

neXt Level

NEXT
LEVELEXKLUSIV: NIKKI
CENTREFOLDGEWINNSPIELE:
ÜBER 12.000 DM

EXTRA: ÜBER 100 SEITEN!

Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴ · Sega Saturn · ArcadeQuix
uns was!Heiße Messe-News
direkt aus JapanNintendo
Space World 97Das perfekte Verbrechen
Grand Theft AutoFootball made in USA
**NFL Quarterback
Club '98**Der Virtua-Fighter-Killer
**Dead or
Alive**Extreme Snowboarding
COOL BOARDERS 2X-PHAIN
VERLAG



Oha, Frogger ist zurück! Das bedeutet Action und Chaos, wo er nur hinhüpft. Der einst so niedliche Frosch aus den Anfängen der Videospiele-Ära ist erwachsen geworden. Brillante 3D-Grafik und etliche neue Möglichkeiten, wie Superjump und 4 Spieler-Splitscreen unterscheiden ihn vom alten Frogger. In 9 rasanten Levels mit über 35 Stages lauern überall Gefahren: Autoreifen, reißende Flüsse, tiefe Schluchten. Also, do it.



www.hasbro.com

Frogger

Just hopp it!

Die Würfel sind gefallen

Nintendo kam, sah und ... belegte einen guten zweiten Platz. Das Jahr 1997 erlebte in Deutschland das mehrmals verschobene Debüt von Nintendos 64-Bit-Konsole, die zwar erwartungsgemäß keine Revolution darstellte, aber immerhin einige neue Akzente setzen konnte. Neuigkeiten gab es auch auf Big Ns Hausmesse. neXt Level schaute sich in Japan auf der Nintendo Space World um; die ersten Infos gibt's in der vorliegenden Ausgabe. Doch auch wenn Nintendo mit Riesenschritten verlorene Marktanteile aufholt, bleibt Sony unangefochtener Marktführer. Frei nach dem Motto „Schuster, bleib bei deinen Leisten“, ist der Tenor von Nintendos Marketingkampagne weiterhin auf ein eher jüngeres Publikum zugeschnitten (und damit auf deren treusorgende Erziehungsberechtigte und Großeltern), während Sony konsequent auf junge Erwachsene abzielt. Vielleicht könnte man auch das Sprichwort „Eine Krähe hackt der anderen kein Auge aus“ zum Vergleich heranziehen. Ein wenig wird Nintendo der Sprung zu „erwachsenen Videospielen“ auch durch die neue BPS-Gesetzgebung vergällt. Deshalb nimmt man von solchen „brisanter“ Titeln wie GoldenEye 007 lieber Abstand, was die Erschließung neuer Zielgruppen natürlich abermals erschwert.

Ansonsten bedeutete 1997 das endgültige Ende der 16-Bit-Konsolen. Segas Mega Drive hat sich schon lange aus dem Markt verabschiedet und mit The Lost World das offiziell letzte Spiel von Sega gesehen, Nintendo erhält das SNES mit sporadischen Neuerscheinungen und der Classic-Serie noch ein wenig länger künstlich am Leben. Für 1998 bleibt nur die Wahl zwischen N64, PSX und, falls der finanzielle Rahmen ausreicht, PCs, die dank 3D-Beschleunigerkarten die Next-Generation-Konsolen locker ausstechen. Weniger bahnbrechend als von den Anbietern erhofft, erweist sich dagegen das Internet. Zwar bietet es netten Service und erste Anläufe im Bereich Online-Gaming, doch sind es vor allem hohe Telefongebühren, die dem deutschen User den Spaß an der Sache verderben können. Dieses Manko haben wir bei der Einrichtung unserer Homepage berücksichtigt und bewußt auf optische Spielereien verzichtet. Unter www.x-plain.de finden Online-Surfer ab sofort Infos zu Spielen, Tests, Charts, News, Reportagen, Tips&Tricks, Register und jede Menge Screenshots. Natürlich können per E-Mail auch Leserbriefe verschickt werden – wir sind gegenüber Anregungen und Kritik jederzeit aufgeschlossen, möchten jedoch darauf hinweisen, daß die Homepage momentan noch im Aufbau ist.

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

SPECIAL

Jahresrückblick 199744

REPORTAGEN

Nintendo Space World 9724

Oddworld Inhabitants – Teil 252

Sound-Reportage94

RUBRIKEN

Arcade100

Editorial4

Händlerregister104

Impressum106

neXt month106

read.me16

Zubehör102

TITELTHEMA

SEITE 8

PlayStation

Grand Theft Auto

DMA Design hat ganze Arbeit geleistet und mit Grand Theft Auto eines der spannendsten Games für die PlayStation programmiert. Über 200 höchstkriminelle Missionen erwarten den Spieler.



COMPETITIONS

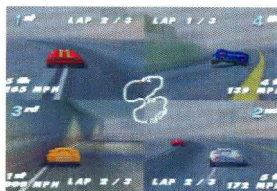
SEITE 54, 57, 69

Oddworld Inhabitants, Grand Theft Auto und Pager der Zukunft

Endlich ist es soweit: In der vorliegenden Ausgabe sind die noch fehlenden Buchstaben zum Lösungsspruch der Oddworld-Competition zu finden. Preise im Wert von 10.000 DM – darunter eine Luxusreise nach Indien – wechseln somit schon bald den Besitzer. Außerdem spendiert die Firma BMG Interactive neXt-Level-Lesern 2500 DM in bar. Wer kreatives Potential sein eigen nennt, sollte auf jeden Fall mal auf den Seiten 64/65 nachlesen, denn Miniruf sucht talentierte Jungdesigner für den Pager der Zukunft.

BMG
INTERACTIVE

GT Interactive
Expect the unexpected



Automobili Lamborghini (N64), S. 36



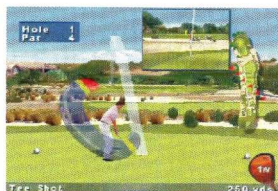
San Francisco Rush (N64), Seite 37



NFL Quarterback Club '98 (N64), S. 39



Test Drive 4 (PSX), Seite 73



PGA Tour 98 (PSX), Seite 74



FIFA 98 - Die WM Qual. (PSX/SAT), S. 76



Cool Boarders 2 (PSX), Seite 80



NASCAR '98 (PSX+SAT), Seite 82



Risiko (PSX), Seite 84



Tennis Arena (PSX), Seite 85



Steep Slope Sliders (SAT), Seite 86



Dead or Alive (SAT), Seite 87

64-bit-level

behind the scenes22

Was sich in der Branche tut und welche Neutigkeiten es rund um den 64-Bitter und zukünftige Konkurrenten zu vermelden gibt, erfahren Interessierte auf Seite 22.

tests

Automobili Lamborghini	36
Madden Football 64	38
NFL Quarterback Club '98	39
San Francisco Rush	37

tactics40

Für den schummelfreudigen 64-Bit-Freund gibt es mittlerweile ein paar nette Cheats und Move-Listen für die bekannten Beat 'em Ups. Wir liefern diesmal tactics zu Clayfighter 63 1/3, Diddy Kong Racing, Extreme G u.a.

32-bit-level

behind the scenes48

Ein scharfer Blick hinter die Kulissen der 32-Bit-Szene.

news56

Eine ganze Palette neuer Titel steht in den Startlöchern. Aus Platzgründen haben wir die Spreu vom Weizen getrennt und nur die vielversprechendsten Newcomer kurz unter die Lupe genommen. Die folgenden Spieletitel erscheinen für Sonys PlayStation: Arc of Time, Bloody Roar - Hyper Beast Duel, Midway Arcade's Greatest Hits II, Motocross featuring Jeremy McGrath, Nagano Winter Olympics, Theme Hospital, Spawn: The Eternal, Spice World, Wild Arms.

tests

Broken Helix (PSX)	71
Bug Riders (PSX)	75
Cool Boarders 2 (PSX)	80
Critical Depth (PSX)	83
Dead or Alive (SAT)	87
Enemy Zero (SAT)	88
FIFA 98 - Die WM Qualifikation (PSX + SAT)	76
Jersey Devil (PSX)	72
NASCAR '98 (PSX + SAT)	82
NBA Live 98 (PSX + SAT)	78
NHL 98 (PSX)	79
PGA Tour 98 (PSX)	74
Risiko (PSX)	84
Shadow Master (PSX)	70
Steep Slope Sliders (SAT)	86
Tennis Arena (PSX)	85
Test Drive 4 (PSX)	73

spiel des monats

Grand Theft Auto	8
------------------	---

tactics90

In diesem Monat kommen Castlevania-Fans auf ihre Kosten. Wir beschreiben einige sehr effektive Zaubersprüche. Außerdem klären wir ein für allemal, wie man die restlichen Tekken 2-Charaktere erspielt, wenn man sich einen neuen Spielstand anlegen möchte. Das ist aber selbstverständlich noch nicht alles ...

TOMB RAIDER II starring Lara Croft © & TM Core Design Limited. © & 1997 Eidos Interactive Limited.
Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Logos und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



Es gibt kein Entrinnen. Mit Tomb Raider II starring Lara Croft ist endlich wieder ein Action-Adventure verfügbar, das Dich von der ersten Minute

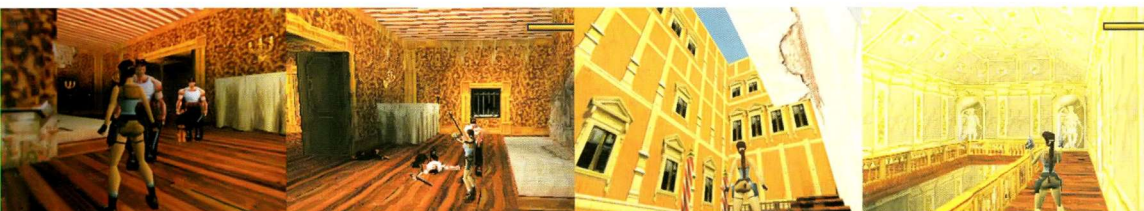


an in den Bann schlagen wird. Neue Animationen und Bewegungsmöglichkeiten, echtes Lightsourcing, ein vergrößertes Waffenarsenal und



eine Vielzahl an Welten und Gegnern sorgen im perfekten Zusammenspiel mit der extrem schnellen 3D-Grafik-Engine für einen Spielgenuß, der

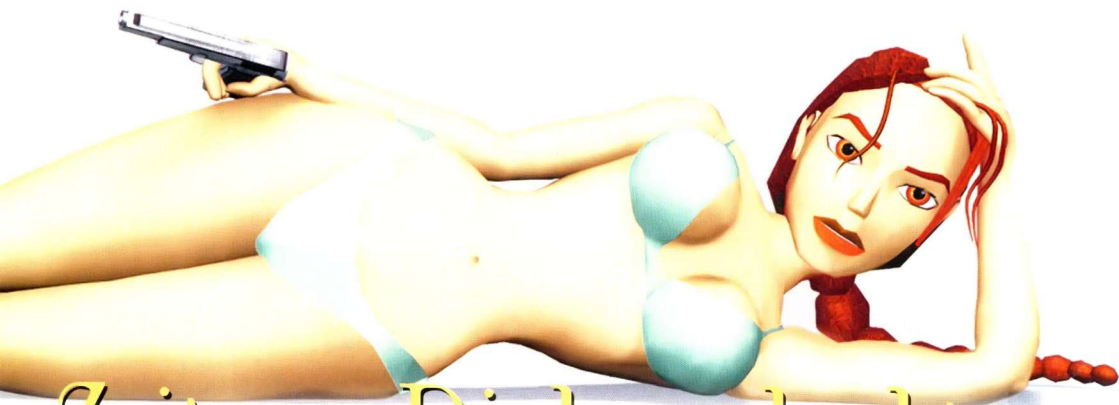
...ehrlich,
ich hab' die ganze



seinesgleichen sucht. Und wenn Dir all das nicht reicht, dann schau Lara einfach nur tief in die Augen, und Du weißt, wem Du verfallen wirst.



CORE



Zeit an Dich gedacht

TOMB RAIDER II™

STARRING
LARA CROFT

Die Doppel-CD:
„A Tribute to Lara Croft“



jetzt im Handel erhältlich von BMG Ariola Media.



EIDOS
INTERACTIVE

Hersteller:	BMG Interactive	Entwickler:	DMA Design
Spieler:	1	Level:	über 200 Missionen
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

ILLEGAL



Unter einer Holzkiste war ein durchschlagskräftiger Raketenwerfer verborgen, und die dazugehörige Order lautete: Amoklauf!

grand theft auto

KORRUPT

UN

DAS 'GRÖSSTE VERBRECHEN DES JAHRES' FINDET AUF DER PLAYSTATION STATT. LIEGT GRAND THEFT AUTO ERST EINMAL IM LAUFWERK, IST ES AUS MIT DEM RUHIGEN LEBEN, UND EINE WARNUNG SEI GLEICH AUSGESPROCHEN: ES GIBT KEIN ZURÜCK!

VON S. ALTER

Heimlich, still und leise hat wohl jeder schon mal davon geträumt, wie es wohl wäre, mit einem Banküberfall ein paar Millionen einzusacken. Anschließend verschwindet man auf Nimmerwiedersehen in den sonni-



gen Süden, um klebrig-kühle Cocktails zu schlürfen. Doch vor jedem Cocktail steht immer noch der Job, die Kohle auch wirklich an Land zu ziehen. Wer immer noch in dem Irrglauben lebt, daß man dem Kassierer seiner Hausbank ganz einfach mal eine abgesägte Schrotflinte aufs Auge drückt und somit das schnelle Geld in der Tasche hat, sollte vor einer realen Straftat auf jeden Fall einige Probeläufe in Sachen Verbrechen starten.

Für Übungszwecke solcher Art gibt es nämlich nun den Verbrechenssimulator schlechthin: *Grand Theft Auto*. Wie im richtigen Leben muß sich der Spieler in höchst kriminellen Kreisen langsam, aber sicher nach oben arbeiten. Aus dem Thema des Spiels ergibt es sich beinahe von selbst, daß die gewählten Locations dort liegen, wo die Verbrechensrate mit am höchsten

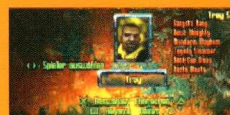
ist – in den USA. Die Palette der Aufgabenstellungen von *Grand Theft Auto* liest sich wie 900 Jahre Gefängnis: Bewaffneter Raubüberfall, vorsätzliche Tötung, Diebstahl, schwere Körperverletzung, Drogenschmuggel, Schutzgelderpressung etc. Würde ein Richter einen Spieler wegen seiner Vergehen im Game von DMA Design verurteilen wollen, er würde wahrlich eine Lebensaufgabe darin finden.

Wer schon ewig darauf wartet, seine kriminelle Ader ausleben zu können, sollte sich schnellstens mittels einer der vier zur Wahl stehenden Spielfiguren ins Großstadgetümmel von Liberty City (alias New York), San Andreas (alias San Francisco) oder Vice City (alias Miami) stürzen. Alle drei Städte sind in der Vogelperspektive dargestellt und haben ihre klar erkennbaren Merkmale. So findet der Spieler in der von New York inspirierten City mehr Wolkenkratzer vor als in San Andreas, das sich durch eine lange rote Hängebrücke auszeich-



In GTA darf der Spieler ohne Rücksicht auf Verluste Gas geben. Das zerstörte Mobiliar eines Straßencafés gehört zu den kleineren Vergehen

DIE GNADENLOSEN:



VERBRECHER



TERWELT



KRIMINELL

net und San Francisco entsprechend eine sehr hügelige Landschaft zu bieten hat.

Am unteren Bildschirmrand liefert eine Textbotschaft (begleitet von einer Pseudo-Stimme, ähnlich wie in *StarWing*) die Informationen zur nächsten Unternehmung. Die über 200 Missionen sind in sechs Kapitel aufgeteilt, in denen man beispielsweise für die Chinesische Mafia oder korrupte Beamte arbeitet. Zu Anfang einer Hauptmission wird der Spieler jeweils zu einer Reihe Telefonzellen geschickt, wo

ein Gespräch mit dem ersten Auftraggeber stattfindet. In einem, in Mafia-Kreisen üblichen, sehr rüden Wortlaut wird dann etwa verlangt, zwei Taxen für einen Banküberfall zu stehlen und einem Kontaktmann im Südpark der Stadt zu übergeben.

Neben baulichen und landschaftlichen Elementen findet sich in den virtuellen Metropolen alles, was eine Stadt braucht: Telefonzellen, Straßencafés, Banken, Parks, Polizeireviere und natürlich jede Menge Menschen und Verkehrsmittel. Letzteres spielt in *Grand Theft Auto* eine entscheidende



(18)

Info

Die Auswahl an Fahrzeugen gestaltet sich luxuriös. In jeder Metropole gibt es 20 unterschiedliche PKW- und LKW-Arten, die jeweils mit einem ganz individuellen (realen) Fahrverhalten ausgestattet sind. Als zusätzliche Orientierungshilfe liegen dem Spiel zu jeder Stadt große, übersichtliche Straßenkarten in Farbe bei.

Gameplay: Das ungewöhnliche Konzept des Spiels samt seiner überaus realistischen Inszenierungen wird Interessierte über viele Stunden an den Bildschirm fesseln. Die Steuerung von *Grand Theft Auto* ist etwas gewöhnungsbedürftig. Leider bietet das Game keine Möglichkeit für eine analoge Steuerung – aber was ein richtiger Gangster werden will ...

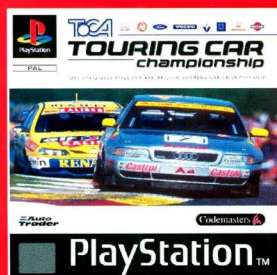
Präsentation: Die Grafik ist nach einem äußerst simplen Muster gestrickt, jedoch sorgen der Sound und die Vielfalt an Ereignissen für einen rundum gelungenen Gesamteindruck.

Memory-Card: Ein kompletter Spielstand wird auf einem Block gespeichert.



MOTORSPORT SIMULATION PUR!

**SCHENK DEINEM GEGNER
KEIN HUNDERSTEL!**



Mit 16 getunten Serienautos
fährst Du mit über 250km/h über
acht britische Rennstrecken.

Das realistische Fahrverhalten,
das Röhren der Motoren und
die fünf Kameraperspektiven

ziehen Dich mitten auf die Piste.

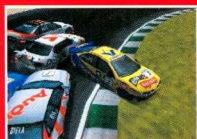
Sechs unterschiedliche Wetterverhältnisse fordern
Dein ganzes Fahrkönnen.

Jetzt ist es an Dir, ob ein Champion in Dir steckt!



Mit welchem Code fährst Du mitten durch Deine Gegner?

CMCOLLOFF CMNOHITS CMPASS



Spektakuläre Unfälle



Massenkaramboulagen



Heiße Verfolgungsjagden



Gib Alles



**16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT
SECHS WETTERBEDINGUNGEN,**



TOCA
TOURING CAR
championship™



Codemasters™

www.TouringCar.com



© 1997 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

**REALISTISCHE RENNSTRECKEN,
FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN**

TOCA



Grand Theft Auto

Kann das Geld, und mofen Bleh die Güter vor einen baldigen Abfall in einer dunklen Seitenstraße schützen.

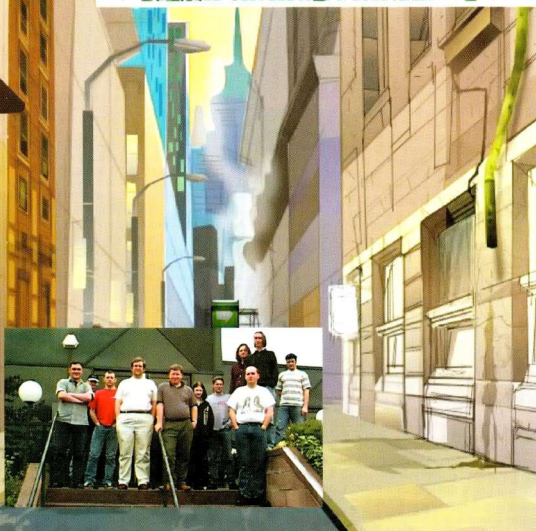


Roller. Jedes Fahrzeug, ob Motorrad, Porsche 911, Pick-up, Speedster, Bus oder Ferrari, kann von einer der vier zur Wahl stehenden Spielfiguren angehalten und übernommen werden, um sich damit auf den 6000 Meilen Straßen, Autobahnen und Gassen schneller fortbewegen zu können. Zur besseren Orientierung zeigt ein gelber Pfeil die Richtung an, in die gefahren oder gelaufen werden soll.

Falls eine Order nicht unter Zeitdruck (in diesem Fall erscheint eine Uhr am oberen Bildschirmrand) erledigt werden muß, ist es von Nutzen, sich in der Stadt genau umzuschauen. In so mancher Gasse finden sich Holz-kisten, in denen sich Extraleben, Du-kommst-aus-dem-Gefängnis-frei-Kar-ten, Speed Ups und natürlich Waffen verbergen. Zu Beginn seiner Verbre-cherkarriere bekommt der Spieler Pi-stolen oder eventuell ein Maschinen-gewehr. Allerdings kann nur damit ge-schossen werden, wenn die Spielfigur zu Fuß unterwegs ist. Hat man sich aber erst einmal bei seinen Bossen einen Namen gemacht, wird das Waf-fenarsenal schnell um Raketen- oder Flammenwerfer erweitert.

Des weiteren ist es von Nutzen, den einen oder anderen Polizisten zu über-fahren oder mal eben eine Gruppe sin-gender Hare-Krishna-Jünger zu er-schießen. Morden am Rande bringt nämlich, ebenso wie jeder Auftrag, Dollars auf das Konto. Allerdings sollte es vermieden werden, sinnloses Chaos anzurichten, denn die Cops lau-ern überall, und das Spiel kann schnell durch eine Verhaftung oder einen töd-lichen Schußwechsel beendet sein. Eine große Hilfe sind deshalb sicher-lich die kugelsicheren Westen, die sich unter manchen Holzboxen finden. Die beste Methode, Verfolger abzuhängen, ist jedoch, einen der Car-Shops aufzu-suchen, in dem das Auto umlackiert und die Nummernschilder aus-getauscht werden.

Es ist nicht zwingend erforderlich, alle Auf-träge anzuneh-men und zu er-ledigen, um eine Episode



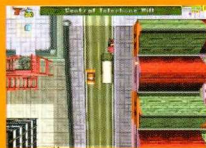
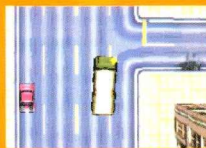
Das DMA Design-Team zeichnet für Grand Theft Auto verantwortlich

Info

Das in Schottland ansässige Software-Haus DMA Design wurde von David Jones gegrün-det und startete 1988 seine Karriere mit den sehr guten und beliebten Shoot 'em Ups *Menace* (1988, Amiga) und *Blood Money* (1989, Amiga und C64). Die grünhaarigen Lem-minge machten die Spielema-cher schließlich in aller Welt bekannt. Das Game wurde für 21 Systeme konvertiert und 20 Millionen mal verkauft. Begrün-det Jones frönte mit dem Geld seinem Hobby und schaffte sich einen zwölf Autos starken Fuhrpark an, in dem unter an-derem vier Porsche, ein BMW und ein Lamborghini Diablo Platz gefunden haben. Es liegt nahe zu vermuten, daß *Grand Theft Auto* aus Jones Faible für edle Gefährte entstand.

MAFIA

Je langsamer man sich fortbewegt, desto näher wird das Szenario herangezoomt



FIT FOR



50 Level und untrainiert?
Sie verlieren. Was Crash kann,
müssen Sie schon längst können.
Unser Ernährungstip: Zwischen den Übungen
öfter mal einen Apfel.

8 Übungen für Siegertypen.

1. Kriechen

Zum Aufwärmen 20 m zügig kriechen. Kopf hoch und Oberkörper nah am Boden halten.



2. Rutschen

Anlauf nehmen und mit Socken 50 m über einen Parkettboden rutschen. Wiederholen Sie dies mind. 5 mal.



3. Hangeln

Arme in die Luft strecken und an einem geeigneten Objekt 2 mal 10 Minuten hangeln. Ruhig bleiben und nicht baumeln.



4. Schlittschuhlaufen

Mit mind. 25 km/h über eine Eisfläche. Fortgeschrittene probieren Pirouetten und Saltos.



5. Fliegen

Leihen Sie sich einen Raketenrucksack, studieren Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig, und fliegen Sie zwei Stunden unter einer Zimmerdecke.



6. Buddeln

Suchen Sie ein Feld aus weicher Erde, und graben Sie zwei Tunnel mit mind. je 5 m Länge. Ohne Hilfsmittel!



7. Powersurfen

Montieren Sie einen max. 50 PS starken Motor an Ihr Surfbrett. Dann bei 4-8 Windstärken für 4 Stunden surfen. Geübte tanken Nitro statt Benzin.



8. Bauchplatscher

Aus mind. 1 Meter Höhe auf die Vorderseite fallen lassen. Erforderliche Grundvoraussetzung: Waschbrettbauch.



grand theft auto

STATEMENTS



MARCO HÄNTSCH:

DMA Design beweisen mal wieder Originalität. Kaum ein anderes Entwicklungsteam hätte es gewagt, den Alltag eines gewissenlosen Kriminellen als Vorlage für ein Videospiel zu nehmen und derart unterhaltsam in Szene zu setzen – ein Plädoyer für neue Spielkonzepte.



MARIS FELDMANN:

Das letzte Mal sah ich ein ähnliches Spielprinzip bei Miami Vice auf dem C64. Nachdem sich nun Profits der alten Idee erbarmt haben, ist ein hervorragendes Actiongame entstanden, das sich jeder einmal ansehen sollte. Selten wurde subtile Gewalt so amüsant aufbereitet.



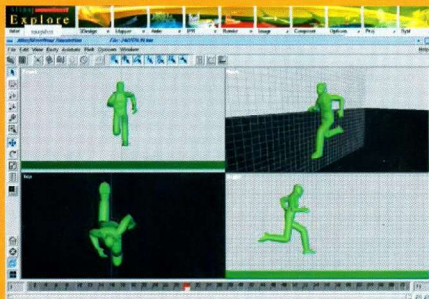
SANDRA ALTER:

Als Anfang der Neunziger Lemmings erschien, war ich hellauf begeistert. Wer hätte gedacht, daß es DMA Design ein zweites Mal gelingt, ein solch faszinierendes Konzept auf die Beine zu stellen? Grand Theft Auto ist mehr als empfehlenswert.

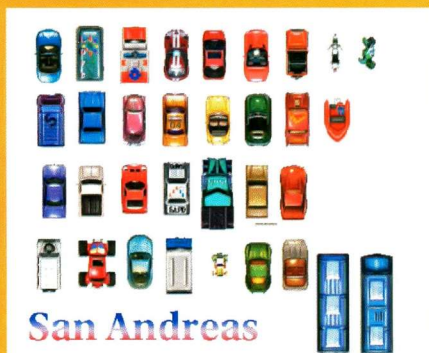


MARCUS HÖFER:

GTA hat eine Menge Potential. Idee und Realisierung sind stark. Die Verfolgungsjagen machen viel Spaß und bringen nie Gesehenes auf der PlayStation. Mir persönlich sind die Missionsziele und die Szenarien für einen Dauerbrenner zu eintönig. Aber das kann DMA ja mit GTA2 ändern.



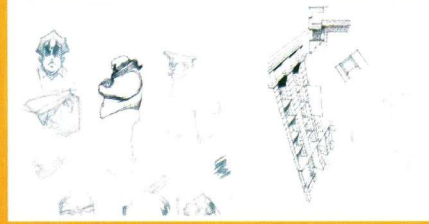
Selbstverständlich wurde auch bei der Herstellung von *Grand Theft Auto* mit Drahtgittermodellen gearbeitet



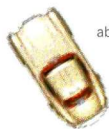
San Andreas



Die Fahrzeuge von San Andreas auf einen Blick: Sie unterscheiden sich durch Fahrverhalten und Geschwindigkeit



Die Grafiker von DMA Design leisteten mit Bleistiftskizzen die Vorarbeit zu dem mittlerweile überaus gelungenen Produkt



abzuschließen. Ein Kapitel ist immer dann abgeschlossen, wenn eine Million Dollar erspielt wurde.

Außerdem ist es dem Spieler freigestellt, in welcher Reihenfolge er seine Missionen erledigt. Nach Abschluß der ersten Hauptmission bekommt der erfolgreiche Bösewicht zur Belohnung einen Nachrichtempfänger, der am oberen linken Bildschirmrand angezeigt wird. Über den Pager werden zusätzliche „Geschäfte“ vermittelt, die wiederum Geld bringen. Genausogut kommen über den Empfänger auch ganz banale Meldungen zum Schmunzeln, wie etwa, daß Mama das Essen fertig hat.

DMA Design hat mit *Grand Theft Auto* eines der spannendsten Spiele der letzten Monate geschaffen, obwohl es – wie viele Mitbewerberprodukte – nicht durch grafische Brillanz heraussticht. Dieses Game glänzt vielmehr durch seine einzigartige Idee und die Liebe zum Detail. Werden Fußgänger überfahren oder Autos in die Luft gesprengt, sind sofort Feuerwehr und Polizei zur Stelle, so daß schnell das Gefühl vermittelt wird, sich in einer lebendigen Stadt zu bewegen. Zu dieser realen Atmosphäre trägt auch der gelungene Sound einen großen Teil bei. Je näher man einem Polizeiwagen kommt, desto lauter werden die Sirenen. Wer in einem Sportwagen sitzt, hört aus dem Radio die neuesten Hits, in einem Truck werden dagegen die Gehörgänge mit stlichem Country-Sound beriebelt. Insgesamt enthält das Spiel satte 60 Minuten Musik.

DMA Design hat ein solches Wunder an Originalität schon einmal mit *Lemmings* vollbracht, alle Welt war Anfang der Neunziger geradezu versessen auf die grünen suizidgefährdeten Tierchen. Ein weiteres Glanzstück dieser Art verspricht *Space Station Silicon Valley* fürs N64 zu werden. Es lohnt sich also auf jeden Fall, die kreativen Schotten im Auge zu behalten und derweil amüsante und spannungsgeladene Tage mit *Grand Theft Auto* zu verbringen. ■



XL-Wertung 90%



WENN DU GUT GENUG BIST, DANN IST
DAS ALLES WAS DU BRAUCHST



MAFAC 87%



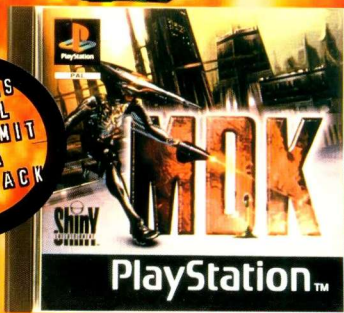
VIDEO GAMES 85%



MEGA FUN 85%



PLAY STATION
MAGAZIN 1.8



STARRING KURT HECTIC IN
"THE ULTIMATE SHOOT'EM UP"

PLAYSTATION PLUS



<http://www.shiny.com>

MOX (c) 1998 Shiny Entertainment, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. MOX and all related characters are registered trademarks of Shiny Entertainment, Inc. ©Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.





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

Die Adresse für
Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

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

Die Redaktion behält sich vor,
Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Gewinner aus XL 11/97:

Prognosis-Competition

Michael Clara, Gießen; Michael Köpke, Ratzeburg; Steffen Ristau, Moers; Helmut Kröger, Ratingen; Hans Meier, Kraichtal; Andreas Vocke, Dortmund; Ralf Himpel, Berlin; Supini Hofmann, Mörlbach; Björn Walde, Mönchengladbach; Otmar Wachter, A-Bartholomäberg

Englische PAL-Version

Eine Frage: Läuft die englische PAL-Version von *Final Fantasy VII* auf einer unmodifizierten deutschen PSX?

Björn Lindh (E-Mail)

XL antwortet:

Problembos, PAL ist PAL, da gibt es keine Unterschiede – zumindest bei Videospielen, denn das Tonsignal englischer Fernsehprogramme ist nicht mit deutschen TVs kompatibel. Doch diesen Unterschied gibt es bei Spielen nicht, daher ist die britische Variante absolut empfehlenswert – (sehr) gute Englischkenntnisse natürlich vorausgesetzt. Denn die deutschen Ingame-Texte sind, freundlich ausgedrückt, nicht das Gelbe vom Ei. Leider konnte uns Sony die deutsche Version zum Test nicht rechtzeitig zur Verfügung stellen, sonst hätten wir darauf hingewiesen. Die Übersetzung wirkt über weite Strecken unbeholfen, was sich gerade bei einem Rollenspiel, das in erster Linie

Die deutschen Texte von *Final Fantasy VII* lassen zu wünschen übrig

von der Story lebt, äußerst negativ auswirkt. Auch die permanente, unnötige Verwendung von Abkürzungen in den Menüs ist extrem lästig. Natürlich ist es nicht ganz simpel, solche Textmengen zu bewältigen, und die Übersetzung ins Deutsche ist an sich ja sehr lobenswert, doch für 120 DM kann man durchaus mehr Qualität verlangen. (Warum resultieren zwei zusätzliche CDs, die Sony in der Herstellung vielleicht eine Mark kosten, eigentlich in einem 20 DM höheren Preis?) Man sollte allerdings nicht verschweigen, daß auch die englische Synchronisation gegen Ende des Spiels stark abflacht.

PC-Konvertierungen

Zu Beginn möchte ich euer Heft besonders loben. Es ist sehr informativ, gut aufgebaut, und auch die meisten Spieltests und News wissen zu begeistern. Doch nun ein wenig Kritik:

1. Zu dem Spiel *Baphomets Fluch*: Wie kann man ein solches Spiel mit groben, unübersehbaren Fehlern bloß im Spieltest mit 90 % bewerten?! Dieses Spiel ist der Alptraum für einen Adventure-Fan. Es stockt fast ununterbrochen. Wenn man George befiehlt, an einen bestimmten Punkt auf dem Bildschirm zu gehen, macht er

dies erst nach durchschnittlich fünf Sekunden. Aber auch seine Animationen sind nicht flüssig. Nachdem ich ihn endlich dazu gebracht habe zu gehen, stoppt er plötzlich mittendrin und geht erst wieder nach zwei Sekunden weiter. Da ich zu Beginn dachte, mein Spiel wäre defekt, fragte ich andere Videospieler, ob sie die gleichen Probleme hätten;

sie klagten ebenfalls um diese Fehler. Aber auch Werkzeuge und Hilfsmittel sind besonders schwer vor dem Hintergrund zu erkennen, so daß es fast schon ein Glück ist, wenn man sie findet. Ohne Komplettlösung wäre ich völlig verzweifelt.

2. Wieso zeigen die *Command & Conquer*-Screenshots für die PSX in der XL so ein billiges Seitenmenü? Wenn man es mit der PC-Version vergleicht, in der fotorealistische Bildchen vorkommen, schneidet es wirklich ärmlich ab. Waren die Programmierer zu faul? Oder war das aus bestimmten Gründen nicht realisierbar?

Robert Ohla, Solingen

XL antwortet:

1. Fehler wie die ständig ins Stocken geratene Grafik sind eine Begleiterscheinung dejustierter PlayStation-Laufwerke, für die man kein Spiel verantwortlich machen kann, selbst dann nicht, wenn das Problem bei anderen Videospielen auftritt. Es ist eine bekannte Tatsache, daß Sony am falschen Ende gespart hat und das billigste aller Laufwerke (in älteren Geräten) verwendet (hat).

Daß die Ladezeiten vor besonderen Animationen länger als bei PCs sind, liegt darin begründet, daß einer PlayStation keine 8 oder 16 MByte RAM zur Verfügung stehen. Die PC-Version bietet zwar eine höhere Auflösung, aber auch dort sind die Gegenstände optisch in die restliche Grafik eingebunden. Daß man die Hintergründe genau nach Objekten absuchen muß, liegt bei Adventures in der Natur der Sache. Glücklicherweise sind die Zeiten vorbei, als die Objekte nur einen Pixel groß waren (zum Beispiel in LucasArts *Indiana Jones and the Last Crusade*). Die Maus erleichtert die Sache ungemein und ist für Adventure-Fans daher ein unerlässliches Utensil. *Baphomets Fluch* ist aufgrund der hervorragenden Story und der weitestgehend logischen Rätsel derzeit das beste Adventure für Konsolen. Gewisse Abstriche gegenüber dem PC-Original muß man natürlich in Kauf nehmen.

2. Das „billige Seitenmenü“ wird im Text erklärt und ist genial für PlayStation-User ohne Maus. Westwood hat sich zwar nicht die geringste Mühe gegeben, die SVGA-Grafik auf die PSX zu adaptieren, trotzdem kann man die kleinen Pixelgebilde auch auf dem PC wohl kaum als fotorealistisch bezeichnen. Einzig die Videoszenen verdienen dieses Prädikat – doch die gibt es auf der PlayStation ebenfalls.

Die C&C 2-Version für die PlayStation schneidet im Vergleich zum PC-Original wirklich ärmlich ab

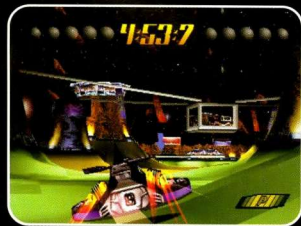
Frei ab 18

Kommen jetzt eigentlich noch *Quake* und *Duke Nukem 3D* für die Next-Generation-Konsolen heraus? Ich weiß von Sega, daß sie die Saturn-

SPIEL MIT DEM FEUER!



Ein bißchen Hockey, etwas Motorsport und eine Prise totaler Wahnsinn.



Ballblazer Champions katapultiert Sie in eine atemberaubende Zukunft, in der Ihr ganzer Einsatz gefordert ist. Die Konkurrenz erscheint übermächtig. Also, springen Sie in Ihr Rotofoil, schnappen Sie sich den Plasmaball und befördern Sie ihn in das gegnerische Tor. So EINFACH kann Siegen sein!

Noch nie war Sport schöner!

**BALL
BLAZER**
CHAMPIONS

COMING SOON!



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

©1997 LucasArts Entertainment Company LLC. All rights reserved. Ballblazer is a trademark of LucasArts Entertainment Company LLC. The LucasArts logo is a trademark of Lucasfilm Ltd., used under authorization. Manufactured and distributed by FUNSOFT.

Sag zum Abschied leise Servus ... part deux

Ihm wurde eine Gehaltsreduzierung, eine Firmenjacht mit Zweithandy, ein eigenes Bürogebäude samt Sekretärinnen geboten, doch endgültig gab eine Dienstreise nach Japan den Ausschlag ...

An dieser Stelle möchten wir uns von Christian Henning verabschieden, der sich nach der Beendigung seines Volontariates dazu entschlossen hat, dem tristen Norden der Republik den Rücken zu kehren und es statt mit Kohn und Aal mal mit Weißbier und -wurst zu versuchen. Wir bedanken uns für seine Mitarbeit und wünschen für die berufliche Zukunft viel Erfolg und immer eine handbreit Wasser unterm Kiehl! May the force be with you – always!

neXt Level jetzt auch online



Um unseren Lesern noch mehr Service zu bieten, haben wir eine Homepage im Internet eingerichtet. Außer aktuellen News, Reviews, Charts, Reportagen, Tips und Tricks gibt es zahlreiche andere interessante Bereiche. So können darüber Leserbriefe per E-Mail eingeschickt, ältere neXt-Level-Ausgaben nachbestellt, die Redaktion begutachtet sowie Daten und Screenshots heruntergeladen werden. Die Internet-Adresse:

<http://www.x-plain.de>

Versionen offiziell herausbringen wollen. Aber was ist mit den PSX-Versionen? Die Sega-Spiele werden ja von Sega selbst adaptiert. Von der PlayStation-Version von *Quake* hieß es, sie würde von Lobotomy Software programmiert. Aber da ist es ziemlich still drum geworden. Also?

Maik Bütelfür (E-Mail)

XL antwortet:

Die Saturn-Versionen wurden von Lobotomy programmiert, Sega plant erfreulicherweise, diese über den Fachhandel Volljährigen zugänglich zu machen. Auch GT Interactive trägt sich derzeit mit dem Gedanken, *Duke Nukem 64* (von Eurocom) und die PSX-Variante auf gleiche Weise zu veröffentlichen. Mittlerweile sollten alle vier Titel erhältlich sein. *Quake 64* ist noch nicht ganz fertig, *Quake* für PlayStation wurde zwischenzeitlich eingestellt, vor kurzem wieder neu in Angriff genommen und ist erst Ende 1998 zu erwarten. Die PlayStation-Versionen sind übrigens nicht von Lobotomy. Aufgrund der neuen Gesetzgebung (vgl. Editorial) ist es uns nicht möglich, bestimmte Versionen zu empfehlen.

Duke Nukem und Quake sollen auch in Deutschland zu haben sein – für Erwachsene

PlayStation 2

Habt ihr neue Infos zur PlayStation 2?

Lars (E-Mail)

XL antwortet:

Es gibt wieder neue noch alte Infos über eine zukünftige Sony-Hardware, nur eine Menge haltloser Gerüchte. Während die Saturn-2-Daten inzwischen relativ verlässlich sind – Videologic-Gravchip auf Power-VR-Basis, Hitachi-SH4-CPU (64 Bit), relative PC-Kompatibilität, die ersten Entwicklungssysteme arbeiten noch mit PC-Hardware (Pentium 2, 200 MHz), geplanter Release Ende 1998 –, gibt es zum PSX-Nachfolger nur die Aussage, daß es frühestens zur Jahrtausendwende soweit sein soll.

Das perfekte Spiel

Eure Tests sind wirklich sehr informativ und beschränken sich nicht zu sehr auf den Spielverlauf. Doch was mich stört, ist die Prozentwertung am Ende. 100 % wäre und ist dann ein perfektes Spiel. (Ein Spiel mit 0 % müßte dann Unfruchtbarkeit oder den sofortigen Tod verursachen, oder?) Da es aber nie ein perfektes Spiel geben wird, könnt ihr es auch nicht zum Vergleich heranziehen. Da seid ihr sprachlos, was? Wie wäre es statt dessen mit einer ... (Trommelwirbel) ... Notenwertung™. Eine 1+ bedeutet dann nicht perfekt, sondern absolut empfehlenswert für jedermann, egal, welches Genre man bevorzugt.

Wojciech Jurczyk, Calw

XL antwortet:

Völlig korrekt, deshalb betrachten wir 100 % auch nicht als perfekt, sondern als das derzeitige Optimum – gleichbedeutend mit einer 1 (bzw. 1+) bei einer Notenwertung, die übrigens nicht wirklich revolutionär ist, da sie seit viereinhalb Jahren z. B. die TOTAL! praktiziert. Ein Schulnotensystem bietet 16 Variablen, unser Prozentsystem (in Fünferschritten) 21. Auch andere Kollegen haben erkannt, daß das seit Jahren etablierte (aber deshalb nicht zwangsläufig stimmige) Wir-messen-unsere-Prozente-an-dem-perfekten-Spiel-spricht-100-%-Prinzip, nichts als Augenwischerei ist, und kommen sogar mit einer Zehnerskala aus. Also sind wir im Endeffekt doch derselben Meinung.

Mr. Ed Jumps the Gun

1. In der Ausgabe 9/97 berichtet ihr über Lightgun-Games für PlayStation. Wird es auch welche für das N64 geben?

2. Ich habe auch den Bericht über *Samurai Spirits 64* entdeckt. Wann erscheint das Spiel?

Oliver Nikolicin, Burglengenfeld

XL antwortet:

1. Bislang ist nichts angekündigt. Es gibt lediglich ein Gerücht über einen Rumble-Pak-ähnlichen Lightgun-Adapter. Sollte sich etwas auf der Space World ergeben, findest Du die Info im 64-Bit-Teil. (Der Messebericht entstand aus Aktualitätsgründen praktisch nach dem Redaktionsschluß dieser Ausgabe).

2. In Japan kannst Du den Automaten bereits spielen, wann er in unseren Breiten auftauchen wird, ist bislang nicht zu bringen. Über eine Konsolen-Variante der neuen Arcade-Hardware schweigt sich SNK noch aus. Hierzu wird das Spiel wahrscheinlich in aller Tradition unter dem Titel *Samurai Shodown 64* laufen.

Wann kommt ...

1. Wird Squares *Parasite Eve* Anfang 1998 auch in Deutschland erscheinen?

2. Wann wird die PAL-Version von *Metal Gear Solid* kommen?

3. Wird Namcos *Gun Bullet* auch eine andere Lightgun unterstützen als die Guncon?

Joshua Salewski, Düsseldorf

XL antwortet:

1. *Final Fantasy VII* hat fast zehn Monate für den Weg von Japan nach Europa gebraucht. Da *Parasite Eve* weniger textlastig ist, könnte es zwar schneller gehen, allerdings wurde das Spiel gerade erst um einige Monate verschoben.

2. Laut Konami müssen wir uns auf das potentielle Meisterwerk noch bis zur zweiten Jahreshälfte '98 gedulden – mindestens.

3. Nein, *Gun Bullet* ist wie *Time Crisis* speziell auf Namcos Guncon ausgelegt. Abgesehen davon ist nur eine Joypad-Steuerung vorgesehen.



COLONY WARS

WEBSITE: www.colonywars.com

KOMPLETT DEUTSCH!



RAGE AGAINST TYRANNY
JOIN THE STRUGGLE. FIGHT FOR FREEDOM.

PS2 and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.



EINIGE DINGER SIND
SIE BESO



KOEI

Laguna
VIDEO GAMES

ES WERT,
ANDERS ZU SCHÜTZEN.



三國無雙

DYNASTY WARRIORS™

Das Beat'em-Up mit dem einzigartigen Verteidigungssystem.



Die Internet-Gerüchteküche brodelt.

Im Vorfeld der Nintendo Space World 97 schlug die Nachricht hohe Wellen, daß sich N64-Besitzer begründete Hoffnungen auf ein Rollenspiel aus dem Umfeld von Square freuen dürfen. Die Vorfreude wird allerdings dadurch gemindert, daß die Rede nicht wirklich von Square, sondern von Crave Entertainment ist. Crave besteht aus Mitarbeitern der US-Niederlassungen Square Seattle und Square L.A., die von der japanischen Firmenzentrale vor einigen Monaten geschlossen wurden. Ob es den Amerikanern gelingt, ein wenig von dem Flor der Nippon-Rollenspiele auf das N64 hinüberzuretten, bleibt abzuwarten. *Secret of Evermore* (SNES) war seinzeit sicherlich ein gutes RPG, aber kein Vergleich zum offensichtlichen Vorbild *Secret of Mana* - von *Chrono Trigger* oder *Final Fantasy* ganz zu schweigen.

Ein wenig Verwirrung bringt die Meldung in die Geschichte, daß Crave nach vor Ende des Jahres *Robotron X* veröffentlichen will. Das Spiel wurde von Player 1 für Midway entwickelt, kurz vor dem Release jedoch auf unbestimmte Zeit verschoben, was im Klartext eingestellt bedeutet. Offenbar hat Nintendo of America bei diesem Deal seine Finger im Spiel - eine Art Einstandgeschenk für den künftigen RPG-Lieferanten.



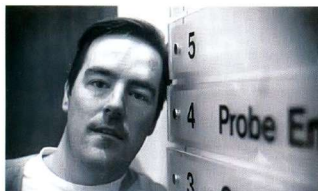
Wheel of Fortune (GameTek)

Apropos eingestellt: Das obscure Gameshow-Spiel *Wheel of Fortune* (hierzulande ist das Vorbild besser bekannt als Glücksrad) aus dem Hause GameTek verschwand ähnlich wie *Robotron X* kurz vor der geplanten Veröffentlichung von der Release-Liste. Man muß wohl kein Heißhüter sein, um die Begehrtheit aufzustellen, daß Bedenken bezüglich Qualität und Verkaufschancen der Grund dafür sind. Dies dürfte auch das Aus für *Jeopardy* zur Folge haben - eine schade.

sag zum abschied leise servus

Während Acclaim zu Beginn des Jahres noch mit herben finanziellen Problemen zu kämpfen hatte, befindet sich der Software-Riese seit einigen Monaten im Aufwind. Titel wie *Turok*, *Extreme-g* oder *NFL Quarterback Club '98* zählen zu den besten N64-Spielen des Jahres, auch die kommenden Produkte können sich sehen lassen, wie sich nicht nur jüngst auf der ECTS gezeigt hat. In dieser Zeit verwundern die Meldungen, daß der Gründer des Software-Studios Probe (seit zwei Jahren ein 100%iges Acclaim-Label), die Firma mit unbekanntem Ziel verlassen wird. Eine Bestätigung steht noch aus, seitens Acclaim heißt es hartnäckig „kein Kommentar“. Auch die Chefs von Sculptured Software (ebenfalls vor zwei Jahren von Acclaim aufgekauft) machten sich kürzlich selbständig, Sculptured wurde in dem Zuge Iguana Entertainment unterstellt und in Iguana West umbenannt.

Acclaim zeigt sich von dem ‚Verlust‘ uneinbeeindruckt. Firmenpräsident Greg Fischbach verspricht für das laufende Geschäftsjahr Gewinne, nach Verlusten von mehreren hundert Millionen Dollar (!) in den vergangenen Jahren. ■



Fergus Mc Govern (Probe Entertainment)



Greg Fischbach (links, CEO Acclaim) und Jeff Spangenberg (Präsident Iguana Entertainment)

Offenbar ist die Verselbständigung von Software-Entwicklern ansteckend, denn das Jahr 1997 blickt auf eine beispiellose Anzahl dieser Vorfälle zurück: Mit Sid Meier (*Civilization*), Peter Molyneux (*Populous*), Chris Roberts (*Wing Commander*) und John Romero (*Doom*), um nur einige zu nennen, haben die renommiertesten Persönlichkeiten der westlichen Software-Branche ihren lukrativen Brötchengebern den Rücken gekehrt,

um im Rahmen kleiner Software-Studios Spiele zu entwickeln, die nicht den finanziellen Zwängen der Marketing-Abteilungen unterworfen sind. ■



nicht aller tage abend

Die Aktienkurse von NCL (Nintendo Japan) schossen vor kurzem in die Höhe, als bekannt wurde, daß das Geschäftsergebnis zum 30. September, also zur Halbzeit des laufenden Geschäftsjahres, deutlich besser ausgefallen ist als prognostiziert. Überraschenderweise verdankt Nintendo diesen Erfolg weniger dem N64 als dem *Pocket Monster*-Phänomen auf dem Game Boy. Die Verkäufe des 64-Biters liegen im Heimatland immer noch unter denen des Saturn, während Sony den Next-Generation-Markt unangefochten dominiert. Endgültig ist der Zug für Nintendo jedoch noch nicht abgefahren: Laut einer Umfrage während der Tokyo Game Show tragen sich 30 % der Messebesucher mit dem Gedanken, sich ein N64 zu kaufen - abhängig davon, was zur Nintendo Space World 97 geboten wird. Ganz anders sieht die Lage in der westlichen Hemisphäre aus. ■

gewinner und verlierer

Wegen des beharrlichen Schweigens Nintendo in den ersten Monaten nach dem N64-Launch wurde er allgemein als Mißerfolg gedeutet. Nachdem Nintendo pünktlich zur internationalen Funkausstellung in Berlin endlich aus dem Dornröschenschlaf erwacht ist und die Branche mit der Meldung von 350.000 verkauften Einheiten überrascht hat, kommen die Großstheimer so langsam in Schwung. Nicht nur, daß man sich mit der aktuellen TV-Werbekampagne von dem langjährigen Kinderimage löst und erstmals vorsichtig eine etwas ältere Zielgruppe anspricht, auch regelmäßige Erfolgsmeldungen gehören nun in bester Sony-Manier zum guten Ton. Sprach man im März noch relativ zurückhaltend von 500.000 Konsolen bis zum Jahresende und im September von 750.000, wurde nun die Prognose noch einmal nach oben korrigiert: 850.000 Geräte will Nintendo insgesamt an den Mann/ die Frau bringen. Damit wäre der Vorsprung der PlayStation nahezu wettgemacht (vgl. Seite 46).

Sega spielt im Duell der großen zwei keine Rolle mehr: Das unabhängige Handelsmagazin MCV schätzt die Zahl der Saturns in Deutschland auf unter 100.000, von Sega gab es seit Ewigkeiten keine offiziellen Infos mehr. Ein deutliches Zeichen, daß der Ausverkauf des 32-Bitters auf Hochtouren läuft, ist die Tatsache, daß z. B. Toys 'R Us, Karstadt und Media Markt die Restposten für unter 150 DM anbieten. ■



902



872



88%



10/10



87 %



Auch in diesem Jahr rief Nintendo wieder zur hauseigenen Messe in Tokio auf. Im Gegensatz zu den beiden Vorjahren gab es auf der diesjährigen Nintendo Space World (ehemals Shoshinkai) mit über 60 Titeln eine Software-Flut von noch nie dagewesener Größe zu beschnuppern.

Nintendos Visionen für die Zukunft



Das dynamische XL-Trio auf dem Weg zur Nintendo Space World '97



So leer wie war die Messehalle nur am Freitag, als lediglich Presse und Handel Zutritt hatten. Samstag und Sonntag kamen Tausende Spielefans



Natürlich war auch die Nintendo-Prominenz anwesend. Oben: H. Yamauchi. Unten v.l.n.r.: M. Arakawa, H. Lincoln und W. Rudolph

IMAGINEER



In Quest 64 gibt es ein sehr weites Land zu erkunden



Seltsame Kreaturen fordern den Spieler immer wieder zum Kampf

Eine gute halbe Stunde bevor die Messetore geöffnet wurden, warteten drei Mitarbeiter der neXt-Level-Redaktion bereits ungeduldig und mit schmerzenden Füßen vor der Halle. Die schmerzenden Füße waren übrigens die Quittung für ein ausgiebiges Videospiel-Shopping im Stadtteil Akihabara (Electric Town) am Vortag. Als die Türen dann endlich am kurz nach neun geöffnet wurden, waren die Füße jedoch zunächst vergessen, und es begann der große Run auf die Monitore, Joypads und Vorführbühnen, um zu überprüfen, ob die Messe ihren Vorschubloberer gerecht wurde. Die Antwort lautet: Ja und Nein. **NINTENDO** selbst präsentierte ein überragendes Software-Line-Up

und verblüffte mit einem neuen Hardware-Zusatz für den Game Boy pocket, ansonsten gab es jedoch so gut wie keine Überraschungen der positiven Art. Titel wie *Kirbys Air Ride*, *Buggie Boogie* und *Body Harvest* wurden zum Beispiel mit keinem Wort mehr erwähnt, was den Verdacht nahelegt, diese Spiele seien endgültig von den Release-Listen gestrichen worden. Auch Yamauchis Rede mit dem Thema 'The Prospects of Videogames' (Die Zukunftsaussichten für Videospiele), bot einige interessante und zugleich überraschende Aspekte. Doch das Software-Angebot der Fremdanbieter konnte, bis auf einige wenige Titel, nicht besonders überzeugen. Aber immer schön der Reihe nach.



Sim City 2000 benutzt den hochauflösenden Grafik-Modus ...



... und bietet als Neuerung einige interessante Zwischenspielen



Snow Speeder war technisch eine einzige Enttäuschung

Insgesamt drehte sich alles um das N64 und den Game Boy, nicht ein einziges Spiel für das Super Nintendo konnte ausfindig gemacht werden. Mit über 40 verschiedenen Titeln für das 64-Bit-Gerät wurden den Besuchern auf den ersten Blick ein wesentlich besserer Eindruck vermittelt als in den Jahren zuvor. Bei genauerem Hinsehen stellte sich jedoch heraus, daß längst nicht alle Titel so vielversprechend sind, wie es die Firmen einem im Vorfeld gerne glauben machen wollten. Bei den Fremdanbietern überzeugten lediglich **IMAGINEER**, **ASCII** und **NAMCO** mit einigen Titeln. Letztere zeigte mit ihrem N64-Debüt *Famista 64*, wie ein abwechslungsreiches, technisch einwandfreies

SPACE WORLD



Mit Aero Gauge zeigte ASCII einen überraschend guten Titel

ASCII

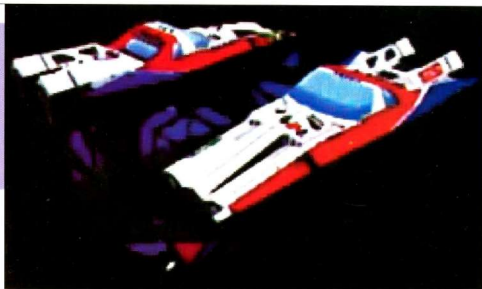
Baseball-Spiel im Knuddellook auszu- sehen hat. Viele kleine Zwischenspielen sorgen dafür, daß bei diesem Game, das bereits am 28.11. in Japan erschienen sein dürfte (bis jetzt gibt es keine Anzeichen für einen US- oder Europa-Release), die Langeweile keine Chance hat. Dagegen sah Imaginiers Fortsetzung des ebenfalls guten Baseball-Spiels *King of Pro Baseball* ganz schön blaß aus.

Dafür demonstrierte diese Firma ihr Geschick bei der Programmierung eines Rollenspiels. *Quest 64* (Der japanische Titel lautet *Eltale - The Elemental Tales*) sieht wirklich phantastisch aus und scheint auch spielerisch einiges auf dem Kasten zu haben. Die Art der Kampfführung erinnert stark an das System der *Final-Fantasy*-Serie. Freunden des Genres sollte ein Einstieg demnach nicht schwerfallen. In Japan wird der Titel im März '98, in der übrigen Welt vermutlich einige Wochen später erscheinen. Aus dem gleichen Hause stammt auch die Umsetzung von *Sim City 2000*, die ebenfalls einen guten Eindruck hinterließ. Sicher, das Spielprinzip ist

Culturebrains



In Art of Fighting Twin stehen ein Normal- und ein Super-Deformed-Modus zur Verfügung, die sich auch spielerisch voneinander unterscheiden



Mindestens sechs verschiedene Modelle dieser futuristischen Raumgleiter sollen in der Endversion von ASCII's Aero Gauge anwählbar sein

Die Third-Party boten haufenweise Durchschnittsware an

nicht neu und revolutionär, dennoch können einige neue Einfälle (man darf sich z. B. an einem Pferderennen beteiligen) und eine übersichtliche Darstellung im Hi-res-Modus erwartet werden.

ASCII zog die Aufmerksamkeit der Anwesenden durch ein Highspeed-Rennspiel im Stil von *Extreme-g* und *F-Zero X* auf sich. Der Titel namens *Aero Gauge* bietet ein ausgesprochen abwechslungsreiches Streckendesign sowie einen technisch ordentlichen Zweisspieler-Modus und erscheint Ende Dezember im Land der aufgehenden Sonne. Ein Release im Westen ist im ersten Quartal '98 angedacht, exakte Daten standen jedoch noch nicht fest. Ansonsten zeigte sich ein eher durchwachsenes Mittelfeld. Bestes Beispiel dafür sind die gezeigten Prügelspiele. Egal, ob *IMAGINEERs* Fighting Cup, *HUDSONs* Dual Heroes, *KONAMIs* G.A.S.P!! Fighters' NEXTeam,

CULTUREBRAINS Art of Fighting Twin oder *BANPRESTOs* Super Robot Spirits, wirklich begeistern konnte keiner der Genrevertreter. Dabei fehlte es neben einer ausgefeilten Spielbarkeit an einer grafischen Präsentation, die den Hardware-Fähigkeiten des N64 gerecht wird. Alle Beat'em Ups enttäuschten durch undetaillierte Charaktere mit zu wenigen und hakeligen Animationen. Hoffentlich tut sich bis zum Release der Spiele noch einiges. Abgesehen von *Art of Fighting Twin* (soll bereits Ende Dezember erscheinen), findet eine Veröffentlichung der Titel schließlich erst im März oder April statt. Auch die gezeigten Wrestling-Games *Shin Nihon Pro Wrestling* von Hudson und *WCW vs NWO: World Tour* von *ASMIK/T-HQ* bedürfen noch einer gründlichen Überarbeitung, wenn sie nicht ausschließlich für Wrest-



Hyper Olympics in Nagano 64 sieht nur nach einem Spiel der ...



... nächsten Generation aus, denn das Gameplay ist eher belanglos

Hudson



Die Charaktere in Dual Heroes sehen aus wie die Power Rangers



In Denryu Irata Bou von Hudson steuert der Spieler einen Metallstab durch ein elektrisches Drahtlabyrinth. Das Spielprinzip stammt aus einer Fernsehshow und ist auch als mechanisches Spielzeug erhältlich

Konami



NBA in the Zone sollte bereits fertig sein, sah aber nicht so aus



Bei G.A.S.P!! Fighters NEXTeam haperte es an der Steuerung



Die Kämpfe in WCW vs. NWO: World Tour wirken sehr hektisch



Außerhalb des Rings kann mit Stühlen geschlagen werden



Mit Famista 64 feiert Namco einen phantastischen N64-Einstand



Dieses Zubehör mißt in Bio Tetriz den Zustand des Spielers

A5MIK+T+HO

ling-Freaks interessant bleiben wollen, denn bisher spielen sie sich noch völlig ungenau und wirken hektisch.

Seta präsentierte eine fertige Version von **Wild Choppers** (erschien am 28.11. in Japan und wird Anfang '98 seinen Release in Europa und Amerika erfahren) sowie eine 60%-Version von **Rev Limit**. Das Autorennspiel macht zwar sichtlich Fortschritte (die Geschwindigkeit ist inzwischen einigermaßen akzeptabel), überzeugen konnte die Vorversion jedoch noch lange nicht. **Wild Choppers** wirkt auf den ersten Blick etwas unausgegoren. Riesige

Polygone und matschige Texturen sorgen für eine eckige und zugleich verwaschene Grafik. Die Geschwindigkeit der Hubschrauber (die übrigens mit der Links-Haltung des Joypads, d. h. die Hände greifen Steuerkreuz und Analogstick, gesteuert werden) erinnert an Schildkröten-spaziergänge unter Schlaf-tabletten-einfluß. Ob sich dies nur auf die ersten Übungslevel beschränkt, wird ein ausführlicher Test in einer der kommenden XL zeigen.

Für die Firma **AMTEX** programmierte Seta eine Tetris-Variante, die sich **Bio Tetriz** nennt. Das Besondere an dieser Fassung ist der mitgelieferte Hardware-Zusatz. Er wurde von Nintendo entwickelt und sieht wie ein herkömmliches Controller Pak aus, an dem ein Kabel nebst Klammer hängt. Diese wird an das Ohr des Spielers geklemmt um den Erregungszustand des

Spielers zu messen. Die Schwierigkeitsstufe wird dann automatisch an den jeweiligen Grad der Gesteirtheit angepasst.

Die Veröffentlichung von **VIDEO SYSTEMS AeroFighters Assault** (Japan-Titel: **Sonic Wings Assault**) wurde in Amerika bereits veröffentlicht, der Japan-Release wurde jedoch auf März '98 verschoben. Dementsprechend konnte auch nur eine 80%-Version der japanischen Fassung angetestet werden, die noch keinen guten Eindruck machte. Ein kritischer Test des US-Moduls in der kommenden XL wird zeigen wie sich das fertige Game schlägt.

KONAMI enttäuschte insgesamt, nicht nur aufgrund des durchschnittlichen G.A.S.P.! **Fighters' NEXTeam**. Von **Dracula 3D** und **Hybrid Heaven** war weit und breit kein einziges Pixel zu sehen, nicht

einmal als Demo-Sequenz auf Video. **NBA in the Zone '98** überraschte dadurch, daß die gezeigte Version zwar ganz nett aussah, wenn es sich jedoch tatsächlich um die Endversion gehandelt haben sollte (so stand es zumindest im Messeprospekt und auf dem Pappaufsteller neben den Monitoren), gibt es allerdings keinen Grund für ausgedehnte Jubelschreie. Das ebenfalls angeblich fertige **Hyper Olympic in Nagano 64** konnte zwar mit einigen aufwendigen Licht- und Spiegeffekten aufwarten, besaß jedoch eine viel zu niedrige Framerate. Außerdem scheint der Titel spielerisch eher im oberflächlichen Bereich des C64-Oldies **Summer Games** angesiedelt zu sein.

SETA



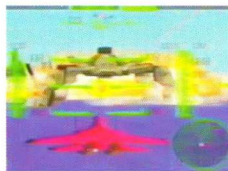
Wild Choppers sollte inzwischen als Import erhältlich sein



Von Rev Limit war lediglich eine 60%-Version anspielbar



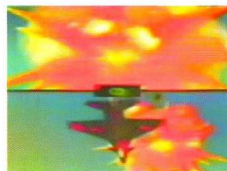
In Setas Wild Choppers benutzt der Spieler zum Lenken der Hubschrauber sowohl das digitale Steuerkreuz als auch den Analogstick



In AeroFighters Assault hat jeder Level seinen eigenen Endgegner



Das Spiel beschränkt sich nicht nur auf reine Luft-Luft-Kämpfe

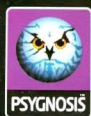


Dank Zweispieler-Modus braucht man nicht allein in die Luft gehen

Video Systems



- FUßBALLSPAD FÜR BIS ZU VIER SPIELER
- ARCADE-MODUS MIT SPEKTAKULÄREN SPECIAL-MOVES
- SUPERFLÜSSIGE SPIELERANIMATION DURCH MOTION-CAPTURE-TECHNOLOGIE
- FREUNDSCHAFTSSPIELE, POKAL, EUROPACUP, SAISON - UND WM-MODI
- LIVE-KOMMENTARE VON MARCEL REIF (RTL)
- ÜBER 150 CLUB - UND NATIONALMANNSCHAFTEN



Bandai



Tamagotchi für N64 besteht aus über 50 kleinen Einzelspielen

Atlus



Snowbo Kids ist ein putziges Snowboard-Game, für bis zu vier Spieler

Nintendo



1080° wird auch einen Zweispieler-Modus besitzen



Den absoluten Anti-Vogel hat jedoch **IMAGINEERs** Snowboard-Spiel **Snow Speeder** abgeschossen. Neben einer miserablen Steuerung beleidigte die 70%-Version mit einer Grafik, die jeder Beschreibung spottet. Die meisten Anwesenden zeigten sich erstaunt darüber, wie es möglich ist, auf der N64-Hardware eine Engine zu erschaffen, die mit einem Grafikaufbau arbeitet, der beinahe nur aus Blitzern besteht und eine absolut pixelige Darstellung praktiziert. Aber nichts für ungut, auch **Snow Speeder** soll schließlich erst im März '98 erscheinen, den Entwicklern bleibt also noch ein wenig Zeit, den Karren aus dem Dreck zu ziehen. **ATLUS' Snowbo Kids** für bis zu vier Spieler machte dagegen



Action und Artistik pur, das ist das Rezept von 1080°. Vor traumhaften Hintergünden rast der Spieler die Piste hinab und vollführt Kunststücke

Banpresto



Super Robot Spirits bewies, daß auch Programmierer Humor haben können. Ein Roboter der 50%-Version ist ein Meister des Drunken-Master-Stils



einen wesentlich besseren Eindruck. Fairerweise sei allerdings gesagt, daß es sich bei der gezeigten Fassung des Fun-Racers im Comic-Stil, die bereits im Dezember erscheinen soll, um eine fertige Version handelte.

Nintendo bot ein überragendes Software-Line-Up

Wie wenig dies letztendlich zu bedeuten hat, konnte jeder sehen, der **NINTENDO's** hauseigenem Snowboard-Spiel ein paar Blicke gönnte. Sowohl grafisch als auch spielerisch schlägt **1080°** (Arbeitstitel) alles Vergleichbare bereits jetzt um Längen, obwohl es sich erst um eine 80%-Version handelt. Auf der Messe gab es zwar lediglich drei

Strecken zu bewundern, bis zum Japan-Release im Februar '98 sollen jedoch mindestens drei weitere integriert werden. Auch die Basketball-Simulation des Messeausrichters sah schon sehr gut aus, obwohl **NBA Courtside** erst zu 50 % fertiggestellt war und im Juli '98 veröffentlicht werden soll. Obgleich diese beiden Spiele bereits einen ausgezeichneten Eindruck hinterließen, stellten sie eher die schwächeren Nintendo-Titel dar. Sowohl **The Legend of Zelda: The Ocarina of Time** als auch **Yoshi's Story** sind ohne Zweifel wahre Meisterwerke und werden in ihrem Genre mit Sicherheit neue Maßstäbe setzen.

Yoshi's Story ist bereits komplett fertiggestellt und erschlägt den Betrachter mit einer Grafik und einer Spielbarkeit, wie es sie im Bereich



Es war schon beschämend für die Dritthersteller, daß selbst Nintendos 50%-Versionen besser aussahen als die meisten eigenen Produkte

SPACE WORLD



Durch die präzise Steuerung ist auch das dichte Feld kein Problem



Auch im Vierspieler-Modus läuft F-Zero X mit 60 Bilder pro Sekunde, obwohl es sich bei der gezeigten Version erst um eine 60%-Fassung handelte



Es gab keine Slowdowns, egal wieviele Gleiter zu sehen waren



Wer alle Beschleuniger will, muß auf jeder Seite der Röhre suchen

der 2D-Jump&Runs bisher nicht gegeben hat. Während sich an den Veröffentlichungsdaten für Yoshis Abenteuer nichts geändert hat (21. Dezember für Japan und Februar für Europa und die USA), wurde **Zelda: The Ocarina of Time** in Japan auf April '98 verschoben – ein neuer Termin für den Westen wurde leider noch nicht genannt. Demzufolge präsentierte Nintendo auf der Messe auch für den Westen ein neues Spiel, das die Besucher allerdings schon durchweg positive Reaktionen hervorgerufen konnte. Schon der erste kurze Einblick in die 3D-Welten des Helden ließ die Mehrzahl der Anwesenden für einen Moment den Messerummel und den Lärm vergessen und in das zauberhafte Land Hyrule eintauchen. Für eine positive Überraschung sorgte die offizielle Be-

kanntgabe des Verkaufspreises. Obwohl es sich bekanntermaßen um ein 256-MBit-Modul handelt, soll es zum Normalpreis von 6800 Yen (entspricht derzeit ca. DM 100) angeboten werden. Bei diesem Preis wird Nintendo mit Sicherheit draufzahlen.

Leo the Emporer (Kimba der weiße Löwe) wurde ebenso wie **Pikachu genki** **dechu**, ein Tamagotchi-artiges Spiel mit dem beliebtesten aller **Pocket-Monster**-Charaktere, lediglich auf Video vorgestellt. Letztgenanntes kommt mit einem neuen Hardware-Zusatz im Bundle. Es handelt sich dabei um einen Kopfhörer mit integriertem Mikrophon, der es dem Spieler ermöglicht, seinem Schützling Anweisungen per

Spracheingabe zu geben. Das von **RARE** entwickelte und weltweit für April '98 angekündigte **Banjo&Kazooie's Adventure** konnte als 70%-Version probegespield werden. Das 3D-Jump&Run sah sogar noch deutlich besser aus als bereits auf der E3. Die N64-Version von **BANDAI's** Kultspiels **Tamagotchi** hinterließ gemischte Gefühle. Grafisch bot der von **HUDSON** entwickelte und von **NINTENDO** vertriebene Titel nicht wesentlich mehr als seine Hosentankameraden, mit dem Unterschied, in Farbe gehalten zu sein. Möglicherweise entfaltet der Titel dank der über 50 integrierten Mini-Games im Spiel besondere Qualitäten, eine Messe ist jedoch kein geeigneter Ort, das festzustellen.



An vielen Stellen kann eine hohe Vogelperspektive gewählt werden



Das Pferd ist unentbehrlich, will man große Distanzen überbrücken



Der Spieler beginnt als junger Link, der im Spielverlauf heranreift



In Yoshi's Story ist ein Level erst erfolgreich beendet, wenn ...



... 30 Früchte eingesammelt wurden (werden am Rand angezeigt)



Mit YI zeigt Nintendo was das N64 im 2D-Bereich alles leisten kann

Nintendo



Das Intro ist sehr gelungen. In bester Comic-Manier spielen die Charaktere den Titelsong und gehen Banjo dabei anfangs auf die Nerven



Per Kamera aufgenommene Gesichter können verwendet werden



Nintendo-Angestellte zeigten, wie einfach es ist, mit Maus, Video-Cartridge, Kamera und entsprechender Software auf dem Bildschirm zu zeichnen



Auf Knopfdruck (Z-Button in Verbindung mit C-↓) springt Kazooie aus dem Rucksack und trägt Banjo, wenn er z. B. Schwierigkeiten hat bergauf zu laufen



daß sämtliche DD-Software erst ab frühestens Juni erscheinen soll. Selbst ausprobiert werden konnte leider kein einziger DD-Titel. Von **Mother 3**, **Sim City 64**, **Pocket Monster Stadium**, **Super Mario RPG 2** und **Pocket Monster Snap** gab es Videosequenzen zu sehen, wobei lediglich **Mother 3** und **Pocket Monster Stadium** einen guten Eindruck hinterlassen konnten. Auf einer Vorführbühne demonstrierten Nintendo-Mitarbeiter die einzigen drei präsenten DD-Titel. Es handelte sich dabei um **Picture Maker**, **Polygon Maker** und **Talent Maker** aus der **Mario Artist**-Serie. Diese sind die konsequenten Fortsetzungen des SNES-Zeichenprogramms **Mario Paint** und brauchen einen Vergleich mit professioneller Anwender-Software wie **Photoshop** nicht zu scheuen. In Sekundenbruchteilen lassen sich Bilder bearbeiten, stauchen, drehen, einfärben und dergleichen mehr. Der absolute Clou ist jedoch ein spezielles, separat erhältliches Modul, das auf seiner Rückseite Anschlußmöglichkeiten für eine Videokamera oder auch einen Videorecorder bietet. In hervorragender

Qualität können von diesen Quellen Bilder digitalisiert und verwendet werden. **Polygon Maker** erlaubt dem Nutzer das problemlose Erstellen von Polygonobjekten. Es wurde von den Experten der Firma Nichimen Graphics programmiert, die bereits für N64-Entwicklungs-

Die Mario-Artist-Serie entpuppt sich als Profi-Werkzeug

Tools verantwortlich zeichnen. **Polygon Maker** stellt eine gering abgespeckte Variante der Original-Software für Programmierer dar. Im **Talent Maker** kann Figuren und Objekten Leben eingehaucht werden. Selbstkreierte Figuren tanzen oder sind in Mini-Games aktiv. Die abgespeicherten Daten aller drei Programme werden im gleichen Format angelegt und sind daher untereinander austauschbar. Das bedeutet, im **Talent Maker** können selbstgebaute Polygonbauten oder das eigene digitalisierte Gesicht geladen und weiterverarbeitet werden. Es wäre sogar denkbar, daß in Zukunft erscheinende DD-Titel eine Option besitzen, die es erlaubt,



Mit **Polygon Maker** werden auf einfache Weise Objekte erstellt



In **Talent Maker** wurden auch einige Mini-Games integriert

Wahnsinn auf zwei Rädern: als Fahrradkurier durch den Großstadtdschungel.

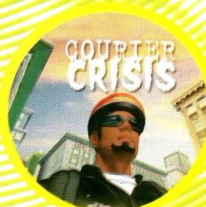
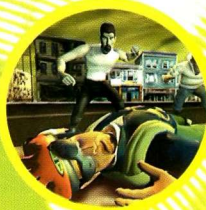
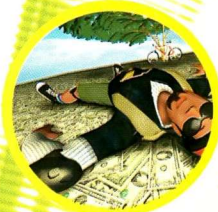
COURIERCRISIS

Mit echten GT-Bikes

**Die Straße gehört dir.
Du mußt sie nur erobern!**

DEIN JOB IST, DIE BESTELLUNG ANS
ZIEL ZU BRINGEN - KOSTE ES, WAS ES
WOLLE + DU JAGST AUF ZWEI RÄDERN
DURCH DIE STRAßEN AMERIKAS, DAS
HEIßT: HIGH-SPEED ACTION OHNE
RÜCKSICHT AUF VERLUSTE

+ACTION AUF ECHTEN BMX-UND
MOUNTAINBIKES VON GT-BIKES
+NIMM DIR DEIN LIEBLINGSBIKE!
+30 VERSCHIEDENE LEVEL IN
5 US-STÄDTEN
+ÜBER 160 OBJEKTE UND 70
VERSCHIEDENE FUßGÄNGER
+INSGESAMT ÜBER 250 AUFTRÄGE
+SUPERREALISTISCHE
SOUNDEFFEKTE



BMG
INTERACTIVE



IN KOOPERATION MIT:



NINTENDO SPACE WORLD '97



Mit diesem Aufsatz können in *PM Stadium* und *PM Snap* Daten aus einem *Pocket Monsters*-Modul (Game Boy) geladen werden



In *Pocket Monsters Stadium* dient ein eben solches als Schauplatz für die Kämpfe zwischen den diversen selbstgezüchteten Monstern



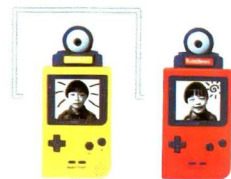
Dank neuer Technik kann der Pikachu per Stimme gerufen werden



Seltsam: In *PM Snap* laufen die Monster herum und können ...



... vom Spieler nach Belieben fotografiert werden – that's all!



Kleine Sensationen: Die *Game Boy pocket Camera* nebst *Printer*

eine selbst entworfene Figur als spielbaren Charakter nachzuladen. Angekündigt wurde in dieser Hinsicht jedoch noch nichts. Um optimal arbeiten zu können, wird in allen drei Programmen mit einer Maus agiert, die über zwei Knöpfe verfügt.

Getreu dem Motto: „Warum sollte der Kleine das nicht auch können?“, hatte **NINTENDO** mit der *Game Boy pocket Camera* eine absolute Sensation im Programm. Dieser kleine Aufsatz ermöglicht es, bis zu 30 Fotos von seiner Umgebung zu machen und diese abzuspeichern. Natürlich fehlt auch diesem kleinen Wunderwerk ein Zeichenprogramm nicht, so daß die gemachten Bilder nachbearbeitet werden können. Per Link-Kabel können die Bilder von einem zum anderen GB pocket kopiert, oder mit Hilfe des ebenfalls sensationellen *Game Boy pocket Printer* auf Papier gebracht werden. Es handelt sich um einen Thermodrucker, der auf Papierrollen druckt, die in ihrer Größe an eine Kassensbonrolle erinnern. Das Papier ist einseitig gummiert, die gedruckten Bilder können also wie eine Briefmarke befeuchtet und aufgeklebt werden. Ansonsten gab es für den Game Boy neben der Gold und der Silver Edition der erfolgreichen *Pocket Monsters*-Serie überwiegend *Pocket Monsters*- und *Tamagotchi*-Klone in allen Varianten und von vielen verschiedenen Herstellern zu sehen, die wohl

nien den Weg in unsere Gefilde schaffen werden.

Die Rede von Yamauchi deutete darauf hin, daß es in Zukunft auch aus dem Hause Nintendo verstärkt Software geben wird, die ausschließlich auf den japanischen Markt zugeschnitten ist. Nach Aussagen des Nintendo-Präsidenten sind die Ursachen für die schleppenden N64-Verkäufe in Japan nicht allein das quantitativ niedrige Software-Angebot und das Fehlen von RPGs. Seiner Einschätzung nach haben die User vor allem klassische Spielkonzepte und Remakes satt, auch wenn sie qualitativ noch so gut und bahnbrechend sind. Seine Beurteilung sieht Yamauchi durch den Erfolg der -Module für den Game Boy bestätigt, die sich in Japan bereits 7,5millionenmal verkauft haben. Wie stark Nintendo die Software-Entwicklung bewährter Spielkonzepte reduziert, wird sich in Zukunft zeigen. Ob die westliche Welt dies zu bedauern hat oder doch einen Draht zu so außergewöhnlichen Games wie *Pocket Monsters* finden kann, ebenfalls. Ab Anfang '98 wird **NINTENDO** auf jeden Fall versuchen, die erfolgreiche Serie auch in Amerika zu etablieren – Europa könnte bei Erfolg bald darauf folgen.

P.S.: **CAPCOM** war nicht auf der Messe vertreten und gab auch keine weitere Erklärung ab, welche Titel sich derzeit bei ihnen in der Entwicklung befinden. ■



Pikachu genki dechu bedeutet soviel wie *Pikachu* ist sehr glücklich



Aber scheinbar ist auch *Pikachu* nicht immer wirklich glücklich



Mit dieser Kopfhörer-Micro-Kombination nimmt man Kontakt auf

SHADOWMASTER

ERLEBEN SIE EIN APOKALYPTISCHES INFERNO



🦴 16 ABSCHNITTE MIT ATEMLOSER DAUER-ACTION

🦴 ACHT AUFRÜSTBARE WAFFENSYSTEME

🦴 SPEKTAKULÄRE LICHT- UND EXPLOSIONSEFFEKTE

🦴 TAUSENDE VON PHANTASTISCHEN ALIEN-GEGNERN IN 3D

Streifzüge mit den Jungs und Mädels von der Fighting Force sind immer so herrlich spannend: An jeder Ecke darf man sich mit irgendwem herumschlagen, jeden Zaunpfahl ausreißen und zum Draufhauen benutzen, jeden Winkel der Stadt kann man nach Gegnern absuchen, jede Richtung einschlagen und jeden Blödsinn machen. Wie schön hat man's doch als Action-Held!



es lohnt
■ ■ sich wieder,
WÜTEND
zu werden,
seit man sich so schön
abreggen
kann!

FIGHTING
FORCE

EIDOS
INTERACTIVE

Hersteller:	Konami	Entwickler:	Titus
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	6 Strecken
Preis:	ca. DM 150	Erhältlich:	im Handel

Rennspiel


Auf einigen Strecken herrscht tristes Grau in grau vor. Atmosphäre gleich null


Info

1994 erschien *Lamborghini American Challenge* für das Super Nintendo und den Game Boy. Angesichts einiger Extras (Spikes, Radar, Nachsichtgerät, Super-Schleife-Unterstützung) sowie der relativ hohen Streckenanzahl (16) darf man sich fragen, warum die N64-Variante nichts von alledem zu bieten hat.

Gameplay: *AL* steuert sich anspruchslos und vermittelt kaum Rennfeeling. Innovationen sucht man vergebens. Insgesamt ist der Dauerspaß entsprechend gering und das Geschehen sehr unspektakulär.

Präsentation: Optisch wird von Titus echter Augenschmaus geboten – zumindest, wenn es um die Tiefenschärfe und die technische Qualität geht. Akustisch rutscht das schlechte Produkt aber in die untere Mittelklasse ab.

Speicherkapazität: 96 MBit
Rumble Pak: ja

Controller Pak: Im Championship-Modus kann nach jedem Rennen abgespeichert werden. Außerdem gibt es unendlich Continues.



Automobili Lamborghini



Wie man anhand des eingeblendeten Streckenverlaufs erahnen kann, sind die Kurse recht lang. Die Perspektiven unterscheiden sich aus unerfindlichen Gründen zum Teil nur minimal voneinander

Mit *Automobili Lamborghini*, vormals *Lamborghini 64*, präsentiert Titus ein weiteres Rennspiel für den 64-Bitter. Aufgrund der reizvollen Versprechungen im Vorfeld fieberte so manch ein Simulationsfan dem Release entgegen. Doch nachdem es offenbar Lizenzprobleme zwischen Lamborghini, Bugatti, Ferrari und Porsche gab, mußte die Palette der anwählbaren Flitzer auf zwei Lamborghini-Modelle in jeweils drei möglichen Farben reduziert werden. Obendrein wurden einschneidende Einsparungen in bezug auf die Ausstattung vorgenommen. Rückspiegel, Rückwärtsgang, Handbremse sowie ein ganzer Haufen zunächst geplanter Tuningmöglichkeiten sind nicht oder nicht mehr vorhanden. *AL* tendiert nun eher in Richtung Fun-Racer.

In Sachen Spielmodi wird Obligatorisches geboten: Arcade mit Checkpoints, Championship über wahlweise 1-12 Rennen auf sechs verschiedenen Kursen, Time Trial und Single Race sowie die Mehrspieler-Modi. Die Drei- und Vierspieler-

Begegnungen laufen ohne die fünf computergesteuerten Gegner ab – trotzdem verlangsamt sich das Geschehen drastisch. In den Rennen (einstellbar 3-30 Runden) können interaktive Boxenstopps eingelegt werden, in denen man über den Analogstick das Auftanken und den Reifenwechsel vollzieht. Praktisch sind die Stopps allerdings nicht, denn sie kosten zuviel Zeit.

Automobili Lamborghini kann optisch voll überzeugen (hohe Blicktiefe, scharfes Bild, Nebel nur als Wetterlage etc.), doch krankt das Gameplay an einer viel zu sensiblen Steuerung und dem „unglücklichen“ Fahrverhalten der Wagen – sie liegen wie Bretter auf dem Asphalt.

Zwar ist die Kollisionsabfrage exakt und die technische Umsetzung durchaus gelungen, doch mit der Realitätsnähe ist es nicht weit her. Zudem steckt *AL*, was die Geschwindigkeit der Sportflitzer angeht, weit hinter der Konkurrenz zurück. Unterm Strich kommt man zu dem Schluß: In diesem Rennspiel geht einfach nichts Packendes ab. Monotone Musik und nahmaschinartige Motorsounds vergällen dem Spieler zusätzlich jegliche Freude am Fahren.

Alles in allem hat Titus zwar ein optisch ansprechendes, aber in puncto Spielspaß eher maues Produkt geschaffen, das weder Fun-Racer-Fans noch Freunde gepflegter Rennsimulations überzeugen kann. ■


XL-Wertung
60%

San Francisco Rush



Viel Spaß und ein leichtes Ruckeln sind im Zweispieler-Modus inbegriffen



Wer an dieser Kreuzung ankommt, hat die Qual der Wahl

Welcher leidenschaftliche Autofahrer träumt nicht davon, einmal ein schnelles Gefährt ohne Rücksicht auf Verluste über die Pisten jagen zu können? *San Francisco Rush* von Midway bietet N64-Besitzern genau diesen Spaß. Als Location dient, wie der Spielertitel unschwer vermuten läßt, die hügelige, aus Funk und Fernsehen bekannte US-Stadt.

Atari Games, die Entwickler dieses Spiels, sind ganz von den bei Rennspielen üblichen Rundkursen abgekommen. Hinter den sechs Strecken, die auch rückwärts und spiegelverkehrt befahrbar sind, verstecken sich sehr reale Szenarien mit Kreuzungen, Straßensperren und Bussen als Hindernisse. Für das auf Fun ausgelegte Spektakel stehen unter den zehn Fahrzeugen VW-Busse ebenso zur Verfügung wie schnittige Sportflitzer. Die witzig designten Benzinkutschen sind in drei verschiedenen Spielmodi (inklusive Zweispieler-Modus) mit bemerkenswert großer Bewegungsfreiheit einsetzbar.

Im One-Race-Modus zählt ausschließlich die beste Rundenzeit, während der Circuit-Modus einer Meisterschaft gegen sieben Computer-Gegner entspricht. Dort ist es ausschließlich nötig, die einzelnen Checkpoints innerhalb eines in vier Schwierigkeitsstufen justierbaren Zeitlimits zu passieren, um zum nächsten Kurs zu gelangen. Die Platzierung an sich ist vorerst völlig egal, denn das Rennspiel zielt ausschließlich auf Spaß und Action ab. Weite Sprünge über die Hügel San

Franciscos sind dabei nicht nur erlaubt, sondern unvermeidbar. Wer möchte, kann seinen Wagen auch über Rasen- und Sandflächen lenken oder sich für einen Abstecher durch Chinatown entscheiden. Selbst Schaufenster, Hinterhöfe und Hauskorridore dienen dem findigen Spieler als willkommene Abkürzungen.



Im großen und ganzen hat Midways Produkt eine Menge Annehmlichkeiten zu bieten. Die Grafik ist durchweg sehr detailliert, man kann Schäden an den Fahrzeugen erkennen, und die Strecken zeichnen sich durch viel Blicktiefe aus. In Sachen Optionen sieht es

ähnlich komfortabel aus. Wind, Nebel und auch die Rumble-Pak-Unterstützung sind in drei Stufen einstellbar. Die Fahrzeuge selbst können zigfach in ihrer Farbe verändert und mit Tempomat, Gangschaltung oder Automatik gefahren werden. Doch viele Features sind eben nicht alles, denn trotz der zahlreichen Wahlmöglichkeiten fehlt dem Game der letzte Kick. Die ruckelnde Grafik im Zweispieler-Modus drückt die Wertung dieses Spiels noch weiter nach unten. Der anspruchsvolle Rennspielfan wird an diesem Game wenig Freude haben, wogegen ein Spieler, der ausschließlich auf wilde Fahrten und Crashes aus ist, an *San Francisco Rush* durchaus Spaß haben kann.

XL-Wertung

70%

Info

Vor etwa einem Jahr tauchte *San Francisco Rush* erstmalig in den Spielhallen auf. Atari Games, ein Label der Firma Midway, sorgte für die originalgetreue Umsetzung fürs N64, designte für die Heimkonsolen aber noch drei zusätzliche Strecken.

Gameplay: Schon nach kurzer Eingewöhnungszeit lassen sich die actionreichen Fahrten genießen. Doch sechs Strecken plus eine versteckte sind für Langzeitspaß zuwenig.

Präsentation: Grafisch wird zwar Blicktiefe und Detailreichtum geboten, Außergewöhnliches findet sich jedoch nicht. Für die musikalische Unterstützung sorgen neun durchschnittliche Metal-Tracks.

Rumble Pak: Die Stärke der Vibrationen ist in drei Stufen justierbar.

Controller Pak: Der gesamte Spielstand nimmt einen Block des Controller Paks in Anspruch.

Hersteller:	Electronic Arts	Entwickler:	In-house	Sport
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	30 Teams	
Preis:	ca. DM 150	Erhältlich:	im Handel	

Info

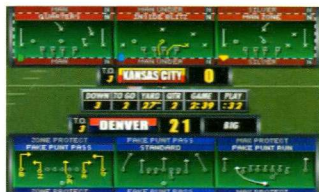
Da Acclaim schlaue genug war, sich die Exklusivrechte für die NFL-Saison der laufenden Saison zu sichern, muß *MF 64* ohne diese auskommen. Zwar werden alle Spieler namentlich geführt, doch die Originaltrikots, Logos und Mannschaftsnamen dürfen nicht verwendet werden. Die Mannschaften tragen nun die Namen ihrer Heimatstädte (die Patriots heißen jetzt zum Beispiel Foxboro).

Gameplay: Im Gegensatz zu den 97er Versionen (PSX und SAT) ist das Strategieauswahlmenü bei *MF 64* etwas unkomfortabler ausgefallen, da nur noch vier anstatt sechs Spielzüge gleichzeitig angezeigt werden (gilt übrigens auch für die 98er Sequels der PSX- und SAT-Versionen, die spielerisch mit der N64-Fassung nahezu identisch sind). Dafür gibt sich das aktuelle Update insgesamt ausgewogener, denn sowohl die Steuerung als auch die Computerintelligenz wurden verfeinert.

Präsentation: John Madden kommentiert das Spielgeschehen. Seine Äußerungen beschränken sich darauf, wie viele Yards gutgemacht oder verloren wurden, welches Foul stattfand etc., und beginnen nach wenigen Minuten zu nerven. Die Grafik ist besser als in den Vorgängern, kann jedoch nicht mit der neuen Referenz *NFL QC '98* mithalten.

Speicherkapazität: 64 MBit
Rumble Pak: Insgesamt wirkt dieses Feature etwas möglicherweise. Es rumpelt zwar brav bei jedem Tackle, verwirrt aber zwischendurch immer wieder durch unpassende, nervöse Zuckungen und Wackelanfälle.
Controller Pak: Spielstände und kreierte Spieler können auf 123 Pages gespeichert werden.

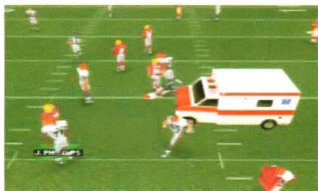
Madden Football 64



Auch beim Videospiel muß das Zeitlimit für die Spielzugauswahl strikt eingehalten werden



hat sich prinzipiell nichts geändert, noch immer werden die Strategien als Schema gezeigt und mittels Knopfdruck ausgewählt. Im sehr schwierigen Laufspiel gibt es die Möglichkeit zu springen, sich zu drehen oder den Arm auszustrecken, um heranstürmenden Gegnern die Attacke zu erschweren. Das Paßspiel ist etwas einfacher zu handhaben. Über den Fängern erscheint jeweils das Symbol des Knopfes, mit dem der entsprechende Paßversuch gestartet wird. Ist der Wurf gestartet, liegt zunächst alles in der Hand des Rechners, denn dieser entscheidet, ob der Ball gefangen wird oder nicht. Nach einem erhaltenen



Verletzte Spieler werden mit einem Krankentransporter direkt vom Spielfeld abgeholt

Einmal im Jahr ist es soweit, dann schickt Electronic Arts ihre Sportspiel-Updates ins Rennen. In diesem Jahr haben auch N64-Besitzer mit einer Vorliebe für Football erstmalig die Gelegenheit, ein Sequel der *Madden*-Serie in ihrem Modulschacht zu begrüßen. Obwohl die *Madden*-Spiele seit Anbeginn (1992 erschien das erste *Madden* für Segas Mega Drive) die Football-Referenz darstellen, wurde die N64-Version mit Mißtrauen erwartet. Dies lag daran, daß vielen Spielern die herbe *FIFA 64*-Enttäuschung noch in den Knochen steckte. Wie sich im Test herausstellte, war die Skepsis der spielenden Zunft jedoch völlig unbegründet, mit *MF 64* feiert die Serie einen ausgezeichneten 64-Bit-Einstand.

Bisher gab es in jeder Version, verglichen mit ihrem jeweiligen Vorgänger, nur wenige Neuerungen, dem ist diesmal nicht so. In *MF 64* finden sich erstmals keine Sprite-Recken, alle Spieler bestehen aus Polygonen. Das Resultat ist eine wesentlich realistischere Darstellung des Spielgeschehens. Die Figuren bewegen sich dank vieler Animationen sehr geschmeidig, und auch Details wie eine direkte Ballübergabe sind deutlich zu erkennen (das Lederei wandert nicht mehr wie von Geisterhand von einem Spieler zum nächsten). Doch nicht allein die optische Präsentation ist leibensechter ausgefallen, auch das Verhalten der computergesteuerten Figuren kommt einem echten Spieler näher als bisher. Es gibt keine Standardtaktiken mit Erfolgsgarantie mehr, die gegnerische Mannschaft erkennt immer wiederkehrende Verhaltensmuster und stellt ihre Defense oder Offense darauf ein. An der Spielmechanik

Wurf darf der Spieler dann versuchen, ein paar weitere Yards per pedes gutzumachen. Dank der Analogsteuerung lassen sich die Charaktere sehr präzise lenken, spannende Runs inklusive Hakenschlagen und Entwichen sorgen für Spannung.

Madden Football 64 ist ohne Zweifel der beste Teil der Serie. Das bewährte Gameplay sowie die Grafik wurden noch einmal verfeinert. Der positive Gesamteindruck wird dadurch abgerundet, daß neben den üblichen Modi wie Einzelspiel, Saison und Trading nun auch die Möglichkeit besteht, eigene Spieler zu kreieren. ■

XL-Wertung
85%

Sport	Hersteller:	Acclaim	Entwickler:	Iguana
	Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	30 Teams
	Preis:	ca. DM 150	Erhältlich:	im Handel

NFL Quarterback Club '98



NFL Quarterback Club '98 ist sowohl spielerisch als auch grafisch die neue Footballreferenz. Die aufwendigen Animationen werden besonders im komfortablen Replay deutlich – Zeitlupe ohne das geringste Ruckeln



info

Für die Ausarbeitung der Spielzüge zeichnet Brett Favre von den Green Bay Packers verantwortlich, im Motion-Capture-Studio stand Adrian Murrell von den New York Jets als Modell zur Verfügung. Acclaim bringt auch in Zukunft N64-Spiele im hochauflösenden Modus. Die nächsten Titel sind das Fußballspiel mit dem Arbeitstitel *Acclaim Sports Soccer* (wird von Probe entwickelt), das im Mai '98 erscheinen soll und Iguanas *NHL Breakaway*, welches schon im ersten Quartal seinen Release erfahren soll.

Gameplay: Obwohl in der Offense und auch in der Defense fast alle Buttons belegt sind, läßt sich *NFL QC '98* unkompliziert bedienen. Dank ausgeklügelter Spielzüge und einer lobenswerten Computerintelligenz sind schnell gute Aktionen durchführbar.

Präsentation: Die grandiose Grafik bedarf keines weiteren Kommentars. In puncto Sound kann *NFL QC '98* das hohe Niveau nicht halten, denn die Kommentare von US-Sportreporter Marv Albert sind belanglos bis nervend, und sowohl die Soundeffekte als auch die Musik klingen eher langweilig.

Speicherkapazität: 64 MBit
Rumble Pak: ja
Controller Pak: Spielstände und kreierte Spieler können auf 123 Pages gespeichert werden.

Kurz nach dem Europa-Release des N64 sorgte Acclaim mit *Turok - Dinosaur Hunter* für positives Erstaunen. Verantwortlich für diesen effektvollen First-Person-Shooter zeichnet der Software-Entwickler Iguana, der seitdem in aller Munde ist. Um neben der exklusiven NFL-Lizenz auch ein Spiel zu haben, das einen Vergleich mit den Titeln der *Madden*-Serie nicht zu scheuen braucht, vergab Acclaim den Auftrag für die Entwicklung von *NFL QC '98* an Iguana.

Um es gleich vorwegzunehmen, die Rechnung ist mehr als aufgegangen. *MF 64* ist zwar ein ausgezeichnetes Spiel, ja sogar das bislang beste Sequel der langjährigen *Madden*-Serie, aber *NFL QC '98* ist (ausgenommen von der Soundkulisse) in jedem Punkt ein wenig bis deutlich besser. Am Augenscheinlichsten wird dies beim Betrachten der Grafik. Der hochauflösende Modus ermöglicht eine extrem detaillierte Darstellung (bei kalter Witterung sieht man den kondensierten Atem der Spieler), und die aufwendigen Animationen sorgen dafür, daß die optische Grenze zwischen Videospiel und Liveübertragung auf eine sehr geringe Größe schrumpft. Doch entscheidend ist nicht, wie exzellent ein Game aussieht, sondern wie gut es sich spielen läßt.

NFL QC '98 spielt sich genau genommen fast genauso wie *MF 64*, mit dem Unterschied, erneut einen kleinen Schritt weiter zu gehen. Es stehen deutlich mehr Spielzüge zur Verfügung, die nach dem gleichen Schema ausgewählt werden. Auch das Lauf- und das Paßspiel verläuft nach einem ähnlichen Prinzip wie das des Konkurrenten, abgesehen von einigen Feinheiten. So muß zum Beispiel die Figur, die den Ball fangen soll, per Knopf-



Über den Fingern zeigt ein Button-Symbol an, welcher Knopf den jeweiligen Paß auslöst

druck zum Fangversuch bewegt werden, wodurch der Spieler mehr Einfluß auf den Spielverlauf nimmt, als wenn der Computer diesen Vorgang regulieren würde. Die Charaktere haben insgesamt mehr Handlungsmöglichkeiten. Es ist zum Beispiel möglich, eine Flugrolle zu machen, um den Verteidigern zu entgehen, wieder aufzustehen und den Lauf fortzusetzen.

Auch die Palette der Spielmodi entspricht der von *MF 64* plus einem zusätzlichen Modus. Ähnlich wie in *ISS 64* kann der Spieler in Partien einsteigen, um sie zu Ende zu spielen. Fünfzig historische Matches stehen zur Auswahl, ein Editor erlaubt das Erstellen eigener, fiktiver Partien.

NFL QC '98 ist ein Muß für alle Footballfans. Es ist vielseitiger und anspruchsvoller als sein ohnehin schon guter Konkurrent *MF 64*, besitzt eine ebenbürtige künstliche Intelligenz für die Computerspieler, bietet aufgrund der NFL-Lizenz alle Details der amerikanischen Liga und sieht ganz nebenbei auch noch deutlich besser aus. ■

XL-Wertung

90%

Clayfighter
63 1/3

PAL/NTSC

Wer sich fragt, welche Kämpfer sich hinter den Fragezeilen im Charakterauswahlmenü verbergen, dem kann geholfen werden. Mit folgenden Tastenkombinationen lassen sich die drei versteckten Fighter freilegen:

Boogerman: L gedrückt halten und ↑ → ↓ ← → ← eingeben.
Dr. Kili: L gedrückt halten und B, C →, C →, C →, C ↓, A eingeben.
Sumo Santa: L gedrückt halten und A, C ↓, C →, C ↑, C →, B eingeben.



Geheimes Optionsmenü

Halte im Charakterauswahlmenü die L-Taste gedrückt und gebe C ↑, C →, C →, C ↓, B und A ein! Nun erscheint ein Untermenü im Optionsmenü, das beispielsweise die freie Wahl der Stage erlaubt.

Diddy Kong
Racing

PAL/NTSC

Folgende Cheats können im Magic-Code-Menü eingegeben werden:

TOXICOFFENDER
Alle Ballons sind grün

OPPOSITESATTRACT
Alle Ballons sind regenbogenfarben

BOMBAWAY
Alle Ballons sind rot

BODYARMOR
Alle Ballons sind gelb

ROCKETFUEL
Alle Ballons sind blau

BLABBERMOUTH
Anderer Hupton

BYEBYEBALLOONS
Computerfahrer benutzen keine Waffen

NOYELLOWSTUFF
Keine Bananen im Mehrspieler-Modus

BOGUSBANANAS
Aufgesammelte Bananen reduzieren die Geschwindigkeit

JOINTVENTURE
Adventure-Modus für zwei Spieler

VITAMINB
Kein Bananen-Limit

ZAPTHEZIPPERS
Keine Beschleunigungsfelder

TIMETOLOSE
Stärkere Computer-Gegner



FREEFRUIT
Ihr startet jedes Rennen mit zehn Bananen

FREEFORALL
Ihr erhaltet stets das stärkste Extra

WHODIDTHIS
Credits zeigen

DOUBLEVISION
Im Zweispieler-Modus kann derselbe Fahrer gewählt werden

ARNOLD
Riesige Charaktere

TEENYWEENIES
Winzige Charaktere

OFFROAD
Kein Geschwindigkeitsverlust abseits der Strecke

JUKEBOX
Ein Musik-Menü

In den Weltraum starten



Um die versteckte fünfte Welt zu erreichen, müßt Ihr alle Trophäen und Amulette eingesammelt haben und dann direkt vor der Anzeigetafel in der Nähe des Leuchtturms hupen. Daraufhin verwandelt sich der Leuchtturm in eine Rakete und bringt Euch in den Weltraum.

Mit Drumstick fahren

Nachdem Ihr das Witzig- und das TT-Amulett komplettiert habt, müßt Ihr in der Oberwelt einen Frosch plattfahren, der mit einem kleinen roten Hahnenkamm gekennzeichnet ist. Der Frosch verwandelt sich daraufhin in den versteckten Fahrer Drumstick (ein Hahn).

Extreme-g

PAL/NTSC

Folgende Cheats können im Bike-Auswahlbildschirm als Namen eingegeben werden. Zur Bestätigung ertönt ein Signal, und der Code verschwindet vom Bildschirm. Um die Wirkung der Cheats aufzuheben, müssen sie lediglich ein zweites Mal eingegeben werden.

WIRED
Farbiges Gittermodell



FISHEYE
Weitwinkel-Perspektive (das Spiel wirkt schneller)

MAGNIFY
Zoom-Perspektive (das Spiel wirkt langsamer)

STEALTH
Alle Bikes sind unsichtbar

GHOSTLY
Alle Bikes sind transparent

ANTIGRAV
Der Bildschirm steht auf dem Kopf

ROLLER
Alle Bikes verwandeln sich in Felsbrocken



BANANA
Die Strecke wird rutschig

XTREME
Erhöht die Höchstgeschwindigkeit Eures Bikes

UGLYMODE
Die Grafik wird grob aufgefingelt



NITROID
Unendlich viele Nitros

ARSENAL
Unendlich viele Raketen

RA50
Bei Rennabbruch (quit) erhaltet Ihr Eure aktuelle Position als Endplatzierung zugesprochen

Das Extreme-g-Team

Gebt als Paßwort XGTEAM und als Namen einen der Vornamen der Programmierer, beispielsweise Ash, Greg, John, Shawn oder Justin ein (weitere Namen findet Ihr in den Credits)! Nun erscheinen die Gesichter der Programmierer auf den Bikes.



Die beiden Abo-Helden lehnen sich gemütlich zurück und schnüffeln die PlayStation an ...

... So, und jetzt laß uns 'ne Runde Street Fighter EX plus Alpha spielen. Den Trainingsrückstand holen die anderen so schnell nicht mehr auf!



Abo-Prämie 1
Street Fighter EX plus Alpha



Abo-Prämie 2
Marvel Super Heroes



Wie geht's?

Einfach einen Abo-Kunden werben und die Prämie als Dankeschön erhalten. Wahlweise gibt's eine spielbare Demo von Street Fighter EX plus Alpha oder eine Marvel-Super-Heroes-Demo (ebenfalls spielbar) für die PlayStation!

ICH ABONNIERE DIE neXT LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

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

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

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

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

BLZ Kontonummer

Geldinstitut

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die 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 ABO-PRÄMIE FÜR DIE VERMITTLUNG DES ABONNEMENTS ERHALTEN:

- ☐ ABO-PRÄMIE 1*
☐ ABO-PRÄMIE 2*

* BITTE NUR EINE PRÄMIE ANKREUZEN!

Vorname, Name

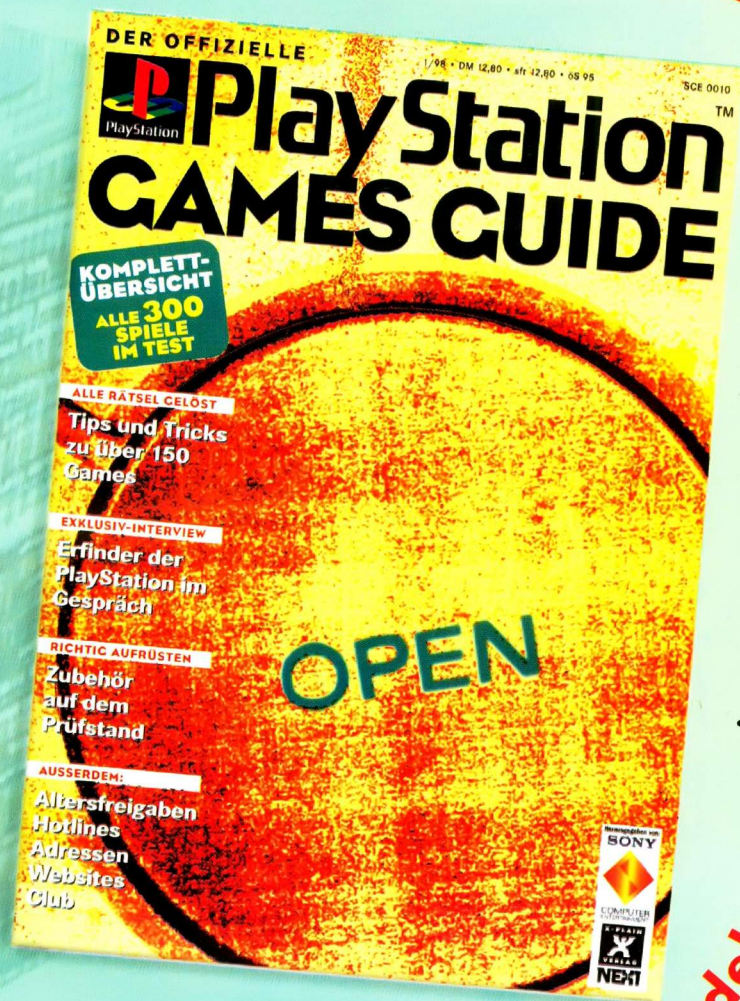
Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

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

Das ultimative Nachschlagewerk

Nur
12,80 DM



In Zusammenarbeit mit

NEXT
LEVEL



Jetzt im Handel

JAHRESRÜCKBLICK 1997

Schon wieder ein Jahr vorbei! Obwohl die meisten Leser diese Ausgabe wohl schon vor dem Jahreswechsel in der Hand halten werden, deutet die Nummer dieser XL (1/98) an, daß die Redaktion in anderen Relationen rechnet. Darum nutzen wir auch die erste Ausgabe 'unseres' neuen Jahres dazu, ein kleines Resümee zu ziehen und einmal wohlwollend auf 1997 zurückzublicken. Für die folgenden Seiten haben wir die vergangenen zwölf Magazine statistisch aufbereitet und in appetitliche Häppchen zerlegt. Außerdem durften die Redakteure selber ihre Meinung zum besten geben. Wir hoffen, Euch gefällt – und unterhält – dieser kleine Rückblick und wünschen Euch allen ein fröhliches 1998!

SPIEL DES JAHRES!?

In jeder Ausgabe küren wir ein Spiel des Monats, da liegt der Gedanke nahe, aus diesen Titeln das Spiel des Jahres zu wählen. Aber das wollen wir nicht tun, denn in einem Monat gibt es z. B. fünf Spitzengames (von denen nur eines SdM werden kann), in einem anderen Monat hat ein Spiel gerade eben die Grundvoraussetzungen für den SdM-Titel, und manchmal verdient gar kein Game diese Auszeichnung (siehe 8/97). Trotzdem haben wir einmal alle Mitarbeiter befragt, in welche Reihenfolge sie die gekürten Titel bringen würden. Hier ist das Ergebnis:

1. Tomb Raider II, PSX	(12/97)	2,78
2. Inter. Superstar Soccer 64, N64	(6/97)	2,06
Oddworld – Abe's Oddysey, PSX	(9/97)	2,06
4. V-Rally, PSX	(7/97)	1,94
5. Mario Kart 64, N64	(2/97)	1,52
6. Final Fantasy VII, PSX	(4/97)	1,49
7. Turok – Dinosaur Hunter, N64	(3/97)	1,36
8. Extreme-g, N64	(11/97)	1,08
9. Porsche Challenge, PSX	(5/97)	0,93
10. Formel 1 '97, PSX	(10/97)	0,85
Wayne Gretzky's 3D Hockey, N64	(1/97)	0,85

PS: Die Zahlen ganz rechts (der Index) können (in diesem Fall) theoretisch von 0,73 bis 8,0 gehen und geben die relative Beliebtheit des Spiels an.

Frederic Berg



ALTER: 27
FUNKTION: VOLONTÄR
LIEBLINGSGENRE: JUMP&RUN
LIEBLINGSKONSOLE: N64

DAS GROSSE REIGNIS DES JAHRES WAR DER LÄNGST ÜBERFÄLLIGE EUROPA-LAUNCH DES NINTENDO⁶⁴. NACH ANFÄHGLICHER EUPHORIE MACHTE SICH JEDOCH SCHNELL UNMUT ÜBER DEN FEHLENDEN SOFTWARE-NACHSCHUB BREIT. ZEITGLEICH ERSCHIENEN UNMENGEN VON TITELN FÜR DIE 32-BITTER, ECHTE SOFTWARE-PERLEN GAB ES JEDOCH EHER SELTEN. MEIN PERSÖNLICHES SPIEL DES JAHRES IST GOLDENEYE 007 FÜR DAS N64, DA IN DIESEM FIRST-PERSON-SHOOTER NEBEN EINEM TECHNISCH HOHEN NIVEAU AUCH EINE UNGLAUBLICH DICHT E ATMOSPHÄRE, VIELE INNOVATIONEN UND EIN ANSPRUCHSVOLLES GAMEPLAY GEBOTEN WERDEN. NINTENDO HAT MIT EINER UNGLAUBLICHEN AUFGHOHLJAGD BEINAHE AN DIE VERKAUFSZAHLEN DER PLAYSTATION ANSCHLIESSEN KÖNNEN, WOHINGEGEN DER SATURN ALS VERLIERER IM ABSEITS STEHT. DAS IST SCHADE, ABER SEGA BEREITET SCHON DIE GEGENOFFENSIVE VOR UND MÖCHTE IM NÄCHSTEN JAHR MIT DEM SATURN-NACHFOLGER WIEDER GANZ VORNE MITMISCHEN. ICH DENKE, WIR ALLE KÖNNEN AUF EIN MINDESTENS GENAUSO ERGEBNISREICHES 1998 HOFFEN, WIE ES DAS JAHR 1997 WAR. NEBEN DEM LAUNCH DER SEGA-KONSOLE ERWARTET DIE WELT SCHLIESSLICH AUCH NOCH DAS DISK DRIVE 64 VON NINTENDO, UND WER WEISS DERZEIT SCHON, WELCHES AS SONY NOCH IM ÄRMEL HAT?

Maris ,slimjim' Feldmann



ALTER: 26
FUNKTION: REDAKTEUR
LIEBLINGSGENRE: STRATEGIE
LIEBLINGSKONSOLE: N64

EIN BLICK ZURÜCK AUF 1997 DRÄNGT AUTOMATISCH DAS (UNFREIWILLIGE) ENDE MEINES STUDIUMS UND DAMIT VERBUNDEN MEINEN (WIEDER-)EINSTIEG IN DIE BRANCHE IN MEIN BLICKFELD. NUN HATTE ICH ENDLICH WIEDER ZEIT FÜR MEIN LIEBLINGSHOBBY, UND ES SOLLTE SICH LOHNEN. DAS N64 EROBERTE SICH EINEN AUSREICHENDEN MARKTANTEIL, DER DIE ZUKÜNFTIGE SOFTWARE-ENTWICKLUNG SICHERSTELLT, UND DIE HEERSCHAREN VON PSX-PROGRAMMIERERN LERNTEN ENDLICH, MIT DEM 32-BITTER UMZUGEHEN. SCHADE NUR, DASS DER SATURN VON DER BILDFLÄCHE VERSCHWUNDEN IST, ICH HATTE IHN GERADE LIEBGEWONNEN. ZU MEINEN ABSOLUTEN FAVORITEN DES VERGANGENEN JAHRES GEHÖREN EINERSEITS WAVERACE 64, DA ES DAS RENN-SPIEL MIT DEM PERFEKTESTEN FEELING IST (KLAUS MUSS AUS JAPAN ÜBRIGENS EINE GANZE WAGENLADUNG WAVERACES MIT RUMBLE-PAK-UNTERSTÜTZUNG MITBRINGEN), UND ANDERERSEITS GOLDENEYE 007, DA MIR KEINER DER VIELLEN INDIZIERTEN FIRST-PERSON-SHOOTER SOLCH EINEN SPASS GEBRACHT HAT. ZELDA 64 UND MOTHER 3 STEHEN GANZ OBEN AUF MEINER WUNSCHLISTE UND DAMIT NATÜRLICH AUCH EIN 64DD.

Marco Häntsch



ALTER: 24
FUNKTION: REDAKTEUR
LIEBLINGSGENRE: ACTION
LIEBLINGSKONSOLE: SATURN

DIE EUROPA-PREMIERE DES N64 WAR EIN VOLLER ERFOLG. DANK EINIGER IN IHREM KONZEPT UND IHRER QUALITÄT EINZIGARTIGER TITEL WIE SUPER MARIO 64, WAVE RACE 64 ODER BLAST CORPS HAT ES NINTENDO VERSTANDEN, DIE HERZEN VIELER VIDEOSPIELER ZURÜCKZUERBERN, DIE DEN EINHEITSBREI EWIG GLEICHER RENN- UND KAMPF-SPIELE DER 32-BIT-GENERATION SATT HABEN. EIN IMPULS, DER SICH POSITIV AUF DIE GESAMTE BRANCHE AUSWIRKT UND AUCH ANDERE ENTWICKLER ZU EINER ÜBERLEGTEREN RELEASE-POLITIK ANREGT. ODDWORLD BEISPIELSGEWEISE BELEGTE, DASS ES AUCH ABSEITS AUSGETRAMPelter Pfade NOCH ORIGINELLE SPIELKONZEPTE ZU ENTDECKEN GIBT, UND SPIELE WIE TÜROK UND V-RALLY SIND DER BEWEIS, DASS SICH EIN GROSSER ENTWICKLUNGSAUFWAND LOHNT. BLEIBT ZU HOFFEN, DASS IN ZUKUNFT QUALITÄT UND ORIGINALITÄT WIEDER ALS TUGENDEN IN DER VIDEOSPIELBRANCHE GELTEN.

MEIN LIEBLINGSSPIEL 1997 WAR ISS64, WEIL DIE KONAMI-ENTWICKLER NICHT NUR ETWAS VON FUSSBALL VERSTEHEN, SONDERN AUCH GANZ GENAU WISSEN, WIE MAN SEINE BEGEISTERUNG FÜR DAS RUNDE LEDER IN EIN VIDEO-SPIEL EINBRINGEN KANN.

Marcus 'El Loco' Höfer



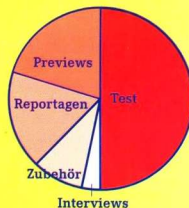
ALTER: UNBEKANNT
FUNKTION: WEBMASTER
LIEBLINGSGENRE: RENN-SPIELE
LIEBLINGSKONSOLE: PLAYSTATION

EIGENTLICH HATTE ICH FÜR 1997 EINE KARRIERE ALS RENNFAHRER GEPLANT. LEIDER WAREN ALLE PLÄTZE IN DER FORMEL 1 BEREITS BESETZT. ALSO MUSSTEN ALTERNATIVEN HER. PC UND PLAYSTATION WAREN DA GENAU DAS RICHTIGE. OB RALLYE, STRASSENRENNEN ODER FANTASY-LIGEN, DIE AUSWAHL AN EXZELLENTE RENN-SPIELN WAR GRÖßER DENN JE. VOR ALLEM AUF DER PLAYSTATION GAB ES FAST MONATLICH NACHSCHUB. DIE SERIE DER HIGHLIGHTS BEGANN IM FRÜHJAHR MIT RAGE RACER, ES FOLGTEN PORSCHE CHALLENGE, V-RALLY, FORMEL 1 '97 UND ALS KRÖNENDER ABSCHLUSS MEIN PERSÖNLICHES SPIEL DES JAHRES TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP. LETZTERES BOT MIR EINEN ADÄQUATEN ERSATZ ZUM FEHLENDEN COCKPITPLATZ IN DER REALITÄT. MIT NEGCOR BEWAFFNET, STÜRZTE ICH MICH WOHNLANG IN DIE STRAPAZEN DER TOURENWAAGENMEISTERSCHAFT, UND MEINE GEISTIGE ABWESENHEIT FÜR AUSSENSTEHENDE HÄTTE ZU ETLICHEN BEINAHE-KATASTROPHEN GEFÜHRT. ZUMINDEST WAR DAS RENNGESCHÄFT SO SPANNEND, DASS MIR NUR WENIG ZEIT FÜR ANDERE GENRES BLIEB. LEDIGLICH TÜROK, GOLDENEYE, SOULBLADE UND FINAL FANTASY VII FANDEN PLATZ IN MEINEM SPIEL-TERMINKALENDER. ENTÄUSCHEND IN 1997 WAR LEIDER DIE QUALITÄT DER MEISTEN N64-GAMES. DOCH ERSTE ANSÄTZE ZU EINER DEUTLICHEN VERBESSERUNG SIND JA BEREITS ABZUSEHEN.

STATISTIKEN

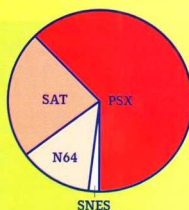
Mal abgesehen von den Rubriken News, Behind the Scenes, Arcade und Editorial sowie Inhalt gab es im vergangenen Jahr ganze 353 Beiträge in neXt Level, die sich wie folgt verteilen:

Beiträge insg.	353	100 %
Test	185	52,4 %
Previews	67	19,0 %
Reportagen	60	17,0 %
Zubehör	33	9,3 %
Interviews	8	2,3 %



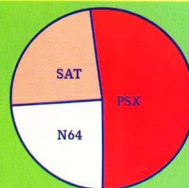
Von allen 185 Tests entfielen die meisten auf die PlayStation. Die genauen Zahlen kann man diesem Diagramm entnehmen.

Test	185	100 %
PSX	114	61,8 %
SAT	41	22,1 %
N64	29	15,6 %
SNES	1	0,5 %



Auch die 67 Previews haben wir nach den Konsolen aufgeschlüsselt.

Previews	67	100 %
PSX	37	55,2 %
SAT	16	23,9 %
N64	14	20,9 %



Der unteren Tabelle kann man die durchschnittliche Wertung entnehmen, die die Spiele eines Systems erhielten. Aber Achtung! Da die neXt Level nur die besten der erhältlichen Spiele testet, fallen die Wertungen natürlich relativ hoch aus.

SNES	85,0
N64	80,7
PSX	78,6
SAT	76,2

JAHRESRÜCKBLICK 1997



Thomas ‚Akido‘ Hellwig



ALTER: 29
FUNKTION: STELLV. CHEFREDAKTEUR
LIEBLINGSGENRE: RENNSPIELE
LIEBLINGSKONSOLE: PLAYSTATION

Interessant ist auch die Verteilung der Genres auf die Tests. Wer hätte gedacht, daß es so viele Kategorien gibt. Dem Diagramm kann man außerdem entnehmen, welche Durchschnittswertung in dem jeweiligen Genre vergeben wurde.

Rennspiel	34	18,4 %	77,2 %
Action	21	11,4 %	78,3 %
Beat 'em Up	20	10,8 %	80,0 %
Sport	19	12,8 %	79,2 %
Shoot 'em Up	18	10,3 %	73,6 %
Action/Strategie	13	7,0 %	80,0 %
Jump&Run	10	5,4 %	77,0 %
Adventure	8	4,3 %	74,4 %
Rollenspiel	7	3,8 %	85,7 %
F. P. Shooter	7	3,8 %	80,7 %
Action/Adv.	7	3,8 %	80,7 %
Action/J&R	5	2,7 %	74,0 %
Strategie	4	2,2 %	80,0 %
Action/Sampler	3	1,6 %	81,7 %
Action/Sport	3	1,6 %	76,7 %
Puzzlespiel	3	1,6 %	88,3 %
J&R/Strategie	2	1,1 %	85,0 %
Action/Rollenspiel	1	0,6 %	75,0 %

Mit der neXT Level 1/97 erschien unsere neunte Ausgabe. Wir hatten uns auf dem schwierigen Markt der Videospielzeitschriften etabliert und bereits in vielen Gesichtspunkten die Nase vorn. Highlight des ersten Halbjahres war natürlich der Deutschland-Release des SNES-Nachfolgers. Besonders spannend – und das sicherlich nicht nur für die Branche – war das Ergebnis der Abverkäufe innerhalb der ersten Wochen. Schliesslich leistete sich Nintendo wieder und wieder kundenunfreundliche Aktionen. Doch der 64-Bitter lief gut an, und die neXT Level fand im Laufe der Zeit immer mehr Zuspruch. Mit dem Cover der letzten Ausgabe des Jahres '97 ‚schockten‘ wir dann Kundschaft und Branche zum Jahreswechsel – natürlich positiv gesehen. Wer auf dem Zeitschriftenmarkt bestehen will, muss Mut zeigen und wie in diesem Fall auch einmal unkonventionell ins Auge stechen. Insgesamt war es ein aufreibendes (arbeitsreiches) Jahr, in dem sich sehr wichtige Dinge im Bereich der Heimkonsolen entwickelt haben.

Neben Destruction Derby 2, Cool Boarders (2), Soul Edge und dem Dauerbrenner Tekken 2 gab es eine ganze Reihe interessanter PSX-Titel, mit denen ich meine freie Zeit versüsste. Als Renn- und Prügelspielfan konnte sich das N64 bei mir privat leider noch nicht gegen Sonys 32-Bitter behaupten.

1998 wird definitiv mindestens ebenso spannend wie das Jahr zuvor. Dafür sorgen das Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen Nintendo und Sony, die Entwicklung neuer Konsolen (Sega und Sony) sowie die zahlreichen Jungpflanzen im Magazin-Dschungel. Ohne unseren Mitstreitern auf die Füße treten zu wollen, bleibt die Hoffnung, dass es sich in einigen Fällen nur um Eintagsfliegen handelt. Wir und damit die neXT Level (natürlich auch unser Nintendo-only-Magazin TOTAL!) bleiben jedenfalls präsent – aktuell, informativ und kompetent wie gewohnt.

Hersteller Anzahl Wertung

Nintendo	12	85,8 %
Squaresoft	4	85,0 %
Laguna	6	81,7 %
Acclaim	10	81,5 %
Lucas Arts	4	81,3 %
Virgin	12	81,3 %
Psygnosis	11	80,5 %
Eidos Int.	4	80,0 %
Namco	3	80,0 %
Sega	20	79,3 %
BMG	6	79,2 %
Konami	12	78,8 %
Capcom	3	78,3 %
Sony	23	77,4 %
Midway	3	76,7 %
GT Interactive	5	76,0 %
Electronic Arts	20	75,3 %
Ocean	3	75,0 %
Interplay	4	62,5 %

Diese Tabelle zeigt, welcher Hersteller wie viele Spiele veröffentlicht hat und welche Durchschnittswertung sie erhielten. Berücksichtigt wurden nur Hersteller mit mindestens drei Veröffentlichungen.

Sandra Alter



ALTER: 29
FUNKTION: STELLV. CHEFREDAKTEURIN
LIEBLINGSGENRE: ACTION
LIEBLINGSKONSOLE: N64

Der Rückblick auf 1997 lässt für die Zukunft doch einige Hoffnungen wach werden. Das Erscheinen des N64 setzte nicht nur einen Meilenstein in der Videospielgeschichte, sondern animierte meiner Meinung nach auch die Konkurrenz, für die PlayStation hochwertigere Titel herzustellen. Games wie Tomb Raider 2 und Porsche Challenge zeigen, was wirklich in Sonys 32-Bitter steckt – und das wird wohl noch lange nicht alles gewesen sein. Dennoch liegen meine Spielefavoriten des vergangenen Jahres eindeutig im 64-Bit-Bereich. Das technisch brillante Super Mario 64 wird wohl im kommenden Jahr höchstens von Nintendo selbst (mit Banjo-Kazooie oder Conkers Quest) zu übertreffen sein. Extreme-G dagegen ist für mich das bisher coolste Spiel auf dem Markt. Im Hinblick auf diese beiden Titel und darauf, dass Big Ns Konsole noch in den Kinderschuhen steckt, dürfen wir Videospieler/innen uns wohl alle auf eine äusserst rosige Zukunft freuen.

Sebastian ‚Schröder‘ Krämer



ALTER: 30
FUNKTION: VOLONTÄR
LIEBLINGSGENRE: ACTION-ADVENTURE
LIEBLINGSKONSOLE: PLAYSTATION

ICH KÖNNTE NICHT GENAU SAGEN, OB ICH MICH MIT JAHRESBEGINN NOCH IN DER GRABSTÄTTE DES QUALOPEC BEFAND ODER DIE ÄNDEN SCHON HINTER MIR GELASSEN HATTE. GEWISS IST, EINE HINLÄNGLICH BEKANNTE ÄRCHÄOLOGIN NAMENS LARA CROFT HINTERLIESS EINEN SOLCH NACHHALTIGEN EINDRUCK, DASS AUCH DIE ZEIT BIS ZUM BEGINN UNSERER ZWEITEN EXPEDITION GEPRÄGT WAR VON DEN ERINNERUNGEN AN DIE ENDOSEN GÄNGE, DIE ICH MIT IHR ALLEIN DURCHSTREIFT HATTE. UM DIESE SCHÖNEN MOMENTE TRAUTER ZWEISAMKEIT WIEDER AUFLEBEN ZU LASSEN, SPIELTE ICH IMMER WIEDER UNSER LIED, DIE MELANCHOLISCHE MELODIE, WELCHE UNS STETS DURCH DAS EINZIGARTIGE ABENTEUER BEGLEITET HATTE. IM SPÄTERBST WAR ES DANN ENDLICH SOWEIT, MISS CROFT ERWARTETE MICH IM REICH DER MITTE, ZU FÜßEN DER GROSSEN MAUER. ICH EILTE, SO SCHNELL ICH KONNTE, VERSCHWENDETE KEINEN GEDANKEN MEHR AN DIE GROSSARTIGEN SPIELE, DIE MIR DIE ZEIT VERKÜRZT HATTEN. SOULBLADE, V-RALLY, ISS 64 UND ABE'S ODDYSSEY, ALL DIES LAG NUN HINTER MIR. VENEDIG, WIR KOMMEN!

P.S. ICH WAR ES NICHT, DER LARA ZUR POLYGONIMPLANTATION GEDRÄNGT HAT!

Klaus-Dieter Hartwig



ALTER: 29
FUNKTION: CHEFREDAKTEUR
LIEBLINGSGENRE: ROLLENSPIELE
LIEBLINGSKONSOLE: N64

DIE VERÖFFENTLICHUNG DES N64 IN '96 (IN JAPAN UND DEN USA) HAT FÜR EINIGEN WIRBEL GESORGT, DOCH NACH EINEM JAHR STELLT SICH LANGSAM DIE ERNÜCHTERUNG EIN: DOCH DER REIZ DES NEUEN IST MITTLERWEILE VERFLOGEN. EINE AUSNAHME BILDET RARES GOLDENEYE 007, DAS NACH ELF JAHREN STILLSTAND IM GENRE DER FIRST-PERSON-SHOOTER ENDLICH EINMAL NEUE AKZENTE SETZTE – DAS WURDE JA AUCH LANGSAM ZEIT. ABGESEHEN DAVON, IST ES SCHON ETWAS TRAUIG, DASS AUSSER NINTENDO/RARE, KONAMI UND ACCLAIM NIEMAND IN DER LAGE ZU SEIN SCHEINT, DIE „DOPPELT SOVIELN BIT“ DES N64 ANSTÄNDIG ZU NUTZEN.

BEI DER PLAYSTATION FIEL VOR ALLEM DER KREATIVE ENGPASS DES EINSTIGEN VORZEIGE-ENTWICKLERS NAMCO UNANGENEHM AUF, ANSONSTEN GAB ES UNZÄHLIGE GUTE, ABER NUR GANZ WENIGE HERAUSRAGENDE TITEL. ZU LETZTGENANNTEN GEHÖRT OHNE ZWEIFEL SQUARES ROLLENSPIEL-EPOS FINAL FANTASY VII, DESSEN EINZIGARTIGE PRÄSENTATION NEUE MASSTÄBE SETZTE. LEIDER BLIEB DABEI DAS GAMEPLAY EIN WENIG AUF DER STRECKE. UND SEGA ... ES IST SCHON RECHT TRAUIG, DASS SEGA RALLY UND VIRTUA FIGHTER 2 SEIT ZWEI JAHREN IMMER NOCH DIE BESTEN SATURN-SPIELE SIND, UND DASS ZWEI HERRVORRAGENDE PC-UMSETZUNGEN AUFGRUND DER NEUEN GESETZGEBUNG DER VORABINDIZIERUNG – UM DAS BÖSE UNWORT ZENSUR ZU VERMEIDEN – ZUM OPFER GEFALLEN SIND.

BEI DEM GANZEN, VON SUPER MARIO 64 AUSGELOSTEN, RUN AUF 3D ENTGEHT OFFENBAR VIELEN ENTWICKLERN, DASS EINE DREIDIMENSIONALE UMGEBUNG, VERBUNDEN MIT VÖLLIGER BEWEGUNGSFREIHEIT (ICH KANN ES NICHT MEHR HÖREN), NOCH LANGE KEIN GUTES SPIEL AUSMACHT. WENN MAN NICHT WIE NINTENDO EIN 20KÖPFIGES TEAM DREI JAHRE AN EINEM SPIEL ARBEITEN LASSEN UND DAMIT DAS NÖTIGE FEINTUNING GEWÄHRLEISTEN KANN, SOLLTE MAN ES LIEBER BLEIBEN LASSEN.

LOOKING FORWARD:

1998 BRINGT ETLICHE INTERESSANTE TITEL. VON DENEN ZELDA 64 UND METAL GEAR SOLID MEINE VOLLE AUFMERKSAMKEIT ERWARTEN DÜRFEN.

Das legendäre
Vampirabenteuer
geht weiter...



Castlevania

Symphony of the night

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



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



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





Bald überholt: das Analogpad ohne Vibrations-Feature

der zweite versuch

Sony startet einen erneuten Versuch, Nintendo mit einem rüttelnden Joypad – im Jargon der Marketingstrategen nennt sich das wohl Force-Feedback-Controller – Paroli zu bieten. Nachdem der erste Versuch Anfang des Jahres scheiterte und die Produktion nach kurzer Zeit wieder eingestellt wurde (inoffiziell, weil die Vibration-Pads zu schadenanfällig waren), kam Ende November in Japan ein brandneues Analogpad mit eingebautem Rumble Pak auf den Markt. Das neue Gerät namens Dual Shock (ca. 50 DM) hat drei Vorteile: 1.) es funktioniert, 2.) es gibt verschieden starke Stufen des Rüttelns, 3.) der Controller liegt zukünftig der Hardware bei. Damit dürfte gewährleistet sein, daß die meisten kommenden Spiele das Rumble-Feature unterstützen. Bislang tun dies nur *Ace Combat 2* (jp), *BallBlazer Champions* (us), *Bushido Blade* (jp), *Rally Cross* (us) und *Tobal 2*. Dual Shock hat ein leicht geändertes Design (die beiden Sticks sind nach außen gewölbt), aber nicht mehr den „grünen“ Modus, d. h. es ist nicht kompatibel mit dem Analog-Joystick (Flightstick).



Der große Weihnachtstitel von Sony Computer Entertainment, *Gran Turismo*, unterstützt als einer der ersten neuen Titel das Dual Shock

Wann das neue Pad bei uns zu haben sein wird, ist noch unklar. Man kann jedoch davon ausgehen, daß Käufer der Zwischenlösung (das „normale“ Analogpad) keine Hoffnung auf kulan- ten Umtausch hegen müssen. ■

sony mit weltpremiere

Öfter mal was Neues: Nach einer Meldung der japanischen Wirtschaftszeitung Nihon Keizai Shinbun kauft Sony PlayStation-Spiele im Wert von „mehreren Millionen Dollar“ aus dem Handel zurück. Sony wolle damit verhindern, daß die „unverkäuflichen“ Spiele zu Dumping-Preisen ver- ramscht werden und der Kunde somit davor be- wahrt wird, falsche Vorstellungen über den Wert der Spiele vermittelt zu bekommen. Eine nicht ganz so blumig formulierte Interpretation der Ak- tion besagt, daß sich Teile des Handels geweigert hätten, neue Spiele ins Angebot aufzunehmen, solange die alten Auswüchse der PlayStation- Software-Schwemme die Regale verstopft. Diese beispiellose Aktion dürfte Sony allerdings

aus der Portokasse finanzieren. Die Prognose für das laufende Geschäftsjahr erwartet eine Ge- winnststeigerung des Konzerns von 20 % gegenüber dem Vorjahr auf ca. 1,5 Milliarden Dollar. Allein 15 bis 20 % des Gesamtgewinns gehen auf das Konto der PlayStation bzw. der dazugehörigen Software.

Ein netter Erfolg, bei dem man sich ein wenig fragt, ob Konsole, Zubehör und Spiele nicht doch ein wenig günstiger angeboten werden könnten. Aber Firmen wie Nintendo, Intel oder Microsoft sind in diesem Punkt auch nicht gerade kunden- freundlicher. ■

party on, wayne

Eidos Interactive veranstaltete im November im Hamburger Mojo Club eine Vernissage rund um die Vorzeige-Videospielheldin Lara Croft. Die aus- gestellten Werke verschiedener (Nachwuchs-) Künstler reichten vom Comic über Airbrush-Art und Gemälde bis hin zu Statue und Kostüm. Sogar eine tanzende Lara per animiertem Compu- tervideo wurde gesichtet. Zu den Gästen zählte neben Presse, Funk und Fernsehen auch der fan- tastische Vierer S.M.U.D.O. (die Synchronstimme von Marco Bartoli), der anhand von *Tomb Raider II* mehrere Stunden unter Beweis stellte, daß er nicht nur deutschen Sprechgesang beherrscht, sondern auch mit dem Joystick umgehen kann.

Sony Computer Entertainment Germany hatte ebenfalls Grund zum Feiern. 1.000.000 verkaufte PlayStations in Deutschland wurden in gebühren- dem Rahmen im Wintergarten des Kongreßhau- ses in Frankfurt gefeiert. In einer amerikanischen Versteigerung wurde unter reger Beteiligung eine goldene PlayStation versteigert, der Erlös von 11.600 DM ging zugunsten der Kinderkrebshilfe. Den Zuschlag erhielt Christian Gloe, Geschäfts- führer von Virgin Interactive Deutschland, der als Publisher von *Resident Evil* auch gleich einen der Awards für beste PSX-Spiele in Empfang nehmen konnte. Weitere Auszeichnungen gingen an Eidos für *Tomb Raider*, an Infogrames/Laguna für *V- Rally* sowie Electronic Arts für *FIFA Soccer*. (Psy- gnosis lief als Sony-Tochter außer Konkurrenz.) ■

the world is square

Trotz des gigantischen Erfolges von *Final Fan- tasy VII* in Japan gerät der Rollenspiel-Gigant der- zeit unter Druck. Die japanische Börsenzeitschrift Nikkei berichtet von Umstrukturierungsmaßnah- men innerhalb des Unternehmens, die den Pro- jektleitern eine größere persönliche Verantwor- tung für die Entwicklungskosten auferlegt, die Sonderzahlungen für Mitarbeiter stark beschnei- det (Bonü nicht mehr abhängig von verkauften Ein- heiten, sondern vom Reingewinn) und vor allem die Schließung zweier Entwicklungsabteilungen (von insgesamt zehn) zur Folge hat. ■

Offenbar gelang es Psygnosis nicht, die Lizenzprobleme mit FIA und FOA bezüglich *Formel 1 '97* für die PlayStation (vgl. XL 12/97) kurzfris- tig zu lösen. Sony mußte die be- reits ausgelieferten und noch nicht verkauften CDs aus dem Handel zurückrufen. Bislang gibt es noch keine geänderte Version und damit keine Lösung für das rechtliche Problem. Besonderen Sammlerwert wird das Spiel allerdings nicht bekommen: Der größte Teil der 700.000 in Europa ausgelieferten CDs wurde innerhalb der ersten Tage durchverkauft – eine Stück- zahl, von der andere Hersteller nur träumen können.



Die PlayStation Nr. 1.000.000 wird gebührend gefeiert



Wild Thing

MISCHIEF MAKERS™

Jump n' Run im All. Professor Theo ist entführt worden, und Du mußt ihn befreien. Starte Deinen Düsenantrieb! Ein Abenteuer mit über 50 Level auf dem Planeten Clancer wartet auf Dich. Boxende Feuerdrachen versperren Dir den Weg. Quetschende Mech-Dinosaurier machen Dir das Leben zur Hölle. Doch Du bist gut vorbereitet. Mit Sprungfedern und zeitgezündeten Bomben hältst Du dagegen. Ist ne echt wilde Sache, dieses Spiel. Mit batteriegestütztem Speicher. Exklusiv für Nintendo 64.

NINTENDO 64



Nintendo®

The New Dimension of Fun

DEUTSCHE
VERBANDSPEZIALIST

ES-AWARD-AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERKÄNDLER 1996
AUF DER ENNA-MESSE IN INNRHABERG



THEO KRANZ VERSAND



Besuchen Sie auch unsere Läden in Würzburg & Passau:

Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg • Bahnhofstraße 28, 94032 Passau



299,-



DE VERSION, 2 CONTROLLER
+ MEMORY CARD

323,-



DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD
AV-KABEL - AV SCART ADAPTER

299,-

Playstation

- SONY PLAYSTATION 289,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
SCART-KABEL UND DEMO-CD
- SONY PLAYSTATION VALUE PACK 323,-
- WIE OBEN, + ZWITEM CONTROLLER +
MEMORY CARD
- CONTROL PAD ORIG. 44,-
- ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL 59,-
- ANTENNENKABEL 39,-
- GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL 84,-
- HYPERBLASTER PISTOLE 59,-
- SENKAD MAD CATZ (inkl. PEDALE) 119,-
- MOUSE INKL. MOUSEPAD 59,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIGINAL 39,-
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,-
- NAMCO NECCON PAD 89,-
- AGE'S ODYSSEY - ODDWORLD 89,-
- ACE COMBAT 2 89,-
- ACTUA SOCCER 2 89,-
- ACTUA TENNIS 89,-
- AIR RACE 99,-
- AGENT ARMSTRONG 84,-
- ARK OF TIME 74,-
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 79,-
- AUTO DESTRUCT (DEZ) 84,-
- AYRTON SENNA KART 2 (JAN) 84,-
- BAPHOMETS FLUCH 2 (DEZ) 89,-
- BLOODY ROAD (BEAST) (JAN) 84,-
- BROKEN HELIX 99,-
- BUBBLE BOBBLE 2 79,-
- BUG RIDERS 84,-
- BUSHIDO BLADE (JAN) 109,-
- BUST A MOVE 3 59,-
- CART INDY CAR (DEZ) 89,-

- COLONY WARS 89,-
- COMMAND & CONQUER 2 (DEZ) 99,-
- COOL BOARDERS 2 (JAN) 109,-
- COURIER CRISIS 89,-



CRASH BANDICOOT 2 (PS) 89,-

- CRASH BANDICOOT 2 (DEZ) 89,-
- CROC 89,-
- DEATHTRAP DUNGEON (JAN) 89,-
- DEVIL'S DECEPTION 84,-
- DISC WORLD 2 89,-
- DREAMS (JAN) 89,-
- DYNASTY WARRIORS 89,-
- EVERYBODY'S GOLF (DEZ) 79,-



FINAL FANTASY VII (PS) 109,-

- EXPLOSIVE RACING 89,-
- FIFA SOCCER 98 WM QUALIFIKAT. 89,-
- FIGHTING FORCE 99,-
- FINAL FANTASY VII 109,-



G-POLICE (PS) 109,-

- FORMULA KARTS 99,-
- FROGGER 89,-
- G-POLICE 109,-
- GRAND THEFT AUTO (DEZ) 89,-
- HEAVEN'S GATE 79,-
- HERCULES ADVENTURE 89,-
- JERSEY DEVIL 94,-
- JUDGE DREDD 89,-
- KURUSHIL 84,-
- MADDEN NFL 98 89,-
- MAGIC THE GATHERING 89,-
- MARVEL SUPER HEROES 89,-



JERSEY DEVIL (PS) 94,-

- MASS DESTRUCTION 84,-
- MEGA MAN 8 (FEB) 89,-
- MDK 89,-
- MICRO MACHINES V3 79,-
- MIDNIGHT RUN 99,-
- MONOPOLY 89,-
- MOTO RACER 89,-
- MOTOR MASH (NOV) 89,-
- MUSEUM PIECE VOL. 2-5 109,-
- MYST 2 - RIVEN (DEZ) 94,-
- NASCAR '98 89,-
- NBA LIVE '98 89,-
- NBA HANGTIME 99,-
- NFL QUARTERBACK CLUB '98 (NOV) 84,-
- NHL '98 89,-
- NHL BREAKAWAY 84,-
- NHL OPEN ICE 99,-
- NHL POWERPLAY HOCKEY '98 (DEZ) 84,-
- NIGHTMARE CREATURES (JAN) 89,-
- NOTE 84,-
- NUCLEAR STRIKE 89,-
- OVERBOARD 89,-



PANDEMONIUM 2 (PS) 84,-

- PANDEMONIUM 2 84,-
- PANZER GENERAL 2 89,-
- PARAPPA THE RAPPER 79,-
- PAX CORPUS 89,-
- PITFALL 3D (DEZ) 89,-
- PGA TOUR '98 89,-
- POWERSLIDE 89,-
- POWER SOCCER 2 (DEZ) 89,-



RESIDENT EVIL D.C. (PS) 84,-



BLOODY ROAD (PS) 84,-



TOMB RAIDER 2 (PS) 99,-



DYNASTY WARRIORS (PS) 89,-

- CASTLEVANIA 94,-
- CLOCK TOWER (JAN) 99,-



COMMAND & CONQUER 2 99,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWUNSCHT
Fax 0931/571602

ZUSÄTZLICHE WEIHNACHTS-BESTELL-HOTLINES ... ZUSÄTZLICHE WEIHNACHTS-BESTELL-HOTLINES ..

0180 52 11 844 ... 0931 5

09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

JETZT NEU!



SCHELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VER

UNSER BESONDERER **SCHELL-SERVICE**: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN Sogar PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN **VORBESTELL-SERVICE**: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZÄHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG. DIE **NACHLIEFERUNG** ERFOLGT PORTOFREI. **BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR**. FÖRDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEN (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKLUMSCHLAG (DIN 1,5) AN!



RAPID RACER	89,-
RAMPAGE WORLD TOUR	74,-
RESIDENT EVIL DIRECT, CUT	84,-
RISIKO	89,-
ROCK N ROLL RACING 2	89,-
ROSCO MCQUEEN	89,-
SHADOW MASTER (DEZ)	89,-
STREETFIGHTER EX PLUS	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMP.	94,-
SUPERSONIC RACERS 2XS	94,-
THEME HOSPITAL (DEZ)	89,-
TENNIS ARENA	89,-
TEST DRIVE 4	89,-
TETRIS PLUS	79,-
TIGER SHARK	69,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	139,-



TOCA TOURING CAR CHAMP.	99,-
TOMB RAIDER 2	99,-
SPIELEBERATER TOMB R. 2 ORIG	29,-
TOSHINDEN 3	89,-
TOTAL DRIVING	84,-
V RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
WARCRAFT II	89,-
WCW VS THE WORLD	99,-
WRECKING CREW (JAN)	99,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM (DEZ)	84,-
YOUNGBLOOD (JAN)	89,-
Z (DEZ)	79,-

DISCWORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S	109,-
FIFA '98 WM-QUALIFIK. (DEZ)	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FORMULA KARTS	89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD	89,-
LAST BRONX	89,-
MADDEN NFL '98	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
MAXIMUM FORCE	74,-
NASCAR '98 (DEZ)	89,-
NBA LIVE '98	89,-
NBA ACTION '98 (DEZ)	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL '98 (DEZ)	89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY '98	89,-
RESIDENT EVIL	99,-
SEGA TOURING CAR	89,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC JAM	89,-
SONIC THE HEDGEHOG	89,-
STEEL SLOPE SLIDERS (JAN)	94,-
TETRIS PLUS	79,-
WARGAME II	89,-
WINTER HEAT (JAN)	99,-
WORLDWIDE SOCCER '98	89,-



TOCA TOURING CAR CHAMP.	99,-
TOMB RAIDER 2	99,-
SPIELEBERATER TOMB R. 2 ORIG	29,-
TOSHINDEN 3	89,-
TOTAL DRIVING	84,-
V RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
WARCRAFT II	89,-
WCW VS THE WORLD	99,-
WRECKING CREW (JAN)	99,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM (DEZ)	84,-
YOUNGBLOOD (JAN)	89,-
Z (DEZ)	79,-



MDK (PS) 89,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIK. (DEZ) 134,-
F1 POLE POSITION 64 149,-



FIFA 98 (PS/SAT) 89,- (NG4) 134,-

GOEMON	149,-
HEXEN 64	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LIMBORGHINI 64	149,-
WAT WARS - RUMBLE PAK	139,-
NAGANO WINTER OLYM. (JAN)	144,-
NBA PRO '98 (JAN)	139,-
MADDEN 64 (DEZ)	134,-



Grand Theft Auto (PS) 89,- Fighting Force (PS/SAT) 89,-
PGA Tour 98 (PS) 89,- NHL 98 (PS/SAT) 89,-

MARIO KART 64	89,-
MISCHIEF MAKERS	89,-
MULTI RACING CHAMPIONSH	139,-
NFL QUARTERBACK CLUB '98	139,-
SAN FRANCISCO RUSH	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
TOP GEAR RALLY	139,-
WCW WRESTLING	139,-



Z (PS) 79,- (SAT) 89,- Extreme G (NG4) 144,-
Top Gear Rally (NG4) 139,- Clayfighter 63 1/2 (NG4) 144,-

Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET	299,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CD'S, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE	
„DAS SPIEL“ SOVIET STRIKE	
MEGA SET	333,-
WIP. MAXI SET - STORY OF THOR 2	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG 19,-	
ENKARD MAD CATZ (inkl. Bedienh.) 119,-	
GAME BUSTER SCHUMMELMOD. 79,-	
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	59,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ASSAULT RIGGS	69,-
ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (JAN)	99,-
BATTLE SPORT	84,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
BUST A MOVE 3	84,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROC (DEZ)	89,-



DISCWORLD 2 (PS) 89,- (SA) 84,-

Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
DT. VERSION INK. CONT. PAD UND AV. / SCART-KABEL	
CONTROL PAD - ORIG.	54,-
„ROT GRÜN BLAU GELB SCHWARZ, GRAU“	
MADCATZ ENKARD NEW VIBE 119,-	
INKL. PEDALEN, MEMORY CARD-EINSCHUB UND RUMBLE-FUNKTION	
GAME BUSTER	109,-
GAME KILLER - SCHUMMELMOD. 69,-	
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 4 MEG	79,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBER MAN 64	89,-
CHAMALEON TWIST	134,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	144,-
DARK RIFTER	134,-
DIDDY KONG RACING	89,-
EXTREME G	144,-



DIDDY KONG RACING 89,-

Sega Saturn

ACTUA GOLF	14,-
ALONE IN THE DARK 2	19,-
AMOK	39,-
BAKU BAKU ANIMAL	49,-
BATTLE STATIONS	39,-
CROW - CITY OF ANGELS	29,-
D	14,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL	39,-
FEAR SOCCER '97	49,-
GHEN WAR	29,-
HARDCORE 4x4	39,-
IRONMAN X/O MANOWAR	14,-
KING OF FIGHT-'S '95 (INKL. MOD.)	69,-
MYSTARIA	49,-
NBA JAM EXTREME	39,-
NBA LIVE 97	39,-
NFL QUARTERBACK CLUB	39,-
NHL '97	39,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,-
PANZER DRAGON 2	59,-
PARODIUS DELUXE	29,-
PGA TOUR 97	39,-
PRIMAL RAGE	39,-
ROAD RASH	39,-
SEGA RALLY	69,-
SHINOBI X	39,-
SOVIET STRIKE	39,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	39,-
STORY OF THOR 2	39,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	39,-
SWAGMAN	39,-
TOMB RAIDER	69,-
VIRTUA FIGHTER 2	59,-
WWF IN YOUR HOUSE	29,-

Playstation

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
CARNAGE HEART	79,-
CONTRA - LEGACY OF WAR	59,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM	49,-
EXHUMED	59,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT.	49,-
INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM	44,-
KONAMI OPEN GOLF	44,-
NBA JAM EXTREME	39,-
NHL 97	49,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SAMPAKS EXTREME TENNIS	54,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM (JAN)	49,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM	49,-
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
WORMS - PLATINUM	44,-

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL	39,-
POCKET MAX	
DT. (HUND)	39,-
REXI - DT. (HUND)	29,-

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 ZGL NN-CGB.

ZUSÄTZLICHE WEIHNACHTS-BESTELL-HOTLINES ... ZUSÄTZLICHE WEIHNACHTS-BESTELL-HOTLINES ...

7 16 01 ... 0931 35 45 20

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

Vom Render-Modell zum Adventure-Star

Rechenroutinen und Kollisionskästen: „Abe“-Vater Lorne Lanning verrät uns, was Render-Aliens und fiesen Fabrikbossen durch die Render-Rübe geht.



Die Vaterfreuden stehen Lorne Lanning ins Gesicht geschrieben



ABES EVOLUTION, FOLGE 2

It's A.L.I.V.E.!

Die „Oddworld Inhabitants“ sind nicht nur putzmunter und rundum in 3D berechnet, sondern außerdem spring-legendig: Derweil die meisten anderen Adventure-Bewohner konsequent von einem Bildschirmpunkt zum nächsten marschieren, immer denselben Kursen folgen und brav die Aktionen der Spielfigur abwarten, sind Abes Gegner auf Zack – und obendrein sehr selbständig. Ob Slig, Slog, klebriger Paramite oder kreischender Scrab, jede Kreatur grübelt, brütet und heckt ihre eigenen, hundsgetriebenen Taktiken aus, um dem Helden den Ausflug in die Freiheit zu vermissen. Damit dem gewitzten Abenteurer zwischen Lorne Lannings obskuren Monstern nicht langweilig wird, haben die kalifornischen Entwickler jeder Rasse unterschiedliche Gehirne eingepflanzt. Die Zutaten computergesteuerter Gehirnschirurgie: Spezies-spezifische Ereignistabellen, Datendiagramme und jede Menge Zahlenkolonnen. Das klingt zwar nicht sonderlich spannend, ist aber aufregender als jede Abe-Skizze und für die Entwickler oft herausfordernder als so manche Render-Organie. Wir verdeutlichen an einem simplen Beispiel, wie's gemacht wird: Bahn frei für den sabbernden Wachhund Slog!

Wunder des Lebens

So ein Slog führt ein echtes Hundeleben: Wenn er nicht gerade Mudokon-Knochen apportiert, steht er hechelnd in der Gegend herum, knurrt erbärmlich mit allen sieben Mägen und lauert. Erst wenn ein unbescholtener Mudokon-Sklave vorbeilauscht, kommt Leben in die Slog-Knochen: Erscheint Abe auf der Bildfläche, zuckt ein ganzes Archiv von Daten durch das Hundehirn und erfüllt die bezahnte Bestie mit eigenständigem Leben. Nicht nur der künstliche IQ einer Kreatur entscheidet, ob sie den Mudokon unbefleht passieren lässt oder Abe fachgerecht in seine Bestandteile zerlegt.

Egal, ob cleverer Diplom-Killer oder dumpfe Render-Töhle: Jede Figur ist ein Individuum und hängt ihren eigenen Gedanken nach, besonders dann, wenn – frech wie Oskar – ein knochiger Bursche mit zugesteppter Frosch-Schnute vorbeimarschiert. Über die Aktionen von Slog und seinen Artgenossen entscheiden Programmroutinen, nach einem übersichtlichen „Flußdiagramm“ entworfen. Das ist verästelt wie ein Baum und führt Zweig für Zweig zu unterschied-

lichen Resultaten. Welcher Ast gekappt und welcher als maßgeblich eingestuft wird, ist von den Aktionen und dem Oberstübchen des Widersachers abhängig. Ist Abe bereits in Schnupperweite, reizen die Aktionen des Mudokons das empfindliche Monstergemüt bis aufs Blut oder motiviert Abes Verlegenheitsgrinsen den Slog bestenfalls zu einem müden Winseln. Entscheidend sind Faktoren wie Entfernung zum Gegner, Bewegungsmotorik des Helden und die Sinnesschärfe des Wachhundes. Bezifferte Attribute für jeden Oddworld-Bewohner

gliedern den Sachverhalt in computerverdauliche Daten auf. Ist die Hungervariable des Slogs größer als seine Vorsicht, oder gewinnt die Attributliste „Verhalten“ diesmal die Oberhand? Für ein clever strukturiertes Programm ist diese Aufgabenstellung simpel. Jeder noch so klitzekleine Wert erfüllt seinen Zweck, wird abgefragt, durch die Datenmangel gedreht, mit anderen Daten verglichen und in für den Slog verdauliche Impulse zerlegt. Mollucks Schoßhund bellt, fletscht die Zähne und entscheidet kurzherd: Heute steht Mudokonfleisch

auf der Speisekarte. So weit, so gut, Waldi hat einen Entschluß gefaßt, aber der allein bringt noch keinen Abe auf den Tisch. Damit im fertigen Spiel ein geifernder, kläffender Köter durch die Szenerie flitzt, müssen Oddworlds Programmierer den Slog zunächst mit Animations- und Kollisionsroutinen koppeln. Zunächst wird das





INTERVIEW

neXt Level hat sich mit Lorne Lanning zum Online-Chat getroffen und Abes geistigen Vater ins Kreuzverhör genommen. Wie hat sich sein liebster Sproß so gesund entwickelt und vor allem, wie geht's weiter? *Abe's Oddyssey* ist der Auftakt zur vierteiligen *Oddworld*-Serie und ein ungewöhnliches Stück Design-Handwerk. Wie gehen die *Oddworld* Inhabitants aus Kalifornien ihr Erfolgsrezept an?

fertige 3D-Modell in Bewegung gesetzt und die Animationen in einzelne Bilder zerlegt. *Oddworlds* Animatoren setzen die einzelnen Schnappschüsse hintereinander, anschließend werden die Einzelbilder per Programmroutine abgerufen und als Animation in die Hintergrundszenerie gezaubert – wie im Trickfilm.

Aber was, wenn Slog den Helden anfallt? Bis jetzt sind nur Reaktion und eine Animationssequenz vorhanden, aber wie wirkt sich das Scharmützel aufs Spielgeschehen aus? Ein eigens für diesen Zweck entwickeltes Programm sorgt in



diesem Fall für die richtige Darstellung: Jede Figur und jedes Hintergrundobjekt aus dem Level-Editor wird mit einem Koordinatenraster überspannt. Stoßen die Kollisionskästen von zwei Objekten oder Figuren zusammen, forschen die Routinen nach den zuständigen Platzhaltern und dem nächsten Ereignis. Figur A ist gegen Hintergrundobjekt B gerannt? Kein Problem, die nächste Animationsfolge wird aus dem Datenarchiv gegraben, und man sieht zu, wie Abe auf die Nase fällt. ■

Akte Oddworld: Lorne Lanning packt aus

XL: In der neXt-Level-Ausgabe 9/97 hast Du uns schon verraten, daß Du aus Hollywoods Special-Effects-Branche kommst – aber was hast Du genau gemacht?

LL: Ich habe mehrere Jahre als Computeranimierer für Werbespots, Filme und Freizeitpark-Attraktionen gearbeitet. Schließlich wurde ich kreativer Projektleiter für spezielle Projekte der „Rhythm & Hues“-Studios in Hollywood. Über die einzelnen Projekte rede ich nur ungerne – zumal ich mit den Ergebnissen nie richtig zufrieden war, auch wenn einige mit Preisen ausgezeichnet worden sind. Die Arbeit für die großen Filmstudios und die Anzeigenagenturen hat mir nie besonders gelegen.

XL: Wie kommst Du in die Stimmung, um neue Konzepte zu entwerfen, um sie beeinflussen Deine eigenen Phantasien die Arbeit Deiner Künstler? Setzt Du Dich noch selber an Zeichenbrett oder Render-Programm?

LL: Ich bin immer in der Stimmung, um zu träumen und phantastische Dinge zu konzipieren. Ich habe auch oft irgendwelche

Probleme, weil ich zu träumt und mit meinen Gedanken meist woanders bin. Urlaub ist für mich sinnlos: Auch an meinen freien Tagen denke ich immer nur an die ganzen coolen Dinge, die ich kreieren will.

Immerhin bin ich Regisseur – was bedeutet, daß die grundlegende Vision von mir kommen muß, damit alle Teams (Programmierung, Computergrafik, Kolorierung usw.) auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten und niemand vom Weg abkommt. Früher habe ich auch Design-Arbeit übernommen, aber in den vergangenen drei Jahren habe ich dazu keine Zeit mehr gehabt. Ein großer Designer bringt viele Stunden vor einem Zeichenbrett und darf sich nur auf seine Aufgabe konzentrieren. Ich dagegen kümmere mich um alle Aspekte der Produktion. Hätte ich mich auch noch dem Design gewidmet, wären qualitative Kompromisse unabdingbar gewesen. Damit könnte ich niemals leben! Also engagiere und dirigiere ich Spitzenkräfte, die sich ganz einer Aufgabe widmen können. Ich neige dazu, jeden Mitarbeiter bis zur Grenze zu belasten – egal, ob es ein Designer, Animateur oder Programmierer ist. Wirklich gute Leute lieben es, herausgefordert zu werden. Ich fordere ihre Fachkompetenz intensiver, als es ihnen selber möglich ist. Außerdem ist es bei Top-Leuten wichtig, daß man ihren



Die Schönen und der häßliche Mudokon – eine ungewöhnliche Mischung

Respekt und ihr Vertrauen gewinnt.

XL: Gab es zuerst die Welt oder den Helden?

LL: Beide wurden parallel entwickelt. Ich schreibe schon lange Geschichten, und im Laufe

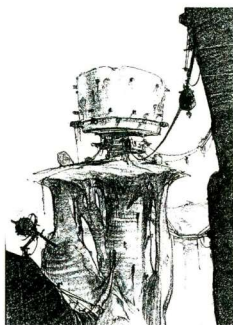
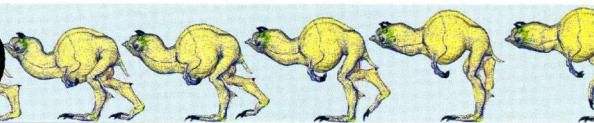
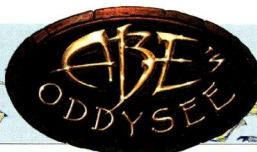
der Jahre sind die Stories zusammengewachsen. Meine Vorliebe galt immer Phantasiewelten und ihren skurrilen Antihelden. Diese Geschichten wurden zum Fundament für unser „Oddworld“-Universum, und ihre Charaktere wurden zu den „Oddworld Inhabitants“ (Oddworld-Bewohner).

XL: Wenn Du Abe heute in die Augen schaust – siehst Du dann dem großartigen Ergebnis Trotz noch Dinge, mit denen Du nicht so ganz zufrieden bist?



LL: Klar! Man wünscht sich immer mehr Zeit, um seine Arbeit noch zu verbessern, und man ist immer frustriert, wenn ein Projekt vollendet ist. Während ein Titel entwickelt wird, sieht man nie die großartigen Errungenschaften, nur die Fehler.

XL: Wie ist der Charakter Abe entstanden, per Zufall, nackter Intuition oder harter Designarbeit?



LL: All das trifft zu. Sowohl der Held als auch die Fieslinge wurden ziemlich ähnlich entwickelt. Zunächst gibt es für jede Figur ein Charakterkonzept, dazu gehören Vorlieben, Motivationen und Ziele des Wesens. Danach kommt die optische Gestaltung. Der psychologische Hintergrund einer Figur gibt den Grafikern zwar eine ungefähre Richtlinie vor, aber gelegentlich geht diese Reihenfolge nach hinten los – und das Resultat ist etwas völlig Bizarres.

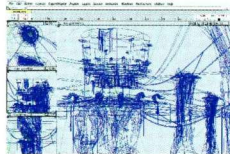
XL: Abe ist nicht nur bildhübsch und smart, er hat sogar magisches

Talent. Wie bist Du auf die „Chanting“-Idee gekommen? Haben Dich reale Kulturen (wie etwa die indische) inspiriert?

LL: Astrale Projektion und Besessenheit waren schon immer faszinierende Themen. Wir entscheiden uns, daran zu glauben oder nicht. *Abe's Oddysee* wurde tatsächlich von mystischen Konzepten, Kulturen und primitiver Mythologie inspiriert. Ich habe mich für solche Charaktere und Kulturen entschieden, weil ich sie noch immer für weise Underdogmen unserer Welt halte. Das Problem: Derweil unsere Welt der Wissenschaft noch immer ziemlich primitiv ist, haben es diese Kulturen bislang schwer, ihren Glauben gegenüber Skeptikern zu behaupten. Also erklärt man sie für rückständig. Ist doch interessant, daß Hunderte von Jahren der modernen Medizin schließlich bewiesen haben, daß man im antiken China sehr wohl wußte, wovon man redete ...

Um auf Abes Chanten zurückzukommen: Der größte Antrieb für uns, Abe chanten und mit seinem Geist Gegner übernehmen zu lassen, entstand aus einem Entwick-

lungsproblem. Wir wollten ein Spiel kreieren, in dem der Held denken, aber nicht zwangsläufig schießen muß. Also wollten wir unserem Hauptcharakter keine Kanone in die Hand drücken. Trotzdem sollte Abe gelegentlich zur Wumme greifen können, ohne den Spieler dadurch zu verärgern, daß wir sie ihm ein paar Minuten später wieder wegnehmen. Die Lösung: Abe übernimmt einen Slig und mit ihm auch seine Waffe. Verläßt Abes Geist die Kreatur wieder, hat der Spieler kein Gewehr mehr, fühlt sich aber trotzdem nicht um ein Ausrüstungsobjekt betrogen. Man kann auf die Tante unterschiedlicher Wesen

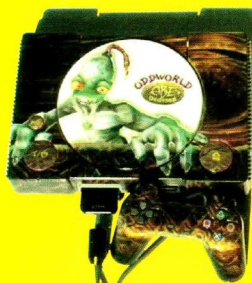


zurückgreifen, ohne den zentralen Helden dabei aus den Augen zu verlieren. Für zukünftige *Oddworld*-Abenteuer wollen wir die Übernahme von Feinden noch weiter ausbauen.

XL: Irgendwelche Tips für angehende Grafiker und Design-Talente? Wie können sie in der Branche Fuß fassen?

LL: Der beste Rat, den ich ihnen mitgeben kann: Arbeit sehr, sehr hart und vergeßt euer Privatleben. Die meisten Leute können sich einfach nicht vorstellen, wieviel Arbeit in einem gut spielbaren und ambitionierten Projekt steckt. Jemanden zur Arbeit anzutreiben, kann manchmal ein Alptraum sein, und zunehmende Erfahrung macht es auch nicht leichter. Wenn ihr da rausgeht und Leuten eure Arbeiten vorlegt, können die leicht einschätzen, ob ihr mit Herz bei der Sache gewesen seid. Was immer ihr entwerfen soll, ihr müßt es wirklich lieben, mit Leib und Seele dahinterstehen und eure Qualitätsansprüche niemals runterschrauben. Das ist oft quälend und dauert viele Jahre, aber wenn ihr euch nicht entmutigen laßt, zahlen sich eure Mühen vielleicht eines Tages aus ...

XL: Vielen Dank für dieses Interview.



GT Interactive spendiert eine Luxusreise nach Indien!

Auf zum Endspurt! In der vorliegenden Ausgabe sind die noch fehlenden acht Abes samt Lösungsbuchstaben versteckt. Zusammen mit den Abes aus den beiden vergangenen Ausgaben ergibt sich der von neXt Level gesuchte Lösungsspruch, und die Indienreise im Wert von 7.000 DM rückt endlich in greifbare Nähe. Viel Glück beim Suchen!

Was ist zu tun?

Jede der gesuchten Figuren ist mit einer Zahl und einem Buchstaben versehen. Die Zahl zeigt Euch das Lösungskästchen an, in das der entsprechende Buchstabe eingetragen werden muß. Alle Buchstaben zusammen ergeben den von uns gesuchten Lösungsspruch, den Ihr auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben und an folgende Adresse senden müßt:

neXt Level
Stichwort: Oddworld
Friedensalle 41

22765 Hamburg

Der Einsendeschluß ist der 12.1.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma GT Interactive sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen.

1. Preis:

eine vierzehntägige Reise durch Indien für zwei Personen im Wert von 7.000 DM

2.+3. Preis:

je eine gearbrushte PlayStation (mit *Oddworld*-Motiv)
je eine *Oddworld – Abe's Oddysee*-Spiele-CD,
je ein *Oddworld*-T-Shirt

4.–7. Preis:

je eine *Oddworld – Abe's Oddysee*-Spiele-CD,
je ein *Oddworld*-T-Shirt

8.–15. Preis:

je ein *Oddworld*-T-Shirt

Pandemonium 2™



BMG
INTERACTIVE

NEXT LEVEL



Miss Januar

neXt Level







Steckbrief Miss Januar

Nikki!

Oberweite: 92 cm

Taille: 60 cm

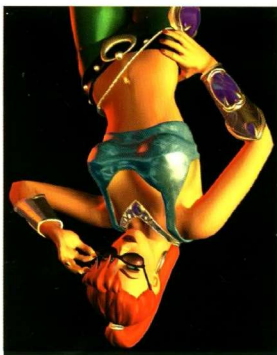
Hüfte: 90 cm

Größe: 180 cm

Gewicht: 58 Kilo

Geburtsdatum: 22. April 1974

Wohnort: auf Lyr



Job: Als typisches Einzelkind bin ich von meinen Eltern natürlich sehr verwöhnt worden. Leider starb mein Vater sehr früh, so daß ich allein bei meiner Mutter aufwuchs. Sie ist eine sehr belebte Frau und versteht es, durch ihre gelassenen Kräfte kranke Menschen zu heilen. Mein Vater wurde auf dem gesamten Planeten Lyr wegen seiner magischen Fähigkeiten geradezu verehrt. Eigentlich lag es sehr nahe, in die Fußstapfen meines Vaters zu treten. Doch letztlich kam es anders, und ich entdeckte durch puren Zufall und aus reiner Langeweile meine übernatürliche Begabung ... Während meiner ersten Experimente lernte ich den Höflichen Fargus kennen. Wir verstanden uns auf Anhieb sehr gut und schritten fortan gemeinsam durchs Leben. Wir trieben allerhand Schabernack in unseren Jugendjahren. Einmal ging es fast schief, und wir hätten beinahe eine ganze Stadt auf dem Gewissen gehabt. Aber das wissen echte Videocap-Fans ja, schließlich diente dieser Fauxpas als Vorlage für „Pandemonium“, Zwischenseitenstück habe ich viel dazugelernt und kenne mich bestens im Bereich der Magie aus. Dies konnte ich in „Pandemonium 2“ unter Beweis stellen. Ich denke, mein Vater wäre heute stolz auf mich ...

Freizeit: Bei mir sind Bery und Hobby eins und somit gleichbedeutend mit Freizeit. Wenn ich aber völlig abschalten möchte, dann schnappe ich mir gern mal ein Videocap.

Männer: Selbstverständlich gefallen mir gutaussehende Männer. Von größerer Bedeutung ist es allerdings, daß „er“ etwas Besonderes hat — ein „Typ“ ist. So wie Fargus, wenn er völlig durchgeknallt seine Scherze treibt und eine gewisse Portion Wahnsinn in seinen Augen zu erkennen ist ...



Nikki!





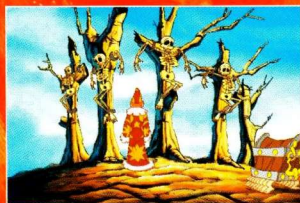
**DAS PROBLEM BEI
PAUSCHALREISEN IST ...**



**DASS DIE DORTIGEN BASARE
VERWIRREND -**



**DIE ÖFFENTLICHEN
VERKEHRSMITTEL PRIMITIV
SIND -**



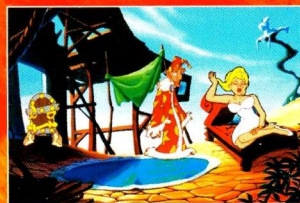
**UND DIE EINHEIMISCHEN NUR
'RUMHÄNGEN.**



**VON DEN COCKTAILS
BEKOMMT MAN
KOPFSCHMERZEN.**



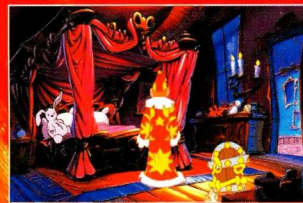
UND DAS ESSEN IST SCHLECHT.



**DANN TRIFFST DU EINE HEISSE
BRAUT.**



**DU LÄSST DEINE MAGIE
SPIELEN.**



**UND DIE SACHE SIEHT
VIELVERSPECHEND AUS.**



BIS IHR VATER AUFTAUCHT.



MIT EINEM ALTEN FREUND !



**"...zum Totlachen...die Story ist ungemein witzig, die eingebauten Rätsel teilweise absolute
Spitzenklasse...in deutsch vertont ist Discworld 2 einfach hörenswert"**

Megafun 84%



DISCWORLD® II

VERMUTLICH VERMISST...!?

<http://www.psygnosis.com>

Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks of Psygnosis Ltd. © 1996 Perfect Entertainment Ltd.

Any and all original and/or distinctive characters, features likenesses and elements appearing in the Discworld series on which this product is based are trademarks and © Terry and Lynne Pratchett. "Discworld" is a trademark registered by Terry David John Pratchett.

and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Spice World



System: PSX Hersteller: SCEE Entwickler: In-house Erhältlich: ab Januar



Sind sie nicht süß, die Multi-millionäre aus Großbritannien?

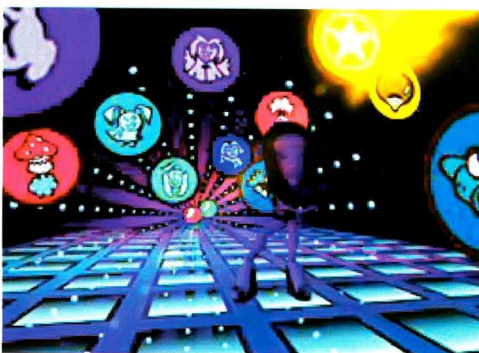


Posh muß in diesem Subgame hüpfen, etwas unter ihrer Würde



Geri (Ginger Spice) sieht als Cartoon am besten aus

BALD IST ES SO-WEIT: THE SPICE GIRLS AT YOUR DISPOSAL



Sony hat als Zielgruppe für dieses interaktive Musikprogramm eigentlich spielerunfähre Mädchen zwischen acht und 15 im Visier, trotzdem ist die Wahrscheinlichkeit nicht gering, daß 15-20-jährige Jungs die größte Käufergruppe ausmachen werden. Die völlige Abwesenheit eines Zeitlimits oder Punktekontos wird wohl keinen Spice-Fan davon abhalten, die fünf Hitsongs (Wannabe, Say You'll Be There, Who Do You Think You Are, Step To Me, Spice Up Your Life) neu abzusuchen, die 30-Minuten-Videos (teilweise nie gesehene, exklusive Szenen) rauf und runter zu schauen sowie den fünf Mädels neue Tanzschritte beizubringen. Die 'Handlungsebene' ist im trendigen Retrolook designt und dürfte somit nicht störend auffallen. Wer eine kleine Schwester zur Verfügung hat, muß sich kein Alibi ausdenken, der glückliche/traurige Rest muß wohl dazu stehen, daß er die *Spice Girls* toll findet – die Redaktion (zumindest gewisse Teile) steht auch dazu. ■

Spawn: The Eternal

System: PSX Hersteller: SCEE Entwickler: SCEE Erhältlich: 1. Quartal '98

Todd McFarlanes *Spawn* befindet sich zur Zeit im Aufwind. Die Comicserie ist mittlerweile auch in Deutsch erhältlich, und sogar einen mittelmäßigen Kinofilm gab es (der in den USA aber nur ca. 70 Mio. \$ eingespielt hat). Da liegt es nahe, dem toten Höllendiener ein eigenes Spiel zu verpassen. Die amerikanischen Designer wählten dazu eine 3D-Umgebung, in der man *Spawn* meist von hinten sieht und durch labyrinthartige Gänge bewegt. Kisten zertrümmern, Items finden und Schalter



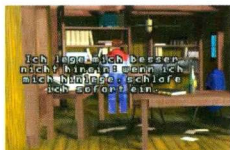
umlegen sind dabei seine Hauptaufgaben. Trifft er auf einen Gegner, schaltet die Perspektive in eine Seitenansicht, und *Spawn* läßt sich wie bei einem 3D-Prügler steuern. Während die Adventuresequenzen schon recht gut steuerbar sind und etliche Optionen bieten, erscheint der Prügelteil noch ziemlich einfalllos und simpel. *Tekken 2* liegt in unerreichbarer Ferne. Auch optisch müssen die Programmierer noch einiges tun. Das Spiel ist momentan noch sehr dunkel und grob-pixelig. ■

SPAWN: EINE MISCHUNG AUS TOMB RAIDER UND TEKKEN

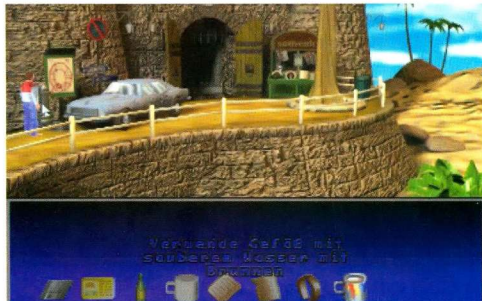


Arc of Time

System: PSX Hersteller: Project Two Entwickler: Ice/Trecision Erhältlich: Ende Dezember

AUF DER SUCHE
NACH DEM VER-
SCHOLLENEN
ATLANTIS

Während die jüngsten Grafik-Adventures für die PSX (*Discworld II* und *Baphomets Fluch II*) auf traditionelle gezeichnete Hintergründe und Figuren zurückgriffen, versuchen sich die Programmierer von Ice mit gerenderten Grafiken. In dem klassischen Point-and-Click-Adventure *Arc of Time* übernimmt man die Kontrolle eines Journalisten, um einen verschollenen Professor zu suchen. Im Laufe des Abenteuers besucht man neben der Karibik u. a. auch Stonehenge, die Osterinseln und letztendlich sogar Atlantis. Dazu müssen zahlreiche



Die gesammelten Items können mit Gegenständen in den Hintergründen kombiniert werden, um Rätsel zu lösen und Informationen zu erhalten

Unterhaltungen geführt und Items kombiniert werden, wozu man übrigens nur zwei Buttons benötigt. Die Story macht einen spannenden Eindruck und kann geneigte Spieler fesseln. Zur Motivation werden ab und zu gerenderte Szenen gezeigt. Bei den Hintergründen zeigt sich jedoch ein Problem des Rendens: Häufig sind sie zwar recht hübsch, meist aber etwas detailarm. Ebenfalls unschön sind die häufig vorkommenden langen Ladezeiten zwischen Szenenwechseln. Dafür läßt sich das Game komplett mit der Maus steuern. ■

JAPAN

spirits

Competition

Japan Spirits (Tel.: 0 78 02/9 10 80, 10.00–16.00 Uhr und 0 72 27/9 84 12, 17.00–20.00 Uhr) handelt nicht nur mit gebrauchten und neuen Videospielen, sondern hat auch ein reichhaltiges Sortiment an japanischem Krimschrott, u. a. diese hübschen Modellbausätze.

Japan Spirits verlost davon fünf Stück. Sailor Mars, Shampoo (Ranma 1/2), Alita (Battle Angel), Pai (3x3 Eyey) und Urd (Ah! My Goddess).

Bitte nennt eine Wunschfigur und schickt eine Postkarte an:



X-plain Verlag
Stichwort: Japan Spirits
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 12.1.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain-Verlages und der Firma Japan Spirits sowie deren Angehörige dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



WÜRDEST DU DIESEN



VIC TOKAI INC.



NINTENDO®, NINTENDO 64



AND



ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



TYPEN TRAVEN...?

DARK RIFT™

Dies sind nur einige der freundlichen Typen, die beim härtesten Turnier des Universums zwischen Dir und dem Siegereppchen stehen!

DAS 3D -Actionspiel mit rasend schneller Grafik und faszinierender Detailvielfalt.

Ausgefeilte Kampftechniken mit unzähligen Combo-Moves und individuellen Waffensystemen.

Ab Mitte Dezember 97 für Nintendo® 64 und Windows® 95 erhältlich.



NINTENDO 64



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

NOVA SPRING is a registered trademark of VIC TOKAI INC. 22904 Luckiness Ave., Torrance, CA 90501. Dark Rift™, Kronos™, their logos and characters are trademarks of and © 1996 Kronos Digital Entertainment, Inc. All rights reserved. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

**Motorcross featuring
Jeremy McGrath**
System: PSX Hersteller: Acclaim Entwickler: Probe Erhältlich: ab April

Probe kann nicht von den Motorrädern lassen. Nach dem futuristischen Highspeed-Spektakel *Extreme-g* für das N64 (das sich bis Weihnachten gut 100.000mal verkaufen soll), entdeckten die Programmierer ihre Liebe zu Schlamm und Dreck. Mit dem (unter Motocross-Fans) bekannten Namen McGrath als Zugpferd schicken die Amerikaner nun Geländemaschinen ins Rennen. Bislang ist erst eine Strecke und ein Zweirad, welches sich individuell abstimmen läßt, zu sehen, aber die Engine macht

schon einen guten Eindruck. Die Geschwindigkeit ist mehr als ausreichend, und die Detailfülle genügt auch gehobenen Ansprüchen. Allerdings ist die Steuerung noch sehr direkt. Eine leichte Bewegung reißt die Maschine fast ganz herum. Schön anzusehen sind die Unfälle. Riskiert man zuviel (z. B. einen Stunt), blendet die Kamera um und zeigt den Sturz von der Seite. Die Feature-Liste für die Endversion ist lang und liest sich wie ein Who-is-Who des guten Gameplays. Demnächst mehr. ■

**PROBES RENN-
SPIELPROFIS
SATTELN AUF
GELÄNDEMA-
SCHINEN IM**

**Bloody Roar -
Hyper Beast Duel**
System: PSX Hersteller: Virgin Entwickler: Hudson Soft Erhältlich: Februar

Aufmerksame Prügelspiel-Fans werden diesen Titel vielleicht schon als Import beim Händler erspäht haben. Die PAL-Version des effektlastigen Spektakels läßt noch bis Februar auf sich warten – dadurch verschob sich

nun der Testtermin auf die kommende Ausgabe. *Beast* (so der einprägsame Arbeitstitel) wartet mit acht menschlichen Charakteren auf, die sich im Kampf in (Raub-)Tiere verwandeln können. Das Ganze findet in begrenzten



Erst in der letzten Runde kann die Absperrung überwunden werden



Die Beast-Verwandlung erzeugt eine gefährliche Schockwelle

**WER WIRD
DENN GLEICH
ZUM TIER?**

Arenen statt und ist mit zahlreichen Licht- und Blitzeffekten gespickt. Blocktechniken (in diesem Fall per Button) stehen nicht so sehr im Vordergrund wie die über-

fallartige Anwendung der vielen Moves. Individuell lassen sich alle Angriffstechniken modifizieren und nach Belieben auf das Pad verteilen. Zusätzlich lockt ein ausgefeilter Trainingsmodus. *Bloody Roar* macht technisch einen sauberen Eindruck und wirkt auch spielerisch sehr motivierend. ■

**Nagano Winter
Olympics**
System: PSX Hersteller: Konami Entwickler: In-house Erhältlich: 1. Quartal '98


Die Winterolympiade in Japan rückt immer näher und mit ihr auch die Fertigstellung des gleichnamigen PSX-Spiels. Daß sich Freunde der alpinen Sportarten allerdings darauf freuen werden, ist mehr als zweifelhaft. Die anfängliche Euphorie in der Redaktion verflog schon nach wenigen Minuten. Der Snowboard-Wettbewerb muß sich mit *Cool Boarders* messen und bleibt gnadenlos zurück. Zwar werden vor jeder Disziplin die benötigten Buttons angezeigt, wie genau diese benutzt werden, bleibt aber unklar. Insgesamt ist die Präsentation



höchst unspektakulär, und Spaßorgien, wie beim betagten Winter Olympics, wollten partout nicht aufkommen. Bleibt zu hoffen, daß die nun auch für das N64 angekündigte Version besser auf die Stärken der einzelnen Sportarten und der Konsole eingeht. ■

mehr power

mit

**gametm
buster**

für saturntm oder playstationtm

umpphigher
BIGGER faster
bunch harder
live forever skip levels
better more

**gametm
buster**

legt die power in deine hände

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

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

preis dm 99,-

**gametm
buster**

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor:

DATAFLASH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

versandkosten DM 10



PLAY + SAT 3

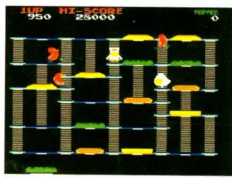
SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.

Midway Arcade's Greatest Hits II

System: PSX Hersteller: Midway Entwickler: Digital Eclipse Erhältlich: als US-Import

Midway Arcade's Greatest Hits II ist der Nachfolger des gleichnamigen ersten Teils. Da die Highlights des US-Herstellers mit Teil 1 schon abgehandelt wurden (*Defender*, *Joust*, *Robotron*), besann man sich auf die alten Vertriebslizenzen bankrotter Firmen: Irems

Moon Patrol und *Burger Time* von Data East. Außerdem finden sich auf der CD zwei Automaten, die zur Branchenflaute Mitte der 80er Jahre zwar fertiggestellt, aber niemals ausgeliefert wurden: *Blaster* (von den Viz Kidz Eugene Jarvis und Larry DeMar; damals vorab-



So werden also Hamburger zubereitet. *Burger Time* klärt auf



Moon Patrol: Das alte Groschengrab lebt wieder, und wie!

ALTE KLASSIKER VON MIDWAY UND ANDEREN AUTOMATENGROSSEN

indiziert) und *Joust 2*. Last but not least tummeln sich auch noch drei 'echte' Midway-(bzw. Bally-Midway-)Automaten auf dem Silberling: das amüsante (*Root Beer*) *Tapper*, *Spy Hunter* und schließlich *Splat!* – mindestens einen Flop muß wohl jede Collection enthalten. Alle Au-

tomaten wurden eins zu eins umgesetzt und mit Hintergrundinformationen versehen. Der US-Import ist mittlerweile erhältlich. GT Interactive bringt diesen Retro-Sampler (einen der besten bisher) in Kürze auch nach Deutschland. ■

Wild Arms

System: PSX Hersteller: SCEE Entwickler: Media. Vision Erhältlich: 1. Quartal '98

Auch wenn man es an dieser Stelle häufig liest: Dieses Action-Adventure ist vielversprechend. In neXt Level 8/97 bekam die Importversion 80 %. Das Game teilt sich in drei Spielebenen auf. Großflächige Karten dienen zum Überbrücken weiter Entfernungen.



Liebevoll gezeichnete Landschaften in isometrischer Perspektive beherbergen die handlungstragenden Szenen und alle Rätsel, während zum Kampf in einen 3D-Polygon-screens mit bewegter Kamera umgeschaltet wird. Zu Beginn (aber auch im Laufe des Spiels) darf man zwei-



Wichtige Gegner erscheinen im Kampf-Screen als Polygonriesen

schen drei Charakteren wählen, die später zu einer Party zusammenfinden. Besonders nett ist auch, daß man sowohl die Icons als auch die Rahmen der Fenster ganz seinen



In den entsprechenden Menüs erfährt man die Charakterwerte

persönlichen Vorlieben anpassen kann. Anfang nächsten Jahres dürfen PSX-Besitzer (so sie denn wollen) mit dem Spielen loslegen. ■

Theme Hospital

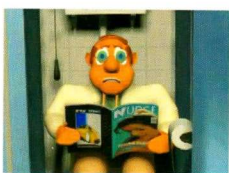
System: PSX Hersteller: EA Entwickler: Bullfrog Productions Ltd. Erhältlich: ab März

Auf dem PC hat sich *Theme Hospital* schon zum Klassiker gemausert. In Tradition der Sim- und Theme-Spiele muß der angehende Krankenhausmanager Diagnose- und Behandlungsräume ausweisen, Ärzte, Schwestern, Reinigungskräfte und Empfangspersonal einstellen und sich natürlich auch um das Wohlergehen der Patienten und Mitarbeiter kümmern, etwa durch Sitzbänke, Grünpflanzen, Heizung und Getränkeautomaten. Zahlreiche Informationen und Statistiken erleichtern das Mana-



Zuerst müssen die verschiedenen Räume einer Klinik gebaut werden

gerhandwerk. Superlustige (!) gerenderte FMVs sorgen für die nötige Kurzweil, falls diese nicht schon lange durch das fesselnde Spielprinzip und die putzigen Ani-



Zeitschriften mit Centrefold sind einfach beliebter als andere!

mationen gegeben ist. Viel Wert wurde auch auf die Krankheiten der Patienten gelegt. So muß man sich nicht wundern, wenn plötzlich Hüte mit Spazierstock durch die



Zahlreiche Statistiken sorgen für den nötigen Überblick

Hallen wandern: Unsichtbarkeit ist eine verbreitete Seuche in der Stadt. Die Strategieexperten in der Redaktion freuen sich schon auf den Test im Frühjahr. ■



ARJAY

GET YOUR GAMES

0221-121067

WWW.ARJAY-GAMES.DE

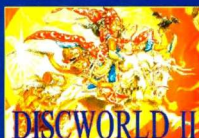
UNSER LADENLOKAL IN KÖLN

JUMP & RUN®

Fon: 0221-12 33 93

Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Preise mit einem * sind Angebote und/oder Restposten. Händleranfragen erwünscht. ARJAY GAMES Ebertplatz 2 - 50668 Köln - Fon: 0221-12 10 67 / 68 Fax: 0221-12 56 76



SONY-PLAYSTATION

Grundgerät dt	289.90
Umbau für US- und JP-Importe	89.90
durch eigene Werkstatt	
Der Umbausatz für Bastler mit	
deutscher Anleitung	45.00
(Importe nur über RGB in Farbe)	
RGB-Scart-Kabel	39.90
RGB-Scart-Kabel mit HIFI	49.90
Game Buster dt	89.90
Joy pads	ab 44.90
Joy padverlängerung	19.90
Memory Cards	ab 39.90
Ace Combat 2 dt	89.90
Baphomets Fluch 2 dt	89.90
Bust a Move 3 dt	79.90
Command & Conquer 2 dt	109.90
Colony Wars dt	89.90
Crash Bandicoot 2 dt	89.90
Discworld 2 dt	89.90
Einhänder jp	149.90
Explosive Racing dt	89.90
FIFA 98 dt	89.90
Fighting Force dt	99.90
Final Fantasy Tactics us	119.90

SONY-PLAYSTATION

Final Fantasy 7 dt	109.90
* inkl. original T-Shirt	nur 119.90
Formel 1 '97 dt	109.90
G-Police dt	109.90
Gran Theft Auto dt	89.90
MDK dt	99.90
NBA Live 98 dt	89.90
NHL-Breakaway dt	89.90
Overboard dt	89.90
Pandemonium 2 dt	89.90
Parasite Eve jp	169.90
Rapid Racer dt	89.90
Resident Evil Dir Cut dt	89.90
Resident Evil Dir Cut jp	119.90
Risiko dt	89.90
Rosco McQueen dt	89.90
Shadowmaster dt	89.90
Street Fighter Collec. jp	149.90
Street Fighter Ex+ dt	89.90
Time Crisis & Gun dt	159.90
Toca Touring Car dt	89.90
Tomb Raider 2 dt	99.90
Total Drivin' dt	89.90
Z dt	84.90

NINTENDO 64

Grundgerät dt	295.00
Adapter	49.90
Joy pads	ab 59.90
Joy padverlängerung	19.90
Memory Cards	ab 39.90
Rumble Pak	39.90
S-VHS Kabel	39.90
Blast Corps	109.90
Bomberman	95.00
Chameleon Twist	149.90
Clayfighter 63 1/3	149.90
Diddy Kong Racing	95.00
Extreme G.	149.90
F1-Pole Position 64	149.90
Golden Eye EU	159.90
Lamborghini	149.90
Lylat Wars (Starfox)	139.90
Mario 64 dt	* 77.70
Mario Kart dt	89.90
Mischief Makers	95.00
Multi Racing Champ.	129.90
NBA-Handtime dt	139.90
NFL-Quarterback '98	149.90

NINTENDO 64

Shadows of Empire dt	119.90
Superstarsoccer DLX dt	149.90
Top Gear Rally	149.90
Turok dt	ab 139.90
Wayne Gretzkys dt	139.90

SEGA SATURN

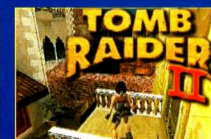
Atlantis dt	109.90
Command & Conquer 2 dt	109.90
DN3D dt	109.90
Formula Karts dt	89.90
NHL-Breakaway dt	89.90
SEGA Touring Car dt	109.90

GUIDES

Das Cheatbuch	27.80
Final Fantasy 7 us	34.90
Oddworld	34.90
Resident Evil Dir Cut us	29.90
-weitere Spieleberater auf Lager	

MAGAZINES/GUIDES

EDGE uk	17.00
Gamefront dt	5.90



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

Großer quix-Design-Wettbewerb

pager der zukunft

Die Zukunft liegt ab sofort in Euren Händen – zumindest was die Zukunft des Quix-Gerätes angeht. Wer kreativ ist, Gefühl für Formen und Farben hat, ist an dieser Stelle genau richtig. Satte **5.000 DM** winken dem glücklichen Gewinner des Design-Wettbewerbes. Um an diese fette Beute zu kommen, bedarf es natürlich einer außergewöhnlichen Idee. Die Miniruf GmbH läßt Euch völlig freie Hand, was die Umsetzung Eurer Idee angeht.

Ihr könnt den Quix-Entwurf beispielsweise aus Knete formen, Streichholzschachteln benutzen oder am PC kreieren. Je ausge-

fallener die Idee ist, um so größer sind natürlich die Chancen auf den vierstelligen Gewinn. Ob Euer selbstdesigntes Quix letztendlich aus Glas, Beton oder Holz besteht, wie ein Herz, Stern oder Fisch geformt ist, ist völlig egal. Wichtig ist nur, daß auf dem Pager ein Display, drei Bedienungsknöpfe (oder etwas Ähnliches) vorgesehen sind und Batterien hineinpassen. Wie heißt es immer so schön? Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Der Entwurf samt einer kleinen Beschreibung muß bis zum 28. Februar bei folgender Adresse ankommen: Bönig & Yamaoka, „Pager der Zukunft“, Hoheluftchaussee 95, 20253 Hamburg. Viel Glück!

folgende modelle sind auf dem markt:



Modell: Quix News 1



Modell: Quix News 3



Modell: Ultra



Modell: Bravo Quix



Modell: Bravo Quix



Modell: Quix News 2



Modell: Quix News 4



Modell: Quix News 5





- 5.000 DM zu gewinnen!

-3-2 22 22 14

competition

welche quixx-empfänger gibt es, und was kosten sie?

neXt Level verlost jeden Monat ein Quixx News 5. Wer gewinnen will, schickt ganz einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse: neXt Level, Stichwort: „Ich will gewinnen!“, Friedenallee 41, 22765 Hamburg, oder quixx uns unter Nummer 01 65-3-2 22 22 14.

Einsendeschluß ist der 16.1.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Miniruf GmbH sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



04

der gewinner des
quixx-gerätes aus
next level 11/97
heißt: tim stutz,
berlin

Quixx-Empfänger	Beschreibung	unverb. empf. Verkaufspreis
Quixx News 1	• 2-zeiliges Display • speichert 26 Nachrichten • Infodienst: dpa-Schlagzeilen	DM 149,-
Quixx News 2	• 1-zeiliges Display mit Scrollfunktion • speichert 15 Nachrichten • Infodienst: dpa-Schlagzeilen	DM 179,-
Quixx News 3	• 2-zeiliges Display • speichert 16 Nachrichten • Infodienst: dpa-Schlagzeilen	DM 299,-
Quixx News 4	• 5-zeiliges Display • speichert 99 persönliche und 48 Infodienst-Nachrichten • Infodienst: dpa-Schlagzeilen • mit Organizerfunktion	DM 399,-
Quixx News 5	• 1-zeiliges Display mit Scrollfunktion • speichert 20 Nachrichten • Infodienste: 1. dpa-Schlagzeilen 2. DSE-Sport-Infos	DM 99,-
BRAVO Quixx	• 1-zeiliges Display mit Scrollfunktion • speichert 20 Nachrichten • Infodienste: 1. BRAVO-News 2. DSE-Sport-Infos	DM 99,-
Quixx Ultra	• 4-zeiliges Display • speichert 40 Nachrichten und 16 Infodienst-Nachrichten je Infodienst • Infodienste: 1. dpa-Schlagzeilen 2. DSE-Sport-Infos 3. Wetter-Infos von meteo consult 4. EBF Börsen-Infos	DM 199,-



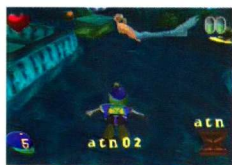
Rascal
System: PSX Hersteller: Psygnosis Entwickler: Traveller's Tales Erhältlich: ab März '98


MIT PAPIS ZEITMASCHINE NACH ATLANTIS

In den Programmierstuben von Traveller's Tales (*Toy Story*, *Sonic R*) wird zur Zeit letzte Hand an das 3D-Jump&Run *Rascal* gelegt. Der gleichnamige Held, ein kleiner Junge, wurde wie auch einige andere Spielfiguren von Jim Henson's Creature Workshop (*Muppets Show*, *Sesamstraße*) entworfen. Er hat die Aufgabe, seinen Vater, einen genialen Wissenschaftler, aufzuspüren, der beim Bau einer Zeitmaschine verschwunden ist. Nur bewaffnet mit einer Blasenpistole macht sich Rascal auf die Reise durch sechs verschiedene Welten,

die er völlig frei erkunden kann. Mit Hilfe der Erfindung seines Vaters muß er jede Welt zu drei verschiedenen Zeitpunkten besuchen. Das Piratenschiff der Vergangenheit ist beispielsweise in eine Seeschlacht verwickelt, liegt in der Gegenwart als versunkenes Wrack auf dem Meeresgrund und ist in einer fernen Zukunft zur Hälfte unter Wüstensand begraben. Die einst von Rittern bewohnte Burg ist in der Gegenwart ein gut gesichertes Museum und die Westernstadt eine Filmkulisse. Weitere Szenarien sind ein Aztekentempel, Atlantis und das

Forschungslabor, in dem das Abenteuer seinen Anfang nimmt. Nicht nur thematisch, auch technisch hat *Rascal* einiges zu bieten. Durch eine Frame-Rate von 50 Bildern in der Sekunde läßt sich die Spielfigur sehr direkt kontrollieren und die intelligente (aber nicht beeinflussbare) Kameraführung sorgt stets für eine gute Übersicht. Trotz der massiven Konkurrenz durch Titel wie *Gex*: *Enter the Gecko* oder *Jersey Devil* verspricht *Rascal*, ein Highlight unter den kommenden 3D-Jump&Runs für die PlayStation zu werden. ■



Sechs exotische Welten und drei verschiedene Zeitzonen muß Rascal auf der Suche nach seinem verschwundenen Vater bereisen

Newman Haas Racing

System: PSX Hersteller: Psygnosis Entwickler: Studio 33 Erhältlich: ab März '98

Nachdem *Formel 1 '97* aufgrund von Lizenzstreitigkeiten (siehe XL 12/97) vom Markt genommen werden mußte, wendet sich Psygnosis nun der amerikanischen Indy-Car-Serie zu. Insgesamt 15 Originalstrecken (vom Stadtkurs bis zum Hochgeschwindigkeitsoval) sowie die Rennteams der aktuellen Saison mit Fahrern wie Michael Andretti und Emerson Fittipaldi stehen zur Auswahl. Bei Spitzengeschwindigkeiten jenseits der 300 km/h und einem ausgeglichenen Teilnehmerfeld gibt sich die Indy-Car-Serie fahrerisch ähnlich anspruchsvoll wie die *Formel 1*. Vor



den Rennen können Modifikationen an Motor und Fahrwerk vorgenommen sowie eine Boxenstrategie zu rechtgelegt werden. Bis zum Release Anfang kommenden Jahres wollen die Entwickler zudem einen Zweispieler-Splitscreen-Modus implementieren. ■



SCHNELLER ALS DIE FORMEL 1: DIE AMERIKANISCHE INDY-CAR-SERIE

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00
 Faxnummer 030 421 37 67
 Spät 030 425 48 62

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise

Importspele Hier!

Tomagogetchi 29,90
 Diskette plus

SNES			Sega Saturn			Nintendo 64			Sony Playstation			Overboard		
Asterix & Obelix	PV	119	Albert Odyssey	US	129	Konsole+Spiel	Dt	389	Abe's Odysee	Dt	89	Overboard	DT	94
Breath of Fire 2	Dt	109	Battle Station	Dt	89	Lenkrad	Dt	149	Acc Combat 2	Dt	94	Lost World	Dt	89
Casper	Dt	109	Bombberman	Dt	99	Antennenkabel	Dt	49	Agent Armstrong	Dt	89	MDK	US/Dt	119/89
Civilisation	US	144	Command & Conquer	Dt	99	Blast Corps	Dt	99	Analog Pad	Dt	59	Magic the Gatering	Dt	89
Chrono Trigger	US	144	Croc	Dt	89	Bombberman 64	JP	119	mit Vibrationspack	Dt	99	Mechwarrior 2	Dt	94
Donkey Kong 2	GV	109	Crypt Killer	Dt	94	Cyberlight 63 1/3	Dt	139	Baphomets Fluch 2	Dt	99	Mega Man X 3	Dt	79
Donkey Kong 3	Dt	129	Dawn of Darkness	US	119	Diddy Kong Racing	Dt	99	Battlestation	DT	89	Micro Machines V	Dt	99
Donald in Maui Mall.	Dt	129	Daytona Champion Ed	Dt	99	Extrem G	US/Dt	179/149	Bedlam	DT	94	NBA Hang Time	Dt	89
Demolition Man	Dt	79										NBA in the Zone II	Dt	99
Dschungelbuch	Dt	79										Need for Speed 2	Dt	89
Earth Worm Jim 2	Dt	49										Ogre Battle	US	119
Front Mission 2	JP	149										Power Move Wrestling	Dt	89
FIFA Soccer '97	Dt	119										Pro Pinball the Web	Dt	89
Harvest Moon	US	129										Pandemonium 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109										Player Manager	Dt	94
König der Löwen	Dt	79										Porsche Challenge*	Dt	89
Lost Vikings 2	Dt	89										Powerplay Hockey	Dt	79
Lucky Luke	Dt	119										Power Rangers Pimball	Dt	89
Lufia	Dt	109										Rage Racer*	Dt	89
Lufia 2	US	139										Rally Cross*	Dt	89
Mechwarrior 2	Dt	109										Rampage World Tour	US	119
Mega Man 7	Dt	109										Rapid Racer	Dt	94
NHL Hockey 97	Dt	119										Rayman 2	US	119
NBA Live '97	Dt	119										Rebel Assault 2	Dt	94
Operation Starfish	Dt	59										Return Fire	Dt	59
Primal Rage	Dt	69										Resident Evil Director Cut	Dt	79
Pinocchio	PV	99										Road Rage	Dt	89
Secret of Mana 2	JP	199										Saga Frontier	JP	159
Syndicate	Dt	69										Sentient*	Dt	99
Sim City 2000	Dt	119										Soul Blade*	Dt	99
Secret of Evermore	Dt	109										Speedster*	Dt	89
Superstar Soccer deluxe	Dt	129										Spider	Dt	89
Streetsfighter Alpha 2	Dt	79										Star Trek Generation	US	119
Terranica	Dt	119										Streetsfighter Ex	Dt	89
Tetris Attack	Dt	79										Suikoden	Dt	94
Time Cop	Dt	109										Superstar Soccer Pro	Dt	89
Theme Park	Dt	99										Syndicate Wars	Dt	89
Tetris & Dr. Mario	Dt	89										Tenka	Dt	99
Urban Strike	Dt	89										Time Crisis	Dt	169
Waterworld	Dt	109										Tobal Nr. 2	JP	179
Worms	Dt	119										Total NBA 97*	Dt	89
WWF Wrestlemania	Dt	79										Total Driving*	Dt	99
Yoshi's Island	Dt	119										Toshinden 3	Dt auf Anfr.	
												Tekken 2*	Dt	109
												Tomb Raider 2	Dt	99
												Tilt!	Dt	89
												Transport Tycoon	Dt	94
												Treasure of the Deep	US	119
												V-Rally	Dt	89
												Vandal Hearts	Dt	99
												Virtua Pool	Dt	89
												War Gods	Dt	79
												Wing Commander 4	Dt	89
												Warhammer	Dt	94
												Warcraft 2	Dt	94
												X-Com 2*	Dt	94
												Z	Dt	89
												Zero Divide 2	US	119
												Alle EA-Sport Games '98	Dt/US/JP	119
												Control Pad	ab	29
												Game Gun	ab	49
												Lenkrad Mad Catz	139	
												Memory Card	ab	39
												Negoon Pad	ab	89
												RGB Kabel	Dt	39
												Sony PSX+Tasche	Dt	299

Airbrush PSX
 schon ab 99,90 DM
 Infos auf Anfrage

Nintendo 64
 Starfox Adapter: 49,90 DM
 Umbauten auf Nachfrage

PSX Weihnachtspaket 99,90

NEUERÖFFNUNG
 AB MITTE NOVEMBER
 im EKZ zu den Eichen, Wittenberger Str.
 MARZAHN

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

SPEZIALUMBAU
PSX
 ohne Vorbooten
 nur 49,90 DM

Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau 99
 Sony PSX Bausatz 19
 RGB Umbau N64 incl. Colorbooster 89
 Saturn 60 Hz Umbau 99
 US/JP Umbau N 64 19
 Vibra-Pack für Analog Pad PSX 35
 (Bausatz mit Anleitung)

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
 Seefelder Str. 75
 nahe Rathaus

MARZAHN
 Marzahrner Promenade 47
 neben A-Z

Laden/Versand
 Danziger Str. 124
 Ecke Greifswalder Str.

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

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

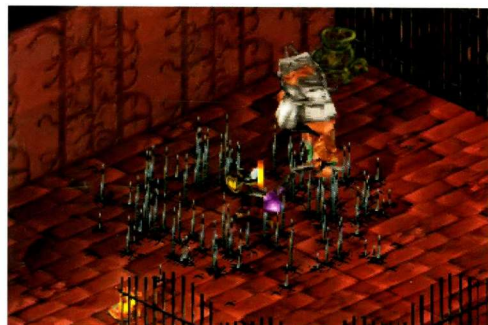
Elric
System: PSX Hersteller: Psygnosis Entwickler: Haiku Studio Erhältlich: 1. Quartal '98

Michael Moorcooks (*Young Kingdoms*) legendäre Fantasy-Romane dienten als Vorlage für dieses Abenteuerspiel, in dem Elric, Sproß einer untergehenden Dynastie von Albino-Wesen, die Hauptrolle spielt. Doch Elric ist kein Held, wie man ihn kennt. Er steht unter dem finsternen Einfluß seines

Schweres Sturmbringer, das ihm die nötige Kraft zum Überleben gibt, ihm aber auch den Willen zum Zerstören aufzwingt. In einer isometrisch dargestellten Welt sucht Elric nach Hilfe für seine in einen todesartigen Schlaf gefallene Geliebte Cymoril und sieht sich dabei einer Übermacht an

Feinden gegenüber. Wie es für das Genre üblich ist, steht dem Protagonisten neben seinem Schwert auch eine breite Palette an ausbaubaren Zaubersprüchen zur Verfügung, die allesamt grafisch eindrucksvoll dargestellt werden. Die insgesamt zehn Level sind ganz ähnlich wie bei *Turak - Dinosaur*

Hunter von einem zentralen Punkt aus erreichbar und laden somit zum mehrmaligen Durchstreifen ein. Innovative Rätsel, actionreiche Geschicklichkeitseinlagen und die interessante Hintergrundstory versprechen aus *Elric* ein Action-Adventure der besonderen Art zu machen. ■



Isometrische Action-Adventures sind in der 32-Bit-Ära eine echte Seltenheit geworden. *Elric* verbindet dieses Genre mit neuen Spielelementen



EIN DÜSTERES ACTION- ADVENTURE NACH DER ROMANVORLAGE VON MICHAEL MOORCOOK



Unter dem Einfluß seines Schweres vollbringt Elric Böses


Alundra
System: PSX Hersteller: Psygnosis Entwickler: Matrix Erhältlich: ab April '98

Wer *Alundra* zum ersten Mal spielt, wird unweigerlich an *Zelda* erinnert. Neben der Perspektive (mittlerweile Standard bei Action/Adventures) wirkt vor allem das Kistenzerschlagen, Töpferwerfen und Hühnertragen bekannt. Anscheinend haben sich die Programmierer aber nicht nur mit Nebensächlichkeiten aufgehalten, sondern eine spannende Story entworfen. Der Held, Alundra, ist der (übliche) Auserwählte, der die Welt vor dem Bösen retten soll. Dazu kann er in die Träume anderer Personen einsteigen und haarsträubende Abenteuer erleben. Durch diesen Kniff sind dem Leveldesign

natürlich keine Grenzen gesetzt. Die gezeichneten Hintergründe sind sehr detailliert, erinnern aber etwas an vergangene 16-Bit-Tage. Nichtsdestotrotz können sich Genre-Fans freuen, denn so reichlich sind gute Action/Adventures ja nicht auf der PSX vertreten. Ein ausführlicher Test wird in jedem Fall folgen. ■



Alundra erinnert sowohl spielerisch als auch grafisch an klassische 16-Bit-Action-Adventures, hat aber eine originelle Story zu bieten

F 20312836 A

WASHINGTON, D.C.

6

2.500 DM IN BAR

GROSSE GEWINNAKTION

Bargeld lacht! In *Grand Theft Auto*, dem wohl verbrecherischsten Spiel des Jahres, dreht sich alles um um die liebe Kohle. Da versteht es sich beinahe von selbst, daß BMG Interactive und neXt Level an dieser Stelle statt der üblichen Preise 2.500 DM in bar verlosen. Und keine Bange, der Gewinner bekommt seinen Preis frisch gewaschen, in kleinen, gebrauchten und nicht registrierten Scheinen im stielchten Geldkoffer. Wer an den Banknoten interessiert ist, sollte die Antworten zu untenstehenden Fragen auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben und an folgende Adresse senden:

neXt Level
Grand Theft Auto
Friedensalle 41
22765 Hamburg

1. Wie heißen die drei Städte aus *Grand Theft Auto*?
2. Wie viele Missionen bietet *Grand Theft Auto*?
3. Welche Firma hat *Grand Theft Auto* entwickelt?

Einsendeschluß ist der 12.1.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma BMG Interactive und des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

grand theft auto

Hersteller:	Psygnosis	Entwickler:	HammerHead	First Person Shooter
Spieler:	1	Level:	16	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	

Info

Das Entwicklerteam HammerHead besteht aus einigen ehemaligen Mitarbeitern des Entwicklungshauses Travellers Tales. Dieses zeichnet unter anderem für die SNES-Versionen von *Mickey Mania* und *Toy Story* verantwortlich und auch neueren Entwicklungen wie *Sonic R* für den Saturn sowie das im Frühjahr erscheinende *Rascal* für die PlayStation. Im Februar 1996 verließen einige Programmierer Travellers Tales und begannen, unter dem vorläufigen Namen Tales Two, das vorliegende Produkt *Shadow Master* zu entwickeln. Erst im Mai entschied sich das Team für den endgültigen Namen HammerHead, um Verwechslungen mit der alten Company vorzubeugen und Eigenständigkeit zu demonstrieren.

Gameplay: In *Shadow Master* findet der Genreliebhaber alle Zutaten, die sich für einen actionlastigen First Person Shooter bewährt haben. Dadurch fühlen sich geneigte Spieler gleich heimisch, vermissen vermutlich aber den Reiz neuer Elemente. Die Steuerung ist mitunter etwas empfindlich und unterstützt sowohl das Digitalpad als auch das neue Analogpad und den Analog-Joystick.

Präsentation: Die Engine arbeitet sauber und flott. Es gibt kaum Texturverzerrungen, auch auf freiem Feld äußerst wenige Pop-ups und nur selten den Hauch von Nebel. Spektakuläre Explosionen und aufwendige Lichteffekte geben sich die Klinke in die Hand und unterstreichen die Atmosphäre positiv. Der Soundtrack klingt rockig bis metallisch, bietet auf Dauer jedoch viel zuwenig Abwechslung.

Memory-Card: Der aktuelle Spielstand kann auf einem Block gespeichert werden.



Die verschiedenen Endgegner sind in der Regel sehr verblissen



Shadow Master

FIRST PERSON Shooter genießen ein hohes Ansehen unter den meisten Videospieljunkies. In keinem anderen Genre kann man schließlich mit einer annähernd gearteten Inbrunst spielen und gleichzeitig an das Finanzamt, die Schwiegermutter oder die BPJS denken. Neben dem Urgestein (das in der Übersetzung den bezeichnenden Titel Schicksal bzw. Verhängnis trägt) wurden hierzulande noch weitere Titel nahezu unzugänglich gemacht. Dies natürlich nur aus reiner Fürsorge und Nächstenliebe, denn die gemein(t)en Spiele könnten ja theoretisch Bevölkerungsgruppen mit ungefestigter Persönlichkeit erschüttern (wie ein Erdbeben). Nachdem durch behördliche Instanz und Fachkenntnis die Spreu vom Weizen getrennt wurde, bleiben einige gute Genrevertreter und belanglose Trittbrettfahrer übrig. *Shadow Master* fügt sich unauffällig in die Mitte dieser beiden Pole, denn es ist ein aufwendiges, technisch sauberes Produkt, dem insgesamt gesehen jedoch die gewisse Würze fehlt.

Es fehlen die Eigenständigkeit und die Innovationen, das Spiel dümpelt etwas vor sich hin. Auch wenn es schön anzusehen ist, Spezialeffekte und eine erstklassige 3D-Engine allein machen noch kein fesselndes Spiel aus. Auf der



Der Panzer, in dem der Spieler sitzt, fährt in diesem Level automatisch und unaufhaltsam



Suche nach dem benötigten Schalter und dem Weg durch die überwiegend linear aufgebauten Level, fehlen die Überraschungen und Highlights. Dafür bietet *Shadow Master* Action pur und dürfte somit eine ausreichende Anzahl potentieller Käufer ansprechen. Es ist nicht nötig, besonders taktisch vorzugehen, wie es beispielsweise *GoldenEye 007* für das N64 oder *MDK* für die PSX verlangen, in Psygnosis' neuester Veröffentlichung zählt der Dauerfeuerdaumen. Um ohne Verzögerung zu dem vollen Spielgenuss zu kommen, brauchen die Gegner auch nicht lange gesucht zu werden, denn hinter jeder Ecke befinden sich ganze Heerscharen. Dabei trifft das Sprichwort „Totgesagte leben länger“ nicht zu, da im Gegensatz zu einigen anderen First Person Shootern von Gegnern befreite Areale clean bleiben, d. h. es kommen nicht unendlich viele Feinde nach.

Freunde zünftiger Schußwechsel werden an diesem Titel sicher Gefallen finden, auch oder gerade weil der Schwierigkeitsgrad recht hoch ist. Wer sich dem Genre hingegen nur gelegentlich widmet, sollte sich lieber mit *Disruptor*, *Exhumed*, *MDK* oder *Lifeforce: Tenka* vergnügen, bevor er auf gesundes Mittelmaß zurückgreift. ■

XL-Wertung
75%

Broken Helix

WVON M. FELDMANN

ahnungsvolle Verbrecher haben das Forschungsgebäude der amerikanischen Geheimbasis Area 51 vermint und stellen aberwitzige Forderungen. In dieser Situation tritt der Spieler auf den Plan. Als Militärexperte für Sprengkörperentschärfung muß man sich durch viele Stockwerke schlagen und dabei zahlreiche Bomben entschärfen. Dazu ist weniger der Waffeneinsatz gefragt als vielmehr die optimale Nutzung von Computern, Identitycards und anderen Items. Um sich der stets präsenten Gefahr durch

Wissenschaftler, Überwachungskameras und sonderbare Geschöpfe zu entziehen, kann der Protagonist einen „Stunner“ benutzen, der Gegner für kurze Zeit außer Gefecht setzt. Im Laufe der Zeit erfährt der Spieler dann mehr über die Geheimnisse der Area 51, dem Verbleib seines verschollenen Vaters und natürlich über das Geheimprojekt Broken Helix, bei dem auch Aliens ins Spiel kommen.

Eigentlich könnte *Broken Helix* als interessantes Actionspiel mit kniffligen Rätseln und einer Portion First Person Shooter ein unterhaltsames Game sein, wäre da nicht die schlechte Grafik. Die grob gepixelten Charaktere und Hintergründe wecken Erinnerungen an 8-Bit-Tage. Diese Mali kann auch die gut gemachte deutsche Synchronisation nicht wettmachen. Im Funkverkehr mit anderen Teammitgliedern und dem Einsatzleiter fallen viele lustige Sprüche – alles von professionellen Sprechern eingespielt.

Nur wer bereit ist, sich optisch um einige Jahre zurückversetzen zu lassen, kann mit *Broken Helix* ein spannend inszeniertes Abenteuer erleben, das durchaus für einige Zeit unterhalten kann. ■



Info

Gameplay: Der Held läßt sich beim Laufen und Krabbeln gut lenken. Die genaue Positionierung der Waffe ist dagegen etwas umständlich.

Präsentation: Die wirklich schlechte Ingame-Grafik wird durch den gut gemachten Funkverkehr nicht wirklich relativiert. Die FMVs wirken unrealistisch und zu kantig.

Memory-Card: Auf zwei Blocks werden alle relevanten Daten abgelegt.



XL-Wertung

75%

Test & Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

Nintendo 64 299,95	
Blast Corps	dt 109,95
Bomberman	dt 99,95
Clayfighter	dt 139,95
Diddy Kong Racing	dt 99,95
F1 Pole Position	dt 139,95
Goemon 3D*	dt 139,95
Intern. Superstar Soccer	dt 119,95
Mario Kart	dt 89,95
Mischief Makers*	dt 99,95
MultiRacing Champ.	dt 129,95
NBA Hangtime	dt 129,95
StarFox/Lylat Wars	dt 119,95
Star Wars	dt 129,95
Top Gear Rally	dt 129,95
Turak (uncut)	e 119,95
Wave Race	dt 89,95
Wayne Gretzky Hockey	dt 129,95
Rumble Pack org Nint.	29,95

PlayStation 299,95

Ace Combat 2	dt 94,95
Actua Soccer 2	dt 89,95
Agent Armstrong	dt 89,95
Ark of Time*	dt 89,95
Ball Blazer	dt 89,95
Baphomet's Fluch 2*	dt 94,95
Battle Arena Toshinden 3	dt 94,95
Beast*	dt 89,95

Alien Trilogy, Bust a Move2, Destruction Derby, Fade to Black, FIFA96, NBA Live96, Rayman, Road Rash, Ridge Racer, Tekken, Track & Field, TruePinball, WipeOut, Worms - alles für PSX

Caesar's Palace*	dt 89,95
Castlevania*	dt 89,95
Colony Wars	dt 94,95
Comm&Conquer 2	dt 109,95
Croc	da 89,95
Crash Bandicoot 2*	dt 94,95
Devil's Deception	dt 89,95
Dynasty Warriors	dt 89,95
FIFA '98 - WM Qual.	dt 89,95
Final Fantasy 7	dt 109,95
G-Police	dt 109,95
Grand Auto Theft*	dt 89,95
Int. Superstar Soccer Pro	dt 89,95
Jersey Devil	da 89,95
Jurassic Park - Lost World	da 49,95
Lost Vikings 2	dt 89,95
Magic the Gathering*	dt 99,95
MDK	dt 99,95
Micro Machines V3	dt 89,95
Monster Trucks	dt 89,95
Motor Racer	dt 89,95
NASCAR '98	dt 99,95
NBA Hangtime*	dt 89,95
NHL '98 EA	dt 89,95
NHL Breakaway '98	dt 94,95
Nightmare Creatures*	dt 79,95
Nuclear Strike	dt 94,95
Oddworld-Abe's Oddy.	dt 74,95
Overboard	dt 89,95

Overboard	dt 89,95
Pandemonium 2	dt 89,95
Pang Collection*	dt 89,95
Rapid Racer	dt 94,95
Rebel Assault II	dt 99,95
Resident Evil Director Cut*	dt 89,95
Risiko*	dt 89,95
Rock 'N Roll Racing*	dt 89,95
Soulblade	dt 89,95
Streitflieger EX Plus	da 99,95
Suikoden	dt 89,95
Swagman	dt 89,95
Syndicate Wars	dt 89,95
Test Drive 4	dt 89,95
Theme Hospital*	dt 159,95
Time Crises	dt 89,95
Total Driving	dt 89,95
Touring Car Champ.	dt 89,95
Transport Tycoon	dt 89,95
Trash It	dt 89,95
VR Pool	dt 89,95
Warcraft 2	dt 89,95
Wing Commander IV	dt 89,95
Wing Over	dt 84,95
Xenivus 3D	dt 89,95

Saturn

Last Bronx	dt 99,95
Sega Touring Car	dt 109,95
World Wide Soccer '98	dt 99,95



89,95



109,95

PlayStation

Wir wünschen allen
fröhliche Weihnachten
und ein gutes neues Jahr
1998.

030-627 09 154
Mo bis Sa von 9.30 - 20.00 Uhr
Hermannstr. 214-216, 12049 Berlin
Im Kindl-Boulevard, U-Bhf Boddinstr.
Parkplätze 1 Std kostenlos!
Handelanfragen sind willkommen.

Jersey Devil



Für den Teufel kein Problem: Im Sprung nach oben eine geübte Drehung ausführen, und schon geht der Zombie in die Ewigen Jagdgründe ein



Info



Die digitale Steuerung erweist sich auf Dauer als nervenaufreibend. Wer *Jersey Devil* wirklich genießen will, sollte auf jeden Fall auf ein Analogpad zurückgreifen.

Gameplay: 18 Level scheinen auf den ersten Blick düftig zu sein, jedoch sollte man die Größe der Level und die Schwierigkeit beim Lösen der Rätsel nicht unterschätzen.

Präsentation: Die Level präsentieren sich durchweg detailliert, phantasievoll und technisch einwandfrei, teilweise wird die Geschichte durch nett gemachte Zwischensequenzen weitererzählt.

Die Soundeffekte klingen etwas hausbacken.

Memory-Card: Die erspielten Level können auf einem Block gespeichert werden.

HVON S. ALTER
herrschte noch vor wenigen Wochen ein Mangel an Jump&Runs, so haben Liebhaber dieses Genres zum Weihnachtsgeschäft die Qual der Wahl. Der zweite Teil von *Crash Bandicoot* ist sicher genauso interessant wie der Nachfolger von *Pandemonium*!. Electronic Arts läßt dieser Tage eine Figur namens Croc über Plattformen hüpfen, und Laguna legt nun noch einen lilafarbenen Teufel nach. *Jersey Devil* läßt sich jedoch nicht direkt mit den eben genannten Titeln vergleichen, da das Jump&Run weniger auf das Beseitigen von Gegnern ausgelegt ist, als viel mehr darauf, die Level genau zu erkunden. Von einem zentralen Platz aus gelangt der Spieler vorerst in sechs Level, in denen sich jeweils zwei weitere Unterlevel verstecken. Diese sind jedoch nur zu öffnen, wenn bestimmte Symbole gefunden werden, die zusammen den Schlüssel zu einer neuen Welt ergeben.



Um dieses Ziel zu erreichen gilt es, die dreidimensionalen Fantasy-Welten genauestens unter die Lupe zu nehmen. Der Teufel genießt dabei völlige Bewegungsfreiheit, kann auf Autos und Bäumen genauso herumphüpfen wie auf Hausdächern, auf denen sich oft ein fehlendes Symbol

oder Extraleben versteckt. Nebenbei hat sich Lagunas Teufel gegen eher dünn gesäte Gegner, wie Zombies, Fledermäuse oder zornige Kürbisse, mit einem gezielten Schwanzschlag oder Fausthieb zur Wehr zu setzen. Oft reicht es sogar aus, den feindlichen Objekten aus dem Weg zu gehen, dafür hat der Spieler bei den Lösungen der Rätsel tiefer in die Trickkiste zu greifen. Schalter umlegen und Kisten verschieben, sind in dieser Hinsicht noch die leichteren Übungen. Zumeist ist es nötig, bestimmte Dinge in Reihenfolge zu erledigen bzw. zu besuchen. Im Level Green Park läßt sich z. B. eine Statue verschieben, unter der ein Eingang zu einem Tunnel versteckt ist, oder es müssen Teile eines Briefes gefunden werden, ohne die der Zugang zu einem Endgegner versperrt bleibt. So gesehen, ist *Jersey Devil* eine Mischung aus Jump&Run, Action und Adventure, wobei letzteres eindeutig die Vorherrschaft hat.

Saubere Animationen, ein intelligentes Kammersystem und flüssiger Bildaufbau beim Erkunden der dreidimensionalen Welten machen dieses Produkt technisch betrachtet einwandfrei. Die L- und R-Tasten verschaffen dem Spieler - ähnlich wie bei *Super Mario 64* - auf Wunsch sogar einen Rundumblick, und auch am Komfort des Games gibt es nichts auszusetzen. Dennoch gestaltet sich das Gameplay häufig müßig oder gar langweilig, so daß der actionbegeisterte Spieler mit *Pandemonium 2* oder *Crash Bandicoot 2* auf jeden Fall um einiges besser bedient ist. Wer sich dagegen fürs Rätseln und Touren durch 3D-Welten begeistern kann, wird mit *Jersey Devil* durchaus seinen Spaß haben. ■

XL-Wertung

75%



Test Drive 4



Zehn Traumautos stehen zu Beginn zur Verfügung. Vier weitere Serienflitzer können durch einen Sieg freigespielt werden

Wie viele Rennspiele verträgt eine Konsole – was tun, um sich von Konkurrenzprodukten abzusetzen? Mit *Test Drive 4* erhält die PlayStation einen weiteren Vertreter dieser Gattung, der sich im Sinne der ökologischen Nischenbildung spezialisiert hat. Die Entwickler von Pitbull Syndicate konzentrierten sich auf die genaue Umsetzung der lizenzierten Originalsportwagen sowie die ansprechend detaillierte Gestaltung der Strecken und ihrer Umgebung.



Zehn schnittige Flitzer, vom Shelby Cobra bis zur Dodge Viper, buhlen um die Wertschätzung des Spielers. Am Lenkrad einer dieser Edelkarossen macht sich der geneigte Testpilot an die Erkundung der fünf Basisrennstrecken. Als wären düstere Tunnel, scharfe Biegungen und unebenes Gelände nicht schon schwierig genug, wurden die Etappen zudem mit zahlreichen Vehikeln gemächlicheren Tempos bevölkert. Ähnlichkeiten mit den

Test Drive-Vorgängern oder *The Need for Speed* sind nicht von der Hand zu weisen, allerdings ist *TD 4* technisch etwas unausgereifter, trotz der hohen Geschwindigkeit und des weitreichenden Ausblicks. Die Umsetzung der individuellen Fahrzeugphysik reicht über die Gestaltung der Karosserien hinaus. Kein Auto schaukelt so über die Straßen wie der Plymouth „Hemi“ Cuda, während der Shelby Cobra schnell wie kein zweiter in die Puschen kommt.

Die gute Steuerung, die realistischen Crashes und sechs feinstufige Perspektiven stehen unerwartet auftauchendem Gegen- und Querverkehr, unbeschilderten scharfen Kurven sowie technischen Mängeln in Form von Ploppen und teilweise heftiger Verlangsamung gegenüber. *Test Drive 4* gerät dadurch zu einem Fun-Racer in San Francisco Rush-Manier, der einen fairen Wettbewerb mit den fünf Computergegnern von vornherein ausschließt.

Potentielle Käufer dieses Games sollten sich darüber im klaren sein, daß sie keine Rennsimulation erwartet. Unfälle führen nicht zur Fahrzeugbeschädigung, und selbst professionelle Testpiloten benötigen eine gehörige Portion Glück, um zu siegen. Wer allerdings eine eindrucksvolle Sightseeing-Tour über fünf lange Passagen in wechselnden Traumautos zu genießen weiß, der sollte sich von *Test Drive 4* dazu einladen lassen. ■

Info



Pitbull Syndicate besteht zum Teil aus den *Destruction Derby*-Entwicklern von Reflections.

Gameplay: Vier der fünf Modi verlangen die Einhaltung eines Zeitlimits oder eine hohe Platzierung. Im Drag-Race-Modus zählt nur die Beschleunigung. neGcon und Sonys Analogpad werden unterstützt.

Präsentation: Die Grafik gibt sich optisch ansprechend, aber technisch unvollkommen. Der Sound der Corvette ZL-1 unterscheidet sich deutlich von dem des Nissan 300 ZX.

Memory-Card: Rennsaison und Highscores belegen zusammen einen Block.

XL-Wertung

75%

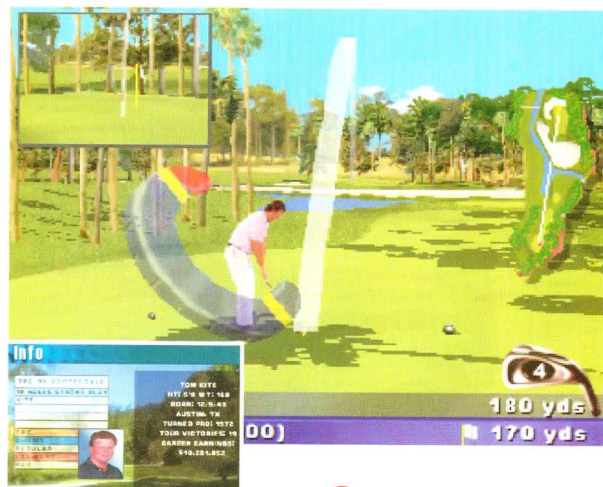
Hersteller: Electronic Arts
 Spieler: 1-4
 Preis: ca. DM 100

Entwickler:
 Level:
 Erhältlich:

In-house **Sport**
 5 Kurse
 im Handel



PGA Tour 98



Das Anzeigefenster (oben links) erleichtert das Anpeilen der Fahne. Zusätzlich hilft die Flugbahnlinie

info

EA Sports hat die Angewohnheit, ihre Sportserien jedes Jahr zu überarbeiten und neu auf den Markt zu bringen. Vor der 98er Version gab es bereits eine 97er und eine 96er Fassung, wobei die Vorjahresversion wesentlich schlechter war als die 96er Ausgabe.

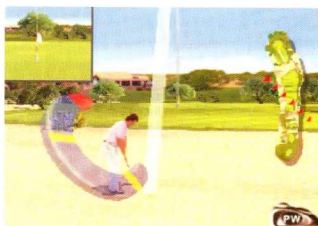
Gameplay: Faktoren wie Wind, Drall und Bodenbeschaffenheit bestimmen im Spiel über Sieg oder Niederlage und verstärken so den Simulationscharakter. Trotz komplexer Steuerung erfordert *PGA Tour 98* nur eine kurze Eingewöhnungsphase.

Präsentation: *PGA Tour 98* zeigt sich in guter und detaillierter Grafik. Die aufdringlichen Naturgeräusche vermitteln kein gutes Gefühl der Realitätsnähe. Vorteil ist aber die große Menge der Optionen.

Memory-card: Das Spiel benötigt für Einstellungen, Statistiken und den jeweiligen Turnierstand insgesamt zwei Blöcke.

BVON K. NÄSSTRÖM-KUREK
 Birdie, Double-Bogey, Eagle, Teeshot, Dogleg, Bogey, Par, Fairway ...? Nein, dies sind nicht etwa irgendwelche Geheimcodes oder die sprachlichen Auswüchse eines Verrückten, sondern es handelt sich um Standardbegriffe des Golfspiels, mit denen jeder Golfspieler während des realen Spiels zu tun hat.

Die CD bietet dem Golfer fünf nagelneue PGA-Tour-Kurse: Pebble Beach, The Bay Hill Club, Colonial Country Club, TPC of Scottsdale und TPC at



Beim Abschlag erscheint ein Halbkreis als Poweranzeige. Optimal ist diese Lösung nicht

Sawgrass. Jeder von ihnen wird in einer ruckel-freien FMV-Sequenz zunächst näher vorgestellt. Auf den Plätzen kann der Spieler seine Abschläge (Teeshots) erproben und den Ball einlochen. Es können Turniere gegen die 14 PGA-Profis oder gegen maximal drei Freunde bestritten werden. Als weitere Modi stehen Stroke, Skin, Shoot-Outs und einige mehr zur Auswahl. Zusätzlich werden dem Golfer eine Reihe von Einstellungsmöglichkeiten geboten. So lassen sich u. a. der Wind, die Beschaffenheit des Bodens, die Position des Abschlagpunktes (Tee) und die Perspektive nach Belieben einstellen.

Die Steuerung des Golfers bzw. der Abschlag und das Putten werden durch den Schwungmesser hilfreich unterstützt, so daß eigentlich nur ein schnelles Reaktionsvermögen erforderlich ist. *PGA Tour 98* ist aufgrund seines Schwierigkeitsgrades sowohl für Anfänger als auch für Profis interessant. Der englische Sprecher kommentiert und liefert nützliche Hinweise für jedes Loch. Vor allem beim Putten sollten die Worte des Sprechers beachtet werden, da er auch die Beschaffenheit des Untergrundes beschreibt.

Die übersichtliche Darstellung der Kurse und das gelungene Design liefern dem Spieler einen klaren Überblick über die Fairways (Grünflächen zwischen Abschlagpunkt und Loch) und erleichtern das Spiel ebenso. Sowohl der Golfer als auch die Hintergründe sind grafisch detailliert dargestellt. Das optische Highlight sind die bereits obengenannten Full-Motion-Videosequenzen, die einwandfrei und flüssig ablaufen.

Schwerpunkt dieses Spiels sind natürlich die Spielbarkeit und die optische Qualität. In puncto Sound glänzt *PGA Tour 98* aber nicht so sehr, denn die zu lauten Nebengeräusche passen nicht zum Spielgeschehen. Einzige die Menüs werden mit guter Jazz- und Funkmusik unterlegt, während auf dem Kurs nur die gut verständliche Stimme des Sprechers sowie Vogelgezwitscher, Blätterrauschen u. ä. zu vernehmen ist.

Ein Golfspiel wie dieses ist kein Zeitvertreib, mit dem man sich vom Ärger des Tages befreit. Es ist ein vielmehr ein Spiel für ruhige und entspannende Abende. Die sinnvollen Extra und das gute Handling machen es zu einer interessanten Golfsimulation. ■

XL-Wertung

80%

Action Hersteller: GT Interactive Entwickler: n-space
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 5 à 3 Strecken
 Preis: ca. DM 90 Erhältlich: im Handel

32 XL

Bug Riders

DVON S. KRÄMER
 Den Spieler von *Bug Riders* erwartet ein Wettrennen der besonderen Art: Acht verschiedene Charaktere, die sich in Schnelligkeit, Geschick, Stärke und Art des Reittieres unterscheiden, stürzen sich auf den Rücken ihrer Fluginsekten in das Turnier um Leben und Tod.

Neben den grafisch attraktiv gestalteten Leveln und den aufwendig inszenierten Lichteffekten



Im Death-Match-Modus wird nur die Anzahl der ausgeschalteten Gegner gewertet



überzeugt vor allem das interessante Feature der Beschleunigung. Um seinem Flügler das Letzte abzuverlangen, muß der Spieler die Peitsche schwingen. Doch aufgepaßt, übertreibt man es mit der Knute, fällt das Tempo rapide ab!

Im Campaign-Modus gilt es, das drohende Time-Out mit Hilfe von durchflogenen Zeitoren abzuwenden. Ein Unterfangen, das sich aufgrund der ruckhaften Steuerung und der schwierig gesteckten Kurse als nahezu unmöglich herausstellt. An diesem Punkt scheitert das geniale Spielprinzip und verhindert eine Bewertung, die *Bug Riders*' originelle Thematik verdient hätte. ■



info

Gameplay: Im Umgang mit den effektvollen Waffen sollte der ambitionierte Flugreiter nicht zu sparsam sein, denn die skrupellose Gegnerschar ist nicht gerade zimperlich.

Präsentation: Extrawaffen, wie das grüne Höllenfeuer und der Infernozauber, erzeugen eindrucksvolle Lichteffekte. Die Intro-Sequenz reizt zum wiederholten Anschauen.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block; alternativ kann auch die Paßwortfunktion genutzt werden.

XL-Wertung

70%

GAMES ISLAND

Komplettpreisliste anfordern

Laden:

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

Playstation

4-4-2 Soccer 89 DM
 Ace Combat 2 89 DM
 Agent Armstrong 89 DM
 Command & Conquer 2 * 99 DM
 Final Fantasy VII US 139 DM
 Final Fantasy VII PAL 109 DM
 Formel 1 97 109 DM
 Monster Trucks * 89 DM
 Resident Evil CDC 89 DM
 Streetfighter EX Plus Alpha JAP 139 DM
 Streetfighter EX Plus Alpha PAL* 89 DM
 Time Crisis & GunCon JAP* 179 DM
 Time Crisis & GunCon PAL 159 DM
 V-Rally 89 DM
 Vergessene Welt - Lost World 89 DM
 Warcraft 2 89 DM
 Wing Commander IV 89 DM

**Warcraft II
 & Maus
 135 DM**

**Formel 1 97
 & Analog JP
 149 DM**



Spiel des Monats



**Joypad PSX &
 Memorycard
 50 DM**

Nutzen Sie unseren kostenlosen Vorbestellservice für

noch nicht (*) erschienene Spiele

Besuchen Sie unsere Ladenlokale in

Neustadt a. d. Wehr, Hauptstr. 5 Fußgängerzone

Ludwigshafen Schützenstr. 20

Final Fantasy VII Hintbook US 35 DM

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

Schützenstraße 20
 67061 Ludwigshafen

GAMES ISLAND
 Hauptstr. 5
 67488 Neustadt/Wehr.

Nintendo 64

Grundgerät 299 DM
 Blast Corps 109 DM
 Extreme - G * 139 DM
 International Superstar Soccer 139 DM
 Lylat Wars - Starfox 64 139 DM
 Mario 64 89 DM
 Mario Kart 64 89 DM
 Pilotwings 64 109 DM
 Shadows of the Empire 129 DM
 Turok - Dinosaur Hunter DV 129 DM
 Turok - Dinosaur Hunter UK 129 DM
 Wave Race 89 DM
 Wayne Gretzky Hockey 139 DM

Wir führen auch:

Saturn, SNES, Gameboy

**Händleranfragen
 erwünscht !**

Fax.: 0621-5296387

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5296265

GAMES ISLAND

GAMES ISLAND

FIFA 98 – Die WM Qualifikation



info

Andreas Möller löste den ehemaligen französischen Nationalspieler David Ginola ab und verlieh den Polygon-Fußballern im Motion-Capture-Verfahren das ihm eigene Bewegungsmuster. Die Saturn-Fassung soll Ende Dezember ebenfalls erhältlich sein. Eine Testversion lag noch nicht vor.

Gameplay: Die Steuerung ist nach wie vor komplex, gehorcht aber geschmeidiger als die der Vorgänger. FIFA 98 unterstützt das Analogpad von Sony.

Präsentation: Das Angebot an Kameraperspektiven, die deutschen Spielkommentare in Fernsehqualität und die nochmals verbesserte Polygongrafik suchen ihresgleichen unter den 32-Bit-Fußballsimulationen.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Speicherblock.



Der Indoor-Modus hat seinen besonderen Reiz durch die schnellen Seitenwechsel



GVON S. KRÄMER
 äbe es keinen Kalender, ließe sich die Jahreszeit auch mit dem Erscheinen der neuen Fußballsimulation aus dem Hause EA bestimmen. Pünktlich zum Jahreswechsel bringen die Sportspezialisten aus Kanada den neuesten FIFA-Vertreter auf den Markt. Mit der anstehenden Fußball-WM in Frankreich bot sich eine thematische Abgrenzung zu den Vorgängern förmlich an.

FIFA 98 – Die WM Qualifikation bietet dem Spieler die Möglichkeit, aus 172 Nationalmannschaften diejenigen Teams auszuwählen, die auf dem Weg zur sportlichen Großveranstaltung begleitet werden sollen. Vor Beginn einer Partie wird zwischen manueller Steuerung oder CPU-Simulation entschieden. Dank der namensgebenden FIFA-Lizenz verfügt das Game wieder über eine statische Datenbank nationaler und internationaler Fußballgrößen. Auch sonst hat Electronic Arts sämtliche Features des Vorgängers übernommen. Die Polygon-Kicker sind ein wenig gewachsen, das Spielgeschehen ist dadurch besser zu verfolgen, und die Reaktionen der Spielfiguren



Jubelszenen gibt es in diversen Animationssequenzen

auf ein plötzliches Kommando vollziehen sich geschmeidiger als bei FIFA 97.

Beim Gameplay hat EA offensichtlich das Hauptaugenmerk auf eine gesteigerte Kontrolle durch den Spieler gelegt. Obwohl die CPU nach wie vor einige Funktionen automatisch ausführt, hat der Akteur am Con-

troller nicht das Gefühl, vorberechneten Bahnen zu folgen. In acht verschiedenen Joypad-Konfigu-





Mit ansprechenden Kamerafahrten nähert sich der Betrachter dem Spielgeschehen. Historische Stätten des Fußballs wie Wembley, Maracana oder San Siro wirken unglaublich realistisch

rationen gestaltet sich die Lösung vom computergestützten Einsteiger zum international erfahrenen Weltklassekicker. Beachtlich, daß trotz der umfangreichen Aufbesserungen keine Einbußen festzustellen sind. Neben der verdreifachten Anzahl von Länderauswahlteams gibt es weiterhin die Möglichkeit, in einer der elf nationalen Ligen um die Meisterschaft zu spielen oder mit der originalen Dynamik des Hallenfußballs für Abwechslung zu sorgen.

Wer bis zum Beginn der WM seine Teams auf dem neuesten Stand halten oder Spielerwechsel innerhalb der Bundesliga berücksichtigen will, der kann mit Hilfe des Editors auf solche Veränderungen prompt reagieren. Darin können nicht nur die Namen sowie die relevanten Daten der Spieler verändert, sondern auch das äußere Erscheinungsbild (Bart, Gesichtsform, Hautfarbe und Frisur) komplett umgemodelt werden. Die verbesserte Grafik macht einen guten Eindruck, auch



Auf den computergesteuerten Torhüter kann man sich in den meisten Fällen verlassen, Glanzparaden inklusive

wenn es beim Scrollen über das gesamte Spielfeld zu Rucklern kommt und beim Gedränge im Strafraum die Kollisionsabfrage gelegentlich überfordert ist. Vorjahressprecher Wolf-Dieter Poschmann hat mit Werner Hansch einen neuen Kommentator erhalten, der wie im Fernsehen teilweise an der Realität vorbeiberichtet, damit aber zur insgesamt gelungenen Atmosphäre einer Live-Übertragung beiträgt.

Insgesamt ist die Anschaffung von FIFA 98 – Die WM Qualifikation eine lohnende Sache, vor allem wenn man bedenkt, daß diese Version durch den Editor praktisch für alle Zeiten ihre Gültigkeit behält. Wer den EA-typischen Rundum-Service aus reichhaltigen Statistiken, gutem Sound und umfangreichen Optionen gekoppelt mit einer leicht verbesserten Steuerung sucht, der sollte bei dieser Fußballsimulation zugreifen. ■

XL-Wertung

85%



**USE
OR
LOSE**

3 in 1

VRF1 X-Cellerator

Kompatibel zu N64, PSX & Saturn. Lenkrad mit Pedalen.
Test Maniac 10. '97:
sehr gut **169.95***

**1 MB PSX
Memory Cards**

15 Spielstände,
10 Farben - ein Preis!
Test Megafun 6. '97:
sehr gut

34.95*



24.95*

**Nintendo 64
Memory Cards**
256 K • 6 Farben.
Test Megafun 10. '97:
super!

HYPER CONTROLLER PSX

Special Edition „FIGHTER“, „EXTREME“ & „COMBAT“ mit Turbo und Slow Motion
Fun Generation 10. '97:
"....wirklich außergewöhnlich designte Joypads..."

44.95*



BLAZE

Pures Tuning für Eure Konsolen erhältlich bei
HERTIE, KARSTADT, allkauf
und im gut sortierten Fach- u. Versandhandel.

Distribution: speed! GmbH - D • ABC Software - CH/A •

Unverbindliche Preisangabe

Hersteller: Electronic Arts
 Spieler: 1-4 (simultan)
 Preis: ca. DM 100

Entwickler: In-house
 Level: 31 + 4 Mannschaften
 Erhältlich: im Handel

Sport

NBA Live '98



Steht die Abwehr so dicht gestaffelt, ist es von Vorteil, zum besser postierten Mitspieler zu passen



Wunderbar animierte Slam-Dunks und passende Stats erwecken den Eindruck einer Sportsendung

Info



Gameplay: EA versäumte es, die Schwächen der beiden Vorgänger zu beseitigen. Nach wie vor ist die Geschwindigkeit des Games etwas langsamer als das Tempo der simulierten Vorlage NBA.

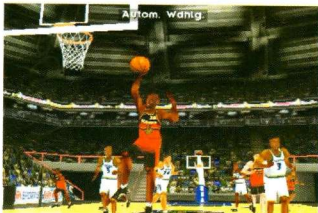
Präsentation: Sowohl grafisch als auch spieltechnisch präsentiert sich *NBA Live '98* als einwandfreie Realumsetzung der Sportart Basketball und seines speziellen Hintergrundes. Eine Saturn-Version ist angekündigt, lag zum Zeitpunkt des Tests aber nicht vor.

Memory-Card: Eine komplette Saison belegt vier Blöcke.

Internetadresse:
<http://www.ea.com/ea sports.html>

EVON S. KRÄMER
 Eine Auswahl an flotten Cheerleaders, populären Basketball-Profilen und rassistigen Actionszenen rund um den Korb begrüßen den Spieler in Form einer TV-Collage. Mit diesem Einstieg legt Electronic Arts den Grundstein für die Fortsetzung seiner erfolgreichen *NBA Live*-Serie.

Der eigenen Linie treu geblieben, versorgt EA den Spieler wieder einmal mit einer Vielzahl von Optionen, mit deren Hilfe sich der Match-Charakter jeder Partie individuell gestalten lässt. Im Stile eines Rennspiels verändert sich der Anspruch vom Arcade-Modus zur astreinen NBA-Simulation mit allen Regeln, die dieser Sport zu bieten hat. Gerade dem Anfänger ermöglicht dies einen problemlosen, weil gut spielbaren, Einstieg in das Game. Sind die Grundfertigkeiten erst angeeignet, können basketballtypische Spielkonzepte wie Spielfeldbegrenzung, Foul oder unerlaubte Rückpässe einzeln nachbestückt werden. Vier Schwierigkeitsstufen, vom Rookie bis zum Super-Star, erlauben eine weitere Anpassung an den aktuellen Leistungsstand.



Die spektakulärsten Korbzeiten werden aus einem anderen Blickwinkel wiederholt

NBA Live '98 bietet selbstverständlich wieder alle 29 Teams der nordamerikanischen Profiliga inklusive ihrer Spieler auf, ergänzt um die beiden All-Star-Teams und vier Mannschaften, die nach eigenen Vorstellungen gebildet werden können. Wer sich für die All-Time-Records oder die Vereinshistorie der Ligateilnehmer interessiert, ist bei *NBA Live '98* an der richtigen Adresse und kann das umfangreiche Angebot studieren.



Obwohl die Palette der Aktionsmöglichkeiten minimal erweitert wurde, lässt sich die Steuerung auch in der dritten Auflage von *NBA Live* weiterhin sehr einfach aneignen. Ob Freundschaftsspiel, Ligabetrieb oder Playoffs – schnell hat man den Gegner im Griff. Mit Erhöhung des Schwierigkeitsgrades erwartet der Computer allerdings ein gesteigertes mannschaftliches Zusammenspiel, Einzelaktionen führen dementsprechend viel seltener zu einem erfolgreichen Abschluss.

In Sachen Spielbarkeit, Präsentation und Optionsvielfalt ist *NBA Live '98* rundherum gelungen und lässt sich guten Gewissens denen empfehlen, die den Vorgänger nicht ihr eigen nennen. Besitzer der Vorjahresausgabe müssen nur dann zugreifen, wenn ihnen die aktuellen Mannschaftsaufstellungen am Herzen liegen. ■

XL-Wertung
85%

NHL 98



NHL 98 hat gegenüber seinem Vorgänger eine deutlich verbesserte Steuerung zu bieten

KVON K. NÄSSTRÖM-KUREK
eine Eishockeyliga ist so legendär wie die nordamerikanische National Hockey League. Spieler wie Mario Lemieux, Wayne Gretzky und Eric Lindros zählen zu den Superstars dieser Liga. Wer schon immer nach Ruhm gestrebt hat, kann mit *NHL 98* den Traum vom Stanley-Cup-Sieg vielleicht wahr werden lassen.

EA Sports hat seine *NHL*-Serie wieder einmal verbessert und auf den neuesten Stand gebracht. Zusätzlich zum üblichen Ligamodus mit den aktuellen 26 Teams können auch internationale Turniere (16 verfügbare Nationalmannschaften) ausgerichtet werden, die sich nach eigenem Belieben erstellen lassen. Als zusätzliche Teams stehen zwei *NHL*-All-Star-Mannschaften sowie zwei selbstdefinierbare Mannschaften zur Verfügung.

Mit Hilfe von Marc Crawford, dem Trainer der Colorado Avalanche, wurden die Spielstrategien und die Computerintelligenz neu ausgearbeitet, was ein nahezu reales Gameplay schuf. Verbessert wurde vor allem die Steuerung, die bei der 97er Version negativ auffiel. Die Spieler lassen sich jetzt schnell, aber beherrschbar über das Eis lenken. Eine benutzerfreundliche Button-Belegung sorgt für problemlose, präzise Torschüsse und erspart dem Anwender Wutanfälle und Verzweiflungstaten. Überhaupt macht die Spielbarkeit einen sehr guten Eindruck, denn die gegnerischen Spieler gehen bei ihren Angriffen sehr taktisch vor und schießen gnadenlos auf das Tor. Ein Angriff muß wohlüberlegt sein, da der Gegner Kontermöglichkeiten jederzeit ausnützt. Gerade dies erfordert Spielge-

Am Beispiel einer handgreiflichen Auseinandersetzung läßt sich die hohe Grafikqualität erkennen

schick und bietet gleichzeitig einen hohen Anreiz, die eigene Vorgehensweise zu überlegen und zu verbessern. Dabei wird der Spieler durch eine Vielzahl von Statistiken, Analysen und Menüs unterstützt, die es ihm erlauben, eine möglichst hohe Teameffizienz zu erstellen.

Der enorme Aufwand zeigt sich auch während des Spiels auf dem Eis. Dank der Stadion-Soundkulisse und dem deutschsprachigen Kommentator wird dem Spieler das Gefühl vermittelt, er verfolgt eine Live-Berichterstattung eines Eishockeyspiels.

Dazu trägt auch die Kameraführung bei, die beim Zoomen die aufwendig dargestellten Spieler direkt ins Blickfeld bringt. Gleichzeitig werden die Zuschauer mit der typischen Orgelmusik in Stimmung versetzt. Doch die phantastische Präsentation hat leider ein paar Schwachpunkte, denn auch dieses Spiel ist nicht gänzlich frei von sich überschneidenden Grafiken und kleinen Grafikpatzern, die aber zum Glück nur wenig auffallen.

NHL 98 ist eine sehr gute Eishockeysimulation. Die Komplexität des Spiels mit den vielen Auswahlmöglichkeiten bietet für den Spieler einen sehr guten Langzeitanreiz, fordert aber auch geschicktes und überlegtes Vorgehen. ■



info

NHL 98 ist seinem Konkurrenten *NHL Breakaway 98* in den Punkten Steuerung und Realitätsnähe überlegen. Vor allem die Präsentation im Stil einer TV-Übertragung gibt dem EA-Sports-Produkt einen Pluspunkt.

NHL Breakaway 98 ist dagegen grafisch besser und wesentlich actionreicher.

Gameplay: Die leicht erlernbare Steuerung ermöglicht schnelles Passen, präzise Schüsse und natürlich auch leichtes Checken des Gegners, wobei die Pad-Belegung nach eigenem Ermessen ausgewählt werden kann. Dank Multitap können bis zu acht Spieler simultan spielen. Leider wird das Analogpad nicht unterstützt.

Präsentation: Die Grafik von *NHL 98* ist bis auf kleine Patzer sehr gut. Als Soundmixum läßt sich sogar Dolby Surround anwählen, bei dem das Stadiongefühl noch verstärkt wird. Die Menüs werden mit fetziger Rockmusik untermauert.

Memory-Card: Eine zwischengespeicherte Saison oder ein Turnier benötigen vier Speicherplätze, eine gesicherte Aufstellung benötigt zwei.

XL-Wertung

90%



Sprünge üben: Im Big-Air-Modus müssen Stunts nach Vorgabe wiederholt werden



Cool Boarders 2

DVON T. HELLWIG
raußen ist es kalt und ungemütlich. Wer keinen Hund vor die Tür schicken möchte oder sich beim Wintersport bereits ein Bein gebrochen hat, dem winkt ein höchst interessanter Zeitvertreib, denn *Cool Boarders 2* holt den Actionsport ins Wohnzimmer.



Im Anschluss an die Halfpipe kann man sich im Replay noch einmal die Sprünge ansehen

Nachdem der Vorgänger (s. XL 2/97, 70 %) trotz guter Spielbarkeit und innovativer Action relativ unbeachtet blieb, findet nun hoffentlich der weit umfangreichere zweite Teil die ihm gebührende Anerkennung.

Vor Spielbeginn dürfen einer von vier Snowboardern – alle haben unterschiedliche Eigenschaftswerte – sowie ein Brett (Freestyle, All-Round oder Alpine) ausgewählt werden. Kenner des Prequels dürften sich über die erweiterte Palette der Spielmodi freuen. Neben dem bekannten Freestyle-Modus (fahren auf Zeit und Punkte) lockt nun auch die Competition, in der man frei nach der Nordischen Kombination zwei Sprünge und ein Rennen pro Durchgang absolviert. Dabei bestimmt das Punkteergebnis der Stunts die dar-

auffolgende Startposition. Zeitversetzt fahren dann acht Snowboarder über zunächst neun schneebedeckte Pisten. Schanzen, Schluchten, Bäume, Zäune und andere Hindernisse machen neben Eiskanälen und natürlich den ausgeklügelten Streckenverläufen an sich jedes Rennen zu einem packenden Erlebnis. Nach jeweils drei Runden darf abgespeichert werden. Hat man die vorgegebene Punktegrenze erreicht (Platz 1-3), lassen sich die Abfahrten und Schanzen darauf spiegelverkehrt bewältigen. Schafft man das Limit erneut, stellt sich der Hard-Modus zur Auswahl.

Big Air heißt eine weitere Spielvariante, die zum einen (Contest) das Üben von Sprüngen erlaubt und zum anderen (Master) auf einer schier endlosen Strecke Stunts am laufenden Band erfordert. Der Bezeichnung eines Sprungs wird kurz eingeblendet, woraufhin man die entsprechende artistische Einlage ausführen muß. Gelingt das nicht korrekt, wird die Tastenkombination angezeigt, und der Spieler kann es erneut versuchen. So tastet man sich vom einfachen Spin zur doppelten Schraube mit verschiedenen Griffen ans



Über das integrierte Malprogramm kann man seiner Kreativität freien Lauf lassen. Yeah!

info

Snowboarder müssen ziemlich verrückte Leute sein, denn was die mutigen Funsportler an akrobatischen Einlagen hingen, ist (für Otto Normalverbraucher) schier unglaublich. Die abgefahrenen Sprungvarianten im Spiel treffen die Wirklichkeit recht genau.

Gameplay: Mit *CB 2* winken sowohl im Ein- als auch im Zweispieler-Modus gute Spielbarkeit und Fun pur. Der Dauerspaß ist aufgrund der zahlreichen Modi sehr hoch, wenn auch die Sprünge teilweise so kompliziert auszuführen sind.

Präsentation: ... ist ein zweischneidiges Schwert, denn technisch ist *CB 2* ebenso mäßig wie der erste Teil, aber hervorragend designt und musikalisch sehr atmosphärisch.

Memory-Card: Der Spielstand, die selbst bemalten Boards und sämtliche Rekorde in allen möglichen Spielmodi belegen zusammen nur einen Block.



Ab durch den Wald. Wer bei der rasanten Tour durch den Waldabschnitt nicht die Nerven behält, knallt gegen den nächsten Baum

Board vor. Ungeübte sammeln dabei Erfahrung, und Könnner verbessern ihre Wertung – mächtig viel Spaß macht es so oder so. Die absolute Krönung ist die Halfpipe, in der über eine Strecke von 800 Yards die verrücktesten Verenkungen gemacht werden müssen, um ordentlich viel Punkte in den Kategorien Landing, Rotation, Technical Merit, Standards etc. zu erreichen.

jump as good as you can



Einen Sprung zu stehen ist nicht einfach. Manchmal erreicht man letztendlich mehr Punkte, wenn man prima auf großartige Einlagen verzichtet und statt dessen schlichte Spins oder einfache Überschläge macht. 2520 (siehe rechtes Bild) ist ein Dreher um 2520 Grad, der 774 Punkte bringt

Im Modus Boardpark gleitet der Funsportler über eine speziell präparierte Piste mit zahlreichen Schanzen, Fässern und Autos, um letztendlich über eine Bewertung zu erfahren, wie „cool“ er die Hinderisbahn bewältigt hat.

Wem das alles noch nicht reicht, der darf sich des schicken kleinen Malprogramms bedienen, in dem ein Brett nach eigenen Vorstellungen verschönert oder unter 30 Vorgaben ausgewählt werden kann. Selbstverständlich sind die Veränderungen abspeicherbar.

Cool Boarders 2 vermittelt im Ein- und Zweispieler-Modus Kurzweil der besten Sorte. Der Wettkampfmodus lässt sich prima auf mehreren Leuten spielen, wobei man sich beim Springen und Fahren abwechselte. Im Gegensatz zum ersten Teil ist die Steuerung nun etwas gängiger und rundum gelungen. Allerdings kränkt das Spiel in technischer Hinsicht an sehr häufig auftauchenden Blitzern und Pop-up-Effekten – der Spielspaß sowie das interessante Streckendesign machen dies jedoch zum Großteil wieder wett. Schließlich sind da noch die genialen Jungle- und Technostücke (US-Version) die entgegen der japanischen Fassung (Rockmusik) eine unglaublich gute Atmosphäre aufbauen. Alles in allem wird Actionsport-Freunden und Rennspielern ein sattes Paket geboten, das die kalte Jahreszeit zu einem spektakulären und heißen Erlebnis werden läßt. ■

SPIELE 3000

MEGA-SPIELE zu Einführungspreisen NINTENDO 64

Grundgerät deutsche Version

incl. Control Pad, AV-Kabel,
Scart-Adapter 299.-

Control Pad orig.

(blau, schwarz, rot, grün,

gelb oder grau) 49.90

Eagle 64 Joypad (Dauer-

feuer, Zeitlupe) 44.90

Super Pad 64 (blau, schwarz,

rot oder grün) 46.90

Super Pad 64 Plus

(schwarz, Dauerfeuer,

Zeitlupe) 47.90

MAKO Pad (transparent,

Dauerfeuer,

Zeitlupe) 55.90

Alpha 64 Joypad

(14 Funktionstasten,

Dauerfeuer, Zeitlupe,

LCD-Display) 59.90

Shark Pad Pro

(transparent,

Dauerfeuer,

Zeitlupe) 65.90

ARCADE Shark

(Spielhallengefühl,

stabil) 89.90

Fight and Flight Stick

(Spielhallengefühl, super)

109.90

Memory Card (Controller Pak)

orig. 33.- fremd 27.90

Memory Card 4-fach

(blau, schwarz, rot, grün,

transparent, gelb) 36.-

Memory Card 16-fach 75.90

Memory Card 32-fach 84.90

Rumble Pak orig. 34.90

Rumble Pak (funktioniert

ohne Batterien) 26.90

Rumble Pak mit integr.

Memory Card 44.90

Madkatz Lenkrad, neu,

mit Rumble Effekt, Pedalen,

Memory-Card-Schacht 139.-

Mini Lenkrad Ultraracer 64

74.90

Antennenkabel

orig. 46.- fremd 39.-

Unsere Spiele sind für

Deutschland vorgesehen -

also keine Probleme!

Versand per Nachnahme

DM 6.90 Porto zzgl.

Nachnahmegebühr

Vorkasse

(Euroschecks) DM 4.50

ab DM 250.- (ohne

Grundgerät) portofrei

Vorbestellservice: für noch

nicht lieferbare Spiele!

BLAST CORPS 109.-

BOMBER MAN 64 88.-

CHAMELEON TWIST 116.-

CLAYFIGHTER 63 1/3 129.-

DARK RIFT 132.-

DIDDY KONG RACING 88.-

EXTREME G 132.-

FI POLE POSITION (GRAND PRIX FI) 127.-

INT. SUPERSTAR SOCCER 64 127.-

LAMBORGHINI 64 127.-

Lylat Wars (Starfox 64) incl Rumble Pak 127.-

Mario Kart 64 88.-

Mischief Makers 88.-

MULTI RACING CHAMPIONSHIP 133.-

NAGANO OLYMPICS 134.-

NBA Hang Time 125.-

NBA IN THE ZONE 128.-

NFL QUARTERBACK CLUB 98 125.-

PILOTWINGS 64 109.-

STAR WARS 129.-

Super Mario 64 88.-
Super Mario 64 Spieleberater 24.80

Top Gear Rally 127.-

Turok Dinosaur Hunter 125.-

WAVE RACE 88.-

Wayne Gretzky 3d (Ice) Hockey 128.-

JOUST X 125.-

HEXEN 64 127.-

FIFA 98 125.-

San Francisco Rush 127.-

MADDEN 64 127.-

Tel 07021-976860

Fax 07021-976861

Unsere ausführliche Preisliste gegen frankierten
(DM 2.20) und adressierten Rückumschlag.
SPIELE 3000 · Schieferweg 21 · 73275 Ohmden

XL-Wertung

85%



NASCAR '98



Je nach gewählter Gegnerintelligenz wird man mehr oder weniger attackiert



Info

NASCAR '98 läßt sich auch mit dem Analog-Controller steuern. Das Madcatz-Lenkrad wird jedoch nicht unterstützt.

Für die kommentierten Einleitungen (FVM) vor den Rennen griff man erneut auf Bob Jenkins zurück. Eine Saturn-Version ist ange-dacht, stand jedoch bis Redaktionsschluß noch nicht zur Verfügung.

Gameplay: Der Reiz liegt darin, das Wagentuning und die Boxenstopps optimal hinzubekommen, damit am Ende der teils 500 Runden dauernden Spektakel reichlich Punkte winken. Spielerisch echte Oberklasse.

Präsentation: Hier und da ploppt und ruckelt es ein wenig. Die Grafik ist kein Highlight, aber stimmig. Soundeffekte und Musik könnten packender sein.

Memory-Card: Einstellungen und Meisterschaft 'verschlucken' einen Block.
 Internetadressen: www.easports.com
 und <http://www.nascar.com>



WVON T. HELLWIG
 as auf den ersten Blick wie eine Fortsetzung von NASCAR '96 erscheint, ist in Wirklichkeit eine gründlich überarbeitete Version des Rennspiels *Andretti Racing*. Die Programmierer nahmen sich die alte Engine vor und verbesserten sie von Grund auf. Herausgekommen ist ein optisch vergleichbares, aber spielerisch deutlich gesteigertes Actionpaket für Rennpuristen und Fans der NASCAR-Veranstaltungen.

24 Original-Cars samt Fahrernamen sowie elf authentische NASCAR-Strecken plus sechs Straßenkurse bilden den Grundstein. Ähnlich wie beim Vorbild ist der Championship-Modus die vordringlich interessante Spielvariante. Dies liegt nicht zuletzt daran, daß dem Spieler vor Rennbeginn ausgiebig die Möglichkeit zum Tuning des Wagens geboten wird, womit der Kampf in der Meisterschaft auch eine Frage der richtigen Einstellungen ist. Vom taktischen Geschick hängt aufgrund der variablen Rundenanzahl (3-100 %) und dem rechtzeitigen Einlegen von Boxenstopps ebenfalls eine Menge ab. Doch das ist längst nicht noch nicht alles: Die fünf gelungenen Perspekti-



Über das Replay kann man die direkt zuvor gefahrenen Sekunden (in Zeitlupe) wiederholen

ven, die wgschaltbaren Anzeigen (Rückspiegel, Tacho, Zeiten etc.), zahlreiche Statistiken, der packende Zweispieler-Modus, die veränderbare Gegnerintelligenz, das Reglement, die Einstellung der Schadensintensität, die Ideallinie und einiges mehr machen NASCAR '98 zu einem potenziellen Dauerbrenner mit PC-typischer Ausstattung.

Die Fahrphysik wurde gut umgesetzt und kann zudem über entsprechende Regler (Reifendruck, Über- und Untersteuerung etc.) individuellen Ansprüchen angeglichen werden. Technisch und in Sachen Soundeffekte ist das Spiel nicht sonderlich herausragend, optisch vielleicht sogar nicht mehr zeitgemäß, doch das Rennfeeling stimmt, und die Spielbarkeit sowie die hohe Geschwindigkeit lassen auch nach über 400 Runden im Oval von Atlanta noch keine Langeweile aufkommen.

Wer technisch nicht das Neueste vom Neuesten haben muß und auf detaillierte Rennsimulationen steht, sollte sich NASCAR '98 zulegen. ■

XL-Wertung

85%

Critical Depth

SVON K. NÄSSTRÖM-KUREK
 liebgewohntes Szenario. GT Interactive möchte von den Ozeanen beansprucht, doch nur ein verschwindend geringer Teil der Videogames spielt in diesem Szenario. GT Interactive möchte mit *Critical Depth* seinen Teil zur Aufhebung dieses Mißstandes beitragen. Machtvolle außerirdische Artefakte locken in diesem Spiel gierige Abenteurer aus aller Welt in die Abgründe der Meere. Als einer von diesen Haudegen gilt es, in jedem der zehn Missionsgebiete die Weltraumobjekte aufzusammeln. Heimtückische Gegner wie die CIA, Anarchisten, der KGB, Ökoterrorenisten etc. streben ebenfalls nach den geheimnisvollen Gegenständen. In zwölf unterschiedlichen U-Booten werden die Kämpfe um eben diese mit Torpedos



und vielen Spezialwaffen bestritten. In den Unterwasserlandschaften des Roten Meeres, der Karibik, der Arktis und anderen Seegebieten heißt es, das eigene Gefährt geschickt zu steuern, um nicht durch den Tiefendruck oder durch die Mitstreiter vernichtet zu werden. Bei diesem 3D-Action-Spiel werden dem Spieler große, unterschiedlich gestaltete Kampfterrains geboten, die grafisch recht gut dargestellt werden. Leider sind die Pixel oft zu grob und verschlechtern so die Licht- und Spezialeffekte. Sowohl die Grafik als auch der Sound mit seinen düsteren Klängen und den realistischen Geräuschen sorgen für ein packendes Unterwasserambiente. *Critical Depth* ähnelt vom Konzept *Twisted Metal*, das ebenfalls aus dem Hause Singletrack kommt. Statt Autos werden jedoch hochgezüchtete und waffenstarrende U-Boote durch die ungewöhnlichen Szenarien gesteuert. ■

Info

Im Multiplayer-Modus können zwei Spieler als Gegner oder Verbündete spielen. Dafür wird der Bildschirm horizontal geteilt. Leider wird das Blickfeld dadurch stark eingeschränkt.

Gameplay: Das Aufsummieren und Abjagen der Artefakte erfordert schnelles Reagieren und versetzt den Spieler in schweißtreibende Hektik. Sonys Analogpad wird unterstützt.

Präsentation: Bei *Critical Depth* wird als Ansicht nur eine etwas unübersichtliche Außenperspektive angeboten. Der Sound ist düster und stimmungsvoll.

Memory-Card: Ein Spielstand benötigt einen Block. Highscores können separat gespeichert werden.



XL-Wertung

75%

JAPAN spirits



Artbooks

Devil H. Yokho -79,00

Ranma 1/2 -59,00

Streetfighter 3 -69,00

RG Veda -119,00

Lithographien

AH! MY GODDESS

VIDEOGAMES

NEO-GEO

Shodown II-169,00

Last Resort-169,00

PC-Engine

Parasol Stars-149,00

Hero Tonma-99,00

ARCADE

XEXEX-499,00

Three Wonders-489,00



ANIMES - PAL/NTSC

Streetfighter 3

Platine-1998,00



ARTBOOK 69,00

PSX/SATURN/N64

HOTLINES

07802-91080

10.00 to 16.00

07227-98412

17.00 to 20.00

JAPAN-FREAK

NEO-GEO Grundgerät-269,00

PC-Engine, Core Graf-149,00

Viewpoint (card)-269,00

NEO-GEO Arcadeboard 489,00

Das R/PC-Engine GT-Preise anfragen

Kyoko Date-Love Communication

LaserDISC

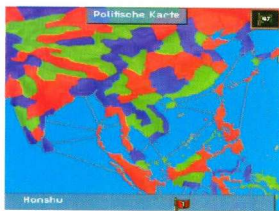
Wir sind der Spezialversand für Videogames, Animes, Modelkits, Laserdisc, Soundtracks, Videos und Merchandise-Produkte aus aller Welt.



JAPAN-Importe aller Art



An- und Verkauf von Gebrauchtwaren



Drei verschiedene Übersichtskarten sorgen für den nötigen Durchblick

Risiko

Info

Das klassische Brettspiel *Risiko* gilt als Einstiegsdroge für Strategiespiele. Mit einem simplen, aber trotzdem fesselnden Spielprinzip haben Millionen Menschen ihren Spaß. Wem *Risiko* nicht komplex genug ist, der findet z. B. in *Axis&Allies* (MB, in speziellen Spielkästen) einen würdigen, actionlastigen Genrevorwand, während bei *Diplomacy* (Parker) viel Wert auf Verhandlungen und Bündnisse gelegt wird.

Gameplay: *Risiko* bietet annähernd dieselben Features wie das Brettspiel. Mit dem Ultimate-Modus haben Rune Craft ein vollwertiges, gut spielbares Strategie-Game geschaffen, das sich nicht zu verstecken braucht. Die Sony-Maus wird unterstützt.

Präsentation: Aufwendig animierte Schlachtszenen begleiten die Kämpfe und können auch „weggedrückt“ werden. Die *Blade Runner*-artige Musik gefällt sogar nach zwölf Stunden Dauerspiel noch.

Memory-Card: Ein Spielstand (von mehreren möglichen) benötigt vier Speicherplätze.



Zu Beginn jeder Runde erhalten alle Spieler neue Truppen, die sie frei auf ihre Länder verteilen dürfen. In den kleinen Fähnchen ist die aktuelle Armestärke verzeichnet. Die Köpfe stehen für Generale

DVON M. FELDMANN
Der Urahn aller Strategiespiele (mal abgesehen von *Schach*) gibt sich nach seinem PC-Debüt (immerhin über 100.000 verkaufte Einheiten in Deutschland), nun auf der PlayStation die Ehre. Da stellt sich gleich die Frage, warum man sich für hundert Mark ein PSX-Spiel kaufen soll, wo es doch für weniger Geld die Luxus-Bretttausgabe von Parker gibt. Die Antwort ist einfach. Wäre Hasbros *Risiko* nur eine einfache digitale Umsetzung, sollte man sein Geld wirklich besser



Vor jedem Kampf darf man aus drei Strategien wählen, die zufällig vorgegeben werden

ins Brettspiel investieren, aber die pfiffigen Programmierer haben neben dem Originalspiel (mit vielen anwählbaren Zusatzfunktionen) auch ein weiterentwickeltes Strategiespiel, *Ultimate-Risiko*, auf die CD gebrannt. Auf vier verschiedenen Karten (Welt, Europa, Nordamerika, Asien) mit Hunderten von Ländern, die übrigens auch fürs normale Spiel zur Verfügung stehen, können insgesamt acht Parteien, davon vier menschliche, gegeneinander antreten. Zusätzliche Armeen bekommt man wie beim „normalen“ *Risiko* über die



Die Computerspieler sind (in mehreren Stufen einstellbare) ernstzunehmende Gegner

Anzahl der eigenen Länder, den Kontinentenbonus und das Eintauschen von Länderkarten, doch wie man diese Armeen einsetzen kann, ist neu. Neben einfachen Truppen können nun Generale berufen und Forts errichtet werden. Zudem gibt es eine Menge zufällig verteilter Extras, die z. B. der Stärkung der Truppen dienen. Zur Kampfscheidung wird nicht mehr gewürfelt. Jede Armee wählt ihre Taktik (hochdekorierte Generale haben natürlich die bessere Auswahl) und der Prozessor errechnet aus dieser, der Truppenstärke, dem Gelände u. ä. den Schlachtausgang. Dabei können auch Truppen in Gefangenschaft geraten oder sich zurückziehen. Dies sind nur einige der vielfältigen Möglichkeiten. Man sieht, *Ultimate-Risiko* bietet mehr Strategiespiel als manches Vollprodukt. *Risiko* und *Ultimate-Risiko* sind der perfekte Strategiedoppelpack für lange, schlaflose Nächte vor der PlayStation. ■

XL-Wertung

80%

Tennis Arena



Tennis Arena lockert den steifen weißen Sport mit dem Einsatz von Special-Schlägen ein wenig auf. Speziell der unterhaltsame Mehrspieler-Modus gewinnt dadurch zusätzlich an Attraktivität

VON M. HÄNTSCH
 Vergangenes Jahr legte Smart Dog mit *Breakpoint Tennis* eine äußerst schwache Adaption des weißen Filzballsports vor. Doch mit diesem kaum spielbaren Ausrutscher hat das vorliegende *Tennis Arena* nur noch wenig gemein. Dank einer flotten 3D-Grafik-Engine wird die Dynamik des Tennissports gut eingefangen. Jeder der acht zur Auswahl stehenden Sportler (plus zwei versteckte Charaktere) ist aufwendig animiert und verfügt über individuelle Sprachsamples, durch die er seine Freude oder seinen Unmut zum Ausdruck bringt. Um das Spielgeschehen zusätzlich aufzulockern, kann neben den üblichen Topspin-, Backspin- und Lobschlägen auch ein Special-Schlag eingesetzt werden. Dieser äußerst kraftvolle Schmetterball muß vor seinem Einsatz



durch mehrmaliges Retournieren des Balles aufgeladen werden und ist auf schnellen Bodenbelägen sehr effektiv. Trotz dieses zugegebenermaßen recht einfallsreichen Extras scheint der variantenreichen Steuerung der letzte Schliff zu fehlen. Zwar gelingt das Grundlinienspiel mit langen Bällen ausgezeichnet, doch sobald ein Vorrücken ans Netz nötig wird, beginnen die Probleme. Stoppbälle sind in Höhe und Länge nur mit viel Übung einschätzbar, und schnelle Volleys lassen sich kaum anbringen.

Bei der Auswahl an Spielmodi beschränkte man sich auf das Notwendigste. Es gibt einen Schaukampfmodus, in dem bis zu vier Spieler gleichzeitig oder in einem Einzeltournament acht Teilnehmer nacheinander antreten dürfen. Der World-Tour-Modus setzt sich aus insgesamt 20 Turnieren (mit fünf verschiedenen Bodenbelägen) zusammen, von denen jeweils nur das Halbfinale und das Endspiel absolviert werden müssen.

Tennis Arena entwickelt seinen Reiz hauptsächlich im Mehrspieler-Modus, bei dem der Einsatz der Special-Schläge für zusätzliche Abwechslung sorgt. Der magere Turniermodus weiß auf längere Sicht nicht zu fesseln – ein wenig schade, angesichts der ansprechenden Optik und der gelungenen Steuerung. ■



Die Teilnahme an hochdotierten Turnieren setzt eine gute Ranglistenplatzierung voraus



Ein farbiger Stern signalisiert, daß der Special-Schlag einsatzbereit ist

Info

Die Saturn-Version soll Ende des Jahres auf den Markt kommen.

Wem das Spielen an der hinteren Grundlinie zu unübersichtlich ist, der kann zu jedem Zeitpunkt eines Matches die Perspektive wechseln und stets im Vordergrund agieren.

Gameplay: Bis auf kleine Schwächen ist die Steuerung gelungen und bietet viele Freiheiten. Der Einsatz der Special-Moves bringt zusätzlichen Schwung in das Spiel. Spezielle Bodenbeläge oder Spielmodi, die den Fun-Sport-Charakter unterstreichen, hätten nicht geschadet.

Präsentation: Die Grafik ist schnell, bietet saubere Animationen und eine übersichtliche Spielansicht. Auch die Soundkulisse kann mit individuellen Sprachsamples der Sportler und einem wachen Publikum überzeugen.

Memory-Card: Ein abgespeichertes Turnier belegt einen Block.

XL-Wertung

75%

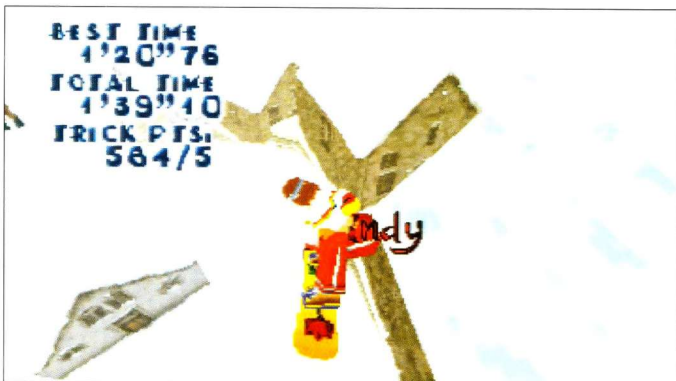


Leider treten in den Rennen keine computergesteuerten Konkurrenten an



Bei der Abfahrt durch den Wald sind schnelle Reaktionen gefragt

Steep Slope Sliders



Für Snowboard-Einsteiger bietet SSS auch eine vereinfachte Steuerung. Bei den Stunt-Einlagen sind Variationen gefragt: Wer ein und denselben Trick zu oft ausführt, erhält dafür keine Punkte mehr

Info

In den Optionen ist der Menüpunkt Time Progress zu finden. Ist dieser aktiviert, hat die interne Saturn-Uhr Einfluß auf die Lichtverhältnisse während der Rennen. Einige der versteckten Fahrer lassen sich durch das Überbieten des Punkte-Highscores erspielen.

Gameplay: Logisch durchdacht und sehr präzise präsentiert sich die gelungene Steuerung, wobei die Auswahl an möglichen Stunts ein wenig gering ausfällt. Größter Minuspunkt des Spiels ist das Fehlen verschiedener Spielmodi.

Präsentation: Die 3D-Grafik ist eine Augenweide: fast fehlerfrei, schnell und mit vielen Details versehen. Ein wenig kurios erscheint die Musikunterstützung, die von nervenden Schlagern bis zu anprechtenden Technoklängen reicht.

Saturn-Speicher: Ein Spielstand belegt 50, die Optionen 19 Blöcke.

AVON M. HÄNTSCH
uch der Saturn bleibt von der digitalen Snowboard-Welle (alleine für das N64 sind vier Titel in der Entwicklung) nicht verschont. Bei *Steep Slope Sliders* fällt im Vergleich zum PSX-Konkurrenten *Cool Boarders 2* sofort das Fehlen von verschiedenen Spielmodi ins Auge. Zum Start des Spiels stehen lediglich sieben Strecken und vier Fahrer zur Auswahl – zusätzliche Kurse und zahlreiche Extra-Charaktere können aber noch erspielt werden. In jedem Rennen ist es das Ziel, bei Einhaltung eines Zeitlimits möglichst viele Punkte durch ausgefallene Stunts zu sammeln. Möglichkeiten dafür gibt es auf jedem Kurs zuhauf. Nicht nur Schanzen und Bodenwellen, auch überschnitte Felsbrocken, herumliegende Autowracks und sogar ein ausgewachsener Sattelschlepper erlauben schwindelerregende Sprünge, Salti, Drehungen und andere Tricks. Die Wahl des Sportlers



hat dabei direkten Einfluß auf die Aktionsmöglichkeiten. So beherrscht der Spezialcharakter Racer keinerlei Stunts, ist aber extrem schnell unterwegs. Im Eiskanal ist der wendige Boy voll in seinem Element und vollführt wie ein Skater in der Halfpipe halsbrecherische Kunststücke.

Erfreulich präzise und leicht durchschaubar ist die Steuerung ausgefallen. Die Stellung des Boards kann mit Hilfe der L- und R-Tasten exakt ausgerichtet und gleichzeitig die Geschwindigkeit und Lenkung direkt beeinflusst werden. Ebenfalls voll gelungen präsentiert sich die von Blitzern unbehelligte Grafik. Die abwechslungsreich gestaltete Landschaft zieht flüssig und schnell vorbei – lediglich in einem engen Tunnelabschnitt sind deutliche Clipping-Errors erkennbar.

Technisch ist das Saturn-Spiel mit seiner größtenteils fehlerfreien Grafik dem PSX-Titel klar überlegen, spielerisch mangelt es allerdings an der Abwechslung. Zusätzliche Spielmodi, speziell ein Zweispieler-Modus, werden schmerzlich vermisst. Wer aber bereit ist, die Eigenarten einer jeden Strecke und jedes Fahrers herauszufinden, und sich auf dieser Basis immer neue Feinheiten, aber auch versteckte Extras, erarbeitet, wird an *Steep Slope Sliders* lange seinen Spaß haben. Denn der Motivationsfaktor ist gewaltig, und es gibt vieles zu entdecken.



Unter den zahlreichen erspielbaren Extra-Fahrern befindet sich auch ein Alien

XL-Wertung

80%

Dead or Alive



Die Saturn-Umsetzung von Tecmos Model-2-Automaten kann sowohl grafisch als auch spielerisch mit *Virtua Fighter 2* mithalten. Speziell die äußerst flüssigen Animationen der Kämpfer sind gelungen

S VON M. HÄNTSCH
 Seit vollen zwei Jahren gilt *Virtua Fighter 2* als bestes Saturn-Prügelspiel – nun naht Konkurrenz aus unerwarteter Richtung. Tecmo hat den Model-2-Automaten *Dead or Alive* in technischer Perfektion für die Sega-Konsole umgesetzt. Das bisher nur in Japan erhältliche 3D-Beat-'em-Up glänzt mit einer schnellen, hochauflösenden Grafik und einem an die VF-Reihe angelehnten Gameplay. Die Kämpfer sind extrem detailliert gestaltet, geschmeidig animiert und verfügen über mehrere unterschiedliche Outfits (je nach Charakter bis zu neun). Grafisch erreicht *DoA* ein ähnlich hohes Niveau wie *VF 2*, ohne daß Darstellungsfehler ersichtlich sind. Auch spielerisch erinnert vieles an die AM2-Referenz: Nur drei Buttons sind belegt (Blocken, Schlagen, Treten), wobei die Funktionen der anderen Tasten



editiert werden können. Wer die typischen Special-Moves von *VF 2* beherrscht, wird mit *DoA* schnell zurechtkommen.

Um das Spielgeschehen etwas interessanter zu gestalten, wurden die Kampfarenen mit einer „Dangerous Zone“ umgeben. Wird ein Fighter in dieser Zone zu Boden geschleudert, explodieren Minen unter ihm und sprengen ihn meterweit in die Luft. Der aus dieser spektakulären Aktion resultierende Schaden ist zwar nicht gravierend (es geht nur ein

kleiner Teil der Energie verloren), er kann aber spielerisch entscheidend sein und sollte daher in der Kampftaktik berücksichtigt werden. Ebenfalls von Einfallsreichtum zeugt die breite Auswahl an Spielmodi. Neben den üblichen Arcade-, Survival- und Time-Attack-Modi bietet *DoA* auch eine äußerst praktische Trainingsfunktion, in der das Verhalten des Dummies den Wünschen des Spielers angepaßt werden kann. Unter dem Menüpunkt Kumite verbirgt sich zudem ein Turniermodus, in dem der geübte Kämpfer nacheinander gegen bis zu 100 Gegner antreten und eine möglichst hohe Siebquote erkämpfen muß.

Wer nach einem erstklassigen Prügelspiel für seinen Saturn sucht, darf ohne zu zögern zugreifen. Das technisch herausragende *DoA* ist trotz seiner recht kleinen Kämpferriege eine echte Alternative zu den populären Sega-Titeln. ■



Das gesamte Gameplay einschließlich der Special-Moves orientiert sich an *VF 2*



Stürze in der „Dangerous Zone“ haben schmerzhaft Explosiven zur Folge

info

Ein Release-Termin für Europa steht noch nicht fest.

Tecmo arbeitet zur Zeit an einer PSX-Version, die zusätzliche Features bieten soll.

In den Optionen ist der Menüpunkt „Bouncing Breast“ (wippende Brüste) zu finden, durch den die weiblichen Kämpfer zusätzliche Animationsphasen an den Tag legen.



Gameplay: Wer *VF 2* mag, kommt bei *DoA* voll auf seine Kosten. Durch ein höheres Spieltempo und ausgefeiltere Defensivtechniken hat das Tecmo-Produkt sogar Vorteile zu verbuchen. Leider stehen zu Beginn nur acht Kämpfer zur Auswahl.

Präsentation: *Dead or Alive* braucht sich nicht hinter der AM2-Referenz zu verstecken. Die Grafik ist äußerst detailliert und fehlerfrei.

Saturn-Speicher: Freigespielte Features belegen 24 Blöcke.

XL-Wertung

90%

Enemy Zero



Die SF-Story rückt für die persönlichen Geschichten der Akteure in den Hintergrund

Info

Enemy Zero sollte ursprünglich für die PlayStation erscheinen.

Aufgrund eines Streits zwischen Warp und Sony ordnete Kenji Eno (Präsident von Warp) jedoch an, das Projekt auf dem Saturn weiterzuführen und die Arbeiten an der bereits teilweise fertiggestellten PSX-Fassung einzustellen.

Gameplay: Trotz der anfangs reizvollen SF-Story, die sich später als abgegriffene Space-Opera entpuppt, ist *Enemy Zero* eines der spannendsten Grafik-Adventures überhaupt. Die Alienjagd nach Gehör setzt eine längere, aber lohnenswerte Übungsphase voraus.

Präsentation: Grandiose FMV-Sequenzen in Kinoqualität stehen recht schwachen Echtzeitgrafiken (beide von einem gewaltigen schwarzen Rahmen umgeben) gegenüber. Noch nie wurde der Sound so originell in ein Videospiel eingebunden. Die Örtung der Feinde mittels Bewegungsmelder erzeugt eine beklemmende Spannung mit echten Schockmomenten. Klaviermusik von Michael Nyman und nur unbeachtet wahrgenommene Pulschläge im Hintergrund runden die eindrucksvolle Akustikkulisse ab.

Saturn-Speicher: Drei Spielstände belegen 39 Blöcke.



Trotz der vier CDs ist der Spielumfang relativ normal ausgefallen. Auf dem ersten Silberling befinden sich lediglich der Vorspann, eine Vorstellung der Programmierer und ein Trainingsprogramm mit drei Leveln

WARP ist immer für eine Überraschung gut. Erst kürzlich brachten die Japaner ein Saturn-Spiel ganz ohne Grafik auf den Markt (siehe XL 12/97, S. 62), und scheinen sich dabei in der Rolle exzentrischer Freaks recht wohl zu fühlen. Bereits vor einem Jahr sorgte ihr nun ins Englische übersetzte Adventure *Enemy Zero* für Aufsehen. Scheinbar große *Alien*-Fans, orientierten sich die Entwickler inhaltlich stark an dem SF-Klassiker von Ridley Scott: Laura Lewis (auch die Heldin in Warps *D*) wird vom Alarmsystem des Schiffcomputers aus dem künstlichen Tiefschlaf gerissen. Ohne zu wissen, was das Problem eigentlich

ders orten. Anhand der Frequenz des Pieptons läßt sich die Entfernung der Aliens feststellen. Befindet sich einer in greifbarer Nähe, ist ein markerschütternder Laut zu vernehmen und der beste Zeitpunkt für einen Schuß. Durch dieses ungewöhnliche Spielelement wird eine unglaubliche Spannung aufgebaut, da die fremden Wesen nahezu unberechenbar agieren.

Grafisch besteht *EZ* aus zwei Teilen. Die trostlosen Gänge und Lüftungsschächte des Schiffs werden in Echtzeit berechnet und bieten volle Bewegungsfreiheit. In den Räumen kommen dagegen aufwendige Rendergrafiken zum Einsatz, die genretypisch nur wenige Aktionsmöglichkeiten



Die gesamte Spielgrafik ist von einem gewaltigen schwarzen Rahmen umgeben

ist, macht sich der Spieler in der Rolle der Copilotin auf die Suche nach den anderen Crew-Mitgliedern. Dabei stellt sich heraus, daß sich unbekannte Lebensformen an Bord befinden und ein Blutbad unter der Mannschaft anrichten. Die nun anstehende Alienjagd gestaltet sich jedoch anders als erwartet, denn bei *Enemy Zero* ist der Titel Programm: Es gibt keine Gegner – zumindest keine sichtbaren. Der Spieler kann seine Feinde nur mit Hilfe eines akustischen Bewegungsmel-



Ein typisches Rätsel: Nur mit der richtigen Schalterstellung läßt sich die Tür öffnen

zulassen. Entsprechend einfach gestalten sich auch die typischen Rätsleinlagen wie Knöpfe drücken und Items sammeln.

Leider verliert sich die spannend gestartete Story in der Mitte des Spiels zu sehr in den Beziehungskisten der überlebenden Besatzungsmitglieder, so daß ein Teil der gruseligen Atmosphäre abhanden kommt. In der Reihe belangloser Genrevvertreter für den Saturn ist *Enemy Zero* aber ein erfrischender Lichtblick und bietet einige Stunden spannende Unterhaltung. ■

XL-Wertung

75%



GOETHERING 3 49074 OSNABRÜCK
541 / 33515 - 11 / 22 / 33

PLAYSTATION		PLAYSTATION		SUPER NINTENDO		SEGA SATURN		SEGA SATURN		
GEBRAUCHTE SPIELE		NEUE SPIELE		GEBRAUCHTE SPIELE		NEUE SPIELE		GEBRAUCHTE SPIELE		
ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF	
BAPHOMETS FLUCH										
30,00	58,90	ABB 'S ODYSEE	99,90	ACTRAISER	10,00 29,90	BEDLAM	89,90	BREAK POINT TENNIS	15,00 39,90	
BUST A MOVE										
20,00	49,90	ACE COMBAT 2	99,90	AERO THE ACROBAT	10,00 29,90	BUG TOO	99,90	BLAM! MACHINEHEAD	30,00 59,90	
COMMAND & CONQUER										
30,00	59,90	AGEBT ARMSTRONG	99,90	ALADDIN	20,00 49,90	BATTLE STATION	99,90	BUST A MOVE 2	20,00 49,90	
COOL BOARDS										
30,00	59,90	BAPHOMETS FLUCH 2	99,90	BATMAN FOREVER	20,00 49,90	CROC	99,90	CHAOS CONTROL	10,00 19,90	
CRASH BANDICOOT										
40,00	69,90	BLEIFUSS 2	99,90	BRAINLOD	20,00 49,90	DISCOWORLD 2	99,90	COMMAND & CONQUER	30,00 59,90	
DESTRUCTION DERBY 2										
40,00	69,90	BEAST WARS	99,90	BURGLAR IN IV	10,00 29,90	DARLIGHT CONFLICT	99,90	DARKSTALKER	20,00 49,90	
DISRUPTOR										
30,00	59,90	COMMAND & CONQUER 2	99,90	CHESSTMMASTER	10,00 29,90	DRAGON FORCE	99,90	DAYTONA USA	20,00 49,90	
FORMEL 1										
30,00	59,90	CROC	99,90	COOL SPOT	10,00 29,90	FORMULA KARTS	89,90	DESTRUCTION DERBY	30,00 59,90	
GUNSHIP										
20,00	49,90	DISCOWORLD 2	99,90	DEMOLITION MAN	20,00 49,90	INDEPENDENCE DAY	99,90	DISCOWORLD	15,00 39,90	
HEXEN										
30,00	59,90	FINAL FANTASY 7	109,90	DIE SCHLÜMPFE	20,00 49,90	LAST BRONX	99,90	DRAGON HEART	10,00 19,90	
ISS SOCCER										
20,00	49,90	G-POLICE	109,90	DONKONG KONG 1	30,00 59,90	JOHN MADDEN NFL '98	99,90	EXHUMED	30,00 59,90	
KART DUELL										
30,00	59,90	MDK	99,90	EMPIRE STRIKES BACK	20,00 49,90	MACAMAH X3	99,90	FIGHTERS MEGAMIX	40,00 69,90	
KONAMI OPEN GOLF										
15,00	39,90	NIGHTMARE CREATURES	99,90	EMPIRE STRIKES BACK	20,00 49,90	MANX TT	109,90	F1 CHALLENGE	20,00 49,90	
MICRO MACHINES V3										
40,00	69,90	NUCLEAR STRIKE	99,90	FATAL FURY	20,00 49,90	PANDEMONIUM	99,90	KING OF FIGHTERS '95	20,00 49,90	
NAMCO MUSEUM 4										
40,00	69,90	OVERBOARD	99,90	FLASHBACK	15,00 39,90	PERFECT WEAPON	99,90	LOST VIKINGS 2	40,00 69,90	
NBA LIVE 97										
40,00	69,90	PERFECT WEAPON	99,90	FIFA'96	20,00 49,90	RESIDENT EVIL	109,90	MASS DESTRUCTION	40,00 69,90	
PANDEMONIUM										
40,00	69,90	RAPID RACER	99,90	ILLUSION OF TIME	30,00 59,90	RETURN FIRE	99,90	MR. BONES	30,00 59,90	
PGA TOUR 97										
40,00	69,90	RAYSTORM	99,90	INT SUPERST.SOCC.2	40,00 69,90	SATURN BOMBERMAN	99,90	NIGHTS + COTROLLER	15,00 39,90	
PENNY RACERS										
30,00	59,90	REAL TRACERS	99,90	ILLUSION OF TIME	15,00 39,90	SONIC STRIKE	99,90	PANZER DRAGON 2	30,00 59,90	
PORSCHE CHALLENGE										
40,00	69,90	REAL BOYT FATAL FURY	99,90	LAGON	20,00 49,90	SONIC JAZZ	99,90	PGA '97	20,00 49,90	
RALLY CROSS										
40,00	69,90	RESIDENT EVIL DIR.CUT	99,90	LEMMINGS	20,00 49,90	SHINING THE HOLY ARH	99,90	SHELLSHOCK	20,00 49,90	
RAGE RACER										
30,00	59,90	TIGER SHARK	99,90	MARIOKART	20,00 49,90	WARCRAFT 2	99,90	SIM CITY 2000	20,00 49,90	
SIM CITY 2000										
40,00	69,90	TOMB RAIDER II	99,90	MARIO WORLD	5,00 19,90	WIPE OUT 2097	99,90	SEA BEASS FISHING	15,00 39,90	
SOUL BLADE										
20,00	49,90	PLAYSTATION-ZUBEHÖR		299,90	MARIO ALLSTARS	20,00 49,90	SEGA SATURN ZUBEHÖR			
STAR GLADIATOR										
40,00	69,90	4 PLAYER ADAPTER	69,90	NBA JAM	15,00 39,90	SATURN ACTION PACK	449,90	STORY OF THOR 2	15,00 39,90	
NEED FOR SPEED										
40,00	69,90	360 X MEMORY CARD	69,90	RETURN OF JEDI	20,00 49,90	6 PLAYER ADAPTER	69,90	THE HORDE	20,00 49,90	
TEKKEN 2										
30,00	59,90	ACTION REPLAY	99,90	SECRET OF EVERMORE	40,00 69,90	ACTION REPLAY	109,90	THUNDERHAWK 2	20,00 49,90	
TUNNEL B1										
40,00	69,90	ANALOG PAD	99,90	SECRET OF MANA	30,00 59,90	BACKUP MEMORY	109,90	TORICO	40,00 69,90	
TWISTED METAL 2										
40,00	69,90	MARIO WORLD	20,00 49,90	SECRET OF SHOU'S N GH.	5,00 19,90	COBRA GUN	99,90	TRASH IT	40,00 69,90	
TRASH IT										
40,00	69,90	NEO GEO CD	139,90	SUPER H R TYPE	20,00 49,90	CONTROL PAD	49,90	TOMB RAIDER	40,00 69,90	
WARNAWK										
40,00	69,90	NEO GEO CD	89,90	SUPER TURRICAN 2	30,00 59,90	CONTROL PAD	49,90	VIRTUA COP 2	40,00 69,90	
WING COMMANDER 4										
40,00	69,90	ROB KABEL	29,90	THEME PARK	30,00 59,90	MISSION STICK	49,90	VIRTUA FIGHTER 2	20,00 49,90	
WIPE OUT 2097										
40,00	69,90	SEGA SATURN ZUBEHÖR		299,90	WFF RAW	20,00 49,90	RF UNIT	49,90	VIRTUAL OPEN TENNIS	20,00 49,90
WFF IN YOUR HOUSE										
40,00	69,90	WFF RAW		29,90	WFF RAW	20,00 49,90	WFF RAW	49,90	WORMS	20,00 49,90

REAL 3-D, GEMOBY, PC, SEGA, JAGUAR

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

SEGA SATURN		PLAYSTATION		NINTENDO 64	
ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF	ANKAUF	VERKAUF
BLACK FIRE (US)					
49,90	49,90	ACE COMBAT	49,90	ACTRAISER	49,90
CHAOS CONTROL					
49,90	49,90	BUST A MOVE 2	49,90	BUG TOO	49,90
CRASH BANDICOOT					
49,90	49,90	DESTRUCTION DERBY 2	49,90	DARLIGHT CONFLICT	49,90
DISRUPTOR					
49,90	49,90	FORMULA KARTS	49,90	FORMULA KARTS	49,90
OVERBOARD					
49,90	49,90	PERFECT WEAPON	49,90	PERFECT WEAPON	49,90
RAPID RACER					
49,90	49,90	RAYSTORM	49,90	RAYSTORM	49,90
RAY TRACERS					
49,90	49,90	REAL BOYT FATAL FURY	49,90	REAL BOYT FATAL FURY	49,90
RESIDENT EVIL DIR.CUT					
49,90	49,90	TIGER SHARK	49,90	TIGER SHARK	49,90
TOMB RAIDER II					
49,90	49,90	WFF RAW	49,90	WFF RAW	49,90

WIR KAUEN WIRE SPIELE AN!

BITTE RUFE SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN.
METROPOLIS Kauft für NEUE SPIELE UND VERKÄUFT SERVICE AN.
VORLIEFERUNG NACHHAUS ANKAUF, DANKSIE SPIELE LIEFERN AN
UNS SCHNELLER. NAME, ANSCHREIBUNG UND WIR UNTERNEHMEN BEZUGEN.
ENTSPRECHEND NACH VORNAHMEN UNTERNEHMEN WIR DANKE! ABER WIR
KÖNNEN NICHT ALLE SPIELE ANKAUFEN. WIR KÖNNEN NUR EINEN
SCHNELL ANKAUF, 2-3 SPIELE ANKAUFEN.

PLAYSTATION VALUE

**Castlevania –
Symphony of the Night** **PAL**

Alle folgenden Move-Kombinationen gelten für den nach rechts schauenden Helden. Natürlich funktionieren sie entsprechend andersherum, wenn der Held nach links schaut.

Zaubersprüche (die Zaubersprüche können auch angewandt werden, ohne daß man beim Bibliothekar die Schriftrollen gekauft hat):

Eine Wolke erscheint und verletzt die Gegner (Magiepunkte 5):
→ → ↑ ↑ ↓ ↓ ■

Alucard schießt drei Feuerbälle ab (der charakteristische Zauber Draculas). Drückt dabei nach oben, und er feuert zwei Lavabälle (MP 15): ↑ ↓ ↓ → ■



Alucard wird für einen kurzen Moment rot und absorbiert die Energie der Gegner, die er währenddessen angreift (MP 10):
← → ↑ ↓ → ■

Mächtiger Zauberspruch, der alle Gegner auf dem Bildschirm verletzt. Alucard wird dabei geheilt. Der Spruch zerstört auch Geheimwände (MP 50):
← → ↑ ↓ → ■

Vier Wolken erscheinen und verletzen die Gegner (MP 20):
↑ (kurz gedrückt halten) → → ↑ ↓ ■



Wenn man als Wolf spielt:
Angriffslauf, währenddessen ist man unverletzbar: ↓ → → ■ (oder zweimal → und ■ halten)



Wenn man als Fledermaus spielt:
Die Fledermaus attackiert alle Gegner in der Flugbahn, währenddessen ist man unverletzbar:
× (halten) ↑ → ↓ ↓ ↓ → × (loslassen)



Mit dem Sword-Familiar:
Das Schwert greift alle Gegner auf dem Bildschirm an:
↓ → → → ↑ (2 Sekunden halten)
↓ → ■



Mit Shield Rod oder Blue Wand (als Waffe):
Je nachdem, welchen Schild man in der anderen Hand hält, kann man durch gleichzeitiges Drücken von ■ und ● verschiedene Zaubersprüche auslösen.

Special-Moves:
Supersprung, kann mehrmals in Folge angewendet werden (man benötigt das Gravity-Boots-Relic):
↑ ↑ ×

Angriffssprung(-tritt) aus der Luft (ebenfalls nur mit Gravity Boots):
× × ×

Der folgende Move löst bei zahlreichen Waffen Spezialangriffe

aus. Einfach mal ausprobieren! Besonders mächtig ist das Moon Rod. Damit kann man im zweiten Schloß in den Gängen links und rechts der Uhr extrem schnell Erfahrungspunkte sammeln:
↓ → → ■

Das zweite Schloß:
100 % und kein Ende: Wer Richter Belmont im Endkampf besiegt hat, ist bei weitem nicht am Ende des Spiels angelangt. Es gibt noch ein zweites Schloß, in dem Dracula als Endgegner darauf wartet, ordentlich in die Mangel genommen zu werden. Insgesamt könnt Ihr satte

siegt hat, den zweiten Ring gibt's, wenn er zu dem Raum oben links (siehe obere Karte) vordringt. Um den Gang mit den Stacheln davor schadlos durchqueren zu können, müßt Ihr die Spikebuster-Rüstung gefunden haben und tragen. Der Fundort der Rüstung befindet sich ganz unten rechts auf der oberen Karte, in den Katakomben. Die beiden Ringe müssen im Uhrenraum getragen werden, um den Geheimgang im Boden öffnen zu können. Trägt Euer Held Alucard beim Endkampf die Special Goggles, so könnt Ihr eine grüne Kugel erkennen, die um Richter kreist. Er



200 % (durch einen kleinen Trick sogar 200,6 %) erreichen. Um erkennen zu können, daß Richter unter dem Einfluß des Dunklen Priesters Shaft steht, benötigt Alucard unbedingt die Holy Glasses, die er von Maria in dem Raum unter der Uhr überreicht bekommt. Um den entsprechenden Eingang zu öffnen, sind zwei ganz bestimmte Ringe notwendig. Den ersten erhält Alucard, wenn er den Endgegner in der Traumsequenz (die Hinrichtung seiner Mutter) be-

darf nur diese Kugel angreifen und Richter auf keinen Fall vernichten, denn nur so erscheint das zweite Schloß.

(Noch ein Tip zu Uhrenraum: Der Gang oben links öffnet sich alle zwei Minuten automatisch, der Gang oben rechts öffnet sich nur, wenn man die Zeit mit der Uhren-Extrawaffe anhält.)

In der kommenden Ausgabe beschreiben wir den weiteren Weg nach dem Sieg gegen Dracula.



Battle Arena Toshinden 3

NTSC

Zufallsgenerator:

Um einen Fighter vom Computer per Zufall auszuwählen zu lassen, müßt Ihr im Charakterauswahl-Screen alle L- und R-Tasten gedrückt halten, bevor Ihr bestätigt.

Bubsy 3D

NTSC/PAL

Diverse Paßwörter:

Ruft den Optionsbildschirm auf, in dem Ihr laden und abspeichern könnt! Gebt dann im Paßwortfeld die folgenden Paßwörter ein:

Levelwahl	XLVLCHTMSB
Alle Raketen	XTOOROCKER
Bonusrunde	XBNSCHTMM
Koordinaten	XDBUGLOCNC
Snake Pliskin	XURASNAKER
99 Leben	XMUCHOLIFE

Alle Paßwörter

aktivieren XALLBUGCR

Bust-A-Move 2

PAL

Neuer World Code:

Drückt im Titelbildschirm R1, ↑, L2, ↓! War die Eingabe korrekt, erscheint rechts unten ein grüner

Vogel. Startet dann ein neues Spiel (der Schriftzug „Another World“ erscheint unten links auf dem Schirm). Die Puzzles sind nun leicht verändert, und der Pointer läuft etwas schneller. Spielt Ihr daraufhin im Player-vs.-Computer-Modus, könnt Ihr sämtliche Charaktere auswählen.

Formel 1 '97

PAL

Diverse Paßwörter:

Fahrzeuge aus der Saison 1995 (Schwarzweißdarstellung):
SWINGING SIXTIES



Wire-Frame-Modus:

VIRTUALLY VIRTUAL

Big Wheels:

LITTLE WEEZL

wipEout-Fahrzeuge:

PIMAN

Winzige Fahrzeuge:

ZOOM LENSE

Es regnet Frösche:

CATS DOGS

Andere Kommentare:

BOX CHATTER

Andere Sounds:

SWAP SHOP

Komplett durchgespielt:

TOO EASY

Galaxian3

PAL

Testmodus:

Sobald das Namco-Logo nach dem Einschalten der Konsole über den Schirm flimmert, gebt Ihr folgendes ein: L1, R2, R1, L2, ↑, ↓, ←, →. Nun findet Ihr den neuen Punkt „Test Modus“ im Menü.

Rapid Racer

PAL

Diverse Cheats:

Gebt die folgenden Codes im Paßwort-Screen ein!
(_ = Leerzeichen)

Boat Cheat: _BOA

Duck Cheat: _QAK

Hurrican Cheat Boat: HURR

Day Tracks: _DAY

Night Tracks: _NIT

Tekken 2

NTSC/PAL

Neue Posen:

Um einen Fighter eine neue Siegerpose nach einem Kampf einnehmen zu lassen, müßt Ihr * oder ● gedrückt halten, sobald das Replay nach dem Kampf vorbei ist. Jeder der Standardcharaktere besitzt vier Posen, die Bosse jeweils zwei.

Standardcharaktere:

■ = normale Pose 1
▲ = normale Pose 2
* = alternative Pose 1
● = alternative Pose 2

Bosse:

■ = normale Pose 1
▲ = normale Pose 1
* = alternative Pose 1
● = alternative Pose 1

Charaktere erspielen:

Um einen der unten aufgeführten



CVK-Versand

Ayerton Senna Kart Duell 2*	79,95 DM
Auto Destruct*	89,95 DM
Baphomets Fluch 2*	86,95 DM
Batman & Robin*	95,95 DM
Broken Helix	94,95 DM
Castlevania*	86,95 DM
Colony Wars	86,95 DM
Command & Conquer 2*	99,95 DM
Constructor*	95,95 DM
Couner Crisis	85,95 DM
Crash Bandicoot 2*	86,95 DM
Croc	89,95 DM
Devils Deception	79,95 DM
Deathtrap Dungeon*	89,95 DM
Discworld 2	86,95 DM
Explosive Racing*	89,95 DM
Fighting Force	94,95 DM
Final Fantasy 7	99,95 DM
G-Police	99,95 DM
Grand Theft Auto*	85,95 DM
Hercules	84,95 DM
Int. Superstar Soccer Pro	79,95 DM
Legacy of Kain	85,95 DM

Jersey Devil*

Dynasty Warriors

je PSX Spiel

79,95 DM

Versandkosten 9,95 DM
+ 3 DM NN-Gebühr.
Ladenpreise können abweichen.

06762/6362

Kurushi*	77,95 DM
Lucky Luke*	95,95 DM
Madden NFL 98	87,95 DM
Magic the Gathering	86,95 DM
MDK	95,95 DM
Mega Man 8*	95,95 DM
NHL Open Ice	95,95 DM
Nuclear Strike	89,95 DM
Nightmare Creatures*	79,95 DM
Odenworld: Abe's Oddysee	87,95 DM
Overboard	86,95 DM
Pandemonium 2	85,95 DM
Rapid Racer	86,95 DM
Resident Evil DC*	86,95 DM
Rosco McQueen*	86,95 DM
Sampras Extreme Tennis	54,95 DM
Test Drive 4*	89,95 DM
Time Crisis	128,95 DM
Tomb Raider 2	96,95 DM
Total Driving	95,95 DM
V-Rally	79,95 DM
Warcraft II	89,95 DM
Z*	77,95 DM

Sub-Bosse zu erspielen, müßt Ihr Devil im Arcade-Modus mit dem jeweils angegebenen Fighter schlagen, den Arcade-Modus also durchspielen.

Sub-Bosse	Fighter
Anna	Nina
Armor King	King
Beak	Law
Bruce	Lei
Ganryu	Michelle
Kuma	Paul
Kunimitsu	Yoshimitsu
Lee	Heihachi
P-Jack	Jack 2
Wang	Jun

Kazuya erspielen:

Erspielt zunächst alle Sub-Bosse, besiegt dann Devil im Arcade-Modus mit einem der Sub-Bosse. Beim Anwählen von Kazuya kann man durch drücken von Start das Iila Outfit wählen.

Devil/Angel erspielen:

Besiegt Devil im Arcade-Modus mit Kazuya. (Angel wählt man über die Kick-Buttons aus.)

Alle Endings ansehen:

Zunächst müssen alle Sub-Bosse und Bosse erspielt sein. Steckt nun einen Controller in Port 2! Startet das Spiel und haltet Δ + Select + $\times$ + $\bullet$ gedrückt, bis das Startmenü erscheint! Daraufhin laufen alle Renderfilme und die Intro nacheinander ab. Um das Ganze zu unterbrechen, drückt Ihr Select + Start.

TOCA Touring Car Championship

PAL

Paßwörter:

Gebt die folgenden Codes als Paßwörter bzw. anstelle Eures Namens ein.



Alle Fahrzeuge zur Auswahl:
CMGARAGE

Hintergrund ändern:
CMSTARS oder CMT00N

It's raining cats and dogs:
CMCATDOG

Keine Kollisionen mit Gegnern:
CMNOHITS



Darstellung auf den Kopf drehen:
CMUPSIDE

Farbenspiel im Nebel:
CMDISCO

Neue Perspektiven:
CMCOPTER oder CMMICRO

Unkommentierte Paßwörter:

PATSCREEM
CMCHUN
CMMAYHEM
CMLOGRAV
CMRAINUP
CMHANDY
CODIES
CMFOLLOW
GONGOGO
XBOOTSME
JHAMMO
CMIMPOSS



(R 24)

Warcraft II

PAL

Levelcodes:

Orks – Tides of Darkness:

Level	Code
2	RDTHLL
3	RCSTHS



4	SSLTNH
5	RCTLBR
6	BDLNDS
7	FLLFST
8	RNSTNT
9	RZNGFT
10	DSTRCT
11	DDRSSQ
12	TMBFSR
13	SGFDLR
14	FLLFLR

Menschen – Tides of Darkness:

Level	Code
2	MBSHMT
3	HSTHSH
4	TCKNZ
5	HTLBRD
6	DRLGZT
7	GRMBTL
8	TYRHRD
9	BTTLTD
10	PRSNRS
11	BTRYLN
12	BTLTLC
13	SSLTNB
14	GRTPRT

Paßwörter:

Gebt die folgenden Paßwörter im laufenden Spiel ein!

Mehr Rohstoffe: GLITRNG

Karte anzeigen: NSCRN

Schneller bauen: MKTS

Upgrades für die Charaktere: DCKMT

War Gods

NTSC

Levelcodes aktivieren:

Level	Code
1	5550
2	5551
3	5552
4	5553
5	5554
6	5555
7	5557

Levelcodes deaktivieren:

Gebt den Code 5556 ein, um einen Level zu deaktivieren!

Unverwundbarkeit:

Gebt den Code 2358 ein! Deaktivieren mit 8532.

Free Play:

Gebt den Code 0705 ein! Deaktivieren mit 5070.

Mehr Schlagkraft:

Gebt den Code 7879 ein! Deaktivieren mit 9787.

Fatalities leichter auslösen:

Gebt den Code 0322 ein! Deaktivieren mit 2230.

Schneller Sieg:

Gebt den Code 4258 ein! Deaktivieren mit 8542.

Amok

PAL

Levelwahl:

Gebt das Paßwort „ZZZCYK“ ein, und es erscheint im Menü der Punkt LEVELWAHL, über den Ihr die einzelnen Level direkt anwählen könnt.



Daytona USA Championship Circuit Edition

PAL



Neue Cars:

Halte im Menü-Screen (Arcade, Time Attack etc.) folgende Kombinationen gedrückt, um einen der Wagen im Auswahl-Screen anwählen zu können. Bestätigt nach der Eingabe mit dem A-Button!



Daytona Car	X + Y + Z + R
Uma	X + Z + L
Uma 2	X + Z + L + R

Um alle Wagen im Auswahlmenü zur Verfügung zu haben, könnt Ihr Euch nach der Eingabe der Kombination für das Daytona Car wieder in den Menü-Screen schalten, indem Ihr entsprechend häufig B



drückt. Danach gebt Ihr dann den Cheat für Uma ein und schließlich den für Uma 2. (Die richtige Reihenfolge ist wichtig!)

Cheat für die japanische Version:

Verschiedene Tageszeiten:
Sobald Ihr den Schriftzug „Gentlemen Start Your Engines“ sehen könnt, haltet Ihr eine der folgenden Tasten(kombinationen) gedrückt, damit sich die Tageszeit für das anschließende Rennen verändert.



X + Z	morgens
X	vormittags
Y	mittags
X + Y	nachmittags
Z	abends

Earthworm Jim 2

PAL

Levelcodes:

Lorenzo's Soil:
Würmerdose, Patrone, Extraleben, Patrone, Drei-Finger-Gewehr

Puppy Love Part 1:

Energie, Energie, rote Pistole,



Sandwich, Energie

Villi People:

Sandwich, Würmerdose, Patrone, Zielraketen-gewehr, Patrone

The Flyin' King:

Patrone, rote Pistole, Sandwich, Würmerdose, blaue Wumme

Puppy Love Part 2:

Blasenpistole, Würmerdose, blaue Wumme, Zielraketen-gewehr, Energie



Udderly Abducted:

blaue Wumme, blaue Wumme, Sandwich, Extraleben, Blasenpistole

Inflated Head:

rote Pistole, Würmerdose, Patrone, blaue Wumme, Sandwich

ISO 9000:

Extraleben, Extraleben, Würmerdose, Würmerdose, Patrone

Puppy Love Part 3:

Zielraketen-gewehr, Würmerdose, rote Pistole, Sandwich, Sandwich

Level Ate:

rote Pistole, Energie, Patrone, Energie, Extraleben

See Jim Run, Run Jim Run:

Drei-Finger-Gewehr, Blasenpistole, Drei-Finger-Gewehr, Sandwich, Sandwich

Ghen War

PAL

Unverwundbarkeit und stets Munition:

Während des Mission-Briefings haltet Ihr Start gedrückt! Drückt dann A, R, ↓, →, ↑, A, L!



Sonic 3D Blast

PAL

Stages anwählen:

Nachdem Ihr alle sieben Chaos Emeralds erspielt habt, ruft Ihr den Optionsbildschirm auf und markiert Start. Daraufhin erscheint die Stage-Auswahl.

Levelskip:

Halte während des Spiels A, B oder C gedrückt und bestätigt mit Start!

Skip-Cheats:

Drückt im Startbildschirm ↑ + → + A + C! Startet das Spiel und pausiert, um folgendes eingeben zu können:

Einen Act überspringen:	A
Einen Level überspringen:	B
Zum letzten Level springen:	C
Ein Extraleben bekommen:	X
Eine Medaille bekommen:	Y
Alle Emeralds bekommen:	Z

Soundwelten und Dem guten Ton zum Spiel auf der Spur

Videospiele reizen alle Sinne, doch während alle Welt von betörenden Grafik-Orgien voller Bewegungsfreiheit in 3D und perfekter Steuerung dank Analog-Joysticks schwärmt, geht der Sound zum einen Ohr hinein und schneller als man denkt zum anderen wieder hinaus.

Ist der Ton das unbeachtete Stiefkind der Spiele-Freaks oder wirklich der Entwicklung hinterher? neXt Level hörte genauer hin und verfolgte den Weg des Schalls zurück bis zu seinem Ursprung: dem Soundchip oder der CD.

N von J. Eggebrecht
intendo ist immer für eine Kontroverse gut. Größter Stein des Anstoßes beim N64 ist allerdings nicht wie zu guten alten SNES-Zeiten eine lahme CPU, sondern, und das ganz Nintendo-untypisch, der Sound des 64-Bit-Stars. Von schlechten Soundfähigkeiten sprechen die einen, von unfähigen Programmierern meckern die anderen. In einem Punkt sind sich aber alle einig: Ganz trivial ist es nicht, dem N64 Töne zu entlocken. Doch bevor wir die Problematik der neuesten Generation von Töne-Spuckern



Herr der Töne: Koji Kondo zeichnet für Mario Bros. und Lylat Wars verantwortlich

genauer untersuchen, sei erst mal ein Blick zurück erlaubt ...

Schon der erste Spielautomat, Pong aus dem Jahre 1972, besaß so etwas wie Ton – allerdings kam man damals über ein simples „Ping“ nicht hinaus. Erst das VCS 2600 von Atari brachte 1977 einen etwas komplexeren Klangerzeuger ins Spiel, den Pokey Chip. Pokeys verrichteten ihre Dienste bis Mitte der

80er Jahre in Atari Automaten, Heimcomputern und Videospielen, ein wahrhaft revolutionärer Chip also.

Die Sounderzeugung in den Frühzeiten der Spiele funktionierte innerhalb der Chips noch nach analogen Prinzipien: Wellen wurden erzeugt und durch clevere Programmierung so

Seit Pong wird mehr Wert auf die Grafik als auf den Sound gelegt

manipuliert, daß sogar Musik möglich wurde. Unverzichtbar neben den üblicherweise zwei bis drei Klangstimmen war der „Rauschgenerator“, ein Teil des Chips, der auf Rauschen basierende Geräusche erzeugen konnte. Wozu? Explosionen und simple Soundeffekte waren damit besser zu machen als mit den harmonischen Klängen der anderen Stimmen.

Im Heimbereich sollte dann 1983 Commodore mit dem SID-Chip im C64-Heimcomputer für eine Soundrevolution sorgen: Zwar war man von digitalen Samples noch weit entfernt, der analoge SID war aber so leistungsfähig, daß er mit damaligen Synthesizern konkurrieren konnte und einige Synth-Hersteller sogar SIDs in ihren Geräten als zusätzliche Klangerzeuger verwendeten. Synthesizerprofis und Spielautomatenfirmen verwendeten ab Mitte der 80er Jahre als Grundlage meist Yamaha-Chips, deren analoges FM-Verfahren (Frequenz-Modulation, ein Yamaha-Patent) bis heute in PC-Soundkarten und fast allen Spielautomaten des letzten Jahrzehnts eine Rolle spielte.

An der Konsolen-Front hielt sich Nintendo in den 80er Jahren mit dem NES noch an einen relativ simplen Analogchip, während Sega im Master System (in Japan nur als Zusatzmodul) die bis heute andauernde Liebe zu Yamaha und FM-Klang pflegte. Fand die

digitale Revolution bei den Heimcomputern schon 1985 mit dem Commodore Amiga statt, (Vier-Stimmen-Stereo, 8-Bit-Samples), öffnete Nintendo erst mit dem SNES 1990 Videospielen die Ohren: Sony hatte für Big N, basierend auf der digitalen Sample-Technik, einen achttimmigen 16-Bit-Soundchip mit brill-

lantem Klang entworfen.

Samples sind nichts anderes als genaue digitale

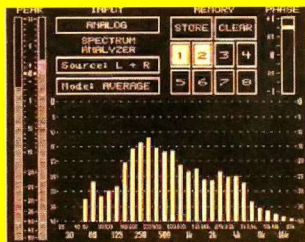
Aufnahmen realer Sounds: Mit Mikrofon und Sampler ausgerüstet, können sich Tontechniker Bibliotheken von Instrumenten, Geräu-



Nur sehr wenige Musiker konnten sich bisher in der Videospielbranche einen hervorragenden Ruf erarbeiten

schen und Klängen sehr einfach anlegen. Um Samples zu verfremden, braucht man nur einen Computer und geeignete Software – Schluß mit dem Programmieren analoger Wellenformen. Doch Samples haben einen Haken: Sie sind extreme Speicherfresser. Daher bot schon die SNES-Hardware das ADPCM Kompressionsverfahren. Ohne Performance-Verluste werden damit -Sound-Samples um das Vierfache kürzer, doch leider auch etwas dumpfer. Daraus (und durch den sehr knapp bemessenen Soundspeicher von gerade einmal 64 Kilobyte!) resultiert der etwas dumpfe Klang des SNES. Doch die

Klangdimensionen



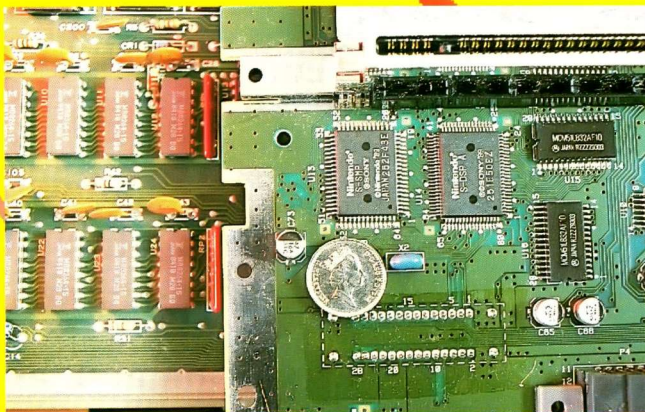
Soundtüftler stehen im Ruf, vergleichsweise viel Equipment zu benötigen

wenigen Nachteile beiseite, trumpfte das SNES im Soundbereich gegen den Rivalen Mega Drive gewaltig auf, benutzte Sega doch noch Yamahas FM-Sound und eine einzelne, kratzige 8-Bit-Sample-Stimme.

Beste Beispiele für clevere Nutzung der acht Stimmen des SNES sind orchestrale Meisterwerke wie *Actraiser* und *Super Probotector* sowie natürlich Konamis Soundmagier-Innovationen in *Super Castlevania IV* und *Axelay*. Doch der geübte Musiker/Programmierer kitzelte auch aus dem Mega Drive mehr als nur langweiligen FM-Standardklang – Fans werden sich bestimmt noch an *The Revenge of Shinobi*, die *Thunder Force*-Spiele, *Earthworm Jim* und *Mega Turrican* erinnern.

Das SNES war denn auch etwas einfacher zu vertonen als das Mega Drive und die vor ihm erschienene Heerschar der analogen Tonerzeuger, doch Begrenzungen der Stimmen und vor allem des Speicherplatzes erforderten in der 16-Bit-Ära noch immer programmierereifere und speziell begabte Techniker statt reinen Musikern an den Mischpulten.

All dies sollte sich plötzlich mit dem Medium der Zukunft ändern. Die CD kam (1987 schon auf NECs PC-Engine, dann auf Segas Flop, dem Mega-CD) mit den 32-Bitern als neues, billiges Medium ins Spiel. Namco bewies auf der PlayStation mit *Ridge Racer*, daß echte CD-Musik, professionell abgemischt, Spielen eine ganz neue Klangdimension verleihen kann. Sega tat dasselbe mit dem Klassiker *Virtua Fighter* auf dem Saturn. Neue Maßstäbe setzte auch Psygnosis mit dem *wipEout* (2097)-Soundtrack, der mit Dancefloor- und Techno-Größen wie The Prodigy, Chemical Brothers und Leftfield dem



Sehr zum Leidwesen vieler Musiker der Entwicklungsabteilungen erscheint der Soundchip auf den Platinen der Videospielkonsolen im Vergleich zu anderen Bausteinen eher bescheiden

aktuellen Trend um einige Monate zuvorkam.

Doch auch mit frühlich im Hintergrund dudelnden CD-Songs fehlt zumindest ein interaktives Element – die Soundeffekte. Dafür spendierte Sony der PlayStation einen großen Bruder des SNES-Soundchips mit 24 statt acht Stimmen und satten 512 Kilobyte Speicher. Das ist selbst für sehr realistische

Die Soundmeister PlayStation und Nintendo®

Sounds und reichlich Sprachsamples, die interaktiv vom Spiel abgerufen werden, mehr als genug.

Sega – klassisch Yamaha-lastig – vergriff sich beim Saturn etwas. Zwar besitzt auch



dieser 32-Bit-Boliden 512 Kilobyte Speicher für seinen Soundchip, doch arbeitet dieser ohne ADPCM-Kompression. De facto stehen einem PSX-User also 2 Megabyte (ADPCM = 1:4)

Speicher für Samples gegenüber den 512 Kilobyte des Saturn zur Verfügung. Zwar kann der Saturn 32 Stimmen wiedergeben und hat zusätzlich FM-Klänge durch den Yamaha-Ursprung, doch hatte Sega ganz einfach die absolute Dominanz der Samples und deren Wichtigkeit ein weiteres Mal verschlafen (man sollte meinen, daß man aus 16-Bit-Tagen hätte schlau werden müssen). Außerdem hat der Saturn noch einen weiteren entscheidenden Nachteil gegenüber der PlayStation: Beide können natürlich problemlos ganz normale Audio-CD-Stücke wiedergeben, doch auf eine CD passen in diesem Format nur maximal 70 Minuten. Da nun die Grafik (Filmsequenzen!) und der Programmteil schon

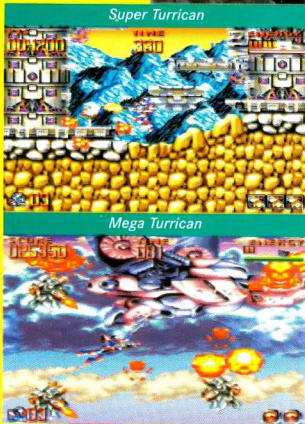


etliche Minuten klauen, bleibt oft nicht genügend Platz für zahlreiche Soundtracks. Größtes Problem der CD-Systeme ist zudem das Laden von Daten, denn das ist unmöglich, wenn die CD Musik abspielt. Und, etwas weitergedacht, wieviel Interaktivität kann denn



Musiker-Porträts

Chris Hülsbeck
Deutschlands
bekanntester Spiele-
Musiker startete
1986 in jungen Jahren
auf dem Commodore



64-Computer durch, wurde als Factor 5s Hausmusiker mit seinen *Turrican*-Soundtracks auf dem Amiga-Computer berühmt und sprang dann mit Kassetten wie *Super Turrican 1* und *2*, *Mega Turrican* und *Tunnel B1* in die Welt der Konsolen. Zur Zeit arbeitet Chris an mehreren Nintendo"-Projekten, dessen spezielle (und eingeschränkte) Soundmöglichkeiten eine besondere Herausforderung sind. Wer an CD-Soundtracks seiner Werke interessiert ist, findet im Internet Infos unter <http://www.vme.de/synsoniq>.

Yuzo Koshiro

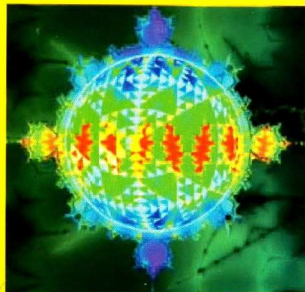
Ein Stern am 16-Bit-Konsolenhimmel, der mit den brillanten Werken *Astralizer* (SNES), *Super Adventure Island* (SNES), *Super Shinobi* (MD) und *Streets of Rage* (MD) für Fans unvergesslich wurde, danach aber durch viele unterdurchschnittliche Vertonungen enttäuschte. Yuzo startete seine Karriere in den 80er Jahren auf dem NES für Enix und verließ die Firma nach dem Mega-Hit *Dragon Quest IV*. In Japan führte die



die CD-Musik bieten? Außer „an“ und „aus“ keine, denn kurzfristige Übergänge zwischen Musiken sowie das Ausblenden von einzelnen Instrumenten, um Stimmungen zu schaffen, und Geschwindigkeitswechsel sind unmöglich. Sind Spiele also zugunsten des besseren Klangs um die Interaktivität der Musik beraubt worden? Hat, auf der anderen Seite, diese Möglichkeiten je ein Spiel in den Zeiten der Chip-Musik genutzt?

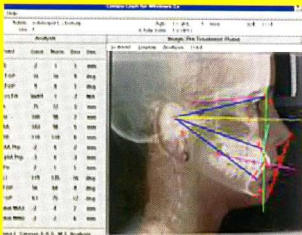
Genau an diesem Punkt kommen zwei Phänomene ins Spiel: Das Nintendo⁶⁴ und *Final Fantasy VII* für die PlayStation. Eines der wirklich revolutionären Elemente von *Final Fantasy VII* ist sicherlich der flüssige Übergang von Filmen ins Spiel und zurück sowie die praktisch nicht vorhandenen Ladezeiten. Doch beide für die PlayStation essentiellen technischen Durchbrüche waren nur möglich, weil Square sich auf die 16-Bit-Tagen besonnen hat und keine CD-Musik bietet – *FFVII* enthält von der ersten bis zur letzten Note Soundchip-Musik. Möglich war dies nur durch das Engagement von Squares Soundmagiern aus alten (SNES)-Tagen. Das Ergebnis ist nahezu brillant: Während der Chip die orchestralen Samples abspielt, kann sich die CD komplett um schnelles, vorausschauendes Laden und abrupte Sprünge in Filme und wieder zurück kümmern – ohne daß die Musik je abreißen würde. Und zu guter Letzt sei zum Thema *FF VII* auch die erstaunliche Menge von über 100 Musikstücken genannt, die als purer CD-Sound sicherlich aus den drei Scheiben ein Zehn-CD-Monster für CD-Wechselakrobaten gemacht hätten.

Schließlich und endlich kommen wir zum Nintendo⁶⁴, sicherlich die wohl ungewöhnlichste Sounderscheinung unter der Konsolen-Sonne. Gleich vorweg: Das N64 besitzt gar keinen Soundchip und auch keinen Sound-Speicher. Wie bitte? Stumme Spiele kann selbst Nintendo nicht wollen. Nintendo will allerdings Herstellungskosten sparen, und jeder eingesparte Chip senkt die Produktionskosten der Maschine immens. Um den Techno-Overkill der 64 Bit und der extrem fixen CPU zu ermöglichen, ersannen SGIs N64-Designer einen einfachen Trick. ADPCM-komprimierte Samples abzuspielen und zu mischen, ist im Reich der digitalen Nullen und Einsen im Prinzip nichts anderes, als eine Grafik aufzubereiten und darzustellen. Warum sollte man also nicht dafür den Grafik-Coprozessor nutzen? Gesagt, getan, und mittels eines sogenannten Sound-Microcodes, der gegen den Grafik-Microcode mehrere 100mal pro Bild ausgetauscht wird, ist der RSP-Coprozessor plötzlich auch für den entscheidenden guten Ton verantwortlich. Logische Konsequenz der Sparsamkeit ist aber,



daß jede Samplestimme zu Lasten der Grafikleistung des N64 geht. Und da Spiele seit jeher sehr stark von der Optik leben, werden den N64-Musikern von ihren Grafikkollegen sowenig Stimmen wie nur irgend möglich zugestanden. Zu diesem Problem kommt noch hinzu, daß wegen der CD-Konsolen heutzutage technisch meist unerfahrene, pure Musiker bei den Entwicklern arbeiten, die nur den Weg vom Studio auf die CD kennen und für die selber Samples zu erstellen ein Fremdwort ist. Um hier Abhilfe zu schaffen, bekommt jeder N64-Entwickler als Starthilfe ein festes Set von Instrumentensamples und ein Programm, das Midi-Musik mit diesen Instrumenten abspielt. Doch Midi ist ein Profistandard, der von vielen Stimmen und sehr umfangreichen Samples und Synthesizern lebt und ganz und gar nicht für die Begrenzungen des N64 geschaffen ist.

Ergebnis: Bis auf wenige Ausnahmen (Rare-Spiele, *Tetrisphere*, *Super Mario 64*, Konamis *ISS 64*) sind die Musiken schrecklich künstlich und primitiv. Zu den Qualitätsmängeln kommt noch hinzu, daß so gut wie niemand die interaktiven Möglichkeiten nutzt. Da das Nintendo⁶⁴ keine begrenzte Stimmenanzahl hat und jegliche Musik vom Chip erzeugt wird, wäre das Ein- und Ausblenden von Stimmen und das sanfte Überblenden von Musiken sehr einfach. Sehr



Zukunft: Weltweit wird die Sprachforschung zur Zeit mit Hochdruck vorangetrieben



viel größer sind sogar die Soundmöglichkeiten durch den direkten Zugriff auf das Modul, denn dabei sind keine Grenzen durch den Speicher des Soundchips oder durch Ladezeiten gesetzt. Einzige Nutznießer dieser Möglichkeiten sind bisher *Super Mario 64*, das genau die oben erwähnten interaktiven Effekte benutzt, und *ISS 64*, das immens viel Sprache ohne Zeitverzögerung aus dem Modul abspielt.

Fazit der Soundgeschichte der Videospiele: Wird an jeder anderen Ecke des Mediums von Interaktivität gesprochen und Full-Motion-Video als der Teufel benannt, macht sich um die Möglichkeiten des Sounds in dieser Richtung niemand richtige Gedanken. Man hechelt im Tonbereich dem großen Vorbild Hollywood sinnlos hinterher, ohne jedoch je ein Spiel wie einen Film vertonen zu können. Das größte Potential in Sachen Innovation besitzt zur Zeit das N64, doch selbst Nintendo scheint von der eigenen Maschine überfordert zu sein und nutzt eben dieses Potential nicht aus. Kein Wunder, daß viele Spieler den einfachen Weg der CD als beste aller Möglichkeiten empfinden. Doch Hoffnung besteht – man höre nur auf *Super Mario 64*. Vielleicht steht die interaktive HiFi-Revolution

auf, daß alle Tonsignale, die im Stereoklang ‚phasenverschoben‘, also akustisch ‚andersrum‘, sind, vom Surround-Decoder erkannt und in die hinteren Kanäle gejagt werden. Diese Phasenverschiebung ist heutzutage für jeden halbwegs professionell ausgerüsteten Musiker und Soundmagier kein Problem mehr und erfordert beim Abmischen lediglich das Drehen am richtigen Knopf.

Noch viel einfacher gestalten sich bei den meisten Konsolen seit dem SNES Soundeffekte im hinteren Kanal: Der Programmierer kann bei Super Nintendo, PlayStation, Saturn und Nintendo64 ganz einfach durch den Soundchip bzw. Soundtreiber Phasenverschiebung erzeugen lassen – und schon huschen die Schüsse von hinten nach vorne durch den Raum. Auf einer genaueren Kontrolle der phasenverschobenen Anteile

Raumklangdimensionen der Natur auf der Spur

nach über 20 Jahren Videospielelei endlich vor der Tür.

Was im Kino schon seit den 40er Jahren (allerdings erst in diesem Jahrzehnt für ‚jederman‘) Einzug hält, findet bei Vide Spielern nur allzu selten Gehör. Man sollte meinen, daß die Heimkino-Revolution um Dolby Surround auch und gerade den interaktiven Spielen auf dem heimischen Bildschirm eine ganz neue Dimension verleiht, doch Beispiele dafür sind mehr als rar gesät.

Ob nun die Lizenzforderungen von Dolby überhöht oder der durchschnittliche Spielesounddesigner zu faul ist – eins ist sicher, Dolby Surround ist keine Kunst: Das populärste Raumklangverfahren beruht dar-



Die Zeiten der alten Effektgeräte scheinen endgültig vorbei. Sie wurden zumindest im Bereich Videospiele mittlerweile durch effektivere und günstigere Software-Produkte ersetzt



Ob SNES, Mega Drive oder Saturn, Koshiro versteht etwas von seinem Handwerk

Videospielbegeisterung dazu, daß Koshiro in den frühen 90er Jahren dank einiger Soundtrack-CDs Starstatus erlangte. Doch der scheint der Kreativität leider nicht allzuwichtig gewesen zu sein. Sein letztes bekanntes Werk war *Story of Thor* für den Saturn.

Tim Follin

Der englische Soundbarde wurde erstmals in den späten 80er Jahren durch die Commodore-64-Hits (*Bionic Commando*,



do, *LED Storm*, *Ghosts 'n' Ghosts*) bekannt. Mit genialen Musiken für seine Firma Software Creations setzte er dann auf Amiga, NES (*Solstice*), vor allem aber auf dem Super Nintendo mit *Equinox*, *Plok*, *Rock 'n' Roll Racing*, *Spider-Man* und *Super Off-Road* Maßstäbe, die leider meist von den Spielen nicht erreicht wurden. Follin zerstritt sich vor einigen Jahren mit seinen Partnern und verließ Software Creations, was den Nintendo-Gewaltigen offenbar entging, denn Software Creations erhielten den Zuschlag als Entwickler für das offizielle N64-

Soundsystem, das bis heute noch nicht fertig ist. Schon vor einigen Jahren äußerte er den Wunsch, Soundtracks für Kinofilme zu komponieren. Sein Verbleib ist unbekannt.



Nobuo Uematsu
Squares Komponist Nobuo Uematsu erlangte Berühmtheit durch seine „Vertonung“ der Final Fantasy Serie. Während Musik in Videospielen oftmals unbeachtet bleibt, sind seine Werke mehr als nur atmosphärisches Beiwerk und aus keinem FF-Teil mehr wegzudenken. Das hört inzwischen so weit, daß er bei Final Fantasy VII nach Producer und Game-Director an dritter Stelle der Credits genannt wird – noch vor Hauptprogrammierer und Grafikdesigner. Lechten Kennern der Rollenspielklassiker fällt allerdings auf, daß Uematsu-san einige seiner Kompositionen seit dem ersten Teil nur leicht variiert immer wieder verwendet. Sämtliche Soundtracks wurden übrigens auch als Audio-CDs veröffentlicht. FF VI zum Beispiel gibt es sowohl in einer Variante mit den original SNES-Musiken als auch als klassische Einspielung des Mailänder Staatsorchesters (!).



Koji Kondo
Weltweit kennen Hunderte Millionen von Videospielern seine Kompositionen, doch nur



sehr wenige auch seine Namen. Koji Kondo sorgt seit 1984 für den guten Ton in den meisten Nintendo-Spielen, z. B. Super Mario Bros. 1-3, SM World, SM All-Stars, SM 64, Yoshi's Island und Zelda I und II. Bei LytaWars hat er sich allerdings im guten Ton vergriffen. Seine Werke sind meist nicht besonders spektakulär, doch dafür sehr eingängig. Die Super Mario Bros.-Musik hat jeder Besitzer des Spiels wohl auch noch heute im Ohr. Besonders stolz ist er darauf, daß Paul McCartney sie ihm bei einem Treffen vorsummierte. Ungewöhnlich sind auch seine Instrumentierungen, z. B. das Ragtime-Stück in SM World oder die Banjoklänge in SM 64. Seiner Meinung nach markieren interaktive Musiken, die sich gemäß der Handlungen eines Spielers oder sogar dessen Emotionen verändern, die Zukunft.



Rob Hubbard
Videospielern ist der Engländer der weitestgehend unbekannt, doch unter C64-Veteranen ist sein Name Legende. Über

300 Musiken hat er in den 80er Jahren geschrieben (für diverse 8- und 16-Bit-Computer), z. B. für Commando, Knuckle Busters, Soylent oder Thing on a Spring. Kurioserweise kann man den Erfolg einiger Spiele sogar einzig und allein auf ihren Soundtrack zurückführen – an Titel wie Crazy Comets und The Last V8 könnte sich sonst sicherlich niemand erinnern. Ende der 80er siedelte er in die USA über und steht seitdem bei Electronic Arts auf der Lohnliste. Leider kümmert er sich in jüngster Zeit in erster Linie lediglich um die technische Seite der Sounds, zum Beispiel um die Entwicklung von Sound-Software oder neuer Audiostandards für Multimedia-Hardware. Wie auch für Koji Kondo liegt für Rob Hubbard die Zukunft bei den interaktiven Musiken. ■

eines Tons beruhen auch die diversen Zweikanal-Raumklangsimulationen. Populärster Vertreter ist die Q-Sound-Technologie, die unter anderem Capcom seit Jahren mehr schlecht als recht einsetzt. Trick all dieser Verfahren (Roland Sound System, SensSurround etc.) ist der Effekt, daß das Gehör phasenverschobene Töne als diffus, also nicht im Raum ortbar empfindet. Mischt man dies geschickt mit genauen, ortbaren Stereoinformationen derselben Töne, entsteht der Eindruck, als käme der Sound von den Seiten oder gar von hinten – auch ohne aufwendige Zusatzboxen. Haken an der Sache: Man muß genau zwischen den zwei Stereolautsprechern sitzen. Von Echtzeiterzeugung kann dabei keine Rede sein, man ist auf CD-Aufnahmen angewiesen.

Gewollt oder ungewollt setzen einige Vertreter der Spielezunft die Phasenverschiebung von Tönen für sehr beeindruckende Klangerlebnisse, vor allem über Dolby-Surround-Anlagen, ein. Aktuellste Vertreter sind für das Nintendo⁶⁴ Super Mario 64, ISS 64 und GoldenEye 007. Ob zum Beispiel Nintendos Programmierer bewußt auf Surround spielen, sei angesichts der fehlenden Surround-Logos dahingestellt, höchst verächtlich ist aber schon, daß gerade in Super Mario 64 (wie auch in den SNES-Perlen F-Zero, Super Metroid etc.) sehr gezielt Effekte von „hinten“ kommen.

Gerade wegen der problematischen Rechtslage (niemand will an Dolby Lizenzen zahlen) wird auf der einen Seite Surround oft als verschwiegene Hobby der Soundkünstler praktiziert, auf der anderen Seite trauen sich die meisten Uneingeweihten nicht an das Thema heran, weil die Materie schlecht dokumentiert ist.

Auch für die Zukunft des räumlichen Spiels sieht es nicht gerade rosig aus, denn mit simplen Phasenverschiebungen ist angesichts des an allen Fronten (Kino, DVD, HDTV etc.) aufkommenden Dolby Digital (echte sechs Digitalkanäle), das natürlich patentiert ist, auf Dauer Schluß. Es sei denn, eine der Konsolen der nächsten Generation bietet das Dolby-Klangverfahren von vornherein unter der Haube an. Schön wär's auf jeden Fall, denn wer einmal neben dreidimensionalen Bildern 3D-Töne erlebt hat, möchte sie einfach nicht mehr missen. ■



In jeder Ausgabe
mit CD-ROM und
Vollversion

GameStar 12/97

Die ganze Welt der PC-Spiele GameStar

84187

NEU! 6⁹⁰
+ Vollversion des Kult-Strategiespiels
Civilization

Jedi Knight

Der Star-Wars-Hit durchgespielt
■ Megatest ■ Lösung ■ Technik

Tomb Raider 2

8-Seiten-Test: Alle 18 Levels, Lara im Mini

Age of Empires

Test, Demo & Video zur neuen Echtzeit-Referenz

GameStar 12/97
Vollversion
Civilization
für Networks. Plus Karten-Editor

Exklusivdemos:
Demonworld • Sub Culture • Daytona

Spielbare Demos:
Jedi Knight, Age of Empires, Turok, G-Police, Fallout, Overboard, Seven Kingdoms, Civil War 2, Galapagos, Schleichfahrt (3Dfx), Have a Nice Day (Track Pack), Need for Speed 2 (3Dfx), Netstorm, Excalibur, Pax Imperia 2.

Videos: Jedi Knight, Age of Empires

Patches:
Amboss 2, CivNet, Heroes 2, Moto Racer, Total Annihilation, Piping Corps, Constructor, Outlaws, Schleichfahrt, Extreme Assault, Leviathan, Bonus Track, Have a Nice Day

Plus: Software, Tools, T-Online.

Vollversion: Civilization
für Networks (CivNet) • Solo und Multiplayer

Spielbare Exklusivdemos:
Demonworld (a komplette Schlachten!)
Sub Culture • Daytona USA Deluxe

Spielbare Demos: Jedi Knight, Age of Empires, Turok, G-Police, Fallout, Overboard, Seven Kingdoms, Civil War 2, Galapagos, Schleichfahrt (3Dfx), Need for Speed 2 (3Dfx), Have a Nice Day (Track Pack), Netstorm, Excalibur, Pax Imperia 2

Ultima Online • Panzer 3D • Special: Pentium II • 350 Tips & Tricks

Neu! Jetzt am Kiosk!

WARNUNG

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



Trotz modernerer Cobra-Hardware reicht *Fighting Wu-Shu* technisch und spielerisch nicht an *Virtua Fighter 3* (Model 3) heran



FIGHTING WU-SHU

(Konami)



Konami bläst zum Angriff auf *Virtua Fighter 3*. Das auf der diesjährigen JAMMA (siehe XL 12/97) vorgestellte *Fighting Wu-Shu* hat einige interessante Features aufzuweisen. Besonderes Augenmerk wurde auf die Intelligenz der Computer-Gegner gelegt, die vom Spieler neue Kampfstrategien erlernen können. Diese Taktiken werden mit der Eingabe der Initialen abgespeichert und kommen in bestimmten Spielabschnitten zum Einsatz. Konami verspricht durch diese Technik ein abwechslungsreicheres Gameplay, ohne daß der Schwierigkeitsgrad zusätzlich angehoben wird. Speziell für Einsteiger bietet der

erste Cobra-Automat (Konamis neuer Arcade-Hardware) einen „Automatic-Modus“, in dem die Steuerung der Kämpfer über einen einzigen, anstelle von drei Buttons (Blocken, Schlagen, Treten) erfolgt. Special-Moves werden dann durch das mehrmalige Betätigen der Aktionstaste ausgelöst. Ähnlich wie *Street Fighter Alpha* findet man bei *Fighting Wu-Shu* unter dem Energiebalken eine zweite Anzeige, die sich während des Kampfes auffüllt und den Einsatz von „mythischen Techniken“ erlaubt. Ein wenig mager erscheint die Anzahl von lediglich acht Kämpfern, doch im Gegensatz zu vielen anderen Beat 'em Ups verfügen alle Charaktere über unterschiedliche Kampftechniken und ein eigenes Repertoire an Special-Moves. Die grafischen Qualitäten des Titels lassen sich gut auf den Standbildern erkennen: detaillierte Hintergründe und eine saubere Optik. Schwächen zeigen sich dagegen in den Animationen. Ab wann der Automat in hiesigen Spielhallen zu finden sein wird, steht bisher noch nicht fest. ■



Ehrgeiz verspricht, das Genre der 3D-Beat-'em-Ups mit frischen Ideen zu bereichern. Eine breite Auswahl an Infight-Techniken und Distanzwaffen bringt Abwechslung ins Kampfgeschehen

EHRGEIZ

(Namco/SquareSoft/Dream Factory)

Noch immer ist es für viele Spieler ein wenig befremdlich, den Rollenspielspezialisten SquareSoft als Prügelspieltentwickler zu akzeptieren, doch die Qualitäten der beiden *Tobal*-Titel (PSX) sprechen für sich. Unter der Leitung von Mr. Ishii, der schon bei Namco an der *Tekken*-Serie mitwirkte, entsteht zur Zeit ein 3D-Beat-'em-Up, das das Genre revolutionieren soll. Durch eine breite Auswahl an Infight-Techniken (Klammern, Würfe) sowie den Einsatz von Distanzwaffen wie Feuerbälle konzentriert sich das Kampfgeschehen von *Ehrgeiz* nicht im Zentrum der Arena. Vielmehr ist es von Vorteil, die Eigenarten jeder Stage wie beispielsweise eine höhergelegene Ebene oder Objekte, die als Waffe oder Deckung dienen können, geschickt zu nutzen. Natürlich implizieren diese Freiheiten auch die Gefahr

NEW WEAPON FIGHTING GAME

(Namco)

Namco gab bekannt, daß das Entwicklungsteam, das bereits für die Erfolgstitel *Tekken* und *Soul Edge* (die PSX-Version erschien hierzulande unter dem Titel *Soul Blade*) verantwortlich zeichnet, an einem neuen Prügelspiel arbeitet. Der noch namenlose Automat bietet wie *Soul Edge* ein auf Hieb- und Schlagwaffen basierendes Kampfsystem. Genau wie bei der Entwicklung von *Tekken 2* werden wieder die Anregungen und Ideen japanischer Videospieler eingeholt und bei der Programmierung berücksichtigt. Damit soll sichergestellt werden, den Geschmack der Zielgruppe möglichst genau zu treffen. Bisher sind keine näheren Informationen über den offiziellen Namen oder einen Erscheinungstermin bekannt. Ebenfalls unklar ist die Frage, für welche Automaten-Hardware das neue Prügelspiel entwickelt wird, doch die ersten Bilder sind äußerst vielversprechend. ■



Namcos neuestes 3D-Beat-'em-Up hat bisher noch keinen offiziellen Namen



eines eher taktik- als actionlastigen Spielverlaufs. Inwieweit dies zutrifft, kann aber noch nicht abgeschätzt werden. Das Know-how von SquareSoft und Namco (liefert das bewährte System-12-Board) verspricht ein technisch herausragendes Spiel mit einem starken Charakterdesign und wegweisenden Animationen. Obwohl bisher nur vier Kämpfer anwählbar sind, soll *Ehrgeiz* noch in diesem Jahr fertiggestellt werden. ■



High-Tech

LCP 6000

Während LCD-Projektoren vor einigen Jahren noch Großverdienern und Firmen vorbehalten waren, rücken die Geräte nun in Preisregionen vor, die sich auch ein Konsolen-Freak leisten kann. Die Angebotspalette der Precon-Electronic beginnt bei ca. 1000 DM und reicht bis in höhere Sphären (16.000 DM). Das getestete Modell LCP 6000 von Philips ist mit seinen ca. 2800 DM noch erschwinglich und bietet dafür S-VHS- und Videoeingänge und kann PAL/Secam- sowie NTSC-Signale verarbeiten. Je nach Entfernung zur Wand oder besser Leinwand sind damit Bild diagonale bis zu 250 cm möglich. Allerdings nimmt die Helligkeit des Bildes mit der Größe ab, deshalb ist auf ausreichende Verdunkelung zu achten.

Die Konsolen (oder auch Videorekorder) lassen sich problemlos anschließen, und ein Lautsprecher ist eingebaut. Bedingt durch das lediglich 750 x 240 Pixel große Display, ist das Bild aber nicht so scharf

wie bei einem Fernsehgerät. Hat man sich allerdings an die leicht pixelige Darstellung gewöhnt, ist das Spielerlebnis klasse. Bei so einem großen Screen kommt gleich ein anderes Feeling auf. Besonders bei Games, die sowieso im Dunkeln besser zu spielen sind (z. B. *Resident Evil*), versinkt man schnell in der virtuellen Welt. Der LCP 6000 hat einen praktischen Tragegriff, einen drehbaren Projektor mit 150-Watt-Birne (für Bilder an Wand oder Decke) und wiegt nur etwa 4,5 kg. PSX-Link-Fanatiker können so ihren zweiten 'Bildschirm' bequem mit sich herumtragen.

Für ein perfektes Bild muß man leider noch etwas tiefer in die Tasche greifen. Für ca. 5000 bis 6000 DM bekommt man Projektoren, die das Kinoerlebnis ins Wohnzimmer holen. ■

PRECON ELECTRONIC



Muster: Precon-Electronic, Tel.: 023 02/18 90 22

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 2800 DM
Philips

High-Tech

LUCAS

Passend zum High-Tech-Projektor auf dieser Seite haben die Sennheiser-Tüftler ein geniales kleines Gerät entwickelt. Der Lucas beinhaltet nicht nur einen Surround-Prozessor, um jede Heimanlage zum Kino-Sound-System zu veredeln, sondern auch einen speziellen Chip, der echten Surround-Sound in einem han-

delsüblichen Kopfhörer simuliert. Durch geschickte Phasenverschiebung wird das Ohr so getäuscht, daß man denkt, zwischen mehreren Boxen zu sitzen. Für die optimale Anpassung an die verschiedenen Höreigenschaften der Menschen hat Sennheiser 15 Ohrprofile angelegt, aus denen man zuerst das passende aus-

suchen muß. Auf dem fernbedienungs-großen Kasten finden sich alle üblichen Regler und Effekttasten, um das Klangerlebnis gemütlich aus dem Sessel zu steuern. Einziges Manko ist der nicht gerade günstige Preis von 500 DM. ■



XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 500 DM
Sennheiser

Muster: Sennheiser

PlayStation

CONTROLLER



XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 45 DM
Sony

PlayStation

MEMORY-CARD



XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 40 DM
Sony

Die gewohnt guten Sony-Produkte für die PlayStation gibt es nun auch in gefälligeren Farben als grau. Der Vorteil liegt nicht nur darin, seine Umwelt aufzufrischen, sondern auch darin, daß man nun die eigenen Peripheriegeräte von denen seiner Freunde unterscheiden kann. ■

PlayStation

LX4 TREMOR PAK

Das LX4 ist eine kleine Sensation, denn das Rumble Pak der Firma Gamester (vertrieben von Vidis) kommt ohne Batterien aus. Das ultraleichte, aber etwas stramm sitzende Gerät vibriert mindestens genauso stark wie das Original-Nintendo-Rumble-Pak. Im direkten Vergleich bei *Lylat Wars* war praktisch kein Unterschied zwischen beiden Zubehörfteilen festzustellen, außer, daß das LX4 durch sein geringes Gewicht die Handgelenke sehr viel weniger belastet. Wenn man in Betracht zieht, daß man sich niemals um neue Batterien bemühen muß und das Gerät nur 30 DM kostet, führt kein Weg an diesem hervorragenden Produkt vorbei (es sei denn, man besitzt Aktien der Batterienindustrie). ■



Muster: Vidis, Tel.: 0 40/5 14 84 00

XL-Wertung

☆☆☆☆☆

Preis:
ca. 30 DM
Gamester

PlayStation

HYPER PAK

Wenn man bei Spielen mit Rumble-Pak-Unterstützung den Spielstand sichern will, muß man pausieren, das Rumble Pak aus dem Schacht ziehen und die Speicherkarte einstecken. Und nach dem Sichern muß man die Paks noch mal wechseln. Das ist auf Dauer nicht gut für die Kontakte und die gesamte Mechanik des Extension-Schachts. Die findigen Techniker von nYko haben nun die optimale Lösung gefunden. Die Firma Vidis bietet deren Rumble Pak mit integriertem Controller Pak an. Per Schiebeschalter kann man so zwischen Rumble-Funktion und Speicherkarte umschalten, ohne das Pad zu belasten. Leider arbeitet das Hyper Pak mit Batterien. Des weiteren ist die (eingebaute) Speicherkarte „nur“ so groß wie die Nintendo-Karte. Nichtsdestotrotz empfiehlt sich das Hyper Pak mit seinem Preis von ca. 50 DM für alle Rumble-Games, die ein zusätzliches Controller Pak benötigen. ■



Muster: Vidis, Tel.: 0 40/5 14 84 00

XL-Wertung

☆☆☆☆☆

Preis:
ca. 50 DM
Vidis

Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht Fax 05621 / 5834

NEU...NEU...ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN + KONSOLEN...NEU...NEU

NINTENDO 64 **PLAYSTATION DM 289,-**
DM 299,- **Multinorm - Konsole DM 349,-**

Diddy Kong Racing,
Lamborghini 64,
Wayne Gretzky Hockey 98,
Madden 64,
Robotron 64,
San Francisco Rush,
Mythologies,
MISSION IMPOSSIBLE,
Zelda 64,
Aero Fighters Assault,
WCW vs. NWO: World Tour
Wheel of Fortune
N'64 Gebrauchtspiele...ab DM 50,-

Memory Card DM 29,-
Multi Adapter DM 39,-
Joypad, farbig DM 59,-
Joypadverlängerung DM 19,-
Game Killer DM 89,-
V3 Lenkrad + Pedale DM 139,-
RUMBLE Pack DM 49,-
RUMBLE + Memory DM 59,-

ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN
+ KONSOLEN

PSX SNES SATURN MEGA DRIVE
PSX SNES SATURN MEGA DRIVE

PlayStation
Chip mit Einbauanleitung 19,-
PSX - Multinorm Umbau 69,-
RGB - Kabel 19,-
FINAL FANTASY
JOYPAD, farbig, wie orig.
z.B. rot, grün, transp. DM 29,-

Alle PSX - Spiele lieferbar!

Low Budget Sonderangebote

Konsolen ab DM 189,-

Spiele ab DM 20,-

VERSAND - HOTLINE:
05621 / 71944

Brain Storm
HOME ENTERTAINMENT

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

händlerregister

GAME-PLANET

Sony • Sega • Nintendo • PC

Nintendo 64

Nintendo 64

Wird stets ein neues Spielzeug für Sie angeboten.

Schnellversand! Testen Sie uns.

Besuchen Sie unser Ladenlokal in Gelsdorf!

Leibniz-Kontor Str. 57 57127 Siegen

Mo-Fr 10-12.00 u. 13-19.00

Di-Do 10-12.00 u. 13-18.00

Sa. 9-14.00

Tel.: 0271 - 890 98 80 Fax.: 890 98 81

Gamers Delight
Marktstr. 08
80802 München
Tel.: 089/340 186 49
Fax: 089/340 186 50

Wir besorgen's Dir!

Ausschneiden und 5. DM sparen!

Storbeck's Gameshop
Laden & Versand

Videogames aus aller Welt

Nintendo 64 SONY Playstation

Sega Saturn

Neo Geo CD

PC CD ROM

22527 Hamburg
Elbgastr. 28
Tel.-Fax: 040 / 570 25 20

Importspiele • Zubehör • Zeitschriften

CHEATHEFTE

Alle Hefte in Deutsch & Top Aktuell
Je Heft nur 14,80 DM
PSX - N64 - SAT - SNES

PSX HINTBOOKS: (Lösungshefte - Je Heft 14,80 DM)		PLAYSTATION CHEATHEFT Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 160 PlayStation Spielen!	PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen.	PLAYSTATION LÖSUNG SHEFT 1 Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Resident Evil, Stadt der verlorenen Kinder	PLAYSTATION LÖSUNG SHEFT 2 Lösungen für: Alone in the Dark, Overblood, Swagman, Warcraft 2, X-Com	PLAYSTATION LÖSUNG SHEFT 3 Lösungen für: D, Fade to Black & Chronicles of the Sword
Abes Oddyssee Alien Trilogy Baphomets Fluch Baphomets Fluch 2 Blazing Dragons Colony Wars* Command & Conq. 1 Command & Conq. 2 Discworld Discworld 2 Excalibur Exhumed Final Fantasy 7 G-Police* Kings Field Legacy of Kain Life Force Tenka MDK* Nightmare Creatures* Resident Evil Resident Evil DC* Syndicate Wars The Note* Tomb Raider Wild Arms Wing Commander 3 Wing Commander 4 Z*		PLAYSTATION LÖSUNG SHEFT 4 Lösungen für: Casper, Suikoden, Vandal Hearts	PLAYSTATION BEAT EM UP 1 Moves für: Iron & Blood, Soul Edge, Star Gladiator, Tekken 1 & 2, Tobal No1, WWF - In your House	PLAYSTATION BEAT EM UP 2 Moves für: Battle Arena Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, Super Streetfighter Alpha, WWF Arcade	SATURN CHEATHEFT Hundert Cheats, Codes und Tips zu 100 Saturn Spielen!	
NINTENDO 64 CHEATHEFT Cheats, Codes und Tips zu ca. 30 N64 Games! Inkl. Moves zu War Gods & Mario64 120 Sterne Lösung!		NINTENDO 64 LÖSUNG SHEFT 1 Lösungen, Tips & Moves für: Blast Corps, Dark Rift, Mario Kart	N64 Hintbooks: (Lösungshefte - Je Heft 14,80 DM) Blast Corps, Goldeneye, Lyat Wars, Mario 64, SOTE, Turok Neuheiten auf Anfrage!	SNES CHEATHEFT Hundert Cheats, Codes und Tips zu 200 SNES Spielen!	MEGA DRIVE CHEATHEFT Hundert Cheats, Codes und Tips zu 80 MD Spielen!	Ihre Vorteile: -Bestellungen die uns bis 16.30 erreichen gehen noch am selben Tag in die Post. - Ständig Neuheiten - Alle Hefte sind komplett in Deutsch & Top Aktuell
Tomb Raider 2 Lösungsbuch 29,95 DM - Oder inkl. Tomb Raider 2 119 DM						
Games & More... PSX: Abes Oddyssee 95,- Baphomets Fluch 2* 99,- Colony Wars 89,-		C & C 2* Discworld 2 Final Fantasy 7 G-Police MDK* R. E. DC*	99,- 95,- 109,- 109,- 95,- 95,-	Theme Hospital* Tomb Raider 2 Warcraft 2 Z* Game Buster inkl. Codeheft	89,- 99,- 89,- 99,- 99,-	N64: Blast Corps 119,- Diddy Kong Racing 99,- Extreme G 149,- Liat Wars 149,- Top Gear Rally* 149,-

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Hefen liefern wir Portofreie Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! *in Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 25,00 DM Kostenpauschale! Kein Laden - Nur Versand! PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Datafish GmbH.

CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG

Pers. Bestellannahme: Mo-Fr: 8-21 Uhr - Sa: 8-14 Uhr
Händleranfragen erwünscht

TEL: 04131 / 850610

FAX: 04131 / 850620

64-bit-level

N64-Neuerscheinungen

32-bit-level

**PlayStation-Highlights von
LucasArts, Sony, Virgin
reportagen**

**Eine Nachbetrachtung
zur Nintendo Space
World 1997**

Wild Choppers (N64)



WCW vs. NWO (N64)



Setas Action-Spektakel *Wild Choppers* steht kurz vor seiner Fertigstellung. Neben der konflikträchtigen Hintergrundstory einer Terroristenjagd mit Hilfe von Kampfhubschraubern steht vor allem die technische Qualität des Titels im Mittelpunkt des Interesses und wird in der kommenden neXt Level einem kritischen Test unterzogen. Von T•HQ stammt das erste Wrestling-Spiel für Nintendos 64-Bit-Konsole. Das 96 MBit starke *WCW vs. NWO: World Tour* (Virtual Pro-Wrestling 64) bietet Rumble-Pak-Unterstützung, einen Vierspieler-Simultanmodus und über 20 verschiedene Muskelproteze mit ihren individuellen Kampfstilen und Special-Moves zur Auswahl. ■

Gran Turismo (PSX)



Masters of Teräs Käsi (PSX)



Bloody Roar (PSX)



Renn- und Prügelspiele beherrschen die PSX-Softwarebibliothek. Auch im kommenden Monat stehen erstklassige Neuerscheinungen dieser beiden populären Genres an. Sonys *Gran Turismo* konnte bereits in einer frühen Version begeistern und schickte sich an, den Thron der Sportwagensimulationen zu erobern. LucasArts läßt in *Star Wars - Masters of Teräs Käsi* die legendären Sternenkrieger um Luke Skywalker in einem 3D-Beat-'em-Up aufmarschieren. Virgin schickt mit *Bloody Roar - Hyper Beast Duel* eine bunt gemischte Monsterhorde in den Ring. ■

The Legend of Zelda (N64)



Nintendo Space World 1997



Wer mehr möchte als nur das Alltägliche, ist beim PRESSE-Fachhandel genau richtig. Hier findet man deutlich mehr Bereitschaft zu Leistung und Service. Zum Beispiel die Beschaffung von Spezial-Zeitschriften möglichst innerhalb 24 Stunden, fachkundige Beratung und stets auch die neXt Level. Bundesweit erkennt man den PRESSE-Fachhandler am „Blauen Globus“.

Scharf auf mehr?



impresum

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSDP)
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter, Thomas Hellwig

Redaktion: Frederic Berg, Marco Häntschi, Marcus Höfer, Sebastian Krämer

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Maris Feldmann, Krister Näsström-Kurek, Hirofumi Yamada

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Art Direction: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Hanno Meier

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremilza Verlagsvertretung, Behringstrasse 28 a, 22765 Hamburg
Tel.: 0 40/39 92 32 10 • Fax: 0 40/39 92 32 99
Anzeigenleitung: Michael Gremilza (ViSDP)



2/98 erscheint am 16. Januar 1998

Verlag: X-plain Verlag GmbH
Friedensallee 41
22765 Hamburg
Tel.: 0 40/39 98 37 0
Fax: 0 40/39 50 43
E-Mail: next.level@on-line.de

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf
Abo-Betreuung: neXt Level Abo-Club,
Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/490 42 26
Fax: 04 51/490 42 03

Titelartwork: © UEP Systems/Sony Computer Ent.

© 1997 X-plain Verlag GmbH



neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.

Der jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt 52,80 DM.

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an



Future Publishing Ltd. & Pearson
New Entertainment Ltd.,
beide London/UK.



SEI MEIN HERR

Glockenturm - Ohr vom Zombie
knapp verfehlt

Der Graben - Drachen mit
Mühe abgewehrt

Labyrinth - Begegnung
mit einem Minotaurus

Die Umkehrung - Ork halbiert

Die Spirale
- kein Drachenpanzer
ist dick genug

IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon

Du bist in einem Gewölbe. Es ist kalt,
verdammt ungemütlich, und irgendwie hast Du das dumpfe Gefühl,
daß Dich etwas Unheimliches erwartet. Wie recht Du doch hattest:
Ein Viech aus der Urzeit, dessen Namen Du gar nicht erfahren
möchtest, stapft ohrenbetäubend auf Dich zu. Du ziehst Deine Klinge.
Jetzt wird es sich entscheiden: Du oder ...

Zu spät.



© 1997 Eidos Interactive Limited. Deathtrap Dungeon™ is a registered trademark owned by Ian Livingstone and is used with permission.

EIDOS
INTERACTIVE



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

F1 POLE POSITION

Mit 770 PS durchs Wohnzimmer.

Gas geben und ab in die erste Kurve: F1 Pole Position bringt Dir nicht nur alle Grand Prix Strecken mitsamt der Boxengassen auf den Bildschirm, sondern auch ein paar berühmte Fahrer-Kollegen und Teams, die Dir so schnell keine Zehntelsekunde schenken.


Spannung bis zum
Abwinken.


Mit 770 PS in die
Reifenstapel.


Taktik und Technik
auf Tastendruck.



Vertrieb Konami
069/95081222


Laut und in Farbe:
Soundeffekte
und Darstellungen.


Fast wie im
richtigen Leben:
Perfekte Strecken-
Simulation.


Deine schärfsten
Blicker:
Die schnellsten
Fahrer der Welt.


Einsteigen
und losfahren:
22 verschiedene
F1-Boliden.


Unberechenbar:
Das Wetter und die
Taktik der anderen.