

neXt Level

LEVEL

Sony PlayStation · Nintendo<sup>64</sup> · Dreamcast · Sega Saturn · Arcade**SEGA  
RALLY 2****Abgefahren  
DRIVER****Auf Erfolgskurs  
V-RALLY 2****Quantensprung  
ins dritte  
Jahrtausend?****SONIC  
ADVENTURE****Die Horror-Kids****SOUTH PARK****Nintendos Prügelknaben****SMASH BROS.**

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

**METAL GEAR**  
SOLIDK-PLAIN  
VERLAG



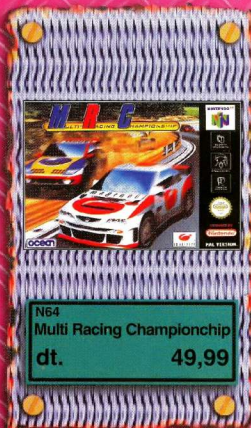
# Playcom

Internet-eMail  
info@playcom.de

**D** Bestell ☎ **0361 - 49 29 300**  
Fax 0361 - 49 29 292

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

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



Weitere Artikel auf  
Anfrage, oder fordern  
Sie unseren kostenlosen  
Gesamtkatalog an.

Händleranfragen erwünscht.  
Schriftlicher  
Gewerbenachweis  
erforderlich.

Versand: Fa. PLAYCOM,  
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0180 / 5 211 220

- Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

Mit \* gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

- Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.
- Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



# Geheimniskrämer

Anfang Februar wurde in Japan ein weiterer „Geheimtitel“ für Dreamcast präsentiert. Warum dieser so geheimgehalten wurde, ist allerdings nicht ganz klar, denn erneut handelt es sich um ein Spiel im Stil von *Resident Evil* – inklusive Capcoms offiziellem Nachfolger mittlerweile der vierte Titel dieses Genres für Segas neue Konsole. Auf lange Sicht scheint dies ähnliche Ausmaße wie die Rennspiel-Flut für die PlayStation anzunehmen.

*Undercover: AD 2025* wurde von Pulse Entertainment entwickelt, die unter anderem für die CD-ROM-Titel *Iron Helix* und *Bad Mojo* verantwortlich zeichnen. Zur Zeit beschäftigt sich die US-Niederlassung der Firma intensiv mit diversen Web-Programmen, was im Zusammenhang mit dem Dreamcast-Modem natürlich ganz interessante Perspektiven eröffnet.

Hauptdarsteller ist, wie bei Squares *Parasite Eve*, eine Frau. Sie hört auf den Namen Sameshima Kay und ist Polizistin im vom organisierten Verbrechen beherrschten Tokio des Jahres 2025. Unterstützt von mindestens zwei weiteren Charakteren muß sie den mysteriösen Boss eines Syndikats zur Strecke bringen.

Das Spiel läuft standesgemäß in Echtzeit ab und ist laut Pulse seit drei Jahren in der Entwicklung. Bei der Präsentation wiesen die Entwickler ausdrücklich darauf hin, daß Technik nicht alles sei und dem Inhalt des Spiels besondere Beachtung geschenkt werde. Dieser Hinweis war offenbar auch nötig, denn von den Zuschauern zeigte sich niemand übermäßig begeistert. Im Vergleich zu Yu Suzukis *Shen Mue* spricht jedenfalls wenig dafür, *Undercover* (geplanter Release: Sommer 1999) top secret zu entwickeln.

In diesem Monat ist erneut der japanische Videospielemarkt das interessanteste Thema. Abgesehen von dem verspäteten PAL-Release von *Metal Gear Solid* sind sämtliche getesteten Toptitel dieser Ausgabe Japan-Importe, während sich die Qualität der aktuellen PAL-Titel auf einem historischen Tiefstand befindet. Gerade Import-Tests sind aber den Herstellerfirmen ein Dorn im Auge, und man würde sie am liebsten generell verbieten. Das wäre schön, denn dann könnten die Redaktionen der Fachmagazine zukünftig nach Weihnachten erst einmal ein halbes Jahr Urlaub machen ...

Viel Spaß mit dieser Ausgabe und dem Blick nach Fernost wünscht die neXt-Level-Redaktion!





## REPORTAGEN

**Deamcast:**  
**Dreamcast – Die Technik der neuen Generation** .....48

**PlayStation:**  
**Driver** .....66

Das Team von Reflections ist der PSX-Gemeinde aus den Pioniertagen der Konsole bekannt. Mit dem ersten Teil des Crash-Racers Destruction Derby landeten die Engländer einen echten Verkaufs-Hit. Nun steht ein weiterer Rennspiel-Kandidat in den Startlöchern: Driver soll bereits im März erscheinen und wird ebenfalls eine gehörige Portion Action bieten.

**Indiana Jones**  
**and the Infernal Machine** .....70



Ein alter Bekannter meldet sich zurück: Doktor Jones versucht sich diesmal in 3D und erstmals auf Sonys 32-Bit-Konsole. neXt Level warf einen tiefen Blick in LucasArts' aufwendiges Action-Adventure um den heldenhafte Archäologen.

## SPECIALS

**PlayStation:**  
**Ehrgeiz – Tactics-Special, Teil 1** .90

In dieser XL-Ausgabe startet ein mehrteiliges Tactics-Special, in dem wir die Grundlagen dieses 3D-Prüglers und die ersten Move-Listen der beiden Charaktere GODHAND und YOYO Yoko präsentieren.

**News-Special – PSX-Rollenspiele** .56

Die Titel: Chocobo's Mysterious Dungeon 2, Final Fantasy VIII, Jade Cocoon: The Story of Tamamayu, Saga Frontier II, Suikoden II, Tales of Phantasia

## WORK IN PROGRESS

**PlayStation:**  
**V-Rally 2** .....64

Infogrames steuert den Nachfolger eines der beliebtesten Rennspiele der vergangenen Jahre an: V-Rally 2 soll Mitte 1999 erscheinen. Für alle Genre-Fans und Rallye-Fanatiker hat XL schon einmal die ersten Fakten und Bilder zusammengetragen.

## INTERVIEWS

**Konami – Hideo Kojima über Metal Gear Solid (PSX)** .....12

**LucasArts – Hal Barwood über Indiana Jones (PSX)** .....72

**Reflections – Gareth Edmondson über Driver (PSX)** ...68

## SPIEL DES MONATS

**SEITE 6**

*PlayStation*

### Metal Gear Solid

Nun ist es endlich soweit! Die Synchronisationsarbeiten und textlichen Umsetzungen sind abgeschlossen, Action-Star Solid Snake kann seinen Auftrag dank PAL-Fassung in Deutschland angehen.

Im Anschluß an den ausführlichen Test folgt ein interessantes Interview mit Konamis Game-Designer Hideo Kojima, der für Metal Gear Solid verantwortlich zeichnet.



Kannst du nicht mal richtig sterben!?

## REPORTAGE

**SEITE 48**

*Dreamcast*

### Dreamcast – Die Technik der neuen Generation

Wie sieht Segas leistungsstarke Konsole eigentlich von innen aus? Was kann der Grafik-Chip, und welche technischen Daten verbergen sich in dem kleinen Schwergewicht? Die Antworten auf diese Fragen und noch viel mehr klärt XL im informativen Technikbericht.

Welche Ziele sich Sega gesteckt hat, und worin die Vorteile der Dreamcast-Konzeption liegen, verraten Hideki Sato, Senior Vice President of Consumer Products, und Shoichiro Irimajiri, Präsident von Sega, im anschließenden Report.



Shoichiro Irimajiri, Präsident von Sega



Dreamcast™

## DC-HIGHLIGHTS

**SEITEN 28, 40**

*Dreamcast*

### Sonic Adventure und Sega Rally 2

Nachschub für Dreamcast: Sonic rollt wieder, und der ursprünglich stolz als Launch-Title angepriesene zweite Teil von Sega Rally steht in den Startlöchern.

Des weiteren testeten wir die Titel Incoming und Tetris 4D, durch die die Genrevielfalt gepflegt und auch Shoot-'em-Up- und Knobel-Freunden nun etwas geboten wird.



Sonic Adventure (DC)



Sega Rally 2 (DC)





Tetris 4D (DC), Seite 36



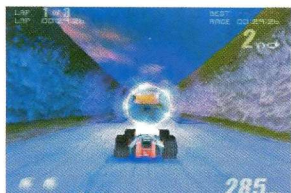
Incoming (DC), Seite 35



KKND: Kross Fire (PSX), Seite 74



Ehrgeiz (PSX), Seite 78



Rollcage (PSX), Seite 83



Final Fantasy VIII (PSX), Seite 58



South Park (N64), Seite 34



Smash Brothers (N64), Seite 38



Street Fighter Zero 3 (PSX), Seite 76



V-Rally 2 (PSX), Seite 64



Granstream Saga (PSX), Seite 84



WCW/NWO Thunder (PSX), Seite 89

## 64-bit-level

behind the scenes ..... 22  
news..... 24

Dreamcast: Flight and Shoot, Marvel vs. Capcom, Seventh Cross, Shen Mue

Nintendo64: Beetle Adventure Racing, Donkey Kong 64, Perfect Dark, ShadowMan

### previews

Sega Rally 2 (DC) ..... 40

### tests

Incoming (DC) ..... 35

Magical Tetris

Challenge featuring Mickey (N64) ..... 37

Nintendo All-Star

Dai-Rantou Smash Brothers (N64) ..... 38

Sonic Adventure (DC) ..... 28

South Park (N64) ..... 34

Tetris 4D (DC) ..... 36

Tetris 64 (N64) ..... 37

tactics ..... 44

## 32-bit-level

behind the scenes ..... 54  
news ..... 56

PlayStation: Centipede PSX, Civilization 2, Is Internal section, Le Mans 24, PaRappa 2: UnJamma Lamy

kurzmeldungen..... 60

### spiel des monats

Metal Gear Solid (PSX) ..... 6

### tests

A Bug's Life - Das große Krabbeln (PSX) ... 81

Bust-A-Move 4 (PSX) ..... 85

Ehrgeiz (PSX) ..... 78

Eliminator (PSX) ..... 85

Global Domination (PSX) ..... 87

Granstream Saga (PSX) ..... 84

KKND: Krossfire (PSX) ..... 74

Pro 18 - World Tour Golf (PSX) ..... 82

Retro Force (PSX) ..... 88

Rollcage (PSX) ..... 83

Running Wild (PSX) ..... 86

Street Fighter Zero 3 (PSX) ..... 76

WCW/NWO Thunder (PSX) ..... 89

tactics ..... 92

## RUBRIKEN

Abonnement ..... 73

Arcade ..... 46

Editorial ..... 3

Heftshop ..... 96

Impressum ..... 98

next month ..... 98

read.me ..... 16

Zubehör ..... 95





|                                                                                      |            |                                                                   |                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Hersteller:                                                                          | Konami     | Entwickler:                                                       | KCEJ               |
| Spieler:                                                                             | 1          | Level:                                                            | – (2 CDs)          |
| Preis:                                                                               | ca. DM 100 | Erhältlich:                                                       | ab 26. Februar '99 |
| Sie sollen nicht Kamerajäger spielen, sondern die verfluchte Atomrakete entschärfen! |            | Gute Idee, Zigaretten mitsnehmen. Rauchen Sie aber nicht zu viel. |                    |

Frauen haben mehr Vorstecke als Männer...

Sie sollen nicht Kamerajäger spielen, sondern die verfluchte Atomrakete entschärfen!

Es wird jedem schlecht, nachdem er das erste Mal tötet.

## TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID



Laß mich Deine Gedanken lesen.



Ich habe auf Dich gewartet, Snake.

Der Ninja entpuppt sich als (mehr oder weniger) guter Bekannter von Snake. Damit man weiß, worum es geht, kann im Optionsmenü die Story der beiden *Metal Gear*-Spiele für MSX nachgelesen werden

## man spricht deutsch

Die Synchronisation ist bei *Metal Gear Solid* ein extrem wichtiger Faktor. Die Qualität der übersetzten Texte ist weitestgehend vorbildlich. Die Sprache ist zwar nicht perfekt, doch über 700 DIN-A-4-Seiten Text für mehr als ein Dutzend Charaktere erfordern einen Aufwand, der deutlich größer ist als bei der Lokalisation „normaler“ Spiele.

Die Riege prominenter Synchronsprecher scheidet aus, denn Snake soll nicht an Bruce Willis erinnern, Vulkan Raven nicht an Arnold Schwarzenegger und Roy Campbell nicht an Sean Connery. Beim ersten „Reinhören“ wirkt die deutsche Version im Vergleich zur amerikanischen schwächer. Denn im Englischen ist es möglich, mit übertrieben verstellter Stimme den Coolen herausschälen zu lassen, was im Deutschen einfach nur lächerlich wirkt. Leider macht der Sprecher von Liquid Snake gerade diesen Fehler... Mei Ling (ohne chinesischen Akzent) und Otacon sind schwach, doch insgesamt ist die Qualität durchaus zufriedenstellend. Snake und Meryl, die Hauptpersonen, sind stimmlich gut gelungen, genauso wie die meisten anderen Charaktere. Besonders die „durchgeknallten“ Typen wie Revolver Ocelot, Psycho Mantis und der Cyber Ninja können sich hören lassen. Insgesamt wird jeder, der unvorbelastet an die Sache herangeht, einigermaßen zufrieden sein. Letztendlich ist das Verständnis der kompletten Story das Wichtigste.

**K**ONVON K.-D. HARTWIG  
inofilme, Bücher und Musik bieten zuweilen etwas, das Videospiele nicht enthalten: eine Botschaft. Während andere Unterhaltungsmedien mitunter etwas zu sagen haben, hat das elektronische Spiel nur eine einzige Existenzberechtigung: Unterhaltung. *Metal Gear Solid* bricht mit dieser Tradition, und allein dafür ist Konamis PlayStation-Spiel schon ein Meilenstein der Videospielgeschichte.

Producer Hideo Kojima ist glücklicherweise nicht der Ingmar Bergmann der Spielindustrie und *Metal Gear Solid* nicht Stanley Kubrick's Barry Lyndon – Langeweile steht nicht auf dem

Programm. Schließlich gilt das Spiel auch als Revolution im Action-Genre. Solid Snake, der Held des Spiels, ist die klassische Einmannarmee. Als Mitglied der Spezialeinheit Foxhound ist es seine Aufgabe, ein nukleares Waffenlager, das von einer terroristischen Organisation besetzt wurde, zu infiltrieren und die Drahtzieher zur Strecke zu bringen. Zu Beginn noch unbewaffnet, entwickelt sich Snake im Laufe des Spiels standesgemäß zum wandelnden Arsenal, das selbst dem Terminator Respekt einflößen würde. Soweit



Du hast doch noch nie einen Menschen erschossen, nicht wahr?



Die Sniper-Szene erinnert sicher nicht zufällig an den Film Stanley Kubrick's *Full Metal Jacket*







Die Terroristen setzen bloß die von Rauch aufgefangene Arbeit fort!

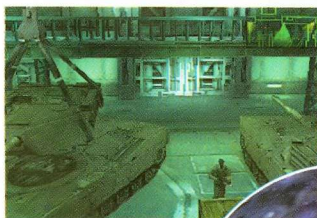
Sie entwickelten eine neue Art Atomkraft.

Sie halten sich nur auf.

Ich will nichts mehr mit Mord zu tun haben.



Durch rechtzeitiges Hinknien kann Snake den Schüssen von Revolver Ocelot ausweichen



ist also noch nichts Ungewöhnliches auszumachen.

Doch wer anhand der Screenshots ein Schlachtfest im Stile von *Resident Evil* erwartet, liegt völlig falsch. Denn im Prinzip geht es darum, sich unauffällig zu verhalten und möglichst unbemerkt von gegnerischen Einheiten vorzudringen.

Wer sich taktisch geschickt verhält, kann den meisten Patrouillen komplett aus dem Weg gehen und sich auf die Endgegner konzentrieren. Diese haben im Gegensatz zu den üblichen Action-Spielen eine weitere Besonderheit: Charakter.

Jede Person aus dem Führungsstab der Terroristen wurde von Kojima-san mit einer eigenen Hintergrundgeschichte versehen. Sie hat bestimmte Motivationen für ihr Handeln und ist nicht nur ein seelenloses Gebilde, um Snake das Weiterkommen zu erschweren. Diese Story besteht allerdings nicht nur auf dem Papier, sondern wird auch in Zwischensequenzen vorgetragen.



Der Begriff Zwischensequenzen erhält bei *Metal Gear Solid* eine ganz besondere Definition. Denn die Dialoge im Spiel, die Unterhaltungen mit Freund und Feind und der Funkverkehr mit den Auftraggebern ist so umfangreich, daß man versucht ist, die Spielszenen als Zwischensequenzen zu betrachten. Hat man zum Beispiel das erste Missionsziel erreicht (den als Geisel gefangengehaltenen DARPA-Chef), folgt ein zehnmütiger

Dialog zwischen ihm und Snake. Dieses Gespräch ist filmisch so geschickt inszeniert (mit Schnitten, Kameraschwenks, Zooms, Close-Ups usw.), wie man es in einem Kinofilm auch nicht besser finden könnte – bis hin zum dramatischen Höhepunkt, bei dem der Gerettete (scheinbar) an einem Herzinfarkt stirbt – unglaublich effektiv untermauert von der Rumble-Funktion des Dual-Shock-Pads.

Nur wenige Minuten Spielzeit

später wird die zweite gesuchte Person gefunden – gefolgt von 20minütigen (!) Gesprächen. Der Inhalt: Seit dem scheinbaren Ende des Kalten Krieges zerfällt die Atommacht der ehemaligen Sowjetunion. Zehntausende hochqualifizierte Atomtechniker sind arbeitslos und können von jedem kleinen Land angeworben werden. Die Beschaffung radioaktiver Materialien ist ebenfalls kein Problem, denn die Vernichtung von Atomsprenköpfen nach dem START-2-Abkommen ist eher Wunschdenken. Währenddessen fällt es der nur noch spärlich subventionierten Rüstungsindustrie der USA nicht schwer, durch Bestechungs-



## Info

Wie in Japan erscheint von *Metal Gear Solid* auch bei uns ein Premium Pack. Es ist europaweit auf ca. 30.000 Stück limitiert, kostet 169,95 DM und nicht 199, wie noch vor einem Monat angekündigt. Dafür erhält der Fan neben der spielbaren *Silent Hill*-Demo, die auch beim normalen Spiel dabei ist, ein T-Shirt, eine Soundtrack-CD, eine „Hundemarke“ (Dog-Tag), ein Postkarten-Set, Memory-Card-Aufkleber und ein Poster (100 x 70 cm). Den Soundtrack gibt es auch separat für 19,95 DM.

**Gameplay:** *Metal Gear Solid* ist ein interaktiver Film im besten Sinne des Wortes. Der Spieler wird von der ersten Sekunde an in die Handlung hineingesogen und bis zum Schluß bestens unterhalten. Der Umfang ist zwar nicht das höchste der Gefühle (die zweite CD ist übrigens nur mit 170 Megabyte gefüllt), doch die Motivation zum mehrmaligen Spielen ist dank einiger Extras und zwei Enden enorm hoch.

**Präsentation:** Der Soundtrack muß sich keinesfalls vor den bisherigen Referenzen (*Final Fantasy*-Serie) verstecken. Es gibt mehr gesprochene Dialoge als in jedem anderen Spiel, wobei die Qualität der deutschen Synchronisation leider zu wünschen übrig läßt. Grafisch ist das Spiel exzellent, die Charaktere sind äußerst detailliert, der Verzicht auf FMV-Sequenzen ist eine gelungene Entscheidung.

**Memory-Card:** Pro Spielstand ist ein Block erforderlich. Der Trainingsmodus belegt einen separaten Block. Jedes gespeicherte Foto (siehe Extra-Kasten) schlägt mit satten zwei Blöcken zu Buche.

**Dual Shock:** ja (Die Rumble-Funktion wird für einzigartige Effekte genutzt!)

Internet-Adresse: [www.metalgear.de](http://www.metalgear.de)



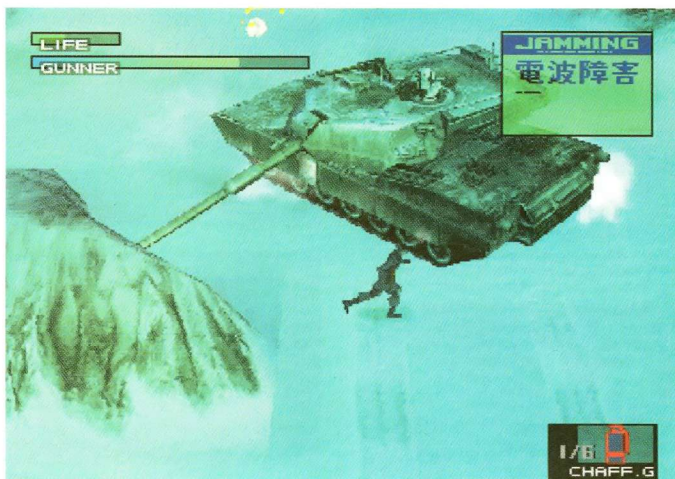


Ja, ich hab' was für Ihren  
Minsers übrig.

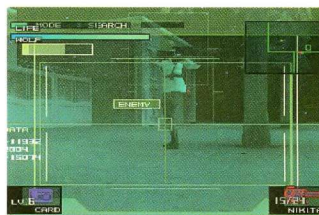
Sie sind doch wie Hald, Snake.  
Oder nicht?

Sie fühlen sich lebendig, wenn  
andere sterben, hm?

Hören Sie, ich hab's so 'ne Pistole  
sehen mit 8 Jahren gehabt.



Auge in Auge mit dem Panzer: Der Tank mit dem Schamanen Vulkan Raven an Bord ist der zweite  
Endkampf. Anfangs eine haarige Angelegenheit, erweist sich auch hier die richtige Taktik als hilfreich



## bitte recht freundlich



Im Spiel findet Snake eine Foto-  
kamera, mit der er nach Lust und  
Laune von seiner Umgebung  
Schnappschüsse machen kann.  
Jedes Bild belegt satte zwei Spei-  
cherblöcke. Im Optionsmenü kann  
man sich diese dann anschauen und  
siehe da: auf manchen Fotos finden  
sich „geistreiche“ Erscheinungen des  
Entwicklerteams, auf die man dann  
einen „Exorzismus“ anwenden kann,  
um sie auszutreiben. Das Auffinden  
aller 40 dieser Erscheinungen  
bewirkt zwar rein gar nichts, aber  
man kann sich damit trotzdem eine  
ganze Weile beschäftigen und neben-  
bei noch bequem eine ganze Reihe  
Memory-Cards füllen.

gelder die Hardliner im Pentagon für sogenannte  
Black Projects zu gewinnen ...

Nach dieser Beschreibung werden einige hinter  
*Metal Gear Solid* den größten Langweiler der  
Videospiegelgeschichte vermuten, doch auch das  
ist völlig falsch. Denn diese Erzählungen werden  
nicht mit erhobenem Zeigefinger oberlehrerhaft  
vorgetragen, sondern sind nur Bestandteil der  
spannenden und vielschichtigen Story. Um auf  
die Endgegner zurückzukommen: Revolver Ocelot  
zum Beispiel ist ein Waffennarr und wie die meis-  
ten seiner Kollegen „reichlich überdreht“. Während  
er mit einem klassischen, sechsschüssigen  
Colt gegen Snake kämpft, muß dieser nicht  
nur um sein eigenes Leben Sorge tragen, sondern  
auch um das der Geisel, die im selben Raum  
gefangengehalten ist. Berührt er einen der Drähte,  
die mit Sprengstoff verbunden sind, ist es aus.  
Wird der Gefangene von zu vielen Querschlägern  
getroffen, geht dieser ebenfalls über den Jordan.  
Und während man versucht, die Achillesferse des  
Kontrahenten herauszufinden, lamentiert dieser  
ständig: „Ich verstehe die Kugeln. Ich bestimme  
ihre Richtung.“ Dabei ist Revolver ein alltäglicher

Zeitgenosse, verglichen mit Psycho Mantis. Der  
ehemalige Agent des KGB kann Gedanken lesen  
und deshalb alle Aktionen von Snake vorher-  
sehen. Die Art, wie er seine psychokinetischen  
Fähigkeiten demonstriert, ist dabei genauso  
genial (vgl. Interview mit Hideo Kojima) wie die  
Lösung dieses Problems. Von Grund auf verdor-  
bene Schurken im Stil eines Bond-Films gibt es  
übrigens nicht, genauso wie Snake kein strahlen-  
der Held ist (Er sagt selbst: „Im Krieg gibt es  
keine Helden ...“). Er kann sich nie sicher sein,  
daß seine Verbündeten wirklich auf seiner Seite  
stehen. In bester *Akte-X*-Tradition scheint jede  
einzelne Person mehr von der ganzen Geschichte  
zu wissen als der Held der Handlung ...

Doch *MGS* hat auch seine Macken. Gerade  
wenn man es zum zweiten Mal spielt, verschiebt  
sich die Gewichtung zwischen Story und Spiel hin  
zu einem 50:50-Verhältnis. Doch gerade weil die  
Action-Sequenzen so ungewöhnlich sind, wünscht  
man sich mehr davon, was die zehn kurzen Spiel-  
abschnitte aber nicht erfüllen. Das ist offenbar  
auch den Entwicklern aufgefallen, weshalb man  
kurz vor Schluß noch zweimal durch das halbe



Eine Scharfschützensonde, wie?

Sie sind für mich eine besondere Route.

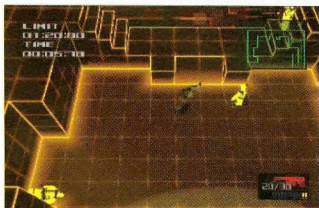
Rin später...

## wir geh'n nicht zum arzt



Auf den Scheitern hab ich gewartet.

*Metal Gear Solid* konfrontiert den Spieler mit den verrücktesten Gestalten, die es je in einem Videospiel gab. Neben der denkwürdigen Auseinandersetzung mit Psycho Mantis, die David Lynch nicht beängstiger hätte inszenieren können, läßt auch der mysteriöse Cyber Ninja am Gesundheitszustand von Herrn Kojima zweifeln. Er beginnt den Kampf mit den Worten: „Ich töte Dich, oder Du tötest mich, es macht keinen Unterschied.“ Verletzungen kommentiert er mit den Ausrufen: „Schlag zu! Mehr, mehr! Das ist gut, Snake!“ (Im Englischen wesentlich cooler: „The pain! Hurt me more!“) Und ob man es glaubt oder nicht: Die Sache macht handlungstechnisch durchaus Sinn!



Wer die Trainingsszenarien in allen vier Modi gemeister hat, wird mit einer Demo belohnt

Areal zurückgeschickt wird, um bestimmte Dinge zu erledigen. Außerdem vermitteln die Spielsequenzen manchmal den Charme alter 8-Bit-Games. Die Vogelperspektive hat ein stark eingeschränktes Blickfeld zur Folge, fast wie bei einem 2D-Spiel. Wer mehr von seiner Umgebung mitbekommen will, ist auf den Radarschirm oder häufiges Umschalten auf die Ego-Kamera angewiesen. Gerade Anfänger werden zudem einige Zeit mit den Widrigkeiten der Steuerung zu kämpfen haben – vor allem beim Zielen mit Handfeuerwaffen. Dabei gaben sich die Entwickler alle Mühe, das Spiel einsteigerfreundlich zu gestalten. Bei jeder neuen Situation, die entsteht, wird Snake von seinem Vorgesetzten angefunkelt, der dann den nötigen Tastendruck erklärt – Shigeru Miyamoto läßt grüßen. Teilweise gelingt dieser Spagat zwischen „Freak-Produkt“ und „Massen-



markttauglichkeit“ etwas unglücklich. Überhaupt scheint Kojima-san geradezu davon besessen gewesen zu sein, alles im Spiel zu erklären: Warum Snake während seiner Mission weder Schlaf noch Nahrung braucht, warum er von der Kälte Alaskas nicht in die Knie gezwungen wird, warum die gegnerischen Elite-Fußtruppen keine größere Gefahr darstellen, warum unbewachte Lüftungsschächte existieren, warum die Wachen seine Funksprüche nicht hören können und und und ... Nebenhier gibt es noch Erläuterungen zur Funktionsweise und dem Nutzungsgebiet jeder Waffe, Infos über Fauna und Flora und sonstigen Small-Talk. Wer ein Faible dafür hat, wird den Kultcharakter dieser Informationsflut zu würdigen wissen – für ungeduldige „Ich will Action“-Spieler ist es hingegen zuviel des Guten.

Mit rund zehn Stunden Spielzeit im ersten Durchgang bietet *MGS* erfahrenen Spielern aber immer noch längere Unterhaltung als beispielsweise *Resident Evil*. Grafisch wird ein echter Leckerbissen geboten. Ohne aufdringliche Effekthascherei ist die gesamte Optik absolut stimmungsvoll. Vor allem, da die Zwischensequenzen bis auf gelegentliche kurze Filmeinspielungen mit der Game-Engine in Szene gesetzt wurden und ein äußerst detailliertes Bild des Geschehens zeichnen. Der Soundtrack ist sogar perfekt ausgefallen. Stets passend zur Situation erzeugt die Musik eine grandiose, spannende Atmosphäre. Wäre sie für einen Film komponiert, ein Oscar wäre ihr 100%ig sicher. Letztendlich besteht kein Zweifel daran: Hideo Kojima hat mit *Metal Gear Solid* ein Meisterwerk geschaffen, das, man möge den abgedroschenen Spruch verzeihen, in keiner PlayStation-Sammlung fehlen darf. ■

XL-Wertung

95%

## STATEMENTS



**KLAUS-D. HARTWIG:** Für mich persönlich hat Kojimas Gesamtkunstwerk die 100 % verdient. Die Story ist spannend bis zur allerletzten Sekunde (im wahrsten Sinne des Wortes). Als Kinofilm wäre MGS der beste und vor allem intelligenteste Action-Streifen des Jahrzehnts (mindestens)!



**TOBIAS PARTETZKE:** Ganz gleich, wie die Story oberflächlich betrachtet wirken mag, im Detail ist sie konkurrenzlos tiefgründig. Dies und die packende Atmosphäre, die schweißtreibende Spannung und der für ein Action-Spiel gewaltige Umfang machen MGS zu meinem PSX-Spiel der Dekade.



**HIROFUMI YAMADA:** Das klassische Gameplay von MGS ist wie eine Wiedergeburt alter Zeiten. Hinzu kommen die geniale Story, Stimmung und Aufmachung – das Spiel vereint in sich das beste von allem. Leider gibt das Wertungssystem der neXt Level keine 120 % her, sonst ...



**MARCO HÄNTSCH:** Für meinen Geschmack wird der ohne Zweifel hervorragenden Story zuviel Platz auf Kosten des interaktiven Gameplays eingeräumt. Trotzdem bietet MGS ein derart packendes Spielerlebnis, wie man es ansonsten nur selten findet. Dafür sorgt schon die konkurrenzlos realistische Grafik und die prickelnde Soundkulisse.



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

DEUTSCHE  
VERSANDSPEZIALIST



# THEO KRAENZ VERSAND

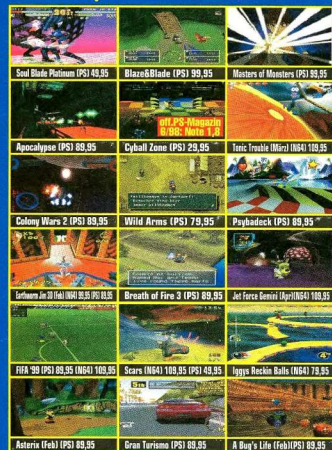
Laden  
94032 Passau:  
Bahnhofstraße 28

Laden  
97070 Würzburg:  
Juliuspromenade 11

NUR LADEN, KEIN VERSAND  
Ihr Theo Kranz  
Partner im Ruhrgebiet:

Im Brückcenter  
44135 Dortmund

Stützpunkthändler  
JBL Games  
Kellerergasse  
97616 Bad Neustadt



239,-

## PLAYSTATION

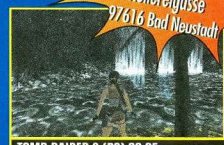
SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-  
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD  
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK  
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 19,95  
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 29,95  
CONTROL PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95  
CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95  
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95  
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)  
ORIG. SONY CD-GÄSE 29,95  
PLAYSTATION-SCHÜTZHÜLE 9,95  
ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95  
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,95  
CHEATMASTER 84,95  
EQUALIZER-SCHUMMELMODUL 69,95  
X-PILODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95  
X-PILODER PROFESSIONAL 134,95  
RGB-KABEL (G-CON. - AV-ANSCHL.) 19,95  
LEIKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95  
LEIKRAD RUMBLE FORCE WHEEL 149,95  
JOYSTICK DOMINATOR 69,95  
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 59,95  
PISTOLE KRAZER (G-CON-KOMPAT.) 69,95  
MEM. CARD 15 BL. ORIG. (VER. FARB.) 29,95

MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 29,95  
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 44,95  
MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95  
MEMORY CARD 720 BLOCKS 64,95  
MOUSE LOW BUDGET 34,95  
MULTI TAP LOW BUDGET 49,95  
320 89,95  
5TH ELEMENT 89,95  
A BUGS LIFE (FEB) 89,95  
ABE'S EXODUS (ODD WORLD 2) 79,95  
ACTA 1918 (FEB) 89,95  
ACTUA HOCKEY '99 79,95  
ACTUA SOCCER 3 (O. BIERHOFF) 79,95  
AKUJI THE HEARTLESS (FEB) 99,95  
AIR-STAR TENNIS '99 89,95  
AUNDRY 89,95  
AMERICAN DEERHUNTER 89,95  
APOCALYPSE 89,95  
ASTERIX (FEB) 89,95  
ASTEROIDS 3D 69,95  
ATLANTIS 89,95  
AZURE DREAMS 89,95  
BATMAN UND ROBIN 84,95  
BIG AIR (FEB) 89,95  
BIG BREAKS 79,95  
BLASTO 79,95  
BLAZE 'N' BLADE 99,95  
BLOOD LINES (FEB) 79,95  
B-MOVIE 89,95



RACING SIMULATION 2 (MARZ) (PS) 89,95 (NG) 119,95

BOX CHAMPIONS - K. OUT KINGS 89,95  
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. 99,95  
BRUNSWICK BOWLING 89,95  
BUST A GROOVE 89,95  
BUST A MOVE 4 (FEB) 89,95  
C3 RACING 84,95  
CENTIPED 89,95  
CHARITY PACK - SPIELESAMMLUNG 94,95  
COLIN MCRAE RALLY 89,95  
COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95  
CIVILIZATION 2 (MARZ) 99,95  
COCOA BEERENSCHLAG 89,95  
CONSTRUCTION 89,95  
COOL BOARDS 3 89,95  
CRASH BANDICOOT 3 89,95  
DEVIL DICE 79,95



TOMB RAIDER 3 (PS) 99,95

DIABLO 89,95  
DODGEM ARENA 89,95  
DRIVER (MARZ) 99,95  
EARTH WORM JIM 3D (FEB) 89,95  
FELONY 11-79 99,95



FIFA 99 (PS) 89,95

FINAL FANTASY VII 99,95  
FORMEL 1 '98 99,95



AKUJI THE HEARTLESS 99,95

FUTURE COP - LAPD 2100 89,95  
G-POLICE 2 (MARZ) 99,95  
GLOBAL DOMINATION 89,95  
GOLF PRO 94,95  
GRANDSTREAM SAGA (FEB) 79,95  
GRAN TURISMO 89,95  
HEART OF DARKNESS 89,95  
HUGO 1 89,95  
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 89,95  
INVASION 89,95  
KENSAT - SACRED FIST (FEB) 89,95



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



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

## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRAENZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SODAR PORTOFREI\*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI\*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR, FÜR DEN FALL, WENN UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEN (3 DM) UND ADRESSIERTEN RÜCKLIEFERSCHLAG (DM 15) AN



# 09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRAENZ



# ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

# 09 31 / 57 16 01

# 0180 52 11 844

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| KKND                      | 89,95 |
| LEGEND                    | 89,95 |
| KINGSLIPS (MÄRZ)          | 89,95 |
| MASTER OF MONSTERS (MÄRZ) | 99,95 |
| MENIEN                    | 89,95 |
| MEGA MAN BATTLE & CHASE   | 89,95 |
| MEGA MAN LEGENDS          | 79,95 |
| MEN IN BLACK              | 89,95 |



|                                  |                               |
|----------------------------------|-------------------------------|
| Alen's Exodius (PS1) 79,95       | Monkey Hero (PS1) 89,95       |
| Toca Touring Car 2 (PS1) 89,95   | Crash Bandicoot 2 (PS1) 89,95 |
| METAL GEAR SOLID (FEB)           | 99,95                         |
| METAL GEAR SOLID PREM. PAK (FEB) | 159,95                        |
| MONKEY HERO (FEB)                | 89,95                         |
| MOTO RACER 2                     | 89,95                         |
| M.T. DOMINO                      | 89,95                         |
| MUSIC MUSIC CREATION             | 89,95                         |
| NASCAR '99                       | 89,95                         |
| NBA LIVE '99                     | 89,95                         |
| NEED FOR SPEED 3                 | 89,95                         |
| NFL Blitz                        | 89,95                         |
| NFL EXTREME                      | 89,95                         |
| NHL '99                          | 89,95                         |
| NINJA - SHADOW OF DARKNESS       | 89,95                         |
| OUTRIDER                         | 89,95                         |
| PERIHELION                       | 89,95                         |
| PET IN TV - TAMAGOTCHI-LIKE      | 79,95                         |



|                                |        |
|--------------------------------|--------|
| POINT BLANK 79,95 - (MIT GUN)  | 154,95 |
| POOL SHARK - ACTUAL POOL       | 89,95  |
| POWERS OF THE 3RD COMING (FEB) | 89,95  |
| POY POY 2 (FEB)                | 89,95  |
| PREMIER MANAGER '99            | 79,95  |
| PRO 18: WORLD T.GOLF (MÄRZ)    | 79,95  |
| PRO KINBALL: BIG RACE U.S.A.   | 94,95  |
| PSYBACEK                       | 89,95  |



|                            |        |
|----------------------------|--------|
| CASTLEVANIA 30 (APR) (NG4) | 139,95 |
| RACING SIMULATION 2 (FEB)  | 89,95  |
| RATS ATTACK (MÄRZ)         | 89,95  |
| RAYMAN 2 (MÄRZ)            | 89,95  |
| RENTAL COPIER (MÄRZ)       | 89,95  |
| RIVAL SQUAD 4 (APRIL)      | 79,95  |
| ROGUE TRIP                 | 89,95  |
| ROLLAGE (MÄRZ)             | 89,95  |
| ROGUE TRIP (FEB)           | 89,95  |
| RUNNING WILD (FEB)         | 79,95  |
| SAINT FRANCISCO RUSH 2     | 79,95  |
| SENSIBLE SOCCER 2000       | 79,95  |
| SENTINEL RETURNS           | 89,95  |
| SHUNT (MÄRZ)               | 89,95  |
| SMALL SOLDIERS             | 89,95  |
| SPACE STATION              | 54,95  |
| SPORTS CAR GT (MÄRZ)       | 89,95  |
| SPRING THE DRAGON          | 89,95  |
| STREET SKATER (FEB)        | 89,95  |
| SUPER POCKET FIGHTER       | 79,95  |
| TALI FU (FEB)              | 89,95  |
| TEKKEN 3                   | 99,95  |
| TEST DRIVE 5               | 89,95  |
| THE UNHOLY WAR             | 79,95  |
| THESE HOSPITAL             | 89,95  |
| TIGER WOODS PGA TOUR '99   | 89,95  |
| TOCA TOURING CAR 2         | 89,95  |
| TOMB RAIDER 2              | 89,95  |
| TOMB RAIDER 3              | 99,95  |
| TUNICUSKA (FEB)            | 79,95  |
| URUK (FEB)                 | 99,95  |
| VICTORY BOXING 2           | 79,95  |

|                             |       |
|-----------------------------|-------|
| VIRUS                       | 89,95 |
| WCW VS. NWO: THUNDER (FEB)  | 89,95 |
| WILD ARMS                   | 79,95 |
| WILD NINE'S SPECIAL EDITION | 69,95 |
| WIPOL - ORIG. PSX - T-SHIRT | 89,95 |
| WORLD LEAGUE BASKETBALL     | 89,95 |
| WWF WARZONE                 | 79,95 |
| X GAMES PRO BOARDER (FEB)   | 89,95 |
| X-MEN VS. STREETFIGHTER     | 84,95 |
| ZERO DIVIDE 2               | 79,95 |

## NINTENDO

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

244,-

## Nintendo 64

|                                      |        |
|--------------------------------------|--------|
| MARIO KOMPLETT PAK                   | 244,-  |
| NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64         | 244,-  |
| ANTENNENKABEL ORIG.                  | 24,95  |
| CONTROL PAD - ORIGINAL               | 49,95  |
| GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ | 54,95  |
| ERWANDUNG PAK ORIG.                  | 64,95  |
| CONTR. PAD JOYTECH 64 RUS            | 49,95  |
| JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH 14,95    |        |
| LENNARD GAMESTAR LX4                 | 129,95 |
| MEMORY CARD 0,25 MEG-ORIG.           | 34,95  |
| MEMORY CARD 1 MEG                    | 39,95  |
| MEMORY CARD 2 MEG                    | 39,95  |
| RUMBLE PAK                           | 34,95  |
| RUMBLE PAK JOYTECH                   | 19,95  |
| 100% SNOWBOARDING                    | 89,95  |
| ALL STAR TENNIS '99                  | 89,95  |
| BANJO & KAZOOIE                      | 89,95  |
| BIO FREAKS                           | 119,95 |
| BODY HARVEST                         | 94,95  |
| BOUNDERMAN HERO                      | 99,95  |
| BUST A MOVE 3                        | 99,95  |
| CASTLEVANIA 30 (APRIL)               | 139,95 |
| CENTRE COURT TENNIS                  | 124,95 |
| CHARLES BLAST TERRIT. (MRZ)          | 89,95  |
| CRUISING WORLD                       | 89,95  |
| DIDDY KONG RACING                    | 89,95  |
| EARTHWORM JIM 3D (FEB)               | 99,95  |
| EXTREME G 2                          | 99,95  |



|                                 |                            |
|---------------------------------|----------------------------|
| Top Gear Rumbler (NG4) 109,95   | Space Station (NG4) 119,95 |
| NHL Mario Kart (NG4) 139,95     | Extreme G 2 (NG4) 99,95    |
| F1 WORLD GRAND PRIX             | 89,95                      |
| FRANKREICH '98 - FUßB.-WM (SVR) | 64,95                      |
| FIFA '99 (MÄRZ)                 | 109,95                     |
| FORSÄKEN                        | 119,95                     |
| 7 ZERO X                        | 89,95                      |
| G.A.S.P.                        | 99,95                      |
| GEX 64 (GEX 2) (FEB)            | 109,95                     |
| GLOVER                          | 89,95                      |
| GOEMON 2 (MÄRZ)                 | 129,95                     |
| GL 64 CHAMPIONS EDITION         | 99,95                      |
| HOLY MAGIC CENTURY              | 129,95                     |
| IGGY'S RECKING BALLS            | 79,95                      |
| INTL. SUPERSTAR SOCCER '98      | 89,95                      |
| JET FORCES GEMINI (APRIL)       | 89,95                      |
| LYLAT WARS                      | 89,95                      |
| MADDEN NFL '99 (SVR)            | 99,95                      |
| MARIO KART 64                   | 89,95                      |
| MARIO PAK (MÄRZ)                | 89,95                      |
| MICRO MACHINES 64 (FEB)         | 129,95                     |
| MISSION IMPOSSIBLE              | 99,95                      |
| NASCAR '99                      | 109,95                     |
| NBA JAM '99                     | 94,95                      |
| NHL '99                         | 109,95                     |
| NHL QUARTERBACK CLUB '99        | 94,95                      |
| NHL '99                         | 109,95                     |



ZELDA 64 (NG4) 109,95



|                               |                     |
|-------------------------------|---------------------|
| F1 World GP (NG4) 89,95       | Rampage (NG4) 89,95 |
| NHL BREAKAWAY HOCKEY '99      | 94,95               |
| RACING SIMULATION 2 (MRZ)     | 119,95              |
| RAGUNA KIDS                   | 129,95              |
| RAT ATTACK (FEB)              | 129,95              |
| RAYMAN 2 (MÄRZ)               | 119,95              |
| SCARS                         | 109,95              |
| SHADOWGATE 64 (MÄRZ)          | 129,95              |
| SNOWBOARD KIDS 2 (FEB)        | 89,95               |
| SPACE RACE (APRIL)            | 09,95               |
| SPACE STATION - SILKON VAL    | 24,95               |
| STARSHOT (SPACE CIRCUS)       | 109,95              |
| STAR WARS-ROGUE SQUADR.       | 109,95              |
| SUPER MARIO 64                | 89,95               |
| SUPER MARIO 64 SPIELERBATER   | 24,80               |
| TONIC TROUBLE (ED) (MÄRZ)     | 109,95              |
| TOP GEAR OVERDRIVE            | 109,95              |
| TUROK 2 - DEUTSCH             | 88,88               |
| TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION   | 99,95               |
| TWISTED EDGE SNOWBOARDING     | 109,95              |
| VIEWPOINT POOL FISH           | 109,95              |
| V-RALLY                       | 99,95               |
| WALALA COUNT.C.L.GOLF (SVR)   | 119,95              |
| WAYNE GRETZKY HOCKEY '98      | 129,95              |
| WOLVES - NWO: REVENGE         | 129,95              |
| WETRIX                        | 109,95              |
| WIPEOUT 64                    | 129,95              |
| YOSHI'S WARPZONE - RAW IS WAR | 99,95               |
| YOSHI'S STORY                 | 24,80               |
| SPIELERBATER YOSHI'S STORY    | 24,80               |



TUROK 2 (NG4) dt. 88,88 engl. PAL: 99,95

|                            |        |
|----------------------------|--------|
| ZELDA: OCARINA OF TIME     | 109,95 |
| SPIELERBATER ZELDA 64      | 24,80  |
| ZELDA 64 - LIMITED EDITION | 179,95 |
| ZELDA 64 - SPECIAL EDITION | 139,95 |

## GAME BOY COLOR

|                               |       |
|-------------------------------|-------|
| GAME BOY COLOR                | 139,- |
| GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE   | 139,- |
| BUGS BUNNY & LOLA             | 54,95 |
| CONKER'S POCKET TALES         | 44,95 |
| GAME & WATCH GALLERY 2        | 44,95 |
| GEX 3D                        | 44,95 |
| HARVEST MOON                  | 59,95 |
| INTL. SUPERSTAR SOCCER 2      | 44,95 |
| JEM IN BLACK                  | 64,95 |
| NBA JAM '99                   | 64,95 |
| NFL Blitz                     | 64,95 |
| POCKET BOMBERMAN              | 44,95 |
| POWER QUEST                   | 59,95 |
| ROGUES (FEB)                  | 64,95 |
| QUEST FOR CAMELOT             | 59,95 |
| RAMPAGE WORLD TOUR            | 64,95 |
| SHANGHAI POKER                | 64,95 |
| STAR WARS: JODA STORIES (FEB) | 64,95 |
| TETRIS DELUXE                 | 44,95 |
| TUROK 2                       | 64,95 |
| TWEETY & SYLVESTER            | 54,95 |
| V-RALLY (FEB)                 | 64,95 |

## Sega Saturn

|                                   |        |
|-----------------------------------|--------|
| SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,- |        |
| GRUNDGERAT + BLAM MACHINEH. +     |        |
| NBA LIVE '98 + SHELLSHOCK '98     |        |
| THUNDERHAWK 2                     |        |
| CONTROL PAD ORIG.                 | 44,95  |
| INFRAXIO PAD 2 STICK ORIG.        | 39,95  |
| LENNARD GAMESTAR PACER            | 39,95  |
| 6-PLAYER-ADAPTER                  | 19,95  |
| MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.          | 39,95  |
| BOMBERMAN 11-10 SPIELER           | 64,95  |
| ROBBING RANGERS                   | 89,95  |
| DEEP FEAR                         | 89,95  |
| HOUSE OF DEAD (INKL. GUN)         | 119,95 |
| NHL ALLSTAR HOCKEY '98            | 79,95  |
| RIVER RATS                        | 89,95  |
| SEGA TOURING CAR                  | 89,95  |
| SHINING FORCE 3                   | 89,95  |
| SONIC JAM                         | 89,95  |
| STREET FIGHTER COLLECTION         | 84,95  |
| WORLD LEAGUE SOCCER               | 99,95  |



Shining Force 3 (SA) 89,95

Deep Fear (SA) 89,95

## DREAMCAST kommt

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



## SCHNAPPCHEN MARKT

nur solange Vorrat reicht  
Playstation

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| ABE'S ODYSSEY - PLATINUM     | 44,95 |
| ACTUA ICE-HOCKEY             | 44,95 |
| ALIEN TRILOGY - PLATINUM     | 44,95 |
| BUST A MOVE 2 - PLATINUM     | 44,95 |
| CHILL                        | 44,95 |
| COMMAND & CONQUER - PLAT.    | 44,95 |
| CRASH BANDICOOT - PLAT.      | 44,95 |
| CHUCK NUTTER                 | 44,95 |
| CROC - PLATINUM              | 44,95 |
| CYBALL ZONE                  | 39,95 |
| DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT.  | 44,95 |
| Y-RALLY 1 - PLATINUM         | 44,95 |
| FORSÄKEN                     | 44,95 |
| G-POLICE PLATINUM (MÄRZ)     | 44,95 |
| GRAND THEFT AUTO - PLAT.     | 44,95 |
| HERCULES - PLATINUM          | 44,95 |
| INTL. SUPERSTAR SOC. PRO-PT. | 44,95 |
| JURASSIC PARK - PLATINUM     | 44,95 |
| MICRO MACHINES V3 - PLAT.    | 44,95 |
| MICKEY'S WILD ADVENTURE - PT | 44,95 |
| INKL. CD-CASE (SVR)          | 44,95 |
| PANDEMONIUM - PLAT.          | 44,95 |
| PORSCHE CHALLENGE - PT.      | 74,95 |
| R-TYPES                      | 44,95 |
| RAYMAN - PLATINUM            | 44,95 |
| RESIDENT EVIL - PLATINUM     | 44,95 |
| Y-RALLY 2 - PLATINUM         | 44,95 |
| ROAD RASH - PLATINUM         | 44,95 |
| S.C.A.R.S.                   | 44,95 |
| SHADOW GUNNER                | 44,95 |
| SOUL BLADE - PLATINUM        | 44,95 |
| SOUL STRIKE - PLATINUM       | 44,95 |
| SUPER MATCH SOCCER           | 44,95 |
| TEKKEN 2 - PLATINUM          | 44,95 |
| TOCA TOURING CAR - PLAT.     | 44,95 |
| TOMB RAIDER - PLATINUM       | 44,95 |
| TRUE PRINCE - PLATINUM       | 44,95 |
| Y-RALLY 1 - PLATINUM         | 44,95 |
| WILD NINE'S - SPECIAL ED.    | 69,95 |
| WIPEOUT 2097 - PLATINUM      | 44,95 |
| WORMS - PLATINUM             | 44,95 |
| X-MEN CHILDREN O.T. ATOM     | 44,95 |

## Nintendo 64

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| BODY HARVEST                 | 94,95 |
| EXTREME G INKL. MUSIK-CD     | 44,95 |
| FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM  | 69,95 |
| G. 2 - P.                    | 44,95 |
| IGGY'S RECKIN' BALLS         | 79,95 |
| MULTI RACING CHAMPIONSHIP    | 44,95 |
| NAGANO WINTER OLYMPICS       | 89,95 |
| NBA PRO '98                  | 14,95 |
| NHL BREAKAWAY HOCKEY '98     | 89,95 |
| OLYMPIC HOCKEY '98           | 89,95 |
| SILIKON VALLEY - SPACE STAT. | 94,95 |

## Spitzenspiele- fast geschenkt

nur solange Vorrat reicht

|                       |       |
|-----------------------|-------|
| BLAM MACHINEHEAD (SA) | 19,95 |
| BLAZING DRAGONS (SA)  | 19,95 |
| CHAOS CONTROL (SA)    | 4,95  |
| D (SA)                | 4,95  |
| KRAZY IVAN (SA)       | 14,95 |
| NBA LIVE '98 (SA)     | 14,95 |
| NHL POWERPLAY (SA)    | 19,95 |
| OLYMPIC SOCCER (SA)   | 9,95  |
| ORCAIDUS DELUXE (SA)  | 14,95 |
| SHELLSHOCK (SA)       | 24,95 |
| STARFIGHTER 3000 (SA) | 9,95  |
| THUNDERHAWK 2 (SA)    | 14,95 |

## AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77  
1DM 7,5 0s. PORTO 6,90 DM ZZGLNN-GEb.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr, UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Lieferpressen können abweichend. Erscheinungstermine ohne Gewähr. \* gilt nicht für Australien. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Bundes-Artikel gelten als 1 Artikel.





Die sollten keinen Zugang zu Raketen haben...

Bis die Revolution dazwischen kam...

Bis sie auch Bakers Code kennen, ist bloß eine Frage der Zeit...

Das hat nichts mit meinen Befehlen zu tun.

## TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

neXt Level freundlicherweise in einem Interview Rede und Antwort. Fragen bezüglich der Story haben wir dabei bewußt vernachlässigt, um im Vorfeld nicht zu viel über das Spiel zu verraten. Dafür gewährt Kojima-san interessante Einblicke in die Mentalität der japanischen Spieler und damit die eigenartige Entwicklung der dortigen Videospiele.

### HIDEO KOJIMA,

geboren am 24. 8. 63 in Tokio, arbeitet seit 1986 bei Konami. Mit seinem ersten Spiel *Metal Gear* schuf er auf Anhieb einen Kulttitel und ein für damalige Zeiten absolut neuartiges Spielprinzip. Er ist verheiratet und hat einen Sohn, der, so Kojima-san, „mein Gesicht vergessen hat, weil ich während der MGS-Produktion so oft abwesend war“.

Seine große Leidenschaft ist der Film. Ihn zu einer Aussage über einen Lieblingsfilm zu bringen, ist ein hoffnungsloses Unterfangen, denn allein die Aufzählung seiner bevorzugten Regisseure bildet eine endlose Liste: Leo Carax, Luc Besson, Jean Cocteau, David Lynch, James Cameron, John Carpenter, George R. Romero, Sam Reimi, Peter Jackson, Quentin Tarantino, John Woo, Roberto Rodriguez, Akira Kurosawa, Ishii Sogo ...

Außerst ungewöhnlich, vor allem für einen Japaner, präsentiert sich auch die Liste seiner bevorzugten Bands: Joy Division, New Order, Ultravox, Sisters of Mercy, Cure und Nick Cave & the Bad Seeds.



neXt Level (XL): *Metal Gear Solid* ist ein sehr außergewöhnliches Spiel. Wie kam es zu der Idee?

Hideo Kojima (HK): Sie formte sich vor elf Jahren bei *Metal Gear* für MSX. Ich hatte gerade bei Konami angefangen und sollte ein Kriegsspiel à la *Sanjuro no Ookami* (Commando, Arcade) von Capcom entwickeln – lupenreine Action. Konami wollte Baller-Action, aber auf MSX war das unmöglich. Meine Vorgänger waren schon daran gescheitert, nun sollte ich es versuchen.

Ich kam auf die Idee, ein Spiel zu entwickeln, bei dem man wegreinen muß. Diese Idee, vermischt mit Kriegs-Action, war die Grundlage, und aufgrund der technischen Grenzen der damaligen Zeit hat die Verwirklichung so lange gedauert.

XL: Wie hat man damals auf Ihre Idee reagiert?

HK: Ich war wie gesagt ein Neuling, und mein Vorgesetzter meinte: „Das ist kein Action-Spiel! So was nennt man nicht Spiel.“ Ich versuchte mich also doch an einem Ballerspiel, aber hatte nach einiger Zeit keine Lust mehr. Dann sprach mein Vorgesetzter mit dem Abteilungsleiter, und ich erhielt schließlich das „Go“ für *Metal Gear*. Niemand, weder Designer, Planer noch Programmierer, wollte anfangs meine Idee akzeptieren, ehe sie gespielt hatten. Nach dem ersten Test fanden es dann alle Leute klasse.

XL: Hatten Sie ein Vorbild für das Spiel?

HK: Filme. Mein Körper besteht zu 90 % aus Wasser und Filmen (lacht). Ich kann keinen konkreten Titel nennen. Ich habe alle Filme, die ich gesehen habe, unbewußt zusammengefügt. Die Grundlage für die Spannung sind aber sicher Spionagefilme à la 007.

XL: Viele Leute in der Branche versuchen seit Jahren meist vergeblich, Spiele wie Filme zu gestalten. Mit *Policenauts* und vor allem *MGS* ist Ihnen hingegen das exzellent gelungen ...

HK: Das freut mich zu hören, da ich immer einen Film machen wollte. Alle meine Erfahrungen habe ich in *MGS* einfließen lassen ...

XL: Wollen Sie irgendwann als Regisseur arbeiten?

HK: Ja, dazu hätte ich schon Lust. Aber es ist auch schön, ein Spiel zu entwickeln. Sobald ich ein optimales Spiel entwickeln konnte, werde ich auch anfangen, einige Filme zu drehen.

XL: Für Sie ist *MGS* also nicht das Optimum?

HK: Nein. Das ist gerade einmal so der Anfang.

XL: Wir fragten Sie bei Ihrem Besuch der E3 im Mai '98, warum Sie nach zwei Adventures (*Snatcher*, *Policenauts*) wieder zu einem Action-Spiel zurückkehren. Der Übersetzer von Konami of America zitierte Sie mit den Worten, daß Sie mit *Policenauts* ein perfektes

*Ich kam auf die Idee, ein Spiel zu entwickeln, bei dem man wegreinen muß.  
Mein Vorgesetzter meinte:  
„So was nennt man nicht Spiel.“*



1997 wurde die erste Version von *MGS* präsentiert – kein Vergleich zu heute

Adventure-Spiel geschaffen haben und nun ein perfektes Action-Spiel entwickeln wollten ...

HK: Hm ... Das ist so nicht richtig. Bei einem Adventure-Spiel können die Charaktere nicht so dargestellt beziehungsweise gesteuert werden, wie ich es mir vorgestellt habe. Das war eigentlich das ausschlaggebende Argument. Und ich wollte ein realistisches Spiel

machen. Die Darstellung einer sehr realitätsnahen Welt ist mit einem Action-Spiel gut zu erreichen.

Außerdem wollte ich diesmal alles eigenständig entwickeln und selbst als Programmierer einwirken. Ich konnte bei *MGS* praktisch alles bestimmen, von der Story bis hin zur Darstellung und Aufmachung – wie bei einem Amateurfilm.

XL: Warum haben Sie sich trotz Ihrer Begeisterung für Filme gegen Movie-Sequenzen entschieden?

HK: Weil ich nichts Halbherziges machen wollte. Als ich mir die Qualität der Computergrafiken in aktuellen Hollywood-Movies anschaute, wurde mir bewußt: So was kann ich nicht machen. Außerdem wollte ich keine externen Mitarbeiter damit betrauen, weil ich dann nicht mehr die absolute Kontrolle über das Spiel gehabt hätte. Und last but not least wollte ich keinen Stilbruch zwischen Movies und Spiel haben.

XL: Kurz ein anderes Thema: „Illegale“ Exporte.

Wollen Sie etwas dazu sagen, daß viele Leute ohne Japanischenkenntnisse *MGS* spielen und deshalb die Aussage des Spiels nicht verstehen?

HK: Na ja ... Wenn sie zumindest etwas Entertainment spüren, ist es schon okay. Ich bin auch damit zufrieden. Nicht alle müssen die Aussage verstehen.





Totale dunklere Absetzung ist ein Ding der Unmöglichkeit...

Immer freuen wir uns auf den nächsten schmerzhaften Krampf...

Fürsich über Furchen voll von Abwehr... so weit das Auge reicht...

Sie... sie... haunten... Sie...

Obwohl das Spiel bewußt einen so hohen Story-Anteil hat, denn es soll kein bloßes Zeittotschlagen sein ...

**XL:** Ohne das Verständnis der Story könnte man behaupten, das Spiel sei zu kurz und biete kein gutes Preis-Leistungsverhältnis ...

*Im Westen, sei es USA oder auch Europa, erwarten die Kunden, daß ein Spiel ewig gespielt werden kann. Daher darf es nicht zu einfach sein*

**HK:** Das sagen auch einige Leute in Japan. Sie errechnen dies wie bei einer Massage: Zehn Minuten für 1.000 Yen oder so ... Wenn man ein Spiel einfach nur beenden will, könnte man das so sehen. Es gab einmal eine Zeit, in der zum Beispiel Nintendo in ihren ei-



Auch Grafikdesigner Yoji Shinkawa ist Kino-Fan, wie sein Blade Runner-T-Shirt zeigt

genen Spielen eine zweite Runde hinzugefügt hat, um den Replay-Value zu erhöhen, obwohl die zweite, oder auch die dritte Runde kaum einen Unterschied zur ersten darstellte. Bei MGS sind diverse Belohnungen

für mehrmaliges Durchspielen vorhanden. Außerdem haben wir viele Möglichkeiten zum Lösen von Problemen vorbereitet, so daß der Spieler je nach Leistung auf verschiedenste Weise weiterkommen kann. Auch bei vielen Endgegnern gibt es meist zahlreiche Arten, sie

*Selbst wenn ein kleines Mädchen ein Spiel durchspielen kann, ist das etwas Gutes. So wird es heutzutage in Japan gesehen*



Um ein hohes Maß an Realismus zu erreichen, besuchten die Entwickler Militärbasen

zu besiegen. Ich wollte mit MGS zeigen, wie ein Spiel von damals war und wie ein Spiel eigentlich sein sollte. Wie damals auf NES.

Aber irgendwann wird es einmal soweit sein, daß der Spieler am Ende sagt, daß das Spiel sehr gut war, auch wenn es nur fünf Minuten gedauert hat. Na ja, das ist ein wenig zu kurz ... eine Stunde gedauert hat. Vorausgesetzt natürlich, die Qualität stimmt.

**XL:** Der Soundeffekt, wenn Snake von dem Gegner entdeckt wird, hat auch etwas von einem Oldie ...

**HK:** Das Signal wurde von der MSX-Version übernommen. Wir haben viele Geräusche ausprobiert, und das war am besten.

**XL:** Welche Unterschiede bestehen zwischen der deutschen Version und dem japanischen Original?

**HK:** Es sind dieselben Unterschiede wie zwischen der japanischen und der US-Version. In erster Linie betrifft das den Schwierigkeitsgrad. Im Original ist dieser festgelegt und entspricht der untersten Stufe der westlichen Version. Es gibt auch eine Schwierigkeitsstufe, die freigespielt werden kann. Diese Stufe ist nur etwas für die wirklichen Experten - besonders, wenn sie das Rating BIG BOSS schaffen wollen.

Im Westen, sei es USA oder auch Europa, erwarten die Kunden, daß ein Spiel ewig gespielt werden kann.

Daher darf es nicht zu einfach sein. Nach dem ersten Durchspielen DARF ein Spiel nicht zu Ende sein. In Japan ist das heutzutage anders. Seit sich die PlayStation durchgesetzt hat, spielen viele Kunden, die allgemein „Light User“ genannt werden. Diese Leute legen Wert auf die Story des Spiels. Wenn sie es einmal durchspielen und die Story gut finden, reicht ihnen das schon, sie sind zufrieden. Diese Leute wollen durchspielen, und wenn

es zu schwierig ist und sie es nicht schaffen können, ist das Spiel nichts wert.

Ein Spiel ist eigentlich immer wie Stabhochsprung.

Das Ziel ist klar, und wenn

der Spieler es nicht schaffen sollte, probiert er es immer wieder, bis er es schafft. Aber die heutigen Kunden versuchen es nur ein einziges Mal, und wenn es ihnen nicht gelingt, ist das Spiel für sie schon so gut wie gestorben. Sie wollen nur das sehen, was nach dem Sprung kommt, seien es Movie-Sequenzen oder so etwas. Selbst wenn ein kleines Mädchen ein Spiel durchspielen kann, ist das etwas Gutes. So wird es heutzutage in Japan gesehen. In den Staaten verhält es sich ganz anders aus. Sie wollen die Spannung und den Schwierigkeitsgrad des Stabhochsprungs erleben. Falls es ihnen zu einfach werden sollte, können sie die Latte höher legen.

**XL:** Hat die deutsche Version etwas Besonderes?

**HK:** Die Sprache (lacht).

**XL:** Wie war denn so die Resonanz auf MGS?

**HK:** Das war schon unnormal (lacht). Mir ist es fast unangenehm. Ich höre nur Gutes. Irgendwie habe ich Angst, da ich bisher nur gelobt wurde.



**XL:** Wie beurteilen Sie die Erwartungshaltung außerhalb Japans?

**HK:** Ja, da habe ich auch Angst, daß die Leute zu viel erwarten. Egal, in welche Zeitschrift ich schaue, überall sehe ich MGS. Ich hoffe jedenfalls, daß diese Leute kein „Herumlaufen-und-Ballern“-Spiel erwarten.

**XL:** MGS ist schließlich ganz anders.

**HK:** Ja, allerdings. Es ist fast unmöglich, einfach blind durchzurennen und den Rambo heraushängen zu lassen.

**XL:** Haben Sie auch die Rumble-Funktion programmiert? Die Art und Weise, wie die Rumble-Funktion genutzt wird, war einfach faszinierend, z. B. bei Psycho Mantis. „Leg“ das Pad auf den Boden. Ich werde dir meine Fähigkeit zeigen. Ich werde das Pad bewegen, ohne es zu berühren ...“

**HK:** Ja. Es gab da allerdings Probleme, da Sony in den japanischen Anleitungen von PlayStation und

Dual Shock schreibt, daß der Spieler das Pad nicht auf den Boden legen soll. Daher mußte ich bei Sony eine Erlaubnis beantragen.



Humoristische Einlage: Der Schäferhund ist aufgrund eines Tricks ganz vernarrt in Snake. Sonst hat er ihn nur zum Fressen gern

**XL:** Wie entstanden die ganzen Gimmicks wie z. B. die Fotokamera oder der Trick, mit dem man von den Hunden nicht mehr angegriffen wird?

**HK:** Eigentlich wollte ich noch mehr Spielereien dieser Art einfügen. Wenn ich nur Zeit gehabt hätte ... Ich hatte auch viele Ideen, die nicht umgesetzt werden konnten. Ich hätte gern einen Karton mit Adreßaufkleber nach Osaka eingebaut.





Wannanannannhahh!!!!

also halte die Felter so kurz wie möglich.

Die Kleinsicht sieht echt nicht schlecht aus...

## METAL GEAR

(MSX, MAI 1987)

Hideo Kojimas erstes Spiel für Konami enthielt im Prinzip schon die meisten Elemente von *Metal Gear Solid*. Die Story: Ende der 90er Jahre muß Solid Snake als Agent von Foxhound die militärischen Einrichtungen eines

südafrikanischen Landes namens Outer Heaven infiltrieren. Der Elitesagent Grey Fox ist dort verschollen, sein letzter Funkspruch bestand aus zwei Worten: „... Metal Gear ...“. Am Ende stellt sich heraus, daß der größte Feind der Chef von Foxhound selbst ist: Big Boss.



Vor zwölf Jahren enthielt Kojimas Debüt die meisten Elemente von *Metal Gear Solid*. Schon damals erreicht Snake schwimmend die feindliche Basis – ohne Waffen, aber mit Zigaretten ...

## METAL GEAR 2: THE SNAKE

(MSX 2, JULI 1990)

*Solid Snake* war eines der letzten und mit 4 MBit umfangreichsten Spiele für MSX-Computer. Die Story spielte in einem Land im Mittleren Osten namens Zanzibar. In Zeiten nuklearer Abrüstung droht das quasi-terroristische Regime den Rest der Welt durch

den Besitz von Atomraketen. Snake hat zudem den Auftrag, einen entführten Wissenschaftler zu finden. Auch im zweiten Teil spielen Grey Fox und Big Boss eine Rolle. (Der Code-Name Fox ist übrigens die höchste Auszeichnung für einen Agenten von Foxhound.)



Die nukleare Bedrohung war auch im zweiten *Metal Gear*-Teil das große Thema. Colonel Campbell hatte seinen ersten Auftritt, und auch das Alarm- und Radarsystem fanden erstmalig Anwendung

## METAL GEAR

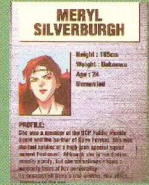
(NES, DEZ. 1987)

Die Handlung entspricht dem MSX-Original, doch die Grafik wurde überarbeitet, und die Level wurden neu designt. Das Spiel erschien im Westen unter Konamis Label Ultra Games. (Damals erlaubte Nintendo den Third-Parties nicht, mehr als fünf Spiele pro Jahr für das NES herauszubringen.)



## DÉJÀ-VU

Die Spiele von Kojima-san enthalten grundsätzlich zahlreiche Insider-Gags. Meryl spielte zum Beispiel eine Nebenrolle in *Policeauts* – als letzte Überlebende einer High-Tech-Spezialeinheit namens Foxhound! Die rechte Abbildung zeigt eine offizielle japanische Sammelkarte, für die Fehler im Text übernehmen wir keine Haftung („Public Moral's Squid“).



## THE SNAKE'S REVENGE

(NES, APRIL 1990)

Um den Erfolg von *Metal Gear* auszunutzen, veröffentlichte Konami of America den zweiten Teil in Eigenregie. (Erinnerungen an die *Contra*-Spiele für PSX werden wach ...) Deshalb fällt dieses Spiel auch wesentlich actionlastiger und die Story deutlich schwächer aus. Der Ort der Handlung heißt Iahkabil, der Gegner Higharolla Kockamamie ... und dann dieser lächerliche Leutnant (!) Snake ...



Das Bild rechts stammt aus dem *Adventure Snatcher* (Mega-CD-Version). Der kleine Robot-Sidekick zur Linken hört auf den Namen *Metal Gear*, rechts der von Harrison Ford in *Blade Runner* kopierte Gillian Seed.



**XL:** Sie legen offenbar immer sehr viel Wert auf ausgearbeitete Charaktere. Wie entstanden die?  
**HK:** Snake habe ich so designt, daß er so wenig Eigenschaften wie möglich hat. Die anderen ergaben sich einfach aus der Story. Mantis entstand erst dadurch, daß ich seinen Angriff einfügen wollte (lacht).

*Es ist fast unmöglich, einfach blind durchzurennen und den Rambo heraushängen zu lassen*

**XL:** Würden Sie etwas anders machen, wenn Sie *MGS* noch einmal entwickeln würden?  
**HK:** Na ja, auf PlayStation gibt es viele Sachen, die nicht möglich sind. Das, was auf MSX damals nicht funktioniert hat, geht jetzt auf PSX.  
 Ich kann zwar nicht sagen, auf welchem Gerät, aber ich würde zum Beispiel gerne ein Spiel herstellen, bei dem mehrere Hundert Charaktere auf einmal vorkommen. Es geht nicht um Grafik, ein Nur-Grafik-Spiel will ich nicht. Das ist nicht das Wichtigste. Ich warte nur auf ein Gerät, das bestimmte Gerüche in Echtzeit entwickeln kann (lacht).

**XL:** Wollen Sie irgendwann etwas damit anstellen?  
**HK:** Kann sein ... Das Modem würde nicht interessieren. Eigentlich wollte ich auch *MGS* Link-fähig machen. Ein Spieler bedient Snake und der andere einen Gegner. Sozusagen Versteck spielen ...

**XL:** Das wäre bestimmt interessant gewesen. Möchten Sie den deutschen Fans noch etwas mitteilen?  
**HK:** Sechs Monate nach dem japanischen Release und fünf Monate nach dem US-Release wird es das beste *MGS* überhaupt werden. Na ja, das kann ich nicht sagen (lacht), da die japanischen Fans sonst wütend werden, da sie die schlechteste Version haben.

**XL:** Vielen Dank für das Gespräch.  
 Das Interview führte Hirofumi Yamada.



## PlayStation.



## NINTENDO 64

|                         |        |
|-------------------------|--------|
| Nintendo 64+Mario64     | 239,95 |
| Nintendo Joypad         | 49,95  |
| Nintendo Expansion Pak  | 69,95  |
| Memory Card 1 Meg       | 29,95  |
| Memory Card 4fach       | 34,95  |
| Jolt Pack alle Farben   | 24,95  |
| Jolt Pack + Memory Card | 39,95  |
| Pad Verlängerung        | 19,95  |
| Ultra Racer64           | 79,95  |
| N64 Passport Plus       | 69,95  |
| Jordan GP Lenkrad       | 129,95 |



|                          |        |
|--------------------------|--------|
| Banjo & Kazooie          | 86,95  |
| Bio Freaks               | 129,95 |
| Dual Heroes              | 119,95 |
| Extreme G                | 79,95  |
| F1 Grand Prix 64         | 89,95  |
| Forsaken                 | 109,95 |
| F Zero X                 | 89,95  |
| G.A.S.P.                 | 129,95 |
| GT64 Championship        | 99,95  |
| Holly Magic Century      | 129,95 |
| Mission Impossible       | 99,95  |
| Nascar 99                | 114,95 |
| NHL Breakaway 98         | 79,95  |
| SOUTH PARK (US)          | 139,95 |
| Star Wars Rogue Squadron | 109,95 |
| Turok                    | 74,95  |
| Turok 2 (engl./PAL Ver.) | 99,95  |
| Virtual Chess            | 109,95 |
| WCW vs. NWO              | 129,95 |
| World Tour               |        |
| WWF Warzone              | 99,95  |
| Zelda 64                 | 109,95 |



## Dreamcast

|                                 |        |
|---------------------------------|--------|
| Dreamcast                       | 999,95 |
| Joypad-Dreamcast                | 84,95  |
| RGB-Kabel                       | 34,95  |
| VMS System (Godzilla)           | 99,95  |
| VMS Memory Card                 | 79,95  |
| Voltage Converter 220V auf 110V | 34,95  |
| Sega Rally 2                    | 159,95 |
| Sonic Adventure                 | 159,95 |
| Virtual Fighter 3               | 159,95 |

|                                           |        |
|-------------------------------------------|--------|
| Playstation Dual Shock+                   | 239,95 |
| RGB-Kabel+Joypad+Verlängerung+Memory Card | 310,00 |
| 15 Blocks                                 |        |
| oder mit zweitem Dual Shock Pad           | 330,00 |
| Controler Pad                             | 9,95   |
| Verlängerung (unterstütztRumble Funktion) |        |

|                                                          |        |
|----------------------------------------------------------|--------|
| RGB Kabel                                                | 12,95  |
| RGB Kabel mit Audio                                      | 19,95  |
| X-Ploder Cheat Cartridge                                 | 79,95  |
| PAL Converter                                            | 49,95  |
| Sony Dual Shock Pad                                      | 53,95  |
| Ultra Racer PSX                                          | 79,95  |
| Jordan GP Lenkrad mit Force Feedback                     | 129,95 |
| Scorpion Light Gun                                       | 74,95  |
| Eraser Light Gun                                         | 74,95  |
| Real Arcade Light Gun (alle Light Guns G-Con Kompatibel) | 99,95  |
| Sun Mem. Card 15 Blocks                                  | 19,95  |
| Sun Mem. Card 30 Blocks                                  | 29,95  |
| Sun Mem. Card 120 Blocks                                 | 36,95  |
| Sun Mem. Card 360 Blocks                                 | 49,95  |

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| Abs' Exodus               | 84,95  |
| Alien Resurrection        | 84,95  |
| Alundra                   | 79,95  |
| Apocalypse                | 84,95  |
| Atlantis                  | 84,95  |
| Assault                   | 84,95  |
| Azure Dreams              | 84,95  |
| Batman & Robin            | 89,95  |
| Bio Freaks                | 79,95  |
| Blaze'n Blade             | 84,95  |
| Brave Fencer Musashi (US) | 119,95 |
| Breath of Fire III        | 89,95  |
| Breath of Fire3 Spec.Box  | 109,95 |
| C&C Gegenschlag           | 89,95  |
| Cardinal Syn              | 69,95  |
| Collin McRae Rally        | 84,95  |
| Colony Wars II Vengeance  | 89,95  |
| Cool Boarders III (US)    | 99,95  |
| Cool Boarders III (DT)    | 84,95  |
| Crash Bandicoot III       | 84,95  |
| Dead or Alive             | 79,95  |
| Dreams                    | 84,95  |
| 5th Element               | 84,95  |
| Fifa 99                   | 89,95  |
| Heart of Darkness         | 89,95  |
| ISS Pro 98+Metal G. Demo  | 84,95  |
| Legend                    | 84,95  |
| Medi Evil                 | 84,95  |
| Metal Gear Solid (US)     | 129,95 |
| Nascar 99                 | 84,95  |
| O.D.T.                    | 84,95  |
| Point Blank               | 84,95  |
| R-Types                   | 79,95  |
| Ridge Racer 4 (US)        | 119,95 |
| Riven                     | 84,95  |
| Small Soldiers            | 84,95  |
| Spyro the Dragon + Case   | 84,95  |
| Soul Reaver - Kain 2 (US) | 119,95 |
| Street Fighter Coll.      | 84,95  |
| Tekken III                | 89,95  |
| Tenchu                    | 84,95  |
| Test Drive 5              | 84,95  |

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| Test Drive 4 x 4      | 84,95  |
| Tiger Woods 99        | 84,95  |
| Tomb Raider III (US)  | 119,95 |
| Tomb Raider III (DT)  | 89,95  |
| Treasures of the Deep | 84,95  |
| V 2000                | 84,45  |
| Vigilante 8           | 84,95  |
| WCW Nitro             | 89,95  |
| Wild Arms             | 79,95  |
| Wild 9                | 79,95  |
| Wild 9+T-Shirt        | 89,95  |
| Xenogears (US)        | 119,95 |

## SONDERANGEBOTE

|               |       |
|---------------|-------|
| Forsaken      | 44,95 |
| MDK           | 44,95 |
| Mechwarrior   | 44,95 |
| Scull Monkeys | 44,95 |

## Platinum

|                        |  |
|------------------------|--|
| Resident Evil Platinum |  |
| Tekken 2 Platinum      |  |
| Tomb Raider Platinum   |  |

**nur 42,00**

|                                          |       |
|------------------------------------------|-------|
| Herkules inkl. CD-Case                   | 49,95 |
| Mickey's Wild Adventures inkl. CD - Case | 49,95 |



## Merchandise

|                                          |       |
|------------------------------------------|-------|
| Tomb Raider                              |       |
| Tomb Raider II Tasse                     | 24,95 |
| Tomb Raider II Zippo                     | 69,95 |
| Tomb Raider Mousepad                     | 24,95 |
| Tomb Raider Baseball Cap                 | 49,95 |
| Resident Evil                            |       |
| Resident Evil Soundtrack                 | 44,95 |
| Resident Evil 2 Soundtrack               | 44,95 |
| Resident Evil Figur - Tyrant             | 39,95 |
| Resident Evil Figur - Chris & Cerberus   | 39,95 |
| Resident Evil Figur - Jill & Web Spinner | 39,95 |
| Resident Evil Figur - Zombies            | 39,95 |
| Resident Evil Figur - Chimera            | 39,95 |
| & Hunter                                 |       |
| Resident Evil Figur - Leon & Licker      | 39,95 |
| Resident Evil Figur - Claire             | 39,95 |
| & Zombic Cop                             |       |
| Resident Evil Figur - William            | 39,95 |
| Tekken                                   |       |
| Tekken Key Chain                         | 9,95  |
| Tekken 3 Figuren                         |       |
| Jin Kazama                               | 39,95 |
| Nina Williams                            | 39,95 |
| Paul Phoenix                             | 39,95 |
| Ling Xiaoyu                              | 39,95 |
| Alle Figuren im Set                      | 99,95 |
| Metal Gear Solid                         |       |
| Metal Gear Solid Player's Guide          | 39,95 |
| Metal Gear Solid Figuren je,             | 39,95 |
| Zelda                                    |       |
| Zelda Figuren je ,                       | 29,95 |





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](mailto:next.level@on-line.de))

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

## Gewinner aus XL 1/99:

### Visid-Competition „Future Press“

#### Je ein Tekken 3-Guide geht an:

Sabine Meister, Kornwestheim; Rudolf Klingner, Braunschweig; Sebastian Schubert, Berlin; Karsten Krug, Stuttgart; Clemens Walther, CH-Steinhausen; Otto Mangold, Berlin; Rüdiger Kayser, Bremen; Mona Meyer, Flensburg; Mario Sänger, Ludwigsburg; Markus Krüger, Mannheim

### Je ein Colony Wars: Vengeance-

#### Guide geht an:

Dennis Zwecker, Hochstetten; Ufuk Egri-tepe, Berlin; Mario Opel, Trochelfingen; Georg Blomberger Jun., Lenggries; Michael Peter, Hemmoor; William Beyl, Erlensee; Dirk Frenzel, Hannover; Markus Damm, Wuppertal; Stefanie Willinger, Weimar; Drustinac Nerkes, Gönzburg/Deffingen

### OXMOX-Competition „Oxmox“

#### Je ein OXMOX-Timer mit Kalender,

#### Adressbuch und Jahresübersicht geht an:

Christin Böttcher, Bremerhaven; Matthias Felgentreu, Treuenbrietzen; Stefan Plathe, Rostock; Bastian Erier, Hamburg; Holger König, Ludwigshafen

### Je eine OXMOX-Moneybox geht an:

Jana Helzel, Lößnitz; Dirk Richter, Köln; Rainer Schwerte, Duisburg; Cordula Bräsewicz, Tübingen; Christian Reuter, München

## Raubkopien: Ja bitte!

Glaubt man den Statistiken, sind Raubkopien vor allem in Europa ein heißes Thema. Der Grund dafür ist einfach: Der Preis der angebotenen Produkte ist im Vergleich zu den USA viel zu hoch – einerseits wegen der extrem eigenartigen Vertriebsstrukturen, andererseits wegen der hohen Steuern in Europa. Kein Mensch würde auf die Idee kommen, ein Programm, das im Fachhandel zwischen 20 und 25 Euro kostet (somit ist der Preis gleich EUisiert), umständlicherweise von irgend jemandem zu kopieren, statt es zu kaufen. Das betrifft Computerprogramme genauso wie Konsolenspiele. In den USA ist das kein Problem – die Programme kosten dort auch nicht viel mehr (vor allem, wenn man den Preis in Relation zum Durchschnittseinkommen setzt). In Europa ist das anscheinend undenkbar. Besonders wenn man sich die Preispolitik von einem bekannten Monopolisten im Computerebereich ansieht, fühlt man sich doch glatt ins Mittelalter zurückversetzt.

Drittklassige Beta-Versionen, die durch monopolartige Zustände zu Must-Have-Programmen avancieren, kosten das Dreifache eines relativ unbekannten Konkurrenzprodukts mit derselben Funktionalität. Was für eine verrückte Welt! Außerdem jammert der weltgrößte Software-Konzern über enorme Probleme mit Raubkopien – auf der anderen Seite ist er das reichste Unternehmen der Welt. Da stimmt doch was nicht, oder?

Mein Vorschlag: Lediglich Benutzungsgebühren erheben und die Programme kostenlos verteilen. Gefällt jemandem z. B. ein Spiel nicht, hat er nach ein- bis zweimal spielen nicht viel Geld ausgegeben. Im Zeitalter der totalen Vernetzung sollte das doch kein Problem mehr sein. Na, jedenfalls bin ich der Meinung, daß z. B. PlayStation-Spiele ganz sicher um die Hälfte billiger sein könnten. Dann würde es für Sony keinerlei Probleme mit Raubkopien geben ... **Claus (E-Mail)**

### neXt Level:

Die Preispolitik von Microsoft ist extrem, tut aber im Zusammenhang mit PSX-Kopien nichts zur Sache. Deine Argumentation lautet also: Weil die Spiele zu teuer sind, klast Du sie. Raubkopieren ist Diebstahl, kein Kavaliersdelikt. Software-Piraterie kann vom Gesetz mit bis zu fünf Jahren Gefängnis bestraft werden. Das hat nichts mit Robin-Hood-Romantik zu tun (Man nimmt die Spiele von den Reichen und gibt sie den Armen ...). Deine Vorschläge klingen ja verlockend. Das sollte man auch mit Autos, Fernsehern, Kleidung etc. machen. Man leiht sich ein Objekt gegen eine Benutzungsgebühr, und wenn es nicht gefällt, gibt man es eben zurück.

Du ißt sicherlich auch nicht bei McDonalds, denn Fast Food kostet in den USA nur einen Bruchteil von den Preisen bei uns. Obwohl es schwierig sein wird, einen Anbieter für Nahrungsmittel zu finden, der keinen Gewinn machen will. Sämtliche Artikel der Unterhaltungsindustrie sind in den USA wesentlich billiger: Videorekorder, DVD-Spieler, auch die PlayStation.

Der Anteil an Raubkopien ist in Deutschland übrigens deutlich höher als beispielsweise in England, und dort kostet Software wesentlich mehr als in hiesigen Gefilden.

Sony wird sicherlich umgekehrt argumentieren: Wenn weniger raubkopiert wird und mehr Spiele gekauft werden, könne man die Preise senken.

PS: Was den Vorwurf, die Firmen verdienten zuviel Geld, betrifft: Wenn Du die Behind-the-Scenes-Seiten in den vergangenen Jahren gelesen

hast, wird Dir aufgefallen sein, daß reihenweise Firmen pleite gegangen sind oder aufgrund finanzieller Schwierigkeiten aufgegeben wurden. Auch als Software-Company verdient man sich also nur dann eine goldene Nase, wenn man geschickt wirtschaftet und regelmäßige Verkaufsschlager produziert. Ach ja: Je weniger Spiele in Deutschland verkauft werden, desto geringer wird auch der Markt für Nischenprodukte. Da muß sich dann wirklich kein Konsolenbesitzer wundern, wenn nur noch Mainstream-Spiele veröffentlicht werden und sich ausschließlich Japaner und Amerikaner an originellen Spielkonzepten (oder auch Rollenspielen) erfreuen können.

## Ein Fan mehr

Wow! Da blieb mir echt die Spucke weg. Ich hatte das Glück, einmal mit Segas Dreamcast zu spielen. Diese Konsole kann nun von Erfolg gekrönt sein. Das Design der Power-Konsole ist wirklich gelungen, und das Pad liegt unglaublich gut in der Hand. Besonders der Analogstick vermittelt ein besseres Spielgefühl als die von Sony und Nintendo.

Aber als ich erst Sonics neues Abenteuer sah, fiel mir die Kinnlade runter. Diese hochauflösende Grafik, diese Geschwindigkeit, dieses Gameplay und und und. Man kommt aus dem Staunen einfach nicht mehr heraus, das hätte ich nie vermutet. Eigentlich habe ich Sega (vor allem den Saturn) immer belächelt und gedacht „Die packen es eh nie!“. Aber der Dreamcast hat meine Meinung in Windeseile geändert. Gratulation Sega, ein Fan mehr! Endlich eine 64-Bit Konsole, die hält, was sie verspricht. **Markus (E-Mail)**

### neXt Level:

Nur eine kurze Anmerkung: Deine uneingeschränkte Begeisterung für das Dreamcast-Pad können wir nicht teilen. Die Analog-Einheit entspricht etwa der des Dual Shock. In diesem Punkt



**Tel.: 02504 - 9330 - 33**  
**Persönliche Bestellannahme**  
**Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr**  
**Sa.: 10.00-16.00 Uhr**

# FREAK'S SHOP

**Fax: 02504 - 9330 - 99**  
**Alfred-Krupp-Str. 24**  
**48291 Telgte**

## PSX - Spiele A-L:

|                                                     |        |
|-----------------------------------------------------|--------|
| 5th Element                                         | 79,95  |
| Ace's Exodus                                        | 79,95  |
| Adrenaline 2                                        | 79,95  |
| Acta Comb 2                                         | 79,95  |
| ACM 1918 (01/02)                                    | 79,95  |
| Acta Golf 3                                         | 79,95  |
| Acta Ice Hockey '99 (01/02)                         | 79,95  |
| Acta Pool (01/02)                                   | 79,95  |
| Acta Soccer 3                                       | 79,95  |
| Acta Tennis                                         | 79,95  |
| Aironauts (01/02)                                   | 89,95  |
| All Star Tennis                                     | 79,95  |
| Alundra                                             | 79,95  |
| Apocalypse                                          | 84,95  |
| Assault                                             | 79,95  |
| Atlantis                                            | 84,95  |
| Azure Dreams                                        | 84,95  |
| B Movie                                             | 69,95  |
| Baphomet's Fluch 2                                  | 79,95  |
| Bio Freaks                                          | 79,95  |
| Blast Radius                                        | 89,95  |
| Blasto                                              | 74,95  |
| Blaze'n Blade                                       | 84,95  |
| Blood Omen 2 (03)                                   | 89,95  |
| Box Champions                                       | 84,95  |
| Brahma Force                                        | 69,95  |
| Breath of Fire 3                                    | 79,95  |
| Breath of Fire 3 & T-Shirt & Disc                   | 99,95  |
| Buggy                                               | 79,95  |
| Bushido Blade                                       | 79,95  |
| Bust-A-Move 3                                       | 59,95  |
| Bust A Move 4 (01/02)                               | 79,95  |
| Bust A Groove                                       | 79,95  |
| C3 Racing                                           | 79,95  |
| Cardinals Palace 2                                  | 79,95  |
| Casino Syn                                          | 69,95  |
| Centipede (01/02)                                   | 89,95  |
| Colin McRae Rally                                   | 84,95  |
| Colony Wars 2                                       | 84,95  |
| C & C 2 Alarmstufe Rot                              | 79,95  |
| C & C 2 Gegenschlag                                 | 79,95  |
| Constrictor                                         | 79,95  |
| Cool Riders 3                                       | 84,95  |
| Crash Bandicoot 2 & 3 je 79,95                      |        |
| Crash Omen - Warhammer 2                            | 79,95  |
| Deer Stalker (01)                                   | 79,95  |
| Devil Dice                                          | 74,95  |
| Diablo                                              | 79,95  |
| Dodg'n Arena                                        | 79,95  |
| Dreams (03/04)                                      | 84,95  |
| Earthworm Jim 3D (02)                               | 79,95  |
| FIFA '99                                            | 84,95  |
| Fighting Force                                      | 59,95  |
| Final Fantasy 7 & dt. 4c Spielberater <1000 Bilder> | 104,95 |
| Football '99 (01/02)                                | 79,95  |
| Formel 1 '97                                        | 79,95  |
| Formel 1 '98 & Demo                                 | 84,95  |
| Full Metal Pidgeon (02)                             | 84,95  |
| Future GPX LAPD 2100                                | 84,95  |
| G-Darius                                            | 69,95  |
| Global Domination (02)                              | 79,95  |
| Gran Turismo                                        | 79,95  |
| Hard Edge (02)                                      | 89,95  |
| Heart of Darkness                                   | 84,95  |
| Highway Havoc (02)                                  | 89,95  |
| Hugo                                                | 84,95  |
| Int. Superstar Soccer 98                            | 79,95  |
| Joe Blow (02)                                       | 89,95  |
| John Madden '99                                     | 84,95  |
| Kula World                                          | 79,95  |
| Legend                                              | 84,95  |
| Lone Soldier <englisch & ungeschnitten>             | 79,95  |
| Lucky Luke                                          | 89,95  |
| Medieval                                            | 84,95  |
| Mega Man 8                                          | 79,95  |
| Mega Man Legends (02)                               | 79,95  |
| Mega Man X4 (02)                                    | 89,95  |

**Wir haben über 70.000 PC- & Videospieler-Artikel auf Lager!**

## PSX - Spiele M-Z:

|                                                               |       |
|---------------------------------------------------------------|-------|
| M. Owen's WLSoccer '99                                        | 79,95 |
| Monopoly                                                      | 84,95 |
| Motor Racer 2                                                 | 84,95 |
| Mr. Domino                                                    | 69,95 |
| Music                                                         | 79,95 |
| Nascar Racing '99                                             | 84,95 |
| NBA Live '99                                                  | 84,95 |
| Need for Speed 3                                              | 84,95 |
| Need for Speed 4 (03/04)                                      | 84,95 |
| NHL Hockey '99                                                | 84,95 |
| Nightmare Creatures                                           | 89,95 |
| <i>&lt;engl. &amp; ungeschnitten - roles: Bluts Ninja&gt;</i> | 84,95 |
| O.D.T.                                                        | 74,95 |
| Plane Crazy (01/02)                                           | 84,95 |
| Pocket Fighters                                               | 79,95 |
| Point Blank                                                   | 74,95 |
| Pool Shark (01/02)                                            | 84,95 |
| Populous - Beginning (01)                                     | 84,95 |
| Premier Manager '99                                           | 79,95 |
| Pro Pinball Big Race USA                                      | 74,95 |
| Psyblade                                                      | 79,95 |
| Puma Street Soccer (02)                                       | 84,95 |
| R-Type Collection                                             | 79,95 |
| RC Stunt Copler (04)                                          | 84,95 |
| Resident Evil D.C.                                            | 89,95 |
| Risiko                                                        | 84,95 |
| Road Rash 3D                                                  | 79,95 |
| Rogue Trip                                                    | 79,95 |
| Rosco McQueen                                                 | 69,95 |
| Sensible Soccer                                               | 79,95 |
| Sentinel Returns                                              | 79,95 |
| Small Soldiers                                                | 84,95 |
| Snow Race '98                                                 | 79,95 |
| Soccer Pro Manager (01/98)                                    | 89,95 |
| Spawns                                                        | 69,95 |
| Sports Car GT (03/04)                                         | 89,95 |
| Spyro the Dragon                                              | 79,95 |
| Stadt der verlorenen Kinder                                   | 79,95 |
| Streak Hoverboard Racing '99                                  | 79,95 |
| Streetsfighter Alpha 2                                        | 79,95 |
| Streetsfighter Collection                                     | 79,95 |
| Streetsfighter X & Alpha                                      | 79,95 |
| Streets Skater (03/04)                                        | 89,95 |
| Syndicate Wars                                                | 69,95 |
| Tai-Fu <01/02>                                                | 89,95 |
| Tekken 3                                                      | 89,95 |
| Tenchu                                                        | 84,95 |
| Test Drive 5                                                  | 84,95 |
| Test Drive Off Road                                           | 84,95 |
| Therme Hospital                                               | 84,95 |
| Tiger Woods '99 (02/99)                                       | 84,95 |
| Tilt                                                          | 74,95 |
| Toca Touring Car 2                                            | 84,95 |
| Tom Raider 3                                                  | 89,95 |
| Tombrader 3 & MC                                              | 89,95 |
| Tommi Mäkinen Rally                                           | 59,95 |
| Treasure of the Deep                                          | 79,95 |
| Ubik (01/02)                                                  | 89,95 |
| UEFA Soccer (01/02)                                           | 89,95 |
| Unholy War, The                                               | 74,95 |
| & Demo Blood Omen 2                                           | 79,95 |
| V 2000                                                        | 69,95 |
| Victory Boxing 2                                              | 79,95 |
| Vigilante                                                     | 69,95 |
| Virtual Baseball '99                                          | 79,95 |
| Virus (03/04)                                                 | 84,95 |
| Viva Fußball (01/02)                                          | 84,95 |
| War Games                                                     | 84,95 |
| Warsong 2100 (03)                                             | 84,95 |
| Wild 9 & Sony T-Shirt                                         | 79,95 |
| Wild Arms                                                     | 74,95 |
| Wing Commander 4                                              | 59,95 |
| <i>&lt;engl. &amp; ungeschnitten&gt;</i>                      |       |
| X-Files The Game (02)                                         | 89,95 |
| Yoyo's Puzzle Park (3)                                        | 89,95 |
| X-Men vs Streetsfighter                                       | 84,95 |
| Zoro Divide 2                                                 | 69,95 |

**Wir haben über 70.000 PC- & Videospieler-Artikel auf Lager!**

## Zubehör:

|                                                           |        |
|-----------------------------------------------------------|--------|
| 5 Spieler Adapter                                         | 54,95  |
| Antennenkabel                                             | 24,95  |
| Antennad Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeilzug & Programmierung) | 39,95  |
| CD-Case                                                   | 9,95   |
| 2er-Leerhüllen 10er Pack                                  | 8,95   |
| Dual Shock Controller ab 34,95                            |        |
| E3 '98 Messe Video                                        | 29,95  |
| Gun "Dual"                                                | 29,95  |
| Gun & Laseraufsatz                                        | 59,95  |
| Joypad versch. Farben                                     | 14,95  |
| Joypadverlängerung                                        | 14,95  |
| Knackrad "V3"                                             | 119,95 |
| Link Kabel                                                | 14,95  |
| Memory Card 1MB                                           | 19,95  |
| <verschiedene Farben>                                     |        |
| Memory Card Original                                      | 24,95  |
| Memory Card 2MB                                           | 29,95  |
| <unkomprimiert>                                           |        |
| Memory Card 8 MB                                          | 39,95  |
| Memory Card 24 MB                                         | 49,95  |
| Mouse                                                     | 39,95  |

**Top Einstiegsangebot!**  
**PlayStation**  
**mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & 4-4-2 Soccer**  
**nur 289,-**

|                                                                             |       |
|-----------------------------------------------------------------------------|-------|
| PSX-Rucksack                                                                | 59,95 |
| RGB Kabel                                                                   | 14,95 |
| RGB Kabel Spezial                                                           | 19,95 |
| Cinchanschluss für die Stereo-Anlage (Real Arcade Game-G-Con Unterstützung) |       |
| SV 1107 Program Pad                                                         | 34,95 |
| Ultra Racer                                                                 | 49,95 |
| Xplore-Schummelmodul                                                        | 79,95 |
| Adventure Mix                                                               | 14,80 |
| Alundra                                                                     | 14,80 |
| Final Fantasy 7 4C                                                          | 19,80 |
| <über 1000 Bilder>                                                          |       |
| Metall Gear Solid 4C                                                        | 24,80 |
| Resident Evil D.C. 4C                                                       | 19,80 |
| <farbig & viele Bilder>                                                     |       |
| Tekken 1, 2 & 3                                                             | 14,80 |

## Nur solange Vorrat reicht!

## Sonderangebote:

### M - Z

|                            |        |
|----------------------------|--------|
| 4-4-2 Soccer               | 29,95  |
| Actua Golf                 | 39,95  |
| Actua Golf 2               | 39,95  |
| Actua Ice Hockey <a>       | 39,95  |
| Actua Soccer Club Edition  | 39,95  |
| Adidas Power Soccer Int.   | 49,95  |
| Allen Tilted die <a>-uncut | 49,95  |
| Armored Core               | 44,95  |
| A. Senna Kart Duel 1 & 2   | 164,95 |
| Black Dawn                 | 29,95  |
| Blam Machinehead           | 39,95  |
| Blood Omen                 | 44,95  |
| Bloody Roar                | 49,95  |
| Bus Riders                 | 44,95  |
| Bust-A-Move 2              | 39,95  |
| Cesars Palace              | 44,95  |
| Chilli                     | 49,95  |
| Circuit Breakers           | 39,95  |
| Command & Conquer          | 39,95  |
| Contra                     | 39,95  |
| Crash Bandicoot            | 39,95  |
| Crimel Killer              | 39,95  |
| Critical Depth             | 44,95  |
| Criticism                  | 29,95  |
| Croc                       | 39,95  |
| Crow, The                  | 44,95  |
| Cyball Zone                | 39,95  |
| Cyberped                   | 29,95  |
| Darkest Conflict           | 39,95  |
| Darkest Conflict <a>       | 29,95  |
| Darkstalkers               | 44,95  |
| Devils Deception           | 44,95  |
| Disc World 2               | 49,95  |

**Disc World 2** 49,95

## Nur solange Vorrat reicht!

## Sonderangebote:

### E - Z

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| Dragonheart                | 39,95 |
| Dynasty Warriors           | 44,95 |
| Exhumed                    | 44,95 |
| FIFA Soccer '97            | 39,95 |
| Formula 1                  | 39,95 |
| Formula Karts              | 39,95 |
| Forsaken                   | 39,95 |
| Frogger                    | 39,95 |
| GeX 3D                     | 44,95 |
| Gold Storm                 | 44,95 |
| Golden Goal 98             | 39,95 |
| Grand Theft Auto           | 44,95 |
| Grid Run                   | 29,95 |
| Hero's Adventure <a>       | 39,95 |
| Hercules                   | 39,95 |
| Independence Day           | 29,95 |
| Int. Superstar Soccer Pro  | 39,95 |
| Inzougd                    | 44,95 |
| Jersey Devil               | 39,95 |
| Johnny Bazookatone         | 39,95 |
| Jurassic Park              | 44,95 |
| Lemmings Compilation       | 44,95 |
| Little Big Game            | 39,95 |
| Lost Vikings 2             | 39,95 |
| Marvel Super Heroes        | 49,95 |
| MDK & Soundtrack           | 39,95 |
| Mega Man Battle & Chase    | 49,95 |
| Mickey's Wild Adv.         | 39,95 |
| Micro Machines V3          | 39,95 |
| Motor Mash                 | 39,95 |
| MTV Slamscape              | 29,95 |
| Nanotek Warrior            | 29,95 |
| NHL Powerplay Hockey       | 29,95 |
| NHL Powerplay Hockey '98   | 39,95 |
| Olympic Games              | 39,95 |
| One                        | 44,95 |
| Overboard                  | 29,95 |
| Pandemonium                | 39,95 |
| Paradox Duel               | 39,95 |
| Perfect Assassin           | 49,95 |
| Perfect Weapon             | 39,95 |
| Pitfall                    | 39,95 |
| Powerboat Racing           | 39,95 |
| Rapid Racer                | 39,95 |
| Raven Project <a>          | 29,95 |
| Rayman                     | 39,95 |
| Reign of Evil & Berater    | 49,95 |
| Reign Fire                 | 49,95 |
| Road Race                  | 39,95 |
| Road Rash                  | 39,95 |
| Robotrip                   | 39,95 |
| Rock'n Roll Racing 2       | 39,95 |
| S.C.A.R.S.                 | 49,95 |
| San Francisco Rush         | 39,95 |
| Shadowmaster               | 49,95 |
| Skull Monkeys              | 44,95 |
| Slam'n Jam                 | 29,95 |
| Soulblade                  | 39,95 |
| Spout Strike               | 39,95 |
| Spot goes to Hollywood     | 29,95 |
| Star Gladiator             | 29,95 |
| Strike                     | 39,95 |
| Super Football Champ       | 39,95 |
| Super Match Soccer         | 39,95 |
| Super Puzzle Fighter       | 39,95 |
| Supersonic Racers <a>      | 29,95 |
| Swagman                    | 39,95 |
| Tekken 2                   | 44,95 |
| Test Drive 4               | 44,95 |
| Thunderhawk 2              | 29,95 |
| Thunderhawk 2 <a>          | 44,95 |
| Toca Touring Car           | 44,95 |
| Tombrader                  | 39,95 |
| Tombrader 2 D.C.           | 44,95 |
| Total Drive                | 39,95 |
| True Pinball               | 39,95 |
| Tunnel B1                  | 39,95 |
| V-Rally                    | 44,95 |
| Vandal Hearts              | 44,95 |
| Vision Point               | 39,95 |
| Virtual Golf               | 39,95 |
| Warhammer                  | 39,95 |
| W. Gratzky Hockey '98      | 39,95 |
| Wing Commander 4           | 49,95 |
| Wipeout 2007               | 39,95 |
| World Cup Golf             | 39,95 |
| World League Basketball    | 39,95 |
| Worms                      | 39,95 |
| Wreckin' Crew              | 44,95 |
| X 2                        | 39,95 |
| X-Men Children of the Atom | 49,95 |
| Zoro Divide                | 49,95 |

**...ständig neue Sonderangebote!**

**\* geplante Neuheit / Preissenkung**

## N64:

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| Joypad "grau"             | 29,95  |
| Joypad "farbig"           | 39,95  |
| Joypadverlängerung        | 14,95  |
| Memory Card               | 19,95  |
| Nintendo 64 & Mario64     | 239,95 |
| Rumble Pak                | 19,95  |
| Rumble Pak & Memory C.    | 29,95  |
| 4MB Ram Erweiterung       | 59,95  |
| 1080° Snowboarding        | 84,95  |
| Aero Gauge                | 89,95  |
| Air Boarder 64            | 109,95 |
| All Star Tennis '99 (02)  | 99,95  |
| Banjo & Kazooie           | 84,95  |
| Big Freaks                | 109,95 |
| Blast Corps               | 79,95  |
| Body Harvest              | 94,95  |
| Bombberman Hero           | 84,95  |
| Charly's Blast Chlg. (02) | 109,95 |
| Chopper Attack            | 114,95 |
| Cruis'n USA               | 79,95  |
| Cruis'n World             | 84,95  |
| Dual Heroes               | 99,95  |
| Extreme G 2               | 94,95  |
| F1 World Grand Prix       | 89,95  |
| F-Zero                    | 109,95 |
| Gex 64 (02)               | 109,95 |
| GT                        | 89,95  |
| Holy Magic Century        | 119,95 |
| Iggy's Reckin Balls       | 79,95  |
| Int. Superstar Soccer '98 | 89,95  |
| Knife Edge                | 79,95  |
| Lylat Wars & Rumble Pak   | 99,95  |
| Mission Impossible        | 99,95  |
| Mystical Ninja            | 119,95 |
| Nascar '99                | 89,95  |
| NBA Jam '99               | 84,95  |
| NBA Jam 2                 | 89,95  |
| NBA Pro '98               | 89,95  |
| NFL Quarterback '99       | 89,95  |
| NHL '99                   | 99,95  |
| Off Road Challenge        | 99,95  |
| Penny Racers (02)         | 119,95 |
| Racing Simulation 2 (02)  | 124,95 |
| Tobor 64                  | 89,95  |
| S.C.A.R.S.                | 109,95 |
| Silicon Valley            | 79,95  |
| Starshot                  | 89,95  |
| Star Wars Rogue Sqd.      | 109,95 |
| Tonic Trouble (03)        | 109,95 |
| Top Gear Overdrive        | 99,95  |
| Turok 2                   | 84,95  |
| Turok 2 <a>-uncut>        | 99,95  |
| Twisted Edge Snowb. (02)  | 109,95 |
| V-Rally                   | 99,95  |
| Virtual Country (02)      | 109,95 |
| Walton County Golf Club   | 39,95  |
| Wave Race                 | 109,95 |
| WCW vs Revenge            | 119,95 |
| Wipeout 2007              | 119,95 |
| WWF Warzone               | 109,95 |
| Zeile 64                  | 94,95  |

## Nur solange Vorrat reicht!

## Sonderangebote:

|                        |       |
|------------------------|-------|
| Bombberman 64          | 89,95 |
| Chameleon Twist        | 39,95 |
| Clayfighter 63 1/3 <a> | 39,95 |
| Dark Rift              | 59,95 |
| Diddy Kong Racing      | 64,95 |
| Extreme G              | 69,95 |
| F1 Pole Position       | 59,95 |
| FIFA 64                | 44,95 |
| FIFA '98               | 69,95 |
| Fighters Destiny       | 39,95 |
| Forsaken               | 59,95 |
| Hexen                  | 44,95 |
| John Madden 64         | 39,95 |
| Lamborghini 64         | 49,95 |
| Mace - Dark Eye        | 69,95 |
| Mischief Makers        | 49,95 |
| Multi Racing Champion  | 59,95 |
| Nagano Winter Olympics | 99,95 |
| NHL Breakaway '98      | 49,95 |
| NHL Breakaway          | 49,95 |
| Olympic Hockey         | 49,95 |
| Rampage World Tour     | 49,95 |
| San Francisco Rush     | 49,95 |
| Top Gear Rally         | 49,95 |
| Turok                  | 49,95 |
| W. Gratzky Hockey      | 49,95 |
| W. Gratzky Hockey '98  | 69,95 |
| WCW vs NWO             | 69,95 |

## Nur solange Vorrat reicht!

## Saturn:

|                                                                                     |       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Action Replay                                                                       | 59,95 |
| Antennenkabel                                                                       | 19,95 |
|  |       |
| Joypad "Interact"                                                                   | 39,95 |
| Joypad Innovation                                                                   | 19,95 |
| Joypad-Verlängerung                                                                 | 14,95 |
| Andre's Racing                                                                      | 29,95 |
| Battle Arena Toshinden                                                              | 29,95 |
| Black Dawn                                                                          | 29,95 |
| Blam Machinehead                                                                    | 19,95 |
| Clockwork Night 2                                                                   | 39,95 |
| Command & Conquer                                                                   | 39,95 |
| Daytona USA                                                                         | 29,95 |
| Deep Fear                                                                           | 89,95 |
| Defcon 5                                                                            | 19,95 |
| Earthworm Jim 2                                                                     | 29,95 |
| FIFA Soccer '98                                                                     | 84,95 |
| Fighting Vipers                                                                     | 29,95 |
| Formula Karts                                                                       | 34,95 |
| GT                                                                                  | 39,95 |
| Ghen War                                                                            | 29,95 |
| Grid Run                                                                            | 39,95 |
| Gun Griffon                                                                         | 39,95 |
| Hi Octane                                                                           | 19,95 |
| John Madden '97                                                                     | 14,95 |
| Krazy Ivan                                                                          | 19,95 |
| Lemmings 3D                                                                         | 39,95 |
| Magic Carpet                                                                        | 29,95 |
| NBA Action Basketball                                                               | 29,95 |
| NBA Live '97                                                                        | 9,95  |
| NBA Live 97                                                                         | 99,95 |
| Pandemonium                                                                         | 49,95 |
| Pebble Beach Golf                                                                   | 29,95 |
| PGA Tour Golf '97                                                                   | 39,95 |
| Road Rash                                                                           | 29,95 |
| Soviet Strike                                                                       | 19,95 |
| Space Hulk                                                                          | 29,95 |
| Spot goes to Hollywood                                                              | 29,95 |
| Streelfighter Alpha                                                                 | 39,95 |
| Streelfighter The Movie                                                             | 29,95 |
| Theme Park                                                                          | 19,95 |
| Thunderforce 5 (Japan)                                                              | 19,95 |
| Valora Valley Golf                                                                  | 29,95 |
| Victory Goal                                                                        | 29,95 |
| Virtual Fighter Kids                                                                | 29,95 |
| Virtual Golf                                                                        | 29,95 |
| Virtual On                                                                          | 29,95 |
| Wing Arms                                                                           | 49,95 |
| Worldwide Soccer '97                                                                | 39,95 |



bietet der Analogstick des N64-Pads immer noch die größte Präzision. Außerdem ist die Form des DC-Controllers für Leute mit großen Händen nicht ganz optimal.

## Link vs. Crono

Meine Meinung zu *Zelda 64* bzw. euren Bewertungen: Sicher, es ist ein technisch gutes Spiel, aber 100 % zu geben, ist doch wirklich überzogen. Meiner Meinung nach kann *Zelda 64* absolut nicht mit *Final Fantasy III* mithalten. Natürlich ist das eine etwas andere Richtung, aber mir erscheint Miyamotos neuestes Werk schon etwas, na ja, anspruchslos, was die gesamte Story betrifft. Die Hintergrundgeschichte war wohl noch nie eine Stärke der *Zelda*-Reihe. In *Chrono Trigger* zieht sich beispielsweise eine absolut durchdachte Story durch das gesamte Spiel, die Endgegner haben allesamt Beweggründe für ihr Handeln und sind nicht nur Statisten, die auf ihren Tod warten wie die Bosse in *Zelda*.

Verärgert hat mich auch die Äußerung in einer Club-Nintendo-Publikation, daß Meisterwerke wie die *Dragon Quest*- und *Final Fantasy*-Serie „Epigontum“ seien und somit nur (sinngemäß) „billige Kopien“ der (ach so tollen) *Zelda*-Reihe darstellen.

Um es kurz zu fassen: Ich behaupte, wenn *Zelda 64* das erste Spiel der Serie wäre und nicht der Name Miyamoto darüber prangen würde, hättet ihr es nicht mit einer solch hohen Bewertung bedacht! Ich würde 90 % geben ... Aber wenn man diesem absolut einfalllosen Spiel *Tomb Raider III* satte 95 % zugesteht, müßte man *Zelda 64* eigentlich 200 % zugestehen ;)

Mal im Ernst: Warum verdient ein so lieblos zusammengeschustertes Produkt, wie es jedes Spiel der *Tomb Raider*-Serie nun mal darstellt, eine so dermaßen übertriebene Wertung? Ich habe zugegebenermaßen noch in keiner Zeitschrift einen Verriß über *Tomb Raider* gelesen, aber dieses Spiel ... Irgendwie ist es schon fast dreist, was Eidos anstellt. Man stattet ein liebloses 3D-Jump&Run mit einer „gut proportionierten“ Protagonistin aus, hat damit Erfolg und wirft lächerliche Nachfolger auf dem Markt. Ich hatte von allen drei Teilen schon nach ein paar Minuten (so ziemlich genau immer nach dem Prolog) die Nase voll ... Na ja, wie heißt es so schön: „Sex sells“.

Genug der Kritik, zum Schluß habe ich auch eine Anregung für euch: Ihr solltet zumindest am Rande über das NeoGeo und NeoGeo 64 (eine Achelseite über *Samurai Spirits 64 2* ist doch etwas mager) berichten.

Ansonsten: Weiter so! Und verändert bitte euer überlegenes Design nicht zu drastisch, wie es einige eurer Mitbewerber getan haben!

Gregor Ulm (E-Mail)

## neXt Level:

*Zelda* mit *Final Fantasy* und *Chrono Trigger* zu vergleichen, ist wie ein Vergleich zwischen Äpfeln und Birnen. *Zelda* ist kein Rollenspiel und unterliegt deshalb nicht denselben Maßstäben. Die Abwesenheit einer vernünftigen Story hat mich (kdh) persönlich auch gestört, vor allem nach dem Story-Monster *Metal Gear Solid*, aber darum geht es bei dem Spiel nicht. Man könnte auch bemängeln, daß die Standardgegner meist keinerlei kämpferisches Geschick erfordern, aber auch das ist beabsichtigt und entspricht der Ausrichtung als Action-Adventure. Ausnahmsweise haben diesmal alle Magazine einhellig die besonderen Qualitäten des Spiels zu würdigen gewußt. Unsere 100%-Wertung bedeutet ja keinesfalls, daß *Zelda 64* das perfekte Spiel ist und jedem einzelnen Spieler auf der Welt gefallen muß – wer andere Genres bevorzugt, wird auch immer andere persönliche Favoriten haben. *Zelda* bietet jedoch eine konkurrenzlose Spielbarkeit sowie eine Menge genialer Elemente, die zukünftig sicherlich hemmungslos kopiert werden.

Über die von Dir angesprochene Bemerkung im *Zelda*-Sonderheft kann man ruhigen Gewissens gönnerhaft hinweglesen. Abgesehen davon, daß die Nennung von *Dragon Quest* in einer offiziellen Nintendo-Publikation sehr amüsant ist (*DQ* gibt es nur als Import und dürfte deshalb nach offizieller Firmenpolitik in Deutschland gar nicht bekannt sein), erschien das Spiel in Japan im Mai 1986. Falls Enix keine Zeitmaschine besaß, dürfte es der Firma ziemlich schwergefallen sein, irgendwelche Elemente von *Zelda* (ebenfalls Jahrgang 1986) zu kopieren. Wir möchten aber noch folgende Aussage zitieren: „Er (Miyamoto) kreierte gleichsam das völlig neuartige Spielprinzip der Trennung von Oberwelt und Dungeon.“ Zu dem Zeitpunkt gab es bereits vier Teile von Richard Garriotts *Ultima*-Serie, die jene weltbewegende Trennung seit Jahren praktizierte.

Zu *Tomb Raider III*: Wenn es nur um die sekundären Merkmale der Hauptperson ginge, wäre Frau Croft im dritten Anlauf nicht mehr so unglaublich erfolgreich (vgl. S. 54). Versuche, Spiele mit diesen beiden Hilfsmitteln aufzuwerten, gab es nun schon zur Genüge (z. B. *Fifth Element*, *O.D.T.*), aber genutzt hat es wenig. Das Original war (vom Spielkonzept her) etwas Besonderes, der dritte Teil ist im Detail besser. Es wäre Unsinn, diesen schlechter zu bewerten, nur weil das Spielprinzip immer noch das gleiche ist. Dieser Kritikpunkt findet im Text deutliche Erwähnung und ist der Grund dafür, daß wir mit jeweils zwei Seiten Preview und Test den allgemeinen Hype

nicht mehr mitgemacht haben.

Bei *Samurai Spirits 64 2* gehen wir mal davon aus, daß Du den Automaten nicht kennst. Der ist nämlich mit einer Achelseite absolut überrepräsentiert und eine Beleidigung der kultigen 2D-Vorgänger. Denn SNKs neue Hardware taugt nichts.

## Nintendo vs. Rest der Welt

Seit es den 64-Bitter von Nintendo gibt, wird aus den Reihen der Sega- und Sony-Anhänger viel gespottet über die „verwachsene“ Grafik sowie die hauseigenen Knuddelcharaktere – Stichwort: Kinderkonsole. Mir liegt nichts ferner, als einen Konzern wie Nintendo, der absolut kampfkapitalistisch orientiert und somit weder besser noch schlechter als seine Konkurrenten ist, inbrünstig zu verteidigen, doch als denkender Mensch geht mir die Ignoranz, mit der dabei verfahren wird, auf die Nerven.

Trotz der Schwäche im Texturbereich boten

alle großen Spiele oft eine grandiose Grafik, das Problem

war und ist, man muß sie spielen. Im Gegensatz zur PlayStation sehen Screenshots von Nintendo-Spielen meist unspektakulär aus. Auch hilft hier ein kurzer Blick im Kaufhaus nicht weiter (wobei ich noch anmerken mag, daß die ersten zwei Spielergenerationen auf PSX kaum das Gelbe vom Ei waren – erst mit der dritten, also seit gut einem Jahr, wird die Hardware optimal genutzt), denn die Grafik in Nintendo-Spielen ordnet sich dem Gameplay unter. So wurde die Konsole scheint's erdacht, und deswegen funktioniert diese Grafik weltweit besser als die der Konkurrenz. Das fängt bei Grafikaufbau ohne Ploppen an, geht weiter mit großer Rückelfreiheit sowie hoher und gleichbleibender Framerate, sprich genauerer Befehlsabfrage und Ausführung. Dazu kommt die Steuergenaugigkeit und Komfortabilität des richtungsweisenden und von allen kopierten Analogsticks. Überhaupt liegt das Nintendo-Pad besser in der Hand (ich habe noch kein Dreamcast gespielt), und auch der Z-Trigger ist als Standardausrüstung bisher unerreicht. Auf das Knuddelproblem möchte ich nicht näher eingehen, das ist a) Geschmacksache und b) meist (vor-)pubertäres Stark-Getue. Hier kommen wir aber auf das wirkliche Problem zu sprechen, das Nintendo hat: Die Firma verhält sich marktstrategisch äußerst ungeschickt und hat den Bereich der Jugendlichen und jungen Erwachsenen an die PSX geradezu ausgeliefert. Das erste Software-Line-up mit *Mario*, *PilotWings* und *Wave Race* war da noch ausgewogen genug und hatte eigent-



lich für alle etwas, doch dann gab es lange Zeit weder ein 3D-Beat-'em-Up noch ein „realistisches“ Autorennspiel und schon gar kein Rollenspiel, da doch das SuperNES geradezu ein Mekka für Rollenspieler war. (Gerade hier hätte Nintendo in Japan abräumen können, vor *Final Fantasy VII* sind doch kaum nennenswerte RPGs auf der PlayStation erschienen).

Ein weiterer Fehler war, die Stärke, die der 64er ganz klar im First-Person-Shooter-Bereich hat, wohl aus moralischen Gründen nicht klar genug (in der Werbung) darzustellen, man wollte einfach nicht weg vom „for-the-whole-family“-Image. So konnte die PlayStation dank massiver Medientrommel (eben ein noch größerer Kampfkapitalist) gerade die jungen Erwachsenen für sich gewinnen, wobei ich viele kenne, die ihre PSX kaum spielen – ihnen

sind die Spiele zu schwierig bzw. sie haben nicht die Lust und wohl auch nicht die Konzentration (nach jahrelangem Dasein als Couchpotato), sich einzuspielen. Gerade für diese Anfänger wäre das N64 mit seinem einfacheren Handling und den wesentlich faireren Spielen ideal gewesen, aber die vertrauen eben doch nur dem Hype.

Auch im Moment noch, drei Jahre nach Markteinführung in Japan, gefallen sich PSX-Fanatiker darin, auf obengenannte Genres zu deuten. Ein deutlicher Fehler von Nintendo, da durch den großen Vorsprung in allen anderen Genres (JR, Sport, Shooter, Fun-Racer, Action/Adventure usw.) klar sein müßte, daß es nur noch eine Frage der Zeit und nicht der Technik ist, bis diese wohl schmerzlichen Lücken endlich geschlossen werden.

„Schlockmaster“ (E-Mail)

#### neXt Level:

Hast Du vor, Deine interessante Abhandlung als Doktorarbeit einzureichen? Der von uns gekürzte Text findet sich vollständig auf der Homepage [www.schlockweltall.de](http://www.schlockweltall.de) (einen Besuch dort können wir auch wegen der anderen Inhalte wärmstens empfehlen).

Wir möchten jedoch noch anmerken, daß man bei der berechtigten Verteidigung des N64 nicht über das Ziel hinausschießen und die „Gegenseite“ unterbewerten sollte. Außerdem begründen sich Nintendos Schwächen in gewissen Genres nicht auf den Faktoren Zeit und Technik, sondern darin, daß Nintendo Japan den Renn- und Prügelspielspezialisten Namco und den RPG-Experten Square durch firmenpolitische Entscheidungen verprellt hat. Außerdem ist für die zeitintensive Entwicklung von Rollenspielen die installierte Userbase in Japan zu gering – zumindest für Third Parties.

Warum Nintendo nie die eigene RPG-Serie *Fire Emblem* fortgesetzt hat, bleibt ein Geheimnis.

Daß die Gründe für das relativ schwache Abschneiden des N64 sehr stark vom Marketing abhängen, beweist der große Erfolg Nintendos in den USA.

Und zu dem Punkt „So wurde die Konsole scheint's erdacht“: Amerikanische Third-Party-Entwickler behaupteten in der Anfangsphase mehr oder weniger scherzhaft, die Hardware des N64 sei vorwiegend darauf ausgelegt, *Super Mario 64* abspielen zu können ...

#### Nobody is perfect

Hallo, alle zusammen, habe mir gedacht, es sei mal an der Zeit, meine Meinung im allge-

meinen  
abzuge-  
ben! Ich  
bin inzwi-  
schen 31

Jahre alt und immer noch „bekennder“ und leidenschaftlicher Spieler (Konsolen und PC). Dabei bin ich von Anfang an, seit dem guten alten Atari VCS 2600. Seitdem habe ich so ziemlich alle Konsolen mitgemacht (Intellivision, ColecoVision usw.). Leider hatten ja einige dieser Konsolen keine sehr lange Lebensdauer ... zu unrecht. Rückblickend muß ich sagen, daß man zu dieser Zeit viel Geld für ein „totes“ System ausgegeben hat. Aber wie sollte man das vorher auch wissen?! Um so erfreulicher ist es, daß sich heute die Konsolen weltweit etabliert haben. Auch die Zeiten, in denen Konsolen belächelt wurden, sind so gut wie vorbei. Man beachte nur einmal die Verkaufszahlen und die riesige Fan-Gemeinde.

Erfreulich ist auch, daß endlich einmal diese dumme und alberne „Kleinkrieg“ zwischen den Konsolenbesitzern untereinander oder den PC-Usern aufgehört hat. Besonders schlimm war es bei Amiga und Atari ST. Anscheinend hatten die Leute damals wirklich keine anderen Probleme. Die Leserbriefrubriken waren voll von diesem Schrott. Und dafür ist, meiner Meinung nach, so ein Forum nicht da. Es gibt Wichtigeres, über das man dort reden und diskutieren sollte.

Zum Beispiel Bugs ... und das Leben danach. Bitte, liebe Programmierer, verzichtet auf datierte Erscheinungstermine! Testet eure Programme lieber zwei, drei oder vier Wochen länger und erspart uns Usern unnötigen Ärger! Denn auch heutzutage sind noch nicht alle Menschen online und können sich Patches aus dem Internet herunterladen. Aber auch wenn man die Möglichkeit dazu hat, ist es nicht so einfach. Denn man muß warten, ob und wann ein Patch für die jeweilige Version zur Verfügung steht (Englisch, Deutsch, Französisch). Unter Umständen dauert das Wochen. Und wir

User sitzen fluchend zu Hause, weil uns das Programm derweil immer noch mit seinen Bugs ärgert! Und man schwört sich, nie mehr auch nur einen Cent (Pfennig) für ein Produkt dieses Software-Hauses auszugeben ... Aber man tut es dann doch immer wieder. Ich bin mir sicher: Die Spielergemeinde nimmt gerne etwas längere Wartezeiten in Kauf, wenn sie dafür ein ausgereiftes und fehlerfreies Produkt erhält.

neXt Level ... Lange Rede, kurzer Sinn: Toll, macht weiter so! Eure gesamte Aufmachung ist ein Grund für das Geheimnis dieses Erfolgs. Es geht auch ohne Demo-CDs und knallbonfarbige Titelseiten. Einziger Kritikpunkt: Manchmal „harmonisiert“ der Text nicht ganz mit dem Hintergrund. Man kann also schlecht lesen, was da steht. Wenn ihr das noch in den Griff bekommt, seid ihr fast schon perfekt. Abschließend noch ein Vorschlag: Es gibt in neXt Level eine Doppelseite über Automaten-News. Was haltet ihr davon, dasselbe auch für PC einzurichten, in der nur erstklassige Games beleuchtet werden wie z. B. *Baldurs Gate*, *Might & Magic 6* oder *Half-Life*, um nur einige zu nennen? Und was meinen die anderen Leser dazu? Ich besitze einen PC und eine PlayStation. Für mich wäre also beides interessant. Oder bin ich da der einzige, dem es so geht?

O. k., ich grüße alle leidenschaftlichen Gamer und die Redaktion und wünsche ein gutes und erfolgreiches 1999!

Holger, Diespeck

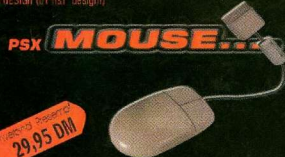
#### neXt Level:

Das wäre schön, wenn Entwickler frei schalten und walten könnten. Obwohl: Ohne Zwang von oben, sprich Termindruck, würden viele Programmierer endlos an einem Produkt arbeiten. Und wenn sie dann doch fast fertig sind, gibt es neue Erkenntnisse, auf deren Basis sie wieder von vorne anfangen könnten. Und irgendwann will der Geldgeber die Mittel, die in die Entwicklung eines Spiels gesteckt wurden, auch mal wiederhaben. Möglichst zum lukrativen Weihnachtsgeschäft – vielleicht sollte man Weihnachtschen abschaffen ...

Wir würden gerne etwa zwei Seiten interessante (!) PC-News in der neXt Level unterbringen. Leider wird zwischen PCs und Videospielen immer noch recht rigoros getrennt. Echtes Multiformat können sich zur Zeit nur die erlauben, die als Ableger erfolgreicher Publikumszeitschriften nicht die klassische Special-Interest-Zielgruppe ansprechen. Wir sind jedenfalls sehr an weiteren Meinungen zu diesem Vorschlag interessiert.

Vielen Dank für das Lob und die Grüße! Wir versprechen, daß sich die Erkenntnis, daß orange Schrift auf gelbem Grund nicht lesbar ist, auch bei uns durchsetzen wird. ■





\* Incl. MOUSEPAD



\* Erhältlich in verschiedenen Farben



\* Erhältlich in verschiedenen Farben

## PSX MEMORY CARDS...setzen Sie alles auf eine Karte

**12/98** **NEXT**  
XL-Wertung: **Exzellent**

"Während unseres mehrwöchigen Tests gab es keine Schwierigkeiten beim Abspielen und Laden von Daten"

Memory Card mit 120 bis 1080 Blocks  
Led Display  
Formschönes Design  
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

**12/98** **World of play station**

Gesamturteil: **Sehr Gut**



120 Block  
39,95 DM

120 Block

360 Block  
59,95 DM

360 Block

1080 Block  
79,95 DM

1080 Block



**12/98** **World of play station**

"Die Verarbeitung des kleinen Modells ist verblüffend und der Preis ok"

30 - 60 Block Memory Card  
mit physikalischem Speicher  
Keine Kompression  
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben  
auch im Transparent Look erhältlich



**12/98** **World of play station**

"Da die Karte nur ca. 10 DM schwerer als das Original ist, dafür aber die vierfache Speicherkapazität bietet, lohnt sich das Upgrade zu greifen"

## PSX POWER WING

**NEU**



**ACHTUNG**

**VORSICHT!**

**EXTREME RUMBLE POWER**

\* Erhältlich in verschiedenen Farben

## PSX DOUBLE SHOCK...Get More Color!!



Erhältlich in 5 verschiedenen Farben  
Transparent Look  
Zielfolien Steuern  
2 Motoren Technik

39,95 DM

**12/98** **MEGA FUN**

Verarbeitung: **Gut**  
Gesamturteil: **Gut**

**1/99** **VIDEO GAMES**

Verarbeitung: **Sehr Gut**  
Gesamturteil: **Gut**

**12/98** **PlayStation GAMES**

Verarbeitung: **Sehr Gut**  
Gesamturteil: **Gut**

## PSX REMOTE STATION...

PSX



Neu im Programm: Die Alternative zu allen Infrarot Pads ....  
Multifunktionale Infrarot Schnittstelle (kompatibel zu allen gängigen Steuerungen). Reichweite 5-6 Meter.

"Im Proxiertest erarbeitete die 'Station' tadellos auch bei schnellen Action- und Rennspielen konnten wir keine merkliche Zeitverzögerung feststellen"

**2/98** **MANIAC**

79,95 DM

**1/99** **VIDEO GAMES**

Verarbeitung: **Gut**  
Gesamturteil: **Sehr Gut**

"Damit ist erstmals eine volle Bewegungsfreiheit gewährleistet, da die Übertragung stets einwandfrei funktioniert - eine tolle Sache!"

# SUNFLEX

[www.GetMoreSun.com](http://www.GetMoreSun.com) **Bestell Service 02352/953350**

**SUNSTORES**

**GAME SHOP**  
JUSPOW STR. 3  
34125 KASSEL

**GAME COMPANY**  
ACHERSTR. 34  
40233 DÜSSELDORF

**EUROGAMES**  
ALTHERSTR. 1  
44369 DORTMUND

**GAME TOP**  
PLEISER DREIECK 189  
53757 ST. AUGUSTIN

**L.O.C.**  
IN DEN BREITWIESEN 4  
69168 WIESLOCH

Sie möchten einen Sunstore eröffnen? Rufen Sie uns an 02352/953350

**GAME TOWN**  
KARLSRUHER STR. 28 A  
80337 MÜNCHEN

**GAME STREET**  
CHRISTOPHER STR. 28  
86956 SCHONGAU

Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953380

**Exklusiv Vertrieb durch Sunflex Tel: 02352/953350 Fax: 02352/953349**

Ladenpreise können abweichen, Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten, Porto & Verpackung 9,90 zzgl. NN, Verwendete Logos & Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller



# VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95-0

Im Internet: www.videogame.de

Fax 030 425 48 62

**N64 Adapter +  
Mogelmodul!**  
nur 99,90 DM

**An- & Verkauf**  
Auszüge aus unserer Preislise

**Cooler Preise**  
Importspele Hier!

## Manga Videos



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

## Game Boy

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



**SEGA-Dreamcast JP 899,90 DM**  
**Turok 2 uncut Pal 99,90 DM**  
**Metal Gear Solid Dt 99,90 DM**

## Sega Saturn

Magic Knight Rayearth US 139  
Marvel vs Streetfighter JP 149  
SEGA Touring Car Dt 109  
Shining Force III Dt 89  
Shining Force III Part 2+3 JP je 139  
Diverse Spiele ab 9,90

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

Point Blank Dt 89  
Premier Manager '99 Dt 94  
Pro Pinball - Big Race USA Dt 79  
Prügelgame 4 Dt 89  
R-Type Collection Dt 89  
Return Fire Dt 59  
Riven Dt 79  
Road Rash 3D Dt 89  
Rogue's Trip Dt 89  
Rumble für den Arm Dt 29  
San Francisco Rush Dt 79  
Small Soldiers Dt 79  
Spyro-The Dragon Dt 89  
Streetfighter Collection Dt 85  
Syndicate Wars PV 69  
Tekken 3 Dt 69  
Tenchu Dt 94  
Test Drive 5 Dt 89  
Time Crisis Dt 49  
Tomb Raider 3 Dt 49  
TOCA 2 Dt 79  
Treasure of the Deep Dt 89  
UBIK Dt 89  
V-Ball Dt 89  
Victory Boxing 2 Dt 89  
Vigilante 8 Dt 89  
War Games Dt 79  
Warhammer 2-Dark Omen Dt 79  
WCW Nitro Dt 89  
Wild 9's Dt 89  
Wild Arms Dt 99

## Sonstiges

**Soundtracks**  
z. B.  
Brave Fencer Musashiden 99  
Final Fantasy VII Reunion 59  
Final Fantasy VII 99  
Final Fantasy Tactics 99  
Metal Gear Solid 79  
Parasite Eve 99  
Xenogears 99  
Schlüsselanhänger  
**Players Guide's**  
z. B.  
Tekken 3 29  
Oddworld 2 19  
Final Fantasy VII 29  
Final Fantasy Tactics 39  
Mace the Dark Age 34  
Diddy Kong Racing 34  
Parasite Eve 34  
Saga Frontier 34  
Turok 2 34  
Tomb Raider 2 19  
Metal Gear Solid 34  
Nightmare Creatures 34  
WCW vs. NWO Revenge 34  
Yoshi's Story 29  
Gran Turismo 39  
Breath of Fire 3 29  
Diverse "Magic Line" Lösungen ab 10  
Zelda 29  
Laufwerk PSX  
EDGE - Zeitschrift 16

## Nintendo 64

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

## Sony Playstation

5th Element Dt 89  
A Bugs Life Dt 94  
Assault Dt 89  
Abe's Odysee 2 Dt 79  
Alundra Dt 89  
All Star Tennis '99 Dt 89  
Apocalypse Dt 94  
Ayrton Senna 2 Dt 49  
Azure Dreams Dt 89  
Batman & Robin Dt 79  
Bio Freaks Dt 79  
Blaze & Blade Dt 94  
Bloody Roar Dt 59  
Box Champion's Dt 89  
Breath of Fire 3 Dt 89  
Brunswick Pro Bowling Dt 89  
C 3 Dt 89  
Caesars Palace 2 Dt 79  
Cardinal Sin Dt 89  
Colin McRae Rally Dt 89  
Colony Wars 2 Dt 89  
Command & Conquer Gegenschlag Dt 89  
Constructor Dt 89  
Cool Boarders 3 Dt 89  
Crash Bandicoot 3 Dt 89

G-Police Dt 89  
Game Gun 007 PV 69  
Gex 3D-Return of the Gekko Dt 49  
Gran Turismo Dt 89  
Heart of Darkness Dt 89  
Hugo Dt 89  
Jeremy McGrath Supercross '98 Dt 139  
Lenkrad für 3 Systeme 139  
Liberio Grande Dt 89  
Lucky Luke Dt 89  
Master of Teräs Käsi Dt 79  
Medieval Dt 89  
Men in Black PV 79  
Micro Machines V 3 Dt 45  
Moto Racer 2 Dt 79  
Mr. Domino Dt 79  
Musik Dt 89  
N2O Dt 89  
NASCAR '99 Dt 79  
NBA live '99 Dt 79  
Need for Speed 3 Dt 79  
NHL '99 Dt 79  
NHL Powerplay '98 Dt 85  
Nightmare Creatures\* Dt 89  
Ninja Dt 89  
One Dt 49  
O.D.T. Dt 89  
Pax Corpus Dt 49

## Dreamcast

Control Pad JP 79  
Daytona 2-Battle on the Edge JP 159  
Godzilla Generations JP 159  
Incoming JP 159  
Joystick - "FIGHTER" JP 179  
Memory Card (VMS) JP 79  
SEGA Rally 2 JP 159  
Seven Cross JP 159  
Sonic Adventure JP 159  
Super GT JP 129  
Tetris 4 Dt 159  
Virtua Fighter 3 JP 159

## Sony Playstation unter 50 DM

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

## Neo Geo Pocket

Baseball Stars JP 79  
King of Fighters Round 1 JP 89  
Neo Geo Pocket-Gerät JP 149  
Soccer Cup '98 JP 79  
Samurai Showdown JP 89

**ANGEBOT DES MONATS**

Dual Shock NB ..... 19  
Speicherkarte Meg ..... 29  
RGB- + HIR-Kabel ..... 79  
Speicherkarte 72 Meg ..... 69  
Pistole 007 Gun mit Rumbler ..... 89  
X-Ploder Mogelmodell ..... 89

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

**SPANDAUR KUNDEN**  
Bis zur Eröffnung unserer  
neuen Spandauer Filiale  
Liefen wir **VERSANDFREI**  
nach Spandau!

# Unsere Multimedia Shops in Berlin

Verkauf & Verleih

**MARZAHN**  
Karl-Holz-Str. 16

**MARZAHN**  
Wittenberger Str. 76-80

Verkauf

Verkauf

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

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

Verkauf & Verleih

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 9.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden zum selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 10,00 DM + Nachnahmegebühr.  
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US-Import + GV-gebraucht + Dt-Deutsch  
Ladenpreise können abweichen! Alle Deutschen Titel auch als ungebräunt NTSC-Version lieferbar!!!  
Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. a.





• Speicherproblem: *Turok 2 - Seeds of Evil* (N64) läuft nicht problemlos mit Speicherkarten, die den Umfang von 123 Pages überschreiten. Bei Controller Paks von Fremdherstellern, die mit Kompressionsroutinen einen höheren Speicherplatz erreichen, kommt es häufig zu Datenverlusten.

• Acclaim hat *Turok 3* (N64) offiziell für Weihnachten 1999 angekündigt.

• Bis zum Ende vergangenen Jahres haben laut Sega 100.000 Dreamcast-User von dem eingebauten Modem gebrauch gemacht, also etwa 40 % der frischgebackenen Konsolenbesitzer. Inzwischen wurden, so Sega, eine halbe Million Geräte an den Handel ausgeliefert. Sega veröffentlicht das Rumble Pak (Puru Puru Pak) für Dreamcast am 4. März, Preis: 1.800 Yen. Von den bereits erhältlichen Spielen unterstützen es *Godzilla Generations*, *Pen Pen Tricelion*, *Sonic Adventure*, *Tetris 4D*, *Sengoku Turb* und *Evolution*.

• Die Telefon-Hotline von Nintendo Deutschland verbreitete um Weihnachten herum die Info, daß *Metroid 64* im Laufe des Jahres 1999 veröffentlicht werde. Diese Aussage wurde jedoch mittlerweile demontiert.

• Die Rechte an dem kommenden Bond-Film *The World Is Not Enough* liegen nicht bei Nintendo. MGM Interactive konnte sich die Lizenz für eine PSX-Umsetzung sichern. • Im März will Nintendo in Japan eine Update von *Pocket Monsters Stadium* (N64) veröffentlichen, daß alle 150 Pokemons der Game-Boy-Serie enthält. Beim Erstling waren es aus unerfindlichen Gründen nur 40. Bis dato hat NoA sich noch nicht festgelegt, das Spiel (inkl. 64GB-Adapter) auch in den USA herauszubringen.

Die virtuelle Foto-Safari *Pocket Monsters Snap* soll ebenfalls ein Modul und kein 64DD-Titel werden. • *Star Wars: Rogue Squadron* (N64) fand bis Mitte Januar allein in den USA drei Millionen Abnehmer.

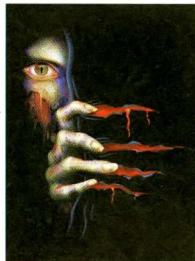
• Ubi Softs *Monaco Grand Prix* (DC) verzögert sich bis zum 11. März. Taito datierte die DC-Umsetzung des erfolgreichen Arcade-Prüglers *Psychic Force 2012* auf den 4. März.

## capcom news

Capcom hat bestätigt, daß an *Resident Evil 64* gearbeitet wird. Darüber hinaus lagen keinerlei Infos vor, weder bezüglich des Formats (Modul oder 64DD) noch über einen geplanten Release-Termin. Es wurde lediglich bekanntgegeben, daß es keine Ninja-Variante im mittelalterlichen Japan geben wird, wie einmal angedacht war.

Der amerikanische Entwickler Angel Studios (MLB feat. Ken Griffey Jr.) versucht herauszufinden, ob es möglich ist, *Resident Evil 2* (PSX) mit Hilfe diverser Kompressionsroutinen in ein 512-MBit-Modul zu quetschen. Falls ja, soll das Spiel möglicherweise bereits auf der E3 im Mai präsentiert werden.

Ein Sprecher von Capcom bezeichnete das Beat 'em Up *Power Stone* als aussichtsreichen Kandidaten für einen US-Release kurz nach dem DC-Launch am 9. September. Auf jeden Fall soll ein Capcom-Titel unmittelbar zur Einführung verfügbar sein. Mit großer Wahrscheinlichkeit handelt es sich dabei um ein „Spiel aus einer bekannten Serie“. Hoffentlich ist damit *Resident Evil* und nicht *Marvel vs. Capcom* gemeint ... ■



## the next generation

Die Gerüchte verdichten sich, daß Nintendo auch bei der nächsten Konsole nicht auf CD- oder DVD-Medien setzt. Der geplante Datenträger soll Iomega's Jaz-Disketten nicht unähnlich sein und eine Kapazität von 1,4 bis 1,6 Gigabyte haben.

Der Präsident von Square-soft hat in einem japanischen Magazin bestätigt, was ohnehin schon jeder wußte: Square arbeitet an PlayStation-2-Projekten. (Das hier abgebildete Logo ist natürlich nicht offiziell!) Die 128-Bit-Konsole könnte seinen Aussagen nach schon im Winter 1999 auf den Markt kommen. Ähnliches behauptete auch der Präsident von Hudson Soft. Als sicher gilt, daß Namco von Anfang an mit an Bord ist und eine Arcade-Variante der PSX-2-Hardware herstellen wird, ähnlich wie die auf der PlayStation basierende System-11-Platine. ■



## besser als nichts ...

Der von *Zelda 64* initiierte Erfolg des N64 in Japan hält an. Der sprichwörtlichen Offenheit der Japaner gegenüber Innovationen sowie der unge-

brochenen Popularität von *Pokémon* ist es zuzuschreiben, daß *Pikachu Genki Dechu* ebenfalls auf Platz 1 der Verkaufs-Charts debütierte. In den zwei Wochen zwischen den beiden Releases verkauften sich über 150.000 Konsolen. In der ersten Januar-Woche lag der 64-Bitter mit ca. 40.000 Geräten sogar vor

Dreamcast (ca. 29.000), aber wieder deutlich hinter der PlayStation (ca. 75.000). Der absolute Top-Seller ist weiterhin der Game Boy Color (fast 100.000 Geräte). Zum wirklichen Dauerbrenner in den Spiele-Top-Ten entwickelt sich *Dragon Quest Monsters* (GB Color) von Enix, von dem seit dem Release am 23.9.98 mehr als eine Million Module verkauft wurden. ■



Pikachu Genki Dechu  
Pocket Monsters Snap  
Dragon Quest Monsters

## import-reform

Vor kurzem übernahm Thomas Zeitner die Rolle des General Managers bei Sega Deutschland. Zuvor war er als Vertriebsleiter bei Sony Computer Entertainment Deutschland tätig. Während sein Vorgänger bei Sega Japan-Importeure des Dreamcast im Gespräch mit neXt Level ausdrücklich billigte, sagte Herr Zeitner gegenüber dem Branchenmagazin „MCV“, er möchte „alle Importeure der nur für den asiatischen Markt lizenzierten Hard- und Software auf die Ungesetzlichkeit ihres Handelns hinweisen und vor möglichen Konsequenzen warnen.“ Bislang wurden jedoch noch keine rechtlichen Schritte eingeleitet.

Zum Deutschlandstart sollen zehn bis zwölf Sega-Titel verfügbar sein, darunter natürlich *Virtua Fighter 3tb*, *Sonic Adventure* und *Sega Rally 2*. Von Lizenznehmern werden zum Start mindestens vier Titel erwartet.

Sega verhandelt zur Zeit mit verschiedenen Telecom-Firmen, und das Modem wird es definitiv auch in Deutschland geben. ■



Thomas Zeitner (Sega)





# Siggi's Toy-Shop

Der SuperChip 9,99  
für US/Japan Importe und Deutsche Spiele

Dual Shock  
35,-

Xploader  
79,-

ANKAUF-VERKAUF-VERLEIH

VIDEOSPIELE

JE 15,-DM



FELDSTR.53  
21335 LÜNEBURG



RGB Kabel  
9,99

SET  
SUPER CHIP  
UND  
RGB KABEL  
19,-



Extension Kabel  
Link Kabel  
Memory Card 1MB

bestellen

Joypad 19,-  
Memory Card 2Meg-30 Block 29,-  
Memory Card 8Meg-120 Block 35,-  
PSX-Maus 39,-  
RF-Unit 35,-  
RGB Kabel Pro 19,-



Pal Booster  
39,-

FON: 0 41 31 - 76 04 62

E-MAIL: TOY-SHOP@LUENECOM.DE

INTERNET: [HTTP://WWW.LUENEBURG.NET/TOYSHOP](http://www.lueneburg.net/toyshop)

Agent Amstrong 39,00 DM  
Auto Destruct 40,00 DM  
Croc-Legend of Decent 2 47,00 DM  
Formula Karts 39,00 DM  
Forsaken 47,00 DM  
Frankreich 98 49,00 DM  
Gex 2 3D 46,00 DM  
Grand Theft Auto 45,00 DM  
NBA Live 98 46,00 DM  
Return Fire 49,00 DM  
Rock'n Roll Racing 49,00 DM  
Skull Monkeys 46,00 DM  
Skull Monkeys 49,00 DM  
Test Drive 4 46,00 DM  
Toca Touring Car 46,00 DM

PLATINIUM SPIELE  
44,44

TOMB RAIDER III  
ADVENTURES OF LARA CROFT  
89,-DM

Playstation SCPH-7502c  
Inkl. Dual Shock Controller,  
SuperChip  
Umbau  
und RGB-Kabel  
Nur 299,-



2MB = 29,-



59,-



39,-

PLAYSTATION  
UMBAUSERVICE  
Umbau in 24 Std.  
49,-

RGB-UMBAU  
69,-

Tip 1  
PSX SPIEL IHRER WAHL  
+ 1MB MEMORYCARD  
GLATTE 100,-

Tip 2

PLAYSTATION  
SCPH 7502  
INKL.UMBAU  
+RGB KABEL  
+ 2.DUAL SHOCK  
+ 1MB MEMORY CARD  
349,-

## Lösungshefte

Abe's Oddysee  
Alien trilogy  
Alundra  
Alone in the Dark 1-3  
Ark of Time  
Baphomet's Fluch 1  
Baphomet's Fluch 2  
Batman & Robin  
Battle Arc, Tosh.1&3  
Blazing Dragons  
Breath of Fire 3+  
Casper  
Chron. Of the Sward  
Clock Tower  
C & C 1  
C & C 2  
C & C: Gegenschlag  
Cyberia  
D  
Deathtrap Dungeon  
Diablo  
Diskworld 1  
Diskworld 2  
Exalibur  
Final Fantasy 7  
G-Police  
Gex 3D & Rayman  
Heart of Darkness  
Herc's Adventure  
Kings Field  
Legacy of Kain  
MDK  
Medi Evil  
Men in Black  
Nightmar Creat.  
Omni Corvus  
Resident Evil 1  
Resident Evil DC  
Riven  
Spawn  
Sulkoden  
Syndicate Wars  
Tekken 1&2&3  
The Note  
The Last Report  
Tomb Raider 1  
Tomb Raider 2  
Turok  
Turok 2  
Vandal Hearts  
Wild Arms  
Warhammer.D.O  
Wild 9's  
Wing Com. 3&4  
WWF:Warzone  
X-Com: Terror z.

Je 14,80

Deutsche  
Lösungsbücher  
in Farbe

Banjo & Kazooie [24,80]  
Colony Wars 2 [24,95]  
Dethtrap Dungeon [19,95]  
Final Fantasy 7 [29,80]  
Mission Impossible [24,80]  
Tekken 3 [24,95]  
Tomb Raider 1 [19,95]  
Tomb Raider 2 [19,95]  
Tomb Raider 3 [19,95]  
Yoshi's Story [29,80]

Englische  
Lösungsbücher  
je 35,00

Breath of Fire 3  
Crash Bandicoot 2  
Gex 3D  
Gran Turismo  
Metal Gear Solid  
Mission Impossible  
Parasite Eve  
Saga Frontier  
Tekken 3  
Tenchu  
WWF:Warzone

Weitere Spiele auf Anfrage

Abe's Exodius 85,00 DM  
Actua Golf 3 85,00 DM  
Actua Soccer 3 85,00 DM  
Apocalypse 88,00 DM  
Asteroids 3D 73,00 DM  
Atlantis\* 87,00 DM  
Blasto 77,00 DM  
Blaz'n Blade 92,00 DM  
B-Movie 86,00 DM  
Box Champions 87,00 DM  
Breat of Fire 3 92,00 DM  
Bust a Grove 85,00 DM  
C 3 Racing 85,00 DM  
Caesars World of Gambling 2 85,00 DM  
Colony Wars Vengeance 92,00 DM  
Constructor inkl. Memory Card 85,00 DM  
Crash Bandicoot 3 85,00 DM  
Dogmen Arena 85,00 DM  
Fifa Soccer'99 87,00 DM  
Formel 1'98 92,00 DM  
Hugo 88,00 DM  
Legend 85,00 DM  
Libero Grande 85,00 DM  
Musik 85,00 DM  
Nascar Racing 99 87,00 DM  
NBA Live'99 87,00 DM  
Ninja-Shadow of Darkness 92,00 DM  
O.D.T. 85,00 DM  
Pocket Fighter 88,00 DM  
Psychadek 85,00 DM  
Rival School 88,00 DM  
Rogue Trip 86,00 DM  
Shadow Gunner 85,00 DM  
Small Soldiers 87,00 DM  
Tenchu 88,00 DM  
Test Drive 4x4 87,00 DM  
Test Drive 5 87,00 DM  
Toca Touring Car 2 88,00 DM  
Victory Boxing 2 88,00 DM

\*Bei Druck noch nicht erschienen

HÄNDLERANFRAGEN UNTER FAX: 0 41 31 - 73 56 87

FON: 0 41 31 - 76 04 62

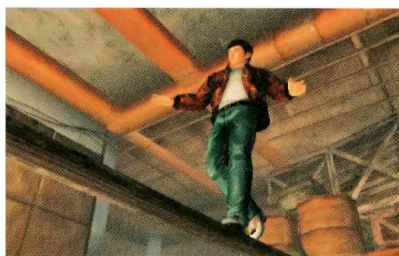


# Shen Mue

System: Dreamcast Hersteller: Sega Entwickler: AM2 Erhältlich: 2. Quartal '99 (jp)



Ryo Hazuki hat es nach dem rätselhaften Tod seines Vaters ins fremde China verschlagen



bekanntgegeben. So werden die Kämpfe nicht, wie ursprünglich angenommen, ausschließlich als Quick Timer Events per einfachem Knopfdruck, sondern auch im Stile von *Virtua Fighter* mit einem erweiterten

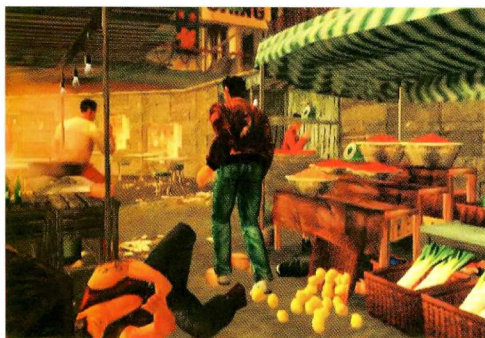
Move-Repertoire ausgetragen. Dafür wurden die Bewegungen von Experten der chinesischen Kampf-

sportart Hakkyoku-ken per Motion-Capturing digitalisiert. Unter den zahlreichen, in *Shen Mue* enthaltenen Mini-Games befinden sich auch einige klassische Arcade-Spiele von Sega wie beispielsweise *Hang On*.

Die umfangreiche Sprachausgabe in Japanisch und Mandarin wird voraussichtlich nicht für den amerikanischen Markt synchronisiert, sondern lediglich mit englischen Untertiteln versehen. Auf diese Weise soll ein Stilbruch des folkloristischen Stoffes vermieden werden. Nach Angaben von Yu Suzuki beherrschen die insgesamt 500 Charaktere eine Vielzahl von Sprach-Samples und sollen sich, selbst wenn sie zehnmal vom Spieler angesprochen werden, noch nicht wiederholen. ■



**S**ega hat einige weitere interessante Details zu Yu Suzukis visionärem Action-Adventure



Der aufwendige Soundtrack zum Spiel kommt bereits am ersten April in Japan auf den Markt



# Marvel vs. Capcom

System: DC Hersteller: Capcom Entwickler: Capcom Erhältlich: ab März '99 (jp)



**D**as zweite DC-Spiel von Capcom wird wie auch *Power Stone* ein Beat 'em Up sein. Bei der Arcade-Umsetzung *Marvel vs. Capcom* treten die populärsten Helden beider Firmen in Zweerteams gegeneinander an. So kommt es beispielsweise zu Duellen zwischen Mega Man und Wolverine oder

Chun Li und Spider-Man. Wie bei *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* (Saturn) bietet das Spiel einen Easy-Modus, in dem Combos per einfachem Knopfdruck ausgeführt werden. Unbestätigten Meldungen zufolge arbeitet Capcom zur Zeit auch an *Spawn* vs. *Street Fighter* für den Dreamcast. ■



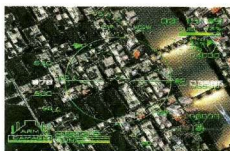


## Flight and Shoot (Arbeitstitel)

System: Dreamcast Hersteller: Konami Entwickler: Konami Erhältlich: tba



Es dürfen auch Kampfhubschrauber gesteuert werden



**K**onami plant, den Dreamcast bereits zum US-Launch massiv zu unterstützen. Zur Zeit befinden sich *Castlevania* (noch unbestätigt), *International Superstar Soccer*, *Pop'n Music* und *Flight and Shoot* (Arbeitstitel) in der Entwick-

lung. Bei letzterem handelt es sich um einen actionlastigen Luftkampsimulator im Stile von Namcos *Ace Combat*. Unter den zur Auswahl stehenden Fliegern befinden sich viele namhafte Militärmaschinen wie beispielsweise F-15, F-18, B2-

Stealth-Fighter und der Euro-Fighter 2000. Grafisch macht das Spiel bereits einen hervorragenden Eindruck. Die landschaftlich äußerst abwechslungsreich gestalteten Szenarien führen den Piloten in Wüstenregionen, arktische Gebiete

und eine Großstadt mit gewaltigen Wolkenkratzen, in der er unterschiedliche Missionsziele zu erfüllen hat. ■



## Seventh Cross

System: DC Hersteller: NEC Home Electronics Entwickler: Atypical Alchemists Associate Erhältlich: als Import (jp)

**Z**ur noch sehr überschaubaren Auswahl an Dreamcast-Spielen zählen bereits einige echte Exoten. Dazu gehört unzweifelhaft auch NECs *Seventh Cross*, in dem es darum geht, sich aus einer Amöbe zu einer höheren Lebensform zu entwickeln. Man beginnt seine Existenz in einem prähistorischen Teich, der mit verschiedenen Lebensformen bevölkert ist.

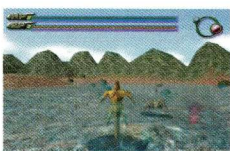
Als Nahrung stehen Plankton und Algen zur Auswahl. Andere Tiere sind zu Anfang des Spiels noch allesamt als Feinde zu betrachten und werden erst als Beute attraktiv, nachdem man durch einige Modifikationen an der eigenen DNS Arme und Beine gebildet hat. Dann ist es möglich, sich gegen Krabben und Tintenfische zu wehren und fremde Erbsubstanz zu sammeln, die zu

weiteren Genexperimenten einlädt. So interessant die Grundidee des Spiels ist, so unzureichend wurde sie leider auch umgesetzt. Der Evolutionsprozeß ist, wie in der Natur auch, vollkommen zufallsgesteuert und schwer nachvoll-

ziehbar. Daß ein Strategiespiel die Dreamcast-Hardware kaum ausnützt, ist nicht verwunderlich, doch ein paar Animationen mehr, speziell Bewegungen der Wasseroberfläche, wären sehr wünschenswert gewesen. ■



In diesen Menüs darf an der DNS herumexperimentiert werden



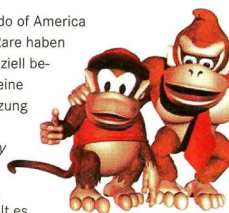
Ohne die nötigen Gliedmaßen kann man nicht an Land gehen



## Donkey Kong 64

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: Rare Erhältlich: 1999

**N**intendo of America und Rare haben erstmals offiziell bestätigt, daß eine N64-Fortsetzung von *Donkey Kong Country* in der Entwicklung ist. Dabei handelt es



sich um ein 3D-Jump&Run, in dem auch Diddy Kong eine wichtige Rolle spielen wird. Nähere Informationen zum Spielinhalt gibt es leider noch nicht, doch an Hand des

ersten veröffentlichten Bildes ist zu erkennen, daß wiederum Loren-Level auf dem Programm stehen werden. Im Schatten des weltberühmten Affen-Duos und des ebenfalls für in diesem Jahr erscheinenden *Banjo-Toolie* stehen die Chancen für *Conker* 64 um einiges schlechter. ■



## Shadowman

System: N64 Hersteller: Acclaim Entwickler: Iguana UK Erhältlich: ab Mai '99



**E**igentlich hätte Acclaims zweiter Comicheld Shadowman seinen N64-Auftritt schon vor dem *Turok*-Sequel *Seeds of Evil*

haben sollen, doch wie so oft konnte der angepeilte Release-Termin nicht gehalten werden. Fleißig werkelt der britische Ableger von Iguana an der Fertigstellung des dreidimensionalen Horrorszenarios. Auch wenn man sich im Hause Acclaim über die genauen Inhalte der Hintergrund-Story bedeckt



Trotz aufwendiger Lichteffekte ist der Grafikstil extrem düster ausgefallen und unterstreicht die morbide Grundstimmung der Story



gibt, scheint der Umfang des Spiels durchaus ein Grund für die Verzögerung zu sein.

*Shadowman* bietet eine komplexe nichtlineare Levelstruktur, in der der Spieler zwischen der realen Welt sowie der 'Deadside' wechseln kann. Die Gegner rekrutieren sich aus untoten Serienkillern, die durch sogenannte Seelentore in die Welt der Lebenden zurückkehren wollen, um ihr blutiges Handwerk fortzusetzen. *Shadowman*, im normalen Leben Mike LeRoi, Professor für englische Literatur, stellt sich der tödlichen Herausforderung und wird im Laufe des Spiels mit Hilfe magischer Extras und technischer Spielereien zunehmend mächtiger. Das ist auch bitter nötig, denn die Ereignisse spitzen sich zu, apokalyptische Weltuntergangssprophetien nehmen Gestalt an und müssen abgewendet werden. Neben der N64-Version sollen im selben Monat auch die PC- und im Juni dann die PlayStation-Fassung erscheinen. ■



Schockerlebnisse fesseln den Spieler vor dem Bildschirm



## Perfect Dark

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: Rare Erhältlich: 4. Quartal '99

**W**ie die aktuellen Screenshots belegen nimmt Rares First Person Shooter um ein Verschönerungsszenario mit außerirdi-

wendige Licht- und Spiegeleffekte in High-Res werden von einer sehr geschmeidig agierenden Game-Engine bewältigt.



scher Beteiligung greifbare Formen an. Die insgesamt zwölf Level wirken schon in diesem frühen Entwicklungsstadium grafisch ausgereifter als die des Bond-Abenteuers. Detaillierte Texturen sowie auf-

Joanna verfügt über ein wesentlich größeres Arsenal an Waffen, Items und technischen Spielereien als der Geheimagent Ihrer Majestät. Darunter befindet sich auch eine Schnellfeuerwaffe, deren Pro-

jektile ein wärmeempfindliches Zielsuchsystem besitzen. Glasklarer Sound, Unterstützung des Expansion Paks und, last but not least, verschiedene Mehrspieler-Modi für prickelnde Deathmatches oder simultane Agententätigkeit zweier Spieler schüren die allgemeine Neugier auf das Endprodukt. Im Gegensatz zum indizierten GoldenEye 007 wird Perfect Dark voraussichtlich offiziell in Deutschland erscheinen. Dies hängt letztendlich allerdings vom Brutalitätsgehalt der Endversion ab. ■

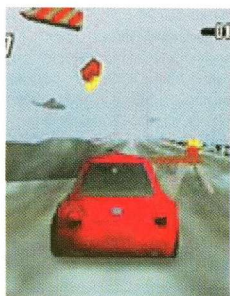
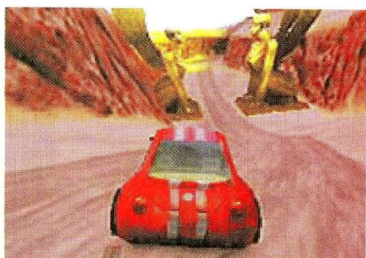
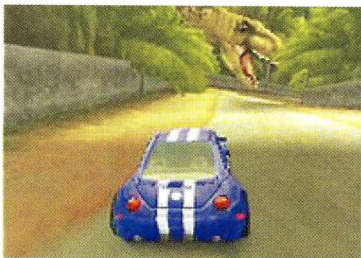


Die Aliens spielen eine äußerst zwielichtige Rolle in Perfect Dark

## Beetle Adventure Racing

System: N64 Hersteller: EA Entwickler: EA Erhältlich: ab März '99

**K**ürzlich in Detroit zum Auto des Jahres gewählt wird der VW Beetle demnächst auch im Mittelpunkt eines N64-Rennspiels stehen. In Beetle Adventure Racing (mit Volkswagen-Lizenz) rast die knuffige Reinkarnation des legendären Käfers über sechs verschiedene Strecken. Abseits der Fahrbahnen werden zahlreiche interessante Details fürs Auge geboten. So führt ein Kurs durch ein riesiges



Einkaufszentrum, ein anderer an aktiven Vulkanen, rauschenden Wasserfällen und animierten Dinosauriern vorbei. Im Weg stehende Gebäude sind dabei kein echtes Hindernis. Ihre Außenwände können mit dem spritzigen Beetle einfach durchbrochen und zum Einsturz gebracht werden. Bonus-Items, die Punkte, Nitros oder waffenähnliche Extras beinhalten, lockern das Geschehen auf und bringen zusätzliche Action in den Mehrspieler-Modus für bis zu vier

Teilnehmer. Mit ihnen kann die Konkurrenz unsanft ausgebremst oder in undurchsichtigen Nebel gehüllt werden. Für den Split-screen-Modus stehen neun verschiedene Strecken zur Auswahl. ■



Zahlreiche aufsammelbare Extras machen den Split-screen-Modus für bis zu vier Spieler interessant



|             |            |             |                 |                     |
|-------------|------------|-------------|-----------------|---------------------|
| Hersteller: | Sega       | Entwickler: | Sonic Team      | <b>Jump&amp;Run</b> |
| Spieler:    | 1          | Level:      | 32              |                     |
| Preis:      | ca. DM 160 | Erhältlich: | als Import (jp) |                     |

# Sonic Adventure



*Metal Gear Solid* läßt grüßen. Amy kann sich unter einer Tonne (nicht Karton) verstecken, und der Roboter staunt Ausrufezeichen

## Info

Laut Nachrichten-Service Gaming News hat ein Sega-Sprecher bekanntgegeben, daß *Sonic Adventure* für den westlichen Markt noch einmal überarbeitet wird. Die angesprochenen Kameraprobleme und hereinplappenden Polygone der japanischen Version sollen ebenso in den Griff bekommen werden wie alle anderen derzeitigen Bugs.

**Gameplay:** Der Spielablauf ist insgesamt etwas linear und einfach ausgefallen. Den Überwiegend rasanten Action-Stages steht zur Auflockerung eine Oberwelt mit Rätseln gegenüber.

**Präsentation:** Vor lauter Effekten, schönen Texturen und Blicktiefe weiß man gar nicht, wo man zuerst hingucken soll. Der Sound ist sehr abwechslungsreich und der Atmosphäre der jeweiligen Situation zuträglich.

**VMS:** 10 bis 163 (je nach Spielstand)

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



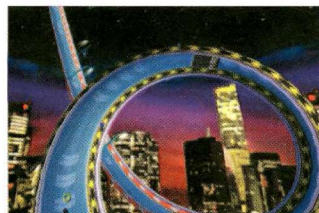
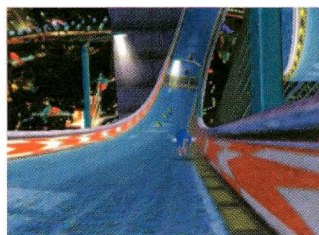
Wenn sich Sonic einmal eine Pause gönnen möchte, fährt er gemächlich mit der Achterbahn. Sollte er es hingegen eilig haben, nimmt er seine Beine in die Hand und rast in unglaublichem Tempo umher

**D**VON F. BERG/H. YAMADA  
Die Fabel von Hase und Igel ist ein gutes Beispiel für üblen Trickbetrug. Segas Maskottchen Sonic hätte ein solches Verhalten niemals nötig gehabt. Der kleine blaue Igel aus Japan wäre dem Karnickel einfach davongerannt, daß ihm die Löffel nur so schlackern. Seit Sonic seine Karriere auf dem Mega Drive begann (die Versio-

nen für das Master System und den Game Gear erschienen später), lebt er auf schnellem Fuß. Wer den sympathischen Charakter jemals in Aktion gesehen hat, wird zustimmen müssen, daß diese Redewendung keine Floskel, sondern Programm, ja, sogar Konzept ist. Kein anderer Video-Spielheld legt ein derart atemberaubendes Tempo an den Tag wie Segas blaues Wunder.

Viele Spieler befürchteten, Sonic würde den Sprung in die dritte Dimension nicht gut überstehen. Schließlich fällt es mitunter schon bei den 2D-Vorgängern schwer, den Überblick zu behalten, wenn der Igel schnellen Schrittes über den Bildschirm rennt. Fetzt er dabei in einem Affenzahn durch Loopings und wird von knallroten Bumpen durch die Gegend geschossen, kann einem anfangs schon schwindelig werden. Dieses rasante Spielprinzip in den dreidimensionalen Raum zu übertragen, ist eine unglaublich schwierige Aufgabe, die von den Programmieren des Sonic Teams gut gemeistert wurde.

Nach einer beeindruckenden Render-Intro, die die Bedrohung durch Sonics Erzfeind Dr. Eggman (hieß im Westen stets Dr. Robotnik) verdeutlicht, macht sich Sonic auf, das böse Schicksal abzuwenden. Dazu muß er in insgesamt zehn Levels beweisen, was er draufhat, und diverse Zwischenbosse und Dr. Eggman in ihre Schranken weisen. Der Schwierigkeitsgrad wurde dabei, bis auf einige wenige Sequenzen, erstaunlich niedrig gehalten. Die verschiedenen Abzweigungen innerhalb der Level fungieren als Ausläufer, die unweigerlich auf die Hauptstrecke zurückführen. Ver-



Bitte an der Sitzgruppe festschnallen! Die automatische Kamera schwenkt in Windeseile herum





laufen kann man sich daher nicht. Lediglich das Finden der Leveleingänge ist nicht ganz einfach. Bevor eine neue Stage in Angriff genommen werden kann, gilt es nämlich, bestimmte Aufgaben zu erledigen. Während des Spiels bekommt man zwar eindeutige Tips, was als nächstes zu tun ist, der Durchschnittseuropäer ohne Japanischkenntnisse kann jedoch mit diesen Informationen logischerweise nichts anfangen. Wer über die Anschaffung einer Import-Version nachdenkt, sollte dies unbedingt in seine Überlegungen mit einbeziehen. Meistens handelt es sich zwar um einfache Aufgaben, wie zum Beispiel eine Statue finden und diese auf einen bestimmten Sockel platzieren, doch ohne Hinweis weiß man halt oft



Im Kasino muß Sonic, wie schon in *Sonic 3*, als Flipperkugel erhalten. Wer die richtigen Löcher trifft, erlebt ein Wiedersehen mit *NIGHTS*. Dieses Spiel entwickelte Yuji Naka für den Saturn



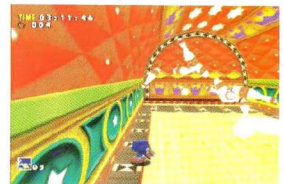
nicht, wo man danach suchen soll. Natürlich kann man jedesmal die gesamte Oberwelt, in der sich sämtliche Leveleingänge befinden, abgraben, doch diese ist wirklich riesengroß.

Riesengroß sind auch die meisten Level. Dies ist auch erforderlich, da Sonic seinem Naturrell entsprechend oft schnellen Schrittes unterwegs ist und sonst in Null Komma nichts die Stage durchquert hätte. Das Team um Producer Yuji Naka hat eine unglaublich abwechslungsreiche und grafisch beeindruckende Welt geschaffen. *Sonic Adventure* zeigt deutlich, daß mit dem Dreamcast in puncto optische Präsentation eine neue Spielgeneration eingeläutet wird. Bei der Gestaltung der ersten beiden Level scheint die Demonstration der Hardware-Power dann auch im Vordergrund gestanden zu haben. Die Lichteffekte sind zwar nicht in Echtzeit, sondern vorberechnet, und im Hintergrund ploppen teilweise große Polygonblöcke ins Bild, ansonsten brennt das Sonic Team aber ein Grafikfeuerwerk ab, wie man es bisher auf keiner anderen Konsole zu sehen bekam. Wunderschöne Texturen, die hochauflösend gezeichnet sind, erfreuen das Auge des staunenden Betrachters. Die Farbwahl hätte dabei nicht besser sein können. Obwohl alles kunterbunt und comicartig dargestellt ist, ist sie nicht aufdringlich und ein wichtiger Teil des Gesamtbildes. Dabei laufen sämtliche Basislevel mit nahezu immer konstanten 30 Bildern pro Sekunde ab, die Bonusstages sogar mit 60. Sonic rast über einen feinen Sandstrand, folgt einem hölzernen Steg, der hinter ihm von einem riesigen Wal in Tausend Einzelteile zerbrochen wird. Im nächsten Augenblick wird er durch die Luft geschossen, um nach seiner Landung einige Be-



## sonic und das internet

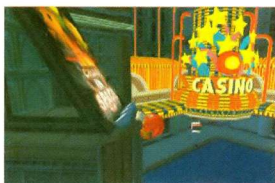
Am 23.12.98 erschien *Sonic Adventure* in Japan. Bis zum 26.12.98 konnten sich interessierte Spieler per Modem aus dem Dreamcast-Netz virtuelle Tannenbäume und Neujahrschmuck herunterladen, um die Stadt der Oberwelt zu 'verschönern'.



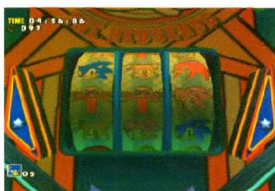




Sonic erleuchtet! In diesem Fall einen Raum mit Scheinwerfern und Spiegeln



Treppensteigen ist für Anfänger. Sonic rennt lieber die Hausfassade hinunter



#### chaos machen

An vielen Stellen im Spiel findet man sogenannte Chaos (Mehrzahl von Chao) bzw. Eier, aus denen diese Tiere noch schlüpfen werden. Beide können an bestimmten Speicherplätzen auf dem VMS abgelegt werden. Die putzigen Lebewesen können im VMS aufgezogen werden und in diversen Minispielen wie Wettrennen und Wetschwimmen in *Sonic Adventure* gegeneinander antreten.



Onkel Dagobert wäre sicher neidisch. Im Kasino gilt es, 400 goldene Ringe zu sammeln und diese im Geldspeicher abzuladen. Über die aufgestapelten Ringe kann man dann den großen Schalter erreichen

schleunigungsfelder zu betreten und mit Vollgas durch ein Looping zu rasen. Unterwegs sammelt er wie in alten Zeiten goldene Ringe ein, bevor ihn eine Windböe quer durch den Himmel pustet und auf der nächsten Plattform kurz verschrauben läßt. All dies geschieht in einem fast absurden Tempo, das dem Spieler kaum Zeit zum Atmen gibt, obwohl er eigentlich nahezu unbeteiligt ist. Die ersten beiden Level laufen tatsächlich zu großen Teilen automatisch ab. Dadurch kann der fälschliche Eindruck erweckt werden, das Game würde spielerisch kaum etwas hergeben. Gleichzeitig wird der Spieler jedoch mit dem rasanten Ablauf vertraut gemacht, der insbesondere bei

Anfängern den Wunsch aufkeimen läßt, sich an ihrer heimischen Sitzgruppe anschließen zu können. Danach läßt Sonic es für ein paar Level etwas ruhiger angehen, in denen die Steuerung im dreidimensionalen Raum durch eine Vielzahl von Jump&Run-Passagen verinnerlicht wird.

Zwischendurch läßt das Game immer wieder zu kleinen Minispielen ein. Unter anderem wird der Titelheld im Kasino als Kugel durch verschiedene Flipper geschossen, brettet in der Eiswelt auf einem Snowboard einen Berg hinunter und fegt in einer Art schwebendem Autoscooter über eine Weltraumstrecke. Abgesehen von diesen Sub-Games läßt Sonics Abenteuer jedoch etwas



Dank der automatischen Zielerfassung sind die meisten Gegner kein Problem. Sonic braucht nur nah genug an einem Kontrahenten dran sein, schon stürzt er sich auf ihn, wenn der Sprungknopf gedrückt wird





die Abwechslung im Gameplay vermissen. Die Hauptlevel unterscheiden sich zwar grafisch sehr stark, spielerisch sind sie jedoch sehr ähnlich. Dies liegt vor allem daran, daß die Programmierer ihrem kleinen Helden in alter Tradition nicht gerade sehr viele Fähigkeiten mitgegeben haben. Er

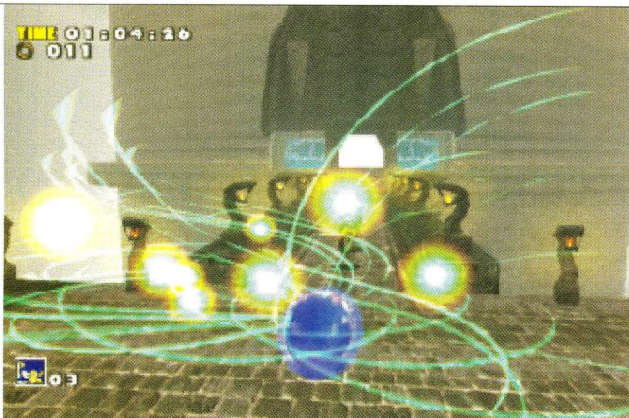
angriffs, springt und schwebt auch ein wenig, doch in erster Linie kann er laufen, sehr schnell laufen und extrem schnell laufen. Fähigkeiten wie schwimmen, tauchen oder kriechen hat er seit seinem letzten Auftritt vor vier Jahren nicht gelernt. Doch wofür hat man schließlich Freunde?

Neben Sonic kann der Spieler nämlich auch den Fuchs Tails und die Igelin Amy steuern. Sogar die Kontrolle über Sonics Rivalen Knuckles, den gemütlichen Big the Cat und Dr. Eggmans Kampfroborer E-102 kann man übernehmen. Jeder der genannten Charaktere verfügt nicht nur über eigene Moves, er hat auch eigene Aufgaben zu lösen, und es ist ihm vorbehalten, bestimmte Levelabschnitte aufzusuchen. Tails tritt beispielsweise in fünf der zehn Level im Wettrennen gegen Sonic an. Da der Fuchs fliegen kann, ist er in der Lage, diverse Abkürzungen zu nutzen. Knuckles kann einige Wände hochklettern, durch die Luft gleiten und in der Erde graben. Er muß in ebenfalls fünf Levels in bester Topfschlagen-Manier auf die Suche nach drei versteckten Kristallen gehen. Zur Hilfestellung hört er Piepstöne, die um so schneller werden, je dichter er einem Kristall auf der Spur ist. Amy rennt durch drei Level, mit dem Ziel, einen Luftballon zu erreichen. Dabei wird

sie meistens von einem Roboter verfolgt, den sie mit einem riesigen Hammer kurzzeitig umhauen kann. Big the Cat ist in vier Levels auf der Suche nach seinem davongelaufenen Frosch. Dieser springt jedesmal in ein Gewässer, aus dem es ihn wieder herauszuangeln gilt. E-102 muß in fünf Stages unterschiedliche Ziele zerstören. Dafür steht ihm unter anderem eine Laserkanone mit automatischer Zielerfassung zur Verfügung.







Nachdem sich Sonic mit Energie aufgeladen hat, kann er aus dem Stand mit Vollgas losrennen. Per Schalter lassen sich oft aufgereichte Ringe aktivieren, denen er dann automatisch folgt

Aufgrund dieser fünf weiteren Helden ergibt sich natürlich ein breiteres Spektrum an Handlungsmöglichkeiten. Dennoch läßt es jede einzelne Figur an Vielseitigkeit vermissen. Es ist nämlich keinesfalls so, daß man jederzeit zwischen den Figuren wechseln und sich dadurch ihre Fähigkeiten zunutze machen kann, wenn es die Situation erfordert. Jeder Held spielt das Abenteuer für sich, welchen man steuern möchte, muß vor jedem Spielbeginn festgelegt werden. Begonnen wird jedoch grundsätzlich mit Sonic, der im Verlaufe seines Abenteuers auf die ande-



ren trifft. Erst wenn man einem Kumpanen über den Weg gelaufen ist, kann man den entsprechenden im Startmenü auswählen.

Nachdem *Sonic Adventure* mit allen Charakteren durchgespielt wurde, steht auch noch Super Sonic zum Einsatz bereit, um anschließend den vorletzten Endkampf noch einmal zu bestreiten.

Insgesamt ist *Sonic Adventure* ein ausgezeichnetes Game, das auf beeindruckende Weise demonstriert, was Dreamcast zu leisten vermag.

Dennoch wäre es wünschenswert gewesen, dem Spieler mehr Handlungsspielraum zu gestatten und ihn weniger mit vorgegebenen Wegen sowie Situationen zu konfrontieren, in denen er automatisch durch ganze Abschnitte befördert wird. Es soll an dieser Stelle auch nicht verschwiegen werden, daß sowohl die automatische Kameraführung als auch die Kollisionsabfrage bisweilen ihre Macken haben. Es ist unkomfortabel, die Kamera streckenweise sehr häufig nachjustieren zu müssen, weil ganze Wände die Sicht verdecken. Außerdem frustriert es maßlos, wenn die Spielfigur durch ein Gelände oder den ganz normalen Fußboden in die Tiefe stürzt und man daraufhin unschuldig ein Leben verliert.

Im Verhältnis zum aufwendigen Leveldesign, der dichten Story, die alle Charaktere miteinander verknüpft, und der Möglichkeit, das Spiel mit verschiedenen Helden und deren individuellen Fähigkeiten durchzuspielen, sind diese Mankos allerdings nicht schwerwiegend. ■

# sammeln ohne ende

In jedem Level kann der Spieler drei Sonic-Embleme sammeln. Eins für das Durchqueren der Stage, ein zweites, wenn er sie mit mindestens fünfzig gesammelten Ringen beendet und ein drittes, wenn er den Level innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits absolviert. Weitere Embleme sind an vielen Orten im Spiel versteckt. Insgesamt gibt es 130. Enttäuschenderweise passiert allerdings rein gar nichts, wenn man alle eingesammelt hat.



An diesen futuristischen Geräten kann man gesammelte Eier und Chaos auf VMS speichern

## hört, hört!

Damit die Ohren nicht neidisch auf die Augen zu schielen brauchen, integrierten die Programmierer eine Vielzahl erstklassiger Musikstücke. Vom fetzigen Rock'n'Roll über seichte Melodien bis hin zum Jazz erklingen Kompositionen, die optimal zu den einzelnen Levels passen. Die Soundeffekte sind sehr klassisch und erinnern an klanglich verbesserte Varianten des Originals.

Die vielen Echtzeit-Zwischensequenzen wurden mit umfangreicher Sprachausgabe ausgestattet.

XL-Wertung

95%



# ACTIVATED

Tel 030 - 399 918 - 0  
Fax 030 - 399 031 57

## ACTIVATOR<sup>®</sup> 129,99 DM für PlayStation

3129



- Einstecken und loslegen
- Kompatibel zu jeder PlayStation !
- Spielt Importe und Sicherheitskopien ab
- Vollwertiges Schummelmodul
- Kompatibel zu allen Codes
- Neueste Codes in Magazinen + Internet
- Boost-Start - startet direkt ins Spiel
- Memorycard-Manager

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

## 38 DM SHOCKCONTROLLER FÜR PSX

Rumble/Analogpad mit starker Vibration  
sowie Dauerfeuer und SlowMotion



1206



1001

## SUPERCHIP 12c508 für ALLE PSX-MODELLE !

Stück 15 DM, 5 Stück 39 DM, 10 Stück 59 DM, 25 Stück 139 DM -  
50 Stück 249 DM, 100 Stück 459 DM - Höhere Staffeln a.A.

MIT DEM JAM!! KÖNNEN SIE IHRE PLAYSTATION /  
NINTENDO64 / DREAMCAST AN IHREN  
COMPUTERMONITOR ANSCHLIESSEN !

- BESTMÖGLICHE BILDQUALITÄT !!
- IMPORTE IN FARBE !!
- KOPFHÖRERANSCHLUSS
- UMSCHALTEN ZWISCHEN PC / KONSOLE
- PC NICHT ERFORDERLICH !

179,99 DM



3179



1004

## SUPERCHIP EINBAUPLATINE

- Spannungsversorgung stabilisiert
- Kabelenden abisoliert
- Ausreichende Kabellänge
- 5 doppelt vorhanden
- Vorlöten entfällt

5 DM



1305

COBRA GUN  
38 DM



1208

INFRAROT-PADS  
68 DM

3139

139 DM



## MovieCard für PlayStation

Die MovieCard ermöglicht das Abspielen von  
VideoCDs (MPEG) auf der PlayStation.  
DVD wird NICHT unterstützt !

Händleranfragen erwünscht !

[www.ACTIVATED.de](http://www.ACTIVATED.de)



|             |                |             |           |                             |
|-------------|----------------|-------------|-----------|-----------------------------|
| Hersteller: | Acclaim        | Entwickler: | Iguana    | <b>First Person Shooter</b> |
| Spieler:    | 1-4 (simultan) | Level:      | 5         |                             |
| Preis:      | ca. DM 100     | Erhältlich: | im Handel |                             |



Nach jedem Level wartet ein fetter Endgegner auf den Spieler

info



Die *South Park*-Erfinder Trey Parker und Matt Stone waren im vergangenen Jahr mit *BASEketball* in den amerikanischen Kinos zu sehen. In der Komödie, bei der David Zucker (*Die nackte Kanone*) Regie führte, erfinden die beiden eine neue Sportart, die innerhalb kürzester Zeit die USA erobert.

**Gameplay:** Ohne die nötige Abwechslung und einen intelligenten Levelaufbau verliert das Genre sehr schnell seinen Reiz. Es fehlt der Freiraum für Entdeckungen, lediglich die abgefahrenen Waffen wissen zu begeistern.

**Präsentation:** Der simple Grafikstil gibt die Cartoon-Vorlage gut wieder. Allerdings trübt starker Nebel die Optik und der High-Res-Modus bietet aufgrund fehlender Details keinerlei Qualitätsgewinn. Highlights des Spiels sind die zahlreichen witzigen Sprach-Samples und Soundeffekte.

**Speicherkapazität:** 128 MBit  
**Expansion Pak:** ja  
**Controller Pak:** Zwei Seiten pro Spielstand  
**Rumble Pak:** ja

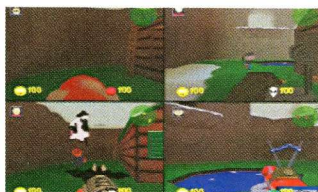
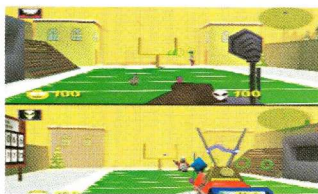
# South Park



Truthähne und Kühe stehen unter der Kontrolle der Aliens

**D**VON M. HÄNTSCH  
 Die Vorzeichen für das Projekt *South Park* standen äußerst günstig. Acclaim hatte die zur Zeit angesagteste Cartoon-Lizenz in der Tasche und Iguana verfügte dank *Turok 2* über eine der ausgereiftesten 3D-Engines überhaupt. Das Spiel, das in den USA noch kurz vor Weihnachten auf den Markt kam, förderte dann allerdings zutage, woran es den Entwicklern mangelte: an Zeit.

Die ersten Schritte durch die bunte Welt von *South Park* lassen den Spieler noch förmlich in die groteske Comicvorlage eintauchen. Wahlweise in der Rolle von Cartman, Kenny, Kyle oder Stan, die über keinerlei unter-



Leider verläuft der ansonsten recht unterhaltensame Vierspieler-Modus etwas zu stockend

schiedliche Fähigkeiten, aber individuelle Sprach-Samples verfügen, müssen am Anfang jeder Stage die drei anderen Kinder gefunden werden. Währenddessen wird man im ersten Level unauffällig von riesigen Truthahnhorden attackiert. Andere Gegner gibt es in diesem Spielabschnitt leider nicht, lediglich größere Geflügelexemplare, sogenannte Tanks,

tauchen gelegentlich auf. Diese müssen unbedingt aus dem Weg geräumt werden, da man die überlebenden Tanks ansonsten in einer Art Strafrunde davon abhalten muß, die Stadt zu zerstören. Auch in den folgenden Levels ist es fast

immer nur ein Gegnertyp, der in großer Anzahl angreift und von größeren Tanks begleitet wird. In der zweiten Stage sind dies ausschließlich Mutanten und in der vierten Roboter. Lediglich in Level zwei (Kühe, Aliens, Ufos) und fünf

(Spielzeugpanzer, Dämonenpuppen, Springteufel) kommt in dieser Beziehung etwas Abwechslung auf. Mehr Einfallsreichtum bewiesen die Entwickler beim Design der Waffen, die von uringetränkten Schneebällen über ein Pömpelkatapult, giftgasversprühende Stoffpuppen bis hin zum Sniper-Chicken und Cow-Launcher reichen. Obwohl die angekündigten verschiedenen Mehrspieler-Modi (Capture the Flag, Grudge Match, Kick the Baby) fehlen, macht *South Park* bei geteiltem Bildschirm gleich doppelt Spaß. Zur Auswahl stehen 20 verschiedene Charaktere mit eigenen Sprach-Samples und 17 Stages, die allerdings aus kleineren Abschnitten der Solo-Level bestehen.

Mit einem anspruchsvolleren Levelaufbau, einigen Aufgabenstellungen abseits des Weges und zusätzlichen Gegnertypen wäre das Konzept voll aufgegangen. Dies wird hoffentlich mit der Fortsetzung gelingen, die für kommendes Jahr angekündigt ist. ■

**XL-Wertung**

**65%**



|             |                |             |                  |
|-------------|----------------|-------------|------------------|
| Hersteller: | Imagineer      | Entwickler: | Rage Interactive |
| Spieler:    | 1-2 (simultan) | Level:      | 65               |
| Preis:      | ca. DM 160     | Erhältlich: | als Import (jp)  |

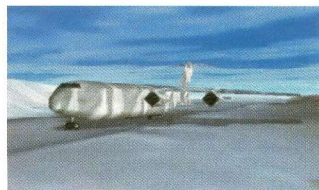
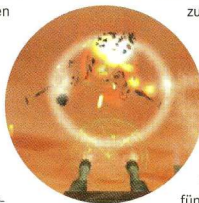


# Incoming

VON H. REHER

Is einer der Vorteile des Dreamcasts gegenüber anderen Konsolen wurde im Vorfeld immer wieder die leicht umzusetzende Konvertierung von PC-Spielen genannt. Mit *Incoming* muß nun der Beweis angetreten werden, daß dabei die Qualität auch dieselbe bleibt.

Bei *Incoming* werden die Herzen der Actionfreunde höher schlagen, denn das Spiel bietet Kämpfe zu Lande, zu Wasser und in der Luft sowie Explosionen, wohn das Auge blickt. Der Spieler steuert über ein Dutzend verschiedener Fahr- und Flugzeuge im Kampf gegen böse Aliens, die versuchen, die Erde zu erobern. Manchmal schlüpft man sogar in die Rolle eines Geschützturmes und muß sich, wild umherschießend, so mancher Be-



Die Zwischenfilme spinnen den Handlungs-faden fort, auch wenn dieser sehr dünn ist

drohung aus dem All erwehren. Die sechs Missionen sind dabei, bis auf die letzte, in jeweils zehn Aufträge unterteilt, in denen der Spieler jedesmal die Steuerung einer anderen Kriegsmaschine übernimmt. Darin liegt auch der besondere Reiz von *Incoming*, denn jede Maschine hat andere Vor- und Nachteile, bedingt durch die unterschiedliche Bewaffnung und Manövrierfähigkeit.

Bei den Aufträgen geht es meistens um die Vernichtung eines feindlichen Geschwaders, doch auch das Beschützen einer Bohrinnsel im Ozean gehört zum Aufgabenbereich eines *Incoming*-Spielers. Da die Zielerfassung sehr einfach gehalten wurde, ist es nicht schwierig, einzelne Alienbomber vom Himmel zu holen oder gegnerische Panzer zu vernichten. Die Außerirdischen treten aber in solch großer Anzahl

auf, daß man schon wirklich alle Hände voll zu tun hat, um eine Mission zu erfüllen. An insgesamt sechs verschiedenen Schauplätzen finden die Gefechte statt, wobei die tiefen Canyons der Gletscherlandschaft mehr Schutz vor feindlichem Beschuß geben als die offene See. Die Grafik von *Incoming* ist, bis zu dem Moment, an dem sich mehr als fünf Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden, gut gelungen. Dann fängt es nämlich sehr stark an zu ruckeln, wodurch sich auch die Schußfrequenz deutlich verringert. Ansonsten baut sich der Hintergrund sehr weich, wenn auch etwas spät auf, und die Landschaften sehen teilweise fotorealistisch aus. Der Sound wurde leider ein wenig stiefmütterlich behandelt und findet, bis auf Explosionen und Schüsse, fast nicht statt. So gibt es zwar beim Hubschrauber noch einen realistischen Sound der Rotorblätter zu bewundern, alle anderen Fahr- und Flugzeuge gingen aber leer aus.

*Incoming* bietet pure Baller-Action, nicht mehr und nicht weniger. Freunde dieses Genres werden entzückt sein über so viele Gegner, die so leicht abzuschießen sind und den Himmel mit Feuer und Wrackteilen ausfüllen. Allen anderen wird vermutlich der Tiefgang fehlen, da das Spiel auf Dauer doch sehr eintönig wird. Für ein Spielchen zwischendurch, bei dem man so richtig Wut abbauen kann, ist *Incoming* aber auf jeden Fall geeignet, und das, dank des guten Zweispieler-Modus, zusammen mit einem Freund. ■



Im Zweispieler-Modus wird gemeinsam auf Alienjagd gegangen

## info

Der Zweispieler-Modus wird mittels Splitscreen ausgetragen. Man kann entweder gegeneinander oder zusammen gegen ein paar Alienflieger kämpfen, wobei die Grafik-Engine aber doch ein wenig überfordert zu sein scheint.

**Gameplay:** Die vielen Aufträge und Fahr- bzw. Flugzeuge versprechen Dauerspaß. Da die Zielerfassung aber sehr einfach ausgefallen ist und die Missionen sehr kurz sind, hat man relativ schnell alles gesehen. Zu zweit macht *Incoming* auch längerfristig großen Spaß.

**Präsentation:** Die Grafik macht einen guten Eindruck, ist fast immer flüssig und vermittelt die richtige Atmosphäre, was man vom Sound nicht gerade behaupten kann. Die sehr technische Musik paßt zwar zum Spiel, es mangelt jedoch an Effekten.

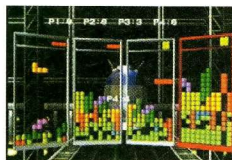
**VMS:** Optionen und Spielstand belegen 28 Blöcke.

**XL-Wertung**

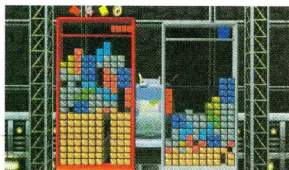
**75%**



# Tetris 4D



Der Vierspieler-Simultanmodus sorgt für reichlich Partyspaß



## info

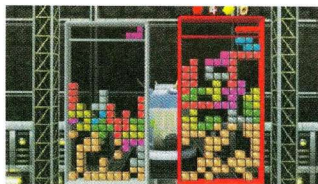
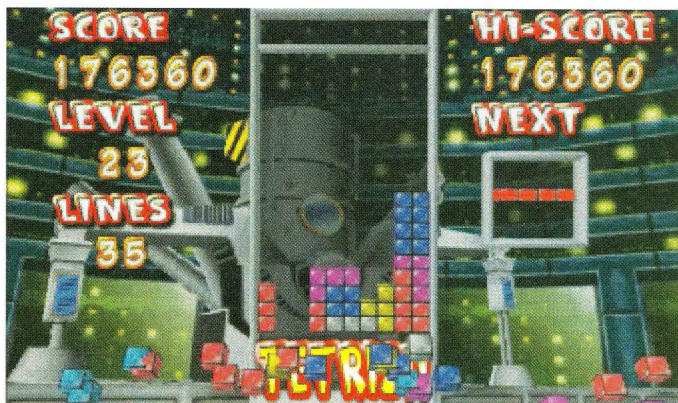
Nachdem Randy Browleit von Atari Games im Juni 1988 auf einer Verkaufsmesse der Spielhallen-Automatenindustrie den Prototyp einer Arcade-Version von Tetris präsentierte, sicherte sich Bullet-Proof Software die Unterlizenzen für Heimvideospiele. Seitdem entwickeln sie für jegliches Videospielsystem eine Tetris-Umsetzung oder beauftragen kleinere Betriebe mit der Programmierung.

**Gameplay:** Die Spielbarkeit ist, wie bei fast jedem Tetris, unkompliziert und gelungen. Neue Modi oder andere Innovationen fehlen aber.

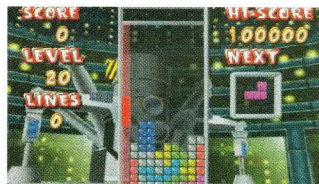
**Präsentation:** Grafisch wird nur eine Pseudo-3D-Darstellung geboten, die den Spieler nicht, wie es der Name scheinbar andeutet, in die vierte Dimension versetzt. Den Programmierern gelang es, Tetris 4D mit einer unterhaltsamen Musik zu untermalen. Ansonsten gibt es lediglich eine nichtssagende Intro und eine Tetris-übliche Grafik.

VMS: nein

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



Im Mehrspieler-Modus ist das Spielfeld je nach Schwierigkeitsgrad bereits mit Steinen angefüllt



Ein optionaler transparenter Streifen zeigt den weiteren Fall und die Zielposition der Steine an

**E**VON S. REGORZ  
s ist ja mittlerweile schon Tradition, daß es für jede neue Konsole früher oder später ein Tetris-Spiel gibt. Das sagte sich wohl auch Bullet-Proof Software und entwickelte kurzerhand eine Dreamcast-Version des altbewährten Klassikers. Tetris 4D heißt das neueste Spiel der Puzzlereihe, und es liegt seit dem 23. Dezember in den Regalen der japanischen Software-Händler.

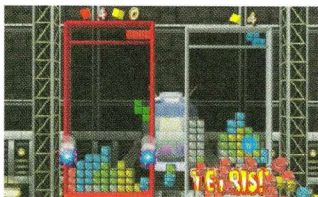
Da stellt sich natürlich die Frage, was die Software-Schmiede aus Amerika an einem Spiel, welches seit 1986 Massen von Videospielern begeistert, noch verbessern soll. Damit bringt man die Sache auch schon auf den Punkt, denn Bullet-Proof Software hat in Tetris 4D, außer einem recht amüsanten Mehrspieler-



Modus keine neuen Ideen integriert. Der Spieler setzt im klassischen 2D-Gewand bunte Steine aufeinander und probiert dabei, die Reihen so lückenlos wie möglich zu bauen. Zur Auswahl stehen der Classic-Modus, in dem der Spieler probiert, durch das komplette Ausfüllen der Reihen eine hohe Punktzahl zu erreichen, und der Battle-Modus, auch als Challenge-Modus bekannt. In dieser Variante können sich bis zu vier Spieler gegenseitig die Klötze zuschieben, indem sie selbst ihre Reihen so tief wie möglich halten.

In den Optionen darf aus fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden und ebensovielen Hintergrundmusiken gewählt werden. Diese variieren in Tempo und Dynamik entsprechend der Höhe des angesammelten Steinestapels auf dem Bildschirm und treiben den Puls des Spielers in die Höhe.

Mit Tetris 4D wird die Software-Bibliothek für den Dreamcast um das erfolgreichste Puzzlespiel aller Zeiten erweitert. Die Umsetzung ist zwar recht schlicht ausgefallen und läßt alternative Modi vermissen, doch das zeitlose Gameplay weiß auch heute noch zu fesseln. ■



**XL-Wertung**

**80%**



|             |                |             |            |
|-------------|----------------|-------------|------------|
| Hersteller: | Capcom         | Entwickler: | Capcom     |
| Spieler:    | 1-2 (simultan) | Level:      | 3 Modi     |
| Preis:      | ca. DM 150     | Erhältlich: | als Import |

# Magical Tetris Challenge featuring Mickey



Spielt man nicht gegen den Computer-Gegner, steht nur der halbe Bildschirm zur Verfügung

**A**VON F. BERG  
Is Capcom nach langer Geheimniskrämerei bekanntgab, daß am ersten haus-eigenen N64-Spiel gearbeitet wird, waren viele Spieler enttäuscht. Statt einer Umsetzung von *Resident Evil*, *Street Fighter* oder auch *Ghouls & Ghosts* kündigte der japanische Konzern einen Tetris-Klon mit Walt-Disney-Charakteren an. Der Titel *Magical Tetris Challenge featuring Mickey* ist in Japan und Amerika bereits vor einigen Wochen erschienen.

Der Spieler kann neben Mickey auch Minnie, Goofy und Donald beim Klötzchen Stapeln und Sortieren helfen. Nicht nur die Charaktere, auch der Schwierigkeitsgrad ist eindeutig auf eine junge Zielgruppe ausgerichtet. Der aktuelle Stein wird auf Wunsch transparent am unteren Rand eingeblendet, damit man schon vorher weiß, wo und wie er sich in das bestehende Bild einfügen wird. Neben dem normalen Modus im klassischen Stil steht mit *Magical Tetris* eine spezielle Variante zur Verfügung. Die Besonderheiten sind jedoch nicht sehr umfangreicher Natur. Bei jeder vollendeten Reihe füllt sich lediglich eine Magieanzeige. Ist diese voll, befreit ein vorbeihuschender Regenbogen die obere Bildschirmhälfte von sämtlichen Steinen. Leider gibt es keinen Vierspieler-Modus, es können maximal zwei Spieler gegeneinander antreten. Capcoms Debüt ist nur für Tetris-Sammler zu empfehlen oder als Geschenk für sehr junge Spieler, die zudem das erste Mal ein Pad in der Hand haben. ■

XL-Wertung

65%

## Info

Neben der N64-Variante hat Capcom auch eine Arcade-Version entwickelt, die bereits in den Spielhallen steht. Ob die Konsolenfassung auch in Deutschland erscheinen wird, ist derzeit noch nicht bekannt.

**Gameplay:** Das populäre Spielprinzip wurde beibehalten, größere Veränderungen sind nicht zu finden. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr niedrig ausgefallen.

**Präsentation:** Schlicht und einfach, *Tetris* in Reinkultur. Zielgruppen- und lizenzenorientiert dominieren knallige Comicfarben. Musikalisch nerven eintönige Synthesizer-Melodien.

**Speicherkapazität:** 128 MBit

**Controller Pak:** nein

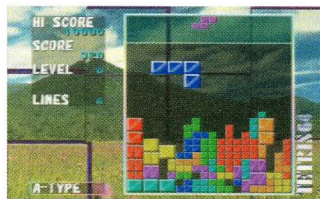
**Rumble Pak:** ja

|             |                |             |                 |
|-------------|----------------|-------------|-----------------|
| Hersteller: | Seta           | Entwickler: | Seta            |
| Spieler:    | 1-4 (simultan) | Level:      | 3 Modi          |
| Preis:      | ca. DM 150     | Erhältlich: | als Import (jp) |

# Tetris 64

**S**VON F. BERG  
Seta hat sich für *Tetris 64* etwas Besonderes einfallen lassen. Als Zubehör ist ein Ohrclip erhältlich, der den Puls des Spielers mißt. Die körperliche Verfassung nimmt dann direkten Einfluß auf den Schwierigkeitsgrad. Natürlich wird das Game ohnehin schwieriger, je länger man spielt. Zusätzlich kann jedoch ausgewählt werden, ob der Computer einen Gang zurückschalten soll, falls die herunterfallenden Klötzchen zu sehr stressen, oder sogar noch einen Gang zulegt.

Natürlich kann auch klassisch gespielt werden oder die neue Giga-Variante. Bei dieser ist zunächst die Breite des Spielfelds festlegbar.



Der eigentliche Clou ist jedoch, daß zwischen-rund riesige Spielsteine herabfallen, die echte Probleme bereiten können. Diese Option ist zwar nicht weltbewegend, bietet aber eine Menge Spaß. Erfreulicherweise können bis zu vier Spieler gleichzeitig hoch stapeln, ohne daß die Übersicht verlorengeht. Der Einspieler-Modus ist allerdings etwas karg ausgefallen. Es gibt keine Möglichkeit, alleine gegen den Computer anzutreten oder eine vorgegebene Anzahl-Linie abzubauen. Dafür existiert ein Modus, bei dem von unten Reihen nachwachsen. Dennoch präsentiert sich *Tetris 64* als gelungener Klassiker-Klon mit zusätzlichen Features, die Spaß machen. Eine Veröffentlichung in Europa ist nicht vorgesehen. ■

XL-Wertung

80%

## Info

Spezielles Zubehör für bestimmte Spiele ist in Japan längst nichts Besonderes mehr. Für Angelspiele stehen zum Beispiel virtuelle Ruten zur Verfügung, Musikspiele werden mit Miniklavatur und Tanzmatten angeboten, und Hobbyschaffner können für U-Bahn-Simulationen zu einer separaten Kontrolleinheit greifen.

**Gameplay:** In puncto Spielbarkeit kann man *Tetris* nicht revolutionieren. Dennoch hat Seta neue Ideen implementiert, die sinnvoll sind.

**Präsentation:** Die teilweise verschwommenen digitalisierten Hintergründe, deren Motive an besonders geschmacklose Panoramatapeten erinnern, muß man ertragen. Der billigen Synthesizer-Musik dreht man am besten den Ton ab und läßt sich von der Stereoanlage musikalisch begleiten.

**Speicherkapazität:** 64 MBit

**Controller Pak:** nein

**Rumble Pak:** nein



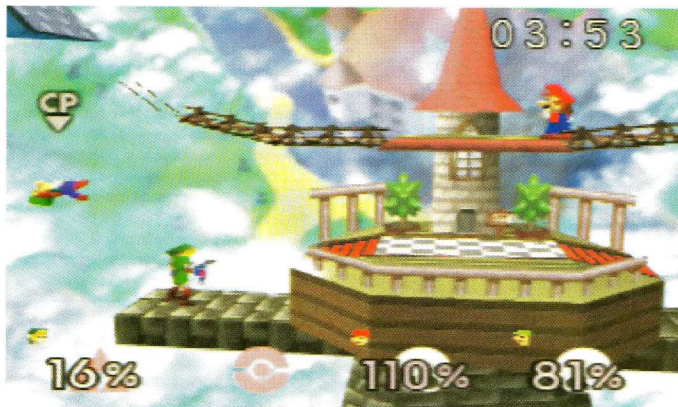
|             |                |             |               |
|-------------|----------------|-------------|---------------|
| Hersteller: | Nintendo       | Entwickler: | HAL           |
| Spieler:    | 1-4 (simultan) | Level:      | 8 + 4 Kämpfer |
| Preis:      | ca. DM 150     | Erhältlich: | als Import    |



# Smash Brothers



Es können vier Kämpfer freigespielt werden. Einer davon ist das Pokémon Poryon



## Info

Der Trainingsmodus bietet ein echtes Novum. Auf Wunsch läßt sich die Spielgeschwindigkeit in mehreren Schritten reduzieren. So können alle Moves in Ruhe ausprobiert und erlernt werden. Außerdem kann man die Kamera auf eine sehr nahe Einstellung bringen, um alle Bewegungen im Detail zu betrachten.

**Gameplay:** *Smash Brothers* entpuppt sich mehr als Haudrauf-Spielchen, denn als taktisch anspruchsvolles Beat 'em Up. Die Steuerung ist einsteigerfreundlich, bietet aber Fortgeschrittenen zuwenig Spieltiefe.

**Präsentation:** Die Charaktertypischen Moves der einzelnen Figuren sind aufwendig animiert und werden gut wiedergegeben. Dafür bestehen die Kämpfer aus sehr wenigen Polygonen und die Hintergründe sind teilweise stark verwachsen. Sound und Rhythmen sind bekannt aus den Spielen der einzelnen Helden.

**Speicherkapazität:** 128 MBit  
**Modulspeicher:** ja  
**Controller Pak:** nein  
**Rumble Pak:** ja

**M**VON F. BERG  
ario, Donkey Kong, Yoshi, Kirby, Fox McCloud, Pikachu, Samus Aran und Link, sie alle haben mehrfach bewiesen, daß sie das Zeug zum Helden haben. Als knallharte Martial-Arts-Kämpfer wirken sie allerdings eher albern. Offenbar sollten bekannte Gesichter jedoch unbedingt als Sympathieträger herhalten. Das Programmiererteam von HAL hat versucht, das Beste aus der Situation zu machen, und ein Game entwickelt, das völlig neue Wege geht. Aus diesem Grund würde ein Vergleich mit Genregrößen wie *Tekken 3*, *Dead or Alive* oder der *Virtua Fighter*-Serie noch nicht einmal mehr hinken können, so stark unterscheidet sich *Smash Brothers*.

Bei vielen Spielen ist es möglich, eine Runde zu gewinnen, indem man seinen Gegner aus dem Ring befördert. Im Vordergrund steht aber in der Regel der klassische Sieg durch Knockout oder, nach einer vorgegebenen Zeit, die Leistungsbewertung anhand einer Energieleiste. Bei *Smash Brothers* gibt es keine Energieleiste und kampffähig schlagen kann man seinen Gegner auch nicht. Gewinner ist derjenige, dem es gelingt, sei-

nen Kontrahenten aus der Kampfarena zu befördern. Leichter gesagt als getan! Denn alle Charaktere verfügen über die aus vielen Jump&Run-Spielen bekannte Gabe, einen gewaltigen Doppelsprung auszuführen. Da dieser auch nach einer Tracht Prügel noch bestens gelingt, springen die Kämpfer oftmals mit atemberaubenden Hüpfenlagen auf die Plattform zurück. Um dies zu verhindern, muß man also ordentlich zulangen. Das Geheimnis liegt darin, den Gegner weich und mübe zu klopfen. Denn je öfter man ihn trifft, desto stärker ist er angeschlagen. Am unteren Bildschirmrand zeigt eine Prozentzahl an, wie stark der Spieler inzwischen in die Mangel genommen wurde. Bei einer höheren Zahl sind sowohl die Wirkung der Attacken als auch die Flugbahn des Getroffenen größer, so daß er im Idealfall nicht in die Kampfarena zurückkehren kann.

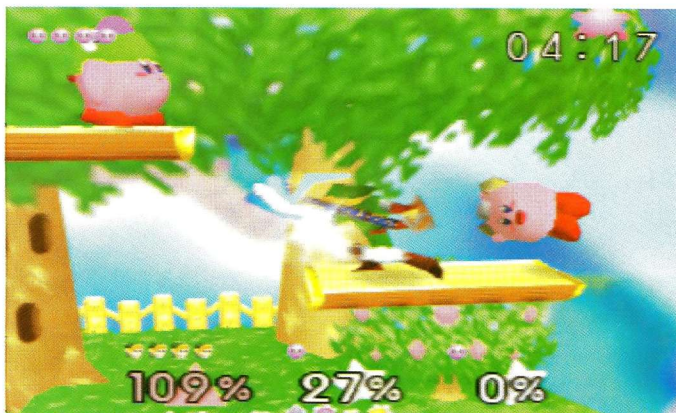
Die Steuerung ist sehr einfach und daher einsteigerfreundlich. Attacken werden mit dem A- und dem B-Button ausgelöst, je nachdem in welche Richtung man dabei lenkt, variiert der Angriff. Geblockt wird mit dem Z-Trigger, und die R-Taste dient dazu, einen Wurf anzusetzen. Um einen Sprung auszuführen, kann man wahlweise den Stick nach oben bewegen oder einen der C-Knöpfe drücken. Die grundsätzlich mehrstöckigen Schauplätze sind nicht dreidimensional angelegt, Bewegungen sind daher nur seitwärts und in verschiedene Etagen möglich.

Während des Kampfes können diverse Extras aufgenommen werden. Dabei handelt es sich zum Beispiel um Bomben und Minen, die einmalig einsetzbar sind, oder auch Schußwaffen, die mehrfach genutzt werden können. Abgesehen von diesen Waffen verfügen alle Fighter über einige cha-



In drei Bonusrunden pro Held müssen innerhalb eines Zeitlimits Aufgaben gelöst werden





rakteristische Kampftechniken. Link wirft zum Beispiel mit dem Bumerang, kann eine Spin Attack ausführen oder seinen Enterhaken einsetzen. Yoshi beherrscht die Stampfattacke und kann seine Gegner verschlucken und als Ei wieder ausspucken. Daraufhin sind diese einige Sekunden lang nicht in der Lage, sich zu wehren, bis sie von alleine wieder ausschlüpfen. Auch die verschiedenen Austragungsorte sind bekannten Schauplätzen nachempfunden. Die Recken stehen sich unter anderem auf dem Schloß aus *Super Mario 64* oder dem Raumschiff von Fox McCloud gegenüber. Um die Déjà vu rund zu machen, ertönen natürlich auch Musikthemen und Soundeffekte, die Erinnerungen an andere Spiele der einzelnen Helden wecken.

*Smash Brothers* wirkt wie der Versuch, im Prügel-Spiel-Genre das zu kreieren, was die beiden *Mario Kart*-Titel für die Gattung der Rennspiele sind – ein Fun-Game mit ausgereifter Steuerung und viel Spieltiefe. Unter diesen Gesichtspunkten enttäuscht das Beat 'em Up. Die Steuerung spricht zwar gut an, bietet aber insgesamt zu wenige Möglichkeiten. Warum man ausschließlich analog und nicht digital steuern kann, bleibt vermutlich auf ewig das Geheimnis der Programmierer. Die direkte Kontrolle liit bei Prügel-Spielen bisher immer unter den langen Hebelwegen eines Analogsticks, so auch bei *Smash Brothers*. Der Mehrspieler-Modus ist eine feine Sache. Wenn

sich bis zu vier Personen hektisch auf die Mütze hauen, steigt das Spaßbarometer sofort enorm an. Anfangs stören die teilweise extremen Zooms. Da die Kamera immer automatisch das gesamte Geschehen einfängt, schrumpfen die Charaktere in ihrer Darstellung mitunter beinahe auf Erbsengröße, wenn je

ein Kämpfer links und rechts von der Plattform fliegt. Nach einer gewissen Einspielzeit hat man sich jedoch daran gewöhnt und empfindet dies nicht mehr als unangenehm. Den großen Fun-Charakter des Multiplayer-Modus bietet eine Partie alleine nicht. Die Programmierer haben zwar mehrfach versucht, dem Einspieler-Modus das gleiche Flair einzuhauchen, indem sie Massenschlägerei-Stages konstruierten. Dabei tritt man zum Beispiel mit zweifacher Computerunterstützung gegen einen riesigen Donkey Kong an oder alleine gegen dreißig Yoshis, von denen immer drei gleichzeitig in die Arena steigen. Zwi-schendurch stehen verschieden Bonusstages auf



**Glover kann nur besiegt werden, indem man seine Hit Points durch Prügel auf Null reduziert**

dem Plan, in denen in einer vorgegebenen Zeit zum Beispiel eine bestimmte Anzahl Zielscheiben getroffen oder ein Hindernisparcours gemeistert werden müssen.

Trotz vieler guter Ideen kann *Smash Brothers* aufgrund mangelnder Spieltiefe insgesamt nicht überzeugen. Als Mehrspieler-Game erfüllt es seinen Zweck aber durchaus und sehr gut. Wenn man sich nicht von dem Gedanken abschrecken läßt, mit Knuddelcharakteren in den Ring zu steigen, kann man ein Spielchen wagen. ■

**XL-Wertung**

**70%**

#### blutsbrüder

Nicht nur der Titel *Smash Brothers*, auch der Aufbau der einzelnen Stages erinnert stark an den Videospiel-Klassiker *Mario Brothers*. Auch dort gab es neben einer Hauptarena mehrere schwebende Plattformen, die in den Kampf mit einbezogen wurden.





# SEGA RALLY 2

## CHAMPIONSHIP



## Powered by Windows CE

Wer vor drei Jahren die technische Überlegenheit seines Saturns demonstrieren wollte, tat dies am eindrucksvollsten mit *Sega Rally*. Die Arcade-Umsetzung ist bis dato einer der technisch besten Titel für die inzwischen aus den Verkaufregalen verschwundene Konsole. Von der Dreamcast-Fortsetzung wird nun nicht mehr und nicht weniger erwartet, als daß sie der gesamten PSX-Konkurrenz um Meilen voraus ist.



**U**VON M. HÄNTSCH  
Ursprünglich als Launch-Titel angekündigt, verschob sich der Release von *Sega Rally 2* um volle zwei Monate auf Ende Januar. Probleme beim Netzwerkmodus sollen für diese Verzögerung verantwortlich gewesen sein. Diese sind nun behoben, auch wenn manch leidgeprüfter PC-Besitzer nach dem Einschalten vor dem Logo „powered by Microsoft Windows CE“ erschrecken wird. Über Modem können somit vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten – ein zur Zeit für Europäer aber noch sehr teures Feature, da man sich dafür bei Sega in Japan einloggen muß.

**Info:** Sega und Toyota arbeiten nicht nur bei der Lizenzierung von Rennspielen eng zusammen: Seit dem 15. Februar dieses Jahres wird der Dreamcast samt Zubehör und passender Spiele-Software auch von 160 der insgesamt 430 Toyota-Händler Japans verkauft.

Der Autoproduzent erwartet bis zum Ende dieses Jahres rund 50.000 Konsolen an den Mann zu bringen.

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 0 40/40 91 79  
Internetadresse: [www.segarally.com](http://www.segarally.com)

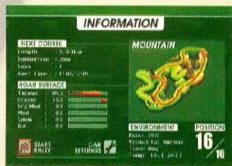




Doch auch ohne Nutzung des Modems bekommt man bei *Sega Rally 2* sehr viel geboten. Neben dem Time-Attack-, dem Split-screen- und dem obligatorischen Arcade-Modus mit seinen vier Strecken steht auch eine 10-Year-Championship zur Auswahl. In diesem Modus werden die vielen Neuerungen gegenüber dem Automatenvorbild am deutlichsten. In einer Meisterschaft müssen pro „Spieljahr“ vier Rennen unter den verschiedensten Witterungsbedingungen absolviert werden. Die insgesamt 16 Kurse verteilen sich auf die sechs Landschafts-Sets Desert, Mountain, Snowy, Riviera, Muddy und Isle. Sie sind größtenteils eigenständig und nur bei der Sumpf- und Inseltrasse aus Teilabschnitten einer Gesamtstrecke zusammengesetzt. Darunter befinden sich auch die grafisch stark überarbeiteten Kurse Desert, Forest und Mountain des ersten *Sega Rally*. Nach dem erfolgreichen Ende der Meisterschaft wird zudem eine Bonusstrecke freigelegt (Super S). Über mangelnde Abwechslung wird man sich also kaum beklagen können, schließlich warten neben verschiedenen Wetterlagen, Sichtbedingungen und Tageszeiten auch die unterschiedlichsten Fahrbahnoberflächen auf den Spieler. Asphalt, Kies, „trockener oder nasser Schlamm“, Schnee und Eis machen jedes Rennen zu einem neuen Erlebnis. Um mit den zahlreichen Widrigkeiten der Natur zu-rechtkommen zu können, wurden die Modifikationsmöglichkeiten an den Fahrzeugen gegenüber dem ersten Teil



Im Vergleich zum Vorgänger hat sich das Teilnehmerfeld von 15 auf 16 Konkurrenten erhöht



Für eine Arcade-Umsetzung bietet *S&R2* sehr viele Features







Größter Feind des Spielers sind weniger die recht harmlosen Konkurrenten als die äußerst tückischen Umweltbedingungen und Fahrbahnbeschaffenheiten



Checkpoints gibt es wesentlich seltener als beim ersten Teil



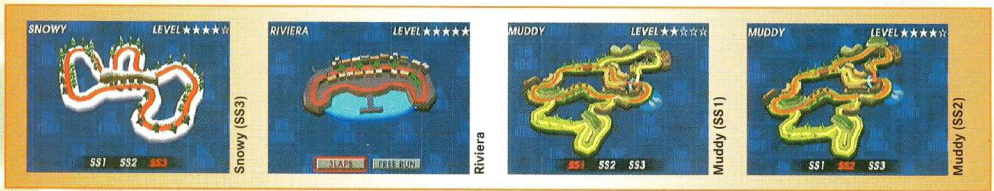
In der Ego-Perspektive sind die Slowdowns noch auffälliger

erweitert. So stehen nun elf verschiedene Reifentypen zur Auswahl, und das Übersetzungsverhältnis des Getriebes sowie der Bremsdruck dürfen variiert werden. Weiterhin kann sowohl mit der vorderen und hinteren Radaufhängung als auch der Empfindlichkeit der Lenkung herumexperimentiert werden. Eher kosmetischer Natur ist dagegen die Option eines weiblichen Copiloten.

Ähnlich umfangreich wie das Angebot an Strecken präsentiert sich auch der Fuhrpark. Acht Fahrzeuge sind von Beginn an anwählbar. Neben den aus dem ersten Teil bekannten Wagen Lancia Delta, Lancia Stratos und Toyota Celica, sind dies ein Ford Escort, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer Evolution V, Peugeot 306 Maxi und ein Toyota Corolla – allesamt Originalfahrzeuge der WRC. Weitere zwölf Wagen, u. a. der Hersteller Fiat und Renault, können freigespielt werden. Sämtliche Boliden stehen mit jeweils zwei verschiedenen Automatik- und Schaltgetrieben zur Verfügung und bieten somit vier bzw. fünf bis sieben Gänge.

An der Steuerung hat sich gegenüber dem ersten Teil einiges verändert. Über die L- und R-Tasten des Dreamcast-Pads darf auf Wunsch analog beschleunigt und gebremst werden, und mit Hilfe der Handbremse lassen sich enge Kurven noch eleganter nehmen. Nur die Anzahl der verfügbaren Perspektiven präsentiert sich mit zwei weiterhin etwas mager.

Technisch und vor allem grafisch macht die Fortsetzung des Klassikers sehr viel her. Die Detailtreue des Automaten (Model 3 Step 2) konnte nahezu ohne Abstriche auf den Dreamcast übertragen werden, wobei die Farbgebung dank der neuen Lichteffekte sogar wesentlich realistischer wirkt. Grafische





Details wie neugierige Zuschauer, die von der Fahrbahn flüchten, und Tiere, die diese ohne Angst vor den herannahenden Wagen überqueren, wurden beibehalten. Neu ist dagegen ein gelegentliches Ruckeln in besonders engen Kurven oder auf unebenen Geraden. Trotz dieses Mankos wird *Sega Rally 2* dem Dreamcast sicherlich viele neue Fans beschern. Die Umsetzung macht einen technisch ausgereiften Eindruck als *Virtua Fighter 3tb* und ist scheinbar frei von größeren Bugs. Dieser Punkt wie auch der Zweispieler-Splitscreen-Modus werden im Test in der kommenden Ausgabe näher beleuchtet. ■



Vor den Rennen werden die idealen Reifen automatisch gewählt



Bei Regen wird selbst griffigster Asphalt zur Rutschbahn



CE

# good vibrations ...



**Das offizielle „Tekken 3“-Buch**  
Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel.  
Nur 24,95 DM



**G64 Controller**  
Die ergonomischen N64-Joypads mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf Designs.  
Unverb. Preisempf. 59,95 DM

## Dual Force™ PSX-Lenkrad

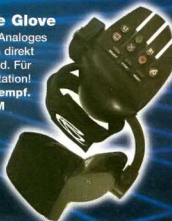
Für kraftvolle Vibrationseffekte bei allen Spielen mit „Dual-Shock™“-Unterstützung. 6 Aktionstasten, digitale Fingerring-Schaltung, Gas- und Bremspedal, programmierbare Lenkempfindlichkeit, Neoncon-Modus, inkl. Netzanschluss und ausführlicher Anleitung. Für max. Realitätsnähe. Auch für alle Rennspiele ohne „Dual Shock“-Feature.  
Unverb. Preisempf. 159,95 DM



**G64 Lenkrad mit Rumble-Technik**  
• Das neue analoge N64- Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion  
• Benötigt keine Batterien • Digitale Fingerring-Schaltung • Analoges Gas- und Bremspedal • Ergonomisches Design  
Unverb. Preisempf. 139,95 DM

## The Glove

Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation!  
Unverb. Preisempf. 129,95 DM



**Jetzt im gut sortierten Fachhandel**

Vidis Electronic Vertrieb, GmbH • Borsteler Chaussee 95-99 • 22650 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48









**Zelda –  
Ocarina of Time**

NTSC/PAL

**Die Fundorte der Herzteile:**

**Lon Lon Farm:**

In der Scheune verschiebt man als junger Link ein paar Kisten und kriecht durch die dahinterliegende Öffnung.

**Dodongo-Höhle:**

Vor dem Eingang zu Dodongos Höhle pflanzt man eine Wundererbse und kehrt als alter Link zurück, um zum nächsten Herzteil zu gelangen.

**Hylla-See:**

Vor dem Eingang zum Hylla-See legt man im umzäunten Gebiet eine Bombe und läßt sich in das entstandene Loch fallen.

**Hyllianische Steppe:**

Im Nordwesten der Hyllianischen Steppe steht ein einzelner Baum, vor dem ein Loch in den Boden gesprengt werden muß. In dieses springt man hinein.

**Kakariko:**

Als junger Link läßt man sich vom Uhu nach Kakariko befördern, sobald man am Gipfel des Todesberges die Fee besucht hat. Man landet auf einem Dach und kann von dort auf den Holzvorbau des Hühnergeheges springen. Durch einen Eingang gelangt man zum Herzteil. Mit dem verlängerten Enterhaken oder einem Huhn kann der Vorbau ebenfalls erreicht werden.

Von der Spitze des Turmes aus springt man mit einem Sidestep auf das Dach, auf dem ein Mann sitzt. Spricht man ihn an, erhält man ein weiteres Herzteil (kann auch mit dem verlängerten Enterhaken erreicht werden).

Auf dem Friedhof nimmt man als junger Link an der Ausgrabungsteil. Neben einigen Nietten und Rubinen gibt es auch ein Herzteil auszubuddeln.

Nach dem Wettrennen gegen den Geist des Friedhofswächters gelangt man als alter Link durch einen dunklen Gang ins Innere der Windmühle, wo ein Herzteil zu sehen ist.

Gewinnt man das Wettrennen gegen den Friedhofswächter in weniger als einer Minute, winkt ein weiteres Herzteil.

Nachdem fünfzig goldene Skullulas besiegt wurden, erhält man im Skullula-Haus ein Viertelherz. Als junger Link pflanzt man in einer Ecke des Friedhofs eine Wundererbse, um als alter Link zum Herzteil zu gelangen.

Zieht Link einen der Grabsteine, tut sich ein Eingang zu einer Höhle auf. In der Höhle spielt man vor der Wand die Hymne der Sonne.



**Zora-Fluß:**

Als junger Link findet man am Ufer des Zora-Flusses fünf Frösche, denen man die Hymne des Sturms vorspielt. Gewinnt Link daraufhin das Spiel gegen die Frösche, winkt ein weiteres Herzteil.

Auf einer Erhöhung am Zora-Fluß kann ein Viertelherz gesehen werden. Mithilfe des Huhns segelt man auf einen Felsvorsprung. Von dort aus springt man auf die Erhöhung. Nimmt man das Huhn mit zum Wasserfall, kann ein nahegelegener Vorsprung erreicht werden, auf dem noch ein Herzteil wartet.

**Zoras Wasserreich:**

In Zoras Wasserreich müssen alle Fackeln entzündet werden, bevor die ersten wieder erlöschen.

**Zoras Quelle:**

Auf dem Weg zur Eishöhle befindet sich auf einer Eisscholle ein Herzteil (alter Link).

In der Eishöhle liegt ein eingefrorenes Herzteil, das mit blauem Feuer befreit werden kann.

Auf dem Grund von Zoras Quelle findet Link ein Herzteil, das er mit den Eisenstiefeln erreicht.

**Hyrule:**

Beim Schatzkisten-Poker auf dem Marktplatz liegt ein Herzteil in der letzten Truhe. Mit dem Auge der

Wahrheit gelangt man ans Ziel.

Trifft man beim Krabbelminen-Bowling auf dem Marktplatz dreimal ins Schwarze, winkt als Preis unter anderem ein Herzteil.

Bei Nacht sucht man ein Hündchen, das sich in der Nähe des Barsars versteckt. Bringt man es zur molligen Dame in der Seitenstraße, wird man belohnt.

**Verlorene Wälder:**

In den verlorenen Wäldern trifft der junge Link ein Horror-Kid. Spielt er ihm Salias Lied vor, erhält er ein Viertelherz.

Spielt der junge Link die Melodien der beiden Horror-Kids im Takt nach, winkt auch dafür ein Herzteil.



**Todeskrater:**

Im Todeskrater befindet sich eine Wand, an der man klettern kann. In einer Einbuchtung in der Wand gibt es ein Viertelherz zu holen.

Pflanzt man im Todeskrater eine Wundererbse ein, trägt der Sproß den alten Link zum Herzteil (funktioniert erst, wenn man das Bolero des Feuers gelernt hat).

**Goronia:**

Im Erdgeschoß von Goronia entzündet man alle Fackeln, um den großen Pott zum Drehen zu bringen. Ein Stockwerk höher wirft man eine Bombe hinein, wenn das grinsende Gesicht des Pottes nach vorn zeigt.

**Hylla-See:**

Als junger Link angelt man eine Weile im Hylla-Fischteich, bis man einen Zehnpfunder herausfischt. Sobald man die goldene Schuppe besitzt, kann man auf den Grund des Beckens im Labor tauchen. Vor dem Labor wird eine Wundererbse gepflanzt, zu der man als alter Link zurückkehrt.

**Gerudotal:**

Hinter dem Wasserfall im Canyon führt eine Leiter in eine Nische. Auf einem Vorsprung an der Wand des Canyons steht eine Kiste, die man wegsprengt, nachdem man sie mit dem Huhn erreicht hat.



**Gerudo-Festung:**

Auf dem Dach des Gefängnisses liegt ein Herzteil in einer Truhe. Mit dem Enterhaken und der Vogel-scheuchen-Polka gelangt man dorthin.

Werden 1000 Punkte beim Bogenschießen in der Gerudo-Festung erzielt, winkt ein Viertelherz als Preis.

**Wüstenkoloß:**

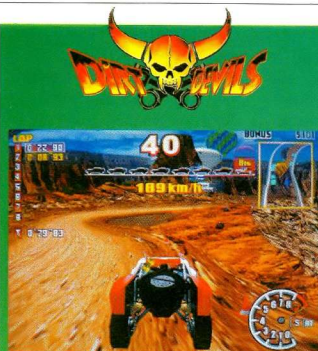
Hat Link an der Stelle, an der er den Wüstenkoloß vorfindet, vor Jahren eine Wundererbse gepflanzt, gelangt er an das letzte Herzteil (funktioniert erst, wenn man das Requiem der Geister gelernt hat).



**200 Rubine:**

Wer alle 100 Gold-Skullulas findet, bekommt als Preis lächerliche 200 Rubine. Es gibt allerdings einen wesentlich bequemeren Weg, diese zu ergattern. In den verlorenen Wäldern findet man ein Horror-Kid, das den alten Link angreift. Wer es schafft, das Kid zu besiegen, bevor es verschwindet, bekommt dafür 200 Rubine. Dies kann beliebig oft wiederholt werden, indem man den Raum verläßt und erneut betritt. Der Gegner ist dann wieder da.





### DIRT DEVILS

(Sega, AM3)

Bereits Ende vergangenen Jahres feierte das Model-3-Rennspiel *Dir Devils* seine Premiere in japanischen Spielhallen. Die drei größtenteils unbefestigten Strecken, Canyon, Stadium und Twin City 400, sind mit Sprungschancen und Tunneln versehen und laden unter den Teilnehmern zu wilden Positionskämpfen ein. Um die Ideallinie zu erwischen, ist es oft unumgänglich, einen Konkurrenten abzuordnen, um auf diese Weise mit



Acht geländetaugliche und pfeilschnelle Buggies kämpfen um die Spitzenpositionen

Höchstgeschwindigkeit die Kurven zu passieren. Dies ist speziell auf dem technisch anspruchsvollen dritten Kurs, der durch spärlich beleuchtete Häuserschluchten und über ständig wechselnde



Bodenbeläge führt, eine spannende Angelegenheit. Wie bei Dirt-Track-Rennen üblich werden zusätzliche Bonuspunkte für schnellste Runden vergeben. Der aufwendige Automat verfügt über ein Surround-Sound-System, wobei der Subwoofer in den Sitz eingelassen ist. ■

### L. A. MACHINEGUNS

(Sega, AM1)

Wie bereits der Vorgänger *Gun Blade N. Y.* ist auch *L. A. Machineguns* (Model 3) ein Lightgun-Shooter, dessen zwei Maschinengewehre mit einem plombenerschütternden Feedback-System ausgestattet sind. Inhaltlich hat sich wenig verändert, und das Geschehen wurde lediglich von der Ost- an die Westküste verlegt. Wiederum attackieren gutausgerüstete Terroristen zu Lande, zu Wasser und aus der Luft eine Metropole und müssen vom Spieler als Angehöriger einer Spezialeinheit gestoppt werden. ■



### GUITAR FREAKS

(Konami)

Konami scheint sich auf Musikspiele zu spezialisieren. Jüngstes Produkt dieser Leidenschaft ist der Automat *Guitar Freaks*, der mit zwei saitenlosen Nachbildungen von E-Gitarren ausgestattet ist. Mit Hilfe von drei Tasten am Gitarrenhals lassen sich die Akkorde und über eine Art Schieberegler der Anschlag steuern. Ein Poti erlaubt zudem die Verzerrung der Töne.

Für Februar hat Konami mit *Dance Dance Revolution 2nd Mix* und *Beat Mania 2nd Mix DX* Fortsetzungen der zur Zeit erfolgreichsten Musikspiele angekündigt. Beide Automaten sollen nicht nur über neue Songs, sondern auch über ein erweitertes Gameplay verfügen. Die PSX-Umsetzung von *Dance Dance Revolution*

wird am 25. März in Japan erscheinen. Der dazugehörige Controller, eine Tanzmatte, kostet 3.980 Yen (ca. 55 DM). ■



Das Gameplay erinnert stark an das in Japan extrem erfolgreiche *Beatmania*



## HYDRO THUNDER

(Midway)

Mit *Hydro Thunder* stellt Midway ein grafisch eindrucksvolles Motorbootrennen auf 3Dfx-Basis vor. Zur Auswahl stehen 13 PS-starke Boote und elf sehr unterschiedliche Strecken. Während der Spieler in den ersten Runden des Meisterschafts-Modus noch mit glasklaren Gebirgsseen und kleineren Wasserfällen vor keine allzu schwierigen Aufgaben gestellt wird, bekommt er es später mit

mannshohen Wellen, tückischen Eisschollen und mächtigen Stürmen zu tun, die ihm das letzte an Fahrkunst abverlangen. Durch ein authentisches Motorboot-Cockpit mit Force-Feedback-System sowie einem Subwoofer unter dem Sitz ist der Kampf mit den tosenden Wassermassen hautnah zu spüren. Bis zu vier der Automaten, die wahlweise mit 25-Zoll- oder 39-Zoll-Deluxe-Monitoren ausgeliefert werden, können verlinkt werden. Für Ende dieses Jahres hat Midway eine Dreamcast-Umsetzung angekündigt. ■



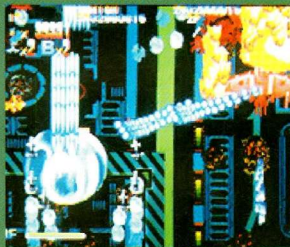
Den Midway-Entwicklern gelang es, eine relativ realistische Wasserphysik zu erschaffen



## GIGA WING

(Capcom)

Solange Capcom existiert, wird es auf dieser Welt wohl auch 2D-Spiele zu bestaunen geben. Das Shoot 'em Up *Giga Wing* auf CPS2-Basis hat neben einem aufwendigen Charakterdesign, das vom Manga-Künstler Kei Fuyume (*Kurogane*, *Hitsuji no Uta*) stammt, auch ein interessantes Extrawaffensystem zu bieten. So können mit Hilfe eines Reflektionsschilds Schüsse zurückgeworfen und auf diese Weise Gegner in Score-Multiplizierer verwandelt werden. Ähnlich wie die Guard-Anzeige bei *Street Fighter Zero 3* baut sich der Schild allerdings bei zu häufigem Gebrauch ab, so daß ein gezielter Einsatz dieser Waffe ratsam ist. Der Release des Automaten ist im März dieses Jahres geplant. ■



Dank zahlreicher Score-Multiplizierer sind Highscores jenseits einer Billion möglich



Es stehen vier unterschiedliche Raumschiffe und Piloten zur Auswahl



## IN KÜRZE

Segas Entwicklungsabteilung AM2 arbeitet zur Zeit an dem Rennspiel *Ferrari F 355*, das durch den Einsatz von drei Monitoren nebeneinander dem Spieler eine Panoramaansicht vom Geschehen bietet. Die aufwendigen Grafik-Berechnungen werden von vier parallel geschalteten Naomi-Boards übernommen, so daß eine Dreamcast-Umsetzung äußerst unwahrscheinlich ist.

Auch Sega steigt in das Musikspiel-Geschäft ein. Nach dem Tanz-Automaten *Let's Groove* hat AM4 nun *Smash Beats* angekündigt, bei dem der Spieler in die Rolle eines Schlagzeugers schlüpft.

Namco jüngstes Arcade-Projekt heißt *Tenkomori Shooting*. Ein Shoot 'em Up, das sich aus 26 verschiedenen Mini-Games, darunter *Time Crisis*, *Shooting Dig Dug*, *Xevious* und *Galaga*, zusammensetzt.





## DIE TECHNIK DER NEUEN GENERATION



# FROM GENESIS TO REVELATION

## EINE VERWORRENE GESCHICHTE



**B**ereits 1996 kursierten die ersten Gerüchte um Segas neue Konsole. Damals trug sie noch den Code-Namen Katana, weitere Infos waren rein spekulativer Natur. Ein Jahr später kamen konkrete Fakten ans Tageslicht. Einen PCX2-Grafikchip von VideoLogic und Microsofts Windows-CE-Betriebssystem sollte das mittlerweile scheinbar in Black Belt umgetaufte Gerät bieten. Freude machte sich breit: Sega schien aus der Kritik an der kompletten Saturn-Hardware gelernt

### Bis zum Endprodukt war es ein weiter und beschwerlicher Weg

zu haben und den Entwicklern eine benutzerfreundlichere Plattform zu gewährleisten. Außerdem könnten PC-Titel ohne großen Zeit- und Arbeitsaufwand konvertiert werden. Wenig später kam 3Dfx ins Gespräch. Augenscheinlich wurde VideoLogic vom Plan gestrichen und durch den erfolgreichen Voodoo-Grafikkarten-Hersteller ersetzt. Doch nicht für lange Zeit, denn kurz darauf tauchte der Name Katana erneut auf und VideoLogic erschien erneut auf dem Plan. Neue Theorien entstanden: Sega arbeitete an zwei Prototy-

pen, dem Black Belt mit 3Dfx in den USA und dem Katana mit NEC/VideoLogic in Japan.

Aus nicht näher definierten Gründen wurde das USA-Projekt jedoch eingestampft – vermutlich eine politische Entscheidung, da eine Partnerschaft mit dem Hardware-Giganten NEC sehr praktisch für Sega wäre. Danach wurde die US-Hardware-Abteilung von Sega geschlossen. Am 21. Mai '98 wurden dann die endgültigen Fakten auf den Tisch gelegt. Die Konsole würde Dreamcast heißen und mit einer Hitachi SH4-CPU, VideoLogic

PowerVR-Chips und einem Modem ausgestattet sein.

Soweit die Vorgeschichte. Dreamcast ist erhältlich und zeigt mit den aktuellen Spielen bereits eindrucksvoll, was das Gerät zu leisten imstande ist. Die folgenden Seiten gewähren mit Daten, Fakten und Statements einen Einblick in die Hardware und die Zukunft der Konsole.

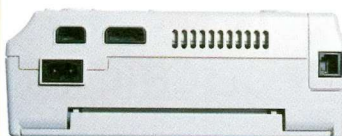


Die auf dieser Seite abgebildeten Geräte sind Designentwürfe von Dreamcast. Mit dem obigen Prototypen hat die finale Version nicht mehr viel gemein

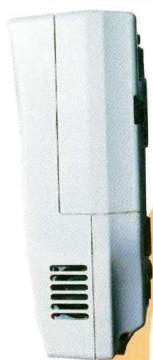


## DREAMCAST VON INNEN

Mit Dreamcast ist Sega das dritte Mal der früheste Anbieter einer der Konkurrenz technisch überlegenen Next-Generation-Konsole. Mit Mega Drive und Saturn verhielt es sich seinerzeit genauso, allerdings stellten sich die Geräte der Mitbewerber Nintendo und Sony im nachhinein als erfolgreicher heraus. Und obwohl es wenige



verfügt Dreamcast über ein Flüssigkühlsystem, das den Hauptprozessor und die Grafik-Chips versorgt. Zwei getrennte, mit Wasser gefüllte Leitungen verbinden ein Paar von Wärmeaustauschern, die über den Chips liegen. Ein Ventilator sorgt für die Kühlung des Wassers. Einen Haken hat diese ansonsten löbliche Sache neben dem



Zweifel daran gibt, daß Sonys PlayStation-Nachfolger leistungsfähiger als Dreamcast sein wird, kann man bereits erkennen, daß Sega diesmal an fast alles gedacht hat – zumindest in technischer

### Ein Flüssigkühlsystem verhindert Überhitzung

Hinsicht. In Zusammenarbeit mit Microsoft wurde die Konsole in gewissen Bereichen kompatibel zum PC konstruiert. Sie bedient sich der Elemente unterschiedlicher Quellen. Obgleich es bereits Tradition hat, bestimmte Bestandteile „außer Haus“ produzieren zu lassen (der Sound-Chip des SNES kam beispielsweise von Sony), hat Sega diesen Trend einen Schritt weiter ausgebaut. Verschiedene Hersteller wurden zur Unterstützung geholt: Hitachi für den Hauptprozessor (wie beim Saturn), NEC für die von Video-Logic designten Grafik-Chips und Yamaha für den Audio-Prozessor und das GD-ROM-Laufwerk. Um Wärmefehler von vornherein auszuschließen,



lauten Motor und den hohen Herstellungskosten jedoch: Wird der Ventilator blockiert oder entwickelt sich aus anderen Gründen doch zuviel Hitze im Gerät, knallt die eingebaute Sicherung durch, und das Gerät darf zur Reparatur geschickt werden.



Die Entwicklungsstation für Dreamcast, genannt Set 5, enthält neben allen Komponenten der Konsole zusätzlich zwei SCSI-Verbindungen, einen GD-Brenner sowie VGA-Monitor- und S-Video-Ausgänge. Besonders pfiffig ist jedoch ein Feature, das auch bei Dreamcast Sinn machen würde: ein Reset-Knopf.





## 01 Hitachi SH4-CPU

Im Grunde ist der RISC-Prozessor ein Fließbandprodukt, bietet aber beeindruckende Eigenschaften. Er ist mit 200 MHz getaktet und leistet eine viermal höhere Floating-Point-Performance (wichtig für eine große Polygonanzahl) als ein Pentium II mit 266 MHz. Das bemerkenswerteste Feature ist seine Fähigkeit, 1,4 GFLOPS (FLOPS = Floating-Point Operations) zu berechnen. Zum Vergleich: Namcos *Ridge Racer*-Automaten-Platine bietet 0,4 GFLOPS.

## 02 NEC/VideoLogic PowerVR CLX1 Grafik-Chip

Der von VideoLogic entwickelte und vom Elektronisieren NEC hergestellte CLX1 (auch bekannt unter PowerVR 2DC) ist verwandt mit der zweiten PowerVR-Grafik-karten-Generation für PCs. Zu den Features des Grafik-Chips zählen Vollbildschirm-Anti-Aliasing, Nebel-effekte, farbiges Light-Sourcing, Bump-Mapping-ähnliche Effekte sowie Texture-Compression und -Filtering. Doch obwohl Sega eine maximale Anzahl von fast vier Millionen Polygonen gleichzeitig angibt, dürfte die reale Performance bei ungefähr der Hälfte dieser Zahl liegen.

## 03 Yamaha AICA Sound-Chip

Neben 64-Kanal-Tonausgabe und digitalen Effekten wie Echo unterstützt der AICA außerdem 3D-Klang, sofern das Gerät an eine Surround-Anlage angeschlossen ist. Die Leistungsfähigkeit des Chips ermöglicht es Spieleentwicklern, interaktive Musiken wie in *Rares Banjo-Kazooie* (N64) zu produzieren.

## 04 16 MB RAM Arbeitsspeicher

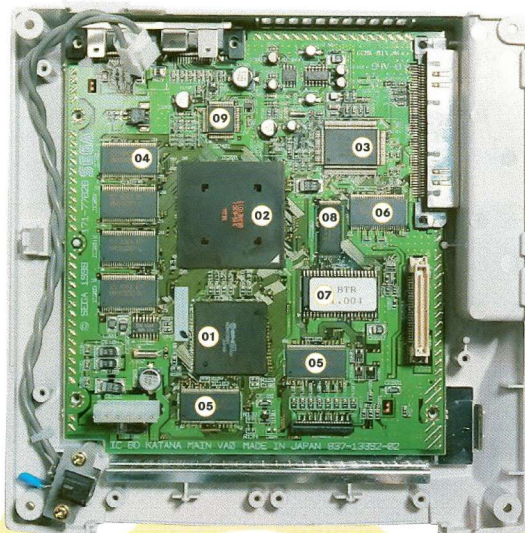
Da die Preise für Halbleiter weiter fallen, wird die Menge an RAM in der Konsolentechnologie immer größer. Dreamcast verfügt über den achtfachen Arbeitsspeicher der PlayStation mit ihren 2 MB.

## 05 8 MB Video RAM (VRAM)

Wie im PC benötigt der PowerVR CLX1 individuelles RAM, um zu funktionieren. Deswegen hat Sega Dreamcast mit zusätzlichen 8 MB VRAM ausgerüstet, das mit oder ohne Texture-Compression benutzt werden kann. In Anbetracht der RAM-Erfordernisse aktueller High-End-PC-Titel erscheinen 8 MB allerdings recht gering für Konvertierungen.

## 06 2 MB Audio RAM

Dieser Speicher ist für den Yamaha AICA-Chip zuständig und vergleichbar mit den Audio-RAMs für PC-Sound-Karten.



## 07 Boot-ROM

Das Boot-ROM enthält das grundlegende System für die Startup-Routine von Dreamcast und ist auch bekannt als BIOS.

## 08 128 KB Flash RAM

Wird zum Speichern von benutzerdefinierten Informationen wie Datum und Uhrzeit benötigt.

## 09 Video-Kodierungsprozessor

Dreamcast verfügt über einen RGB-Ausgang. Die Standardauflösung ist 640 x 480, die höchstmögliche auf normalen Fernsehgeräten, und wird vom 1920 x 480-Signal des Grafik-Chips heruntergerechnet. Durch einen VGA-Adapter soll es in Kürze möglich sein, Dreamcast-Spiele auf PC-Monitoren zu spielen, aber auch die herkömmlichen Ausgänge wie S-Video und SCART werden unterstützt.

## 10 GD-ROM-Laufwerk

Um Raubkopien unter Verwendung von handelsüblichen CD-Brennern auszuschließen, hat sich Sega für ein speziell von Yamaha entwickeltes GD-ROM-Laufwerk entschieden, das 1 GB an Daten erfassen kann. Das macht es inkompatibel zu normalen PC-Laufwerken (Standard: 630 MB). Es läuft mit zwölf-facher Geschwindigkeit und verfügt über das 13fache RAM eines PlayStation-Laufwerks.



## 11 Stromversorgung

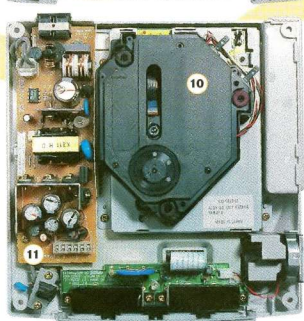
Die kompakte Konstruktion lässt sich durch eine Steckverbindung leicht vom Motherboard entfernen und arbeitet mit 120 Volt (japanischer Standard).

## 12 Modem

In Japan wird die Konsole mit einem 33,6-K-Modem ausgeliefert. Es lässt sich vom Gehäuse entfernen und eventuell später austauschen. Sega of America schmiedet Pläne, das Gerät mit einem 56,6-K-Modem zu veröffentlichen, in Europa wird es vermutlich separat erhältlich sein.

## 13 Flüssigkühlsystem

Zwei Leitungen tragen destilliertes Wasser über CPU und Grafik-Chip zu einem Wärmeaustauscher. Eine Sicherung sorgt dafür, daß das Gerät bei Überhitzung ausschaltet.



So sieht Dreamcast von innen aus. Das große Bild zeigt das Motherboard, an dessen Unterseite interessanterweise das Wort „Katana“ zu lesen ist. Auf der zweiten Abbildung ist das Kühlsystem zu sehen (13), und Bild Nummer drei zeigt Dreamcast mit allen Komponenten einschließlich des GD-ROM-Laufwerks (10) und der Stromtransistoren (11).



# SEIN ODER NICHTSEIN

## WAS FÜR SEGA WICHTIG IST



Shoichiro Irimajiri



darin lag, verhältnismäßig wenige Polygone berechnen zu können, vor allem im Vergleich zur PlayStation.

**W**ie bei jeder neuen Hardware setzte auch Sega bei der Entwicklung von Dreamcast Prioritäten. Hideki Sato, der Senior Vice President of Consumer Products, erkannte, daß ein großes Problem des Saturn

Station. „Als wir mit der Produktion von Dreamcast begannen“, so Sato-san, „war der wichtigste Faktor, so viele Polygone wie möglich darzustellen.“ Hitachi, die bereits den SH2-Chip für den Saturn zur Verfügung stellte und zum führenden Hersteller von RISC-CPU's avancierte, zeigte sich interessiert, als Sega nach einer Zusammenarbeit fragte. Mit dem SH4-Chip hatte die Firma einen extrem leistungsfähigen Prozessor im



teuer und zu aufwendig. Also suchten wir nach einer preisgünstigeren Lösung und kamen auf GD-ROM. Zu etwa derselben Zeit wählten wir auch die Sound- und Grafikkomponenten. In den USA wurde parallel

**„Der wichtigste Faktor war, so viele Polygone wie möglich darzustellen“**

Programm. Doch dieser allein genügte nicht, ein Speichermedium mit ausreichender Größe mußte gefunden werden. „Wir wollten DVD verwenden, doch es war zu







Texturspeicher angeht. Der Texturspeicher des Automaten-Boards umfaßt 100 MB, wohingegen Dreamcast unter Verwendung von Kompressionstechniken auf 20 bis 30 MB kommt. Sato-san hält dem entgegen: „Einige Grafiken können durch die verschiedenen Real-Time-Effekte wie Nebel, 256 Transparenzstufen und trilineares Filtering besser aussehen. Und Dreamcast bietet einen weiteren Vorteil: die geringeren Kosten!“



Hideki Sato

zum Katana-Projekt der Black Belt entwickelt, für den 3Dfx den Grafik-Chip liefern sollte. Wir haben uns im Juni 1997 dann aber entschieden, mit Katana und PowerVR weiterzuarbeiten.“ Um noch mehr Performance in Dreamcast zu stecken, wurden die anfangs geplanten 8 MB Arbeitsspeicher auf 16 MB ausgeweitet. Und dennoch: So leistungsstark wie Model 3 ist die Konsole nicht, zumindest nicht, was den

Vom technischen Aspekt her ist Dreamcast ohne Zweifel herausragend. Doch mit der Technik schritten auch Segas Gedankengänge voran. Shiochiro Irimajiri, der Präsident der Firma, weiß ein Lied davon zu singen: „Als wir das Saturn-Projekt starteten, waren wir kein komplett kundenorientiertes Unternehmen. Segas Unternehmenskultur wurde vorwiegend vom Spielhallen-Business geprägt. Das mündete in eine schreckliche Erfahrung. Aus dieser Erfahrung haben wir jedoch viel gelernt und sind nun bestens vorbereitet.“ Etwas spät, wenn man bedenkt, daß die Firma mit Dreamcast bereits



die vierte Heimkonsole veröffentlicht. Durch den Mißerfolg des Saturns hat der Name Sega viel von seinem Ruf eingebüßt, vor allem außerhalb Japans. „Wir müssen alles tun, um uns davon zu erholen. Das versuchen wir durch unsere ungewöhnlichen TV-Werbespots.

## „Wir waren kein komplett kundenorientiertes Unternehmen“

Wir glauben, die Kombination aus Selbsteinsicht und wirklich guten Spielen kann diese Wunden heilen. Doch wir wissen auch, daß wir alles dafür tun müssen, Dreamcast in den USA und in Europa zu etablieren.“ Nur mit Werbung wird das allerdings kaum gelingen, gute Spiele müssen her. Auch in dieser Hinsicht gibt sich Sega zuversichtlich. Laut Irimajiri-san erschien Dreamcast zu einem günstigen Zeitpunkt. Viele Third-Party-Entwickler haben die aktuellen

Konsolen an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit getrieben und warten auf eine Hardware, auf der sie ihre neuen Ideen umsetzen können. „Dreamcast öffnet ihnen die Tür für neue Konzepte. Zur Zeit sind die Third-Parties sehr begeistert, daß sie für unser Projekt entwickeln können.“

Es spricht also auf Seiten Segas einiges für eine rosige Zukunft, trotz des mißlungenen Verkaufsstarts. Letztendlich entscheiden zwar die Interessen des Endkunden über Erfolg oder Mißerfolg, doch die sollen um jeden Preis abgedeckt werden. Wenn Sega ihre Pläne in die Tat umsetzt, sollte es ihr gelingen, den Zeitvorteil zu nutzen und genügend Geräte an den Mann zu bringen, bevor Sony mit der PlayStation 2 zurückschlägt. Die Voraussetzungen dafür sind in jedem Fall vorhanden. ■





- Psynosis hat das US-Entwicklungsstudio in San Francisco geschlossen und neun der 60 Mitarbeiter des Studios im englischen Stroud entlassen.
- GT Interactive hat den US-Entwickler Legend Entertainment gekauft. Legend wurde von dem ehemaligen Infocom-Mitarbeiter Bob Bates gegründet, hat zu Beginn die Tradition klassischer Adventures fortgesetzt (*Spellcasting 101*, *Time Quest*) und ist vordringlich durch die Roman-Umsetzung *Shannara* bekannt. Zur Zeit entwickelt Legend auf Basis der Engine von Epic Megagames *Unreal II* und ein 3D-Action-Adventure namens *Wheel of Time* (alle Titel für PC).

Außerdem gehört der Entwickler Reflections (*Shadow of the Beast*, *Destruction Derby*; vgl. S. 66) seit kurzem ebenfalls zu GT Interactive.

- Der Release des Bond-Spiels *Tomorrow Never Dies* (PSX) verzögert sich laut MGM Interactive bis zum Sommer, da noch weitere Ski-Level und Multiplayer-Modi eingefügt werden sollen.
- Microsoft hat FASA (*BattleTech*) gekauft. Die Software-Abteilung FASA Interactive ist vor allem durch die *MechWarrior*-Serie sowie *MechCommander* für PC bekannt.
- Zeitgleich mit der verspäteten Japan-Veröffentlichung der PocketStation am 23. Januar senkte Sony den Preis der PlayStation um gut 16 % auf 15.000 Yen. Auswirkungen auf die Preise im Westen sind nicht zu erwarten, da es sich dabei eher um eine Angleichung handelt.

- Bis Mitte Januar gingen von *Tomb Raider III - Adventures of Lara Croft* (Release 22.11.98) in Deutschland allein von der PlayStation-Version zirka 350.000 Einheiten über den Ladentisch. Damit ist *TR III* schon nach knapp zwei Monaten das erfolgreichste PSX-Spiel in Deutschland.

- Psynosis hat die Arbeiten an *WipeOut 3* bestätigt. Der PlayStation-Racer soll im Herbst erscheinen und neben (mindestens) acht neuen Strecken auch drei neue Teams, neue Modi und die obligatorische Dual-Shock-Unterstützung bieten.

- Am 4. März veröffentlicht die Firma Capcom ihr letztes Saturn-Spiel (Japan only), die seit Jahren angekündigte *Dungeons & Dragons Collection*. Wie zuletzt üblich unterstützt der Action-Prügler die RAM-Karte.

### erfolg ohne grenzen

Mittlerweile hat Sonys PlayStation die Schallmauer von 50.000.000 Geräten durchbrochen und damit beste Chancen, in absehbarer Zeit Nintendos NES (ca. 60 Mio.) als meistverkaufte Videospielkonsole der Welt abzulösen.

Die Ergebnisse in den NTSC- und PAL-Territorien stellen sich wie folgt dar: Japan 14,25 Mio. (Launch-Datum: 3.12.94), USA 19,35 (Launch-Datum: 9.9.95), Europa 16,40 (29.9.95).

Bei 2,7 Millionen verkauften PlayStations in Deutschland ist es zudem nur noch eine Frage von Wochen, bis das Gerät Nintendos SuperNES als hierzulande erfolgreichste Konsole auf die Plätze verweist.



Der Siegeszug des 32-Bitters scheint auch abzufärben: Die beiden Rallye-Pilotinnen Jutta Kleinschmidt und Tina Thörner konnten mit ihrem PlayStation-gesponserten Mitsubishi Pajero bei der Rallye Paris-Dakar einen sensationellen dritten Platz herausfahren. Zum ersten Mal konnte damit ein Frauenteam einen Platz auf dem Siegereppchen erobern. Schon während der PlayStation-

Adrenalin-Tour-'98 hatte Sony erfolgreich mit Mitsubishi kooperiert.

Außerdem sponsert Sony den „Extremsportler und Profi-Abenteurer“ Steve Fosset. Mit seinem High-Tech-Katamaran PlayStation plant er, zwischen 1999 und 2001 diverse Rekorde zu brechen.



chen, z. B. für die schnellste Weltumsegelung (Trophée Jules Verne), Transatlantische Record usw. Der deutsche Handel verlaubbart, daß Sony das Weihnachtsgeschäft fest in PlayStation-Hand hielt. Sony konnte das Angebot nicht decken und

hätte angeblich weitere 250.000 Konsolen verkaufen können. Im Gegensatz dazu vermeldeten einzelne Händler auf Seiten des N64 sogar einen Umsatzrückgang gegenüber 1997. Anders in Amerika, wo Nintendo im Dezember erstmals in diesem Jahr mehr Geräte verkaufen konnte als Sony. Erwartungsgemäß konnte Nintendo zudem mit *Zelda* das meistverkaufte Spiel verbuchen, gefolgt von *Rogue Squadron* auf Platz zwei und *WCW/NWO Revenge* auf Platz fünf. Die PSX-Titel *Crash 3* und *Tomb Raider III* landeten auf den Rängen drei und sechs. Den in diesem Fall keineswegs undankbaren vierten Platz eroberte sich Rares *Oldie GoldenEye 007*, der in England nach *Zelda* das erfolgreichste N64-Spiel im gesamten Jahr 1998 war. Die Umsatzrekorde von *Zelda* waren für NoA die beste Gelegenheit, den Lieblingsvergleich mit Hollywood zu strapazieren. Mit Einnahmen in Höhe von 150 Millionen US-Dollar habe *Zelda* mehr Umsatz gemacht als der erfolgreichste Kinofilm im vergleichbaren Zeitraum (*A Bug's Life*, 114 Millionen US-Dollar). ■

### neue firma, neues glück

Probe-Gründer Fergus McGovern, der seine zu Accclaim gehörende Firma nach Ablauf seines Vertrages im vergangenen Jahr verlassen hatte, meldet sich zurück. Seine neue Development-Firma



trägt den Namen HotGen Studios und soll Spiele für PSX, N64, Dreamcast, Game Boy Color, PCs und zukünftige Konsolen programmieren. Auch Umsetzungen gehören, wie in der Anfangsphase von Probe, zum Repertoire des zur Zeit dreizehnköpfigen Teams. ■

### think big!

Das französische Medienunternehmen Havas hat vor kurzem für unglaubliche 800 Millionen US-Dollar die Software-Division der Candent-Gruppe gekauft. Dazu gehören die Labels Sierra (*King's Quest*, *Leisure Suit Larry*) und Blizzard (*Diablo*, *Starcraft*) sowie Knowledge Adventure, Dynamics, Impressions, Coktel und Berkeley Systems. Havas ist Teil des Vivendi-Konzerns, der laut der deutschen Branchenzeitschrift „MCV“ als Frankreichs größter Publisher für Bücher und Multimedia gilt und indirekt an AOL Frankreich und dem Pay-TV-Sender Canal+ beteiligt ist.

Zur Zeit soll ein noch größerer Deal über die Bühne gehen. Mattel und The Learning Company (dazu gehören unter anderem Mindscape, SSI und Broderbund/Red Orb) planen eine Fusion der beiden Unternehmen. Der Wert der Transaktion wird auf 3,8 Milliarden US-Dollar (!) beziffert. Noch gibt es allerdings massiven Widerstand seitens einiger TLC-Aktionäre. ■





Ihr Gratis-Heft:  
Tel.: 0 71 32 / 95 92 10  
[www.gamestar.de/gratis](http://www.gamestar.de/gratis)

GameStar 9/99 Die ganze Welt der PC-Spiele SFR 8,90 € 5,72 € Lit 13,000 B 44187

2 CDs + Exklusiv-Video Bonus!  
990 DM Diablo 2 CD Bonus!  
James: Enemy Interaktion, Man  
Ruhm.com: Videos, GameStar  
Dark: Project, Interaktion, 12. My  
Warzone: Top Border, Future 100

# Diablo 2

Blizzard packt aus: Brandheiße News bei Vor-Ort-Besuch  
Unser exklusives Video-Special zeigt alle neuen Features

## Alpha Centauri

Test & Video: Sid Meiers SF-Strategie schlägt Civilization 2

## Sim City 3000

Test & Video: Pulsierende Metropolen mit  
Langzeit-Spielspaß

GameStar 3/99 Exklusives Video-Special

# Diablo 2

Auf der 1. CD:  
Siedler 3 Cheat-Tool  
10 Video-Specials  
Diablo 2, Quake 3, TOCA 2  
16 Demos  
Siedler 3 (Multiplayer),  
Moto Racer 2, Earth 2150,  
Kurt (neul), Chaos Gate

Auf der Bonus-CD:  
25 Patches  
StarCraft, Nice 2, Siedler 3,  
Grim Fandango  
22 neue Grafikkarten-  
und Soundtreiber plus 29 Tools

Videos:  
Quake 3 Arena  
Alpha Centauri  
Sim City 3000  
Super Bikes, Warzone 2100,  
Jagged Alliance 2, Silver,  
TOCA 2, GameStar-TV  
Cheatbook: Siedler 3  
Action-Demos: Dark Ven-  
erance, Excessive Speed, Inver-  
sion, Monster, Strategier:  
Siedler 3 Multiplayer,  
Kurt Inver, Earth 2150, War-  
hammer 40k, Chaos  
Gate, Gangsters, Gruntz  
lauf Bonus-CD  
Sport: Moto Racer 2, Nascar  
Racing 1999, NFL Blitz, Brita  
Lara Crickit  
Adventures King & Quest 8,  
Mask of Eternity, The For-  
gotten  
Plus: 1-Dollar Zugspass

## 10 Video-Specials

Diablo 2  
Quake 3  
Jagged Alliance 2

Exklusive 9-Minuten-  
Reportage mit vielen Spiel-  
szenen zum Blizzard-HIT

Laufen Sie per Video schon  
jetzt durch die Gänge des  
kommenden id-Spiels

Zwischensequenzen  
und Spielszenen zum  
Soldnerspektakel

Plus: Warzone, Super Bikes, TOCA 2, Alpha  
Centauri, Sim City 3000, Silver, GameStar TV

Report: Skandal um Ion Storm ★ Test: Aktivboxen ★ Gelöst: Baldur's Gate, Fallout 2, Brood War

# 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 Bundesspielleminister warnt: Dieses neue Spielemagazin macht süchtig. Minderjährige sollten es deshalb nur unter Aufsicht eines Erziehungsberechtigten lesen!



# ROLLENSPIELE: SPECIAL-NEWS

Das Weihnachtsfest hat den Japanern eine ganze Reihe von Rollenspielen beschert, weitere stehen noch in Aussicht. Aufgrund kurzfristiger Änderungen in der Seitenverteilung der XL 2/99 mußten besprochene Spiele mit wenig Bildern auskommen, an-

dere RPGs wurden gar nicht vorgestellt. An dieser Stelle folgt nun im Rahmen der 32-Bit-News ein kleines Rollenspiel-Special, in dem wir nachreichen, was in der vergangenen Ausgabe nicht mehr untergebracht werden konnte.

## Tales of Phantasia

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

**N**amcos *Tales of Phantasia* schickt seine Helden auf eine abenteuerliche Welterkundungstour im klassischen Stil. Die Gruppenstärke ist variabel, erlaubt jedoch maximal vier Teilnehmer. Die grafische Gestaltung der Szenarien, die aus einer isometrischen Perspektive gezeigt werden, ist ausgesprochen detailliert und an-

sprechend. Treffen die Gefährten während der Reise auf streitbare Wesen wechselt die Ansicht zum seitlich scrollenden Combat-Screen. Das PSX-RPG *Tales of Destiny* (XL-News 10/98) ist der eigentliche Nachfolger von *Tales of Phantasia*, da es sich bei ToP genau genommen um eine SNES-Umsetzung handelt. ■



Trifft die Heldenschar, die während der Wanderung wie ein Held aussieht, auf Gegner, wechselt die Ansicht zum seitlich scrollenden Screen

Der klassische Gasthof darf bei *Tales of Phantasia* nicht fehlen

Die ansprechende Weltkarte wird pseudoräumlich dargestellt



## Chocobo's Mysterious Dungeon 2

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

**D**er kleine gelbe Reitvogel bestreitet sein zweites Verliesabenteuer, und niemand interessiert sich dafür. Die beigelegte *Data Disk Vol. 2* (vergl. XL 2/99) scheint in Japan das überzeugendere Kaufargument darzustellen. Angesichts der faden und wenig abwechslungsreichen Gestaltung der unterirdischen Szenarien, verwundert dies auch kaum. ■

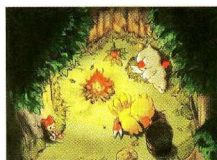
10% lv8 HP 33/54 99%



Chocobo trifft Gid. Nicht alles spielt in der düsteren Unterwelt



4f lv26 HP 70/150 100%



## Jade Cocoon: The Story of Tamamayu

System: PlayStation Hersteller: Crave  
Entwickler: Genki/Ghibli Studio Erhältlich: tba

**W**er sich für Genkis Anime-Rollenspiel *Tamamayu Monogatari* (vergl. XL 2/99) interessiert, wird sich freuen zu hören, daß sich Crave und Genki über einen US-Release einig geworden sind. Unter dem leicht abgewandelten Namen *Jade Cocoon: The Story of Tamamayu* wird das Game komplett mit englischen Texten erscheinen und damit auch hierzulande voraussichtlich ein größeres Publikum ansprechen als die japanische Originalversion des Rollenspiels. ■



画面は開発中のものです



Das liebevolle Design wird vom charmannten Zeichenstil gestützt

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

## NINTENDO 64

N64 kompl. & S. Mario64 kpl. d.tDM 244,00  
Expansion Pak 4MB original d.tDM 64,95  
Beeftle Adventure Racing kpl. d.tDM 109,95  
Charly's Blast Challenge d.tDM 89,95  
FIFA 99 kpl. d.tDM 109,95  
Gex 64 kpl. d.tDM 109,95  
Jet Force Gemini kpl. d.tDM 109,95  
Mario Party kpl. d.tDM 89,95  
Mission Impossible kpl. d.tDM 99,95  
NASCAR '99 kpl. d.tDM 99,95  
NHL '99 kpl. d.tDM 99,95  
Shadowgate d.tDM 129,95  
Star Wars: Rogue Squadron kpl. d.tDM 109,95  
TUROK 2 kpl. d.tDM 89,95  
V-Rally kpl. d.tDM 99,95  
WCW vs NWO: Revenge d.tDM 119,95  
WipEout 64 d.tDM 129,95  
Zelda64: Ocarina of Time kpl. d.tDM 109,95

## SEGA SATURN

Backup Memory kpl. d.tDM 39,95  
Photo CD kpl. d.tDM 39,95  
Command & Conquer kpl. d.tDM 99,95  
Deep Fear kpl. d.tDM 89,95  
Enemy Zero - 4 CD's d.tDM 99,95  
FIFA Soccer '97 kpl. d.tDM 11,95  
House of the Dead d.tDM 89,95  
NHL Hockey 97 kpl. d.tDM 11,95  
Panzer Dragon Saga (4 CD's) d.tDM 89,95  
Riven (Myst) 21 4 CD's d.tDM 99,95  
Shining Force 3 d.tDM 99,95  
Dreamcast: Informationen bei uns!

## SONY PLAYSTATION

PSX kpl. + Dual Shock kpl. d.tDM 239,00  
Gamebuster PRO kpl. d.tDM 99,95  
Lenkrod Gamester Rumble d.tDM 129,95  
Space Station d.tDM 49,95  
A Bugs Life d.tDM 89,95  
ACM 1918 d.tDM 39,95  
Akujī-The Heartless kpl. d.tDM 89,95  
Big Air kpl. d.tDM 99,95  
Blood Lines kpl. d.tDM 89,95  
Breath of Fire III kpl. d.tDM 99,95  
C&C2: Gegenschlag kpl. d.tDM 89,95  
Centipede d.tDM 89,95  
Crash Bandicoot 3 d.tDM 89,95  
Dreams kpl. d.tDM 99,95  
Driver d.tDM 99,95  
FIFA '99 kpl. d.tDM 89,95  
Flattenmanöver\* kpl. d.tDM 89,95  
Formel 1 '98 kpl. d.tDM 99,95  
John Madden NFL '99 d.tDM 89,95  
Global Domination d.tDM 89,95  
KKND d.tDM 89,95  
Metal Gear Solid d.tDM 99,95  
Need for Speed 4 kpl. d.tDM 89,95  
NHL '99 kpl. d.tDM 89,95  
Populous-the Beginning kpl. d.tDM 89,95  
Premier Manager '99 kpl. d.tDM 89,95  
Sports Car GT kpl. d.tDM 89,95  
Street Skater kpl. d.tDM 89,95  
T'ai-Fu d.tDM 89,95  
The Granstream Saga d.tDM 79,95  
Tiger Woods '99 Golf d.tDM 89,95  
Tomb Raider 3 kpl. d.tDM 99,95  
Ubik kpl. d.tDM 89,95  
Virus d.tDM 89,95

## IHRE VORTEILE

TOP - PREISE  
Original deutsche Versionen  
Versandkosten NN DM 6,40  
Versandkosten bei 2 Spielen DM 4,00  
Versandkosten frei 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. Anruf beantwortbar möglich  
Wir führen alle deutschen  
Spiele aller Hersteller ab Lager  
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachname  
Besondere Bestimmungen für Internetspeler mit Anlegen  
Preislisten, Lager, Versand und weitere Informationen



# Final Fantasy VIII

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



**S**eit dem 11.02.99 vertreiben sich hundertausende Japaner mit diesem opulenten Rollenspiel-Epos die Zeit. Angehörige der westlichen Hemisphäre, die der fernöstlichen Sprache nicht mächtig sind, werden sich noch eine Weile gedulden müssen, bevor das „Schlachtfeld der Liebe“ (vergl. XL 2/99) eingenommen werden kann. Vor dem Release von *FF VIII* und kurz vor Redaktionsschluss dieser Ausgabe lieferte Square noch einmal den Schleier und gab die Existenz weiterer drei Charaktere preis.



Laguna Loire



Kieroth Siegel

Der 25jährige Ward Zaback führt eine Harpune als Waffe mit sich und trägt eine Piraten-Bandana als Kopfbedeckung. Kieroth Siegel ist erst 23 Jahre alt, hat einen dunklen Teint und Rastazöpfe. In welchem Verhältnis die beiden zum Hauptcharakter Squall Leonhart und dem ebenfalls nachgereichten Laguna Loire stehen, wurde von Square nicht näher erläutert.

## In letzter Minute

Den Abgabetermin vor Augen, erreichte die Redaktion noch ein Schwung brandheißer Neuigkeiten



Ward Zaback



zur Hintergrundstory, den Charakteren und dem Spielsystem.

## Rekrut der SeeD

Nach seinem aufopfernden Training in der Söldnerakademie Garden wird Hauptcharakter Squall Leonhart die Ehre zuteil, der Eliteeinheit SeeD beizutreten. Bei den Aufnahmeprüfungen laufen sich Squall und Rinoa Heartilly das erste Mal über den Weg.

## Forest Owls

Squall findet heraus, daß Rinoa eine Rebellengruppe namens Forest Owls anführt. Diese verdeckt arbeitende Organisation bekämpft das diktatorische System der mächtigen Nation von Galbadia. Leonhart fühlt sich von der freigeistigen Rinoa mehr und mehr angezogen.

## Laguna Loire

Nachdem Squall und Rinoa sich kennengelernt haben, wird der Söldner von einer Serie seltsamer Träume heimgesucht. In diesen Träumen ist er der galbanische Soldat Laguna Loire, der wiederum hofft, Journalist zu werden. Laguna befindet sich anscheinend mit seinen Kameraden auf einer militärischen Mission.

## Story-Ausblick

Während Squall sein merkwürdiges Doppelleben führt, nehmen die



Der Spieler kann wählen, ob er Magie „aufsaugt“ oder retourniert



Squall und Rinoa haben sich auf dem Rekrutenball kennengelernt

imperialistischen Gelüste Galbadias immer konkretere Formen an. Galbadia annextiert das benachbarte Dole und erklärt allen anderen Nationen den Krieg. Der verantwortliche Präsident wird von der legendären Hexe Idea beraten, die Squall mit seiner Truppe von ausgebildeten Killern eliminieren soll. Nun bahnt sich das in Bildern schon gezeigte Duell zwischen Squall und dem loyalen Diener der Hexe, Seifer Almasy, an.

## Junction-System

Um einem Charakter die Unterstützung einer Guardian Force zu verleihen, muß dieser sich auf eine sogenannte „Junction“ mit der beschworenen Kreatur einlassen. Das Wächterwesen sammelt Erfahrungspunkte in den Kämpfen, gewinnt Trefferpunkte dazu und erlangt neue Fertigkeiten, die es seinem Schützling übertragen kann. Durch die hohe Anzahl an Guardian Forces, Fähigkeitsgruppen (Feuer,



Squall und seine Killer-Truppe auf dem Weg zur bösen Hexe?



Wasser etc.) und ihre Zauberei sowie den großen Stab an Charakteren sind die Kombinationsmöglichkeiten schier unendlich.



Commands integrieren läßt. Magic, Steal, Defend und ähnliche Befehle sind hier gemeint.

#### Character Abilities

Diese Sonderfertigkeiten werden einem Charakter direkt von einer Guardian Force verliehen und können seinen Verteidigungswert, seine Angriffstärke oder die Treffpunktanzahl erhöhen.



Nutzt Seifer Almsay die Zauberkraft oder verzehrt ihn selbige?

#### Junction Abilities

Diese Fähigkeit erlaubt Charakteren und Guardian Forces die Kraft gegnerischer Magie aufzunehmen und entweder direkt zurückzuschleudern oder zur späteren Verwendung aufzusparen. Derart gespeicherte Zauberei können per „Junction“ auch auf eine Waffe „gelegt“ werden.

#### Command Abilities

Im Verlauf von Gefechten kann der Spieler Guardian Forces aufspüren, die eine Fähigkeit besitzen, die sich in die Auswahl der Battle

#### Party Abilities

Ist ein Mitglied der Gruppe mit einer Party-Ability ausgestattet, kann er den Schutz derselben auf sich und seine Gefährten anwenden. Erhöhte Alarmbereitschaft ist ein Beispiel für diese Art von Zauberei.

#### Guardian Force Abilities

Sobald ein Guardian Force eine solche Fähigkeit per „Junction“ erlernt hat, tritt sie in Kraft und erhöht die betreffenden Werte der Kreatur.

#### Menu Abilities

Auch diese Fähigkeit tritt in Kraft, sobald eine Guardian Force



sie angenommen hat. In der Folge tauchen sie im Menü-Screen auf und erlauben zum Beispiel „Handel“ oder „Gegenstände kombinieren“. ■



Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht Fax 05621 / 5834

NEU...WWW.BRAINSTORM-VERSAND.DE...NEU

DREAMCAST DM 799,- ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELN PLAYSTATION DM 239,-

KONSOLEN Multinorm - Konsole DM 299,-

Alle PSX - Spiele DM 79,99!\*

Chip mit Einbauleitung 12,90 PSX - Multinorm Umbau 49,90 Lenkrod + Rumble 129,-

TWIN SHOCK CONTROLLER DM 34,90

Verschiedene Original Figuren: z.B. Tekken 3, Lara Croft, Resident Evil AS DM 29,90

DM 239,-

Buck Bumble, Earthworm Jim 3D, Fifa 99, Star Wars: Rogue Squadron, Starshot (Space Circus) Turok 2, V-Rally, WCW NWO Revenge, WipeOut 64, Zelda 64 ab DM 89,-

N' 64 Gebrauchtspiele... ab DM 35,-

Memory Card DM 24,90 Prog. Multi Adapter DM 59,- Joypad, farblich DM 49,- Joypadverlängerung DM 19,- EXPANSION Pack DM 59,90 RUMBLE Pack DM 29,90

Partnerläden + Ladengeschäfte:

Telespielparadies Boje RUDY'S GAMESHOP CKS - Ralf Djetzel

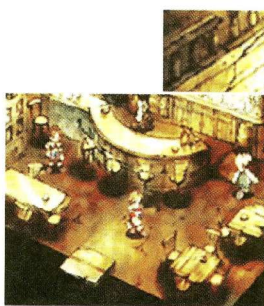
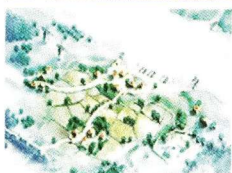
Versand + Lieferadresse: Brainstorm - Home Entertainment Gut Ehm 1 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen:

Versandkosten DM 10,- / Vorauskasse oder Nachnahme / Annahmeverweigerung DM 30,- / Irrtümer sowie Preisänderungen vorbehalten / Umtausch nur bei Falschlieferung / Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgebend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir haften nicht für Inkompatibilität / Auf Importprodukte keine Garantie / DRESDNER BANK KASSEL BLZ 52080080 Kto.-Nr. 374478400



**Saga Frontier II**
**System:** PSX **Hersteller:** Squaresoft **Entwickler:** Square **Erhältlich:** tba

**D**as hauseigene Konkurrenzprodukt zur *Final Fantasy*-Serie verdient unter anderem durch seinen ansprechenden Zeichenstil besondere Erwähnung. Wie in XL 2/99 beschrieben, wurden sämtliche Bilder handgezeichnet und erwecken den Eindruck lebendig gewordener Aquarelle. *Saga Frontier II* wird es sicherlich schwer haben, aus dem Schatten des oben genannten Verkaufsschlagers herauszutreten, obwohl das Design im Vergleich zum Vorgänger viel origineller und attraktiver ist. ■



*Saga Frontier II* hält an seinem aquarellartigen Zeichenstil fest, ...

... unabhängig von der gewählten Ansicht oder Aufgabenstellung

**Suikoden II**
**System:** PSX **Hersteller:** Konami **Entwickler:** KCET **Erhältlich:** Mai 1999


**K**onamis Anime-RPG *Suikoden* sorgte vor allem durch die unglaublich große Anzahl von 108 (!) Charakteren für Aufsehen. Die grafische Gestaltung ist dagegen etwas bescheidener ausgefallen. *Suikoden II* gibt sich optisch aufgebessert, so-



wohl in der Übersichtsperspektive als auch in den Gefechten, hält aber selbstverständlich weiterhin am typisch japanischen Charakterdesign fest. ■



*Suikoden II* bietet diverse Blickwinkel und Darstellungsformen



## Le Mans 24

System: PlayStation  
Entwickler: EutechnyxHersteller: Infogrames  
Erhältlich: Mai '99

Network: Kevin Mountjoy, Brian Howie, Chris Owens, Anthony Thornton, Joseph

**E**utechnyx dürfte so manch einem PSX-Besitzer bereits ein Begriff sein. Nach *Motor Mash*, *Total Drivin'* und jüngst *C3 Racing* (XL 1/99, Wertung: 80 %) konzentrieren sich die Programmierer derzeit auf ihr neuestes Rennspielpro-

jekt: *Le Mans 24* widmet sich den legendären 24-Stunden-Rennen. Passend dazu werden 24 hochgezüchtete Rennwagen solch bekannter Automobilhersteller wie Porsche, Mercedes und McLaren geboten, mit denen man über mehr als zehn Strecken brettern darf. Angelehnt an den Grafikstil des erfolgreichen *Gran Turismo* macht die frühe Vorversion von *Le Mans* optisch wie auch spielerisch einen interessanten Eindruck. Für besonders engagierte Kenner bieten abrufbare Telemetriedaten und spezielle Tuning-Möglichkeiten sowie der Echtzeitmodus (!) viel Freiraum. Dennoch scheint der Racer keine trockene Simulation zu werden, allerdings auch kein Produkt, das durch Wagenschäden verstärkt auf Action setzt. *Le Mans* ist im Bereich der Spielmodi direkt vergleichbar mit *Gran Turismo*, denn der Spieler arbeitet sich GT-Klasse für GT-Klasse nach oben. Ein detaillierter Bericht folgt in Kürze. ■



Dies ist keine Replayszene, sondern eine 'spielbare' Perspektive



# Boot-Chip

(für jap und us)

## ★6,99 DM★

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

## Playstation 249,99 DM

(inkl. Umbau und Dual Shock)

## Playstation Umbau 35,99 DM

# 05331-99590

BauConTec  
Lindener Str. 15  
38300 Wolfenbüttel

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



# IN KÜRZE

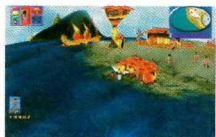
Irem gelang mit *R-Type Delta* ein ansprechendes Polygon-Update ihres Arcade-Klassikers (XL 1/99,



R-Type Delta (PSX)

85 %). Ab Mai wird Sony die Shoot-'em-Up-Freunde mit der PAL-Version des Grafikspektakels erfreuen.

Die PGA-Reihe von Electronic Arts findet ihre offizielle Fortsetzung in dem in den USA bereits erhältlichen *Tiger Woods Golf 99*. Die PAL-Fassung mit deutschen Bildschirmtexten erscheint in Kürze.



Populous 3 (PSX)

Mit dem niedlichen Action-Game *Tiny Tank* und *Bullfrogs Populous: The Beginning* kommen dieser Tage zwei weitere EA-Titel in den Handel.

Infogrames arbeitet derzeit an einer PSX-Version von *Mission: Impossible*, die im September fertig sein soll. Im Mai schickt Infogrames Bugs Bunny auf *Zeitreise*.



Crash Bandicoot 3 (PocketStation)

Die PocketStation ist da! Zumindest in Japan. Bisher nutzen *Ridge Racer Type 4*, *Street Fighter Zero 3*, *Crash Bandicoot 3* und *Pocket Muuu* die Features des Handhelds.

*Star Wars: Episode I* wird es nicht nur für Nintendo<sup>64</sup> geben. LucasArts läßt ein PSX-Spiel entwickeln, das kein Rennspiel ist. Die von Nintendo „angedrohte“ Exklusivität, was Konsolen-Umsetzungen von *The Phantom Menace* betrifft, ist erfreulicherweise begrenzt. ■

## Centipede PSX

System: PlayStation Hersteller: Hasbro Interactive  
Entwickler: Hasbro Erhältlich: März 1999



neuem Leben zu verhelfen. Nach der ansprechenden *Frogger*-Umsetzung bekommt der Tausendfüßler nun auch seine PSX-Polygonbehandlung, die PC-Fassung ist bereits seit Monaten erhältlich. *Centipede PSX* bietet einen soge-

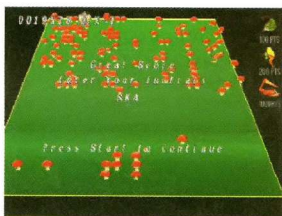
**H**asbro hat es sich zur Aufgabe gemacht, unvergesslichen Arcade-Automaten der Gründertage auf der PlayStation zu



Vier Perspektiven stehen zur Auswahl. Nicht jede ist brauchbar

nannten Adventure-Modus mit 33 Missionen in sieben Welten. Darin bewegt sich der Spieler mit seinem bewaffneten Vehikel durch pilzbestandene 3D-Landschaften und deckt den Vielfüßer und dessen sechs- bis achtbeinigen Kohorten mit Dauerfeuer ein. Die vorgelegte Alpha-Version läßt grafisch noch einige Wünsche offen, die fertige PC-Version sieht allerdings nicht besser aus. Außerdem stellt sich die Frage, ob sich das ehemals

geniale Arcade-Prinzip überhaupt in einen räumlichen Missionsablauf übertragen läßt. Das ebenfalls auf der CD befindliche *Classic-Centipede* muß lediglich die Unterstützung der Vibrationsfunktion des Dual-Shock-Controllers. ■



## is internal section

System: PlayStation Hersteller: SquareSoft  
Entwickler: Positron Erhältlich: als Import (jp)

**S**quares psychedelisches Shoot 'em Up *is internal section*, vom Hersteller mit der ungewöhnlichen Genrebezeichnung Digital Art Shooter versehen, macht zumindest eins: extrem neugierig! Für nähere Informationen sind Interessierte allerdings zur Zeit noch auf die Bilder einer self-running-Demo angewiesen. Diese erweckt den Eindruck, daß Positron sich beim Spielprinzip an dem Arcade-Klassiker *Tempest* orientiert hat. Die Fluggeräte, wenn man Pyramiden und ähnliches so bezeichnen will, können sich allerdings von

der runden Spielfeldbegrenzung lösen und zur Mitte manövriert werden. Die musikalische Untermalung sowie die grafische Gestaltung erinnern stark an Gremlins farbenprächtiges Feuerwerk *N2O*. Sollte Square den Deckmantel des Schweigens lüften, wird XL den „Brainblaster“ genauer unter die Lupe nehmen. ■



Das Leveldesign ist eines Digital Art Shooters mehr als würdig





PaRappa 2:  
Unjammer Lamy

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

Statt Rapmusik bietet *Unjammer Lamy* rockigere Interpretationen

**D**er Pionier des Musikspielgenres holt plötzlich zum verbalen Nachschlag aus. Wie in der XL 2/99 nachzulesen, gab es zu der Zeit lediglich Gerüchte bezüglich des Spiels. Tatsächlich bietet *Unjammer Lamy* im Gegensatz zum Vorgänger einen Zweispieler-Simultanmodus wie das von Metro entwickelte *Bust A Groove*. Auf drei-

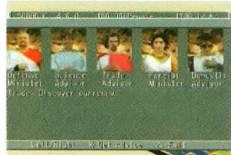
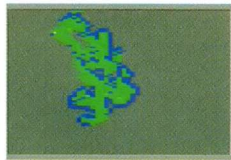
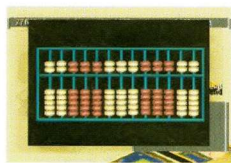
dimensionale Tanzleiber muß der geneigte Spieler weiterhin verzichten, da Sony an ihren swingenden ‚Paperdolls‘ und der eigenwilligen Gestaltung, nicht aber an der Musikrichtung festhält. Neben der Hauptfigur des Prequels, PaRappa, dürfen auch Chop Chop Master Onion und Katy Kat die Tanzfläche ein zweites Mal erobern und sich diesmal zu rockigen Rhythmen bewegen. Da sich Musikspiele in Japan nach wie vor großer Beliebtheit erfreuen, wird Konami Ende März mit der PSX-Version ihres Arcade-Automaten *Dance Dance Revolution* aufwarten. Die CD wird für 5.800 Yen veräußert, der spezielle, einer Fußmatte ähnelnde DDR-Controller, auf dem der Spieler seine Tanzschritte ausführt, kostet weitere 3.980 Yen. Ebenfalls Ende März liefert Enix den *Bust A Groove*-Nachfolger aus, der im Original *Bust A Move 2: Dance Paradise Mix* heißen wird. ■



Was dem Vorgänger fehlte, ein Zweispieler-Modus, ist nun dabei

## Civilization 2

System: PSX Hersteller: Activision Entwickler: Activision Studios Erhältlich: 2. Quartal 1999

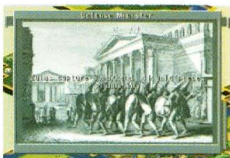


Je nach Fachrichtung haben die Berater spezielle Bedürfnisse

**S**id Meiers Strategiespiel-Klassiker erobert nun auch die PlayStation. Ziel des Spiels ist es, wie schon in der PC-Version, den eigenen Volksstamm vom Jahr 4.000 vor Christus bis in die heutige Zeit zu führen. Mongolen, Griechen, Römer, Zulus und andere ethnische Gruppen stehen zur Auswahl und beginnen ihre Evolution

als kleiner Fleck auf der Weltkarte. Es ist zwar möglich, durch massiven Einsatz militärischer Kräfte Territorien zu erobern, doch empfiehlt es sich in den höheren Schwierigkeitsgraden nicht, derart einseitig zu agieren. Die Förderung von Forschung und Technik darf ebenso wenig außer Acht gelassen werden wie die wirtschaftliche Versorgung

der stetig zunehmenden Population. Dementsprechend sind Verhandlungen und Friedensverträge mit benachbarten Zivilisationen dem Wachstum der eigenen Schar von Untertanen zeitweise dienlich. Umfang und Anspruch können sich durchaus mit der PC-Version messen, beim Benutzerkomfort müssen aber Abstriche gemacht werden. ■





# V-RALLY 2

## CHAMPIONSHIP EDITION

In Frankreich wird derzeit geschraubt, geschliffen, gekurbelt und gebohrt. Der Grund dafür ist aber wider Erwarten nicht die Europameisterschaft der Heimwerker, sondern vielmehr die virtuellen Bauarbeiten am Nachfolger des erfolgreichsten Rennspiels aus dem Hause Infogrames: *V-Rally 2* wächst und gedeiht.

**G**VON T. HELLWIG  
ermessen an den Verkaufszahlen des Erstlings aus 1997 erscheint der Abstand von zwei Jahren zum Nachfolger recht lang. Bei mittlerweile über zwei Millionen Einheiten, die weltweit über die Ladentische gingen, wäre ein früher Release von *V-Rally 2* nur wahrscheinlich gewesen. Doch anstatt einen Schnellschuß abzufeuern, machte sich die für Infogrames Frankreich tätige Programmiertruppe Eden Studios zunächst daran, das Rennspiel-Highlight auf Nintendos 64-Bitter zu konvertieren – mit Erfolg. Übergangsweise wurde das „Spiel des Monats“ (aus XL 7/97,

**V-RALLY VERKAUFT SICH  
WELTWEIT UMGEGÄHR 2,4  
MILLIONENMAL**

Wertung: 90 %) als aufpolierte Fassung in der Platinum-Reihe der PSX-Spiele recycelt. Immerhin lockte der Pausenfüller mit einem zusätzlichen Wagen (Toyota Corolla) und implementierter Dual-Shock-Unterstüt-

zung. Auch die 1998 erschienene Game-Boy-Variante fand eine große Anhängererschaft und ist für März

diesen Jahres als farbenprächtiges Game-Boy-Color-Modul angekündigt.

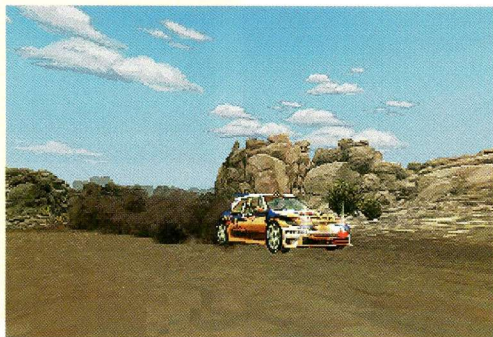
Nach *Colin McRae Rally* (XL 7/98, Wertung: 85 %) ist die Meßlatte für Rallye-Spiele in manchen Punkten noch ein Stückchen in die Höhe geprescht. Einige Besonderheiten und für viele Fans auch die eingängigere Steuerung des Rivalen zeigen deutlich, was es noch zu verbessern gilt. Denn ein „Hinkebein“ muß sich *V-Rally* eingestehen: Die einerseits erfreulich realistische Fahrphysik gekoppelt mit der sensiblen Lenkung hatte zur Folge, daß das Handling der Cars insgesamt sehr anspruchsvoll ausfiel und

für den Gelegenheitsspieler zeitweilig auch Frustphasen mit sich brachte.

Nun ist es an Infogrames, dem Nachfolger ein spielerisches und optisches Hochglanzformat einzuspritzen und mit neuen Features wieder auf die Überholspur zu wechseln. Da bislang noch keine



Im Zweispieler-Modus werden eine horizontal (siehe Kasten unten) und eine vertikal gesplittete Perspektive geboten

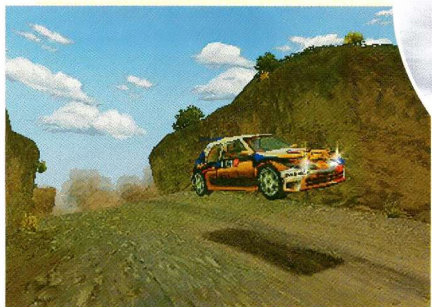


### Was ist geplant?

Nach wie vor wird *V-Rally (2)* auch zu zweit spielbar sein. Über die Einbindung eines Vierspieler-Modus ist bislang noch nichts bekannt, es liegt aber durchaus im Bereich des Möglichen. Nintendo-64-Besitzer können mit hoher Wahrscheinlichkeit von einer mehr oder weniger unmittelbaren Umsetzung für ihr System ausgehen. Eine Dreamcast-Fassung des PSX-Spiels ist nicht angedacht, könnte aber bei entsprechendem Erfolg von *V-Rally 2* tatsächlich in greifbare Nähe rücken, wenn Segas Konsole in Europa gegen Ende diesen Jahres als PAL-Gerät zur Verfügung steht.







eingehaucht. Zur Unterstützung der sowieso schon sehr realistischen Fahreigenschaften muß sich der Spieler darauf gefaßt machen,

daß nun unter anderem überhitzte Bremscheiben und weitere Verschleißerscheinungen umsichtiges Fahren erforderlicher denn je machen. Ob eine spürbare Veränderung des Fahrverhaltens durch beispielsweise eingeschalteten Reifenverbrauch oder das Absinken des Tankinhalts und somit die Verringerung des Wagengewichts vorgesehen ist, läßt sich momentan noch nicht sagen. Es stellt sich die Frage, was ein Rennspiel Mitte 1999 eigentlich leisten muß, um up to date zu sein. Wünschenswert wären für so

manch einen Fan Besonderheiten, wie man sie aus Formel-1-Spielen kennt. Um die Realitätsnähe weiter zu pflegen und dem Action-Charakter noch mehr Gewicht zu verleihen, könnten die Wagen Echtzeitschäden oder zumindest vorberechnete Blechbeulen aufweisen, doch auch über diesen Punkt kann man vorerst nur spekulieren. Im Hintergrund arbeitet zwar eine völlig neugestaltete 3D-Engine, die speziell die Qualität der Replays deutlich verbessern soll, doch ob das angepriesene „Collision System“ die besagten Kollisionsschäden letztendlich bieten wird, bleibt offen. Fest steht jedoch, daß nicht nur einige neue Spielmodi und wieder viele neue Pisten auf den Spieler warten, sondern neben dem Streckengenerator ebenfalls ein Strecken-Editor vorhanden sein wird. So lassen sich die zahlreichen Teilstücke kreativ verbinden, aus denen auch die Pisten der zwölf Länder vom Computer zusammengestellt sind. Den Texturen soll ein lebendigeres „Gesicht“ verpaßt wer-

den, das durch neue Licht- und Schatteneffekte besonders zur Geltung kommt. Natürlich nimmt sich Infogrames' Coder-Team auch die Motorengeräusche vor und zielt mit den anvisierten Ergebnissen auf eine gesteigerte Einbindung des Spielers durch täuschend echte Soundeffekte und die nun eingesetzte Dual-Shock-Unterstützung. Es wird also kräftig rütteln, und höchstwahrscheinlich darf der geneigte Rallyepilot auch die Analogsteuerung nutzen.

Wie die Bilder zeigen, sieht der für Ende Juni diesen Jahres geplante Rallye-Hit zumindest im Standbild überzeugend aus.

Sobald eine spielbare Version zur ersten Prüfung freigegeben wird, informieren wir alle PSX-Rallye-Fans umgehend in einem ausführlichen Preview. Infogrames hat noch reichlich Zeit, Ideen und Features zu verwirklichen und den aktuellen Ansprüchen der Rennspielgemeinde zu genügen. Hoffen wir, daß sich alle Wünsche und Ankündigungen erfüllen und im Sommer ein echter Überflieger in den Regalen landet. ■

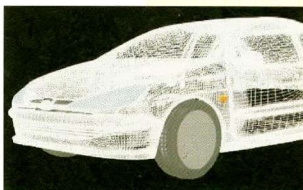
### V-RALLY 2 UNTERSTÜTZT DAS DUAL SHOCK, EVENTUELL AUCH DIE ANALOGSTEUERUNG

| Info        |                |
|-------------|----------------|
| System:     | PlayStation    |
| Genre:      | Rennspiel      |
| Hersteller: | Infogrames     |
| Entwickler: | Infogrames     |
| Release:    | Ende Juni 1999 |



Im Replay wird das absolvierte Rennen von fest positionierten Kameras „übertragen“

spielbare Version zur Verfügung steht, stützen sich alle Informationen auf die bis dato versprochenen Features und Merkmale. So soll V-Rally 2 (vorläufiger Arbeitstitel) 20 Rallye-Cars der WRC- und Kit-Klassen bieten, wobei weitere Wagen im Laufe des Spiels als Bonus freizulegen sind. Erwartungsgemäß erstrahlen die Karosserien in neuestem Grafik-Lack und sollen darüber hinaus auch Dreckspritzer und Schneereste aufweisen, die während der Fahrt ans virtuelle Blech klatschen. Diesmal werden sich nach Aussagen der deutschen Niederlassung nicht nur die Wagen bewegen, sondern auch den Fahrern und Copiloten etwas Leben



Das Gittermodell zeigt die feine Struktur, die dem Car ein realistisches Aussehen verleiht



info

|             |                |
|-------------|----------------|
| System:     | PlayStation    |
| Genre:      | Action         |
| Hersteller: | GT Interactive |
| Entwickler: | Reflections    |
| Release:    | ab April       |

# Driver

Anlässlich der *Driver*-Präsentation im Hauptquartier des Programmiererteams Reflections in New-castle hatte neXt Level Gelegenheit, die Straßen Miamis in einem amerikanischen muscle car unsicher zu machen. Außerdem stand uns Gereth Edmondson, der Chief Producer von *Driver*, Rede und Antwort auf unsere Fragen.

**B**VON H. REHER  
lickt man auf die Vergangenheit von Reflections, fällt sofort die Vorliebe für Rennspiele auf. Zwar machte sich das britische Entwicklerteam erstmals mit der Jump-&-Run-Serie *Shadows of the Beast* für den Commodore Amiga einen Namen, doch mit dem Beginn der Arbeit für die PlayStation entdeckten die Engländer das Rennspiel-Genre für sich.

Nach den PSX-Hits *Destruction Derby*, *Destruction Derby 2* und dem im März 1997 veröffentlichten *Monster Trucks* wurde es um Reflections aber sehr ruhig. Doch in den vergangenen zwei Jahren legte man sich keineswegs auf die faule Haut, sondern arbeitete fleißig an *Driver*, welches das Zeug hat, eines der Topspiele 1999 zu werden.

*Driver* ist, wie Gereth Edmondson immer wieder nachdrücklich betont, nicht einfach ein weiteres Rennspiel. Vielmehr handelt es sich um ein Spiel, bei dem es um Verfolgungsjagden innerhalb vier großer amerikanischer Metropolen, nämlich Miami, San Francisco, Los Angeles und New York, geht. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Undercover-Polizisten, der versucht, sich in eine kriminelle Organisation einzuschleichen, indem er verschiedene Aufträge für sie erfüllt. Zu Beginn muß in einer Tiefgarage erst einmal bewiesen werden, daß man auch wirklich der richtige Mann für diese Art von Jobs ist. Auf engstem Raum müssen spektakuläre Dreher, Drifts und gekonnte Bremsensätze gezeigt werden, wobei es für jede gute Aktion Punkte gibt. Nach einer Minute sollte eine gewisse Anzahl



an Punkten erreicht worden sein, sonst heißt es: Ab zum Arbeitsamt!

Nach erfolgreich bestandener Einstellungsprüfung wartet der Neukriminelle in seinem Appartement auf Aufträge, die per Anrufbeantworter abgerufen werden können. Dabei bleibt es dem Spieler selbst überlassen, ob er den aktuellen Auftrag annimmt oder nicht. Wer es vorzieht, kann auch einfach nur durch die Stadt fahren und



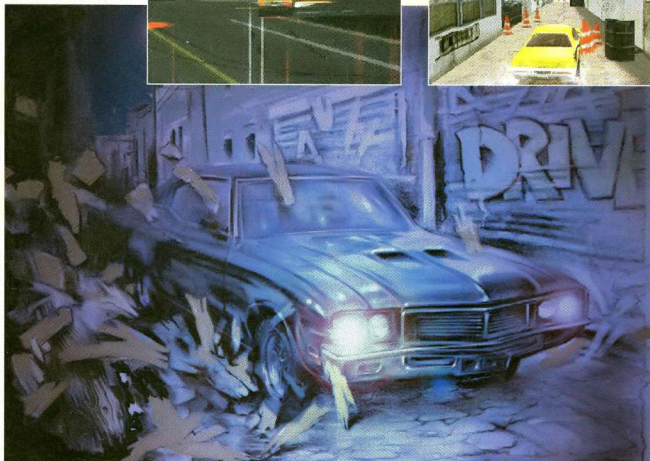
**Während die normalen Bürger gesittet fahren, nimmt man selbst gerne einmal die Abkürzung**

sich alles genau ansehen. Die vorherige Erkundung des Straßennetzes der jeweiligen Metropole ist bei vielen Missionen sogar Voraussetzung für deren Gelingen. So muß z. B. ein Bank-



**Darum geht es in Driver: wilde Verfolgungsjagden mit den Cops durch enge Häusergassen**

werden, wobei es für jede gute Aktion Punkte gibt. Nach einer Minute sollte eine gewisse Anzahl





räuber zu einer bestimmten Uhrzeit vor dem entsprechenden Geldinstitut abgeholt und anschließend vor der Polizei in Sicherheit gebracht werden. Ohne gute Ortskenntnisse verfranst sich der Spieler dabei schnell in einer Sackgasse und hat keine Chance mehr, den vielen Streifenwagen zu entkommen. Auch bei der Verfolgung eines Organisationsmitgliedes, das von den Bossen verdächtigt wird, ein Spitzel zu sein, kommt es einem zugute, wenn man sich in der Stadt auskennt. Selbst bei optimaler Orientierung ist dieses Unterfangen aber alles andere als einfach, denn die Polizisten versuchen mit aller Kraft, das eigene Auto von der Fahrbahn abzudrängen und verfolgen sogar ausgefeilte Strategien, um den Flüchtigen einzukesseln. Außerdem stellen sich die anderen Verkehrsteilnehmer als echte Hindernisse heraus, halten sich diese doch strikt an die Straßenverkehrsordnung.

Realismus wird bei *Driver* also großgeschrieben. Das geht so weit, daß die anderen Fahrzeuge nicht nur an Ampeln halten und beim Abbiegen blinken, sondern auch vor Supermärkten rückwärts einparken und langsamere



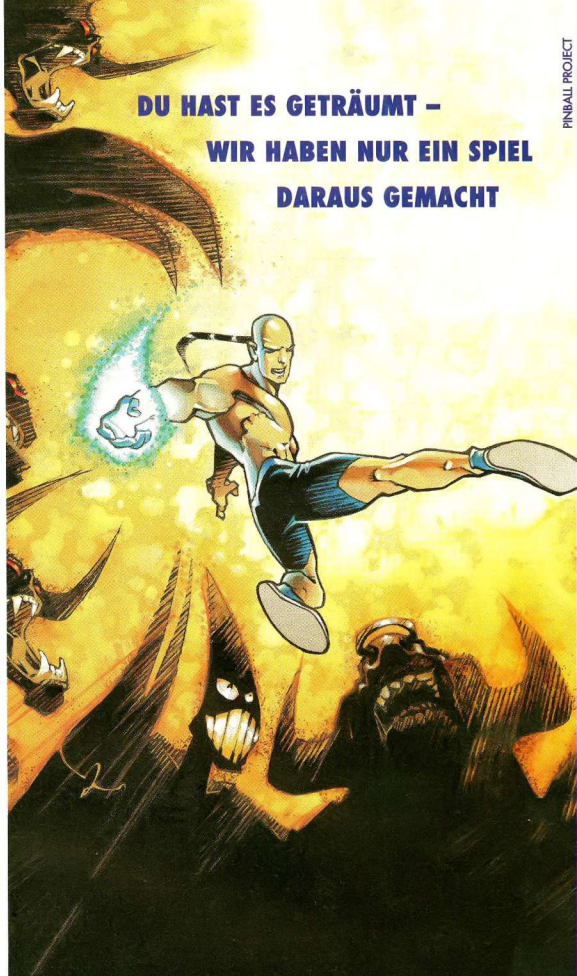
Wagen überholen. Überhaupt passiert fast alles, was wirklich in einer Stadt so geschieht. Natürlich dürfen dabei die Straßenrüpel nicht fehlen, die sich wild hupend durch den Verkehr schlängeln, oder die Raser, die Gefahr laufen, von der Polizei erwischt zu werden. Die Fußgänger, die immer in letzter Sekunde zur Seite hechten, wenn man versucht, sie zu überfahren, runden das realistische Stadtbild ab.

Insgesamt zeigt *Driver* schon jetzt sein Potential, und jeder, der sich beim Spielen von *GTA* gewünscht hat, einmal in 3D durch die Städte rasen zu können, wird das neue Reflections-Produkt lieben. Ob das Spiel wirklich wie angekündigt bis Anfang April fertig wird, ist allerdings sehr fraglich, da zum Zeitpunkt der Präsentation nur in Miami gefahren werden konnte. ■



Im Replay läßt sich jede Szene einer Verfolgungsjagd aus verschiedenen Perspektiven betrachten und abspeichern

**DU HAST ES GETRÄUMT –  
WIR HABEN NUR EIN SPIEL  
DARAUS GEMACHT**



# DREAMS

**ACTION / ADVENTURE IN ECHTZEIT 3D**



„PS“ und „PlayStation“ are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





Im sonnigen Miami dürfen Villen und Pools natürlich nicht fehlen

**neXt Level (XL):** Kannst Du uns in ein paar kurzen Sätzen den Inhalt und die Spielidee von *Driver* zusammenfassen?

**Gereth Edmondson (GE):** In *Driver* geht es hauptsächlich um Verfolgungsjagden, wie man sie aus den Filmen der 70er Jahre kennt. Der Spieler kann auf den Straßen von vier großen amerikanischen Metropolen herumfahren und dabei entscheiden, ob er sich an die Verkehrsregeln halten will oder nicht. Es steht ihm außerdem frei, Aufträge anzunehmen, um dadurch an Geld und bessere Autos heranzukommen, die er bei einem dubiosen Autohändler kaufen kann.

**XL:** Wie viele Wagen werden dem Spieler insgesamt zur Verfügung stehen, und handelt es sich dabei um Autos realer Hersteller?

**GE:** Der Spieler wird aus 14 verschiedenen Fahrzeugen, die alle als reale Wagen zum Vorbild hatten, wählen können. Da es in *Driver* ziemlich robust zur Sache geht und die Autos allerhand Schaden nehmen, war es leider nicht möglich, das O.K. der jeweiligen Hersteller zu bekommen. Außerdem werden mit den Wagen kriminelle Handlungen begangen, was dem Image der Firmen wohl schaden könnte.

**XL:** Wie Du bereits sagtest, waren eher Filme als Spiele die Vorbilder für *Driver*. Mir persönlich fällt da sofort die Massen-Crash-Szene aus *Blues Brothers* ein. War das einer dieser Filme?

**GE:** *Blues Brothers* haben wir Dutzende Male gesehen, und



Das Team von Reflections umfaßt insgesamt 38 Personen, von denen elf bereits an *Destruction Derby 2* mitarbeiteten



In der Tiefgarage fängt alles an. Hier muß der Spieler beweisen, daß er das Zeug zum Kriminellen hat und schnell manövrieren kann

neben vielen Filmen mit Steve McQueen ist er tatsächlich eines der Vorbilder für *Driver* gewesen.

**XL:** Wie viele Missionen wird es im fertigen Spiel geben?

**GE:** Es werden um die 25 Missionen sein, also circa sechs in jeder Stadt. Der Spieler beginnt seine kriminelle Karriere in Miami, und mit jedem Auftrag wird die Geschichte weiter erzählt. Nach San Francisco und Los Angeles warten die letzten Missionen in New York.

**XL:** Wie groß sind die einzelnen Städte?

**GE:** Jede Stadt besteht aus ca. 150.000 Gebäuden und Objekten und hat ein Straßennetz von ungefähr 50 Kilometern Länge.

**XL:** Entsprechen die Städte ihren realen Vorbildern?

**GE:** Im Großen und Ganzen, ja. Zwei unserer Mitarbeiter sind mit Digitalkameras bewaffnet durch jede Stadt gefahren und haben an jeder Ecke ein Bild nach links und eines geradeaus geschossen. Außerdem wurde jede Häuserzeile mit einer digitalen Videokamera im Vorbeifahren gefilmt,

damit wir reale Texturen für die Gebäude benutzen konnten. Ein Freund von mir, der einige Zeit in Miami gelebt hat, fand sich beim ersten Spielen sofort zurecht und konnte ohne Karte von mir genannte Ziele anfahren. Ich denke, das ist der beste Beweis dafür, daß wir gute Arbeit geleistet haben.

**XL:** Wird es die Möglichkeit geben, das Spiel auf unterschiedliche Arten zu beenden?

**GE:** Je nachdem welchen

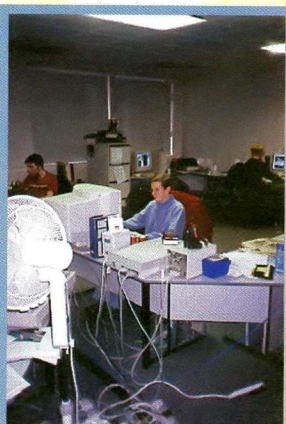


Gereth Edmondson philosophiert über muscle cars, Verfolgungsjagden und Filme der 70er

Auftrag man annimmt und ob man ihn erfüllt, warten als nächstes andere Aufgaben auf den Spieler. Um das Spiel zu lösen, müssen auch nicht alle 25 Missionen gespielt werden, sondern jeweils um die acht bis zehn. Insgesamt wird es drei verschiedene Endings geben.

**XL:** Wie viele Leute arbeiten zur Zeit an *Driver*, und wie viele von ihnen waren schon bei der Programmierung von *Destruction Derby* dabei?

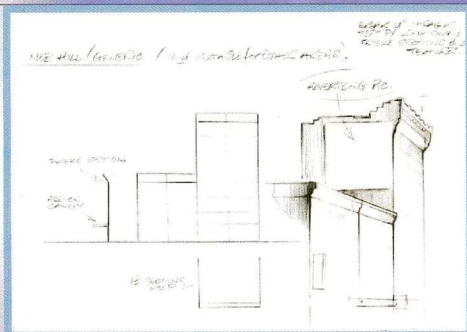
**GE:** Unser Team umfaßt insgesamt 38 Personen, von denen elf schon bei *Destruction Derby* dabei waren.





JETZT AUCH FÜR PSX

FINBAL PROJECT



XL: Habt Ihr auf die Grafik-Engine von *Destruction Derby 2* zurückgegriffen?

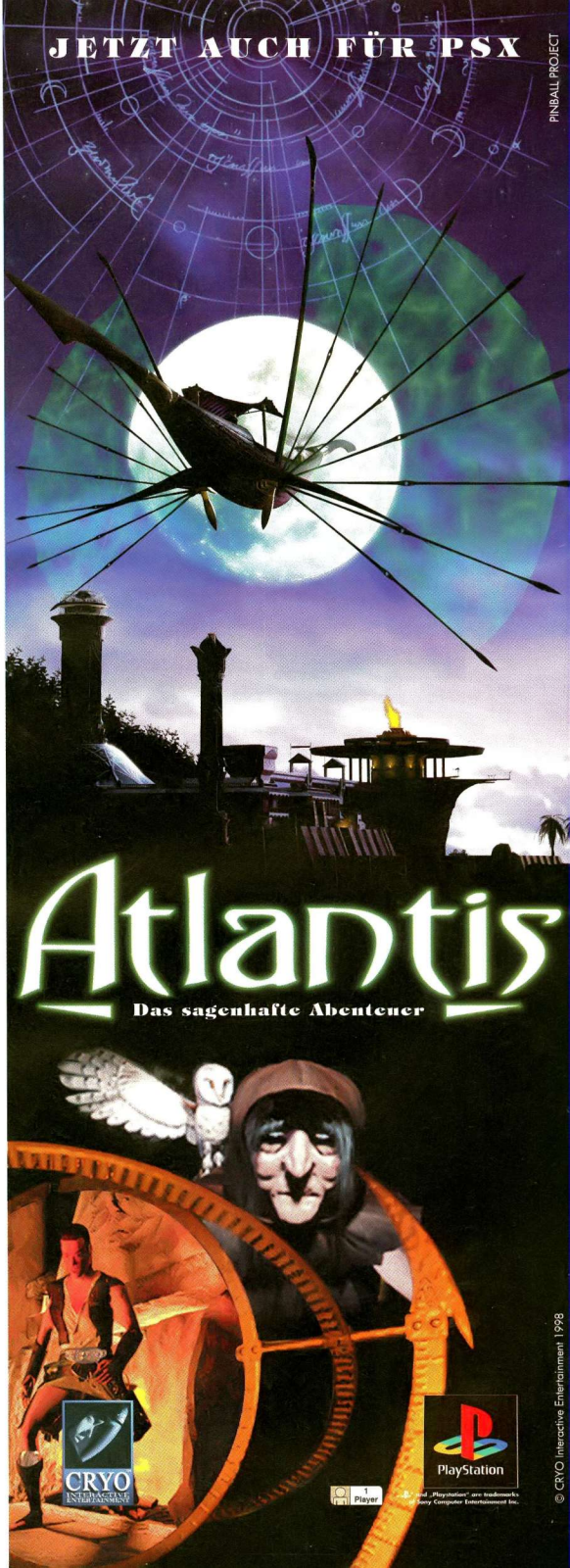
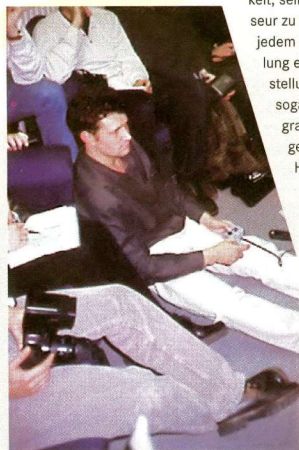
GE: Nein, alles in *Driver* wurde neu programmiert. Das war auch nötig, da der Spieler bei *Driver* in jede Richtung fahren kann und nicht so eingeschränkt ist wie bei einem Rennspiel. Das Fahrverhal-

ten der Autos wurde dabei gleich noch weiter verbessert, und die Crashes hinterlassen mehr Spuren am Fahrzeug als bei *Destruction Derby 2*.

XL: Erzähle uns etwas über die umfangreichen Replay-Funktionen.

GE: Der Spieler hat die Möglichkeit, sein Replay wie ein Regisseur zu verändern. Er kann zu jedem Zeitpunkt der Wiederholung eine andere Kameraeinstellung bestimmen und sogar Kameraschwenks programmieren. Das Ganze geht sehr einfach von der Hand und lässt sich hinterher auf einer Memory-Card auf nur ein bis zwei Blöcken speichern. So kann man sein Replay zu Freunden mitnehmen, um ihnen zu zeigen, wie großartig man in der letzten Nacht der Polizei entkommen ist.

XL: Vielen Dank für dieses Interview! ■



PlayStation ist ein Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc.

© CRYO Interactive Entertainment 1998



# INDIANA JONES

und der  
TURM VON BABEL



LucasArts erweckt den alternden Peitschenschwinger zum Leben und schickt ihn aus, der *Tomb Raider*-Reihe den Heiligen Gral zu entreißen.



**D**ie Story im *Turm von Babel* dreht sich allerdings nicht wirklich um das Artefakt der Tafelrunde, welchem Dr. Jones im Kinostreifen *Der letzte Kreuzzug* hinterherjagte, vielmehr sucht der reife Archäologe nach vier verschollenen Teilen der „Infernal Machine“. Deutet der englische Titel auf das Objekt der Begierde hin, ver-

**Wir bringen eine Menge eigener Ideen in dieses Spiel unter**  
(Hal Barwood)

diesmal müssen die Sowjets als gemeine Bösewichter herhalten.

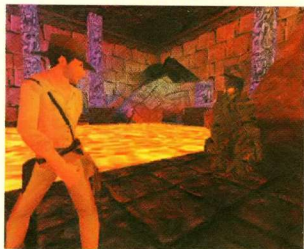
Um sich von der ärgsten Genrekonkurrenz *Tomb Raider* abzugrenzen, setzt Projektleiter Hal Barwood in der Tradition von LucasArts auf eine komplexe Hintergrundgeschichte mit nachhaltigem Einfluß auf das Spielgeschehen. „Wir bringen eine Menge eigener Ideen in diesem

Spiel unter. Ich denke, der größte Unterschied ist die Tiefe der Story und das phantasievolle Rätseldesign“, sagt der Mann,

dessen Skript zu *Fate of Atlantis* nur deshalb nicht zum vierten *Indiana Jones*-Film wurde, weil eine Kinofassung einfach zu kostspielig geworden wäre.



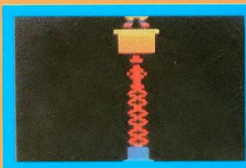
weist der deutsche Titelanhang auf den ursprünglichen Standort des zusammengesetzten Relikts. Zwischen Indys letzter Leinwandpräsenz und seinem ersten Auftritt auf einer Next-Generation-Konsole liegen das Ende des Zweiten Weltkriegs und der Beginn des Kalten Krieges. Nicht länger sind es die Nazis, die dem Forscher das Leben schwermachen,





## Indiana Jones-Archiv

Seinen ersten Konsolenauftritt hatte Indy 1982 auf dem Atari VCS mit *Raiders of the Lost Ark*. LucasArts, die damals noch unter dem Namen LucasFilm Games firmierte, schickte ihren Helden erstmals 1989 mit *Last Crusade* ins PC-Abenteuer. Drei Jahre später, 1992, folgte mit *Fate of Atlantis* ein ebenso gelungenes Grafik-Adventure. Ende 1994 erschien *Indiana Jones - Greatest Adventures* für SNES und Mega Drive, das im Gegensatz zu dem ein Jahr zuvor für das NES entwickelten *Indiana Jones 3* überzeugen konnte. Das 1996 für den PC programmierte *Desktop Adventures* war lediglich eine Sammlung von Mini-Games, die sich in das Gewand der erfolgreichen Kinotrilogie kleidete.



*Raiders of the Lost Ark*  
(Atari VCS)



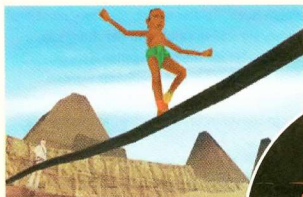
*Greatest Adventures*  
(SNES)



*Fate of Atlantis*  
(PC)



*Desktop Adventures*  
(PC)



Wenn der Spieler den Sowjets stets den entscheidenden Schritt voraus bleiben will, muß er eine Fülle von herausfordernden, meist mechanischen Hindernissen mit Hilfe seines Verstands überwinden. Wenn die relativ simplen Schalterrätsel, mit denen Lara Croft sich konfrontiert sieht, zu anstrengend waren, bekommt hier Unterstützung durch das sogenannte 'Visual Clue System'.

Dieses innovative Helferlein, das wahlweise an- oder abgeschaltet werden kann, versorgt Indy mit optischen Hinweisen, in welche Richtung er seinen Blick wenden sollte, sofern es etwas zu entdecken gibt.

Wie sein weibliches Pendant kann der Grabräuber rennen, springen, klettern, abrollen, kriechen sowie schwimmen, und auch das Waffenrepertoire reicht über das Standardangebot der Filmvorlagen hinaus. Verschiedene Maschinengewehrtypen der Roten Armee, Handgranaten und ein WW-II-Raketenwerfer



Bis zur Fertigstellung dieser Ausgabe gab es nur Bilder der fortgeschrittenen PC-Version

stehen im Laufe des Spiels als Alternative zur gewohnten Kombination aus Peitsche und Pistole zur Verfügung.

Unter den 40 Nichtspielercharakteren befindet sich auch eine alte Bekannte: Sophia Hapgood aus *Fate of Atlantis*. Die CIA-Agentin weiß um die Funktion des babylonischen Artefakts und der daraus resultierenden Gefahr für die Welt. Neben seiner Fähigkeit, ein Dimensionstor zu einer Parallelebene zu öffnen, verleiht jedes Einzelteil dem Retter der westlichen Hemisphäre eine besondere magische Kraft, mit deren Hilfe spezielle Aufgabenstellungen der insgesamt 17 Kapitel gelöst werden können.

*Indiana Jones und der Turm von Babel* wird zwar keinen Deathmatch-Modus bieten, aber dafür eine Zweispieler-Variante, die kooperatives Rätseln erlaubt. Bleibt nur noch zu hoffen, daß die PSX-Version optisch ähnlich ansprechend umgesetzt wird wie die auf diesen Seiten abgebildete PC-Fassung. ■



### Info

System: PlayStation  
Genre: Action/Adventure  
Hersteller: LucasArts  
Entwickler: LucasArts  
Release: 2. Quartal 1999



## Interview mit Hal Barwood

Hollywood und die Videospieleindustrie mögen immer noch Welten voneinander entfernt sein, doch LucasArts' Hal Barwood hat schon viele Leinwandhelden erlebt, die den Sprung vom Kino ins Reich der Unterhaltungselektronik gemeistert haben. Auch wenn Indiana Jones diese Wandlung bereits vor 20 Jahren vollzogen hat, bleibt Indy einzigartig und ... diesmal kommt er in 3D.



Hal Barwood ist kein gewöhnlicher Game-Designer. Er zeichnete nicht nur für die Entwicklung von *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, *Yoda Stories* und *Indiana Jones' Desktop Adventures* verantwortlich, die meiste Erfahrung sammelte er

in seiner über 20 Jahre dauernden Karriere beim Film. Hier war er unter anderem als Co-Writer für das Drehbuch zu Steven Spielbergs erstem Kinospielefilm *Sugarland Express* tätig. Bereits 1980 entwickelte und produzierte er *Dragonslayer*, neXt Level interessierte, mit welchen Augen Hal Barwood die Entstehung und Entwicklung von *Indiana Jones and The Infernal Machine* sieht.

**neXt Level (XL):** Eine Frage gleich vorweg, *Tomb Raider* – sind Sie besorgt über die Ähnlichkeiten zwischen Ihrem Spiel und dem von Core Design?

**Hal Barwood (HB):** Ich betrachte das ein bißchen anders. Ich bin ein großer Bewunderer von Lara Croft und der *Tomb Raider*-Reihe und habe alle Teile gespielt. Aber es steht völlig außer Frage, daß Indiana Jones aus der First-Person-Perspektive Unsinn wäre. Man würde weder seine Peitsche noch seinen Hut sehen, niemand bekäme das Gefühl, in seiner Haut zu stecken. Meiner Meinung nach ist Indy der geborene Charakter für ein Spiel aus dem Third-Person-Blickwinkel.

**XL:** Wie schwierig war es, eine überzeugende digitale Version dieser bekannten Figur zu erschaffen?

**HB:** Ich denke, Indy ist Indy. In den Filmen wird er von Harrison Ford gespielt, der uns auch als Vorlage für unsere 3D-Modelle gedient hat. Damit hätten wir wohl einen legitimen Indy in der Welt des Echtzeit-3D. Natürlich fehlen ihm einige akrobatische Fähigkeiten seiner Videospielekollegen, und er wirft auch keine Bomben, die magische Schockwellen erzeugen, wie es der Held in *Heretic* kann. Kommt es zu solchen Vergleichen, wirkt Indy ein wenig blaß, allerdings ist Dr. Jones ein Akademiker – ein intellektueller und zugleich ein Mann der Tat. Er handelt jedoch erst, wenn er in die Ecke gedrängt wird. Seine Stärke ist es, aus jedem Schlammassel wieder herauszukommen. Genau diesen Typ wollten wir in unserem Spiel haben.

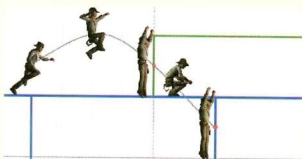
**XL:** Betrachtet man das filmische Erbe des Indiana Jones, wie wichtig werden die Kinelemente sein?

**HB:** Ganz wichtig! Wir werden die Story und ihre Dramatik mit Hilfe der Zwischensequenzen und Dialoge transportieren. Obwohl ich durch meine langjährige Filmarbeit mit dem Kino verwachsen bin, muß ich hier noch einmal betonen, was mich an Echtzeit-3D fasziniert. Auch wenn die bildhafte Sprache eines *Episode One*-Trailers [*Star Wars: The Phantom Menace*, Anm. d. Red.] deutlicher ist als die Symbolik unserer Cut-Scenes, überschreiten wir doch die Grenzen des filmisch Machbaren. Der Spieler bewegt sich in einer geschlossenen und in sich schlüssigen Umgebung.

Ich habe hier neun Leute sitzen, die die Kapitel des Spiels designen. Meine Männer arbeiten nicht am Set, sie entwickeln kleine Welten. Man kann diese erforschen, aus jedem Winkel betrachten und trotzdem haben sie Bestand. Anders als im Kino wird nicht für die Kamera gearbeitet, sondern für einen Spieler, der Indys Schritte lenken kann, wohin er will.

**XL:** Wie wird die heutige, immer noch beschränkte, 3D-Technologie das leisten, was mit Indy im Kino angestellt wurde?

**HB:** Mit den heutigen Möglichkeiten ist kein gleichwertiger Ersatz für Filmaufnahmen und ihre Kulissen zu errei-



chen, die Darstellung wird immer noch etwas abstrakt ausfallen. Wir vertreten auch nicht die absolute Spitze der Technologie, selbst wenn wir ihr sehr nah kommen. Doch was Indys Persönlichkeit und sein Aktionsrepertoire betrifft, halten wir ihn für ziemlich filmreif.

**XL:** Welchen Stellenwert hat die Story für das Gesamtprodukt Spiel?

**HB:** Früher gab es komplexe Storys nur bei den Adventures. Die Geschichte hat immer noch großen Anteil am Adventure, wenn auch einen etwas geringeren als noch vor Jahren.

Gleichzeitig kann man feststellen, daß das Story-Konzept von anderen Genres übernommen wurde, so daß man heutzutage kaum noch ein Spiel findet, in dem nicht wenigstens der Versuch einer Hintergrundgeschichte mitgeliefert wird.

Meiner Meinung nach wird das Skript seine dominierende Rolle im Adventure bewahren, doch wird es nie so detailliert sein wie in einem Buch. Spieler wollen die Story nicht bloß hören, sie wollen selbst Teil der Story sein. Dazu mußte ich meinen eigenen Schreibstil ändern – kompakter und greifbarer werden.

**XL:** In welchem Größenverhältnis stehen die Action- und Adventure-Anteile bei diesem Indy-Abenteuer?

**HB:** Erforschung und Entdeckung nehmen einen großen Teil in Anspruch, Rätsel einen weiteren, und auch die Action hat einen hohen Stellenwert – zu etwa 30 bis 40 Prozent steckt der Spieler in ernsthaften Schwierigkeiten. Es ist aber nicht die gleiche Art Bedrängnis wie bei *Jedi Knight* oder *Quake II* und soll es auch gar nicht sein.

Die Figuren bewegen sich in einem normalen Jogging-Tempo. Immer, wenn ich meinen Freunden beim *Quake II*-Spielen über die Schulter schaute, hatte ich das Gefühl, die Gegner würden sich mit Schallgeschwindigkeit bewegen. Das wollten wir vermeiden.

Unsere Spieler sollen sich heimisch fühlen in der Welt, die wir kreiert haben. Keinesfalls wollten wir dem Helden sozusetzen, wie es in *GoldenEye* der Fall ist. Auf der anderen Seite wird es in *The Infernal Machine* aber ausreichend Gelegenheiten geben, bei denen der Blutdruck des Spielers in die Höhe schnellte. ■



# neXt Level im ABO

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

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



**Mini Memory Card (N64)**



**Memory Card 2X (PSX)**

**INTERACT**  
by Jöllenbeck

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

Knallhart recherchierte Infos, News, Interviews, Reportagen und Tests zu den aktuellsten Games kommen mit einem XL-Abo 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 58,80 (INLAND) BZW. DM 79,20 (AUSLAND). DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM EIN WEITERES JAHR, SOFERN NICHT SPÄTESTENS SECHS WOCHEN VOR ABLAUF SCHRIFTLICH GEKÜNDIGT WIRD.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

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

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

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

**Garantie:** Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die 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\*:

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

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

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

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

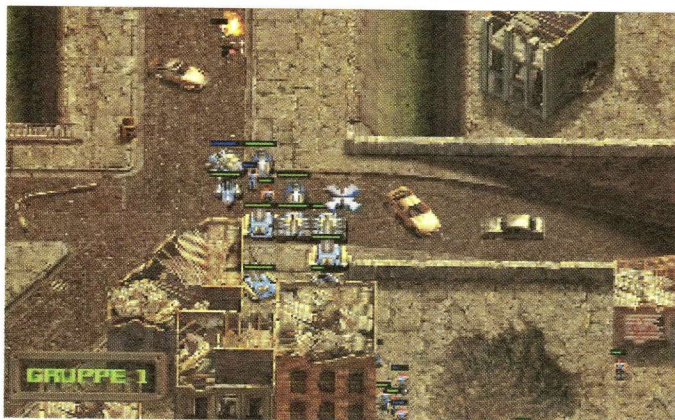
XL 3/99

**NEXT LEVEL**

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abos innerhalb von 10 Tagen verliert jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Die Versandkosten übernimmt der X-plan Verlag. Mit Erreichen dieser Ausgabe verlieren die vorliegenden Abo-Coupons ihre Gültigkeit.



# KKND: Krossfire



## info

Mit **KKND** für den PC lieferte Melbourne House ihr Comeback als Spielentwickler ab. Der Nachfolger **KKND: Krossfire** erscheint nun auch für die PlayStation.

**Gameplay:** *KKND: Krossfire* spielt sich schneller als andere Genrevvertreter, leidet aber unter demselben Fehler, daß erst nach vollendeter Mission gespeichert werden kann. Die Spielfelder sind klein und übersichtlich und der Zweispieler-Modus vorbildlich.

**Präsentation:** Die Musik paßt zum Spiel und läßt sich, falls sie doch einmal nerven sollte, jederzeit abschalten. Genauso wie die Soundeffekte, die je nach Abstand der aktuellen Truppe zum Ort einer Auseinandersetzung lauter und leiser werden.

Die Qualität der Grafik variiert von Mission zu Mission, wobei die jeweiligen Briefings durch herrlich animierte Vorgesetzte sehr gut gelungen sind und viel zur Atmosphäre beitragen. Leider ist, im Gegensatz zur PC-Version, die Grafik im Spiel nicht in High-Res.

**Memory-Card:** Der Spielstand kann auf einem Block gespeichert werden  
**Dual Shock:** ja

**S**VON H. REHER  
 o langsam ist es vorbei mit dem Mangel an Strategiespielen für die PlayStation. Mit *Warzone 2100* (ab Ende April), *Global Domination* und *KKND: Krossfire* kommen gleich drei neue Genrevvertreter im Frühjahr '99 für Sonys graue Konsole heraus.

*KKND: Krossfire* richtet sich mehr an Genreneulinge, da die Handlungsareale im Vergleich zu anderen Spielen gleichen Typs, wie z. B. die Teile der *Command&Conquer*-Serie, eher klein gehalten wurden. Etwa vier mal vier Bildschirme groß gibt der jeweilige Handlungsbereich eine gute Übersicht und schreckt nicht gleich ab, wenn man mit dem Cursor von einer Ecke in die andere scrollt.



Die Hintergrundgeschichte von *KKND* ist ideal für ein Echtzeit-Strategiespiel, da sie genug Platz für unterschiedlichste Gefechte bietet. Nach dem Dritten Weltkrieg gleicht die Erde einem Ort der Verwüstung und des Todes. Die wenigen Lebewesen, die an der Oberfläche überleben konnten, mußten heftige Mutationen in Kauf nehmen. Die meisten versteckten sich aber in unterirdischen

Höhlen und warteten darauf, daß sich der atomare Nebel verzog und ein Leben auf der Erde wieder möglich wurde. Neben den Gruppen der *Survivors* und der Mutanten kämpft noch eine weitere Partei um das Vorrecht, auf der Erdoberfläche leben zu dürfen: Die Roboter der Serie 9. Agrarroboter, die sich verselbständigten und gegen die Ausbeutung durch die Menschen kämpfen.

Der Spieler übernimmt bei *KKND: Krossfire* die Rolle des Kommandanten einer der drei Gruppierungen, die über unterschiedliche Waffen- und Fahrzeugtypen verfügen, und versucht, in jeweils 15 Levels, den Sieg gegen die feindlichen Armeen davonzutragen. Zu Beginn muß noch mit einer vorgegebenen Anzahl an relativ schwachen Soldaten und Fahrzeugen gekämpft werden. Später lassen sich durch die Förderung von Öl, und die dadurch erlangten finanziellen Mittel, Fabriken und Forschungslaboratorien erbauen, mit deren Hilfe riesige und fortschrittlichere Kampftruppen produziert werden können. Diese lassen sich in einem Menü in Größe und Zusammenstellung verän-



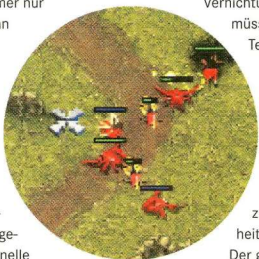
Vor und während der Schlacht kann die eigene Armee in einzelne Truppen aufgeteilt werden





Auf der einen Seite muß der Geschützturm so schnell wie möglich vernichtet, auf der anderen der heranstürmende Feind in die Schranken verwiesen werden. Da kann schon einmal Hektik aufkommen

dern, wobei es sehr aufwendig ist, einzelne Soldaten zu bestimmen, da Einheiten immer nur halbiert werden können. So läßt man als Commander der Mutanten zur Ausspähung des Feindes die schnellen Wolfsbestien losziehen, zur Vernichtung von Lasertürmen oder Flammenwerfern hingegen die wesentlich schußstärkeren Panzerkrabben. Jeder Trupp erhält zusätzlich noch eine Instruktion, wie er sich bei Feindkontakt verhalten soll. Manchmal ist für schlecht gepanzerte Kämpfer nämlich eine schnelle Flucht ratsamer als ein bedingungsloser Angriff.



Die Aufgaben bestehen nicht immer nur in der Vernichtung des Gegners. Manchmal müssen auch Techniker zu einem Technikbunker geleitet oder ein Dorf vor der Zerstörung durch den Feind geschützt werden. Je weiter man sich im Spiel vorkämpft, desto schwieriger werden die Aufträge, aber um so besser werden im gleichen Maße auch die zur Verfügung stehenden Einheiten.

Der grafische Rahmen von *KKND: Krossfire* variiert stark. Die ersten Survivor-Level sehen mit ihrer eintönigen Schlammlandschaft sehr unattraktiv aus. Die späteren Aufträge wissen da schon eher zu gefallen und bringen wesentlich mehr Spaß.

Melbourne House hat Spiel entwickelt, das ganz klar die Anfänger unter den Freunden der Echtzeit-Strategiespiele anspricht. Die Missionen dauern selten länger als eine halbe Stunde und sind zu Beginn auch durch bloßes Herumziehen mit der vollständigen Armee zu lösen. Darin liegt wiederum auch eine Schwäche, denn wenn solche Vorgehensweisen zum Erfolg führen, bleibt die Strategie des öfteren auf der Strecke. Später steigt der Schwierigkeitsgrad aber merklich an, so daß auch geübten Spielern eine Herausforderung geboten wird. Als absolut positiv muß der gelungene Zweispieler-Modus herausgestellt werden, der endlich einmal mittels Splitscreen ausgetragen werden kann.

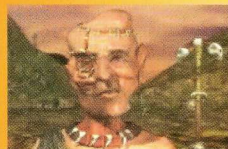
Im Schnitt bietet *KKND: Krossfire* Anfängern einen guten Einstieg in das Genre und Profis neues, kurzweiliges Futter für ihre PlayStation. ■



Das Heer der Survivors ist in der Überzahl und hat bei diesem Gefecht keinerlei Probleme



#### briefing



Die Einsatzbesprechungen werden von diesen, teilweise sehr seltsamen Wesen, abgehalten

#### render-Intro

Die hier gezeigten Bilder sind dem Vorspann von *KKND: Krossfire* entnommen, der von einer unglaublich hohen Qualität ist und herrlich auf das eigentliche Spiel einstimmt.



**XL-Wertung**

**75%**

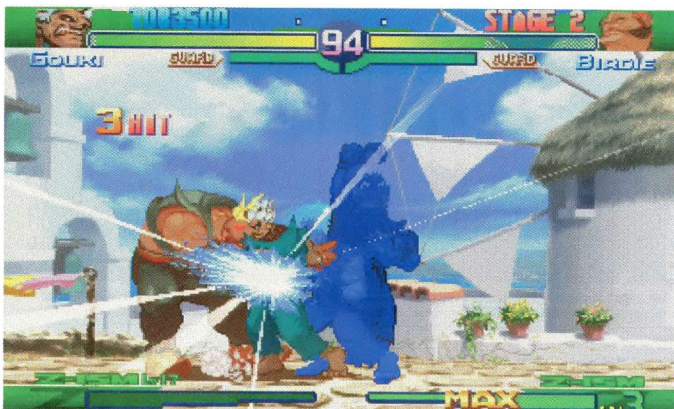


|             |                |             |                 |                    |
|-------------|----------------|-------------|-----------------|--------------------|
| Hersteller: | Capcom         | Entwickler: | Capcom          | <b>Beat 'em Up</b> |
| Spieler:    | 1-2 (simultan) | Level:      | 31 + 3 Kämpfer  |                    |
| Preis:      | ca. DM 150     | Erhältlich: | als Import (jp) |                    |



Mitunter kommt es vor, daß zwei Gegner gleichzeitig bezwungen werden müssen

# Street Fighter Zero 3



## Info

*Street Fighter Zero 3* hat ein Automaten Vorbild. In diesem sind allerdings längst nicht so viele Modi enthalten wie in der PSX-Umsetzung. Neu hinzugekommen sind außerdem die *Super Street Fighter II*-Charaktere Fei Long, T. Hawk und DeeJay.

**Gameplay:** Capcom hat es endlich geschafft, ein hervorragendes 2D-Beat-'em-Up für die PlayStation zu entwickeln. Zahlreiche Neuerungen wie der hochmotivierende World-Tour-Modus und ein verfeinertes, formidables Gameplay setzen *Street Fighter Zero 3* auf den Thron der zweidimensionalen PSX-Prügelspiele.

**Präsentation:** Sowohl die Charaktere als auch die meisten Hintergründe wurden detailliert und farbenfroh gestaltet. Einige Animationsphasen des CPC3-Automaten fielen der schwächeren Leistungsfähigkeit der PSX zum Opfer, was aber absolut nicht schmerzt. Lediglich die einfallslosen Musiken trüben den Gesamteindruck.

**Memory-Card:** Sieben Spielstände im World-Tour-Modus, Einstellungen in den Optionen und Rekorde finden auf nur einem Block Platz.

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

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

Internet-Adresse: [www.capcom.co.jp](http://www.capcom.co.jp)

**E**S ist schon gewagt, in der heutigen Zeit, in der Polygon-Prügelspiele regieren, ein zweidimensionales Beat 'em Up auf den Markt zu bringen. Trägt es allerdings den Namen *Street Fighter*, ist der Erfolg so gut wie gesichert. Kein Wunder, schließlich hat *Street Fighter II - The World Warrior* seinerzeit das Genre revolutioniert und war eines der erfolgreichsten Videospiele aller Zeiten. Wie man es von der *Mega Man*-Serie kennt, schob Capcom ein Update nach dem anderen hinterher, das jeweils nur geringfügige Veränderungen gegenüber dem Vorgänger aufwies. Erst *Street Fighter Alpha (SF Zero in Japan)* wurde grafisch und von der Besetzung her generalüberholt, wobei das ausgezeichnete Gameplay nahezu unangestastet blieb.

Mittlerweile ist in Japan der dritte Teil der Zero-Reihe erschienen, bei dem sich Capcom sichtlich Mühe gegeben hat. Zunächst fällt die beachtlich große Kämpferriege ins Auge. 31 Charaktere stehen zur Wahl, darunter die alten Bekannten T. Hawk, Cammy, DeeJay, Fei Long, E. Honda, der von vielen lang vermisste Blanka sowie die ehemaligen Endgegner Balrog (heißt in den westlichen Versionen Vega) und M. Bison (heißt im Westen Balrog). Zu ihnen und den Prügelknaben des Vorgängers gesellen sich außerdem fünf neue Hauden: die Wrestlerin R. Mika, ein ausgebrochener Knacki namens Cody, die Martial-Arts-Spezialistin Karin sowie Juni und Juli, zwei relativ einfallslose Cammy-Verschnittne.

Abgesehen von der Vielzahl an Kämpfern weist *Street Fighter Zero 3* noch einiges mehr auf, was







Fei Long war im Automatenbildschirm ebenso wenig vorhanden wie der US-Army-Veteran Guile. Letzterer muß allerdings freigespielt werden



Karin ist einer der fünf neu hinzugekommenen Charaktere



Der wilde Blanka feiert seine Rückkehr und hat absolut nichts von seinem Charme verloren



den Spieler möglichst lange bei Laune halten soll. So stehen neben dem Arcade-, Versus- und Trainingsmodus fünf weitere zur Verfügung, von denen der Team-Battle-Modus neu für die Zero-Serie ist. Das Kernstück des Spiels stellt jedoch der World-Tour-Modus dar. In diesem wird ein Charakter gewählt, mit dem man auf einer Weltkarte zahlreiche Stationen abklappert und unterschiedliche Herausforderungen annimmt. Jede Station wartet mit mehreren Auseinandersetzungen auf, wobei sich die Kämpfe meist anders gestalten als die gewohnten Duelle im Arcade-Modus. Ähnlich wie im Edge-Master-Modus von *Soul Blade* sind viele Gegner nur auf eine bestimmte Art und Weise zu bezwingen,



beispielsweise durch das Einsetzen eines Super-Specials oder innerhalb eines stark verkürzten Zeitlimits. In einigen Runden muß sogar gegen zwei Widersacher gleichzeitig angetreten werden. Als Belohnung für einen Sieg erhält der Charakter zusätzliche Fähigkeiten wie automatisches Blocken oder die Möglichkeit, offensive und defensive Stärken abzustimmen, und Erfahrungspunkte.

Allein dieser unglaublich motivierende und abwechslungsreiche Modus rechtfertigt bereits den Kauf der CD. Doch es gibt noch mehr Neuheiten. Drei verschiedene Arten von Super-Specials, von denen vor dem Kampf eine bestimmt wird, eine Guard-Anzeige, die abnimmt, wenn man allzuviel blockt, und die Möglichkeit, sich bei Stürzen abzufangen, fügen dem Spiel eine taktische Note hinzu. Kombiniert mit gut animierten, detaillierten und großen Spielfiguren, überwiegend liebevoll gezeichneten und teilweise bewegten Hintergründen, der gewohnt makellosen Spielbarkeit und dem riesigen Umfang bildet *Street Fighter Zero 3* die Referenz der 2D-Prügel-spiele und sei jedem Beat-'em-Up-Fan wärmstens ans Herz gelegt. Capcom hat bewiesen, daß aus dem ansonsten recht verstaubten Genre noch viel herauszuholen ist, obwohl gewisse Alterserscheinungen nicht von der Hand zu weisen sind. Langsam lutscht sich das *Street Fighter*-Thema dann doch aus. In Deutschland erscheint der Titel als *Street Fighter Alpha 3* über Virgin im zweiten Quartal dieses Jahres. ■



#### street tamagotchi

*Street Fighter Zero 3* ist eines der ersten Spiele, die Sonys



PocketStation unterstützen. In diese kann ein Charakter geladen und, dessen Fähigkeiten ausgebaut werden. Lädt man ihn zurück ins Spiel, darf man die erlernten Eigenschaften im Kampf einsetzen.

**XL-Wertung**

**90%**



|             |                |             |                 |                    |
|-------------|----------------|-------------|-----------------|--------------------|
| Hersteller: | SquareSoft     | Entwickler: | DreamFactory    | <b>Beat 'em Up</b> |
| Spieler:    | 1-2 (simultan) | Level:      | 12 + 6 Kämpfer  |                    |
| Preis:      | ca. DM 150     | Erhältlich: | als Import (jp) |                    |

# Ehrgeiz



Nach einem Bocksprung wird aus der Kiste ein gefährliches Geschöß



## Info

*Ehrgeiz* wird im Mai von Electronic Arts auf den amerikanischen Markt gebracht. Ob und wann das Spiel in Deutschland erscheinen wird, steht bisher noch nicht fest.

**Gameplay:** Das unkonventionelle Spielprinzip bietet viele Freiheiten, die dank der tadellosen Steuerung auch ohne Einschränkungen ausgekostet werden können. Leider lassen das Move-Repertoire und die Special-Waffen nötige Feinheiten vermissen.

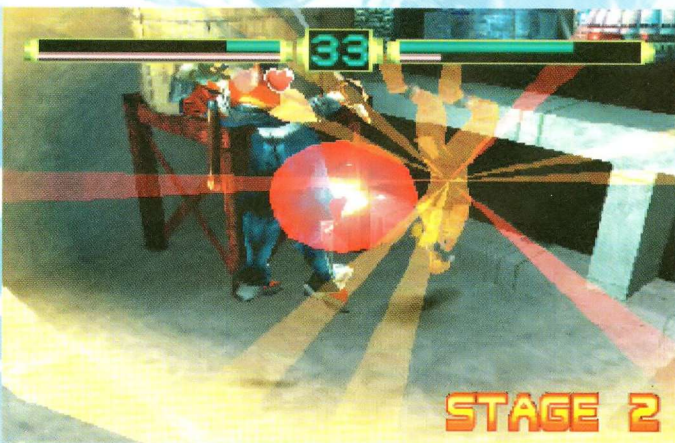
**Präsentation:** *Ehrgeiz* reizt die Hardware bis ins letzte mit hochauflösender, detaillierter Grafik und flüssigen Animationen aus. Weniger beeindruckend präsentieren sich die Soundeffekte und die belanglose Musikkulisse.

**Memory-Card:** Ein Spielstand belegt drei Blöcke. Dual Shock: ja



**E**VON M. HÄNTSCH  
*Ehrgeiz* ist nicht nur das antike Schwert, das im Mittelpunkt von DreamFactorys gleichnamiger Arcade-Umsetzung (System 12) steht, sondern ohne Zweifel auch die Kraft, die die Entwickler bei ihrer Arbeit antrieben, ein möglichst innovatives Beat 'em Up zu erschaffen. Herausragendes Merkmal des an die *Tobal*-Reihe angelehnten Gameplays ist die völlige Bewegungsfreiheit der Kämpfer. Unabhängig von der Position des Gegners kann man die Tiefe des Raumes ohne Einschränkungen erkunden und sogar höher wie tiefer gelegene Ebenen bestimmter Stages erreichen. Wer in den Optionen zudem den Menüpunkt „Boxes“ aktiviert, findet in einigen Arenen Holzkisten, die nach ihrer Zerstörung diverse Items wie einmalig einsetzbare Hieb- und Stich-

waffen und diverse energiespendende Extras enthalten. Diese Kisten können auch erklimmen sowie per „Bocksprung“ oder einfachem Schubser dem Kontrahenten entgegengestoßen werden. Dank dieser ungewöhnlichen Features gestaltet sich der Spielverlauf von *Ehrgeiz* grundlegend anders als der von *Tekken* oder *Virtua Fighter*. So liegt der Schwerpunkt weniger auf dem Taktieren und dem schnellen Kontern. Oft ist das Weglaufen und die Suche nach einem günstigen Standort der Schlüssel zum Erfolg. Dabei gewinnen die mit einfachem Knopfdruck einsetzbaren und aufladbaren Special-Waffen eine besondere Bedeutung. Wie schon bei *Tobal 2* sind diese, trotz ihrer durch einen Power-Balken begrenzten Einsatzbereitschaft, extrem mächtig ausgefallen und stellen das ansonsten gut ausbalancierte Gameplay



**STAGE 2**





In der letzten Stage wartet ein Ungetüm, das nur mit zwei Schwertern besiegt werden kann

ein wenig auf den Kopf. Zielschraketen, Minentepiche und Wolfstransformationen machen optisch sicherlich einiges her, passen aber nicht so recht in ein durchdachtes Kampfsystem. Scheinbar fehlte den Entwicklern das rechte Vertrauen in ihr Produkt, so daß sie sich zu extensiver Effekthascherei hinreißen ließen. Dazu paßt auch der Auftritt der sechs *Final Fantasy VII*-Charaktere (Cloud, Tifa, Sephiroth, Vincent, Yuffie,



sowie Zack bzw. Zax), von denen drei freigespielt werden müssen. Die RPG-Helden verfügen allesamt über ein nahezu identisches Move-Repertoire und die gleichen Specials (Meteorenthegel). Auch für individuelle Abspanne reichte es nicht. Lediglich nachdem man das Turnier mit Sephiroth beendet hat, gibt es einen Zusammenschritt von *FFVII-FMVs* zu sehen. Als mißlungen kann man das actionreiche Gameplay aber bei weitem nicht bezeichnen. Zwar ist das Blocken über eine neutrale Steuerkreuzstellung sehr gewöhnungsbedürftig, und nicht selten verliert man bei den

ständigen Positionswechseln des Gegners die Übersicht, doch insgesamt geht das innovative Konzept durchaus auf und weiß mittelfristig zu begeistern. Angriffe auf den Rücken oder die Flanke des Gegners sind in dieser Form bei keinem anderen Genrevertreter möglich. Die Größe der Stages ist insoweit ideal gewählt, da ähnlich wie in einem Boxing die Flucht zwar möglich ist,



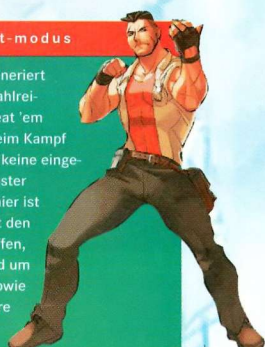
Wird die Kreistaste für einige Sekunden gedrückt gehalten, führen die Kämpfer extrem mächtige und grafisch spektakuläre Special-Moves aus, die nicht geblockt werden können

#### brand new challenge - der quest-modus



Wie bereits *Tobal No.1* und *Tobal 2* hat auch *Ehrgeiz* als Extra ein Action-Adventure zu bieten, das die Vorgeschichte des Spiels etwas näher beleuchtet. In der Rolle des Archäologen Koji Masuda oder seiner Assistentin Clair Andrews ist es die Aufgabe des Spielers, die Suche nach einer legendären Energiequelle aufzunehmen. Dabei handelt es sich um die aus *Final Fantasy VII* bekannte Materia bzw. Substanz. Das Spiel startet in einer kleinen Ortschaft, in der ein Hotel, ein Waffengeschäft, ein Lebensmittelladen, ein Schmied, ein Restaurant und ein Substanzladen zu finden sind. Abseits des Ortes liegt der 21geschossige Dungeon, dessen Ebenen beim ersten Be-

treten per Zufall generiert werden. Von den zahlreichen Moves des Beat 'em Ups können hier beim Kampf gegen die Monster keine eingesetzt werden. In bester Hack-and-Slay-Manier ist es nur möglich, mit den verschiedenen Waffen, die man findet, wild um sich zu schlagen sowie die eine oder andere magische Attacke einzusetzen. Elf unterschiedliche Charakterwerte, unzählige auffindbare Extras und diverse mächtige Zwischengegner machen aus dem Quest-Modus trotz primitiven Levelaufbaus ein interessantes und vor allem ausgedehntes Erlebnis. Beeindruckend ist zudem die hohe Qualität der High-Res-Grafik.







Die Waffen aus den Kisten können nur für einen Schlag eingesetzt werden



gleichzeitig aber mit wenigen Schritten dem Kontrahenten der Weg abgeschnitten werden kann. Dadurch ergeben sich viele Freiheiten in der defensiven wie offensiven Kampfgestaltung.

Dreizehn Gegner müssen bezwungen werden, bevor der Spieler schließlich dem Wesen gegenübersteht, das das Ehrgeiz-Schwert verteidigt. Dieser letzte Kampf gestaltet sich als Höhepunkt des Turniers äußerst ungewöhnlich: Während die Credits durch das Bild laufen,



müssen zwei auf Säulen stehende Kisten geknackt und die so erhaltenen Schwerter dem Drachen in die Flanken gestoßen werden. Daraufhin fallen verschiedenste Extras vom Himmel, die alle vor Ablauf der Credits eingesammelt werden müssen, bevor man das Ehrgeiz-Schwert als Belohnung seiner Mühen bekommt. Einen spielerischen Wert hat diese Waffe jedoch nicht.

Nahezu ohne Einschränkungen positiv stellt sich die aufwendige optische Präsentation dar. Trotz hochauflösender Grafik muß nicht auf detaillierte Texturen, schicke Lichteffekte und geschmeidige wie extrem schnelle Bewegungsabläufe verzichtet werden. Allerdings trifft die frei schwenkende Kamera gelegentlich nicht den idealen Blickwinkel, wenn sich die Kämpfer einmal zu schnell zwischen den verschiedenen Höhenebenen hin- und herbewegen.

Ehrgeiz vermag spielerisch zwar nicht mit Schwergewichten wie Tekken 3 oder gar Virtua Fighter 3 zu konkurrieren, hat aber genug frische Ideen aufzuweisen, um das Genre zu bereichern. Wem das nicht genügt, dem werden zusätzlich vier Bonusmodi sowie ein Quest-Modus (siehe Extrakästen) als Zugabe geboten. Ein Schelm, der meint, daß dieses Rahmenprogramm nur von den Schwächen der Hauptattraktion ablenken soll. ■



Wer die verschiedenen Ebenen geschickt nutzt, verschafft sich Vorteile



XL-Wertung

85%

mini-games

Battle Beach

In bester Track&Field-Manier stehen drei verschiedene Laufdisziplinen am Strand auf dem Programm. Dazu gehören ein Sprint, ein Capture-the-Flag-Lauf sowie ein Hürdenlauf über am Boden liegende Baumstämme.



Battle Panel

In diesem Modus kommen Brettspiel-Fans auf ihre Kosten. Nach den Regeln von Reversi bzw. Othello müssen Bodenplatten eingefärbt und auf diese Weise gegnerische Felder eingeschlossen werden, die daraufhin ihre Farbe wechseln. Währenddessen kann man seinen Kontrahenten mit gezielten Schlägen, Tritten und Schubsen behindern.



Battle Runner

Auf drei verschiedenen Kursen können Wettrennen ausgetragen werden. Dabei ist es möglich, seinen Gegner zu bekämpfen und somit dessen Sprintstärke zu reduzieren.



Infinity Battle

Hinter diesem Menüpunkt versteckt sich nichts anderes als ein Survival-Modus. Nach jedem gewonnenen Kampf wird die Energieleiste analog zur verbliebenen Restzeit aufgefüllt.





# A Bug's Life – Das große Krabbeln



rich wird ausgesandt, hilfsbereite große Käfer ausfindig zu machen, die den staatenbildenden Insekten im Kampf gegen die verfressenen Heuschrecken zur Seite stehen.

Flik kann springen, mit diversen Beeren werfen und unterschiedliche Pflanzen zu spontanem Wachstum anregen. Pilze dienen ihm dann als Trampolin und auskei-

rende Blattpflanzen als Tritt Brett auf dem Weg in höhere Gefilde. Einige Gegner zeigen sich allerdings unbeeindruckt, wenn sie mit roten Beeren beworfen werden und reagieren erst dann empfindlich, wenn die Wurfgeschosse mit Hilfe eines Power Ups die Farbe gewechselt haben. Wirklich herausfordernd sind diese Auseinandersetzungen aber genauso wenig wie die geringfügig unterschiedlichen Aufgaben, denen sich die Ameise entlang des linearen Levelpfades stellen muß.

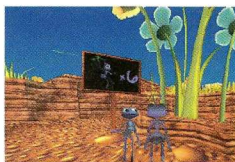
Einzig das Einsammeln aller Extras erweist sich als nicht immer leicht.

Die In-Game-Optik ist überwiegend gut gelungen, auch wenn sie nicht den neuesten Standards entspricht, und durch den permanenten Vergleich mit den eingespielten Filmsequenzen wird dies auch augenfällig.

Da stellt sich die Frage, warum man sich nicht wenigstens in Sachen Farbgebung an der

Vorlage orientiert hat. Die untermalende Musik trägt deutlich zur erwünschten Kinatmosphäre bei, so wie es die Sprach-Samples des Hauptdarstellers wohl auch sollten. Leider wiederholen sich seine Äußerungen in kürzestem Abstand und reißen den Spieler dadurch immer wieder aus dem Geschehen.

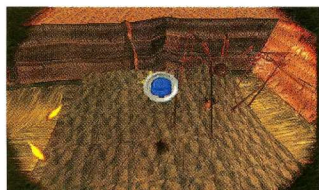
*A Bug's Life – Das große Krabbeln* lebt über weite Strecken vom charmanten Grafikstil seiner FMVs und der unterhaltsamen Geschichte, die mit diesen Bildern erzählt wird. Von den reinen Spielinhalten werden selbst jüngere Insektenfreunde kaum gefordert, so daß Fliks abenteuerlicher Ausflug im Nu beendet ist. ■



Zu Beginn des Spiels wird Flik erklärt, was er alles machen kann

**F**VON S. KRÄMER  
Ilumensetzungen sind seit jeher ein schwieriges Thema im Videospielsektor. Doch bisher hatte Disney ein glückliches Händchen bewiesen, betrachtet man die gelungenen SNES-Titel *Aladdin*, *Dschungelbuch* und *Toy Story*. Die computeranimierten Darsteller aus *A Bug's Life* schienen somit prädestiniert für Disneys Debüt im 3D-Sektor.

*Rascal*-Entwickler Traveler's Tales hält sich bei der Story an die Vorgabe des Films und bietet dem Spieler zum Einstieg sowie beim Wechsel in den nächsten Level wunderschöne FMVs, die den Hauptdarsteller Flik auf den verschiedenen Stationen seiner Reise zeigen. Der kleine Ameise-



Der Spieler kann Flik durch ein Fernrohr nach dem Weg zum Levelausgang gucken lassen

## Info

Apple-Gründer Steve Jobs erwarb bereits 1986 die Animationsstechnologie von LucasFilm für seine Firma Pixar Animation Studios, mit der er 1995 den ersten komplett computeranimierten Spielfilm *Toy Story* produzierte. Die detaillierte Darstellung der natürlichen Umgebung in *A Bug's Life* wäre zu dem Zeitpunkt aber noch nicht möglich gewesen.

**Gameplay:** Das lineare Level-design bietet einfach zuweilen Abwechslung. Dank der ungenauen Steuerung werden die einfachen Gegner allerdings hin und wieder doch zu einer Herausforderung.

**Präsentation:** FMVs und Soundtrack sind einfach klasse. Leider fallen In-Game-Grafik und Sprach-Samples dagegen sehr ab. Doch während die Optik immer noch gehobener Durchschnitt ist, quält die Stimme des Helden nach kurzer Zeit das Gehör des Spielers. Sprachausgabe und Texte wurden, wie der Titel, komplett eingedeutscht.

**Memory-Card:** Spielstand und FMVs belegen einen Block des Ameisenhügels.  
**Dual Shock:** ja

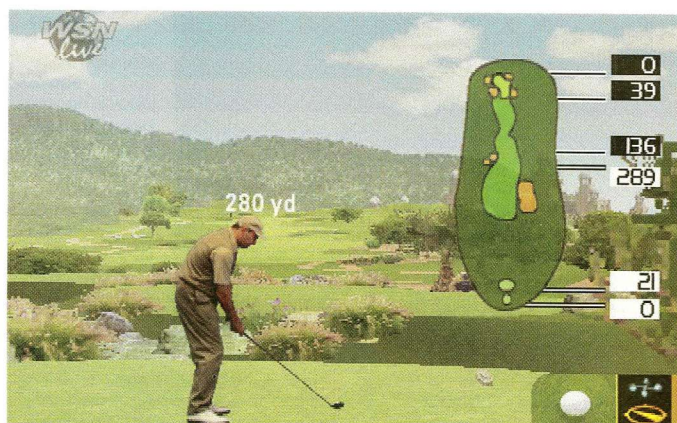
**XL-Wertung**

**70%**





# Pro 18 – World Tour Golf



**G**OLF gehört zu den leisen Sportarten, bei denen Konzentration, Geschick und Kalkül sowie eine Prise Glück erforderlich sind. Und doch ist Golf statistisch gesehen gefährlicher als Boxen. Ernsthafte Untersuchungen ergaben, daß mehr Todesfälle auf dem Fairway als im Ring zu verzeichnen sind. Um der vermeintlich großen Gefahr aus dem Weg zu gehen, bietet sich eigentlich nur eine Runde Golf am heimischen Bildschirm an.

*Pro 18* muß sich an den beiden Spitzenreitern des Genres messen lassen. *PGA Tour 98* und *Everybody's Golf* erhielten jeweils eine 80%-Wertung, haben aber unterschiedliche Ansätze im spielerischen und grafischen Bereich. Durch die Präsentation echter Golfgrößen und die digitalisierte Darstellung wird in *Pro 18* zumindest äußerlich mehr Wert auf den Simulationscharakter gelegt, der auch die *PGA*-Reihe dominiert. Bei *Pro 18* dürfen sich bis zu vier menschliche Teilnehmer am Turnier beteiligen – acht im Trainingsmodus. Anders als bei der Konkurrenz werden lediglich dreimal 18 Löcher geboten. Einen Mini-golfplatz gibt es nicht, ein solcher spielerischer Leckerbissen ist aber auch kein Muß. Zum Ausgleich lockt ein Editor, mit dem sich neue Spieler erstellen und später abspeichern lassen. Sie können im Turniermodus sogar als Gegner eingesetzt werden – ein nettes Feature.

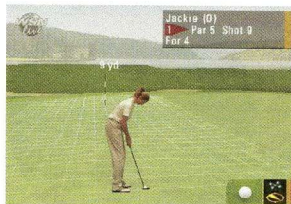
Wenn Golf als ernste Simulation oder lockere Niedlich-Variante eines nicht sein darf, dann un-

durchsichtig und kompliziert. Gerade in Sachen Benutzerfreundlichkeit und Übersicht fehlt *Pro 18* die nötige Einfachheit. Beispielsweise ist es unmöglich, den jeweiligen Zielpunkt in der Draufsicht darzustellen. Grafische Hilfen, wie man sie aus *PGA*-Spielen kennt, fehlen gänzlich. Eine Lochansicht kann zwar eingeblendet werden,

doch leider ohne wirklich nützliche Instrumente zum Anpeilen einer bestimmten Stelle. Beim Putten erweisen sich die komplizierte Bedienung und die unpraktischen Anzeigen wichtiger Daten als verhängnisvoll. So fallen genaue Berechnungen aufgrund des unklaren Rasters auf dem

Grün quasi flach. Manchmal sieht man das kleine Loch gar nicht. Auf der Karte wird die Position des Balls nicht angezeigt, und so intelligent umgesetzte Funktionen wie schnelles Zoomen oder hilfreiche Kamerafahrten sucht man vergebens. Statt dessen muß sich der Spieler, um sich einen Überblick zu verschaffen, mit realistischen Einzelbildern abgeben, die spielerisch kaum einen Wert haben. Das Schlagsystem ähnelt dem der *PGA Golf*-Serie, ist jedoch weitaus ungenauer.

Die realitätsnahe Grafik mag man in einigen Punkten reizvoll finden, sie gleicht die fehlenden Elemente und das komplizierte Handling aber nicht aus. *Pro 18* wirkt verkrampft und nervt durch das Laden der Übersichtsbilder. ■



## info

Nach jedem Schlag pausiert das Spiel und erwartet einen Tastendruck, damit es weitergeht. Dies ist nur ein Beispiel dafür, wie wenig sinnvoll das Handling gestaltet wurde. Zusatzinformationen muß sich der Spieler stets einblenden lassen, was auf Dauer schlicht zu unkomfortabel ist. In den USA erschien gerade *Tiger Woods 99* von EA.

**Gameplay:** Golf-Fans werden einerseits schöne Simulationsmerkmale geboten, andererseits der Spielspaß durch verkrampftes Gameplay verdrorben.

**Präsentation:** Realistische Grafik muß nicht in spartanischer Informationsdarstellung enden. Es mangelt an motivierenden Elementen.

**Memory-Card:** Zwei Blöcke speichern editierte Spieler und den Turnierstand.

**Dual Shock:** nein

**XL-Wertung**

**60%**



# Rollcage



Zu zweit wird es langsam, obwohl es keine Computer-Gegner gibt

**R**VON T. PARTETZKE  
otes Licht – die sechs Rennpiloten sitzen angespannt in ihren Maschinen. Motoren heulen auf, der Countdown läuft. Grünes Licht – das Rennen beginnt. Einer der Fahrer düst mit einem Blitzstart davon. Doch lange währt seine Freude über die Pole Position nicht, eine Rakete erwischte ihn von hinten und befördert ihn auf den letzten Platz. So schnell gibt er allerdings nicht auf: Er sammelt seinerseits ein Extra auf, das alle Gegner verlangsamt, benutzt einen Turbo, und schon ist er wieder vorne. Vor ihm taucht ein Tunnel auf, an dessen Decke sieht er Beschleunigungspfeile. Da sein Vehikel überdimensionale Reifen besitzt und auch auf dem Dach noch weiterfahren kann, versucht er, über die Tunnelwand die Pfeile zu erreichen. Doch da – ein Lenkfehler! Der Pilot verliert die Kontrolle über sein Fahrzeug, dreht und überschlägt sich mehrfach und sieht nicht, wo er ist,



Dank einer Reihe von Extrawaffen sollen auch die Action-Freunde nicht zu kurz kommen

da die Kamera alle Umdrehungen konsequent mitverfolgt. Endlich hat er sich gefangen und fährt weiter, leider in die falsche Richtung, denn er hat die Orientierung verloren. Aus der Traum vom ersten Platz, er befindet sich bereits in der dritten und letzten Runde. Nach einer Fahrt im Trainingsmodus weiß er es besser: Er riskiert nichts, folgt brav der anspruchsvollen Streckenführung und kann immer Vollgas geben. Um seine Verfolger abzuschütteln, schießt er auf Kräne, Türme und andere Randbebauungen, die hinter ihm zusammenkrachen und den Weg versperren. Schon ist ihm der erste Platz vergönnt.

Mit anderen Worten: *Rollcage* präsentiert sich als Fun-Racer mit Action-Anteilen und bietet kurzweilige Unterhaltung. Viele Extrawaffen und 15 ansehnliche Strecken verleihen dem Spiel die nötige Abwechslung. Obendrein ist es ungewöhnlich schnell, abgesehen vom Zweispieler-Modus, in dem außerdem die Computer-Gegner wegfallen. Allerdings leidet der Titel unter einer zu sensiblen und erbarmungslosen Steuerung. Gerät der Wagen einmal ins Schleudern, was leicht passiert, ist es arg schwierig, ihn wieder unter Kontrolle zu bringen. Außerdem sind die Strecken recht kurz ausgefallen und wenig herausfordernd design. Bald erlischt deswegen die Motivation weiterzuspielen. Dauerhaft kann *Rollcage* also nicht überzeugen, für eine kurze Runde zwischendurch weiß es jedoch zu gefallen. ■

**XL-Wertung**

**70%**

## Info

ATD hat schon in vergangenen Tagen von sich reden gemacht. Zu ihren Werken zählen z. B. *Cybermorph* auf Ataris Jaguar und *Blast Chamber* für die PlayStation.

**Gameplay:** Kurzweilige und aktionsgeladene Rennen stehen einer sehr sensiblen Steuerung und häufigen Endlosüberschlägen gegenüber.

**Präsentation:** Bei der Grafik gibt es keine Schwachstellen: Schnelles und flüssiges Scrolling, schöne Licht- und Spezialeffekte, viele Details am Streckenrand. Begleitet werden die Rennen von einer Mischung aus Trip-Hop-, Drum&Base- und Big-Beat-Klängen, u. a. von Fatboy Slim.

**Memory-Card:** Ein Block wird beansprucht. Dual Shock: ja



# Granstream Saga



Im Laufe des Spiels muß der Held Menschen vor der Lava retten



Der Armschmuck des Helden, seltsamerweise Szepter genannt, kann Gegenstände rekonstruieren oder kopieren. An einigen Stellen des Spiels trägt die Kopierfunktion zum Weiterkommen bei.

**Gameplay:** Die RPG-Elemente bestimmen den Charakter der 'Saga', auch wenn die Kampfsequenzen Anleihen beim Beat 'em Up machen. Eine spannende Story erweckt das Bedürfnis, ihren Fortgang miterleben zu wollen.

**Präsentation:** Im Gegensatz zur detailarmen In-Game-Optik erzeugen die eingeblendeten Zeichnungen und die Trickfilm-Sequenzen eine gelungene Fantasy-Atmosphäre. Deutsche Texttafeln erleichtern das Verständnis.

**Memory-Card:** Ein Spielstand belegt einen Speicherblock.  
**Dual Shock:** Ja

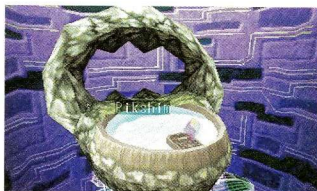
**M**VON S. KRÄMER  
an stelle sich vor, die Erde hätte lediglich vier Kontinente, von denen keiner größer ist als die Insel Nordenney, und während man noch zum Manne heranreift, droht dieses bißchen Land auch noch von den Wassermassen verschlungen zu werden. Genauso ergeht es Eon Lanzard und mit ihm jedem, der sich entschließt, die Hauptrolle in *Granstream Saga* zu spielen.

Um dieses katastrophale Ende abzuwenden, macht sich der Waisenknabe Eon auf, die vier magischen Steine zu finden, die den schwebenden Landschollen ihre Flugfähigkeit verleihen. Zur Bewältigung dieser Aufgabe reicht es allerdings nicht, einen guten Riecher zu haben. Neben den

Unwägbarkeiten, die das Abenteuererleben mit sich bringt, muß sich der Held permanent mit den Kräften des Imperiums herumschlagen. Rollenspieltypisch wird die Geschichte mit der Handlung verknüpft und mit Hilfe von Texttafeln laufend weitergeführt.

In unregelmäßigen Abständen ergreift die CPU das Ruder und aufwendige Zeichentricksequenzen stellen das aktuelle Geschehen ansprechend dar. Auf diese Art entschädigt, lassen sich fehlende Gesichtstexturen bei den Charakteren leicht verschmerzen.

Auch wenn Eon auf seiner Reise Begleiter findet, darf er die anstehenden Kämpfe allein bestreiten. Da der Spieler keine Party lenken muß, erlaubt Entwickler Shade eine aktive Steuerung des Helden, ähnlich wie in einem Beat 'em Up. Je nach Waffentyp erhöht sich die Kraft der Hiebe oder die Frequenz der Schläge, und wenn es der



Ein Kontinent im Gleichgewicht. Hier werden Gäste gewogen und auf zwei Orte verteilt

Spieler für angebracht hält, können auch magische Feuerbälle geschleudert und heilende Zauber angewandt werden. Da sich der Charakter der Gefechte aber auf Dauer sehr ähnelt, ist die Option, den meisten Kämpfen aus dem Weg gehen zu können, sehr angenehm. Ergänzende Combat-Skills erhält Eon im Austausch für erledigte Aufgaben – Geschick und Tempo erhöhen sich klassisch durch den Aufstieg in den nächsten Level.

Über weite Strecken bewegt sich der Held entlang eines linearen Pfades, nur vereinzelt wird er vor eine Entscheidung gestellt. Trotzdem sorgt die spannende und exzellent präsentierte Hintergrundgeschichte, die sich über sechs Kapitel erstreckt, für anhaltendes Interesse. Wer sich dem Thema Fantasy-Rollenspiel nähern möchte, dabei aber nicht zu sehr ins Grübeln geraten oder auf Echtzeit-Kämpfe verzichten will, erhält mit *Granstream Saga* einen gelungenen Genremix. ■



# Eliminator



**E**VON H. REHER

*Eliminator* spielt in einem Gefängnis der Zukunft. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines Häftlings, der in verschiedenen Arenen in einem bewaffneten Gleiter um sein Leben kämpfen muß.

Hat man sich für einen von vier möglichen Gleitern entschieden, geht es in die erste Arena. Unter enormem Zeitdruck müssen dabei nicht nur alle Gegner vernichtet, sondern auch der Ausgang gefunden werden. Leider sind viele dieser Gegner sehr schwierig zu besiegen, da vor allem die analoge Steuerung zu ungenau ausgefallen ist. Die

Vehikel machen ihrem Namen alle Ehre und gleiten jeweils noch ein paar Meter in die eingeschlagene Richtung, wenn man schon längst gebremst hat. Zusammen mit der Zielerfassung, die bei höher schwebenden Kontrahenten auch manuell in der Vertikalen ausgerichtet werden muß, fühlt sich der Spieler des öfteren überfordert und hat schnell seine Bildschirmleben ausgehaucht. Da nützen auch die Extras nicht viel, die dem Gleiter mehr Feuerkraft oder dem Gefangenen mehr Zeit für seine Aufgabe verleihen.

Der Zweispieler-Modus ist zwar ganz nett, es tauchen aber keine computergesteuerten Gegner auf, und die auswählbaren Arenen sind viel zu groß und dadurch unübersichtlich. Unter Strich bietet *Eliminator* einfach zu wenig, um begeistern zu können. ■



**Die Walker sind leicht zu besiegen, da sie sehr langsam sind**

**XL-Wertung**

**55%**

info

Die Story von *Eliminator* erinnert an den Film *Running Man*. Mußte Arnold Schwarzenegger darin noch zu Fuß durch ein mit zahlreichen Gegnern gespicktes Labyrinth rennen, um sich als Häftling eines Gefängnisses das Recht zu leben zu erkämpfen, so versuchen die Gefangenen in *Eliminator* das Gleiche in futuristischen Gleitern.

**Gameplay:** Die Steuerung ist sehr ungenau, wodurch es schwierig ist, gegen die vielen Gegner zu bestehen.

**Präsentation:** Die Grafik ist schnell, es kommt aber bei großem Gegnereintritt zu merklichen Slowdowns.

**Memory-Card:** Der aktuelle Spielstand benötigt einen Block.  
**Dual Shock:** ja

**Puzzlespiel**

|             |                |             |           |
|-------------|----------------|-------------|-----------|
| Hersteller: | Acclaim        | Entwickler: | Taito     |
| Spieler:    | 1-2 (simultan) | Level:      | über 300  |
| Preis:      | ca. DM 100     | Erhältlich: | im Handel |

# Bust-A-Move 4

**F**VON H. REHER

Für diejenigen, die nicht wissen sollten, wie das Spielprinzip von *Bust-A-Move* funktioniert, folgt hier eine kleine Erläuterung. Mit Hilfe einer Kanone müssen verschiedenfarbige Blasen so abgefeuert werden, daß sich mindestens drei einer Farbe nebeneinander anordnen und dadurch auflösen.

Für alle Veteranen des Spiels gibt es bei *Bust-A-Move 4* einige neue Ideen zu entdecken. Die abgefeuerten Blasen bleiben nun nicht mehr an der Decke hängen, sondern prallen von ihr genau so ab wie von den Seitenwänden. Daraus ergeben sich ganz neue Spielmöglichkeiten, die sehr an Billard erinnern. Außerdem können Blasen erst einmal nach oben manövriert werden und stören somit nicht und verursachen keinen Levelabbruch, weil sie den unteren Rand der Spielfläche durchschlagen.



Ebenfalls neu sind Level, in denen mehrere Blasen an jeder Seite einer Waage hängen und diese im Gleichgewicht halten. Dabei heißt es aufgepaßt, daß durch

die Auflösung von Blasen nicht der Ruhezustand zerstört wird und eine Seite zu weit nach unten sinkt.

Neu sind auch einige Extrablenden, die zum Beispiel nach Abschluß einen bestimmten Teil der bunten Bälle weiter nach oben schweben lassen oder Kettenreaktionen auslösen.

Ansonsten sind die üblichen Modi wie Story-, Challenge- und Arcademodus vorhanden, was dem Spiel, zusammen mit dem neuen Editor, mit dem man eigene Spielfelder bauen kann, zu seiner guten Note verhilft. *Bust-A-Move 4* macht, genau wie seine Vorgänger, alleine und besonders mit einem Freund riesigen Spaß. ■



**XL-Wertung**

**85%**

info

Dem Spieler stehen insgesamt acht verschiedene Charaktere zur Verfügung, die alle verschiedene Extrablenden auflösen können.

**Gameplay:** Das Spielprinzip ist ähnlich faszinierend wie das von *Tetris*, und mit dem neuen Editor kann man Freunden diese Aufgaben vorsetzen.

**Präsentation:** Bunt, bunter, *Bust-A-Move*. Dudelmusik und Gummibärchengrafik sind zwar nicht das Gelbe vom Ei, sie passen aber zum Spiel.

**Memory-Card:** Der aktuelle Spielstand belegt einen Block, die Editorspielfelder einen weiteren.  
**Dual Shock:** nein





Die Mehrspieler-Modi laufen ohne Geschwindigkeits- und Detailverlust



# Running Wild



**N**OVON F. BERG  
neue Ideen sind stets willkommen im mit Produkten überschwemmten Rennspielsektor. Bei *Running Wild* ist das Genre Programm. Der Spieler steigt nicht in realistische

Wagen, futuristische Raumgleiter oder starkmotorisierte Boote, sondern er nimmt die Beine in die Hand. Das Ambiente dazu erstrahlt im schrillen Comic-Look. Bunte Farben, tierische Charaktere und Extras, die auf den Strecken herumliegen, bestimmen das Bild. Ein Zebra, ein Elefant, ein Widder, ein Panda, ein Hase und ein Bulle (männliche Kuh, nicht Polizist!) gehen an den Start und laufen um die Wette. Die insgesamt acht Kurse führen durch unterschiedliche Szenarien. Mal wird durch die Antarktis gerannt, dann durch eine Großstadt, einen Vulkan oder auch durch die Wüste. Aufgrund der Präsentation und des Spielprinzips wird schnell deutlich, daß es sich bei *Running Wild* um einen *Mario Kart*- bzw. *Diddy Kong Racing*-Klon handelt. Die Qualität der beiden Vorbilder wird jedoch nicht ansatzweise erreicht. Der Einsatz der verschiedenen Extras wie Beschleuniger und di-

verse Attacken, wie zum Beispiel die Gegner schrumpfen zu lassen, kann nicht über die mittelmäßige Steuerung hinwegtäuschen. Die Charaktere lassen sich nicht sehr präzise dirigieren, sliden ist kaum möglich.

Obwohl die Kurse meistens so breit verlaufen, daß die schwammige Steuerung nicht auffällt, gibt es einige schmale Streckenschnitte, die zum immer wiederkehrenden Problem werden. Gerannt wird entweder automatisch oder durch einfaches Niederhalten einer Taste. Da es nicht nötig ist, zum Beschleunigen einen Button zu triggern, ist man lediglich damit beschäftigt, auf der Strecke zu bleiben und Hindernisse durch gelegentliches Drücken auf den Sprungknopf zu meistern.

*Running Wild* kann leider nur für kurze Zeit motivieren, da es insgesamt bloß acht Strecken gibt, die zudem nicht besonders originell designt wurden. Auch die Abstimmung des Schwierigkeitsgrades läßt zu wünschen übrig. Auf der leichtesten von drei Stufen müssen sich auch blutige Anfänger anstrengen, um nicht Erster zu werden, auf der höchsten resignieren vermutlich sogar viele Profis. Die Mehrspieler-Modi laufen ohne nennenswerte Einschränkungen, besitzen aber auch die gleichen Mankos, wie der nicht überzeugende Einzelspieler-Modus.

Alles in allem wurde gutes Potential vergeudet. Die Idee ist witzig und der Comicstil erfrischend, doch ohne ein ausgewogenes Gameplay stellt sich langfristig kein Spielspaß ein. ■

## info

Daß der Grafikstil der Charaktere an *Crash Bandicoot* erinnert, ist kein Zufall. Hersteller Universal Interactive Studios zeichnet ebenso für das Design der Beuteltasche als für das der wilden Renner verantwortlich.

**Gameplay:** Weniger ist nicht immer mehr. Sowohl das Streckendesign als auch die Steuerung wurden zu simpel gestaltet.

**Präsentation:** Sound und Grafik fangen den Comicstil gut ein. Technisch begeistern die grobpixeligen Polygone, die zudem oft ins Bild ploppen, nicht gerade.

**Memory-Card:** Ein Spielstand belegt einen Block  
**Dual Shock:** Ja


**XL-Wertung**
**65%**



# Global Domination

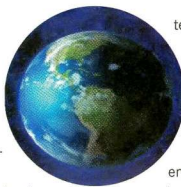


**D**VON H. REHER  
In einer fernen Zukunft die Welt vor dem Beginn eines weiteren Weltkrieges steht, schließen sich einige Staaten zusammen und gründen eine Organisation, die in Krisensituationen eine Eskalation verhindern soll.

Der Spieler wird vor jeder Mission durch einen Realfilm über seine Aufgaben instruiert. Einsatzgebiet ist am Anfang nur ein Teil der Welt, doch mit der Zeit werden die Missionen immer umfangreicher. Dabei verteidigt man nicht nur angegriffene Länder, sondern zerstört auch feindliche Angriffsstützpunkte und bewacht ausgesandte U-Boote auf ihrem Weg zu den gegnerischen Ufern.

Die Erde wird bei *Global Domination* aus der Satellitenperspektive dargestellt, was reichlich unspektakulär wirkt, aber für die Spielidee wohl am besten geeignet ist. Sie läßt sich stufenlos zoomen und in alle Richtungen drehen.

Mittels eines Knopfes können Defensivwaffen, mittels eines anderen Offensivwaffen abgefeuert werden, wobei der Einsatz der Verteidigungsra-

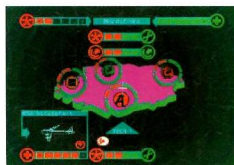


ten an das gute alte *Missile Command* erinnert: Gegnerische Flugkörper, die in die Detonationswolke der eigenen fliegen, werden zerstört.

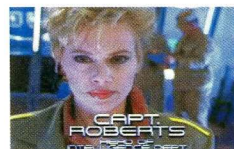
Für einen gezielten Angriff von Bodenstationen lenkt man den Cursor auf das jeweilige Land und drückt die entsprechende Taste. Auf der nun erscheinenden Karte läßt sich das nächste Ziel auswählen und per Laserstrahl, von dem im All stationierten Satelliten, oder durch Beschuß mit verschiedenen Raketenarten vernichten.

Leider spielt sich *Global Domination* schon in den ersten Levels sehr hektisch, da ständig das eigene Land beschossen wird und außerdem ein Zeitlimit für das nächste Missionsziel besteht. Ab Aufträgen mit mehr als acht Gegnern geht die Übersicht komplett verloren, und man weiß vor lauter Raketen gar nicht mehr, welche die eigenen und welche die der Gegner sind. Der grafische Rahmen ist dazu so schlicht, daß schon nach kurzer Zeit die Lust am Spielen nachläßt. Die Möglichkeit, sich eigene Szenarien mit beliebiger Gegnerzahl zu erstellen, bietet daher auch keinen Grund zur Freude, da diese unter denselben Fehlern leiden wie die vorgegebenen.

Hartgesottene Strategie-Fans können trotzdem einen Kauf in Erwägung ziehen. So langsam schwindet aber der Bonus für Strategiespiele auf der PlayStation mangels Alternativen, denn mit *Warzone 2100* und *KKND: Krossfire* kommen gleich zwei neue Titel für Genreliebhaber heraus, und diese bieten sogar einen Zweispieler-Modus.



Auf dieser Karte werden die Bodenziele eines Landes angezeigt



Diese nette Dame gehört ebenfalls der Organisation an

## info

Bei *Global Domination* wurde jede Mark in die sehr guten Realfilm-Sequenzen gesteckt. Zwischen den Missionen wird der Spieler somit sehr atmosphärisch über den nächsten Auftrag informiert.

**Gameplay:** Die vielen Waffensysteme mögen den einen oder anderen Strategie-Fan Gefallen an diesem Spiel finden lassen. Ansonsten ist es viel zu hektisch.

**Präsentation:** Während sich der Spieler noch im Auswahlménü wähnt, ist er schon längst mitten in der Mission. Mit anderen Worten: Unspektakulärer geht es kaum. Die Realfilme und die Musik sind aber sehr stimmungsvoll gelungen.

**Memory-Card:** Es wird ein Block benötigt.  
**Dual Shock:** ja

XL-Wertung

60%



|             |                  |             |               |                     |
|-------------|------------------|-------------|---------------|---------------------|
| Hersteller: | Psygnosis        | Entwickler: | Psygnosis     | <b>Shoot 'em Up</b> |
| Spieler:    | 1-4 (2 simultan) | Level:      | 15            |                     |
| Preis:      | ca. DM 100       | Erhältlich: | 12. März 1999 |                     |



Für die Endgegner-Fights wechselt die Kamera ihre Position



Abrechnung: Wer viel einsammelt, saht ordentlich Punkte ab



bereit, wobei drei Schwierigkeitsstufen anwählbar sind. Die Rahmenhandlung, durch deutsche Texte zwischen den Stages dem Spieler nahegebracht, ist für das pyrotechnische Spektakel auf dem Bildschirm nicht von Bedeutung. Schließlich handelt es sich um einen luppenreinen Shooter, bei dem man sich mit einem von vier Kampffliegern wüst

## Retro Force

ballernd gegen unzählige Feinde auflehnt.

Je nach Art des Raumschiffs ändert sich die Bewaffnung. Grundlegend besitzen sie aber alle dieselben Merkmale: eine Hauptwaffe, Bomben,

Extrawaffen und die bildschirmfüllende Blaster-Bombe. Die während des Spiels durch Abschüsse auftauchenden Items enthalten weitere Waffen, zwischen denen dann umgeschaltet werden kann. Außerdem hinterlassen vernichtete Gegner Bonus- und Supersteine, die das Punktekonto auffüllen. Power Ups und Energie-Packs steigern die Schußkraft und frischen die Lebensenergie wieder auf.

Von technischer Seite her läßt sich fast nur Positives über *RF* sagen. So sind zum Beispiel die Schüsse, Explosionen und Gegner optisch ausgereift und durch passable Soundeffekte unterstützt. Selbst bei vielen

Objekten auf dem Bildschirm arbeitet die Engine korrekt, Slowdowns haben Seltenheitswert. Der große Kritikpunkt am Gameplay ist nicht etwa die mangelnde Spannung oder der Grafikstil, sondern vielmehr die furchtbar schwabbelige Steuerung, bei der die Schiffe „nachziehen“. Somit wird präzises Ausweichen unmöglich und damit natürlich die unumgängliche Grundlage eines guten Ballerspiels zunichte gemacht. Doch auch mit einem besseren Handling käme *Retro Force* nicht an die 80%-Marke heran, denn die häufig zu dunklen Level bieten nur wenig Abwechslung und kaum Herausforderung in den Endgegner-Fights. Empfehlenswert ist das Spiel nur für Einsteiger und hartnäckige Sammler. ■

VON T. HELLWIG

Vorbild für *Retro Force* könnte ein uralter Klassiker der Shoot-'em-Up-Geschichte sein: *Xenious*. Allerdings ist Psygnosis nicht die erste Firma, die dieses Spielprinzip auf die PSX holt. Mit *Xenious 3D/G*, *RayStorm* sowie dem frühen PSX-Shooter *Raiden Project* wurden Fans vertikal scrollender 3D-Ballerspiele bereits von anderen Entwicklern bedacht. Angesichts der mittlerweile ins Unermeßliche wachsenden Zahl von Renn- und Prüfgelspielen für Sonys Heimkonsole ist ein weiterer Titel im unterrepräsentierten Bereich der Shoot-'em-Ups natürlich längst nicht zuviel des Guten.

*Retro Force* versucht sich mit einem Zweispiel-Modus in die Herzen der Wohnzimmerpiloten zu katapultieren. Außerdem dürfen bis zu vier Spieler nacheinander losfliegen, und für den Solo-Fighter stehen ein Arcade- und der Staffel-Modus



Streuschuß, Einzelfeuer und zuckender Laserstrahl: die obligatorischen Shoot-'em-Up-Waffen



Info

Über die L-Tasten kann die Höhenlage des Schiffs reguliert werden. Dies ist jedoch nicht sonderlich wichtig, da man den wenigen feindlichen Schüssen meist seitwärts ausweichen kann. Allgemein ist der Schwierigkeitsgrad niedrig angesetzt, was besonders im Mehrspieler-Modus zu Langeweile führt.

**Gameplay:** *Retro Force* hätte eine viel genauere Steuerung gut gebrauchen können. Aufgrund fehlender Innovationen hält sich der Dauerspäß arg in Grenzen.

**Präsentation:** Die Grafik ist nicht berauschend, aber technisch sauber. Auch die Musik sowie die Soundeffekte sind verträglich.

**Memory-Card:** Auf einem Block wird der Spielstand gesichert.  
**Dual Shock:** ja

**XL-Wertung**

**65%**



# WCW/NWO Thunder



Immer noch können keine Double-Team-Moves (Aktionen von zwei Teamkollegen gleichzeitig gegen einen Gegner) angewandt werden

**V**ON T. PARTETZKE  
 vergangenes Jahr versuchte T•HQ vergeblich, die Wrestling-Gemeinde mit *WCW Nitro* zu beglücken (XL 7/98, Wertung: 65 %). Viel hat sich seitdem in der WCW getan. Die NWO ist immens gewachsen, einige WWF-Sportler wurden angeworben, andere gingen oder haben ihre Gesinnung gewechselt. Grund genug, einen Nachfolger auf die Beine zu stellen. So stehen in *WCW/NWO Thunder* aktuelle Größen wie Goldberg, Bret Hart, Curt Hennig (war früher bekannt als Mr. Perfect), Rowdy Roddy Piper und 60 weitere WCW-Recken zur Auswahl bereit. Mit ihnen

kann der Spieler in einem der sieben Modi antreten. Zu den aus dem Vorgänger bekannten Titel-, Einzel- und Tag-Team-Matches gesellen sich neuerdings Käfig- und Battle-Royal-Kämpfe. Statt einem gibt es diesmal drei Titel zu erringen. Im Kampf können Waffen eingesetzt werden, und eine zusätzliche Aktion, das Kräfteressen, wurde hinzugefügt. Damit sind die Neuerungen bereits abgehandelt, alles andere blieb beim alten. Die ungeeignete Steuerung zählt auch dazu. Immer

noch ist man gezwungen, Hunderte von Tastenfolgen auswendig zu lernen, um abwechslungsreich zu kämpfen. Tut man es nicht und beschränkt sich auf die Aktionen, die jeder Wrestler beherrscht, macht sich bald gähnende Langeweile breit. Das Kräfteressen ist die überflüssigste Neuheit des Spiels. Nach zweimaliger Anwendung beim Gegner ist dessen Energiebalken auf Null, und er kann problemlos geprügelt werden. Dieser Billigtrick funktioniert in jedem Kampf auf jeder Schwierigkeitsstufe und ist obendrein am einfachsten von allen Moves auszuführen. Wer mehr Abwechslung will, muß lernen, bekommt aber keinen Anreiz dazu. Wie bei *WCW Nitro* schleichen die Akteure mit dem Tempo eines 95-jährigen durch den Ring und werden sogar noch langsamer, wenn sich vier Charaktere im Bild befinden. Nun könnte man denken, der Titel wäre zu viert spielbar, doch dem ist nicht so. Lediglich zwei menschliche Spieler dürfen sich gemeinsam ans Joypad wagen.

Echte Wrestling-Stimmung will auch nicht aufkommen. Die Soundeffekte klingen so, wie sich die Klopse bewegen: hölzernen. Immerhin wurden ein paar interessante Moves integriert, und der Wiedererkennungswert der Haudegen ist hoch. Dies und die Videoclips aus den Fernsehsendungen machen *WCW/NWO Thunder* für Fans interessant, wer sich nicht zu ihnen zählt, sollte einen Bogen um diese müde Fortsetzung machen. Ein Veröffentlichungstermin für Deutschland stand zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht fest. ■



Stahlkäfig-Matches gestalten sich in den Fernsehsendungen weitaus spannender als im Spiel



Durch Kräfteressen ist der Sieg im Handumdrehen in der Tasche

## info

In der Kämpferauswahl kann durch Druck auf die Kreistaste ein kleiner Spruch des jeweiligen Wrestlers abgerufen werden. Von sonderlich hoher Intelligenz zeugen die „Nimm-mich-haus-alle-platt-Parolen“ allerdings nicht.

**Gameplay:** Durch stures Auswendiglernen der Moves kommen einigermaßen abwechslungsreiche Matches zustande. Bequemer ist es jedoch, sich auf Standardaktionen zu beschränken, mit denen das Spiel langweilig wird.

**Präsentation:** Der hohe Wiedererkennungswert der Akteure täuscht nicht über grobschlächtige Grafik und ruckelige Animationen hinweg. Hölzerne Soundeffekte tragen ihren Teil zum mittelmäßigen Gesamteindruck bei.

**Memory-Card:** Der Spielstand belegt einen Block.  
**Dual Shock:** Die Rumble-Funktion wird unterstützt.

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

XL-Wertung

65%



## Teil 1



## Spieltips

## Alternative Kostüme:

Stellt in den Optionen die Charakterauswahl auf „Arcade Mode“ und haltet dann ↑ gedrückt, während Ihr einen Kämpfer auswählt!

## Als Kouji Masuda kämpfen:

Spielt den Arcade-Modus mit einem beliebigen männlichen Kämpfer durch!

## Als Clair Andrews kämpfen:

Spielt den Arcade-Modus mit einem beliebigen weiblichen Kämpfer durch!

## Als Yuffie Kisaragi kämpfen:

Spielt den Arcade-Modus mit Cloud durch!

## Als Vincent Valentine kämpfen:

Spielt den Arcade-Modus mit Tifa durch!

## Als Jango kämpfen:

Spielt den Arcade-Modus nach und nach mit allen acht Fightern durch, die aus *Final Fantasy VII* stammen!

## Als Zack kämpfen:

Spielt den Arcade-Modus nach und nach mit allen Fightern durch, die aus *Final Fantasy VII* stammen!



## Special-Moves, Tips und Taktiken!

Im ersten Teil dieses Specials behandeln wir unter anderem die grundlegenden Moves der beiden Fighter GODHAND und YOYO Yoko sowie die Tips zum Erspielen der versteckten Charaktere. Kommenden Monat werden im zweiten Teil dieser Tactics-Serie ausführliche Move-Listen einiger anderer Charaktere und weitere Tips folgen. Bis dahin viel Spaß beim Ausprobieren!

## Techniken

## Rennen:

Sobald Ihr das Steuerkreuz drückt, rennt Euer Charakter los. Ihr müßt nicht wie in anderen Beat "em Ups z. B. zweimal nach vorne drücken, um aus dem Gehen ins Laufen zu wechseln.

## Blocken:

Ähnlich wie in den *Tekken*-Spielen blocken die Charaktere in *Ehrgeiz* hohe und mittlere Attacken automatisch, wenn das Steuerkreuz nicht benutzt wird. Um einen tiefen Tritt zu blocken, genügt es, die Blocktaste zu halten. Wenn man in der Hocke blockt, kann sich der Charakter dabei auch bewegen (per Steuerkreuz) und trotzdem noch Angriffe abwehren. Spezialattacken können grundsätzlich nicht geblockt werden.

## Schwertattacken blocken:

Mit den Händen können die Charaktere keine Schwerthiebe blocken. Drückt Ihr jedoch einen Augenblick, bevor Euch das Schwert trifft, die Blocktaste, so greift der Fighter nach der Klinge – ähnlich wie bei einem Wurf.

## Rollen:

Wenn ein Charakter auf dem Boden liegt, müßt Ihr einfach nur eine Richtung drücken, um zu rollen. Ihr könnt auch aus dem Stand rollen, indem Ihr die Blocktaste gedrückt haltet und dabei das Steuerkreuz betätigt. Dies bietet sich an, wenn Ihr Geschossen ausweichen wollt.

## Spezialattacken:

Die Spezialattacken werden über den entsprechenden Button ausgelöst und können nicht geblockt werden. Ist Eure Gauge-Energie verbraucht, tritt ein Ersatz-Move an die Stelle der Spezialattacke.

## Springen:

Um zu springen, könnt Ihr das Steuerkreuz zweimal kurz antippen, beide Male in die Richtung, in die Ihr springen wollt. Alternativ könnt Ihr aber auch L1 zum Erreichen höherer Ebenen oder zum Ausweichen benutzen.

## Würfe:

Um aus einem Griff zu entkommen, müßt Ihr die Blocktaste drücken, wenn Euer Charakter aufblinkt. Ihr könnt Würfe auch vorab verhindern, indem Ihr ganz ähnlich wie bei *Tekken* einen Augenblick zuvor blockt. Das richtige Timing ist entscheidend.

## Basic-Moves

## Legende:

|           |                                                                  |
|-----------|------------------------------------------------------------------|
| g         | blocken                                                          |
| G         | blocken halten                                                   |
| d         | tiefe Attacke                                                    |
| D         | tiefe Attacke halten                                             |
| u         | hohe Attacke                                                     |
| U         | hohe Attacke halten                                              |
| s         | Power Bar benutzen                                               |
| S         | Power Bar benutzen, halten                                       |
| +         | verbindet (zwei) Tasten, die gleichzeitig gedrückt werden sollen |
| /         | trennt Tasten, die wahlweise gedrückt werden können              |
| 360       | steht für eine volle 360-Grad-Drehung (Start: →)                 |
| 90        | steht für ↓ ↘ →                                                  |
| 09        | steht für ↓ ↙ ←                                                  |
| 180       | steht für ← ↙ ↓ ↘ →                                              |
| g + u     | starke hohe Attacke                                              |
| g + d     | starke tiefe Attacke                                             |
| g + s     | Sprung                                                           |
| g + u + d | Wurf                                                             |
| C         | hocken (G + ↓)                                                   |
| c         | aufstehen (G + ↑, blocken loslassen)                             |
| W         | seitliches Ausweichen (G + Steuerkreuz)                          |
| R         | Steuerkreuz in Laufrichtung halten                               |
| (...)     | Moves, bei denen man höher als der Gegner steht                  |
| F         | Moves, bei denen man direkt vor dem Gegner stehen muß            |



## Ken Mishima GODHAND



Alter:  
26

Nationalität:

Japaner

Status:

CEO der Firma

Mishima Construc-  
tion Co.

Moves:

u  
u, u, u  
u, u, d, u  
u, d, u, u, u, u,  
u, u, u, u, u

u + d  
(u + d)  
u + d + s  
u + s, u  
d  
d + s  
d + s, u  
d + s, d  
d + s, u, d  
d + s, d, u  
d + s, u + d  
g + u  
g + d  
g + d, u  
g + u + s, d  
g + d + s  
90

Jab  
1-2 Kick  
Up/Down-Combo

Speed Punch  
Raising Upper  
Metro Breath  
Ogre Crush  
Double Upper  
Low Kick  
Hell Spin  
Break Knuckle  
Homing Slide  
Boomerang Hook Left  
Boomerang Hook Right  
Stomach Crush  
Heal Soul  
Turning Low Kick  
Turning Low High Kick  
Mirage Spin Kick  
Shower Kick  
Franking Upper

Special-Moves:

s  
s, s  
S  
Steuerkreuz + s  
s (im Sprung)  
360, s  
s (keine  
Gauge-Energie)

Arm Gun  
Double Arm Gun  
Triple Arm Gun  
Place Mine  
Grenda Throw  
Suicide Grenda  
Arm Hammer

Moves aus der Hocke:

c, u  
c, u + s  
c, d  
C, u  
C, U

Turning High Kick  
Satellite Kick  
Low Kick  
Gun Straight  
Bazooka Straight

Moves beim Gehen:

u, u Hammer Sword

Moves beim Rennen:

u, u, u  
d  
g + u  
u + d  
g, u

Triple Black Hawk  
Slide Kick  
Air Raid Kick  
Shoulder Tackle  
Turning Back Kick

Step-Moves:

u  
u, u  
u, d  
d, u  
d, u + d  
d, d, d

Divide Tile  
Divide Knuckle  
Divide Spin Kick  
Wind Godhand  
Lightning Godhand  
Abyss Spin



## YOYO Yoko



Alter:

17

Nationalität:

Japanerin

Status:

ICPO-Agent

Würfe:

180

u + d + s

Hirate Kubiori

Ateminage

Moves:

u  
u, u, u  
u, u, d  
u, d  
u, s  
u, s, u, u, u, u

Suitotsu  
Rensuitenkyaku  
Rensuisenbarai  
Suisen  
Hirate Uchi  
Katsu Ire

u + d

u + s

d

d, u

d, d, u

d, d, d

d + s

d + s, u

d + s, u + d

g + u

g + d

g + d, u, u, u, u

g + u + s

d + g + s

90, u

(u + d)

Michi Zuki

Houya Geri

Sune Geri

Senten Renkyaku

Nisen Bontsui

Rensenbarai

Azakeri

Azakeri Hirate

Yoyuu

Hachibutsuki

Sen Barai

Chisenhishokyaku

Yosho Geri

Karura Geri

Rasen Geri

Kamikaze

Special-Moves:

s

s (im Sprung)

S

S,D

90,S

S (keine

Gauge-Energie)

Kishi Bojinsiki Yo yo

Bee Dama

Seibai

Kyo-ken no Sanpo

Sekai Issyu

Hirate Uchi

Moves aus der Hocke:

c, u

c, u + s

c, U + S

C, u

C, d

Mikazuki

Rinne Syou

Rinne Yomotsu Hirasaka

Taka Otoshi

Sen Barai

Moves beim Gehen:

u, u, u, u, u, u

Kishi Bojin Geri

Moves beim Rennen:

u, d

u, u, u

d

d + u

g, u

Tenchi Renkyaku

Tenku-sanrenkyaku

Ryu-katsutai

Ishiyumitori

Uramichizuki

Step-Moves

u

d, u

d, d

d, u, d

d, u + d

d, u, u

Kubuzuki

Kenbu

tsusyu

Kemari

Uki

Urauchi

Yu

Urauchi

Hanyo

Urauchi

chi In





## Asteroids

PAL

### Cheats:

Halte im Titelschirm („PRESS START“ ist zu sehen) Select gedrückt und gebe eine der folgenden Tastenkombinationen ein! Bei korrekter Eingabe ertönt ein Geräusch.

Asteroids, das Original:

●●●●●●●●

Viertes Schiff freischalten:

▲●●●●●●●

Levelwahl:

■▲●●▲●●●

### Keine Kollisionsabfrage:

Drückt gleichzeitig Select und Start während eines laufenden Spiels! Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr nun einen Level oder einen Abschnitt auswählen oder die Kollisionsabfrage ausschalten und anschließend mit L1 bestätigen.

Cheats für die Originalversion:

Extraleben:

↑ ↓ ← → ● ■ × ▲

99 Schiffe:

↑ × ↓ ▲ ← → ■ ●

Unverwundbarkeit:

↓ ↓ ↑ ↑ ● ■ ▲ ▲

## Castlevania – Symphony of the Night

PAL

### Das letzte Armor-Teil:

Das Dracula Tunic findet Ihr folgendermaßen: Im Raum unter dem Master Librarian führt ein schmaler Schacht nach oben. Springt mit dem Supersprung nach oben (↓ ↑ + Sprung-Button)! Beim ersten Kontakt mit der Unterseite des Stuhles erhöht sich die HP-Zahl. Um an das Armor-Teil zu kommen, müßt Ihr den Librarian in der Luft halten. Er darf dabei nicht den Boden berühren, ebenso wie Alucard. Ihr müßt also in der Luft immer wieder den Supersprung ausführen. Nach kurzer Zeit bekommt Ihr einen Ring, etwas später den Dracula Tunic und auch den

äußerst seltenen Axe Lord Armor. Damit es zu 100 % klappt, solltet der Librarian stets so tief fallen, daß ein Ton zu hören ist. Ihr solltet zudem über 70 Luck-Punkte haben, ansonsten funktioniert es nicht. Dieser Hinweis kam von Andreas Lauinger aus Waldbronn. Wie in XL 10/98 versprochen, erhält Andreas eine kleine Überraschung.

## Cool Boarders 3

NTSC/PAL

### Alle Strecken:

Ruft den Tournament-Modus auf und gebt das Paßwort „WONITALL“ anstelle Eures Namens ein!

### Alle Bretter:

Ruft den Tournament-Modus auf und gebt das Paßwort „OPEN EM“ anstelle Eures Namens ein!



### Big-Head-Modus:

Ruft den Tournament-Modus auf und gebt das Paßwort „BIGHEADS“ anstelle Eures Namens ein!

### Mit Herrn Burg fahren:

Spielt alle Fahrer, alle Boards und Strecken frei! Ruft nun den Single-Event-Modus auf und spielt ihn durch! Ihr solltet mindestens 3.400 Punkte haben, damit Ihr mit dem neuen Fahrer antreten könnt.

## Fantastic Four

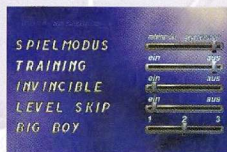
PAL

### Mehr Optionen:

Ruft das Optionsmenü auf und markiert den Punkt „TRAINING“! Drückt nun alle L- und R-Tasten



gleichzeitig! Daraufhin erscheinen die vier zusätzlichen Menüpunkte „INVINCIBLE“, „LEVEL SKIP“, „BIG BOY“ und „FREE PLAY“.



### Levelskip:

Habt Ihr den Levelskip im Optionsmenü freigelegt und eingeschaltet, dann startet ein neues Spiel! Wenn Ihr nun während des Spielens die Pause aktiviert und dann alle L- und R-Tasten drückt, erscheint ein neues Menü, in dem Ihr einen Level aussuchen könnt. Verlaßt das Pausenmenü wieder, um in den gewünschten Level zu skippen!

## Frogger

PAL

### Kein Verkehr:

Pausiert ein Spiel und drückt → ↑ R1 L1 R1 ✕!



## Ghost in the Shell

NTSC

### Levelwahl:

Drückt im Titelschirm R2 R1 ■ ■ ↑ ↓ ■ R2 R2. Bei korrekter Eingabe ertönt ein Geräusch. Ruft



nun das Optionsmenü auf! Markiert dort „MOVIE REPLAY“ und sucht Euch eine der Full-Motion-Videosequenzen aus, die Ihr ansehen wollt! Über den Menüpunkt „MISSION START“ gelangt Ihr in ein weiteres Menü, in dem sich alle Level auswählen lassen.

## ONE

PAL

### Bonuslevel:

Um den Bonuslevel spielen zu können, müßt Ihr ONE durchgespielt haben. Schaltet die PSX nicht aus, sondern wartet, bis der Titelschirm erneut erscheint! An dieser Stelle solltet Ihr abspeichern. Nun ruft Ihr den Paßwort-Screen auf und gebt „1MORELV“ ein. Es folgt ein interessanter, aber leider recht kurzer Level.



### Levelwahl:

Gibt das Paßwort „Heavyfeet“ ein! Anschließend könnt Ihr Euch einen beliebigen Level aussuchen.

### Levelcodes:

| Level | Code     |
|-------|----------|
| 2     | DIYGIXRA |
| 3     | KCSVJTJB |
| 4     | RWLKLPBC |
| 5     | YQFZMLTC |
| 6     | FLZNOHLD |

## Powerboat Racing

PAL

### Paßwörter:

Die folgenden Codes müssen im Paßwort-Screen eingegeben werden.

Championship-Modus:  
CUP



Mehr Power:  
LARGE

Miniboote:  
COMPACT



Neue Kameraperspektive:  
ZOOOOOOM

Mehr Speed:  
SPREEED

Große Boote:  
DEFORMED

Slalom-Modus:  
L.R

Minen auf den Kursen:  
U.G

Neue Bootsklassen:  
MIN  
IKE  
CUD

## RayStorm

NTSC/PAL

Levelanwahl:

Die Levelanwahl erscheint, nachdem Ihr das Spiel im Arcade-Modus (Combat) bewältigt habt. Dabei ist die Einstellung der Schwierigkeitsstufe nicht von Belang.



13 zusätzliche Schiffe:

Spielt den Extra-Modus durch, um die zusätzlichen dreizehn 'Leben' zu erhalten!

## Reboot

PAL

Als Enzo spielen:

Drückt im Hauptmenü („START“ ist zu sehen) ↑ ↓ → ← L1 R1 → ↓ →!

Energie auffüllen:

Drückt im Hauptmenü („START“ ist zu sehen) → L1 ↑ ↓ ↓ L1 R1 ↑ ↓ →!



Zusätzlicher Schild:

Drückt im Hauptmenü ↓ R1 → → ↓ L2 R2 → →!

## Rogue Trip: Vacation 2012

PAL

Paßwörter:

Die folgenden Paßwörter werden im entsprechenden Optionsmenü eingegeben. Ihr dürft ruhig mehrere nacheinander eingeben, um zum Beispiel den Hubschrauber und das UFO für den Mehrspieler-Modus zusammen im Auswahl-Screen wiederzufinden.



Zusätzliche Power Ups:

L1 L2 ● L1 R1 ■

Bessere Panzerung:

R1 ▲ R2 ▲ L1 ■



Unendlich viele Turbos:

■ ● ● ▲ R1 R2

Unendlich viele Jumps:

● ■ R2 ● ▲ R2

Boss Battle – Big Daddy:

■ ▲ ● ● R2 R2

Boss Battle 1:

● R2 R1 ■ L1 R2

Boss Battle 2:

● ● L2 L1 ▲ ▲



Funtopia anwählen:

● ● L2 ● ■ L1

Glutch anwählen:

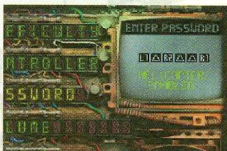
R1 ■ ● ● L2 ●

Goliath freischalten:

L1 R1 ● ● L2 L2

Hubschrauber freischalten:

L1 ▲ R2 ▲ R1



UFO freischalten:

R1 ■ ● ● L2 ●



Nightshade freischalten:

R1 R2 L1 L1 ● ●

## Snow Racer '98

PAL

Alle Kurse im Time-Attack-Modus:

Um die Pisten für den Time-Attack-Modus freizuschalten, die Ihr im Championship-Modus anwählen könnt, solltet Ihr die folgenden Paßwörter eingeben (s. Tabelle).



Ski:

| Modus   | Strecke        | Paßwort |
|---------|----------------|---------|
| Abfahrt | Vertigo Run    | CLASSIC |
| Abfahrt | Last Downhill  | SESSION |
| Super C | Bitter Cold SL | DAHU    |
| Super C | French Castle  | JAMLINE |

Freeride:

| Modus    | Strecke      | Paßwort  |
|----------|--------------|----------|
| Freeride | Slide Zone   | PIPELINE |
| Freeride | Blue Sport   | FREEZE   |
| Schanze  | Back Flip SP | STORMY   |
| Schanze  | Combo Jump   | MONDO    |

Alpin:

| Modus   | Strecke        | Paßwort  |
|---------|----------------|----------|
| Abfahrt | Winter Cold JH | URBAN    |
| Abfahrt | French Castle  | XTREM    |
| Super C | Winter Cold SL | LAIDBACK |
| Super C | French Castle  | VALLEY   |

## Spyro the Dragon

PAL

Crash Bandicoot – Warped:

Eine spielbare Demo des dritten Teils von *Crash Bandicoot* ruft Ihr ab, indem Ihr L1 und ▲ gleichzeitig drückt, sobald das Titelbild („PRESS START“) erschienen ist.

Bonuslevel:

Sammelt in allen Levels die Edelsteine ein! Nachdem Ihr das Spiel durchgespielt habt, könnt Ihr den Bonuslevel anwählen.





Anhand der folgenden Tips werdet  
Ihr die Tore zu den Fluglevels  
schneller finden können.



Wenn Ihr beim Wasserfall angekommen seid, solltet Ihr auf alle fünf Felsen springen.



Schießt mit der Kanone in Richtung  
des Steinhügels!

Sucht in der Höhle nach dem Supercharge-Punkt! Dort trifft Ihr auf den Drachen, bei dem auch das Tor zu finden ist.

Beim großen Haus treiben sich einige Warzenschweine herum. Dort liegt auch ein Baumstumpf, auf den Ihr springen müßt.

Wenn Ihr zur großen Treppe gelangt, erwarten Euch zwei Wächter. Besiegt sie und geht die Treppe hinauf! Nach einigen Hindernissen findet Ihr das Tor.

NTSC

**Als Evil Ryu und Guile kämpfen:** Im World-Tour-Modus trifft Ihr in der letzten Stage („Thai Land“) auf Vega. Wenn Ihr zu diesem Zeitpunkt mit Eurem Fighter Level 30 oder höher erreicht habt und Vega besiegt, stehen Euch danach drei weitere Fights bevor. Im ersten kämpft Ihr gegen Guile. Wenn Ihr Euch gegen den Haudegen durchsetzen könnt, ist er anschließend in der Charakterauswahl vorhanden. Die folgende Herausforderung stellt Euch Evil Ryu als Gegner in den Ring. Besiegt ihn, und er läßt sich ebenfalls in der Auswahl blicken!



Nachdem Ihr Guile und den fiesen Evil Ryu in den World-Tour-Bonus-Fights verdroschen habt, kehrt Ihr zur Stage „Thai Land“ zurück, wo Shin Gouki Euch erwartet. Wenn Ihr es schafft, auch diesen Gegner zu besiegen, so könnt Ihr ihn folgendermaßen anwählen: Markiert Gouki im Auswahl-Screen und haltet L2 gedrückt, wenn Ihr bestätigt!



Spielt den World-Tour-Modus durch, wobei Ihr mindestens Level zehn erreichen solltet! So schaltet Ihr die zusätzlichen Modi frei.



Spielt den Arcade-Modus auf Level acht durch! So schaltet Ihr die zusätzlichen Modi frei.



Spielt den **Dramatic-Battle-Modus** einmal mit Ryu und Ken, ein zweites Mal mit Juli und Juni durch! Das Ganze funktioniert auch dann, wenn Ihr zuerst mit den Mädels antretet. So schaltet Ihr die zusätzlichen Modi frei. Der **Dual-Battle-Modus** erlaubt Euch, für den **Dramatic-Battle-Modus** zwei verschiedene Charaktere auszuwählen: der eine wird von Euch gespielt, den anderen steuert der Computer. Dies funktioniert allerdings nur für einen Kampf.

Spielt drei Stunden in einem beliebigen Modus! Ihr könnt die verstrichene Zeit in den Optionen ablesen. Wenn Ihr nun den Charakterauswahl-Screen aufruft und Select haltet, während Ihr einen Fighter



anwählt, dürft Ihr anschließend mit der klassischen Version des Kostüms in den Kampf ziehen. Alternativ könnt Ihr auch den Arcade-

Modus auf Stufe sechs durchspielen, um die alten Outfits freizuschalten.

Spielt vier Stunden in einem beliebigen Modus! Alternativ könnt Ihr auch den Arcade-Modus auf Stufe sieben durchspielen.

Spielt fünf Stunden in einem beliebigen Modus! Alternativ könnt Ihr auch den Arcade-Modus auf Stufe sieben durchspielen.



Spielt insgesamt 48 Stunden! Ihr könnt die verstrichene Zeit in den Optionen ablesen. Zwischenzeitlich könnt Ihr die PlayStation ruhig ausschalten, da die Zeit gespeichert wird. Anstelle der Arcade-Fighter werden nun alle Charaktere, auch Guile und Evil Ryu, im Vorspann präsentiert.

Stellt in den Optionen „Final Battle“ ein und wählt dann einen Charakter aus! Haltet nun L1 + L2 gedrückt, bevor der Kampf im Versus-Modus beginnt! Nun fightet Ihr gegen Super Gouki.

PAL

**Als Cammy kämpfen:**  
Ruft den Arcade-Modus auf und spielt ihn mit Vega durch! Ihr benötigt mindestens 50.000 Punkte. Tragt Euch anschließend mit dem Kürzel „CAM“ in die Highscore-Liste ein! Danach ruft Ihr den Versus-Modus auf und markiert Vega. Wenn Ihr nun dreimal die Starttaste drückt, bevor Ihr die Wahl bestätigt, könnt Ihr mit Cammy in den Kampf ziehen.



## PlayStation

### HYPER MOUSE

Echtzeit-Strategiespiele wie die Teile der *Command&Conquer*-Serie lassen sich wunderbar mit einer Maus bedienen. Mit der Hyper Mouse von Blaze steht eine gute Alternative zum Sony-Original zur Verfügung. Sowohl die Verarbeitung als auch die Robustheit des Gerätes sind sehr zufriedenstellend ausgefallen. Die Hyper Mouse wird sogar mit beigefügtem Maus-Pad geliefert, so daß der Spieler gleich die richtige Unterlage hat. Sie verfügt über zwei Tasten und ein ausreichend langes Kabel.



Muster: Highcom, Tel.: 0 21 54/9 45 20

#### XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:  
ca. 40 DM  
Blaze

## PlayStation

### SUN! POWER WING CONTROLLER

Wer auf der Suche nach einem cool designten Pad ist, um seine Freunde zu beeindrucken, trifft mit dem Sun! Power Wing Controller von Sunflex die richtige Entscheidung. Mit seinen beiden langen Haltegriffen und ganz in Schwarz sieht er fast so aus wie Batmans Batarang, wobei es den Controller aber auch in vielen weiteren Farben, einschließlich einer transparenten Ausführung, gibt.

An Funktionen hat der Power Wing ein, nicht einstellbares, Dauerfeuer und Slowmotion zu bieten, die durch ständiges Einblenden des Pausenmenüs erreicht wird. Die Anordnung der Tasten ist sehr gewöhnungsbedürftig, und die X-Taste schwierig zu bedienen, da der zweite Analogstick genau davor platziert wurde. Auch die L- und R-Tasten sind für Menschen mit kleinen Händen, durch die langen Griffe, schlecht zu erreichen. Die Druckpunkte der Tasten sind dafür hervorragend, und selbst actionreiche Games bei denen viel gelenkt und geschossen wird, lassen sich stundenlang ohne Ermüdung spielen. Die Rumble-Funktion arbeitet tadellos, ist aber wie beim Double Shock Sun! ein wenig schwächer als beim Sony-Pad ausgefallen. Mit leichten Abstrichen bei Personen mit zu kleinen Händen läßt sich der Sun! Power Wing Freunden ausgefallener und trotzdem funktionaler Pads empfehlen.



Muster: Sunflex, Tel.: 0 23 52/95 33 55

#### XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:  
ca. 45 DM  
Sunflex

## PlayStation

### DOUBLE SHOCK SUN!

Die Form und die Anordnung der Tasten des Double Shock Sun! erinnert stark an das Dual-Shock-Pad von Sony. Im Gegensatz zum Original ist das Gerät aus farbig-transparentem Kunststoff gefertigt. Erhältlich sind die Farbtöne blau, grün, schwarz und rot. Bei der Verarbeitung fallen die etwas schwer zu betätigenden Knöpfe auf, was vor allem auf die Buttons der beiden Analogsticks zutrifft. Der Rumble-Effekt spricht ähnlich differenziert an wie beim Original-Pad, ist aber ein wenig schwächer ausgefallen.

Das Double Shock Sun! überzeugt vor allem durch seine Steuerung. Die Analogsticks reagieren gut, wenn auch erst bei stärkerem Einschlag in die jeweilige Richtung. Insgesamt stellt das Gerät eine Bereicherung des bestehenden Pad-Sortiments dar, obwohl die Ränder der beiden Pad-Schalen ein wenig zu scharfkantig ausgefallen sind.



Muster: Sunflex, Tel.: 0 23 52/95 33 55

#### XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:  
ca. 40 DM  
Sunflex

## PlayStation

### XPLODER PRO

Bereits in Ausgabe 10/98 konnte das Schummelmodul Xploder von Blaze überzeugen. Nun steht neben diesem Gerät auch der Xploder Pro zum Kauf bereit. Das neue Modell wird mit einer separaten Eingabebene geliefert, die dazu dient, selbst Cheats und Codes herauszufinden. Beim Vorgänger war dies zwar auch möglich, das Gerät mußte allerdings mit einem PC verbunden werden. Dieser Schritt fällt nun weg. Gefundene Codes können direkt vom Xploder Pro übernommen werden, sie müssen nicht manuell eingegeben werden. Des weiteren bietet der Nachfolger ein erweitertes Betriebssystem mit eigenem Memory-Card-Manager und CD-Player-Menü. Leider ist das Eingabemedium nicht einzeln erhältlich, da es mit dem herkömmlichen Xploder, der ca. 100 DM kostet, nicht zusammenarbeitet.



Muster: Highcom, Tel.: 0 21 54/9 45 20

#### XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:  
ca. 150 DM  
Blaze



## next Level

## zum Nachbestellen!

Jetzt auch im Internet:  
http://www.x-plain.de

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>next Level 5/96</b><br><b>Specials:</b> Interviews mit Shigeru Miyamoto und Formel-1-Entwickler Martin Chudley. Hinter den Kulissen der deutschen Software-Firma Neon <b>PlayStation:</b> Battle Arena Toshinden 2, Descend, Ridge Racer Revolution <b>Saturn:</b> Vampire Hunter, wipEout                                                                                                                                                                                      | <b>next Level 6/96</b><br><b>Specials:</b> LucasArts-/Factor 5-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, SiliconGraphics-Reportage (Teil 1) <b>PlayStation:</b> Darkstalkers, Resident Evil (1), Tekken 2, True Pinball <b>Saturn:</b> Panzer Dragon Zwei                                                                                                                                                                                      | <b>next Level 7/96</b><br><b>Specials:</b> Classic Videogames (Teil 3), Portrait Kyoko Date <b>Spiel des Monats:</b> Tomb Raider <b>PlayStation:</b> Saturn <b>N64:</b> Wave Race 64 <b>PSX:</b> Desr. Derby 2, Disruptor <b>SAT:</b> Daytona C.E., Virtua Cop 2                                                                                                                                                                                                                                        | <b>next Level 1/97</b><br><b>Specials:</b> wipEout 1997 Entwicklungsbericht, Interview mit David Perry (Shiny Ent.), SiliconGraphics (2) <b>SNES:</b> Super Mario RPG <b>PSX:</b> Bust-A-Move 2, Int. Track & Field, Jumping Flash 2, Shellshock <b>Saturn:</b> Earthworm Jim 2, The Horde                                                                                                                                                           | <b>next Level 9/96</b><br><b>Specials:</b> N64: „Quo vadis, Nintendo?“, Interviews mit Howard Lincoln und den NIGHTS-Entwicklern <b>N64:</b> PinWings 64, Super Mario 64 <b>PlayStation:</b> Burning Road, F-1, Sampras Extreme Tennis, Top Gun <b>Saturn:</b> Gun Griffon, NIGHTS                                                                                                                                                                                           |
| <b>next Level 10/96</b><br><b>Specials:</b> Tomb Raider-Bericht, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinske (Sega of America) und Tetsuya Mizuguchi (Sega Rally), Turok-Entwickler David Dienstbier (Iguana) im Interview, Classic Videogames (Teil 1)                                                                                                                                                                                                                               | <b>next Level 11/96</b><br><b>Specials:</b> Virtua Fighter 3 (Arcade), Genreübergreifend Prügel-spiele, Segas AM Annex (Sega Touring Car Championship), Final Fantasy VII-Reportage + Interview mit Hironobu Sakaguchi, Classic Videogames (Teil 2)                                                                                                                                                                                                                            | <b>next Level 12/96</b><br><b>Specials:</b> Classic Videogames (Teil 3), Portrait Kyoko Date <b>Spiel des Monats:</b> Tomb Raider <b>PlayStation:</b> Saturn <b>N64:</b> Wave Race 64 <b>PSX:</b> Desr. Derby 2, Disruptor <b>SAT:</b> Daytona C.E., Virtua Cop 2                                                                                                                                                                                                                                       | <b>next Level 1/97</b><br><b>Specials:</b> Sony und PlayStation-Software-Reportagen, Classic Videogames (Teil 4) <b>N64:</b> W. Gretzky's 3D Hockey <b>PlayStation:</b> Command & Conquer, ISS Deluxe, Leg. of Kain <b>SAT:</b> C&C, NHL 97, Virtual On                                                                                                                                                                                              | <b>next Level 2/97</b><br><b>Specials:</b> Sega-Gründer David Rosen im Exklusiv-Interview, PSX-Entwicklungssystem Yaroze, Classic Videogames (Teil 5) <b>N64:</b> Mario Kart 64, Star Wars: Shadows of the Empire <b>PSX:</b> Ridge Racer, Tempest X3                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>next Level 4/97</b><br><b>Specials:</b> Atari-Story (Teil 2), PSX-Entwicklungssystem Yaroze, 64DD-Reportage, Interview mit Turok-Designer David Dienstbier <b>PSX:</b> Final Fantasy VII, Tenka <b>Saturn:</b> Digital Dance Mix                                                                                                                                                                                                                                                | <b>next Level 5/97</b><br><b>Specials:</b> Genreübergreifend: 32-Bit-Rollenspiele, Reportage: Core Design: Ninja (PlayStation und Saturn), Kyoko Date, V-Rally-Entwicklungsreport <b>N64:</b> Blast Corps, Turok-Level-karten (Teil 1)                                                                                                                                                                                                                                         | <b>next Level 6/97</b><br><b>Specials:</b> 32-Bit-Rennspiele <b>Arcade:</b> AOU-Show Tokio <b>N64:</b> Intern. Superstar Soccer 64, Turok-Levelkarten (Teil 2) <b>PlayStation:</b> Bushido Blade, Dracula X, Soul Blade <b>SAT:</b> Shining the Holy Ark                                                                                                                                                                                                                                                | <b>next Level 7/97</b><br><b>Specials:</b> PlayStation Formel 1 '97 und G-Police, extreme-G von Probe, Tomb Raider II, Game Developers Conference <b>N64:</b> Mario K. 64, StarFox 64 <b>PSX:</b> Intern. Superstar Soccer Pro, Ridge Racer, Tobal 2, V-Rally                                                                                                                                                                                        | <b>next Level 8/97</b><br><b>Specials:</b> Messe-News Electronic Entertainment Expo, Emulatoren-Report (Teil 1) <b>N64:</b> NBA Hang Time <b>PlayStation:</b> Ace Combat 2, Battle Arena Toshinden 3, Syndicate Wars, Transport Tycoon                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>next Level 9/97</b><br><b>Specials:</b> Turok 2 (N64), Light-gun-Report, Resident Evil DC (PSX), Square-Special <b>Spiel des Monats:</b> Oddworld - Abe's Oddysee (PlayStation) <b>N64:</b> Yuke Yuke! 2, Dark Rift <b>PlayStation:</b> Street Fighter EX plus o, Time Crisis, Warcraft II <b>Saturn:</b> Discworld II, Res. Evil <b>Arcade:</b> Lost World (Model 3), Hyper Neo Geo 64 (SNK) <b>Saturn:</b> Sony-Analogpad, 720 Block Mem. Card (PSX)                          | <b>next Level 10/97</b><br><b>Specials:</b> Fighting Force, Saturn 2 - Segas 64-Bit-Konsole <b>Spiel des Monats:</b> Formel 1 '97 (PlayStation) <b>N64:</b> Diddy Kong Racing, Ganbare Goemon, Tetrisphere <b>PlayStation:</b> Gran Bandicoot 2, Fantastic Four, NHL Breakaway 98, Star Wars: Masters of Teräs Käsi, Vergessene Welt <b>Saturn:</b> Dragon Force, Marvel Super Heroes <b>Arcade:</b> Moto Raid, Polystars                                                      | <b>next Level 11/97</b><br><b>Specials:</b> von Breath of Fire III bis Zelda 64: zukünftige Rollenspiele für N64, PSX u. SAT; Interview mit dem Erfinder der PlayStation, Ken Kutagari; Tomb Raider II <b>Spiel des Monats:</b> extreme-G (Nintendo64) <b>N64:</b> MRC <b>PlayStation:</b> Final Fantasy VII, G-Police, Nightmarer Creatures <b>Saturn:</b> Last Bronx <b>Arcade:</b> Samurai Spirits 64                                                                                                | <b>next Level 12/97</b><br><b>Specials:</b> Lara Croft Centrefold; Einstiegs-Report: Welche Konsole ist die richtige? <b>Spiel des Monats:</b> Tomb Raider II st. Lara Croft (PSX) <b>N64:</b> Diddy Kong Racing, Mace, Top Gear Rally <b>PlayStation:</b> C&C 2: Alarmstufe Rot!, Resident Evil DC <b>Saturn:</b> Sega Turok Car Championship, Sonic R <b>Arcade:</b> JAMMA 97: News von der Automaten-Messe                                        | <b>next Level 1/98</b><br><b>Specials:</b> Nikki Centrefold (Pantomimenduo 2); Nintendo Space World '97 - Messe-News; Sound-Reportage <b>Spiel des Monats:</b> Grand Theft Auto (PlayStation) <b>N64:</b> Automobili Lamborghini, Madden 64, San Fran. Rush <b>PlayStation:</b> Cool Boarders 2, FIFA 98, NHL 98, Test Drive 4 <b>Saturn:</b> Dead or Alive <b>Arcade:</b> Ehrgeiz, Soul Edge 2 <b>Zubehör:</b> Rumble Paks (N64)                                            |
| <b>next Level 2/98</b><br><b>Specials:</b> Rare - Das Erfolgsgeheimnis der Spitzenprogrammierer (Interview und Report), Terry-Pratchett-Interview <b>N64:</b> AeroFighters Assault, WCW vs. NWO, Wild Choppers <b>PlayStation:</b> Bloody Road, Einhänder, Skullmonkeys, Star Wars: Masters of Teräs Käsi, Z <b>Saturn:</b> X-Men vs. Street Fighter <b>Arcade:</b> Scud Race Plus, Rival Schools, Virtua On 2                                                                     | <b>next Level 3/98</b><br><b>Specials:</b> Interview mit Shigeru Miyamoto, Lucky-Luke-/Infogrames-Report <b>Spiel des Monats:</b> Gran Turismo (PlayStation) <b>N64:</b> 1080° Snowboarding, Yoshi's Story, NHL Breakaway <b>PlayStation:</b> Air Race, Front Mission Alternative, One <b>Saturn:</b> Grandia, Winter Heat, Bust-A-Move 3 <b>Arcade:</b> Sega Rally 2 <b>Zubehör:</b> N64-Umbau (RGB)                                                                          | <b>next Level 4/98</b><br><b>Specials:</b> Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team <b>Spiel des Monats:</b> Riven - The Sequel to Myst (PSX) <b>N64:</b> Fighters Destiny, NBA Pro 98, Robotron 64 <b>PlayStation:</b> Newman Haas Racing, Primal 3D, Rascal <b>Saturn:</b> Burning Rangers <b>Arcade:</b> Ehrgeiz, Harley Davidson & L.A. Riders, SF EX 2 <b>Zubehör:</b> PS Light Gun (PSX)                                                                             | <b>next Level 5/98</b><br><b>Specials:</b> Spiele, wollt ihr ewig leben? - Emulatoren (Teil 2), Interview mit Cyan <b>Spiel des Monats:</b> indiziert (PlayStation) <b>N64:</b> 1080° Snowboarding, Aero Gauge, Mystical Ninja <b>PlayStation:</b> Dead or Alive, Gex 3D, Theme Hospital <b>Saturn:</b> Panzer Dragon Saga, The House of the Dead <b>Arcade:</b> AOU-Messe Tokio <b>Tactics:</b> DKR, Riven                                          | <b>next Level 6/98</b><br><b>Specials:</b> Die Ärzte vs. Lara Croft Interview, Heart of Darkness-Reportage <b>Spiel des Monats:</b> Tekken 3 (PlayStation) <b>N64:</b> Bust-A-Move 2, Forsaken, Kobe Bryant, Wexrick <b>PlayStation:</b> Diablo, Frankreich 98 - Die Fußball-WM, Need For Speed II, Parasite Eve <b>Arcade:</b> Ehrgeiz, Time Cr. II <b>Tactics:</b> Tekken 3-Special (T. 1), Riven-Komplettierung (Teil 3)                                                  |
| <b>next Level 7/98</b><br><b>Specials:</b> Rollenspiel-Überblick; Spiele, wollt ihr ewig leben? - Emulatoren-Story (Teil 1) <b>Spiel des Monats:</b> Banjo-Kazooie (N64) <b>N64:</b> Bomberman Hero, Frankreich 98 - Die Fußball-WM <b>PlayStation:</b> Alundra, Colin McRae Rally, Gran Turismo (PAL), Point Blank, Wild Arms <b>Saturn:</b> Shining Force III <b>Arcade:</b> Daytona 2 <b>Tactics:</b> Tekken 3-Special (T. 2), Riven-Komplettierung (Teil 4)                    | <b>next Level 8/98</b><br><b>Specials:</b> Final Fantasy VIII - Reportage und Interview mit Square, Sega Dreamcast: exklusiver Hardware-Bericht <b>E3-Messe-Special:</b> N64: Perfect Dark, Rogue Squadron, Turok 2, Zelda 64; PSX: Metal Gear Solid, Tomb Raider III <b>N64:</b> Bio Freaks, Quest 64 <b>PlayStation:</b> Batman & Robin, Heart of Darkness, Soukaigi <b>Arcade:</b> Namcos Soul Blade-Nachfolger: Soul Calibur <b>Tactics:</b> Tekken 3-Special (T. 3)       | <b>next Level 9/98</b><br><b>Specials:</b> Command & Conquer-Reportage, Final Fantasy VIII - Die spielbare Demo, Squares Beat'em Up für PlayStation <b>Spiel des Monats:</b> F-Zero X (N64) <b>N64:</b> Crus'n'World, Iggy's Reckin' Balls, Turok 2 (Report.) <b>PlayStation:</b> Azure Demons, Brave Fencer Musashi, Breath of Fire III, Tekken 3 (PAL) <b>Saturn:</b> Dracula X <b>Arcade:</b> Street Fighter Alpha 3 <b>Tactics:</b> Tekken 3-Special (Teil 4), Heart of Darkness-Karten             | <b>next Level 10/98</b><br><b>Specials:</b> Dreamcast-News: Sonic Adventure, Colony Wars: Vengeance (PSX), wipEout 64-Interview, Oddworld-Reportage <b>N64:</b> F1 World Grand Prix, Gex 64, ISS 98 (PAL), Mission: Impossible, WWF Warzone <b>PlayStation:</b> ISS Pro 98, Medi-evil, Rival Schools, Wild 9 <b>Arcade:</b> Samurai Spirits 2 <b>Tactics:</b> Tekken 3-Special (Teil 5), Heart of Darkness-Karten (Teil 2), Darkstaven - S. o. T. N. | <b>next Level 11/98</b><br><b>Specials:</b> Oddworld Inhabitants: Die Philosophie der Abe-Entwickler, Yarg: Das Rennspiel der deutschen PSX-Entwickler F.E.B., Metal Gear Solid-Preview <b>Spiel des Monats:</b> Turok 2 - Seeds of Evil (Nintendo64) <b>N64:</b> Buck Bumble, Rakugakids, Space Battle, Silicon Valley <b>PlayStation:</b> Abe's Exoddus, Ninja, Overblood 2, Spyro, Star Ocean: Second Story <b>Arcade:</b> Star Wars Trilogy <b>Tactics:</b> WWF War Zone |
| <b>next Level 12/98</b><br><b>Specials:</b> Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview; Sega Dreamcast Launch-Präsentation: Messe-News Tokyo Game Show <b>N64:</b> Body Harvest, V-Rally Edition 99, WCW/NWO Rev., wipEout 64, XG 2 <b>PlayStation:</b> Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, TOCA 2 <b>Arcade:</b> Segas Nano-Hardware <b>Tactics:</b> Mission: Impossible (N64), The 3th Element, WWF War Zone (PSX) | <b>next Level 1/99</b><br><b>Specials:</b> N64 Expansion Pak: Was leistet die Speichererweiterung; Dreamcast: Die Launch-Teil im Test + das Software-Line-up im Überblick <b>Spiel des Monats:</b> Zelda 64 (N64) <b>Dreamcast:</b> Virtua Fighter 3tb, Godzilla Generations, Pen Pen Triclon <b>N64:</b> Madden NFL 99, NBA Jam 99, NBA Live 99, NFL G-Back Club 99, Nightmarer Creatures, Rush 2 <b>PSX:</b> Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R-Type Delta, Tomb Raider III | <b>next Level 2/99</b><br><b>Specials:</b> Jenseits von Polygonen - Die Technik der nächsten Konsolengeneration; Rollenspiele: Final Fantasy VIII (PSX), Climax Lenders, Grandia II (DC); Interviews: Hironobu Sakaguchi (Squaresoft), Yuji Naka (Sonic Team) <b>Spiel des Monats:</b> Rogue Squadron (N64) <b>Dreamcast:</b> Shenmue, Sonic Adv. <b>N64:</b> Bust-A-Move 3DX, NHL Breakaway 99, S.C.A.R.S., Top Gear Overdrive <b>PSX:</b> Akuki - The Heartless, Box Champions, FIFA 99, Test Drive 5 | <b>next Level 3/99</b><br><b>Specials:</b> Gran Turismo - exklusive 3D-Streckenkartens, Fahrtrips, Fahrparkierklärung und Tuningberichte <b>Tekken 3 - die besten Moves für alle Charaktere und jede Menge geheimer Optionen</b> <b>Tips und Tricks, Fußwörter und Cheats zu über 250 PlayStation-Spielen</b> <b>Außerdem:</b> Adressen, Hotlines, Internetadressen                                                                                  | <b>next Level 4/99</b><br><b>Specials:</b> Sega-Gründer David Rosen im Exklusiv-Interview, PSX-Entwicklungssystem Yaroze, Classic Videogames (Teil 6) <b>N64:</b> Mario Kart 64, Star Wars: Shadows of the Empire <b>PSX:</b> Ridge Racer, Tempest X3                                                                                                                                                                                                                        |

Einfach den Coupon ausfüllen und an untenstehende Adresse schicken oder online bestellen!

**Kombi-Angebot:**  
Drei XL-Ausgaben für nur 10,- DM6-8/98  
DM 10,- + Versandgeb.

|               |               |              |                     |
|---------------|---------------|--------------|---------------------|
| 5/96 DM 4,90  | 4/97 DM 5,90  | 1/98 DM 5,90 | 10/98 DM 5,90       |
| 6/96 DM 4,90  | 5/97 DM 5,90  | 2/98 DM 5,90 | 11/98 DM 5,90       |
| 7/96 DM 4,90  | 6/97 DM 5,90  | 3/98 DM 5,90 | 12/98 DM 5,90       |
| 9/96 DM 4,90  | 7/97 DM 5,90  | 4/98 DM 5,90 | 1/99 DM 5,90        |
| 10/96 DM 4,90 | 8/97 DM 5,90  | 5/98 DM 5,90 | 2/99 DM 5,90        |
| 11/96 DM 4,90 | 9/97 DM 5,90  | 6/98 DM 5,90 | PSX Secrets DM 4,90 |
| 12/96 DM 4,90 | 10/97 DM 5,90 | 7/98 DM 5,90 |                     |
| 1/97 DM 5,90  | 11/97 DM 5,90 | 8/98 DM 5,90 |                     |
| 2/97 DM 5,90  | 12/97 DM 5,90 | 9/98 DM 5,90 |                     |

(Name)

(Straße)

(PLZ/Ort)

(Datum/Unterschrift)

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartenummer bitte nicht vergessen!)  
☐ bar (beiliegend)

Versandkosten: Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

Adresse:

 next Level  
 Heft-Shop  
 Club-Verwaltungs OHG  
 Postfach 1149  
 23612 Stöckelsdorf

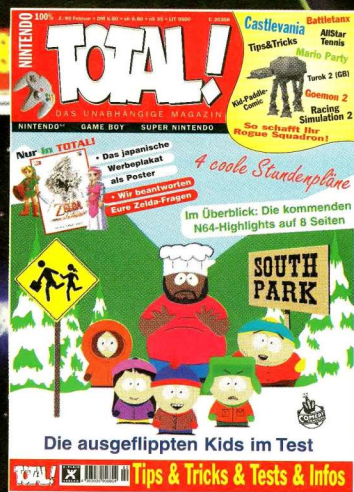



# Das Nintendo-Magazin aus einer anderen Dimension!



Nintendo<sup>64</sup>, Super Nintendo, Game Boy Color und sogar NES: Alle aktuellen Informationen zu den Nintendo-Konsolen gibt es monatlich in **TOTAL!**. News, Previews, Tests, Charts, Tips und Tricks sind fester Bestandteil jeder Ausgabe. Interviews mit Programmierern und Game-Designern, Reportagen über Spieleentwicklungen und Arcade-News vermitteln einen Ausblick auf die Highlights von morgen – und das alles zu einem Preis von nur 6,80 DM.

**TOTAL!** - Das unabhängige Magazin.

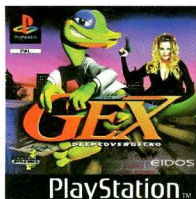




Blades of Steel 99 (PSX)



Gex (PSX)



Populous: The Beginning (PSX)



**D**iesmal herrscht keine Götterdämmerung: Mit *Populous: The Beginning* wird eine der beliebtesten Strategiespiele vergangener Tage fortgesetzt, allerdings ist der Spieler nicht als Gott unterwegs. Der Test kann der nächsten neXt Level entnommen werden.

Die Echse Gex zapft sich demnächst wieder durch diverse Fernsehlandschaften.

Crystal Dynamics' *Gex: Deep Cover Gecko* wird kommenden Monat näher vorgestellt.

Eine weitere Fortsetzung findet sich in *Blades of Steel 99*. Konamis legendäres Eishockey-Spiel präsentiert sich in der Neuaufgabe im Polygongewand. Was sich sonst verändert hat, erfährt der Leser in XL 4/99. ■

## Final Fantasy VIII

64-bit-level

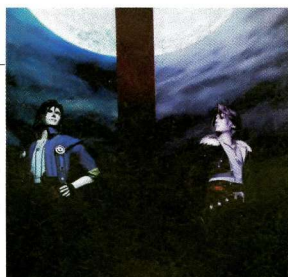
32-bit-level

**M**it der Vorstellung neuer *Final Fantasy VIII*-Charaktere und -Guardians ist jetzt Schluß. Bis zur kommenden Ausgabe wird die lang erwartete Fortsetzung der berühmtesten Rollenspielerreihe der Welt in Japan erschienen sein. Dann wird sich zeigen, ob die Entwickler wirklich so viel Kreativität ins Gameplay und die Storyline gesteckt haben, daß sie für die Namen der Darsteller nicht mehr reichte. neXt Level ist gespannt, ob *FF VIII* dem Hype, der um das Spiel gemacht wurde, gerecht werden kann. ■

Final Fantasy VIII (PSX)



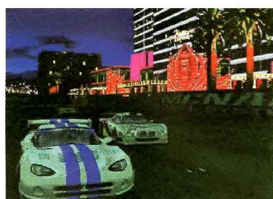
Final Fantasy VIII (PSX)



Castlevania (N64)



GT World Tour (N64)



Sega Rally 2 (DC)



**F**ür diese Ausgabe war die Zeit zu knapp bemessen, um das kurz vor Torschlüß veröffentlichte *Sega Rally 2* kompetent zu testen. Dennoch muß keiner darauf verzichten, er wird in XL 4/99 nachgeholt.

Mit *GT World Tour* scheint endlich etwas verwirklicht zu werden, wonach N64-Jünger seit Jahren dürsten: ein erstklassiges Autorennspiel. Bleibt zu hoffen, daß die Fans nicht aufs Neue enttäuscht werden.

*Castlevania X* (PSX) war eines der faszinierendsten Spiele der vergangenen Jahre. Mit dem N64-Debüt der Vampirjäger-Serie versucht Konami, die Herzen der Fans erneut zu erobern. Ob es gelingt, verrät der Test. ■

## impressum



4/99 erscheint am 19. März 1999

**Chefredaktion:** Klaus-Dieter Hartwig (VIS&P)  
**Stellv. Chefredaktion:** Frederic Berg

**Redaktion:** Marco Häntsch, Thomas Hellwig, Sebastian Krämer, Tobias Partetzke  
**Online-Redaktion:** Marcus Höfer  
**Freie Mitarbeiter:** Julian Eggebrecht, Benjamin Regorz, Holger Reher, Hirofumi Yamada

**Redaktionsassistent:** Brigitta Schöller

**Grafik:** Arne Bahrtz, Hanno Meier  
**Freie Mitarbeiter:** Heineke Vogt

**Verlagsleiter:** Torsten Weber

**Anzeigen:** ARC, Ernö Andrich  
Industriestraße 44 a  
82194 Gröbenzell  
Tel.: 0 81 42/5 71 07  
Fax: 0 81 42/5 71 08  
E-Mail: arcandrich@compuserve.com

**Anzeigenkoordination:** Brigitta Schöller  
**Anzeigenleitung:** Torsten Weber (VIS&P)

**Verlag:** X-plain Verlag  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg  
Tel.: 0 40/39 88 37-0  
Fax: 0 40/39 50 43  
E-Mail: next.level@on-line.de  
Internet: http://www.x-plain.de

**Druck:** Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf  
**Abo-Betreuung:** neXt Level Abo-Club,  
Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf  
Tel.: 04 51/490 42 26 Fax: 04 51/490 42 03

**Titelartwork:** © 1999 Konami Co., Ltd.

© 1999 X-plain Verlag  
neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.  
Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abo-  
nement beträgt im Inland 58,80 DM, im Ausland 79,20 DM.



Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an

**EDGE**

Future Publishing Ltd. &  
Pearson New Entertainment Ltd.,  
beide London/UK









Akuji: The Heartless © 1998 Crystal Dynamics. © & trademarked by Eidos Interactive 1998. All Rights Reserved.

WSP Hamburg



# AKUJI™

THE HEARTLESS

VOM BRUDER VERRATEN ● DIE BRAUT GERAUBT ● DAS HERZ ENTRISSEN

WAS BLEIBT, IST BLINDE WUT

(JETZT IST DIE HÖLLE LOS!)



EIDOS  
INTERACTIVE