Tales of Destiny

schichte der *Ridge Racer*-Serie erzählt wird. Als wäre das nicht zuviel des Guten, erhält man außerdem einen Namco Catalogue '98. In diesem befinden sich spielbare Demo-Versionen von vier Titeln. Bei *Tekken 3* (vgl. XL 6/98) können Eddy und Xiaoyu angewählt werden, in *Libero Grande* (vgl. XL 12/98) kann man ein Fußballspiel bestreiten, *Klonoa – Door to Phantamile* (vgl. XL 7/98) erlaubt dem Spieler, den ersten Level zu durchforsten, und *Tales of Destiny* kann eine ganze Weile erkundet werden, bis man einen bestimmten Punkt erreicht. Eine nicht besonders aussagekräftige Video-Demonstration von *Ace Combat 3* ist ebenfalls enthalten. Insgesamt werden 36 Titel abgehandelt und zwölf Accessoires vorgestellt. ■



Libero Grande



Libero Grande

POCKET STATION



Ridge Racer Type 4 ist eines der ersten Spiele, die Sonys Pocket Station (ehemals PDA genannt) unterstützen. Erspielte Wagen können mit diesem Zubehör gespeichert und mit Freunden getauscht werden, ähnlich wie man es aus *Pokémon*-Spielen kennt. ■

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

DER DEUTSCHE
VERSAHNDLÄNDLER
SPEZIALIST



THEO KRANZ VERSAHNDLÄNDER

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

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

Stützpunkthändler
JBI Games
Kellerreigasse
97616 Bad Neustadt

Constructor (PS) 89,95	Blaize Blade (PS) 89,95	Rival School (PS) 79,95
Apocalypse (PS) 89,95	X-Men vs Street (PS) 84,95	E-Box K (NG4) 89,95
Colony Wars 2 (PS) 89,95	Wild Arms (Lan) 79,95	Psychlock (PS) 89,95
Erasmus in 3D (NG) 89,95 (E3)	Breath of Fire 2 (PS) 89,95	Melucias Plat (PS) 49,95
FIFA '99 (PS) 89,95	Scars (NG4) 109,95 (PS) 79,95	Egypto Racine Balls (NG4) 79,95
Mickey's Adv. Plat. (PS) 49,95	Gran Turismo (PS) 89,95	Box Champions (PS) 89,95

C&C Generalsch (PS) 89,95	Wipeout (NG4) 129,95	X-Bully (NG4) 99,95 (PS-Plat) 49,95
All Star Tennis 99 (PS) 89,95 (NG4) 99,95	Wild Nines Space-Ed. (PS) 79,95	Super Pocket Fighter (PS) 79,95
Farwest 1 (PS) 89,95	WCV in NWL-Thunder (PS/F4) 89,95	Mission Impossible (NG4) 109,95

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



239,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD VERB. FARBEN 19,95
CONTROL PAD ORIG. IVER.FARBEN 29,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
ORIG. SONY CD-CASE 29,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLE 9,95
ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95
GAMEMASTER-SCHUMMELMODUL 84,95
CHEATMASTER - BLAZE (JAN) 29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL 69,95
X-PLORDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
X-PLORDER PROFESSIONAL (JAN) 124,95
ROP-KABEL (G-CON - ANSCHLUSS) 19,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PD) 129,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL 149,95
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON.KOM) 59,95
PISTOLE ERAZER (G-CON.KOM) 69,95



METAL GEAR SOLID (PS) (FEB) 99,95



MEM. CARD 15 BL.-ORIG. IVER.FEB. 1	29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)	129,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)	144,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS	64,95
360	89,95
514 ELEMENT	89,95
ABES EXODUS (ODD WORLD 2)	79,95
ACM 1918 (FEB)	89,95
ACTUA GOLF 3	79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (JAN)	79,95
ACTUA SOCCER 3 (OL. BIERHOFF)	79,95
AKUJI THE HEARTLESS (JAN)	99,95
ALL STAR TENNIS '99	89,95
ALINDRA	89,95
APOCALYPSE	89,95
ASSAULT	89,95
ASTERIX (FEB)	89,95
ASTEROIDS 3D	84,95
ATLANTIS	89,95
AZURE DREAMS	89,95
BATMAN UND ROBIN	84,95
BIG AIR (JAN)	89,95
BIO FREAKS	79,95
BLAST RADIUS	89,95
BLASTO	79,95
BLAZE 'N' BLADE	99,95
B-MOVIE	89,95



CRASH BANDICOOT 3 (PS) 89,95

BOMBERMAN WORLD	79,95
BOX CHAMPIONS	89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED.	109,95
BREATH OF FIRE 3	89,95
BRUNSWICK BOWLING	89,95
BUST A GROOVE	89,95
BUST A MOVE 4 (FEB)	89,95
C3 RACING	84,95
CAR COMBAT GAME	89,95
CENTIPED	89,95
CHARITY PACK - SPIELESAMMLUNG	94,95
COLIN MCRAE RALLY	89,95
COLONY WARS 2 VENGEANCE	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
COM & CON. 2: GEGENSCHLAG	89,95
CONSTRUCTOR	89,95
COOL BOARDERS 3	89,95



TOMB RAIDER 3 (PS) 99,95

CRASH BANDICOOT 3	89,95
CRIME KILLER	79,95
DEVIL DICE (JAN)	79,95
DIABLO	89,95
DODGEM ARENA	84,95

Cool Boarders 3 89,95	NW in NWL Range (NG4) 129,95
-----------------------	------------------------------

Egypto Racine Balls (NG4) 79,95	Mik. CD-Cass. (Jahresab. Verw.)
---------------------------------	---------------------------------

DREAMS	89,95
EARTH WORM JIM 3D (FEB)	89,95
FIFA '99	89,95



AKUJI THE HEARTLESS (JAN) 99,95

FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 '98	99,95
FUTURE COP - LAPD 2100	89,95
GLOBAL DOMINATION (JAN)	89,95
GOLF PRO	94,95
GRAN TURISMO	89,95
HEART OF DARKNESS	89,95
HUGO 1	89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	89,95
KENSAI: SACRED FIST (JAN)	89,95
KNND (JAN)	89,95

SCHELL, SCHNELL, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEVEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELLT-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, MONDAG BIS FREITAG (SAMSTAG UND SONNTAG 10.00 UHR PORTOFREI, BIS 04.00 UHR MIT FERNWÄHLER). (3. UND 4. ANWIESUNGEN BEFOLGEN SIE AB UNTEREN AN).



Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

09 31 71 601

0180 52 11 844

LEGEND	89,95
LEMMINGS	44,95
LIFE ON GRAND	89,95
LUCKY DIVE	79,95
MADDEN NFL '99	89,95
MASTER OF MONSTERS (FEB)	99,95
MEDIEVIL	89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95

WCW VS. NWO: THUNDER (FEB)	89,95
WILD ARMS '98	79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION	79,95
WIPER - ORIG. BSK. (T-SHIRT)	89,95
WWF WARZONE	79,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER	84,95
XBOX DEVIDE 2	79,95



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

244,-

MARIO KOMPLETT PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	34,95
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	
EXPANSIO. PAK OG. (SPEICHER)	64,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLANG. JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTER LX4	129,95
MEMORY CARD 0,25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH	129,95
TORQ: SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR TENNIS '99 (JAN)	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BIO BREAKS	119,95
BIO HAVESST	94,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK RUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3	99,95
CENTRE COURT TENNIS	124,95
CRUISIN' WORLD	89,95
DANCE DANCING	89,95
DUAL HEROES	129,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB)	99,95
EXTREME G	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	99,95
INTE. SUPERSTAR SOCCER '98	109,95
FORSAKEN	119,95

MEGA MAN LEGENDS	79,95
METAL GEAR SOLID (FEB)	99,95
METAL GEAR S. PREM. PAK(FEB)	199,95
MONKEY HERO (FEB)	89,95
MOTO RACER 2	89,95
MIR. DOMINO	79,95
MUSIC. MUSIC CREATION	89,95
NASCAR '99	89,95
NBA LIVE '99	89,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NEL BLITZ	89,95
NFL EXTREME (JAN)	89,95
NHL '99	89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS	89,95
O.D.T.	89,95



PERHELIAN	89,95
PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE	79,95
POINT BLANK 79,95 - (MIT GUN)	154,95
POOL SHARK - ACTUA POOL	89,95
POY! POY! 2 (FEB)	89,95
PREMIER MANAGER '99 (JAN)	99,95
PRO PINBALL BIG RACE U.S.A.	89,95



PSYBADECK	89,95
RACING SIMULATION 2 (FEB)	89,95
RIVAL SCHOOL	79,95
ROGUE TRIP	89,95
ROGRATS (FEB)	89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2	79,95
SCAR'S	79,95
SENINEL RETURNS	89,95
SHADOW GUNNER	89,95
SILENT HILL (APRIL)	89,95
SMALL SOLDIERS	89,95
SPYRO THE DRAGON	89,95
STREAK	89,95
SURF POCKET FIGHTER	79,95
SWING	89,95
T'AI FU	89,95
TEKKEN 3	99,95
TENCHU	89,95
TEST DRIVE 4X4 89,95	
TEST DRIVE 5	89,95
THE UNHOLY WAR	79,95
THEME HOSPITAL	89,95
TIGER WOODS PGA TR '99 (JAN)	89,95
TORQ TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 2	99,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TUNGUSKA (FEB)	79,95
UBIK (FEB)	99,95
VICTORY BOXING 2	79,95
VIRUS (JAN)	89,95
WARGAMES	89,95



F ZERO X	89,95
GEX 64 (GEX 2) (FEB)	99,95
GLOVER	109,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY	129,95
IGGY'S RECKING BALLS	79,95
INTE. SUPERSTAR SOCCER '98	99,95
INTE. SUPERSTAR SOCCER '98	99,95
LYLAT WARS	89,95
MADDEN NFL '99 INNOV. '99,95	
MARIO KART 64	89,95
MICRO MACHINES 64 (FEB)	129,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
MYSTICAL NINJA GOSM. 2(MARZ)	129,95
NASCAR '99	109,95
NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NEL BLITZ	109,95
NEL RUTTERBACK CLUB '99	99,95
NHL '99	99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	94,95
RAKUQA KIDS	129,95
SCARS	109,95



ZELDA 64 (N64) 109,95



SNOWBOARD RIDES	89,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95
STAR WARS ROGUE SQUAD (JAN)	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELERATER	24,80
TONIC TROUBLE (ED. (MARZ)	109,95
TOP GEAR OVERDRIVE	109,95
TOP GEAR RALLY	29,95
TURKOK 2 - DEUTSCH (JAN)	88,88
TURKOK 2 - ENGL. PAL-VER (JAN)	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIRTUAL CHESS 64	119,95
VIRTUAL POOL (FEB)	109,95
WALIAE COMPANY TRUE GOLF	119,95
WAVRACE 64	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	129,95
WETRIX	109,95
WIPER (MIT 64 (JAN)	109,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	89,95
YOSHIS STORY	89,95
SPIELERATER YOSHIS STORY	24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 LIMITED EDITION	179,95
ZELDA 64 SPECIAL EDITION	139,95
SPIELERATER ZELDA 64	24,80

GAME BOY COLOR

RECHTZEITIG VORBESTELLEN!	
GAME BOY COLOR	139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BUGS BLINNY & LOLA (JAN)	34,95
CONKER'S FOLK TALES	44,95
NBA JAM '99 (JAN)	84,95
GEX 3D (JAN)	64,95
HARVEST MOON	39,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2 (JAN)	64,95
MEN IN BLACK (JAN)	64,95
NBA JAM '99 (JAN)	84,95
NEL BLITZ	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
POWER QUEST	59,95
ROGRATS (FEB)	64,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
RAMPAGE WORLD TOUR	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
STAR WARS: YODA STORIES (FEB)	44,95
TERIS DELUXE	44,95
TURKOK 2	64,95
TWEETY & SYLVESTER	34,95
V-RALLY (FEB)	64,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333-GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE-	
THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHED-HELLSHOCK	
CONTROL PAD ORIG.	44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG	59,95
LENKRAD ARCADE RACER	59,95
MACHINEHED-HELLSHOCK	129,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	39,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HIT 49,95	
BOMBERMAN (1-10 SPLITER)	64,95
BURNING RANGERS	89,95
DEEP FEAR	89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN)	119,95
NHL ALLSTAR HOCKEY '98	79,95
PANZER DRAG. SAGA - 4 CD'S 89,95	
RIVEN - MYST 2	89,95
SEGA TOURING CAR	89,95
SHINING FORCE 3	89,95
SONIC JAM	89,95
STREITFIGHTER COLLECTION	84,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95



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

DREAMCAST kommt

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

ENTFAHRS SCHWÄNDCHEN MARKT

nur solange Vorrat reicht

Playstation

ABES ODYSSEY - PLAT.	49,95
ALICE & HOCKEY	49,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,95
AUTO DESTRUCT	44,95
BUST A MOVE 2 - PLATINUM	44,95
CHILL	44,95
COMMAND & CONQUER - PLAT.	44,95
CRASH BANDICOOT - PLAT.	44,95
CROC - PLATINUM	44,95
CYBALL ZONE	49,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT.	49,95
FORMEL 1 '98	44,95
FORSAKEN	49,95
FRANKREICH '98	44,95
GRAN THEFT AUTO - PLAT.	49,95
HERCULES - PLATINUM	44,95
INKL. CD-CASE (SOLANGE VORRAT)	44,95
JURASSIC PARK - PT. (JAN)	49,95
MICRO MACHINES V3 - PLAT.	49,95
MICKEYS WILD ADV. - FT.	44,95
INKL. CD-CASE (SVR)	49,95
PANDEMONIUM - PLAT.	44,95
ROSCHE SCHIFFS - FT.	44,95
POWERBOAT RACING	44,95
RTTYES	74,95
RAYMAN - PLATINUM	44,95
RESIDENT EVIL - PLATINUM	44,95
RIDGE RACER REVOLUTION - FT.	44,95
ROAD RASH - PLATINUM	44,95
SCARS	79,95
SHADOW GUNNER	44,95
SUCK MONKEYS	44,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	39,95
SPIDER	39,95
SUPER MATCH SOCCER	49,95
TEKKEN 2 - PLATINUM	44,95
TEST DRIVE 4	44,95
TOUR TOURING CAR - PLAT.	44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM	44,95
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,95
NBA JAM '99	44,95
VIRTUAL POOL '98	44,95
WILD NINE'S - SPECIAL ED.	79,95
WIPER (MIT 64 (JAN)	109,95
WORMS - PLATINUM	44,95
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM	44,95
XENOSAGA	69,95

Nintendo 64

BODY HARVEST	94,95
CHAMA LEON TWIST	44,95
G.A.S.P.	79,95
NAGAS'S RECKIN' BALLS	79,95
NASCAR WINTER OLYMPICS	79,95
NBA PRO '98	89,95
NEL QUARTERS CLUB '98	89,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	49,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	94,95
TOP GEAR RALLY	49,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	119,95
WWF WARZONE	99,95

Saturn

BLAM MACHINEHED	24,95
BLAZING DRAGONS	19,95
BURNING WAVE	39,95
CROC	39,95
DARBY 2	19,95
NASCAR 98	39,95
NBA LIVE 98	24,95
NHL '98	39,95
NHL POWERPLAY	24,95
NIGHTS 3D + ANALOG PAD	79,95
PARODIUS 2	19,95
RAMPAGE WORLD TOUR	39,95
ROCK OF AGONY X	24,95
SHELLSHOCK	64,95
STARFIGHTER 3000	19,95
THUNDERHAWK 2	19,95
Z	59,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN
IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 OS, PORTO 6,90 DM ZUGL NN-GEB.

Voraussetzungen für Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Lieferprobleme können abhören. Esparnungstermine ohne Gewähr. gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.



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

Die Adresse für Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

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

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen

Gewinner aus XL 11/98:

- Maro-Competition verschiedene Spielfiguren:**
 Alex Hartmann, Bremerhaven (*Resident Evil*); Tanja Hubinger, Lörrach (*X-Files*); Moritz Krell, Berlin (*Silver Surfer*); Mario Sperber, Hannover (*X-Files*); André Rebel, Emskirchen (*Silver Surfer*); Konrad Klein, Neumünster (*X-Men vs. Street Fighter*); Steffen Bruchmann, München (*X-Men vs. Street Fighter*); Timo Häuser, Erlangen (*Resident Evil*)

Schwache Tests

Als ich in read.me (XL 12/98) davon las, daß auf Wunsch der Mehrheit der Leser auf den Abdruck von Tests schwacher Spiele nicht verzichtet wird, verfehlt mich ein Schlag nur knapp.

In einer Zeit, in der Computer- und Videospiele immer mehr zum Big Business heranwachsen und in absehbarer Zeit auch Hollywood überholen – was eine Überschwemmung des Marktes einschließt –, ist die Meinung der Mehrheit der Leser für mich absolut nicht nachvollziehbar. Ich brauche keinen Test, nur um zu wissen, ob ein Spiel schwach, einfach nur schlecht oder miserabel ist.

Parallel dazu steht der Musikmarkt. Gute Musikzeitschriften „testen“ (eigentlich ist das ja mehr eine Art Einblick verschaffen, denn wie will man Kunst testen) meist nur das, was ihnen auch selber gefällt. Es sei denn, sie wollen auf einen ganz bestimmten Ausrutscher hinweisen. Auf keinen Fall aber ist in einem Magazin die gesamte Musikpalette vertreten. (...)

Diese Zeitschriften ziehen ihr eigenes Ding durch und tun das, was sie selbst für richtig halten. Dies jedoch, liebe Leser, setzt voraus, daß man sich mit seinem Magazin identifiziert.

Auch ihr, liebe neXt Level, solltet eure eigene Schiene fahren, wenn ihr nicht Gefahr laufen wollt, in Richtung Media-Control-Charts abzurufen. Früher oder später müßt ihr jedoch auf Tests schwacher Spiele verzichten. Es sei denn, ihr bekommt es tatsächlich hin, einen Test auf eine rekordverdächtige Viertelseite zu quet-

„Früher oder später müßt ihr auf Tests schwacher Spiele verzichten“

sch. P.S: Womit hat ein schlechtes Spiel den Abdruck auf euren edlen Seiten verdient?

Detlev Reinecke, Heidenau

neXt Level:

Du sprichst uns aus der Seele. Daher versuchen wir auch gar nicht, einen Überblick über sämtliche Neuvorstellungen zu schaffen, sondern beschränken uns beim Abdruck von Tests schwacher Spiele auf eine Auswahl halbwegs interessanter Titel. Dabei wägen wir jeden Monat genau ab, ob es nicht sinnvoller ist, anderen Themen wie Reportagen oder Specials mehr Platz einzuräumen. Denn jeder hat die Chance, sich über die Rohrkrepierei, die bei seinem Händler im Regal liegen, selbst schlaue zu machen, während die Informationen über zukünftige Spieleprojekte in der Regel nicht allgemein zugänglich sind. neXt Level investiert deshalb auch gerne Seiten und Redaktionsarbeit für Interviews mit Entwicklern und aktuellen News-Meldungen, was in dieser Ausgabe sogar in großem Umfang geschieht.

An dieser Stelle ist natürlich auch die Meinung weiterer Leser gefragt. Wer sich eine andere Gewichtung der einzelnen Beiträge wünscht oder

interessante Vorschläge zum Thema machen kann, sollte sich nicht scheuen zu schreiben. Wir haben stets ein offenes Ohr.

Fragende Rollenspieler

Da ich bekennender Rollenspiel- und Action-Adventure-Fan bin und auch schon ein Auge auf Segas neue Wundermaschine geworfen habe, gibt es meinerseits ein paar Fragen in diese Richtung:

1. Was glaubt ihr persönlich, verbirgt sich hinter *Project Berkley*? Was könnte man sich unter einem *Virtua Fighter RPG* vorstellen?
2. Wie groß stehen die Chancen, daß die *Dragon Force*-Reihe auf Dreamcast fortgesetzt wird?
3. Haben Square und Enix weiterhin nur Pläne für die PlayStation?
4. Wie stehen die Chancen, daß das Modem des Dreamcasts auch den europäischen Usern eine neue Dimension öffnet?

Um noch ein Kompliment loszuwerden: Ich habe euer Magazin abonniert und finde es absolut Klasse.

L. Arni, Basel (CH)

neXt Level:

1. Ein Rollenspiel auf der Basis einer Beat'-em-Up-Serie klingt zwar auf Anhieb recht ungewöhnlich, bietet sich aber insofern an, da beide Genres von der Originalität und Beliebigkeit ihrer Charaktere leben. Warum soll man also die mühsam ausgearbeitete Kämpferriege eines erfolgreichen Prügelspiels nicht auch Ausflüge in

eine RPG-Welt machen lassen, und die *Virtua Fighter*-Besetzung ist nun mal eine der populärsten und prägnantesten überhaupt. SNK hat Ähnliches bereits mit *Samurai Shodown RPG (Shinsetsu Samurai Spirits Bushido Retsuden für Neo • Geo CD, PSX und Saturn)* vorgemacht, das aufgrund mangelnden Erfolges aber nie ins Englische übersetzt wurde. Übrigens handelt es sich bei *Project Berkley* nicht um das *Virtua Fighter RPG* (siehe Seite 41).

2. Angekündigt ist bisher noch nichts. Im April '98 erschien in Japan der zweite Teil für den Saturn, von dem es keine englischsprachige Version gibt. Sega hat ja bereits mit *Phantasy Star* bewiesen, daß eine etablierte Serie nicht unbedingt fortgesetzt werden muß, und auch Sonic hat eine ganze Konsolengeneration verschlafen.

3. Tatsächlich sind Enix und SquareSoft die einzigen namhaften Third-Party-Entwickler, die sich nicht für den Dreamcast engagieren. Enix zeigt sich bei neuen Hardware-Systemen grundsätzlich äußerst vorsichtig und läßt anfangs erst einige Testballons steigen, wie es beispielsweise auch mit *Wonder Project J2* und *Mischief Makers* für Nintendo⁶⁴ geschah. SquareSoft föhlt

FREAK SHOP

PSX - GAMES:

5th Element	84,95
Mega Man Legends (12)	79,95
Mega Man X4 (12)	89,95
Monster Trucks	69,95
Motor Racer 2	84,95
Music	89,95
Nascar Racing '99	84,95
NBA Live '99	84,95
Need for Speed 3	84,95
Newman Has Racing	79,95
NFL Blitz (12)	79,95
NHL Hockey '99	84,95
Nightmare Creatures	89,95
Ninja	89,95
off- & ungeschnitten - roten Blau	84,95
O.D.T.	84,95
Pet in TV	74,95
Planet Air Excit. Snowboard	84,95
Phane Crazy (12)	84,95
Pocket Fighters	79,95
Pool Shark (12)	79,95
Populous - Schöpfung (01)	84,95
Poy Poy	59,95
Premier Manager '99 (01)	79,95
Pro Pinball - Big Race...	84,95
Payday	79,95
R-Type Collection	79,95
Race Racer	89,95
Racing Simulation 2 (12)	84,95
Rebel Assault 2	79,95
Resident Evil D.C.	89,95
Rival Schools	89,95
Riven - Myst 2	89,95
Road Rash 3D	79,95
Rogue Trip	79,95
Rosco McQueen	79,95
Rushdown	79,95
S.C.A.R.S.	84,95
San Francisco Rush	69,95
Sentiment Returns	79,95
Shadow Gunner	79,95
Showdown	89,95
Shanghai 3D (01)	84,95
Spawn	69,95
Spyro the Dragon	79,95
Street (12)	84,95
Streetfighter Alpha 2	69,95
Streetfighter Collection	79,95
Syndicate Wars	89,95
Tai-Fu (01)	84,95
Teiken 3	89,95
Tenchu	89,95
Test Drive 5	84,95
Test Drive 4	84,95
Test Drive Xtreme	84,95
Tiger Woods '99 (12)	84,95
Tiger Woods '99 (12)	84,95
Tiga Touring Car 2	79,95
Tomb Raider 2	69,95
Tomb Raider 2 & Spielberater & Memory Card	89,95
Tombrader 3	89,95
Top Titen	89,95
Touge	79,95
Turk 1 (01)	84,95
Turk 2 (12)	84,95
Turk 3 (12)	84,95
Turk 4 (12)	84,95
Turk 5 (12)	84,95
Turk 6 (12)	84,95
Turk 7 (12)	84,95
Turk 8 (12)	84,95
Turk 9 (12)	84,95
Turk 10 (12)	84,95
Turk 11 (12)	84,95
Turk 12 (12)	84,95
Turk 13 (12)	84,95
Turk 14 (12)	84,95
Turk 15 (12)	84,95
Turk 16 (12)	84,95
Turk 17 (12)	84,95
Turk 18 (12)	84,95
Turk 19 (12)	84,95
Turk 20 (12)	84,95
Turk 21 (12)	84,95
Turk 22 (12)	84,95
Turk 23 (12)	84,95
Turk 24 (12)	84,95
Turk 25 (12)	84,95
Turk 26 (12)	84,95
Turk 27 (12)	84,95
Turk 28 (12)	84,95
Turk 29 (12)	84,95
Turk 30 (12)	84,95
Turk 31 (12)	84,95
Turk 32 (12)	84,95
Turk 33 (12)	84,95
Turk 34 (12)	84,95
Turk 35 (12)	84,95
Turk 36 (12)	84,95
Turk 37 (12)	84,95
Turk 38 (12)	84,95
Turk 39 (12)	84,95
Turk 40 (12)	84,95
Turk 41 (12)	84,95
Turk 42 (12)	84,95
Turk 43 (12)	84,95
Turk 44 (12)	84,95
Turk 45 (12)	84,95
Turk 46 (12)	84,95
Turk 47 (12)	84,95
Turk 48 (12)	84,95
Turk 49 (12)	84,95
Turk 50 (12)	84,95
Turk 51 (12)	84,95
Turk 52 (12)	84,95
Turk 53 (12)	84,95
Turk 54 (12)	84,95
Turk 55 (12)	84,95
Turk 56 (12)	84,95
Turk 57 (12)	84,95
Turk 58 (12)	84,95
Turk 59 (12)	84,95
Turk 60 (12)	84,95
Turk 61 (12)	84,95
Turk 62 (12)	84,95
Turk 63 (12)	84,95
Turk 64 (12)	84,95
Turk 65 (12)	84,95
Turk 66 (12)	84,95
Turk 67 (12)	84,95
Turk 68 (12)	84,95
Turk 69 (12)	84,95
Turk 70 (12)	84,95
Turk 71 (12)	84,95
Turk 72 (12)	84,95
Turk 73 (12)	84,95
Turk 74 (12)	84,95
Turk 75 (12)	84,95
Turk 76 (12)	84,95
Turk 77 (12)	84,95
Turk 78 (12)	84,95
Turk 79 (12)	84,95
Turk 80 (12)	84,95
Turk 81 (12)	84,95
Turk 82 (12)	84,95
Turk 83 (12)	84,95
Turk 84 (12)	84,95
Turk 85 (12)	84,95
Turk 86 (12)	84,95
Turk 87 (12)	84,95
Turk 88 (12)	84,95
Turk 89 (12)	84,95
Turk 90 (12)	84,95
Turk 91 (12)	84,95
Turk 92 (12)	84,95
Turk 93 (12)	84,95
Turk 94 (12)	84,95
Turk 95 (12)	84,95
Turk 96 (12)	84,95
Turk 97 (12)	84,95
Turk 98 (12)	84,95
Turk 99 (12)	84,95
Turk 100 (12)	84,95
Turk 101 (12)	84,95
Turk 102 (12)	84,95
Turk 103 (12)	84,95
Turk 104 (12)	84,95
Turk 105 (12)	84,95
Turk 106 (12)	84,95
Turk 107 (12)	84,95
Turk 108 (12)	84,95
Turk 109 (12)	84,95
Turk 110 (12)	84,95
Turk 111 (12)	84,95
Turk 112 (12)	84,95
Turk 113 (12)	84,95
Turk 114 (12)	84,95
Turk 115 (12)	84,95
Turk 116 (12)	84,95
Turk 117 (12)	84,95
Turk 118 (12)	84,95
Turk 119 (12)	84,95
Turk 120 (12)	84,95
Turk 121 (12)	84,95
Turk 122 (12)	84,95
Turk 123 (12)	84,95
Turk 124 (12)	84,95
Turk 125 (12)	84,95
Turk 126 (12)	84,95
Turk 127 (12)	84,95
Turk 128 (12)	84,95
Turk 129 (12)	84,95
Turk 130 (12)	84,95
Turk 131 (12)	84,95
Turk 132 (12)	84,95
Turk 133 (12)	84,95
Turk 134 (12)	84,95
Turk 135 (12)	84,95
Turk 136 (12)	84,95
Turk 137 (12)	84,95
Turk 138 (12)	84,95
Turk 139 (12)	84,95
Turk 140 (12)	84,95
Turk 141 (12)	84,95
Turk 142 (12)	84,95
Turk 143 (12)	84,95
Turk 144 (12)	84,95
Turk 145 (12)	84,95
Turk 146 (12)	84,95
Turk 147 (12)	84,95
Turk 148 (12)	84,95
Turk 149 (12)	84,95
Turk 150 (12)	84,95
Turk 151 (12)	84,95
Turk 152 (12)	84,95
Turk 153 (12)	84,95
Turk 154 (12)	84,95
Turk 155 (12)	84,95
Turk 156 (12)	84,95
Turk 157 (12)	84,95
Turk 158 (12)	84,95
Turk 159 (12)	84,95
Turk 160 (12)	84,95
Turk 161 (12)	84,95
Turk 162 (12)	84,95
Turk 163 (12)	84,95
Turk 164 (12)	84,95
Turk 165 (12)	84,95
Turk 166 (12)	84,95
Turk 167 (12)	84,95
Turk 168 (12)	84,95
Turk 169 (12)	84,95
Turk 170 (12)	84,95
Turk 171 (12)	84,95
Turk 172 (12)	84,95
Turk 173 (12)	84,95
Turk 174 (12)	84,95
Turk 175 (12)	84,95
Turk 176 (12)	84,95
Turk 177 (12)	84,95
Turk 178 (12)	84,95
Turk 179 (12)	84,95
Turk 180 (12)	84,95
Turk 181 (12)	84,95
Turk 182 (12)	84,95
Turk 183 (12)	84,95
Turk 184 (12)	84,95
Turk 185 (12)	84,95
Turk 186 (12)	84,95
Turk 187 (12)	84,95
Turk 188 (12)	84,95
Turk 189 (12)	84,95
Turk 190 (12)	84,95
Turk 191 (12)	84,95
Turk 192 (12)	84,95
Turk 193 (12)	84,95
Turk 194 (12)	84,95
Turk 195 (12)	84,95
Turk 196 (12)	84,95
Turk 197 (12)	84,95
Turk 198 (12)	84,95
Turk 199 (12)	84,95
Turk 200 (12)	84,95
Turk 201 (12)	84,95
Turk 202 (12)	84,95
Turk 203 (12)	84,95
Turk 204 (12)	84,95
Turk 205 (12)	84,95
Turk 206 (12)	84,95
Turk 207 (12)	84,95
Turk 208 (12)	84,95
Turk 209 (12)	84,95
Turk 210 (12)	84,95
Turk 211 (12)	84,95
Turk 212 (12)	84,95
Turk 213 (12)	84,95
Turk 214 (12)	84,95
Turk 215 (12)	84,95
Turk 216 (12)	84,95
Turk 217 (12)	84,95
Turk 218 (12)	84,95
Turk 219 (12)	84,95
Turk 220 (12)	84,95
Turk 221 (12)	84,95
Turk 222 (12)	84,95
Turk 223 (12)	84,95
Turk 224 (12)	84,95
Turk 225 (12)	84,95
Turk 226 (12)	84,95
Turk 227 (12)	84,95
Turk 228 (12)	84,95
Turk 229 (12)	84,95
Turk 230 (12)	84,95
Turk 231 (12)	84,95
Turk 232 (12)	84,95
Turk 233 (12)	84,95
Turk 234 (12)	84,95
Turk 235 (12)	84,95
Turk 236 (12)	84,95
Turk 237 (12)	84,95
Turk 238 (12)	84,95
Turk 239 (12)	84,95
Turk 240 (12)	84,95
Turk 241 (12)	84,95
Turk 242 (12)	84,95
Turk 243 (12)	84,95
Turk 244 (12)	84,95
Turk 245 (12)	84,95
Turk 246 (12)	84,95
Turk 247 (12)	84,95
Turk 248 (12)	84,95
Turk 249 (12)	84,95
Turk 250 (12)	84,95
Turk 251 (12)	84,95
Turk 252 (12)	84,95
Turk 253 (12)	84,95
Turk 254 (12)	84,95
Turk 255 (12)	84,95
Turk 256 (12)	84,95
Turk 257 (12)	84,95
Turk 258 (12)	84,95
Turk 259 (12)	84,95
Turk 260 (12)	84,95
Turk 261 (12)	84,95
Turk 262 (12)	84,95
Turk 263 (12)	84,95
Turk 264 (12)	84,95
Turk 265 (12)	84,95
Turk 266 (12)	84,95
Turk 267 (12)	84,95
Turk 268 (12)	84,95
Turk 269 (12)	84,95
Turk 270 (12)	84,95
Turk 271 (12)	84,95
Turk 272 (12)	84,95
Turk 273 (12)	84,95
Turk 274 (12)	84,95
Turk 275 (12)	84,95
Turk 276 (12)	84,95
Turk 277 (12)	84,95
Turk 278 (12)	84,95
Turk 279 (12)	84,95
Turk 280 (12)	84,95
Turk 281 (12)	84,95
Turk 282 (12)	84,95
Turk 283 (12)	84,95
Turk 284 (12)	84,95
Turk 285 (12)	84,95
Turk 286 (12)	84,95
Turk 287 (12)	84,95
Turk 288 (12)	84,95
Turk 289 (12)	84,95
Turk 290 (12)	84,95
Turk 291 (12)	84,95
Turk 292 (12)	84,95
Turk 293 (12)	84,95
Turk 294 (12)	84,95
Turk 295 (12)	84,95
Turk 296 (12)	84,95
Turk 297 (12)	84,95
Turk 298 (12)	84,95
Turk 299 (12)	84,95
Turk 300 (12)	84,95
Turk 301 (12)	84,95
Turk 302 (12)	84,95
Turk 303 (12)	84,95
Turk 304 (12)	84,95
Turk 305 (12)	84,95
Turk 306 (12)	84,95
Turk 307 (12)	84,95
Turk 308 (12)	84,95
Turk 309 (12)	84,95
Turk 310 (12)	84,95
Turk 311 (12)	84,95
Turk 312 (12)	84,95
Turk 313 (12)	84,95
Turk 314 (12)	84,95
Turk 315 (12)	84,95
Turk 316 (12)	84,95
Turk 317 (12)	84,95
Turk 318 (12)	84,95
Turk 319 (12)	84,95
Turk 320 (12)	84,95
Turk 321 (12)	84,95
Turk 322 (12)	84,95
Turk 323 (12)	84,95
Turk 324 (12)	84,95
Turk 325 (12)	84,95
Turk 326 (12)	84,95
Turk 327 (12)	84,95
Turk 328 (12)	84,95
Turk 329 (12)	84,95
Turk 330 (12)	84,95
Turk 331 (12)	84,95
Turk 332 (12)	84,95
Turk 333 (12)	84,95
Turk 334 (12)	84,95
Turk 335 (12)	84,95
Turk 336 (12)	84,95
Turk 337 (12)	84,95
Turk 338 (12)	84,95
Turk 339 (12)	84,95
Turk 340 (12)	84,95
Turk 341 (12)	84,95
Turk 342 (12)	84,95
Turk 343 (12)	84,95
Turk 344 (12)	84,95
Turk 345 (12)	84,95
Turk 346 (12)	84,95
Turk 347 (12)	84,95
Turk 348 (12)	84,95
Turk 349 (12)	84,95
Turk 350 (12)	84,95
Turk 351 (12)	84,95
Turk 352 (12)	84,95
Turk 353 (12)	84,95
Turk 354 (12)	84,95
Turk 355 (12)	84,95
Turk 356 (12)	84,95
Turk 357 (12)	84,95
Turk 358 (12)	84,95
Turk 359 (12)	84,95
Turk 360 (12)	84,95
Turk 361 (12)	84,95
Turk 362 (12)	84,95
Turk 363 (12)	

sich dagegen äußerst eng mit Sony verbunden, ohne daß es irgendwelche offiziellen Aussagen zu Exklusivverträgen oder ähnlichem gibt. Gerüchten zufolge wurden in Japan schon einzelne Prototypen der PlayStation-2-Entwicklungssysteme an handverlesene Firmen ausgeliefert. Vor dem Jahre 2000 ist mit einem Danach der sagenumwobenen Konsole allerdings nicht zu rechnen.

4. In diesem Punkt gibt sich Sega Deutschland noch bedeckt und macht den Internet-Fans wenig Hoffnung. Sollte sich im Laufe dieses Jahres die Preispolitik der Telekom und ihrer Konkurrenten aber weiterhin so positiv gestalten, könnte dies auch Auswirkungen auf Segas Entscheidung haben. Zur Zeit sieht es ganz danach aus, als ob das Modem separat ausgeliefert wird. Dies würde dem Verkaufspreis und damit gleichzeitig den Erfolgsaussichten des Dreamcasts zugute kommen.

Unheilige Importeure

Ich möchte, wie so viele andere auch, meinem Ärger über das Import-Verbot von Sony Luft machen. Es ist unverzeihlich, daß Sony uns Import-Fans auf eine Stufe mit Raubkopierern stellt. Was haben wir denn Schlimmes getan, daß sie uns wie Unheilige verfolgen? Ich sehe ja ein, daß jede Niederlassung einer Firma ihr eigenes Budget hat, und wenn die Gewinne nicht wie erwartet ausfallen, sind die Arbeitsplätze vieler Menschen gefährdet. Aber wenn die deutschen Fassungen so stümperhaft sind, braucht man sich nicht zu wundern, daß die Kunden ihr Vertrauen in die PAL-Versionen verlieren. Es gibt drei Gründe, weshalb Importe besser sind:

1. Die Konvertierungszeit. Warum dauert es immer mehrere Monate, bis die Spiele endlich in Deutschland erscheinen?
2. Die Qualität der Konvertierungen. *Suikoden* wurde ewig lange angekündigt, ständig verschoben und dann mit fetten, Letterbox-

großen Streifen, nicht angepaßt und unübersetzt herausgebracht. (...)

3. Die Qualität der Übersetzung. („Als ich Soldat war, was hab' ich gelacht.“)

Warum bekommen wir Europäer von allen Versionen immer die schlechtesten? Als *Final Fantasy VII* in den USA und Europa in erweiterter Form erschien, gingen die armen, so vernachlässigten Japaner auf die Barrikaden, weil sie die Version auch haben wollten. Und schließlich bekamen sie sie. Bei uns wäre das undenkbar. Würden wir uns über *FFVII* beschweren, würde es höchstens heißen: „Seid doch froh, daß ihr das Spiel überhaupt bekommt.“ Mein besonderer Dank geht an Namco für die herrliche Konvertierungsarbeit an *Tekken 3*. Mit fetten Balken kommt das Spiel doch um einiges cooler. Außerdem wurde die Geschwindigkeit so drastisch gesenkt, daß auch über 70jährige das Spiel noch gemütlich zocken können. Wohl an einen breiteren Kundenstamm gedacht?

Ich bin nur gewillt, PAL-Fassungen zu kaufen, wenn sie qualitativ gleichwertig sind, also, von der Geschwindigkeit angepaßt und vernünftig übersetzt. Wenn das zuviel verlangt ist, will ich zumindest, daß die Spiele zeitgleich mit dem US-Release erhältlich sind. Schließlich sind wir auch Kunden und haben, (...), das Recht auf Qualität. (...)

Man sollte Importe nicht verbieten, sondern den Freaks nur keinen Grund geben, die Spiele zu importieren.

**Thorsten Zimmer und Martin Tremmel,
Mannheim**

neXt Level:

Das von Konami und Sony ausgesprochene Import-Verbot ist das zur Zeit beherrschende Thema in der Videospielszene. Nicht wenige

Fans fühlen sich durch dieses Vorgehen persönlich angegriffen und reagieren verständnislos. Schließlich bleibt angesichts stark verzögerter oder komplett ausbleibender PAL-Releases keine andere Möglichkeit als der Import, um an begehrte Spiele heranzukommen. Ein Mißstand, den die deutschen beziehungsweise europäischen Niederlassungen der Software-Konzerne selbst geschaffen haben und bei der Lösung des Problems nun das Kind mit dem Bade ausschütten. Nintendo praktiziert ein solches Import-Verbot übrigens schon seit langem und gründet es rechtlich auf das Fehlen der vom TÜV ausgestellten CE-Zeichen auf importierten Modulen, Konsolen und Zubehörteilen. Inzwischen ist es Nintendo aber gelungen, den Mißstand weitestgehend in den Griff zu bekommen. Toptitel wie *Zelda* oder *Barjo-Kazooie* erschienen weltweit fast zeitgleich, sind perfekt auf PAL angepaßt und mehrsprachig, so daß sich niemand mit einer vermeintlich schlechten Übersetzung herumplagen muß. An diesem kundenfreundlichen Verhalten sollten sich andere Firmen ruhig ein Beispiel nehmen.

Wer meint, daß Sony und Co. nicht die Kompetenzen für ein solches Verbot besitzen, sieht sich leider getäuscht. Zwar haben Großkonzerne noch immer keine gesetzgeberischen Vollmachten, doch können sie den Vertrieb ihrer Produkte weltweit reglementieren. Somit dürfen sich zwar Privatpersonen jederzeit ihre Spiele im Ausland besorgen, aber Händler nicht. Laut Sony hat jeder Fan weiterhin uneingeschränkt die Möglichkeit, sich Importe privat oder per Internet zu ordern. Falls dies allerdings keine Einschränkung sein soll, stellt sich natürlich die Frage, inwieweit durch das Verbot die Zahl der Importe reduziert werden soll. Sony schadet mit diesem Vorgehen zwar den kleinen Fachhändlern, schützt aber gleichzeitig die Interessen der autorisierten Vertriebswege, die ihre Produkte direkt bei SCED beziehen.

Trotzdem kann diese Vorgehensweise keinesfalls als annehmbar bezeichnet werden. Im Jahrzehnt wegfallender Handelssperren und globaler Marketingstrategien ist ein Import-Verbot einfach nicht mehr zeitgemäß.

Gerüchteküche

Euer Mag hebt sich innovativ von den anderen Zeitschriften ab, weshalb ich euch auch so treu bin. Mein Hauptanliegen sind folgende Fragen:

1. Kann man noch mit einer PAL-Version von *Parasite Eve* (vgl. XL 9/97) rechnen?
2. Gibt es schon irgendwelche Gerüchte über *Tekken 4*?

Wertungserklärung

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

Wir verzichten auf eine Kaufempfehlung in Form eines Gütesiegels, da diese Entscheidung letztlich jeder für sich selbst treffen muß. Als Übergang in die „Spitzenklasse“ der Videospiele kann aber die 85%-Grenze angesehen werden. Obwohl in den meisten Fällen nur ein Redakteur als Autor eines Textes verantwortlich zeichnet, entscheidet die gesamte Redaktion über die entsprechende Wertung, um eine objektive Beurteilung zu gewährleisten.

3. Da ich ein großer Fan von *PaRappa the Rapper* bin, hätte ich gern gewußt, ob ein Nachfolger geplant ist.

4. Irgendwo las ich mal, daß ein *Tenchi Muyo*-Knobelspiel auch in Deutschland erscheinen soll. Wißt ihr Näheres?

Joshua Salewski, Düsseldorf

neXt Level:

1. Das von SquareSoft angekündigte weltweite Engagement brachte als Ergebnis das Joint Venture mit Electronic Arts, das sich allerdings nur auf Japan und die USA erstreckt. In Europa hat sich noch kein Vertrieb für *Parasite Eve* gefunden. Bei SquareSoft spielt man zwar seit einiger Zeit mit dem Gedanken, eine Europa-Zentrale zu eröffnen, doch bis sich in dieser Beziehung etwas Konkretes ergibt, ist das Thema *Parasite Eve* schon lange durch.

2. Gerüchte gibt es immer und überall, nur sind sie im Fall von *Tekken 4* leider äußerst nebulös. Doch wollen wir an dieser Stelle einmal ein Auge zudrücken und dem Klatsch eine Chance gewähren: Von Namcos Managing Director Asada stammt angeblich die Aussage, daß *Tekken 4* für eine andere Hardware erscheinen werde, als allgemein angenommen wird. Na, wenn das kein Nährboden für die wildesten Spekulationen ist!

3 Masaya Matsura hatte bereits Anfang '98 eine Fortsetzung angekündigt, von der allerdings bis zum heutigen Tag nichts Neues vermeldet wurde. Diese soll auch einen Zweispieler-Modus bieten, wie er von vielen Spielern gefordert wurde. Angesichts der gewaltigen Popularität von Musik-Spielen in Japan (*Beat Mania*, *Pop'n Music*, *Bust A Groove*) kann man aber ruhigen Gewissens davon ausgehen, daß der kleine „Urvater des Trends“ schon bald sein Comeback feiern wird.

4. Pioneers abstruse Anime-Serie ist in Deutschland noch relativ unbekannt, so daß der Release eines Spiels zu dem Thema eher unwahrscheinlich ist. Doch da es bereits Pläne für eine deutschsprachige Videoreihe gibt, ist in dieser Beziehung nichts unmöglich. Der japanische Markt ist übrigens mit unzähligen *Tenchi Muyo*-Spielen für Super Nintendo, Saturn und PlayStation überschwemmt. In der Regel zeichnen sich solche Anime-Lizenzen aber nicht durch spielerische Qualitäten aus und richten sich primär an die hartgesotteten Fans der Serie.

Polygonschlacht

Euer Bericht über die Tokyo Game Show hat mir sehr gefallen. Auch die Kritik in bezug auf die gezeigten Dreamcast-Spiele finde ich nur fair. Wie viele andere Spieler bin ich aber davon überzeugt, daß Sega diesmal mit der neuen Konsole mehr Erfolg haben wird, als es

in den letzten Jahren der Fall war. Nintendo wird es schwer haben, da der Dreamcast mit Sicherheit alle Erwartungen erfüllen wird, die man einst an das „Ultra 64“ gestellt hatte. Wie auch immer, die Zukunft wird's zeigen. Hier noch ein paar Fragen:

1. Erscheint *Alien vs. Predator* noch für die PlayStation? Es war ja mal angekündigt.

2. Unterstützt *Zelda 64* das 4-MB-Expansion-Pak oder nicht?

3. In XL 10/98 hattet ihr ein Interview mit *WipEout 64*-Lead-Designer Rob Francis und Assistant Producer Tamara Anghie. Mr. Francis erklärte, daß bei *WipEout 2097* etwa 2.000 Polygone pro Sekunde bei 30 Frames erreicht würden. Bei der N64-Version standen ihm aber nur die Hälfte zur Verfügung. Wieso? Kann das N64 bei 30 Frames nicht mehr darstellen oder liegt es an den zusätzlichen Effekten, die Rechenpower fressen?

via E-Mail

neXt Level:

1. Laut Fox Interactive wird *Alien vs. Predator* nur für PC erscheinen. Für die PlayStation ist zur Zeit lediglich *Alien Resurrection* in der Entwicklung.

2. Nein. Als das Miyamoto-Team mit den Entwicklungsarbeiten an dem Spiel begann, war es zwar für das 64DD geplant, das ja bekanntlich mit der RAM-Erweiterung ausgeliefert werden sollte. Doch war das Expansion Pak in dem Fall nur als Cache (Speicherpuffer) vorgesehen, um die Ladezeiten von der Disk zu reduzieren. Als dann die Zukunft des 64DD immer unsicherer wurde und die Nintendo-Oberen beschlossen, *Zelda 64* auf Cartridge herauszubringen, fiel die Expansion-Pak-Unterstützung ganz unter den Tisch. Dies konnte offenbar nicht mehr kurzfristig rückgängig gemacht werden, nachdem bekannt war, daß die Speichererweiterung unabhängig vom 64DD auf den Markt kommen würde.

3. Du hast die Frage zum Teil schon selbst beantwortet. Das N64 ist der PlayStation in der Zahl der gleichzeitig darstellbaren Polygone tatsächlich unterlegen. Dieses Manko macht die Silicon-Graphics-Hardware jedoch durch andere Fähigkeiten wieder wett. Laut Mr. Francis können durch die perspektivisch korrekte Projektion von Texturen die gleichen optischen Ergebnisse auf dem N64 auch mit deutlich weniger Polygonen erzielt werden als auf der PlayStation. Dabei kommt es gleichzeitig seltener zu Blitzern, Polygonverzerrungen, Texture-Warping und anderen Grafikfehlern als bei der Konkurrenzkonsole – alles rechenintensive Vorgänge, die natürlich zu Lasten der Polygonmenge gehen. Trotzdem kann man aus den Statements von Herrn Francis keine allgemeingültigen Schlüsse ziehen und auf gar

keinen Fall ableiten, daß das N64 nur halb so viele Polygone gleichzeitig darstellen kann wie die PlayStation. Das wäre völlig falsch.

Schließlich ist *WipEout 64* nun mal das erste N64-Projekt dieses Teams, und keinem Entwickler gelingt es auf Anhieb, eine Hardware perfekt auszunutzen. Das sieht man schon daran, wenn man beispielsweise *Turok 2* mit seinem Vorgänger oder *Zelda - Ocarina of Time* mit *Super Mario 64* vergleicht.

Liste indizierter Videospiele (Stand Dezember 1998)

Zur Zeit befinden sich 319 Computer- und Videospiele auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Diese Titel dürfen nicht beworben oder an Minderjährige verkauft werden. 57 der Titel sind bundesweit beschlagnahmt und dürfen nicht gehandelt oder Minderjährigen (auch nicht von ihren Erziehungsberechtigten) zugänglich gemacht werden. An dieser Stelle folgt ein Auszug relevanter Einträge aus der Gesamtliste.

Area 51	GT Interactive
Cannon Fodder	Virgin Interactive
Crusader – No Remorse	Electronic Arts
Dark Forces	Softgold
Die Hard-Arcade	Sega
Die Hard Trilogy	Fox Interactive
Doom	ID Software
Duke Nukem 3D	3D Realms
Final Doom	ID Software
Flying Shark	Taito
GoldenEye 007	Rare
Green Beret	Konami
Killer Instinct	Rare
Lethal Enforcers	Konami
Lethal Enforcers II – Gun Fighters	Konami
Loaded	Gremlin Interactive
Mortal Kombat ⁽¹⁾⁽²⁾	Acclaim Entertainment
Mortal Kombat II ⁽¹⁾⁽²⁾	Acclaim Entertainment
Mortal Kombat 3 ⁽¹⁾⁽²⁾	Williams Entertainment
Mortal Kombat 4 ⁽²⁾	Midway
Mortal Kombat Trilogy	Midway
Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero	Midway
Project Overkill	Konami
Quake	ID Software
Re-Loaded	Gremlin Interactive
Resident Evil 2	Capcom
Super Double Dragon	Tradewest
Time Crisis	Sony
Total Carnage	Midway/Black Pearl Software
Virtua Cop	Sega
Virtua Cop 2	Sega
War Gods	GT Interactive
Wolfenstein 3D ⁽¹⁾	Apogee Software

⁽¹⁾ bundesweit beschlagnahmt nach § 131 StGB

⁽²⁾ ausgenommen Game-Boy-Version

SONIC ADVENTURE



Zu 16-Bit-Zeiten war Sonic ein Superstar, der in Japan zwar nie den erhofften Erfolg erzielte, im Westen aber selbst Mario harte Konkurrenz machte. Seit 1994 ist es um den pfeilschnellen Igel etwas still geworden. Der Saturn kam und ging ohne ein richtiges Sonic-Abenteuer, und manch einer bangte schon um das Fortbestehen der stacheligen Lege-nde, dessen einzige Lebenszeichen die Spielesammlung *Sonic Jam* und der Fun-Racer *Sonic R* waren. Doch Sega hatte Größeres mit dem po-



Sonics Dreamcast-Debüt fand nicht zum Launch, sondern einige Wochen später am 23. Dezember statt. Dies ist sicherlich kein Beinbruch, denn anders als die Kollegen von Nintendo macht Sega damit den Erfolg der neuen Konsole vom eigenen Maskottchen abhängig. *Sonic Adventure* besitzt unbestreitbar die Qualitäten eines Vorzeigetitels: Neben einigen spielerischen Innovationen hat es auch eine farbenfrohe wie detaillierte Grafik zu bieten, die nicht unter dem kalten PC-Look anderer Spiele leidet.



Dank Tails Doppeldeckerflugzeug Tornado erobert der blaue Igel auch die Lüfte

pulieren Firmenmaskottchen vor, und das war auf der 32-Bit-Konsole scheinbar nicht zu realisieren.

Mit geballter Dreamcast-Power im Rücken kehrt Sonic nun in sein angestammtes Jump&Run-Terrain zurück. Während das High-Speed-Gameplay und das Ringe Einsammeln aus früheren Zeiten beibehalten wurden, war der Sprung von der Zweidimensionalität in den 3D-Raum unumgänglich. Völlige Bewegungsfreiheit nach dem Vorbild eines Marios wird Sonic allerdings nicht immer genießen können. Es werden regelmäßig Abschnitte eingestreut, in denen ähnlich wie bei *Crash Bandicoot* ein Pfad vorgegeben ist, dem der Held folgen muß, während die Kamera gekonnt durch die Szenarien schwenkt. Dabei erreicht die Spielgeschwindigkeit bisweilen ein atemberaubendes Niveau, wenn der Igel Häuserwände hochrennt oder durch Loopings rast – ganz wie in alten Zeiten. Nur an heiklen Stellen, wenn Sonic sich beispielsweise an den Landekufen eines Helikopters festhält, der ihn zum nächsten Spielab-





seine eigenen Beweggründe, um gegen Robotnik zu kämpfen, und sieht das Spiel aus seiner ganz persönlichen Perspektive. Auf diese Weise kann das Abenteuer in sechs Varianten gemeistert werden, in denen die besonderen Fähigkeiten der einzelnen Charaktere verschiedene Lösungswege eröffnen. Dabei wurde das Problem der Kameraperspektive, der

schnitt befördert, wird das Tempo ein wenig gedrosselt. Des Igels Schnelligkeit verlangt der Dreamcast-Hardware sehr viel ab und zwang die Entwickler zu Kompromissen. So werden weiter entfernte Hintergründe lediglich zweidimensional dargestellt, um die versprochenen 60 Frames pro Sekunde realisieren zu können. Dank Power VR2 bleibt dabei noch genug Rechenleistung für aufwendige Lichteffekte und Anti-Aliasing.

Der wichtigere Teil des Spiels sind aber weniger die Hochgeschwindigkeitseinlagen als der Adventure-Part. Um dem Bösewicht Dr. Eggman alias Dr. Robotnik das Fürchten zu lehren, stehen neben Sonic noch fünf weitere Charaktere zur Auswahl, die alleamt über individuelle Fähigkeiten verfügen (siehe Extrakästen). Jeder hat

Knackpunkt aller 3D-Spiele mit völliger Bewegungsfreiheit, ähnlich wie bei *Zelda - Ocarina of Time* elegant gelöst. So wird in jeder Szene ein optimaler Blickwinkel vorgegeben, der nicht



In den Stages mit völliger Bewegungsfreiheit ist stets ein idealer Blickwinkel vorgegeben

nur freie Sicht gewährt, sondern an kniffligen Stellen auch den richtigen Weg weist. Der Igel selbst kann seine Rollattacke mit Hilfe einer Art Zielerfassung auch in der Tiefe des Raumes treffsicher ausführen. Sonic-Team-Chef Yuji Naka verspricht ein ausgewogenes Verhältnis von Action- und Puzzle-Elementen, das dem Spieler sehr viele Freiheiten eröffnet. Durch verschiedene Mini-Games, die Unterstützung des Virtual Memory Systems und voraussichtlich sogar des Modems versucht Sega, dem Spieler viel zu bieten. Dazu gehört auch die umfangreiche Sprachausgabe, mit der sich der Igel und seine Freunde verständlich machen.

Sollte es Sega gelingen, Sonic in einer gleichfalls abwechslungsreichen wie technisch konkurrenzfähigen Spielewelt wiederaufstehen zu lassen, dürfte dies dem Erfolg des Dreamcasts äußerst dienlich sein. In der kommenden neXt Level folgt ein Test des mit Spannung erwarteten Spiels. ■



Amy



Die Igel-Dame ist eine engagierte Tierschützerin und daher zwangsläufig eine Gegnerin von Dr. Robotnik, der sich einen Spaß daraus macht, die hilflosen Wesen einzusperren.

Big the Cat



Erster Neuzugang in der Sonic-Riege ist die Katze Big, die mit einer Angel ausgestattet ist. Sie ist auf der Suche nach einem Froach, der verschwunden ist, nachdem er einen Chaos Emerald verschluckt hat.

E-102



Dieser Kampfroboter wurde von Dr. Robotnik erschaffen und ist der erste Sonic-Charakter der mit einer Waffe ausgerüstet ist, mit der er sich seinen Weg freischießen kann.

Knuckles



Das Maulwurfwesen ist eigentlich Sonics Feind, verbündet sich in der Not aber auch bisweilen mit dem Igel. Knuckles kann Löcher graben und Häuserwände erklettern, wodurch er viele versteckte Areale erreicht.

Sonic



Der Titelheld hat den Sprung auf den Dreamcast ohne Probleme überstanden und wirbelt genauso wild durch die Level wie einst auf dem Mega Drive. Durch eine spezielle Zielerfassung kann er seine Gegner auch pfeilschnell im dreidimensionalen Raum attackieren.

Tails



Dank seiner zwei Schwänze kann der kleine Fuchs fliegen, läßt es sich in *Sonic Adventure* aber nicht nehmen, ein Flugzeug namens Tornado zu bauen, mit dessen Hilfe auch Sonic abheben kann.

Yuji Naka – Kopf des Sonic Teams

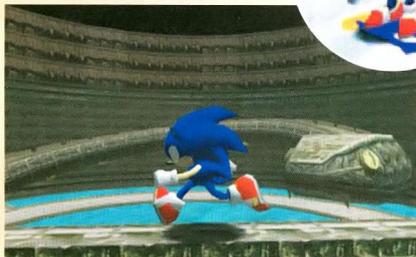
neXt Level sprach mit dem Mann, der als Producer im Sonic Team alle Fäden in der Hand hält und damit die Verantwortung für Segas Maskottchen trägt. Seit *Sonic the Hedgehog 3* (Mega Drive), dem bisher letzten Spiel des Sonic Teams mit dem sprintstarken Igel in der Hauptrolle, sind inzwischen mehr als viereinhalb Jahre vergangen. Höchste Zeit also für ein neues Igel-Abenteuer.



neXt Level: Ihr Team hat kein Sonic-Spiel für den Saturn entwickelt. Warum verhalfen Sie dem Igel nun zu einem Comeback?

Yuji Naka: Nach den verschiedenen Sonic-Spielen für Mega Drive wollte ich eine komplett neue Welt erschaffen und beschäftigte mich daher mit *NIGHTS*. Als die Entwicklungsarbeiten daran beendet waren, hörte ich vom Dreamcast-Projekt und dachte, daß mit dieser Hardware ein Sonic-Spiel ganz besonderer Qualität möglich wäre.

XL: Bitte erzählen Sie uns etwas über die Entwicklung des Spiels.



Sonics ausgedehntes Jogging-Training wird immer wieder von spektakulären Überraschungsmomenten unterbrochen

YN: Die Konzeptphase nahm etwa zwei Jahre in Anspruch, die Programmierung begann vor einem Jahr. Insgesamt arbeiten 100 Leute an dem Projekt, damit ist *Sonic Adventure* circa dreimal so teuer wie ein „normales“ Spiel von uns. Vor zwei Jahren haben wir eine Reise nach Mexiko gemacht, um ein Feeling für Dschungel und Abenteuer zu bekommen – quasi als Inspiration für das Spiel. Außerdem haben wir Daten gesammelt, z. B. Fotos gemacht, die als Vorlage für Texturen dienen.

XL: Welche Elemente früherer Sonic-Spiele haben Sie in *Sonic Adventure* mit einfließen lassen?

YN: Sonics Schnelligkeit und der abwechslungsreiche Spiel Aufbau, der möglicherweise der wichtigere Aspekt ist. Wir wollen, daß *Sonic Adventure* nicht nur ältere Spieler anspricht, sondern auch diejenigen, die bisher noch keine Bekanntheit mit Sonic gemacht haben. Für zusätzliche Abwechslung sollen die sechs Mini-Games sorgen, die man immer wieder spielen kann. Ich möchte, daß sich die Leute viele Male mit diesen Mini-Games beschäftigen, während sie sich dem Finale des Hauptspiels nähern.

XL: Warum haben Sie sich für den Titel *Sonic Adventure* entschieden? Das deutet doch auf eine ganz andere Art von Spiel hin.

YN: *Adventure* stand für uns zuerst einmal für Abenteuer, nicht für die Genrebezeichnung.



Das Spiel hat so viele Gameplay-Elemente, nicht bloß Action. Vielleicht können wir dem Wort ja eine neue Bedeutung geben (lacht). Im Spiel gibt es sechs Charaktere. Jeder stammt aus einer anderen Stadt und hat seine eigene Mission zu erfüllen. Das beeinflusst auch den Schwierigkeitsgrad und spricht eine vielschichtige Zielgruppe an.

XL: Wie viele Level umfaßt das Spiel?

YN: Die Anzahl der Level hat keine Bedeutung, denn durch den RPG-artigen Spiel Aufbau sagt eine Zahl nichts über die Spiel tiefe aus. Wie lange es dauern wird, um *Sonic Adventure*

„Als Inspiration haben wir eine Reise nach Mexiko gemacht“

durchzuspielen, läßt sich nicht sagen, da die verschiedenen *Adventure*-Elemente, die einzeln programmiert wurden, noch nicht zu einer Einheit zusammengefügt sind.



Nicht nur dieser knallbunte Flipper weckt Erinnerungen an selbige Mega-Drive-Zeiten



benötigt, um sie rennend zu durchqueren. Dabei habe ich natürlich nicht die Details aus den Augen verloren. Nachdem dies geschafft war, kam ich auf die Idee, das Areal auch für andere Charaktere nutzbar zu machen, denen Sonic begegnen kann, anstatt blindlings durch die Stage zu rasen. Dies ist einer der Grundgedanken, auf dem das ganze Spiel basiert. Im Gegensatz zu anderen Spielen, wo man durch riesige Areale läuft und nicht weiß, was man als nächstes machen soll, ist bei uns die Aufgabe immer klar zu erkennen.

XL: Jedem Charakter sind bestimmte Episoden innerhalb des Haupt szenarios zugeordnet. Kommt es dabei zu einer Interaktion, so daß man das Geschehen aus verschiedenen Perspektiven erleben kann?

YN: Ja, wenn man mit Sonic spielt und das erste Mal auf Knuckles trifft, wird man von ihm attackiert. Übernimmt man die Rolle von Knuckles, sieht man das Ganze aus seiner Perspektive und man kann nachvollziehen, warum es zu diesem Angriff kommt. Die einzelnen Charaktere beherrschen auch verschiedene Moves, was es ihnen ermöglicht, die Level auf ihre eigene Art und Weise zu meistern. Knuckles kann beispielsweise nach Schätzen graben.

XL: Der Dreamcast hat beeindruckende Sound-Fähigkeiten. Wie nutzen Sie diese aus?

YN: Anstelle von elektronischer Musik haben wir lebendigere Stile bevorzugt – alles heißere Sachen wie beispielsweise Rock 'n' Roll. Jeder Charakter hat sein eigenes Musikthema oder einen persönlichen Song.

XL: Inwieweit wird das fertige Spiel die Dreamcast-Hardware ausnutzen?

YN: Wir geben unser Bestes, um eine maximale Leistung aus der Hardware herauszuholen, doch bei jeder neuen Konsole gibt es so etwas wie eine Lernkurve bei der Entwicklung. In der näheren Zu-



Die kleinen Chaos-Wesen können auf das VMS kopiert und ähnlich wie Tamagotchi gepflegt werden. Sie helfen Sonic und seinen Freunden bei ihrem Abenteuer.

kunft, wenn wir mehr Erfahrungen gesammelt haben, wird auch mehr möglich sein. Ich denke, daß zum jetzigen Zeitpunkt kein Spiel

„Erstmalig konnte ich alle Ideen, die ich hatte, umsetzen“

auf dem Markt ist, das mit Sonic Adventure vergleichbar wäre. Wir haben einen neuen Standard geschaffen, und ich sehe in diesem Bereich keinen Konkurrenten. Erstmalig konnte ich alle Ideen, die ich für ein Spiel hatte, auch umsetzen.

XL: Vielen Dank für das Gespräch. ■



XL: Ergaben sich durch den dreidimensionalen Levelaufbau größere Probleme?

YN: Da Sonic sehr schnell ist, haben wir viel Zeit darauf verwendet, eine große Spielwelt zu entwerfen, für die er mehr als fünf Minuten



- Nicht einmal drei Tage hat es gedauert, bis die Erstauslieferung von 150.000 Dreamcasts in Japan ausverkauft war. Die genaue Zahl lautet 140.830 Geräte, die restlichen werden im Handel zu Promotion-Zwecken eingesetzt. Überraschenderweise wurden „nur“ 131.888 Einheiten von *Virtua Fighter 3tb* abgesetzt. Von *Godzilla Generations* gingen innerhalb der ersten drei Tage gut 40.000 Einheiten über den Ladentisch, von *Pen Pen Tricelton* ca. 30.000. *July* dürfte bei knapp 20.000 Stück hingegen bald Sammlerwert haben.

- Seit Anfang November hat Sega Europa einen neuen Firmenchef. Jean-Francois Cecilion war zuvor Boß von EMI Records und übernimmt das Amt von Kazutoshi Miyake, der weiterhin als CEO der Europa-Niederlassung fungiert.



Jean-Francois Cecilion, Sega Europe

- Neues von Kenji Eno: Die Release-Verzögerung von Warps Dreamcast-Spiel *D2* hält den Warp-Präsidenten nicht davon ab, weiterhin Anzeigen in japanischen Fachmagazinen zu schalten. Das neueste Motiv zeigt ein großes rotes Fragezeichen mit kleinem Warp-Logo unten in der Ecke. Zur Überbrückung gibt es am 25.2. *Real sound: Wind of Regret*. (Wir erinnern uns: Das Saturn-Adventure ohne Grafik, das allein über Sprachausgabe präsentiert wird.) Als besonderen Dreamcast-Bonus soll es diesmal auch diverse Hintergrundbilder geben.

- Koei hat ihr N64-Debüt, das Agenten-Abenteuer *WinBack*, erneut verschoben. Der aktuelle Termin lautet Juni.
- Konami hat die Entwicklung des N64-Spiels *Survivor: Day 1* eingestellt.



Survivor Day 1 (N64)

sag mir, wo die spiele sind

Auf Segas Second New Challenge Conference Anfang Oktober '98 sah für Dreamcast alles nach einem perfekten Start aus. Zum Launch am 27.11. sollten bekanntlich *Virtua Fighter 3tb*, *Sega Rally 2*, *Godzilla Generations*, *Pen Pen Tricelton* und *July* erhältlich sein. Bis zum Jahresende sollten wöchentlich neue Titel folgen: *Blue Stinger* am 3.12., *Geist Force* am 10.12., *Sonic Adventure* am 17.12. sowie *Incoming*, *Monaco Grand Prix*, *Seventh Cross* und *Evolution* am 23.12.

Knapp drei Wochen später, als alle Zeitschriften ihre Berichte im Kasten hatten, schwang Sega aus heiterem Himmel die ‚Verschiebungs-Keule‘. Die geänderten Termine waren aber noch nicht das Ende der Fahnenstange. *Blue Stinger* bekam inzwischen den vagen Termin „März“ verpaßt. Besonders interessant in diesem Zusammenhang: Beim Interview während der Conference berichtete Shinya Nishigaki von Climax Graphics, er würde seit mittlerweile 90 Tagen nur noch in der Firma schlafen, um den *Blue Stinger*-Termin am 3.12.98 halten zu können. Wir wollen natürlich nicht unterstellen, daß zum damaligen Zeitpunkt bereits abzusehen war, daß der Termin nicht zu halten ist. Hoffen wir, daß ein netter Nachbar in der Zwischenzeit mal den Briefkasten geleert hat und sich jemand um die armen Blumen kümmerte ... ■



Blue Stinger (DC)

besser spät als nie

Capcom hat den Release-Termin für *Biohazard - Code: Veronica* (Dreamcast) konkretisiert. Nachdem Segas Release-Liste ursprünglich als spätesten Termin „nach April“ angab, hat Capcom nun als Durchhaltdatum Ende '99 bekanntgegeben – für Japan wohl gemerkt. Das lieferte reichhaltigen Nährboden für Gerüchte: Gern zitiert wird die Aussage, Capcom wolle das Spiel erst veröffentlichen, wenn mindestens drei Millionen Dreamcast-Konsolen verkauft worden seien. Das ist allerdings nicht richtig: Als ein Firmensprecher darauf hingewiesen wurde, daß ein dritter Teil für die PlayStation doch wesentlich mehr Einheiten verkauft hätte, erwiderte dieser: „Auch wenn wir von einer Dreamcast-Version nur die Hälfte verkaufen, machen wir immer noch mehr Gewinn.“ ■



Biohazard - Code: Veronica (DC)

winterstürme

Der Release von *Zelda 64* in Europa hat zu Stürmen geführt – sowohl der Begeisterung als auch der Enttäuschung. Bereits am ersten Tag der Auslieferung waren sämtliche Module vergriffen. Vor allem kleinere Händler erhielten nur einen Bruchteil der vorbestellten Spiele. Der verständliche Ärger beim betroffenen Handel wie auch bei den Fans wird allerdings dadurch relativiert, daß Nintendo die Menge der Erstauslieferung auf 130.000 Stück beziffert. Für Deutschland ist diese Nachfrage geradezu sensationell, nicht nur für N64-Verhältnisse.

Schlechte Planung kann man Nintendo allerdings nicht vorwerfen – offenbar war es nicht möglich, in der zur Verfügung stehenden Zeit mehr Module zu fertigen. Und eine weitere Verschiebung des Releases (nach einer Woche wurde nachgeliefert) wäre sicherlich auch nicht im Interesse der N64-Besitzer gewesen.

Die USA und Japan wurden zwar mit wesentlich mehr Modulen bedacht, aber auch die konnten den Bedarf nicht 100%ig decken, dort ist *Zelda 64* ebenfalls ständig ausverkauft. Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten fanden sich in nur einer Woche eine Million Abnehmer, in Japan immerhin (sensationelle) 570.000.

PS: Auch *Star Wars: Rogue Squadron* legte einen Blitzstart hin und überschritt die Eine-Million-Schallmauer in nur fünf Tagen. ■



dreamcast in europa

Auf der Nürnberger Spielwarenmesse vom 4. bis zum 10. Februar feiert Segas Dreamcast Deutschland-Premiere. Die Vorführung beschränkt sich auf das Fachpublikum von Handel und Presse. Der deutsche Endverbraucher kann erstmals auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin im Sommer offiziell Hand anlegen.

Als US-Launch-Termin wurde der 1. September 1999 bekanntgegeben, in Europa ist daher zeitgleich oder ein wenig später mit dem Gerät zu rechnen. Der Preis wurde bislang noch nicht festgelegt. Schließlich hat sich Sega bis dato nicht konkret entschieden, das Modem, wie in Japan, einzuzubauen. Es wurde lediglich verkündet, daß das Modem erhältlich sein soll. Eine optionale Add-On-Variante erscheint mit hoher Wahrscheinlichkeit – nicht zuletzt aus Kostengründen. ■



thq in deutschland

Im Dezember vergangenen Jahres gab THQ den Erwerb des deutschen Unternehmens Rushware inklusive der Tochtergesellschaften Softgold und ABC Spielspaß bekannt. Zuletzt wurden die Spiele von THQ (z. B. *WCW/NWO Revenge*, *Penny Racers*, *WCW Nitro*) in Deutschland von Konami vertrieben. Die Rushware/Softgold-Gruppe gehörte zu den ältesten, noch existierenden Unternehmen der deutschen Software-Landschaft und unterhielt bis Anfang der 90er Jahre mit dem Label Rainbow Arts noch eine eigene Entwicklungsabteilung (u. a. *Turrican*). Erst wenige Wochen vor der Übernahme verlängerte Softgold für zwei Jahre den exklusiven Publishing-Deal für LucasArts-Produkte in Deutschland, der weiterhin bestehen bleibt. Für den Rest Europas konnte sich kürzlich Activision die Vertriebsrechte der Spieleschmiede aus dem George-Lucas-Konzern sichern.



PS: In der deutschen Presseerklärung „vergaß“ man, den Kaufpreis anzugeben. Die US-Variante aus dem Hause THQ benennt diesen als „approximately 1,5 million dollars in cash“.

doppelt hält besser!

Nintendo-Boß Hiroshi Yamauchi hat seinen Rücktritt in Aussicht gestellt – zum zweiten Mal. Bereits auf der Space World Ende November 1997 verkündete das Firmenoberhaupt, in den Ruhestand zu treten, nachdem er das 64DD erfolgreich im Markt plaziert hätte. In einem Interview mit einem japanischen Wirtschaftsmagazin kündigte er diesen Schritt nun erneut an, wobei seine vagen Andeutungen so zu verstehen sind, daß dies nach der Jahrtausendwende mit dem Release der nächsten Nintendo-Hardware geschehen werde. Dabei verlor er kein Wort über das 64DD, dessen Launch-Termin immer noch auf „ab Juni 1999“ steht. Die traditionelle Nintendo-Hausmesse fiel Ende '97 bekanntlich aus und wird nicht wie erwartet im März, sondern erst im Mai diesen Jahres nachgeholt. Offenbar will Nintendo noch etwas länger beobachten, ob der Erfolg von *Zelda 64* anhält, damit eine Veröffentlichung der Zusatz-Hardware rentabel ist oder nicht. Außerdem wurde ein N64-Modem, unabhängig vom DD, in Aussicht gestellt.



Hiroshi Yamauchi, Nintendo

sprachübungen

Mitte Dezember kam in Japan das N64-Modul *Pikachu Genki Dechu* auf den Markt. Das Besondere an dem Titel mit dem beliebtesten Pocket Monster in der Hauptrolle ist die Möglichkeit, Pikachu via Mikrofon simple Anweisungen zu geben, die er je nach Lust und Laune befolgt. Seit der Vorstellung des Titels ein Jahr zuvor mutierte das Prototypen-Headset allerdings zu einem weniger stilvollen Mikro, Marke preiswert. Sega hat für Dreamcast ebenfalls ein Spracherkennungssystem angekündigt, das erste „Spiel“ soll unter dem Titel *Seaman* (Entwickler: Vivarium) im Frühjahr debütieren.



Microphone Device



Seaman (DC)

nintendo64 für 1999

Man fragt sich zwar, warum Nintendo Japan neuerdings den N64-Markt mit gewöhnungsbedürftigen Ankündigungen überflutet (*Smash Brothers*, *Mario Party*, *Mario Golf*), aber glücklicherweise hat NoA die Lage offenbar im Griff. Die Proforma-Release-Liste für die USA bietet jedenfalls höchst interessante Perspektiven für 1999. Bereits im März soll angeblich Quests Strategie-RPG *Ogre Battle 3* erscheinen. Für April ist Rares *Jet Force Gemini* angekündigt, für Mai unter dem Arbeitstitel *Pod Racer* das futuristische Rennspiel zu *Star Wars: Episode I*. Nach der Sommerpause soll es im August munter weitergehen, und zwar mit *StarCraft 64*. Die Nennung ist das erste Lebenszeichen der N64-Umsetzung des Strategiespiels von Blizzard seit der Ankündigung auf der E3 1998. Der inoffizielle *GoldenEye*-Nachfolger *Perfect Dark* steht zur Zeit für November auf der Liste, im Dezember soll endlich das ehemalige 64DD-Rollenspiel *Earthbound 64* (*Mother 3*) erscheinen. Da in letzter Zeit alle US-Releases von Nintendo kurze Zeit später in Europa veröffentlicht wurden, und zudem *Perfect Dark* im Gegensatz zum Vorgänger voraussichtlich auch offiziell in Deutschland auf den Markt gebracht wird, können sich N64-Besitzer auf ein ereignisreiches Jahr freuen. Zumal Titel wie *Banjo-Toolie* und *Donkey Kong 64* ebenfalls zu erwarten sind. Unklar ist lediglich, ob Rares das ultranervöse *Conker 64* überhaupt noch bringen wird.



Star Wars - Episode I

- Die Firma Seta ist vor allem durch zwei Heldentaten bekannt: Erstens, mit *Shogi* das erste und für lange Zeit einzige Third-Party-Spiel für das N64 im Programm zu haben und zweitens, mit *Rev Limit* seit zweieinhalb Jahren ein N64-Rennspiel nicht fertig zu kriegen. (Ach ja, drittens und viertens gibt es eigentlich auch noch: Ein N64-*Shogi*-Modul mit ein-



Shogi (N64)

gebautem Modem-Adapter und eine Automaten-Hardware auf N64-Basis, für die sich niemand interessiert.) Sollte dieser unermüdete Einsatz zum Wohle Nintendos mit dem Mißerfolg des N64 in Japan zusammenhängen? Dann steht die Zukunft des Dreamcast unter einem dunklen Stern, denn Seta hat ihr erstes DC-Spiel angekündigt. Es ist (Tuschl!): *Shogi*.
Na dann, gut Holz!

- Probleme bei Ion Storm: Die von id-Mitbegründer John Romero (*Doom*) ins Leben gerufene Firma arbeitet seit Ewigkeiten auf Kosten von Publisher Eidos an dem First-Person-Shooter *Daikatana*. Nun haben, nach Angaben des Entwicklers „kurz vor der Fertigstellung“ des lange überfälligen Titels, acht Mitarbeiter die Firma verlassen, darunter der Lead Level Designer und der Lead Programmer. Auf der Release-Liste von Eidos ist das PC-Spiel noch mit „1.2.99“ datiert.
- Getreu dem Motto „Kommt es heut' nicht, kommt es morgen, aber übermorgen ganz bestimmt“ hat *Turok 2 - Seeds of Evil* aufgrund von Problemen im Feintuning (laut Acclaim entsprach die Qua-



lität der Sprachaufnahmen nicht den gewünschten Anforderungen) das lukrative Weihnachtsgeschäft verpaßt und sollte nun spätestens seit der zweiten Januarwoche erhältlich sein ... diesmal wirklich, echt ehrlich. In England wurden einige Module noch am 21.12.98 ausgeliefert.

SUNFLEX 02352/953350

und Deine Träume werden wahr!

Dreamcast™

Dreamcast System incl 220 V	JP	999,95 DM
Virtua Fighter 3 TB	JP	149,95 DM
Pen Pen Trilcelon	JP	149,95 DM
July	JP	129,95 DM
Godzilla	JP	129,95 DM
Sonic Adventure	JP	159,95 DM
Incoming	JP	159,95 DM
Sega Rally 2	JP	159,95 DM
Tetris 4 D	JP	139,95 DM
Seventh Cross	JP	139,95 DM
Orginal Joypad	JP	79,95 DM
Arcade Stick	JP	149,95 DM
Rgb Kabel incl Umbau		99,95 DM
Rgb Kabel (kein Umbau nötig)	JP	99,95 DM

Bei Jeder Dreamcast Bestellung erhalten Sie einen Dreamcastschlüsselanhänger kostenlos

PlayStation™

Memory Card 1 Meg	19,95 DM
Memory Card 2 Meg	29,95 DM
Memory Card 4 Meg	39,95 DM
Memory Card 8 Meg	39,95 DM
Memory Card 24 Meg	59,95 DM
Memory Card 72 Meg	89,95 DM
Link Kabel	14,95 DM
Extension Kabel	14,95 DM
Rgb Kabel	14,95 DM
Rgb Kabel Pro Audio	19,95 DM
Rf Unit	29,95 DM
Remote Station	79,95 DM
Panther Light Gun	69,95 DM
Classic Pad	19,95 DM
Double Shock Controller	39,95 DM

Unsere Kabel, Memory Cards und Controller sind in verschiedenen Farben lieferbar



Dreamcast™



PlayStation CD Laufwerke



PlayStation Memory Card 120-1080 Blocks



Double Shock Controller



Rgb Kabel Pro Audio



Playstation 1Meg Memory Card



Remote Station



Öffnungszeiten: Mo-Fr 11.00 Uhr - 18.00 Uhr

Fax: 02352/953349

(24Std Bestellfax für Endkunden)

Händler Fax: 02352/953280

(Händlernachweis erforderlich)

* Alle Preise in DM inklusive der gesetzlichen MwSt. - Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferungen vorbehalten - Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale - Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur solange der Vorrat reicht - Sendungen ins Ausland nur gegen Vorkasse - Import Produkte sind Kustabriggig - Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen - Porto und Verpackung 9,90 DM zzgl. NN - Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir Ihnen gerne auf Wunsch zurufen. Verwendete Logos und Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller.



Get More

VIDEO & GAME

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

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

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

**Cooler Preise
 Importspele Hier!**

Manga Videos



- Angel of Darkness 1+2 je 69
- Bubblegum Crisis 1-4 je 49
- Countdown Stories 1+2 je 59
- Devil Hunter Yoko 1+2 je 49
- El Hazard Vol.1+2 je 39
- Nazogenesis Evangelion Box 1 59
- Streetfighter II Die Serie Box 3+4 je 59
- Streetfighter II Die Serie (einzeln) je 49
- Tekken 39

Soundstages

- z. B. Final Fantasy VII Reunion 59
- Final Fantasy VII 99
- Final Fantasy Tactics 99
- Metal Gear Solid 79
- Parasite Eve 59
- Schlossgear 99
- Schlüsselanhänger 9,90

Players Guide's

- z. B. Tekken 3 29
- Oddworld 2 19
- Final Fantasy VII 19
- Final Fantasy Tactics 39
- Mace the Dark Age 39
- Diddy Kong Racing 34
- Parasite Eve 34
- Saga Frontier 39
- Turok 2 34
- Tomb Raider 2 19
- Metal Gear Solid 34
- Nightmare Creatures 34
- WCW vs. NWO Revenge 29
- Yoshi's Story 39
- Gran Turismo 29
- Breath of Fire 3 39
- Diverse "Magic Line" Lösungen ab 10
- Zelda 29
- Laufwerk PSX 89
- Einbau auf Anfrage
- EDGE - Zeitschrift 16

Neo Geo Pocket

- King of Fighters Round 1 JP 89
- Neo Geo Pocket-Gerät JP 149
- Pocket Tennis JP 79
- Puzzle JP 79
- Soccer Cup '98 JP 79

Game Boy

- Final Fantasy Leg. I-III je US 79
- Pokémon (Rot/Blau) US 69
- Game Boy Color 149
- Harvest Moon Color Dt 65
- Pocket BombermanColor Dt 49
- Turok 2 Color PV 65



**Restaurant Pad 2
 Action Figuren
 39,90 DM**

Nintendo 64

- 1080° Snowboard Dt 89
- Airboarder 64 Dt 89
- Banjo Kazooie Dt 89
- Bio Freaks Dt 109
- Body Harvest Dt 99
- Chameleon Twist Dt 49
- Clayfighter 63 1/3 PV 49
- Diddy Kong Racing Dt 89
- Extreme G 2 PV 99
- F-Zero X Dt 89
- F 1 Grand Prix Dt 94
- FIFA '99 Dt 109
- Fighter's Destiny Dt 99
- Forsaken Dt 99
- Gamebuster Dt 99
- Gex 3D Dt 119
- GT 64 Championship Dt 99
- Holy Magic Century Dt 119
- Konsole + Spiel Dt 249
- Lamborghini Dt 99
- Mace the Dark Age Dt 39
- Madden '99 Dt 119
- Mission Impossible Dt 119
- Multi Racing Championship Dt 99
- NASCAR '99 Dt 119
- NBA Courtside Dt 89
- NBA In the Zone '98 US 59
- NBA Jam '99 Dt 99
- NFL Quarterback Club '99 Dt 129
- NHL '99 Dt 119
- NHL Breakaway '99 Dt 129
- Nightmare Creatures US 179
- San Francisco Rush Dt 99
- S.C.A.R.S. Dt 109
- Silicon Valley Dt 99
- Star Wars Rogue Squadron Dt 109
- Superstar Soccer 98 Dt 89
- Top Gear Rally Dt 79
- Turok 2 PV 99
- Virtual Chess 64 Dt 109
- V-Rally Dt 119
- WCW vs NWO Revenge Dt 129
- WWF Warzone Dt 109
- Zelda Dt 109

Sega Saturn

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



SEGA-Dreamcast JP 899,90 DM

Turok 2 uncut Pal 99,90 DM

Sony Playstation

- 5th Element Dt 89
- Assault Dt 89
- Abe's Odyssey 2 Dt 79
- Alundra Dt 89
- All Star Tennis '99 Dt 89
- Apocalypse Dt 94
- Armored Core Dt 39
- Ayrton Senna 2 Dt 49
- Azure Dreams Dt 89
- Batman & Robin Dt 79
- Bio Freaks Dt 79
- Blaze & Blade Dt 94
- Bloody Roar Dt 59
- Box Champion's Dt 89
- Breath of Fire 3 Dt 89
- Brunswick Pro Bowling C 3 Dt 89
- Caesars Palace 2 Dt 79
- Cardinal Syn Dt 89
- Colin McRae Rally Dt 89
- Colony Wars 2 Dt 89
- Command & Conquer Gegenschlag Dt 89
- Constructor Dt 89
- Control Pad ab 19
- Cool Boarders 3 Dt 89
- Crash Bandicoot 3 Dt 89
- G-Police Dt 89
- Gex 3D-Return of the Gekko Dt 49
- Gran Turismo Dt 89
- Heart of Darkness Dt 89
- Hugo Dt 89
- Jeremy McGrath Supercross '98 Dt 89
- Lenkrad für 3 Systeme 139
- Victory Grande Dt 89
- Lucky Luke Dt 79
- Master of Teräs Käsi Dt 89
- Medieval Dt 89
- Men in Black PV 79
- Micro Machines V 3 Dt 45
- Moto Racer 2 Dt 79
- Mr. Domino Dt 79
- Musik Dt 89
- N2-O Dt 89
- NASCAR '99 Dt 89
- NBA live '99 Dt 79
- Need for Speed 3 Dt 79
- NHL '99 Dt 79
- NHL Powerplay '98 Dt 85
- Nightmare Creatures* Dt 89
- Ninja Dt 89
- One Dt 49
- O.D.T. Dt 89
- Pax Corpus Dt 49

- Deathtrap Dungeon PV 89
- Diablo Dt 79
- Duke - Time to Kill Dt 79
- F 1 Racing Simulation Dt 99
- FIFA '99 Dt 79
- Frenzy Dt 79
- Formel 1 '98 Dt 89
- Future Cop L.A.P.D. Dt 79



**Tekken 3
 Action Figuren
 39,90 DM**

Dreamcast

- Control Pad JP 79
- Daytona 2-Battle on the Edge JP 159
- Godzilla Generations JP 159
- Incoming JP 159
- Joystick - "FIGHTER" JP 179
- Memory Card (VMS) JP 79
- SEGA Rally 2 JP 159
- Seven Cross JP 159
- Sonic Adventure JP 159
- Super GT JP 159
- Tetris 4 D JP 159
- Virtua Fighter 3 JP 159

Sony Playstation unter 50 DM

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

ANGEBOT DES MONATS

- Dual Shock NB..... 39
- Speicherkarte / Meg..... 19
- RGB + HiFi-Kabel..... 29
- Speicherkarte 72 Meg..... 79
- Pistole 007 Gun mit Rumba..... 69
- X-Ploder Mogelmodul..... 89

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

SPANDAUER KUNDEN

Bis zur Eröffnung unserer neuen Spandauer Filiale
 Liefern wir **VERSANDFREI**
 nach Spandau !!!

Unsere Multimedia Shops in Berlin

MARZAHN
 Karl-Holz-Str. 16
 Verkauf & Verleih

MARZAHN
 Wittenberger Str. 76-80
 Verkauf

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

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



O. D. T.

System: N64 Hersteller: Psygnosis Entwickler: Psygnosis Erhältlich: ab März



In dem geheimnisvollen Turm erwarten den Spieler viele Aufgaben

Die Firma Psygnosis hat mit der Entwicklung von *wipE-out 64* gezeigt, daß sie gut für das Nintendo64 programmieren kann. Bereits im März soll nun mit *O.D.T.* ihr zweites Spiel erscheinen. Bei

diesem Titel, der bereits im November als PlayStation-Version veröffentlicht wurde, geht es sonderbar zu. Das Luftschiff *Nautilus* wird von einem unerklärlichen Kraftfeld angezogen und stürzt daraufhin auf das Dach eines riesigen Turmes. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, die fünf Überlebenden dieser Katastrophe, in der PSX-Fassung waren es vier, aus ihrer mißlichen Lage herauszuführen. Dazu muß das schaurige Gemäuer erforscht und eine Vielzahl von Geheimnissen gelüftet werden. Alle Charaktere verfügen über unterschiedliche



Qualitäten und Zaubersprüche. Psygnosis verspricht für die Nintendo-Version einige exklusive Level und gegenüber der PSX-Fassung, die unter ständigen Polygon-Clippings leidet, deutliche Verbes-

serungen in technischer Hinsicht. Inzwischen gilt übrigens als gesichert, daß Psygnosis *Destruction Derby 64* entwickelt, eine offizielle Bestätigung steht noch aus. ■



Carmageddon 64

System: N64 Hersteller: SCI Entwickler: SCI Erhältlich: ab April

Wie kaum ein anderes PC-Spiel in den vergangenen Jahren löste *Carmageddon* weltweit einen Sturm der Entrüstung aus. Bei dem rasanten Rennspiel geht es nämlich nicht ausschließlich darum, gute Rundenzeiten zu erzielen, sondern gleichzeitig auch

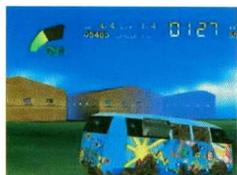
Punkte zu sammeln, indem man Fußgänger über den Haufen fährt. In der N64-Version werden es übrigens, genau wie in der englischen PC-Variante, die ab 15 Jahren freigegeben ist, Zombies sein, die unter die Räder kommen. Trotz vordergründiger Gewaltverherrlichung



hat *Carmageddon* aber auch spielerisch einiges auf dem Kasten. So erwarten den Spieler satte 37 Strecken mit zehn verschiedenen Grafik-Sets wie beispielsweise eine Großstadt, ein Wintersportgebiet und ein Flughafen. Dank Expansion-Pak-Unterstützung dürft Ihr Euch auf eine aufwendige Optik und auf einen ruckelfreien Zweispieler-Splitscreen-Modus freuen. Neben der N64-Fassung wird es auch eine PSX-Version geben. ■



Carmageddon bietet eine Vielzahl ungewöhnlicher Fahrzeuge



Looney Tunes Space Race

System: N64 Hersteller: Infogrames Entwickler: Infogrames Erhältlich: 2. Quartal

Marvin, der Marsianer, bedroht mal wieder die Erde, und nur die Looney Tunes können sie retten. Anders als auf SNES, Mega Drive und Game Boy versuchen sich Tweety und Co diesmal nicht als Jump&Run-Helden, sondern als Hauptdarsteller in einem durchgeknallten Rennspiel. Auf ihren Bikes rasen die Zeichentrickfiguren durch fünf verschiedene Welten, die sie bis auf den Mars führen. Während des Rennens können ACME-Extras eingesammelt werden, wie man sie aus dem



berühmten Warner-Bros-Cartoons kennt. Mit ihnen können die Gegner daran gehindert werden, in den Besitz von Marvins Modulator zu kommen, mit dem man die Ziellinie überfahren muß, um ein Rennen zu gewinnen. Genau wie in der Fern-

sehserie zucken dann Blitze auf die Konkurrenten nieder, oder sie werden von riesigen Felsen geplättet. Um dem wilden Treiben die Krone aufzusetzen, darf im Splitscreen-Modus auch zu viert gegeneinander angetreten werden. ■



news nintendo64

Mario Golf

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: Nintendo Erhältlich: unbekannt



Trotz Comic-Grafik soll die Physik des Balls nahezu realistisch sein

Nintendos Charaktere scheinen momentan unzertrennlich zu sein. Nach *Mario Party* und dem Prügelspiel *Nintendo All-Star Dai-Rantou Smash Brothers* kündigte der japanische Konzern ein weiteres Spiel mit Bowser, Prinzessin Toadstool, Luigi und Co. an. Der Arbeitstitel *Mario Golf* läßt bereits klar erkennen, worum es bei diesem geht. Zehn Charaktere schlagen den kleinen weißen Ball auf sechs Kursen à 18 Löcher, also insgesamt 108 Löcher. Zusätzlich verspricht Nintendo jede Menge versteckte Extras und Besonderheiten, die jedoch noch nicht näher benannt wurden. Gleiches gilt für den Release-Termin, es heißt lediglich, daß das Spiel irgendwann im Jahre 1999 erscheinen wird. ■



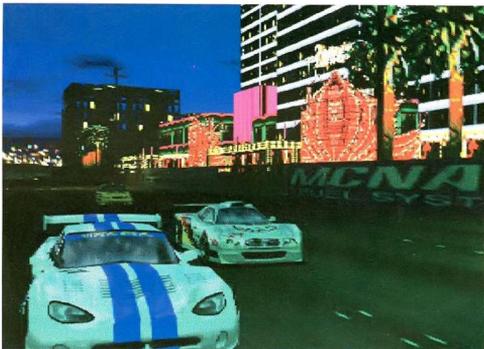
ches gilt für den Release-Termin, es heißt lediglich, daß das Spiel irgendwann im Jahre 1999 erscheinen wird. ■



GT World Tour

System: N64 Hersteller: Midway Entwickler: Boss Games Studios Erhältlich: ab März

Boss Games Studios arbeitet weiterhin fleißig an der Fertigstellung von *GT World Tour*. Die Entwickler kündigten an, insgesamt 33 Fahrzeuge zu integrieren, von denen immer acht gleichzeitig an den Start gehen. Um dem Wunsch nach Abwechslung Genüge zu leisten, sollen zehn Strecken zur Verfügung stehen, die in drei unterschiedlichen Varianten zu Rennen einladen und auch als inzwischen obligatorische Mirror-Versionen existieren. Auf Wunsch kann in Low-Res und Vollbild oder High-Res mit Letterboxes gespielt werden, die Speichererweiterung wird nicht benötigt. Wenn die Programmierer in ihrem Zeitplan bleiben, wird das Spiel bereits im März in Amerika und kurze Zeit später auch in Europa veröffentlicht. ■



Die Programmierer legen großen Wert auf eine realistische ...



... Fahrphysik, egal, ob die Sonne scheint oder aber Schnee liegt



Castlevania

System: N64 Hersteller: Konami Entwickler: KCEO Erhältlich: ab April



Drei Köpfe, eine Meinung – dieser Wolfshund ist äußerst aggressiv



Bei Castlevania ist neben Kampfgeist auch Pad-Geschick gefragt



Konamis *Castlevania*-Sequel für N64 steht kurz vor der Fertigstellung. Für Japan gilt immer noch Anfang '99 als vager Erscheinungstermin, in Deutschland rechnet die europäische Firmenzentrale mit einem Release im April. Mit *Mystical Ninja* wagte der Hersteller vor über einem Jahr den Sprung in die dritte Dimension, der Nachfolger kehrt zurück in die bekannten 2D-Gefilde der Erfolgsserie. In *Castlevania* für Nintendo⁶⁴ wird der Spieler erstmals auf eine dreidimensionale Vampirjagd geschickt.

Die jüngste Vorversion machte bereits einen ausgezeichneten Eindruck, die Spielbarkeit scheint nicht unter dem gewagten Perspektivenwechsel zu leiden. Anhand der neuesten Screenshots wird sehr deutlich, daß der Titel auch optisch einiges zu bieten haben wird. In puncto Sound macht *Castlevania* genau da weiter, wo seine Vorgänger aufgehört haben. Glasklare Songs, hervorragend komponiert, und äußerst stimmungsvolle Effekte sorgen für eine schaurig-schöne Gänsehaut. ■



Lego Racers

System: N64 Hersteller: Lego Entwickler: High-Voltage Erhältlich: ab Mai

Wenn man an Lego denkt, werden Erinnerungen nach. Zum einen an Stunden, die wie Sekunden erschienen, weil vor Konstruktionseifer die Zeit in Vergessenheit geriet. Zum anderen weil Sekunden wie Stunden erschienen,

da der Schmerz nicht nachlassen wollte, wenn man barfuß in einen Legostein getreten war. Letzteres ist bei *Lego Racers* zum Glück ausgeschlossen, da sämtliche Steine lediglich auf dem Bildschirm präsent sind – so bleibt einem auch

das verhaßte Aufräumen erspart. Die Fahrzeuge können nämlich vom Spieler selbst zusammengebastelt werden. Dann geht es im Stil von *Mario Kart* über insgesamt 12 verschiedene Pisten, die grafisch an typische Lego-Themen wie Piraten,

Ritter oder Weltraum angelehnt sind. Entwickler High-Voltage, der momentan übrigens ebenfalls an *Paper Boy 64* arbeitet, verspricht einen Zweispieler-Modus für *Lego Racers*, das voraussichtlich im Mai released werden soll. ■



news nintendo64



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

GameStar 2/99

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFR 8,90 5 72,- Lit 13,000

GameStar

2 CDs + Exklusiv-Demo

890 DM

Star Trek Klingon Honor Guard

Bonus: Enemy Intelligence, Maps, Rubbles.com, Video: GameStar, Dark Project, Interstate 62, Myth, XGames Pro Boarder, Test Drive 3

Baldur's Gate

Das prächtige Mega-Rollenspiel vereint komplexe Spielwelt und simple Bedienung

Indiana Jones 5

Geheime Facts zu LucasArts' 3D-Abenteuer: Heiße Action • Hollywood-Story • knallharte Rätsel

Lara enträtselt

40 Seiten Tips & Lösungen: Siedler 3, Tomb Raider 3, Grim Fandango

GameStar 2/99 Spielbare Exklusiv-Demo

Klingon Honor Guard

Auf der 1. CD:
 Exklusiv-Demo:
 Star Trek – Klingon Honor Guard

Top-Demos:
 Descent 3,
 Fifa 99,
 Dark Project

Bonus-CD:
 Video-Specials:
 Interstate 62, Myth 2,
 Panzer Elite, Dark Project,
 XGames Pro Boarder
 Cheat-Tool, StarCraft (neue Version)
 Plus: 36 Patches, 26 Tools & Utilities,
 21 Treiber, 62 Levels zu StarCraft

Top-Demos:
 Descent 3
 Dark Project

Action-Demos: Klingon Honor Guard, Descent 3, Star Wars: Rogue Squadron, Heist, Alpha, Future Cop, Global Domination, Killer Tank, Requiem, Tiny Traks, Toxic Trouble

Strategie: Enemy Intelligence, Maps, Rubbles.com (alle auf Bonus-CD)

Sports: Fifa 99, NASCAR Revolutions, ESPN X Games Pro Boarder, Grand Touring, Pro Football, Pro Base USA, Scar's (neue Demo), Test Drive 3 & 4, Test Drive 5

Adventures: Dark Project, Redguard
 Plus: AOL, Zugangsoftware

Top-Demos

Klingon Honor Guard

Spielen Sie einen vollen Level im offiziellen Star-Trek-Actionspiel!

Fifa 99
 Descent 3

Dark Project

Eine Halbzeit zwischen Manchester United und Juventus Turin
 Rasen Sie durch Interplays Action-Reifer (n Level)
 Als Dieb erleben Sie Trainingslevel und 1. Mission (In 3 Varianten)

Ratgeber: Hardware-Schnäppchen • Report: Spieletrends 2000 • Tests: Myth 2, Turok 2

4 594418 708907

www.graffiti.de

Neu! Jetzt am Kiosk!

WARNUNG

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

Power Stone

System: Dreamcast Hersteller: Capcom Entwickler: Capcom Erhältlich: ab Februar (jp)

Capcoms 3D-Prüger *Power Stone* bekommt langsam Hand und Fuß. Das Game ist fast fertiggestellt, soll im Januar Einzug in die Spielhallen Japans halten und bereits Ende Februar für Dreamcast veröffentlicht werden. Yoshiki Okamoto von Capcom gab übrigens bekannt, daß *Power Stone* ursprünglich als Titel für Matsushitas M2-Konsole angedacht war, die niemals erschien. Sowohl der Automat als auch die Dreamcast-Version unterstützen das VMS. Der Spieler kann seine Charaktere zu Hause auf der Speicherkarte sichern und in der Spielhalle zum Einsatz kommen lassen, umgekehrt ist das nicht möglich. ■



Es ist fraglich, ob diese Bilder die echte Spielgrafik zeigen, da noch keine Energieleisten vorhanden sind



Bei Capcoms *Power Stone* können viele Gegenstände in das Kampfgeschehen mit einbezogen werden



dreamcast news

Pop'n Music

System: Dreamcast Hersteller: Konami Entwickler: Konami Erhältlich: 25. Februar (jp)

Bereits in der vorherigen next Level berichteten wir über den enormen Erfolg, den Konami mit dem Musikspiel *Beat Mania* in Japan feiert. Für Uneingeweihte sei noch einmal erwähnt, daß der Spie-

ler bei diesem Titel immer schneller werdende Tonfolgen nachspielen muß. Neben dem Erfolgsautomaten und mehreren PlayStation-Umsetzungen hat Konami jedoch mit *Pop'n Music* einen weiteren Genre-

vertreter in den Spielhallen. Am 25. Februar erscheint dieses Game sowohl für Dreamcast als auch für PlayStation. Der Titel wird allerdings nicht einmal ansatzweise das Potential der beiden Konsolen ausnutzen, er basiert auf einer zehn Jahre alten Automaten-Hardware. Auch bei *Pop'n Music* muß der Spieler Tonfolgen per Tastendruck nachspielen und wird ein speziell darauf zugeschnittenes Pad erstellen können. Dieses verfügt im Gegensatz zum *Beat Mania*-Pad nicht über lediglich fünf Buttons plus Scratch-Teller sondern über ganze neun Tasten. ■



Carrier

System: Dreamcast Hersteller: Jaleco Entwickler: Jaleco Erhältlich: 1999 (jp)

Neben Capcoms *Biohazard: Code Veronica* und Climax Graphics' *Blue Stinger* präsentiert sich mit Jalecos *Carrier* bereits das dritte Zombie-Game für Segas Dreamcast. Laut Hersteller werden die Nerven des Spielers nicht geschont. Dies gilt für die dramatische Stimmung, die der Titel verbreiten soll, aber auch für die grafische Inszenierung der Kämpfe. In bester Splatter-Manier werden die Untoten in Stücke geschossen und zur endgültigen Ruhe zurück ins Jenseits geschickt. Gegen das Reich der Unterwelt stellt sich ein tapferes Duo, wobei der Computer die Steuerung des einen Charakters und der Spieler die des anderen übernimmt. In bestimmten Si-

tuationen werden die Figuren nicht ohne die Hilfe des anderen auskommen. Jaleco hat zwar keinen konkreten Release-Termin bekanntgegeben, momentan hofft der Hersteller jedoch, das Spiel noch in der ersten Jahreshälfte veröffentlichten zu können. ■



Zombie-Alarm auf dem Flugzeugträger – der Spieler ist mittendrin

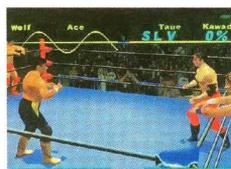


Eins ist sicher: In Carrier wird geschossen, bis die Fetzen fliegen



IN KÜRZE

Sega beabsichtigt im April mit *Akihabara Denno-Gumi Pies* ein Spiel auf den Markt zu bringen, das sie selbst dem Genre Freundschafts-Adventure zuordnet. Das Game basiert auf einem japanischen Manga-Charakter mit dem Namen Pata Pi, der optisch an eine Biene erinnert.



Noch dieses Jahr wresteln die öligen Herren auch auf Dreamcast

Mit *Giant Gram – Japan Pro Wrestling 2 in the Japan Budo Center* hat Sega ein Spiel rund um den Show-Sport in der Entwicklung, das dieses Jahr erscheinen soll.

Compile kann das *Tetris*-Klonen offenbar nicht lassen. Nach nahezu allen Videospielsystemen dieser Erde bekommt in naher Zukunft auch Dreamcast eine eigene *Puyo Puyo*-Variante. Im März wird es laut Compile soweit sein. ■



COMPUTER KUDAK



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

NINTENDO 64

N64 kompl. & S. Mario64	kpl. dtDM	244,00
BitO Freaks	dtDM	99,95
Body Harvest	kpl. dtDM	99,95
Extreme G 2	kpl. dtDM	99,95
F1 World Grand Prix	kpl. dtDM	89,95
Goemon-Mystical Ninja	dtDM	109,95
Mission Impossible	kpl. dtDM	99,95
NASCAR '99	kpl. dtDM	99,95
NFL Blitz	dtDM	104,95
NHL '99	kpl. dtDM	104,95
Star Wars-Rogue Squadron	kpl. dtDM	109,95
TUROK 2	kpl. dtDM	89,95
TUROK 2 - uncut-	pal dtDM	99,95
Expansion Pak 4MB	original dtDM	64,95
V-Rally	kpl. dtDM	99,95
WCW vs NWO: Revenge	dtDM	119,95
WipEout 64	dtDM	129,95
Zelda64-Ocarina of Time	kpl. dtDM	109,95

SEGA SATURN

Phantom CD	kpl. dtDM	39,95
Dark Savior	dtDM	49,95
Deep Fear	dtDM	89,95
Enemy Zero - 4 CD's	dtDM	99,95
Exhumed	kpl. dtDM	39,95
FIFA Soccer '97	kpl. dtDM	11,95
House of the Dead	dtDM	89,95
NHL Hockey '97	kpl. dtDM	11,95
Panzer Dragoon Saga(4 CD's)	dtDM	89,95
Riven (Myst 2) 4 CD's	dtDM	89,95
Shining Force 3	dtDM	89,95
Dreamcast: Informationen bei uns!		

SONY PLAYSTATION

PSX kpl.+Dual Shock	kpl. dtDM	239,00
Gamebuster Equalizer+CD	dtDM	69,95
Lenkrad Gamester Rumble	dtDM	129,95
ACM 1918	dtDM	89,95
Akuji-The Heartless	kpl. dtDM	89,95
Atantis	kpl. dtDM	79,95
B-Movie	kpl. dtDM	84,95
Blaze n Blade	kpl. dtDM	94,95
Breath of Fire III	kpl. dtDM	89,95
Breath of Fire III Spezial Edit	kpl. dtDM	109,95
C&C2:Gegenschlag	kpl. dtDM	89,95
Centipede	dtDM	89,95
Colony Wars:Vengeance	dtDM	89,95
Cool Boarders 3	dtDM	89,95
Crash Bandicoot 3	dtDM	89,95
Dreams	dtDM	89,95
FIFA '99	kpl. dtDM	89,95
Flottenmanöver*	kpl. dtDM	89,95
Formal '99	kpl. dtDM	99,95
John Madden NFL '99	dtDM	89,95
Lemmings Platin.	dtDM	44,95
KNND	dtDM	89,95
Medieval	dtDM	89,95
Moto Racer 2	kpl. dtDM	89,95
NHL '99	kpl. dtDM	89,95
Oddworld2:Abe's Exodus	kpl. dtDM	89,95
Resident Evil Platin.	kpl. dtDM	44,95
Spyro the Dragon	dtDM	89,95
Streak	dtDM	84,95
T'ai-Fu oder Tenchu	je dtDM	89,95
Test Drive 4X4	kpl. dtDM	89,95
Tiger Woods '99 Golf	dtDM	89,95
Tomb Raider 3	kpl. dtDM	99,95
Virus	dtDM	89,95

IHRE VORTEILE

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

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele zu Anträge,
Preisänderungen, Irrtümer und Missverständnisse vorbehalten

BVON H. REHER
 is zu vier Mitspieler entscheiden sich nacheinander für den Helden ihrer Wahl. Ob Mario, Luigi, Yoshi oder Wario, alle Größen der Nintendo-Geschichte sind vertreten und warten auf ihren Einsatz.

Auf einem von acht Spielfeldern, die jeweils in einer anderen Umgebung wie Dschungel, Arktis oder Südseeinsel gelegen sind, erwürfelt jeder Spieler, wie viele Schritte er mit seinem Charakter gehen kann. Je nachdem auf welchem Feld man landet, werden Münzen gewonnen oder verloren.

Münzen lassen sich aber noch auf eine spaßigere Art ergattern. Auf bestimmten Feldern, und nachdem alle Spieler jeweils einmal gewürfelt haben, gilt es, eines von insgesamt über 50 Mini-Games zu bestehen. Diese Spielchen werden entweder jeder gegen jeden, zwei gegen zwei oder einer gegen alle ausgetragen und sind größtenteils wirklich witzig und unterhaltsam.

Manchmal geht es darum, eine riesige Ballonfigur am schnellsten aufzublasen, oder sich am längsten auf einer sehr wackeligen Insel im Meer zu halten, die zu allem Überfluß noch beschossen wird. Auch kleine Rennspiele wurden eingebaut. So steuern beim Rodelwettbewerb jeweils zwei Spieler einen Schlitten. Durch Kombination der Lenkbewegungen wird dann die Fahrtrichtung ermittelt. Außerdem gibt es noch viele Puzzle- und Gedächtnisspiele, die sich alle in einem moderaten Schwierigkeitsbereich befinden.

Die große Anzahl an Mini-Games, die Überraschung, ob man beim nächsten Spiel alleine oder mit einem Partner antritt, die vielen verschiedenen Steuerungsarten und die Schadenfreude, wenn der in Führung liegende Spieler eine Aufgabe nicht lösen kann und Münzen verliert, machen den Reiz dieses überaus unterhaltsamen Party-Spiels aus, das im Frühjahr auch in Deutschland veröffentlicht wird. ■

MARIO PARTY

Let's have a party!

In einem irren Wettstreit treten einige der beliebtesten Helden gegeneinander an, um den größten Star der Videospiele unter sich zu ermitteln. *Mario Party* kombiniert dabei geschickt die Reize eines Brettspiels mit den technischen Möglichkeiten eines Videospieles und erhält dadurch ein sehr erfrischendes Gameplay, das gerade im Mehrspieler-Modus zu begeistern weiß.



Auf manchen Feldern werden dem Spieler Münzen abgezogen



Zwischen den einzelnen Runden kann sich jeder Spieler von den gesammelten Münzen Extras kaufen



Bei der Rodelfahrt lenken jeweils zwei Spieler einen Schlitten. Nur im Einklang kann gewonnen werden

Info: Bei Mario Party hatte Miyamoto-san ausnahmsweise einmal nicht seine genialen Finger im Spiel. Vielmehr wurde es von der Firma

Hudson Soft entwickelt, die ja schon mit Bomberman eines der besten und unterhaltsamsten Party-Spiele aller Zeiten entwickelt hat.

nintendo64
 preview

DVON F. BERG
 Die Simpsons zerschlugen durch ihren unaussprechlichen Charme, Witz und Ausstoß von Lebensweisheiten bei vielen erwachsenen Zuschauern das Vorurteil, Cartoons seien ausschließlich Kinderkram. Auf dieser Basis konnte auch *South Park* eine große Fangemeinde für sich gewinnen. Die Serie wird in Amerika zu später Stunde ausgestrahlt, und das aus gutem Grund. Die vier Grundschüler Eric Cartman, Kyle Brodski, Kenny McCormick und Stan Marsh erleben in jeder Folge Dinge, die weit entfernt sind von dem, was man allgemein als guten Geschmack bezeichnet.

Basierend auf der mächtigen *Turok 2*-Engine strickte Iguana aus der schrillen Zeichentrickserie ein Videospiele, das es in sich hat. Fünf Episoden, die jeweils aus mehreren Leveln bestehen, fordern nicht nur das Geschick des Spielers, sondern auch seinen Sinn für Skurriles und Spaß an derbem Humor. Die erste Episode spielt im Heimatdorf der vier Querulanten, das von amoklaufenden Truthähnen gestürmt wird. Später bekommt man es mit wesentlich unangenehmeren Gegnern wie beispielsweise Robotern, Aliens und gräßlichen Mutanten zu tun. Für den Spaß im Freundeskreis stehen verschiedene Mehrspieler-Modi wie zum Beispiel Capture the Flag, Grudge Match und Kick the Baby! bereit. Bis zu vier Spieler können sich gegenseitig einheizen und zwischen insgesamt 20 unterschiedlichen Charakteren der *South Park*-Serie wählen. Die Preview-Version lief bereits sehr flüssig, wemgleich der Horizont teilweise von starkem Nebel verdeckt wird. Bis zur Endfassung soll dieser deutlich reduziert werden. Das Spiel wird laut Hersteller trotzdem mit konstanten 25 Bildern pro Sekunde laufen, sogar im Vierspieler-Modus. Wer sein N64 mit einem Expansion Pak ausgestattet hat, kann das verrückte Treiben sogar in High-Res stattfinden lassen. ■

SOUTH PARK

Truthahn-Massaker

Sie sind klein, respektlos und unglaublich gemein. Die vier noch schulpflichtigen Hauptdarsteller der amerikanischen Cartoon-Serie *South Park* haben es knüppeldick hinter den Ohren und schrecken auch nicht vor einem N64-Auftritt zurück.



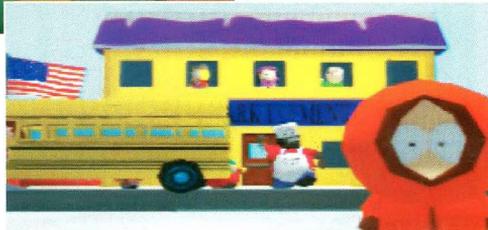
Die Truthähne stürmen mit lautem Indianergeschrei heran



Der Cartoon-Stil wurde beibehalten und um Effekte ergänzt



Mit uringetränkten Schneebällen zu werfen, ist nicht die feine Art



Info: Ab Ende Februar oder Anfang März wird RTL die *South Park*-Serie einmal wöchentlich ausstrahlen. Als Sendedermin sind späte Stunden der Nächte von Sonntag auf Montag vorgesehen. Die TV-Anstalt ver-

spricht, die knallharten Dialoge des Originals nicht zu zensieren, sondern schonungslos zu übersetzen. In England werden die pikanten Worte übrigens durch einem Piepton überbrückt.

SHEN MUE (PROJECT BERKLEY)

Das Geheimnis um Yu Suzukis *Project Berkley* ist gelüftet. Am 20. Dezember lud Sega über zwölftausend Fans zu insgesamt drei Großveranstaltungen nach Yokohama ein, um *Shen Mue* vorzustellen. Dabei handelt es sich um ein extrem aufwendiges Action-Adventure, das vor allem grafisch neue Maßstäbe setzen und dem Spieler ungeahnte Freiheiten einräumen will.

ÜVON H. YAMADA / M. HÄNTSCH
ber drei Jahre Entwicklungszeit stecken bereits in *Shen Mue*, und die Ergebnisse dieser Arbeit sind schon in ihrer unvollendeten Form extrem beeindruckend. Als die letzten Orchestertöne der einstimmenden Titelmusik verklangen und die ersten Bilder aus dem Spiel zu sehen waren, machten sich staunende Gesichter unter den Zuschauern breit. Yu Suzuki versicherte, daß die nun ablaufenden Sequenzen nicht vorberechnet, sondern in Echtzeit kalkuliert seien, worauf auch die eingeblendeten Koordinatenleisten im Bild hindeuteten. Genau wie bei

Metal Gear Solid soll auf den Einsatz von gerenderten FMV-Sequenzen komplett verzichtet werden. Zu sehen waren Kamerafahrten durch chinesische Naturlandschaften und verschiedene Gebäude, die von ihren realen Vorlagen kaum zu unterscheiden sind. Selbst die Grafikqualität von *Virtua Fighter 3* auf Model 3 wird bei weitem übertroffen. Dann wurde der männliche Hauptcharakter Ryo Hazuki vorgestellt, dessen Vater auf mysteriöse Weise ums Leben kommt, und der seinen Sohn mit den letzten Worten ins Abenteuer nach China schickt. Dort trifft er auf Rei Shen Fa, die ebenfalls eine wichtige Rolle spielen wird.

Es folgen Demonstrationen des hohen Realismusgrades. So wechseln laut Suzuki-san die Witterungsbedingungen nicht beliebig, sondern basierend auf



Sämtliche Kulissen, wie auch dieser Marktplatz, sind unglaublich detailliert dargestellt



Für Yu Suzuki ist *Shen Mue* die Realisierung einer Vision, wie er auf der Bühne mitteilte

den chinesischen Wetterdaten der Zeit von 1986 bis 1989. Von im Wind wirbelnden Kirschblütenblättern im Frühling über winterliche Schneestürme bis zu den korrekten Sonnenständen innerhalb der Tageszyklen wurde an alles gedacht. Rennt Ryo durch eine Menschenmenge, weichen ihm die Leute aus und die Tauben stieben auseinander. Bewegt er sich normal, fliegen die Vögel nicht weg, sondern gehen langsam zur Seite. Anders als Abe oder Mario stoppt Ryo vor Hindernissen rechtzeitig ab und knallt nicht mit dem Kopf gegen die Wand. Mit den insgesamt 500 Charakteren (bisher sind 372 fertiggestellt), von denen keiner dem anderen gleichen soll, unterhält sich Ryo per japanischer Sprachausgabe. Insgesamt soll das Spiel sechs Szenarien und mehr als 1.200 begehbar



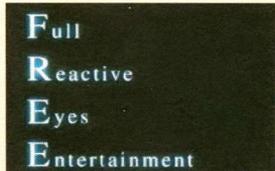


ein spiel mit geschichte

Obwohl es sich bei *Shen Mue* nicht um ein *Virtua Fighter RPG* handelt, werden doch einige der Charaktere wie beispielsweise auch Akira in Nebenrollen auftauchen. Ebenfalls im Spiel enthalten ist das als *Tower of Babel* bekannte Szenario, das auf der ersten New Challenge Conference am 21.5.98 präsentiert wurde. Die auf der *Virtua Fighter 3tb* beiliegenden Demo-GD zu sehenden, laut Yu Suzuki bereits drei Jahre alten Sequenzen werden im fertigen Spiel dagegen nicht auftauchen.



Full
Reactive
Eyes
Entertainment



Räume umfassen. Diese werden allesamt extrem detailliert mit realistischem Schattenschattenwurf aller Objekte und Charaktere dargestellt.

Über das Gameplay wurde wenig Konkretes berichtet. Geld wird jedenfalls wie in so vielen anderen Spielen nicht einfach auf der Straße zu finden sein. Es muß in Teilzeit-Jobs wie Ki-stenschleppen und Plakatekleben oder durch Wetten verdient werden (In einer solchen Gambling-Szene ist während der Präsentation plötzlich zu sehen, wie die Hände der Charaktere in einer Wand eintauchen – ein harmloser Grafikfehler, der beweist, daß es sich nicht um vorberechnete Daten handelt). Sogenannte Quick Timer Events (QTE) unterbrechen das Story-lastige Spielgeschehen und laden zu verschiedensten Reaktionstests ein. In den interaktiven Szenen müssen auf dem Bildschirm angezeigte Tastenkombinationen ausgeführt wer-



Werbeplakate mit Suzuki-Autogramm gingen für 50.000 Yen (ca. 700 DM) über den Tisch



In den Quick Timer Events werden die auszuführenden Befehle auf dem Schirm angezeigt

den. Auch die Kämpfe werden auf diese Art und Weise gesteuert und haben somit rein gar nichts mit *Virtua Fighter* zu tun, obwohl dieses System von dem Famitsu-Autor und japanischen VF-Champion Takayuki Haneda erdacht wurde. Mit Mitsuyoshi-san (*Virtua Fighter 3*) und Yuzo Koshiro (*Super Shinobi, Streets of Rage*) tauchen noch zwei weitere Berühmtheiten in den Credits auf, die für die extrem opulente Musikkulisse verantwortlich sind.

Einen genauen Release-Termin (auf den Werbeplakaten war Frühling '99 zu lesen) wollte Yu Suzuki noch nicht bekanntgeben. Seiner Aussage nach sei die präsentierte Version noch lange nicht fertiggestellt, und für das finale Spiel stellt er gar eine deutlich bessere Qualität in Aussicht. Bereits das vorliegende Material konnte vollauf überzeugen und demonstrierte eindrucksvoll die enorme Power der Dreamcast-Hardware, die schon wenige Monate nach ihrem Launch zu Höchstleistungen getrieben wird. ■

info

System:	Dreamcast
Genre:	Action/Adventure
Hersteller:	Sega
Entwickler:	AM 2
Release:	2. Quartal '99

Grandia II

Die erste Dreamcast-Produktion der RPG-Experten Game Arts wird die Fortsetzung des in Japan überaus erfolgreichen und im Westen leider nie

erschienenen Rollenspiels *Grandia*. Bereits die ersten Bilder machen Hoffnung auf einen weiteren Meilenstein.



Alle Charaktere werden weitaus detaillierter gestaltet sein als die kantigen *FFVIII*-Gestalten

und detailliert designt kam bisher noch kein Rollenspiel daher.

Takeshi Miyaji, der Producer von *Grandia II*, wollte verständlicherweise noch nicht viel von

AUFWENDIGE UND STIMMUNGSVOLLE GRAFIK

der Storyline preisgeben. Immerhin ließ er verlauten, daß alle Charaktere aus dem ersten Teil auch im Nachfolger vorkommen werden und



Daß Japaner für ihr Leben gern RPGs spielen, ist hinlänglich bekannt. Europäern dagegen wird dieses Genre weitgehend vorenthalten. Einer der beliebtesten Titel im

DAS VIELVERSPRECHENDSTE ROLLENSPIEL DES JAHRES

Land der aufgehenden Sonne war *Grandia* (XL 3/98, Wertung: 95 %). Da der Saturn außerhalb

Japans zu der Zeit bereits tot war, machte es wenig Sinn, das Spiel im Westen zu veröffentlichen. Game Arts, die Entwicklerfirma des Erfolgstitels und Produzenten von *Lunar the Silver Star* und *Lunar - Eternal Blue* (Mega CD), hatte zumindest Anlaß zur Freude, denn die hohen Verkaufszahlen zeigten deutlich, daß die hohen Verkaufszahlen zeigten deutlich, daß die zwei Jahre der Entwicklung nicht umsonst gewesen waren (siehe Kasten).

Die Fertigstellung von *Grandia II* soll wesentlich weniger Zeit in Anspruch nehmen, was allerdings nicht mit weniger Aufwand verbunden ist.

Da die Dreamcast-Hardware im Vergleich zum Saturn sehr programmiererfreundlich gestaltet wurde, fällt ein Großteil der Arbeit für die Fortsetzung flach. Daß die Entwickler von Game Arts dennoch nicht auf der faulen Haut liegen, läßt sich anhand der Bilder erkennen. Denn auch wenn die Konsole über eine enorme Rechenleistung verfügt, zeichnet sich die Grafik nicht von selbst. Derart liebevoll



Was während der Kampfsequenzen an optischen Finessen geboten wird, braucht keinen Vergleich mit anderen Rollenspielen zu scheuen

System: Dreamcast
 Genre: Rollenspiel
 Hersteller: Sega
 Entwickler: Game Arts
 Erhältlich: 2. Quartal (jp)

Im Saturn-Vorgänger liefen die Kämpfe durchgehend in Echtzeit ab. Lediglich während der Auswahl der Optionen blieb die Uhr kurz stehen. Angreifen konnte man erst, wenn sich eine Leiste gefüllt hatte. Dieses durchaus sinnvolle System wird wahrscheinlich beibehalten



herangewachsen sind. Die Welt, die sie erkunden, ist jedoch eine andere, komplexere. Und während *Grandia* eine eher dramatische Handlung bot, soll diesmal ein spannendes, ereignisreiches Abenteuer erzählt werden, entfernt vergleichbar mit *Indiana Jones*. Durch diese Entscheidung will die Firma eine breitere Zielgruppe



Ins Charakterdesign von *Grandia II* wurde viel Arbeit gesteckt – kaum eine Person gleicht der anderen

ansprechen. Am Gameplay wird auch gefeilt, obwohl großartige Veränderungen gegenüber dem Vorgänger nicht nötig wären. Wie weit diese Verfeinerungen reichen, ließen die Entwickler noch offen, doch das durchdachte Echtzeit-Kampfsystem wird voraussichtlich beibehalten.

EIN MITREISSENDES ABENTEUER FÜR JUNG UND ALT

Wirklich herausstechende Veränderungen sind bislang kosmetischer Natur, spielen aber eine große Rolle hinsichtlich der Atmosphäre. Allein die Städte wirken sehr lebendig, wenn die äußerst unterschiedlichen Bewohner durch ihre Straßen ziehen, was mit überzeugenden Geräuscheffekten unterlegt wird. Der hohe Detailreichtum könnte zur Meßlatte für andere Rollenspiele werden. Beispielsweise ist im Inneren von Gebäuden klar zu erkennen, ob ein Raum künstlich beleuchtet oder mit Sonneneinstrahlung durch die Fenster erhellt wird. Bei der Dar-



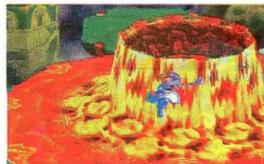
stellung sämtlicher Charaktere wird geradezu verschwenderisch mit Polygonen umgegangen, und für die Kampfsequenzen sind optisch beeindruckende Zaubersprüche vorgesehen.

Laut Miyaji-san sind derzeit zwei Netzwerkoptionen in Planung. Einerseits soll *Grandia II* die Möglichkeit bieten, im Internet gegeneinander antreten zu können, ähnlich wie bei *Diablo* (PC). Die andere Alternative ist ein Link zu einer Website, auf der Spieler Informationen und Charakterdaten austauschen sowie Tips und Lösungen zu diversen Rätseln preisgeben können. Da dieses Feature Umfragen zufolge momentan von kaum einer Person genutzt werden würde, ist es jedoch unwahrscheinlich, daß eine derartige Option im fertigen Spiel enthalten sein wird. ■



Bei der *Final Fantasy*-Reihe gab es bisher die spektakulärsten Magien zu bewundern. Sieht man sich jedoch die brillanten Licht- und Feuereffekte von *Grandia II* an, liegt die Vermutung nahe, daß Game Arts' neues Werk den *FF*-Titeln mit Leichtigkeit den Rang ablaufen wird

der vorgänger



Grandia erschien in Japan zum Ende des Jahres 1997. Da es selbst dort in dieser Zeit nicht gut um dem Saturn bestellt war, verliefen die Verkäufe zunächst schleppend. Über die Monate summierte sich der Absatz jedoch auf über 600.000 Stück – offenbar durch Mundpropaganda, da sich dieser Titel als eines der besten Rollenspiele aller Zeiten herausstellte. Allein für *Grandia* entstaubten viele RPG-Fans noch einmal ihren längst eingemotteten Saturn.

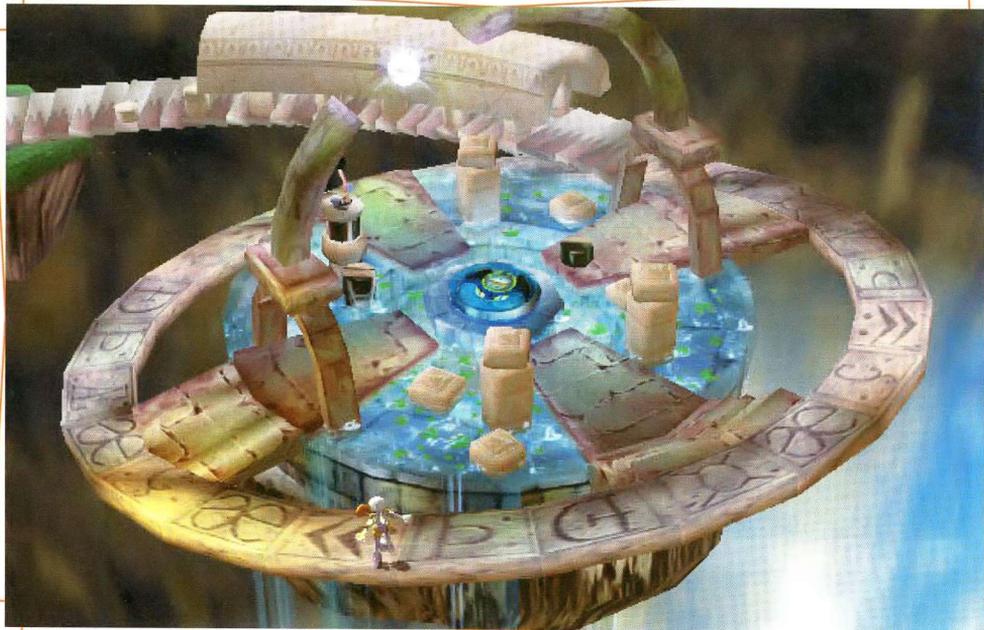


Kein RPG von der Stange



Eine der wenigen Software-Firmen, die Sega selbst in den schwersten Zeiten noch treu blieben, ist Climax. Ihr Dreamcast-Debüt tritt in die Fußstapfen ihrer früheren Werke wie *Shining in the Darkness*, *Dark Savior* und *Landstalkers*. *Climax Landers* macht seinen Next-Generation-Status mit farbenfroher, detaillierter und atmosphärischer Optik mehr als deutlich und kann sich von der relativ hohen Anzahl an aktuellen DC-Rollenspielen abheben.

Hiroshi Naito, der Präsident von Climax, stand in einem Interview über sein neues Projekt Rede und Antwort.



neXt Level: In Rollenspielen kommt es vor allem auf die Übermittlung einer spannenden Geschichte und einer dichten Atmosphäre an. Wie ist die Thematik von *Climax Landers* aufgebaut?

Hiroshi Naito: Viele RPGs spielen in einer mittelalterlichen Zeit. Für *Climax Landers* (CL) haben wir einige dieser Elemente eingebaut, aber auch moderne Aspekte berücksichtigt. Beispielsweise wird der Spieler Supermärkte vorfinden, futuristische und altertümliche Faktoren spielen gleichermaßen eine Rolle. *Landers* ist eine komplexe Mi-

schung aus sehr verschiedenen Welten. Im Grunde ist es ein Spiel, das viele Male gespielt werden kann. Selbst nachdem die Haupt-Story beendet ist, kann man weiterspielen.

XL: Welche Titel haben die Entwicklung des Spiels beeinflusst?

HN: Climax ist bereits dafür bekannt, Action-RPGs zu entwickeln. Dennoch wollten wir mit *Climax Landers* ein Rollenspiel erschaffen, an dem jeder

Spieler Gefallen findet. Dies ist vor allem wichtig, weil *Landers* kurz nach dem Dreamcast-Launch erscheint. Wir möchten, daß viele Leute diesen Titel genießen können, auch die mit wenig Erfahrung im RPG-Bereich.

Obwohl uns einige Fans nach Fortsetzungen der *Shining*-Serie und von *Landstalkers* fragten, ist *Landers* kein Sequel. Heutzutage sind die Charaktere dreidimensional und bewegen sich in einer 3D-Umgebung, und das war unser Ausgangspunkt.



Genre: Rollenspiel
 System: Dreamcast
 Hersteller: Sega
 Entwickler: Climax
 Erhältlich: ab Februar (jp)



Rein optisch kann *Climax Landers* mit vielen anderen Rollenspielen mithalten. Das Spielkonzept hebt sich deutlich von denen anderer Genvertreter ab

XL: Wie umfangreich wird CL werden?

HN: CL wird ein sehr langes Spiel werden, wie die *Final Fantasy*- oder die *Dragon Quest*-Serie. Aber es wird möglich sein, einfach aufzuhören, eine Pause zu machen und noch einmal spielen zu können.

XL: Final Fantasy VII bot eine gigantische Welt, die erforscht werden konnte. Ist das auch hier der Fall?

HN: Es ist kein RPG, in dem man eine riesige Welt mit vielen Städten vorfindet. Es gibt eine Stadt, die sich um den Spieler herum weiterentwickelt. Und es gibt mehrere, zufällig gestaltete Dungeons. Diese Dungeons sind jedoch keine dunklen, unterirdischen Höhlen, wie man es sich vielleicht vorstellt, sondern Tempel, Wälder und viele andere Orte – ganz anders als die *Shining in the Darkness*-Welt.

XL: Sie sagten, daß man CL oft spielen kann.



Werden die Spieler aber nicht bald alle Geheimnisse des Spiels entdeckt haben, wenn es nur eine einzige Stadt gibt?

HN: Die sogenannten Dungeons verändern sich jedes Mal, wenn sie betreten werden. Im Inneren wird man sich fortlaufend verbessern. Dennoch begibt man sich immer als Anfänger zu diesen Orten. Die Werte des Charakters werden sich nicht ausbauen, aber die Fähigkeiten des Spielers entwickeln sich weiter. Man erhält Erfahrung und Wissen über den Dungeon, den man gerade erforscht hat. Und verläßt man diesen Dungeon, ohne zu sterben, hat man den Abschnitt geschafft.

XL: Wie geht der Spieler mit NPCs (Non-Player Characters) um?

HN: Obwohl es nur eine Stadt gibt, wird sie von vielen Leuten bewohnt. Jeder von ihnen hat eine andere Lebensweise. Im

Verlauf des Spiels wird der Spieler ihre Persönlichkeiten und Eigenheiten feststellen. Sie werden Abwechslung ins Spiel bringen.

XL: Viele neuere Titel wie Sonic Adventure überlassen dem Spieler die Wahl aus mehreren spielbaren Charakteren. Wie sieht es bei CL aus?

HN: Zu Beginn kann nur ein Charakter gewählt werden. Im Verlauf des Spiels erscheinen aber seine Freunde, deren Rolle man dann natürlich



Gegner tauchen nicht einfach aus dem Nichts auf, sondern werden jederzeit sichtbar sein



auch übernehmen kann. Viele Personen entstammen früheren Climax-Titeln (Lady stammt beispielsweise aus *Lady Stalker*). Insgesamt werden sechs Charaktere spielbar sein.



XL: Wie werden Sie die Kampfsequenzen inszenieren?

HN: Wir haben uns viele Gedanken über den strategischen Anteil bei Kämpfen gemacht. Der Spieler wird versuchen, Lösungen für die Gefechte zu finden, und sollten diese nicht funktionieren, muß er andere suchen, seien es verschiedene Zaubersprüche oder Waffen. Er kämpft aber nicht, um Geld oder Erfahrungspunkte zu sammeln. Er soll seinen Kopf benutzen und daraus lernen, das ist das Ziel.



XL: Wie ist Ihre Meinung zur Entwicklung auf Dreamcast?

HN: Dinge, die vorher nicht möglich waren, sind nun einfach dank der entwicklerfreundlichen Hardware. Auf der anderen Seite sind die Fähigkeiten der Konsole so ausgefeilt, daß die Benutzer hohe Ansprüche stellen; sie erwarten mehr. Und das ist die Schwierigkeit.



XL: Hatten Sie technische Probleme?

HN: Es war sehr schwierig, uns mit Dreamcast vertraut zu machen. Mit dieser Konsole werden sehr viele Polygone dargestellt – viel mehr als mit dem Saturn – und viel mehr als wir erwarteten. Wir mußten die Charaktere neu gestalten, als wir die endgültigen Hardware-Daten erhielten.



XL: Auch wenn Sie vom Modem keinen Gebrauch machen: Wie wird CL das VMS unterstützen?

HN: Es wird mehr als zehn Spiele geben: eines auf dem *Tamagotchi*-Konzept basierend, verschiedene Action-Spiele, und es wird ein Casino-ähnliches Mini-Game geben. Andere werden stärker an die Thematik von CL angelehnt sein, doch ich würde sagen, daß alle sehr nützlich sind beim Weiterkommen. Außerdem kann man Monster ins VMS laden und als Freunde zurück ins Spiel bringen!

XL: Wieviel Arbeit muß noch in das Projekt investiert werden?

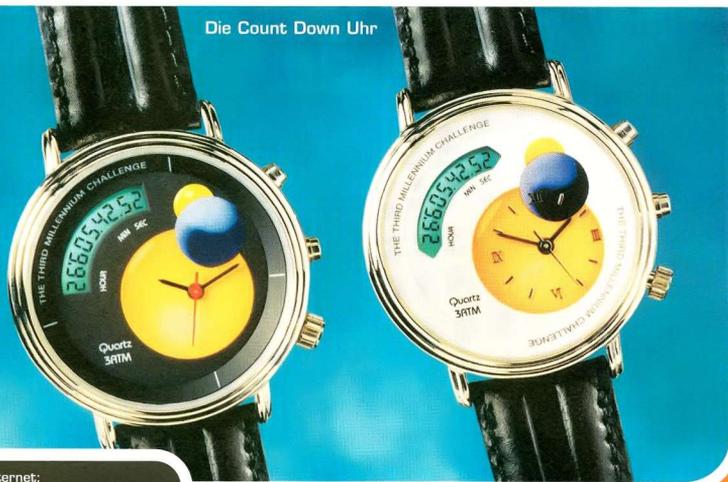
HN: CL wird im Februar in Japan veröffentlicht. Wir arbeiten immer noch an den Kampfsequenzen, um die bestmögliche Balance zu gewährleisten. Wir werden uns definitiv bis zum Release auf diesen Titel konzentrieren.



XL: Wir danken Ihnen für dieses Gespräch. ■

Es passiert nur jede 40. Generation.

Die Count Down Uhr



Internet:
<http://www.millennium.nl>

Nur jede 40. Generation der Menschheit erlebt den Beginn eines neuen Jahrtausends. Wann es soweit ist, sieht man auf der Count Down Uhr: In einem eigenen Display zeigt sie in der werkseitigen Einstellung genau die Stunden, Minuten und Sekunden an, die noch bis zum 1. Januar 2000, 00.00 Uhr verbleiben. Natürlich ist der Countdown auch frei programmierbar - zum Beispiel auf einen ganz persönlichen großen Tag: Urlaubsbeginn, die wichtige Abschlußprüfung, das nächste Rolling-Stones-Konzert oder gar den großen Hochzeitstermin. Mit der Count Down Uhr wird schon die Vorfreude zum Ereignis.

Die Count Down Uhr kommt direkt ins Haus: Einfach den Coupon unten ausfüllen und abschicken.

Her mit der Count Down Uhr - die Zeit läuft!

Hiermit bestelle ichweiße undschwarze Count Down Uhr(en)
zum Preis von je DM 99,- zzgl. einmalig DM 7,50 Versandkosten.
Bitte schicken Sie die Count Down Uhr(en) umgehend an meine Adresse:

Name, Vorname: Telefon:

Strasse, Ort:

Ort, Datum, Unterschrift *

* bei Minderjährigen Unterschrift eines Erziehungsberechtigten

Ich bezahle Per beiliegendem Scheck
(Euro- oder Verrechnungsscheck)

Durch **Vorabüberweisung** an
RS Uhren-Handelsgesellschaft mbH,
Konto-Nr. 210 587 100 bei der
Dresdner Bank AG, BLZ 300 800 00

Bitte Namen auf Überweisungsfeldern deutlich angeben.
Versand erfolgt nach Zahlungseingang.

Ausgefüllten Coupon einsenden an:

X-Plain Verlag
Stichwort „Count Down Uhr“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Versand und Rechnungsstellung erfolgt durch die Firma
RS Uhren-Handelsgesellschaft mbH, Hansaallee 159,
40549 Düsseldorf, Tel: 0211 - 59 68 18.



Hersteller: Nintendo Entwickler: LucasArts/Factor 5

Spieler: 1 Level: 16 + 3 Missionen

Preis: ca. DM 130 Erhältlich: im Handel

Shoot 'em Up

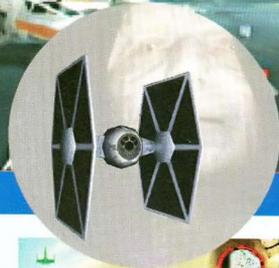
STAR WARS ROGUE SQUADRON



Mit diesem actionreichen Shoot 'em Up von Factor 5 sitzen ambitionierte Kampffliegerpiloten nun selbst im Cockpit, um dem Imperium die Stirn zu bieten. Wer wollte nicht immer schon einmal in der Rolle von Luke Skywalker für die Rebellen auf TIE-Fighter-Jagd gehen?!



V-WING



Rogue-Staffel! Räumen Sie mit den imperialen TIE-Bombern auf! Aber verlieren Sie dabei keine Zeit, der nächste Auftrag wartet schon ...

EVON T. HELLWIG
 Einer der makellosesten und berühmtesten Filmhelden aller Zeiten startete 1977 seine Rebellen-Karriere. Luke Skywalker alias Mark Hamill war mitverantwortlich für den Massenkult, der noch heute seinesgleichen sucht. Der für damalige Verhältnisse mit unglaublich guten Spezialeffekten ausgestattete *Star Wars*-Film und die beiden nicht minder erfolgreichen Nachfolger schufen eine ideale Grundlage für zahllose Brett- und Videospielvarianten des Themas.

Wer die Jump&Run-lastigen *Star Wars*-Titel des Super Nintendos kennt, wird sich vielleicht noch an deren 3D-Level erinnern. Mehr schlecht als recht wurden Schlüsselszenen aus den Filmvor-

lagen umgesetzt. Doch trotz technischer Schranken und geringem Modulspeicher war es ein aufregendes Erlebnis, beispielsweise die Flugsequenzen auf dem Todesstern eigenhändig nachspielen zu können. Mit Nintendos 64-Bit-Maschine und Modulgrößen jenseits der 16-MBit-Marke waren Tür und Tor für findige Programmierer geöffnet: Das interessanteste Science-fiction-Epos schrie geradezu danach, würdig in Modulform gepreßt zu werden. Mit *Shadows of the Empire* von LucasArts war Anfang 1997 der erste Schritt getan. Titelheld Dash Rendar flog im Kampf gegen die imperiale Übermacht mit seinem Snowspeeder eindrucksvoll über den Eisplaneten Hoth. Doch leider nur im ersten Level. Der Rest des Spiels

die rogue-staffel



Mit Hilfe des corellianischen Staffelführers der Rebellen-Allianz, Wedge Antilles, ist es Luke Skywalker gelungen, den Todesstern zu zerstören. Zeitlich gesehen spielt dieses Abenteuer also zwischen dem ersten Teil, *Star Wars: Eine Neue Hoffnung*, und *Das Imperium schlägt zurück*. Noch herrscht Freude über den gewaltigen Erfolg gegen die intergalaktische Großmacht und den diktatorischen Alt-Jedi Darth Vader. Doch die imperialen Streitkräfte sammeln sich bereits wieder, um den Rebellen einen entscheidenden Gegenschlag zu versetzen.



Zusammen mit zwölf der besten Kampfpiloten der Allianz hat Luke deshalb die Fliegerstaffel Rogue Squadron gegründet. Unter Leitung des Generals Rieekan erhält der Spieler als Hauptfigur und Staffelführer spezielle, in Missionen gebündelte Aufträge, die eben nur seine schlagkräftige Sondereinheit erfolgversprechend erledigen kann.

info

Nintendo machte sich nicht die Mühe, dem Modul deutsche Sprachausgabe einzuhauchen. Nun ist es so, daß man das Briefing in Englisch hören oder den winzigen Text auf Deutsch lesen kann. Da dasselbe auch im Kampf passiert, wird es schwierig, dem Funkverkehr angemessen zu folgen. Glücklicherweise sind die Infos jedoch nicht wirklich spielentscheidend. Am 2.9.99 läuft der neueste *Star Wars*-Film, *Star Wars - Episode I*, in deutschen Kinos an.

Gameplay: Die gute, praktische Steuerung macht die abwechslungsreichen Missionen mit ihren mitreißenden Luftkämpfen zum reinen Vergnügen. Dem Medalliensystem und den Passcodes sowie den Bonusmissionen und -schiffen ist der hohe Dauerspaß zu verdanken. Ein Mehrspieler-Modus fehlt aber.

Präsentation: Auch ohne Expansion Pak besticht die stimmungsvolle Optik. Ruckler und andere Grafikschwächen sind selten und fast unmerklich.

Sounds und Musik: Besser kann man ein *Star Wars*-Spektakel nicht untermalen. Es stimmt einfach alles!

Speicherkapazität: 128 MBit
Modulspeicher: Drei Spielstände lassen sich speichern, dazu kommen erspielbare Passcodes.

Controller Pak: nein
Rumble Pak: Es rumpelt dezent, aber passend.



Mit zwei Wingmen gilt es, einen Konvoi durch feindliches Gebiet zu geleiten. Wer sich zu sehr in Kämpfe mit wenigen Jägern verwickelt, riskiert hohe Verluste und den Missionsabbruch



nacheinander erledigt werden müssen. Neben Aufklärungsflügen, Rettungs- und Begleitmissionen stehen auch sogenannte Search-and-Destroy-Flights auf dem Plan. Wer wild feuernd ins Kampfgebiet fliegt und wahllos imperiale Jäger aufs Korn nimmt, muß mit einem Missionsabbruch rechnen. Taktische Disziplin und zielstrebiges Handeln im Kampfverband sind gefordert. Nur wer sich konsequent der Aufgabenstellung widmet und mit seinen Wingmen zusammenarbeitet, wird einen Level schaffen können. Dann bleibt vielleicht auch noch etwas Zeit, zusätzliche Abschüsse für eine Goldmedaille zu erzielen.

Vor Spielbeginn lassen sich in den Optionen kurze „Biographien“ der Rogue-Mitglieder abrufen. Je mehr Aufträge erfolgreich absolviert wurden, um so mehr Charakterprofile sind dort vorhanden. Unter anderem läßt sich im Optionsmenü auch der jeweilige erreichte Rang und die Anzahl erspielter Medaillen ablesen. Ähnlich wie bei *LylatWars* basiert das Gameplay auch in *Rogue Squadron* auf dieser Grundlage. Bronze-, Silber- und Goldmedaillen schalten weitere Schiffe, Bonuswaffen und -level frei. Darunter sind unter anderem Han Solos Falcon Millennium und ein Flugrennspiel auf Tatooin, in dem Luke mit seiner T-16 gegen Wedge Antilles antritt. In diesem Level kann ein weiteres Raumschiff erspielt werden.

sekundärwaffen



Per Fadenkreuz wird das Ziel anvisiert und mit der Sekundärwaffe in die Luft gejagt

präsentierte sich hauptsächlich als Third Person Shooter der Mittelklasse. Somit kam das große Potential des phantastischen Kampffluglevels deutlich zu kurz. Viele Spieler wünschten sich deshalb sehnlichst eine Fortsetzung.

Factor 5 scheint diesen stummen Aufschrei nach einem entsprechenden Shoot 'em Up registriert zu haben. Mit *Rogue Squadron* erfüllen sie nun genau diesen Wunsch – keine Third-Person-Level, keine Kompromisse: Krieg der Sterne im Kampffluger und mit Titelheld Luke Skywalker in der Hauptrolle. Allein dafür gebührt den ehemaligen Kölnern der Dank vieler Fans.

Von Mos Eisley bis Calamari

Rogue Squadron ist in vier Kapitel unterteilt, die auf bekannten Planeten des *Star Wars*-Universums spielen. In den ersten drei Abschnitten müssen jeweils fünf lange Missionen absolviert, im letzten eine riesige Schlacht überstanden werden. Lukes Einheit erwarten viele verschiedene Aufgaben und Einsatzgebiete, die nicht zwingend



Ein interessanter Aufgabenplan für den Staffelführer. Hohe Konzentration ist nun angesagt

Um eine Mission zur Zufriedenheit des Generals erledigt zu haben – also zumindest eine Bronzemedaille zu ergattern –, müssen bestimmte Kriterien erfüllt werden. Dabei spielen die verbrauchte Zeit, die Anzahl vernichteter Gegner, die Trefferquote, die geschützte eigene Einheiten und eingesammelte Boni eine entscheidende Rolle. Je näher Luke im Laufe des Spiels den vorgegebenen Werten kommt, um so näher rückt die Gold-



Das obere Bild zeigt eine Szene im High-Res Modus mit Expansion Pak, darunter zum Vergleich eine ähnliche Situation ohne Speichererweiterung

medaille. Man kann sich also darauf gefaßt machen, daß nach dem ersten Durchspielen neben den drei Bonusmissionen noch packende Spielerlebnisse warten, wenn man zum Beispiel einen anderen Raumjäger für einen bestimmten Level benutzt. Denn die unterschiedliche Bewaffnung und das veränderte Flugverhalten machen einen bereits vollendeten Kapitelabschnitt erneut interessant. Durch taktische Manöver und strategische Überlegungen kann der Gegner leichter besiegt werden, als durch ständige Salven und rambohaftes Draufgängertum. In diesem Punkt hat *Rogue* einem schönen Dauerfeuer-Shoot-'em-Up einiges voraus.



Stelle zeigt sich die Steuerung als komfortabel und praktisch, denn die imperialen Jäger und Bomber sind schnell und wendig. *Rogue Squadron* macht auch aufgrund der passenden und kräftigen Soundeffekte sehr viel Spaß. Inmitten gegnerischer Flugstaffeln und unter dem akustisch verstärkten Beschuß der Artillerie entfaltet sich die packende Action dieses strategischen Shooters der Extraklasse. Die filmreife Atmosphäre – begleitet von tadelloser *Star Wars*-Musik – hebt das Spiel vom genretypischen Einheitsbrei geknabt ab. Die 45 Minuten Sprachausgabe tragen ein übriges zur beinahe perfekten Stimmung bei.



Against the Empire

Zunächst startet der Spieler mit dem X-Wing auf Mos Eisley. Es gilt dort, eine Siedlung vor feindlichen Drohnen zu beschützen. Diese Drohnen kamen bereits in *Shadows of the Empire* zum Einsatz. Im Flieger bieten sich eine Cockpitan-sicht, eine praktische nahe, eine weite und eine sehr weite Third-Person-Perspektive an. Die zusätzliche Satellitenkamera empfiehlt sich hingegen kaum, da sie fest installiert ist.

Jedes der fünf Schiffe, vom X- bis zum V-Wing Airspeeder, besitzt neben den obligatorischen Laserkanonen jeweils eine Sekundärwaffe. Beim Snowspeeder sind es keine Raketen oder Bomben wie bei den anderen, sondern ein Schleppseil, mit dem sich die großen AT-ATs zu Fall bringen lassen. Wer ein solches Manöver schon einmal geflogen ist (bei *Shadows*), der weiß, wie aufregend solche Momente sein können. In *Rogue* gibt es mehrere davon. Denn die speziellen Sekundärwaffen kommen immer wieder an markanten Spielstellen zum Einsatz. Zur guten Ausstattung gehört natürlich auch ein funktionelles Radar, das bei der Suche nach Feinden und dem nächsten Missionsziel hilft. Zum Anpeilen der Targets läßt sich ein Fadenkreuz einblenden, das Puiristen jedoch auch wieder entfernen können. Dadurch und durch die typischen Flugmanöver im Kampf wie Seitwärtsrollen und geschickte Schwenks, Vorstöße und plötzliche Stopps wächst der ‚Realitätsgrad‘ enorm. An dieser

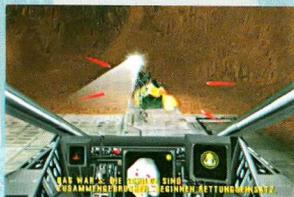
High-Res or not

Grafisch wird das Spektakel durch den Einsatz des Expansion Paks noch einmal aufgewertet. Der High-Resolution-Modus verwendet eine sichtbar höhere Auflösung, die jedoch nur unmerklich für Ruckeln sorgt. Das N64 kommt mit dem gesteigerten Anspruch an Rechenleistung bei gleich hoher Spielgeschwindigkeit gut zurecht. Sowohl das Level- als auch das Gegnerdesign entsprechen hohen Erwartungen. Blitzt sucht man ver-



Fiese Zielsuchraketen machen die Luftkämpfe im Gebirge zu halsbrecherischen Ausflügen

gebens, allerdings wird die Blicktiefe durch gelegentliche Nebelschwaden etwas eingeschränkt. Während eines Kampfeinsatzes ist die Verwendung dieses Tricks beim Grafikaufbau aber kaum zu bemerken und schon gar nicht störend. Das Geschehen ist in jeder Lage hervorragend in Szene gesetzt,



am Spielablauf gibt es somit nichts zu beanstanden. Alles, was dem interessanten Titel fehlt, sind ein Mehrspieler-Modus wie man ihn zum Beispiel von *Lylat Wars* kennt und eine deutsche Sprachausgabe. Denn beim stimmungsvollen Briefing vor einer Mission kann zwar deutscher Text eingeblendet werden, doch ist dieser klein dargestellt und verschwindet auch recht schnell wieder. Im Grunde ist dies nicht weiter von Bedeutung für den Spielablauf, macht aber ein wenig von der Hintergrundstory und dem guten Feeling kaputt. Immerhin ist man Comman-

der einer Kampffliegerstaffel und möchte natürlich auch den regen Funkverkehr genießen und mit den Wingmen Kontakt halten.

Rogue Squadron ist spielerisch sehr gut gelungen und bietet durch das Medaillensystem reichlich Dauerspaß. Nicht nur *Star Wars*-Fans erleben eine enorm dichte Atmosphäre, die dank perfekter Soundkulisse und stimmungsvoller Zwischensequenzen fast so sehr fesselt wie die Filme. Durch spezielle Passcodes, die erspielt werden können, eröffnet sich dem Piloten die Möglichkeit, diverse Cheats anzuwenden, was noch einen zusätzlichen Anreiz gibt.

Wer sich das Expansion Pak mit seinen zusätzlichen 4 MB Speicher nicht zulegen kann oder will, darf sicher sein, daß sich dieses exzellente Shoot 'em Up auch im normalen Grafikmodus angemessen spielen läßt und der aufgemotzten Variante nur bedingt nachsteht. Für *Rogue* müssen ca. 130 Märker auf den Tisch geblättert werden, was aber angesichts des überaus spannenden Gameplays und der genialen Aufmachung im Grunde nicht zuviel ist. Möge die Macht mit Dir und der *Rogue*-Staffel sein, Luke! ■



STATEMENTS



FREDERIC BERG: *Detaillierte Grafiken und ein imposanter Sound sind ja schön und gut, aber was hat Rogue Squadron sonst zu bieten? Außer der Star Wars-Lizenz eine ausgezeichnete Spielbarkeit, abwechslungsreich designte Level sowie Action und Spaß pur. Das tut der Langzeitmotivation gut.*



KLAUS-D. HARTWIG: *Rogue Squadron ist sicherlich eine beeindruckende Technik-Demo, die vor allem im Bereich Soundtrack neue Maßstäbe auf dem Nintendo⁶⁴ setzt. Allerdings wage ich die Behauptung, daß sich ohne Star Wars-Lizenz nicht annähernd so viele Leute für das Spiel begeistern würden.*



HOLGER REHER: *Als Star Wars-Fan war ich sofort von der dichten Atmosphäre angetan. Den Kampf gegen das Imperium einmal selbst und in dieser hohen technischen Qualität aufsechten zu können, war schon immer mein Traum. Star Wars-Begeisterte müssen bei Rogue Squadron einfach zugreifen.*



THOMAS HELLWIG: *Aufpassen mußt Du, Luke! Bestehen wirst Du schwierige Missionen bald. Nicht helfen kann ich dabei, doch geben möchte einen guten Rat ich Dir, mein junger Freund: Kaufen solltest Du dieses feine Spiel! – „Rekrut Hellwig, lassen Sie den Unsinn, die nächste Mission wartet auf Sie!“*

XL-Wertung

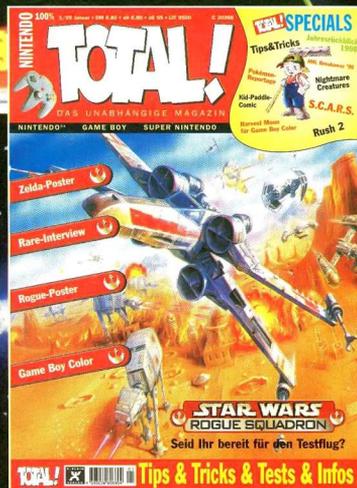
95%

Das Nintendo-Magazin aus einer anderen Dimension!



Nintendo⁶⁴, Super Nintendo, Game Boy Color und sogar NES: Alle aktuellen Informationen zu den Nintendo-Konsolen gibt es monatlich in **TOTAL!**. News, Previews, Tests, Charts, Tips und Tricks sind fester Bestandteil jeder Ausgabe. Interviews mit Programmierern und Game-Designern, Reportagen über Spieleentwicklungen und Arcade-News vermitteln einen Ausblick auf die Highlights von morgen – und das alles zu einem Preis von nur 6,80 DM.

TOTAL! - Das unabhängige Magazin.



X-PLAIN
VERLAG

TOTAL! 1/99

Hersteller: Mitsui/Kemco Entwickler: Snowblind Studios **Rennspiel**
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 6 Strecken
 Preis: ca. DM 130 Erhältlich: im Handel



grafik-modi



In Low-Res ist die Spiegelschwindigkeit ein wenig höher



Der Letterbox-Modus ist auch ohne Expansion Pak anwählbar

info

Das Entwicklungsteam Snowblind Studios setzt sich aus ehemaligen Mitarbeitern der Boss Game Studios zusammen, die bereits für *Top Gear Rally* verantwortlich zeichneten. Mit der Abwanderung dieser Kreativkräfte läßt sich auch das schwache *Twisted Edge Snowboarding* erklären.

Gameplay: Die Steuerung erweist sich bei höheren Geschwindigkeiten als viel zu empfindlich für einen Fun-Racer. Der Mehrspieler-Meisterschaftsmodus und der ansprechende Fahrzeugpark sorgen mittelfristig für Motivation.

Präsentation: Egal, ob mit oder ohne Expansion Pak, die Hintergrundgrafiken und Lichteffekte sind äußerst beeindruckend. Leider klingt die Musik recht dumpf und die Soundeffekte sind von eher schwacher Qualität.

Speicherkapazität: 96 MBit
Modulspeicher: ja
Rumble Pak: ja

Top Gear Overdrive



DVON M. HÄNTSCH
 Die *Top Gear*-Serie kehrt zu ihren Wurzeln zurück und präsentiert sich nach einem Kurzausflug ins Rallye-Lager wieder als reinrassiger Fun-Racer. Wer aufgrund der realistischen Optik eine authentische Fahrzeughysik erwartet, sieht sich getäuscht. Alle zehn Rennwagen, von denen acht wie beispielsweise der Dodge Viper, Jeep Wrangler und McLaren F1 freigespielt werden müssen, lenken sich nahezu identisch und unterscheiden sich lediglich in Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit. Dabei kann von Analogsteuerung eigentlich keine Rede sein: Selbst aus kleinsten Bewegungen mit dem Stick resultieren extreme Richtungsänderungen und nicht selten die unsanfte Bekanntschaft mit der Leitplanke. Bei Fahrfehlern dreht oder überschlägt sich der Wagen nicht, sondern explodiert unverhofft und wird kurz darauf in heilem Zustand wieder auf die Straße gesetzt. Eine Replay-Funktion zum analysieren solcher Vorfälle gibt es leider nicht. Um das Geschehen ein wenig aufzulockern, können zahlreiche Abkürzungen erkundet und Nitros sowie Cash-Boni auf speziell markierten Feldern eingesammelt werden. Wer zudem noch kräftig Preisgelder kassiert, darf sein Fahrzeug in vier verschiedenen Kategorien tunen.

Die Stärken von *Top Gear Overdrive* liegen weniger im Gameplay als in der starken Präsentation und dem umfangreichen Rahmenprogramm. Eine Meisterschaft setzt sich aus mehreren Saisons zusammen, in denen die sechs Strecken bei verschiedenen Witterungsbedingungen und später auch gespiegelt absolviert werden müssen. Dies ist sogar im Vierspieler-Splitscreen-Modus in ver-



nünftigem Spieltempo möglich, wobei sich das Fahrerfeld lediglich um vier Teilnehmer auf acht reduziert. Was fehlt, ist eigentlich nur ein Time-Trial-Modus.

Wer sein Nintendo⁶⁴ mit einem Expansion Pak ausgestattet hat, kommt in den Genuß einer eindrucksvollen Mid-Res-Grafik (640 x 240), die auf der Verpackung und in den Optionen fälschlicherweise als High-Res angepriesen wird. Ohne RAM-Erweiterung ist neben der Low-Res-Darstellung (320 x 240) zudem ein extrem schmaler Letterbox-Modus in mittlerer Auflösung anwählbar. Neben einer gelungenen Optik hat *TGO* eine interessante Soundkulisse mit fünf Songs der Heavy-Metal-Band Grindstone aufzubieten, deren Tonqualität allerdings zu wünschen übrigläßt.

Top Gear Overdrive ist leider nicht die erhoffte Rennspiel-Referenz für Nintendo⁶⁴. Angesichts der für Abwechslung sorgenden Features und der gelungenen Präsentation ist das Spiel aber auf jeden Fall einen Blick wert. ■

XL-Wertung

75%

Rennspiel	Hersteller:	Ubi Soft	Entwickler:	Vivid Image
	Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	9 Strecken
	Preis:	ca. DM 120	Erhältlich:	im Handel



Der Einsatz der Power Ups sorgt für herrliche Effekte im Rennen



In Sachen Unterhaltung ist der Vierspieler-Modus einfach Spitze

S.C.A.R.S.

DVOM S KRÄMER
 Die Schlacht der martialischen Muskelboliden kann beginnen! Jedes Vehikel ist mit einer der Tierwelt nachempfundenen Karosserie versehen worden. Löwe, Rhinozeros, Gottesanbeterin, Mammut und die Gattungen der fünf anfänglich gesperrten Autos standen Pate beim Fahrzeugdesign. Die Flitzer unterscheiden sich in fünf klassischen Kategorien wie zum Beispiel Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und Bodenhaf-

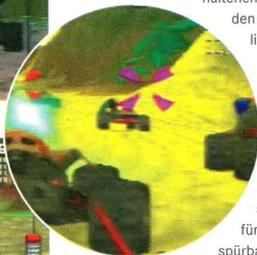


In jedem Rennen gilt es, einen speziellen Gegner zu schlagen. Es zählt nur der erste Platz

tung. Zu Spielbeginn stehen genretypisch lediglich vier der insgesamt neun Fahrzeuge zur Verfügung.

Mit zunehmender Spieldauer werden aus den Einstiegskursen anspruchsvolle Rennstrecken, die Gegner werden zudem immer „bissiger“. Um ein Fahrzeug freizuspüren, muß sich der Fahrer im Challenge-Modus gegen einen der abgefeimten CPU-Fahrer zur Wehr setzen.

Dabei ist die eingängige Steuerung sehr hilfreich, auch wenn spätere Passagen den gezielten Einsatz der Handbremse, durch gleichzeitiges Drücken der A- und B-Buttons, erforderlich machen. Der Spieler kann zwischen Abzweigungen wählen und sollte sowohl die Aufnahme als auch das Abfeuern der sammelbaren Extras unter Berücksichtigung der momentanen Rennsituation tätigen. Zur Auswahl stehen verschiedene Sperren, Missiles, Zeitbombe, Schild, Bumerang und Turbo. Jeweils zwei der neun Waffen können gleichzeitig aufgenommen und teilweise mit gehaltenem Z-Trigger noch aufgeladen werden.



Die gelegentlich heftigen Auseinandersetzungen geraten zu einem wahren Gewitter an gelungenen Soundeffekten. Bei detaillierter Darstellung der Streckenbegrenzung sorgt die Grafik-Engine für ein hohes Tempo – spürbare Verlangsamungen gibt es nicht. Vivid Image programmierte ein Feuerwerk aus Licht- und Explosions-effekten sowie atmosphärische Besonderheiten wie Sonnenschein, Regenwetter, Abenddämmerung und Fahrten unter nächtlichem Himmel.

Dank der leicht erlernbaren Steuerung, der flotten und detaillierten Grafik und des sehr unterhaltsamen Mehrspieler-Gefechts, läßt sich S.C.A.R.S. allen Anhängern actiongeladener und spaßorientierter Rennspiele bedenkenlos empfehlen. Trotz der nicht speicherbaren Ghost-Challenge im Time-Attack-Modus hätte Ubi Soft dem Solisten aber mehr bieten können. ■

XL-Wertung 85%

info
 Über einen Mangel an guten Fun-Racern kann sich das N64 nicht beklagen. S.C.A.R.S. spricht die Spieler an, die der Gestaltung von DKR und Mario Kart 64 nichts abgewinnen können. Unterschiede zur PSX-Version (XL 11/98, 85 %) sind für das Spiel nicht von Belang.

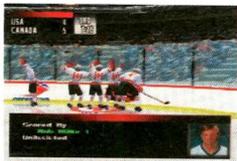
Gameplay: Die eingängige Steuerung und der ansprechende Mehrspieler-Modus üben dauerhaften Anreiz aus. Dem Solospieler hätte mehr geboten werden können.

Präsentation: Auf die FMVs der PSX-Version muß der N64-User verzichten. Trotzdem, die flüssige Grafik ist beeindruckend und der antreibende House-Beat ist gut hörbar.

Speicherkapazität: 96 MBit
Controller Pak: Sämtliche Spielnotizen benötigen 32 Seiten.
Rumble Pak: ja

Hersteller:	Acclaim	Entwickler:	Iguana Sport
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	36 Teams
Preis:	ca. DM 150	Erhältlich:	im Handel

NHL Breakaway '99



Info

Selbst an die Eisbemalungen der einzelnen Stadien wurde bei *NHL Breakaway '99* gedacht. Im Zentrum befindet sich das jeweilige Vereinswappen, aber auch auf der restlichen Fläche und an den Banden gibt es viel zu entdecken.

Gameplay: Präzise Pässe, genaue Steuerung und vielfältige taktische Möglichkeiten lassen das Herz des Eishockey-Fans höher schlagen.

Präsentation: Die Grafik ist im Vergleich zum Vorgänger schneller geworden, hat allerdings auch an Details verloren.

Die Zuschauer-Samples klingen nicht so gut, dafür sind die Soundeffekte auf dem Eis eine Wucht.

Speicherkapazität: 128 MBit
Controller Pak: Der aktuelle Spielstand benötigt 32 Seiten.
Rumble Pak: ja

DVON H. REHER
 a ist sie wieder, die Zeit der Bein- und Armbrüche, die sich übermühten Wintersportler bei allzu gewagter Ausübung ihres Lieblingssports zuziehen. Wer es nicht riskieren möchte, die Skistöcke gegen Krücken oder den Eishockey-Schläger gegen einen Gehstock eintauschen zu müssen, der liegt mit *NHL Breakaway '99* genau richtig.

Ohne auch nur einen Kratzer abzubekommen, kann der Spieler die volle Rasansturm der schnellsten Mannschaftssportart der Welt nachempfinden, und schon nach einiger Zeit im Trainingsmodus gelingen die schönsten Aktionen auf der spiegelglatten Fläche auch in den Wettbewerben. Ob im Freundschaftsspiel, im Penalty-Schießen, in den Play Offs, den neuen International Play Offs oder in Saison-Spielen, immer können bis zu vier menschliche Spieler simultan am Geschehen teilnehmen. Zur Auswahl stehen neben den aktuellen NHL-Teams auch einige Nationalmannschaften wie die finnische, die schwedische und sogar die deutsche.

Vor dem ersten Bullie stellen sich die Spieler der Kontrahenten an den blauen Linien auf und lauschen der jeweiligen Hymne ihres Landes. Hierbei wird deutlich, daß alle Kufen-Cracks über die gleiche Gesichtstextur verfügen und sich optisch somit ähneln wie ein Ei dem anderen. Abgesehen davon ist die grafische Dar-



stellung sehr gut gelungen, auch wenn zu Gunsten des Tempos eine geringere Detaildichte als beim Vorgänger herrscht. Die Spieler rasen in einem Wahnsinnstempo über das Eis, und es ist wirklich erstaunlich, wie gut sie trotzdem zu steuern sind. Pässe gelingen durch das Icon-Paß-System sehr genau und Sonderaktionen wie Sprints oder Tackles sind dank der sehr guten Pad-Belegung ebenfalls kein Problem.

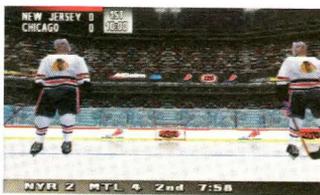
Es ist schon ein tolles Gefühl, in Überzahl ein waschechtes Powerplay aufzuziehen und den Gegner unter Druck zu setzen. Mit geduldigem Hinundherpassen wird der Fehler der überforderten Verteidiger provoziert und im richtigen Moment der Schuß aufs Tor abgefeuert. Mit Hilfe des Taktik-Menüs können in solchen Momenten auch neue Strategien an die Verteidiger oder die Stürmer ausgegeben werden, und es besteht sogar die Möglichkeit, den Torwart gegen einen weiteren Feldspieler auszutauschen, um so in letzter Sekunde doch noch ein Unentschieden oder einen Sieg zu erlangen.

Durch die selbst einzustellende und sehr differenzierte Schwierigkeits- und Geschwindigkeitseinstellung bleibt *NHL Breakaway '99* für lange Zeit spannend, da es gar nicht so einfach ist, die Topteams auf den höchsten Stufen zu schlagen. Frust kommt dabei jedoch selten einmal auf, denn mit jeder Niederlage lernt man ein wenig über taktisches Verhalten hinzu und wird besser in der Kontrolle der schnellen Jungs auf ihren gleitenden Kufen. Außerdem gibt es auch wieder den abwechslungsreichen Manager-Modus, der die umfangreiche Einflußnahme auf das zu trainierende Team erlaubt.

Wer also eine actiongeladene Sportumsetzung sucht, die zusätzlich noch eine Menge an taktischen Feinheiten zu bieten hat, kann sich getrost *NHL Breakaway '99* zulegen, das *NHL '99* von Electronic Arts in nichts nachsteht. Leider verhindern der schwache Sound der Zuschauerkulisse und der langweilige Kommentator eine noch höhere Wertung. ■



Ab auf die Bank! Für jedes Vergehen auf dem Eis werden die Original-NHL-Strafen verhängt



Vor dem Eröffnungs-Bullie ertönen die Hymnen, denen die Spieler andächtig lauschen

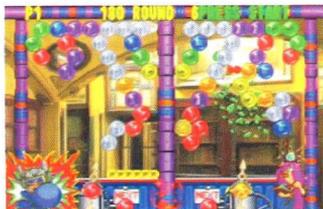
XL-Wertung

85%

test nintendo64

Bust-A-Move3 DX

ES soll Menschen geben, die sich regelmäßig ein gewisses Extra erspielen, nämlich entzündete Blasen an den vom Joypad geschädigten Händen. Aufgrund des überaus fesselnden Spielprinzips kann dies auch bei der seit Jahren populären *Bust-A-Move-Serie* (in Japan als *Puzzle Bobble* bekannt) leicht passieren, obwohl es eigentlich um das genaue Gegenteil geht. Der Spieler schießt mit einer kleinen Kanone Blasen auf das Spielfeld. Ziel des Ganzen ist es, durch geschicktes Platzieren der Kugeln den gesamten Bildschirm freizuräumen, da sich eine Gruppe von mindestens drei gleichfarbigen Blasen auflöst. Kleben weitere Kugeln unter diese Gruppe, fallen sie zu Boden und geben weitere Punkte. Wie beim Hallenfußball kann die seitliche Bande mit einbezogen werden, um Hindernisse wie zum Beispiel blockierende



Der Vierspieler-Modus macht riesig Spaß, setzt aber einen relativ großen Bildschirm voraus

Kugeln zu umspielen. Sobald der Bildschirm komplett gefüllt ist oder eine Grenze am oberen Rand überschritten wird, ist das Game beendet.

Ein großes Plus im Vergleich zu *Bust-A-Move 2 Arcade Edition* sind die vielen Modi. Nach wie vor kann im Arcade-Modus alleine gespielt werden. Als Varianten stehen die Jagd nach dem Highscore und ein Wettkampf gegen den Computer oder einen zweiten Mitspieler zur Auswahl. Neu ist die Möglichkeit, zu dritt oder viert zu spielen. Da die einzelnen Felder dabei nebeneinander dargestellt werden, empfiehlt sich dieser Modus zwar nur bei großen Bildschirmen, dann entsteht jedoch eine Riesenstimmung. Wer mag, kann übrigens auch alleine gegen drei CPU-Gegner zocken. Im Puzzle-Modus warten insgesamt sage und schreibe 1.025 vorgegebene Aufgabenstellungen darauf, gelöst zu werden. Wem das nicht reicht, der kann sich im ebenfalls neuen Editor eigene Spielfelder basteln und diese auf einem Controller Pak abspeichern. Ganze 25 Bildschirme passen auf insgesamt 64 Seiten einer Speicherkarte.

Bust-A-Move 3 DX ist ein echter Leckerbissen für alle Puzzle-Fans. Das Gameplay ist einfach gestrickt, die präzise Steuerung sorgt dafür, daß man auch in hektischen Momenten genau zielen und die Übersicht behalten kann. ■



Das Erstellen eigener Puzzles ist mit dem Editor kein Problem

info

Acclaim hat auch eine Game-Boy-Version des Spiels veröffentlicht, in der es keinen Editor und deutlich weniger vorgegebene Puzzles gibt. Obwohl die Kugeln auf dem Game Boy Color leider nicht in Farbe dargestellt werden, empfiehlt sich das neue Gerät, da es aufgrund des verzerrungsfreien Bildschirms einen besseren Überblick gewährleistet.

Im Februar erscheint *Bust-A-Move 4* für PSX.

Gameplay: Weniger ist mehr. Das simple Spielprinzip ist eingängig und von der ersten Sekunde an faszinierend.

Präsentation: Nun ja, Puzzle-spiele kommen auch ohne Effekte aus, dennoch könnten zumindest der Sound und die verschwommenen Hintergrundgrafiken dem technischen Fortschritt der heutigen Zeit angepaßt werden.

Speicherkapazität: 64 MBit
Controller Pak: Es sind 25 selbstgebaute Puzzles speicherbar, die 64 Seiten einer Speicherkarte beanspruchen.
Rumble Pak: ja

XL-Wertung

85%

Body Harvest NTSC/PAL

Anmerkung:
Die folgenden Cheats funktionieren nur, wenn Ihr am Anfang des Spiels als Namen „ICHEAT“ eingibt.

Alle Waffen:
Gebt im laufenden Spiel (nicht im Pausenmodus) die Tastenkombination A, →, C, →, C, →, C, →, A, ← ein!



Stärkere Waffen:
Gebt im laufenden Spiel die Tastenkombination C, →, ↑, →, Z, Z, ←, C, → ein! Um den Cheat wieder rückgängig zu machen, gebt ihn einfach erneut ein!

Surreal-Modus:
Gebt im laufenden Spiel die Tastenkombination C, →, ↑, →, →, C, →, A, ← ein!

Alien in Mutanten verwandeln:
Gebt im laufenden Spiel die Tastenkombination C, →, ↑, →, Z, Z, C, →, ← ein, wenn ein Alien in der Nähe ist, um es in einen Mutanten zu verwandeln!

Aliens mit dicken Beinen:
Gebt im laufenden Spiel die Tastenkombination →, A, →, ← ein!

Buck Bumble NTSC/PAL

Unendlich Munition und Energie:
Im Titelbildschirm gibt man auf dem digitalen Steuerkreuz →, →, ↑, ← ein. Nun hält man Z und gibt



→, →, ←, ← ein. Ein Geräusch sollte ertönen. Daraufhin kann während des Spiels jederzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B und R Munition und Energie wieder aufgefüllt werden.

Levelwahl:
Haltet im Titelbildschirm Z und gebt auf dem Steuerkreuz die Kombination →, ←, →, ← ein, laßt dann Z los und gebt →, ↑, →, ←, →, ↑, →, → ein! Nun startet man ganz normal und kann mit dem Analogstick zwischen den Leveln 1 bis 19 auswählen.

Glover PAL

Fish-Eye-Cheat:
Im Pausenmodus gibt man die Tastenkombination C, →, C, →, C, →, C, →, C, →, C, → ein.

Offene Portale:
Gibt man im Pausenmodus die Tastenfolge C, →, C, →, C, →, C, →, C, →, C, → ein, sind sämtliche Portale geöffnet.

Als Froggy spielen:
Gebt im Pausenmodus die Tastenkombination C, →, C, →, C, →, C, →, C, →, C, → ein! Die Spielfigur verwandelt sich in einen Frosch und erhält ein Leben, wenn sie einen Käfer frißt.

Nightmare Creatures NTSC

Cheat-Menü:
Gebt im Paßwort-Bildschirm die Tastenfolge →, ↑, C, →, C, →, C, →, C, →, ← ein!

Levelcodes:
Anmerkung: Folgende Zahlen werden für die einzugebenden Tasten verwendet:
1: ↑; 2: ←; 3: →; 4: ↓; 5: C, →; 6: C, →; 7: C, →; 8: C, →

Level	Code
2	1256 5247
4	1456 5457
5	1654 5864

9	1356 5577
11	2452 5781
13	2836 1621
14	2678 5545
16	4858 5278

Rush 2 - Extreme Racing NTSC/PAL

Cheat-Menü:
Um an das Cheat-Menü zu gelangen, hält man im Setup-Bildschirm L, R und Z gedrückt und betätigt daraufhin alle vier C-Buttons. Habt Ihr es richtig gemacht, erscheint unter dem Punkt „Audio“ der Schriftzug „Cheats“.

Anmerkung:
Um die Cheats im Menü wirksam zu machen, muß der Cursor auf den jeweiligen Code gesetzt und dann die dazugehörige Tastenkombination eingegeben werden.

Mass:
Haltet L und R gedrückt und betätigt C, →, C, →, C, →!

Killer Rats:
Haltet L und R gedrückt und betätigt viermal Z!

New York Cabs:
Drückt R, L, Z, C, →, C, →!

Resurrect in Place:
Haltet Z und C, → und drückt C, →! Danach haltet Ihr Z und C, → und drückt C, →.

Frame Scale:
Haltet Z und C, → und drückt C, →! Danach haltet Ihr Z und C, → und drückt C, →.

Auto-Abort:
Drückt viermal schnell C, →!

Tire Scaling:
Haltet Z und C, → und drückt C, →! Danach haltet Ihr Z und C, → und drückt C, →.

Game Timer:
Haltet Z und C, → und drückt C, →! Danach haltet Ihr Z und C, → und drückt C, →.

Star Wars: Rogue Squadron NTSC/PAL

AT-ST-Bonuslevel:
Um den geheimen AT-ST-Level zu betreten, gibt man als Paßwort „CHICKEN“ ein.

Schlacht von Hoth:
Beendet man alle Missionen erfolgreich mit einer Goldmedaille, kann die klassische Schlacht von Hoth nachgespielt werden. Als Raumschiff steht natürlich ein Snowspeeder zur Verfügung.

Todesstern-Bonuslevel:
Erreicht man in allen Missionen mindestens die Silbermedaille, kann man die Todesstern-Mission anwählen.

Credits ansehen:
Im Paßwort-Menü gibt man das Wort „CREDITS“ ein, um die Namen der Mitwirkenden des Spiels zu bestaunen.



Zusätzlicher Schwierigkeitsgrad:
Wird als Paßwort das Wort „ACE“ eingegeben, steht ein zusätzlicher, ziemlich harter Schwierigkeitsgrad zur Verfügung.

Unendlich Leben:
Wer Schwierigkeiten hat, gegen die Verfechter der dunklen Seite der Macht zu bestehen, kann als Paßwort „GIVEUP“ eingeben, um unendlich Leben zu erhalten.

Erweiterter Radar:
Im Paßwort-Bildschirm gibt man „RADAR“ ein, die höher fliegenden Schiffe auf dem Radarschirm heller darzustellen.

Alle Zwischensequenzen:
Als Paßwort gibt man „DIRECTOR“ ein, um die Zwischensequenzen aufzurufen.

Weihnachten ist noch nicht vorbei!

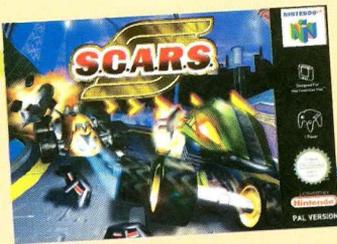
In Zusammenarbeit mit Ubi Soft verlost neXt Level einen ganzen Sack voller Geschenke. Damit das neue Jahr nicht zu anstrengend beginnt, muß auch keine Aufgabe gelöst, Frage beantwortet oder Schrankwand getischelt werden. Um an der Verlosung teilzunehmen, genügt es vollkommen, eine ausreichend frankierte und mit dem richtigen Stichwort versehene Postkarte inklusive Systemwunsch an folgende Adresse zu senden:

neXt Level
Stichwort: „Alles in Ubi“
Friedensallee 41
22765 Hamburg



Zu erhaschen gibt es folgende Preise:

- 5x ein S.C.A.R.S.-Modul für N64
- 2x eine S.C.A.R.S.-CD für PlayStation
- 4x ein ferngesteuertes S.C.A.R.S.-Auto
- 2x eine V2000-CD für PlayStation
- 2x ein V2000-T-Shirt und eine V2000-Mütze
- 5x eine All-Star Tennis 99-CD für PlayStation
- 2x eine All-Star Tennis 99-Armbanduhr



Einsendeschluß ist der 17.02.99 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Ubi Soft sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Jenseits von Polygonen: Die Technik der nächsten Konsolengeneration

Mit Dreamcast läutet Sega die Zukunft ein: Mehr Polygone als jemals zuvor lautet die Zauberformel. Doch was brauen Sony, Nintendo und ein ganzer Schwarm von PC-3D-Kartenentwicklern in ihren Geheimlabors zusammen? Bleibt die Videospielewelt auch in Zukunft eckig, oder steht der totale Photorealismus bereits in den Startlöchern?

BVON J. EGGBRECHT
Betrachtet man den Presserummel außerhalb der Fachzeitschriften, scheint sich die Videospielewelt einzig und allein um die weiblichen Rundungen von Lara Croft zu drehen. Doch abgesehen von gerenderten Artworks und Videosequenzen: Hat sich eigentlich schon einmal jemand gefragt, wo im Spiel Frau Crofts Rundungen denn überhaupt sein sollen? Und schon ist man auf das Hauptproblem heutiger 3D-Grafik gestoßen.

Zeitgenössische 3D-Grafik basiert auf der Darstellung von Polygonen. Würfel, Kisten, Pyramiden – alle eckigen Dinge können eine PlayStation und auch ein Nintendo⁶⁴ dank ihrer ebenso eckigen Polygone gut darstellen. Die reale Welt ist jedoch voller Kurven. Um Lara nettere Formen zukommen zu lassen, gibt es nur einen Weg: Je mehr Polygone auf kleine Bereiche eines Modells angewendet werden, desto näher kommt man der runden Idealform.



Argonauts mit 3D Studio Max erstellte Demo von Kanaan ist derzeit noch Zukunftsmusik

Der konsequente Ansatz der 3D-Hardware-Forschung vergangener Jahre war dementsprechend, immer mehr Polygone für immer weniger Geld möglich zu machen. Segas Dreamcast bildet den vorläufigen Höhepunkt des polygonalen Wettrennens im Konsolenbereich und ist befähigt, ähnlich viele Dreiecke wie gerade erst angekündigte High-End-Grafikkarten für leistungsstarke PCs darzustellen.

Doch so viele Polygone bringen auch Nachteile mit sich: Da jeder Eckpunkt in kleinster Feinarbeit von Grafikern definiert wird, ist nicht nur die Erstellung von Modellen enorm zeitraubend, auch der Speicherverbrauch für entsprechend detaillierte Charaktere steigt gewaltig.



3Dfx brachte mit ihrer PC-Grafikkarte den Wettlauf um immer mehr Polygone in Gang

Was noch schlimmer ist: Der Verwaltungsaufwand für Konsole und Programmierer, um so viele Polygone zu definieren, bevor sie auf den Bildschirm gezeichnet werden können, ist gi-

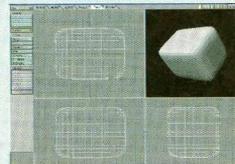
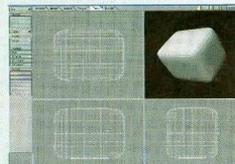
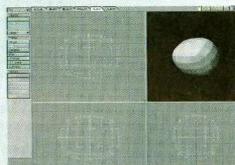
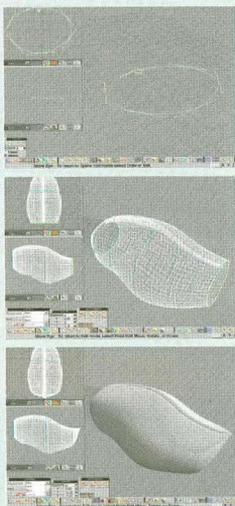
ALS DER DAMALIGE CHEF VON SEGA EUROPA, KAZUTOSHI MIYAKE, DEN DREAMCAST-LAUNCH VERKÜNDETE, WURDE IHM DIE FRAGE GESTELLT, OB ER DIE KONKURRENZ PLAYSTATION 2 FÜRCHTE. SEINE ANTWORT LAUTETE (SINNGEMÄSS): AUCH WENN SONYS ZUKÜNFTIGE HARDWARE NOCH MEHR POLYGONE DARSTELLEN KÖNNE ALS DREAMCAST (ER NANNT FÜNF MILLIONEN PRO SEKUNDE), WÜRDE DAS KEINE GROSSEN FORTSCHRITTE AUF DER GRAFIKEBENE MIT SICH BRINGEN, DA KEIN ENTWICKLER SOLCHE MENGEN NUTZEN WÜRDE.

DIE AUSSAGE IST KEINESFALLS VON DER HAND ZU WEISEN. EINERSEITS SIND (VIELE) ENTWICKLER NATÜRLICH IMMER BESTREBT, DAS OPTIMALE AUS EINER HARDWARE HERAUSZUKITZELN. WENN DER POLYGON-COUNT JEDOCH IN DIE MILLIONEN GEHT, IST IRGENDWANN DER PUNKT ERREICHT, AN DEM DAS ERGEBNIS NICHT MEHR DEN ARBEITSAUFWAND RECHTFERTIGT. ERSTENS NIMMT DIE ERSTELLUNG VON MODELLEN IMMER MEHR ZEIT IN ANSPRUCH, ZWEITENS STEIGEN GLEICHZEITIG DIE ANFORDERUNGEN AN DIE KÜNSTE DER PROGRAMMIERER. ERGO RESULTIEREN DARAUS LÄNGERE PRODUKTIONSZEITEN UND HÖHERE-KOSTEN.

ALS DIE VIDEOSPIELINDUSTRIE NOCH IN DEN KINDERSCHUHEN STECKTE, WAREN DIE MEISTEN SPIELE EIN-MANN-PROJEKTE. ENTWICKLUNGSZEITEN VON UNTER EINEM JAHR WAREN DIE REGEL. HEUTE SIND ZWEISTELLIGE DOLLAR-MILLIONENBETRÄGE ALS PRODUKTIONSKOSTEN UND DREIJÄHRIGE ENTWICKLUNGSZEITEN KEINE SELTENHEIT MEHR. JE AUFWENDIGER EIN PROJEKT WIRD, UM SO WENIGER IST AUCH DER GENAUE ZEITPUNKT ZU DEFINIEREN, AN DEM DAS SPIEL BUGFREI (OHNE FEHLER) FERTIGGESTELLT IST.

IDEALE BEISPIELE LIEFERT DAS WEIHNACHTSGESCHÄFT 1998: EINE GANZE REIHE NAMHAFTER TITEL HABEN DAS WICHTIGE DATUM ENTWEDER VERPASST, ODER SIE ENTHALTEN ZUMINDEST MASSIVE BUGS BIS HIN ZU PROGRAMMABSTÜRZEN.

DAS ALLES ZEIGT DEUTLICH, DASS MEHR POLYGONE KEINESFALLS BESSER FÜR DIE SPIELE ODER DIE ENTWICKLER SIND. NICHT OHNE GRUND IST DIE QUAKE-II-GRAFIK-ENGINE IM SCHNELLEBENIGEN PC-MARKT, ABGESEHEN VON LEICHTEN MODIFIKATIONEN, NACH ZWEI JAHREN IMMER NOCH DIE TECHNIK, DIE BEI FIRST-PERSON-SPIELEN VORRANGIG VERWENDET WIRD. (KDH)



gantisch. Ein Problem wird schließlich selbst durch die Polygonmengen eines Dreamcast nicht gelöst: Wie *Virtua Fighter 3tb* und *Sonic Adventure* jüngst zeigen, ist die Auflösung und „Rundheit“ der Charaktere zwar besser als auf PlayStation und Nintendo⁶⁴, doch von photorealistischen Formen ist auch Segas derzeitige Generation weit entfernt.

Will man Segas Mitbewerbern Glauben schenken, kann eine einfache Steigerung der Performance für die echte nächste Konsolengeneration nicht alles sein. Schon vor einhalb Jahren erwähnte PSX-Vater Ken Kutaragi, daß neue Techniken entwickelt werden müßten, um dem Kunden ein radikal besseres, realistischeres 3D-Spielvergnügen als auf PSX und N64 bieten zu können. Die Lösung wird sich in der PSX 2 (oder wie auch immer sie heißen wird) finden. Zwar malt der Grafik-Chip am Ende der Pipeline noch immer Polygone, mit diesem Teil kommt der Entwickler allerdings nicht in Berührung. Man füttert die Maschine mit echten, runden Körpern und Welten, bestimmt, wo die Kamera sein soll – und den Rest erledigt der Chip. Das Interessante: Je nach Blickwinkel der Kamera werden jedem Detail pro Bildschirmaufbau (also bis zu 60mal pro Sekunde) automatisch so viele Polygone zugeteilt, wie in diesem Augenblick nötig sind, um das Aussehen des runden Originalkörpers vorzugaukeln. Befindet sich ein Charakter nahe vor der Kamera, wird die Hardware ihm von den insgesamt angeblich fünf bis sieben Millionen Polygonen der PSX 2 wohl mehrere Hunderttausend zuteilen. Ist er weit in der Distanz positioniert, endet der Charakter mit dreißig Polygonen. Dieses permanente sogenannte



Einer der ersten Gehversuche mit Echtzeit-3D: Ataris Vektor-Automat *Battlezone* (1980)

Echtzeit-Tessellieren (oder auch Echtzeit-LODs) macht nicht nur unglaublich realistische Körper in der Nahansicht möglich, sondern gleichzeitig auch erhebliche Blicktiefen – und alles ohne großen Speicherverbrauch, denn das eigentliche Modell steht nur einmal, in seiner optimalen Form, im Speicher bereit und wird laufend in Echtzeit in Polygone umgewandelt.

Als Basis für runde Modelle dienen die in modernen 3D-Grafikprogrammen allseits beliebten NURBS, die wiederum auf der mathematischen Form eines B-Splines aufbauen. Simpel gesagt, sehen Modelle aus NURBS aus, als seien sie aus Knete – rund, runzelig und ganz und gar „uneckig“ und ohne Polygon-Look. Die besten Beispiele für NURBS-Modelle sind Steven Spielbergs Dinosaurier in den beiden *Jurassic Park*-Filmen. Erstellt wurden sie auf SGI-Rechnern mit Grafikprogrammen wie Alias. Für Spieleentwickler sind solche Möglichkeiten natürlich ein Traum, denn endlich ist nicht nur Schluß mit vielen Einschränkungen, unter denen Grafiker mit ihren Niedrig-Polygonmodellen heute zu leiden haben, auch Program-

NURBS IST DIE ABKÜRZUNG FÜR NON-UNIFORM RATIONAL B-SPLINE. GROB GESAGT BEZEICHNET DIESER BEGRIFF EINE LINIE, DIE DURCH EINE MATHEMATISCHE FORMEL DEFINIERT IST UND DIE ÜMRISSLINIEN EINES 3D-MODELLS BILDET.

DIE OBEREN DREI ABBILDUNGEN LINKS ZEIGEN EIN BEISPIEL.

1. ZUERST WIRD IN EINEM GRAFIKPROGRAMM DER SPLINE DEFINIERT. JEDER PUNKT, DER ZU DER LINIE ADDIERT WIRD, GIBT DER KURVE EINE NEUE DEFINITION.
2. DER SPLINE WIRD DUPLIZIERT UND JEWEILS MODIFIZIERT, UM DEM OBJEKT VOLUMEN ZU GEBEN.
3. DURCH SHADING WIRD EINE OBERFLÄCHE ERZEUGT, DIE SPÄTER MIT TEXTUREN BELEGT WERDEN KANN. DER GEZEIGTE KÖRPER SOLL DEN TORSO EINES INSEKTS BILDEN.

DIE ZWEITE DREIERGRUPPE DER BILDER ZEIGT EIN ANDERES SIMPLES BEISPIEL:

- BILD 1 HATTE ALS BASIS EINEN WÜRFEL MIT EINEM POLYGON PRO SEITE UND WURDE IN VIER STUFEN ‚GEKRÜMMT‘ (JEDES URSPRÜNGLICHE POLYGON WIRD IN JE VIER POLYGONE ABGESTUFT.)**
BILD 2 HATTE ALS BASIS EINEN WÜRFEL MIT 3 x 3 POLYGONEN PRO SEITE UND WURDE IN VIER STUFEN ‚GEKRÜMMT‘.
BILD 3 HATTE ALS BASIS EINEN WÜRFEL MIT 9 x 9 POLYGONEN PRO SEITE UND WURDE EBENFALLS IN VIER STUFEN ‚GEKRÜMMT‘. (KDH)

Die Abbildung links zeigt ein mit Hilfe von NURBS erstelltes Objekt (Demo des Freeware-Tools *POV-Ray 3*)

NURBS ODER SPLINES SIND NICHT DER HEILIGE GRAL DER VIDEO-SPIELINDUSTRIE. VOR ALLEM KLEINERE ENTWICKLER SIND SEIT KURZEM ERST AN DEM PUNKT, WO POLYGONGRAFIK EIN BEKANNTES TERRAIN IST. MAN KANN NICHT ERWARTEN, DASS EINE NEUE TECHNIK, DIE EINE MASSIVE UMSTELLUNG MIT SICH BRINGT, MIT ÜBERSCHWENGLICHER BEGEISTERUNG AUFGENOMMEN WIRD. JEZ SAN, DER CHEF VON ARGONAUT (STARWING, CROC) ERWÄHNTE: „ICH KANN MIR NICHT VORSTELLEN, DASS NURBS KURZFRISTIG IN HEIMKONSOLEN VERWENDUNG FINDEN. SIE SIND FÜR UNERFAHRENE KOMPLIZIERT ZU IMPLEMENTIEREN UND EIGNEN SICH NICHT UNBEDINGT, UM DAMIT HARDWARE-TECHNOLOGIE ZU PRÄSENTIEREN. DERZEIT BIETEN WEDER SUN ODER SGI NOCH HP NURBS-SUPPORT PER HARDWARE. ALLERDINGS ERMÖGLICHEN DIE LEISTUNGSSTARKEN CPUs SEHR SCHNELLE SOFTWARE-LÖSUNGEN.“ DIE VORREITERROLLE ÜBERNIMMT ALLERDINGS DERZEIT DER PC-

MARKT. KEVIN BACHS, DIRECTX-PRODUCT-MANAGER BEI MIRCOSOFT, MEINT ZU DIESEM THEMA: „DIE SPIELENTWICKLUNG ERREICHT BALD DEN PUNKT, AN DEM DIE HARDWARE SO SCHNELL IST, DASS POLYGONE SICH DER GRÖSSE VON PIXELN NÄHERN. DANN MACHT ES JEDOCH KEINEN SINN MEHR, POLYGONE ZU VERWENDEN, UND ENTWICKLER WERDEN SICH ANDEREN MÖGLICHKEITEN ZUWENDEN. DIE LEUTE FANGEN AN, MIT NURBS ZU EXPERIMENTIEREN, DOCH ICH DENKE, ES WIRD MINDESTENS NOCH EINE GENERATION VON PC-SPIELEN GEBEN, DIE KLASSISCHE POLYGONGRAFIK VERWENDET. MIT DIRECTX 7.0 WERDEN WIR VIELLEICHT EINIGE FEATURES BIETEN, DIE DEN WECHSEL ERMÖGLICHEN ODER ZUMINDEST ERLEICHTERN. DENN DAS PROBLEM IST, DASS NURBS ZUR ZEIT VON VIELEN PROGRAMMIERERN NOCH NICHT BESONDERS GUT VERSTANDEN WERDEN.“ (KDH)

mierer müssen sich durch das automatisierte LOD-Management keine so großen Gedanken mehr machen, wie die Spielwelt möglichst tief und ohne Nebel zu zeichnen ist.

Soweit also in groben Zügen das, was Sony wohl zu bieten haben wird – und Nintendo? Die ehemaligen N64-Entwickler haben längst SGI verlassen und sich in dem kleinen Hardware-Entwickler namens ArtX wieder zusammengefunden. Genau diese Firma arbeitet höchst geheim gerade an Nintendos nächster Hardware, bei der NURBS und automatisches Tessellieren nur einige der Stärken sein werden. Daneben wird auch viel Wert auf sogenanntes Bump-Mapping von Texturen und prozedurales Texture-Mapping gelegt – alles Methoden (ebenfalls aus High-End-Grafikprogrammen wie Alias), um Texturen nicht mehr zweidimensional als Bildchen zu sehen, sondern damit echte unebene Oberflächen zu definieren. Erst solche 3D-Texturen verhelfen den obengenannten Sauriern zu ihrer rauen, reali-

stischen Haut. Sonys ursprüngliche Konzeption der PSX 2 hatte dies im Gegensatz zu Nintendos kommender Hardware angeblich nicht, und viele Entwickler murrt, so daß es vielleicht in der finalen Maschine doch vorhanden sein könnte.

Völlig unbekannt (und eher unwahrscheinlich) ist zur Zeit noch, ob einer der beiden Kontrahenten sich an sogenannten Voxels versucht. Voxels sind eine weitere mathematische Möglichkeit, 3D-Geometrie zu beschreiben. In diesem Fall allerdings nicht durch Linien oder Rundungen, sondern durch einzelne Punkte.



Per Bump-Mapping können ansonsten glatte Polygonobjekte einfach mit rauen Oberflächen versehen werden

Wie jedem schnell klar wird, sieht eine ganze Spielszene aus einzelnen Punkten nur gut aus, wenn unglaublich viele Punkte dafür verwendet werden. Ganz bestimmt kommt eine der nächsten Generationen von Konsolen an den Punkt, wo wirklich jeder Pixel auf dem Bild und jeder Punkt in einer Spiellandschaft einzeln definiert ist – in der nächsten Generation würde man sich aber wahrscheinlich damit übernehmen. Erste interessante Ansätze bietet das PC-Spiel *Outcast*, das jedoch noch

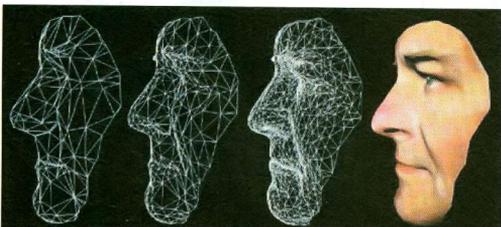


nicht hochauflösend genug ist und selbst auf modernsten PCs fast stillsteht.

Dabei zeigt sich die Problematik der

neuen Techniken: Alle Features nützen wenig, wenn im Endeffekt die CPUs mit dem Umwandeln der Daten befaßt werden, denn dafür sind nicht nur die 200 MHz eines Dreamcast viel zu langsam, sondern auch die zur Zeit angeblich aktuellen 250 MHz einer PSX 2. Die Bearbeitung von Kurven oder Voxels muß komplett in Hardware gegossen sein, für Voxels hingegen gibt es zur Zeit keine bekannten Ansätze, um deren Anwendung in den Preisregionen einer Konsole möglich zu machen.

In dieser Beziehung könnten sich dann auch Nintendo und Sony stark voneinander unterscheiden: Während bei Sony eine besondere Hardware das automatische Umwandeln in Polygone übernimmt und somit am Ende der Pipeline auf riesige Mengen von Polygonen setzt, könnte Nintendo die seinerzeit bei SGI sehr weit fortgeschrittene Hardware-Implementation von Kurven (neben den selbstverständlich verfügbaren Polygonen) versuchen. Damit würde die Konsole echte Rundungen zeichnen und müßte darauf keine wertvollen



Bei herkömmlicher Polygontechnik gilt der Grundsatz: Je realistischer das Endergebnis aussehen soll, desto aufwendiger muß das Modell sein



Über Geschmack läßt sich zwar streiten, aber trotz des eigenwilligen Designs sind die Charaktere in *Messiah* recht beachtlich: Sie werden im Idealfall mit bis zu 8.000 Polygonen dargestellt

VON LEVEL OF DETAIL (LOD) SPRICHT MAN, WENN FÜR OBJEKTE IN EINEM PROGRAMM MEHRERE UNTERSCHIEDLICH DETAILIERTE MODELLE VORHANDEN SIND, DIE JE NACH ENTFERNUNG DES OBJEKTS VON DER KAMERA ZUM EINSATZ KOMMEN. EIN ZEITGEMÄßES BEISPIEL IST DIE FIGUR LINK IN ZELDA. STEHT DER HELD DES SPIELS UNMITTELBAR VOR DER KAMERA, SIEHT DER BETRACHTER EINE AUS HUNDERTEN VON POLYGONEN ZUSAMMENGESetzte FIGUR. GLEICHES GILT FÜR DIE ANDEREN CHARAKTERE IM SPIEL. BEWEGT ER SICH VON DER KAMERA WEG, WIRD DAS MODELL, UNMERKLICH FÜR DEN BETRACHTER, IRGENDWANN DURCH EIN WENIGER AUFWENDIGES POLYGONMODELL ERSETZT. GÄBE ES NUR DAS AUFWENDIGE MODELL, WÜRDIE DIE HARDWARE VÖLLIG ÜBERLASTET, WENN SICH VIELE CHARAKTERE AM RANDE EINES BILDES TUMMELN. IM UMGEKEHRTEN FALL HÄTTE MAN BEI NAHAUFNAHMEN EINEN FURCHTBAR GEPIKSELTEN (ODER „GEBLURRTEN“) LINK VOR DER NASE. DER NACHTEIL DABEI IST: JE MEHR MODELLE PRO CHARAKTER GENUTZT

WERDEN, UM SO GRÖßER IST DER SPEICHERPLATZVERBRAUCH. AUSSERDEM MÜßEN DIE MODELLE EINZELN VON EINEM GRAFIKER GEBAUT WERDEN.

DURCH ECHTZEIT-TESELLIEREN ENTFALLEN DIE PROBLEME. DER PROZESSOR TEILT DEM IDEALEN MODELL SO VIELE POLYGONE ZU, WIE MÖGLICH BEZIEHUNGSWEISE NÖTIG SIND. DAVID PERRY MACHTE VOR EINIGER ZEIT DEN ERSTEN SCHRITT, ALS ER DIESE DAMALS REVOLUTIONÄRE TECHNIK



FÜR DAS PROJEKT MESSIAH ANKÜNDIGTE. ALLERDINGS IST DAS SPIEL NUN SCHON SEIT GERÄUMER ZEIT ÜBERFÄLLIG. AUSSERDEM MÜßTE DER CHEF VON SHINY ENTERTAINMENT MITTLERWEILE ZUGEBEN, DASS DIE ENGINE NUR DIE CHARAKTERE TESSIELIEREN KANN, NETT ABER DIE RESTLICHE GRAFIK. SOMIT IST DAS GANZE NATÜRLICH WEITAUß WENIGER REVOLUTIONÄR ALS VERSPROCHEN. (KDH)

Polygone verschwinden – auf der anderen Seite ist eine Multi-Funktions-Hardware meist weniger leistungsfähig als ein spezialisierter Chip à la Sony, der „einfach nur“ möglichst viele Polygone darstellen kann.

Reichlich Spekulation ist sicher dabei, doch was auch immer in Hardware gegossen im Jahr 2000 von Sony und vielleicht auch schon von Nintendo erscheint, könnte einen Quantensprung bedeuten – weg vom Kampf mit Polygonen und Blicktiefen und hin zu einer sehr viel kreativeren 3D-Grafik –, eben genau der Schritt, der zuletzt der 2D-Grafik nach über zehnjähriger Entwicklung von den 8-Bit-Geräten bis hin zu den aktuellen 32-/64-Bit-Konsolen von heute vergönnt war. ■



Die Voxel-Engine sorgt für grandiose Wassereffekte

DAS ERSTE SPIEL, IN DEM DIE LANSCHAFT MIT Voxel-TECHNIK DARGESTELLT WURDE, WAR DAS HUBSCHRAUBER-KAMPFSPIEL COMMANCHE VON NOVALOGIC. DEN AKTUELLEN HARDWARE-MÖGLICHKEITEN UND DAMIT IHRER ZEIT VORAUSSIND DIE BELGISCHEN ENTWICKLER APPEAL. IHR PROJEKT OUTCAST (HERSTELLER: INFOGRAMMES) NUTZT Voxel-GRAFIK, UM SEHR DETAILIERTE UND VOR ALLEM OFFENE AREALE ZU GENERIEREN, WOHINGEGEN DIE MEISTEN PC-3D-SPIELE IN KORRIDOREN ODER ZUMINDEST ABGESCHLOSSENEN RÄUMEN STATTFINDEN. DIE CHARAKTERE BESTEHEN WIE ÜBLICH AUS POLYGONEN. DER DETAILREICHUM DER LANSCHAFTEN HAT ALLERDINGS SEINEN PREIS: DIE HARDWARE-ANFORDERUNGEN DES NOCH IN DER ENTWICKLUNG BEFINDLICHEN SPIELS

SIND IMMENS, HANDELSÜBLICHE 3D-KARTEN BIETEN KEINERLEI UNTERSTÜTZUNG BEI Voxel-GRAFIK. EINE KONSOLENUMSETZUNG WIRD VON APPEAL AUSGESCHLOSSEN, DA KEINE CPU DIE NÖTIGE RECHENPOWER LIEFERT. (KDH)



Erste Schritte im Voxel-Space wagte vor Jahren Novalogics *Commance*



Mit dem Tool *Deus* (links) erzeugen die *Outcast*-Entwickler Appeal ihre Voxel-Maps und plazieren dort Polygonobjekte

IN KÜRZE

SNK arbeitet zur Zeit an *Real Bout Fatal Fury: Wild Ambition* für Hyper Neo-Geo 64. Das 3D-Beat-'em-Up bietet zwölf verschiedene Kämpfer und soll ab Februar in den Spielhallen zu finden sein.

Seit Dezember ist *Daytona USA 2: Power Edition* auf dem Markt, das um einen neuen Mirror-Modus sowie die Strecken und Fahrzeuge des ersten Teils erweitert ist.

Capcom hat kürzlich den System-11-Automaten *Final Fight Revenge* fertiggestellt, dessen Gameplay an *Street Fighter EX* angelehnt ist.

Von Namco wurde das Musikspiel *Paca Paca Passion* angekündigt, bei dem es darum geht, die eigene Spielfigur nach dem richtigen Beat tanzen zu lassen.

THE HOUSE OF THE DEAD 2

(Sega, AM1)

Mit dem zweiten Teil der blutigen Zombiejagd feierte kürzlich der erste Naomi-Automat seine Premiere, um dann kurz darauf wieder aus sämtlichen Spielhallen zu verschwinden. Daß *The House of the Dead 2* zwischenzeitlich nicht mehr in den japanischen Arcade-Charts auftaucht, hat aber nichts mit mangelnder Begeisterungsfähigkeit der Fans zu tun. Sega orderte einfach kurzfristig sämtliche Automaten zurück, um nicht näher beschriebene Modifikationen an ihnen vorzunehmen.

Mit Ausnahme eines gemäßigteren Schwierigkeitsgrades gibt es kaum spielerische Änderungen gegenüber dem Model-2-Vorgänger zu vermelden. Die Agenten James und Gary haben den Auftrag, ein von Untoten eingenommenes Anwesen nach Überlebenen zu durchsuchen. Die zahlreichen Abzweigungen



Schüsse auf Arme oder Oberkörper halten die Untoten nicht auf. Der Kopf ist das beste Ziel

von der vorgegebenen Route können wiederum durch gezielten Lightgun-Beschuß bestimmter Objekte oder Monster betreten werden. Grafisch wird der erste Teil zwar bei weitem übertroffen, doch in der leistungsstarken Naomi-Hardware steckt noch weit aus mehr Potential. ■



ZOMBIE ZONE

(Sega, AM1)

Das auf der JAMMA vorgestellte *Blood Bullet: The House of the Dead Side Story* hat einen neuen, wesentlich einprägsameren Titel erhalten. *Zombie Zone* (Naomi-Board) kann spiele-

risch als ein Mix aus *Die Hard Arcade* und *Resident Evil* beschrieben werden, bei dem der Spieler eine von Zombies bevölkerte Stadt erkunden muß. Hierfür stehen die drei Charaktere Stick Breitung, Linda Rotta und Rikiya Busujima zur Auswahl, die mit unterschiedlichen Waffen ausgerüstet sind. Echte Rätsel-

elemente gibt es zwar nicht, doch auf dem Weg durch die düsteren Gassen der Ortschaft können Türen und selbst Fensterläden auf der Suche nach den Untoten oder nützlichen Items geöffnet werden. Gesteuert wird das Ganze mit einem Stick und drei Buttons, ein Lightgun kommt nicht zum Einsatz. ■



Raccoon City läßt grüßen: eine von Zombies verwüstete Stadt ist Schauplatz des Grauens

MAGICAL TRACK ADVENTURE

(Sega, AM3)

Japanische Spielhallen gewinnen immer mehr Ähnlichkeit mit Fitness-Centern. Nach dem Tanzspiel *Dance Revolution* von Konami und Namcos Oberschenkeltrainer *Prop Cycle* kam von Sega kürzlich ein Automat auf den Markt, der sich der Armmuskulatur widmet. Durch das Auf- und Abbewegen eines Hebebügels läßt sich in *Magical Track Adventure* (Modell 3) eine Draisine in Gang setzen, mit der der Spieler durch eine abenteuerliche Fantasy-Welt reist. Seine Aufgabe ist es, in jeder Stage einen heiligen magischen Stein einzusammeln, bevor dies einer seiner Gegner tut. Dabei müssen Angriffe von Dinosauriern, Haien und feu-



Abenteuerurlaub für Eisenbahner: Mit der Draisine auf Schatzsuche und Drachenjagd

erspruckenden Drachen heil überstanden werden. Eine zusätzliche Herausforderung birgt der Zweispieler-Modus, in dem es auf das abgestimmte Bewegen beider Bügel ankommt. ■



CARNEVIL

(Midway)

Midways Lightgun-Shooter gehören nicht unbedingt zu denen, die das Genre interessant machen, doch das jüngste Projekt der Amerikaner scheint zumindest eine satte Portion schwarzen Humors zu versprühen. In den drei Levels, *The Haunted House*, *Chamber of Horrors* und *Rickety Town*, trifft der Spieler auf Freaks und Mutanten der schaurigsten Art, die ihn mit scharfen Zähnen und rostigen Messern attackieren. Überraschend verzichtete Midway auf eine zu realistische Darstellung des blutigen Treibens und bevorzugte einen ans Art deco angelehnten Grafikstil, der den skurrilen Charakter des Spiels unterstreicht. ■



Im Vergleich mit diesen mordlustigen Kreaturen wirken Segas Zombies fast zahnlos



WAR: FINAL ASSAULT

(Midway/Atari Games)

Nach der Eroberung von PC und Videospielekonsolen ziehen die First Person Shooter nun auch in die Spielhallen ein. In *Midways War* hat der aufständische General Uri Alienov die freie Republik Irkutsk mitten in Sibirien



Midway setzt weiterhin auf die leistungsstarke wie günstige Voodoo2-Hardware

ausgerufen. Als das russische Militär die auf Expansion ausgerichteten Separatisten unterwerfen will, kommt es zu einer überraschenden Niederlage der Moskauer Truppen. Bilder eines Aufklärungsflugzeugs zeigen, daß aus dem einst heruntergewirtschafteten Gebiet der Sitz einer modernen Rüstungsindustrie geworden ist. Als selbst ein präventiver Atom-bombeneinsatz aufgrund eines von den Rebellen ausgesandten elektromagnetischen Impulses scheitert, wird ein internationales Eli-



team zusammengestellt, dem der Spieler angehört. Acht Level mit jeweils einem Endgegner stehen zwischen dem vierköpfigen Selbstmordkommando und General Alienov, der nicht so ganz von dieser Welt zu sein scheint. Wie es bei First Person Shootern zum guten Ton gehört, gibt es natürlich eine breite Auswahl an Waffen und technischen Spielereien, die das Soldatenleben erheblich vereinfachen. Für Ende des Jahres ist eine N64-Umsetzung mit vielen neuen Features einschließlich eines Mehrspieler-Deathmatch-Modus angekündigt. ■

- Erstmals sind auch japanische PlayStation-Spiele mit einem Kopierschutz versehen, und zwar *I.Q. Final* und *PoPoRoGue* von Sony. Offenbar handelt es sich um einen ganz neuen Schutz, da selbst die Originale nicht auf PlayStations mit herkömmlichem Umbau laufen. Das wirft allerdings die Frage auf, wie das zu Sonys Aussage paßt, gegen private Importe hätte man nichts einzuwenden ...
- Außerdem gibt es eine neue Hardware-Variante der PlayStation (Modell 7501C), bei der die Platine mit zusätzlichem Metallblech – durch Spezialschrauben verankert – geschützt ist. Offenbar, um Umbauten zu erschweren.
- Terminverschiebungen und Release-Verzögerungen sind zur



Zeit mega in. Da will wohl auch Sony nicht zurückstehen. Dem aktuellen Trend folgend wird der japanische Markt einen Monat später als geplant, also am 23. Januar diesen Jahres, mit der PocketStation beglückt. Die offizielle Begründung ist, daß die geplante Menge von 1,5 Millionen Geräten bis zur Erstauslieferung nicht gefertigt werden konnte.

- Acclaim sicherte sich die Vertriebsrechte an allen Produkte von Sales Curve Interactive (u. a. *Car-mageddon*) für den deutschsprachigen Raum. Zuvor lagen diese bei Rushware.



der runde tisch

Die Industrie bittet zum Gespräch: Ende Januar laden die Software-Hersteller Electronic Arts, Eidos Interactive, Infogrames, Konami und Sony zu einem sogenannten Round-Table-Gespräch zum Thema „Software-Piraterie – Daten und Fakten“ ein. Erwartet werden neben Vertretern der GVU (Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.) auch Fachverlage und Handel. In der kommenden XL werden wir selbstverständlich über die Ergebnisse, falls es denn welche gibt, berichten.

Capcom ist sich derweil nicht zu schade, die absurde Variante zum leidigen Thema Import-Stopp beizusteuern. In den USA wurden rechtliche Schritte eingeleitet, um den Import von *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* zu verhindern. Betroffen ist die einzig existierende Version: die



Saturn-Fassung, die nur zusammen mit der RAM-Erweiterung läuft. Eine großartige Leistung, da Capcom USA keinen Gedanken daran verschwendet, das Spiel, geschweige denn die Speicherkarte, offiziell anzubieten. ■

andere länder ...

Der Siegeszug von *Beat Mania* (vgl. XL 1/99) ist nicht aufzuhalten. Obwohl sich Konami mit *Pop 'n Music* (vgl. 64-Bit-News) in den Spielhallen selbst Konkurrenz macht, und für die PlayStation



inzwischen der *3rd Mix* erhältlich ist, schwappt eine Welle weiterer Produkte auf den japanischen Markt. *Beat Mania Complete Mix* (Arcade) soll als besonderes Feature den Anschluß an ein Netzwerk bieten, das die Bestleistungen aller angeschlossenen Automaten auf jedem Gerät anzeigt. Angeblich ist eine Pizzicato-Five-Edition des

Spiels geplant, und im Februar veröffentlicht Konami ein neues Deluxe-Pad für die PSX. Im Gegensatz zum erhältlichen ASCII-Board sollen die Tasten nicht mehr so infernalisch klappern und beim Drücken leuchten. Dafür muß das unerläßliche Zubehör allerdings mit Batterien gespeist werden. Ach ja: Nach dem LCD-Handheld ist unter dem Titel *Beat Mania GB Mix* nun auch eine Game-Boy-Version angekündigt. Ein DJ-Programm für Nintendos Keksdose ist sicherlich ein ganz besonderer Hörgenuß ... ■

da ist die tür!

Vor gut einem Jahr hatte Square als möglichen Release-Termin für *Final Fantasy IX* den 9.9.99 in Aussicht gestellt – weil es nun einmal so schön gepaßt hätte. Damals hoffte der Rollenspiel-Gigant allerdings auch



noch, *FF VIII* rechtzeitig zu Weihnachten '98 in den Markt zu drücken. Obwohl man beide Spiele anscheinend relativ unabhängig voneinander entwickelt, soll der Termin Gerüchten zufolge nicht gehalten werden. Da Sony weiter am Terminjahr 2000 für den Launch der PlayStation 2 festhält, erscheint ein Release nach der Jahrtausendwende nicht unwahrscheinlich. ■

grosser turismus?

Nach leichten Startschwierigkeiten hat *Gran Turismo* nun doch den verdienten Verkaufs-Olymp erreicht. Mit 300.000 verkauften Einheiten in Deutschland ist Sonys geniales Rennspiel nach Angaben des Herstellers „derzeit die bestverkaufte Spiele-CD-ROM für PlayStation. Europaweit hält *GT* mit zwei Millionen Verkäufen an den Handel per Anfang Dezember einen neuen Absatzrekord.“ Laut PR-Manager von Psygnosis hat *Formel 1 '97* in Deutschland mit 350.000 Einheiten immer noch die Nase vorn. ■



VON 2XTREME BIS ZERO DIVIDE ...



überall am Kiosk!

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

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

Fast 500 Spiele für die PlayStation!

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



Indiana Jones und der Turm von Babel

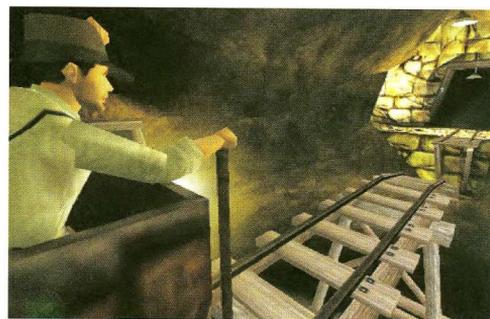
System: PSX Hersteller: LucasArts Entwickler: LucasArts Erhältlich: Juni 1999

news
playstation

Vorzeigeheld Indiana Jones hat die Welt bereist und schon viele Plattformen mit seiner Anwesenheit beehrt. Ein Auftritt auf den Next-Generation-Konsolen ist bislang ausgeblieben. Nun hat sich LucasArts dazu entschlossen, den abenteuerlustigen Archäologen auch auf der PlayStation seine Peitsche schwingen zu lassen. Mit dem Wechsel vom Point&Click-Adventure zum dreidimensionalen Action-Adventure à la *Tomb Raider* stehen die Entwickler mit beiden Füßen auf unbekanntem Territorium.

Daß sich Core Design bei der Entstehung von Lara Croft durch die Kinotrilogie des charmanten Grabräubers inspirieren ließ, liegt auf der Hand und wird auch nicht bestritten. Dr. Jones' Ausflug in die Welt der 3D-Videospiele erwartet im Gegensatz sicherlich ein strengeres Publikum, erpicht auf eine deutliche Abgrenzung zur attraktiven Globetrotterin.

Hal Barwood, Projektleiter von *Indiana Jones and The Infernal Machine* (Originaltitel), scheint dies nicht zu kümmern. Er ist bekennender *Tomb Raider*-Fan und glaubt,



daß in diesem Genre noch Platz sei für andere starke Persönlichkeiten, Charaktere mit überzeugender Identität. Da es aber mehr braucht als einen zugkräftigen Protagonisten, arbeiten 30 Mann daran, dem Projekt aufregende und innovative Elemente zu verpassen.

Im Gegensatz zu *Tomb Raider* ist *Indiana Jones und der Turm von Babel* in einen historischen Kontext eingebunden. Kurz nach dem Zweiten Weltkrieg, mit Beginn des Kalten Krieges, starten die Russen eine großangelegte Ausgrabung im Irak mit dem Ziel, Überreste des im Titel erwähnten biblischen Gebäudes zu finden.

Indy verfolgt die russischen Machenschaften rund um den Globus. Vier Teile eines mächtigen Artefakts, das zuvor im Turm von Babel aufgebaut war, führen ihn an mystische Orte wie das Tian Shan Gebirge in Kasachstan oder die aztekischen Stufenpyramiden von Teotihuacan.

Neben Peitsche und Pistole kommen auch andere Waffen dieser Zeit zum Einsatz, und die Puzzles sollen um einiges kniffliger sein als die, mit denen sich Lara herumschlagen muß. Eine Wildwasser-Bootstour, eine Off-Road-Verfolgungsjagd im Jeep und natürlich die klassische Fahrt in der Kohlenlore wurden bislang als Vehikel-Sequen-

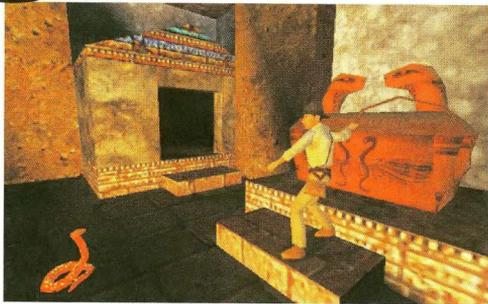


zen von LucasArts preisgegeben. Über die grafischen Raffinessen der PlayStation-Version läßt sich allerdings noch nichts sagen, da das veröffentlichte Bildmaterial ausschließlich von der PC-Fassung stammt, die etwa zwei Monate vorher erscheinen wird.

Die Anhänger der Filmvorlage zu überzeugen, wird LucasArts vermutlich viel leichter fallen, als der Gemeinde der Videospiele ins Gedächtnis zu rufen, wer das Feld der weltumspannenden Schatzsuche als erster bestellt hat. Aufgrund seiner stimmigen Story, seinen anspruchsvollen Rätseln und nicht zuletzt wegen seines authentischen Hauptdarstellers scheint *Indiana Jones und der Turm von Babel* genügend Potential für diese Herausforderung zu besitzen. ■



Leider hat LucasArts noch keine Screenshots der PlayStation-Version freigegeben. Die hier abgebildeten Szenen wurden zwar dem PC-Spiel ...



... entnommen, lassen aber durchaus Rückschlüsse auf die anspruchsvoll gestalteten Szenarien und ihre herausfordernden Spielinhalte zu

Star Ixiom

System: PSX Hersteller: Namco Entwickler: Namco Erhältlich: tba

Auf dem Gebiet der Space-Shoot-'em-Ups kann Namco mit *Galaga*, *Xevious* und *Starblade*

vermieden werden soll. Die Story verfolgt der Spieler im sogenannten Map Mode, in dem Angriffsrou-

einander verknüpft. Begeht der Spieler Fehler bei der Erstellung eines Missionsplans oder verzichtet ganz auf sein „Mitspracherecht“,

wird er dies im Combat Mode zu spüren bekommen. Dem Flugnovizen bietet sich eine Übungseinheit an, die ihn in

die Materie einführt. Nachfolgend besteht die Wahl zwischen einer nichtlinearen Kampagne von epischen Ausmaßen oder einer abgespeckten Version, in der sich der Spieler lediglich von Mission zu Mission handelt. *Star Ixiom* hinterläßt den Eindruck eines Space-Shooters, der seinem Piloten eine gehörige Portion Kopfarbeit abverlangt und dadurch eher an einen PC-Titel erinnert. ■



auf eine weit zurückreichende Tradition verweisen. *Star Ixiom* kommt dies insoweit zugute, als daß die lineare Eintönigkeit eines *Starblades*

ten oder Versorgungslinien erstellt werden. Im Combat Mode werden die Planungen actionreich in die Tat umgesetzt. Beide Ebenen sind mit-



Star Ixiom lebt nicht allein vom Ballern. Mitdenken ist gefragt

PSX REPARATUREN!

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

Unsere Spezialität :

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

Diese Reparatur kostet nur:

49,90 DM

Unser Highlight:

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

Garantie !

(Modell bei der Bestellung bitte angeben!)

89,90 DM

Ganz groß im Kommen dran :

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

Mit diesem Umbau seht Ihr Importfilme auf deutschen DVD-Playern.

Umschaltung über Fernbedienung. Keine externen Schalter.

Garantie des Gerätes bleibt erhalten.

199,90 DM

Mit
MACROVISION
Abschaltung !

S/W Killer Chip :

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

49,90 DM

CDRwin

Das ultimative Easy CD-Kopierprogramm

89,90 DM

PSX BootChips komplett

19,90 DM TESTED !

Mengenrabatte...



Dreamcast™

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

JETZT KAUFEN !

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

NEU / Cd-Rohlinge ARITA 80 Minuten/700MB... (Kopiert alles !)... **4,50**

NEU / Teletext Tarifmanager von ICO. Telefonieren jetzt billig! **99,99**

PSX Grundgerät Multiformversion mit 1 Jahre Garantie auf das Gerät und 5 Jahre Garantie auf den Umbauchip !!!!! **299,-**

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

The Next Generation "Das volle Programm !"

Hoffmann & Hoffmann GbR
Crangerstr. 250
45871 Gelsenkirchen
<http://tng-toys>

Bestellhotline :

0209/778811

(Mo.-Fr. von 11.-20 Uhr / Sam. von 12.-16 Uhr)

Granstream Saga

System: PSX Hersteller: Sony Entwickler: Shade Erhältlich: 12.02.99



Valos: Heute haben wir den letzten verbraucht. Wir können kein Land mehr abschneiden.

Auf einer von Wassermassen umspülten Welt überlebt die Menschheit auf schwabenden Kontinenten. Doch die magische Kraft, die die Inseln in der Luft hält, nimmt stetig ab. Eon Lazard, der jugendliche Held dieses Action-RPGs, ist auserwählt, dem endgültig-

gen Absinken der Lebensschollen Einhalt zu gebieten. Shade bereichert die aus Polygonen konstruierte Abenteuerlandschaft mit Zeichentrickeinblendungen, in denen die äußerst spannende Geschichte weitergesponnen wird. Gefechte werden in Echtzeit ausgetragen und

erlauben dem Spieler zudem für dieses Genre ungewöhnlich variantenreiche Angriffe mit diversen Hieb- und Stichwaffen. Texteinblendungen und Sprachausgabe wur-

den gelungen eingedeutscht, so daß Rollenspielfreunde dem Geschehen gut folgen können und an der Granstream Saga ihre Freude haben werden. ■



Ups, da hat Eon aber die falsche Tür geöffnet! Oder war es Absicht?



Eingblendete Zeichnungen ersetzen fehlende Gesichtstexturen

Tamamayu Monogatari

System: PSX Hersteller: Genki Entwickler: Genki/Studio Ghibli Erhältlich: als Import (jp)

Hayao Miyazakis Monumental-Anime *Prinzessin Mononoke* ist der erfolgreichste Kinofilm aller Zeiten in Japan. 15 Millionen Besucher haben das Meisterwerk gesehen, mehr als *Jurassic Park*, *Titanic* oder andere westliche Blockbuster. Im Westen war der Film bislang nur auf Filmfestivals zu bewundern. Buena Vista, also der Disney-Konzern, hat sich zwar bereits 1997 die Rechte gesichert, doch bislang wird der Film unter faden-scheinigen Begründungen zurückgehalten. Angesichts der „Qualität“ aktueller Disney-Werke ist das allerdings kein Wunder ...

Studio Ghibli, die Firma von Miyazaki-san, zeichnet auch für das komplette Grafikdesign des Genki-Rollenspiels *Tamamayu Monogatari* verantwortlich. Die Charaktere und Background-Grafiken erinnern des-



halb nicht zufällig an *Prinzessin Mononoke*. Das Spieldesign ist hingegen deutlich von *Final Fantasy VII* inspiriert. Die Kämpfe finden auf bekannte Art und Weise rundenbasierend statt, ungewöhnlich ist hingegen die Tatsache, daß es von Anfang bis Ende nur einen einzigen spielbaren Charakter gibt. Dennoch ist *Tamamayu*

Monogatari nicht nur aufgrund der Optik ein interessanter Titel. Genki plant sogar, das Spiel im Westen zu veröffentlichen. Allerdings erst, wenn *Mononoke* endlich in hiesigen Kinos anläuft, um dann den Bekanntheitsgrad zu nutzen. Man kann also nur hoffen, daß Disney über den eigenen Schatten springt und den besten Zeichentrickfilm nicht länger unter Verschluss hält. ■



Anime-FMVs wechseln sich mit einer FF VII-mäßigen Optik ab

news playstation

Dragon Valor

System: PSX
 Entwickler: Namco
 Hersteller: Sony
 Erhältlich: tba

Ein Held wandelt auf Freiers Füßen. Namos Rollenspiel *Dragon Valor* bietet neben den inzwischen zum Standard geworden riesigen Arealen ein Feature der besonderen Art: Im Laufe des Spiels kann



Dramatische Farben erzeugen die gewünschte RPG-Atmosphäre

der Protagonist den Bund der Ehe eingehen. Das Folgeprodukt dieser virtuellen Leidenschaft, der Erstgeborene, erhält einige Attribute seiner Erzeuger und steht fortan als spielbarer Charakter zur Verfügung. Ein generationenübergreifendes Element, das Genre-Fans neugierig macht. ■

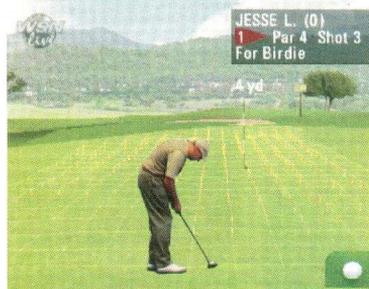


Pro 18: World Tour Golf

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

Entwickler Psygnosis konzentrierte sich bei der Programmierung von *Pro 18* auf eine möglichst fotorealistische Darstellung

Strokeplay-, Four-Ball-, Skins-, Shoot-Out- oder Tournament-Modus gespielt werden. Psygnosis spendierte *Pro 18* eine Steuerung ohne überflüssigen Schnickschnack, die sich vom Spieler schnell aneignen läßt. Ebenfalls im ersten Quartal 1999 erscheint mit *Tiger Woods 99* die Fortsetzung von EAs PGA-Reihe. ■



von Golfer und Parcours. Die Spielfiguren wirken aufgrund ihres extrem realitätsnahen Äußeren ein wenig aufgesetzt, auch wenn die Gestaltung der Kurse beinahe genauso authentisch verwirklicht wurde. Drei über den Weltball verstreute Plätze können im Practice-



Auch Einsteigern gelingt der Umgang mit dem Golfschläger sofort

Boot-Chip

(für jap und us)

6,99 DM

- Memorycard 1MB 16,99 DM
- Memorycard 2MB 24,99 DM
- Memorycard 8MB 29,99 DM
- Memorycard 24MB 49,99 DM
- RGB Kabel 9,99 DM
- RGB Kabel & Audio 17,99 DM
- Link Kabel 9,99 DM
- Padverlängerung 9,99 DM
- Pad (bunt) 16,99 DM
- Infrarot Pad 59,99 DM
- TwinShock Pad 35,99 DM
- Sony DualShock 55,99 DM
- LightGun (G-Con komp.) 45,99 DM
- LightGun + Pointer 79,99 DM
- Scorpion Gun 65,99 DM
- Lenkrad 139,99 DM
- PSX-Maus 29,99 DM
- PalBooster 49,99 DM
- X-Ploder 75,99 DM
- Playstation 249,99 DM

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau 35,99 DM

05331 - 99590

BauConTec
 Triftweg 12
 38321 Denke

<http://www.baucontec.de>
 FAX 05331-995928
 Händleranfragen erwünscht!

IN KÜRZE

Nachdem Singletrac die ersten beiden Teile von *Twisted Metal* für Sony entwickelt hat, wechselte sie das Lager und programmierte ein Spiel gleichen Typs für GT Interac-



Twisted Metal 3 (PSX)

tive. In *Rogue Trip 2012* können ein bis zwei Spieler mit bewaffneten Autos alles platt machen, was sich in den 15 Arealen befindet. Sony, weiterhin im Besitz der Titelrechte, ließ in Eigenarbeit von Studio 989 *Twisted Metal 3* entwickeln, das inzwischen als US-Import in den Regalen ausliegt.



Rogue Trip (PSX)

Die französischen Entwickler Microïds, auf der PSX bislang nur durch ihr unruhliches *Isnogud* vertreten, beendeten die Arbeiten an dem Space-Shooter *Invasion*. Funsoft besorgt dieser Tage den Vertrieb innerhalb Deutschlands.



Invasion (PSX)

Acclaim sicherte sich die Zusammenarbeit mit den britischen Entwicklern SCI. Als erstes Produkt geht *Live Wire!*, ehemals *Wire!*, in den Vertrieb. SCI übernahm das Spielprinzip von Taitos in den frühen 80ern entwickeltem Automaten *Oix*. Bis zu vier Spieler können an diesem Action-Strategie-Spiel teilnehmen. ■

Guardians Crusade

System: PSX Hersteller: Activision Entwickler: Tamsoft Erhältlich: März 1999

Tamsoft, die Macher der *Toshinden*-Serie, haben sich mit *Guardians Crusade* an die Entwicklung eines Action-Rollenspiels gewagt. Neben den gängigen RPG-Elementen, bestehend aus Umwegen an Monstern, Waffen und magischen Kräften, werden Animationen im japanischen Stil und Film-

sequenzen geboten, während die In-Game-Optik komplett aus Polygonen konstruiert wurde. Die Hauptrolle spielt ein junger Ritter, der eine Fantasy-Welt durchwandert und dabei ein Babymonster zum Weggefährten bekommt. Die Beziehung

zwischen dem Nachwuchs-Chevalier und dem virtuellen Monster-sproß wird zum Dreh- und Angelpunkt des Abenteuers. Auf der langen Wanderung von einem Ende der Welt zum anderen erfährt der Held Wissenswertes über die Tragweite seiner Mission, das Monsterbaby und das mystische Reich, das er durchstreift. ■



Babysitter eines Monsters zu sein, ist echt kein leichter Job

Street Fighter Zero 3

System: PSX Hersteller: Capcom Entwickler: Capcom Erhältlich: als Import (jp)

Auch wenn im Westen das allgemeine Interesse an den 2D-Prüglern aus dem Hause Capcom abgenommen hat, gibt es hierzulande nach wie vor eine verschworene Gemeinde von *Street*

Fighter-Fans. Und die werden sich freuen zu hören, daß mit *Street Fighter Zero 3* die erste Automatenumsetzung dieser Kultserie wirklich gelungen ist. Abstriche bei den Animationsphasen müssen natürlich in



Kauf genommen werden, dafür stehen aber auch alle 28 Kämpfer des Arcade-Vorbilds zur Verfügung. Das gewohnt eingängige, solide Gameplay hat den Wechsel vom Spielhallen-Automaten auf die PlayStation jedenfalls unbeschadet überstanden. ■



SF Zero 3 ist die bislang beste Automatenumsetzung im Genre

news playstation

Tiny Toon Adventures - The Great Beanstalk

NewKidCo startet mit *The Great Beanstalk* eine Reihe von PlayStation-Titeln, die unter der Überschrift *Tiny Toon Adventures* eine sehr interessante Mischung aus Point&Click-Adventure und Jump&Run bieten. Der Spieler steuert Plucky Duck, begleitet von Buster Bunny, durch neun thematische Abschnitte auf der Suche nach den drei Schlüsseln, die den Zugang zum Schloß des Riesen ermöglichen. In den schön gezeichneten Stages werden



der grüne Enterich und sein langohriger Kumpel von Ambossen, springenden Bomben und Raketenwerfern bedrängt. In diesen Screens ist der Einsatz der Sprungtaste gefragt, während der Pfad über die große Bohnenranke das Duo immer wieder in ruhigere Gefilde leitet. Hier muß alles genauestens untersucht werden. *The Great Beanstalk* unterstützt analoge Controller und erleichtert dadurch die Suche mit dem Zeigefinger-Symbol. Zahlreiche Animationen im Cartoon-Stil sowie die sehr gelungene Sprachausgabe lockern das Adventure-Dasein auf. Die Lage von Schlüsselteilen und Items wird mit jedem neuen Durchspielen geändert. ■



Hinter der schönen Zeichentrilogik verbergen sich Gefahren

Carmageddon PlayStation



Was wollen uns diese sportlichen Männer über den Inhalt sagen?

Bislang kamen nur PC-Spieler in den umstrittenen Genuß, *Carmageddon* spielen zu können. Für Furor, über die Grenzen der

angestammten Plattform hinaus, sorgte das blutige Spektakel aber schon vor Ankündigung einer PSX-Version. Sales Curve Interactive kommt diesem Interesse insoweit entgegen, als daß die Konsolen-Fassung das Beste aus beiden PC-Titeln, *Carmageddon* und *Carmageddon 2: Carpalypse Now!*, enthalten soll. Exklusiv für die PlayStation wurden eigene Autos programmiert, außerdem spricht der Her-



System: PSX Hersteller: Acclaim
Entwickler: SCI Erhältlich: April 1999

steller von einer gesteigerten Singleplayer-Challenge in Form von Rätseln, die in den Leveln verstreut sind sowie anspruchsvollen Rennspiel-Features im Kampf gegen die Uhr und gegnerische Fahrer. Ein Splitscreen-Modus gehört ebenfalls zum Paket, doch geben die zur Verfügung gestellten Bilder zu wenig Aufschluß über die tatsächliche Qualität von Acclaims *Carmageddon PlayStation*. ■

Blood Lines

System: PSX Hersteller: Sony Entwickler: Radical Entertainment Erhältlich: 26.02.99



Kurz vor der Veröffentlichung wartete Sony noch mit einer Namensänderung auf: *Tribal* (vgl. XL 10/98) heißt jetzt *Blood Lines*. Ziel des Spiels ist es, eine bestimmte Anzahl von Markern einzu-

färben, bevor es dem Gegner gelingt. Um einen bereits eingefärbten Posten mit der eigenen Couleure zu versehen, muß der Konkurrent getackelt werden. Jeder der zehn Charaktere verfügt über einen individuellen Power



Move, zudem sollten in den 3D-Arenen zahlreiche Extras eingesammelt werden, durch die *Blood Lines* seine strategische Komponente erhält. Bis zu vier Spieler können per Multi-Tap an der futuristischen Cyberpunk-Hetzjagd teilnehmen. ■



Das Charakterdesign basiert auf einem Outlaw-Background

FUN VERSAND

R. Wenzel

Tel. 034973/22373

Mo-Fr 9.00-21.00, Sa 9.00-16.00

Der Hammer !!!

Zelda 64 109,95

Nintendo 64:	
4 MB Expansion Pak	68,95
Extreme G 2	105,95
F-Zero X	89,95
NHL 99	119,95
Top Gear Overdrive	109,95
Turok 2	89,95
V-Rally	109,95
WCW/NWO Revenge	129,95
Zelda 64	109,95

Sony Playstation:

Crash Bandicoot 3	89,95
Fifa '99	89,95
Formel 1 '98	95,95
Spyro the Dragon	89,95
Tomb Raider 3	95,95

Ab 2 Spielen portofrei!

sonst zzgl. 6,50 + 3,00 NN

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



Tausch, An-/Verkauf von Videospiele, Konsolen und Zubehör

PSX → N 64 → SNES
SEGA SAT → GB

- ★ Alle Neuheiten (auch Importe) für PSX und N 64 erhältlich
- ★ Große Auswahl an Gebrauchtspielen
- ★ Günstige Zubehörpreise
- ★ SEGA DREAMCAST in Vorb.
- ★ 10 DM + Nachnahme Versandpauschale
- ★ An- und Verkauf von Techno Vinyl und CD's

SPIRIT

Gerschermann/Schulz GbR
Schloßstraße 20
40477 Düsseldorf
Fon 0211 48 14 01
Fax 0211 46 70 33
Mo-Fr 10.30 bis 19.00
Sa 11.00 bis 15.00



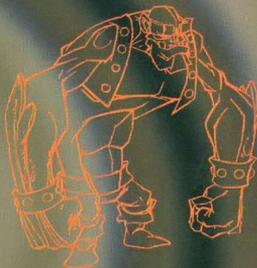
Discworld Noir

Die Scheibenwelt ruht auf dem Rücken von vier riesigen Elefanten, die wiederum von einer gigantischen Schildkröte getragen werden. Perfect Entertainment, die Entwickler der Adventure-Reihe zu Terry Pratchetts Fantasy-Romanen, residieren weniger aufregend in einem Londoner Vorort. Nun verpassen sie dem humorigen *Discworld*-Universum einen ungewohnten, düsteren Anstrich.

ZVON K.-D. HARTWIG
 Zwei Spiele zum Thema *Discworld* (der Originaltitel der *Scheibenwelt*-Serie) gehen bereits auf das Konto der englischen Entwickler Perfect Entertainment. Beide erschienen unter dem Label Psygnosis und waren lustige, familientaugliche Adventures mit klassischer Point&Click-Benutzeroberfläche. Als Hauptperson, um den Ausdruck Held bewußt zu vermeiden, fungierte der lebenswert schusselige Nachwuchszauberer Rincewind, dem im Original Monthly Python Eric Idle seine Stimme lieh. Da dem Adventure-Fan auf der PlayStation wenig Auswahl geboten wird, war vor allem *Discworld* (1) ein Bestseller. Als ernstzunehmender Konkurrent ist nur *Baphomet's Fluch* (*Broken Sword*) von Revolution Software zu nennen, das es bislang ebenfalls auf zwei Teile bringt.



Welche Rolle spielt Baron von Überwald (!) in dem Geflecht aus Rätseln und Mysterien?



(Warum beide Entwicklerfirmen so unbescheidene Namen tragen, konnte bislang nicht geklärt werden.)

Statt nun das bewährte Design ein drittes Mal zu strapazieren, wagt Perfect mit Teil drei der Serie, *Discworld Noir*, einen völlig anderen Weg. Der Titel ist ein Hinweis auf die Inspirationsquelle des Spiels, den Film Noir. Die sogenannte Schwarze Serie der 40er Jahre brachte unsterbliche Filmklassiker hervor, die bekanntesten Vertreter sind wohl *The Big Sleep*, *Der Malteserfalke*, und nicht zuletzt *Casablanca*. Oft handelt es sich dabei um Detektivgeschichten, bei denen das Markenzeichen des Antihelden meist ein zerknitterter Trenchcoat ist.

Ein solcher Schnüffler ist auch Lewton, dessen Rolle der Spieler übernimmt. Die erste Begegnung mit dem zukünftigen Alter ego verläuft allerdings nicht so, daß man eine lange, wundervolle Freundschaft erwarten könnte. Die gerenderte Intro-Sequenz von *Discworld Noir* zeigt eine film-



reife Szene, in der Lewton panisch durch die finsternen Gassen der bekannten *Discworld*-Stadt Ankh-Morpork flieht. Der Verfolger ist nicht auszumachen, da die Kamera die Szene aus dessen Ego-Perspektive zeigt. Die Sequenz endet damit, daß der Spielercharakter getötet wird.

Discworld Noir-Director Gregg Barnett und Story-Designer Chris Bateman erzählen neXt Level, warum aus dieser ungünstigen Prämisse dennoch ein Spiel entstehen kann.

neXt Level: Vor dem eigentlichen Beginn des Spiels tötet Ihr also den Hauptcharakter. Das sind aber keine idealen Voraussetzungen ...

Gregg Barnett: (lacht) Wenn wir die Story von diesem Punkt an fortsetzen würden, wäre das in der Tat fatal. Im klassischen Film-Noir-Stil folgt danach allerdings eine *Flashback*-Sequenz. Wir versetzen Euch in der Zeit zurück, und Ihr müßt bis zu eben jenem Punkt spielen, an dem dann eine große Überraschung passiert.



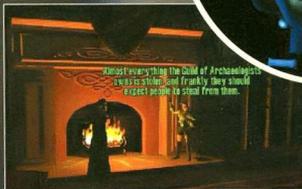
Gregg Barnett designete und programmierte zu seiner Zeit bei Melbourne House den Klassiker *Way of the Exploding Fist*



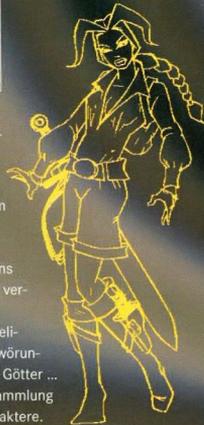
Der Soundtrack paßt sich nahtlos in das ungewöhnliche Konzept ein. Von orchestralen Werken über „swingy, jazzy pieces“ bis hin zu atmosphärischen Stücken im Stil der *Twin Peaks*-Musik sind alle Stilrichtungen vertreten (Abb. oben links:) Chris Batemans Fachgebiet ist zwar Artificial Intelligence, doch seine Qualitäten als Story-Designer sind nicht von schlechten Eltern



Teile der Serie haben einen düsteren Unterton. Zum Beispiel die Bücher *Wachen Wachen*, *Hohle Köpfe* und *Hellebarde*. Wir haben uns eher daran orientiert.



An welche Heldin einer erfolgreichen Abenteuer-Trilogie erinnert uns nur diese Dame?



XL: Gehen wir doch am besten zwei Schritte zurück und fragen: Was hat denn das Ganze mit *Discworld* zu tun?

GB: Nach zwei *Discworld*-Spielen wollten wir etwas anderes machen. Noir sieht völlig anders aus. Technisch gesehen heißt das, es ist in 3D, wir haben gerenderte Hintergründe, Kamerafahrten und Echtzeit-Charaktere. Wichtig ist jedoch das Design: Wir wollen eine andere Seite der Scheibenwelt zeigen, die dunkle Seite. Das Spiel ist eine Kombination aus *Discworld*-Fantasy und Film Noir.

XL: Die Film-Noir-Hommage ist offensichtlich, aber wie paßt *Discworld* eigentlich dazu? Terry Pratchetts Romane sind doch eher leicht, locker und familienfreundlich?

Chris Bateman: Ja, aber nicht nur.

XL: Inwieweit ist Terry Pratchett in die Entwicklung involviert?

CB: Ich habe die Story geschrieben und sie dann Terry vorgelegt. Er hat sie gegengelesen und war davon sehr angetan. Er hat nur leichte Modifikationen an den Dialogen vorgenommen, damit sie „richtig“ klingen.

Ich habe mich nicht so sehr an seinen Texten orientiert, sondern ich habe mir die Quellen vorgenommen, die ihn beeinflusst haben (lacht). Am Anfang habe ich mir das *Discworld*-Universum angesehen. Dann habe ich etwas H. P. Lovecraft hinzugefügt. Das paßt wunderbar zum Film Noir. Das Spiel beginnt im Büro von Lewton, einem Detektiv im Stil eines Sam Spade oder Marlowe. Eine Frau namens Carlotta beauftragt ihn, ihren Freund Mundy zu suchen. Dann kommt eins zum andern: Auf der Suche nach dem verschollenen Mann gerät Lewton selbst unter Mordverdacht, und natürlich entdeckt er, daß viel mehr hinter dem Verschwinden steht. Er kommt der Verschwörung einer religiösen Sekte auf die Spur, die versucht, eine mystische, böse Gottheit wiederzuerwecken ...

Ich habe außerdem eine Unmenge von Anspielungen auf Filme der Schwarzen Serie eingebaut. Ich habe so ziemlich

Name Carlotta vor, weil das ein klassischer Name im Film Noir ist.

XL: Was könnt Ihr uns noch über die Story verraten?

GB: Es geht um religiöse Kulte, Verschwörungen, rituelle Morde, Götter ... und eine wilde Ansammlung verschiedener Charaktere. Trolle, Vampire, Menschen, alle zugleich finster, aber auch irgendwie lustig. Das Spiel ist aufgeteilt in vier Kapitel und eine



Endsequenz. Es gibt einen übergreifenden Handlungsstrang, jedoch auch viele Neben-Stories, die teilweise optional sind. Man muß sie nicht absolvieren, um das Spiel zu beenden, doch man erhält mehr Einblick in das, was passiert.

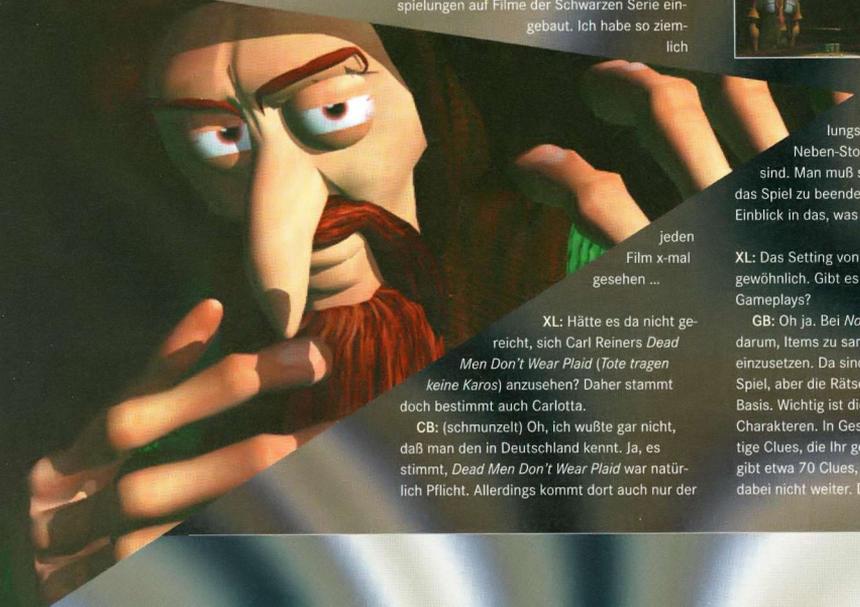
jeden Film x-mal gesehen ...

XL: Hätte es da nicht gereicht, sich Carl Reiners *Dead Men Don't Wear Plaid* (Tote tragen keine Karos) anzusehen? Daher stammt doch bestimmt auch Carlotta.

CB: (schmunzelt) Oh, ich wußte gar nicht, daß man den in Deutschland kennt. Ja, es stimmt, *Dead Men Don't Wear Plaid* war natürlich Pflicht. Allerdings kommt dort auch nur der

XL: Das Setting von *Discworld Noir* ist sehr ungewöhnlich. Gibt es auch Besonderheiten des Gameplays?

GB: Oh ja. Bei *Noir* geht es nicht so sehr darum, Items zu sammeln und an anderer Stelle einzusetzen. Da sind zwar auch Objekte im Spiel, aber die Rätsel funktionieren auf anderer Basis. Wichtig ist die Konversation mit fremden Charakteren. In Gesprächen erhaltet Ihr wichtige Clues, die Ihr gezielt einsetzen müßt. Es gibt etwa 70 Clues, bloßes Ausprobieren hilft dabei nicht weiter. Dafür gibt es viel zu viele





Dinge, die Ihr untersuchen könnt. Ihr müßt die Hinweise vielmehr wohlüberlegt einsetzen. Dabei ist Kombinationsgabe und Logik gefragt.

XL: Warum habt Ihr Euch von Psygnosis getrennt?

GB: Die ersten Spiele waren sehr erfolgreich in Europa,



Die Nachtclub-Sängerin Saphir ist wie alle Trolle nach einem Edeltstein benannt. Cate Robbins (*Spitting Image*) lieh ihr die Stimme und lieferte eine grandiose Shirley-Bassey-Kopie ab. Ein weiteres Lied wird mit deutschem Akzent von dem Vampir Samael vorgetragen. Sein Name ist ebenso wie sein Arbeitsplatz, das Cafe Ankh, eine der vielen Anspielungen auf *Casablanca*

Discworld (1) war das zweiterfolgreichste PlayStation-Spiel Europas 1995. Doch in den USA war Psygnosis nicht sonderlich stark – auch Terry hat das bemängelt. Wir denken, daß GT Interactive der perfekte Partner ist, um ein größeres Publikum anzusprechen. Der Adventure-Markt ist zwar in den letzten Jahren zurückgegangen, aber in den USA ist gerade wieder ein Aufschwung zu beobachten. Dennoch würden wir ohne *Discworld 1* und *2* als unser Erbe heute sicherlich keine Adventures mehr machen.

XL: Wenn es Euch um eine größere Zielgruppe geht: Meint Ihr nicht, daß ein solch ungewöhnliches Setting für den US-Markt ungeeignet ist? Ich meine, daß LucasArts-Adventures in Europa auch immer wesentlich besser liefen, während in Amerika „oberflächliche“ Spiele wie



Wie jeder stilechte Detektiv im Trenchcoat gibt Lewton ständig „Lebensweisheiten“ von sich. Eine Kostprobe: „Women don't like men to beg ... at least not for money.“

die von Sierra erfolgreicher sind.

GB: Das mit LucasArts ist schon richtig, aber wir denken, daß gerade bei den Amis Film Noir durchaus ein Begriff ist. Das Gameplay ist so gestaltet, daß es nicht nur Adventure-Experten anspricht. Einerseits ist der Ablauf sehr komplex, doch da ist kein idealer Zielweg.

Wir haben darauf geachtet, daß es eine Lernkurve gibt. Die Puzzles zu Beginn sollen nur vermitteln, wie das Konzept funktioniert. Unser Prinzip war „Make it challenging, make it fun“.

XL: Und die Spieldauer?

GB: Wie soll man das so genau sagen? Für Experten gehen wir von dem typischen Minimum von 40 Stunden aus. Aber es kann natürlich auch wesentlich länger dauern. Terrys Agent hat mir kürzlich gemailt, er habe bei *Discworld* endlich Rincewinds Kammer verlassen, und das Design der Universität würde ihm gefallen. Nach fünf Jahren! Ich kann nur sagen: Bleib am Ball, es gibt noch eine ganze Welt da draußen (lacht).

CB: Wir haben 16.000 Zeilen Text im Spiel. Allein der Part von Lewton füllt vier Ordner. Unser Synchronsprecher hat geweint, als er das gesehen hat (lacht). Das Spiel wird drei oder vier CDs umfassen – oder eine DVD.

Im Februar wollen wir fertig sein, das Spiel sollte also Ende März auf den Markt kommen – zeitgleich für PC und PSX.

XL: Wie bist Du eigentlich Story-Designer bei Perfect geworden?

CB: Ich habe einen Uni-Abschluß in Artificial Intelligence und habe mich damit bei Perfect beworben. Ich kam in der Schlußphase von *Discworld 2* dazu ...

XL: Adventures ist aber doch so ziemlich genau das Genre, das mit AI überhaupt nichts zu tun hat!

CB: Das ist richtig. Bislang habe ich meinen Abschluß nicht gebraucht. Allerdings habe ich schon immer gerne Geschichten erzählt. Ich habe vorher auch bei einer Firma für Brettspiele namens *Discordia Inc.* gearbeitet.

XL: *Discordia* wie in *Illuminatus!* von Robert Shea und Robert A. Wilson? Dann erwarten wir aber eine Menge Anspielungen auf die Zahl 23!

CB: (lacht) Ihr werdet zahlreiche Anspielungen auf die Zahlen 5 und 23 sowie noch einige andere finden. Der Hohepriester der Sekte heißt zum Beispiel Malaclypse ... Ich hoffe, daß alles in der deutschen Übersetzung erhalten bleibt.

Obwohl ich da wenig Zweifel habe, denn soweit ich weiß, kümmert sich der offizielle Pratchett-Übersetzer Andreas Brandhorst darum.

XL: Wir danken für das Gespräch. ■

INFO

Discworld Noir

Genre: Adventure

Hersteller: GT Interactive

Entwickler: Perfect Entertainment

Release: Ende März

Die beiden ersten *Discworld-Adventures* waren optisch von dem Zeichner Josh Kirby geprägt, der für die Cover der Romane verantwortlich zeichnet. *Discworld Noir* bietet eine völlig andere Optik.

Das Spiel soll Ende März auf den Markt kommen, in Deutschland aufgrund der Übersetzung möglicherweise ein wenig später. Anhand der aktuellen Version erscheint das angepeilte Datum allerdings recht optimistisch. Das PC-Original war nur in Ausschnitten zu begutachten, von der PSX-Version war noch gar nichts zu sehen. Laut GT Interactive soll es kurz nach dem Dreamcast-Launch im September auch eine DC-Version geben. Da die Programmierer versprechen, daß die PSX-Umsetzung gleichwertig mit dem PC-Original sein soll, fragt man sich allerdings, was man davon halten soll. Sega wird bestimmt nicht begeistert davon sein, daß ein Spiel ihrer Next-Generation-Konsole schon seit Monaten gleichwertig auch für die PlayStation erhältlich ist.



neXt Level im ABO

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

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



Mini Memory Card (N64)



Memory Card 2X (PSX)

INTERACT
by Jöllenneck

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

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

ICH ABONNIERE DIE neXt LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

JA, ICH BESTELLE DIE KOMMENDEN ZWÖLF neXt-LEVEL-AUSGABEN IM ABO-ABONNEMENT ZUM PREIS VON NUR DM 38,80 (INLAND) BZW. DM 79,20 (AUSLAND). DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM EIN WEITERES JAHR, SOFERN NICHT SPÄTESTENS SECHS WOCHEN VOR ABLAUF SCHRIFTLICH GEKÜNDIGT WIRD.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

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

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

BLZ Kontonummer

Geldinstitut

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

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

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

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

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

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

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

XL 2/99

neXt LEVEL

Die Auslieferung der Abo-Prämie erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abo innerhalb von 10 Tagen verfallt jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Die Versandkosten übernimmt der X-Plan Verlag. Mit Erreichen dieser Ausgabe verlieren alle vorherigen Abo-Coupons ihre Gültigkeit.

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

Love is a Battlefield

Final Fantasy – ein Name, der fast zum Synonym für Rollenspiele geworden ist. Auch wenn die Serie aus dem Hause Square nicht auf so lange Traditionen zurückblickt wie die Gründungsväter des Genres, *Ultima* und *Wizardry*, und der größte Erfolg für einen Einzeltitel immer noch bei der Konkurrenz aus dem Hause Enix liegt (*Dragon Quest VI*), nimmt das Square-Epos von Sequel zu Sequel an Popularität und damit auch an Bedeutung zu.

HVON S. KRÄMER/K.-D. HARTWIG
erausragendes Merkmal dieser Serie ist, daß es zwischen den einzelnen Teilen keine Gemeinsamkeiten gibt. Weder spielt die Handlung immer in derselben Fantasy-Welt, noch hat jemals einer der Helden einen Auftritt überlebt. Auch das Spielsystem ist nicht in Erz gegossen. Rundenbasierende Kämpfe gehören zwar immer zum guten Ton, doch Varianten wie der Wechsel zwischen Charakterklassen und ähnliches werden immer wieder ausprobiert. Lediglich zwei Elemente ziehen sich seit *Final Fantasy II* als roter Faden durch alle Fortsetzungen: In jedem Spiel kommt ein Charakter namens Cid vor, und den Chocobos wird seitdem immer ein Auftritt gewährt. Das gefiederte

Reittier hat sich mittlerweile zum Kultstar gemauert und wird von Square mit eigenen Spielen belohnt. Die von Chun Soft für das NES entwickelte *Mysterious Dungeon*-Serie geht als *Chocobo's Mysterious Dungeon 2* auf der PSX bereits in die zweite Runde, während das Rennspiel *Chocobo Racing* sogar eine Nebenrolle für den erwähnten Cid bereithält. In allen Spielen mit von der Partie ist die Rasse der mit *FF VI* eingeführten knuddeligen Moogles. Ob diese auch einen Gastauftritt in *FF VIII* haben werden, ist noch nicht bekannt, die anderen beiden Dauerbrenner gehören auf jeden Fall zum Aufgebot.

Womit wir beim Thema wären: *Final Fantasy VIII* ist das Spiel, auf das alle warten. Seit Monaten belegt es mit deutschem Abstand Platz eins der japanischen





Squal Leonhart und Seifer Almsy geraten aneinander. Stammen die Narben daher?

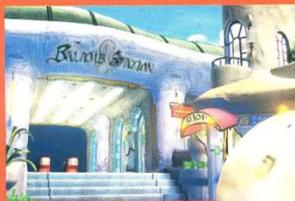


Most Wanted Charts (vor dem nicht vor Mitte des Jahres erscheinenden *Dragon Quest VII*).

Einen ersten Eindruck von dem, was FF VIII bereithält, konnten sich Import-Fans durch die spielbare Demo, die *Brave Fencer*

Musashiden (vgl. XL 8/98) oder der US-Version von *Parasite Eve* beilag, vermitteln lassen. Danach vermied es Square hartnäckig, irgendwelche konkreten Infos über die Story des Spiels herauszurücken. Seit der ersten Ankündigung existiert lediglich die vage Andeutung, daß es um das Thema Liebe geht, was durch das Logo verdeutlicht werden soll. Außerdem scheinen die Charaktere um den

Daß es um das Thema Liebe geht, soll durch das Logo verdeutlicht werden



Aufsehenerregende Explosionen finden sich in den FMVs und in der in-Game-Optik

,Star' Squal Leonhart teilweise einer (Militär-) Akademie namens Garden angehören.

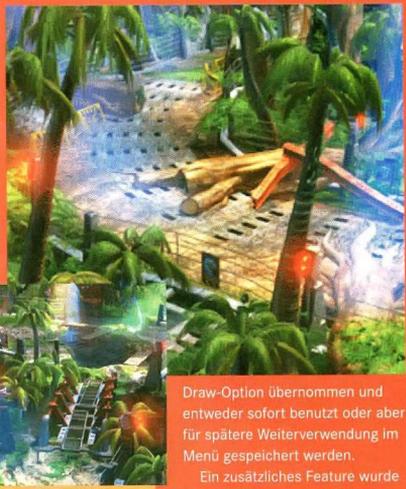
Ebenfalls bekannt ist, daß das Kampfsystem modifiziert wird. Die aufsehenerregenden Materia-Callzauber, besondere Angriffe, die durch endlos lange, spektakuläre Sequenzen glänzten, sind in Teil 8 nicht mehr dabei. Zumindest laut Square, denn das, was als Guardian Forces präsentiert wird, ist im Prinzip genau dasselbe. Leider hat sich Square die Kritik, daß diese Aktionen zwar unglaublich eindrucksvoll anzuschauen sind, bis zu einmündige Sequenzen aber beim zehnten Mal auch lästig werden können, nicht zu Herzen genommen. Abbrechen kann man die Gra-

fikspektakel immer noch nicht. Neu ist, daß die Guardian Forces vom Spieler beliebig benannt werden können (Nintendos *Pocket Monsters* lassen grüßen). Viel wichtiger ist jedoch das Junction-Feature, das es ermöglicht, Guardian Forces und Magie mit



einander zu kombinieren – abhängig auch von der Waffe und dem Charakter. Das erlaubt

bisher nicht dagewesene Variationsmöglichkeiten bei der Entwicklung der Charaktere, wodurch der im Prinzip lineare Ablauf aus *Final Fantasy VII* vermieden werden soll. Zusätzlich können die Spezialangriffe der Gegner mit Hilfe der



Draw-Option übernommen und entweder sofort benutzt oder aber für spätere Weiterverwendung im Menü gespeichert werden.

Ein zusätzliches Feature wurde aus FF VI wiedererweckt: Beim letz-

ten SNES-Auftritt der Serie konnte der Charakter Sabin verschiedene körperliche Angriffe erlernen, die besonders wirkungsvoll waren – vorausgesetzt, sie wurden, ähnlich den Special-Moves aus *Street Fighter II*, im richtigen Moment in der korrekten Reihenfolge eingegeben.



Abgesehen vom Still-schweigen bezüglich des Story-Inhalts versteht es Square aber geschickt, den Hype um den Rollenspieler-

Riesen bis zum Japan-Release am 11. Februar stetig zu nähren und aufzubauen. Es vergeht kaum ein Monat, in dem nicht mindestens eine neue Persönlichkeit und ein neuer Guardian Force der nach Neuigkeiten hungrigen Fangemeinde als Appetithäppchen präsentiert wird.



Final Fantasy VIII - Die Charaktere

Die spärlichen Infos, die Square den Charakterbildnissen mitreicht, lohnen bislang kaum den Aufwand einer Analyse. Zu dem 1,85m großen und 79 Kilo schweren Irvine Kinneas gibt es das „unschätzbare“ Charakterprofil, daß er sich wie ein Cowboy kleidet, für Handfeuerwaffen begeistert und sich betont fröhlich gibt, damit niemand bemerkt, daß er im Grunde seines Herzens ein überaus sensibler Mensch ist. Weitere Flavour-Texte spart sich XL deshalb an dieser Stelle.



Squall Leonhart



Rinoa Heartilly



Zell Dincht



Sophie Tilmitt



Irvine Kinneas



Quistis Tpepe



Seifert Almay



Cid Kramer

Die Existenz der Charaktere Fung Shin, 18 Jahre, weiblich, intelligent und grausam sowie Lui Shin, ebenfalls 18 Jahre, männlich und mit einem Baseball-Schläger bewaffnet, ist zwar bekannt, aber bisher nicht von Abbildungen begleitet.

Über das recht gewöhnungsbedürftige Charakterdesign von *Final Fantasy VIII* ist in der Vergangenheit schon häufig diskutiert worden, obwohl es erneut von Tetsuya Nomura stammt. Die grafische Qualität steht jedoch außer Frage – zumindest, was die Render-Grafik angeht. Die Render-Videos, wie schon bei *Final Fantasy VII* ein absoluter Höhepunkt, wurden im Vergleich zum Vorgänger noch einmal verbessert. Laut Square war man beim Prequel noch unerfahren (typische japanische Bescheidenheit), weshalb man beim Nachfolger noch einmal zulegen

will. Unabhängig davon sollen die Qualitätsunterschiede zwischen verschiedenen Hintergründen nicht mehr so augenscheinlich sein. Die Charaktere sind offensichtlich deutlich detaillierter und diesmal auch texturierter. Man muß allerdings sagen, daß sie leider immer noch sehr aufgesetzt wirken und sich nicht sonderlich gut in die Umgebung einfügen.

Auch in puncto Ladezeiten und Soundeffekte ist keine Verbesserung gegenüber Teil 7 und der ersten Demo erkennbar. Aber vielleicht hält Square ja noch eine weitere Überraschung in der Hinterhand. Über jeden Zweifel erhaben

ist erneut die Musik, die wie immer von Nobuo Uematsuo komponiert wurde. Für das Titelled *Eyes on Me* holte er sich sogar ein komplettes Streichorchester ins Tonstudio. ■

info	
System:	PlayStation
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Squaresoft
Entwickler:	Square
Release:	11.2.99 (jp)
Preis:	7.800 Yen (4 CDs)

Final Fantasy-Timetable - Chronik zweier Welten

Freunde der *Final Fantasy*-Serie haben es vielleicht schon festgestellt: Spiele gleichen Inhalts wurden in Japan und in den USA unterschiedlich durchnummeriert. Die folgende chronologische Auflistung soll Mißverständnissen vorbeugen.

- 1987 FINAL FANTASY (NES)
- 1988 FINAL FANTASY II (NES)
- 1989 SA • GA (GB)
US: The Final Fantasy Legend
- 1990 FINAL FANTASY III (NES)
SA • GA 2
US: Final Fantasy Legend II

- 1991 SEIKEN DENSETSU (GB)
[Ann.: Vorgänger von Secret of Mana, SNES]
US: Final Fantasy Adventure D: Mystic Quest
FINAL FANTASY IV (SNES)
US: Final Fantasy II
SA • GA 3 (GB)
US: Final Fantasy Legend III

- 1992 FINAL FANTASY V (SNES)
- 1993 FINAL FANTASY USA – MYSTIC QUEST (SNES)
US: Final Fantasy Mystic Quest
- 1994 FINAL FANTASY VI (SNES)
US: Final Fantasy III
- 1997 FINAL FANTASY VII (PSX)
US: Final Fantasy VII
FINAL FANTASY TACTICS

CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON 2

System: PSX · Erhältlich: als Import (Jp)

Schon dem Vorgänger *Chocobo's Mysterious Dungeon* wurde eine umfangreiche Extra-CD beigelegt, die dem Absatz des relativ belanglosen Spiels gewiß nicht geschadet hat. Ein Video von *Parasite Eve*, eine Demo von *Xenogears* sowie sieben Spielstände für diverse verkaufsfördernde Neugier.

Chocobo's Mysterious Dungeon 2 setzt diese Tradition mit der beigelegten *Mysterious Data Disk Vol. 2* fort. Inhalt dieser CD sind spielbare Demos von *Saga Frontier II* und dem von Square als Digital Art Shooter bezeichneten *IS Internal Section*, vier selbstablaufende Videos unter anderem von *Chocobo Racing* und *Cyberorg* sowie Speicherdaten für mehrere Square-Games, die verschiedene Extras verleihen.

Ach ja, das eigentliche Spiel wurde dezent ausgebaut. So lassen sich die Guardian Beasts zu Gefährten machen, und wenn der kleine Chocobo oder Mooglee leere Flaschen auf seine Feinde schleudert, verwandeln sich diese in verschiedene Kräuter oder Medizin. Ein Feature, das die Angriffspalette erweitern soll. ■



Chocobo's Mysterious Dungeon 2

SAGA FRONTIER II

System: PSX · Erhältlich: Iba

Wie gelingt es der Entwicklerfirma der bekanntesten Rollenspiel-Reihe, *Final Fantasy*, eine weitere RPG-Serie für potentielle Käufer interessant zu machen? Gar nicht so einfach, aber Square setzt bei *Saga Frontier II* auf einen deutlich anderen Grafikstil. Wo *Final*

Fantasy mit seinen aufwendigen Render-Sequenzen den Weg modernster Computergrafiken geht, wandelt *Saga Frontier II* auf einem anderen Pfad. Sämtliche Bilder sind handgezeichnet und wirken wie lebendige Aquarelle. In dieser ansprechenden Atmosphäre durchlebt der Spieler eine Geschichte, die sich über einen Zeitraum von hundert Jahren erstreckt. *Saga Frontier* (1) hatte gerenderte Hintergründe, die allerdings nicht über das *Donkey Kong Country*-Niveau hinaus kamen (vergl. XL 11/97). ■

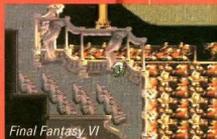


Saga Frontier II

CYBERORG

System: PSX · Erhältlich: Frühjahr '99

Das auf der Data-Disk von *Chocobo's Mysterious Dungeon 2* als Demo befindliche *Cyberorg* ist ein 3D-Action-Game, in dem der Spieler drei unterschiedliche Charaktere steuern kann. Der menschliche Kämpfer T.J. benutzt Schusswaffen, der langsame Kampfkoloss Gigante setzt seine Fäuste als Waffen ein und der extraterrestrische Soldat Forsis arbeitet bevorzugt mit Bomben. Ein ständiger Wechsel zwischen den Figuren gehört ebenso zum Spielprinzip wie das Aufsammeln von Items, die besondere Kräfte verleihen. ■



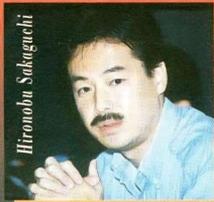
Final Fantasy VI

FINAL FANTASY VI

System: PSX · Erhältlich: März 1999 (Jp)

Im Schatten von *Final Fantasy VIII* arbeitet Square zur Zeit an der PlayStation-Fassung von *FF VI*. Genau wie bei den Umsetzungen der SNES-Teile *FF IV* und *FF V* wird es keine Unterschiede zwischen beiden Versionen geben, sieht man einmal von den gerenderten Zwischensequenzen ab, die den grafikverwöhnten PSX-Usern den Klassiker schmackhaft machen sollen. ■

In seiner Funktion als Produzent der Final Fantasy-Serie ist Squares Hironobu Sakaguchi einer der wichtigsten Köpfe der Software-Branche. Seit der Gründung des Entwicklungsstudios auf Hawaii pendelt er regelmäßig zwischen dem Ur-laubsparadies und Japan, um alle Projekte, die mit dem Rollenspiel-Epos zusammenhängen, persönlich zu überwachen. Erfreulicherweise nahm sich der Meister dennoch die Zeit für ein Interview.



Hironobu Sakaguchi

neXt Level (XL): Sie gelten als geistiger Vater der Final Fantasy-Serie, deren Erfolg seit über einem Jahrzehnt stetig zunimmt. Wie hat sich Ihre Arbeit im Laufe der Jahre verändert?

Hironobu Sakaguchi (HS): Zunächst habe ich nur einige Ideen beigesteuert. Aber mit dem kontinuierlichen Anstieg der Mitarbeiterzahl wurde jemand für die leitende Position benötigt. Zum Zeitpunkt der Entwicklung des dritten Teils war das der Fall, daher übernahm ich diese Funktion. Seit Final Fantasy V arbeite ich eng mit Yoshinori Kitase zusammen, also auch bei FF VI und bei Chrono Trigger. Der Wechsel vom Super Famicom (SNES) zur PlayStation brachte die Möglichkeit

der gerenderten Grafik mit sich. Eine völlig neue Erfahrung für uns. Ich übernahm die organisatorischen Aufgaben, das Zusammentragen notwendiger technischer Informationen, während Herr Kitase als Director die Leitung des Teams oblag.

XL: Schon zu 16-Bit-Zeiten, ohne Render-Grafik, mußten Ihre Spiele durch die hervorragende Optik zu überzeugen ...

HS: In den Gründertagen der Firma Squaresoft begann ich meine Arbeit als Programmierer. Deshalb beschäftigte ich mich als erstes mit den Grenzen der Hardware. Anschließend streben wir eine Programmierung in der bestmöglichen Darstellung an. Na ja, das allein reicht selbstverständlich nicht aus, um ein gutes Spiel fertigzustellen.

XL: Die PlayStation-Hardware eröffnete Ihnen natürlich völlig neue Möglichkeiten ...

HS: Die zweidimensionale Darstellung wurde zu einer dreidimensionalen, die CD als Speichermedium ermöglichte zudem die Erweiterung der Spiele durch zahlreiche Full-Motion-Videosequenzen. Sicherlich könnten wir auch ohne diesen großen grafischen Aufwand auskommen, aber ich arbeite bevorzugt unter Ausnutzung aller Hardware-Möglichkeiten, um eine faszinierende und atemberaubende Spielwelt zu er-

schaffen. Wir haben uns allerdings auch an der Gestaltung von Kinofilmen orientiert, mit dem Ziel den Charakteren „Leben“ einzuhauchen.

XL: Deshalb arbeiten Sie jetzt im neuen Square-Studio Honolulu mit einem Team aus Hollywood?

HS: Die Zusammenarbeit mit Computergrafik-Experten soll unseren Spielen eine möglichst frühzeitige Ausnutzung modernster Technik und Leistungsfähigkeit beschere. Durch den Wissensaustausch zwischen meinem erfahrenen Team und den Fachleuten für Render-Grafik und Design können wir etwas ganz Besonderes erreichen. Auf Hawaii befinde ich mich aber hauptsächlich wegen der Dreharbeiten zum Final Fantasy-Film.

XL: Was wünschen Sie sich für die Zukunft?

HS: Das Ziel modernster Computergrafik ist, Realität zu erzeugen, ohne daß die angewandte Technik erkannt wird. In zwei Jahren werden die Arbeiten an unserem Film fertiggestellt sein. Bis das hohe optische Niveau des Zelluloidstreifens im Spiel zu verwirklichen ist, werden bestimmt weitere zwei Jahre vergehen – der zehnte oder elfte Teil der Final Fantasy-Serie soll und wird von dieser Entwicklung profitieren.

XL: Vielen Dank für das Gespräch. ■
Das Interview führte Hirofumi Yamada.

BVON H. REHER
 ei Krush, Kill 'n' Destroy:
Krossfire handelt es sich um den Nachfolger des PC-Hits *KKND*. Im ersten Teil kämpften Gruppen Überlebender des Dritten Weltkriegs um die Vormachtstellung auf der Erde. Die Survivors verbrachten viele Jahre in unterirdischen Höhlen, um sich vor der Strahlung, die durch Einsatz atomarer Waffen entstanden war, zu schützen. Die andere Gruppe bestand aus Menschen und Tieren, die auf der Oberfläche geblieben waren und daher mutierten. Nachdem der erste Krieg in *KKND* nur zu einem Waffenstillstand führte, stehen die Parteien in der Fortsetzung wieder an der Schwelle zur Eskalation. Inzwischen sind 40 Jahre vergangen, und eine dritte Gruppe, die Serie 9, hat sich entwickelt und versucht, ebenfalls die Herrschaft über die Erde zu erlangen.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des Commanders einer der drei Gruppierungen, die über völlig unterschiedliche Waffensysteme verfügen. Je nachdem, für welche Partei man sich entscheidet, fällt der Schwierigkeitsgrad aus. Die Mutanten-Level sind für Anfänger, die Survivor-Level für Fortgeschrittene und die Serie-9-Level nur etwas für absolute *Krossfire*-Profis.

In jeder der drei Kampagnen muß der Spieler jeweils 15 Aufträge erfüllen, die teilweise in beliebiger Reihenfolge gespielt werden dürfen. Das Missionsziel lautet dabei meistens, alle Gegner auszuschalten, und selbst sowenig Verluste wie möglich zu verbuchen. Gesteuert wird mit dem Pad, eine Mausunterstützung gibt es nicht.

Neben den Kampfhandlungen muß auch die Ölförderung veranlaßt und überwacht werden, da sonst schon bald die finanziellen Mittel zur Herstellung neuer Waffen zur Neige gehen.

Die Missionen unterscheiden sich von denen der *Command&Conquer*-Serie insofern, daß sie kürzer und actiongeladener sind. Dadurch wird auch eine etwas andere Zielgruppe von Spielern angesprochen, denen die *Command&Conquer*-Aufträge ein wenig zu kompliziert und langatmig waren. ■

KKND: KROSSFIRE

Der Krieg ist vorbei – es beginne der Krieg!

Während es für PC-User eine große Auswahl an Strategiespielen gibt, müssen sich PlayStation-Besitzer mit Vorliebe für dieses Genre immer noch mit nur einer Handvoll guter Titel dieser Art zufrieden geben. In Kürze kommt jedoch Nachschub, und in dieser Ausgabe können wir mit *Warzone 2100* und *KKND: Krossfire* gleich zwei neue Strategiespiele für die PlayStation vorstellen.



Auf der Landkarte wird die nächste Mission ausgewählt



Nach und nach wächst die Basis durch den Bau neuer Gebäude

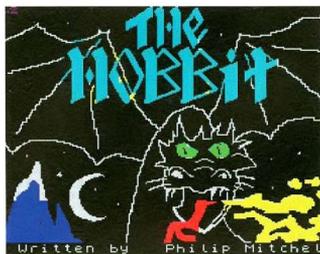


Info: Als Zusatz gibt es einen Zweispieler-Modus, der via Splitscreen ausgetragen wird und spannende Gefechte mit einem Freund ermöglicht. Wahl-

weise kann auch noch ein Computer-Gegner aktiviert werden, so daß unterschiedlichste Kampfkonstellationen entstehen.

Melbourne House

Fast zehn Jahre war das australische Label Melbourne House von der Bildfläche der Video- und Computerspiele verschwunden. Erst 1996 gelang das Comeback mit dem Echtzeit-Strategie-Spiel *KKND*, dessen Nachfolger *KKND: Crossfire* jetzt auch für die PlayStation erscheint.



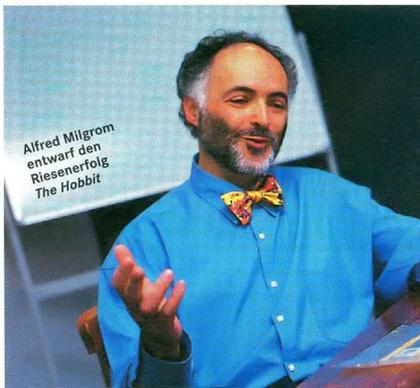
Anfang der 80er Jahre, als die Zeit der Homecomputer Commodore 64 und Sinclair ZX Spectrum begann, mauserte sich Melbourne House zu einem der größten und erfolgreichsten Entwickler von Spielen für diese Systeme. Ursprünglich als Verlag gedacht, wurde noch im selben Jahr das erste Computerspiel *Strikeforce* für den Spectrum veröffentlicht. Alfred Milgrom, der Gründer der Firma, erwarb dann die Lizenz an J.R.R. Tolkiens Fantasy-Roman *The Hobbit*, was sich als wahrer Glücksgriff erweisen sollte. Bis 1983 verkaufte sich das Grafik-Adventure über 500.000mal für die damals gängigen Systeme.

Nach vielen erfolgreichen Titeln, wie *Penetrator* oder dem *Hobbit*-Nachfolger *The Lord Of The Rings*, erschien im Jahre 1985 mit dem Karatespiel *The Way Of The Exploding Fist* noch ein Meilenstein in der Geschichte von Melbourne House, ehe 1987 eine schwere Zeit für das Label begann.

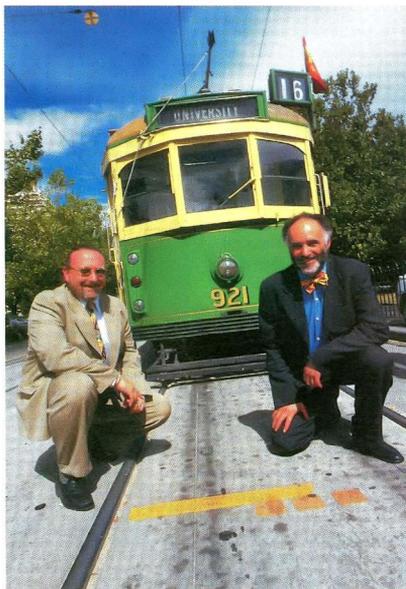
Überfordert mit der Doppelbelastung der Entwicklung und des Vertriebs, entschied sich Milgrom in jenem Jahr, die Publishing-Seite seines Unternehmens an Mastertronic zu veräußern, und von England zurück nach Australien zu ziehen. Es war die Zeit des Umschwungs von 8- auf 16-Bit-Systeme, deren Software-Unterstützung Mastertronic durch Melbourne House sichern wollte, wodurch viele, bereits fertiggestellte 8-Bit-Titel niemals veröffentlicht wurden. Der Kauf von Mastertronic durch Virgin bedeutete ein Jahr später das voll-

kommene Aus für Melbourne House, denn Virgin war einzig an Mastertronic's Sega-Lizenz, und nicht an den australischen Entwicklern interessiert.

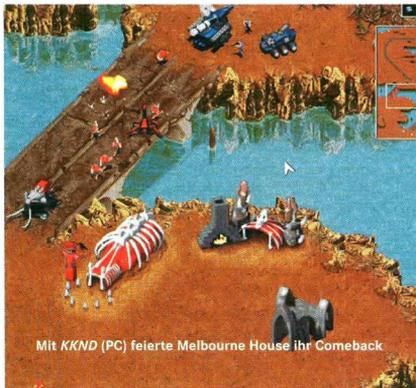
In der Zwischenzeit hatte Alfred Milgrom ein Label namens Beam Software aus der Taufe gehoben und entwickelte 16-Bit-Software für Third-Party-Publisher, die wie zum Beispiel *Star Wars (NES)* für JVC, *Mechwarrior (SNES)* für Activision oder *Smash T.V. (SNES)* für Acclaim Entertainment größtenteils sehr erfolgreich waren. Auch das Debüt auf der PlayStation war mit den Umsetzungen *Total Eclipse Turbo* und *Gex* sehr gelungen, und mit *Lost Vikings 2* und *Caesar's Palace* folgten noch zwei weitere Titel.



Alfred Milgrom entwarf den Riesenerfolg *The Hobbit*

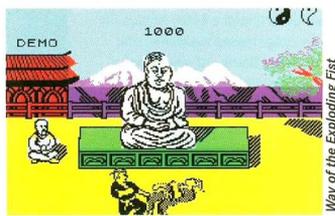


19 Jahre gehören Managing Director Adam Lanman (links) und Chairman Fred Milgrom (rechts) zu Melbourne House



Mit *KKND (PC)* feierte Melbourne House ihr Comeback

Durch diese Erfolgsserie beflügelt, wollte Milgrom 1996 auch wieder das Publishing selbst übernehmen und kam auf die Idee, sich die Rechte am Namen Melbourne House zurück zukaufen. Das erste Projekt, das unter dem neuen, alten Namen auch selbst veröffentlicht wurde, war *Krush, Kill 'N' Destroy (KKND)* für den PC, und in Zukunft werden wohl noch einige Software-Perlen von dem australischen Label der ersten Stunde entwickelt werden. ■



Way of the Exploding Fist

DVON H. REHER
 Die Geschichte ist kurz erzählt und erinnert stark an den Hintergrund der *KKND*-Gehefte. Ende des 21. Jahrhunderts werden die wichtigsten Hauptstädte der Welt unter atomaren Beschuß genommen. Niemand weiß, von wem oder welcher Organisation dieser Angriff ausging, aber viele können sich in einem Bunker in den Rocky Mountains retten. Einige Jahre später wagen sie die Rückkehr auf die Erdoberfläche. Ausgestattet mit allerhand Kriegsgeschütz, das sie in dieser Zeit entwickelt und gebaut hatten, machen sie sich auf die Suche nach den Verursachern des Armageddons.

Anders als in Echtzeit-Strategiespielen wie *Command&Conquer*, kann der Hobby-Kommandant in *Warzone 2100* seine Fahrzeuge auf Wunsch auch direkt lenken und nicht nur durch Cursor-Befehle zum Zielort dirigieren. In über 20 3D-Levels muß so bewiesen werden, daß man nicht nur taktisches Talent besitzt, sondern es auch versteht, die einzelnen Vehikel geschickt durch das Feindgebiet zu manövrieren.

Die Anzahl der verschiedenen Panzer, Buggys und auch Flugzeuge ist dabei enorm hoch, denn innerhalb einer Forschungswerkstatt können diverse Einzelteile nach Lust und Laune selber zusammengesetzt werden.

Die Missionen sind abwechslungsreicher angelegt als bei *KKND: Krossfire*, da es nicht immer nur auf die vollständige Zerstörung des Feindes ankommt. Manchmal müssen Radargeräte für einen folgenden Luftangriff sabotiert, oder wichtige Daten entwendet werden.

Warzone 2100 enthält einige erfrischend neue Ideen für dieses Genre. Die Möglichkeit, seine Truppen aktiv lenken zu können, und der umfangreiche Editor-Modus für Fahrzeuge lassen zusammen mit der guten Grafik auf einen harten Konkurrenten der *Command&Conquer*-Serie und *Warcraft* hoffen. ■

WARZONE 2100

Ruhe vor dem Sturm

Neben *KKND: Krossfire* erscheint in Kürze ein weiteres Spiel ähnlichen Inhalts. *Warzone 2100* bietet einige neue Elemente, die so noch in keinem anderen Strategiespiel für die PlayStation zu finden waren.



Der Editor im Einsatz. Hier entsteht gerade ein Transporter



Buggys sind sehr schnell und kosten nicht viel in der Produktion

Info: Pumpkin wurde 1996 gegründet und setzt seitdem ihren Schwerpunkt auf actionhaltige Strategie-Spiele mit rasantem Ablauf. Auf die künstliche Intelligenz der Computer-Gegner und eine dichte Atmosphäre

wird sehr viel Wert gelegt. So sind Full-Motion-Videos beinahe eine Selbstverständlichkeit, und bei *Warzone 2100* ist der zweiminütige Vorspann eine absolute Augenweide in Kinoqualität.

preview playstation

PVON T. HELLWIG
C-Besitzer, die mit allen notwendigen Hardware-Voraussetzungen und *Racing Simulation 2* ausgerüstet sind, können sich glücklich schätzen. Ihnen versüßt ein gut gemachtes Racing-Game die Freizeit. Das Beeindruckendste ist die realistische Grafik, nebenbei spielt sich dieser PC-Toptitel auch recht gut.

Ubi Soft hat es momentan wahrscheinlich etwas leichter, ihre Umsetzung für die PlayStation an den Mann zu bringen. Immerhin gibt es nur wenige aktuelle Konkurrenten, und der betagte Referenztitel *Formel 1 '97* bietet eben keine '98er Saison. Wer also mit dem Kauf von *Formel 1 98* einen Schuß in den Ofen fabrizierte und weiterhin nach einem F-1-Spiel Ausschau hält, findet vielleicht in *Racing Simulation 2* einen passenden Kandidaten.

Neben Arcade, Einzelrennen und Meisterschaft läßt sich auch ein Zweispieler-Modus auswählen. Etfahren wird mit einem von 21 Wagen aus elf Teams. Es sind zwar neuzeitliche Veränderungen zu bemerken - Profilreifen, engere Spur etc. -, doch die Team- und Fahrer-namen entsprechen aufgrund fehlender Lizenz nicht der Realität. Dafür können diese ulkigen Vorgaben editiert werden. So läßt sich leicht Darin Mill in Damon Hill verwandeln, aus einem Jim Vanteeve ein Jaques Villeneuve und aus A. Hansfazen der bekannte Heinz-Harald Frentzen machen. Weitere umfangreiche Optionen ermöglichen individuelle Wageneinstellungen vom Lenkeinschlagwinkel bis zur dreistufigen Bodenfreiheit.

Noch zeigt die frühe Vorversion zahlreiche Bugs und bis auf die schönen Menüs eine eher nüchterne Grafik. Auch in puncto Steuerung und Fahrverhalten darf man gewisse Verbesserungen durchaus erwarten. Insgesamt hinterließ RS 2 aber einen positiven Eindruck, der sich im anstehenden Test jedoch noch beweisen muß. ■

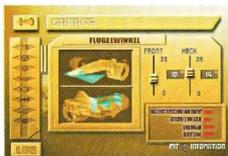
RACING SIMULATION 2

Anschnallen, Herr Hansfazen!

Die gelungene PC-Fassung dieser Formel-1-Simulation ist bereits seit Monaten auf dem Markt. Nachdem Psygnosis mit *Formel 1 98* jüngst geradewegs ins Kiesbett rutschte, liegen nun die Hoffnungen einiger Rennspiel-Fans auf der PlayStation-Version von Ubi Soft.



Die Anzahl der Fahrer und sogar die Startposition sind einstellbar



Erfreulich: umfangreiche Tuning-Möglichkeiten für echte Fans



Noch landet man bei kleinen Fehlern schnell auf dem Rasen



Links am Rand sind zwei Berechnungsdaten („31 FPS“) zu sehen

Info: Zeitgleich mit der PSX-Fassung will Ubi Soft auch das entsprechende Nintendo64-Modul auf den Markt bringen. In Japan wird *Racing Simulation 2* für Segas neue Heimkonsole Dreamcast Ende des ersten

Quartals erscheinen. Damit wird dieser Formel-1-Titel das erste Spiel, das für alle drei großen Systeme erhältlich sein wird.



METAL GEAR SOLID

Man spricht deutsch

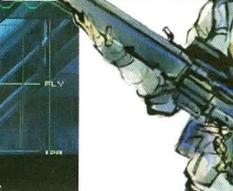
Konami hat weder Kosten noch Mühen gescheut, um das Versprechen einer einwandfreien Lokalisation einzulösen. Allein die Aufnahme und Nachbearbeitung der deutschsprachigen Dialoge von *Metal Gear Solid* nahm einen Monat Zeit in Anspruch.



Snakes trockener Humor überstand die Lokalisation sehr gut



Speziell der viele Funkverkehr profitiert von der Übersetzung



ÜVON M. HÄNTSCH
 ber 700 DIN-A4-Seiten Text umfaßt das Skript von *Metal Gear Solid* und kann in dieser Beziehung mit den meisten Filmproduktionen Hollywoods konkurrieren. Doch auch das Gameplay ist eindeutig in Richtung Kinoerlebnis gewichtet: Fast 80 Prozent des Spielumfangs entfallen auf ausladende Dialogsequenzen, die die dramatische Hintergrundstory näher beleuchten und Stück für Stück die Geheimnisse um das Metal-Gear-Projekt offenlegen. In unregelmäßigen Abständen werden diese Gespräche natürlich von den schweißtreibenden Spionageaktionen des Solid Snake unterbrochen, in denen jedes gesprochene Wort überflüssig ist. Doch wie kaum ein anderes Spiel schreit *MGS* mit seinem filmreifen Plot förmlich nach einer Synchronisation, und Konami

Deutschland ließ sich nicht zweimal bitten.

Für die mehr als zwanzig Charaktere wurden sechzehn Sprecher engagiert, die den Agenten, Soldaten und Geiseln ihre Stimmen leihen – alles

Profis, die in Werbung, Film, Musical oder Theater aktiv sind. Auf namhafte, bereits mit berühmten Schauspielern in Verbindung gebrachte Stimmen wurde dabei bewusst verzichtet. Solid Snakes emotionsloser Bariton soll nichts von einem Schwarzen-

Info: Neben den beiden Spiele-CDs werden der *MGS*-Verpackung eine Demo-Disc von *Silent Hill* sowie eine durchgängig fünffarbige Anleitung beigelegt. Zeitgleich zum Release am 26. Februar (also einen

Monat früher als zuletzt angekündigt) kommen auch ein Premium-Package (199 DM), der Soundtrack und ein Lösungsbuch auf den Markt.

preview
 playstation

egger oder Stallone an sich haben, sondern eine ganz eigene Persönlichkeit ausstrahlen. Schließlich hat Konami mit ihm eine echte Identifikationsfigur mit Kultstatus erschaffen.

Für die Synchronaufnahmen wurde ein wahrhaft geschichtsträchtiger Ort gewählt. Konami mietete die Penthouse Suite in den Abbey Road Studios (London) an, in denen bereits die Beatles und Sting ihre Stücke einspielten. Per Monitorkontrolle konnten die Sprecher lippensynchron zu den Spielanimationen arbeiten, um ein bestmögliches Ergebnis zu erzielen. Auf die zwölf Aufnahmetage, die nicht selten bis spät in die Nacht gingen, folgte die Nachbearbeitungsphase, in der die Stimmen mit zusätzlichen Effekten wie beispielsweise Hall versehen wurden.

Das Ergebnis läßt sich auf jeden Fall hören, wenn man auch über Qualitätsunterschiede zur US-Fassung geteilter Meinung sein kann. Einige Synchronsprecher schossen bei dem Versuch, ihre Charaktere möglichst cool klingen zu lassen, ein wenig über ihr Ziel hinaus, so daß die Reibeisenstimmen etwas überrepräsentiert sind.

Mit dem Import-Verbot hatte Konami für viel Mißstimmung gesorgt und steht seitdem in der Verpflichtung, das Versprechen einer perfekten Lokalisation auch einzuhalten. Somit kommen die deutschen Fans, fast ein halbes Jahr nach dem Japan-Release am 3. September 1998, in den Genuß einer professionell synchronisierten PAL-Version ohne störende Balken und Geschwindigkeitsverlust. Das lange Warten war also nicht umsonst. Schließlich stellt sich die komplizierte Hintergrundgeschichte nun wesentlich klarer dar, und die langen Dialogsequenzen können um einiges entspannter genossen werden. Bleibt nur zu hoffen, daß dieses Beispiel Schule macht und sich in Zukunft niemand mehr über lieblose PAL-Anpassungen zu beschwehren braucht. ■



Die Terroristen wollen Metal Gear



Schlampen gehören nicht nach Alaska...



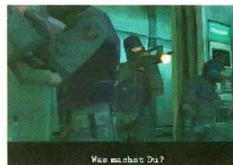
Och, das tut weh...



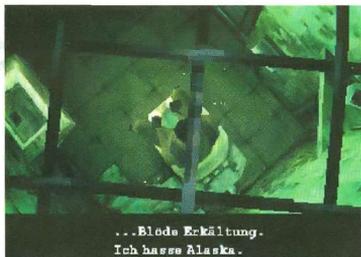
Die sollten keinen Zugang zu Raketen haben...



Bis sie auch Hahns Code kennen, ist bloß eine Frage der Zeit...

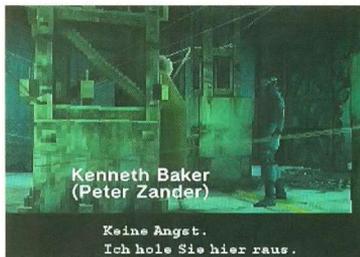


Von machst Du?



...Blöde Erkältung.
Ich hasse Alaska.

Alleine die Übersetzung des 700seitigen Skripts nahm laut Konami mehrere Wochen in Anspruch



Kenneth Baker
(Peter Zander)

Keine Angst.
Ich hole Sie hier raus.

Welch eine Ehre: Die deutschen Stimmen der Charaktere finden nicht nur im Abspann Erwähnung



Die Synchronsprecher bei der Arbeit in London: Stephan Grothgar (links) lieh Solid Snake, Michael Hülsmann Liquid Snake seine Stimme



In den Abbey Road Studios nahmen schon die Beatles Alben auf

Hersteller: Codemasters
 Entwickler: Codemasters
 Spieler: 1-2 (simultan)
 Erhältlich: 1. Quartal '99

Prince Naseem Boxing

Boxspiele waren lange Zeit Mangelware, egal auf welchem System. So langsam erkennen aber immer mehr Software-Entwickler das Potential dieser Sportart, und neben *Victory Boxing 2* von Virgin und *Box Champions* von Electronic Arts (Tests in dieser Ausgabe) tritt bald ein weiterer

Herausforderer in den Ring, um sich den Titel des besten Boxspiels zu erkämpfen. Bei der Präsentation des Spiels am 2. Dezember in London waren auch Mitarbeiter der neXt Level vertreten und hatten Gelegenheit, *Prince Naseem Boxing* ausgiebig anzuspielden.

MVON H. REHER
 it Prince Naseem Hamed, dem WBO-Weltmeister im Federgewicht, konnte sich das Londoner Label Codemasters einen schlagkräftigen Paten für ihr Produkt sichern. Neben ihm stehen noch 15 andere reale Boxer, wie Slick Daddy Ellis und Bruce „The Shadow“ Chan zur Auswahl, die aus verschiedenen Gewichtsklassen kommen und dementsprechend unterschiedliche Qualitäten besitzen.

Die schwächeren Eigenschaften können nach und nach durch gezieltes Training verbessert werden, außer dem Kampf gegen den Trainingspartner findet jedoch keine Übung aktiv statt. In eine Tabelle wird eingetragen, wie der tägliche Trainingsplan aussehen soll, wobei es darauf ankommt, den ausgewählten Boxer so gut wie möglich auf den folgenden Kampf vor-

zubereiten. Ist der nächste Gegner wendig und schnell, so muß auch der eigene Boxer an Agilität dazugewinnen, was durch Seilspringen und spezielle Übungen der Beinarbeit bewerkstelligt wird.

Der Kampf selbst läuft folgendermaßen ab. Jeder Boxer verfügt über zwei Energieleisten am oberen Bildschirmrand. Die untere zeigt die Schlagkraft und die obere die körperliche Verfassung an. Sinkt die untere, bedeutet das, daß die eigenen Schläge nicht mehr so wichtig sind. Verkürzt sich der Balken der oberen Leiste, ist das schon wesentlich schlimmer. Ab einem gewissen Wert benötigt der Gegner nämlich nur noch wenige Treffer, um den eigenen Mann auf die Bretter zu schicken.

Die Kämpfe haben bei *Prince Naseem Boxing* eine ungewohnte

Dynamik. Die Boxer reagieren sofort auf die über das Pad eingegebenen Befehle und schlagen ihre Serien in einem enormen Tempo, was durch einen Grafiktrick erreicht wurde (näheres im Interview auf der nächsten Seite).

Für all diejenigen die lieber Boxen lassen, gibt es bei *Prince Naseem Boxing* einen Manager-Modus, in



Die 90 Comic-Boxer wurden vorher genauestens skizziert

dem man als Coach einen von 90 (!) Comic-Boxern unter Vertrag nimmt, ihn trainiert, motiviert und Kämpfe gegen immer bessere Gegner arrangiert.

Schon in der noch nicht ganz fertiggestellten Version zeigt *Prince Naseem Boxing*, daß es das Zeug zum Champ aller Klassen hat. Noch nie wurde in einer solchen Geschwindigkeit geboxt, und der zusätzliche Manager-Modus sorgt für Langzeitmotivation. Die realistische Ringatmosphäre und der spannende Zweispieler-Modus runden das durch und durch positive Gesamtbild ab. Bis zur Veröffentlichung müssen sich Box-Fans aber leider noch ein wenig gedulden. ■

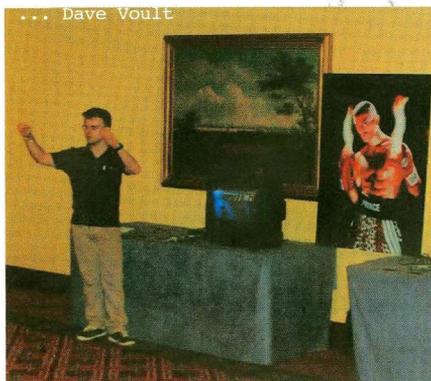


Die leichteren Boxer haben durch ihre hohe Schlagfrequenz selbst gegen Schwergewichtler eine Chance



Interview mit Dave Voults

Game Designer bei Codemasters



einem einfachen Schlag schon 30 Bilder in Anspruch nehmen würde, haben wir mit dieser Technik die Bildanzahl auf circa acht gesenkt. Dabei wurden die Drahtgittermodelle der Kämpfer, die jeweils aus 800 Polygonen bestehen, mit Texturen überzogen und mit Hilfe dynamischer Skelette animiert. Dies hat den Vorteil, daß der Körper des Boxers von Schlüsselpunkten aus bewegt wird, wie den Knien oder der Hüfte, was wesentlich schneller abläuft als der Abruf von mit Motion Capturing aufgezeichneten Bewegungsabläufen.



Die Boxer bestehen aus Drahtgittermodellen, auf die realistische Texturen gelegt wurden

XL: Also wurden Prince Naseems typische Bewegungen nur nachgestellt?

DV: Genau. Unsere Animatoren haben aber sehr gute Arbeit geleistet, und als sich Prince Naseem das Spiel ansah, war er begeistert von der Realistik seiner Bewegungen.

XL: Das Publikum wirkt ebenfalls sehr dynamisch. Wiedert ein Trick?

DV: Wir haben sehr viel Wert auf die Übertragung der typischen Boxatmosphäre auf unser Spiel gelegt. Dafür haben wir das Publi-

„Uns war es wichtig, daß sich die Kämpfer schnell bewegen“

kum in Gruppen unterschiedlicher Größe eingeteilt und lassen diese bei schönen Aktionen im Ring unterschiedlich reagieren. Manche stehen auf und rufen etwas in Richtung der Boxer. Andere fangen an zu applaudieren oder mit den Füßen zu trampeln. Witzig ist der Effekt, daß Personen sich ebenfalls von ihrem Platz erheben, wenn sich die Reihe vor ihnen hingestellt hat. Andernfalls könnten sie nämlich nichts mehr sehen.

XL: Was unterscheidet Prince Naseem Boxing von anderen Genrevertretern?

DV: Wie anfangs schon erwähnt ging es uns in erster Linie um Geschwindigkeit. Unser Spiel

no fear downhill mountain biking

Mit *No Fear Downhill Mountain Biking* bringt Codemasters im Frühjahr ein weiteres Rennspiel für die PlayStation heraus. Diesmal geht es allerdings mit Mountain-



bikes steile Berghänge hinunter, und statt auf die PS-Power der Fahrzeuge kommt es auf die Fitness der Fahrer an. Das Spiel wurde uns auf der oben erwähnten Präsentation in einer noch sehr frühen Version vorgestellt und muß im grafischen Bereich noch einiges zulegen, um überzeugen zu können. Die Idee ist jedoch sehr vielversprechend, und es muß abgewartet werden, welche Aspekte sich bis zur Veröffentlichung noch verbessern lassen.



sollte eher ein Beat 'em Up als eine träge Boxsimulation werden. Die anderen Boxspiele sind alle sehr langsam, und es kommt keine richtige Action auf. Auch war es uns wichtig, daß sich die Kämpfer einigermaßen schnell durch den Ring bewegen können, denn dadurch erlangt man den taktischen Aspekt.

XL: Vielen Dank für das Interview! ■

neXt Level: Was bei Prince Naseem Boxing sofort auffällt, ist die, im Vergleich zu anderen Boxspielen, hohe Geschwindigkeit, mit der die Kämpfe ausgetragen werden. Wie habt Ihr das hinbekommen?

Dave Voults: Durch einen Grafiktrick. Anstatt mit Motion Capturing zu arbeiten, was bei-



Bei den sogenannten ‚Lucky-Punches‘ gehen Boxer selbst bei voller Energie zu Boden

Hersteller:	Electronic Arts	Entwickler:	EA Sports	Sport
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	95 Boxer	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	



Seine Mutter nannte ihn Clay, aber auch unter anderem Namen war er der Größte

Box Champions



Info



In den USA ist EAs Faustkampf-Simulation unter dem Namen *Knockout Kings* erhältlich. Damit auch den hiesigen Spielern sofort klar wird, daß es sich dabei um ein Boxspiel handelt, ordnete Electronic Arts die Umbenennung an.

Gameplay: Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit läßt sich das Schlagrepertoire gezielt abrufen, auch wenn sich die Boxer beim Übergang von Block zu Offensive etwas ungeschmeidig geben. Karriere- und Zweispieler-Modus sorgen für andauernden Spielspaß.

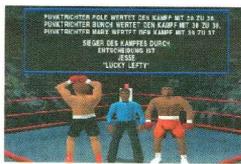
Präsentation: Optische Unterschiede zwischen den realen Fightern sind ordentlich umgesetzt, dafür wirkt das Publikum sehr unbelebt. SoundFX und Musik hinterlassen einen guten Eindruck, Ringkommentator ist Kai Ebeler.

Memory-Card: Der eigene Boxstall belegt drei Speicherblöcke. Dual Shock: ja

AVON S. KRÄMER
 Anhänger der sportlich reglementierten Schlägerei wurden bislang nicht gerade mit PSX-Titeln verwöhnt. JVC hielt mit *Victory Boxing* über zwei Jahre lang das Monopol als „Ausrichter“ von Boxkämpfen. Ein Zustand, den Sportspezialist Electronic Arts nun mit *Box Champions* zu ändern gedenkt.

Über vierzig reale Ringhelden wie Ali, de la Hoya, Holyfield, Sugar Ray, Liston, Spinks, Moorer und Lewis leihen dem Spiel ihre klangvollen Namen und stehen als Polygon-Prügelknaben zur Auswahl. Typische Merkmale der amtierenden oder ehemaligen Champions wurden optisch gut umgesetzt und finden sich teilweise auch in deren Boxstil wieder. Auf Mike Tyson, George Foreman oder gar deutsche Fighter muß der ge-neigte Fan aber verzichten.

Drei Spielmodi laden zum Schlagabtausch ein. Im Arcade-Modus läßt sich jede gewünschte Paarung gegen die CPU ausfighten, und Kämpfe gegen einen menschlichen Gegner werden im Freundschaftsmodus ausgetragen. Wer den Gürtel des Champions einer der drei Gewichtsklas-



sen mit einem selbst kreierten Boxer erringen will, der kann dies im Karriere-Modus versuchen. Aussehen, Größe, Gewicht, Rechts- oder Linksauslage und zwei Stile bilden die Eckpfeiler der Charaktergenerierung. Die Anfangswerte in Kraft, Ausdauer sowie Tempo können

zwischen den Ringauftritten an Sandsack oder Punchingball gesteigert werden. Sparring und Trainer-Lektionen wie bei *Victory Boxing* bietet *Box Champions* leider nicht.

Steigen die Schwerathleten in den Ring, können sie Jabs, Punches, Uppercuts und Körperkletter aussteilen, in den Clinch gehen, tänzeln sowie zwischen hoher und tiefer Deckung wechseln. Zwei Energiebalken spiegeln die aktuelle Verfassung und die zur Verfügung stehende Schlagkraft wider. Allerdings bewegen sich die Kämpfer teilweise etwas behäbig, und Attacken aus der Deckung heraus erfolgen mit einer störenden Verzögerung.

Auch wenn es auf das Spiel keinen Einfluß hat, hätte EA die gefüllten Ränge plastischer gestalten können. Dafür wählt die Kamera stets die beste Perspektive und sorgt dementsprechend für einen guten Überblick. Leider ist es EA mit *Box Champions* nicht gelungen, voll und ganz zu überzeugen. Die illustre Schar spielbarer Ringgrößen, der Karriere-Modus und das immer interessante Duell gegen Freunde können den nach seinem Genre dürstenden Box-Freak angesichts der Konkurrenten aber durchaus unterhalten. ■



Sport Hersteller: Virgin Entwickler: JVC
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 8 Kämpfer
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Victory Boxing 2



individuell generierten Faustkämpfern einzurichten, kann der Spieler lediglich noch zwischen

acht vorgefer-

tigten Ringrecken auswählen. Keine Namenwahl, keine Änderung im Aussehen, keine freie Verteilung der Anfangs- und Folgewerte, keine Wahl des Boxstils, kein Krafraum, Springsseil oder PUNCHINGBALL und schon gar kein Sparring gegen Peek-a-Boo, Detroit- oder Openstyle-Fighter. Was soll das?

Victory Boxing 2 ist nicht unspielbar und kann im Zweispieler-Modus sogar ein wenig unterhalten, aber jede andere Boxsport-Simulation, sei es das Prequel, EAs *Box Champions* oder was auch immer kommen mag, ist besser als dieses abschreckende Beispiel eines Anti-Updates. ■



Der Replay-Modus ist zwar komfortabel, aber auch wenig nützlich

RVON S. KRÄMER
 ing frei für die Polygon-Prügelknaben aus dem Virgin-Stall! JVC geht mit *Victory Boxing* in die zweite Runde. Zwei Jahre liegen zwischen beiden Versionen – eigentlich genügend Zeit, um Verbesserungen vorzunehmen.

Die Gelegenheit, aus dem grafisch unbefriedigenden und spielerisch sperrigen Vorgänger ein ansprechenderes Sequel zu entwickeln, ließen die Coder allerdings ungenutzt verstreichen. Im Gegenteil, die besten Elemente des Prequels wurden nicht übernommen. Statt sich einen Boxstall mit

XL-Wertung 55%

Info
 Während der Ladezeiten wird der Spieler mit Boxsport-Trivia aus dem „Internet“ versorgt. Unter www.boxing-news.net ist allerdings keine Website zu finden.

Gameplay: Abwechslung bekommt das Schlagrepertoire erst durch die Lektionen des Trainers. Bis dahin lassen sich die leicht berechenbaren Gegner durch stupides Triggern kontrollieren.

Präsentation: Grelle Farben, kantige Polygone und Flackern der allgemeinen Optik sprechen nicht für die Darstellung. Kein Kommentator, dafür Anweisungen des Trainers aus der Ringecke.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block. Acht Boxer sind speicherbar.

Dual Shock: ja
 Muster: Game Castle, Hamburg, Tel.: 0 40/390 50 62

Action/Sport Hersteller: Sony Entwickler: Radical Entertainment
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 5 Strecken + Halfpipe
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: 12. Februar '99

X-Games Pro Boarder

NVON T. HELLWIG
 ach Nintendos grandiosem 1080° Snowboarding haben es die PSX-Genverwandten doch recht schwer, der 32-Bit-Gemeinde Adäquates zu bieten. Selbst der allerbeste Vertreter dieser Action-Sport-Kategorie, nämlich *Cool Boarders 2* (XL 1/98, 85 %), hinkt dem genialen Handling und den wunderschön weichen Animationen des Nintendo64-Konkurrenten deutlich hinterher.

Es überrascht also nicht, daß auch *X-Games* keine neuen Maßstäbe zu setzen vermag. Enttäuschend ist jedoch die spielerische Qualität. Merkllich schlechter als der zwölf Monate alte Referenztitel von Sony hätte

X-Games nun wirklich nicht ausfallen müssen. Da hilft es leider nichts, wenn gutes Streckendesign,



Noch ein bißchen kleiner und die Fahrer wären nicht mehr zu sehen

Fahrerlizenzen und interessante Spielmodi aufwarten, das ruckelige Gerusche aber partout keinen Deut Spaß vermitteln kann. Die Fahrfreude ist doch immer noch das Wichtigste, und in diesem Punkt müssen wir *X-Games* bescheitern: Klassenziel nicht erreicht, vielleicht im kommenden Jahr. Setzen! ■

XL-Wertung 65%

Info
 Zunächst sollte *X-Games Pro Boarder* von Disney Interactive vertrieben werden. Nachdem es Übernahmegerüchte gab, Electronic Arts würde sich den Software-Hersteller Radical einverleiben, kam es letztlich dazu, daß sich EA (USA) den Titel für ihre ESPN-Reihe und Sony die Vertriebsrechte in Europa sicherten.

Gameplay: Aufgrund ruckeliger Animationen und fehlenden Spielspaßes rutscht das Gameplay in die Mittelklasse.

Präsentation: Im Spielverlauf zeigen sich Grafikschwächen, die einen Schatten auf den ansonsten guten Look werfen. Musikalisch ist *XGPB* interessant, die Soundeffekte kommen aber aus der Dose.

Memory-Card: Spielstände gleiten auf einem Block in die Speicherkarte.
 Dual Shock: ja

Hersteller:	Electronic Arts	Entwickler:	EA Sports 
Spieler:	1-8 (simultan)	Level:	246 Mannschaften
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

FIFA 99



Info

Für den deutschen Markt konnte Olaf Thon, Spielmacher bei Schalke 04, als Produktpate gewonnen werden. Obwohl in der Werbung als auch auf dem Cover sieht man ihn dribbelnd. Im echten Leben muß er verletzungsbedingt schon seit einiger Zeit pausieren. Ursprünglich sollte die N64-Version von *FIFA 99* gleichzeitig erschienen sein, der Release hat sich jedoch auf Anfang März verschoben.

Gameplay: Die Grundtechniken sind leicht erlernt und erlauben sofort brauchbare Spielzüge. Profis finden zusätzliches Futter in den schwieriger auszuführenden Manövern, die viel Übung erfordern.

Präsentation: Die Programmierer bei EA Sports scheinen die PSX inzwischen voll im Griff zu haben. Die Grafik ist überaus detailliert und flüssig und die Live-Kommentare werden erstaunlich passend eingesetzt.

Memory-Card: Das Speichern von veränderten Parametern sowie eines Pokal- oder auch Ligaspielstands beansprucht zwei Blöcke.
Dual Shock: ja



DVON F. BERG er deutsche Fußball hat sich im Jahre 1998 nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Die eher peinlichen Auftritte während und nach der WM sowie ständige Streitereien und Trainerentlassungen, auch in der Bundesliga, sprechen eine deutliche Sprache. Abgesehen von Kaiserslautern und Bayern München, die im UEFA-Cup derzeit im Viertelfinale stehen, gibt es keine Highlights zu verzeichnen. Doch bekanntlich wird ja 1999 alles besser. Sportspiel-Spezialist Electronic Arts tritt den besten Beweis mit *FIFA 99* an. Bereits mit *FIFA 98 - Die WM-Qualifikation* bewiesen die Kanadier, daß sie den richtigen Weg zur erstklassigen Fußball-Simulation eingeschlagen hatten, beim Nachfolger *Frankreich 98* waren sie von diesem Weg wieder etwas abgekommen. Doch mit dem aktuellen Sequel haben die Entwickler nicht nur zu ihrer alten Klasse zurückgefunden, sondern gleich mehrere Schritte nach vorne gemacht.

Daß sich die Spiele einer Serie in den Punkten Ausstattung und Präsentation von Mal zu Mal verbessern, kann man eigentlich voraussetzen. Steigerungen im Gameplay sind jedoch wesentlich wünschenswerter. EA Sports aktuelles *FIFA 99* bietet ein Generalüberholung in allen Punkten und läßt die gesamte Genrekonkurrenz, die auf der PlayStation antritt, alt aussehen. Dies liegt vor allem an der optimierten Spielbarkeit. Endlich reagieren die Spieler unmittelbar nach dem Steuerbefehl. Die lästigen Verzögerungen, die bei den Vorgängern ein jederzeit kontrollierbares Spiel nur schwer möglich machten, gehören somit der Vergangenheit an. Das Ausführen der wichtigsten Manöver

wie Passen, Flanken, Schließen und diverse Dribbeltechniken sind leicht zu erlernen und gehen schnell in Fleisch und Blut über. Anfänger und Gelegenheitspieler werden sich jedoch mit einigen sehr kompliziert auszuführenden Aktionen wie dem Doppelpaß schwertun, da nahezu alle Tasten mehrfach belegt sind und teilweise miteinander kombiniert gedrückt werden müssen.

Für Fortgeschrittene ergibt sich daraus allerdings ein großes Technikspektrum. Wer möchte, kann den Trainingsmodus



Die Abwehrspieler blocken deutlich effektiver als bei den unzähligen FIFA-Vorgängern





nutzen, um sich mit der Steuerung vertraut zu

machen. Es existieren zu diesem Zweck vorgefertigte Standardsituationen für Angriff und Verteidigung, Freistoße und Eckbälle. Doch die Entwickler haben das Gameplay nicht nur durch eine exaktere Steuerung verbessert, auch die computergesteuerten Gegen- und Mitspieler haben gehörig Nachhilfestunden erhalten. Pässe gehen wesentlich seltener in den leeren Raum. Dem Teamkollegen, für den der Paß bestimmt war, wird dieser nun direkt in den Lauf gespielt, oder er kommt dem Paß notfalls entgegen. Das Engagement der Kontrahenten ist nicht geringer, die Kicker versuchen stets und zumeist fair dazuschenzugehen. Sollte ein Zuspriel vom Gegner abgefangen werden, bemühen sich die eigenen Leute sofort darum, das Leder zurückzuerobern. Dadurch entsteht ein sehr actionreiches Treiben auf dem Rasen, das die Nerven bis zum Zerreißen



Fußball mit Köpfchen! Die Sportler liefern sich bei hohem Zuspriel spannende Kopfballduelle

anspannen kann. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern besitzt *FIFA 99* eine Engine, die das Geschehen gut im Griff hat. Keine Slowdowns mehr, wenn sich viele Spieler auf dem Bildschirm tummeln, keine nervigen Ruckeleien beim Scrolling. Wer genau hinsieht, kann zwar ein leichtes Ruckeln bei starken Schüssen feststellen, störend wirkt sich dies jedoch in keiner Weise aus, da es im konzentrierten

Spiel praktisch nicht wahrgenommen wird.

Bei derart umfangreichen Verbesserungen in den Punkten Steuerung und künstliche Intelligenz ist es beachtlich, daß die Programmierer auch die Grafik und den Sound, verglichen mit dem Vorgänger, aufwerten konnten. Die Bewegungen der Sportler sehen aufgrund der vielen Animationen sehr geschmeidig aus, und die originellen Zwischensequenzen sorgen für echte Live-Atmosphäre. Die Akteure absolvieren nicht nur die obligatorischen Freudentänzen nach einem Tor und das typische Gemacker nach einem Foull. Oftmals zeigen sie sich auch enttäuscht oder lassen lauthals ihren Frust heraus, wenn sie eine Chance vergeist haben. Neben erstklassigen Fangesängen und dem Soundtrack von Fatboy Slim, geben auch Sportreporter Wolf-Dieter Poschmann und Phrasendrescher Werner Hansch wieder ihren Senf dazu. Die abwechslungsreichen Kommentare werden erstaunlich passend und direkt nach den Aktionen auf dem Feld geäußert.

Was die Modi betrifft, zeigt sich *FIFA 99* vielseitig. Freundschaftsspiele, Golden Goal Matches, bei denen der Spieler zwischen ein bis zehn zu erreichenden Toren wählen kann, und diverse Liga- und Pokalvarianten halten die Motivation auch langfristig aufrecht. Schade nur, daß der in *FIFA 98 - Die WM-Qualifikation* integrierte Hallen-Modus nicht mit von der Partie ist. Auch die relativ langen Ladezeiten sind teilweise strapazios, sogar beim Durchschalten der einzelnen Mannschaften muß eine kurze Verzögerung in Kauf genommen werden. Außerdem sind die Torhüter in bestimmten Situationen absolut chancenlos. Diese wenigen Mankos fallen jedoch kaum ins Gewicht und lassen sich aufgrund der guten Spielbarkeit, einer aufwendigen Präsentation sowie der offiziellen FIFA-Lizenz leicht verschmerzen. Fußball-Fans, die auf der Suche nach der Genreferenz für die PlayStation sind, sollten unbedingt zugreifen. ■



Im Editor können Namen und diverse Parameter geändert werden

kaufen und verkaufen

Die Summen, die im Weltfußball heutzutage gezahlt werden, spotten jeder Beschreibung. In *FIFA 99* kann der Spieler ebenfalls dem Handel mit vielversprechenden Talenten und enttäuschenden Kickern frönen. Die Beträge, die das Spiel vorgibt, entsprechen jedoch in keinster Weise der Realität, oder ist der Gesamtwert des FC Bayern München etwa 60.000 DM und der von Borussia Dortmund auf 85.000 DM festgesetzt? Neben Spieler-Transfers können auch die Aufstellung durchgeführt und taktische Marschroute vorgegeben werden, einen richtigen Manager-Modus gibt es nicht.



XL-Wertung 95%

Hersteller:	Electronic Arts	Entwickler:	Accolade	Rennspiel
Spieler:	1	Level:	12 Strecken	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	



Test Drive 4x4



Das Streckendesign ist abwechslungsreich und spaßfördernd



„Drücken Sie X, um zu kaufen Wrangler“: Okay, machen wir!



WVON T. HELLWIG
 Wenn man sich einmal umhört, mit Käufern in Videospelläden spricht und Umfragen Glauben schenkt, dann kristallisiert sich vor allem ein Argument für den Kauf einer PSX heraus: PlayStation-Besitzer haben selten Probleme, ein Spiel ihrer Wahl zu finden. Die mittlerweile über 450 verfügbaren PAL-Titel und die schier unüberschaubare Menge an japanischen und amerikanischen Importen bieten Spielspaß für jeden Geschmack. Renn- und Prügelspiele sind dabei so beliebt und weit verbreitet wie kaum ein anderes Genre.

Electronic Arts gehört zu den aktivsten Lieferanten solcher Spiele – Serien wie *NASCAR*, *Need For Speed*, *Road Rash* und *Test Drive* erfreuen sich stetigen Nachschubs. Mit *Test Drive 4x4* geht es wieder einmal ab ins Gelände. Satte 21 Off-Road-Fahrzeuge können erspielt beziehungsweise gekauft werden. Dann brettert der Spieler z. B. im Militärjeep Hummer über die langen Pisten. Keine Rundkurse, sondern zwölf Start-Ziel-Strecken mit (ein-

schaltbaren) Checkpoints fordern geschicktes Fahren vom Off-Road-Piloten und den fünf Computer-Gegnern. Dabei sind zahlreiche Hindernisse wie Bäume, Schlammfützen, Sanddünen und verstreute Felsbrocken zu beachten. Aufgrund der hügeligen Struktur der Strecken kommt es häufig zu weiten Sprüngen und unübersichtlichen Stellen. Der Federung des Vehikels wird einfach alles abgefordert. Bleibende Schäden am Wagen sind nicht vorgesehen, das wäre aber auch fatal, denn so actionreich wie sich die harten Kopf-an-

Kopf-Rennen darstellen, würde kein Fahrzeug unbeschadet weiter als einen Kilometer kommen.

Test Drive 4x4 muß sich mit einigen Konkurrenten messen lassen: so zum Beispiel *Hardcore 4x4*, *Monster Trucks*, *Rally Cross* und *Test Drive Off-Road*. Den zeitlichen Abstand zu ihnen einmal außer acht gelassen, wiegen sich die Vor- und Nachteile im Vergleich beinahe auf. Das Mehr an Spielmodi und Fahrzeugen verblaßt etwas durch den fehlenden Zweispieler-Modus und die deutlich ungenaue Kollisionsabfrage. Technisch kann es sich nicht gegen aktuelle Rennspiele behaupten und akustisch leider auch nicht. Das tiefe Brummen der gegnerischen Allrader penetriert wie ein wilder Bienenschwarm. Trotz aller Kritik spielt sich *TD 4x4* flüssig und trumft durch das An- und Verkaufssystem der Off-Roader im Bereich Dauerspaß auf – kein Topspiel also, aber eine Überlegung wert. ■



info

Auf Seite 89 befindet sich der Bericht zu *Test Drive 5* – ebenfalls von EA. Die Soundtracks stammen zum Teil von denselben Musikgruppen: Gravity Kills, Fear Factory. Für die Soundeffekte zeichnet Tommy Tallarico verantwortlich, der schon zu Mega-Drive-Zeiten (u. a. für *Cool Spot*) aktiv war.

Gameplay: Trotz guter Spielbarkeit und ausladender Spielmodi hebt sich *TD 4x4* nicht von der Masse der 75%-Kandidaten ab. Die Steuerung hätte feiner ausfallen können.

Präsentation: Dem interessantesten Streckendesign, den vielen Fahrzeugen und der guten Spielgeschwindigkeit stehen eine schlechte Kollisionsabfrage und brummende, ja, dumpfe Motorengeräusche gegenüber.

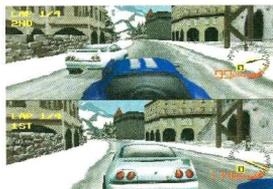
Memory-Card: Ein Block erfaßt die volle Schlamm-packung. Dual Shock: ja

XL-Wertung

75%

Rennspiel Hersteller: EA/Accolade Entwickler: Pitbull Syndicate
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 8 + 10 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Test Drive 5



Im Zweispieler-Modus kann jederzeit während des Rennens zwischen horizontalem und vertikalem Split-screen umgeschaltet werden



NVON T. PARTETZKE
 Normalerweise sollte jede vernünftige Fortsetzung mit neuen Features aufwarten können. Und wenn ein Spiel in die fünfte Runde geht, sollten sich die Entwickler bemühen, den Kunden, die den Vorgänger ihr eigen nennen, einen Kaufanreiz zu bieten. Beides ist bei *Test Drive 5* nicht der Fall. Immer noch besteht die Wahl aus mehreren Saisons, Zeit-, Einzel- und Beschleunigungsrennen. Allerdings können die Zweispieler-Duelle nun auch auf einem Bildschirm ausgetragen werden. Anfangs ist also nur ein neuer Modus enthalten, der nicht auch schon beim Vorgänger zu finden war. Immerhin besteht die Möglichkeit, ein Cop-Race freizuspielen, in dem es darum geht, vor der Polizei wegzufahren – fast das gleiche wie der Hot-Pursuit-Modus bei *Need for Speed III*. Auch grafisch sind keine wesentlichen Verbesserungen vorgenommen worden. Grobpixelige Optik, Texturverzerrungen, Blitzer und ein später Bildaufbau sind die Opfergaben für detailliert gestaltete und hübsch anzusehende, lange Strecken, von denen zu Beginn acht anwählbar sind. Weitere zehn können erspielt werden. Zur Hälfte sind es Rundkurse, die andere



Auffahrunfälle wie dieser kommen bei *Test Drive 5* häufig vor und sind oft unvermeidbar

Hälfte besteht aus Strecken, die von A nach B befahren werden und mit Checkpoints versehen sind. Aus 16 Luxus sportwagen darf man seinen Favoriten bestimmen und versuchen, gegen fünf Computer-Gegner die Oberhand zu gewinnen, die gnadenlos drängeln und rammen. Erschwerend kommen noch vorschriftsmäßig fahrende Verkehrsteilnehmer und Polizeistreifen hinzu. Letzteren entweicht man durch Abzweigungen, die auf den Kursen zahlreich vorhanden sind, oder man drängt sie von der Straße.

Test Drive 5 ist, wie seine Vorgänger, mais Simulation zu betrachten, sondern als Fun-Racer mit Action-Anteilen. Spektakuläre Massenkarambolagen stehen mehr im Vordergrund als das geschickte Abbremsen oder Driften in Kurven. Da diese Unfälle jedoch meist unvermeidbar sind, wird ein Sieg oft zur Glückssache. Wer aber Spaß am Cruising hat und, anders als bei *San Francisco Rush*, eine gelungene Steuerung bevorzugt, fährt mit *Test Drive 5* richtig, es sei denn, er besitzt den Vorgänger oder *Need for Speed III*. ■



XL-Wertung

75%

Info

Für die musikalische Untermauerung könnten namhafte Bands wie Pitchshifter, KMFDM, Gravity Kills und Fear Factory verpflichtet werden.

Gameplay: *Test Drive 5* gibt sich als solider Action-Racer mit einer sauberen Steuerung, aber wenigen herausragenden Besonderheiten.

Präsentation: Detaillierte und ansehnliche Strecken trösten über technische Grafischwächen hinweg. Die Elektro-Rock-Musik ist reine Geschmackssache, paßt aber zum aktionsgeladenen Geschehen.

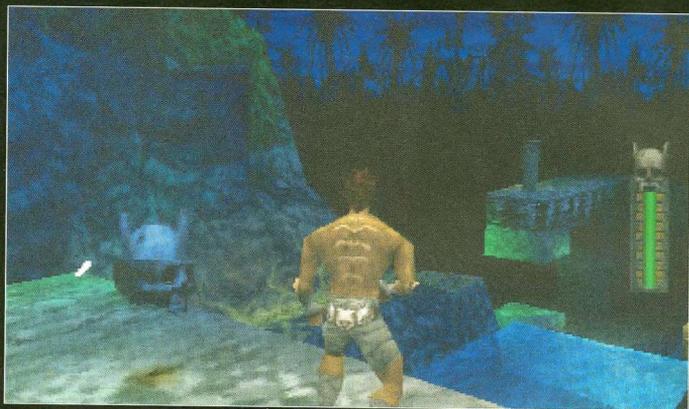
Memory-Card: Für einen Spielstand wird ein Block verwendet.
Dual Shock: ja

Hersteller:	Eidos	Entwickler:	Crystal Dynamics
Spieler:	1	Level:	14
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	22. Januar '99

Akuji – The Heartless



Die armlosen Mumien wissen sich nur durch Fußtritte zu helfen



AVON H. REHER
 usgerechnet in seiner Hochzeitsnacht wird Akuji, der Sohn des mächtigen Voodoo-Priesters Murat, von seinem eigenen Bruder ermordet. Durch die Vermählung der Kinder zweier mächtiger Herrscher sollte der Frieden im Land gesichert werden, doch Orad wollte nicht in Frieden mit seinen Feinden leben. Er war nicht selbst ein Voodoo-Priester geworden, um sich die Macht mit anderen teilen zu müssen. Sogar vor der Ermordung Akujis schreckte er nicht zurück, um seinen Plan, Herrscher über das ganze Land zu werden, in die Tat umzusetzen. Um ganz sicher zu gehen, daß sein Bruder nicht wieder aus dem Reich der Toten erheben würde, um sich zu rächen, schnitt ihm Orad das Herz aus der



Brust und sprach einen furchtbaren Fluch aus. Akuji soll unter den Toten wandeln, und seine Seele verdammte sein auf ewig.

Nach einem kurzen Render-Vorspann, in dem die Story sehr spannend und beklemmend dargestellt wird, steigt man in die Welt der Voodoo-Puppen und Blutopfer ein. In 14 Leveln, die teils unter freiem Himmel und teils in Höhlen und Tempeln spielen, müssen 30 verschiedene Monster- und Kreaturarten besiegt und viele Rätsel gelöst werden.

Der Spieler übernimmt dabei die Rolle von Akuji, den er aus der Third-Person-Perspektive steuert. Als Waffe stehen ihm Akujis Klauenhände zur Verfügung, mit denen er wild um sich schlagen kann. Die weitaus effektivere Methode ist je-

Info

Gespeichert wird bei *Akuji* wie beim ersten Teil der *Tomb Raider*-Trilogie durch das Auffinden von blauen Kristallen.

Gameplay: Die Atmosphäre ist sehr gut gelungen, aber leider sind die Rätsel zu einfach, und das Spiel ist zu kurz.

Präsentation: Grafisch kann *Akuji – The Heartless* bis auf die Heldenanimationen voll überzeugen, und die spärlich eingesetzte Musik unterstützt die düstere Stimmung.

Memory-Card: Der aktuelle Spielstand kann auf einem Block gespeichert werden.
 Dual Shock: ja



In der spannenden Intro wird der Spieler in die mystische Welt des Voodoo-Zaubers entführt



In einer beeindruckenden Zeremonie öffnet Akuji ein Portal mit Hilfe eines Schlüsselsteins

test playstation



Wunderschöne Details, wie dieses Mühlrad, tragen viel zu der tollen Atmosphäre *Akujis* bei



doch die Benutzung von Zaubersprüchen, von denen er nach und nach immer mächtigere erlernt. Neben Feuerbällen und Bomben lassen sich auch Schutzschilde herbeirufen, die den Helden zeitweilig vor den Attacken der Gegner bewahren.

Die Rätsel fallen im Vergleich zu anderen Action-Adventures sehr einfach aus. Meistens müssen Schalter betätigt oder Hebel umgelegt werden, um irgendwo ein Gitter zu öffnen. Die Hebel und Schalter müssen dabei nicht lange gesucht werden, da sie sehr auffällig platziert wurden und außerdem sehr groß sind.

So liegt der Schwerpunkt von *Akujis - The Heartless* auf dem Kampf gegen die vielfältigen Feinde, Sandwürmer, Sensenmänner, Zombies und Gorillas

lauern hinter jeder Ecke. Wenn sie *Akujis* entdecken, stürmen sie auf ihn zu und versuchen, ihm seine Lebensenergie zu entziehen, die dieser durch Aufsammeln von Blutreserven wieder auffrischen kann.

Bei *Akujis - The Heartless* fallen vor allem die grafisch sehr schön gestalteten Level auf. Wasserfälle rauschen Berge hinab, Mühlen drehen sich im Bach und in manchen Leveln regnet es in Strömen, was ebenfalls sehr stimmungsvoll und technisch gut in Szene gesetzt wurde. Auch die unterschiedlichen Zaubersprüche sind hervorragend gelungen und erhellen manchmal sogar ganze Höhlen.

Im Gegensatz dazu präsentieren sich die etwas ruckeligen Animationsphasen von *Akujis*. Dafür

kann der Spieler viel mit ihm anstellen. *Akujis* kann gehen, laufen, springen, krabbeln, schlagen, hangeln und vieles mehr. Zusätzlich gibt es noch einen Sniper-Modus mit Fadenkreuz, um die Gegner auch aus großer Entfernung zielsicher mit Feuerbällen und anderen Zaubern beschießen zu können.

Leider verlaufen die Level sehr linear, und sogenannte Hint-Steine liefern vor neuen Hindernissen sogar Tips für deren Bezeichnung, was den Schwierigkeitsgrad des Spiels noch weiter nach unten drückt.

Insgesamt ist *Akujis - The Heartless* ein von der Grafik und Stimmung her sehr gut gelungenes Action-Adventure. Die vielen verschiedenen Gegner und Aktionsmöglichkeiten des Helden sowie die vielfältigen Zaubersprüche wären eine gute Basis für einen echten Hit gewesen. Leider läßt sich *Akujis* für Action-Adventure-Profis zu einfach durchspielen, und auch die vier Boß-Gegner stellen kein größeres Problem dar. Außerdem liegt der Schwerpunkt zu sehr auf der Bekämpfung der Feinde, und die Rätsel sind nicht sehr anspruchsvoll, da sie sich auf Schalterdrücken beschränken. Um gegen die übermächtigen und hausinterne Konkurrenz Lara Croft bestehen zu können, hätte es schon etwas mehr sein müssen. Fans von Action-Adventures, die noch nicht so große Erfahrung haben und denen Rätsel- und Sprungeinlagen à la *Tomb Raider* zu kompliziert erscheinen, ist *Akujis - The Heartless* aber wärmstens zu empfehlen. ■



Die Schalter aktivieren Steinfahrgestühle oder öffnen Geheimtüren

einsteigerfreundlich

Gerade für Anfänger ist *Akujis - The Heartless* ein sehr empfehlenswertes Spiel, da die vielen verschiedenen Bewegungen nach und nach erlernt werden

Hint-Steine erklären vor Stellen, an denen eine neue Fähigkeit genutzt werden muß, wie man diese anwendet. Dadurch ist der Spieler nicht mit der vielfältigen Bewegungsfreiheit des Helden überfordert und kann sich langsam an die Tastenbelegungen gewöhnen.

XL-Wertung

80%

Activision Classics

NTSC

Punkterekorde/Abzeichen:

Anfang der 80er Jahre rief Activision ihre Clubmitglieder per Flugblatt dazu auf, die höchsten Punktzahlen einzusenden. Wer ein Telespielgerät von Atari, Atari VCS 2600, sein eigen nannte und eine funktionstüchtige Kamera besaß, konnte erzielte Highscores nach Anleitung vom Bildschirm abfotografieren und darauf hoffen, eines der Activision-Spielabzeichen zu erhalten. Da Activision offensichtlich davon ausging, daß ihre Spiele ewig währen, vermerkten sie keinen Eingesendeschluß auf dem Blatt. Es dürfte mittlerweile allerdings vergebene Mühe sein, an die ARIOLA-EURODISC GmbH nach München zu schreiben, um eines der Abzeichen zu ergattern. Allen Fans der PSX-Collection wollen wir aber trotzdem die Mindestpunktzahlen und Bestzeiten verraten, die es zu schlagen galt (und gilt).

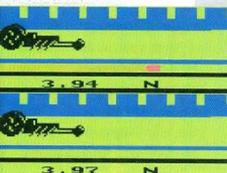
Titel/Highscore/Abzeichen

Barnstorming, Spiel 1:
unter 33.3 Sek./Flying Aces
Barnstorming, Spiel 2:
unter 51 Sek./Flying Aces
Barnstorming, Spiel 3:
unter 54 Sek./Flying Aces

Chopper Command:
10.000 Pkt./Chopper Commandos



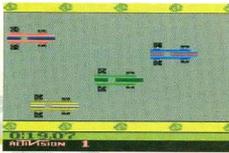
Dragster:
unter 6.00 Sek./World Class Dragster Club



Enduro:
mindestens 5 Tage/Roadbuster

Freeway:
mindestens 20 Hühner in Spiel 3 oder 7/Chicken Foundation

Grand Prix, Spiel 1:
unter 35 Sek./GP Driving Team
Grand Prix, Spiel 2:
unter 60 Sek./GP Driving Team
Grand Prix, Spiel 3:
unter 90 Sek./GP Driving Team
Grand Prix, Spiel 4:
unter 150 Sek./GP Driving Team



Ice Hockey:
den Computer besiegen/All-Star Hockey Team
Kaboom!
3.000 Pkt./Bucket Brigade

Keystone Kapers:
35.000 Pkt./Billy Club

Laser Blast:
100.000 Pkt./Commander of Laser Blasters

Megamania:
45.000 Pkt./MegaManiacs

Pitfall:
20.000 Pkt./Explorers' Club

Plaque Attack:
35.000 Pkt./No Plaque Pack

River Raid:
15.000 Pkt./River Raiders



Seaquest:
50.000 Pkt./Sub Club

Skiing:
unter 28.2 Sek./Official Member Ski Team



Sky Jinks:
unter 37 Sek./Sky Stars

Spider Fighter:
40.000 Pkt./Spider Fighters

Stampede:
3.000 Pkt./Trail Drive

Starmaster, Spiel 1:
3.800 Pkt./Supreme Starmaster

Starmaster, Spiel 2:
5.700 Pkt./Leader Starmaster, Spiel 3:

7.600 Pkt./Wing Commander

Starmaster, Spiel 4:
9.000 Pkt./Starmaster



Blasto

PAL

Power-Ups:

In der zweiten Episode trifft Ihr erneut auf Buttons, die Ihr angeblich nicht drücken dürft. Tut Ihr dies aber trotzdem, gibt es zur Belohnung ein paar Power-Ups.

Andere Kostüme:

Gebt im Hauptmenü („START“ ist zu sehen) folgende Tastenkombination ein: ↑ ↑ ↓ ↓ ★ ▲ ●, um alternative Kostüme für die Charaktere freizuschalten!

Cardinal Syn

PAL

Charaktere freischalten:

Um die zusätzlichen Charaktere auswählen zu können, müßt Ihr im Hauptbildschirm („PRESS START“ ist zu sehen) folgende Tastenkombinationen anwenden. Die korrekte Eingabe wird durch einen Soundeffekt bestätigt.



Bimorphia: → → → ↓ ■

Juni: ↑ ← ← ↑ ■

Kahn: ↑ ↑ ↓ ↓ ▲

Moloch: ↑ → ↓ → ■

Redemptor: ↑ ↓ → ← → ●

Stygiän: ← → → → ▲

Vodu: ← ← → ↑ ●



Everybody's Golf

NTSC

PAL-Fassung:

Einige der folgenden Cheats und die meisten Tips funktionieren auch bei der lustig eingedeutschen PAL-Version des Spiels.

Alle Charaktere und die restlichen Kurse freischalten:

Nehmt zunächst Eure Memory-Card aus dem Steckplatz! Auch im zweiten Port darf keine Speicherkarte stecken. Startet nun die PSX, und wartet, bis der Bildschirm ein-

playstation
tactics



mal aufblitzt! Nun haltet Ihr auf dem zweiten Controller die folgenden Tasten gedrückt, bevor das Hot-Shots-Logo zum Stillstand gekommen ist: L1 + L2 + R1 + R2. Drückt dann sehr schnell und möglichst flüssig $\uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow \uparrow$ während sich das Logo noch bewegt! Die korrekte Eingabe wird durch ein Abschlaggeräusch bestätigt. Anschließend sind alle freispielenden Golfer und die neuen Kurse auswählbar.



Spiegelverkehrte Kurse: Haltet L1 + L2 gedrückt, wenn Ihr einen Kurs auswählt! In der US-Version bestätigt Ihr dann mit \star ; die japanische Fassung verlangt hingegen, daß Ihr den Kurs mit \bullet auswählt. Nun sind alle 18 Löcher vertikal gespiegelt.

Tips:
Neue Kurse, neue Golfer: Auch über den Mehrspieler-Modus lassen sich neue Kurse freispielen. Dazu müssen alle Teilnehmer zusammen die jeweils vorgegebenen Punktzahlen erreichen. Wollt Ihr mit mehreren Teilnehmern die neuen Charaktere freispielen, so wechselt Euch einfach von Schlag zu Schlag oder von Loch zu Loch ab. Die Hauptsache ist, am Ende

des Kurses ist Euer Golfer mindestens einen Schlag besser als der Computer-Spieler.

Puttschläger wechseln: Manchmal kommt es vor, daß Ihr beim Putten (Einlochen auf dem Grün) mit dem 30-ft-Schläger eine Distanz über 30 Fuß bewältigen müßt. In diesem Fall bietet sich der 100-ft-Putter an, der jedoch nicht immer über die L- oder R-Taste anzuwählen ist. Drückt einfach \blacksquare , um den Schläger zu wechseln!



Schräglage des Balles: Ob der Ball an einem Hang liegt, läßt sich unter anderem daran erkennen, daß rechts unten auf dem Bildschirm das kleine Quadrat, auf dem die genaue Lage des Balles zu sehen ist, etwas schräg steht. Der kleine blaue Pfeil über dem Golfball zeigt zudem das Driftverhalten im Flug an: Zeigt der Pfeil nach rechts, so neigt sich die Flugbahn bei korrektem Abschlag (mittig auf der Abschlagleiste treffen!) ebenfalls nach rechts. In einem solchen Fall könnt Ihr dagegenhalten, indem Ihr den genauen Treffpunkt auf dem Ball (als kleine schwarze Markierung dargestellt) nach oben, unten, rechts oder links verstellt. Dazu drückt Ihr die entsprechende Richtung auf dem Steuerkreuz, während

sich der Abschlagpunkt auf der Leiste zurück zum Anfang bewegt. Mit etwas Übung werdet Ihr sehen, wie gut sich Schräglagen mit dieser Methode ausgleichen lassen.

Linkshänder: Haltet bei der Auswahl eines Charakters L1 gedrückt und bestätigt die Wahl mit \star (amerikanische Version) beziehungsweise \bullet (japanische Fassung)!

Publikum und Sprecher: Wenn Ihr im Mehrspieler-Modus auf dem jeweils gerade nicht benutzten Controller eine der folgenden Tasten drückt, könnt Ihr den aktiven Mitspieler, der in dem Moment an der Reihe ist, irritieren. Auch nach seinem Schlag sind die Störaktionen noch eine Weile möglich.

Taste	Auswirkung
\star	Sprecher: „Nice Shot!“
\blacksquare	Publikum: Buhrufe
\blacktriangle	Publikum: Beifall
\bullet	Sprecher: „Hurry up!“

Abbruch des Spiels: Solltet Ihr während eines Turniers bei einem Loch völlig „abblinden“ oder anders gesagt, einmal so richtig schön in die Heide schlagen, so könnt Ihr das Spiel abbrechen. Drückt alle L- und R-Tasten sowie Start und Select!

Kostüme ändern: Die Outfits lassen sich nur bei der japanischen Version mit der folgenden Tastenkombination verändern: Bevor das Hot-Shots-Logo erscheint, drückt Ihr $\blacktriangle \star \blacktriangle \blacktriangle \star$ $\blacktriangle \blacksquare \star$. Im Charakter-Auswahlmenü stehen die erspielten Golfer in anderen Outfits zur Verfügung.

Future Cop: L.A.P.D. PAL

Paßwörter: Ruft den Options-Screen auf und gebt die folgenden Codes anschließend im Paßwortmenü ein!

Alle Extrawaffen: SYMRG0BRRL



Alle Missionen absolviert: DYSIFASRHY

Geheimpaßwort: DYPYFASRHR

Cheats: Pausiert ein laufendes Spiel, markiert „SOUND FX“ im Menü, und gebt anschließend die Cheats ein! Markiert nun den Menüpunkt „QUIT“ und bestätigt mit „YES“.

Schutzschild aktivieren: \blacksquare Select $\bullet \star$

MG-Munition aufstocken: $\blacksquare \bullet$ Select $\star \bullet \blacksquare$

MediEvil PAL

Cheat-Menü: Um das Cheat-Menü zu aktivieren, müßt Ihr ein laufendes Spiel pausieren und L2 gedrückt halten, bevor Ihr folgendes eingibt: $\downarrow \uparrow \blacksquare \blacktriangle \bullet \downarrow \uparrow \blacktriangle \blacksquare$



Debug-Menü: Um das Debug-Menü zu aktivieren, müßt Ihr ein laufendes Spiel pausieren und L2 gedrückt halten, bevor Ihr folgendes eingibt: $\blacktriangle \bullet \blacktriangle \bullet \blacktriangle \bullet \leftarrow \bullet \downarrow \uparrow \bullet \leftarrow \bullet \leftarrow \blacktriangle \bullet \downarrow \bullet \bullet \rightarrow$



NASCAR 99

PAL

Neue Fahrer:

Nachdem Ihr die untenstehenden Anweisungen befolgt habt, erscheinen die Fahrer im Auswahlmü.



Benny Parson:

Um den Co-Kommentator freizuschalten und mit ihm über die Pisten brettern zu können, wählt Ihr den Championship-Modus an, sucht Euch die Strecke Richmond aus und fahrt so gut, daß Ihr nach exakt der Hälfte der Rennstanz besser als Platz 6 seid.



Bobby Alison:

Um mit dem NASCAR-Oldie Bobby Alison fahren zu können, wählt Ihr den Championship-Modus an, sucht Euch die Strecke Charlotte aus und fahrt so gut, daß Ihr nach exakt der Hälfte der Rennstanz besser als Platz 6 seid.

Davey Allison:

Auch Davey läßt sich auf ähnliche Art und Weise erspielen: Wählt den Championship-Modus an, sucht Euch die Strecke Talladega aus und fahrt so gut, daß Ihr nach exakt der Hälfte der Rennstanz besser als Platz 6 seid!

Cale Yarborough:

Verfahrt auch für den Charakter Cale Yarborough wie bei den anderen, nur diesmal auf der Strecke Darlington!

Richard Petty:

Um mit Herrn Petty ans Steuer greifen zu können, sucht Ihr Euch

den Kurs Martinsville aus und fahrt erneut auf einem der fünf vorderen Plätze, wenn das Rennen zur Hälfte gelaufen ist.

Alan Kulwicki:

Für diesen Fahrer sucht Ihr Euch die Strecke Bristol aus und verfährt wie bei allen anderen (siehe oben).

NHL 99

PAL

Paßwörter:

Ruft über das Optionsmenü den Paßwortbildschirm auf und gebt dort die folgenden Codes ein! Ihr könnt auch mehrere Paßwörter nacheinander eintippen.

Big-Body-Modus:

BIGBIG

Big-Head-Modus:

BRAINY

EA-Teams aktivieren:

FREEEA

Veränderte Outfits:

3RD

Siegerehrung:

VICTORY

Turbo Speed:

SPEEDY

NHL Breakaway 98

PAL

Neue Teams:

Um die New York Sports, MI Raptacks, Cantons und die Salt Lake Frosties freizuschalten, drückt Ihr bei der Teamauswahl L1 L2 ■.



Zufalls-Team:

Soll der Computer Euer Team auswählen, dann haltet im entspre-



chenden Auswahlbildschirm alle L- und R-Tasten gedrückt! Per Zufallsgenerator entscheidet sich der Computer für ein Team, mit dem Ihr spielen müßt.

Nightmare Creatures

PAL

Cheat-Menü:

Geht für den Charakter Nadia das Paßwort, ← ↑ → ↓ ← ↓ ● ↑! ein! Für Ignatius lautet der Code, * ↑ → ↓ ← ↓ ● ● ↑!. Alternativ könnt Ihr auch das universelle Paßwort, ← ↑ ▲ ↓ ● ● ↓ ▽ eingeben, um das Cheat-Menü freizuschalten. Die folgenden Tastenkombinationen gebt Ihr dann anschließend in diesem Menü ein.



Mini-Charaktere und -Feinde:

L2 L2 R1 R1 L1 L2 Select

Nebelmodus:

L1 L2 L2 L1 L2 L2 L1 Select

Soundtrack wählen:

In jedem einzelnen Level könnt Ihr eine der Background-Musiken frei auswählen. Gebt dazu folgenden Code ein: L1 (viermal) R1 (dreimal) Select! Anschließend lassen sich die Tracks im Optionsmenü vor Beginn eines Spiels festlegen. Oder Ihr macht folgendes: Während des



Spiels pausiert Ihr, markiert den Punkt „CURRENT TRACK“ und bestimmt per Steuerkreuz (rechts oder links) einen anderen Musiktitel zur Unterlegung.

Sägeblatt dauerhaft nutzen:

Geht Ihr L1 R1 L2 R2 Select ein, erscheint ein zusätzlicher Modus im Auswahlmü. Der „CUT MODE“ ermöglicht Euch dauerhaft, die Gegner mit dem Sägeblatt zu bekämpfen.

Parasite Eve

PAL

Chrysler Building:

Spielt das Game einmal komplett durch, um in das 77 Stockwerke hohe Gebäude zu kommen!

Rundflug:

Blendet die Stadtkarte ein und drückt Select, um den Helikopter bei seinem Rundflug zu begleiten!



Mehr Munition:

In der Polizeistation befindet sich das Waffenlager. Öffnet dort die Kiste, in der sich 30 Schuß zusätzliche Munition befinden! Ihr könnt mehrmals in das Gebäude zurückkehren, um Munition aufzunehmen.

Mehr Punkte:

Spielt einen vollen Tag durch, ohne zwischenzeitlich abzuspeichern!

R+Type Δ

NTSC

Extras freispielen:

Im Hauptmenü befindet sich unter „OPTION“ der Punkt „WAR RECORD“. Wählt darüber den nächsten Bildschirm an, über den Ihr zu der Option „NOTES“ gelangt. Dieser Bildschirm umfaßt zwei Seiten (Page 1 und 2). Darauf sind mehrere freie Zeilen (für Cheats) zu



sehen. Ihr müßt nun bestimmte Kriterien erfüllen, um diese Menüpunkte freizulegen bzw. erscheinen zu lassen. Das Ganze dient dazu, und unter anderem mehr Continues und weitere Extras zu erhalten.



Hier nun die Kriterien:

1. mehr als 20 Stunden Spielzeit
2. mehr als 100 Stunden Spielzeit
3. mehr als 1000 Stunden Spielzeit
4. mehr als 100 Spielstarts
5. mehr als 1000 Spielstarts
6. das vierte Schiff freispielen
7. auf „Kids“ durchspielen
8. auf „Human“ durchspielen
9. auf „Bydo“ durchspielen
10. mehr als 10.000 verbrauchte Charge-Punkte
11. mehr als 100.000 verbrauchte Charge-Punkte
12. Delta-Weapon mehr als 100mal verwendet
13. Delta-Weapon mehr als 1000mal verwendet
14. mit nur einem Credit durchgespielt (Stufe egal)
15. mit nur einem Schiff durchgespielt (Stufe egal)
16. ohne Items durchgespielt
17. ohne Force durchgespielt
18. ohne die Verwendung eines Charge-Schusses durchgespielt



R•Types

NTSC/PAL

Levelwahl:

Markiert im Hauptbildschirm einen der beiden Klassiker und drückt L2 (zehnmal) R2 (zehnmal)! Bei korrekter Eingabe ertönt ein Geräusch zur Bestätigung. Pausiert anschließend das laufende Spiel! Ein Cheat-Menü erscheint, in dem Ihr jeden Level und jeden Endgegner frei anwählen könnt.



Volle Ausrüstung:

Um alle Waffen nacheinander zu erhalten, pausiert Ihr das laufende Spiel, haltet L2 gedrückt und drückt dann $\rightarrow \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$ und eine der folgenden Tasten für eine der möglichen Waffen: \blacksquare , \blacktriangle , \times , \bullet , R1. Die volle Ausrüstung erhaltet Ihr also, wenn Ihr den obenstehenden Code samt Anhängsel fünfmal (einmal für jede Waffe) eingibt.

Zeitlupe aktivieren:

$\rightarrow \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow \leftarrow \times$

Turbomodus aktivieren:

$\rightarrow \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow \leftarrow \bullet$



Road Rash 3D

PAL

Springende Bikes:

Um einem Hindernis auszuweichen, könnt Ihr diesen Trick anwenden: Drückt kurz vor einem Hindernis mehrmals schnell den \times -Button! Euer Bike macht dann einen Luftsprung nach vorne. So könnt Ihr Autos praktisch überwinden.

San Francisco Rush

PAL

Neue Fahrzeuge:

Sorry, aber in der Dezember-Ausgabe sind uns ein paar Fehler unterlaufen, die das Freilegen der neuen Flitzer unmöglich machten. Ihr könnt zwischen vier neuen Wagen auswählen, wenn Ihr im Fahrzeug-Auswahlmenü \bullet gedrückt haltet. Wollt Ihr einen fünften Wagen (Pick-up) fahren, so haltet L1 gedrückt, wählt Euch ein Fahrzeug aus (\times), und laßt L1 erst wieder los, wenn das Rennen beginnt! Dieselbe Prozedur könnt Ihr mit R1 durchziehen, um einen Mini Cooper zu bekommen.



Shadow Master

PAL

Alle Waffen:

Zu Beginn des Spiels gelangt Ihr in einen neuen Raum, der sich öffnet, nachdem Ihr die zwei Aliens besiegt habt. Dort drückt Ihr folgendes: L1 + L2 + R1 + R2 + \bullet . Hat alles geklappt, leuchtet eine rote Lampe auf, und Euch stehen alle Waffen zur Verfügung.

Test Drive 5

PAL

Spezieller Arcade-Modus:

Beginnt einen neuen Cup und gebt im Optionsmenü anstelle Eures Namens das folgende Paßwort ein: „SPURT“!

Neue Wagen:

Schneidet bei einem Rennen so gut ab, daß Ihr Euch in die Highscore-Liste eintragen könnt! Wenn Ihr dort das Paßwort „NOLIFE“ eingibt, stehen Euch für den Einzelrennen-Modus drei neue Fahrzeuge zur Verfügung.



Cop-Chase-Modus:

Sucht Euch einen Modus aus, bei dem Ihr vor Rennbeginn einen Namen eingeben könnt! Wenn Ihr nun das Paßwort „VRSIX“ anstelle Eures Namens verwendet, ist der neue Modus freigeschaltet.

Video ansehen:

Beginnt einen neuen Cup und gebt im Optionsmenü anstelle Eures Namens folgendes Paßwort ein: „AUXYRAY“! Anschließend könnt Ihr Euch ein Musikvideo ansehen.

Tomb Raider III

PAL

Alle Waffen:

Gebt während des laufenden Spiels folgende Tastenkombination ein, um alle Waffen zu erhalten: L2 R2 R2 L2 R2 L2 R2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 R2! Wenn die Eingabe korrekt war, schreit Frau Croft kurz auf.



Levelskip:

Gebt während des laufenden Spiels folgende Tastenkombination ein, um sofort den nächsten Level zu laden: L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 (viermal) R2 L2 R2 (viermal) L2! Wenn die Eingabe korrekt war, bestätigt Lara dies mit „No!“.



PlayStation

MEMORY CARD 2X

Wer seine Spiele nicht immer von vorn beginnen möchte, der kommt bei den meisten PlayStation-Titeln nicht an einer Memory-Card vorbei. Diverse Marken-, aber auch Billiganbieter haben Modelle mit unterschiedlichen Speicherkapazitäten im Programm.

Der Nachteil der Originalkarte ist, daß sie nur 15 Blöcke zur Verfügung stellt, dafür jedoch sehr zuverlässig arbeitet. Die meisten Memory-Cards, die ein Vielfaches an Kapazität bieten, speichern die Daten hingegen komprimiert ab, wodurch immer ein Restrisiko bleibt, daß Dateien verlorengehen. Eine interessante Alternative ist die Memory Card 2X der Firma Performance. Sie arbeitet ohne Datenkomprimierung, kostet soviel wie eine einfache Originalkarte aus dem Hause Sony, bietet jedoch den doppelten Speicherplatz. Das Geheimnis ist das Innenleben. Unter dem Gehäuse befinden sich im Grunde zwei einzelne Karten, zwischen deren Dateibeständen per Knopf umgeschaltet werden kann. Während der Testphase machte die Karte bei keinem Spiel Probleme, weshalb sie uneingeschränkt empfohlen werden kann.

Muster: Jöllenneck, Tel.: 0 42 87/1 25 10

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 40 DM
Performance

PlayStation

PS ARCADE



Besonders für Prügelspiele und Shoot 'em Ups eignet sich die Kombination Joystick und große Buttons oftmals besser als ein Pad mit kleinen Knöpflein. Der Hersteller InterAct bietet mit dem PS Arcade ein Joyboard an, das sich vor allem durch eine robuste Verarbeitung auszeichnet. Der Stick ist sehr handlich, da mit einer Kugel versehen, und hält dank Mikroschaltern auch stärkeren Belastungen stand. Die Größe der Buttons entspricht in etwa der eines Zweimarkstückes. Sowohl Stick als auch Tasten lassen sich gut bedienen. Damit das Gerät nicht über den Tisch wandert, wurde es mit einer massiven Bodenplatte aus Metall ausgestattet, die zusätzlich mit rutschfesten Gummipoppen beklebt ist. Wer analog spielen möchte, hat allerdings schlechte Karten, denn das PS Arcade bietet diese Möglichkeit ebensowenig, wie es das Dual-Shock-Feature unterstützt. Für die beiden eingangs angesprochenen Genres ist es jedoch ausgezeichnet geeignet und somit als Pad-Ergänzung, aber nicht als Pad-Ersatz anzusehen.

Muster: Jöllenneck, Tel.: 0 42 87/1 25 10

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 100 DM
InterAct

PlayStation

CYBER SHOCK

Schrill sieht es aus, das neueste PSX-Pad aus dem Blaze-Sortiment. Form und Farbe sind beim Cyber Shock gleichfalls



stilvoll, allerdings nicht zwingend vorteilhaft. Die Haltegriffe sind recht voluminös, wodurch Spieler mit kleinen Händen nicht die optimale Kontrolle haben. Ein weiterer Punkt erschwert das Handling. Die ungewöhnliche Platzierung der Frontknöpfe und des digitalen Steuerkreuzes ist sehr gewöhnungsbedürftig. Da sie schräg angebracht wurden, drückt man anfangs oft den falschen Button. Vom Original-Pad ist man es zum Beispiel gewohnt, daß sich der \blacktriangle -Knopf über dem \times befindet, wohingegen beim Cyber Shock der \bullet -Button über dem \times liegt. Will man das gewohnte Feeling haben, muß man also auch schräg greifen, was auf Dauer etwas anstrengend sein kann. Absolut tadellos präsentieren sich hingegen die beiden Analogsticks, sie arbeiten präzise und sind sehr gut zu erreichen. Außerdem werden zweimal fünf verschieden geformte Stick-Aufsätze mitgeliefert, so daß sich jeder seine bevorzugte Variante zusammenstecken kann. Wie der Name es vermuten läßt, unterstützt das Pad die Rumble-Funktion, sofern ein Spiel diese nutzt. Sie funktioniert ebenfalls ausgezeichnet, die Motoren sind sehr leise, und das Gerät wird etwas stärker erschüttert, als es beim Sony-Original der Fall ist.

Muster: Highcom, Tel.: 0 21 54/9 45 20

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 60 DM
Blaze

PlayStation

XPLODER-UPDATE

Wie bereits im Xploder-Test in Ausgabe 10/98 erwähnt, kann das Betriebssystem des ultimativen PSX-Schummelmoduls nun aktualisiert werden. Dazu gibt es zwei Varianten. Wer über einen Internet-Zugang verfügt, lädt sich das Update ganz einfach unter <http://www.blaze.de> aus dem Netz. Darüber hinaus bietet Blaze ab Januar für weiterhin ca. 40 DM die Speicherkarte 2MB Memory Card (siehe auch Test in XL 7/98) inklusive der Upgrade-Daten an. Von dieser können die Daten dann direkt in den Xploder geladen werden. Die Speicherkarte kann selbstverständlich hinterher formatiert und wiederverwendet werden.

zum Nachbestellen!

Jetzt auch im Internet!
http://www.x-plain.de

AUSVERKAUFT!

8/96 3/97

neXt Level

neXt Level 10/96

neXt Level 4/97

neXt Level 9/97

neXt Level 2/98

neXt Level 12/98

neXt Level 7/98

neXt Level 12/98

neXt Level 12/98

neXt Level 12/98

Specials: Interviews mit Shigeru Miyamoto und Formel-1-Entwickler Martin Chudley, Hinter den Kulissen der deutschen Software-Firma Neon
PlayStation: Battle Arena Toshinden 2, Descend, Ridge Racer Revolution
Satum: Vampire Hunter, WiPcOut

Specials: Tomb Raider-Bericht, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinske (Sega of America) und Tetsuya Mizuguchi (Sega Rally), Turk-Entwickler David Dienstbier (Iguana) im Interview, Classic Videogames (Teil 1)

Specials: Atari-Story (Teil 2), PSX-Entwicklungsreport, Yazeo, 64DD-Reportage, Interview mit Turbo-Designer David Dienstbier
PSX: Final Fantasy VII, Tenka
Satum: Digital Dance Mix

Specials: Turk 2 (N64), Light-gun-Report, Resident Evil DC (PSX), Square-Special
Spiel des Monats: Grand Theft Auto's Odyssey (PlayStation)
N64: Yuke! Yuke! 2, Dark Rift
PlayStation: Street Fighter EX plus alpha, Time Crisis, Warcraft II
PSX: Discworld II, Model. Evil
Arcade: Lost World (R), Res Evil
Zubehör: Sony-Analograd, 720 Block Mem. Card (PSX)

Specials: Rare – Das Erfolgsgeheimnis der Spitzenprogrammierer (Interview und Report), Terry-Pratchett-Interview, N64: AeroFighters Assault, WCW vs. NWO, Wild Choppers
PlayStation: Blood Ray, Ein-Händer, Skullmets, Star Wars: Masters of Teräs Käsi, Z Saturn: X-Men vs. Street Fighter
Arcade: Scud Race Plus, Rival Schools, Virtual On 2

Specials: Rollenspiel-Überblick; Spiele, wolle ihr ewig leben? – Emulatoren-Story (Teil 3)
Spiel des Monats: Banjo-Kazooie (N64)
N64: Bomberman Hero, Frankreich 98 – Die Fußball-WM
PlayStation: Alundra, Colin McRae Rally, Gran Turismo, (PAL), Point Blank, Wild Arms
Satum: Shining Force III
Arcade: Daytona 2
Tactics: Tekken 3-Special (T 2), Riven-Komplettlösung (Teil 1)

Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview; Sega Dreamcast Launch-Präsentation; Messe-News Tokyo Game Show
N64: Body Harvest, V-Rally Edition 99, WCW/NWO Rev., WiPcOut 64, XG 2
PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, Touca 2
Arcade: Segas Naomi-Hardware
Tactics: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)

Specials: LucasArts-/Factor 5-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, SiliconGraphics-Reportage (Teil 1)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil (1), Tekken 2, True Pinball
Satum: Panzer Dragon Zwei

Specials: Virtus Fighter 3 (Arcade), Genreübergreifend Prügel-Spiele, Segas AM Annex (Sega Touring Car Championship), Final Fantasy VII-Report + Interview mit Hironobu Sakaguchi, Classic Videogames (Teil 2)

Specials: Genreübergreifend: 32-Bit-Rollenspiele, Reportage: Core Design: Ninja (PlayStation und Saturn), Yokko Date, V-Rally: Entwicklungsreport
N64: Blast Corps, Turk-Levelkarten (Teil 1)

Specials: Fighting Force, Saturn 2 – Segas 64-Bit-Konsole
Spiel des Monats: Formel 1 '97 (PlayStation)
N64: Didly Kong Racing, Ganbare Goemon, Tetrisphere
PlayStation: Crash Bandicoot 2, Fantastic Four, NHL Breakaway 98, Star Wars: Masters of Teräs Käsi, Vergessene Welt
Satum: Dragon Force, Marvel Super Heroes
Arcade: Moto Raid, Polystars

Specials: von Breath of Fire III bis Zelda 64; zukünftige Rollenspiele für N64, PSX u. SAT; Interview mit dem Erfinder der PlayStation, Ken Kutaragi; Tomb Raider II
Spiel des Monats: extreme-G (Nintendo*)
N64: MRC
PlayStation: Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures
Satum: Last Bronx
Arcade: Samurai Spirits 64

Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Lucky-Luke/Infogrames-Report
Spiel des Monats: Gran Turismo (PlayStation)
N64: 1080° Snowboarding, Yoshi's Story, NHL Breakaway
PlayStation: Air Race, Front Mission Alternative, One Saturn: Grandia, Winter Heat, Bust-A-Move 3
Arcade: Sega Rally 2
Zubehör: N64-Umbau (RGB)

Specials: Final Fantasy VIII – Reportage und Interview mit Square, Sega Dreamcast: exklusiver Hardware-Bericht
E3-Messe-Special: N64: Perfect Dark, Rogue Squadron, Turk 2, Zelda 64; PSX: Metal Gear Solid, Tomb Raider III
N64: Bio Freaks, Quest 64
PlayStation: Batman & Robin, Heart of Darkness, Soukaij
Arcade: Namcos Soul Blade
Tactics: Tekken 3-Special (T 3)

Specials: N64 Expansion Pak: Was leistet die Speichererweiterung; Dreamcast: Die Launch-Titel im Test + das Software-Line-up im Überblick
Spiel des Monats: Zelda 64 (N64)
Dreamcast: Virtus Fighter 3tb, Godzilla Generations, Pen Pen Triclon
N64: Madden NFL 99, NBA Jam 99, NBA Live 99, NFL O-Back Club 99, Nightmare Creatures, Rush 2
PSX: Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R-Type Delta, Tomb Raider III

Specials: wiPcOut 2097 Entwicklungsbericht, Interview mit David Perry (Shiny Ent.), SiliconGraphics (2)
SNES: Super Mario RPG
PSX: Bust-A-Move 2, Int. Track & Field, Jumping Flash 2, Shellshock
Satum: Earthworm Jim 2, The Horde

Specials: Classic Videogames (Teil 3), Portrait Yokko Date
Spiel des Monats: Tomb Raider (PlayStation u. Saturn)
N64: Wave Race 64
PSX: Deshr. Derby 2, Disruptor
SAT: Daytona C.E., Virtus Cop 2

Specials: 32-Bit-Rennspiele
Arcade: AOU-Show Tokio
N64: Intern. Superstar Soccer 64, Turk-Levelkarten (Teil 2)
PlayStation: Bushido Blade, Tekken 3, Soul Blade
SAT: Shining the Holy Ark

Specials: Lara Croft Centrefold; Einstiegs-Reportage: Welche Konsole ist die richtige?
Spiel des Monats: Tomb Raider II (PlayStation)
N64: Didly Kong Racing, Mace, Top Gear Rally
PlayStation: C&C 2: Alarmstufe Rot!, Resident Evil DC
Satum: Sega Touring Car Championship, Sonic R
Arcade: JAMMA 97: News von der Automaten-Messe

Specials: Spiel, wolle ihr ewig leben? – Emulatoren (Teil 2), Interview mit Cyan
Spiel des Monats: indiziert (PlayStation)
N64: 1080° Snowboarding, Aero Gauge, Mystical Ninja
PlayStation: Dead or Alive, Gex 3D, Theme Hospital
Satum: Panzer Dragon Saga, The House of the Dead
Arcade: AOU-Messe Tokio
Tactics: Rival, Riven

Specials: Dreamcast-News: Sonic Adventure, Colony Wars: Vengeance (PSX), WiPcOut 64 Interview, Oddword-Reportage
N64: F1 World Grand Prix, Gex 64, ISS 98 (PAL), Mission: Impossible, WWF Warzone
PlayStation: ISS Pro 98, Medi-Blitz, Rival Schools, Wild 9
Satum: Deep Fear
Arcade: Samurai Spirits 2
Tactics: Tekken 3-Special (Teil 5), Heart of Darkness-Karten (Teil 2), Castlevania – S. o. t. N.

Specials: Gran Turismo – exklusive 3D-Streckenkarten, Fahrtrips, Fuhrparkklärung und Tuningreport
Tekken 3 – die besten Moves für alle Charaktere und jede Menge geheimer Optionen
Außerdem: Adressen, Hotlines, Internetadressen

Specials: Gran Turismo – exklusive 3D-Streckenkarten, Fahrtrips, Fuhrparkklärung und Tuningreport
Tekken 3 – die besten Moves für alle Charaktere und jede Menge geheimer Optionen
Außerdem: Adressen, Hotlines, Internetadressen

Specials: N64: Quo vadis, Nintendo?; Interviews mit Howard Lincoln und den NIGHTS-Entwicklern
N64: PilotWings 64, Super Mario 64
PlayStation: Burning Road, Formel 1, Sampras Extreme Tennis, Top Gun
Satum: Gun Griffon, NIGHTS

Specials: Sega-Gründer David Rosen im Exklusiv-Interview, PSX-Entwicklungsreport (Teil 5), Classic Videogames (Teil 2)
N64: Mario Kart 64, Star Wars: Shadows of the Empire
PSX: Rage Racer, Tempest X3

Specials: Messe-News Electronic Entertainment Expo, Emulatoren-Reportage (Teil 1)
N64: NBA Hang Time
PlayStation: Ace Combat 2, Battle Arena Toshinden 3, Syndicate Wars, Transport Tycoon

Specials: Nikki Centrefold (Pandemonium 2); Nintendo Space World '97 – Messe-News; Sound-Reportage
Spiel des Monats: Grand Theft Auto (PlayStation)
N64: Automobili Lamborghini, Madden 64, San Fran. Rush
PlayStation: Cool Boarders 2, FIFA 98, NHL 98, Test Drive 4
Satum: Dead or Alive
Arcade: Ehrgeiz, Soul Edge 2
Zubehör: Rumble Paks (N64)

Specials: Die Ärzte vs. Lara Croft (Interview), Heart of Darkness-Reportage (PSX)
Spiel des Monats: Tekken 3 (PlayStation)
N64: Bust-A-Move 2, Forsaken, Kobe Bryant, Wetrix
PlayStation: Diablo, Frankreich 98 – Die Fußball-WM, Need For Speed III, Parasite Eve
Arcade: Ehrgeiz, Time Cr. II
Tactics: Tekken 3-Special (T 1), Riven-Komplettlösung (Teil 3)

Specials: Oddword Inhabitant: Die Philosophie der Ab-Entwickler; Yarg: Das Rennspiel der deutschen PSX-Entwickler F.E.B.; Metal Gear Solid-Preview
Spiel des Monats: Turk 2 – Seeds of Evil (Nintendo*)
N64: Buck Bumble, Rakugakids, Space Stat., Silicon Valley
PlayStation: Abe's Exoddus, Ninja, OverBlood 2, Spyro, Star Ocean: Second Story
Arcade: Star Wars Trilogy
Tactics: WWF War Zone



Einfach den Coupon ausfüllen und an untenstehende Adresse schicken oder online bestellen!

Kombi-Angebot:

Drei XL-Ausgaben für insgesamt nur 10,- DM
9-11/96 DM 10,- + Versandgeb.

- 5/96 DM 4,90 ● 2/97 DM 5,90 ● 11/97 DM 5,90 ● 7/98 DM 5,90
- 6/96 DM 4,90 ● 4/97 DM 5,90 ● 12/97 DM 5,90 ● 8/98 DM 5,90
- 7/96 DM 4,90 ● 5/97 DM 5,90 ● 1/98 DM 5,90 ● 9/98 DM 5,90
- 9/96 DM 4,90 ● 6/97 DM 5,90 ● 2/98 DM 5,90 ● 10/98 DM 5,90
- 10/96 DM 4,90 ● 7/97 DM 5,90 ● 3/98 DM 5,90 ● 11/98 DM 5,90
- 11/96 DM 4,90 ● 8/97 DM 5,90 ● 4/98 DM 5,90 ● 12/98 DM 5,90
- 12/96 DM 4,90 ● 9/97 DM 5,90 ● 5/98 DM 5,90 ● 1/99 DM 5,90
- 1/97 DM 5,90 ● 10/97 DM 5,90 ● 6/98 DM 5,90 ● PSX Secrets DM 4,90

(Name)

(Straße)

(PLZ/Ort)

(Datum/Unterschrift)

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartennummer bitte nicht vergessen!)
 bar (beifügen)

Versandkosten: Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

Adresse:

neXt Level
Heft-Shop
Club-Verwaltungs OHG
Postfach 1149
23612 Stockelsdorf

Achtung! Bitte keine Übersendungen! Die Lieferung erfolgt schrittweise! Nicht vorbestellen! Mit Erreichen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preistitel den Gültigkeitscharakter. Die Philosophie der Ab-Entwickler; Yarg: Das Rennspiel der deutschen PSX-Entwickler F.E.B.; Metal Gear Solid-Preview
Spiel des Monats: Turk 2 – Seeds of Evil (Nintendo*)
N64: Buck Bumble, Rakugakids, Space Stat., Silicon Valley
PlayStation: Abe's Exoddus, Ninja, OverBlood 2, Spyro, Star Ocean: Second Story
Arcade: Star Wars Trilogy
Tactics: WWF War Zone

Indiana Jones (PSX)



Metal Gear Solid (PSX)



Street Fighter Zero 3 (PSX)



Ein Spiel, um das in den vergangenen Wochen viel Trubel gemacht wurde, ist bald in Deutschland erhältlich. Die Rede ist von *Metal Gear Solid*, dessen Übersetzung ins Deutsche länger gebraucht hat, als es viele Fans hätten verschmerzen können. In der kommenden Ausgabe wird im umfangreichen Testbericht, ob sich das Warten gelohnt hat.

Street Fighter Zero 3 ist drauf und dran, das bislang beste zweidimensionale Prügelspiel für die PlayStation zu werden. Ob es seinen Vorgänger übertreffen kann, verrät XL 3/99.

Seit Lara Crofts Auftreten ist ihr inoffizielles Vorbild Indiana Jones nahezu in Vergessenheit geraten. Mit *Indiana Jones and The Infernal Machine* will LucasArts beweisen, wer wirklich Herr im Hause ist. neXt Level ist gespannt. ■

Sonic Adventure

Die Rückkehr des blauen Igels

64-bit-level

32-bit-level

Seitdem *Sonic the Hedgehog* (Mega Drive) erschien, wurde die namensgebende Spielfigur zum Aushängeschild für Sega und besaß einen ähnlichen Status wie Mario für Nintendo. Da die späten Saturn-Auftritte des Igels, mit denen Sonics „Vater“ nichts zu tun hatte, auf wenig Zuspruch stießen, besann sich Sega wieder auf die Zugkraft ihres Maskottchens und nimmt die Fäden in die eigene Hand, um Sonics Dreamcast-Debüt zu einem vollen Erfolg zu machen. Den ersten Eindrücken nach sollte es der Firma auch gelingen. Ob *Sonic Adventure* spielerisch überzeugen kann, steht in neXt Level 3/99. ■



Blue Stinger (DC)



Goemon II (N64)



Sega Rally 2 (DC)



Sega wollte mit ihrer zweiten Automatenumsetzung, *Sega Rally 2*, nichts riskieren und verschob den Release des ehemals als Launch-Titel angekündigten Spiels. Bis zur nächsten Ausgabe wird es erschienen sein und landet auf dem XL-Prüfstand.

Ein nicht minder vielversprechender Titel steht mit dem Action-Spiel *Blue Stinger* ins Haus. Aktuelle Informationen zu dem Titel, dessen Release vom 3.12.'99 auf Mitte März verlegt wurde, können der kommenden neXt Level entnommen werden.

Der mystische Ninja geht in die zweite N64-Runde und begibt sich in *Goemon 2* starring *Mystical Ninja* zu seinen zweidimensionalen Wurzeln zurück. Besonders für Fans der alten SNES-Abenteuer dürfte dieser Titel interessant werden. ■



impresum



3/99 erscheint am 19. Februar 1999

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSdP)
Stellv. Chefredaktion: Frederic Berg
Redaktion: Marco Häntsch, Thomas Hellwig, Sebastian Krämer, Tobias Parteltzke
Online-Redaktion: Marcus Höfer
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler
Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Holger Reher, Hirofumi Yamada
Grafik: Arne Bähruth, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Heineke Vogt
Verlagsleiter: Torsten Weber
Anzeigen: ARC, Ernö Andrich, Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08, E-Mail: arcandrich@compuserve.com

Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSdP)
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: © Sony/Namco



Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an



Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK



V-RAILLY

EDITION 99



• **Abgefahrene Bewertungen**
mit Top-Ergebnissen in der Fachpresse: N.ZONE: 87% - 12/98, TOTALI: 2+ - 1/99,
next Level: 85% - 12/98

- **Actionstarkes Fahrgefühl**
mit Drehern, Überschlagen und einem Lenkrad, das in Deinen Händen zittert!
- **Atemberaubendes Rally-Feeling**
mit Tag- und Nacht-Rennen durch Schnee, Nebel, Regen oder Hitze,
die Dich nicht mehr lassen!
- **Entwickelt von echten Profis**
mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen, der mit Rat und Tat zur Seite stand!

Scheiß Piste. Harte Gegner.

Mehr als nur Gas geben.

