

neXt Level

LEVEL

Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴ · Sega Saturn · Arcade

PlayStation

Die Fußball-WM

Frankreich 98

Große Reportage Teil 2

Metal Gear Solid

Konkurrenz für Abe

Heart of Darkness

NINTENDO⁶⁴

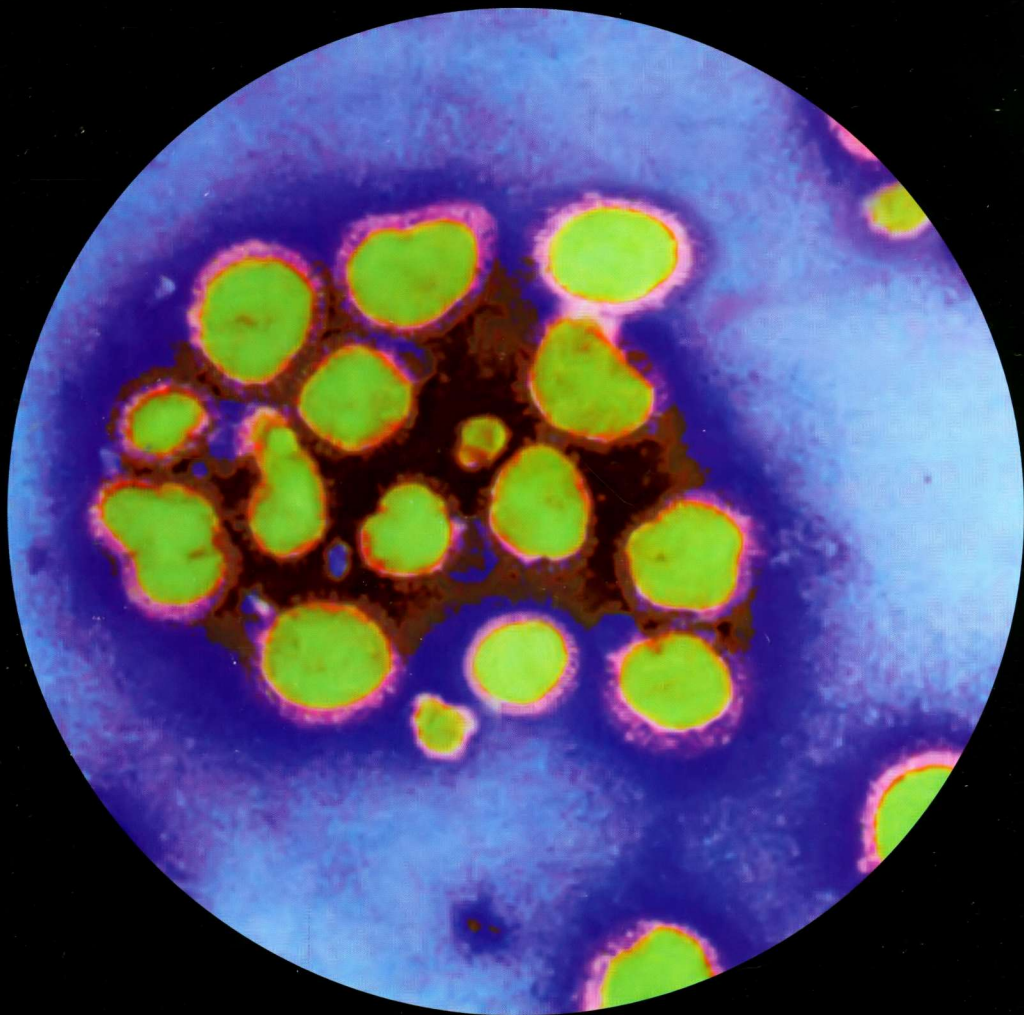
Mission: Impossible

Forsaken

GT 64 Championship

**Auf die harte Tour
TEKKEN 3**

CAPCOM



www.vid.de



DIESES TÖDLICHE VIRUS VERMEHRT SICH NUR AUF LEBENDEM GEWEBE. DAMIT DÜRFTE DEIN AUFTRAG WOHL KLAR SEIN.

Träumten gestern noch einige vom ewigen

Leben, hoffen sie schon heute auf den schnellen

Tod. Denn der ist das einzige Mittel gegen ein

Virus, das die Bürger von Raccoon-City in blut-

rünstige Mutationen und barbarische Zombies

verwandelt. Ein gewaltiges Arsenal an Waffen

und der eiserne Wille zu überleben sind die

einzige Unterstützung im Kampf gegen das

Grauen. Und, bist Du reif für diese Prüfung?



Zwei CDs komplett in deutsch.



Mehr Räume, mehr Bewegungen, mehr Action.



... und Erwachsene ebenso

Computer- und Videospiele sind als wesentlicher Bestandteil der Unterhaltungsindustrie aus unserer heutigen Zeit nicht mehr wegzudenken. Hierzulande mangelt es noch immer an der allgemeinen Akzeptanz, denn schließlich sind Videospiele ja „etwas für Kinder“. Warum dieses Vorurteil in dieser penetranten Konsequenz nicht auch auf Computerspiele angewendet wird, darüber könnte man diskutieren.

Angesichts der Tatsache, daß die Videospielbranche heutzutage Umsätze erzielt, bei denen die Filmstudios Hollywoods vor Neid erblassen, sollte dies jedoch gar nicht nötig sein. Den missionarischen Bemühungen Sonys, die PlayStation als legitimes „Spielzeug“ für Erwachsene zu vermarkten, ist es zu verdanken, daß allmählich ein Bewußtseinsumschwung stattfindet. Selbst Nintendo sieht sich mit der Tatsache konfrontiert, daß das N64 zunehmend Käufer außerhalb der traditionellen Zielgruppe (8 bis 15 Jahre) anspricht. Man darf also hoffen, daß konsequenterweise verstärkt N64-Spiele für diesen Markt designt werden.

Eindeutig im Weg steht diesem Ansinnen eine deutsche Behörde – die BPjS. Die jüngste Indizierung – *GoldenEye 007* – zeigt, daß Spiele für Erwachsene auf dem hiesigen Spielmarkt anscheinend gar keinen Platz haben. Liest man das Mitteilungsschreiben der BPjS, wird nicht klar, ob man weinen oder lachen soll. Nintendos Titel befindet sich in bester Gesellschaft,

denn zeitgleich finden sich auf der Indizierungsliste zum Beispiel folgende Einträge: die Videofilme *Bianca Vlb – In Zeitlupe* oder *Bordello of Blood*, die Online-Angebote *Beauty & The Beast – The Ultimate Bestiality* oder *Netporn hardcore entertainment* oder die Tonträger *Deutschland erwache* (der Gruppen Volkszorn und Kruppstahl) oder *Vermächtnis des Führers, Das* (der Gruppe Arisches Blut). Zweifelsohne kann jeder erkennen, daß sich besagtes Videospiel nahtlos in diese illustre Gruppe einreicht.

Es ist derzeit ein offenes Geheimnis, daß auch gegen *Resident Evil 2* ein Indizierungsantrag vorliegt. Man darf also gespannt sein ob die Jugend im Gegensatz zum Vorgänger auch vor diesem Titel geschützt wird. Vielleicht wäre es den Spieleherstellern dienlich, wenn sie gemeinsam eine Klage mit folgendem Inhalt gegen die BPjS vor dem zuständigen EU-Gerichtshof einreichen würden: Wettbewerbsnachteil für die Firmen in Deutschland. Aber das Ergebnis wäre vermutlich, daß die deutsche BPjS für die gesamte Europäische Union zuständig sein würde. Genießen wir also unsere Oase der heilen Welt inmitten moralisch verdorbener Nachbarländer, wo Heerscharen brandschatzender Kinder die Bevölkerung terrorisieren.

PS: 1996 liefen nach 22.00 Uhr über 100 indizierte Filme im Fernsehen, davon fast 70 weitestgehend ungeschnitten. Aber das ist ja kein Problem: „Schließlich werden die Filme von der Freiwilligen Selbstkontrolle geprüft, und die Eltern müssen dann entscheiden, ob sie ihre Kinder so etwas konsumieren lassen oder nicht“ (laut Frau Monsen-Engberding, der Vorsitzenden der BPjS).

Computerspiel

Golden Eye-007

Stadlbauer Marketing, Bergheim/A
BANz. Nr. 62 vom 31.03.1998

Phantasmagoria – Labor des Grauens

deutsche Fassung
Sierra Coktel, Dreieich
BANz. Nr. 62 vom 31.03.1998

DER PS-PERSÖNLICHKEITS-CHECK



Darf's auch ein bißchen schneller sein?

Bleifuß oder Hasenfuß. Finden Sie heraus, ob Sie für eine GT-Karriere geeignet sind.

1) Wie schätzen Sie sich im Verkehr ein?

- ☐ a) Die Frage ist mir zu intim
- ☐ b) Aberichhabegarkeineauto
- ☐ c) Als Sieger

2) Welches Schimpfwort benutzen Sie beim Autofahren am häufigsten?

- ☐ a) Ich Idiot
- ☐ b) Frauen
- ☐ c) *Ω#Δ!∞xyz•+++

(Genauer Wortlaut ist der Red. bekannt)

3) Wie heißt die Faustregel für den Sicherheitsabstand?

- ☐ a) Faustregel für den Sicherheitsabstand
- ☐ b) 3 Monatsmieten
- ☐ c) Platz da

4) In einem Stau benutze ich ...

- ☐ a) meine(n) Freundin/Freund
- ☐ b) ein gutes Buch
- ☐ c) den Bürgersteig

5) Winterreifen sind ...

- ☐ a) meistens zu viert
- ☐ b) mein Weihnachtsgeschenk für die ganze Familie
- ☐ c) beim ersten Sonnenschein im Keller

6) Was ist Ihr Lieblingslied?

- ☐ a) Geronimo's Cadillac
- ☐ b) Hoch auf dem gelben Wagen
- ☐ c) Highway to hell

7) Was fällt Ihnen zum Begriff Grenzbereich ein?

- ☐ a) Zollkontrolle
- ☐ b) Fahrbahnmarkierung
- ☐ c) Ja, ich bin interessiert. Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

8) Sie fahren an eine Kreuzung, ein blauer PKW kommt von rechts, wer hat Vorfahrt?

- ☐ a) Fragen Sie meinen Chauffeur
- ☐ b) Die Art und Farbe eines PKW spielt bei der Vorfahrt keine Rolle
- ☐ c) Schon vorbei

9) Was ist eine Nockenwelle?

- ☐ a) Aquaplaning beim Fußball
- ☐ b) Die österreichische La Ola
- ☐ c) Zu wenig

10) Wovor haben Sie beim Autofahren am meisten Angst?

- ☐ a) Mutter
- ☐ b) Mütter
- ☐ c) Von a oder b überholt zu werden



Punkte: a = 2 / b = 4 / c = 57

0-33 Punkte: Der blutige Anfänger

Nicht nur Ihr Blut ist gemeint, auch das der anderen Verkehrsteilnehmer, die Sie mal wieder nicht gesehen haben. Entweder Sie werden Beifahrer oder besser: Lassen Sie sich im Führerschein-Modus von Gran Turismo auf die Ideallinie trimmen, und stellen Sie sich dann dem Ernst des Lebens: einer Karriere als GT-Profi mit allen Drum und Dran.

34-87 Punkte: Der Auto-Spießer

Wackeldackel im Fond, Mini-Perser vor den Pedalen und hygienisch unbe-decklich: Auf der Rückbank Ihres PKW ist eine Gehirnnirugie möglich. Jetzt werden Sie jauchzen: Gran Turismo – das ist so real, daß es sogar eine Waschstraße gibt. Bedenken Sie nur: über 300 wählbare Autos von Aston Martin bis TVR tage- und nächtelang auf Hochglanz bringen. Als wäre jeder Tag Samstag.

88-570 Punkte: Das Renntier

Ihr After-Shave ist eine herbe Mischung aus Super bleifrei und synthetischen Additiven. Der Mechaniker um die Ecke überlebt dank Ihnen jede Inflation. Die Lösung für Sie: Gran Turismo, die realistischste Rennsimulation aller Zeiten. Erstens gibt's vor der PlayStation® so gut wie keine Blechschäden, und zweitens können Sie damit dem Schumi in Ihnen mit Millionen von Tuning- und Einstellmöglichkeiten und 8 anspruchsvollen Strecken Zucker geben. Freuen Sie sich schon mal auf den Einbau einer Kohlenstoff-Gelenkwelle (sonst schwer zu kriegen).



* Die PlayStation

- erfolgreichste Videospiel-konsole aller Zeiten
- über 350 Spielewelten
- in 3-D und Echtzeit
- mit CD-ROM-Technologie
- auch für mehrere Spieler
- einfacher als jeder PC



PlayStation empfiehlt: Die unbeschreibliche Grafik verdeutlicht nur eine Probefahrt bei Ihrem Händler.

SPECIALS

Big in Japan52

Die Japaner sehen bekanntlich alles eher breit als lang. Plausible Erklärungen für den – beinahe krankhaften –



Ideenreichtum der Insulaner vermögen selbst Kenner der fernöstlichen Kultur nicht so richtig zu geben. Was dem japanophilen Mitteleuropäer entgeht? Ein Blick auf Seite 52/53 gibt Aufschluss.



Tekken 3 – Tactics-Special, Teil 186

Wer eine NTSC-fähige Konsole sein eigen nennt, darf bereits Fäuste und Füße fliegen lassen. Der Beat-'em-Up-König hält selbstverständlich und Namco-typisch wieder einen Haufen erspielbarer Charaktere und allerhand zusätzliche Extras parat. Im ersten Teil des Tekken 3-Specials behandeln wir die grundsätzlichen Tips und Tricks, im weiteren kommen wir dann auf die Moves, Combos, Special-Moves und die Cheats zu sprechen.



Riven – The Sequel to Myst Tactics-Special, Teil 392

REPORTAGEN

Viper (PlayStation)58

INTERVIEWS



Argonaut: Buck Bumble (N64) .29

Ocean/Laguna: Mission: Impossible (N64)40

Die Ärzte – Lara Croft hautnah .56

RUBRIKEN

Abonnement	23
Arcade	48
Editorial	4
Heftshop	96
Impressum	98
neXt month	98
read.me	22
Zubehör	94

TITELTHEMA/SPIEL DES MONATS

SEITE 8

PlayStation

Tekken 3

Beat-'em-Up-Fans verbinden die PlayStation sofort mit Tekken, der Kampfsportserie, die auch hier in Europa große Erfolge feiert(e). Arcade-Spezialist und Prägungsspiel-König Namco bringt nach dem Schwertkämpfer Soul Edge mit dem dritten Teil der Eisenfaust-Reihe ein PSX-Spiel heraus, das in vielen Belangen weit über dem steht, was das beliebte Genre ansonsten so zu bieten hat. Mit der PAL-Version beginnt im Herbst auch hierzulande eine neue Ära der 3D-Beat-'em-Ups.



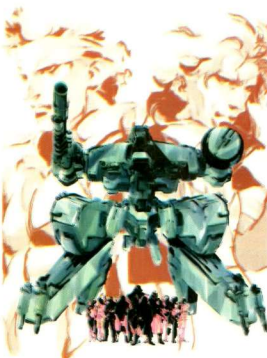
SPECIAL

SEITE 60

PlayStation

Metal Gear Solid

In Ausgabe 2/97 berichtete XL zum ersten Mal über Metal Gear Solid. Etlliche Monate sind ins Land gegangen, und Konamis Mammutprojekt nähert sich nun der Vollendung. Was wird derzeit noch verändert und verbessert?



REPORTAGE

SEITE 16

PlayStation

Heart of Darkness

Was lange währt, wird endlich gut? Heart of Darkness von Amazing Studios müßte nach nunmehr sechs vollen Jahren beinahe perfekt sein. Selbst der inoffizielle Nachfolger von Flashback, Abe's Oddysee aus der Schmiede Oddworld Inhabitants, ist längst erschienen, da hat das Herz der Dunkelheit noch nicht einmal zu schlagen begonnen. Die Lead-Programmierer von Amazing Studios, Frédéric Savoir und Eric Chah, verkünden den Countdown für die PC- und PSX-Versionen ...





Forsaken (N64), Seite 42



Wetrax (N64), Seite 44



Bust-A-Move 2 (N64), Seite 45



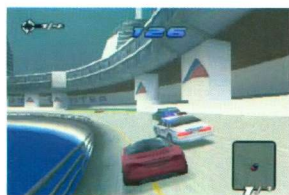
K. Bryant in NBA Courtside (N64), S. 46



Bomberman World (PSX), Seite 74



Parasite Eve (PSX), Seite 84



Need For Speed III (PSX), Seite 75



Diablo (PSX), Seite 76



Kula World (PSX), Seite 78



Total NBA 98 (PSX), Seite 80



Frankreich 98 - Die Fußball-WM (PSX), S. 73

64-bit-level

behind the scenes28

news30

F97 Challenge, Frankreich 98 - Die Fußball-WM, G.A.S.P., International Superstar Soccer 98, The Legend of Zelda: The Ocarina of Time, Superman: The Animated Series

preview

Banjo-Kazooie36
GT 64 Championship Edition34
Iggy's Reckin' Balls41
Mission: Impossible38

tests

Bust-A-Move 2 - Arcade Edition45
Forsaken42
Kobe Bryant in NBA Courtside46
Wetrax44

tactics47

32-bit-level

behind the scenes54

news

adidas Power Soccer '98 (PSX)68
Atari Arcade's Greatest Hits (SAT)69
Blasto (PSX)66
Command & Conquer: Gegenschlag (PSX)65
Courier Crisis (SAT)69
Motorhead (PSX)69
O.D.T. (PSX)65
Pet in TV (PSX)69
Poy Poy (PSX)69
Rampage World Tour (SAT)69
Shadow Gunner (PSX)66
Small Soldiers (PSX)68
Tenchu (PSX)64
The Grandstream Saga (PSX)68
Vampire Savior (SAT)64
WCW Nitro (PSX)67
WWF Warzone (PSX)67
Z (SAT)69

previews

Azure Dreams (PSX)71
Shining Force 3 (SAT)70
Versus (PSX)72

tests

Actua Golf 2 (PSX)79
Armored Core (PSX)81
Bomberman World (PSX)74
CyBall Zone (PSX)79
Diablo (PSX)76
Frankreich 98 - Die Fußball-WM (PSX)73
Ghost in the Shell (PSX)81
Kula World (PSX)78
Need For Speed III - Hot Pursuit (PSX)75
Parasite Eve (PSX)84
Reboot (PSX)83
Spawn - The Eternal (PSX)83
Tekken 3 (PSX)8
Total NBA 98 (PSX)80
World League Soccer (PSX)82

tactics88

Hersteller:	Namco	Entwickler:	Namco
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	10 + 11 Kämpfer
Preis:	ca. DM 150	Erhältlich:	als Import (jp)

Beat 'em Up

TEKKEN 3

Jin Kazama



Jin ist der Sohn von Kazuya Mishima und Jun Kazama. Mit den wenigen Combos, aber durchschlagenden Einzel-Moves entspricht sein Kampfstil größtenteils dem von Kazuya aus Tekken 2.

Forrest Law



Man hätte ihn auch gleich „Bruce Lee“ taufen können, denn seine Choreographie ist mit der des „großen Meisters“ nahezu identisch – eine wahre Augenweide!

Es ist geschehen: Tekken 2 ist nicht länger die absolute Beat-'em-Up-Referenz für die PlayStation. Dieser Titel gebührt nun einem anderen Spiel: Tekken 3!



Jeder Charakter verfügt über seinen eigenen Kampfstil. Forrest Law ist inzwischen von Bruce Lee kaum noch zu unterscheiden. Selbst der gelbe 'Strampelanzug' wurde dreist übernommen

EVON T. PARTETZKE
 s geschah im Jahre 1995, da sorgte ein 3D-Beat-'em-Up weltweit für Aufsehen: Von Tekken ist die Rede. Ein ausgefallenes Charakterdesign, die spektakulären Moves und Zehner-Combos sowie die durchdachte Steuerung mit jeweils einer Taste für jede Gliedmaße der Kämpfer machten es neben Virtua Fighter zum Senkrechttstarter im Prügelspielbereich. Gut ein Jahr später erschien die Fortsetzung, die den ersten Teil um Längen schlug und bislang als Beat-'em-Up-Referenz für die PlayStation galt. Gegen das kurz zuvor für den Saturn herausgekommene Virtua Fighter 2 kam Tekken 2 spielerisch allerdings nicht an.

Nun endlich, fast ein Jahr nach der Arcade-Version, die den Virtua Fighter 3-Automaten zumindest in Japan ausstechen konnte, werden PSX-



Info

In Tekken 3 kann ein Theater-Modus freigespielt werden (siehe 32-Bit-tactics ab Seite 88), in dem man sich alle bisher verdienten Abspanne noch einmal ansehen kann. Wurden alle Endsequenzen erspielt, darf sogar eine Tekken- oder Tekken 2-CD eingelegt werden, von der ebenfalls alle FMVs angesehen werden können – auch die PAL-Versionen werden anerkannt.

Gameplay: Durch die einfach erlernbare Steuerung, die umfangreiche Move-Palette, die Vielzahl an Spielmodi und das gegenüber den Vorgängern viel ausgeglichene und tiefere Gameplay ist Tekken 3 Einsteigern genauso zu empfehlen wie Profis.

Präsentation: Mit Motion-Capturing und einer hohen Framerate bewegen sich die Kämpfer äußerst realistisch, obgleich sie etwas kantig ausgefallen sind. Dennoch sehen sie dank Gouraud-Shading um Längen 'runder' aus als noch in Tekken 2.

Die energiegeladenen Musikstücke fügen sich bestens ins Geschehen ein.

Memory-Card: Alle erspielten Charaktere und Modi können auf einem Block festgehalten werden.

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



Lei Wulong



Er hat seinen Drunken-Master-Touch etwas vernachlässigt, beherrscht aber viele Moves und Stances, die man von Jackie Chan kennt und liebt.



Besitzer mit Teil 3 des Blockbusters beglückt. Namco hat es tatsächlich geschafft, gegenüber dem Arcade-Vorbild von Tekken 3 noch eins draufzusetzen.

Wie von den Entwicklern schon gewohnt, besticht zu Beginn des Spiels ein aufwendiger Full-Motion-Videovorspann das Auge, den die Spielhallen-Version nicht bietet. Wieder einmal übertrifft er den des Vorgängers und stimmt auf ein grandioses Martial-Arts-Feuerwerk ein.

Und was der Vorspann verspricht, wird im Spiel mehr als bestätigt. Nach alter Tradition steht dem Spieler am Anfang nur knapp die Hälfte der Kämpfer zur Verfügung, der Rest muß erspielt werden. Somit wächst die Riege nach und nach auf insgesamt 21 Recken an. Da die Thematik des dritten „King of Iron Fist-Tournament“ 19 Jahre nach dem zweiten angesiedelt ist, wurden viele Charaktere durch ihre mittlerweile heran-



Dynamische Kamerafahrten bei spektakulären Aktionen bringen mehr Pep ins Spiel

gereiften Kinder oder Schüler ersetzt. So tritt statt des Tae-Kwan-Do-Meisters Baek Doo San nun dessen bester Lehrling Hwoarang an, der nicht minder zahlreiche und gefährliche Schläge und vor allem Tritte wie sein Meister beherrscht. Im Grunde sind fast alle Kämpfer denen von Tekken 2 nachempfunden, wobei Eddy Gordo mit seinem Capoeira-Kampfstil die große Ausnahme bildet. Für Einsteiger ist er wohl am besten geeignet, da ihm durch wildes Herumdrehen auf den Tritt-Tasten die verheerendsten Combos entlockt werden können. Allerdings trifft der eingefleischte Tekken-Kenner auch auf einige bekannte Gesichter wie Lei Wulong, Paul Phoenix und die „gefriergetrocknete“ Nina Williams, die nach dem zweiten Turnier in einen Kälteschlaf versetzt wurde. Yoshimitsu ist mittlerweile vollends zu einem Cyborg mutiert, und unter der Maske des Wrestlers King steckt nun sein



Eddy Gordo ist besonders für Neueinsteiger gut geeignet



Yoshimitsu



Der Schwertschwinger ist nun ein vollständiger Cyborg und verfügt über mehr Moves als jeder andere Kämpfer. Es bedarf einiger Übung, ihn zu beherrschen.



GAME OPTION

ARENA	TEAM BATTLE
CHARACTER	CHANCE AT CONTINUE
GUARD	DAMAGE
SELECT	TUNING MODE
QUICK SELECT	NEW SELECT
SPEAKER	OUT
EXIT	

Paul Phoenix



Mittlerweile ein Alttrocker, hat er aber nichts verlernt und beherrscht immer noch niederschmetternde, schnelle Attacken, die ihn für Einsteiger empfehlenswert machen.



Im Tekken-Force-Modus prügelt sich der Spieler durch vier von links nach rechts scrollende Stages. Der Weg führt durch Hinterhöfe und Tropfsteinhöhlen bis hin zu Heihachis Residenz

Nina Williams



Nach dem zweiten Turnier wurde sie in einen Kälteschlaf versetzt und für das dritte wieder aufgetaut, um Jin zu eliminieren – die typische Alttrocker-Kämpferin.



Hwoarang



Der Tae-Kwan-Do-Meister ist unglaublich schnell mit seinen Füßen und einer der gefährlichsten Kämpfer, sofern man mit ihm umzugehen weiß. Viele seiner Moves hat er von Baek Doo San aus *Tekken 2* gelernt.

Eddy Gordo / Tiger



Für Neulinge ist der Capoeira-Kämpfer geradezu prädestiniert, da er mit seinen Beinen die unglaublichesten Combos vollführen kann, selbst dann, wenn man einfach nur unkontrolliert auf den Tasten herumhämmer.

Ling Xiaoyu



Das 16jährige Schulmädchen mit dem unaussprechlichen Namen ist für defensive Spieler bestens geeignet, da sie viele Ausweich- und Täuschungsmanöver beherrscht.

King



King ist nicht mehr der alte, sondern trägt lediglich die Maske seines Idols und verfügt auch über dessen Wrestling-Moves, ist demnach auf Würfe und Griffe spezialisiert.

Julia Chang



Julia ist die Tochter der Mächtegegnandin Michelle Chang und beherrscht deren Combos, die zwar flink, aber schwach sind. Muß freigespielt werden.



Der Zusatzcharakter Gon ist durch seine begrenzte Reichweite stark gehandicapt



größter Fan, der viel von ihm gelernt hat und mindestens ebenso stark wie sein Vorbild ist. *Tekken*-Fans werden also keine Probleme haben, sich mit den Charakteren zurechtzufinden. Doch auch Einsteiger sollten keine Schwierigkeiten bekommen, denn die Steuerung ist nach wie vor logisch und unkompliziert aufgebaut. Viele der Moves und Combos verlangen keine akrobatischen Leistungen vom Spieler und gehen größtenteils leicht von der Hand. Wer etwas Übung hat, kann sich an den 10-Hit- und den Air-Juggle-Combos versuchen, die zwar gutes Timing und ein geschicktes Händchen voraussetzen, dafür aber enormen Schaden am Gegner verursachen können und nett anzusehen sind. Einige der Prügelknaben beherrschen auch Kontergriffe, mit denen gegnerische Angriffe geblockt und in eine eigene Attacke

umgewandelt werden. Außerdem kann man in den Hintergrund ausweichen und selbst aus dieser Bewegung heraus noch weitere Moves vollführen – die Kombinationsmöglichkeiten sind enorm umfangreich.

Erweiterungen gibt es allerdings nicht nur innerhalb der Move-Palette, sondern vor allem auch bei der künstlichen Intelligenz der CPU. Die Gegner agieren und reagieren geschickter als noch



Der Tekken-Ball-Modus muß erspielt werden. Es geht darum, den Ball auf den Boden des gegnerischen Spielfelds zu befördern oder gegen den Kontrahenten zu schleudern





Mokujin



Mokujin ist eine Holzfigur, die in jeder Einzelrunde den Kampfstil eines der anderen Fighters übernimmt. Man weiß vorher nicht, wer diese Person sein wird, sollte also nur mit ihm spielen, wenn man alle Kämpfer beherrscht. Muß freigespielt werden.

Gun Jack



Dieser Roboter entspricht Jack bzw. Jack-2. Er ist zwar extrem kräftig, aber auch recht schwergfällig. Muß freigespielt werden.

Bryan Fury



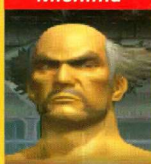
Ein sehr starker Kämpfer. Seine Muai-Thai-Attacken sind schnell und durchschlagskräftig. Er kämpft aus purer Lust am Zerstören und entspricht in seinen Moves größtenteils Bruce Irvin aus Tekken 2. Muß freigespielt werden.

Anna Williams



Die ebenfalls aufgetauchte Schwester von Nina beherrscht ähnliche Attacken wie sie. Im Automaten war sie nur als alternatives Outfit von Nina vertreten, nun ist sie wieder eine eigenständige Kämpferin. Muß freigespielt werden.

Heihachi Mishima



Heihachi ist der Organisator des Tekken-Turniers. Er ist mittlerweile über 70 Jahre alt, aber durch seine neu erlernten Kontergriffe und Überraschungsattacken gefährlich wie nie zuvor. Muß freigespielt werden.

Ogre



Ogre ist der Endgegner des Spiels und ein Dämon. Sein Kampfstil setzt sich aus verschiedenen Attacken alter und neuer Charaktere zusammen. Muß freigespielt werden.



bei Tekken 2. Wer ständig die gleichen Aktionen zeigt, wird nicht weit damit kommen, da der Computer mit der Zeit lernt und sich auf die Attacken einstellen kann, zumindest auf der härtesten Schwierigkeitsstufe. Abwechslungsreiches Kämpfen ist dort also essentiell. Zudem sind die Kämpfer wesentlich ausgeglichener als im zweiten Teil, so daß man gewillt ist, öfter einen anderen Charakter zu wählen.

Damit es auch für Einzelkämpfer nicht so schnell langweilig wird,

hat Namco in Tekken 3 eine für Prügelspiele ungewöhnlich hohe Anzahl an Spielmodi untergebracht. Die mittlerweile obligatorischen Arcade-, Time-Attack, Survival-, Team-Battle- und Versus-Modi sind ebenso enthalten wie ein sehr umfangreicher Practice-Modus. Was das Spiel aber von allen anderen Beat 'em Ups abhebt, ist der sogenannte Tekken-Force-Modus. Dieser stellt ein Final Fight-ähnliches, von links nach rechts scrollendes Prügelspiel dar, komplett mit Endgegnern und Lebensenergie-Aufrischern in Form von Brathähnchen. Wer ihn mehrmals meistert, erhält einen der zusätzlichen Kämpfer.

Doch damit nicht genug. Hat man mit jedem der zehn Anfangscharaktere einmal den Arcade-



Leider kann man die geschmeidigen Animationen nicht in Bildern festhalten



STATEMENTS



MARIS FELDMANN: „Tekkst Du mich, tekk ich Dich“, hieß es schon früher in der Redaktion. Dank Tekken 3 kommt wieder dieselbe coole Stimmung auf wie seinerzeit, als Tekken (und die PSX) noch neu war. Bei den Dutzenden genialen Features und Hunderten Moves bleibt nur zu sagen: „Enter the Tekken!“



TOBIAS PARTETZKE: Famos! Endlich ist aus Tekken das geworden, was es schon immer sein sollte: ein erstklassiges Beat 'em Up. Und da Virtua Fighter 3 entweder spät oder nie für den Heimbereich erhältlich sein wird, kann man mit Tekken 3 absolut nichts falsch machen: Enter the Tekken!



THOMAS HELLWIG: Namco liefert der Beat-'em-Up-Gemeinde den König der Kampfspiele. Was Tekken 3 mit seinem Seitwärts-Scroller, dem Ball- und dem Theatre-Modus praktisch im kleinen Finger hat, erreicht die Konkurrenz nicht in ihrer kümmerlichen Gesamtheit. Enter the Tekken!



SEBASTIAN KRÄMER: Mit Tekken 3 ist Namcos Referenz-Prügler tatsächlich zur Mutter aller Beat 'em Ups geworden. Traditionell die eingängige Steuerung und der gewachsene Stamm-baum – innovativ der spaßige Ball-Modus sowie der rahmensprengende Force-Modus. Enter the Tekken!



Modus durchgespielt, wartet der Tekken-Ball-Modus auf den Spieler. Darin schlagen die beiden Kontrahenten einen Ball von einer Seite zur anderen, auf den die Härte des Moves „übertragen“ wird. Wenn der Gegner nun nicht blockt oder den Ball nicht zurückschlägt, wird ihm die entsprechende Energie abgezogen. Fällt der Ball zu Boden, hat dies auch eine Verringerung des Lebensbalkens zur Folge. Klingt kurios, macht aber vor allem zu zweit eine Menge Spaß und ist eine echte Alternative zum bloßen Zweikampf.

Leider wurde das Manko der ersten beiden Teile wieder übernommen: Liegt der Gegner am Boden, kann man ihn mit etwas Übung beliebig „verdrreschen“, sofern er nicht schnell genug wieder auf den Beinen ist. Doch so extrem wie bei den Vorgängern ist es nicht mehr, zumal die Spielfigur noch in den Hintergrund rollen und somit diesen „Überfällen“ ausweichen kann.

Trotz dieses Patzers sei Tekken 3 jedem 3D-Beat-'em-Up-Fan wärmstens ans Herz gelegt. Die deutsche Version erscheint voraussichtlich erst im Herbst, und so lange sollte man sich dieses Highlight nicht vorenthalten. ■

Dr. Boskonovitch



Er ist wohl eher als Scherz der Programmierer zu verstehen und kann sich wegen seines hohen Alters und monatelanger Haft in Heihachis Verliesen kaum auf den Beinen halten. Er verbringt die meiste Zeit des Kampfes am Boden liegend und ist äußerst schwierig zu beherrschen, aber nicht zu unterschätzen. Muß freigespielt werden.

Kuma/Panda



Er ist seit dem ersten Teil mit von der Partie, immer noch so träge und für Leute mit niedrigen Ansprüchen gedacht – viel kann er nicht. Muß freigespielt werden.

True Ogre

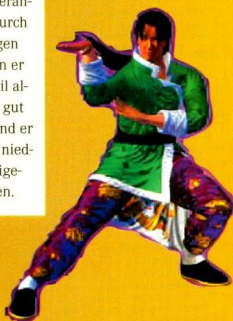


Nachdem Ogre besiegt wurde, transformiert er sich in ein geflügeltes Monstrum. Da er nun schwerfällig und beliebt ist, ist er leicht zu treffen und weniger gefährlich als seine Ursprungsform. Muß freigespielt werden.

Gon



Der kleine T-Rex ist einem Manga entnommen und hat es durch seine begrenzte Reichweite schwer, an die anderen Kämpfer heranzukommen. Durch seine niedrigen Attacken kann er diesen Nachteil allerdings sehr gut ausgleichen. Und er ist umwerfend niedlich. Muß freigespielt werden.



XL-Wertung

95%

powered by



WELTMEISTERSCHAFT 98
SD DEUTSCHLAND - BRASILIEN
FINALRUNDE

0-OFFICE

GOAL

GOAL



PlayStation



© 2000 TONY & POLY



HEART OF DARKNESS

Abenteuer in einer
anderen Welt

Wenn die Entwicklungsdauer eines Spiels gleichzusetzen wäre mit der Qualität des programmierten Games, dann hätte *Heart of Darkness* beste Voraussetzungen, den Videospiel-Olymp zu erklimmen. Seit 1992 arbeiten die französischen Entwickler vom Amazing Studio an der Verwirklichung des ehemals als Saturn-Titel angekündigten 2D-Jump&Runs (XL 8/96) und gaben neXt Level mit ihrer Einladung die Gelegenheit, sich vor Ort im fröhsommerlichen Paris von der Güte sowie dem inzwischen fortgeschrittenen Zustand des potentiellen Plattform-Primus zu überzeugen.





Die Mannen vom Amazing Studio stehen nach sechsjähriger Entwicklungszeit kurz vor der Vollendung ihres engagierten 2D-Projekts



Die hübschen Level erstrahlen im Glanz von 16 Millionen Farben



PVON S. KRÄMER
Paris, 9.00 am: Von der zur Zeit sechsköpfigen Kreativ-Crew des *Heart of Darkness*-Teams befindet sich lediglich Lead-Programmer Frédéric Savoir in der Etagewohnung, die als Stätte des Schaffens dient. Ob er das Sofa in der Ecke des Raums zur Übernachtung genutzt hat, ist nicht mit Sicherheit zu sagen, und doch wird später ein Mitglied seiner Mannschaft behaupten, daß Monsieur Savoir nie außerhalb dieser Gefilde gesichtet wird. Der Rest der Truppe trudelt peu à peu ein und so ist das charmante Chaos zwischen den Schreibtischen bald angefüllt mit den freundlichen Franzosen, die seit fast sechs Jahren in dieser Konstellation auf engstem Raum zusammenarbeiten.

Frédéric Savoir, der schon für die Codierung von *Flashback* auf dem Mega Drive verantwortlich zeichnete, und Eric Chahi, der seinerseits den Löwenanteil der Programmierung des legendären Amiga-Spiels *Another World* (*Out of this World*) übernahm, haben sich mit

ihren Mannen vom Amazing Studio auf die Erstellung ihres Lebenswerks *Heart of Darkness* eingeschwenkt. Die Arbeit an der PC-Version ist bereits abgeschlossen, der PSX-Fassung fehlt noch der letzte Feinschliff für die Lauffähigkeit auf dem 32-Bitter. Einem ersten Anspielen steht also nichts im

Wege und bereitwillig präsentiert das Team sein fast vollendetes Meisterwerk.

Hauptdarsteller Andy ist ein aufgeweckter Junge, der in der atemberaubenden Intro-Sequenz vor seinem diabolischen Lehrer flüchtet und beim anschließenden Faulenzen im Park zusammen mit seinem



Andy kann sich an den Lianen schwingen wie Pitfall Harry

Im Gespräch mit Eric Chahi



Eric Chahi zum Soundtrack: „Mit Bruce Broughton engagierten wir einen absoluten Profi auf dem Gebiet der Filmmusik. Er lieferte die Soundtracks zu Movies wie *Silverado* und *Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft*. Für das intensive Kinoerlebnis unserer Full-Motion-Video-Sequenzen ließen wir seine Musik von einem 50-köpfigen Orchester umsetzen“.

Eric Chahi zu den Soundeffekten: „Es war unsere feste Absicht, den Sound in das eigentliche Spiel zu integrieren. Produziert wurden die FX von Eric Mauer, der schon für *Nikita*, *Leon der Profi* und *The Big Blue* tätig war. Begebenheiten oder Gegner, die Geräusche von sich geben, sind bereits zu hören,

bevor sie auf dem Screen erscheinen. Ihre Lage läßt sich aufgrund des räumlichen Sounds ziemlich genau bestimmen. Viele Objekte, wie ein versteckter Durchgang, geben ihre Existenz erst preis, wenn der Spieler mit Hilfe einer Waffe den von der Umgebung abweichenden Klang erkennt. Auf die Atmosphäre des Games hat dies natürlich auch seinen Einfluß. Der Wind im Canyon weht zum Beispiel hörbar nicht nur von einer Seite des Screens zur anderen, sondern verändert seine Lage auch in der Tiefe des Raumes. Besonders stolz sind wir auf die, von der Natur abgelauchten, unterschiedlich klingenden Geräusche. Durch eine vom Computer zufällig getroffene Auswahl erzeugen z. B. Schritte auf dem gleichen Boden trotzdem nicht denselben Klang. Erst wenn das gesamte Repertoire an leicht abweichenden Klängen abgerufen wurde, kommt es zur Wiederholung. Zugeben, ein kleines Gimmick, aber eines, an dem uns viel liegt“.



Historie



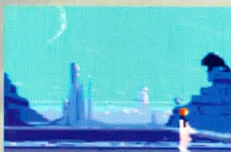
Flashback

Frédéric Savoir zeichnete als Kopf des Entwicklungsteams verantwortlich für diesen wegweisenden Plattformers. *Flashback* ist einer der Gründe, warum das zweidimensionale Jump&Run auch im Zeitalter

von 3Dfx und *Super Mario 64* als gute Alternative zu den Plattformern mit absoluter Bewegungsfreiheit gilt.

Another World

Praktisch im Alleingang programmierte Eric Chahi dieses Spiel, das seinen legendären Status sicherlich auch den französischen Wurzeln zu verdanken hat.



Oddworld -

Abe's Oddysee

Aufgrund der langen Entwicklungszeit von *HoD* gelangte mit *Oddworld* ein Game auf den Markt, das eigentlich *Heart of Darkness* hätte beerben müssen. Creative Designer Sherry McKenna



nennt *Flashback* als Inspirationsvorlage - Bilder von *HoD* gab es während der Entstehung von *Abe* sicher auch schon zu sehen.

Info

Ursprünglich als Saturn-Titel mit zeitlich begrenzter Exklusivität geplant, erscheint *Heart of Darkness* nun ausschließlich auf PSX und PC.



Im Laufe des Spiels besorgt sich Andy Ersatz für seine Knarre ...



... aber auch die Gegner verfügen über gleichwertige Feuerwaffen

Hund Whisky erste Berührungen mit einer anderen Dimension hat. Begleitet durch den kinoreifen Soundtrack von Bruce Broughton, Cineasten bekannt durch die Filmmusik für *Silverado* und *Nightmare on 54th Street*, erlebt der Zuschauer, wie Andys treuer Freund von einem wirbelnden Sog in die Lüfte gehoben wird und in den dräuenden Gewitterwolken entschwindet. Der sommersprossige Frechdachs eilt nach Hause, um sein selbstgebautes Raumschiff zu bemannen und die Verfolgung der Entführer aufzunehmen. Mit Hilfe dieses Flugvehikels gelangt Andy auf die andere Seite des Dimen-

sionstores und der grandiose Vorspann endet mit dem fließenden Übergang ins eigentliche Spiel.

In den folgenden Jump&Run-Abschnitten, die sich über 220 Screens erstrecken, kann Andy gehen, laufen, schießen, sich ducken, springen, klettern, Gegner abschütteln, schwimmen und sich an Lianen schwingen. Für die absolut flüssigen Animationen wurden 2.000 Bewegungsphasen des kleinen Helden aufgezeichnet, bei seinen zahlreichen Gegenspielern waren es ähnlich viele Sequenzen. Diese Liebe zum Detail verleiht dem Plattformers eine ansprechende Kontinuität und zieht sich wie ein roter Faden durch das Spiel. Objekte und Charaktere erzeugen echte Schatten auf den gerenderten Hintergründen, die wiederum teilweise gar nicht so starr sind und mit der stolzen Zahl von 16 Millionen Farben aufwarten.

Wie aus einem Guß präsentiert sich *Heart of Darkness* gerade auch bei den überleitenden Renderfilm-Szenen. Ansatzlos wird der Spieler von den berausenden FMVs entführt, um kurze Zeit später das



Die hohe Anzahl an Gegnern läßt Andy keine Verschnaufpause





Spiel nahtlos aktiv fortzusetzen. Bei diesen Szenen, wie auch im gesamten Game, sorgte Eric Mauer mit seinen Soundeffekten für eine authentische Atmosphäre. Die liebevoll gezeichneten und mit dem besonderen Etwas versehenen Nebencharaktere rücken *Heart of Darkness* ein wenig ab von dem

aalglattem Hollywood-Image seines Hauptdarstellers, und erzeugen durch ihr Auftreten das freakige Ambiente, das man bei französi-



In einem Kurzinterview gewährte Frédéric Savori einen Einblick in seine persönlichen Einschätzungen, Erwartungen und Zukunftswünsche an die Branche.



neXt Level: Welches Spiel war Dein persönlicher Toptitel der letzten Zeit?

Frédéric Savori: *Quake 2* ... Es ist genau so, wie die neue Generation der 3D-Engines auszusehen hat. Es läuft richtig gut auf meinem K6-200 mit PowerVR (PCX2). Die Gegner sind viel schlauer als in den *Quake*-Klonen der Konkurrenz. Ich hoffe, Microsoft wird auf seinen neuen Windows-Plattformen das OpenGL mehr unterstützen.

XL: Was war Deine interessanteste Erfahrung im Spielebereich?

F. S.: Im Internet *Diablo* mit meinen Freunden zu spielen ... eine vergnügliche und sehr intensive Erfahrung.

XL: Die größte Enttäuschung?

F. S.: *Heart of Darkness* immer noch nicht in den Kaufhausregalen zu finden.

XL: Was sind Deine Pläne für die Zukunft?

F. S.: Ich möchte erst sichergehen, daß die PlayStation- und PC-Versionen von *Heart of Darkness* endlich in den Regalen stehen.

XL: Was versprichst Du Dir von der Zukunft der Branche im allgemeinen?

F. S.: Innovativere Spiele! Wir alle haben die *Command & Conquer*-Kopien satt. Außerdem wünsche ich mir bessere PCs, mit schnelleren CPUs, größerer Memory-Bandbreite und 64MB RAM als Standard – aber so, daß auch der Neuling damit umgehen kann.

XL: Welche zukünftige Hardware steht für Dich ganz oben auf Deinem Wunschzettel?

F. S.: Eine allgemeingültige 2D/3D-Karte! Etwas qualitativ gleichwertiges zu *Virtua Fighter 3*, für weniger als 150 \$.

XL: Vielen Dank für das Interview.

schen entwickeln in diesem Genre stets erwartet.

Bei den gestellten Rätseln zeigte sich Amazing Studio ebenfalls von seiner kreativen Seite. Die Gestaltung der Abschnitte, die genauer untersucht werden sollten, sehen zum Teil sehr unterschiedlich aus. Erkennt man zum Beispiel bei *Tomb Raider* besondere Stellen durch auffällige Texturen sofort, muß der Spieler sich bei dem Werk der Franzosen auf seine Intuition oder sogar sein Gehör verlassen (siehe Kasten).

Auch wenn der Umfang der Spielsequenzen nicht ganz so groß ausgefallen ist wie bei *Oddworld - Abe's Oddysee*, hat sich Amazing Studio eine ganze Menge einfallen lassen, um das Game von anderen Genrevertretern abzuheben. Da das Abenteuer um Andy und seinen Hund Whisky auf zwei CDs untergebracht wurde, kann man außer der insgesamt halbstündigen Filmstory noch eine ganze Reihe anderer Gimmicks erwarten. Kein Wunder, daß die Pariser Perfektionisten mit der Fertigstellung des verheißungsvollen *Heart of Darkness* ein „bißchen“ aus dem sonst üblichen zeitlichen Rahmen geraten sind. ■





10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98
10/10 FUN GENERATION 5/98
90% PC GAMES 5/98
90% MEGA FUN 5/98
1.4 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98



"WOW - WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!"
(PC GAMES 4/98)

"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

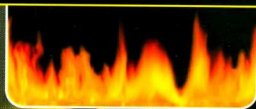
"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT FORSAKEN
AN DIE GENRE-SPITZE."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM
EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL

AB DEM 4. MAI WIRD ES
DICH VERÄNDERN.



FORSAKEN™



FÜR PC, PLAYSTATION, N64



HOCHSPANNUNG LADEN

Akklaim

Die neXt-Level-Redaktion freut sich über Anregungen, Änderungsvorschläge und Kritik, aber auch über Fragen und Meinungen zu bestimmten 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 4/98:

Konami - Olympia-Gewinnspiel,
Winterfreuden'
je ein N64 und ein Modul *Nagano
Winter Olympics '98*: Eric Engler, Mün-
chen; Martin Kasper, Düsseldorf; Chri-
stina Günther, Ludwigshafen
je eine *Broken Helix*-Jacke: Tuija Lin-
dén, Herne; Marvin Dere, Taunusstein-
Hahn; Klaus Stengel, Nürnberg
je ein *Broken Helix*-Sweatshirt: Ste-
fan Laubach, Pfingsttal; Herwig Kühn,
Rheinfelden; Karsten Menzel, Schleif-
reisen; Thomas Settler, CH-Wabern,
Jenni Avci, Backnang

Riven-Gegner

Wie steht ihr zum Thema Raubkopien? Also, meine Meinung dazu ist, die Angelegenheit ist schlimm, aber wirksam etwas dagegen zu unter-nehmen, ist unmöglich.

Wie alle Leser bestimmter Zeitungen wissen, bauen diese in ihrer Aprilausgabe einen April-scherz ein. Ihr habt euren ja besonders gut ge-tarnt. Der Test von *Riven* muß wohl ein Scherz ge-wesen sein. Wie kann man diesem Spiel denn bitte 90 % geben? Ich hoffe nur nicht, daß ihr den Test ernstgemeint habt, denn dann wäre ich schwer enttäuscht von euch. Ein paar gut ge-machte Bilder aneinandergehängt und schon ist das langweiligste Spiel der Videospielgeschichte fertiggestellt. Da kann ich auch in die nächste Buchhandlung gehen und mir für 20 Mark den neuen Nordseebildband kaufen, das macht unge-fähr genausoviel Spaß, wie *Riven* zu spielen.

Es mag ja wirklich Leute geben, denen solche Click-and-Point-Adventures gefallen, aber deswe-gen dem Spiel ohne Vorbehalte 90 % zu geben, obwohl es nur für eine kleine Gruppe von Fans in-teressant ist, und es darüber hinaus zum Spiel des Monats zu kürten - das versteh' ich nicht. Ich muß Thomas voll und ganz zustimmen, ein bißchen mehr Spiel wäre in dieser interaktiven Diashow schon wünschenswert gewesen. Ich hoffe, es bleibt bei diesem kleinen Aus-rutscher, damit ich auch in Zukunft die neXt Level als meinen persönlichen Spieleberater immer wieder zur Hand nehmen kann.

Christian Wachs, Hanau

XL antwortet:

Raubkopien nehmen im PlayStation-Bereich überhand. Das ist allerdings nicht erst seit ge-tern so, wie manche glauben machen wollen. Im südostasiatischen Raum ist die Lage besonders extrem, dort wird praktisch kein einziges Original mehr verkauft.

Die Gefahr, die davon ausgeht (Der Spielenach-schub für den Commodore Amiga brach Ende der 80er trotz guter Hardware-Verkäufe in kürzester Zeit komplett zusammen), zeichnet sich schon seit Jahren ab. Nur saßen die Herstellerfirmen bislang auf dem hohen Roß nach dem Motto: „An-derer mögen vielleicht Probleme mit Raubkopien haben, aber wir doch nicht.“ Die Angaben der Hersteller, durch Raubkopien gingen pro Jahr Mil-liarden-Umsätze verloren, sind hingegen relativ. Nicht jeder, der sich eine Raubkopie zulegt, würde sich für den zehnfachen Preis auch tatsächlich ein Original kaufen.

Letztendlich bringt es wenig, wenn die Fach-zeitschriften an das Gewissen ihrer Leser appel-lieren und die negativen Auswirkungen auf die Zu-kunft ausmalen. Es ist Sonys Aufgabe, eine Me-thode zu finden, die Raubkopien unmöglich macht oder zumindest erschwert. In dieser Hinsicht ist

die PlayStation zweifellos das Dummste, was je-mals ein Hardware-Hersteller produziert hat. Die ursprüngliche Möglichkeit, die Sicherheitsabfrage mit dem ominösen „Wechseltrick“ zu umgehen, spottet jeder Beschreibung. Daß die Abfrage in einem Standard-ROM untergebracht ist und somit bequem umgebaut werden kann (Stichwort: Blue-Chip), spricht auch nicht für die Weitsicht der Ent-wickler. Die Import-Händler haben jahrelang fleißig PlayStations umgebaut und sich damit selbst ein Bein gestellt, um nicht zu sagen, das ei-gene Grab geschaufelt. Denn der (Fach-) Handel hat nun am meisten unter Raubkopien zu leiden. Der Markt für (teure) Import-Spiele ist in den ver-gangenen Monaten rapide geschrumpft (siehe auch Seite 54).

Was *Riven* betrifft: Seit wann hängt eine Wer-tung eines Spiels davon ab, wie groß die Ziel-gruppe für dieses Genre ist? Es würde doch auch niemand auf die Idee kommen, *Tekken 3* nicht die Wertung zukommen zu lassen, die es verdient hat, nur weil es Leute gibt, die mit Prügelspielen nichts am Hut haben.

Die Hauptzielgruppe von *Riven* mag außerhalb der typischen Konsolen-Freaks liegen, dennoch hat *Riven* den Titel Spiel des Monats verdient. Das Game ist in seinem Genre richtungsweisend und - was besonders lobenswert ist - in einigen

Die Hauptzielgruppe von Riven sind nicht die typischen Konsolen-Freaks

Belangen sogar besser als das PC-Original.

Bezüglich der Verlässlichkeit unserer Wertungen sehen wir keine Probleme - schließlich haben wir in besagtem Test keinen Hehl daraus gemacht, daß *Riven* nicht jedermanns Sache ist. Wer den Text gelesen hat, kann sich exakt ein Bild davon machen, was der Titel bietet, was er ganz und gar nicht bietet und für wen das Spiel interessant ist. Wer kein *Faible* für *Adventures* hat, sollte besser die Finger davon lassen - von „ohne Vorbehalte 90 % zu geben“ kann überhaupt nicht die Rede sein.

Ein echter Veteran

Hallo, einen schönen Gruß von einem Retro-Fan. Ich gehöre ebenfalls zur *Defender-* und *Phoenix*-Generation. Schön, daß man mal wieder alte Screenshots zu Gesicht bekommt. Ich möchte nur ein paar Details anmerken. *Space Harrier* erschien bereits Anfang 1986, während sich *Star Wars* erstmals Ende 1983 gegen *Dragon's Lair* und andere Laser-Disc-Automaten be-haupten konnte. Aber die „Laser-Phase“ ging ja bekanntlich schnell vorbei. Von *Phoenix* hatte Atari nur die VCS-2600-Version programmiert. Die Originalversion stammt laut VCS-Packung von der Firma Century. *Silkworth* existiert frühestens seit 1986/87. Der Screenshot mit dem „Sprite-Flugdrachen“ stammt von *Irems Dragon Breed*.

neXt Level im ABO

Die neXt Level ist Euer Favorit unter den Magazinen? Dann sagt es doch einfach weiter und kassiert dafür eine dicke Belohnung. Jeder, der für XL einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt sofort ein PlayStation Super Pad oder die nützliche Mini Memory Card (Speicher: 121 Seiten) für das N64. Also, keine Zeit verlieren, denn die Prämien gibt es nur, solange der Vorrat reicht!



Mini Memory Card (N64)

PlayStation Super Pad



INTERACT
by Jöllenbeck

Mit einem Abo spart Ihr nicht nur viel Geld und den Weg zum Kiosk, sondern seid auch früher informiert. Knallhart recherchierte Tests, Infos, News, Interviews und Reportagen zu den aktuellsten Games kommen mit einem XL-Abo jeden Monat direkt zu Euch nach Hause.

ICH ABONNIERE DIE neXt LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

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

BILZ Kontonummer

Geldinstitut

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

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

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

- ☐ EIN PLAYSTATION SUPER PAD
☐ EINE MINI MEMORY CARD FÜR DAS N64

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

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

XL 6/98

neXt LEVEL

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Die Abo-Prämien werden ausschließlich an den Abonnenten, der den Anspruch auf eine Prämie hat, zugesandt. Die Versandkosten übernimmt der Verlag.

Gewinnaktion



Wer neben Videospielen auch gern mal einen echten Kult-Comic zur Hand nimmt, ist an dieser Stelle goldrichtig. neXt Level und Edition Kunst der Comics verlosen 20 Gon-Comic-Bände. Wer gewinnen will, schickt einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:

neXt Level
Stichwort: Gon
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 15.6.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und des Verlags Haus Sonneberg sowie deren Angehörige dürfen an dieser Gewinnaktion nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Wer nicht zu den glücklichen Gewinnern zählt, kann den Gon Comic unter folgender Adresse bestellen: Verlags Haus Sonneberg, Köppelsdorfer Str. 197A, 96515 Sonneberg



Wahrscheinlich darf man nach der gerade erschienenen *Image Fight/X-Multiply-Compilation* auch dieses Spiel noch dieses Jahr auf PSX bewundern.

Falls ihr mal bei Digital Eclipse vorbeikommt, betet, bittet doch bitte für eine Umsetzung von *I, Robot* (Atari, 1984) auf einer der nächsten Greatest Hits Compilations.

Sascha Becker, Rastede

XL antwortet:

Bei den Bildunterschriften der Emulatoren Story (Teil 2 in XL 5/98) ist einiges durcheinandergeraten – korrekte Angaben sind eindeutig in der Minderheit.)

Die von Dir angeführten Punkte sind natürlich richtig, *Space Harrier* ist allerdings Jahrgang 1985 und *Silkworm* 1988.

- *Phoenix* stammt selbstverständlich von Century Games, man sieht (oder sah) auch häufiger Platinen mit Taito-Copyright, die für einige Territorien die Vertriebsrechte erworben hatten.

- *Mario Bros.* 2 gibt es nicht, das Bild stammt aus *Mario Bros.*..

- *Stargate* ist der alternative Name von *Defender II*, Teil 1 stammt aus dem Jahr 1980.

- *Super Hang-On* wurde ursprünglich 1987 veröffentlicht, es gibt jedoch einige Platinen mit 93er-Copyright.

- *R-Type II* ist Jahrgang 1989.

Der legendäre *I, Robot* (Der erste Automat mit ausgefallener Vektorgrafik; der Titel stammt

von Isaac Asimovs Buch) war eine Zeitleitung im Gespräch für die *Atari-Arcade-Collection 2*, wurde dann aber leider nicht berücksichtigt – ebenso wie *Star Wars*. Bei letzterem Titel gab es offenbar Lizenzprobleme mit LucasArts. Von Ataris legendärem *I, Robot* ist kürzlich erstmals ein Emulator im Internet aufgetaucht (www.davesclassic.com), zur Zeit noch ohne Sound.

Mehr Retro-Berichte

Ich finde es toll, daß ihr uns Gamer über die kommenden Games so ausführlich informiert, aber bei Titeln wie *Resident Evil 2* solltet ihr euch mit den Screenshots zurückhalten, sonst wird euer Heft zu lesen zur Disziplinübung! Es wäre besser, anhand von wirklich auslesbaren Screenshots den Fans oder Neu-lingen zu zeigen, daß RE2 auf ganzer Linie nicht enttäuscht – Ende der Screenshots.

Die neXt Level ist eine meiner beiden Stammschriften. Euch lese ich, wenn ich sachlich informiert werden will (behold the scenes etc.). Auf dem sachlichen Informationsgehalt seid ihr top und

tieren, daß Capcom die fast fertige Fortsetzung, die Anfang 1997 präsentiert wurde, offenbar komplett eingestampft hatte – was außer uns verständlicherweise niemand bemerkt zu haben scheint.

Die Retro-Berichte erfreuen sich großer Beliebtheit und werden Dir in unregelmäßigen Abständen erhalten bleiben. Wir empfehlen zur Zeit *Irem's R-Types* – auch wenn Teil 1 aus dem Jahr 1987 stammt.

Schade, Sega!

Eigentlich ist es gar nicht meine Art, Leserbriefe zu schreiben (ich spiele lieber). Heute tue ich es doch einmal. In der neuen neXt Level (4/98), wieder sehr gut, tolle Interviews mit dem *Sonic*-Team und Konami) waren Stimmen zu Segas Lage von einigen Lesern zu „hören“. Dem schließe ich mich voll und ganz an, euch aber den Vorwurf zu machen, daß ihr nicht viel über den Saturn bringt, kann ich nicht teilen! Bis auf die „GameFront“ seid ihr die einzigen gewesen, welche z. B. *Thunderforce V* ordentlich getestet haben (bei den Musiktiteln bekomme ich immer eine Gänsehaut). Natürlich auch *Grandia*. Es ist sehr, sehr schade, daß Sega diese Games nicht mehr offiziell veröffentlicht. So muß man halt auf die

Importe zurückgreifen – ohne diese wäre der Saturn eigentlich schon gar nicht mehr auf meinem „Speiseplan“.

Bei dem *Grandia*-Aufruf mache ich auch mit, obwohl ich bezweifle, daß es etwas bringen wird. Man kann nur beten, wenn man aber bedenkt, daß der amerikanische Markt mit nur 4.000 *Panzer Dragoon Sagas* beliefert wird, so wird *Grandia* dort wohl nie auftauchen. Bei uns schon gar nicht. Ich möchte Sega mit meiner Beteiligung eigentlich nur zeigen, was mir die Firma bedeutet. Allein der Gedanke, daß z. B. nur noch Sony als Alleinunterhalter auf dem Markt eines Tages auftritt, wäre für mich eine Katastrophe. Ich wünsche Sega für die Zukunft alles Gute. Eine Bemerkung noch zum Schluß: Den Saturn eines Tages mal mit der PC-Engine vergleichen zu müssen, daran hätte ich auch nicht geglaubt. Der einzige Unterschied – noch kann man den Saturn bei uns offiziell kaufen! Der Saturn ist faktisch wie das Neo-Geo (die PC-Engine eine echte „Liebhaberconsole“ geworden). Super Software (leider fast alles nur in Japan) und keiner merkt es.

Ronny Beutin, Greifswald

XL antwortet:

Wir sind allen Leser(inne)n noch einen Kommentar Segas zur Lage (Zukunft?) des Saturn schuldig. Wir bitten diesbezüglich noch um etwas Geduld, da es uns sinnvoll erscheint, mögliche Neuigkeiten der Electronic

XL ist zweifelsohne Leader der Gamer-Mags für die ältere Klasse

damit zweifelsohne Leader der Gamer-Mags für die ältere Klasse. Toll finde ich, daß ihr langsam etwas auftaut und auch mal 'nen coolen Spruch zum besten gebt. So was gehört für mich einfach in jedes Game-Mag!!!

PS: Unbedingt mehr Retro-Berichte! Ich würde so ziemlich das genialste 3D-Game sausen lassen, wenn ich dafür ein 2D-Game aus älteren Tagen (1988–1993) haben könnte.

Patrick Perucchi, via E-Mail

XL antwortet:

Als Du Deinen Brief geschrieben hast, hastest Du *Resi 2* offensichtlich noch nicht gespielt. Auch wenn wir ein paar Bilder aus den letzten Szenen des Spiels abgebildet haben, sind diese nicht als solche dokumentiert – nach dem Motto: „Aufgepaßt, gleich springt ein brennender Tyrant aus dem Gebüsch!“ Die Schock- und Überraschungseffekte haben wir mit Absicht völlig außen vorgelassen. Wir denken, daß wir Deinen Ansprüchen durchaus gerecht geworden sind. (Hoffentlich hast Du den Test in Deinem anderen Lieblingsmagazin nicht zu früh gelesen, wo 50 % der Screenshots aus den letzten fünf Minuten des Spiels stammen ...)

Das Preview in XL 4/98 erfüllte zum Beispiel in erster Linie den Zweck, zu dokumen-

Entertainment Expo abzuwarten.

Sony als Alleinunterhalter auf dem Markt ist eine Zukunftsvision, die selbst eingeschwo-
renen Sony-Fans nicht behagen sollte (George
Orwell läßt grüßen). Konkurrenz lebt nun
einmal das Geschäft, das ist allgemein be-
kannt. Doch da Nintendo die „große Software-
Offensive“ anscheinend um ein weiteres Weih-
nachtsgeschäft nach hinten verschoben hat,
bietet die aktuelle Nummer 2 des Marktes
derzeit auch keinen großen Anreiz.

Leon und Claire

Zuallererst will ich über das Cover von Heft
5/98 reden. Nach eurer Wertung würde ich
ihm die Wertung 99 % geben. Dieses seiden-
matte Silber mit den zwei *Resident Evil*-Cha-
raktern, ... einfach toll! Doch jetzt habe ich
noch ein paar Fragen an euch:

1. Stimmt es (so habe ich es in einem ande-
ren Heft gelesen), daß das Spiel *Tekken 3* vor-
aussichtlich das letzte Spiel für die PlaySta-
tion sein sollte?

2. Ich war erstaunt, daß in eurem aktuellen
Heft schon alle Tips und Tricks, dazu die zwei
Komplettlösungen (die von Leon und Claire)
und die Gebäudekarten zu dem Spiel *Resident
Evil 2* vorhanden waren. Das ist ja alles gut
und schön, aber ich denke, ist es nicht viel-
leicht zu früh, alles über ein so aufwendiges
Spiel zu verraten? Ich meine, das Spiel ist
noch nicht auf dem deutschen Markt erschie-
nen, und man weiß schon alle Geheimnisse
darüber. Ich als Produzent würde mich schon
darüber ärgern. Die Rätsel sind doch zum Grü-
beln da und nicht zum Ablesen.

Timmo Kiefer

XL antwortet:

1. Es war mal irgendwo zu lesen, daß *Tek-
ken 3* Namcos letztes Spiel für die PlayStation
sein soll. Aber das ist ziemlich Unsinn – soll
denn Namco die nächsten Jahre bis zum Re-
lease der PlayStation 2 Däumchen drehen?

2. Die neXT-Level-Ausgabe kam genau zeit-

gleich mit dem vorverlegten *Resi 2*-Release in
den Handel. Das war zugegebenermaßen
natürlich etwas früh, allerdings bestand die
Gefahr, daß das Spiel umgehend indiziert
wird, wodurch uns eine Komplettlösung in die-
ser Ausgabe theoretisch nicht mehr möglich
gewesen wäre.

Traut Euch!

Ich möchte mich erst einmal zum Thema
Rollenspiele melden, und zwar: Es stinkt mir
oft, daß zuwenig Rollenspiele in diesem Land
veröffentlicht werden. Okay, die Verkaufszah-
len entsprechen nicht ganz den Erwartungen
von Sony & Co., aber trotz alledem können sie
doch den einen oder anderen Top-Titel aus
Japan kurz übersetzen (selbst, wenn es
schlampig ist) und ihn auf den Markt werfen.
Dies geht jetzt an alle, die diesen Brief lesen
und noch nie ein Rollenspiel gespielt haben.

Wer sich nicht richtig traut, mal schnell
'nen Hunderter hinzublättern, sollte mal in
Final Fantasy VII reinspielen, man findet sich
superschnell rein, und wer dazu noch auf
FMVs steht, der sollte sich unbedingt diesen
Titel zulegen. (Dieses Spiel bedeutet für mich:
Topgrafik, Topstory, Topspannung, Top FMVs
und vor allen Dingen viele Stunden Spielspaß.)

A. Pätzold, Radeburg

XL antwortet:

Aber Sony hat *Final Fantasy VII* doch
schlampig übersetzt ...

Die reine Übersetzung der Texte ist wohl
noch der geringste Aufwand. Später müssen
die Texte jedoch von den Programmierern ein-
gebaut werden – und danach muß das Ganze
getestet, getestet und vor allem getestet wer-
den. Und außerdem: Für rund 100 DM kann
man ja wohl auch ein wenig Qualität erwarten.

Zur Zeit stehen einige PSX-Rollenspiele
(bzw. Action-Adventures) in den Startlöchern:
Alundra, *Azure Dreams*, *Breath of Fire III*, *Wild
Arms* – mehr interessante Titel gibt es zur Zeit
auch nicht. ■

Gewinner aus XL 4/98:

**Eidos Interactive – Ian Livingstone's
Deathtrap Dungeon**

eine handsignierte Lederjacke:

Michael Köpke, Ratzeburg

ein handsigniertes *Deathtrap Dungeon* Buch:

Robin Lemke, Dresden

je ein *Deathtrap Dungeon T-Shirt*: Tatjana Derksen,
Kassel; Tim Berner, Absteinach; Heiko Sperling,
Bremen; Tim Kirschstein, Sieglitz; Serkan Akzu,
Berlin

je eine *Deathtrap Dungeon*-Tasche: Thomas Flem-
ming, Cadenberge; Martin Liebhart, A-Langenzers-
dorf; Sara Hoffmann, Berlin; Hendrik Langrock, Er-
furt; Uwe Dettner, Ingolstadt

je ein *Deathtrap Dungeon*-Kartenspiel: Andreas Alb-
recht, Essen; Gerd Gallenstein, Leimen; Michael
Pense, Rehburg-L.; Benjamin Sager, Essen; Christian
Heberle, Kaltental; Frank Kretschmann, Remagen;
Oliver Bark, Berlin; Roberto Piccolantonio, Schorn-
dorf; Michael Teschke, Steinhach; Michael Keutner,
Essen; Dominic Mahre, Lich

Laguna – Mega Man 8

je eine PlayStation, eine Spiele-CD *Mega Man 8*, alle
vier Videos der Zeichentrickserie, ein *Mega Man 8*-
T-Shirt, ein *Riesenposter*: Stefan Weidemann, Berlin;
Christian Seidler, Stuttgart

je eine Spiele-CD *Mega Man 8*, ein *Mega Man 8*-
T-Shirt, ein *Riesenposter*: Pierre Kaiser, Esthal/Pfalz;
Diana und Thilo Hauffe, Frankfurt; Benjamin Schei-
degger, CH-Zielebach

je ein *Mega Man 8*-T-Shirt, ein *Riesenposter*
Peter Kuchta, Cottbus; Thomas Sebisch,
Neuburg/Donau; Christian Kirschner, Mannheim;

Thomas Burkhardt, Bockau; Matthias Horn, Schwerin
je ein *Riesenposter*: Uwe Müller, Bensheim; Gerhard
Lembacher, A-Wien; Kim-Ole Glüsing, Stakendorf;

Benk Tugtekin, Berlin; Sonja Krauter, Backnang;
Robert Eichenbrenner, Usingen; Tim Niemeier, To-
dendorf; Patrick Fessel, Reichertshausen; Thomas
Schulze, Lanke/Bogensee; Nina Baumgarten, Sie-
gen; Michael Gehrman, Ahrensburg; Klaus Lobner,
Stuttgart; Holger Raetsch, Hochstetten; Michael

Schmid, Aalen; Chris Seibüchler, Merchweiler; Sergej
Wurz, Rheine; Constantin Bayerlein, Hagen; Navid
Noor Mousavi, Siegen; Yanic Frei, CH-Biel; Heiko

Mundil, Verden; Stephan Wolkenstein, Braunschweig;
Christopher Heurich, Neuhoß; Markus Knaupe, Berlin;
Jeffrey Zimmermann, Werneuchen; Martin Röser,

Forchheim; Dennis Krüger, Berlin; Kostas Jannako-
poulos, Hagen; Shan Oberlander, Ansbach; Daniel
ten Haaf, Halle; Mario Grotjohann, Langelsheim;

Patrizia Gössling, Enger; Dirk Hemming, Georgsmari-
enhütte; Sven Böwe, Berlin; Horst Maciejovsky,
Thondorf; Michael Lehsig, Köthen; Richard Stanik,
Kriegsdorf; Christopher Grüntert, Berlin; Thomas

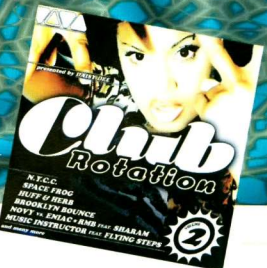
Sosna, Berlin; Torsten Tag, Weisswasser; Jens-Uwe
Carstensen, Treia

CD-Verlosung

Mit ein bißchen Glück könnt ihr schon bald Besitzer der motorbetriebenen Disco-
kugel oder einer der fünf Doppel-CDs „VIVA Club Rotation Volume 2“ sein. Um
teilzunehmen müßt ihr lediglich eine ausreichend
frankierte Postkarte an folgende Adresse
schicken:

neXT Level
Stichwort: VIVA Club Rotation
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 15.6.98 (Poststempel). Der
Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain
Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Ver-
losung nicht teilnehmen. Allen anderen sei gesagt:
The Beat goes on!



THEO KRANZ
VERSAND
DEUTSCHE
VERBANDSPEZIALIST



Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

& LÄDEN

TM-AWARD, AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERBANDHÄNDLER 1996
AUF DER ERMESSE IN NÜRNBERG.

SOLANGE VORRAT

REICHT
SONY PLAYSTATION
VALUE PACK
nur begrenzte Stückzahl
323,-

PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
KABEL UND DEMO-CD
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR
SONY PLAYSTATION VALUE PACK 323,-
WIE OBEN, INKL. ZWEITEM CONTROL
PAD UND ORIG. MEMORY CARD
CONTROL PAD ORIG. VER. FARBEN 44,95
CONTROL PAD ORIG. DISK 44,95
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL 84,95
LENKRAD GAMEST.MK2 (MIT PED.) 119,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,95
(MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS ORIG. 39,95
(VERSCHIEDENE FARBEN)
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,95
ACTUA TENNIS (MAI) 89,95

- AIRONAUTS (JUNI) 89,95
ALUNDRA (MAI) 89,95
ARMORED CORE (JUNI) 89,95
AYRTON SENNA KART DUEL 2 84,95
BATMAN UND ROBIN (MAI) 84,95
BEAST WARS 89,95
BLOODY ROAR - BEAST 84,95
BOMBERMAN WORLD (JUNI) 79,95
BRAHMA FORCE 84,95
BREATH OF FIRE 3 (JUNI) 89,95
BUGGY (MAI) 89,95
BUSHIDO BLADE 89,95
BUST A MOVE 3 59,95
CARL INDY CAR WORLD SER. (MAI) 79,95
CIRCUIT BRAKERS (JUNI) 89,95
COIN MCRAE RALLY (JULI) 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
COOL BOARDERS 2 89,95
CRASH BANDICOOT 2 89,95
CRIME KILLER (JUNI) 89,95
DEATHTRAP DUNGEON 89,95
DIABLO 89,95
DODGEM ARENA (MAI) 84,95
DREAMS 89,95



DIABLO (PSI) 89,95

- EVERYBODY'S GOLF (JUNI) 79,95
EXTREME SNOWBOARD (MAI) 89,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,95
FIFA - FRANKREICH 98 - WM (MAI) 89,95
FIGHTING FORCE 99,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FORMEL 1 97 109,95
FORSÄKEN 89,95
GEX 2 (GEX 3D) 89,95
GHOST IN THE SHELL (JUNI) 89,95
GOLDEN GOAL (MAI) 89,95
GRAND TURISMO (MAI) 99,95
HEART OF DARKNESS (JULI) 89,95
HUGO 1 (MAI) 94,95



ALUNDRA (MAI) (PSI) 89,95



Batman & Robin (Mai) (PSI) 84,95

Warhammer 2 Dark Omen (PSI) 89,95

Bomberman World (Juni) (PSI) 79,95

Vigilante 8 (Juni) (PSI) 89,95



Resident Evil 2 (PSI) 89,95

Total NBA 98 (Mai) (PSI) 79,95

Rascal (PSI) 89,95

Nightmare Creatures (PSI) 79,95

Tomb Raider 2 (PSI) 89,95

Deathtrap Dungeon (PSI) 89,95



Final Fantasy 7 (PSI) 99,95

Formel 1 '97 (PSI) 109,95

Newmann H. Racing (PSI) 89,95

Command & Conquer 2 (PSI) 89,95

Theme Hospital (PSI) 89,95

Riven - Myst 2 (PSI) 114,95



FORSÄKEN (Mai) (NG4) 129,95 (PSI) 89,95

- INDY 500 89,95
JET RIDER 2 79,95
KICK OFF WORLD (MAI) 89,95
KLONOX (JUNI) 89,95
KULA WORLD (JUNI) 89,95



GEX 2 (GEX 3D) (PSI) 89,95

- LUCKY ADUCE 94,95
MAGESLAYER (MAI) 89,95
MASTERS OF MERTAS KASI 99,95



FIFA: WM Frankreich 98 (MAI) (NG4) 119,95 (PSI) 89,95

- MEDIVII 89,95
MEGA MAN 8 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
MIDNIGHT RACER (MAI) 89,95
MOTORHEAD (MAI) 89,95
N2O-NATURAL ADRENALIN (MAI) 89,95
NAGANO WINTER OLYMPICS 94,95
NBA LIVE 98 89,95
NBA PRO 98 99,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHREN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SÖGAR PORTOFREI! NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTEL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI! BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. WÄNDEN SIE UNSERER LIEFER- KOSTENLOSIGKEIT NACHZUSEHEN (MIT PREISLEISTE 64 BETEN) MIT FRANKURTEN (3 UND 6) UND ADRESSIERTEM KLEBZUSCHLAG (BIS PS) AN



09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

www.logon.de

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

09 31 / 57 16 01

0180 52 11 844

NEED FOR SPEED 3	89,95
NEWMAN HAAS RACING	89,95
NHL 98	89,95
NHL 98 OFF 98	89,95
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,95
NIGHTMARE CREATURES	79,95
NINJA	89,95



NEED FOR SPEED 3 (PS) 89,95

ONE (MAI)	89,95
PANDEMONIUM 2	84,95
PLANES 98	89,95
PLANE CRAZY (JUNI)	94,95
POINT BLANK (MAI)	119,95
POINT BLANK INKL. GUN (JUNI)	159,95
POWERBOAT RACING	69,95
PREMIER MANAGER 98	89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK	79,95
RASCAL	89,95
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,95
RESIDENT EVIL 2	99,95
SPIELEBERATER RESIDENT EVIL 2	19,99
CONTROL PAD RESIDENT EVIL 2	69,95



GRAN TURISMO 2 (MAI) 98,95

RIVEN - MYST 2	114,95
ROAD RASH 3D (MAI)	89,95
SENTINEL RETURNS (JULI)	89,95
SHADOW GUNNER (JUNI)	94,95
SKULL MONKEYS	89,95
SNOWRACER 98	89,95



ONE (MAI) (PS) 89,95

SPAWN	79,95
SPICE WORLD (MAI)	49,95
STEEL REIGN	79,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
SUPER CROSS 98 (MAI)	84,95
SUPER MATCH SOCCER	84,95
SUPER PANG COLLECTION	89,95
TEKKEN ARENA 2 (MAI)	94,95
TEKKEN HOSPITAL	89,95
TIME CRISIS (OHNE PISTOLE) (MAI)	89,95
TOKA TOURING CAR CHAMP	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2	19,95
TOTAL NBA 98 (MAI)	79,95
TREASURES OF THE DEEP (JUNI)	89,95
UBIK	99,95
V-BALL	89,95
V-RALLY	89,95
VIGILANTE 8 (JUNI)	89,95
VIPER (JULI)	89,95
VIVA FOOTBALL (JULI)	89,95
VS. (VERSUS) (MAI)	99,95
WARGAMES (JUNI)	89,95
WARHAMMER 2 DARK OMEN	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 98 (MAI)	79,95
WORLD RALLY CHAMP 2 (MAI)	99,95
WRECKING CREW	89,95
WWF WARZONE: RAW IS WAR (JULI)	89,95
X-COM APOCALYPSE (JUNI)	94,95
XENOCRAFT	94,95
YOUNGBLOOD	89,95

Angebote des Monats



NETZ ZUM KNALLERPREIS MAXI-SET
INKL. RGB-KABEL, BATTERIES, DEINER CDS-TIPPS, TRICKS, BUCH, KALENDER, JAHR, 100% SOVIET STRIKE

294,-

Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET	294,-
GRUNDGEHT+ SOVIET STRIKE	
SEGA SATURN MEGA ACTION SET	313,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD-SHELLSHOCK	
6-PLAYER-ADAPTER ORIG.	29,95
CONTROL PAD ORIG.	44,95
CONTROL PAD INFRA ROT ORIG.	59,95
LENKRAU ARCADE RACER ORIG.	89,95
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	49,95
ATARI GREAT HITS	74,95
ATARI'S 2-CD	89,95
BEDLAM	79,95
BERNBERMAN (1-10 SPIELER)	89,95
BURNING RANGERS (JUNI)	89,95
COMMAND & CONQUER	79,95
COURIER CRISIS (MAI)	89,95
CROC	89,95
DARK SAVIOUR	74,95
DRAGON FORCE	89,95
ENEMY ZERO - 4 CD'S	99,95
HOUSE OF DEAD	89,95
HOUSE OF DEAD (+ GUN)	119,95
JURASSIC PARK - LOST WORLD	89,95
MARVEL SUPER HEROES	89,95
NBA LIVE '98	89,95
NBA ACTION 98	89,95
NHL 98	89,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	89,95
PANZER DRAG. SAGA-4CD	89,95
RAMPAGE WORLD TOUR	89,95
RESIDENT EVIL	89,95
RETURN FIRE	89,95
RIVEN - MYST 2 (JUNI)	89,95
SEGA TOURING CAR	99,95
SHINING FORCE 3 (JUNI)	89,95
SHINING THE HOLY ARK	89,95
SONIC R - SONIC T.T.	99,95
STEEP SLOPE SLIDERS	94,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
WARCRAFT II	89,95
WINTER HEAT	94,95



SHINING FORCE 3 (MAI) (SA) 89,95

WORLD LEAGUE SOCCER (MAI)	89,95
WORLDWIDE SOCCER '98	84,95
2	99,95

Nintendo 64

NINTENDO 64	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, CON. PAD ORIG. VER. FARBEN	34,95
CONTR. PAD TRID. PRO COMBO	59,95
(INKL. MEM. 0,25 MEG)	
LENKRAU L4D (INKL. PEDALEN, KABEL, CDS, RUMBLE-FKT.)	129,95
GAME BUSTER	99,95
MEM. CARD 0,25 MEG - ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95



Castlevania 3D (INCL) 139,95	
Yoshi's Story (INCL) 89,95	
HYPER PAK (JUMBLE, MEM. CARD) 49,95	
LEGION SPORTS SOCCER (MAI) 129,95	
AERO GAUGE (JUNI)	144,95
AEROFIGHTER ASSAULT	139,95
BANJO & KAZOOIE (JULI)	89,95
BOMBER MAN 64	89,95
BUST A MOVE 2 (MAI)	109,95
CASTLEVANIA 3D	139,95
CRUISIN WORLD (JUNI)	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES (MAI)	129,95
EXTREME G	119,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	129,95
FIFA: FRANK: ROK - WM (MAI)	119,95
FIGHTER'S DESTINY	129,95
FOKSAKER (MAI)	129,95
GLASS (MAI)	119,95
GOEMON MYST NINJA	149,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	89,95
LAMBORGHINI 64	129,95
LYLAT WARS (OHNE RUMB)	89,95
MARIO KART 64	89,95
MIKE PIAY. STRIKE ZONE (MAI)	129,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	119,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	144,95

NINTENDO 64

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



289,-

NBA COURTSIDE (MAI)	89,95
NBA PRO 98	139,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	119,95
OLYMPIC HOCKEY 98	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR (MAI)	129,95
RECKING BALLS (MAI)	129,95
SNOWBOARD KIDS	89,95
SUPER MARIO 64	89,95
SPIELBER. SUPER MARIO 64	24,80
TENNIS ARENA 2 (JUNI)	139,95
TERRAPHIRE	89,95
TUROK	99,95



BANJO & KAZOOIE (JULI) 89,95

WAYNE GRET. HOCK. 98 (MAI)	129,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,95
WETRY (MAI)	129,95
WWF WARZONE (JUNI)	129,95
VIRTUAL CHESS 64 (MAI)	119,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80

SPACE BEAMER

DER NR 1 HIT AUS DEN USA ("TOY OF THE YEAR 97") JETZT IN DEUTSCHLAND: STRAHLUNG ABSOLUT UNGEFÄHRD DANK SPEZIELLER INFRAROT-TECHNIK
SPACE BASIC SET (1 Laser, 1 Wrist) 59,95
SPACE ROBO SET (1 Laser, 1 Robo) 79,95
SPACE TEAM SET (2 Laser, 2 Wristen) 99,95



TOP SPIELE ZU KNALLER- PREISEN

nur solange Vorrat reicht!

Sega Saturn

3 DIRTY DWARVES	39,95
ALONE I.T. DARK 2 - JACK IS BACK	19,95
AMOK	39,95
ANDRETTI RACING (ENGLAND)	39,95
BLAM MACHINEHEAD	24,95
BLAZING DRAGONS	19,95
BUST A MOVE 3	59,95
CLOCKWORK KNIGHT 2	39,95
CRIMEWAVE	14,95
DARKLIGHT CONFLICT	24,95
FORMULA KARTS	39,95
JOHNNY RAZZOOKATONE	14,95
MADDEN NFL '97	14,95
MASS DESTRUCTION	49,95
NBA LIVE 97	24,95
NFL QUARTERBACK CLUB 96	14,95
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,95
OLYMPIC SOCCER	19,95
PARDIUS DELUXE	24,95
SHELLSHOCK	24,95
SOVIET STRIKE	24,95
STARFIGHTER 3000	19,95
SWAGMAN	39,95
THUNDERHAWK 2	24,95
TOMB RAIDER	59,95
TORICO	49,95
VIRTUAL HYDLIDE	29,95
VIRTUAL GOLF	24,95
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS	29,95

Playstation

ADIDAS POWER SOCCER - PLAT.	49,95
AIR COMBAT - PLATINUM	49,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,95
CRASH BANDICOOT - PLAT.	49,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT.	49,95
FADE TO BLACK - PLATINUM	44,95
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	44,95
FORMEL 1 - PLATINUM	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO PLAT	49,95
INT. TRACK & FIELD - PLATINUM	44,95
MASS DESTRUCTION	49,95
MICRO MACHINES V3 PLATINUM	49,95
PANDEMONIUM-PLATINUM	49,95
PORSCHE CHALLENGE-PLATINUM	49,95
RAYMAN - PLATINUM	44,95
RIDGE RACER REVOLUTION-PLAT.	49,95
ROAD RASH - PLATINUM	44,95
SOUL BLADE (MAI) - PLATINUM	44,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM	44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM	49,95
TRUE PRINBAL - PLATINUM	44,95
WIREOUT 2000 - PLATINUM	44,95
WORMS - PLATINUM	44,95
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	69,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN
IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 05, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GE.

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

Als wäre das Rätselraten rund um das 64DD noch nicht genug, hat die Internet-Gerüchteküche ein neues Lieblingsthema entdeckt: das

N2000-Projekt.

Hinter diesem Titel verbirgt sich angeblich die geplante nächste Nintendo-Konsole. Ehemalige SGI-Mitarbeiter ließen durchblicken, daß bereits an einer neuen Hardware-Generation gearbeitet wurde, die zur Jahrtausendwende geplant war.

Ende vergangenen Jahres soll die Zusammenarbeit aufgrund diverser Differenzen (u. a. Gewinnverteilung, erneut Modultechnik) eingestellt worden sein. Seitdem sei Nintendo auf der Suche nach einem neuen Hardware-Entwickler. Gespräche werden angeblich mit ArtX geführt,

einer neuen Firma, bei der eine ganze Reihe ehemaliger SGI-Angestellter arbeitet (Zur Zeit läuft gerade eine Klage von SGI gegen ArtX.) sowie TagEnd, bestehend hauptsächlich aus ehemaligen 3DO-Entwicklern und im Besitz von Samsung. Einiges deutet darauf hin, daß es sich dabei um mehr als bloße Gerüchte handelt, eine Stellungnahme Nintendos ist natürlich nicht zu erwarten.

Der englische Entwickler Argonaut (*StarWing*, *Croc*, *Buck Bumble*) gab bekannt, daß man Spieleveteran Jon Ritman und sein Team von Cranberry Source unter Vertrag genommen habe. Ritman zählt zu den englischen Legenden früher 8-Bit-Computertage (*Der König der isometrischen Platform-Adventures*), sein



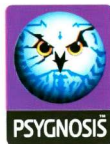
Jon Ritman hat beim Entwickler Argonaut unterschrieben

erfolgreichstes Spiel war *Head over Heels*. Sein erstes Projekt soll demnächst bekanntgegeben werden.

psynosis bekennt farbe

1997 wurde anlässlich der E3 bekanntgegeben, daß die Sony-Tochter Psynosis zukünftig auch Spiele für das Nintendo⁶⁴ entwickeln werde. Knapp ein Jahr und unzählige Gerüchte später wurde nun endlich verkündet, daß *wipeout 64* in Arbeit sei und erstmalig auf der diesjährigen E3 präsentiert werden soll. Neben dem obligatorischen Vierspieler-Splitscreen soll es laut Psynosis neue Waffen sowie „spektakuläre Pisten des nächsten Jahrtausends“ (O-Ton, Presseerklärung) geben.

Die Umsetzung des PSX-Klassikers soll im November auf den Markt kommen – zeitgleich mit *extreme-G 2* und nach *F-Zero X*. Man darf gespannt sein, wie gut die Konvertierung auf Cartridge gelingt und vor allem, wie Psynosis das Musikproblem lösen will.



Neben *wipeout* wird mindestens noch ein weiteres N64-Spiel gezeigt, vermutlich *Destruction Derby*. Auch *O.D.T.* (vgl. 32-Bit-News) wird als heißer Umsetzungs-Kandidat gehandelt, ungeklärt ist noch das Schicksal von *Formel 1*.

Apropos Gerüchte: Eidos präsentiert angeblich auch zwei N64-Projekte, darunter eine *Fighting Force*-Umsetzung. Ob Capcom die Chance wahrnimmt und ein paar N64-Spielen zeigt, ist weiterhin unklar. Bestätigt ist hingegen, daß LucasArts mit einem neuen Spiel aus dem *Star Wars*-Universum im



Gepäck nach Atlanta reist. Außerdem stehen laut Nintendo bekanntlich zwei geheime Rare-Titel auf dem Programm.

Ohnehin sehen viele westliche Entwickler zur Zeit eine Chance im N64, da sich insgesamt zwar deutlich mehr PlayStation-Spiele verkaufen, aufgrund der großen Menge verschiedener Titel aber nur eine handvoll Top-Games wirklich gut abschneiden. Selbst der englische Entwickler SCI (Sales Curve Interactive) kündigte an, *Carmageddon 2* auch für N64 zu bringen. Der Witz an der Sache ist,



daß der Vorgänger eines der brutalsten Spiele überhaupt war und ist. Nintendos familienfreundliches Image zählt ohnehin nur noch für Deutschland. Offensichtlich wurde nun auch die Maxime der Exklusivität sowie das legendäre „Qualität statt Quantität“ aufgegeben. ■

zelda 64 verschoben, teil 397

Kaum jemanden dürfte es überraschen haben, als Nintendo bekanntgab, daß *The Legend of Zelda – The Ocarina of Time* nicht wie geplant im April in Japan erscheint. Aktueller Termin ist nun September. Nintendo of Europe und Nintendo of America schwören jedoch Stein und Bein, daß der Release vor Weihnachten im Westen nicht gefährdet sei.

Gleichzeitig wurde das 64DD verschoben, ohne einen neuen Termin bekanntzugeben. Zuvor hieß es „Juni“. Interessanterweise wird in diesem Zuge vermeldet, daß *Pocket Monsters Stadium* im Juni als Modul erscheint. Ursprünglich sollte das Spiel die Japaner vom DD und den großartigen Möglichkeiten der Beschreibbarkeit überzeugen.



Ein Jahr nach der ersten, vagen Ankündigung gab der japanische Entwickler Quest bekannt, die N64-Variante des legendären Strategie-RPGs *Ogre Battle* im Sommer zu veröffentlichen – nicht wie angekündigt auf DD, sondern als normale Cartridge. Könnte es vielleicht möglich sein, daß Nintendo das 64DD intern bereits aufgegeben hat, und daß das Zusatzlaufwerk mit den ach so tollen Möglichkeiten niemals erscheinen wird? In diesem Fall sollte Nintendo endlich aufhören, mit den Erwartungen der Fans zu spielen, sondern ihnen endlich reinen Wein einschenken. Falls letzteres angesichts der Kinder-Zielgruppe nicht möglich sein sollte, darf es auch ruhig reiner Fruchtsaft sein. Hauptsache, Nintendo redet endlich Klartext! ■



interview

Buck Bumble

Die meisten Menschen haben in ihrer Kindheit diverse Zeichentrickfilme gesehen, an

die sie sich noch Jahrzehnte später erinnern können. Die Walt-Disney-Charaktere Heidi, Wicki, Captain Future oder auch Biene Maja gehören zu den zeitlosen Helden, die auch heute noch im Fernsehen gezeigt werden. Argonauts N64-Debüt *Buck Bumble* ist eine Kombination aus den beiden letztgenannten Helden, in Gestalt einer Biene stellt sich der Spieler den Herausforderungen eines ungewöhnlichen Shoot 'em Ups. Irgendwann im dritten Quartal wollen die Entwickler des ersten 3D-Konsolen-Shoot 'em Ups (*StarWing* für SNES) das Spiel veröffentlichen. neXt Level durfte bereits im April ein Interview mit dem Produzenten Nick Clarke führen.

neXt Level: Wer hat *Buck Bumble* entworfen, und wie viele Leute arbeiten in dem Team?

Nick Clarke: Im Winter 1996 fiel die Entscheidung, mit diesem Projekt die Kapazitäten des N64 zu nutzen. Zu dieser Zeit war die Konsole noch sehr neu und wir hatten es schwer, sie zum Laufen zu bringen. Die Crew umfaßt drei Programmierer, drei Grafiker, zwei Designer und meine Person.

XL: Was ist das Besondere an *Buck Bumble*?

NC: Es bietet totale Bewegungsfreiheit in einer 3D-Umgebung. Damit ist gemeint, daß man in jede Richtung gehen und fliegen kann. Bei *Lylat Wars* ist man beispielsweise immer gezwungen, in eine bestimmte Richtung zu fliegen, bei Rares



First-Person-Shooter kann man sich nicht nach oben und unten bewegen, weil Fliegen eben nicht vorgesehen ist. Aber bei unserem Game sind dahin gehend keinerlei Schranken gesetzt. Das ist

der Clou an *Buck Bumble*. Außerdem haben alle Areale eine maßvolle Größe, so daß sich der Spieler niemals verloren vorkommt oder gar die Übersicht verliert, zudem ist jedes Objekt klar erkennbar. Das alles bringt einen enormen Unterhaltungswert mit sich.



Augen zu und ab durch die Mitte, ansonsten wird die Biene wohl gleich an der Mauer kleben

Witzig ist sicher auch die Tatsache, daß man durch das Spiel in dem Körper eines kleinen Insekts praktisch zu einer Art Miniatur-Superheld wird, was geradezu ein magisches Gefühl auslöst und *Buck Bumble* von anderen Genrevertretern unterscheidet.

XL: Was inspirierte das Team zu *Buck Bumble*?

NC: Uns faszinierte einfach der Gedanke, aus welcher Sicht eine Biene die Welt sieht.

XL: Welche Perspektiven werden dem Spieler zur Verfügung stehen?

NC: Wir wollten dem Spieler eine möglichst große



Auswahl bieten, deshalb wird es eine First- und zwei Third-Person-Perspektiven geben.



XL: Wie lange hat die Entwicklung des Spiels bis jetzt gedauert?

NC: Ungefähr ein Jahr.

XL: Wie läuft das Spiel im Mehrspieler-Modus ab?

NC: Es wird einen Splitscreen haben und



Das gesamte Szenario erinnert an den Lebensraum einer Biene

im Moment sieht es so aus, daß es nur eine Zweispieler-Option geben wird. Man kann nicht miteinander, dafür aber in den verschiedensten Varianten gegeneinander spielen. Wir denken derzeit noch über Flugrennen, eine Form von Luftfußball und natürlich über ein Shoot 'em Up nach.

XL: Das klingt interessant. Wir sind sehr gespannt auf das fertige *Buck Bumble*! Vielen Dank für dieses Interview. ■



Zum ausgiebigen Einsammeln von Blütenstaub hat der Spieler in *Buck Bumble* keine Zeit

International Superstar Soccer '98

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



ISS '98 scheint ein würdiger Nachfolger der Fußball-Referenz zu werden

Der Thron des Fußballkönigs ISS 64 wackelt, der Nachfolger befindet sich kurz davor, den virtuellen Rasen zu betreten. Der erste Eindruck deutet auf jeden Fall darauf hin, daß das aktuelle Sequel die bisherige Referenz aus eigenem Hause ablösen wird. Wie bereits in der vorangegangenen XL beschrieben, wirken sowohl Präsentation



als auch Gameplay noch ausgereifter als beim Vorgänger. Darüber hinaus verdichten sich momentan die Gerüchte, daß zumindest die japanische Fassung über eine WM-Lizenz verfügt, da Japan bekanntlich an der Weltmeisterschaft teilnimmt. Wenn dem so sein sollte, bedeutet dies allerdings noch lange nicht, daß auch im Westen die offiziellen Stadien, Mannschaften und Spieler vertreten sein werden, laut Konami erscheint die europäische Version definitiv ohne Lizenz. Möglicherweise sorgt die E3 für mehr Klarheit, bis dahin kann man nur



das Beste hoffen. In Japan und Amerika soll das Game bereits im Juni veröffentlicht werden, in Europa müssen sich die Spieler noch bis September gedulden. Die angepeilten Release-Daten weisen demnach darauf hin, daß ISS '98 auf Modul und nicht, wie ursprünglich von Konami angekündigt, auf Nintendos 64DD erscheint. ■

Superman: The Animated Series

System: N64 Hersteller: Konami Entwickler: Titus Erhältlich: ab Herbst

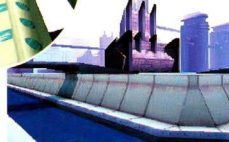
Es ist kein Vogel und es ist kein Flugzeug, nein, es ist Superman und er fliegt geradewegs auf Nintendos 64-Bitter zu. Titus arbeitet seit gut einem Jahr an dem Spiel und gab sich äußerst zurückhaltend mit der Veröffentlichung von Infos. Nun hat das französische Entwicklerteam das Schweigen ge-

brochen und einige Fakten und Details ausgeplaudert.

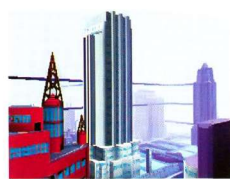
Daß der Spieler in die Rolle von Clark Kent/Superman schlüpfen wird und die Stadt Metropolis vor den bekannten Bösewichtern beschützen muß, wird wohl die wenigsten überraschen. Interessant ist hingegen, was Titus über das

Drumherum verlaublichen ließ. Sämtliche Gauner und Ganoven der Comic-Serie (zum Beispiel Lex Luthor, Brainiac oder etwa Toyman) sollen auch einen Auftritt in dem N64-Spiel haben. Weiterhin heißt es, daß der Spieler nicht nur durch die Stadt laufen und über sie hinwegfliegen kann, es soll auch möglich sein, die Gebäude von Metropolis zu betreten. Im bekannten Daily Planet Building gilt es beispielsweise, in der Garage Kämpfe auszutragen und Kontakt zu den Arbeitskollegen Lois Lane, Perry White und Jimmy Olsen

aufzunehmen. Letzterer steckt im ersten Level ziemlich in der Klemme, die Aufgabe des Spielers ist es selbstverständlich, ihm aus seiner Misere wieder herauszuhefen. Titus versprach *Superman: The Animated Series* auf der E3 in Atlanta vorzustellen, der Europa-Release ist im Herbst angedacht. ■



Der leichte Nebel über Metropolis paßt gut zur Atmosphäre



F97
ChallengeSystem: N64 Hersteller: Videosystem
Entwickler: Paradigm Erhältlich: tba

Mit PilotWings 64 schaffte Paradigm ein äußerst beeindruckendes N64-Debüt. Obwohl kaum etwas über die Fähigkeiten der Hardware bekannt war, gelang es den Programmierern technisch Beachtliches aus der Konsole herauszuholen. Der zweite Titel, *Aero-Fighters Assault*, entpuppte sich dann leider als Enttäuschung. Um so erfreulicher ist die Meldung, daß die 50%-Version von *F97 Challenge* (unter anderem auch unter dem japanischen Titel *World Grand Prix*

bekannt) bereits einen guten Eindruck hinterlassen konnte. Das Fahrverhalten der Wagen ist weniger Arcade-lastig als bei Ubi Softs *F1 Pole Position 64* und die gesamte Präsentation wirkt deutlich besser. Wie die Zahl im Titel bereits erkennen läßt, werden in Paradigms F1-Simulation sämtliche Wagen, Strecken und Fahrer der 97er-Saison vertreten sein. Ein Release-Termin wurde noch nicht genannt, es heißt jedoch, das Spiel werde noch dieses Jahr erscheinen. ■



G.A.S.P.

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

Denn sie wissen nicht, was sie tun. In Japan ist das Prüfgelenspiel kürzlich als *G.A.S.P.!! Fighters NEXTream* erschienen, für Europa und Amerika entschied sich Konami nach mehrmaligem Hin und Her für die Kurzform *G.A.S.P.* Von dem Namen *Battle Dancers* will man schon lange nichts mehr wissen, und auch die vor wenigen Wochen als definitiver Titel genannte Bezeichnung *Deadly Arts* scheint keine Menschenseele mehr zu interessieren. Aber das ist vermutlich sowieso egal, bis zum geplanten

West-Release im Juli bleibt ja schließlich noch genügend Zeit für einige weitere Namensänderungen, damit zum Schluß dann niemand mehr weiß, wie das Spiel denn nun tatsächlich heißt. Hinter der Abkürzung *G.A.S.P.* verbirgt sich übrigens die literarische Meisterleistung Generation of Arts, Speed and Power. Davon ist allerdings nicht viel zu merken, Konamis Beat 'em Up zählt eher zur Mittelklasse. Ein ausführlicher Test folgt in der kommenden neXt Level. ■

MYSTIC
GAMESMo.-Fr. 9-19 Uhr Sa. 10-14 Uhr
Nur Versandhandel!

Der Experte für RPG'S

TEL:08192/10 11 FAX:08192/81 46

Mystic Games • Fichtenweg 14 • 86938 Schondorf a/A

Resident Evil 2
+ englische Lösung us.
109,-Komplettlösungen/Cheats
bei Spielbestellung gratisBreath of Fire 3
+ englische Lösung us.
119,-

Nintendo 64

1080 Snowboarding us. 169,-*
Extreme G us. 160,-*
Fighters Destiny us. 160,-*
Forsaken us. 179,-*

Mace - The Dark Age pal 169,-*
Mystical Ninja pal 149,-*
Yoshi Story 64 pal 89,-*

Sonderangebote

Nagano Winter Olympics 88 pal 99,-*
Nagano Winter Olympics 88 us. 129,-*
Starfox-Rumble Pack jap. 89,-*

Zubehör

Adapter pal 49,-*
Memory Card pal 39,-*
Joypad(Farb) pal 69,-*

Playstation

Abe's Odyssey
Alundra
Beyond the Beyond
BioFreaks
Breath of Fire 3
Bushido Blade 2
Chocobo Magic Dungeon(SQUARE)
Dead or Alive
Diablo
Einhander
Final Fantasy 5
Final Fantasy 7
Final Fantasy Tactics
Gran Turismo:Racing
Granstream Saga
Heart of Darkness
Parasite Eve
Resident Evil 2
Resident Evil 2
Saga Frontier

dt. 79,-*
us. 119,-*
us. 119,-**
us. 119,-*
us. 119,-*
jap. 139,-*
jap. 139,-*
us. 119,-*
dt. 89,-*
us. 119,-*
jap. 139,-*
dt. 89,-*
us. 119,-*
us. 119,-*
us. 119,-*
jap. 149,-*
jap. 139,-*
us. 109,-*
us. 119,-*

Sakigai(Square)
Star Ocean Second Story(ENIX)
Tactics Ogre
Tenchu(SQUARE)
Tekken 3
Tekken 3
Tales of Destiny(Namco)
Wild Arms
Xenogears(SQUARE)

Sonderangebote

Alundra
Arc the Lad Monster
Mario's Attollor(RPG)
Final Fantasy 7
Formel 1
Horned Owl
PAL(RPG)

jap. 139,-*
jap. 139,-*
us. 129,-*
jap. 129,-*
us. 129,-*
jap. 139,-*
jap. 139,-*
us. 119,-**
jap. 149,-*

Saturn

Albert Odyssey us. 129,-*
Command & Conquer pal 69,-*
Exhumed pal 69,-*
Grandia jap. 149,-*
Lunar Magical School jap. 139,-*
Magic Knight Ray Earth us. 139,-*
Panzer Dragon Saga pal 89,-*
Shining the Holy Ark pal 89,-*

Sonderangebote

King of Fighters 85 jap. 69,-*
Ogre Battle jap. 49,-*
Virtua Fighter Kids jap. 39,-*

Komplettlösungen/Cheats bei Spiel-
bestellung gratis

* englische Lösung/Cheats
** deutsche Lösung

TEL:08192/10 11 FAX:08192/81 46

Ümmer und Preisänderungen vorbehalten * Versandkosten DM 10,- + DM 3,- NN-Gebühr
DM 300,- Versandkosten frei * Keine Haftung für Kompatibilität

Wir liefern auch in die Schweiz und Österreich
Versandkostenausschale für Österreich und Schweiz : 25,- DM

Frankreich 98 – Die Fußball-WM

System: N64 Hersteller: Electronic Arts Entwickler: Electronic Arts Erhältlich: ab Juni



Electronic Arts tat sich mit dem übereilten Release des N64-Debüts *FIFA 64* keinen Gefallen. Das Spiel war dermaßen schlecht, daß es praktisch als ungewollte Werbung für das geniale *ISS 64* fungierte. Doch alles neu machte das Sequel *FIFA '98: Road*

to the World Cup, welches im vergangenen Dezember erschien und überraschend gut ausfiel. Der Nachfolger rückte spielerisch und grafisch sehr dicht an Konamis Referenz heran. Aufgrund der deutschen Sprachausgabe und



der offiziellen FIFA-Lizenz stellt der Titel eine echte Alternative zu *ISS 64* dar. Doch EA ist offenbar schon wieder für eine Überraschung gut, in diesen Tagen soll bereits die nächste Fußball-Simulation in die Händlerregale wandern. Die Frage ist nur, ob es sich bei dem Sequel mit dem Namen *Frankreich 98 – Die Fußball-WM* lediglich um die Ausschlichtung der FIFA-Lizenz anläßlich der bevorstehenden

WM handelt oder ob am Spiel tatsächlich relevante Veränderungen vorgenommen wurden. Bis zum Redaktionsschluß lag keine spielbare N64-Fassung vor, weder als Test- noch als Preview-Version. In der kommenden Ausgabe wird EAs neuester Streich jedoch mit Argusaugen unter die Lupe genommen, soviel ist sicher. ■



Vor jedem Match besteht die Chance, den Hymnen zu lauschen



Neueröffnung

Der Videospiele-Spezialist M. Kluge ist umgezogen. Damit sich jeder die neue Adresse gut merken kann, wurde allerdings nur die Hausnummer gewechselt, die Straße blieb dieselbe. Besonders für Freunde von Raritäten entpuppt sich Kluge Videospiele als wahre Fundgrube. Seitene Titel aus aller Welt für NES, Master System, Mega-CD aber auch SNES und aktuelle

Konsolen wie N64, PSX und SAT warten darauf, entdeckt zu werden. Natürlich befinden sich auch alle neuen Spiele im Sortiment. Neugierige finden den knapp 90m² großen Laden in der Wandsbeker Chaussee 178, 22089 Hamburg. Telefonische Bestellungen (Kluge liefert auch per Post) können unter der Rufnummer 0 40/29 83 41 00 abgegeben werden.



Competition

Anläßlich der Neueröffnung verlost Kluge Videospiele in Zusammenarbeit mit neXt Level einige Preise.

1. Preis: ein *Formel 1 '97* für PlayStation und ein Lenkrad von der Firma Gamester
2. Preis: zwei PSX-Infrarot-Controller von der Firma DOC'S
3. Preis: ein *Fighters Destiny* (N64)
4. Preis: ein *Turok – D. Hunter* (N64)
5. Preis: ein *F1 Pole Pos. 64* (N64)

Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, braucht lediglich eine Postkarte an folgende Adresse zu schicken:

neXt Level
Stichwort: Kluge
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Der Einsendeschluß ist der 15.6.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Kluge Videospiele sowie deren Angehörige dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

The Legend of Zelda: The Ocarina of Time

System: N64 Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo Erhältlich: 4. Quartal



In Japan hat erneut der Gott der Terminverschiebungen zugeschlagen und zwar vornehmlich im Hause Nintendo. *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time* wurde nicht wie angekündigt im April veröffentlicht, sondern kurzfristig auf „... irgendwann im Herbst“ verlegt. Laut Nintendo of Europe wird sich dies jedoch nicht auf den Europa-Release auswirken, die PAL-Fassung soll „... auf jeden Fall noch in diesem Jahr erscheinen.“ Der Grund für die Verspätung im Land der aufgehenden Sonne ist

nach Aussagen von Nintendo der penible Feinschliff. Des weiteren sind auch die Fehlersuche und die Korrektur der Fehler ein sehr zeitraubender Faktor, da sich beides bei einem derart komplexen Spiel enorm aufwendig gestaltet. Dies habe deshalb keinen Einfluß auf den West-Release, weil die Übersetzungen unabhängig davon bereits begonnen haben. Um den Videospielern die Befürchtung zu nehmen, das kommende *Zelda*-Sequel könne aufgrund der begrenzten Modulkapa-



Wie lange muß Link noch warten, bis Nintendo ihm die Tür öffnet?

zitäten möglicherweise nicht umfangreich genug ausfallen, gab Mr. Hongo, seines Zeichens Pressesprecher der japanischen Firmenzentrale NCL, bekannt, daß allein 32MBit der insgesamt 256MBit für die riesigen Landkarten und das Design der Boss-Charaktere zur Verfügung stünden. Weiterhin versprach er sehr viele, ausgeklügelte Action-Sequenzen und ein enorm abwechslungsreiches Gameplay, insbesondere dadurch, daß Link im Laufe des Spiels heranwächst und sich seine Fähigkeiten und Möglichkeiten infolgedessen verändern. Bleibt zu hoffen, daß sich durch die ständigen Verschiebungen und Selbstbekehrungen seitens Nintendos die Erwartungen der Spieler nicht derart hochschaukeln, daß der vermeintliche Spitzen-titel den Erwartungen gar nicht mehr gerecht werden kann. ■



COMPUTER KUDAK

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

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett	dt.	DM129,00
N64 kompl. & Pilotwings	dt.	DM349,00
Rumble Pak Shockwave	dt.	DM 69,00
Aerofighter's Assault	dt.	DM139,00
Bust A Move 2	dt.	DM109,90
Cruis'n WORLD	dt.	DM 89,00
Dual Heroes*	dt.	DM129,00
Forsaken	kpl.dt.	DM129,00
Frankreich98 Fußball WM	kpl.dt.	DM109,90
GASP	dt.	DM139,95
Goemon-Mystical Ninja	dt.	DM149,00
Mike Plaz. Strike Zone*	dt.	DM124,00
Mission Impossible*	kpl.dt.	DM129,00
NBA Pro 98	dt.	DM129,90
Wayne Gretzky's Hockey98	kpl.dt.	DM119,90
World Heroes	dt.	DM129,00
Yoshi's Story	kpl.dt.	DM 89,00

SEGA SATURN

Atlantis (2 CD's)	kpl.dt.	DM 89,00
Burning Rangers	dt.	DM 79,00
Courier Crisis	dt.	DM 79,00
Croc	dt.	DM 84,90
Discworld	kpl.dt.	DM 49,00
Enemy Zero - 4 CD's	dt.	DM 99,00
FIFA 97	kpl.dt.	DM 89,00
House of the Dead	dt.	DM 89,00
Jurassic Park Lost World	dt.	DM 89,00
Nascar 98	kpl.dt.	DM 89,00
NHL All Star Hockey 98	dt.	DM 84,90
Panzer Dragoon 1	dt.	DM 89,00
Panzer Dragoon Saga	4 CD sldt.	DM 89,00
Resident Evil	dt.	DM 89,00
Steep Slope Sliders	dt.	DM 94,00
Street Fighters Collection	dt.	DM 89,00
Winterbeat	dt.	DM 94,90
World League Soccer	dt.	DM 89,00

SONY PLAYSTATION

PSX kpl. Value Pack Silver	dt.	DM319,00	
GUIN mit Rückzug	dt.	DM 79,00	
Controller Analog Dual Shock	dt.	DM 69,90	
Resident Evil Jyopaid	dt.	DM 79,00	
Breath of Fire III	Vel.	dt.	DM 89,00
Commando 2 Conquest 2	kpl.dt.	DM 89,00	
Dark Omen	kpl.	dt.	DM 89,00
Diablo	kpl.	dt.	DM 89,00
Deathtrap Dungeon	kpl.	dt.	DM 89,00
Final Fantasy VII	kpl.	dt.	DM 99,00
Forsaken	kpl.	dt.	DM 94,00
Frankreich98 Fußball WM	kpl.dt.	DM 84,90	
Gian Taurisma	dt.	DM 99,00	
Legend of the Peddler	dt.	DM119,00	
HUDD	dt.	DM 94,00	
Isoguy	kpl.	dt.	DM 94,00
Lucky Luke	dt.	DM 89,90	
Klonaa	dt.	DM 84,90	
NFO Natural Adrenalin	dt.	DM 94,00	
Need for Speed 3	kpl.	dt.	DM 89,00
Ninja	dt.	DM 94,90	
Nightmare Creatures, uncut	dt.	DM 89,00	
ONE	dt.	DM 89,00	
Populous-the 3rd Coming	kpl.dt.	DM 89,00	
Reboot	kpl.	dt.	DM 79,90
Resident Evil 2	kpl.dt.	DM 99,00	
Res.Evil 2 orig.Sp.berater	dt.	DM 18,90	
Road Rash 3D	kpl.	dt.	DM 89,00
San Francisco Rush	dt.	DM 89,00	
Sensible Soccer 2000	dt.	DM 89,00	
Tomb Raider 2	kpl.dt.	DM 84,00	
Treasure of the Deep	dt.	DM 84,00	
Wayne Gretzky Hockey 3D	kpl.dt.	DM 79,00	

IHRE VORTEILE

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

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION

Das N64 kommt auf Touren(wagen)

Mit *Multi-Racing Championship* gab der japanische Software-Entwickler Genki sein Rennspieldebüt auf dem Nintendo⁶⁴. Nach einem Ausflug ins Prügelspiel-Genre (*Fighters Destiny*) steht nun das zweite Rennspiel kurz vor der Veröffentlichung.



Auch in GT 64 CE werden die beliebten Wegweiser eingeblendet



Die vorgestellte 80%-Version lief auf einem normalen Serien-N64



RVON F. BERG
ennspiele boomen nach wie vor. Auch für das N64 gibt es inzwischen verhältnismäßig viele Genrevertreter, wobei sich für beinahe jeden Geschmack der richtige Racer finden läßt. Nur auf dem Sektor der realistischen Raserei über asphaltierte Strecken schauten die Spieler bisher in die Röhre. Ocean möchte diese Lücke mit Genkis *GT 64 Championship Edition* schließen.

Die 80%-Version hinterließ bereits einen äußerst soliden Eindruck. Es ist offensichtlich, daß die Programmierer aus den Fehlern gelernt haben, die sie in *Multi-Racing Championship* begangen haben. Beim Betrachten von *GT 64 CE* hat der Spieler nun nicht mehr das Gefühl, er bräuhete eine Sehhilfe mit Dioptrienkorrektur in zweistelliger Höhe. Die Darstellung ist aber nicht nur glasklar, sondern auch wesentlich detaillierter und dank der aufwendig überarbeiteten Grafik-Engine nicht auf Nebel angewiesen. Auch der Zweispieler-Modus profitiert von den Erfahrungen der Entwickler. Man muß nun nicht mehr auf winzige Bildausschnitte starren, der geteilte Screen wird endlich vollständig genutzt.

Es ist noch nicht ganz klar, ob im Zweispieler-Modus lediglich gegen einen menschlichen Kontrahenten gefahren wird, oder ob die Möglichkeit besteht, gegen das gesamte Fahrerfeld anzutreten. Im Einspieler-Modus wird es neben dem Time Trial auf jeden Fall auch die klassische Championship-Variante geben, in der man sich gegen sieben Computerfahrer durchsetzen muß. Die Programmierer haben in die letztgenannte Disziplin eine Besonderheit integriert. Vor dem Rennen kann der Spieler festlegen, wie viele Runden er auf den Kursen drehen möchte. Fällt die Entscheidung zugunsten von drei, sechs oder zwölf Runden, steuert man die Boliden in actionreicher Arcade-Manier über die Piste. Fans des realistischen Wettkampfes sollten jedoch lieber 24 Runden wählen, denn in dem Fall unterliegen die Fahrzeuge den Gesetzen einer Rennsimulation. Vollgasfahrer haben dann allerdings keine

Chance mehr, das Streckendesign verlangt auch die Beherrschung des Bremspedals und der Motorbremse. Kollisionen beeinflussen das Fahrzeug-Handling negativ und sollten daher nach Möglichkeit nicht in Kauf genommen werden. Leider merkt man den Wagen eine Beschädigung nicht an, die Karosserie sieht auch dann noch unversehrt aus, wenn das Gefährt bereits lädiert und nur noch stark eingeschränkt steuerbar ist. Auch das Wetter ist nicht immer konstant. Ein Rennen, das im Sonnenschein begonnen wurde, kann zu einem späteren Zeitpunkt von heftigen Regenfällen heimgesucht werden. Ein gelegentlicher Pitstop ist also nicht nur sinnvoll, wenn Reparaturen anstehen, denn auch ein Reifenwechsel zur richtigen Zeit kann über die Platzierung entscheiden.

GT 64 Championship Edition soll vier Grundstrecken bieten, von denen eine jedoch erst freigespielt werden muß. Von jedem Kurs existiert eine kurze und eine lange Version. Marketing Manager Stephan Dupas (Infogrames/Ocean UK) verspricht jedoch, daß die Unterschiede so gravierend sein werden, daß man guten Gewissens von acht verschiedenen Kursen sprechen kann. Später lassen sich alle Tracks auch spiegelverkehrt befahren, woraus sich wiederum (wenn man beide Augen zudrückt) insgesamt 16 Strecken ergeben. Die Steuerung war bereits in der Vorversion sehr ausgefeilt. Sämtliche Wagen reagieren sensibel auf jedes Lenkmanöver, gefühlvolle Drifts stellen nach einer Eingewöhnungsphase kein Problem dar. Laut Programmierer wird das Spiel eine Lernkurve besitzen, die Anfängern einen schnellen Einstieg ermöglicht, aber auch den Profis noch genügend Spielraum für Verbesserungen bietet. Bereits im Juni sollen die Spieler in Europa und Amerika an den Start gehen können. Ob Genkis Titel tatsächlich das hält, was der erste Eindruck verspricht, wird sich im Test zeigen müssen. ■



Info: GT 64 CE schickt 14 authentische Wagen auf den Asphalt. Abgesehen von einem Porsche und einem Lamborghini Diablo sind es aber ausschließlich japanische Modelle. Alle Autos sind in

punkto Fahrverhalten ihren Vorbildern sehr ähnlich. Dank Lizenz gehört zu jedem Fahrzeug ein zweiköpfiges Original-Fahrerteam, Rennsportgrößen wie der Japaner A. Suzuki und der Franzose E. Comas werden vertreten sein.



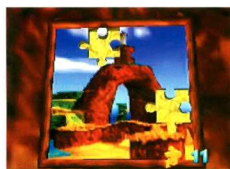
WVON F. BERG
er *Banjo-Kazooie* aus Prinzip nicht spielt, nur weil ihm Story und Grafikstil nicht zusagen, dem wird vermutlich eines der besten Games der letzten Jahre entgehen. Alle anderen schnappen sich ein Pad und vergessen hoffentlich vor lauter Bauklötze staunen nicht, Banjos kleine Schwester Tootle zu befreien, die von der bösen Hexe Grunthilda entführt wurde. Die neun Welten sind an Abwechslung und Detailreichtum kaum zu übertreffen. Nebel sucht der N64-Kritiker dabei vergebens, auch in den aufwendigsten Szenarien gelingt es der neuen 3D-Engine, die Polygonwelten ohne Slowdowns und Pop Ups zu verwalten. Der Spielablauf ist deutlich an *Super Mario 64* angelehnt, insgesamt jedoch komplexer. Was im Spiel des italienischen Klempners die Power-Sterne waren, sind bei *Banjo-Kazooie* die Puzzelteile, die in die Levelgänge eingesetzt werden. Statt Münzen liegen in Rares 3D-Jump&Run Noten herum. Anders als im Spiel des Sanitäranlageninstallateurs gibt es nicht bei Hundert Exemplaren ein neues Puzzleteil, sondern es öffnen sich verschiedene geheime Türen, wenn eine bestimmte Anzahl Noten (z. B. 50 für die erste und 180 für die zweite Tür) eingesammelt wurden. Es ist mitunter schwierig, die geöffneten Türen zu finden, denn im Gegensatz zu dem übersichtlichen Schloß der Prinzessin Toadstol, kann man im Hexendom von Grunthilda leicht die Orientierung verlieren. In jedem Level gilt es fünf sogenannte Jinjos zu finden, sodann erhält man ein Puzzleteil.

Bis zum Showdown wird es ein langer Weg werden und das ist gut so, schließlich möchte niemand ein Game, das Spaß bringt, schon nach einigen Stunden durchgespielt haben. Ende Juni erscheint *Banjo-Kazooie* in Amerika, der Deutschland-Release soll bereits Mitte Juli stattfinden. ■

BANJO-KAZOOIE

Hier kommt das Vogel-Bären-Duo

In Rares *Banjo-Kazooie* geht es zwar nicht um Vogelbeeren, wohl aber um einen Vogel und einen Bären. Banjo hatte bereits einen Auftritt in *Diddy Kong Racing*, sein Weggefährte Kazooie hielt sich jedoch bisher in Banjos Tornister versteckt.



Nur wer alle Puzzelteile hat, kann die Levelgänge benutzen



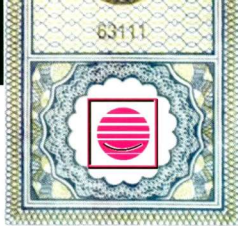
Die Hexe Grunthilda hat Banjos kleine Schwester Tootle entführt



Info: Bei Nintendo of Europe wird derzeit fleißig an der deutschen Übersetzung der Bildschirmtexte gearbeitet. Die verantwortlichen Mitarbeiter rechnen zwar mit wunden Fingern und etlichen schlaflosen Nächten, versicherten jedoch, auf jeden Fall

rechtzeitig fertig zu werden, so daß mit keiner weiteren Terminverzögerung gerechnet werden muß. Hoch sollen sie leben!

"There he is, the fan begins.
"My tricks and traps will see who wins!
"Es ist sowas, den Vogel!"
"Jau ich aus dem Kleid!"
large witch laugh)



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

GameStar 6/98
Die ganze Welt der PC-Spiele
SFr 7,90 \$ 59,- Lit 11,000
B 44187

GameStar

Neu! 7,90 DM
Spielbare Exklusivdemo
Comanche Gold

C&C 3

Westwoods Tiberian Sun vor Ort gespielt
Brandneue Bilder, heiße Insider-Facts

StarCraft gelöst

Cheatprogramm, 22 Seiten zum Blizzard-Hit:
Test, Taktiken, Truppen-Tips, Komplettlösung

Voodoo 2: 3D-Power

Alle neuen Karten • Diese Spiele laufen nicht

GameStar 6/98
Spielbare Exklusivdemo
Comanche Gold

Weitere Demos: Anno 1602, Dominion, Special Operations, Outwars, Fighting Force, Descent, Freespace (neu!), Croc, Nightmares, Creatures, Armor Command, Control Honda Superbike, You don't know Jack (neu), Shanghai Dynasty, The Swarm, Sumpfräuber, Video-Specials: StarCraft-Specials, Commandos, EA Sports Frankreich '98, GameStar TV Aktualisier- te Treffer: Ali Rage Pro Turbo, Diamond Monster 3D, Diamond Stealth 2, Diamond Viper V.330, Enza, WesternOffice, Mercader, Thriller 3D, Jazz, Outlaws 3D, Number Nine Revolution 3D, STB Velocity, Patches: Myth Blood Patch, Perry Rhodan, Reven 2, Portal of Praevus, Turbulent Maelstrom, Lords of Magic (englisch), Dark Rage, Voodoo 2 Patches, Myth Commander, StarCraft, EA Sports' WM 98, Commandos, Specials: Neue Levels und mehr zu Total Annihilation, Civilization 2, Pad, Platz! 12-Online, Cheatprogramm zu StarCraft, Freespace, Paint Shop Pro, Hyperstep, Leasursoftware u.v.a.

Exklusiv auf der CD:
StarCraft Cheatprogramm
Comanche Gold Demo

Weitere Demos: Anno 1602, Jazz JackRabbit, Dominion, Special Operations, Outwars, Croc, Fighting Force, Descent: Freespace (neu!), Nightmares, Creatures, Armor Command, You don't know Jack (neu!), Control Honda Superbike, Shanghai Dynasty, The Swarm.
Video-Specials: StarCraft, EA Sports' WM 98, Commandos
Patches: Lords of Magic (englisch), Myth, Perry Rhodan u.v.m.

4 394418 707900 06

Exklusivtest: Comanche Gold ★ Report: Raubkopien ★ 350 Tips

Neu! Jetzt am Kiosk!

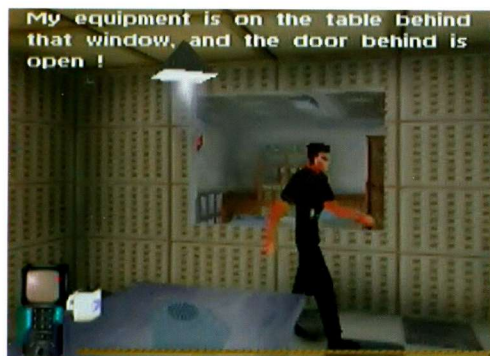
WARNUNG

Der Inhalt dieses Magazins enthält nach IDG 0 33% Tips & Tricks, 0 33% Tests, 0 33% Hard- und Software News und 1% Restrisiko!
Der Bundespleieminister warnt: Dieses neue Spielemagazin macht süchtig. Minderjährige sollten es deshalb nur unter Aufsicht eines Erziehungsberechtigten lesen!

MISSION: IMPOSSIBLE

Good morning, Mister Hunt!

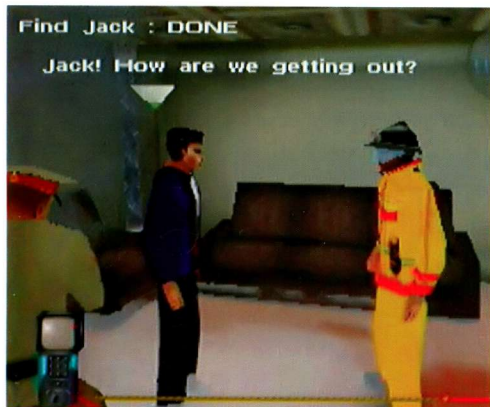
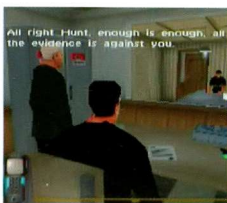
Böse Zungen behaupteten bereits, der Spionage-Titel *Mission: Impossible* habe sich inzwischen selbst zerstört. Infogrames präsentierte jedoch vor kurzem eine beinahe fertiggestellte Version, die verdeutlicht, daß das unmöglich Geglaupte doch wahr werden kann.



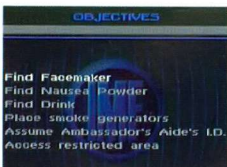
Ethan Hunt steht vor der Aufgabe, aus einem verriegelten Vernehmungszimmer flüchten zu müssen. Der Weg führt durch die Glasscheibe!



Wenn man in die Strahlen der Scheinwerfer gerät, gibt es Ärger



Einer für alle, alle für einen. Ethan Hunt ist an vielen Stellen des Spiels auf die Zusammenarbeit mit seinen Teammitgliedern angewiesen



Per Computer erfährt der Spieler, welche Aufgabe er zu erfüllen hat

EVON F. BERG
than Hunt lebt! Die Anreise zum Infogrames-Headquarter wurde trotz der guten Nachricht von gemischten Gefühlen begleitet. Bekanntlich wird zwar gut, was lange währt, berücksichtigt man jedoch die Tatsache, daß das kalifornische Entwicklerteam der Firma Ocean die Arbeiten an *Mission: Impossible* aufgab und Infogrames sich in Frankreich in die halbfertigen Codes einarbeiten mußte, so ist eine gesunde Skepsis durchaus angebracht. Ein weiteres Sprichwort lautet schließlich: Zu viele Köche verderben den Brei.

Als Projektleiter Arthur Houtman den anwesenden Journalisten einen Querschnitt durch die 20 Level des Spiels präsentierte, wurde sehr schnell deutlich, daß *Mission: Impossible* ein hohes Maß an Aufmerksamkeit verdient hat.

Gewisse Parallelen zu Rares grandiosen First Person Shooter sind zwar nicht von der Hand zu weisen, das Grundkonzept ist jedoch ein vollkommen anderes. Im Gegensatz zum schießwütigen James Bond, setzt Ethan Hunt in erster Linie auf Köpfe. Es wird wichtig sein, Augen und Ohren offenzuhalten, Gespräche mit anderen Personen zu führen und sich stets gut zu tarnen. Ein interessantes Feature ist der sogenannte Facemaker. Mit diesem lassen sich die realistischen Masken erstellen, die der Geheimagent auch im Film trägt, nachdem eine Person unauffällig k. o. geschlagen oder anderweitig betäubt wurde. Auf diese Weise kommt man an Informationen, die Ethan Hunt sonst niemals anvertraut worden wären. Der zum jetzigen Zeitpunkt beeindruckendste Level spielt in der Prager Botschaft und macht deutlich, mit wieviel Liebe zum Detail vorgegangen wurde. Überall laufen Partygäste und Kellner herum, führen Gespräche und nippen an ihren Drinks. In der Lobby betastet ein Pianist das Klavier. Ethan befindet sich undercover auf dieser Party und versucht, Kontakte zu knüpfen, Informationen zu erhalten und auch ein Mikroskop zu installieren.

Wer sich nun sorgt, die Action würde zu kurz kommen, der kann



beruhigt werden. Auch in *Mission: Impossible* muß man sich beizeiten mit energischen Widersachern auseinanderzusetzen und dabei Gebrauch von der Waffe machen. Anders als in Rares Agententitel kann jedoch in keiner Situation sofort das Feuer eröffnet werden, da es keine automatische Zielfunktion gibt. Wer sich auf einen Schußwechsel einlassen möchte, muß zunächst die R-Taste drücken, worauf die Kamera aus einer *Tomb Raider*-ähnlichen Sicht dicht an Ethan heranzoomt. Infolgedessen wird der Agent transparent und in einem Blickwinkel dargestellt, der an die klassische First-Person-Perspektive erinnert. Mittels Fadenkreuz ist es nun möglich, die Gegner aufs Korn zu nehmen. Arthur Houtman räumte allerdings ein, daß zur Zeit in einigen Levels erprobt wird, ob eine automatische Zielsuche sinnvoller ist, es kann sich also demnach in diesem Punkt noch etwas ändern.

Mission: Impossible erweckt den Eindruck, daß die Programmierer ihr Handwerk verstehen. Obwohl nicht alle Level so überzeugen konnten wie der oben ausführlich beschriebene, ist erkennbar, daß die Filmumsetzung das Potential zu einem echten Spitzentitel besitzt. Dies liegt zum einen an der originellen Spielidee, die es so bisher noch nicht gegeben hat, zum anderen an der aufwendigen Präsentation. Einen etwas unangenehmen Beigeschmack hinterließ der dichte Nebel in den Levels, die im Freien spielen. Laut Houtman ist der letzte Programm-Code jedoch noch nicht eingegeben, grafische Verbesserungen sind daher durchaus möglich. ■



In den Freiluftsequenzen herrscht derzeit noch starker Nebel. Ethan fährt in dieser Szene auf einem Boot



Diesen Gast sollte man auf ein gepanshtes Getränk einladen. Daraufhin wird ihm schlecht, und er läuft auf die Toilette. Dort kann man ihn ungestört niederschlagen, sich seiner Kleider bedienen und eine Maske anfertigen



Wie gut, daß dieser Gast Ethan für einen Schauspielerspieler hält, so kommt man gleich ins Gespräch



Jede Szene wurde zunächst skizziert und erst dann von den Programmierern in Angriff genommen



Wenn es nicht mehr anders geht, muß der Spieler zur Waffe greifen und einen Gegner ruhigstellen



Info: Aus Kostengründen wird *Laguna* auf einen Batteriespeicher verzichten, sämtliche Spielstände lassen sich aber selbstverständlich auf einem Controller Pak sichern. Außerdem unterstützt das Spiel auch das Rumble Pak, nach Aussagen von Arthur Houtman allerdings eher dezent, um den Spieler nicht durch ständiges Rütteln zu nerven.

Damit der lang angekündigte Titel so schnell wie möglich fertig wird, wurde zunächst nur die amerikanische NTSC-Variante entwickelt, die gegen Ende Juni erscheinen soll. Sobald die Arbeiten an dieser Fassung beendet sind, macht sich das Team an die PAL-Anpassung. Vermutlich werden auch die Bildschirmtexte übersetzt, so daß in der europäischen Version zwischen Englisch, Deutsch und Französisch gewählt werden kann.

INTERVIEW

Nach der allgemeinen Präsentation stand **Mission: Impossible-Projektleiter Arthur Houtman** neXt Level während eines Interviews Rede und Antwort.

neXt Level: Welche Aufgaben sind mit dem Posten des Projektleiters verbunden?

Arthur Houtman: Ich bin so etwas wie die schützende Hand des Projekts. Das heißt, ich habe darauf zu achten, daß alle Teammitglieder optimal arbeiten können. Meine Aufgabe besteht darin, dafür zu sorgen, daß alle stets das Material zur Verfügung haben, das sie

AH: Natürlich ist es immer schwierig, in ein angefangenes Spiel einzusteigen, weil man mit dem weitermachen muß, was andere begonnen haben, und weil man deren Gedanken nachvollziehen muß. Wir haben dennoch diesen Weg gewählt und sind nicht noch einmal bei Null gestartet, weil das noch aufwendiger gewesen wäre. Einer unserer fähigsten Mitarbeiter ging einige Monate vor der Projektübergabe nach

Kalifornien und machte sich mit der Entwicklung und dem Stand der Dinge vertraut, so daß wir einen groben Lagebericht hatten, als wir die Arbeiten aufnehmen. Wir haben allerdings auch nicht bloß weitergemacht und das Vorhandene stehengelassen, sondern es nach unseren Vorstellungen überarbeitet und optimiert.

XL: Wie nah orientiert sich das Spiel am Film?

AH: Alle wichtigen Personen werden in Erscheinung treten, das gesamte Team um Ethan Hunt, Mister Phelps und auch Max. Wir wollten in erster Linie die Möglichkeiten, die sich aus der Agententhematik ergeben, für das Spielkonzept nutzen. Dabei kam es uns nicht darauf an, den Film Punkt für Punkt als Spiel umzusetzen. Ich glaube, auf diese Weise würde man als Entwickler seine eigene Kreativität einschränken. Auch der Spieler wäre meiner Meinung nach sehr schnell gelangweilt, wenn er den nächsten Schritt immer schon kennen würde, weil er den Film bereits gesehen hat. Dennoch haben wir natürlich wichtige Schlüsselszenen, wie zum Beispiel den Diebstahl der Agentenliste aus dem C.I.A.-Gebäude mit eingebaut. Das gleiche gilt auch für einige Ausrüstungsgegenstände wie den Facemaker oder das explosive Kaugummi. Es wird



Wohin man auch sieht, emsige Mitarbeiter arbeiten an der Fertigstellung

diesmal übrigens nicht zum Sprengen einer Aquariumwand benutzt, sondern zum Zerstören eines Fensters im Verhörzimmer, aber ich möchte nicht zuviel verraten.

XL: Ein wichtiger Aspekt in Mission: Impossible wird das taktisch intelligente Vorgehen sein. Wie stark ist die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Kontrahenten ausgeprägt?

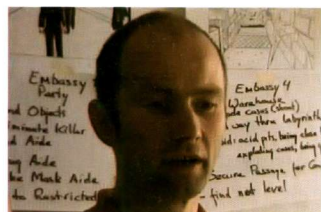
AH: Viele Programmierer loben die künstliche Intelligenz ihrer Titel bis in den Himmel. Wenn man ehrlich ist, gibt es so etwas wie künstliche Intelligenz (KI) jedoch nur sehr beschränkt, die Forschungen auf diesem Gebiet sind noch nicht sehr weit. Meistens handelt es sich bloß um das Erkennen gewisser Gegebenheiten, auf die die Figuren dann mit einer bestimmten intelligenten Aktion reagieren. Das hat jedoch nichts mit KI zu tun, sondern ist eine einfache „Wenn dies passiert, dann tue das“-Anweisung. Echte KI würde dafür sorgen, daß die Figuren selbstständig handeln, dazulernen, sich weiterentwickeln und planvoll vorgehen. Von so komplexen Mechanismen sind die Entwickler noch weit entfernt. Einfache Formen der KI finden sich jedoch auch in Mission: Impossible, die Gegner können zum Beispiel hören und sehen. Aus diesem Grunde müssen sie nicht immer in unmittelbarer Nähe des Spielers

sein, um aufmerksam zu werden und angemessen zu reagieren.

XL: Wird es einen Mehrspieler-Modus geben?

AH: Einen Mehrspieler-Modus werden wir nicht integrieren. Das liegt daran, daß die sogenannten Deathmatch-Modi nicht zur Mission: Impossible-Thematik passen und wir für die wesentlich aufwendiger zu verwirklichenden Team-Modi nach all den Komplikationen keine Zeit mehr haben. Aber keine Sorge, wir haben noch jede Menge Ideen für einen Nachfolger, vorausgesetzt, die Spieler finden Gefallen an unserem Game, und dann wird es vermutlich auch einen Mehrspieler-Modus geben.

XL: Herzlichen Dank für dieses interessante Gespräch und weiterhin viel Erfolg!



Arthur Houtman ist der Projektleiter von MI

benötigen. Nur wenn sie sich nicht darum kümmern müssen, können sie einen klaren Kopf bewahren und ihre Kreativität entfalten. Auf der anderen Seite muß ich die Kreativität meiner Mitarbeiter ein bißchen im Zaum halten. Es ist zum Beispiel so, daß mehrere Gamedesigner am Konzept arbeiten. Jeder hat nun seinen persönlichen Stil, den er in das Spiel einfließen läßt. Das ist gut so, aber ich muß darauf achten, daß sich ein stimmiges Grundkonzept ergibt und alle Designer eine gemeinsame Linie verfolgen, die sich durch das gesamte Game zieht. Außerdem bin ich für die Kontaktpflege verantwortlich, wenn es zum Beispiel Dinge mit Paramount, der Mission: Impossible-Filmgesellschaft, zu klären gibt. Die nervigsten Aufgaben sind jedoch die Presstetermine und Interviews. Nein, das war nur ein kleiner Scherz (lacht).

XL: Hatten Sie große Schwierigkeiten, das angefangene Projekt fortzusetzen, oder haben Sie ganz von vorne begonnen?

OVON M. HÄNTSCH
Iguana gibt sich sichtlich Mühe, das originelle Spielkonzept von *Iggy's Reckin' Balls* nicht mit einer halbherzigen Umsetzung zu verpulvern. Daher verschoben die Amerikaner kurzerhand den Release-Termin um mehrere Monate und nahmen einige grundlegende Veränderungen vor.

Die trostlosen Hintergrundfiguren und Nebeneffekte der Frühversion sind knallbunten Kulissen gewichen, die den fröhlichen Charakter des Spiels unterstreichen. Dazu tragen auch die nun deutlich abwechslungsreicher gestalteten Level bei. Mit Hilfe einer neuen Turbofunktion (Z-Button) können die kugelrunden Spielfiguren auch schwindelerregende Loopings durchqueren und treffen auf ihrem Weg zur obersten Plattform auf drehende und sich bewegend

ebenen. Um in diesem Wirrwarr den Überblick behalten zu können, wurden an entscheidenden Stellen zusätzliche Richtungspfeile positioniert, die auf die kürzeste Route verweisen. Noch nicht integriert, aber geplant ist zudem ein Schattenwurf der Kugeln, mit dessen Hilfe die räumliche Orientierung erleichtert werden soll.

Neben den bereits bekannten Battle-, Time-Trial- und Team-Combo-Modi wurde als Neuerung Iggy's Challenge erdacht. Der nun namengebende, giftgrüne Hauptcharakter führt in einigen besonders einsteigerfreundlichen Levels in die grundlegenden Funktionen der Steuerung ein. Inzwischen sind ungefähr 60 Stages anwählbar. Bis zur Fertigstellung sollen es mehr als 100 werden, die in zehn thematisch verschiedene Welten mit so klangvollen Namen wie Whirlyway, Soft Sun Bay und Tiki Woods unterteilt sind. ■

IGGY'S RECKIN' BALLS

Es werden Köpfe rollen

Seit dem ersten Preview vor zwei Monaten hat das Spiel große Fortschritte gemacht. Nicht nur der Titel, auch Grafik und Gameplay wurden überarbeitet und einige neue Features integriert.



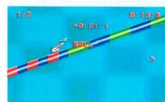
Speziell der Vierspieler-Modus profitiert von der nun kontrastreicheren und farbenfroheren Grafik, die zudem deutlich weniger Nebel aufweist



Der ehemals fliese Iggy (im Kreis) ist nun ein knuffiger Titelheld



Info: Als Inspiration für das ungewöhnliche Spielprinzip kann möglicherweise Unirally von DMA Design angesehen werden. Das innovative Einrad-Rennspiel erschien vor drei Jahren für das Super Nintendo.





Cooler Lichteefekte gehören bei *Forsaken* „einfach dazu“

durch Genverwandte wie *Descent* kann also nicht schaden. Allerdings sucht *Forsaken* immer den automatischen Horizont und richtet das Gefährt danach aus – das erleichtert die Orientierung unheimen, beeinträchtigt durch die damit verbundene Drehung des Bildes aber empfindliche Gleichgewichtsorgane.

Grafisch muß sich *Forsaken* nicht hinter den älteren Brüdern (PC- und PSX-Version sind schon erhältlich) verstecken. Die Lichteefekte setzen Maßstäbe, und die Texturen sind kaum verwachsen. Nur manche Oberflächen sind etwas eintönig, aber schließlich müssen die Programmierer ja auch mit Nintendos Knauserigkeit – zu kleiner Textur-Cache – umgehen. Die Geschwindigkeit läßt ebenfalls keine Wünsche offen, noch schneller will man gar nicht durch die Gegend rasen.



Aus der 3d-Person-Perspektive erscheint der Charakter groß, aber transparent im Bild



Auch in musikalischer Hinsicht wird *Forsaken* dem gehobenen Anspruch gerecht, wenn denn moderne technoartige Musik angesagt ist. Die unterschiedlichen Stücke haben aber eine große Bandbreite, so daß wohl jeder etwas Passendes findet. Besonders gelungen sind auf jeden Fall die futuristische Sprachausgabe und die saten Soundeffekte.

Größter Pluspunkt der Nintendo⁶⁴-Version von *Forsaken* ist neben dem allgemein besseren Gameplay wohl der Mehrspieler-Modus. Konnten auf der PSX nur zwei Spieler gegeneinander antreten, wächst die Teilnehmerzahl nun auf vier. Ist der Fernseher ausreichend groß, genügt der Bildschirmsschnitt für ein ordentliches Spiel. Dank mehrerer Spielmodi und erstaunlich hoher Spielgeschwindigkeit werden auch bei vier Kämpfern die Gesichter nicht lang.

Nachdem der beliebte First Person Shooter von Rare indiziert ist, gibt es keine Konkurrenz mehr, die den verdienten Erfolg dieses Moduls schmälern könnte. So kann man also mit Recht ein Hoch auf Nintendo (für hohe Qualitätsstandards), Probe (für die Spielidee), Iguna (für die Umsetzung) und Acclaim (für den Vertrieb) ausruhen – diese Kombination sorgt Augenscheinlich für Kurzweil bei den Fans. ■



Hier ist einer der zahlreichen Gegner im Close-Up zu erkennen

die Unterschiede

Eine kurze Auflistung der Unterschiede zwischen der Nintendo⁶⁴- und der PlayStation-Fassung:

	N64	PSX
Entwickler:	Iguana U.K.	Probe
Spieler (simultan):	1-4	1-2
Einspieler-Level:	22	13 + 1
Mehrspieler-Level:	8	5
Spielvarianten:	5	2
Schwierigkeitsgrade:	5	4
Charakter:	8	16
Gegner:	17	14
Zwischenbosse:	6	0
Endbosse:	4	4
Waffen:	14	14
Perspektiven:	1st und 3rd Person	1st Pers.
Rumble-Unterstützung:	ja	nein

XL-Wertung

90%

Zed Two **Puzzlespiel**
über 600
im Handel



Bust-A-Move 2 Arcade Edition



Ein vertrautes Bild: Auch die N64-Version ist praktisch in jeder Beziehung mit dem populären Neo-Geo-Klassiker identisch. Sogar die kratzenden Soundsamples wurden 1:1 übernommen



Nach einer gewissen Zeit senkt sich die Spielfelddecke langsam herab

TVON M. HÄNTSCH

aitos Geschicklichkeitsspiele genießen einen legendären Ruf und verlieren auch nach Jahren nur wenig von ihrem Reiz. *Bust-A-Move* feierte sein Debüt vor drei Jahren auf dem Neo-Geo (*Puzzle Bobble*) und ist bis heute noch in vielen Spielhallen zu finden. Seitdem wurde der zeitlose Klassiker zweimal fortgesetzt und auf der PlayStation, dem Saturn sowie dem Super Nintendo veröffentlicht.

Eine akuter Mangel an Geschicklichkeitsspielen veranlaßte Acclaim nun dazu, den Titel auch für das Nintendo64 zu konvertieren, um einen lukrativen Nachfrageüberschuß zu befriedigen. Probe wurde mit der Umsetzung des zweiten Teils der Serie beauftragt und nahm sich, wie es der Titel schon ausdrückt, das populäre Arcade-Original zum Vorbild.

Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Mit einer schwenkbaren Kanone können verschiedenfarbige Blasen in Richtung Spielfelddecke geschossen werden. Trifft ein Geschöß auf mindestens zwei gleichfarbige Blasen, verschwinden diese.



Der Zweispieler-Modus gestaltet sich recht hektisch, ist aber sehr unterhaltsam

Wenn nicht, bleibt es an der Decke oder an der bunten Kugelmassse kleben und blockiert einen Teil des kostbaren Platzes. Sobald das Spielfeld leergeräumt ist, hat man gewonnen. Wenn sich die Kugeln allerdings bis zum unteren Bildschirmrand stapeln, geht das Spiel verloren. Eine absinkende Spielfelddecke und Spezialblasen mit besonderen Fähigkeiten lockern das Geschehen auf. Als besonders unterhaltsam entpuppt sich zudem der Zweispieler-Modus, bei dem Blasen, die ein Spieler von seinem Schirm entfernt hat, im Feld des Gegners erscheinen und für erhebliche Irritationen sorgen.

Trotz seines ungebrochenen Charmes hätten *Bust-A-Move* einige zusätzliche Features nicht geschadet. Der in der Saturn-Version zu findende Editor-Modus wurde in der N64-Variante leider nicht berücksichtigt, so daß sich die Umsetzung ein wenig lieblos präsentiert. ■

Info

Die N64-Version ist grafisch und spielerisch identisch mit den gleichnamigen PSX- und SNES-Titeln. Als Spielvarianten sind ein Time-Attack-, ein Puzzle- und ein Story-Modus anwählbar, in dem man gegen verschiedene Computer-Gegner antreten kann.

Gameplay: Die geniale Klarheit der Spielregeln macht aus *Bust-A-Move* einen zeitlosen Klassiker, der auch heute noch zu begeistern und für längere Zeit zu fesseln weiß. Zusätzliche Spiel-Modi und Features wären aber wünschenswert gewesen.

Präsentation: Natürlich wird die 64-Bit-Hardware nicht ansatzweise ausgenutzt, dem Spielspaß tut aber selbst die entsetzliche Qualität der Soundsamples keinen Abbruch.

Speicherkapazität: 64 MBit
Controller Pak: Es gibt keine Speicherfunktion.
Rumble Pak: nein

XL-Wertung

80%

Hersteller:	Nintendo	Entwickler:	Left Field Prod. Sport
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	31 Mannschaften
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	Ende Mai

Kobe Bryant in NBA Courtside


Info

Nintendo hat sich kürzlich beim Entwickler Left Field Productions eingekauft. Die Nintendo-Sports-Serie wurde speziell für den amerikanischen Markt geschaffen und wird noch im Mai mit *Major League Baseball featuring Ken Griffey jr.* von den Angel Studios fortgesetzt.

Gameplay: Kein anderes Basketballspiel ist derart übersichtlich und gut beherrschbar. Leider ist aber die Spielgeschwindigkeit etwas zu niedrig, so daß die nötige Spannung ausbleibt.

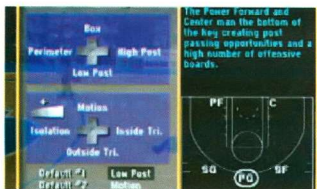
Präsentation: Eindrucksvoll geschmeidige Animationen, dezente Licht- und Spiegelfeffekte sowie butterweiche Kamerafahrten machen aus *NBA Courtside* einen optischen Leckerbissen. Die Kommentare von Vic Orlando, dem Hallensprecher der Seattle Sonics, sind allerdings nicht sehr abwechslungsreich.

Speicheroptionen: Eine Saison, vier selbstdefinierte Spieler und die Statistiken werden auf dem Game Pak festgehalten. Für erweiterte Statistiken wird ein Controller Pak benötigt.

Speicherkapazität: 96 MBit
Rumble Pak: ja



SVON M. HÄNTSCH
portspiele sind ein lukratives Geschäft. Nicht nur Electronic Arts, inzwischen zum weltweit umsatzstärksten Spieleentwickler aufgestiegen, kann davon ein Lied singen. Auch Nintendo hat mittlerweile die Wichtigkeit dieses Genres erkannt und mit *NBA Courtside* die Nintendo-Sports-Serie ins Leben gerufen. Als Werbeträger wählte man einen der zur Zeit populärsten NBA-Spieler, den erst 19 Jahre alten Kobe Bryant, Guard bei den L. A. Lakers.



Die anwählbaren Spieltaktiken werden mit Hilfe von Skizzen sehr anschaulich dargestellt

Mit den 29 aktuellen NBA- und zwei All-Star-Teams, dürfen eine komplette Saison oder lediglich die Play-Offs absolviert werden. Die insgesamt zwölf Spieler einer jeden Mannschaft sind ihren realen Vorbildern bis ins Detail nachempfunden, so daß sie sich ohne Probleme während eines Matches identifizieren lassen. Kontrastreich und in jeder Beziehung gelungen präsentiert sich die sehr saubere Grafik, die *NBA Pro 98* bei weitem übertrifft. Jede der sieben Kameraperspektiven läßt sich stufenlos zoomen, was zwar nicht unbedingt sinnvoll, aber eine eindrucksvolle Demonstration der leistungsstarken 3D-Engine ist.



Allerdings leidet die Spielgeschwindigkeit ein wenig unter diesen grafischen Feinheiten, wodurch das Game der sprichwörtlichen Dynamik der NBA nicht ganz gerecht wird. Der Spielverlauf gestaltet sich zwar sehr übersichtlich, wird aber in einem zu großen Maße von der Taktik geprägt, so daß das Geschehen eher an den europäischen als den amerikanischen Basketball erinnert.

Wer sich an der taktischen Ausrichtung nicht stört, bekommt eine erstklassige und ausgezeichnet spielbare Sportsimulation geboten. Die variantenreiche Steuerung ist extrem genau, und die gelungene KI erleichtert einen gezielten Spielaufbau. Auch in puncto Optionen hat das Nintendo-Produkt einiges auf dem Kasten. Neben zahlreichen Modifikationsmöglichkeiten des Regelwerks stehen auch verschiedene Match-Taktiken sowie für den kreativen Basketball-Fan auch ein Spieler-Editor zur Verfügung.

Mit dem Release des Titels schließt Nintendo eine gewichtige Lücke in der N64-Software-Bibliothek, was dem enttäuschenden *NBA Pro 98* zuvor nicht gelang. Auch im Vergleich mit den starken PSX-Titeln von EA und Konami kann sich *NBA Courtside* behaupten und einige Pluspunkte in den Bereichen Spielbarkeit und Grafik sammeln. ■

XL-Wertung
85%

1080° Snowboarding

NTSC

Versteckte Fahrer:

Wollt Ihr mit dem Kristall-Fahrer, der auf der 6. Strecke im Expert-Modus gegen Euch antritt, selbst fahren, müßt Ihr ihn zuerst besiegen und danach im Charakter-Auswahlbildschirm Akari anwählen.



Drückt A, um die Charakterwerte aufzurufen! Wenn Ihr nun C ↑ drückt und mit A bestätigt, sollte Akaris Portrait im Board-Auswahlbildschirm durch das des Kristall-



Fahrers ersetzt werden. Er besteht aus transparenten Spiegelflächen und sieht beeindruckend aus. Den goldenen Fahrer könnt Ihr freispielen, indem Ihr mit dem Kristall-Fahrer auf allen sechs Kursen im Expert-Modus gewinnt. Danach wählt Ihr im Charakter-Auswahlbildschirm Kensuke an, drückt A und C ↑. Bestätigt nun mit A, und Ihr dürft mit dem Extra-Boarder fahren!

Um schließlich den Panda-Fahrer zu erspielen, müßt Ihr in allen Modi



auf jedem Kurs die vorgegebenen Rekorde schlagen. Habt Ihr das geschafft, geht Ihr wieder in den Charakter-Auswahlbildschirm und drückt bei Rob C → (Die Charakter-

werte müssen zu sehen sein). Der Panda ist zwar langsam, aber ungeheuer wendig.

Verstecktes Snowboard:

Wenn Ihr mit einem platt gedrückten Pinguin die Pisten herunterausen wollt, solltet Ihr im Trainings-Modus alle Tricks vollführen, so daß ihre Namen in der Trick List rot aufleuchten. Drückt dann im Board-Auswahlbildschirm auf dem Tahoe-155-Board C ↓ und bestätigt mit A! Das Pinguin-Board zeichnet sich vor allem durch ein extrem genaues Handling aus.

Vorspann verzerren:

Drückt Ihr während des Vorspanns C ↑, könnt Ihr mit dem Analog- und dem Digitalpad die Kameraposition um den Fahrer herum beliebig drehen oder kippen und das Bild auf beeindruckende Art und Weise verzerren.

Punkteverteilung für Combos:

Im folgenden haben wir für Euch die Punkte aufgelistet, die Ihr in der Trick Attack für Trickkombinationen erhaltet. Solltet Ihr Probleme haben, die schwierigeren Moves wie den 1080° auszuführen, könnt Ihr versuchen, einfache Grabs (Griffe ans Board) kombiniert mit 180°- oder 360°-Drehungen nacheinander zu machen. Achtet darauf, daß Ihr nicht denselben Trick zweimal hintereinander vollführt, sonst erhaltet Ihr keine Punkte!

Combo	Punkte
doppelt	500
dreifach	1500
vierfach	5000
fünffach	8000
sechsfach	13000
siebenfach	20000
achtfach	30000

Wie viele Punkte eine neunfache Kombination einbringt, ist noch nicht bekannt. Wer Rat weiß, schreibt bitte an die bekannte Adresse, vorzugsweise mit Foto der erreichten Punktzahl.

Aero Gauge

NTSC

Versteckte Fahrzeuge:

Um an die geheimen Fluggleiter bei

Aero Gauge zu gelangen, müßt Ihr auf dem zweiten Controller die Knöpfe R, L, Z, C ↓ sowie auf dem digitalen Steuerkreuz ↑ drücken. Dann laßt Ihr sie los und betätigt auf dem ersten Controller die Starttaste.



Blitzstart:

Wenn Ihr am Start mit den anderen Vehikeln mithalten wollt, solltet Ihr vom Beginn des Rennens an A und B gedrückt halten und beim Start B loslassen – schon düst Ihr davon.

Jeopardy

NTSC

Mehr Geld:

Ihr wollt es Euren Kontrahenten mal so richtig zeigen? Dann drückt auf Controller 1 L, R, L, L, R, R, R, C ↓ und C ↑! Somit steht Euch mehr Geld zur Verfügung.



Rampage World Tour

NTSC

Farben der Charaktere verändern:

Um alternative Farben für die drei Monster zu bekommen, drückt Ihr im Charakter-Auswahlbildschirm auf dem Steuerkreuz oder dem Analogpad ↑ oder ↓.

Versteckter Charakter (V.E.R.N.):

Sucht nach einem Giftmüll-Labor und freßt die Gifttonnen! Ihr verwandelt Euch in ein fliegendes Ungeheuer mit Superkräften. Dieser Zustand hält bis zum Ende der Stage vor.



Versteckte Städte:

Um in die versteckten Städte zu gelangen, müßt Ihr schnell hintereinander die dem Monster entsprechende Taste im Bildschirm, der die nächste Lokalität anzeigt, drücken:

Monster	Taste
George	Sprung
Lizzie	Schlag
Ralph	Tritt

Snowboard Kids

NTSC/PAL

Alle Boards, Charaktere und Strecken:

Sollte es Euch zu aufwendig sein, das gesamte Spiel mit Erstplatzierungen durchzuspielen, könnt Ihr Euch die geheimen Strecken und sonstige Extras auch auf bequeme Weise herbeiholen.



Anmerkung: Die Richtungsangaben, vor denen AS steht, müssen auf dem Analogstick, alle anderen auf dem digitalen Steuerkreuz eingegeben werden. Gebt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination ein: AS ↓, AS ↑, ↓, ↓, C ↓, C ↑, L, R, Z, ↑, C →, AS ↑, B, →, C →, Start. Wenn Ihr Nancy lachen hört, habt Ihr es richtig gemacht. ■





Die Steuerung der *Ehrgeiz*-Fighter erinnert ein wenig an die der *Tekken*-Serie. Innovativ ist die Möglichkeit, sich völlig frei in der Tiefe des Raumes bewegen und auf Kisten springen zu können



Dieser Zug fährt nach nirgendwo, er windet sich ohne Unterlaß um den Berg herum

Ehrgeiz

(Namco, Square Soft, Dream Factory)

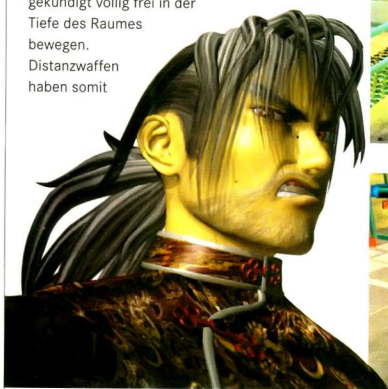
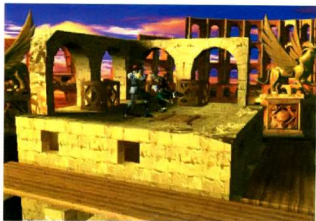
Lange Zeit hielten sich die *Tobal*-Entwickler von Dream Factory mit Aussagen über ihr neues Prügelspielprojekt vornehm zurück und vermieden es, einen festen Erscheinungstermin zu nennen. Es war daher von außen kaum einzuschätzen, wie weit die Arbeiten an *Ehrgeiz* bereits fortgeschritten waren. Nun stellte Namco überraschend den fertigen System-12-Automaten auf der diesjährigen AOU (XL 5/98) in Tokio vor.

Seit der ersten spielbaren Version, die vor einem halben Jahr auf der JAMMA (XL 12/97) präsentiert wurde, ist das Kampfsystem weiter verfeinert worden: Die Charaktere sind stets einander zugewandt, können sich aber wie angekündigt völlig frei in der Tiefe des Raumes bewegen. Distanzwaffen haben somit

gegenüber der ursprünglichen Konzeption an Dominanz verloren, das Geschehen konzentriert sich mehr auf das Arenazentrum. Speziell im Nahkampf offenbaren sich Parallelen zu *Tobal No. 2*. Kenner dieses Titels werden sich schnell zurechtfinden, aber auch Einsteigern wird eine faire Chance geboten, sich mit den steigenden Anforderungen des Wettkampfs zu verbessern. In den Punkten Steuerung und Kollisionsabfrage hat *Ehrgeiz* keine Schwachpunkte aufzuweisen und auch grafisch wird viel geboten. Die Anima-

tionen sind geschmeidig und einige der Stages nahezu spektakulär gestaltet. Eine der Kampfarenen ist beispielsweise auf einem Waggon eines fahrenden Güterzuges zu finden. Ähnlich wie bei *Tekken 2* werden nach einer gewissen Zeit neue Charaktere freigelegt, die die acht-köpfige Kämpferriege erweitern.

Noch ist zu diesem Thema nichts gesagt, doch eine PSX-Umsetzung des System-12-Automaten bietet sich förmlich an und wird sicherlich demnächst ins Auge gefaßt. ■





Time Crisis 2

(Namco)

In dem von Sega und Midway beherrschten Bereich der Lightgun-Automaten hat sich Namco mit *Time Crisis* einen guten Namen gemacht. Die jetzt fertiggestellte Fortsetzung hat massive Ver-



besserungen gegenüber dem Erfolgstitel vorzuweisen. Dank Link-Modus können zwei Automatenkabinen miteinander verbunden werden und zwei Spieler aus verschiedenen Perspektiven ins Feuergefecht eingreifen. Eine kooperative, auf den Schutz des Mitspielers ausgerichtete Vorge-



Wie erwartet sind die Szenarien deutlich aufwendiger als die des Vorgängers gestaltet

hensweise ist absolut notwendig, um das Abenteuer heil zu überstehen. Einer läßt sich ein wenig zurückfallen und gibt dem anderen Deckung, der vorne den Weg frei macht. Dabei ist Vorsicht geboten, denn die Spieler können sich auch gegenseitig verletzen. Dieses Feature ist eine echte Bereicherung für das Genre und trägt maßgeblich zum Reiz des neuen Automaten bei.

Vom Vorgänger wurde das Fußpedal übernommen, mit dessen Hilfe nachgeladen und in Deckung gegangen wird. Der Spielverlauf ist wesentlich abwechslungsreicher gestaltet und hat weitläufige Szenarien unter freiem Himmel zu bieten. In wilden Verfolgungsjagden kommen auch Motorboote und Helikopter zum Einsatz. ■



Metal Slug 2

(SNK)

Auch das Action-Feuerwerk *Metal Slug* geht in die zweite Runde. Der Spieler übernimmt wiederum die Rolle einer Einmannarmee, die sich durch eine phantasievolle Comicwelt kämpfen muß. Bereits die ersten Level sind derart aufwendig gestaltet, daß die betagte 16-Bit-Neo-Geo-Hardware stellenweise überfordert ist, wenn sich zu den detaillierten Hintergründen und liebevoll animierten Sprites auch noch bildschirmfüllende Explosionen gesellen.

Aber auch ein allgegenwärtiges Ruckeln tut dem Spielspaß keinen Abbruch, denn *Metal Slug* ist und bleibt etwas Einzigartiges. Alle Level, angefangen mit exotischen Wü-

stenstädten bis hin zu düsteren Schlachtfeldszenarien, sind mit originellen Gegnern und imposanten Endbossen bevölkert, die sich einen prachtvollen Kampf mit dem Spieler liefern. ■



SNK gelang es, den grandiosen ersten Teil grafisch noch bei weitem zu übertreffen



Racing Jam

(Konami)

Um kaum einen anderen Automaten wurde in letzter Zeit so viel Theater gemacht wie um Konamis *Racing Jam*. Die im Vorfeld veröffentlichten Demo-Videos ließen allen Arcade-Fans das Wasser im Munde zusammenlaufen und schraubten die Neugier auf das neue Cobra-Board in ungeahnte Höhen. Auf der JAMMA-Messe im vergangenen Jahr machte sich dann Ernüchterung breit: *Fighting Wu-Shu* (auch auf Cobra) konnte nicht voll

überzeugen und *Racing Jam* wurde nur in abgespeckter Form auf der alten Hornet-Hardware präsentiert.

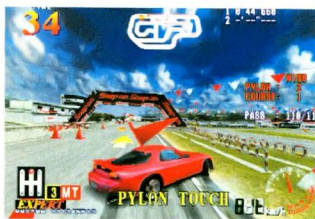
Inzwischen ist die Cobra-Fassung in zwei verschiedenen Ausführungen in den Spielhallen zu finden (die Hornet-Variante diente lediglich zu Präsentationszwecken). Die Luxus-Version bietet einen gewölbten Projektionsbildschirm, die Standardkabine einen normalen TV-Screen, auf dem die Grafik kontrastreicher und somit wesentlich eindrucksvoller zur Geltung kommt.

Für einen Arcade-Racer äußert ungewöhnlich offeriert *Racing Jam* insgesamt 24 verschiedene Fahrzeuge ausschließlich japanischer Hersteller und eine breite Aus-



wahl an Spielmodi. Neben einsteigerfreundlichen Rundkursen und anspruchsvollen Serpentinentrassen wird auch ein sogenannter Gymkhana-Racing-Modus angeboten. In diesem muß der Spieler so schnell wie möglich auf der Strecke positionierte Pylonen passieren, ohne sie zu berühren. Mit gewonnenen Preisgeldern kann man dann sein Fahrzeug tunen.

Genau wie *GTI Club* hat auch *Racing Jam* eine Handbremse zu bieten, reicht in puncto Spielspaß aber nicht ganz an den Vorgänger heran. Die Steuerung läßt den letzten Schliff vermissen und auch das Streckendesign kann nicht auf ganzer Linie überzeugen. ■



Im Gymkhana-Modus ist es das Ziel, die aufgestellten Pylonen fehlerfrei zu umfahren



Plasma Sword – Nightmare of Bilestein

(Capcom)

Hinter dem ungewöhnlichen Titel versteckt sich die Fortsetzung von *Star Gladiator*, das auch für die PSX umgesetzt wurde. Eine der Neuerungen im Gameplay ist das namensgebende Schwert, mit dem der Spieler ein Plasmafeld aufbauen und seinen Gegner zu sich heranziehen kann. Der so attackierte Kämpfer ist in dieser Phase den Angriffen seines Gegenübers hilflos ausgeliefert. Optisch besticht das farbenfrohe Sequel insbesondere durch seine sauberen Animationen und eindrucksvollen Special-Move-Effekte. ■



STOP

Begeben Sie sich direkt zum Kiosk!



Setzen Sie sich nicht vor den Fernseher! ZAP...

NEIN... kein Geld für Blödsinn ausgeben!

Kaufen Sie das neue automobil! NA ALSO...

BRAV... Dort können Sie viele interessante Tests, Vergleiche, News, Reportagen, Internetnews und vieles mehr lesen ...

das neue
automobil
für DM 3,80

XL reportage **big in japan**

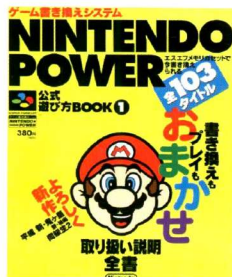
VON H. YAMADA

Im Reich der aufgehenden Sonne scheint nichts unmöglich und keine Geschäftsidee zu ungewöhnlich, um an ihrem Erfolg zu zweifeln. *Tekken*-Nudeln und *Puyo Puyo*-Kuchen sind allerdings auch in Japan nichts Alltägliches, und die SNES-Kopierstation Nintendo Power wurde äußerst kritisch aufgenommen.



NINTENDO POWER

Gegen Ende des Jahres 1997 ist es Nintendo nach zahlreichen Verspätungen endlich gelungen, das neue System Nintendo Power (Arbeitstitel: Game Kiosk) einzuführen.



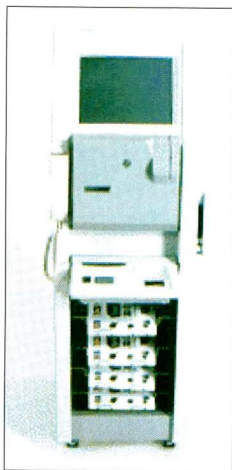
Dabei handelt es sich um eine Kopierstation für Super-Famicom-Spiele.

Zuerst kauft sich der Kunde für ca. 55 DM die sogenannte SFM-Cartridge, welche nur in dem 24-Stunden-Supermarkt Lawson zu erwerben ist. Diese wird in das MMS-Gerät gesteckt, welches das Pro-



gramm nach Wunsch auf die Cartridge brennt. Anschließend wird eine Quittung ausgedruckt, und nach der Bezahlung wird dieser Vorgang beendet.

Auf die Cartridge können mehrere Spiele gebrannt werden, so-



Bisher nur wenig verbreitet: die Kopierstation Nintendo Power

lange die maximale Speichergrenze von 32 MBit nicht überschritten wird. Ein Spiel, das dem Kunden nicht gefällt, kann durch ein anderes überschrieben werden.

Nachdem die Cartridge gekauft wurde, kostet der Kopiervorgang pro Titel ca. 13 bis 40 DM. Das ist

leider enorm viel, wenn man bedenkt, daß ein Modul wie beispielsweise *Super Metroid* in manchen Läden zum Neupreis von 5 DM zu haben ist. Außerdem können ausschließlich die Spiele gebrannt werden, die in dem Gerät eingetragen sind, d. h. die Auswahl beschränkt

ridge-Preis, insgesamt 150 DM), wenn er das komplette Spiel erwerben will, und der Preis ist zum jetzigen Zeitpunkt nicht gerechtfertigt. Ein weiterer Minuspunkt ist die geringe Speicherkapazität, da einige Spiele bereits die kompletten 32 MBit ausfüllen.

SF Memory-Cartridge

Preis: 3.980 Yen (55 DM)

Flash Memory: 32 MBit (8 x 4 MBit)

Backup Memory S-RAM: 256 KBit (16 x 16 KBit)

Brenngebühr:

1.000 bis 3.000 Yen (13-40 DM)

Offizielles Handbuch: 380 Yen (5 DM)

sich derzeit auf lediglich 103 Titel.

Es gibt nur ein Game, das speziell für Nintendo Power programmiert wurde. Hierbei handelt es sich um die Neuauflage eines Nintendo-Disksystem-Spiels. Dieses wurde ganz durchdacht in zwei Partitionen aufgeteilt, so daß der Kunde praktisch gezwungen ist, zweimal 3.000 Yen zu bezahlen, also ca. 80 DM (zuzüglich Cart-

Aus diesen Gründen ist das Nintendo-Power-System momentan nicht allzu erfolgreich. Nintendo verspricht eine Erweiterung und Verbesserung des Systems, aber nähere Informationen sind dazu noch nicht bekannt. Die Vermutung ist jedoch nicht abwegig, daß Nintendo diese Aktion als Test für eine zukünftige Verwendung mit dem 64DD betrachtet. ■



PUYO PUYO MANJYU

In der Hoffnung, sich aus einer finanziellen Krise zu retten, eröffnete der Software Hersteller Compile (*Aleste, Puyo Puyo*) am 4. April einen ganz besonderen Laden in einer Einkaufspassage in Tokyo-Harajuku.

An den ersten beiden Tagen wur-



den, neben den *Puyo Puyo*-Manjyu-Kuchen in der Form eines Puyos mit zahlreichen Gesichtsausdrücken und in verschiedenen Geschmacksrichtungen, sämtliche Figuren des Spiels *Puyo Puyo* sowie Autogramme der Programmierer



Die Popularität von *Puyo Puyo* ist in Japan bis heute ungebrochen

verkauft. Bei diesen Puyo-Kuchen handelt es sich um traditionelle japanische Manjyu-Kuchen, die meist aus Buchweizen hergestellt werden.

Puyo Puyo ist ein *Tetris*- oder *Columns*-ähnliches Spiel. Statt der gewöhnlichen Steine oder Blöcke sind es Kugeln, die sogenannten Puyos, die nach und nach von oben erscheinen und durch geschicktes Platzie-

ren eliminiert werden müssen (ähnlich wie *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* und *Kirby's Avalanche*).

Durch ihre niedlichen Charaktere und das unterhaltsame, simple Spielsystem fand *Puyo Puyo* sehr viele (vor allem weibliche) Anhänger. Die Serie erschien für alle möglichen Videospielkonsolen. (Game Boy, NES-Disk, SNES, N64, Game Gear, Mega Drive, Saturn, PC-Engine, PSX).

Der Laden war bis heute äußerst erfolgreich, es bleibt abzuwarten, ob Compile in der nächsten Zeit die populäre *Puyo Puyo*-Serie fortsetzen wird. Ob diese jemals nach Deutschland kommen

wird, ist nichts anderes als eine rhetorische Frage. ■

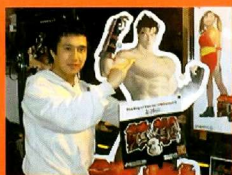


TEKKEN-NUDELN



Seit dem 26. März können die Bürger in Tokyo-Seitayaku im Schnellnudelrestaurant Nandenkanden die *Tekken*-Nudeln zum Preis von 1.000 Yen (ca. 14 DM) verspeisen.

Der Laden wollte (laut Inhaber Kawahara-san) durch diese Aktion



Produkte, die das *Tekken*-Logo ziert, verkaufen sich immer gut

Werbung für das PC-Spiel *Die Hexe von Salzburg* machen, welches zeitgleich auf dem japanischen Markt erschienen ist. Der Zusammenhang wird leider nicht ersichtlich.

Zuerst sprach er von einem Plan, „Heihachi-Nudeln“ zu verkaufen,

die eine Ähnlichkeit mit dem Haarschnitt des *Tekken*-Charakters Heihachi Mishima haben sollten.

Das *Tekken*-Nudelgericht besteht aus sehr viel frischem sowie getrocknetem



Ein Teller schmackhafter *Tekken*-Nudeln kostet in Tokio ca. 14 DM



Seetang, auf dem das *Tekken*-Logo abgebildet ist. Leider hat das exklusive Mahl eine „limitierte Auflage“ von 60.000, so daß es sich nicht lohnt, jetzt noch dafür einen Flug nach Japan zu buchen. ■

GEHEIMWAFFE DER JAPANISCHEN ANGLER

Im Juli dieses Jahres wird ein neues Game-Boy-Zubehör auf dem japanischen Markt erwartet. Diesmal handelt es sich um ein Fischra-



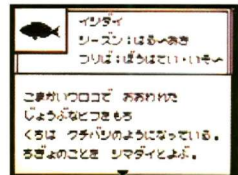
dar, das, wie der Name schon verrät, Fische im Wasser suchen soll.

Dieses 14.800 Yen (ca. 200 DM) teure Gerät, das vom Spielzeughersteller Bandai (Tama-gotchi, Hyper Yoyo) entwickelt wurde, wird anstelle der Spiel-Cart-



fläche schwimmt. Dieser sendet Ultraschallwellen aus, um die Bodenstruktur und gleichzeitig die Fische im Wasser ausfindig zu machen. Die Informationen, die das Gerät ermittelt, werden auf dem Bildschirm angezeigt. Mit der integrierten Software (ein Fischlexikon) lassen sich die Fische schnell identi-

zieren. Die Packung enthält eine Kunststofftüte, die den Game Boy wasserdicht halten soll. Im Fachhandel kostet ein vergleichbares Gerät das Drei- bis Vierfache, so daß eine hohe Verkaufszahl erwartet werden kann. ■



Hasbro hat bekanntlich Atari gekauft und arbeitet unter anderem an einem *Centipede*-Update für PSX und N64, doch auch Activision sicherte sich Lizenzen an einigen alten Klassikern. Nach *Battlezone* (PC only) wurde für September eine Neuauflage von *Asteroids* (PSX und PC) angekündigt, die mit dem Kultspiel von 1979 nicht viel mehr als den Namen gemein hat. Der erste Screenshot (Abbildung unten) stammt aus der PC-Version.



Raubkopien für PlayStation sind zur Zeit ein wichtiges Thema in der Branche. Schon vor einiger Zeit bekannten Teile des Fachhandels, PSX-Umbauten nur noch mit einem Chip zu versehen, der zwar NTSC-Spiele, aber keine Golddisks/Raubkopien mehr abspielt. Endlich kommt Sony in Bewegung und experimentiert mit verschiedenen Möglichkeiten des Kopierschutzes. Ein aussichtsreicher Kandidat ist die Variante, sogenannte Long-Tracks auf den CDs zu benutzen, die von herkömmlichen CD-Brennern nicht kopiert werden können. Ein ähnliches Prinzip fand schon auf Disketten zu Zeiten des Commodore Amiga Verwendung.



aus dem Nähkästchen ...

Kenji Eno, Präsident von Warp (*D*, *Enemy-Zero*, *RealSound*) und Enfant terrible der japanischen Software-Industrie, sorgt wieder einmal für Wirbel in der Szene. In seinem Online-Tagebuch, das er seit einigen Monaten im Internet führt (www.warp-jp.com), kündigte er an, am 23. Mai in einem Tokioter Theater vor 5.000 geladenen Gästen sein



ursprünglich für Matsushitas geplante M2-Hardware entwickeltes Spiel *D2* vorzustellen – inklusive der Hardware, auf der es laufen wird. Das Interessante an dieser Ankündigung ist, daß der Katanas (Saturn-Nachfolger) als aussichtsreichster Kandidat gehandelt wird, und Sega mit Infos zu der neuen Hardware frühestens zur E3 Ende Mai herausfinden will.

Im selben Text philosophiert Eno-san über die praktisch zeitgleich anstehende Präsentation von *Final Fantasy VIII* sowie die Veröffentlichung beider Spiele zum Jahresende – was ebenfalls interessant ist, da Square noch nichts hat verlauten lassen. Ob Eno nun die größten Geheimnisse der



Branche ausgeplaudert hat und demnächst mit Betonschuhen in der Tokioter Bucht versenkt wird, oder sich nur einen großen Spaß erlaubt hat, bleibt abzuwarten.

PS: Obwohl *FF VIII* immer noch nicht angekündigt ist, erklärte Square gegenüber dem japanischen Magazin Famitsu, daß *Final Fantasy IX* am 9.9.1999 erscheinen soll. ■

square + electronic arts

Electronic Arts ist die größte Firma für Unterhaltungs-Software der Welt. Bei einem Gesamtumsatz von 860 Millionen Dollar im Jahr 1997 übertrifft EA nach eigenen Angaben andere Unternehmen wie Nintendo, Sony oder Microsoft. Damit profitierte man am stärksten von der allgemeinen Wachstumsrate der Branche. Nach einer Studie der renommierten Agentur für Marktforschung Access Media International wurden 1997 in den USA allein 5,8 Milliarden Dollar für „Home Entertainment Software“ umgesetzt, ein Anstieg um 34 % zum Vorjahr. Weltweit stieg die Zahl sogar um 52 % auf insgesamt 13 Mrd. Dollar.

Gleichzeitig gab EA eine sensationelle Zusammenarbeit mit Square bekannt. Im Rahmen des Joint-Ventures werden zwei neue Firmen gegründet: Square Electronic Arts, LLC mit Sitz in Costa Mesa, Kalifornien und Electronic Arts Square, KK in Tokio.

Square Electronic Arts (Besitzanteile: 70 % Square, 30 % EA) wird zukünftig alle Spielletitel von Square in Nordamerika vertreiben, noch 1998 zum Beispiel *Parasite Eve*, *Xenogears*, *Bushido Blade 2* und *Brave Fencer Musashiden*. Letzteres ist ein Action-Adventure, das demnächst in Japan veröffentlicht wird. Geleitet wird die Firma von Jun Iwasaki, zuvor Vizepräsident für Marketing von Square Soft, Inc..

Electronic Arts Square (Besitzanteile: 30 % EA, 70 % Square Soft) veröffentlicht hingegen EA-Produkte in Japan und wird zudem auch eigene Spiele entwickeln. Die Leitung wurde Tamio Yamamoto übertragen, der zuvor schon bei EA Japan tätig war und früher u. a. Präsident bei Häagen Dazs Japan war.

Die Zusammenarbeit wurde völlig überraschend bekanntgegeben und löst das Grundproblem, mit dem sich nicht nur Electronic Arts und Square traditionell herumplagen müssen: Die Produkte von Software-Firmen aus den USA oder Europa sind auf dem japanischen Markt praktisch nicht existent, und der Rollenspiel-Gigant Square fühlt sich seit jeher im Westen unterrepräsentiert. Obwohl man mit Sonys Engagement für *Final Fantasy VII* eigentlich ganz zufrieden sein sollte, denn das RPG-Epos ist mit 6 Millionen Einheiten das meistverkaufte PlayStation-Spiel weltweit – mit Abstand.

Electronic Arts sichert sich die exklusive WCW-Lizenz für die kommenden fünf Jahre. Nachdem THQ in den vergangenen Monaten drei Wrestling-Spiele auf den Markt brachte, von denen zumindest *WCW vs. NWO* (N64) durchaus überzeugen konnte, wird sich künftig EA Hulk Hogan und seinen Kollegen widmen. Das erste Spiel ist für Mitte '99 geplant. ■

VIDEO & GAME

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

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise

Importspele Hier!

Tamagotchi 29,90
Online Time

SNES	
Donkey Kong 2	GV 109
Donkey Kong 3	Dt 129
Donald in Maui Mall	Dt 129
FIFA Soccer '98	Dt 89
Harvest Moon	Dt 89
Lost Vikings 2	Dt 89
Lucky Luke	Dt 99
NHL Hockey '97	Dt 99
NBA Live '97	Dt 99
Pinochio	PV 99
Secret of Mana 2	JP 199
Terranigma	Dt 119
Tetris Attack	Dt 79
Theme Park	Dt 99
Tetris & Dr. Mario	Dt 89
Worms	Dt 119
WWF Wrestlemania	Dt 79

Sega Saturn	
House of Dead	Dt 95
Croc	Dt 89
Fighting Force	Dt 89
Grandia	JP 169
Last Bronx	Dt 99
Magic Knight Rayearth	US 119
SEGA Touring Car	Dt 109
Panzer Dragoon Saga	Dt 95
X-Men vs. Streetfighter	JP 169

Shadow of the Empire	Dt 129
Superstar Soccer 64	Dt 89
Top Gear Rally	Dt 119
Turok	PV 109
Vibrationspack	ab 29
Waverace 64	Dt 89
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US 99
WCW Vs. NWO World Tour	Dt 129
Wild Choppers	JP 119
Yoshi's Story	JP/Dt 99

Destruction Derby 2*	Dt 49
Diablo	Dt 79
Discworld 2*	Dt 89
Disruptor	Dt 59
Explosive Racing	Dt 69
Extreme Snowbreak	Dt 89
FIFA '98-Franchise Edition	Dt 79
Fighting Force	Dt 89
Final Fantasy Tactics	US 119
Final Fantasy VII*	Dt 99

NBA Pro '98	Dt 95
Need for Speed 3	Dt 79
Newman Haas Racing	Dt 89
NHL Breakaway '98	Dt 59
NHL Open Ice	Dt 94
NHL Powerplay	Dt 49
NHL Powerplay '98	Dt 85
Nightmare Creatures*	Dt 89
Ninja Tenchu	JP 149
Parasite Eve	JP 139
Pax Corpus	Dt 79
Porsche Challenge*	Dt 49
Power Rangers Pinball	Dt 59
Premier Manager '98	Dt 89
Pro Pinball-Timeshock	Dt 79
Rally Cross*	Dt 89
Rayman 2	US 119
Resident Evil 2	US 139
Resident Evil Directors Cut	Dt 79
Return Fire	Dt 59
Riven	Dt 119
Road Rage	Dt 79
Road Rash 3D	US 119
Saga Frontier	Dt 89
San Francisco Rush	Dt 89
Skull Monkeys	Dt 89
Snowcrash	Dt 89
Soul Blade*	Dt 99
Spiceworld*	Dt 49
Star Trek Generation*	US 119
Steel Reign	Dt 89
Streetfighter Collection	Dt 85
Streetfighter EX	Dt 89
Suikoden	Dt 59
Superstar Soccer Pro	Dt 49
Tactics Wars	PV 69
Syndicate Ogre	US 119
Tekken 3	US 119
Tekken 2*	Dt 49
Test Drive 4	Dt 79
Theme Hospital	Dt 89
Tomb Raider 2	PV 89
Tomb Raider 3	Dt 79
Touringcar Championship	Dt 89
Transport Tycoon	Dt 89
Treasure of the Deep	Dt 89
V-Rally	Dt 79
Vandal Hearts	Dt 69
Versus-Vs.-	Dt 94
Virtua Pool	Dt 59
VMX Racing	Dt 89
Treasure of the Deep	Dt 89
Warcraft 2	Dt 79

Airbrush PSX *
schon ab 99,90 DM
Infos auf Anfrage

TEKKEN 3

NTSC 119

Resident Evil 2

Dt 95

Gran Turismo

Dt 99

PSX GAMES
ab 29,90 DM

Sonstiges	
Soundtracks	
z. B. Final Fantasy VII Reunion	59
Final Fantasy VII	99
Final Fantasy Tactics	99
Resident Evil	39
Virtua Fighter 3	59
Y's 5	59

Manga Video's	
z. B. Countdown Stories	59
M D Geist 2	39
Bubblegum Crisis 1-3	je 49
Devil Hunter Yoko 1+2	je 49
Bounty Hunter	39
Streitfighter Serie Vol. 2	39
Chateaub	28

Players Guide's	
z. B. No Name	10
Tekken 2	34
Final Fantasy VII	29
Final Fantasy Tactics	29
Crash Bandicoot	34
Resident Evil 2	34
Legacy of Kain	34
Mace the Dark Age	39
Diddy Kong Racing	34
Turok	34
Tomb Raider 2	39
Nightmare Creatures	34
WCW vs. NWO	34
Final Fantasy Action-Set	39
Duke Nukem Figuren	49

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

Game Boy	
Drucker	139
Kamera	139
007	Dt 59
Turok	Dt 55
Game Boy	99

Nintendo 64	
1080° Snowboard	US 169
Aero Fighters Assault	Dt 129
Bombberman	JP/Dt 89
Chameleon Twist	Dt 109
Clayfighter 63 1/3	PV 79
Controlpad	ab 49
Diddy Kong Racing	Dt 89
Extreme G	PV 109
F 1 Pole Position	Dt 119
FIFA '98-Frankreich Edition	Dt 119
Fighter's Destiny	Dt 129
Gonemon	Dt 129
Gamebuster	PV 99
Konsole + Spiel	Dt 349
Lamborghini	Dt 119
Lenkrad mit Vibration	Dt 139
Mace the Dark Age	Dt 129
Madden Football 64	Dt 99
Mario Kart 64	Dt 89
Memory Card 1Meg	Dt 39
Memory Card 4Meg	Dt 79
Mischief Makers	Dt 89
Multi Racing Championship	Dt 119
Nagano-Winter Olympiade '98	Dt 129
NBA Hang Time	Dt 119
NBA In the Zone '98	US 119
NFL Quarterback Club '98	Dt 119
NHL Breakaway '98	Dt 119
Olympic Hockey	Dt 119

Rampage World Tour	US 169
San Francisco Rush	Dt 119

Sony Playstation	
Abe's Odyssey	PV 79
Ace Combat 2	Dt 89
Actua Ice Hockey	Dt 79
Agent Armstrong	Dt 79
Ayrton Senna 2	Dt 89
Baphomet Fluch 2	Dt 89
Batman & Robin	Dt 89
Bloody Roar	Dt 79
Brahma Force	Dt 79
Breath of Fire 3	US 99/119
Bushido Blade 2	JP 139
Bushido Blade*	Dt 99
Bust A Move 3	Dt 69
Castlevania	Dt 79
Clock Tower	Dt 79
Command & Conquer 2	Dt 99
Cool Boarders 2*	Dt 89
Courier Crisis	Dt 59
Crash Bandicoot 2*	Dt 89
Crash Bandicoot*	Dt 49
Dead or Alive	US 119
Deathtrap Dungeon	PV 89

Final Fantasy VII*	Dt 99
Formel 1 '97	Dt 119
Forsaken	Dt 89
G-Police*	Dt 89
Gex 3 D-Return of the Gecko	Dt 89
Grand Theft Auto	Dt 89
Hercules*	Dt 89
Hexen	Dt 59
Indy 500	Dt 79
K 1 Fighting Arena	Dt 89
Kick Off '98	Dt 89
Lucky Luke	Dt 89
Magic the Gatering	Dt 49
Master of Teräs Käsi	Dt 79
MDK + Soundtrack	Dt 49
Mega Man 8	Dt 89
Mega Man Battle Chase	Dt 89
Mega Man X 3	Dt 49
Men in Black	Dt 89
Micro Machines V 3	Dt 45
Nagano-Winter Olympiade '98	Dt 95
NBA Hang Time	Dt 89
NBA In the Zone 2	Dt 59
NBA live '98	Dt 79

ANGEBOT

DES MONATS

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

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

SPEZIALUMBAU
PSX
nur 49,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegefeller Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
Wittenberger Str. 76-80

Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

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

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 22.00 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!!!!

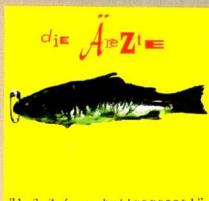
Ladenpreise können abweichen!

* Versand kostenfrei

JETZT SCHLÄGT'S 13

Egal wo Die Ärzte gastieren, die Wartehallen sind stets mit euphorischen Patienten gefüllt. Seit 1983 hat sich die Band der rezeptfreien Musiktherapie verschrieben und nach einer Künstlerpause von 1988-93 eröffneten Bela B. und Farin Urlaub mit Rod Gonzales eine neue Gemeinschaftspraxis. Gestern wie heute macht die Band Schlagzeilen.

Die beste Band der Welt, so bezeichnen sich Die Ärzte seit 1988 in ihrer gewohnt bescheidenen Art. Über Geschmack läßt sich zwar streiten, daß sie jedoch eine der erfolgreichsten und



Auf der 7. 1, 2, 3, 4, Bullenstaat! covern Die Ärzte Punkklassiker

vielseitigsten Bands der deutschen Musikgeschichte ist, steht außer Frage. Jüngster Beweis ist das Video zur aktuellen Single *Ein Schwein namens Männer*. Der Song stellt den Vortönen zum bislang dreizehnten Album dar, das am 25. Mai erscheint und den schlichten Namen 13 trägt. In dem Video hat keine Geringere als Lara Croft einen Gastauftritt und verweist Bela, Farin und Rod in knapp drei Minuten und 50 Sekunden in ihre Schranken.

Auf Nachfrage vergaben Die Ärzte einen Sprechstundentermin an einen Redakteur der neXt Level. Rod mußte leider im letzten Augenblick absagen, Bela und Farin waren jedoch äußerst redselig.

neXt Level: Wie kam es zu Eurem gemeinsamen Auftritt mit Lara?

Farin Urlaub: Als uns klar wurde, daß *Ein Schwein namens Männer* die erste Single sein wird, waren wir uns auch sofort einig, daß eine Frau



Im Bitte-bitte-Video von '89 war Theresa Orlowski die starke Frau

die tragende Rolle in dem Video spielen sollte. Die Schwierigkeit bestand darin, eine Frau zu finden, die so große Schuhe auch adäquat fühlen kann. Vor ein paar Jahren wäre das noch Tankgirl gewesen. Pamela Anderson war zwar kurz im Gespräch, aber als zweifache Mutter und Dauergruppe kam sie nicht



Rafael Martinez von den SZM Studios zeichnet für Lara Crofts Animationen verantwortlich

wirklich in Frage. Auch Alice Schwarzer war ernsthaft angedacht, aber so richtig überzeugen konnte uns der Gedanke nicht. Eines Tages standen Rod und unser Video-Regisseur Kai Sehr vor einem Play-Station-Stand, an dem gerade *Tomb Raider II* lief. Rod meinte sofort: „Hey, die ist es!“

XL: Dann ging die Initiative zu diesem Projekt also von Euch aus und nicht von Eidos?

FU: Das ist richtig. Wir hatten allerdings nicht damit gerechnet, daß

wir an einen derart erfolgreichen Videospielcharakter herankommen würden. Kai läßt sich jedoch nie einschüchtern und meinte: „Ich frag einfach mal.“ Erfreulicherweise stießen wir bei Eidos nicht nur auf generelles Interesse. Der zu diesem Zeitpunkt noch zuständige Marketing Manager Vincent Pargney mochte uns auch als Band. Die Spice Girls hatten zum Beispiel ebenfalls angefragt, wurden jedoch

von Eidos abgelehnt.

XL: Ein derart aufwendiges Video plus Lara-Lizenz ist nur durch hohe Produktionskosten herzustellen. War Euch das den Spaß wert oder kamen Euch die Beteiligten entgegen?

FU: Nach einigem Hin und Her ist es letztendlich darauf

hinausgelaufen, daß wir die Rechte umsonst bekommen haben, denn wir hätten sie uns sowieso nicht leisten können. Für die Animationen, die von den SZM Studios durchgeführt wurden, haben wir nur die Hälfte bezahlt, da der Clip auch für die Jungs von SZM eine gute Chance ist, zu zeigen, was sie drauf haben.

XL: Das klingt alles sehr unproblematisch, gab es keine Schwierigkeiten im Vorfeld?

FU: Doch, ein Problem war der

Chef von Eidos in den USA. Bevor er sein Einverständnis gab, wollte er sich einen Eindruck von der Band verschaffen und hat sich das Album *Le Frisur* gegrieffen. Als er dann den Song *Motherfucker 666* entdeckte, meinte er nur: „Mit so einer Band niemals“. Er wurde dann mit Engagements und viel Geduld davon überzeugt, daß das unsere seltsame Art von Humor ist, und wir weder Satanisten sind (zumindest nicht offiziell), noch irgendetwas Schlimmes mit Lara vorhaben. Letzteres wäre ohnehin nicht möglich gewesen, weil beim Dreh immer jemand von Eidos anwesend war und wie ein Schießhund aufgepaßt hat, daß nur Sachen aufgenommen wurden, die komplett abgesprochen waren. Es war zum Beispiel eine Kußzene zwischen Bela und Lara geplant, aber Eidos erklärte unumstößlich, daß Lara nicht küssen wird. Der Moment, in dem sie Bela vom Boden aufhilt, war schon das Höchste der Gefühle.



Sämtliche Bewegungen wurden auf SGI-Rechnern gerendert

Bela B.: Ein anderes Problem war die Tatsache, daß Die Ärzte grundsätzlich keine Werbung für ein Produkt machen wollen. Bei unse-





„Uns geht's prima“ (1984) veröffentlichte Schnick-Schnack Tonträger/Vielklang Musikproduktion die beiden Scheiben, bevor Major-Labels aufmerksam wurden.

Im Jahre 1983 erschien die erste 7" mit dem Titel „Zu schön um wahr zu sein!“ Wie auch die erste Mini-LP



Die Tänzerin Uta Geyer stand als Lara-Double zur Verfügung

rem Manager Axel Schulz läuteten deshalb auch gleich die Alarmglocken bei den Worten Sony und PlayStation. Hinzu kommt, daß wir persönlich schlechte Erfahrungen mit Sony gemacht hatten, als wir dort unter Vertrag waren. Die von Sony gewährte künstlerische Freiheit entpuppte sich manches Mal als heiße Luft, wenn es darum ging, hohe Auflagen zu erreichen. Außerdem wurden Songs auf Samplern veröffentlicht, ohne uns zu fragen. Nach einigen Diskussionen entschieden wir uns dann trotzdem für Lara, da Eidos und Core nicht direkt mit Sony zu tun haben und der Titel des Spiels *Tomb Raider II* ist. Hätte das Game Lara Croft heißen, hätte das Ganze wieder anders ausgesehen.

XL: Habt Ihr das Drehbuch selbst verfaßt?

FU: Wir haben uns die Actionsszenen ausgedacht und nach Rücksprache mit Eidos dann unserem Regisseur Kai Sehr unterbreitet. Dieser hat die einzelnen Fragmente zu einer kleinen Story zusammengeschnürt, obwohl es genau genommen gar keine richtige Story gibt. Der Clip ist eher eine Aneinander-

reihung verschiedener Actionsszenen. Es war auch grundsätzlich unser Gedanke, daß das Ganze wie ein Film mit ein bißchen Soundtrack rüberkommen soll. Aus diesem Grund hört man ab Laras Auftritt die Musik auch so gut wie nicht mehr. Der Effekt, den wir erzielen wollten, war, daß die Leute das Video drei-, viermal sehen und sich dann fragen: „Wie ist denn eigentlich das Lied?“

XL: Der Stil des Videos erinnert an Filme von John Woo, das ist doch sicher kein Zufall, oder etwa doch?

FU: Natürlich nicht, wir sind alle totale Fans von John Woo. Die La-



Farin half bei der Kampf-Choreographie. Der Dreifachschlag von Lara war zum Beispiel seine Idee

gerhalle, die Anzüge und die Art der Action (gib mir irgendeinen Anlaß und dann wird nur noch geballert) sind eindeutig typische Elemente, wie sie in den Filmen von John Woo vorkommen. Dennoch befinden sich auch eine Menge Szenen und Zitate aus anderen Filmen in dem Clip. Unter anderem *Taxi Driver*, *Blues Brothers* und *Terminator*. Außerdem wollte ich unbedingt eine Nun-

chaku-Szene à la Bruce Lee. Auch Tarantinos Filme haben die Entstehung dieses Videos beeinflusst.

XL: Indizierungen sind ein heißes Thema im Videospielbereich. Auch Ihr habt mit der BPS bereits Erfahrungen, da einige Eurer Songs auf dem Index landeten. Was ist daran den immer wieder aufkommen den Vorwürfen, Ihr hättet die betreffenden Lieder absichtlich so geschrieben, damit sie indiziert werden und Ihr von den Schlagzeilen und dem Rummel profitieren könnt?

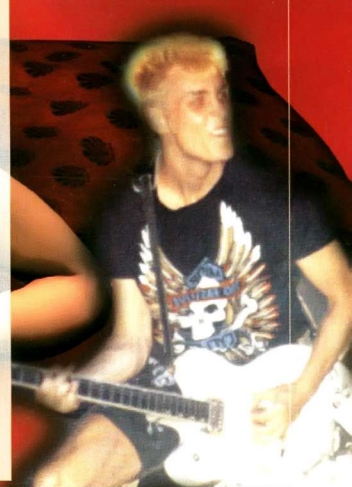
BB: Das ist alles vollkommener Blödsinn. Wir wollten damals natürlich provozieren, so wie wir es auch heute noch wollen und schon immer getan haben. Im Laufe der Zeit erspielten sich Die Ärzte zum Beispiel einen schlechten Namen in Teilen der Punkszene, weil wir auch auf Hardcore-Konzerten in besetzten Häusern Pop-Schnulzen in voller Länge darboten. Aber zurück zum Thema, wir waren selbst sehr überrascht, als wir plötzlich indiziert wurden. Uns war nicht bewußt, daß dies überhaupt passieren könnte. Mit Indizierung brachten wir zu dem Zeitpunkt lediglich Horrorfilme in Verbindung. Nebenbei bemerkt haben sich die indizierten Platten deutlich schlechter verkauft als die übrigen, da sie



Sämtliche Stunts wurden von den Ärzten selbst ausgeführt

nirgendwo öffentlich ausliegen und beworben werden dürfen.

XL: Vielen Dank für das interessante Gespräch und alles Gute für die Zukunft.



Schlaflos in Darmstadt

Morgens halb sechs in Hamburg. Ein unausgeschlafener XL-Redakteur steht auf dem Bahnsteig und wartet auf den Zug nach Darmstadt. Auf dem Terminplan steht die *Viper*-Präsentation bei X-ample. Aber für knallharte Baller-Action ist es schließlich nie zu früh ...



In *Viper* bewegt sich der Spieler in einer technisch nahezu perfekten Umgebung. Grafikeffekte sorgen für ausreichend packende Action, und auch in der Handhabung der Gefährte gibt es bisher nichts auszusetzen



GVON D. MARKWART
ut getarnt liegt das Hauptquartier von X-ample im Zentrum Darmstadts in einem unscheinbaren Wohnhaus. Um halb elf morgens wird die norddeutsche Vertretung der Videospielepresse mit den Worten empfangen: „Äh, setz Dich erst mal. Willst'n Kaffee?“, was soviel heißen sollte wie: Sorry,



wir sind ein bißchen spät dran. 30 Minuten später treffen dann die drei Grafiker und der Programmierer ein. Nachdem nun das komplette X-ample-Team anwesend ist, werden vorerst die Fakten erläutert. Die Grafik-Engine, mit der *Viper* kreiert wird, ist eine der mo-

dernsten auf dem Markt und kann – man höre und staune – bis zu 10.000 Polygone gleichzeitig darstellen. Bei einer Framerate von 30 Bildern pro Sekunde macht das phänomenale 300.000 Polygone pro Sekunde, die mit zahlreichen aufwendigen Animationen und Effekten gleichzeitig ausgestattet werden können.

Das Gameplay wirkt wie ein modernes *Thunderblade*, das manchem Videospieleveranener noch gut als Ballerspiel allererster Güte in Erinnerung sein dürfte. *Viper* bietet zehn Level, die mit sieben verschiedenen Grafiksets erstellt wurden. Mal wird der wendige Hubschrauber durch enge Gebirgsschluchten gesteuert, dann

wieder erstreckt sich der actionreiche Flug über Wasserlandschaften, oder aber es müssen riesige Wolkenkratzer



wir fliegen werden. In jedem Abschnitt trifft der Spieler auf verschiedene Gegner, die allesamt so wirken, als wären sie bekannten Sci-Fi-Movies entsprungen. Passend dazu gibt es Hindernisse, die etwa aus rotierenden Laserstrahlen bestehen und Endbosse, in denen glühend heiße Lava wabert.

Für jeden Level steht dem Spieler eine spezielle Waffe zur Verfügung, die jeweils um eine Ausbaustufe (Primary Weapon), eine zweite Waffe (Secondary Weapon) und eine



Während ein überaus sehenswertes Effektfirewerk abgebrannt wird, ist das Scrolling bei 30 Bildern pro Sekunde immer noch absolut flüssig



Langweilig wird es dem Spieler bei *Viper* bestimmt nicht, denn alle zehn Level sind sehr unterschiedlich und vor allem detailliert gestaltet.

Smartbomb erweitert werden kann. Pro Spielabschnitt kommt der PSX-User mindestens einmal an eine Wegkreuzung und muß sich entscheiden, ob er nach links oder rechts fliegen will. Dadurch ist der Anreiz gegeben, die Stages



Viper setzt mehr als gutes Reaktionsvermögen voraus

nochmals durchzuspielen, um neue Wege zu erschließen und die vielen Secrets ausfindig zu machen. Die futuristischen Szenarien werden mit einem ungewöhnlichen, aber dennoch dezenten Mix aus Klassik und Techno untermalt.



Angespornt durch all die theoretischen Fakten brannten die Anwesenden natürlich darauf, selbst Hand ans Pad zu legen. Beim Anspielen zeigte sich schnell, daß der Hubschrauber problemlos zu steuern ist und der Spieler sich sofort im Geschehen wohl fühlt. Die Level sind gut durchdacht, und vor jeder Kreuzung stellt sich die schwierige Frage, wel-



cher Weg wohl der bessere ist.

Insgesamt sieht *Viper* schon nach einer nahezu fertigen Version aus. Einzige Kollisionsabfrage ließ noch zu wünschen übrig, doch auch diese wird nach Aussagen des Programmierteams bis zum endgültigen Release Ende Juni noch perfektioniert. Action-Fans dürfen sich also auf ein technisch brillantes PlayStation-Spektakel gefaßt machen. ■



Was die Schwierigkeit angeht, ist das Game eine echt harte Nuß.

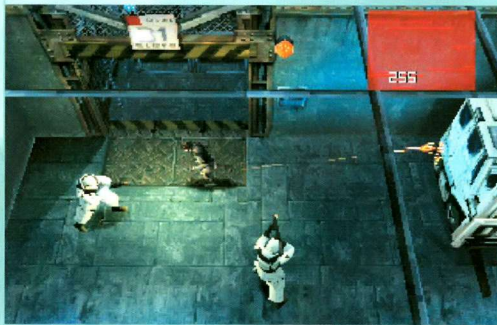
X-ampel intern

Unter dem Label Neon wurde vor ein paar Jahren die Idee ins Leben gerufen, ein Spiel zu machen, in dem jeder Level mit einem anderen Fluggerät bestritten wird (XL berichtete bereits 1996). So sollte z. B. der erste Abschnitt daraus bestehen, mit einem Gleiter durch die Kanalisation zu düsen. Im zweiten sollte dann auf einen Hubschrauber umgestiegen und durch Schluchten und Städte geflogen werden. Doch die Umsetzung dieser Vielfalt gestaltete sich dermaßen schwierig, daß man sich entschloß, aus jedem Level ein ganz eigenes Spiel zu machen. Das erste Ergebnis wurde Ende 1996 unter dem Titel *Tunnel B1* auf den Markt gebracht. Nachdem sich Neon aufgesplittet hat, gründete ein Teil des Teams das neue Label X-ample Architectures, das nun mit *Viper* an den Vorgänger anknüpfen will.



METAL

Gewalt ist keine Lösung – zumindest nicht die einzige oder beste. Als Hideo Kojima diese Idee im Juli 1987 in dem MSX-2-Spiel *Metal Gear* auf den Bildschirm brachte, entstand zusammen mit der aufwendig ausgearbeiteten Storyline ein absolut ungewöhnliches Konzept – vor allem für ein Actionspiel. Die PlayStation-Fortsetzung verspricht nun, eine noch größere Revolution zu werden.



Ein Jahrzehnt später ist die Story zwar zum wesentlichen Bestandteil des Action-Genres geworden, doch Köpfchen ist immer noch selten gefragt – siehe auch *Resident Evil* und *Tomb Raider*. Anders bei *Metal Gear Solid*. In diesem Spiel stellt man sich nicht in die Gegend und ballert, was das Zeug hält. Tarnung, List und Taktik lauten die Gebote der Stunde, denn die Wachen patrouillieren in den Gängen mit offenen Augen und Ohren. Wenn sie den Spieler entdecken, rufen sie nach Verstärkung und nehmen konsequent die Verfolgung auf, falls er sein Heil in der Flucht sucht. Diese

METAL GEAR SOLID



Idee ist N64-Besitzern zwar durch Rares *GoldenEye 007* geläufig, doch bei dem mittlerweile indizierten Shooter kam man auch ganz gut über die Runden, wenn man einfach nur schneller schoß als der Gegner. *Metal Gear Solid* hingegen trägt nicht umsonst die Überschrift „Tactical Espionage Action“.

Papier ist bekanntlich geduldig, und Versprechungen von Spieleentwicklern sind oftmals ein Beweis für Einsteins These, daß alles relativ ist. Nur allzu häufig entpuppt sich der Hype im Vorfeld als herbe Enttäuschung in der heimischen Konsole. Die Tatsache, daß *Metal Gear Solid* seit einem Jahr lediglich auf Videotape präsentiert wird, macht also mißtrauisch. Zur Premiere auf der E3 '97 vermuteten nicht wenige, daß angesichts der technischen Brillanz hier keine PlayStation am Werke sei, sondern ein High-End-Entwicklungssystem. Anlässlich der Tokyo Game Show konnte die Öffentlichkeit nun eine spielbare Version antesten. Die Reaktion war eindeutig: *Metal Gear Solid* wird DAS PlayStation-Spiel 1998.

Die Intro-Sequenz wurde bewußt mit der Game-Engine gestaltet, um den Stilbruch zwischen gerendeter Optik und polygonaler Grafik zu vermeiden. Untermalt wird die stimmungsvolle Einleitung von filmreifer Musik und einem Off-Sprecher. Der cineastische Anspruch wird unterstützt durch die einge-

blendeten Credits – dies ist übrigens sehr ungewöhnlich für ein Spiel aus japanischer Produktion, bei dem die Entwickler traditionell im Hintergrund bleiben und lediglich im Abspann namentlich genannt werden.

Im Vergleich mit früheren Versionen des Spiels (vgl. u. a. XL 4/98) wurde die Grafik nochmals aufpoliert. Die lange Entwicklungszeit geht also keineswegs zu Lasten der Präsentation. Eine der beeindruckendsten Szenen zeigt einen tauchenden Solid Snake, der die Aktionen seiner Widersacher jenseits der Wasseroberfläche betrachtet. Die verschwommene Optik und die verzerrte Darstellung der Objekte wirkt dabei absolut realistisch. Doch die Einbindung realistischer Effekte wird keineswegs auf Kosten von Grafikfehlern bewerkstelligt – Polygonfehler wie Pop-Ups oder Blitzer sind eine erfreuliche Seltenheit. Neben den offensichtlichen Effekten überrascht auch der weitere Detailreichtum: Ratten huschen durch die finsternen Gänge, in Wasserpfützen spiegelt sich die Umgebung, die arktischen Temperaturen im Freien erzeugen Atemfahnen. „Wir haben anfangs die nötige Rechenleistung für unsere 3D-Umgebung unterschätzt und hatten einige Probleme damit, daß man alle Locations aus allen erdenklichen Winkeln betrachten kann“, erläutert Kojima-San. „Doch das Endergebnis entspricht genau meiner ursprünglichen Vision. Dabei war es von Vorteil, daß *Metal Gear Solid* das erste Projekt



Ein beherzter Sprung ins kühle Naß bringt die Rettung vor einer Wache. Die realistische Darstellung des Wassers ist überaus beeindruckend

Konamis Präsentation von *Metal Gear Solid* auf der Tokyo Game Show erwies sich als Publikums-magnet und die spielbare Demo lockte neben Nancos *Tekken 3* die meisten Spieler an

Projektleiter Hideo Kojima und Hauptprogrammierer Y. Shinkawa gehen keine Kompromisse ein. Der Release des Spiels verzögerte sich bisher um ein Jahr – nicht die einzige Parallele zu Shigeru Miyamotos *Zelda 64*





Charaktere:

Kojimas ursprünglicher Berufswunsch, Regisseur zu werden, hinterläßt auch bei *Metal Gear Solid*, seinem fünften Spiel für Konami, seine Spuren. „Wir legten von Anfang an großen Wert auf die Entwicklung interessanter Charaktere“, behauptet Kojima-San. „Die Protagonisten des Spiels sind keine eindimensionalen Figuren, sondern ‚richtige‘ Charaktere mit eigenen Motivationen und Hintergrundgeschichten. Es wird Momente des Dramas, der Freundschaft, des Betrugs usw. geben.“ Zirka 20 Charaktere wurden im Vorfeld designt, spielbar ist jedoch lediglich Solid Snake.



大塚明夫



田中秀幸

寺瀬今日子



田中秀幸

寺瀬今日子



堀内 真
戸谷 公次
曾我部 和雄



佐藤 正
堀 幸子
中村 尚子



銀河 万丈



Auf dem Radar oben rechts ist gut der Blickwinkel der Wachposten zu erkennen. Sie können durch das Werfen von Steinchen abgelenkt werden. Allerdings birgt dies auch ein gewisses Risiko



der Programmierer meines Teams ist. Auch ich war relativ unerfahren, was die Darstellung mit Polygonen angeht. So konnten wir unvorbereitet an die Sache herangehen, ohne von vornherein zu sagen, dieses und jenes sei nicht möglich. Es steckt noch eine Menge in der PlayStation, doch meinen Programmierern zufolge nutzen wir die Hardware zu 120 % aus (lacht). Ich denke jedoch, daß wir mit der Zeit sogar noch mehr herausholen könnten.“

Nicht alle Effekte und Details sind „nur“ kosmetischer Natur. Die Spielfigur hinterläßt außerhalb der Lagerhallen Fußspuren im Schnee, die einige Wachen dazu nutzen, die Verfolgung aufzunehmen. Andere Wachen hingegen sind weniger aufmerksam und legen sogar ein Nickerchen ein – was der Spieler mit Hilfe eines Fernglases erkennen und ausnützen kann, um den Gegner beispielsweise in einen finsternen Gang zu zerren und ihn auszuschalten, ohne großes Aufsehen zu erregen. Das soll jedoch keinesfalls bedeuten, daß sich Solid Snake nicht seiner Haut erwehren kann, wenn es darauf ankommt. Als ehemaliger Eliteagent einer Anti-Terror-Einheit hat er

neben Schlägen und Tritten auch radikalere Methoden im Repertoire – von einem ausbaufähigen Waffenarsenal ganz zu schweigen. Abgesehen vom Standardrevolver gibt es eine Reihe von (halb-)automatischen Waffen, Granaten, diversen Minen mit Zeit-, Fern- oder Bewegungszündern bis hin zu manuell ferngelenkten Raketen. Natürlich muß man auch auf eine Sniper-Rifle (inklusive Zoomfunktion) keineswegs verzichten.

Als nützliches Utensil erweist sich auch ein Nachtsichtgerät, das zum Verhängnis für einige Gegner werden kann. Per Funkgerät kann Snake außerdem mit anderen Charakteren kommunizieren und sich so hilfreiche Tips für den Umgang mit Waffen oder zur Vorgehensweise in prekären Situationen einholen. Herumstehende Kisten können verschoben werden und bieten Deckung vor den Blicken der Wachposten, ebenso wie Pappkartons, unter denen Snake sich nicht nur verstecken, sondern sich sogar bewegen kann. Doch Vorsicht ist geboten: Ein herumlaufender Karton erregt auf jeden Fall Aufsehen. Die überraschte Reaktion einer Wache, an der sich eine Kiste vorbe-



Verschiedene Perspektiven garantieren in jeder Situation die beste Übersicht. Die Stinger-Missiles können sogar aus Sicht der Rakete (Missile-Cam) ferngelenkt werden (rechts)





Foxhound:

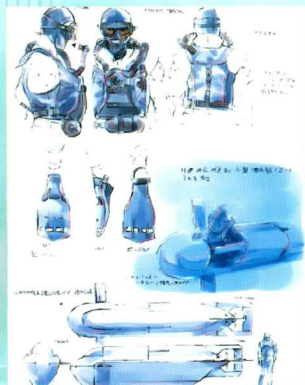
High-Tech-Spezialeinheit, gegründet Ende des 20sten Jahrhunderts, die bei Rebellionen, terroristischen Aktivitäten und bürgerkriegsähnlichen Zuständen zum Einsatz kommt. Die Agenten arbeiten im Untergrund, wenn eine militärische Intervention aus politischen Gründen keine Option ist. Im 21sten Jahrhundert wurden die Agenten gentechnisch manipuliert und dadurch mit besonderen Fähigkeiten versehen.

Als ein Teil der Gruppe die Seiten wechselt und in Alaska ein Lagerhaus für Nuklearraketen in seine Gewalt bringt, steht die Menschheit vor der größten Krise der Geschichte. Nur ein Mann scheint fähig zu sein, die Anlage innerhalb von 24 Stunden zu infiltrieren und die Bedrohung abzuwenden. Sein Codename: Solid Snake.



schleichen will, ist zwar recht amüsant, aber letztendlich doch fatal für den Spieler.

Bereitete die Wahl der bestmöglichen Perspektive Konamis Entwicklern ursprünglich noch Kopfzerbrechen, wurde dieses Problem inzwischen gelöst. Neben der Möglichkeit, das Geschehen aus der Sicht imaginärer Überwachungskameras – ähnlich wie bei *Resident Evil* – zu betrachten, kann man auf eine nähere, fast isometrische Ansicht umschalten sowie einen 360°-Rundblick aus Snakes Position schweifen lassen. Bei letzterer Variante kann man wie bei *Super Mario 64* oder *Tomb Raider* allerdings nicht agieren. Sobald Snake jedoch unter ein Objekt oder durch Lüftungsschächte kriecht, wird automatisch auf eine First-Person-Perspektive umgeschaltet. Die Entwickler bezeichnen dies mit dem Begriff „intrusion mode“ (intrusion = Eindringen).



Alle Objekte des Spiels wurden im Vorfeld aufwendig auf Papier designt

Angesichts der Vielzahl von Bewegungsmöglichkeiten, die allesamt überaus lebensecht wirken, erscheint es zuerst verwunderlich, daß sie ohne Motion-Capture-Verfahren in Szene gesetzt wurden. „Ursprünglich war es anders geplant. Wir haben Konamis internes Studio benutzt, um Umengungen von Daten zu sammeln. Allerdings enthielt das Ergebnis zu viele Charakterzüge des Motion-Capture-Darstellers. Dies hielten wir jedoch für unpassend, da Solid Snake ein fiktiver Charakter ist. Also haben wir die Idee verworfen und einige erfahrene Anime-Künstler mit der Inszenierung beauftragt.“

Die Fülle an Optionen und Möglichkeiten des Gameplays birgt natürlich eine große Gefahr in sich: Das Handling wird zu kompliziert, der Spieler ist von der Steuerung überfordert und verliert letztendlich die Lust, wobei die hehren Vorsätze der Entwickler auf der Strecke bleiben würden. Dieser Aspekt wurde aber keineswegs außer acht gelassen. „Es gibt keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad in *Metal Gear Solid*. Während des Practice-Levels wird jedoch die Performance des Spielers analysiert und das Spiel paßt sich im gewissen Rahmen an die Ergebnisse an. Einige Wachen werden zum Beispiel offensichtlicher postiert, was schwächeren Spielern zugute kommt.“

Die Produktion dieses ambitionierten Projekts ist mittlerweile weitestgehend abgeschlossen. Der Japan-Release ist fest für den 3. September geplant, die verbleibende Zeit wird zur Optimierung des Gameplays genutzt. Urlaub steht für Kojima und sein Team danach allerdings nicht auf dem Programm, denn schließlich wollen die Umsetzungen für den Westen noch vorgenommen werden. Keine leichte Aufgabe, denn neben den Bildschirmtexten müssen auch acht Stunden synchronisierte Sprache eingebunden werden. Konami Deutschland geht dennoch davon aus, daß die Zeit für eine Veröffentlichung hierzulande noch in diesem Jahr ausreicht. Die anderen Hersteller sollen sich demnach schon jetzt Gedanken über das kommende Weihnachtsgeschäft machen, denn dann wird *Metal Gear Solid* der Konkurrenz Auge in Auge gegenüberstehen – und neXt Level hat keinen Zweifel, wer dann das Rennen machen wird. ■

Die vierminütige Intro hat echte Hollywood-Qualitäten. Beim Design der Sequenz wurde bewußt auf Rendingrafik verzichtet, denn die Grafik-Engine des Spiels ermöglicht ein nicht minder spektakuläres Ergebnis



Vampire Savior – The Lord of Vampire

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



Wenn es noch einen Software-Hersteller gibt, der dem Saturn treu geblieben ist, dann ist es Capcom. Nach *X-Men vs. Street Fighter* kommt mit *Vampire Savior* nun ein weiterer, herausragender Prügler der 2D-Beat-'em-Up-Experten auf den Markt. Der mittlerweile dritte Teil der *Vampire/Darkstalkers*-

Reihe besticht mit beachtlichen 19 Kämpfern, wunderschön gezeichneten und bewegten Hintergründen und so außergewöhnlichen Special-Moves, wie sie bisher noch kein Spiel bot. Neben den aus dem zweiten Teil (*Vampire Hunter*, getestet in XL 5/96) bekannten Recken sind vier neue Charaktere hinzuge-



Vier neue Charaktere gesellen sich zu den bekannten Recken

kommen, darunter eine weibliche Kreuzung aus Biene und Mensch und sogar Rotkäppchen. Nach außen hin ist es die Unschuld in Person und läßt seine Attacken teilweise so aussehen, als wären sie reines Versehen – eine wahre Augenweide. Capcom hat den bekannten Gesichtern natürlich neue Moves spendiert, damit sie nicht hinter den frischen Helden zurückstecken müssen.

Vampire Savior läuft (leider nur) mit der 4-MB-Cartridge, die schon



bei *X-Men vs. Street Fighter* flüssige Animationen und teilweise fulminante Hintergründe ermöglichte. So kann sich der Titel nicht nur spielerisch, sondern auch optisch mehr als sehen lassen.

In Japan ist das düster-witzige Beat 'em Up bereits erhältlich, wie es mit einer PAL-Version aussieht, ist noch ungewiß. ■

Tenchu

System: PSX Hersteller: Activision Entwickler: Sony Music Ent. Erhältlich: ab September



War *GoldenEye 007* eine Agentensimulation, so könnte man das Third-Person-Action-Adventure *Tenchu* am besten als Ninja-Simulation bezeichnen. In der Rolle eines wahlweise männlichen oder weiblichen, mit scharfen Klängen bewaffneten Charakters zieht der Spieler durch verschiedene 3D-Kulissen des historischen Japans. Allerdings liegt das Haupt-

augenmerk nicht darauf, ins Blaue hinein möglichst viele Gegner nie-

derzumetzeln, sondern darauf, sich geschickt an sie heranzuschleichen und sie aus dem Hinterhalt zu eliminieren. Dazu können sich die Helden beispielsweise mittels einer Art Enterhaken auf Dächer hinaufziehen und sich hinter dem Rücken des Feindes hinunterlassen, um ihn zu überraschen. Natürlich stehen auch Wurfsterne, Rauchgranaten und andere hilfreiche Mittel zur Verfügung. Um das Geschehen realistischer zu gestalten, wurde nicht mit roter Farbe gespart.

In Japan ist *Tenchu* bereits erhältlich und sieht sehr interessant aus. Besitzer einer PAL-Konsole müssen sich noch bis Herbst gedulden. ■



O. D. T.

System: PSX Hersteller: Psygnosis Entwickler: Psygnosis Erhältlich: 4. Quartal



Amerikaner sind von Grund auf faul, deshalb kürzen sie alle möglichen Wörter in geschriebener Form ab. Jüngstes Beispiel ist der Titel von Psygnosis' 3D-Action-Adventure *O. D. T.*, der für das Wort oddity (Absonderlichkeit, Eigenartigkeit) steht und wohl vorwiegend auf die Storyline bezogen ist.

Der Spieler steuert einen von vier Charakteren, die unterschiedliche Eigenschaften wie Special-Moves oder magische Kräfte besitzen, durch einen Turm. Dieser umfaßt acht Stockwerke, die wiederum in verschiedene Sektoren unterteilt sind. Auftauchender Monster wird sich entweder mit Hand und Fuß,



mit Waffen oder durch den Einsatz von Magie entledigt, wobei die künstliche Intelligenz der Gegner sehr ausgeklügelt ausgelegt sein wird. Gezeigt wird das Spielgeschehen aus der Third-Person-Perspektive. Im vierten Quartal '98 wird der vielversprechende Titel hierzulande erhältlich sein. ■



Speziell die dichte Atmosphäre weiß in *O.D.T.* zu überzeugen

Command & Conquer: Gegenangriff

System: PSX Hersteller: Virgin Int. Entwickler: Westwood Studios Erhältlich: ab September

Alle Echtzeit-Strategiefreunde werden mit Freude vernahmen, daß über Virgin ein weiterer Teil des Strategie-Epos *Command & Conquer* mit dem Untertitel *Gegenangriff* erscheinen wird. Als Vorlage dienten die beiden Mission-Disks *Gegenangriff* und *Vergeltungsschlag* für den PC. Unterschiede zu den er-

sten beiden Teilen liegen, neben weit mehr als 30 komplett neu gestalteten Missionen, in der Ausstattung: Zu den zwölf hinzugekommenen Kampfseinheiten gehört zum Beispiel ein sogenannter Chrono-Panzer, der sich zu beliebigen Stellen beamten läßt und so für Überraschungsangriffe bestens geeignet

ist. Raketen-U-Boote haben eine ähnlich überrumpelnde Wirkung, da sie urplötzlich aus dem Nichts auftauchen und feuern können.

Auch die Mehrspieler-Optionen wurden gegenüber den Vorgängern erweitert. Entweder gegen einen menschlichen Mitspieler oder aber gegen bis zu drei computergesteu-

erte Gegner dürfen die Land-, Luft- und Wasserschlachten diesmal ausgetragen werden. Außerdem sind noch einige geheime Missionen versteckt, die für noch länger anhaltenden Spielspaß sorgen dürften. Im September können dann alle Strategen den Titel käuflich erwerben. ■



Echtzeit-Strategiefanatiker werden ihre helle Freude haben



Shadow Gunner
System: PSX **Hersteller:** Ubi Soft **Entwickler:** Vertex Multimedia **Erhältlich:** ab Juli

Trau' keinem über dreißig, sagten früher junge Menschen zueinander. Heutzutage ist eher ein gesundes Mißtrauen gegen das Wort Multimedia angebracht. Wer es benutzt, hat oft keine Ahnung, wovon er eigentlich redet, und wer es sogar im Namen führt, will meist nur Zeitgeist und

technische Führerschaft heucheln. Schlechte Voraussetzungen für Vertex Multimedia und deren neuestes Produkt.

Ohne Lizenzgebühren an FASA zu bezahlen, darf man bei *Shadow Gunner*

einen Battlemech beziehungsweise Kampfroboter besteigen und damit Gegner und Gebäude zerschießen.

Bislang kann weder die recht magere Grafik noch die hakelige und ungenaue Steuerung be-

geistern. Außerdem läßt die Grafik-Engine vieles im unklaren beziehungsweise Nebel.

Die Ziele der einzelnen Level könnte man unter dem Motto „Zerstöre alles!“ zusammenfassen. Da die feindlichen Roboter bislang höchstens über 8-Bit-Intelligenz verfügen, bereitet dies zwar kein Problem, aber leider auch keine Kurzweil oder gar Freude.

Mit viel Programmierfleiß kann man *Shadow Gunner* sicherlich noch zu einem ordentlichen Actionspiel weiterentwickeln, ob das allerdings wirklich nötig ist, muß wohl Ubi Soft entscheiden. ■


Blasto
System: PSX **Hersteller:** Sony **Entwickler:** SCEA **Erhältlich:** 3. Quartal

Captain Blasto ist der Held, dem das 3D-Action-Jump-&-Run *Blasto* seinen Namen verdankt. Klischeehafter hätte Sony einen Comic-Superhero nicht entwerfen können – riesiger Brustkorb, schlanke Taille, Strampelanzug mit roter Jacke und immer ein extra-breites Grinsen auf den Lippen. Die Laserwaffe darf natürlich auch

nicht fehlen, mit der er sich der ebenfalls feuernden und in den verschiedensten Formen auftauchenden Aliens erwehrt. Eingespernte, wohlproportionierte Schönheiten warten darauf, von ihrem Retter befreit zu werden. In den bis jetzt noch ziemlich leer anmutenden Leveln trifft der Spieler auf altbewährte Jump&Run-Elemente wie

bewegliche Plattformen, auf und abschwebende Pressen oder brüchige

Stellen, die unter dem Gewicht des Helden zusammenbrechen. Im derzeitigen Entwicklungsstadium kann *Blasto* wohl niemanden vom Hocker reißen, wenn man von der farbenfrohen und klaren Grafik einmal absieht. Aber bis zur Veröffentlichung (voraussichtlich im 3. Quartal '98) wird ja noch einige Zeit ins Land gehen. ■



WWF Warzone

System: PSX Hersteller: Acclaim Entwickler: Sculptured Software Erhältlich: ab Juli



Zwischen den Wrestling-Ligen WWF und WCW ist ein wahrer Konkurrenzkampf ausgebrochen. Jeder will die Sportler der anderen Liga in seiner eigenen wissen, deshalb wechseln die Gesichter schneller, als man sich an sie gewöhnen kann. So ist es vielleicht auch zu erklären, warum in Acclains jüngstem WWF-Spiel

noch Athleten wie Bret Hart oder der British Bulldog anzutreffen sind, obwohl diese schon vor Monaten in die WCW übergetreten sind. Alle anderen Wrestler, die die (noch unfertige) Version von *WWF Warzone* enthält, sind jedoch bisher ihrer Liga treu geblieben.

Zum jetzigen Zeitpunkt läßt sich noch nicht viel über die Spielbar-



keit sagen, da die Steuerung nur in Ansätzen fertiggestellt war. Fest steht jedoch, daß neben normalen Einzelkämpfen und Turnieren auch Tag-Team-, Käfig- und Leiter-Matches bestritten werden können.

Optisch macht *WWF Warzone* bereits einen vielversprechenden Eindruck. Die Wrestler sind gut zu identifizieren, detailliert texturiert und flüssig animiert. Im Juli soll der Titel in den Handel kommen, die Nintendo64-Version wird im September folgen. ■



WWF Warzone sieht bereits in der unfertigen Version gut aus

WCW Nitro

System: PSX Hersteller: Konami Entwickler: T•HQ Erhältlich: ab Juni

Die Firma T•HQ scheint aus ihren Fehlern lernen zu können. War ihre PSX-Wrestling-Katastrophe *WCW vs. the World* noch jenseits aller Güte, macht der Nachfolger namens *WCW Nitro* schon eine weitaus weniger schlechte Figur. Zum einen fällt die Grafik angenehmer ins Auge, da die

Kämpfer realistisch animiert und texturiert sind und ihren Originalen verblüffend ähnlich sehen. Zum anderen wurde die Steuerung vollständig überarbeitet und neu gestaltet, was zur Folge hat, daß alle Würfe und Griffe mit Tastenkombinationen ausgeführt werden. Somit bedarf es einiger Gewöhnung, bis

der richtige Move zur richtigen Zeit angesetzt werden kann.

Gegenüber dem miserablen Vorgänger hat *WCW Nitro* zwar statt stolzer 60 nur noch 16 Wrestler zu bieten, doch dafür sind sie komplett ihren Vorbildern aus Fleisch und Blut nachempfunden und nicht größtenteils frei erfunden oder na-

hezu identisch miteinander, wie es bei *WCW vs. the World* der Fall war.

Alles in allem steckt in *WCW Nitro* deutlich mehr Mühe als im Vorgänger, doch einen Platz in der Elite der PSX-Wrestling-Spiele hat es nicht verdient. Wer die deutsche Version dennoch unbedingt braucht, muß bis Juni warten. ■



Alle Wrestler sehen ihren lebendigen Vorbildern sehr ähnlich



WCW Nitro hat ausschließlich Originalsportler zu bieten

adidas Power Soccer '98

System: PSX Hersteller: Psynopsis Entwickler: Shen Erhältlich: ab Juni



Mit demnächst drei Updates ist die Power Soccer-Serie von Psynopsis mittlerweile eine der langbesten Fußballserien für die PlayStation. Während sich die ersten drei Teile technisch nur wenig unterscheiden, verspricht Shen für die 98er Version grundlegende Verbesserungen im Gameplay. Dafür wird die Steuerung komplett überarbeitet und an den Animationen

gefeilt, so daß die Kontrolle über die Kicker direkter ausfällt. Auch die Features und Optionen werden erweitert. Sage und schreibe



10.000 Originalspieler mit realistischen Leistungsattributen laufen auf. Sie verteilen sich auf 250 Vereins- und 120 Nationalmannschaften. Äußerst üppig präsentiert sich auch das geplante Angebot an Spielmodi: Champions League, UEFA Cup, Pokal der Pokalsieger, Copa America, Copa Libertadores, African Champions League und African Cup of Nations stehen neben dem obligatorischen WM-Modus zur Auswahl. Neu sind auch die nationalen Ligen aus Belgien, Brasilien, den Niederlanden, Portugal, Schottland und der Schweiz. Der Live-Kommentar stammt übrigens wiederum von Marcel Reif.

Sollte es Shen bis zur Fertigstellung des Titels gelingen, die groben spielerischen Mängel des Vorgängers auszumerken, könnte aPS '98 eine interessante Alternative zum demnächst erscheinenden Frankreich 98 - Die Weltmeisterschaft von EA sein. ■



In puncto Umfang läßt aPS '98 die Konkurrenz im Regen stehen

The Grandstream Saga

System: PSX Hersteller: Sony/T•HQ
Entwickler: Shade Erhältlich: 3. Quartal



dies allerdings weniger gewöhnlich. Trifft er auf einen Gegner, schaltet die Perspektive zwar wie üblich in die Kampfansicht, aber die Kämpfe laufen aktiv ab. Dabei steht dem Spieler je eine Taste für Schwertschläge, für Magie und zum Blocken zur Verfügung - eine interessante Symbiose

Von Sony/T•HQ kommt im 3. Quartal ein Rollenspiel der etwas anderen Art heraus. In The Grandstream Saga steuert der Spieler einen Helden durch eine komplett in Echtzeit-3D dargestellte Welt und löst in gewohnter Manier Rätsel oder bekämpft Monster -

aus Action-Adventure à la Zelda oder Secret of Mana und Rollenspiel. Wie es um die Storyline steht, wird sich noch zeigen, die frühe Version, die der Redaktion zur Verfügung stand, enthielt noch keine. ■



Was wäre ein Adventure ohne die obligatorischen Magien?

Small Soldiers

System: PlayStation Entwickler: Dream Works Int. Hersteller: Electronic Arts Erhältlich: 3. Quartal

Obwohl der Titel Small Soldiers (kleine Soldaten) eher auf eine Spielzeugsoldaten-Simulation schließen lassen könnte, verbirgt sich dahinter ein Third Person Shooter mit Jump&Run-Einlagen im Stil von Tomb Raider. Allerdings ist der Held des Spiels nicht so agil wie Lara Croft, hat dafür aber einige Helferlein in Form von Monstern im Gepäck, die er bei Bedarf herbeiruft. Auch sind seine Schußwaffen eher futuri-



An der bislang zähen Steuerung wird mit Sicherheit noch gefeilt

stischer Gestalt. Innerhalb des dritten Quartals wird die Welt erfahren, wie das Endprodukt ausfällt - gute Ansätze sind in jedem Fall vorhanden. ■



Motorhead

System: PSX Hersteller: Gremlin Interactive
Entwickler: Digital Illusions Erhältlich: Ende Mai



Acht Strecken und zehn Wagen hat *Motorhead*, unter der Haube'. Beim Anspieltest fiel



Optisch macht *Motorhead* schon einiges her – spielerisch auch

sofort auf, daß man viel Wert auf extravagante Optionen, übersichtliche Menüs und technische Reife im Spiel legte. So lassen sich z. B. wahlweise drei gegnerische Fahrzeuge bei einer Frequenz von 50 Bildern pro Sekunde oder sieben Konkurrenten bei gerade noch 25 fps einstellen. Großartige Unterschiede ließen sich nicht ausmachen. Das Fahr-Feeling war angenehm, die Strecken zwar düster, aber interessant und vor allem die Geschwindigkeit hoch. *Motorhead* verspricht viel Spaß, muß jedoch noch den XL-Boxenstopp erfolgreich hinter sich bringen. ■

Pet in TV

System: PlayStation Hersteller: Sony
Entwickler: Muu Muu Co. Erhältlich: ab Juli



Ein Spiel der etwas anderen Art entwickelt momentan die Muu Muu Company, Limited. Der putzige Roboter, den man zu Beginn aus verschiedenen auswählt, verfügt je nach Variante über einen mehr oder minder ausge-

prägten Willen, der ihn dazu treibt, seine Umwelt zu erkunden. Der Spieler kann nur indirekt ins Geschehen eingreifen, wenn zum Beispiel der virtuelle Roboter nicht mehr weiter weiß. Ob *Pet in TV* auch längerfristig begeistern kann und die verwirrende Steuerung noch verbessert wird, zeigt sich demnächst. Ein interessanter Ansatz ist auf jeden Fall zu erkennen. Vielleicht wird dies der große Renner der zweiten Jahreshälfte, vielleicht hört man aber auch nie wieder etwas von *Pet in TV*. ■

Poy Poy

System: PlayStation Hersteller: Konami
Entwickler: KCET Erhältlich: im Handel

Als Partyspaß à la *Bombberman* preist Konami *Poy Poy* an. In acht verschiedenen dreidimensionalen Arenen können sich bis zu vier Spieler Deathmatches liefern. Um den anderen Spielfiguren Lebensenergie zu nehmen, können sie sich gegenseitig umherwerfen oder mit herumliegenden Baumstämmen, Gesteinsbrocken oder ähnli-

chem bombardiert werden. Sogenannte „Handschuhe“ ermöglichen bis zu 70 Spezialangriffe, d. h., die Gegenstände verwandeln sich durch die Extras beispielsweise in zielsuchende Geschosse oder wachsen sich gar zu einem handfesten Wirbelsturm aus. Insgesamt bietet *Poy Poy* zwar eine ausgefallene Spielidee, ist aber von dem versprochenen *Bombberman*-Spaß noch äußerst weit entfernt. ■

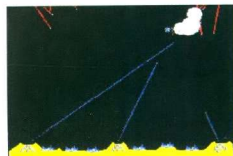


Saturn-Neuerscheinungen

System: Saturn
Erhältlich: im Handel

Der Saturn bekommt Nachschub: GT hat kürzlich das Städte-Zerstörungsspiel *Rampage World Tour*, das Strategiespiel *Z* (PSX-Versionen getestet in XL 2/98, 75 % bzw. 70 %) und die Klassikersammlung *Atari Arcade's Greatest Hits* für Segas Konsole konvertiert. *Z* verdient besondere Aufmerksamkeit, da es der erste brauchbare Genrevertreter seit langer Zeit für den Saturn ist. Außerdem ist von BMG Interactive die Fahrradkurier-Folter *Courier Crisis* (Preview der PSX-Version in XL

10/97) umgesetzt worden. Sämtliche Titel sind mit den PlayStation-Varianten identisch. ■



Missile Command findet sich auf *Atari Arcade's Greatest Hits*



SVON M. FELDMANN
 Shining Force war einer der wenigen Titel, bei denen auch SNES-Besitzer neidlos anerkennen mußten, daß auch ordentliche Action-Adventures für die Konkurrenz-Konsole auf diesem Gebiet der PlayStation und erst recht dem N64 haushoch überlegen ist, erschien kürzlich die lange erwartete Fortsetzung des 16-Bit-Veteranen (MD und Mega-CD), von dem es auch schon Ableger auf dem Saturn gab (*Shining the Holy Arc* und *Shining Wisdom*). Nach über zwei Jahren Entwicklungszeit präsentiert Sega ein unglaublich dichtes und grafisch anspruchsvolles Abenteuer. Drei, unabhängig voneinander spielbare, Handlungsabläufe stehen dem Saturn-User zur Verfügung, wobei diese jedoch so eng miteinander verwoben sind, daß bestimmte Aktionen im Spielverlauf, das nächste Spiel mit beeinflussen.

Der Protagonist bewegt sich während des Handlungsteils in fein detaillierten 3D-Welten, die für die Kämpfe auf eine quasi 2D-Ebene umblenden. Dort lassen sich in Echtzeit neben allerlei Waffen natürlich auch zahllose Zaubersprüche benutzen, die mit ansprechenden, optischen und akustischen Effekten umgesetzt werden.

Eher ungewöhnlich ist die Erscheinungsform von *Shining Force III* – nämlich in drei, auch einzeln spielbaren, Teilen. Der zweite Teil der dritten Folge kommt im Juni und *Shining Force III, 3* soll ab Dezember erhältlich sein – so können Saturn-User garantiert ein halbes Jahr lang spielen! ■



Info: Sega Deutschland konnte die japanischen Verantwortlichen überzeugen und wird wohl ab Juni den ersten Teil der Shining Force III-Saga auch in heimischen Kaufhäusern und im saturn-freundlichen Fachhandel anbieten können.

SHINING FORCE III

Der MD-Klassiker kehrt zurück

Was lange währt, wird endlich gut und aller guten Dinge sind drei. Wenn es nach diesen Sprichwörtern geht, kann *Shining Force III* nur ein gutes Spiel sein.



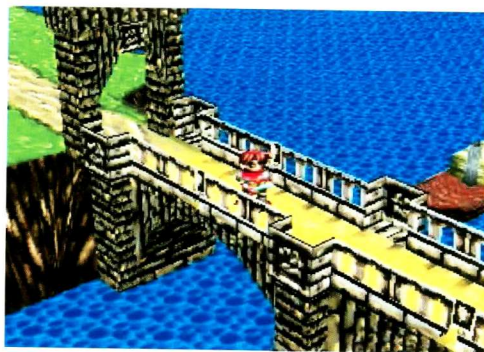
Für den Kampf wird auf eine 2D-Ebene umgeschaltet. Die schwarzen Balken sollen eine besondere cineastische Stimmung erzeugen



Es gibt zwar Eisenbahnen, aber dies ist nicht *Final Fantasy VII*



Alle Häuser sind sehr liebevoll und detailliert gestaltet



KVON M. FELDMANN
Konami geht neue Wege:

Während man bei üblichen Adventures seinen Charakter mit der Zeit aufbaut, ihm bessere Waffen und Rüstung besorgt, sowie fleißig Erfahrungspunkte verteilt, läuft es bei *Azure Dreams* anders. Passend zur aktuellen *Pokemon*-Hysterie in Japan, begibt sich der Spieler im sogenannten Monster-Turm auf die Suche nach Monster-Eiern. Diese kann er zu Hause ausbrüten und die geschlüpften Quälgeister zähmen. Denn erst mit der richtigen Unterstützung wird man ein Held. Die Monster erklimmen mit steigender Anzahl an Kämpfen immer neue Erfahrungsstufen und bauen ihre Macht aus, aber der Spieler fängt jedesmal, wenn er den Turm neu betritt, auf dem ersten Level an.

Zwar muß der Held immer recht schwach in das Monster-Gebäude, aber er hat ja nach einiger Zeit schon stärkere Helfer zur Seite und bessere Waffen gehortet. So kämpft man sich bei jedem Besuch ein paar Etagen höher vor, bis die Lebensenergie aufgebraucht ist und ein passender Zauber einen in die sichere Stadt zurückbefördert.

Dort läßt sich ebenfalls viel entdecken. In Shops kann man kaufen, verkaufen und sich mit den anderen Monsterjägern unterhalten. In manchen Häusern warten die sonderbarsten Leute und die Hellscherin gibt sogar kostenlose Lebenshilfe (auch für den Spieler).

Interessant ist noch die frei drehbare Kamera und das rundenbasierte Spielprinzip. Das bedeutet, für jeden Schritt, den der Charakter macht, dürfen sich auch gegnerische Monster bewegen. So läßt sich eine Konfrontation gut berechnen oder auch abbrechen.

Schon jetzt macht *Azure Dreams* den Eindruck eines sehr guten, fertigen Spiels. Was dürfen Adventure-Fans wohl erst in der Endversion erwarten? neXt Level gibt die Antwort, demnächst! ■

AZURE DREAMS

Zelda meets Pokemon

Die japanische Edel-Spiele-Schmiede Konami präsentiert sich immer mehr als vielseitiges Software-Haus ohne Schranken in den Köpfen. Glücklicherweise sind abgesehen von einigen Ausrutschern fast alle Spiele Oberklasse. Momentan wartet ein interessantes Action-Adventure mit innovativen Ideen auf seine Fertigstellung.



Konami weiß, wie man den Umgang miteinander verbessern kann und läßt in diesem Spiel auch keine Gelegenheit aus, auf den Spieler einzuwirken



Manche Fallen stellen alles auf den Kopf, aber nur befristet

Info: Die Parallelen zu Poke(t)mon(ster) sind unübersehbar. Nicht nur, daß der Spieler Monster züchtet und zum Kampf einsetzt, nein, er findet sie auch noch in Eiern und muß sie ausbrüten. Dies sollte aber nicht als Nachteil verstanden werden, da die

Spielidee erfrischend neu ist. Die Monster können übrigens auf verschiedene Arten selbst in den Kampf eingreifen oder mit ihrem Zauber die eigene Attacke verstärken bzw. unterstützen. Sind sie zu geschwächt, verschwinden sie wieder im Rucksack.

EVON T. PARTETZKE
in Prügelspiel, das *Versus* heißt – nicht gerade originell, aber bezeichnend. T•HQ gab dem Spiel statt dessen eine originelle Thematik: Banden-Rivalitäten. Dem Spieler stehen 16 Kämpfer aus vier verschiedenen Gangs zur Verfügung, die entweder im normalen Versus- oder im Rumble-Modus gegeneinander antreten. In letzterem geht es darum, mit den vier Charakteren einer Gang die vier einer anderen zu besiegen, um zu bestimmen, wer der wahre Herrscher der Straßen ist. Dafür stehen dem Spieler drei Angriffs-Buttons und eine Verteidigungs- bzw. Konterttaste zur Verfügung.

Optisch präsentiert sich Vs. eher zwiespältig. Mit Lichteffekten und Kamerazooms bei besonders spektakulären Attacken wurde nicht gespart, dafür sehen die Kämpfer recht kantig aus, bewegen sich aber geschmeidig. Soundtechnisch weiß der Titel dagegen durchaus zu überzeugen. T•HQ hat einige Alternative Rock Bands aus L.A. zusammengetrommelt, die für die musikalische Untermalung sorgen. Das Resultat kann sich hören lassen. Allerdings hinterließ die Steuerung noch einen unausgereiften Eindruck. Mit den richtigen Tastenkombinationen können den Fightern zwar so manche Combos entlockt werden, aber so flüssig, wie diese animiert sind, gehen sie nicht von der Hand. Viele der Moves wiederholen sich auch bei Charakteren, die derselben Gang angehören. Und so „ultra-schnell“, wie es in der Pressemitteilung bezeichnet wird, ist das Kampfgeschehen auch nicht. Dennoch stellt Vs. kein schlechtes Spiel dar und könnte ein durchaus interessanter Titel werden, zumal speziell für die PAL-Version zusätzliche Features gegenüber der Import-Variante, die bereits erhältlich ist, vorgesehen sind. So läßt sich beispielsweise nun auch der nicht gerade niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad regulieren. ■

Info: T•HQ scheint eine Vorliebe für Videospiele der härteren Gangart zu haben. Nach ihren zahllosen, weniger überzeugenden Wrestling-Spielen (WCW vs. NWO: World Tour für Nintendos 64-Bitter, mit 75 % in XL 2/98 bewertet, bildet dabei die große

Ausnahme) wagen sich die Entwickler nun an ein weiter verbreitetes Genre, in dem es ähnlich brachial zugeht. Parallelen zu den Wrestling-Titeln sind bei Vs. allerdings nicht auszumachen – weder in den Moves, noch in der Steuerung.

VS.

Der Name ist Programm

3D-Beat-'em-Up-Fanatiker sind mit der PlayStation bestens versorgt. Jüngster Beweis ist Konamis neuestes Produkt namens Vs., das mehr als nur ein weiteres Prügelspiel werden soll.



Natürlich dürfen in einem zeitgemäßen Beat 'em Up weder fesche Outfits noch holde Mädels fehlen



Mit gutem Timing kann dem Gegner auch, während er durch die Lüfte fliegt, zugesetzt werden

Frankreich 98 – Die Fußball-WM



Leider gelang es Electronic Arts nicht, das spielerisch und grafisch hohe Niveau von FIFA 98 – Die WM-Qualifikation zu erreichen. Auch die geringe Anzahl an Teams und Spielmodi ist enttäuschend

EVON M. HÄNTSCH
 In sportliches Großereignis wie die dies-jährige Fußball-WM muß natürlich auch in gebührendem Maße gewürdigt werden. Electronic Arts tut dies mit einer Sonderauflage der FIFA-Reihe, die sich voll und ganz dem Spektakel in Frankreich widmet.

Ein wenig unerwartet ist der Titel im Vergleich zu FIFA 98 – Die WM-Qualifikation erheblich überarbeitet worden. Leider sind nicht alle Veränderungen positiv zu bewerten. Die Polygonkicker wirken eckiger und gegenüber dem Vorgänger schwächer animiert. Darunter leidet auch das Gameplay, weil die Steuerung nicht besonders genau reagiert und das Zufallselement trotz verbesserter Computerintelligenz die Oberhand zu gewinnen scheint. Ebenfalls unverständlich ist der Mangel an Spielmodi und anwählbaren Teams. Gerade mal 40 verschiedene Nationalmannschaften stehen zur Auswahl (neben den 32 WM-Teilnehmern sind dies Australien, China,

Griechenland, Irland, Kanada, Portugal, Rußland und Schweden) – bei der Qualifikation waren es noch 172. Die elf nationalen Ligen, der Hallen- und der Editor-Modus sind ebenfalls unter den Tisch gefallen, nur der WM- und der Trainings-Modus sind geblieben. Wenn man nun noch bedenkt, daß es beim Vorgänger auch möglich ist, die komplette WM bis zum Finale durchzuspielen, drängt sich natürlich die Frage nach dem tieferen Sinn dieses Updates auf. Alle, die im WM-Fieber sind, werden dem Spiel aber sicherlich auch Positives abgewinnen können. Die Teamformationen sind relativ aktuell und die FMV-Zwischensequenzen sowie das Kommentatoren-Trio Hansch/Poschmann/Siebel vermitteln eine euphorische Wettkampfstimmung. Eine der wenigen Neuerungen ist der erspielbare, hochinteressante Classic-Modus, in dem legendäre Final-Paarungen früherer Weltmeisterschaften neu aufgelegt werden. Für Statistik-Fans wurde zudem umfangreiches Datenmaterial zu den Mannschaften gesammelt, das u. a. Aufschluß über die zehn erfolgreichsten Torschützen eines jeden Landes gibt.

Speziell so kurz vor der Austragung des Turniers kann das Spiel zur WM seinen besonderen Reiz versprühen und steigert die Vorfreude eines jeden Fußball-Fans. Wie das Ganze dann aber nach dem Abpfiff der Finalbegegnung aussieht, steht auf einem anderen Blatt. Die magere Auswahl an Teams und Spielmodi vermag dann sicherlich nicht mehr zu fesseln. ■



Der Titelsong stammt von der britischen Band Chumbawumba



In einem Fußball-Quiz wird das Fachwissen des Spielers getestet

info

Umsetzungen für das N64 und den Game Boy folgen in Kürze. Eine Saturn-Version ist nicht angekündigt.

Gameplay: FIFA 98 – Die WM-Qualifikation bleibt der beste Teil der FIFA-Reihe, da die Steuerung des Nachfolgers indirekter und somit schwieriger zu beherrschen ist. Der Verzicht auf Vereinsmannschaften und einen Liga-Modus ist eine Frechheit und der größte Schwachpunkt des Spiels.

Präsentation: Auch grafisch bleibt Frankreich 98 hinter seinem Vorgänger zurück. Vor allem die Animationen sind schwächer ausgefallen. In jeder Beziehung gelungen ist die einmalige Dolby-Surround-Soundkulisse.

Memory-Card: Ein Spielstand und die Optionen belegen jeweils zwei Blöcke.



XL-Wertung

80%

Bomberman World



Im Mehrspieler-Modus stehen zehn Arenen zur Verfügung



Schöner Effekt, wenn sich der Gegner verabschiedet ...

Info

Bomberman gibt es für die Systeme: GB, MD, NES, N64, PC, PC-Engine, SAT, SNES, Spielautomat und nun auch PSX. Platz 1 der Hitliste belegt allerdings weiterhin *Super Bomberman* für das SNES.

Gameplay: Wirklichen Dauerspaß bietet *Bomberman World* nur mit mehreren Spielern, ein Multitap (ca. DM 70) ist dafür Voraussetzung.

Präsentation: Die grafischen Neuerungen wirken leider eher störend auf den Spielverlauf. Was Musik und Soundeffekte angeht, wird die bekannte, mäßige Kost geboten.

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



Nicht alles ist Gold, was glänzt: In der Wüstenlandschaft fällt die isometrische Perspektive besonders negativ ins Gewicht, da die Spielfigur ständig komplett hinter den Bauten verschwindet

VON S. ALTER
 olle 13 Jahre hat der kleine Bombenleger nun schon auf dem Buckel und ist für jedes erdenkliche System zu haben. Ganze Spielergenerationen wissen, wo *Bomberman* draufsteht, ist Multiplayer-Spaß garantiert. Lediglich die im vergangenen Jahr erschienene Version fürs Nintendo64 gab Anlaß zur Kritik. Denn dort steht nicht der Mehrspieler, sondern der Story-Modus im Vordergrund.

Natürlich dürfen sich auch PSX-Besitzer allein ans Werk machen, in vier Welten à vier Stages plus je zwei Endbosse ordentlich Sprengladungen zu verteilen. Die einzelnen, zum Teil scrollenden Labyrinth gestalten sich wie immer kunterbunt, sind zweidimensional spielbar und werden in isometrischer 3D-Perspektive dargestellt. Mit gesammelten Extras wie Superbomben, Zeitzündern oder Speed-ups ist es für den geübten Spieler kein Problem, den Weg zum Levelausgang durch die zahlreichen Gegner und Hindernisse wie Affen, Maulwürfe, Palmen und Kakteen zu finden.

Im Gegensatz zu *Bomberman 64* bekommen PSX-Besitzer aber mit dieser Spiele-CD altbewährten Fun für die große Runde geliefert. Multitap-unterstützt dürfen sich bis zu fünf Spieler in zehn verschiedenen Arealen den explosiven Stoff

gegenseitig um die Ohren hauen. Wer mag, kann in den Arenen auch ein Kämpfchen mit den nicht zu unterschätzenden Computer-Gegnern wagen. Zusätzlich wartet die Entwicklerfirma Hudson Soft mit einem „Herausforderungs“-Modus auf. Hier sollen Spielchen innerhalb einer gewissen Zeitspanne (zwei oder fünf Minuten) bestritten werden.



Bomberman World ist mit Sicherheit ein Partyknüller für die PSX. Doch auch an diesem Spiel ist die Zeit nicht vorbeigegangen. Das beweisen zahlreiche Effekte und die dreidimensionale Darstellung der Felder, die zwar hübsch anzusehen, für den Spielverlauf aber eher störend sind. Zu oft wird das Ausweichen zur reinen Glückssache, teilweise wirken die Areale sogar unübersichtlich, oder aber die Spielfigur verschwindet gänzlich hinter einer Mauer, was das Steuern nicht gerade vereinfacht.

Wer nach echtem Kult lechzt, sollte sich die Mühe machen, das gute alte SNES hervorzuholen, um mit *Super Bomberman* einige Runden zu genießen. Denn die Versionen für den 16-Bitter sind nach wie vor ungeschlagen. ■

XL-Wertung

75%



Need For Speed III – Hot Pursuit



Wer sich zu häufig schnappen läßt, der verliert den Hot-Pursuit-Modus

info



EVON T. HELLWIG
 Electronic Arts hat ein paar sogenannte Standbeine, sprich Serien, mit denen sie vornehmlich im Sportspielbereich Erfolge feierten und feiern. Mit *The Need for Speed* wurde vor zirka vier Jahren auf der damals vielversprechenden „Multimedia“-Konsole 3DO eine neue Ära der Sportwagen-Rasereien eingeleitet. Mittlerweile wird das 3DO als Billigkonsole auf Grabbeltischen feilgeboten, und *NFS* liegt in der dritten Version für die PSX auf dem Prüfstand.

Wer noch keinen Kontakt mit einer der aufwendig produzierten Rennspiel-CDs hatte, dem sei gesagt, daß der Anspruch der Spieledesigner in Sachen Streckengestaltung und Optionsvielfalt schon immer sehr hoch war. In letzterem Punkt legt *NFS III* sogar noch ein wenig zu. So wird der Sportwageninteressierte nicht nur mit Informationen über die schicken Flitzer und deren Hersteller in sechs Sprachen bedient, sondern auch mit detaillierten Beschreibungen zu den einzelnen Strecken verwöhnt – für Fans ein echter Leckerbissen. Traditionell findet man reichhaltige Optionsmenüs vor, in denen sich neben der Wahl aus verschiedenen Perspektiven, der Art der Zeitanzeige und der Bestimmung der Streckeneigenschaft (gespiegelt, vorwärts, rückwärts) außergewöhnlich viel einstellen läßt. Selbst das Wagen-Tuning fehlt nicht. Konkurrenten im Rennspielsektor sollten



sich diese nützlichen Dreingaben zum Vorbild nehmen.

Weniger vorbildlich präsentiert sich das Handling der (zunächst) acht Nobelenner – allerdings ist die etwas schwerfällige Steuerung typisch für *Need for Speed*. Von der feinen und sensiblen Lenkung der *Gran Turismo*-Wagen ist EAs Rennspiel somit weit entfernt. Dadurch entsteht zwar nur ein mäßiger Fahrspaß, der aber vom hohen Spielwitz im Hot-Pursuit-Modus fast wettgemacht wird: Verfolgt von mehreren Polizeiautos rast man über die Kurse, bis man unter dem Gebrüll der Staatsdiener gestoppt wird. Besonders Fun bringt diesbezüglich der Zweispieler-Modus.

Den ehemaligen Sightseeing-Charakter der Strecken erfüllen die neuen Pisten leider nicht mehr. Obwohl eine sehr saubere Programmierung zugrunde liegt, gelang es nicht so recht, den Landschaften überzeugendes Flair einzuhäuten. Im Gegensatz zum Vorläufer, *NFS II*, landet der dritte Teil aber wieder in der oberen Mittelklasse. Unter Strich muß man angesichts der rasenden Konkurrenz jedoch einige Schwächen im spielerischen Bereich in Kauf nehmen. ■

Die Zeit steht nicht still, Rennspiele entwickeln sich rasend schnell. Daß *Need For Speed III* trotz hervorragender Technik und ausgiebigem Drumherum nicht mehr so stark begeistert, liegt vor allem daran, daß sich seit dem PSX-Debüt am Gameplay kaum etwas verändert hat. Lediglich der Hot-Pursuit-Modus verdient Beachtung. Insgesamt gibt es 32 Strecken, rechnet man die gespiegelten und gedrehten mit, außerdem unterstützt *NFS III* den Analog-Controller.

Gameplay: Die Spielbarkeit scheitert am zähen Handling und der mäßigen Fahrphysik. Spaß bringen eigentlich nur die Verfolgungsjagden.

Präsentation: Kein Poppen, keine Blitzer – technisch (u. a. Musik und Sprachausgabe) ohne Beanstandungen, aber optisch nicht die Klasse von einst.

Memory-Card: Zwei Blöcke speichern Rekorde und den Spielstand.

Internetadresse: www.ea.com

XL-Wertung

75%

Diablo



In der Stadt kann man Items kaufen und verkaufen sowie sich unterhalten



Ausgewählte Gegner und Gegenstände werden mit der Farbe des jeweiligen Kämpfers umrandet. Im Zweispieler-Modus leuchtet es dementsprechend blau, rot und violett, wenn beide Recken drin sind

VON M. FELDMANN
 or zirka einem Jahr brachte ein neues Spiel Aufruhr in die PC-Szene, denn plötzlich sprachen alle Besitzer eines solchen Kastens nur noch über *Diablo*. Wie üblich in der Branche wurde diese Software-Perle nun auch für die PlayStation umgesetzt.



Dank der ausführlichen Hintergrundgeschichte – die man nicht nur selber lesen darf, sondern sich auch in einer von vier Sprachen vorlesen lassen kann – findet man schnell den richtigen Zugang zum Spiel. Immerhin nimmt man an dem großen epischen Krieg zwischen Himmel und Hölle teil. Das ist Motivation!

Ziel des Spiels ist es, den Oberdämonen Diablo zur Strecke zu bringen. Allerdings verschanz sich dieser im allerletzten Winkel eines ziemlich großen Dungeons mit 16 Hauptebenen und allerlei Nebenleveln. Da Oberdämonen im allgemeinen recht kräftig sind, empfiehlt es sich, den eigenen

Charakter – Krieger, Zauberer oder Jägerin – ordentlich aufzubauen und auszurüsten. Wie bei einem guten Rollenspiel erhält man für erlegte Monster Erfahrungspunkte, die den Level der Spielfigur stetig ansteigen lassen. Jedesmal, wenn eine neue Erfahrungsstufe erreicht ist, darf der Spieler fünf Punkte auf die vier Eigenschaften, Stärke, Geschicklichkeit, Magie und Lebenskraft, frei verteilen.

Des weiteren hinterlassen erlegte Skelette, Geister & Co. Geld und Ausrüstungsgegenstände. Von Rüstungen über Helme, Ketten und Ringe bis hin zu Waffen und Schilden reicht die Palette dieser Gaben. Und davon gibt es wirklich reichhaltig. So kann man beispielsweise nicht nur zwischen Schwertern, Bögen, Hämmern, Dolchen, Ketten, Stäben oder Äxten wählen, sondern auch unter verschiedenen Varianten dieser Waffen. Und als ob dies nicht genug wäre, gibt es noch ca. 100 nähere Bezeichnungen, die die Werte des jeweiligen Gegenstandes verändern und dem Träger so z. B. zusätzliche Lebenspunkte oder Geschicklichkeit schenken. Durch diese Vielfalt an Ausrüstungsgegenständen kommt so schnell keine Langeweile auf. Ständig ist man auf der Suche nach noch besseren Schwertern oder einem schicken

magischen Ring.

Bei den Monstern haben die Programmierer ebenfalls ihrer Kreativität freien Lauf gelassen. Über 100 verschiedene Kreaturen, von kleinen Fledermäusen bis zu gehörnten Dämonen, besiedeln die Dungeons.



info

Die Firma Blizzard Entertainment hat auch das erfolgreiche (und gute) Echtzeit-Strategiespiel *Warcraft (I und II)* entwickelt. Im Gegensatz zu *Command&Conquer* steuert man aber keine Roboter, sondern Orks oder mittelalterliche Menschen. Momentan arbeiten die Programmierer an *Diablo 2* für den PC, das im nächsten Jahr sicherlich auch für die PSX erscheinen wird.

Gameplay: Das ständige Ausrüsten und Verbessern des Charakters motiviert zum ununterbrochenen Weiterspielen.

Präsentation: *Diablo* hat eine sehr düstere Atmosphäre, die sich sowohl in der Ingame-Grafik als auch bei der Sprachausgabe zeigt.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt zehn Blöcke. Auf einem Block können bis zu sechs Charaktere gespeichert werden. Die Optionen lassen sich ebenfalls zusätzlich speichern.

Internetadresse:
www.groovysite.com/games/diablo



Gegner in höheren Levels verfügen, wie man sieht, teilweise auch über mächtige Magie. Am besten man lockt sie einzeln in einen Hinterhalt, dann geben sie meist schon schnell klein bei



In diesem Raum wartet der gefürchtete Schächter. Ein echter Killer-Dämon

Leider erkennt man nicht besonders viel von den detaillierten Widerlingen, da *Diablo* durchweg im Düsternen spielt. Lediglich ein Lichtschein um den Charakter erhellt die Szenerie.

Kenner des PC-Originals werden bis hierher noch keine Veränderung bemerkt haben, aber Blizzard hat sich für die PSX-Umsetzung noch etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Nun können auch zwei Dämonenjäger gleichzeitig auf die Pirsch gehen. Der Bildschirm wird dafür nicht geteilt, beide Charaktere agieren nebeneinander und können sich auch gegenseitig verletzen. Zusätzlich spielspaßfördernd ist die Möglichkeit, einen eigenen Charakter abzuspeichern und beim Freund wieder zu laden. So muß man nicht immer von vorne beginnen.

Natürlich läßt sich auch der aktuelle Spielstand sichern, allerdings benötigt das Programm dafür ziemlich lange. Regelmäßiges Sicherheitsspeichern wird so zur Tortur. Die normalen Ladezeiten sind leider ebenso lang. Wer häufig seine Lebensenergie verliert, muß sehr geduldig sein, da die doppelte Ladeprozedur – erst von Karte, dann von CD – die Nerven strapaziert. Zum Glück sind dies aber die einzigen Nachteile, denn *Diablo* macht einen Höllenspaß (Achtung: Wortwitz!) und wirkt stark suchtfördernd.

Diablo war schon auf dem PC ein Verkaufshit und wird sicherlich auch auf der PlayStation. Aber tausende glücklicher Fans finden. ■



Mit jedem neuen Erfahrungslevel darf man Erfahrungspunkte verteilen



XL-Wertung

85%



die helden

Die drei wählbaren Charaktere, Zauberer, Krieger und Jägerin, verfügen über unterschiedliche Startwerte. Während die Magieeigenschaft für den Zauberer sehr wichtig ist, braucht der Krieger viel Kraft und die Jägerin eine hohe Beweglichkeit. Wie man seinen Charakter später weiterentwickelt, bleibt dem Spieler selbst überlassen.

Kula World



Die beweglichen Gegner im Vordergrund erschweren die Aufgabe ungemein



Info

Kula (schwedisch: Ball) *World* ist das Erstlingswerk von Game Design Sweden. Technisch macht das Spiel einen nahezu genialen Eindruck – es bleibt also zu hoffen, daß man von den Jungs noch mehr zu sehen bekommt.

Gameplay: Das Spiel bietet eine völlig neue und ausgefallene Idee, ist einfach zu handhaben und weiß auf Dauer zu begeistern.

Präsentation: Alle Szenarien werden mit sagenhafter Tiefe dargestellt. Zudem sorgt dezente, psychedelische Musik samt witzigen Soundeffekten für die richtige Stimmung.

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

Internetadresse: www.gamedesign.se



WVON S. ALTER
er sich an *Kula World* heranwagt, sollte nicht nur schwindelfrei sein, sondern auch ein gut ausgeprägtes räumliches Vorstellungsvermögen haben. Auf den ersten Blick macht das Game den Eindruck, als wäre es einem wilden Traum entsprungen, und man höre und staune – das ist es in der Tat. Johannes Söderquist, seines Zeichens Grafiker: „Ja, das war schon hart! Ich erwachte eines Morgens und hatte dieses Bild noch klar vor Augen. Es war ein gigantisches, silberfarbenes Labyrinth, in dem sich ein einsamer Ball befand.“

Nun, 20 Monate später, dürfen sich PSX-Besitzer an der nächtlichen Erscheinung erfreuen, die technisch brillant umgesetzt wurde. Die Labyrinth haben die Form von verwinkelten Plattformen angenommen, die sich um 360° kippen und drehen lassen. Alles, was vorher oben war, kann auf Tastendruck plötzlich unten sein. Der „einsame Ball“ dient als Spielfigur, die rollend oder springend über die in luftigen Höhen befindlichen Bahnen bewegt werden kann.



Sinn und Zweck der Übung ist es, innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits eine bestimmte Anzahl Schlüssel ausfindig zu machen, ohne die man den Ausgang nicht öffnen und somit den Level nicht beenden kann.

Neben den Türöffnern finden sich auf den Plattformen auch diverse Extras wie Zusatzzeit und -punkte sowie verschiedene Früchte. Letztere erlauben ab einer bestimmten Anzahl (wird am



Eine eingesammelte Pille läßt den gesamten Bildausschnitt verschwimmen

unteren Bildschirmrand angezeigt) den Zugang zu einem der zahlreichen Bonuslevel. Und als ob das Drehen der Plattformen dem menschlichen Hirn nicht schon genug abverlangen würde, hat Game Design Sweden die Knotelei durch eingebaute Fallen erschwert. Plötzlich aus dem Boden schießende Stacheln bringen den Ball genauso zum Platzen wie glühende Felder. Auf Eisflächen gibt es kein Halten mehr und abstrakt designte bewegliche Gegner fangen die Spielfigur ein.

In über 200 Leveln wartet viel Abwechslung auf den Spieler. Ständig tauchen neue Hindernisse und Fallen auf oder aber das Design überrascht mit sehr grellen Farben oder sehenswerten Hintergründen. Die Schwierigkeit steigt stetig an, so daß sich auch Knobel-Unerfahrene schnell ins Spielgeschehen hineinfinden. Zudem ist ein Zweispieler-Modus im Angebot, bei dem abwechselnd versucht wird, die Aufgaben zu knacken. Dies bringt neben einer oftmals schnellen Lösung auch eine Menge Fun – Zugreifen lohnt sich auf jeden Fall! ■

XL-Wertung

85%



CyBall Zone

HVON T. PARTETZKE
 arte Zeiten stehen in der Zukunft bevor, schenkt man der Thematik des futuristischen Ballspiels *CyBall Zone* Glauben, denn dort wird weiß Gott nicht zimperlich miteinander umgegangen. Zwei Mannschaften, bestehend aus jeweils acht Mitgliedern inklusive Torwart, versuchen, einen Ball per Hand ins gegnerische Tor zu befördern. Wie er dort hineingelangt, ist mehr oder minder egal, denn nach Regeln, wie der geneigte Handballspieler sie kennt, wird man vergeblich suchen. Body-Checks, Würgegriffe und andere böse Fouls sind an der Tagesordnung und werden nicht geahndet, schon allein deswegen, weil kein Schiedsrichter anwesend ist. Zudem

können Extras wie Blendgranaten oder Laserwaffen erspielt werden.

Soweit hört sich das alles ja noch nach einem actiongeladenen Titel an, wäre da nicht die Hürde der guten Spielbarkeit, die Rage leider nicht überwinden konnte. Das Spielgeschehen ist arg hektisch, der Ball ist durch die unübersichtlichen Kameraperspektiven meist schwer auszumachen, und Pässe oder Abwürfe gehen oft ins Leere, da die Mitspieler nicht automatisch angepeilt werden. Schade um die nette Aufmachung und die Hi-Res-Grafik mit flüssig animierten Spielfiguren, die einen starken Kontrast zum Gesamtbild darstellen. ■

XL-Wertung

60%

Info

Bis zu acht Mitspieler dürfen sich per Multiplayer-Adapter ins Getümmel wagen. Zudem gibt es einen Liga-Modus mit Manager-Optionen und das Dual-Shock-Joystick wird unterstützt. Mehr Spaß will dadurch leider nicht aufkommen.

Gameplay: Hektik und Unübersichtlichkeit beherrschen das Spielgeschehen. Der Spielwitz bleibt auf der Strecke.

Präsentation: Der größte Pluspunkt des Spiels ist zweifellos die futuristische Aufmachung und die hochauflösende Grafik.

Memory-Card: Das Fortkommen im Liga-Modus kann auf einem Block gespeichert werden.

Sport

Hersteller:

Funsoft

Entwickler: Gremlin Interactive

Spieler:

1-4 (simultan)

Level:

6 Kurse

Preis:

ca. DM 100

Erhältlich:

im Handel

Actua Golf 2



Schwungstärke werden empfohlen) kommen aber auch Einsteiger gut zurecht. Mit aktivierter Spielhilfe geht der Reiz des Golfsports allerdings rasch verloren, da man sich blind und ohne Nachdenken auf sie verlassen kann. Profis, die ohne diese Hilfe spielen, werden dagegen feststellen, daß die



Steuerung selbst die rudimentären Finessen eines *PGA Tour Golf* anno 1992 vermissen läßt. Einzig das Angebot an Spielmodi weiß zu überzeugen: Neben dem Strokeplay stehen auch verschiedene Trainingsmöglichkeiten, Matchplay, Skins, Foursome, Fourball sowie ein Amateur- und Profi-Turnier zur Auswahl bereit. ■

XL-Wertung

65%



Info

Gameplay: Ähnlich anachronistisch wie die Präsentation fällt auch die schnörkellose Steuerung aus, die nur wenige Freiheiten bietet. Für Abwechslung ist dank der zahlreichen Spielmodi gesorgt.

Präsentation: Der Reiz idyllisch gelegener Golfanlagen kann von der unzeitgemäßen Grafik nicht vermittelt werden. Eher nervend geben sich die launischen Kommentare des englischen Sprechers.

Memory-Card: Ein Turnierstand belegt drei Blöcke.

WVON M. HÄNTSCH

er *Actua Golf 2* spielt, wird sich unweigerlich um einige Jahre in die Vergangenheit zurückversetzt fühlen: Die Farbwahl und die grobschlächtigen Texturflächen beschwören wehmütige Erinnerungen an gute alte Mega-Drive-Zeiten herauf.

Vor dem Abschlag kann jedes Loch wahlweise abgegangen oder per Vogelflug betrachtet werden. Die eingeblendete Zielhilfe ist sehr unübersichtlich und vermittelt kein Gefühl für die Länge des Schläges. Dank Caddie-Option (Club und



Wirrwarr vor dem Korb: Es ist nicht immer leicht, die Übersicht zu behalten



Freiwürfe gestalten sich je nach Spielerattributen mehr oder weniger schwierig

info

Ein originelles Feature ist der Draft-Modus. In der NBA werden auf diese Weise junge College-Spieler unter Vertrag genommen (die schlechteste Mannschaft der Vorsaison darf zuerst wählen). In *Total NBA 98*

werden dabei keine Rookies, sondern die schon vorhandenen Basketball-Asse verpflichtet, was einige interessante Team-Zusammenstellungen zur Folge hat.

Gameplay: Bei *Total NBA 98* sind kaum flüssige Angriffsspielzüge möglich. Durch zu hohes Tempo und Unübersichtlichkeit läßt die Spielbarkeit noch Wünsche offen.

Präsentation: Ungenaue Darstellung der Ballkünstler, unbewegtes Publikum und unrealistische Laufgewohnheiten trüben das Umfeld.

Memory-Card: Spielstände können auf einem Block gespeichert werden.

Total NBA 98



Total NBA 98 enthält alle 29 Teams mit sämtlichen Spielern der 98er National-Basketball-Association-Saison. Zwei Allstar-Mannschaften sind versteckt – nichts, was andere NBA-Titel nicht auch bieten

NORMALERWEISE werden die alljährlichen Fortsetzungen erfolgreicher Sportsimulationen aktualisiert und verbessert. *Total NBA 98* erfüllt die Mindestvoraussetzungen insofern, als daß die aktuellen Mannschaften und Aufstellungen der US-amerikanischen Basketball-Oberliga im Spiel enthalten sind. Haben sich die Akteure nach der Auswahl des Spielmodus ohne weiteren Präsentationsaufwand auf dem Parkett eingefunden, mangelt es jedoch oftmals an dem erwarteten Wiedererkennungseffekt. Bei den Lakers zum Beispiel sehen die fünf Starter fast gleich aus, nur Shaquille O'Neall hebt sich durch seine Masse hervor. Auch die Stärken und Schwächen der realen Vorbilder scheinen nur unzureichend umgesetzt. Wie sonst ist es zu erklären, daß ein Aufbauspieler wie Nick von Exel deutlich mehr Blöcke in einem Spiel bekommt als Assists?



Das ist leider eines der grundlegenden Probleme von *Total NBA 98*. Herrscht unter dem Korb ohnehin schon kontinuierliche Unübersichtlichkeit bis hin zum totalen Chaos, erschwert ein weiterer Faktor, den Ball in den Korb zu legen: Befindet sich ein Spieler in aussichtsreicher Position, sollte ein kurzer Druck auf den Wurfbutton genügen, um zu punkten. Doch die Wurfbewegung des Spielers dauert – aufwendigem Motion-Capturing sei dank – so lange, daß der Verteidiger im selben Zeitraum zweimal zum Block hochsteigen kann.

Für den mittlerweile dritten Teil der *Total NBA*-Serie haben die Entwickler den Schwerpunkt weg von Simulation hin zum Fun-Sportspiel verlagert. Heraus kam ein liebloser Kompromiß, der weder grafisch noch spielerisch für längere Zeit begeistern will. ■

XL-Wertung
70%



Als Gegner treten dem Spieler meist andere Roboter entgegen, die aber nur über durchschnittliche Intelligenz verfügen

Ghost in the Shell



Info

In TOTAL! 4/97 wurde im Rahmen der Anime&Manga-Reportage auch über Masamune Shirows Meisterwerk berichtet. Der Anime war in der Produktion ähnlich aufwendig wie der Klassiker *Akira*.

Gameplay: Simple Herumfahren und Gegner abschießen bestimmen den Spielablauf.

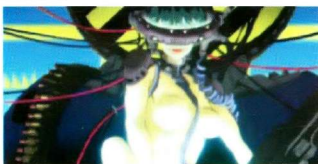
Präsentation: Hervorragend animierte und geschnittene Videosequenzen halten den geneigten Spieler bei Laune.

Memory-Card: Punktzahlen, freigespielte Videos und aktueller Levelstand werden gespeichert.

Internetadresse:
www2.eece.maine.edu/~dfoxtex/shirow.htm

RVON M. FELDMANN

Robot-Aktion zum ersten: Nach dem gleichnamigen Manga und Anime von Masamune Shirow, entwickelten die Sony- und Exact-Programmierer einen durchschnittlichen Action-Titel. Der Spieler nimmt Platz in einem bewaffneten Roboter, der sich auch an Wänden und Decken sicher bewegt. Wie üblich muß man zahlreiche Gegner zerlegen und Aufträge erfüllen. Die 3D-Engine ist zwar flüssig, aber nicht besonders detailreich. Dafür sind die extra angefertigten Zwischensequenzen im Comicstil umso besser geraten und nach dem Erspielen einzeln im Movie-Theater anwählbar.



Freunde des Animes finden sicherlich Gefallen an dem Spiel. Wer allerdings „nur“ ein gutes Roboter-Actiongame sucht, ist wohl mit *Armored Core* (siehe unten) besser bedient. ■

XL-Wertung

65%

Action/Strategie

Hersteller:

Sony

Entwickler:

From Software

Spieler:

1-2 (simultan)

Level:

45

Preis:

ca. DM 100

Erhältlich:

ab Juni

Armored Core

RVON M. FELDMANN

Robot-Aktion zum zweiten: Im Gegensatz zum obengenannten Spiel legten die Programmierer bei *Armored Core* mehr Wert auf Abwechslung und Spielmotivation. Wie bei dem Klassiker *Battletech/Mechwarrior* auf dem SNES beginnt der Spieler als neues Mitglied einer Söldnertruppe. Je nach Angebot wählt man einen Einsatz und versucht das jeweilige Ziel, meist Gegner ausschalten oder Gegenstände sammeln, zu erreichen. Von der verdienten Belohnung können im Laufe der Zeit Ersatzteile und neue Waffen erworben werden. Eine spannende Hintergrundgeschichte sowie zahlreiche Optionen halten den Spieler zusätzlich bei der Stange. Leider ist das Game in grafischer und steuerungstechnischer Hinsicht nur Mittelmäß, dafür kann man seine aufgerüsteten Mechs auch im Zweispiel-Modus, mit Splitscreen oder per Link-Kabel testen. ■



Info

Laut Pressemitteilung sind mit den verschiedenen Roboterteilen über 300.000 Kombinationsmöglichkeiten realisierbar.

Gameplay: Der Mech verfügt nur über Standard-Bewegungen und bleibt etwas plump in der Steuerung.

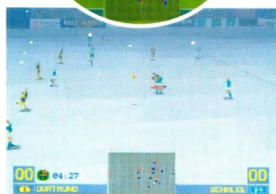
Präsentation: Zahlreiche Optionen und interessantes Leveldesign machen die mittelmäßige Ingame-Grafik wett.

Memory-Card: Spielstand und Mech benötigen einen Block. Insgesamt acht selbstgemalte Waffen können auf zwei Blocks abgelegt werden.

XL-Wertung

75%





Veränderliche Wetterverhältnisse gehören mittlerweile zum Standard



Info

Silicon Dreams versorgt Eidos (ehemals Centregold) seit Jahren mit Sportspielen, z. B. *Fever Pitch Soccer*, *Olympic Games*, *Olympic Soccer*, *WLS* und *Chill*.

Gameplay: Zusätzliche Defensivmöglichkeiten hätten *WLS 98* nicht geschadet. Durch die problematische Ballabnahme begeht man des öfteren eher ein Foul, als daß der Ball den Gegner verläßt.

Präsentation: Besonders die detaillierte Wetterumsetzung vermittelt dem Spieler die passende Atmosphäre.

Memory-Card: Ein Block sollte für die Optionen frei sein.

World League Soccer 98



AVON D. MARKWART
Alle vier Jahre streiten die Nationen der Welt um den heißbegehrten Titel des Fußballweltmeisters. Selbst der Videospiellieferant Japan hat es dieses Jahr zum ersten Mal geschafft, sich zu qualifizieren. Damit er, wie jede andere Nation auch, fleißig üben kann, stellt fast jeder Software-Hersteller mindestens ein Fußballspiel zur Verfügung.



Per Replay lassen sich die schönsten Torschüsse beliebig oft aus allen Perspektiven betrachten

World League Soccer 98 heißt der Beitrag von Eidos zur diesjährigen Meisterschaft. Bevor das eigentliche Spiel gestartet wird, sollten erst mal die Optionen genauestens betrachtet werden. Neben 14 Stadien gibt es sechs verschiedene Wetterverhältnisse, die sich auch in ihrer Temperatur unterscheiden, sowie vier Uhrzeiten, zu denen gespielt werden darf. Wem das alles zu viel wird, der kann auch per Zufallsgenerator der CPU die Entscheidung überlassen. Im „Playmode“ wird als erstes die Lieblingsmannschaft ausgewählt.

Fast alle Nationalteams und die wichtigsten Vereine der Welt stehen zur Verfügung. Danach entscheidet man sich für einen von fünf Modi. Entweder ein Freundschaftsspiel oder direkt der Griff nach einem Titel. Sobald alle Einstellungen vorgenommen wurden, geht es endlich auf den Rasen.

Silicon Dreams hat sich sehr viel Mühe gegeben, die Wetterverhältnisse möglichst real umzusetzen. So gibt es z. B. einen völlig eingeschnittenen Platz oder es fängt gerade an zu schneien und der Schnee bleibt sogar noch einen Moment auf dem Rasen liegen. Nachdem die Spieler eingelaufen sind, werden noch kurz die Seiten ausgewählt und schon grätschen die Athleten in das eine oder andere Bein. Leider ist die Umsetzung der Steuerung ein wenig gewöhnungsbedürftig. Es gibt nur eine direkte Art, den Gegner vom Ball zu trennen: Grätschen was das Zeug hält. Ansonsten besteht die Möglichkeit, über den Radar einen Paß im voraus zu erkennen und abzufangen. Im Offensivbereich hingegen sind schnelle Paßspielzüge und genaue Flanken ebenso möglich wie Fallrückzieher, Flugkopfbälle oder Volleys aus dem Lauf. Sechs Kameraperspektiven geben jedem Joypad-Akrobaten die Möglichkeit, das Geschehen aus fast jeder nur erdenklichen Lage zu beobachten. *World League Soccer 98* ist eine gute Umsetzung des allseits beliebten Sports. Wer nicht länger auf die Spiele der Deutschen Nationalmannschaft warten möchte, kann sich ab Mai auf diesen Weltmeisterschaftskandidaten freuen. ■

XL-Wertung

75%

Action Hersteller: Sony Entwickler: SCEA
 Spieler: 1 Level: 18
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

32 XL

Spawn: The Eternal

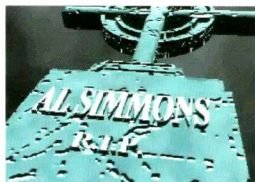


„Hallo, Herr Ober! Ich hätte gerne eine große Bräuse, ein Wiener Schnitzel und mehr Gameplay. Und das Ganze zack, zack!“

DVON M. FELDMANN
 Die Newsmeldung in der Ausgabe 1/98 (Seite 56) bescheinigte *Spawn: The Eternal* noch einen gehörigen Entwicklungsbedarf. Anscheinend haben die Programmierer das vergangene halbe Jahr kaum genutzt. Die Grafik-Engine ist noch genauso grobpixelig wie vorher, und die Prügelsequenzen sind spielerisch kaum zu unterbieten. Was als interessante Idee begann, nämlich ein 3D-Actiongame wie *Tomb Raider* mit einem 3D-Prügler wie *Tekken* zu verbinden, schei-

tere leider an den Hürden der modernen Spieleentwicklung. Statt dessen erwarten den Spieler unmotivierende Polygonklötze samt fragwürdigem Gameplay. Lediglich absolute Fans der Comicserie dürften an diesem Spiel Gefallen finden. Merke: Sony-Programmierer ist nicht gleich Sony-Programmierer – siehe *Gran Turismo*. ■

XL-Wertung 40%



Was ist das? Überraschungspreis für die beste Antwort unter: „Spawn“

info

Spawn wurde von Todd McFarlane erfunden und begeistert weltweit Millionen von Comicslesern und Kingängern. Die Abenteuer des untoten Höllensoldaten sind nicht nur gut gezeichnet, sondern auch voller makabrem Humor.

Gameplay: Man läuft in einer 3D-Welt herum und sammelt Items, bis man auf einen Gegner trifft, der in *Tekken*-Manier bekämpft wird.

Präsentation: Sowohl der kurze Vorspann als auch die grobpixelige Ingame-Grafik sind schlicht technisch veraltet.

Internetadresse:
www.spawn.com/todd.html

Reboot

Action Hersteller: Electronic Arts Entwickler: Mainframe Ent.
 Spieler: 1 Level: 19
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Hoverboard mit Waffen und speziellem Reparaturgerät bekämpft werden.

Die Steuerung des Flug-Boards ist sehr direkt und benötigt einige Eingewöhnungszeit, danach meistert man aber auch knifflige Sprungpassagen. In jedem Level wird dem Spieler kurz gezeigt, wo die nächsten Fehler im System sind, dann macht man sich auf die Suche, beschießt aggressive Feinde und repariert die entsprechenden Stellen. *Reboot* ist recht kurzweilig und erfrischend anders als viele der 08/15-PSX-Games. ■

XL-Wertung 75%



info

Lustige, cartoonartige Zwischensequenzen führen die Story fort und sorgen für einen stimmigen Gesamteindruck. Das Analogpad wird unterstützt.

Gameplay: Die sehr direkte Steuerung verlangt etwas Eingewöhnung. Gute Spielidee!

Präsentation: Viele Ingame-Transparenzen und Lichteffekte schmeicheln dem Auge. Den FMVs sieht man die Komprimierung an.

Memory-Card: *Reboot* fragt nach jedem Level, ob es den Spielstand (auf einem Block) speichern darf.

EVON M. FELDMANN
 Endlich mal was Neues: Mit *Reboot* haben die bislang unbekannten Mainframe-Programmierer den sonst für die PSX üblichen Pfad der Prügel- und Rennspiele verlassen und präsentieren ein etwas anderes Actiongame.

In der virtuellen Welt von Mainframe, die nur in einem Riesenrechner existiert, übernimmt der Spieler die Rolle von Bob, eines Polygonwächters. Sein Widersacher, der böse Megabyte, ist eine Gefahr für die Netzgemeinde und muß auf dem

Parasite Eve



Trotz hochinteressanter Literaturvorlage und aufwendiger Zwischensequenzen vermag *PE* nicht zu überzeugen. Die fehlenden Rätsel und das unausgereifte Kampfsystem sprechen gegen den Titel

info

Verbindliche Informationen über einen US- und Europa-Release sind noch nicht bekannt. Aufgrund der zahlreichen japanischen Texte und Menüs ist die Import-Version für Sprachunkundige nur eingeschränkt spielbar.

Gameplay: Anspruchsvolle Rätsel gibt es nicht, die Schwierigkeit entsteht in erster Linie aus den z. T. unfairen Kämpfen. Die träge Fortbewegung des Hauptcharakters wirkt ermüdend und streckt den Spielverlauf unnötig in die Länge.

Präsentation: FMV-Sequenzen in grandioser, nahezu perfekter Qualität stehen einer recht dürftigen Spielgrafik gegenüber. Die Musik und Soundeffekte sind durchaus passend, aber nicht sehr hochwertig. Auf eine Sprachausgabe wurde komplett verzichtet.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.



Im Gegensatz zu den eindrucksvollen FMV-Sequenzen fällt die Spielgrafik eher mäßig aus



Auf der Karte kann man die verschiedenen Schauplätze innerhalb New Yorks anwählen



EVON H. YAMADA / M. HÄNTSCH
inst einer der erfolgreichsten RPG-Entwickler für das Super Nintendo, lassen die aktuellen PSX-Titel von Square Soft doch vieles vom Glanz früherer Tage vermissen. *Front Mission 2*, *Front Mission Alternative*, *Chocobo's Dungeon* und *Xenogears* passen so gar nicht zum Image der japanischen Qualitätsschmiede und enttäuschten einen Großteil der Fangemeinde. Gespannt wartete man auf *Parasite Eve*, das nach mehreren Verzögerungen auf der diesjährigen Tokio Game Show vorgestellt wurde.

Als Fortsetzung der gleichnamigen Romanvorlage von Hideaki Sena konzipiert, kreierte Square ein äußerst bizarres Szenario: Einer wissenschaftlichen Theorie zufolge waren die Mitochondrien, die in den menschlichen Zellen für die ATP-Produktion (Adenosintriphosphat) zuständig sind, ursprünglich Parasiten, die eine Symbiose mit ihren Wirtszellen eingegangen sind. Nach Ewigkeiten des friedlichen Zusammenlebens lehnen sich die mikroskopisch kleinen Organellen nun auf und bedrohen die Menschheit.



Der Spieler übernimmt die Rolle der jungen Polizistin Aya, die während einer Operngala in New York Zeugin eines unglaublichen Vorfalles wird. Während der ausverkauften Aufführung kommt es zu plötzlichen Selbstentzündungen unter den Zuschauern, die zu Hunderten bei lebendigem Leibe verbrennen. Verursacherin dieses Infernos ist scheinbar die Sopranistin, die sich als mitochondrische Lebensform entpuppt. Für Aya beginnt jetzt die Jagd auf dieses Ungeheuer.

Ähnlich wie bei *Resident Evil* bewegt sich der Spieler durch vorgerenderte Kulissen, die aber bei weitem nicht an die Qualität der Capcom-Referenz heranreichen. Als äußerst störend erweist sich die provozierend langsame Fortbewegungsweise der Protagonistin, da ca. 70 Prozent der Gesamtspielzeit mit Hin- und Herlaufen verbracht werden. Erst in den Kampfsequenzen zeigt die Heldin, daß sie nicht aus Zuckerguß ist und legt einen Zahn zu. Genau wie bei *Final Fantasy VII* kann man die Gegner während ihrer Streifzüge



Hollywoodreifer Spielstart: Während einer Operngala kommt es zu einem Inferno



nicht sehen und wird daher von ihnen überrascht. Der Ausgang der Fights ist genreuntypisch nicht von Taktik, sondern vielmehr von Geschick und Glück abhängig. Man kann sich innerhalb des Kampffeldes frei bewegen, muß aber stets einen vorgegebenen Zeitabschnitt abwarten, bevor man attackieren darf. Leider verhalten sich die Gegner oft sehr unfair und gewähren dem Spieler wenig Chancen, die richtige Taktik herauszufinden. Trotz häufigem Speichern läßt es sich daher auch nicht vermeiden, längere Spielabschnitte mehrmals zu absolvieren. Frusterlebnisse sind unvermeidbar und werden auch nicht durch die anfangs fesselnde, später allerdings kaum mehr in Erscheinung tretende Story kompensiert. An die geniale Romanvorlage reicht der dünne Plot des Spiels bei weitem nicht heran.

Ohne Einschränkung gelungen sind eigentlich nur die atemberaubenden FMV-Sequenzen, die u. a. von Jennifer Pearce (*Apollo 13*, *True Lies*) und Lisa Foster (*Cliffhanger*, *Wolf*, *Stirb Langsam 3*) stammen. Leider können diese beim wiederholten Spielen einer schwierigen Passage nicht weggedrückt werden.

Schon nach ungefähr zehn Stunden ist der Spuk vorbei und man steht trotz mehrerer unfairer Stellen dem letzten Endgegner gegenüber. Nach dem Durchspielen wird ein Bonuslevel freigelegt, der aus 70 Stockwerken besteht. Alles in allem bleibt *PE* weit hinter den Erwartungen zurück und wird sicher auch nicht die verwöhnte Fangemeinde von Square zufriedenstellen. ■

XL-Wertung

65%



Einige Gegner lassen sich im ersten Versuch kaum besiegen, da sie nur mit einer bestimmten Kampftaktik zu schlagen sind. Diese herauszufinden gestaltet sich nicht immer ganz einfach



Info

Hideaki Senas gleichnamige Romanvorlage erschien 1995 in Japan und gewann im selben Jahr den Literaturpreis der Sparte Horror. Das Buch wurde bisher über 1,7 millionenmal verkauft und weder ins Englische noch Deutsche übersetzt.





Die folgenden Tips und Tricks werden auch mit der PAL-Fassung von *Tekken 3* (soll im Herbst erhältlich sein) funktionieren. Wer sich bereits eine NTSC-Version für seine Konsole gekauft hat oder mit dem Gedanken spielt, für den sind die Hinweise im ersten Teil unseres Specials gedacht. Der zweite Teil wird sich vornehmlich mit den Basic-Moves und allgemeinen Kampfstilgrundlagen beschäftigen. In der anschließenden Ausgabe folgen dann die Special-Moves und Combos, womit es nicht mehr lange hin ist, bis auch PAL-Konsolenbesitzer in den Genuß der Beat-em-Up-Referenz kommen können.

Teil 1

Verschiedene Kostüme:

Für jeden Fighter gibt es zwei von vornherein anwählbare unterschiedliche Kostüme bzw. Körperformen. Beim Bestätigen des ausgesuchten Charakters drückt Ihr entweder **■** (oder **▲**) oder **✕** (oder **●**), um eines der Outfits auszuwählen. Kommenden Monat mehr!



Verschiedene Siegesposen:

Nach einer Runde macht der siegreiche Kämpfer ein paar schicke Bewegungen mit anschließender Siegespose. Je nachdem, welchen der vier Symbol-Buttons (**■** **▲** **●** **✕**) Ihr direkt nach dem letzten Schlag bzw. während des Replays gedrückt haltet, lassen sich verschiedene Bewegungsabläufe und Posen abrufen. Rechts seht Ihr einige Beispiele:



Erspielbare Kostüme:

Einige Kämpfer, so zum Beispiel der wendige Eddy, haben noch ein drittes Outfit auf Lager. Um diese Kostüme freizuspielen, bedarf es unterschiedlicher Methoden. Wenn Ihr eine Weile gespielt habt, beispielsweise mindestens 50



Fights mit Jin oder Xiaoyu oder jeweils zehn Kämpfe mit Law oder Gun Jack, dann bestätigt die Wahl dieser Charaktere mit Start oder **▲**, um die neuen Outfits zu bekommen. (Genauere Informationen über die zusätzlichen Kostüme findet Ihr im zweiten Teil des *Tekken 3*-Specials in Ausgabe 7/98.)



Doctor.B. erspielen:

Um den 21. Charakter, Dr. Boskonovich, freizulegen, müßt Ihr den Force-Modus viermal durchspielen. Dabei erhaltet Ihr nach den ersten drei Durchgängen Schlüssel (Copper, Silver, Gold). Beim vierten Mal gelangt Ihr in den fünften Level zum Doktor. Besiegt diesen außergewöhnlichen Kämpfer,



und Ihr könnt den (umfallenden) Wissenschaftler im Charakter-Auswahlmenü anwählen.

Tiger erspielen:

Es gibt noch einen weiteren Charakter, der allerdings keinen neuen Kampfstil zu bieten hat, sondern diesbezüglich ein Abbild von Eddy ist. Ihr bekommt Tiger, indem Ihr das dritte Kostüm für Eddy freispielt. Über Start oder **▲** läßt sich der 70er-Jahre-Diskotänzer anwählen.



Theatre-Modus:

Hinter dem Begriff ,THEATRE MODE' verbirgt sich ein Menü, in dem Ihr alle freigespielten Videosequenzen und sämtliche Musiken nach Belieben abspielen könnt. Wenn Ihr alle Filmchen zusammengetragen habt, dann ist es sogar möglich, eine Tekken 1- oder Tekken 2-CD einzulegen, und die FMV-Sequenzen sowie alle Arcade- und Arrange-Musiken der beiden Vorgänger anzusehen bzw. anzuhören. Dabei spielt es nicht einmal eine



Rolle, ob es sich um PAL- oder NTSC-Versionen handelt. Noch ein kleiner Tip: Spielt den Arcade-Modus (Stufe egal) mit Gun Jack ein zweites Mal durch, um zu sehen, was nach dem Laserschuß des Doktors passiert ist!

Force-Modus:

Der ,TEKKEN FORCE MODE' ist ein seitwärts scrollender Straßenprügler in der Art von *Final Fight*, *Streets of Rage* oder *Double Dragon*. Ihr spielt über vier Level gegen Ninja-artige Feinde, die Zeit und jeweils einen Endgegner aus der Tekken 3-Palette. Am Ende erhaltet Ihr einen Schlüssel beziehungsweise den letzten versteckten Charakter Doctor.B. (Dr. Boskonovitch).



Versteckte Charaktere:

Um die mit einem Fragezeichen gekennzeichneten Fighter freizuspielen, müßt Ihr zunächst mit neun der zehn Hauptkämpfer im Arcade-Modus durchspielen. Continues dürft Ihr dabei unbegrenzt verbrauchen. Die Reihenfolge, in der die neuen Charaktere erscheinen, ist vorgegeben (siehe Liste) – egal, mit wem Ihr bis zum Ende gelangt. Somit stehen Euch 19 Tekken-Kämpfer zur Verfügung.

Reihenfolge der erspielbaren

Fighter:

Kuma/Panda
Julia
Gun Jack
Mokujin (auch Klotz genannt)
Anna
Bryan
Heihachi
Ogre
True Ogre
(Gon und Doctor.B.)



Alle Modi erspielen:

Ihr müßt mit dem verbleibenden zehnten Fighter ebenfalls den Arcade-Modus mit beliebig vielen Continues bewältigen. Dadurch stehen Euch der Theatre- und der Force-Modus (siehe oben) sowie der Ball-Modus im Hauptmenü zur Verfügung.

Ball-Modus:

In diesem Volleyball-ähnlichen Spiel treten zwei Fighter an, um einen Ball auf einem Tennisfeld hin und her zu schlagen oder zu treten. Auch dabei geht es um Lebensenergie.

Der Ball kann in drei Schwierigkeitsstufen gespielt werden: mit 60, 80 oder 100 % Wirkungskraft beim Aufschlagen im gegnerischen Feld oder nach einem besonderen Move als Energiekugel. Durch mehrmaliges Schlagen oder Treten kann die Kugel aufgeladen werden.



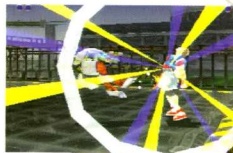
Gon erspielen:

Der 20. Charakter ist Gon, der kleine Saurier. Ihr erspielt ihn, indem Ihr den Ball-Modus anwählt, wobei beim ersten Mal Gon als Gegner erscheint, und Ihr den Kampf gewinnt.



Bloody Roar – HBD PAL**Neue Spielmodi****Big Head:**

Markiert im Charakterauswahl-Screen einen Kämpfer Eurer Wahl und haltet L2 gedrückt! Bestätigt dann mit **○**!

**Mini Mode:**

Markiert im Charakterauswahl-Screen einen Kämpfer Eurer Wahl und haltet R2 gedrückt! Bestätigt dann mit **○**!

Vitality Recover:

Wählt die Schwierigkeitsstufe 4 und spielt den Arcade-Modus mit Bakuryu durch!

No Wall:

Wählt die Schwierigkeitsstufe 4 und spielt den Arcade-Modus mit Fox durch!

No Gauge:

Wählt die Schwierigkeitsstufe 4 und spielt den Arcade-Modus mit Yugo durch!

No Guard Damage:

Spielt den Arcade-Modus auf Stufe 4 mit Gado durch!

No Lightning:

Wählt die Schwierigkeitsstufe 4



und spielt den Arcade-Modus mit Long durch!

Big Stages:

Wählt den Survival-Modus an und erledigt mindestens zehn Gegner!

Small Stages:

Wählt die Schwierigkeitsstufe 4 und spielt den Arcade-Modus mit Greg durch!

New Camera:

Wählt die Schwierigkeitsstufe 4 und spielt den Arcade-Modus mit Alice durch!

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot! PAL**Levelcodes****Alliierte:**

Level	Code
1	HFHE70T7Q
2	T3T2JZ7IE
3	17VLTWLS2
4	CVKQJSPLC
5	NQ72A4ST2
6	XNL23MQHH
7	J11KNDFZ9
8	17DCQT9V8

**Fighting Force** PAL**Hawks Todesgriff:**

Schnappt Euch einen Gegner mit einem Griff und drückt **✕ ✕ ✕ ✕** **■** **■** **▲**!

Final Fantasy VII PAL**Goldener Chocobo:**

Begeht Euch in die Region Mideel und besorgt Euch zwei gute Chocobos verschiedener Geschlechter! Am besten bringt Ihr die beiden erst einmal im Gold-Saucer-Rennen auf die A-Klasse. Nun paart Ihr die Vögelchen mit einer Karobnuß und erhaltet mit etwas Glück einen blauen oder grünen Chocobo. Paart Eure A-Klasse-Chocobos so lange, bis Ihr einen blauen und einen grünen verschiedenen Geschlechts erhalten habt. (Solltet Ihr Probleme mit dem Paaren haben, so müßt Ihr zwischendurch einige Kämpfe absolvieren.) Im Gold-Saucer-Rennen verheißt Ihr nun auch dem grünen und dem blauen Tierchen zur A-

Klasse.

Danach paart Ihr die zwei erneut mit einer Karobnuß, um einen schwarzen Chocobo zu bekommen. Den Super-Chocobo findet Ihr bei den Spuren im Schnee –

nur Geduld, es kann eine Weile dauern, bis Ihr unter den vielen schlechten den passenden gefunden habt. Wichtig ist jedoch, daß der schwarze und der Super-Chocobo wiederum verschiedene Geschlechter haben. Abschließend bringt Ihr die beiden auf die S-Klasse und paart sie mit einer Zeyonuß. Das Resultat ist ein goldener Chocobo.

**Formel 1 '97** PAL**Setup-Tips:**

Die folgenden Setup-Tips sollen keine perfekten Einstellungen für jeden Fahrstil oder Wagentyp darstellen. Es werden lediglich einige Richtwerte gegeben, die das Handling und Fahrverhalten der Formel-1-Boliden positiv beeinflussen und auf die jeweilige Strecke zugeschnitten sind.

Allgemeine Einstellungen:

Die Federung sollte am besten auf 0 % stehen, da andere beziehungsweise zu hohe Werte die Steuerbarkeit negativ beeinflussen können.

Argentinien:

Bremsscheiben	26 mm
Frontflügel	50 %
Heckflügel	25 %
Bremsbalance	60 zu 40 %

Australien:

Bremsscheiben	30 mm
Frontflügel	100 %
Heckflügel	80 %
Bremsbalance	60 zu 40 %

Belgien:

Bremsscheiben	26 mm
Frontflügel	20 %
Heckflügel	10 %
Bremsbalance	50 zu 50 %

Brasilien:

Bremsscheiben	30 mm
Frontflügel	10 %
Heckflügel	10 %
Bremsbalance	60 zu 40 %

**Deutschland:**

Bremsscheiben	24 mm
Frontflügel	8 %
Heckflügel	8 %
Bremsbalance	60 zu 40 %

England:

Bremsscheiben	24 mm
Frontflügel	50 %

Heckflügel 50 %
Bremsbalance 60 zu 40 %

Europa:
Bremssscheiben 26 mm
Frontflügel 50 %
Heckflügel 30 %
Bremsbalance 50 zu 50 %



Frankreich:
Bremssscheiben 24 mm
Frontflügel 10 %
Heckflügel 10 %
Bremsbalance 60 zu 40 %

Italien:
Bremssscheiben 24 mm
Frontflügel 8 %
Heckflügel 8 %
Bremsbalance 50 zu 50 %

Japan:
Bremssscheiben 24 mm
Frontflügel 10 %
Heckflügel 10 %
Bremsbalance 50 zu 50 %

Kanada:
Bremssscheiben 26 mm
Frontflügel 20 %
Heckflügel 20 %
Bremsbalance 50 zu 50 %

Luxemburg:
Bremssscheiben 28 mm
Frontflügel 50 %
Heckflügel 50 %
Bremsbalance 60 zu 40 %

Monaco:
Bremssscheiben 24 mm
Frontflügel 100 %
Heckflügel 100 %
Bremsbalance 50 zu 50 %



Österreich:
Bremssscheiben 26 mm
Frontflügel 50 %
Heckflügel 50 %
Bremsbalance 60 zu 40 %

Portugal:
Bremssscheiben 24 mm
Frontflügel 50 %
Heckflügel 50 %
Bremsbalance 60 zu 40 %

San Marino:
Bremssscheiben 26 mm
Frontflügel 10 %
Heckflügel 10 %
Bremsbalance 40 zu 60 %



Spanien:
Bremssscheiben 24 mm
Frontflügel 10 %
Heckflügel 10 %
Bremsbalance 50 zu 50 %



Ungarn:
Bremssscheiben 30 mm
Frontflügel 100 %
Heckflügel 100 %
Bremsbalance 50 zu 50 %

Grand Theft Auto PAL

Diverse Paßwörter:
Gebt die folgenden Codes einzeln anstelle Eures Namens im Paßwort-Screen ein!

Ohne Polizei spielen:
CHUFF

Alle Städte:
TURF



Undokumentierte Paßwörter:
THESHIT
MADEMAN

Need For Speed III PAL

Paßwörter:
Gebt die folgenden Paßwörter im Optionsmenü unter „Benutzername“



ein! Ihr könnt mehrere nacheinander eingeben, um die gewünschten Strecken und Wagen gemeinsam nutzen zu können.

Weitere Kameraeinstellungen:
Wenn die Auswahl unter den sechs herkömmlichen Perspektiven nicht ausreicht, der kann sich durch das Paßwort „SEEALL“ sieben zusätzliche Darstellungen besorgen. Erwartet jedoch nicht zuviel von den neuen Kameraeinstellungen, denn die meisten sind für die Rennen wenig sinnvoll und gleichen eher denen aus einem Replay (das das Spiel aber nicht bietet).



Empire City:
MCITYZ



Mehr Wagen und Strecken:
Um an die drei zusätzlichen Wagen und die zu Beginn nicht anwählbaren Strecken inklusive der Empire-City-Piste zu gelangen, gebt Ihr den Namen „SPOILT“ ein. Damit werden allerdings nicht gleichzeitig die geheimen Kurse freigelegt, die sich wie folgt anwählen lassen.



Die geheimen Kurse:
Auto Cross XCNTRY
Caverns XCAV8



Space Race MNBEAM
The Room PLAYTM
Scorpio-7 GLDFSH





Ray Tracers

NTSC

Andere Fahrer

Tsumujikaze:

Besiegt Tsumujikaze im Time-Attack-Modus, um anschließend mit seinem Wagen fahren zu können. Abspeichern nicht vergessen!



Neun weitere Panzerfahrzeuge:

L1 L2 L1 i n i L1 L2 L1 R2

Future-Level:

L1 L2 L1 L2 R2 R1 ■■■■

Unverwundlicher Schutzschild:

L2 L1 R2 ■■■■ L1 L2 L1

Street Fighter EX plus Alpha

PAL

Bonus-Spiel:

Markiert den Punkt „Practice“ in der Modusauswahl („MODE SELECT“) und gebt Select i i k i k i Select ein! Zur Bestätigung ertönt: „Here comes a new Game Model!“ Wählt Ihr nun den Practice-Modus aus, so findet Ihr den neuen Unterpunkt „BONUS GAME“. Hinter dieser Option verbirgt sich die Bonusrunde aus Street Fighter II Turbo (Super Nintendo), Jahrgang 1993 (!), an die sich SF-Veteranen vielleicht noch erinnern können.

White-Vestal:

Es ist nicht einfach, lohnt sich aber: Spielt das Spiel (die Schwierigkeitsstufe ist egal) mit allen Wagen durch, ohne dabei ein einziges Continuum zu verbrauchen!

Black-Vestal:

Wenn Ihr Euch White-Vestal erspielt habt, müßt Ihr auch mit diesem Fahrzeug durchspielen, um schließlich den Black-Vestal zur Verfügung zu haben. Auch danach solltet Ihr das Speichern nicht vergessen.

Skullmonkeys

PAL

Anzahl der Leben erhöhen:

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt folgendes ein: L1 ▲ ↓ → ● Select ■ →!



Mehr Halo:

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt folgendes ein: R2 ● ● ↓ → ● → ↓!

Steel Reign

NTSC/PAL

Diverse Cheats:

Gibt die folgenden Cheats im Load/Options-Screen ein!

Bonus Cars:

El Niño

ROCKET



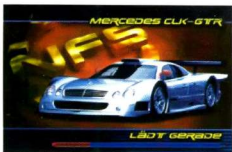
Jaguar XJR-15

1JAGX



Mercedes CLK-GTR

AMGMRC



Nuclear Strike

PAL

Diverse Paßwörter:

Gibt die folgenden Codes im Paßwort-Screen ein!

Zusätzliche Leben:

LAZARUS

Schnellerer Hubschrauber:

WARPDRIIVE

Streckenwahl inklusive des

Lava-Kurses:

Gibt das Paßwort „JHAMMO“ ein! Nun liefern wir Euch noch einige Codes nach, die wir in der Januar-Ausgabe unter „Undokumentierte Paßwörter“ brachten:

Go-Karts:

Gibt das Paßwort „CMCHUN“ ein und wählt im Rennen die „richtige“ Perspektive!

Verrückter Regen:

Gibt das Paßwort „CMRAINUP“ ein!

Kaum Schwerkraft:

Gibt das Paßwort „CMLOGRAV“ ein!

Super-Hard-Modus:

Gibt das Paßwort „CMMAYHEM“ ein!

Vergessene Welt

PAL

Paßwörter:

Gibt die folgenden Paßwörter im entsprechenden Screen ein!

Hunter:

■ × ● ▲ × ● × ■ ▲ × ● ×

Human Prey:

▲ × ▲ × ● × ■ ▲ × ● ×

Velociraptor:

■ × ● ▲ × ● × ■ ▲ × ● ×



T-Rex:

▲ ■ ● × ■ ▲ × ●
■ ▲ ×

Comp Gallery:

× ▲ × ● × ■ ▲ ×
▲ × ● ×

Hunter Gallery:

▲ × ■ ▲ × ● × ●
▲ ■ × ×

Human Gallery:

▲ ■ ● × ■ ▲ × ● × ■ ▲

Veli Gallery:

● ■ ▲ × ● × ■ × ■ × ▲

Rex Gallery:

▲ ▲ ● ■ × ■ × ■ × ▲ ●

Blazing Heroes

NTSC

Versteckte Stadt:

Batum heißt die verborgene Stadt, die Ihr nur mit dem White Ray erreichen könnt. Fliegt über die Westkü-



ste, bis Ihr eine Stadt mit einem Steingebilde seht und landet dort (A drücken, wenn der Vogel über der Stadt schwebt). In Batum könnt Ihr einige weitere Waffen bekommen und in einer speziellen Arena kämpfen.



Dark Legends

NTSC

Hautfarbe der Fighter ändern:

Halte bei der Auswahl Eures Fighters die Taste gedrückt, mit der Ihr üblicherweise bestätigt, und drückt zusätzlich eine Richtung auf dem Steuerkreuz, um die Hautfarbe zu bestimmen!

Darklight Conflict

NTSC

Geheimes Menü:

Drückt im Optionsbildschirm $\uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$ R L Start! Zur Bestätigung müßte ein kurzer Soundeffekt zu hören sein. Begebt Euch dann in das Hauptmenü zurück und drückt auf „EXTRA“! In dem nun erscheinenden neuen Menü könnt Ihr die Unsichtbarkeit ein- und ausschalten, einen Smart-Missile-Modus auswählen, Ihr bekommt auch eine Levelanwahl geliefert und noch einiges mehr.

Wireframe-Modus:

Stellt die innere Uhr des Saturns auf den 13.3.1998, bevor Ihr ein Spiel beginnt! Der Wireframe-Modus (Gittermodelle) wird automatisch präsent sein.

House of the Dead

NTSC

Blood-Modus:

Drückt im Hauptmenü R + L, $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$, R + L + Start! Die grüne Körperflüssigkeit der Untoten verwandelt sich in roten Saft.



Impact Racing

NTSC

Diverse Paßwörter:

Gebt die folgenden Codes im Paßwort-Screen ein!



Unsichtbarkeit:

I.AM.IMMORTAL

Alle Waffen:

ALL.TOOLEDUP



Unendlich Munition:

LOADSOFSTUFF

Levelanwahl:

KDUDK9RDKDBSHNM

Levelanwahl:

RABBITBADGER

Bonuslevel:

BONUS.LEVELS

Letzter Level:

ENDGAMELEVEL

Sound-Test:

JOURNEYS.END

Ghost-Modus:

—GHOSTMODEON—

World Series Baseball 2

NTSC

Andere Kameraperspektive:

Wer die Kameraeinstellung während eines Spiels verändern möchte, der drückt, sobald der Ball im Flug ist, die R-Taste.

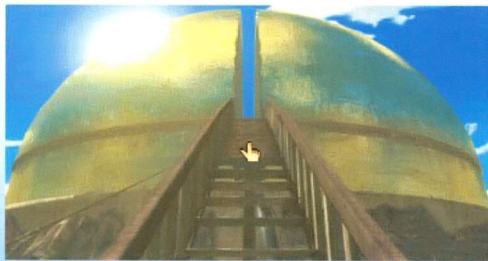


Strike Out erzwingen:

Wenn der Pitcher ein Rechtsänder ist und der Hitter ein Linkshänder, dann könnt Ihr mit der folgenden

Technik zu 99 % einen Strike Out erzwingen. Dazu muß der erste Versuch allerdings schon ein Strike sein. Für den nächsten Wurf solltet Ihr per R-Taste soweit wie möglich nach rechts gehen. Drückt dann C, sobald Ihr geworfen habt, und bewegt den Ball über das Steuerkreuz langsam nach links! Wiederholt das Ganze, um einen Strike Out zu fabrizieren.





Riven

NTSC/PAL

Nach nunmehr drei Seiten Tactics zu Riven in den beiden vorherigen Ausgaben kommt Ihr wieder auf der ersten Insel an. Bei dem zweiten Besuch warten neue Aufgaben auf Euch, für die Ihr hier eine Hilfestellung findet. Selbstverständlich werden aber auch noch andere Inseln besucht.

Erste Insel

Zurück auf der Anfangsinsel lösen sich einige der Fragen, die Ihr Euch vielleicht beim ersten Besuch gestellt habt, denn im Nachhinein geben viele sonderbare Aktionen doch einen Sinn. Geht in den goldenen Dom und folgt dem Laufsteg bis zum ersten Ausgang auf der linken Seite! Vor Euch klafft zwar eine Lücke im Steg, aber wenn Ihr Euch



umdreht, könnt Ihr mit dem Knopf den Lift heraufholen, der sich von unten nicht benutzen ließ. Auf der linken Seite seht Ihr übrigens die nächste sich drehende Kugel. Geht nun weiter und folgt dem Weg bis zu der bronzenen Tür, die sich mit dem Hebel auf der rechten Seite öffnen läßt! Voilà, schon seid Ihr



wieder bei dem fünfeckigen Raum. Diesmal müßt Ihr ihn allerdings nicht drehen! Geht also zurück in den Dom und dort weiter links! Am Ende des Steges müßt Ihr das Rad auf der linken Seite drehen, um den



Weg zu komplettieren! Was würde sich jetzt mehr anbieten, als demselben nach unten zu folgen, bis zu der Stelle, an der sich vorher der Lift befand. Da dieser nun oben die Lücke im Steg schließt, nimmt ein neuer Lift den Platz hier unten ein. Mit dem Knopf auf der rechten Seite könnt Ihr abwärts fahren. Dort angekommen solltet Ihr Euch umdrehen, damit Ihr den Weg die Treppen hinauf auch seht! Ganz oben wartet wieder eines der komischen Geräte, mit denen sich die drehenden Kugeln anhalten lassen. Schaut hindurch und drückt kurz



vor dem gelben Symbol auf den oberen Knopf! Ihr solltet natürlich nicht vergessen, das Symbol zu notieren! Danach geht es wieder zurück in den goldenen Dom und den Steg hinauf. Auf der oberen Ebene nehmt Ihr die erste Abzweigung rechts und stellt mit dem Hebel auf der Innenseite die angrenzende Brücke um, so daß sie nach oben führt – das spart Euch später einige Zeit!

Da Eure Aufgabe hier nun erledigt ist, geht Ihr wieder zurück, rechts auf den Steg und nehmt den zweiten Ausgang rechts, der Euch wieder zu Gehns Labor führt! Nehmt dort den Vordereingang und betätigt den blauen Schalter direkt hin-



ter der Tür – damit ruft Ihr den Gleiter, den Ihr durch die andere Tür erreicht! Wie üblich müßt Ihr das Gefährt vor der Fahrt erst einmal drehen (äußerer Griff) und dann mit dem mittleren Hebel in Gang setzen. Gute Reise!

Vierte Insel

Wenn Ihr auf der neuen Insel angekommen seid, steigt aus dem Gefährt aus, geht durch die Tür und folgt dem Weg und der Treppe nach draußen! Dort seht Ihr einen ziemlich sonderbaren See in sehr schönen Farben. Geht durch die bizar-



ren Steine und den Graben, bis Ihr zu einer Felswand kommt! In dem Riß verbirgt sich ein Lift, mit dem Ihr nach oben fahrt! Von hier bietet sich eine phantastische Aussicht über die Karte von Riven. Vier Inseln habt Ihr bereits besucht, nur die kleine in der rechten oberen Ecke noch nicht. Auf der Kontrolltafel könnt Ihr jeweils eine der Inseln aktivieren, dann formt das Wasser auf der entsprechenden Plattform die Oberfläche der Insel nach. Ver-



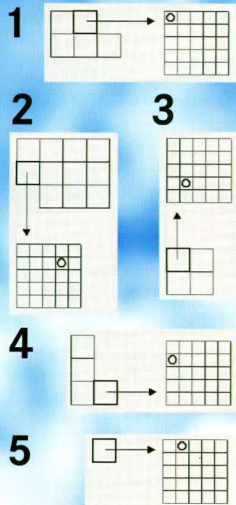
schaft Euch nun einen Überblick, damit Ihr ganz sicher seid, welche Plattform zu welcher Insel gehört! Wenn Ihr soweit seid, müßt Ihr für

jede Insel folgende Schritte abarbeiten:

1. Drückt den Knopf für die entsprechende Insel!
2. Dreht Euch um und geht in das pilzförmige Gebäude in der Mitte des Sees! (Auf der linken Seite befindet sich übrigens die drehende, goldene Kugel dieser Insel).



3. Im Pilz seht Ihr unter dem Vergrößerungsglas einen Ausschnitt der gewählten Insel.
4. Versucht Euch nun zu erinnern, wo auf dieser Insel die drehende Kugel steht und drückt den entsprechenden Knopf – Ihr könnt es ruhig mehrmals versuchen! Das 3D-Relief läßt sich auch drehen. Wenn Ihr die richtige Stelle gefunden habt, sollte dort ein erkennbares Kugelstück zu sehen sein.
5. Notiert, in welchem Abschnitt der Insel und wo genau auf dem 5x5-Feld die drehende Kugel steht!





Nach der letzten Insel geht Ihr aus dem Pilz heraus und links weiter! Am Ende des Steges steht wieder ein Gerät zur Kontrolle einer drehenden Kugel. Leider ist dieses kaputt, so daß Ihr auf gut Glück den Knopf drücken müßt! Außerdem gibt es auch kein Symbol. Danach



müßt Ihr wieder zurück zum Gleiter! Besteigt ihn, dreht ihn um und verlaßt ihn wieder auf der anderen Seite! Durch die Tür gelangt Ihr bald in eine düstere Halle, in der Ihr mit dem Hebel zu Eurer Linken einen ziemlich coolen Aufzug herbeiholt. Mit diesem fahrt Ihr nach



unten und folgt Eurer Nase nach einen Weg entlang und einige Stufen hinauf bis auf einen Thron! Bitte Platz nehmen! Mit dem Knopf auf



dem rechten Hebel dreht Ihr den Thron in die richtige Richtung, so daß Ihr die Hebel benutzen könnt! Der rechte bringt ein Gerät ins Sichtfeld, mit dem Ihr den Symbolen aus den drehenden Kugeln pas-



sende Farben zuordnen könnt – gedreht wird das Gerät mit dem löchrigen Kranz. Nachdem Ihr alles aufgeschrieben habt, benutzt den rechten Hebel nochmals, um das Gerät wieder zurückzustellen! Mit dem linken Hebel aktiviert Ihr ein anderes Gerät! Nachdem Ihr den Knopf auf der linken Seite gedrückt habt, solltet Ihr eine Frau sehen, die den beobachteten Raum



durchquert! Das kann ja nur die gesuchte Catherine sein. Der Knopf auf der rechten Seite schaltet auf andere Kameras der zweiten Insel. Drückt so lange, bis Ihr den schattenartigen Umriß eines Tieres seht! Dieses ist der fehlende fünfte Umriß, für den es kein Holzauge gibt.



Nachdem Eure Arbeit auf dem Thron erledigt ist, stellt Ihr alles wieder zurück, dreht den Thron und geht die Treppe herunter, den Weg entlang bis zur ersten Abzweigung auf der rechten Seite! Mit dem Gleiter dort geht es zur gerade beobachteten zweiten Insel.

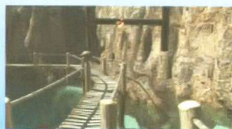
Zweite Insel

Steigt aus und geht durch die Tür in den Lift – Achtung, Déjà vu! Mit dem Lift fahrt Ihr eine Etage nach oben und öffnet mit dem Hebel links das Maul des Totems! Folgt dem Weg bis in den Baum, nehmt



dort die rechte Abzweigung und geht weiter durch die Holztür bis auf den Holzsteg! Nach einem kurzen Stück müßt Ihr die Leiter

sehen, die Ihr bei Eurem ersten Besuch heruntergelassen habt! Klettert diese hinauf! – Sollte hier keine Leiter sein, wie bei unserer Redak-



tionsversion, müßt Ihr zurück zum Totem, nach oben fahren und in das Häuschen mit dem Stuhl gehen! Von dort schließt Ihr den Boden des Käfigs und geht dann an den abgeholzten Bäumen und den Schwimmtieren im See vorbei bis zu dem U-Boot im See! Fahrt zum Schalterhäuschen, legt alle Hebel nach oben und sucht dann den Käfig! Mit dem Seil holt Ihr die Reckstange herunter und fahrt nach oben! – Öffnet nun das Gefängnis mit dem Schalter rechts und geht hinein! Der Gefangene ist mittels eines geheimen Schalters



unter dem Gully verschwunden. Dieser öffnet nämlich die Wand. Geht durch den dunklen Tunnel bis



zum Wasser! Benutzt den Hebel auf der linken Seite, um Licht zu machen und dreht Euch um! Aktiviert nun auf dem Rückweg alle Lampen – bitte gut suchen! Wenn Ihr durch die Tür gegangen seid, dreht Euch um und öffnet den rechten Weg! In



der Kammer müßt Ihr nun die richtigen Steine in der richtigen Reihenfolge drücken! Hierbei handelt

es sich um die fünf Umrisse, die Ihr mit den Holzaugen zusammen gesehen habt. Die Zahlen habt Ihr in der Schule gelernt. Der Umriß ohne Zahl (Fisch, auf dem Thron) ist der erste. Zwei, drei und fünf sind ein-



deutig, und das Auge ohne Umriß gehört natürlich zu den Schwimm-



tieren, die sich im See sonnen, da beide das gleiche (nach „Gehn“



klingende) Geräusch machen. Nachdem Ihr alle fünf Steine ge-



drückt habt, erscheint ein Verbindungsbuch, das Euch fortbringt.



Weiter bringt Euch der letzte Teil der Riven-Komplettlösung in der kommenden Ausgabe. ■

N64
LX4 TREMOR 1 MB

Ohne Controller Pak kommt kaum ein N64-Besitzer aus, da nicht alle Spiele mit einer Batterie ausgestattet sind und zur Datensicherung daher auf besagtes Zubehörteil zurückgegriffen werden muß. Ein weiteres beliebtes Extra ist das sogenannte Rumble Pak, das zwar nicht dringend benötigt wird, sich aber dennoch großer Beliebtheit erfreut. Die beiden Hardware-Zusätze haben allerdings drei Nachteile. Erstens, die Kapazität eines Original-Controller-Paks ist ziemlich schnell erschöpft, der Kauf eines Zweit- oder Dritt-Paks quasi vorprogrammiert. Der zweite Kritikpunkt gilt dem Original-Rumble-Pak, das durch seinen Batteriebetrieb für laufende Kosten sorgt. Das dritte Problem ist das lästige Umstöpseln zwischen Rumble und Controller Pak, wenn man beides im Spiel nutzen möchte.

Für erhebliche Erleichterung sorgt in diesem Bereich das LX4 Tremor 1 MB aus dem Hause LMP Gamester. Das Controller Pak verfügt, gegenüber dem Nintendo-Original, über die vierfache Speicherkapazität. Die Bedienung funktioniert kinderleicht über einen einzigen Druckknopf. Welche der vier Seiten angewählt wurde, wird durch rote LEDs angezeigt. Wenn die grüne LED aufleuchtet, befindet sich das Gerät im Rumble-Modus, das lästige Umstecken entfällt somit ganz. Das beste ist jedoch, daß dieses durchdachte Zubehörteil ohne Batterien funktioniert. Das LX4 Tremor 1 MB zählt mit Sicherheit zu den besten Extras, die derzeit erhältlich sind, und ist dank des niedrigen Preises von lediglich 50 Mark sehr empfehlenswert.

Muster: Vidis, Tel.: 0 40/51 49 19 27

Preis:
ca. 50 DM
LMP Gamester

XL-Wertung

☆☆☆☆☆

PSX + SAT
EXPLORER 32

Man braucht nur das richtige Pad, dann klappt's auch mit zwei Konsolen. Logic 3 hat mit dem Explorer 32 einen Controller im Programm, der sowohl an die PlayStation als auch den Saturn angeschlossen werden kann. Dazu bedarf es keiner speziellen Konfiguration oder Adapterstücke. Es genügt, die entsprechende Seite des Doppelsteckers mit dem jeweiligen

Controllerport zu verbinden, und schon kann es losgehen.

Die Tastenanordnung ist der des Original-Saturn-Pads nachempfunden. Sämtliche Buttons besitzen einen gut spürbaren Druckpunkt und reagieren ausgezeichnet. Für Saturn-Besitzer, die sich über die labbrigen L- und R-Tasten des Original-Pads ärgern, ist der Explorer 32 somit eine ausgezeichnete

Alle Systeme
PROTV

Aus dem Hause Provideo Multimedia kommt jetzt eine Universal-Box, mit der der PC-Monitor zur Schnittstelle für Videospiele, Videos (VHS und S-VHS) und Fernsehen wird. Die einfache Bedienung und die gut durchdachte Funktionalität bieten sich vor allem für Spieler an, die sich den heimischen Fernseher mit Familienmitgliedern teilen müssen. Durch das ProTV-Gerät wird der PC- oder Mac-Monitor (für letzteren muß ein spezielles Adapterstück separat gekauft werden) zum Zweitgerät umgebaut. Die Anschlußmöglichkeiten erfreuen das Multimedia-Herz. Vorhanden sind, Monitorein- und -ausgang (durchgeschleift), Videoein- und -ausgang (Cinch), S-VHS-DIN-Buchse, Antenneneingang, Lautsprecheranschluss sowie eine Kopfhörerbuchse. Die Vielzahl der Anschlußmöglichkeiten (leider gibt es keinen Scart-Anschluß) und der hohe Bedienkomfort stehen aber gegen die etwas billige Verarbeitung und das leicht unscharfe Bild. Die Steckerleiste an der Rückseite des Gerätes macht keinen besonders stabilen Eindruck, und auch der eingebaute Lautsprecher fabriziert ein PC-Speaker typisches Krächzen. Ein weiterer Nachteil ist das viel zu kurz geratene Kabel für die Verbindung vom Gerät zum PC oder Mac. Die Funktionen lassen sich sowohl über das Gerät selbst, als auch über die mitgelieferte Fernbedienung aufrufen. Erfreulicherweise kann das ProTV sowohl NTSC- als auch PAL-Signale verarbeiten. Fazit: Obwohl die Box einige Nachteile hat, ist sie eine kostengünstige Alternative zum Zweitfernseher.

Muster: Eagle Computer Products, Tel.: 0 71 91/30 09 20



Preis:
ca. 300 DM
ProVideo

XL-Wertung

☆☆☆☆

Alternative. Auch für PlayStation-Besitzer ist Logic 3s Pad interessant, insbesondere im Gebrauch mit Prügelspielen. Das Steuerkreuz ist deutlich besser für Halbkreisbewegungen geeignet als die eigenwillige Konstruktion des Sony-Pads. Außerdem ist es bei manchen Games (z. B. *Street Fighter Alpha 2*) sinnvoller, sechs Buttons auf der Frontseite des Pads zu haben.

Als Extra besitzt der Controller eine Dauerfeuer- und eine Zeitlupenfunktion.



Muster: Z & Z Top Soft GmbH, Tel.: 0 41 7/40 21 16

Preis:
ca. 70 DM
Logic 3

XL-Wertung

☆☆☆☆

N64 + PSX

STAUBABDECKHAUBEN

Was tut man nicht alles für sein liebstes Hobby! Während in den Töpfen der Zimmerpflanzen die ausgedrückten Zigarettenstummel ein fröhliches Beisammensein pflegen, der Raum aufgrund verdreckter Scheiben immer dunkler wird, und sich der schwarze Rand an



der Badewannenkante nur noch mit Hilfe eines Radiergummis entfernen läßt, sieht es in der Videospielecke ganz anders aus. Die Spiele-CDs und Module befinden sich stets in der Originalverpackung, die ihrerseits vakuumverschweißt im Regal steht, und die Konsolen (sofern sie nicht benutzt werden) liegen geschützt unter Geschirr-



handtüchern aus dem Sonderangebot. Da letztgenannte Vorgehensweise einer Videospiel-Hardware jedoch im Grunde absolut unwürdig ist, hat Peter Niemielsdorf von der Firma cap.design spezielle Staubabdeckhauben für das Nintendo⁶⁴ und die PlayStation entwickelt. Diese sind aus wasserabweisendem Kunststoff hergestellt und passen über die Konsole, wie die Faust aufs Auge. Erhältlich sind die Hüte für ca. 15 DM bei diversen Fachhändlern (zum Beispiel M.C. Games) oder direkt beim Hersteller cap.design, und zwar in den Farben Rot, Gelb, Blau, Schwarz und Neongrün. Es wurde bewußt auf eine Benotung verzichtet. Die Frage, ob Verwendung für eine Abdeckhaube besteht oder nicht, sollte sich jeder alleine beantworten, verarbeitet sind die Teile auf jeden Fall sehr gut.

Muster: cap.design, Tel.: 05751/95 94 28

Preis:
ca. 15 DM
cap.design

PlayStation

RESIDENT EVIL-PAD

Ach, die Japaner! Der renommierte Zubehörhersteller ASCII zieht diesmal alle Register der Pad-Baukunst und präsentiert dem verblüfften Spieler ein Spezial-Pad, das extra auf die Bedürfnisse von *Resident Evil*-Spielern abgestimmt ist. Bis auf den X-Button, der als Trigger Platz am rechten Griff gefunden hat, liegen alle Knöpfe obenauf. Um in den vermeintlichen Vorteil der veränderten Anordnung zu kommen, muß man sich allerdings zuerst mit der neuen Tastenbelegung auseinandersetzen. Ist dies erledigt, steht dem geneigten Spieler ein guter Freund für alle drei *Resident Evil*-Teile zur Verfügung. Er (der Freund) ist zwar etwas zu leicht, liegt dafür aber gut in der Hand und bietet



qualitativ hochwertige Buttons. Erstmals wurde auch das Steuerkreuz aus zwei getrennten Plastikteilen gefertigt – so lenkt man nicht unsichtlich nach oben oder unten, wenn man nach vorne oder hinten drückt.

Leider eignet sich das Pad durch die spezialisierte Anordnung nur bedingt für andere, insbesondere genrefremde Games. Die japanische Ausführung gibt es übrigens für ca. 100 DM mit drei Teebeuteln im RE-Design.

Muster: Konami

XL-Wertung

☆☆☆

Preis:
ca. 70 DM
ASCII

Abstauben, nicht einstauben!!!

Gemeinsam mit dem Hersteller cap.design verlost neXt Level je fünf Staubabdeckhauben für PlayStation und Nintendo⁶⁴. Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, braucht lediglich eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse zu schicken (Bitte nicht vergessen zu vermerken, für welches System die Haube sein soll):



neXt Level
Stichwort: cap.design
Friedensalle 41
22765 Hamburg



Der Einsendeschluß ist der 15.6. 98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma cap.design sowie deren Angehörige dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

FULL HOUSE!

Die ganze Welt der Videospiele



**Viermal am Kiosk und natürlich
im Internet: www.x-plain.de**

Nintendo[®], Sony PlayStation und Sega Saturn: Alle aktuellen Informationen zu den Next-Generation-Konsolen gibt es monatlich vom X-plain Verlag. News, Previews, Tests, Tips und Tricks sind natürlich fester Bestandteil unserer Verlagsobjekte. Ob am Kiosk oder im Internet, wir zeigen die Trends von morgen – unabhängig, kompetent und verständlich.



Vampire Savior (SAT)



Colin McRae Rally (PSX)



Alundra (PSX)



Capcom kümmert sich noch um Sega-Fans. In XL 7/98 wird das beeindruckende *Vampire Savior* näher vorgestellt und getestet. Das sollten sich Prügel-Spieler nicht entgehen lassen.

Der inoffizielle Nachfolger von *TOCA Touring Car Championship*, *Colin McRae Rally*, steht bereits in den Startlöchern. Ob er an die Qualitäten seines spannungsgeladenen Vorgängers heranreichen wird, steht in der kommenden Ausgabe.

Rollenspieler und Adventure-Freunde können sich freuen: *Alundra* kommt nach Deutschland, ebenso wie *Breath of Fire III*. Ein Fest für gemütliche Videospieler. ■

Gran Turismo

E3

Neuigkeiten aus Atlanta

32-bit-level

Jedes Jahr findet Ende Mai die wichtigste Videospielmesse der Welt statt: die Electronic Entertainment Expo oder kurz E3. Große Fragen tun sich auf: Wird Segas Hoffnungsträger, das Katana, der Öffentlichkeit präsentiert? Gibt es Neues von *Turok 2*? Kommt *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time* jemals auf den Markt? Wie weit ist *Metal Gear Solid* fortgeschritten? Das XL-Team wird vor Ort sein und über alle interessanten Neu-vorstellungen berichten. ■



Metal Gear Solid (PSX)



Turok 2 (N64)



Gran Turismo (PSX)



Gran Turismo (PSX)



Gran Turismo (PSX)



Kommenden Monat wird die PAL-Umsetzung der Rennspiel-Referenz *Gran Turismo* auf Herz und Nieren geprüft. Da die aktuelle Rewiev-Version noch keine der versprochenen Änderungen, z. B. annähernd 300 verschiedene Wagen, Hintergrundmusiken von Bands wie Garbage, kleine Hügel auf den Strecken für gewagte Sprünge und dergleichen enthielt, wäre ein PAL-Test in dieser XL nicht sinnvoll gewesen. ■

impressum



7/98 erscheint am 19. Juni 1998

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSDP)
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter

Redaktion: Frederic Berg, Maris Feldmann, Marco Häntschi, Thomas Hellwig, Marcus Höfer, Sebastian Krämer, Tobias Partetzke

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, David Markwart, Hirofumi Yamada

Grafik: Arne Bahruth, Hanno Meier

Freie Mitarbeit: Heike Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Emö Andrich, Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell
Tel.: 0 81 42 / 5 71 07 - Fax: 0 81 42 / 5 71 08

Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSDP)
Verlag: X-plan Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Kommanditgesellschaft
Tel.: 0 40 / 39 88 37-0
Fax: 0 40 / 39 50 43
E-Mail: next.level@on-line.de



Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

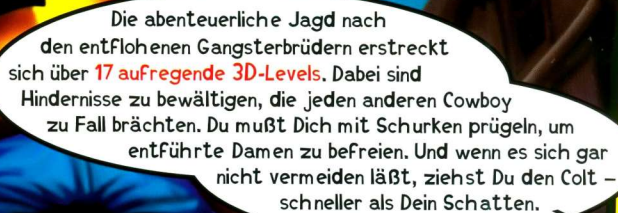
Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an

EDGE

Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK.



LOOK! LOVE EVOLVING 1990



86%

“..knackig und absolut motivierend!”
PlayStation Games

88%

“..ein gigantischer Abenteuerspielplatz
mit hohem Suchtfaktor...”

Maniac

The
ADVENTURES of
AIUNDRÄ
アランドラ



**Der atemberaubende Action-Adventure-Klassiker aus Japan.
Jetzt komplett deutsch!**

