

neXt Level

LEVEL

Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴ · Dreamcast · Arcade

Mehr als eine Konsole
PLAYSTATION 2
Das Multimedia-
Talent

SILENT HILL



Friß Staub!

V-RALLY 2

Jurassic Evil

DINO CRISIS

Formel 1 in Perfektion

MONACO GRAND PRIX

Im Angesicht des Todes

HOUSE OF THE DEAD 2

Die Stunde der Wahrheit

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

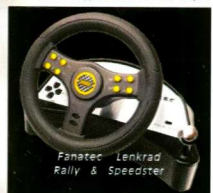
Weniger Flower, mehr Power

BETTER ADVENTURE RACING

Der PlayStation-Alptraum

SILENT HILL

Grundgerät incl. Dual Shock Joypad 239,00
Cyber Shock Joypad in edeltem Look 59,95
Dual Shock Joypad 4-Wege, versch. Farben 59,95



Fanatec Lenrad Rally 149,00
Fanatec Lenrad Speedster 189,00
Memory Cards ab 19,95
RGB Kabel w/o Netz-Anschluss 29,95
Scorpion Light Gun 79,95
Tasche PSX 49,95
CD-Case für 14 CDs 29,95
GameBuster Deluxe 99,95
Xploader Pro Cheat Modul 139,95
Pocket Station PDA 99,95

A Bugs Life Jump 'n' Run 89,95
Alien Resurrection Action 99,95
Akjuli the Heartless Action Adventure 94,95
Blaze & Blade Adventure 49,95
Bloody Roar 2 Beat 'em up 79,95
Breath of Fire 3 S.E. Adventure 89,95
Centipede 3D Shooter 89,95
Croc 2 Jump 'n' Run 89,95
Darkstalkers 3 Beat 'em up 109,95
Disc World Noli Adventure 89,95
Driver Autorennen 94,95
Dungeon Keeper 2 99,95
F1 – Racing Sim 2 Autorennen 94,95
Flottenmanöver Strategie 99,95
Gex 3 Jump 'n' Run 94,95
Global Domination Strategie 99,95
Granstream Saga Adventure 89,95
Internal Section Shooter 139,95
Kensel – Sacred Fire Beat 'em up 129,95
Legend of Legaia Adventure 149,95
Lunar Silver Star Adventure 94,95
Metal Gear Solid S.E. isabane Vorspiel 159,95
Need for Speed 4 Autorennen 94,95
Populous 3 Strategie 94,95
Prince Naseem Boxing 94,95
Ridge Racer Type 4 Autorennen 94,95
Rollcage 94,95
R-Type Delta Shooter 89,95
Shanghai – True Valor Puzzle 94,95
Silent Hill Wasser-Adventure 99,95
Shogun Assassins Beat 'em up 129,95
Soul of the Samurai Beat 'em up 129,95
Soul Reaver Action-Adventure 99,95
Street Fighter Zero 3 Beat 'em up 129,95
Syphon Filter Action-Adventure 129,95
Tales of Phantasia Adventure 139,95



Tenchu Shinobi Gaisen neu 139,95
Tiger Woods Golf 99,95
Tricky Silencers freestyle Snowboarding 139,95
Vandal Hearts 2 Adventure/Strategie 94,95
Wing Over 2 Flug-Simulation 99,95

Weitere Titel und Zubehör
erfragen Sie bitte telefonisch

Grundgerät incl. Joypad & Spannvorrichtung 679,00
Joypad 89,95
Joyboard ideal für Beat 'em ups 159,95
Lenkrad Arcade Racer 179,95
Rumble Pak für Joypad, Lenkrad oder Gun 89,95
Visual Memory Memory Card 79,95
RGB Kabel incl. Color-Booster 99,95

Aero Dancing Kunstflug-Simulation 139,95



Blue Stinger Action Adventure 149,95
Evolution Adventure 129,95
F1 – Grand Prix 2 Autorennen 149,95
Godzilla Generations 119,95
House of the Dead 2 inkl. Gun 189,95
Incoming Action 149,95
July Creanance RPG 139,95
King of Fighters Beat 'em up 149,95
Marvel vs Capcom Beat 'em up 149,95
Pen Pen Tricelcom Run-Racing 129,95
Pop 'n' Music 139,95
Power Stone Beat 'em up 139,95
Psychic Force 2012 Beat 'em up 139,95
Puyo Puyo N Puzzle 139,95
Sega Rally 2 Autorennen 139,95
Sega Rally Turb w/o 139,95
Seventh Cross Adventure 119,95
Sonic Adventure Jump 'n' Run 139,95
Tetris 4D Puzzle 99,95
Virtua Fighter 3TB Beat 'em up 139,95

Weitere Titel und Zubehör
erfragen Sie bitte telefonisch

Game Boy Color

Grundgerät 149,00
diverse Farben: Purple, Clear, Sunray, Shark, R-Zwei 39,95
Light Max 2 39,95
A Bug's Life 69,95
Bugs Bunny Crazy Castle 69,95
Conker's Pocket Tail 69,95
Die Schlumpfe 69,95
Game & Watch Gallery 2 49,95
Gex 64,95
Harvest Moon 69,95
Int. Superstar Soccer 64,95
Logical 64,95
Men in Black 64,95
NBA Jam 99 69,95
NFL Blitz 69,95
Pitfall 64,95
Pocket Bomberman 49,95
Quest for Camelot 69,95
Rampage World Tour 69,95
Shadowgate Classic 69,95
Super Mario Bros. Deluxe 69,95
Tetris Deluxe 49,95
Top Gear Rally Rumble Pak 74,95
Turuk 2 69,95
Wario Land 2 69,95
Zelda DX 64,95

Weitere Titel und Zubehör
erfragen Sie bitte telefonisch

Grundgerät Mario-Pak 249,00
Expansion Pack 4MB 69,95
Memory Card 4Meg 79,95
Rumble Pak 39,95
Antennenkabel 49,95
GameBuster Deluxe 40-April 99,95
1080° Snowboarding 99,95
Banjo Kazeole 99,95
Body Harvest 129,95



Castlevania 119,95
Diddy Kong Racing 99,95
F1 World Grand Prix 2 inkl. Gauntlet Legends 94,95
Gex 2 149,95
Glover 99,95
Harvest Moon
Jet Force Gemini 99,95
Mario Party 139,95
Mystical Ninja 2 – Goemon 94,95
Penny Racers
Perfect Dark 129,95
Rogue Squadron 139,95
Shadowgate 119,95
Shadowman 119,95
South Park 119,95
Space Station Silcon Valley 109,95
Star Wars – Episode 1 – Racer 89,95
Tetris 129,95
Turok 2 uncut 129,95
Virtual Pool 64 129,95
WCW vs NWO 129,95
WipeOut 64 129,95
Yoshi's Story 99,95
Zelda 64 129,95

Außerdem führen wir zahlreiche Merchandise Produkte rund
um Nintendo's Retro-Adventure!

Weitere Titel und Zubehör
erfragen Sie bitte telefonisch

NEO GEO Pocket

Grundgerät NeoGeoPocket Color 199,00
diverse Farben: 16-Bit, Color Display
Netzteil 49,95
Linkkabel NeoGeo Pocket kompatibel 49,95
Aruchan NeoGeoMan 99,95
Baseball Stars 89,95
Mahjong NeoGeoMan 89,95
NeoGeo Cup 98 Soccer 89,95
King of Fighters R-1 99,95
King of Fighters R-2 109,95
Pocket Tennis 89,95
Samurai Shodown 89,95
Tsunagetepon Puzzle 89,95



Samurai Shodown Bundle
incl. Grundgerät & Spiel 299,95

ARJAY GAMES

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

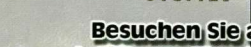
Sony Playstation
Nintendo 64
Sega Dreamcast
Game Boy Color
NEO GEO Pocket
DVD Video
Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren
wir auch folgende Kreditkarten



USA – Code 1
Antzi 69,95
Blade Runner Action 69,95
Die Hard Triple Pack 169,95
Lethal Weapon Collection 1-4 199,95
Rush Hour Andy Chen, Chris Tucker 69,95
Snake Eyes Nicholas Cage 69,95
Soldier Kurt Russell 54,95
South Park diverse Episoden je 59,95
Vampires James Woods 69,95
Deutsche DVDs – Code 2
Armageddon 59,95
Der Englische Patient 59,95
Godzilla 59,95
Knock Off J.C. von Gamme 49,95
Lola Rennt 59,95
Pulp Fiction Quentin Tarantino 59,95
Terminator 2 49,95
The Big Lebowski J. Bridges, J. Goodman 49,95

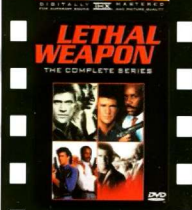
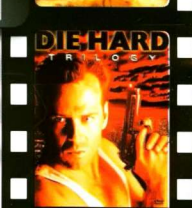
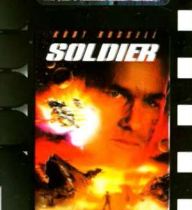
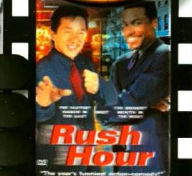
Fordern Sie unsere
umfangreiche DVD Prestige
Ausgaben an oder erfragen
Sie Neuheiten telefonisch!



Besuchen Sie auch unseren
Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP 'N' RUN

Alle
Sendungen
werden im
Sicherheits-
karton ver-
schickt.
Bestellen unter 0221-1607111. Frachtkostenfrei!



0221-1607111

*Wir versenden Frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Darüber berechnen wir DM 5,- Versandkostenanteil. Bei Nachnahmezusendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühr. Auf Wunsch wird auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Aufschlag, im Falle der Annahmeverweigerung der vom Umkartagebetrag berechneten Wert bei den entstehenden Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkonsistenzen übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umsatz von Software wegen Rechtshafen ist ausgeschlossen. Diebstahl wird strafrechtlich verfolgt. Alle Logos, Screenshots und verwendete Charaktere sind Eigentum ihrer jeweiligen Rechteinhaber.

Die vierte Dimension

Mit der aktuellen Ausgabe startet neXt Level ins vierte Lebensjahr. Alle drei Cover der vorangegangenen Mai-Ausgaben zierten Motive erfolgreicher PlayStation-Titel (*Formel 1*, *V-Rally* und *Resident Evil*), und es bestehen wenige Zweifel daran, daß sich Konamis Horror-Adventure *Silent Hill* nahtlos in diese illustre Riege einreihen wird.

Nachdem es im vergangenen Jahr an der Konsolenfront relativ ruhig blieb, wird es nun kurz vor der Jahrtausendwende richtig spannend. Segas Dreamcast ist in Fernost bereits erhältlich, und in wenigen Monaten wird sich zeigen, ob Sega auch im Rest der Welt wieder Fußfassen kann. Keinerlei Sorgen um Marktanteile muß sich hingegen Sony machen, denn die PlayStation eilt weiterhin von einem Erfolg zum nächsten. 50 Millionen verkaufte Geräte kann der Hersteller inzwischen vermelden.

Mit der Präsentation der PlayStation 2 hat Sony nun gezeigt, daß der japanische Unterhaltungskonzern mit der Marktführerschaft im Videospiel-Segment noch längst nicht zufrieden ist. Denn die vor kurzem angekündigte 128-Bit-Konsole ist zu weit mehr in der Lage, als 'nur' Grafiken in einer Qualität darzustellen, wie sie bislang lediglich in aufwendig gerenderten Videosequenzen möglich war. Die Zeiten, in denen Konsolen ausschließlich das taten, wofür sie ursprünglich konzipiert wurden (logischerweise Videospiele abzuspielen) sind im nächsten Jahrtausend wohl endgültig Vergangenheit. Segas Dreamcast ist bereits mit einem Modem ausgestattet, um dem vielzitierten Internet-Zeitalter Rechnung zu tragen. Dinge wie Tastaturen und Festplatten sind bereits mehr oder weniger offen angekündigt, um das Gerät über kurz oder lang zum vollwertigen Computer auszubauen. Diese Features bietet die PlayStation 2 auch, doch die wahren Pläne Sonys gehen anscheinend noch viel weiter, wie unser Bericht in dieser Ausgabe enthüllt. Eine hochinteressante Thematik, die für viel Gesprächsstoff in den kommenden Monaten sorgen wird.

Die Redaktion wünscht viel Spaß mit der aktuellen neXt Level.

PS: Ab 14. Mai 1999 findet Ihr an Eurem Kiosk aus unserem X-plain Verlag ein reines PlayStation Magazin. Haltet Ausschau nach unserer neuen „PlayStation Power“!

REPORTAGEN

Nintendo64/PlayStation:
Ruff & Tumble – ein Besuch beim Entwickler Eurocom in England ..48
Duke Nukem: Zero Hour haben sie nun fast hinter sich. Momentan investieren die Programmierer von Eurocom ihre Energie in das Jump&Run Ruff & Tumble. neXt Level war vor Ort und informierte sich ausgiebig.

PlayStation:
V-Rally 272
V-Rally 2 von Eden Studios, ehemalige Infogrames-Mitarbeiter, könnte eine neue Ära der realistischen Rennspiele einläuten. Selten war das Engagement der Entwickler so intensiv und das Ziel so hoch gesteckt.



SPECIALS

PlayStation 2:
Sony's Geniestreich – der Nachfolger der PlayStation ...6

RUBRIKEN

Abonnement51
Arcade46
In Las Vegas fand kürzlich die Amusement Showcase International '99, eine Automatenmesse, statt. XL berichtet über die herausstechendsten Spielhallen-Games und stellt einige in Wort und Bild vor.



Competition: Precon	47
Editorial	3
Heftshop	81
Impressum	82
neXt month	82
read.me	12
Zubehör	80

TITELTHEMA

SEITE 18

PlayStation
Silent Hill

Konamis filmreifer Angriff auf den Resident Evil-Thron steht kurz vor seinem Höhepunkt, nämlich der Veröffentlichung des Horrorspektakels Silent Hill im Juni diesen Jahres. Lichtscheue Fans des Genres brauchen sich aufgrund der düsteren, Angst einflößenden Atmosphäre des Action-Adventures keine Sorgen zu machen, wie sie die sonnigen Sommerabende verbringen sollen. XL geht im tiefgreifenden Preview ab Seite 18 auf Tuchfühlung mit dem packenden Grauen der Nacht.



SPECIAL

SEITE 6

PlayStation 2

Sony's zweite große Heimkonsole übertrifft mit den bislang veröffentlichten Technik- und Ausstattungsdaten die kühnsten Spekulationen. XL berichtet ausführlich über das Gerät der Zukunft.



DC-PREVIEWS

AB SEITE 32

Dreamcast
Die kommenden Highlights vorgestellt

Bislang müssen Dreamcast-Begeisterte noch auf teure Importe zurückgreifen, doch ab September diesen Jahres werden mit dem PAL-Release der Konsole auch zahlreiche Umsetzungen auf den Markt kommen. Die Previews dieses Monats sind bestens geeignet, potentiellen DC-Usern und Besitzern des NTSC-Geräts gehörig das Wasser im Mund zusammenlaufen zu lassen. Racing Simulation 2 schickt sich an, den Rennspiel-Thron im Sektor Formel-1-Simulationen zu erstürmen. Während beim Lightgun-Shooter The House of the Dead 2 mehr geschossen als gerast wird – und das auf grafischem Höchstniveau. In Blue Stinger fliegen ebenfalls die Patronenhülsen, jedoch finden sich in diesem Resident Evil-artigen Spiel zur Freude der Genre-Fans auch sehr viele interessante Action-Adventure-Elemente.



Racing Simulation 2
House of the Dead 2



Duke Nukem: Zero Hour (N64), Seite 34



Vigilante 8 (N64), Seite 38



Power Stone (DC), Seite 43



Driver (PSX), Seite 56



Civilization II (PSX), Seite 66



Sports Car GT (PSX), Seite 67



Blue Stinger (DC), Seite 36



Beetle Adventure Racing (N64), Seite 40



Dino Crisis (PSX), Seite 52



MGP - Racing Simulation 2 (PSX), S. 64



UEFA C. L. Saison 98/99 (PSX), Seite 68



Hard Edge (PSX), Seite 70

64-bit-level

behind the scenes22 news24

Nintendo64: Armored Core, Command & Conquer, Harrier 2001, Monster Truck Madness, Rayman 2: The Great Escape, Road Rash 64, World Driver Championship, WWF Attitude

Dreamcast: Buggy Heat, Cool Boarders, D2, Metropolis, Psychic Force 2012, Shenmue Chapter 1: Yokosuka, Soul Calibur

previews

Blue Stinger (DC)	36
Duke Nukem: Zero Hour (N64)	34
The House of the Dead 2 (DC)	37
Monaco Grand Prix -	
Racing Simulation 2 (DC)	32

tests

Aero Dancing (DC)	42
Beetle Adventure Racing (N64)	40
Power Stone (DC)	43
Vigilante 8 (N64)	38

tactics44

32-bit-level

behind the scenes50 news52

PlayStation: Anna Kournikova's Smash Court Tennis, big air, Chocobo Racing, Dino Crisis, Monkey Hero, Poy Poy 2, Rainbow Six, Syphon Filter, viva Fußball

previews

Bust A Move 2 (PSX)	59
Driver (PSX)	56
G-Police 2:	
Weapons of Justice (PSX)	60
GTA Mission-Pack #1,	
London 1969 (PSX)	61
Pop'n Music (PSX)	59
Silent Hill (PSX)	18
UM Jammer Lammy (PSX)	58

tests

Civilization II (PSX)	66
Gex: Deep Cover Gecko (PSX)	62
Hard Edge (PSX)	70
Monaco Grand Prix -	
Racing Simulation 2 (PSX)	64
Sports Car GT (PSX)	69
Street Sk8er (PSX)	67
Street Fighter Collection 2 (PSX)	71
UEFA Champions League	
Saison 98/99 (PSX)	68

tactics76

You gotta believe - believe the Hype

PlayStation 2

Technik wie in Wirklichkeit

Der Anlaß hätte passender nicht sein können: Der Verkauf der 50 Millionsten PlayStation wurde in Tokio gefeiert, und getreu dem alten Motto „Wenn's am schönsten ist, sollte man aufhören“ kündigte Sony auf dem Höhepunkt des Erfolges den Nachfolger an. Die erfolgreichste Konsole ist Sonys PlayStation damit allerdings

noch nicht. Das SNES (zirka 55 Millionen Einheiten) wird von Sony in absehbarer Zeit überundet, doch das NES ist noch um einiges entfernt (65 Millionen verkaufte Geräte weltweit). Die Sensation war perfekt, denn der Chip ist ohne Übertreibung eines der fortschrittlichsten Stücke Technik dieses Planeten.

Die Demos

16 Demos wurden auf der Präsentation vorgeführt. Alle wurden angeblich innerhalb von knapp drei Wochen erstellt. Ob das den Tatsachen entspricht, sei dahingestellt. Einige basierten auf Renderszenen aus PlayStation-Spielen. Die Demonstration der Farb- und Pixelorgien beeindruckte auch hartgesottene Gäste. V-Rally 2-Projektleiter Stéphane Baudet beschrieb die Szene folgendermaßen: Sie spielen die bekannte Intro von Ridge Racer Type 4 ab – scheinbar. Denn dann griff jemand zum Pad und lenkte das Renderauto über die Renderstrecke mit dem Hinweis: „Was sie hier sehen, wird übrigens in Echtzeit berechnet.“ Um die mächtige Polygon-Power der Hardware zu demonstrieren, wurden aufwendige Modelle aus Filmsequenzen in Echtzeit animiert.

Gran Turismo

Polyphony Digital präsentierte eine Rennspiel-Demo auf Basis von Gran Turismo. Abge-



sehen von dem spektakulären Auto im Bild gab es weiterhin noch aufwendige Landschaften und Gebäude zu bewundern.

Final Fantasy - The Movie

Auch Square enttäuschte nicht und brachte eine Szene aus Final Fantasy - The Movie auf den Bildschirm. Das Gesicht des alten Mannes



sorgte vor wenigen Monaten für Aufsehen, demonstrierte es doch eindrucksvoll die Detailfülle, die für das Filmprojekt geplant war. Und nun wird dieses phantastische Modell plötzlich in Echtzeit dargestellt, mit einer realistischen Mimik, wie sie bis dato von Computern noch nicht erzeugt wurde. Sogar die Haare bewegten sich unabhängig voneinander.

Final Fantasy VIII

Auch die exzessiv detaillierte Ballsaal-Szene aus dem aktuellen Rollenspiel-Epos stellt die Hardware vor Probleme. Erneut war es die rea-



listische Animation von Haaren und Kleidern, die neben der reinen Anzahl an Polygonen und den Lichteffekten begeisterte.

Selbst Skeptiker waren nach dieser Demonstration überzeugt, daß Sony keine leeren Versprechungen vorgetragen hat, sondern die neue Maschine tatsächlich die Rechenleistung herkömmlicher Workstations erreicht.

Dream Factory

Die Entwickler von Ehrgeiz und Tobal zeigten die Demo eines Prügelspiels. Die Szene beginnt mit ein paar Leuten, die Karten spielen.



Ein Kampf bricht aus, an dem sich acht Figuren beteiligen. Das Geschehen verlagert sich nach draußen, um einen Blick auf einen Wasserfall zu gewähren, der natürlich auch aus endlos vielen Partikeln besteht.

Tekken

Namco demonstrierte eine Art aufgepepptes Tekken 3. Mit Paul Phoenix und Jin Kazama wurde ein Fight ausgetragen, sie waren also nicht nur animierte Figuren. Die beiden kämpften vor einer enorm detaillierten Stadtkulisse – umringt von 20 nicht minder detaillierten Zuschauern. (Leider können wir kein Bild liefern.)

Technik-Demos

Diverse Technik-Demos stellten noch einmal die Fähigkeiten der Hardware unter Beweis, zum Beispiel Penguin Panic: Crash Bandicoot wird von Hunderten von Pinguinen, die alle transparente Atemfahnen von sich geben, durch eine Schneelandschaft verfolgt. Besonders aussagekräftig war jene Demo, die auf Standbildern am wenigsten begeistern kann. Eine Gummiente und verschiedene andere Objekte schwimmen in einem Waschbecken und bewegen sich absolut realistisch auf den Wellen. Als der Stöpsel herausgezogen wird,



Eine der beeindruckendsten Demos stammt von einem ehemaligen SNES-Programmierer

fließt das Wasser ab. Bei dieser Szene ist es wirklich kaum vorstellbar, daß alles in Echtzeit und mathematisch absolut korrekt abläuft.

Der Programmierer der Sequenz ist allerdings auch ein absoluter Experte. Dylan Cuthbert ist ehemaliger Argonaut-Mitarbeiter und war Hauptprogrammierer von *StarWing* (SNES). „Als die PlayStation debütierte, arbeitete ich gerade an *StarWing 2*. Ich wußte sofort: Für diesen Traum in 3D will ich programmieren.“ Das Ergebnis war das peinliche Sony-Spiel *Blasto*, doch seitdem hat Mr. Cuthbert offensichtlich seine Qualitäten wiederentdeckt.

Made in America

In den USA wurden zwei Wochen später hinter verschlossenen Türen Demos aus US-Produktionen gezeigt. Neben einem Footballspieler gab es unter anderem eine Fontäne und einen Körper aus Metall zu sehen – alles natürlich enorm detailliert, realistisch und nicht minder beeindruckend als die Japan-Demos.

Der Status Quo

Wenn Sony heute (bzw. so schnell wie möglich) mit der Technik von morgen auftrumpft, entsteht ein unschätzbarer Zeitvorteil, der sich beim Vergleich PlayStation und Nintendo⁶⁴ bereits einmal bezahlt gemacht hat. Denn Nintendo ist noch nicht so weit. Nicht umsonst trägt die zukünftige Konsole den Projektnamen Nintendo 2000 – ein Launch vor dem Ende des kommenden Jahres (in Japan, im Westen erst

ein Jahr später) ist ein Ding der Unmöglichkeit. Jeff Spangenberg, der Gründer und Ex-Chef von Iguana, hat eine neue



Abstrakte Demos verdeutlichen die Hardware-Power

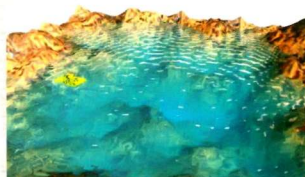
Firma namens Retro Studios ins Leben gerufen. Die in Texas ansässige Firma wird Software (also auch Entwickler-Tools) für Nintendos nächste Konsole entwickeln. Anfangs wird diese Arbeit wohl eher theoretisch bzw. nicht Hardware-spezifisch sein. Nintendo kündigte eine Präsentation des N2000 „vor Ablauf dieses Jahres“ an.



„Es gab noch nie einen Standard in dieser Industrie. PSX 2 könnte dieser Standard werden.“

Kelly Sumner, European President Take 2

Natürlich soll die eigene Hardware leistungsfähiger sein als die von Sony, doch was soll Nintendo auch anderes sagen. „Doppelt so viel Bit, doppelt so viel Fun“, so der N64-Slogan, ist jedenfalls ausgeschlossen.



Power without the Price

Die beeindruckende Hardware hat in Fachkreisen nicht umsonst weltweit für ungläubiges Staunen gesorgt. Doch ein Luxusspielzeug für High-End-User will Sony nicht veröffentlichen. Die offizielle Aussage zum Preis lautet nur lapidar „einige 10.000 Yen“ und nicht „unter

„PSX 2 hat das Potential, als erste Konsole über 100 Millionen Einheiten weltweit zu verkaufen.“

Bruno Bonnell, Präsident Infogrames

100.000 Yen“, wie im vergangenen Monat fälschlicherweise berichtet wurde. Optimisten spekulieren auf einen Preis, der dem von Dreamcast entspricht. Falls die PlayStation 2 DVD-Filme abspielen kann (was noch nicht offiziell bestätigt ist), und die Disk nicht nur als Datenträger verwendet, wäre das sensationell. Der DVD-Player-Markt in Japan ist derzeit noch ein zartes Pflänzchen: Nur fünf



Die technischen Daten

CPU:

128 Bit „Emotion Engine“
Systemtakt: 300 MHz
Cache: 16 KB und 8 + 16 KB Datencache
Arbeitsspeicher: 32 MB
Bus-Bandbreite: 3,2 GB/Sekunde

Coprozessor:

FPU (Floating Point Unit)
FP Multiply Accumulator x 1 (x 9 Vektoren)
FP Divider x 1 (x 3 Vektoren)
FP Performance: 6,2 GFLOPS
3D-Leistung: 66 Millionen Polygone/Sekunde
Decoder für komprimierte Bilddaten: MPEG2

Grafik:

Takt: 150 MHz
DRAM-Bus-Bandbreite: 48 GB/Sekunde
DRAM-Busbreite: 2560 Bit
Pixel-Verarbeitung in RGB: 24 Bit
Alpha-Channel: 8 Bit
Z-Buffer: 32 Bit
Maximale Polygonanzahl: 75 Millionen/Sekunde

Sound:

SPU2 + CPU
Anzahl der Stimmen: 48 auf der SPU2 +
Software programmierte Stimmen über die CPU
Frequenzen: 44.1 KHz oder 48 KHz (wählbar)

IOP I/O Prozessor:

CPU: Kern = aktuelle PSX-CPU
Takt: 33,8 MHz oder 37,5 MHz (wählbar)
Sub-Bus: 32 Bit
Interface: IEEE 1394, USB, PCMCIA

Laufwerk:

DVD-ROM

Die PlayStation 2 ist laut Sony theoretisch in der Lage, 66 Millionen Polygone zu berechnen. Inklusive aller Effekte sollen es immerhin noch 13 Millionen sein, ohne Bezier-Kurven sogar 20 Mio. – vorausgesetzt, die Maschine beschäftigt sich nur mit der Darstellung von Polygonen und nichts anderem. Bruno Bonnell, der Firmenchef von Infogrames, posaunte nach Sonys sensationeller Präsentation in die Welt hinaus: „Originalentwicklungen machen wir zukünftig für die PlayStation 2, jedoch für Dreamcast nur Umsetzungen“. Ähnliche Tendenzen sind weniger offen in den USA zu beobachten, wo der wichtigste Software-Hersteller, Electronic Arts, noch immer keine Dreamcast-Projekte angekündigt hat. Einige besonnene Entwickler melden jedoch berechtigte Zweifel an. Projekte für die PlayStation 2, die die Hardware auch nur ansatzweise ausnutzen können, sind immens teuer und aufwendig. (Diese Skepsis haben wir bereits in unserer Reportage „Die Technik der nächsten Konsolengeneration“ in XL 2/99 angemeldet.) Riesige Teams würden endlos lange entwickeln – ein Kostenaufwand, den sich nur die ganz großen Firmen leisten könnten. Selbst eine DVD sinnvoll zu füllen, ist kein billiges Unterfangen. Natürlich besteht die Alternative, PSX-2-Spiele auf normalen CD-ROMs auszuliefern – anfangs wird dies aus Kostengründen sicherlich häufig vorkommen –, doch das ist keine Dauerlösung. Zu groß werden die Unterschiede zu den Mega-Produktionen einer Firma wie Square sein. Und wo bleibt der Platz für originelle Konzepte? Das Wagnis von großen, ambitionierten Projekten wird wohl auch kaum jemand eingehen wollen. Sichere Hits sind angesagt, und das sind nun einmal Fortsetzungen.



Prozent des gesamten Videomarktes entfallen bislang auf DVDs, in den USA sind es bereits 18 %. Ein weites Feld, das Sony ausgiebig beackern kann.

Wichtig ist: Soll sich ein Produkt in Massen verkaufen, muß es günstig sein. An der Schwelle zum dritten Jahrtausend muß inzwischen auch in Japan gespart werden.

Die Firma

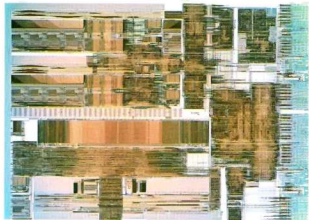
Wie wichtig Sony Computer Entertainment (SCE) für Sony ist, zeigt nicht allein die Tatsache, daß SCE fast 40 Prozent des gesamten Konzerngewinns erwirtschaftet. Aktuelle Umstrukturierungsmaßnahmen verschieben die Machtverhältnisse von Sony Corp. SCE verliert

ihre relative Unabhängigkeit und wird direkt in die Mutterfirma eingegliedert, dafür rücken die Köpfe von SCE in allerhöchste Positionen auf.

Gäbe es nicht die PlayStation, befände sich Sony derzeit in einer

argen Krise. Der 61jährige Präsident Nobuyuki Idei muß verkünden, daß innerhalb der nächsten vier Jahre 17.000 Angestellte entlassen und 15 Werke geschlossen werden.

Dementsprechend läßt sich Sony die PSX 2 einiges kosten: Allein 166 Millionen US-Dollar



CPU (Emotion Engine, oben) und Grafik-Chip (Graphic Synthesizer, rechts) sind beeindruckende technische Errungenschaften



investierten Sony und Toshiba in die Entwicklung der CPU und des Co-Prozessors. Insgesamt will Sony bis zum Release 300 Millionen

US-Dollar für die Hardware investieren. Auf rund 500 Millionen kommt die Summe, wenn die Entwicklung der

Development-Kits für die Software-Hersteller mit einbezogen wird.

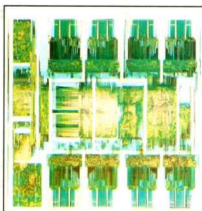
Sony und Toshiba gaben den Bau einer neuen High-Tech-Fabrik zur Fertigung der Chips bekannt. Die Investitionssumme beläuft sich auf 70 Milliarden Yen.

Abwärtskompatibilität

PlayStation-1-Spiele laufen bekanntlich auch auf der PlayStation 2, da der I/O-Prozessor der neuen Konsole als nette Beigabe im Grunde die gesamte alte Hardware darstellt. Selbst Dinge wie Joypads, Memory-Cards und die Pocket-Station sollen weiterhin nutzbar sein. Es ist allerdings noch unklar, ob diese nur beim Abspielen von herkömmlichen PSX-Games zu verwenden sind. Einen neuen Controller wird es aber mit 100%iger Sicherheit geben.

Aktuelle Emulatoren für PCs stellen 3D-PlayStation-Spiele in High-Res dar und nutzen diverse Filter, um die typischen PSX-Grafikfehler zu vermeiden. Phil Harrison (Sony Computer Entertainment America) dementierte allerdings solche Features für die PSX 2, da man die 100 %ige Abwärtskompatibilität als wichtigstes Ziel nicht gefährden wollte.

Ein Hinweis für Import-Fans: Auf der PSX 2 werden nur Spiele mit der richtigen Länderkennung laufen.



Das Abspielen von Import-Games wird aller Voraussicht nach nicht möglich sein.

Der Flaschenhals?

Als Flaschenhals bezeichnet man eine Komponente im System, die als Bremsklotz für die gesamte Performance fungiert. Meistens sind es Speicherbausteine, bei denen (an der falschen Stelle) gespart wird. Bei den PSX-2-Specs scheint dieser Schwachpunkt schnell ausgemacht zu sein und heißt 32-MB-RAM. Sämtliche Entwickler, die bislang zu diesem Thema befragt wurden, sind sich derzeit einig: Das ist zuwenig, viel zuwenig. 64 MB dürften angebracht zu sein, damit die PlayStation 2 ihre Hardware-Power voll ausspielen kann. Manche sprechen verschwenderisch gar von 128 Megabyte. Auch die 4 MB des Grafik-Chips scheinen das Ergebnis von Sparmaßnahmen zu sein. Ob die enormen Datendurchsatzraten der



Systembusse ausreichen, um dieses Manko zu kompensieren, wird sich in der Praxis erst noch zeigen müssen.

Erhältlich ab 3. Dezember 1999?

Häufig ist zu lesen, Sony hätte den Japan-Launch der PlayStation 2 für März 2000 angekündigt. Auch bei uns hat sich in der Hektik diese Information in das Editorial der XL 4/99 geschlichen – leider ist sie falsch. Die offizielle Aussage lautet, der Launch würde bis zum Ablauf des Geschäftsjahres erfolgt sein, also bis zum 31.3.2000. Dieser Zeitraum schließt aber ganz offensichtlich auch das lukrative Weihnachtsgeschäft 1999 mit ein. Der 3.12.1999 wäre geradezu ein Traumdatum für Sony – eine Markteinführung exakt fünf Jahre nach der ersten PlayStation.

Capcom verriet kürzlich, daß Sony intern mit diesem Datum liebäugelt. Mitarbeiter plauderten während der Tokyo Game Show vom Plan, *Resident Evil 3* an eben jenem 3.12.1999 zu veröffentlichen – und zwar für die PlayStation 2! Ob es sich bei dieser Meldung um einen Fauxpas handelt, ob Capcom irgend etwas



„Microsoft sieht es als Kompliment, daß sich Sony nun für den PC-Markt interessiert – mit Recht, denn er ist der größte Interactive-Entertainment-Markt der Welt. Derzeit mag die PSX 2 überlegen sein, aber PCs entwickeln sich weiter, eine Konsole nicht. Dabei sind PCs abwärtskompatibel und High-Tech-zu-gleich.“

Mike Gamble, Microsoft

damit bezweckt, ob es sich um eine von Sony gesteuerte Information handelt, oder ob die Meldung eine Ente ist, konnte in der Kürze der Zeit nicht geklärt werden.

Alles zu seiner Zeit

Wenn es möglich ist, wird Sony mit Sicherheit noch in diesem Jahr launchen. Das hängt natürlich davon ab, ob die Hardware in ausreichender Stückzahl gefertigt werden kann, und ob genügend Spiele zum Start verfügbar sind.



Fragen zur PSX 2 waren bei der Tokyo Game Show Mitte März von Sony nicht erwünscht

Völlig unbestätigt bleibt das Gerücht, daß Namco schon seit geraumer Zeit an *Tekken 4* arbeitet. Der 3. Dezember wäre auch ein perfektes Datum für ein *Ridge Racer*-Sequel (alle vier PSX-Teile der Serie wurden an diesem Datum veröffentlicht, der erste bekanntlich am Erstverkaufstag der PlayStation 1).



Square soll bereits während der Produktion von *Final Fantasy VIII* mit den Arbeiten an Teil neun begonnen haben. Angepeilter Release: März 2000. Selbst wenn dieses Projekt noch für die herkömmliche PSX gedacht war – ein Umstieg auf PSX 2 erscheint nicht übermäßig aufwendig, da die Renderings ohnehin in besserer Qualität erzeugt werden, als sie im Endeffekt im PlayStation-Spiel auftauchen.

Hideo Kojima wurde kürzlich gefragt, ob er eine Fortsetzung von *Metal Gear Solid* auf PSX 2 plane.

Seine Antwort trug er mit einem verschmitzten Grinsen vor: „Ich arbeite bereits an meinem nächsten

Projekt. Was den Titel und die Hardware betrifft, kann ich ihnen noch nichts verraten.

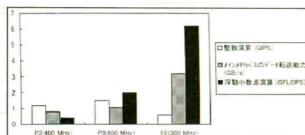
Aber ich sage mal so: Es ist, was sie denken!“

Doch um es noch einmal deutlich zu sagen: Bislang hat keine der genannten Firmen Spiele für die PSX 2 angekündigt. Apropos PlayStation 2: Dieser Name ist nur die gebräuchliche Bezeichnung für Sonys nächste Konsole. Sony selbst spricht von der „Next Generation PlayStation“. Der endgültige Name wird, ebenso wie das Gehäuse-Design, noch geheimgehalten. Doch PlayStation 2 wird das Gerät definitiv nicht heißen.

Das multimediale Talent

Unter der Auflistung der technischen Daten befindet sich der unscheinbare Begriff „IEEE 1394“. Dahinter verbirgt sich ein externer, digitaler Bus, auch als „FireWire“ bekannt. Dieser erlaubt es, Daten mit einer Rate von 400 Millionen Bits pro Sekunde zu übertragen. Ähnlich wie bei SCSI können 63 Geräte in Reihe angeschlossen werden. Apple-Gründer Steve Jobs bezeichnete während der MacWorld Expo FireWire als den nächsten großen Schritt in die Zukunft. FireWire bietet unter anderem der neue Apple G3 und wird auch verwendet zur Unterstützung von Digitalkameras, Videorekordern, aber auch Mini-Festplatten, die ohne Netzteil auskommen, da FireWire Spannung transferiert. Damit dürfte Sony allen zukünftigen Technologien gelassen entgegensehen.

Die Standard-PC-Anschlüsse (USB und PCMCIA) können zudem genutzt werden, um Tastaturen oder Festplatten anzuschließen. Somit ist die „Konsole“ sogar bestens gerüstet für Set-Top-Boxen (Sony entwickelt daran zusammen mit Microsoft) oder Modems. Letzteres wird allerdings nicht herausgestellt. Vielleicht, weil man Sega nicht indirekt bestätigen will, daß Dreamcast mit seinem Modem ein



erstrebenswertes Feature bietet. Sony veröffentlichte umgehend Vergleichszahlen zwischen der Leistung von PSX 2 und Pentium III (siehe oben), um die eigene Überlegenheit zu demonstrieren. Denn Sony hat es auch auf den japanischen PC-Markt abgesehen, der freundlich gesagt noch stark ausbaufähig ist. Die Möglichkeiten sind jedenfalls enorm, und es scheint so, als könnte Sony mit der neuen Hardware auf alle erdenklichen Anforderungen (und neuen Märkte) reagieren. Seit einiger Zeit vermarktet Sony die PlayStation als essentiellen Bestandteil des Home Entertainments, gleichberechtigt neben TV und Videorekorder. Wird die PlayStation 2 das ausbaufähige Kernstück für ein neues technisches Zeitalter? Ken Kutaragi: Unser Traum ist es, „a new form of computer-based entertainment“ zu schaffen. Eine Multi-MediaStation?



„Bessere Technik führt nicht automatisch zu mehr Spielspaß. Das ist etwas, daß wir Spieleentwickler nicht vergessen dürfen.“

Shigeru Miyamoto



Ken Kutaragi hat gut lachen: Der „Vater der PlayStation“ wurde zum Präsidenten von Sony Computer Entertainment ernannt. Mit der Next-Generation-PlayStation hat er ein As aus dem Ärmel geschüttelt, mit dem Sony die Welt der elektronischen Unterhaltungsmedien revolutionieren könnte

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

DEUTSCHE
VERBANDSPEZIALIST



THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

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



239,-
Playstation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 19,95
CONTROL PAD ORIG./VER. FARBEN 29,95
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 39,95
NEU IN VERSCHIEDENEN FARBEN
CONTROL PAD DUAL SHOCK
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
ORIG. CD-CASE-BUNDLE 69,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
ORIG. PLAYSTATION-ESHIET 29,95
GAMEBUSTER DELUXE-SCHUMMEL 89,95
CHEATMASTER 4 BLAZE 29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL 69,95
X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
X-PLODER PROFESSIONAL-MARSH 84,95
RGB-KABEL (G-CON, AV-ANSCHL.) 16,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL 149,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP 34,95
BIOLOGICAL SIMULATION (G-CON) 59,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMP.) 69,95
MEM. CARD 15 BL-ORIG./VER. FARB. 29,95



METAL GEAR SOLID (PS) 99,95

MEMORY CARD 30 BLOCKS (2IN1) 29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (2IN1) 34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
BISHOP V-CARD 220 BLOCKS 64,95
MOUSE LOW BUDGET 34,95
MULTI TAP LOW BUDGET 49,95
A BUGS LIFE 80,95
ARIES EXODUS (ODD WORLD 2) 79,95
ACTIVA NHL HOCKEY 99 (APRIL) 79,95
ACTIA SOKKER 3 (OLIVER BIERER) 79,95
AKUJI THE HEARTLESS 89,95
ALIEN RESURRECTION (JUNI) 89,95
ALUSTA TENNIS '99 79,95
APOCALYPS 89,95
ASTERIX (MÄRZ) 89,95
ATTACK OF THE SAUCERMN (MAI) 89,95
AZURE DREAMS 64,95
BASS LANDING 89,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIG AIR 89,95
BLAZE 'N' BLADE 99,95
BLOOD LINES (APRIL) 79,95
BLOODY ROAR 2 (APRIL) 84,95
BOMBERMAN (MAI) 79,95
BOMBERMAN FANTASY RA. (MAI) 89,95
BOX CHAMPIONS - K.O. KINGS 89,95
BREATH OF FIRE 2 - SPECIAL EDIT. 99,95
BREATH OF FIRE 3 89,95
BRUNSWICK BOWLING 89,95

DIE ERSTEN BESTELLER DER N64-VERSION ERWARTET
EINE RELATIVE ÜBERNACHSCHÜSS!



RACING SIMULATION 2 (APRIL) (N64) 119,95 (PS) 89,95

BUGS BUNNY AUF ZEITREISE(MAI) 84,95
JUST A JOKE 4 64,95
C3 RACING 84,95
CAMCO GENERATIONS (APRIL) 84,95
CENTIPEDE 89,95
CIVILIZATION 2 (APRIL) 89,95
COMINFEAL DAILY 89,95
COLONY WARS 2 - VENGEANCE 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
C&C 2 GEGENSCHLAG 89,95
COOL BOARDS 3 89,95
CRASH BANDICOOT 3 39,95
CROC 2 (JUNI) 89,95
DARK STALKERS 3 99,95
DIABLO 89,95
DISCWORLD NOIR (MAI) 89,95



SILENT HILL (PS)(JUNI) 89,95

DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (APRIL) 89,95
DREAMS 89,95
DRIVER (MAI) 89,95
FIFA '99 89,95
FINAL FANTASY VII 99,95



Tank Racer 2 (PS) 99,95



Sports Car GT (APRIL) 89,95

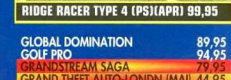


Populous (PS) 89,95



Need for Speed 4 (PS) 89,95

FORMEL 1 '98 99,95
G-POLICE 2 (JUNI) 99,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO (APRIL) 99,95



RIDGE RACER TYPE 4 (PS)(APR) 99,95

GLOBAL DOMINATION 89,95
GOLF PRO 94,95
GRANDSTRESS SAGA 79,95
GRAND THEFT AUTO-LONDON (MAI) 44,95
GUARDIANS CRUSADE 89,95
HARD EDGE (APRIL) 89,95
HOGS OF WAR (MAI) 84,95
HUGO I 89,95
HUGO I SACRED FIST 89,95
KINGSLEY (JUNI) 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
V2 TEAM SET 149,95
V2 FIRESTORM 89,95



SNHELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN: SOGAR PORTOFREI* NÜTZEN 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, FÖRDERN SIE UNSER NETZ, KÜNDEN UNSES NACHZUHAUF MIT IHRE RHE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKSCHLAG (DIN €5) AN



09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

09 31 57 16 01

0180 52 11 844

IKND - KROSSFIRE	89,95
LE MANS (24 STUNDEN) (MAI)	89,95
LEGACY OF K... SOUL REAV. (MAI)	89,95
LIVE WIRE	64,95
MARVEL SUPER. VS. STRIT- (APR.)	89,95
MASTER OF MONSTERS	99,95
MEGA MAN LEGENDS	79,95
MEGA MAN X	79,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK	159,95
SPIELERATER METAL GEAR SOLID	24,95
MONKEY HERO (APRIL)	89,95

WARZONE 2 100 (APRIL)	89,95
WCW VS. NWO: THUNDER	79,95
WILD WINGS (JUNI)	79,95
WILD ARMS	79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION	69,95
WING OVER 2 (APRIL)	79,95
X-GAMES PRO BOARDER	89,95
YOYO'S PUZZLE PARK (APRIL)	24,95

RUKAGA KIDS	129,95
RAT ATTACK	129,95
RAYMAN 2 (JUNI)	109,95
SCAR'S ISLAND	109,95
SHADOWGATE 64	129,95
SHADOWMAN (AUG)	109,95
SOUTHPARK (APRIL)	99,95
SPACE RACE (APRIL)	109,95
SPEED STATIONS-SILKON VALLEY	99,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95
STAR WARS RACER (JUNI)	109,95
STAR WARS ROGUE SQUADRON	109,95
SUPER MARIO 64	99,95
SUPER MARIO 64 SPIELERATER	24,80
THE NEW TETRIS (JUNI)	89,95
TONIC TROUBLE (ED) (JUNI)	109,95
TURK 2 - DEUTSCH	88,88
TURK 2 - ENGL. PAL-VERSION	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIGILANTE 8	114,95
VIRTUAL POOL	109,95

DREAMCAST kommt

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



Abe's Exoduses (PS1) 79,95
Monkey Hero (PS1) 89,95
Crash Bandicoot 2 (PS1) 49,95
Crash Bandicoot 3 (PS1) 89,95

NINTENDO 64

MARIO PAK KOMPLETT-SET
ULT. VERSION INKL. CONTROL PAD
AV-KABEL + AV-KART-ADAPTER
+ SUPERMARIO 64

244,-

Nintendo 64

MARIO KOMPLETT PAK	244,-
WINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	99,95
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
ETRAU. GRÜN. GELB. ROT ALU. SCHWARZ	24,95
EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER)	44,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGER. JOYTECH	14,95
LENKRAU. GAMESTER G64 RUMBLE	129,95
MEMORY CARD 0,25 MEG-ORIG.	24,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH	14,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL (APRIL)	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BEETLE ADVENTURE RACING (APR.)	109,95
BIO BREAKS	119,95
BODY HARVEST	79,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUGS BUNNY	99,95
BUST A MOVE 3	99,95
CASTLEVANIA 3D (APRIL)	119,95
CHAMELEON TWIST 2 (APRIL)	99,95
CHARLES BLAST TERRITORY	89,95
CRUISING WORLD	89,95

WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	129,95
WETRIX	109,95
WING OVER 2	79,95
WAVEZONE - RAW IS WAR	69,95
WWF ATTITUDE (MAI)	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZEIDA O'KARINA OF TIME	109,95
ZEIDA 2 - ENGL. PAL-VERSION	99,95
ZEIDA 64 - SPECIAL EDITION	139,95



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

Game Boy Color

GAME BOY COLOR PURPLE	139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BASEBALL (APRIL)	59,95
BATTLESHIP	54,95
BUST A MOVE 3	99,95
BREAKOUT	54,95
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	54,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 4 (MAI)	54,95
CENTER	54,95
CONKER'S POCKET TALES (MAI)	59,95
DROP ZONE (APRIL)	59,95
DUFFY DUCK (APRIL)	54,95
FROGGER	54,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D	64,95
HARVEST MOON	59,95
HOKUTO	59,95
HUGO 2 1/2 (MAI)	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2	64,95
KLUSTRAR (APRIL)	64,95
LEGEND OF RIVER KING	69,95
LIVE WIRE	59,95
LOONEY TUNES (MAI)	64,95
MEN IN BLACK	64,95
MICRO MACHINES (MAI)	44,95
MISILE COMMAND (MAI)	54,95
MONOPOLY	54,95
MONTEZUMA'S RETURN	54,95
NBA JAM '99	64,95
NBA PRO '99	64,95
NHL BLITZ	64,95
NHL PRO '99	64,95
PITFALL	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
POWER QUEST	59,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
RAMPAGE WORLD TOUR	64,95
RESERVOIR RAT	54,95
RUGRATS	64,95
SHADOWGATE 3 (ADTRAUMLAND)	54,95
SHADOWGATE - CLASSICS (APRIL)	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
SILKON VALLEY (APRIL)	54,95
SPT '98	64,95
SUPER MARIO PROS, DELUXE (JUNI)	64,95
TABALUGA (APRIL)	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
THREE LIONS (APRIL)	54,95
THE UNDISCOVERED COUNTRY	54,95
TOP GEAR RALLY (MIT RUMBLE) (APR.)	74,95
TURK 2	88,88
TWEETY & SYLVESTER	54,95
WARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE (MAI)	99,95
ZEIDA IV - DX	64,95

MONSTER SEED	89,95
MOTO RACER 2	89,95
MUSIC: MUSIC CREATION	89,95
NBA LIVE '99	89,95
NBA PRO '99	89,95
NFL 2000 SPEED 4: BRE. ASPHALT	89,95
NFL BLITZ (JUNI)	89,95
NFL EXTREME	89,95
NHL	89,95
NHL FACE OFF '99	89,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (MAI)	89,95
POINT BLANK '79,95 - (MIT GUN)	54,95

Goemon 2 (NG4) 129,95
Rogue Squadron (NG4) 109,95

Body Harvest (NG4) 79,95
Vigilante 8 (NG4) 119,95

POOL HUSTLER	89,95
POPPOLOS - THE 3RD COMING	89,95
PRO RYDER	89,95
PREMIER MANAGER '99	79,95
PRINCE NASEEM BOXING (MAI)	89,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF	89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A	94,95
PUMA STREET SOCCER (APRIL)	89,95



CASTLEVANIA 3D (APRIL) (NG4) 119,95

RACING SIMULATION 2	89,95
RALLY CROSS 2	79,95
RC STUNT COPTER (APRIL)	89,95
RETRO FORCE	89,95
RIVAL SPOILER TYPE 4 (APRIL)	79,95
RIVAL SCHOOL	79,95
ROLLAGE	89,95
RUGRATS (MAI)	89,95
RUNNING WILD	79,95
SABOTEUR (JUNI)	89,95
SHANGHAI TRUE VALIOR	89,95
SILENT HILL (MAI)	89,95
SPORTS CAR GT (APRIL)	89,95
SPYRO THE DRAGON	89,95
STREET FIGHTER COLLECTION 2	79,95
STREET SKATER	89,95
SUPER POCKET FIGHTER	79,95
SWING (APRIL)	74,95
SYNTHON FILTER (JUNI)	79,95
TANKS	79,95
TANKIKES (JUNI)	84,95
TEKKEN 3	99,95
TENCHU	89,95
TOTI TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TOMORROW NEVER DIES (JUNI)	89,95
TRAP RUNNER (APRIL)	89,95
TUNGUSKA (JUNI)	99,95
UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99	99,95
V-RALLY 2 (JUNI)	99,95
VIRUS (APRIL)	89,95
VIVA FOOTBALL	84,95

F1 World Grand Prix (NG4) 89,95
Wrestle. R. Rac. (NG4) 109,95

Micro Machines 64 (NG4) 129,95	Extreme 6 2 (NG4) 99,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EARTHWORK JIM 3D (APRIL)	99,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (MAI)	89,95
FFA '99	109,95
FFA '99 64 (GEX 2)	109,95
FORSÄKEN	119,95
F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2)	109,95
GLOVER	89,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	124,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HUGO MAGIC CENTURY	129,95
JEFF'S BECKING BAILS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89,95
JET FORCE GEMINI (JUNI)	109,95
LYLAT WARS	89,95
MARIO KART 64	89,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64	124,95
MILO'S ASTRO BOWLING	109,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NBA PRO '99	124,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	94,95
NHL PRO '99	124,95
RACING SIMULATION 2 (APRIL)	119,95



Zeida 64 (NG4) 109,95 Top Gear Rally (GBC) 74,95

SCHNAPPCHEN MARKT

ARE'S ODYSSEY - PLATINUM	49,95
ARE'S EXODUS	79,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,95
BUST A MOVE 3 - PLATINUM	49,95
BUST A MOVE 3	44,95
CHILL	44,95
COMMAND & CONQUER - PLAT.	44,95
CONSTRUCTOR	49,95
CRASH BANDICOOT 2 - PLAT. (APR)	49,95
CRASH BAND. 2 - PLAT. (APR)	49,95
CRIME KILLER	49,95
CYBALL ZONE	29,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT.	49,95
FORNELL 1 - PLATINUM (APRIL)	49,95
FORSAKEN	49,95
IRON & BLOOD	49,95
JURASSIC PARK - PLATINUM	49,95
MICRO MACHINES X3 - PLAT.	49,95
MICKEY'S WILD ADV. - PLATIN.	49,95
MOTO RACER 2 - PLATINUM	49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	49,95
PANDEMONIUM - PLATINUM	49,95
PORSCHE CHALLENGE - PT.	74,95
R-TYPES	49,95
RAYMAN - PLATINUM	44,95
RESIDENT EVIL 1 - PLATINUM	49,95
RIDGE RACER REVOLUT. - PT.	49,95
ROVEN (WYST 2)	49,95
ROVEN RASHI - PLATINUM	49,95
S.C.A.R.S.	49,95
SHADOW GUNNER	49,95
SOUL BLADE - PLATINUM	49,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	49,95
SUPERSTARS (J. MCGRATH)	49,95
TEKKEN 3 - PLATINUM	49,95
THE TOURING CAR - PLAT.	49,95
TOMB RAIDER 2 - PLATINUM	49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,95
V-RALLY - PLATINUM	49,95
WILD NINE'S - SPECIAL EDIT.	69,95
WORMS - PLATINUM	49,95
WORMS - PLATINUM	44,95
WWF IN YOUR HOUSE	49,95
WWF WRESTZONE	69,95

Nintendo 64

BODY HARVEST	79,95
CLAYFIGHTER 63 1/3	39,95
CRUISING WORLD	64,95
DARK RIFT	49,95
EXTREME G	49,95
G.A.S.P.	99,95
HOKUTO BECKIN' BALLS	74,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	74,95
MADDEN 64	39,95
NAGAO WINTER OLYMPICS	39,95
NBA COURTSIDE	39,95
NBA PRO '99	89,95
OLYMPIC HOCKEY '98	89,95
SILKON VALLEY - SPACE STATION	94,95

Spitzenplele- fast geschenkt

nur solange Vorrat reicht

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

Die Artikel aus diesem Kasten werden bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN
IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
UMWRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN
1DM 7,8 05. PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GB.

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

Verantwortung für Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. UFS Nachnahme DM 16,-. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Lieferanten können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. * gilt nicht für Ausland. Alle Angaben solange Vorrat reicht. Bundes-Anmelde gesetzlich. Alle Preise in DM.



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

Die Adresse für
Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

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

Die Redaktion behält sich vor,
Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Gewinner aus XL 1/99 „netto houz“-Competition von Ladomat 2000

je eine netto houz-CD geht an:
Jochen Starry, Eckernförde; Karsten Karla, Bonn;
Nina Schäfer, Gladbeck; Christian Redenly,
Sebnitz; Christian Mayer, Fischach; Andreas
Klemtz, Osnabrück; Björn Willige, Bonn; Tanja
Pattberg, Hamm; Steffen Reing, Bremen; Lud-
ger Weismann, Stuttgart

Gewinner aus XL 2/99 Ubi Soft-Competition „Alles in Ubi“ je ein S.C.A.R.S.-Modul für N64 geht an:

Patrick Bernhardt, Kirchhain; Wolfgang Latz,
Kiel; Albert, Max & Claudia Schwitter, Lachen-
dorf; Babst Reindl, München; Steffen Seiler,
Osnabrück

je eine S.C.A.R.S.-CD für PSX geht an:
Magdalena Schmid, Ratingen; Steffen Breuer,
Potsdam

je ein ferngesteuertes S.C.A.R.S.-Auto
geht an:
Sebastian Schulze, Rostock; Peter Wiegand,
Bensheim; Ronald Lummer, Berlin; Thomas Rei-
ter, Dortmund

je eine V2000-CD für PSX geht an:
Kristian Posse, Bergen; Stefan Hennemann,
Gießen

je eine V2000-Mütze und ein V2000-
T-Shirt gehen an:
Maria Reinhardt, Saarbrücken; Kai Schwelmer,
Siegen

je eine All Star Tennis 99-CD für
PlayStation geht an:
Patrick Bielen, Köln; Christoph Marcus, Um-
merstadt; Dieter Kock, Calw; Paul Bruhn, Sie-
vershausen; Sarah Schönberg, Lünen

je eine All Star Tennis 99-Armbanduhr
geht an:
Rudi Boch, Gütersloh; Robert Puhra, Fronten-
hausen

Segas Freunde

Schaff' dir keine Feinde, bevor du keine
Freunde hast. Man sollte meinen, ein krisenge-
beutelter Konzern wie Sega weiß, was so etwas
bedeutet. Nach dem Saturn-Debakel mußte Sega
doch die Dreamcast-Begeisterung und Verbrei-
tung außerhalb Japans freuen. Schließlich dienen
auch Import-Geräte zur Etablierung einer neuen
Hardware und sind somit von großer Bedeutung.
Aber anstatt diese Begeisterung zu genießen, ver-
sucht Sega, ebendiese zu unterbinden. Warum?

Ein Konzern verdient doch angeblich nur an
den Spielen, oder anders gefragt: Warum kostet
ein japanischer Dreamcast 400 DM und ein PAL-
DC voraussichtlich 700 DM? Sicher, ein japani-
scher Dreamcast
benötigt japanische
Spiele, doch mit der
Einführung des Geräts

kommen auch Multinorm-Umbauten. Besitzer
eines japanischen Dreamcast sind somit auch
potentielle PAL-Kunden. Ich jedenfalls bin DC-
begeistert, habe jedoch nach Thomas Zeitners
(General Manager von Sega Deutschland, Anm. d.
Red.) Aussage, daß er „(...) alle Importeure (...)“
auf die Ungesetzlichkeit ihres Handelns hinwei-
sen möchte“, Zweifel, ob ich mir einen DC kaufe.

Durch diese zweifelhafte Vorgehensweise Zeit-
ners ist ein Fehlstart des Dreamcast in Europa
vorprogrammiert. Denn was soll ich mit einer
Konsolle mit Arcade-Power und gadenlos ge-
schnittener PAL-Software? Für den Freak sind
also schlechte Zeiten angebrochen und für mich
bleiben nur zwei Möglichkeiten:

- 1) Auf den PC setzen.
- 2) Eine Konsolengeneration abwarten und hof-
fen, daß sich der Staub bald wieder legt.

Stefan Schelper, Laatzen

neXt Level:

Von Marketing-Strategien und laut aufstamp-
fenden Managern sollte sich niemand den Spaß
an seinem Hobby verderben lassen. Diese Leute
treffen ihre Entscheidungen einzig und allein nach
kaufmännischen Gesichtspunkten und versuchen
natürlich, das Vertrauen des Großhandels, der
keine Import-Spiele führt, zu gewinnen. Schließ-
lich haben Konamis und Sonys Aktionen dafür ge-
sorgt, daß der Handel glaubt, durch die Importe
viel Geld zu verlieren. Diese Angst wäre dem Er-
folg des Dreamcast in Europa sicherlich nicht zu-
träglich, so daß Herr Zeitner mit seiner Aussage
gegenüber einem Handelsmagazin bestrebt ist,
rechtzeitig gegenzusteuern.

Fakt ist, daß es zum jetzigen Zeitpunkt (Ende
März) noch kein Import-Verbot für DC-Konsolen
und Spiele gibt und somit jeder Händler ganz
legal damit sein Geld verdienen kann. Daß eine
PAL-Konsolle voraussichtlich 700 DM kosten wird,
steht dagegen nicht fest, kann jedoch nicht ganz
ausgeschlossen werden. Wenn man allerdings be-

denkt, daß N64 und PSX für 250 DM erhältlich
sind, ist ein Preis von mehr als 500 DM am Markt
wohl kaum durchzusetzen. Wir können nur hof-
fen, daß die Verantwortlichen bei Sega dies hin-
lich sehen und dem Dreamcast somit das Schick-
sal des Saturns erspart bleibt. Eine Preissenkung
kurz vor dem Launch einer Konsolle ist schließlich
so etwas wie kostenlose Werbung.

Für gadenlos geschnittene PAL-Software ist
Sega eigentlich nicht bekannt. Selbst die Arcade-
Umsetzung *The House of the Dead* kam ohne Be-
schränkungen auf den deutschen Markt, wurde
daraufhin aber auch indiziert. Da Sega bisher zu-
meist auf aufwendige Übersetzungen eigener
Spiele verzichtete, wird sich wohl auch kein

Dreamcast-Besitzer
über schwache Lo-
kalisationen be-
schweren müssen.

Mit der richtigen Taktik könnte es Sega gelin-
gen, der übermächtigen Konkurrenz zumindest in
den USA und Europa die Stirn zu bieten.

Irrreführende Screenshots

Mit diesem Brief möchte ich „Schlockmasters“
Leserbrief „Nintendo vs. Rest der Welt“ aus der
XL 3/99 kommentieren: Auch mir fällt seit gerau-
mer Zeit auf, wie sehr das N64 verkannt wird.
Das betrifft, wie von „Schlockmaster“ richtig er-
kannt, zu einem wesentlichen Teil die Grafik.
Deutschland ist meines Wissens das einzige Land
der Welt, in dem es die Videospielerenschaft
systemunabhängig geschafft hat, fast alle techni-
schen Fortschritte des N64 gegenüber der Play-
station als Hardware-Nachteile auszulegen. (...)

Der besonders häufig kritisierte Nebel ist in
vielen N64-Spielen eindeutig ein Fortschritt, da
es ja nun erheblich realistischer ist, ab einer ge-
wissen Distanz Nebel zu erblicken, als, wie bei so
manchem PSX-Titel der Fall, von spontan aus
einem schwarzen Etwas auftauchenden Wolken-
kratzen überrascht zu werden. Davon abgesehen
ist Nebel nicht gleich Nebel. *Turks* Nebel ist eine
Nebelwand und stellt, wenn überhaupt, die einzig
beklagenswerte Form von Nebel dar. Doch gibt es
auch Nebel, wie er in Spielen wie *Super Mario 64*
oder *Wave Race 64* vorkommt, innerhalb dessen
man sämtliche Texturen und Polygone trotzdem
bis zum Horizont erkennen kann. Man braucht
sich dabei nichts Falsches zu versprechen: Auch
die zukünftigen Dreamcast-Titel werden immer
wieder Nebel enthalten, vor allem die japani-
schen, das wird sich auch bei kommenden Konso-
lengenerationen nicht ändern.

Auch das Anti-Aliasing ist meiner Meinung
nach ein eindeutiger Vorteil des N64 gegenüber
der PSX, denn es ersetzt im 3D-Bereich das, was
für den 2D-Bereich das manuelle Blurring ist. (...)

Man kann mit einem N64 prinzipiell jede Echt-
zeit-Grafik einer PSX darstellen plus Effekte und
ohne die Texturenverzerrung. Ich erinnere an



WELTNEUHEIT !

Ein neues Gehäuse für die PSX !
Wahlweise in Blautransparent oder
Schwarztransparent. Passend für alle
Modelle ausser SCPH 100x (PU7/8).
Einfacher Umbau in 5 Minuten, und
schon haben Sie die coolste PSX !
Lieferbar ab Mitte April

59,99 DM ³⁰⁵⁹



SONY DUALSHOCK CONTROLLER BEI UNS NUR 49,99 DM !

...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist
(CoolBoards 3, MediEvil ...) bei uns zum Schleuderpreis ! Achtung !
Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controllern !



ACTIVATOR®

3129

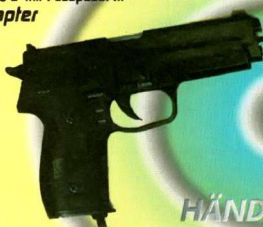
Der Activator ist ein revolutionäres Modul für die PlayStation. Es wird einfach in den Parallelport gesteckt, und schon sind Sie in der Lage, auf Ihrer PlayStation Importspiele und Sicherheitskopien abzuspielen. Der lästige und garantieverletzende Umbau des Gerätes entfällt. Des weiteren ist der Activator ein vollwertiges Schmutzmodul, mit dem alle gängigen Codes funktionieren. Es sind bereits ca. 1000 Codes für deutschsprachige Spiele enthalten, weitere Codes können über das Joypad eingegeben werden. So können Sie in Ihren Lieblingspielen versteckte Funktionen, wie z.B. unendlich Energie, andere Waffen, andere Strecken, neue Fahrzeuge usw. erhalten. Die Benutzerführung erfolgt über ein Menüsystem auf dem Fernseher. Das Modul wird mit deutscher Anleitung und deutschen Bildschirmtexten geliefert.

neuer Preis: nur 98 DM

VIRTUAL GUN®

Wir haben lange gesucht, und wir haben Sie gefunden: Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Ziegengau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle ! Der Schlitzen der Waffe führt zum Nachladen zurück ! Absolut realistisches Waffenverhalten !

119 DM mit Fusspedal III
+ Gcon Adapter



MEMORYCARDS

1 MB 9 DM 1701
8 MB 29 DM 1708
24 MB 38 DM 1724
40 MB 52 DM 1740
56 MB 62 DM 1756
72 MB 74 DM 1772

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

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

nur 179,99 DM



SUPERCHIP®

1001

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

5 Stück 15 DM
3 Stück je 12 DM
5 Stück je 7,80 DM
10 Stück je 5,90 DM
25 Stück je 4,56 DM
50 Stück je 5,98 DM

SUPERCHIP EINBAUPLATINE

1004

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

5 DM, 15 Stück je 3,50 DM

Linkkabel 2 Meter 17 DM 1109
Linkkabel 7,5 Meter 38 DM 1130
Linkkabel 30 Meter 98 DM 1175
RGB-Kabel 15 DM 1100
RGB-Kabel mit Audio 22 DM 1120
RGB-Kabel G-CON 25 DM 1110
RGB-Kabel mit Superchip 20 DM 1101
Paderverlängerung mit Shock 15 DM 1292
Paderverlängerung ohne Shock 5 DM 1299
Desktop-Joystick PSX 14 DM 1301
Playstation-Tasche 28 DM 5001
COR-WIN 125 DM 4090
CD-DUPE ab 1998 DM 3998
2 InfrarotPads PSX 68 DM 1208
RF-Antennenanschluß PSX 28 DM 1500
PAL-Booster PSX 28 DM 1600
PAL-Booster Dreamcast 98 DM 7600
Cobra-Lightgun PSX 38 DM 1305
Cobra-Pad PSX 10 DM 1205
The Glove PSX 98 DM 3098
Maus für PSX 29 DM 3007
MultiTap ORIGINAL SONY 68 DM 3006
PSX umgebaut mit DualShock 299 DM 3001
MovieCard für PSX 139 DM 3139
Mr. Backup 264 898 DM 6001

www.activated.de
Faxabruf 030-399 031 58

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

Micro Machines, *Nightmare Creatures*, *Forsaken* und andere. Deshalb wundere ich mich, wie man überhaupt die Überlegenheit des N64 gegenüber der PSX, was Echtzeit-Grafik betrifft, in Frage stellen kann. (...)

Wenn das N64 tatsächlich so überlegen ist, kommt eine Frage auf: „Schlockmaster“ hat richtig bemerkt, daß Screenshots von Nintendos Konsole unspektakulär wirken, vergleicht man sie mit denen der PlayStation. Ist es tatsächlich das Wesen der Nintendo-Spiele, daß sie nur in Bewegung gut aussehen? (...)

PSX-Shots werden dem Original wesentlich gerechter als N64-Shots. (...)

In der Tat sehen N64-Shots geradezu beschneiden aus. Wenn ich ein PSX-only-User wäre, würde ich nur aufgrund der Screenshots wahrscheinlich auch zu denen gehören, die über die Grafik vom N64 spotteten. Es geht aber auch ganz anders.

Hier sind US-Zeitschriften vorbildlich: „Die-hard Gamefan“ und „Gamer's Republic“ bringen das zustande, was hierzulande nicht einmal Nintendo selbst in den Griff bekommt, und fertigen Screenshots von N64-Spielen, die deren wahre grafische Qualität erkennen

„Was ist mit all den Versprechungen, die David Dienstbier zu *Turok 2* gemacht hat?“

lassen. (...) Daß etwas nur in Bewegung gut aussehen kann, gilt schlichtweg nicht mehr für die heutige Konsolengeneration und ist meist nur eine billige Ausrede für mißratene Screenshots. Mal ehrlich! Ist es denn so schwer, ein Bild vernünftig zu grabben? Allein ein vernünftiger Fotoapparat holt mehr aus der Grafik heraus. Also gebt Euch mal 'nen Ruck! Der Dreamcast hat auch schon unter schlechten Screenshots zu leiden. Sind sie im Preview noch recht brauchbar, wirken die *Sega Rally 2*-Shots in Eurer März-Ausgabe, wenn man's nicht besser wüßte, wie ein grafisch gelungenes PSX-Rennspiel (!) und entsprechen damit nicht der Realität. Daß *Sega Rally 2* grafisch auf Konsolenebene unerreicht ist, wurde ja oft genug erwähnt.

Ein besorgter Konsolent, der aus bestimmten Gründen ausnahmsweise unerkant bleiben möchte (E-mail)

neXt Level:

Leider müßten wir Deine E-Mail aus Platzgründen extrem kürzen und den Beitrag zum Thema „Erwachsenenspiele“ ganz unter den Tisch fallen lassen.

Das leidige Problem des Nebels bei N64-Titeln ist eigentlich kein aktuelles mehr und gehörte eher der ersten Spielgeneration an. Inzwischen ist es den meisten Entwicklern gelungen, den Nebel nur noch dafür einzusetzen,

wofür er auch gedacht ist: den Grafikaufbau am Horizont natürlicher darzustellen. Bei einer ausreichenden Blicktiefe ist dieser Effekt in der Regel angenehmer als der plötzliche Aufbau riesiger Polygonkonstrukte, die bis eben noch nicht einmal zu erahnen waren. Allerdings gibt es viele Leute, die vor diesem Umstand die Augen verschließen und sich in Ignoranz üben. Diese Tendenz wollen wir auf keinen Fall mit qualitativ schlechten Screenshots untermauern. Genau wie in allen anderen Bereichen der redaktionellen Arbeit können auch in der Bildbearbeitung Probleme und Fehler auftreten, die sich nicht immer vermeiden lassen. Dies liegt bisweilen an den unterschiedlichen Grafikmodi, die bei den Spielen zum Einsatz kommen. Speziell dann, wenn der Bildaufbau in der Interface-Technik vorgenommen wird, ist es nur sehr schwer möglich, den vom menschlichen Auge wahrgenommenen Eindruck der Grafik drucktechnisch wiederzugeben. In der Regel machen die Bilder auf dem Papier einen wesentlich gröberen und detailärmeren Eindruck als auf dem Bildschirm. Dies ist zum Beispiel bei DC-Spielen wie *Sega Rally 2* und *Power Stone* der Fall.

Beim N64 existiert (wie Du auch in einer gekürzten Passage Deiner E-Mail geschrieben hast) das Problem, daß die PAL-Konsole kein echtes RGB-Signal liefert und die Farbinformationen somit nicht einwandfrei wiedergegeben werden. In der Regel versuchen wir, diese Mißstände durch Nachbearbeitung der Bilder zu beheben, was allerdings in Einzelfällen auch mißlingen kann.

Literweise Blut

Ihr seid wirklich ein tolles Mag, das neutralste der Multiformat-Magazine. Wir schreiben euch zum ersten Mal. Nun zu unserem Leserbrief: Wir möchten einmal etwas über *Turok 2 - Seeds of Evil* loswerden. Wir freuten uns so, als wir die englische PAL-Version mit ihrer beeindruckenden Packung in den Händen hielten. Lobten doch alle Magazine das Game in den Himmel. Unsere Erwartungen waren groß, nachdem wir den indizierten Bond-Shooter durchgezockt hatten. Klar, die Grafik ist mit der 4-MB-Speichererweiterung beeindruckend, die Lichteffekte sind genial und der Sound kommt auch nicht gerade von schlechten Eltern. Doch verdammt noch mal, was ist mit dem Gameplay passiert?! All diese Schalter und schwierigen Aufgaben in den über großen Leveln. Manchmal sind sogar die Speicherorte viel zu weit voneinander entfernt, und dabei denken wir jedesmal an *Zelda 64*, bei dem man innerhalb von einer Sekunde abgespeichert hatte. Man kann sich gar nicht auf die Action verlassen, für die das Game ei-

gentlich gemacht wäre. Was ist mit all diesen Versprechungen, die Acclaim in den zahlreichen Interviews machte? Da sagte doch David Dienstbier, das Game würde mit 25 Frames pro Sekunde laufen. Wer schon einmal in ein Warp-Portal gesprungen ist, um das Nuke-Teil zu holen, der weiß, von was wir sprechen. Der einzige Reiz an dem ganzen Spiel ist, den Monstern zuzusehen, wie sie sich räkelnd und dann sterben und dabei literweise Blut hinterlassen. Diese Animationen sind wirklich gut gelungen, doch wir hoffen, daß *Turok 3* nicht wieder diese Rätsel beinhaltet, sondern sich auf reine Action verläßt. Wenn wir dann daran denken, daß die deutsche PAL-Version ohne Blut und Todesanimationen auskommt, dann wissen wir auch nicht, für was das Spiel gut ist. Unser Leitspruch: Bei *GoldenEye* bist du und deine Waffe, bei *Turok 2* bist du und deine Schalter.

Markus Schön und Adrian Bernasconi, CH-Ennetbürgen

neXt Level:

Na, na, na, sollte es da draußen noch zwei Unverbesserliche geben, die ein Videospiel nur dann gut finden, wenn literweise Blut verspritzt wird und das Töten im Vordergrund steht? So was wollen wir aber nicht mehr hören. Schließlich richten sich Videospiele doch nicht an ungebildete und gewalttätige Menschen, die ihren animalischen Trieben freien Lauf lassen, sondern an sensible, mündige Bürger, die nach geistiger Stimulation suchen. Also reißt Euch mal am Riemen. :-)

Natürlich sind die von Euch angesprochenen Kritikpunkte nicht ganz von der Hand zu weisen. Die Level von *Turok 2* sind tatsächlich arg groß ausgefallen, und die Schalterrätsel führen den Spieler selten in die Irre. Trotzdem ist der Action-Anteil noch sehr hoch, so daß eigentlich keine Langeweile aufkommt. An dieser Stelle sei ausdrücklich darauf hingewiesen, daß *Turok 2* auch in der zensierten Fassung sehr viel Spaß macht, schließlich ist das Ergötzen an Todesanimationen langfristig nicht besonders unterhaltsam. Erst durch den komplexen Levelaufbau, der den Forschungsdrang im Krieger weckt, gewinnt *Turok 2* seine spielerische Klasse (selbst wenn dies offensichtlich nicht jedermanns Geschmack ist). Ohne diese taktische Note wäre auch Rares Shooter lange nicht so erfolgreich gewesen.

Um auf die Versprechungen von David Dienstbier zu kommen. Man kann davon ausgehen, daß, nachdem der Hauptprogrammierer Rob Cohen Anfang '98 Iguana verlassen hatte, mehr Probleme in der Produktion aufgetreten sind, als Dienstbier im Interview (vgl. XL 9/98) zugeben wollte. Dies läßt sich auch am deutlich verzögerten Release erkennen.

Deutschland – Hölle für Spiele-Freaks?

Jetzt ist die Bombe geplatzt. Während unsere japanischen Mitmenschen fröhlich Perlen wie *FF VIII* und *Silent Hill* zocken, bekommen wir hier in Deutschland mit sechsmonatiger Verspätung *Metal Gear Solid* serviert. Nach den vollmundigen Previews und dem unsäglichem Hickhack um das Import-Verbot stand für Konami einiges in puncto Glaubwürdigkeit auf dem Spiel. Die (mehr als berechtigten) Empörung in bezug auf das rigide Import-Verbot wäre nur mit einer exzellenten PAL-Lokalisierung und Synchronisation zu beschwichtigen gewesen.

Nun ist aber klar, wie der Hase läuft. Deutschland wird auch in Zukunft mit minderwertigen bis peinlichen Lokalisationen „erfreut“, nur jetzt mit dem Vorteil für die Software-Häuser, daß es der „Light-User“ (auf den jetzt wohl ausschließlich abgezielt wird) mangels Vergleichsmöglichkeiten nicht mehr merken wird. In weiser Voraussicht habe ich dem Braten von Anfang an nicht getraut und mir letztes Jahr die US-Version von *MGS* zugelegt und war ob der unvergleichlichen Atmosphäre hingerissen. Speziell die von vorne bis hinten spitzenmäßige Synchronisation war bei diesem enorm textlastigen Spiel beispielhaft.

Als ich nun die PAL-Version sah, verschlug es mir allerdings vor soviel Stümperhaftigkeit fast die Sprache. Nicht nur, daß ausnahmslos alle Charaktere völlig an dem ursprünglichen Charakterdesign vorbei besetzt wurden (die Krönung: *Liquid Snake*, unglaublich...); man hat das Gefühl, daß hier nicht einmal halbwegs professionelle Sprecher am Werk waren: Roy Campbell nuschelt, als wäre er drauf und dran, sein Gebiß zu verlieren, May Ling klingt geradezu nutzig und zickig, während *Liquid* in seiner überdrehten Exaltiertheit einfach nur noch lächerlich ist. Die wenigen halbwegs gelungenen Overdubs (*Naomi*, einige *Genome-soldiers*) fallen dabei nicht mehr ins Gewicht. Um keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Diese Kritikpunkte fallen nicht nur auf, wenn man die US-Version kennt. (...)

Wenn das so weitergeht, wird Deutschland die Hölle für Spiele-Freaks werden, zumal auch Sega Deutschland sich der Import-Politik seiner Konkurrenten angeschlossen hat. (...) Während die Software-Entwicklung mit Siebenmeilenstiefeln voranschreitet und ein Wahnsinns-Game nach dem anderen produziert wird, werden wir in Deutschland mit dem x-ten Renn-bzw. Fußball-Sequel und drittklassiger Ausschuß-Software, die woanders keiner haben will, gelangweilt. Man muß nur einmal die Release-Listen der einzelnen Länder vergleichen: Alles klar? Ja, leider. Ich werde wohl

in Zukunft überhaupt kein PAL-Spiel mehr kaufen, mir reicht es jetzt.

Schöne Grüße und bleibt auch weiter kritisch (ihr seid fast die einzigen).

clubmaster (E-Mail)

neXt Level:

Die deutsche Version von *Metal Gear Solid* grundlegend zu verdammern, wäre falsch. Der von Konami betriebene Aufwand bei der Lokalisation war immens und brachte eine technisch einwandfreie PAL-Anpassung hervor. Die Qualitätsunterschiede zur amerikanischen Synchronisation stören tatsächlich viele nicht, weil sie die

NTSC-Version nicht kennen (obwohl eine englische Demo-Version *ISS 98 Pro* und zwei deutschen PSX-Magazinen beilag).

Von einem Mißgeschick auf einen negativen Trend in der gesamten Branche zu schließen, ist ebenfalls nicht legitim. LucasArts ist mit den grandios synchronisierten PC-Adventures seit Jahren ein Paradebeispiel für perfekte Lokalisationen. Gerade Rollenspiel-Fans sollten die Bestrebungen der Industrie zu schätzen wissen, ihnen auch hierzulande diese Titel zugänglich zu machen. Schließlich liegt der Sinn bei RPGs nicht darin, ohne die japanische Story zu verstehen, im Trial-and-error-Verfahren durch Menüs zu klicken. Firmen wie Sega, Konami und Sony, die eine Niederlassung in Deutschland haben, enthalten den Fans eigentlich keine Spiele vor. Square und Enix, die in dem Genre als Vorreiter gelten, interessiert der europäische Markt dagegen so wenig, daß sie hier nicht einmal Vertretungen unterhalten. Sie tragen damit einfach dem Umstand Rechnung, daß Rollenspiele in Deutschland nur eine Handvoll Fans interessieren und sich auf diese Weise kein Geld machen läßt. Engagiert sich ein europäischer Publisher für die Perlen aus Japan, wie es im Falle von Infogrames bei *Breath of Fire III* war, stößt er in der Regel auf massive Gleichgültigkeit bei Capcom. Die von Dir angesprochenen x-ten Renn- und Fußball-Sequels verkaufen sich wesentlich besser und dies sicherlich nicht deshalb, weil sie von drittklassiger Qualität sind. So sind nun einmal die Gesetze des Marktes und keine böswilligen Entscheidungen inkompetenter Marketing-Abteilungen. Würden die Firmen Erfolgchancen für RPGs in Deutschland sehen, würden diese auch in größerer Anzahl auf den Markt kommen. Was auch aus Rollenspiel-Fans sehr gefallen würde.

Final Questions

Erst mal was zu eurem Magazin. Ich find's echt cool, wie ihr euch ins Zeug legt. Beson-

ders der Artikel über *Final Fantasy VIII* sind echt klasse. Es ist toll, daß ihr erst nachforscht zum Beispiel bei den Entwicklern, bevor ihr irgendwelchen Müll schreibt. Obwohl euer Heft sehr informativ ist, habe ich ein paar Fragen an euch:

1. Ihr habt in der Ausgabe 4/99 eine Internet-Adresse angegeben, wo ein 10-MB-MPEG-Trailer von *Final Fantasy the Movie* zu sehen sein sollte. Ich habe ein bißchen rumgeklickt, aber nichts gefunden. Deshalb bitte ich euch, die Adresse noch einmal etwas genauer abzu- drucken oder mir zu sagen, wie der Film heißt.

(...)

3. Ich habe in mehreren Spielzeitschriften

einen Cheat für *FFVII* gesehen, der wie folgt lautet: Geht in der ersten Stadt (Mancharia) in die rechte obere Ecke des Hauses und stellt euch vor die Uhr. Drückt die X-Taste, um die Karte zu bekommen. Benutzt jetzt die Karte, bis sie leer ist und geht wieder zu der Uhr. Drückt ihr nun noch einmal auf X, bekommt ihr eine neue Karte, aber mit unendlich viel Geld. Das alles wäre ja schön und gut, doch die besagte Stadt gibt es gar nicht. Darum bitte ich euch, klärt mich über diesen Cheat auf.

4. Unterstützt die PSX 2 alle Normen (PAL, NTSC) oder braucht man wieder einen Boot-Chip?

5. Eine letzte Frage noch: Wie steht es eigentlich um *Tomb Raider the Movie*?

Marcus Hochwald

neXt Level:

1. Wie der Name der Web-Site schon andeutet wird diese regelmäßig aktualisiert, so daß der *FF*-Trailer mittlerweile ins Archiv gewandert ist. Unter der Rubrik „Releases“ des Zeitraums „Sommer 2000-2005“ ist er fortan zu finden. Die direkte Adresse lautete bei Redaktionsschluß: www.dailyscifi.com/preview/1159.html. Der Name der Datei ist: ftmclip.mpeg.

3. Wir haben diesen Cheat nicht abgedruckt und können uns nicht mit den Fehlern der Konkurrenz beschäftigen. Das ist nicht so hart gemeint, wie es klingt, nur können wir in solchen Fällen wirklich nicht weiterhelfen.

4. Inzwischen kann man davon ausgehen, daß jede neu auf den Markt kommende Konsole nicht ohne weiteres Spiele einer anderen Norm verarbeiten kann. Die Frage, ob ein Umbau möglich ist, läßt sich im Vorfeld nicht mit Sicherheit beantworten. Dieses Problem wurde selbst beim Nintendo⁶⁴ bis heute nicht zufriedenstellend gelöst.

5. Zu diesem Thema gibt es nichts Neues. Nicht einmal die Hauptdarstellerin steht fest. ■

PSX MOUSE...

WORLD BEAT
29,95 DM

* incl. MOUSEPAD

PSX RGB KABEL PRO

World of play
station

Verarbeitung: Sehr Gut

WORLD BEAT
19,95 DM

* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX LINK KABEL

WORLD BEAT
14,95 DM

* 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 Abspeichern 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

"Die Karten haben Ihre sichere Funktionweise mit den neuesten Spielen mit Draynor bestanden"

WORLD BEAT
39,95 DM

120 Block

WORLD BEAT
59,95 DM

360 Block

WORLD BEAT
79,95 DM

1080 Block

WORLD BEAT
29,95 DM



12/98 World of play station

"Die Verarbeitung des kleinen Moduls ist vorbildlich und der Preis ok"

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

WORLD BEAT
39,95 DM



12/98 World of play station

"Da die Karte nur ca. 10 DM kostet, ist das Original ist, dafür aber die vierfache Speicherkapazität bietet, können Sie bedenkenlos zugreifen"

PSX POWER WING

NEU



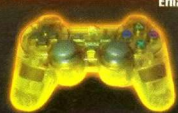
ACHTUNG

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

WORLD BEAT
39,95 DM

12/98 MEGA FUN

Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Gut

VIDEO GAMES 1/99

Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

12/98 PlayStation GAMES

Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

PSX REMOTE STATION....

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

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

2/99 MANIA

WORLD BEAT
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.GetMoreSan.com Bestell Service 02352/953350

SUNSTORES

GAME SHOP
JUSSOW STR. 3
34125 KASSEL

GAME COMPANY
ACKERSTR. 34
40233 DÜSSELDORF

EUROGAMES
ALTHERSTR. 1
44369 DORTMUND

GAME TOP
PLEISER DRIECK 189
53757 ST. AUGUSTIN

L.O.C.
IN DEN BREITENWIESEN 4
69168 WIESLOCH

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

GAME TOWN
KAPPELSTR. 25 A
80337 MÜNCHEN

GAME STREET
CHRISTOPH STR. 28
86956 SCHONGAU

Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/9533280

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

Ladenpreise können abweichen, Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Preto & 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

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

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspele Hier!

Manga Videos



z. B.
Angel of Darkness 1+2 je 69
Bubblegum Crisis 1-4 je 49
Cool Devices-Collectorsbox* 179
Countdown Stories 1+2* je 59
Devil Hunter Yoko 1+2 je 49
El Hazard Vol. 1 + 2 je 39
Neogenesis Evangelion 79
Streetfighter II Die Serie Box 3+4 je 59
Tekken 39

Sonstiges

Soundtracks
z. B. Final Fantasy VII Reunion 59
Final Fantasy VII 99
Final Fantasy Tactics 99
Metal Gear Solid 19,90
Parasite Eve 79
Xenogears 79
Schlüsselanhänger 9,90
Players Guide's
z. B. Tekken 3 29
Oddworld 2 29
Final Fantasy VII 29
Parasite Eve 34
Saga Frontier 39
Turok 2 39
Tomb Raider 3 24
Metal Gear Solid 19
WCW vs NWO Revenge 29
Zelda 29
Breath of Fire 3 24,90
"EDGE"-Zeitschrift 16
"ANIMANIA"-Zeitschrift 12,80
Diverse "Magic Line" Lösungen z. B.:
Abe's Odyssey 9,90
Alundra 14,80
Baphomet Fluch 1+2 9,90
Breath of Fire 3 14,80
Duke Nukem 3 D 9,90
Final Fantasy VII 14,80
Resident Evil 9,90
Resident Evil 2 9,90
Tekken Sammelband 1,2+3 14,80
Tomb Raider 3 9,90
Warhammer 2-Dark Omen 9,90
Zelda 14,80
Laufwerk PSX 89
Einbau auf Anfrage

Game Boy

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



Nintendo 64

1080 Snowboarding Dt 89
Banjo Kazooie Dt 89
Bio Freaks Dt 89
Body Harvest Dt 89
Castellania 64 Dt 119
Chamevean Twist Dt 49
Clayfighter 63 1/3 PV 49
Dual Heroes Dt 79
Extreme G 2 PV 89
F-Zero X Dt 89
F 1 Grand Prix Dt 94
F 1 Racing Simulation Dt 119
FIFA '98 Dt 69
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 99
Infrat Pad S Dt 109
Lamborghini Dt 69
Madden '99 Dt 119
Mario Party Dt 99
Mission Impossible Dt 119
Multi Racing Championship Dt 99
NASCAR '99 Dt 69
NBA Courtside Dt 109
NBA in the Zone '98 US 19
NFL Quarterback Club '99 Dt 99
NHL '99 Dt 119
NHL Breakaway '99 Dt 99
San Francisco Rush Dt 109
South Park Dt 79
Star Wars-Rogue Squadron Dt 89
Superstar Soccer 98 Dt 119
Top Gear Overdrive Dt 109
Top Gear Rally Dt 59
Turok 2 PV 99
Virtual Chess 64 Dt 69
V-Rally Dt 99
WCW vs NWO Revenge Dt 119
WWF Warzone Dt 109
Zelda Dt 109

Dreamcast

Dreamcast incl. Modem JP 699
Dreamcast JP 599
Control Pad JP 79
Joystick - Arcade JP 139
Lenkrod + SEGA-Rally 2 JP 249
Memory Card JP 79



Sony Playstation

A Bug's Life Dt 89
Abe's Odyssey Dt 49
Abe's Odyssey 2 Dt 79
Akui-The Heartless Dt 89
Alundra Dt 89
Apocalypse Dt 89



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

Memory Card-Godzilla/Mothra JP je 79
PAL-Wandler JP 69
RGB-Kabel JP 99
RGB-Umbau incl. Kabel Dt 99
S-VHS Kabel JP 79
Spannungswandler PV 29
Aero Dancing JP 129
Bugs Heat Dt 129
Daytona 2 Dt 129
Evolution JP 99
Godzilla Generations JP 79
House of Dead 2 Dt 119
House of Dead 2 mit Gun Dt 189
Incoming JP 129
July Dt 129
Monaco Grand Prix JP 129
Pen Pen Triathlon JP 129
Power Stone JP 129
Psychic Force 2012 JP 129
SEGA-Rally 2 Dt 129
Sengoku Turb JP 99
Seventh Cross JP 99
Sonic Adventure JP 129
Super GT Racing Dt 129
Tetris 4 Dt 79
Virtua Fighter 3 JP 129

Asterix Dt 99
Azure Dreams Dt 89
Bio Freaks Dt 59
Bloody Roar Dt 79
Box Champion Dt 79
Breath of Fire 3 Dt 99
Bust A Move 4 Dt 79
Carmageddon 2 PV 89
Charity Pack (4 Games in 1) Dt 99
Civilization 2 Dt 89
Colin McRae Rally Dt 89
Colony Wars 2 Dt 79
Command & Conquer Dt 49
Command & Conquer Gegenschlag Dt 79
Constructor + Weg Speichermodul Dt 89
Control Pad ab 15
Diablo Dt 59
Driver Dt 89
Duke Nukem - Time to Kill Dt 79
F 1 Racing Simulation Dt 89
Fighting Force Dt 79
Formel 1 '98 Dt 89
Forsaken Dt 39
G-Police Dt 49
Gex 3D return of the Gecko Dt 49
Grand Theft Auto-London Dt 49
Guardian's Crusade Dt 89

Hard Edge Dt 89
Jeremy McGrath Supercross '98 Dt 69
Kensei Dt 89
KKND 2 - Krossfire Dt 99
Lenkrod für 3 Systeme 119
Master of Monsters Dt 99
Medi Evil Dt 89
Metal Gear Solid Dt 99
Micro Machines V 3 Dt 45
Moto Racer 2 Dt 79
Motor Mash Dt 39
Monkey Hero Dt 89
Monster Seed Dt 89
Music Dt 89
NASCAR '99 Dt 79
NBA live '99 Dt 79
NBA Pro '98 Dt 59
Need for Speed 4 Dt 79
NHL '99 Dt 79
One Dt 49
O.D.T. Dt 79
Pax Corpus Dt 49
Premier Manager '99 Dt 89
Popolous Dt 79
Play Pay 2 Dt 89
Pro Pinball - Big Race USA Dt 59
R-Type Collection Dt 79
Rally Cross 2 Dt 89
Rayman Dt 49
Ridge Racer 4 Dt 99
Riven Dt 69
Road Rash 3D Dt 79
Rogue Trip Dt 79
San Francisco Rush Dt 79
Spyro-The Dragon Dt 89
Superstar Soccer '98 Dt 79
Swing Dt 89
Tai-Fu Dt 89
Tekken 3 Dt 89
Tenchu Dt 99
Tevi Drive 4 Dt 39
Tevl Drive 5 Dt 79
Time Crisis Dt 49
Tomb Raider 3 Dt 89
TOCA (Dual Shock tauglich) Dt 49
TOCA 2 Dt 79
Total Drivin Dt 79
U.B.I.K. Dt 89
V-Rally (Dual Shock tauglich) Dt 49
Versus - Vs. Dt 39
Victory Boxing Dt 69
War Games Dt 79
Warhammer 2-Dark Omen Dt 59
Warzone 2100 Dt 89
WCW Nitro Dt 99
WCW Nitro Thunder Dt 89
Wild 9's Dt 69
Wild Arms Dt 89
X-Files The Game Dt 89
X-Men vs Streetfighter Dt 99

ANGEBOT DES MONATS
Duke Nukem 3D Programmierbare
Speicherkarte Mega 256 Kbytes je 15
Lenkrod mit Gas und Bremsen je 119
Speicherkartenverwaltung mit
Pistole 007 Gun mit Rumbot je 79
XPloder / XPloder Pro je 89/149

PSX-Umbachup
für JP u. US-Games
zum Selbsteinbau
incl. Anlfg.
nur 14,90



Unsere Multimedia Shops in Berlin

Verkauf

NEUERÖFFNUNG
Markthalle am Alex
Karl-Liebknecht-Str. 13

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 Sonntag 9.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM.
Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf/Bezug per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 14,00 DM + Nachnahmegebühr.
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. GV - gebraucht + Dt - Deutsch mit - gekennzeichnete und indizierte Artikel können wir gegen Altersnachweis liefern!!!
Ladenpreise können abweichen!
Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. a.



SILENT HILL

Blanke Furcht und nackte Verzweiflung

Das Grauen hat einen neuen Namen: *Silent Hill*! Konami tritt in die Fußstapfen von Capcoms wegweisendem Horror-Adventure *Resident Evil* und vermag sich mit diesem Werk über den Status eines bloßen Klons zu erheben.

AVON S. KRÄMER
uch wenn Capcom seinerzeit kein neues Genre begründet hat, bezeichnet die Entwicklung *Resident Evils* einen Meilenstein in der Geschichte des Action-Adventures. Eine derart dichte Atmosphäre hatte es noch in keinem Horrorspiel gegeben. Erzeugt wurde sie durch einen fesselnden Story-Plot, dramatische Kameraperspektiven, überzeugende Handlungsschauplätze und nicht zuletzt durch markenschütternde Soundeffekte sowie den an das Geschehen gekoppelten, in höchstem Maße stimmigen musikalischen Hintergrund. Die gelungene Komposition aus diesen Elementen hob *Resident Evil* aus der Masse der Software-Publikationen hervor und sorgte für den gewaltigen Überraschungserfolg, den Capcom mit ihrem Zombie-Abenteuer erzielen konnte.

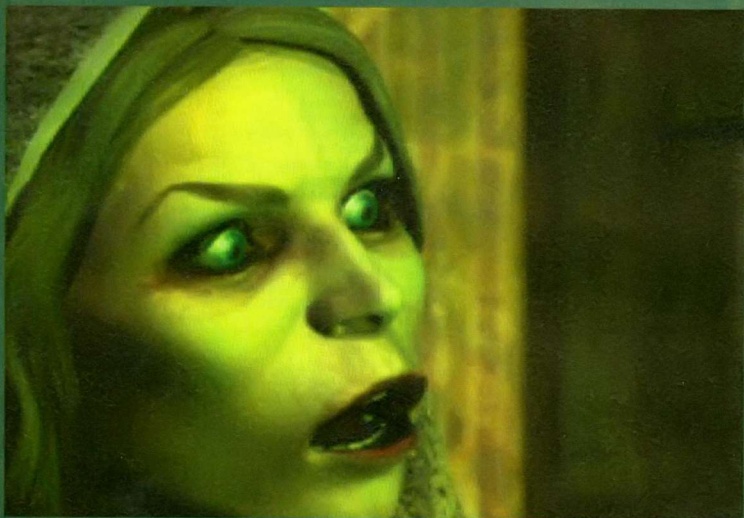
In Anbetracht der ausgesprochen ähnlichen Thematik und des nahezu identischen Spielprinzips, wird sich *Silent Hill* bei Fertigstellung einem Vergleich mit dem Grusel-Klassiker stellen müssen. Auch wenn Konamis Psychoschocker mehr Eigenständiges zu bieten hat als nur die in Echtzeit berechnete

„Wir wollen die Spieler auf der Instinktebene schockieren“

Kelichiro Toyama,
Project Director

3D-Umgebung, ist Project Director Kelichiro Toyama bereit zuzugeben, daß *Resident Evil/BioHazard* während der Entwicklung eine Rolle gespielt hat. „Natürlich haben wir in der Entstehungsphase einen Blick auf *BioHazard* riskiert. Unser Ziel ist aber, einen Titel herauszubringen, dessen Story mehr Gewicht hat. *BioHazard* hat diese polierte Hollywoodatmosphäre an sich, während das Sequel auf Inhalten basiert, die man mit Actionfilmen assoziiert. *Silent Hill* kehrt zu den Wurzeln des Horrorfilms zurück – wir wollen die Spieler auf der Instinktebene schockieren“.

Abhängig vom Nervenkostüm des Spielers ist dies ein positiver



Trotz Echtzeit-3D bietet das Spiel auch *Resident Evil*-Perspektiven



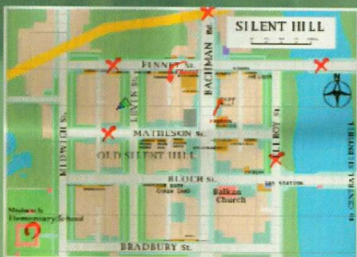
oder negativer Aspekt. Bedenkt man die wirkungsvollen ‚Schrecksekunden‘ der *Resident Evil*-Reihe, kann einem angst und bange werden, sollte Konamis psychologischer Ansatz tatsächlich in eine noch größere Verunsicherung der Spieler münden. „Die Gegner haben Augen und Ohren. Verursacht der Charakter Lärm, werden sie sich auf die Suche nach dem Erzeuger machen“, erklärt Toyama weiter. „Hält sich der Hauptdarsteller mit abgeblendeter Taschenlampe versteckt, vergrößert dies die Chance, nicht entdeckt zu werden – eine Garantie dafür gibt es aber nicht. Der Spieler wird von dem Gedanken beherrscht, daß er jederzeit erwischt werden könnte.“

Silent Hill beginnt mit einer beeindruckenden Render-Sequenz, die teilweise auf der E3 im Mai letzten Jahres gezeigt wurde, und als Gradmesser für die Qualität der übrigen Cut-Scenes dienen kann. Im Trend liegend, hat sich Konami zu einer Mischung aus polygonbasierten Echtzeit-Szenarien und FMVs entschlossen, wie *Resident Evil* sie auch schon geboten hat. Bei der erwähnten Qualität der Computergrafiken ist zu bedauern, daß diese lediglich zehn Minuten des Gesamtumfangs in Anspruch nehmen. Lauscht man aber den Ausführungen des CG-Designers Takayashi Sato, weiß man, warum es bei dieser Länge bleiben mußte. „Es dauert drei bis vier Stunden, eine Sequenz von der Länge einer Sekunde zu rendern – bei einem fertigen Modell, sonst würde es noch länger dauern. Ich möchte gar nicht daran denken, wieviel Zeit

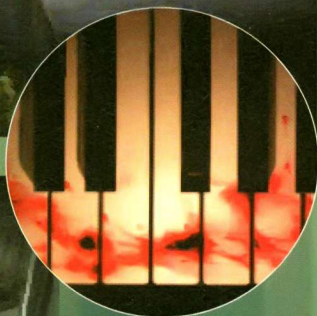
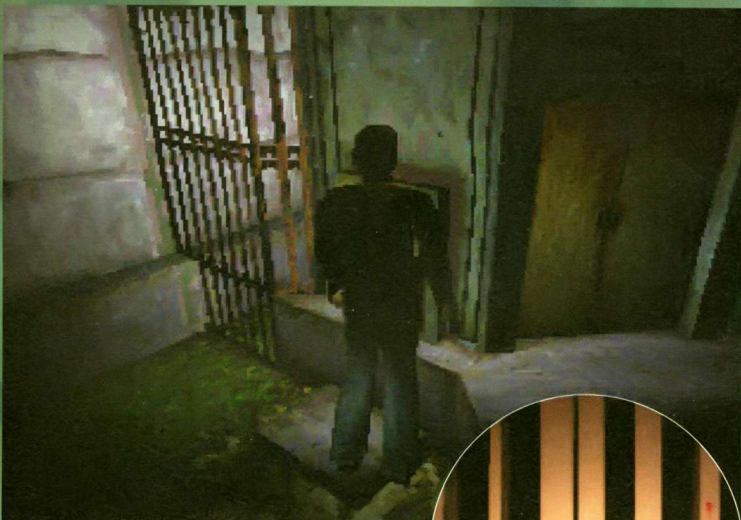
„Ich versuche, Realismus in den Computergrafiken zu erzeugen“

Takayashi Sato,
CG Designer

das gesamte Designkonzept beansprucht hat“, erläutert Sato-san lachend. „Ich will es mal so sagen: Vor drei Jahren bin ich zu Konami gekommen und arbeite seitdem ununterbrochen. Viel Schlaf habe ich nicht bekommen“.



Um sich im nebligen Silent Hill zurechtzufinden, kann jederzeit ein Blick auf die Karte geworfen werden



Das verwüstete Hospital ist praktischerweise nicht geplündert worden. Medi-Packs oder Blutkonserven finden sich in den Arznschränken



Die harte Arbeit hat sich ausgezahlt, denn immerhin bietet *Silent Hill* einige der realistischsten Computergrafiken, die die PlayStation bisher gesehen hat. Die Detailverliebtheit findet sich in Falten und Haarsträhnen wieder, die sich auf den Gesichtern der Charaktere abzeichnen. „Hollywood nutzt dieser Tage die Möglichkeiten der Computergrafik, um übernatürliche Erscheinungen auf Zelluloid zu bannen“, erklärt ein begeisterter Sato-san. „Im Prinzip kehre ich diesen Prozeß um – ich versuche Realismus in den Computergrafiken zu erzeugen.“ Doch, egal wie gut die FMVs sind, bei der Beurteilung des Games spielen sie im Vergleich zur Story eine untergeordnete Rolle.

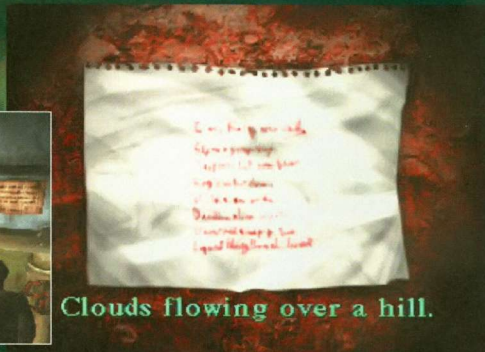
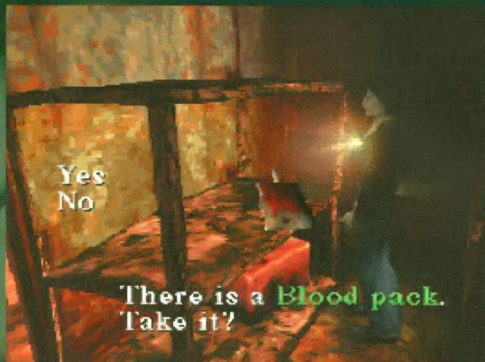
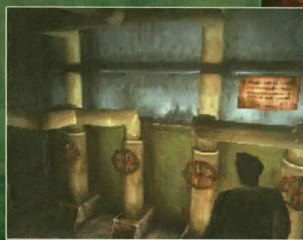
Der Protagonist, ein gewisser Terry Mason, macht sich in der Ortschaft *Silent Hill* auf die Suche nach seiner kleinen Tochter. Diese ist aus dem Auto verschwunden, während Mason infolge eines Unfalls bewußtlos in seinem Wagen lag. Die Straßen des Städtchens sind mit Leichen übersät, Nebel verweht eine klare Sicht, untote Hunde und geflügelte Alptraumkreaturen machen Jagd auf den Helden wider Willen. Stück für Stück muß dieser das Geheimnis um *Silent Hill* und seine dahingeraffene Bevölkerung lüften.

Atmosphärisch weiß *Silent Hill* zu diesem Zeitpunkt schon zu überzeugen, und es wird noch stimmiger, wenn Mason seine Taschen-

„Ich ließ einigen Dingen Zeit, von selbst zu entstehen“

Keiichi Toyama,
Project Director

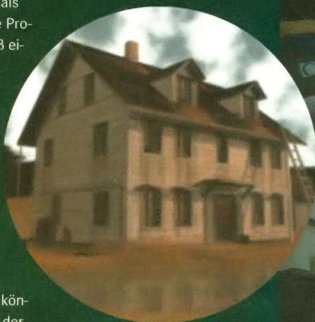
lampe einsetzt, um vereinsamte Schulkorridore dramatisch auszu-
leuchten, wenn er von buckligen
Zombieärzten überfallen wird, oder
wenn er das Tor zu einer Parallel-
dimension öffnet und sich dabei für
den Spieler weitere Zusammen-
hänge erschließen.



Andeutungen sollen den Spieler auf die richtige Fahrte bringen. Kopf-
arbeit hat Terry Mason bei den kniffligen Puzzles trotzdem zu leisten

Überraschenderweise erklärt
Toyama-san, daß er mit dem Skript
zur Story erst begonnen hat, als
das Team für das anstehende Pro-
jekt versammelt war. „Ich ließ ei-
nigen Dingen Zeit, von selbst
zu entstehen. Da dies meine
erste Berufung zum Project
Director ist, war ich sehr
interessiert am Input
durch meine Mannschaft“,
erklärt er freizügig.

Schon jetzt machen
Silent Hills Optik und Story
Appetit auf mehr. *Resident
Evil*-Fans und Anhänger der
Filme von George A. Romero kön-
nen gespannt auf den Test in der
nächsten Ausgabe sein. ■



Info: Der Metal Gear Solid-PAL-Fassung ist eine CD
mit einer selbstablaufenden Demo einiger Cut-
Scenes aus *Silent Hill* beigelegt. Konami
Deutschland verzichtet im Gegensatz zu Konami

of America auf die umstrittene Darstellung von
Zombiekindern. Diese werden durch kleine
Monster mit scharfen Klauen und rückwärtigem
Schweif ersetzt.

PSX - Spiele A-O: PSX - Spiele O-Z:

5th Element	69,95	Overblood a/uncut	69,95
A Bug's Life	69,95	Pat in the Hat	69,95
Abe's Exodas	69,95	Plane Crazy (03)	69,95
Acta Comb 2	79,95	Pocket Fighters	79,95
Acta Golf 3	79,95	Point Blank	74,95
Acta Ice Hockey 99 (04)	79,95	Populous - Beginning	64,95
Acta Soccer	79,95	Poy Poy 2 (03/04)	64,95
Acta Soccer 3	79,95	Premier Manager 99	79,95
Akuj	79,95	Prince Naseem Boxing (TA)	79,95
Alundra	59,95	Pro 16 Golf (03)	84,95
American Deer Hunter	79,95	Pro Pinball Big Race USA	74,95
Apocalypse	69,95	Puma Street Soccer (03)	84,95
Aslan	69,95	Racing Simulation 2*	79,95
Bachomets Fluch 2	79,95	Rally Cross 2	74,95
Bass Landing (03)	79,95	RC Stunt Copier (04)	84,95
Beast Wars	59,95	Resident Evil D.C.	69,95
Big Air (03/99)	84,95	Retrospect	79,95
Blasto	59,95	Ridge Racer 4 (04)	84,95
Blaze n' Blade	84,95	Risiko	79,95
Bloody Lines (04)	84,95	Road Rash 3D	79,95
Bloody Roar 2	84,95	Rollage	84,95
Bombberman World	79,95	Rosco McDuen	69,95
Box Champions	79,95	Running Wild (03)	84,95
Brash Fury	59,95	Sensible Soccer	69,95
Breath of Fire 3	79,95	Sentiment Returns	69,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt	79,95	Shanghai	69,95
Pin & Drachenring	99,95	ShaoLin (03/04)	TBA
Brick Run Cricket	99,95	Silent Hill (04/05)	84,95
Buggy	59,95	Small Soldiers	79,95
Bushido Blade	79,95	Spawn	69,95
Bust A Groove	69,95	Sports Car GT (03/04)	84,95
Bust A Move 4 (03/04)	64,95	Spyro the Dragon	79,95
Cardinal Syn	79,95	Stadt der verlorenen Kinder	79,95
Carmageddon (04)	TBA	Strak Hoveboard Racing	69,95
Centipede (03/04)	89,95	Streitfighter Alpha 2	59,95
Civilization 2 (04)	84,95	Street Skelter (03)	84,95
Colin McRae Rally	79,95	Streitfighter Collection 2*	79,95
C & C - Alarmstufe Rot	69,95	Streets Skater (03/04)	89,95
Cool Boarders 3	89,95	Syndicate Wars	69,95
Crash Bandicoot 3	79,95	Tai-Fu (03/04)	84,95
Darksatler 3 (03/04)	89,95	Tank Racer	84,95
Devil Dice	69,95	Tekken 3	89,95
Dreams (03/04)	84,95	Tekken	79,95
Driver (04/05)	84,95	Test Drive 4 x 4	79,95
FIFA '99	84,95	Test Drive 5	79,95
Fighting Force	79,95	Tetris +	74,95
Final Fantasy 7 & d.t. 4c. Spielers	104,95	Theme Hospital	79,95
Final Fantasy <1000 Bilder>	104,95	Tiger Woods 99	84,95
Flora	69,95	TIL	74,95
Football '99 (03/04)	79,95	Time to Kill	69,95
Formal '98 & Demo	84,95	Tiny Tank (03)	84,95
GeX3D Deep Cover Gecko	89,95	Toys Touring Car 2	79,95
Global Domination (03)	84,95	Tombar Rider 3	79,95
Grab des Pharo (03)	84,95	Measure of the Deep	59,95
Gran Turismo	84,95	Tungusla (03/04)	79,95
Granstream Saga	74,95	Ubik (03/04/99)	84,95
Guardian Crusade (03)	84,95	UEFA Soccer (03/04)	89,95
Hard Edge (03/04)	89,95	Unflinching	59,95
Hugo 2 (03/04)	84,95	Unflinching & Demo Blood Omn 2	59,95
Int. Superstar Soccer 98	99,95	Versailles <ab>	59,95
Jackie Chan's Stuntmaster (04) TBA		Victory Boxing 2	69,95
Jeff Jordan Racing (03/04) TBA		Vigilante 8	59,95
Kensai (03/04)	84,95	Viva (04/99)	84,95
Kingsley (03/04)	84,95	Viva Fußball (02/03/99)	84,95
KKND Krossfire (03)	89,95	War Games	84,95
Kula World	79,95	WarGames 2100 (03/99)	84,95
Le Mans 24 (04)	89,95	WCW vs WWF -	
Libero Grande	69,95	The Thunder	69,95
Live Wire (03/04)	79,95	Wild Arms	69,95
Master of Monsters (03)	89,95	Wing Commander 4	69,95
Mediavi	79,95	<engl. & ungeschnitt>	
Mega Man "diverse" je	79,95	Wing Over 2 (04)	84,95
Metal Gear Solid & WC	79,95	X-Files - The Game (03)	84,95
Metal Gear Solid Demo	79,95	X Games Boarder (04)	84,95
Metal Gear Solid Special E	139,95	Xoyo's Puzzle Park (3)	69,95
M. Owen's WL-Soccer 99	74,95	X-Men vs Streetfighter	79,95
Monkey Hero (04/99)	89,95	Zero Divide 2	69,95
Monopoly	79,95		
Monster Seed (03)	89,95		
Moto Racer 2	84,95		
Muscle	79,95		
Nascar Racing '99	79,95		
NBA Live '99	79,95		
Need for Speed 3	79,95		
Need for Speed 4 (03)	84,95		
NHL Face Off '99 (03)	79,95		
NHL Hockey '99	74,95		
Nightmare Creatures	69,95		
<dt. & ungeschnitt - rotes Blut>	59,95		
Ninja	79,95		
Overblood a/uncut	69,95		
Pet in TV	69,95		

Wir haben über

70.000 PC- und

Videospiele - Artikel

auf Lager!

a = Ausländische Anleitung

* geplante

Neuheit / Preissenkung

Druckfehler, Preisänderungen & Liefer. vorbehalten. * Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen.

Versandpreise DM 9,90 zzgl. N.V. - Postkasse DM 6,90. * Ausländische Lieferungen gegen Vorbezahlung - DM 16,- Porto

Zubehör:

3 Spieler Adapter	54,95
Antennenkabel	24,95
Analogy Pad (inkl. Dauerwerk)	39,95
Zeithupe & Programmierung	39,95
CD-Case	9,95
Zero-Leuthil 10er Pack	24,95
Dual Shock Controller ab 99	24,95
ES '98 Messe Video	29,95
Gun "Dual"	29,95
Gun "Real Arcade-Tarn"	29,95
Gun & Laserasfalt	29,95
Joyboard Arcade	79,95
Joyboard versch. Farben	je 9,95
Joyboardverlängerung	119,95
Linkpad "V3"	119,95
Link Kabel	14,95
Memory Card 1MB	je 14,95
verschiedene Farben	
Memory Card Original	24,95
Memory Card 2MB	29,95
<unkomprimiert>	
Memory Card 8 MB	39,95
<unkomprimiert>	

Top Einstiegsangebot!

PlayStation

mit Dual Shock & farbiges Jyoyad & Memory Card

& Grid Run

nur 269,-

PSX-Rucksack	39,95
RGB Kabel	14,95
RGB Kabel Spiel	19,95
Cinchanschluss für die Stereo-Anlage / Real Arcade Gun	69,95
C-Gun Unterstützung	
SV 1107 Program Pad	34,95
Ultra Racer	19,95
Xpoder Schummelmold	79,95

SPIELBERATER:	
Adventure MIX	14,90
Alundra DINA	19,90
Breath of Fire 3	14,90
Final Fantasy 7 4C	19,90
<über 1000 Bilder>	
Metal Gear Solid 4	24,80
Resident Evil & D.C. 4c	19,80
<farbig & viele Bilder>	

Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE:

A - E

Acta Ice Hockey <a>	39,95
A. S. Star	24,95
Acta Soccer 1 & 2	je 39,95
Acta Soccer Club Edition	29,95
Air Race	44,95
Allen T. Trillory a-uncut	49,95
Armored Core	39,95
Assault	49,95
Assault Riggs	39,95
A. S. Star	24,95
Azure Dreams	49,95
B-Movie	49,95
Batman & Robin	49,95
Battle Sport	39,95
Bedlam	49,95
Bio Freaks	49,95
Black Dawn	29,95
Blam Machinehead	39,95
Blas Blade	49,95
Blood Omn	44,95
Broken Helix	44,95
Bug Riders	44,95
Budd-A-Move 3	49,95
Caesars Palace	39,95
Caesars Palace 2	49,95
Castlevania	49,95
Casper	44,95
Castlevania	49,95
Chill	44,95
Circuit Breakers	44,95
Command & Conquer	49,95
Constrictor	39,95
Contra	39,95
Cool Boarders 2 (04)	39,95
Crash Bandicoot 2 (04)	39,95
Critical Depth	39,95
Criticom	29,95
Cyberseed	29,95
Dark Omn Warhammer 2	24,95
Darlight Conflict <a>	24,95
Darksatler	29,95
Deathtrap Dungeon	49,95
Deeds Deception	39,95
Diablo	44,95
Dodgy em Arena	29,95
Dynasty Warriors	29,95
Epidemic	49,95

SONDERANGEBOTE:

F - Z	
FIFA Soccer '97	39,95
Formel 1 '97	49,95
Formula Karts	44,95
Frankreich '98	44,95
Nintendo 64 & Mario64	239,95
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memory C.	29,95
4MB Ram Erweiterung	59,95
1000' Snowboarder	84,95
All Star Tennis '99 (03)	99,95
Bam's 4 Kartell	109,95
Battle Adv. Racing (04)	94,95
Big Freaks "uncut"	109,95
Blast Corps	69,95
Body Harvest	79,95
Bombberman Hero	69,95
Block Bumper	59,95
Castlevania 3D (04)	129,95
Chameleon Twist 2 (03)	94,95
Charles Blast Chlg. (03)	89,95
Choppy "Att"	109,95
Earthworm Jim 3D (03)	109,95
Estimote 2	29,95
F1 World Grand Prix	79,95
F-Zero X	79,95
FIFA Soccer '99 (25.03)	109,95
Flying Dragons (03/04)	109,95
Gex 2 - 3D	109,95
Hyper Magic	109,95
Jet Force Gemini (04)	109,95
King of the Hill	89,95
Mario Kart	84,95
Mario Party	84,95
Mario Machines Turbo (03)	109,95
Milo's Astro Bowling (03)	109,95
Mission Impossible	99,95
Nightmare	109,95
NYSAL '99	89,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers	89,95
Racing Simulation (04)	119,95
Rat Attack (03/04)	124,95
Shadowgate 64 (03)	124,95
Shout Park (04)	99,95
Space Race (04)	109,95
Star Wars Rogue Sqd.	99,95
Tetrisphere	84,95
Tonic Trouble (03)	109,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turk 2 <ab>	99,95
Twisted Edge Snowb.	109,95
V-Rally	99,95
WCW vs Revenge	119,95
Wipout 2007 & Padvel	99,95
WWF Warzone	89,95
Zero Hour (03/04/99)	129,95

Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE:

A - E

F - Z

G - J

K - L

M - N

O - P

Q - R

S - T

U - V

W - X

Y - Z

Franchise-Partner:

Game Paradise,

Windthorststr. 13,

48143 Münster

Tel.: 0251 - 5105789

city passage

Tel.: 0521 - 5215206

And- und Verkauf / Verleih von PSX-Spiele:

N64:

Jyoyad "farbig"	je 34,95
Joyboardverlängerung	14,95
Lenkpad V3	119,95
Memory Card	ab 19,95
Nintendo 64 & Mario64	239,95
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memory C.	29,95
4MB Ram Erweiterung	59,95
1000' Snowboarder	84,95
All Star Tennis '99 (03)	99,95
Bam's 4 Kartell	109,95
Battle Adv. Racing (04)	94,95
Big Freaks "uncut"	109,95
Blast Corps	69,95
Body Harvest	79,95
Bombberman Hero	69,95
Block Bumper	59,95
Castlevania 3D (04)	129,95
Chameleon Twist 2 (03)	94,95
Charles Blast Chlg. (03)	89,95
Choppy "Att"	109,95
Earthworm Jim 3D (03)	109,95
Estimote 2	29,95
F1 World Grand Prix	79,95
F-Zero X	79,95
FIFA Soccer '99 (25.03)	109,95
Flying Dragons (03/04)	109,95
Gex 2 - 3D	109,95
Hyper Magic	109,95
Jet Force Gemini (04)	109,95
King of the Hill	89,95
Mario Kart	84,95
Mario Party	84,95
Mario Machines Turbo (03)	109,95
Milo's Astro Bowling (03)	109,95
Mission Impossible	99,95
Nightmare	109,95
NYSAL '99	89,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers	89,95
Racing Simulation (04)	119,95
Rat Attack (03/04)	124,95
Shadowgate 64 (03)	124,95
Shout Park (04)	99,95
Space Race (04)	109,95
Star Wars Rogue Sqd.	99,95
Tetrisphere	84,95
Tonic Trouble (03)	109,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turk 2 <ab>	99,95
Twisted Edge Snowb.	109,95
V-Rally	99,95
WCW vs Revenge	119,95
Wipout 2007 & Padvel	99,95
WWF Warzone	89,95
Zero Hour (03/04/99)	129,95

Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE:

A - E

F - Z

G - J

K - L

M - N

O - P

Q - R

S - T

U - V

W - X

Y - Z

Franchise-Partner:

• Sega bestätigt als Termin für den Dreamcast-Launch in Europa den Monat September. Ein genaues Datum wurde nicht genannt, weiterhin wird der 9.9.99 als Wunschtermin gehandelt. Der Launch wird laut Sega „mit dem größten Software Line-up unterstützt, das je zur Einführung einer Konsole zur Verfügung stand“.

• Sega US-Präsident Bernie Stolar kündigte an, daß Dreamcast im Westen mit einem 56k-Modem ausgeliefert wird. Des weiteren werde Dreamcast auch DVD-kompatibel sein, „wenn der richtige Zeitpunkt gekommen ist.“

• In puncto offizieller Entwickler mußte Sega einen Rückzieher machen. Anlässlich der Nürnberger Spielwarenmesse wurde Electronic Arts noch in dieser Funktion genannt. Nun mußte Sega klarstellen, daß EA zwar das Entwickler-Kit erhalten habe, aber bislang nicht als Entwickler feststehe.

• Doch zwei *Resident Evil*-Spiele für N64?! Während Angel Studios (*MLB feat. Ken Griffey Jr.*) an einer Umsetzung von *Resident Evil 2* für N64 arbeitet (mit High-Res-Grafik per Expansion Pak), werkelt Capcom an einer Originalentwicklung. *Resident Evil Zero* soll die Geschehnisse vor dem ersten PlayStation-Abenteuer beleuchten und frühestens zum Jahreswechsel auf den Markt kommen.

• Im Sommer will Sega für 3.300 Yen einen Saturn-Emulator namens SatCast für Dreamcast anbieten.

• Nintendo hat offenbar die Klage gegen die beiden Autoren des N64-Emulators UltraHLE eingestellt. Ob Nintendo doch einen Werbeeffekt für ihre Konsole unter PC-Usern sieht? Die entsprechende Homepage ist inzwischen wieder online, die beiden ursprünglichen Entwickler sind jedoch nicht mit an Bord. Unbestätigten Gerüchten zufolge läßt Nintendo die beiden einen offiziellen N64-Emulator für die nächste Konsole entwickeln.

• Acclaims für Weihnachten angekündigter N64-Titel *Turok 3* ist keine direkte Fortsetzung der Erfolgsserie. Der Schwerpunkt des Iguana-Projekts liegt bei Multiplayer-Leveln und Arenakämpfen, wie der neue Arbeitstitel *Turok Arena* verdeutlicht.

blau machen

Nachdem Sega sich dazu entschieden hat, das orangene Dreamcast-Logo im Westen blau einzufärben, hat Tivola Electronic Publishing bekanntgegeben, keinerlei Klagen auf Verletzung der eigenen Trademark einzureichen. Tivola verwendet seit der Firmengründung 1959 eine rote Spirale als Logo. Gerüchte über mögliche Klagen machten seit einiger Zeit die Runde, Sega-Deutschland-Chef Thomas Zeitner betonte, daß die Änderung der Farbgebung unabhängig davon beschlossen wurde. Und auch eine spätere Zusammenarbeit nicht ausgeschlossen sei. ■



down under

Auf einer Developer-Conference im italienischen Sorrento gab Nintendo bekannt, daß England 1998 mit 33 % aller Software-Verkäufe Nintendos stärkster N64-Markt in Europa war. Die ehemalige Nummer 1, Deutschland, liegt mit 20 % deutlich abgeschlagen auf Platz 2, gefolgt von Frankreich mit 15 %. Erstaunlich ist diese Zahl vor allem deshalb, weil Nintendo in England keine eigene Niederlassung hat und der Vertrieb dort über eine Firma namens THE abgewickelt wird. Der Erfolgsgarant dürfte vor allem Rares international vielfach ausgezeichnete Ego-Shooter *GoldenEye 007* sein, der aufgrund der Indizierung in Deutschland nicht vermarktet werden darf.

Insgesamt wurden im vergangenen Jahr europaweit acht Millionen N64-Spiele verkauft. ■

miyamoto spricht

Obwohl ein Release des 64DD inzwischen als ausgeschlossen galt, plant Nintendo in Japan offenbar weiterhin, das Zusatzlaufwerk auf den Markt zu bringen. Anlässlich der Game Developers Conference (GDC) demonstrierte Shigeru Miyamoto kürzlich eine aktuelle Version von *Mario Artist: Talent Maker*. Das Kreativprogramm soll auch die Game Boy Camera unterstützen.

Miyamoto bestätigte außerdem, daß Nintendo an *Metroid 64* arbeitet. Er selbst habe mit dem Projekt nichts zu tun, nähere Infos, geschweige denn ein Release-Termin, nannte er nicht.

In seiner Abschlusssrede auf der GDC (sein Auftritt wurde mit Standing Ovationen honoriert) forderte Miyamoto die versammelten Entwickler auf, ihre Spiele auf Ideen und nicht auf Technik basieren zu lassen – verständlich, da zuvor die US-Chefs von Sega und Sony ihre zukünftigen Next-Generation-Konsolen bejubelt hatten.

Ein wichtiger Punkt in seiner einstündigen Rede war, daß Game-Designer fundierte Kenntnisse über die Fähigkeiten einer Hardware haben sollten. Früher hätten Programmierer diese Aufgabe übernommen, eine Zeitlang Grafikdesigner, und heute wären es oft Szenario-Writers, die Spieleentwicklungen leiten. In allen drei Fällen ließe sich die Grundidee des Spiels nicht perfekt auf den Bildschirm bringen. Ob die ganze Sache dem User dann auch noch Spaß vermittelt, sei zudem noch eine ganz andere Frage. Die Technologie dürfe das Spieldesign nicht dominieren, sondern sollte im Grunde nur ein Werkzeug sein,



mit dessen Hilfe der Designer seine individuellen Ideen zum Ausdruck bringen kann.

Die Stärke der Videospieleindustrie ist laut Miyamoto, den User ständig mit innovativen Produkten zu überraschen. Während Ende der 80er Jahre alle Welt 2D-Jump&Runs à la *Super Mario* entwickelte, war es das simple *Tetris*, das begeisterte. Und als sich alles um die 3D-Welten von *Mario 64* drehte, waren plötzlich Tamagotchi-Geräte der große Hit – mit einem Bildschirm, der nur eine Handvoll grober Pixel zeigte.

Nicht unbedingt ernst nehmen muß man wohl Miyamotos Aussage, er könne sich zum jetzigen Zeitpunkt kein *Zelda* für die nächste Hardware vorstellen. Technische Aspekte und Details könnten vielleicht verbessert werden, nicht aber der generelle Spielspaß, was die Sache für ihn nicht erstrebenswert mache. Er selbst würde sich übrigens bereits mit dem Pad-Design für die nächste Nintendo-Hardware beschäftigen.

PS: Eine amüsante Begegnung gab es noch am Rande der GDC. Al Lowe (52), der Erfinder der legendären *Leisure Suit Larry*-Reihe (PC-Adventures von Sierra), bat Shigeru Miyamoto um ein Autogramm, da dieser „einer der wenigen Menschen auf der Welt ist, der mein Leben, meine Arbeit in einer Weise beeinflusst hat, daß ich ein Autogramm von ihm will. Miyamoto ist schließlich nicht nur irgendein Game-Designer (...) und seine Rede erinnerte mich daran, warum ich Computerspiele mache: Um Spaß zu haben und diesen Spaß mit anderen zu teilen.“ ■





Playstation	239,95
Playstation Dual Shock+RGB-Kabel	310,00
Verlängerung+MemoryCard 15Bl.+	
2. Digital Pad	
oder mit zweitem Dual Shock Pad	339,95
Controller Pad Verlängerung	9,95
(unterstützt Rumble Funktion)	
RGB Kabel	9,95
RGB Kabel mit Audio	
19,95	
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
X-Ploder Pro	139,95
Pal Converter	39,95
Sony Dual Shock Pad	53,95
Ultra Racer PSX	79,95
Jordan GP Lenkrad mit Force	129,95
Feedback	
Scorpion Light Gun	64,95
Eraser Light Gun	64,95
Real Arcade Light Gun	99,95
(alle Light Guns G-Con kompatibel)	
Sun Memory Card 15 Bl.	14,95
Sun Memory Card 30 Bl.	24,95
Sun Memory Card 120 Bl.	39,95
Sun Memory Card 360 Bl.	44,95



Nintendo 64 + Mario 64	249,95
Nintendo Joypad	49,95
Nintendo Expansion Pack	69,95
Memory Card 1 Meg.	29,95
Memory Card 4 fäch.	34,95
Jolt Pack div. Farben	24,95
Jolt Pack + Memory Card	39,95
Pad Verlängerung	19,95
Ultra Racer 64	79,95
N64 Passport Plus	69,95
Jordan GP Lenkrad	129,95

Dreamcast	699,95
Dreamcast Joypad	79,95
RGB - Kabel	39,95
VMS System (Godzilla)	99,95
VMS Memory Card	79,95
Voltage Converter	34,95

Blue Stinger	139,95
Geist Force	139,95
Sega Rally II	139,95
Sonic Adventure	139,95
Virtual Fighter III	139,95
House of the Dead II + Gun	189,95



Dreamcast

PlayStation

Alien Resurrection	89,95
Apocalypse	89,95
Azure Dreams	89,95
C&C Gegenschlag	89,95
Colony Wars II Vengeance	89,95
Cool Borders III (US)	99,95
Crash Bandicoot III	89,95
Fifa 98	89,95
KKND II	89,95
Medi Evil	89,95
Metal Gear Solid incl. Poster+Sticker	89,95
Metal Gear Solid Premium Pack	189,95
Need for Speed IV	89,95
Point Blank	89,95
Popolus	89,95
Racing Simulation II / 98	89,95
Ridge Racer IV (US)	119,95
Soul Reaver - Kain II (US)	119,95
Street Fighters vs Marvel Heroes (US)	119,95
UEFA Championsleague	89,95
Tekken III	89,95
Tenchu	89,95
Tiger Woods 99	89,95
Tomb Raider III (US)	119,95
Wild 9 + T-Shirt	89,95
Xenogears (US)	119,95



Resident Evil Platinum	42,00
Tekken II Platinum	42,00
Tomb Raider Platinum	42,00
Tomb Raider II Platinum	42,00

Akuji the Heartless	79,95
Akuji the Heartless (US)	99,95
Alundra	69,95
Breath of Fire	79,95
Breath of Fire Special Box	99,95
Cardinal Syn	69,95
Dead or Alive	69,95
O.D.T.	69,95
WWF Warzone	69,95



NINTENDO 64

Banjo + Kazooie	89,95
Bio Freaks	129,95
Extreme G	79,95
Fifa Soccer 99	109,95
F1 Grand Prix 64	89,95
F Zero X	89,95
Holly Magic Century	129,95
Mario Party	109,95
Mission Impossible	99,95
Mortal Kombat IV (US)	109,95
NHL Soccer 99	109,95
South Park (US)	139,95
Star Wars Rogue Squadron	109,95
Turok II (engl. PAL Version)	99,95
WCW vs NWO Revenge (US)	109,95
WWF Warzone	89,95
Zelda 64	99,95

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 Soundtrack	44,95
Resident Evil II 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+Hunter	39,95
Resident Evil Figur-Leon+Licker	39,95
Resident Evil Figur-Claire+Zombie Cop	39,95
Resident Evil Figur-William	39,95
Tekken Key Chain	9,95
Tekken Figur - Jin Kazama	39,95
Tekken Figur - Paul Phoenix	39,95
Tekken Figur - Nina Williams	39,95
Tekken Figur - Ling Xiaoyu	39,95
Alle Figuren im Set	99,95
Metal Gear Solid Players Guide	39,95
Metal Gear Solid Figuren je,	39,95



Toshiba DVD Player Multinorm	1299,95
Incl. 10 DVD's	

Army of Darkness FSK18	45,95
Dark City	45,95
Der Schakal	45,95
Godzilla	45,95
Scream FSK 18	45,95
Scream II FSK 18	45,95
Red Edition Dawn of the Dead	99,95
Replacement Killers	45,95

!! WEITERE TITEL LIEFERBAR !!



SOFTCOM
Unterhaltungselektronik
Vertriebs GmbH

Tel.: 0231 / 44 40 788 - 44 40 790 Fax: 0231 / 44 40 790
http://www.softcomgmbh.de email: webmaster@softcom.de

Weitere Titel günstig ab Lager lieferbar
Annahmeverweigerung wird pauschal mit den entstandenen
Lieferkosten von 20,00DM berechnet
Versandkosten 6,90DM zzgl. Nachname

Armorines

System: N64 Hersteller: Acclaim Entwickler: Probe Erhältlich: ab Dezember

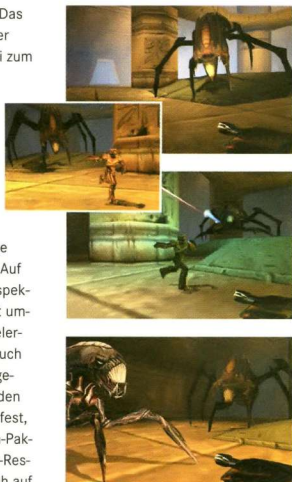


Die verschiedenen Entwickler der Acclaim Studios arbeiten sehr produktiv zusammen. Sämtliche Routinen stehen allen Programmieren zur Verfügung. So kommt es, daß Probe sich der Turok 2-Engine annehmen darf, die ursprünglich von Iguana entwickelt wurde, um sie zu verwenden und den Bedürfnissen des eigenen

Titels anzupassen. Es handelt sich dabei um den First Person Shooter Armorines. Was Probe bis Weihnachten auf die Beine stellen will, ist eine actiongeladene Mischung aus Turok und Starship Troopers. Eine seltsame Armee mutierter Insekten ist in Sibirien gelandet und frißt jeden, der ihr in die Quere kommt. Die Viecher breiten sich

schnell über den Erdball aus. Das Militär ist im Besitz besonderer Schutzanzüge, mit denen zwei zum Kampf ausgebildete Wissenschaftler ausgestattet werden. Die Aufgabe dieser beiden Herren ist es, in die Basis der Außerirdischen einzudringen und sie zu zerstören. Doch sie haben nur 128 Stunden Zeit ...

Probe verspricht fünf riesige Level voll gefährlicher Aliens. Auf Wunsch läßt sich die Ego-Perspektive in eine Third-Person-Sicht umstellen. Neben einem Vierspieler-Deathmatch-Modus können auch zwei Spieler gleichzeitig und gemeinsam gegen das Böse an den Start gehen. Außerdem steht fest, daß das Spiel dank Expansion-Pak-Unterstützung über eine High-Res-Grafik verfügen und vermutlich auf eine 256 MBit große Cartridge gebannt werden wird. ■



Sie sehen aus wie Spinnen mit Alienköpfen und sind hungrig ...

World Driver Championship

System: N64 Hersteller: Midway Entwickler: Boss Game Studios Erhältlich: ab Juni

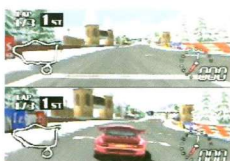


GT World Tour heißt jetzt World Driver Championship. Die Endversion des von Boss Game Studios entwickelten Rennspiels soll zehn unterschiedliche Strecken bieten, die zusätzlich in jeweils drei verschiedenen Varianten zur Verfügung stehen werden. Nachdem der Spieler sich für eines von circa 30 Fahrzeugen entschieden hat, schließt er noch einen Vertrag mit

einem Fahrerteam. Je nachdem, von welchem Sponsor man unterstützt wird, variiert desweiteren die Ausstattung des Wagens.

Die Strecken sind aufwendig gestaltet worden, egal ob durch Zürich, Tokio, Las Vegas oder Dublin geheizt wird. Auch das Fahrverhalten wirkt bereits sehr realistisch. Wer ständig nur Vollgas fährt, fliegt schnell aus der Kurve.

Neben dem Modus mit einer Auflösung von 320 x 240 Pixeln kann auch eine 320 x 480 Pixel-Darstellung ausgewählt werden, ohne daß ein Expansion Pak nötig ist. Momentan versuchen die Entwickler, eine konstante Framerate für den High-Res-Modus mit 640 x 480 Bildpunkten zu programmieren. ■



Auf einen Zweispieler-Modus muß bei WDC nicht verzichtet werden



WWF Attitude

System: N64 Hersteller: Acclaim Entwickler: Iguana Erhältlich: ab Juni



Die Texturen der Charaktere sehen fast fotorealistisch aus

Nach dem insgesamt überzeugenden WWF War Zone folgt noch in diesem Jahr das offizielle Sequel WWF Attitude. Die Programmierer von Iguana haben sich viel vorgenommen. Insgesamt sollen 55 Kämpfer an den Start gehen, jeder mit über 400 Moves in seinem Re-

pertoire. Die beliebte Create-a-Player-Option wird deutlich umfangreicher gestaltet und ermöglicht nun auch die Zusammenstellung eines eigenen Move-Sets. Wie bereits der Vorgänger beeindruckt das Wrestling-Spiel durch seine aufwendige High-Res-Grafik, die

kein Expansion Pak benötigt. Noch immer sind die Charaktere etwas eckig, doch bereits die ersten Screenshots zeigen, daß die Texturen zu den aufwendigsten gehören, die es je gegeben hat. Sämtliche Originalkämpfer sind ihren Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnit-

ten und beherrschen deren bekannte Special-Moves. Außerdem wird das Geschehen durch authentische Zuschauerzuerufe und vielseitige Kommentare der Sprecher Jerry Lawler und Shane McMahon begleitet. Damit alle Erweiterungen untergebracht werden können, entschied sich Acclaim für ein 256-MBit-Modul. Ursprünglich sollte das Spiel bereits im Mai erscheinen. Im Augenblick heißt es, der Release habe sich um einige Wochen auf Ende Juni verschoben. ■

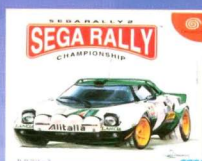
DREAMCAST NUR 599.90



Dreamcast	599.90
Voltage Convert.	29.90
Controller	79.90
Memory System	69.90
S - VHS Kabel	79.90
VGA Box	179.90
Racing Wheel	169.90
Arcade Board	169.90
RGB Kabel	69.90



Godzilla Generat.	159.90
Virtua Fighter 3	159.90
Pen Pen Triclon	159.90
July	159.90
Sonic Adventure	159.90
Incoming	159.90
Tetris 4 D	139.90
Seventh Cross	159.90
Evolution	159.90



SEGA Rally 2	159.00
Power Stone	159.00
Monaco GP 2	159.00
Geist Force	159.00
Climax Landers	159.00
House of Dead 2	159.00
Blue Stinger	159.00
Shenmue	TBA.
Super Speed R.	TBA.



Psychic Force	159.00
Aero Dancing	159.00
Puyo Puyon	159.00
Golf	TBA.
Marvel Super H.	TBA.
Sungoku Shi	TBA.
Buggy Heat	TBA.
Get Bass	TBA.
Virtua Striker 2	TBA.



GALAXY MEGA PLAY - 02323 451885

Command & Conquer

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: Averstär Erhältlich: ab Juni



Command & Conquer erscheint auf dem N64. Überraschenderweise wird das Spiel sogar direkt von Nintendo in den Handel gebracht. In Amerika kommt das Game bereits Ende Juni

Lange gab es Gerüchte und Mutmaßungen, nun wurde die Katze aus dem Sack gelassen.

in den Handel, Europa zieht Ende Juli oder Anfang August nach. Das Spiel orientiert sich klar am Original, wird aber mit einigen zusätzlichen Features ausgestattet sein, über die bislang nichts bekanntgegeben wurde. Allzuviel Hoffnung auf eine Steuerung per Maus sollte man sich nicht machen. Nintendo verspricht jedoch, daß die Kontrolle per Joypad noch besser sein soll. Ständiges Anklicken der Aktionsfenster wird dadurch umgangen, daß häufig genutzte Befehle auf den C-Tasten abgelegt werden können. Vermutlich wird es nur einen

Einspieler-Modus geben, über diverse Mehrspieler-Modi denken die Entwickler aber nach. Mit einem eingelegten Expansion Pak kann C&C in High-Res-Grafik gespielt werden. ■



Nintendo verspricht jede Menge Sprachausgabe für C&C

Ein Spieler-Modus geben, über diverse Mehrspieler-Modi denken die Entwickler aber nach. Mit einem eingelegten Expansion Pak kann C&C in High-Res-Grafik gespielt werden. ■

Monster Truck Madness

System: N64 Hersteller: Take Two Entwickler: Edge of Reality Erhältlich: ab August

Das Programmiererteam Edge of Reality wird angeführt von Rob Cohen (ehemals Iguana und verantwortlich für die Turok 2-

Engine) und Mike Pannoff (ehemals Paradigm und einer der hauptverantwortlichen PilotWings 64-Programmierer). Bei der Umsetzung des PC-Titels Monster Truck Madness wird besonderer Wert auf größtmögliche Realität gelegt, ohne den Fun-Aspekt zu kurz kommen zu lassen. Laut Entwickler soll der Schlamm in seinen verschiedenen Festigkeiten

und Auswirkungen auf das Fahrverhalten ähnlich naturgetreu gestaltet werden wie das Wasser und die Wellen in Wave Race 64. Neben den spannenden Wettrennen im Einzelspieler-Modus werden diverse Mehrspieler-Modi integriert. Unter anderem geht es zum Beispiel darum, die Gegner von einer großen Plattform zu rammen oder mittels Trucks ein Fußballspiel auszutragen. Interessant klingt auch die Verfolgungsjagd-Variante, bei dem ein Spieler im Polizei-Truck die anderen Verkehrsteilnehmer jagen und stoppen muß. ■



Bis zu vier Spieler können bei MTM in die heißen Kisten steigen

Harrier 2001

System: N64 Hersteller: Paradigm Entwickler: Videosystem Erhältlich: ab Juni

Mit Harrier 2001 versuchen sich die Simulationspezialisten von Paradigm nach dem sehr enttäuschenden AeroFighters Assault zum zweiten Mal an einem Shoot 'em Up. Diesmal wollen die Entwickler ein realistisches Fluggefühl vermitteln, ohne die Action-Elemente aus den Augen zu verlieren. Vor jeder der über 50 Missionen muß der Harrier bestückt werden. Dazu stehen viele Waffen zur Verfügung, unter ande-

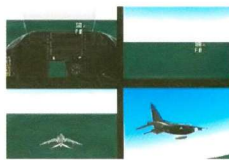


rem 17 Sorten Bomben, fünf Varianten von Luft-Luft-Raketen, neun unterschiedliche Luft-Boden-Raketen sowie Maschinengewehre in



Um mit der Steuerung vertraut zu werden, gibt es Trainings-Modi

drei Größen. Das Spiel soll im Juni in Amerika erscheinen und auch einen Mehrspieler-Modus besitzen. Ob und wann der Titel in Europa released werden soll, ist zur Zeit noch nicht bekannt. ■



Road Rash 64

System: N64 Hersteller: T•HQ
Entwickler: Power&Light Erhältlich: 3. Quartal



Electronic Arts *Road-Rash*-Serie kann auf eine lange Geschichte zurückblicken. Bereits 1992 erschien der erste Teil für Segas Mega Drive. Über die Jahre folgten unter anderem Versionen für 3DO und PlayStation. Im dritten Quartal '99 erscheint mit *Road Rash 64* erstmals eine Umsetzung für eine Nintendo-Konsole. Hersteller ist übrigens diesmal T•HQ, die das von EA lizenzierte Spiel bei dem unbekannten Programmiererteam Power&Light in Auftrag ge-

ben haben. Am Spielprinzip hat sich jedoch nichts geändert. Wie bei den Vorgängern gilt es, rüpelhaft auf einem Motorrad über den Asphalt zu rasen und die anderen Fahrer aus dem Sattel zu hauen. Dabei muß natürlich gut aufgepaßt werden. Denn erstens versuchen die Gegner das gleiche, und zweitens

darf man sich nicht von der Polizei erwischen lassen. Dank Splitscreen können bis zu vier Spieler gleichzeitig an den Start gehen. ■



Wer die Verkehrsregeln beachtet, hat keine Chance auf den Sieg

Rayman 2 – The Great Escape

System: N64 Hersteller: Ubi Soft
Entwickler: Ubi Soft Erhältlich: ab September

Noch immer gehört das 1996 veröffentlichte *Rayman* zu den besten Jump&Run-Titeln für die PlayStation. Damals hüpfte der sympathische Held noch durch zweidimensionale Level. Der Nachfolger erscheint nach langer Entwicklungszeit im September für N64 und erlaubt Rayman, sich völlig frei im dreidimensionalen



In 2D spielt Rayman ganz oben mit, nun will er noch höher hinauf

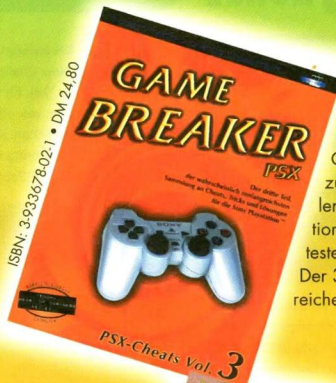
Raum zu bewegen. Durch 17 Level muß der Spieler den niedlichen Helden geleiten, bevor er seine

Freunde aus den Klauen von Roboter-Piraten befreien kann. Die Programmierer versprechen neben einem abwechslungs-

reichen Leveldesign satte 75 Minuten Echtzeit-Filmsequenzen, die die Story nahebringen sollen. Wenn nichts dazwischenkommt, ist das Spiel ab September erhältlich. ■

modern.media

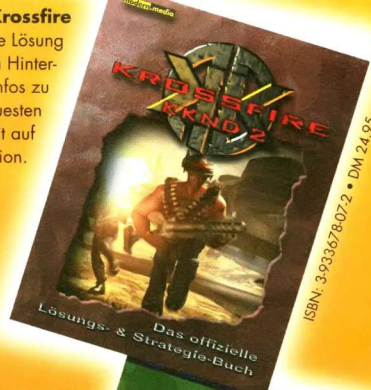
WIR HABEN DIE LÖSUNG !



Gamebreaker PSX Vol.3

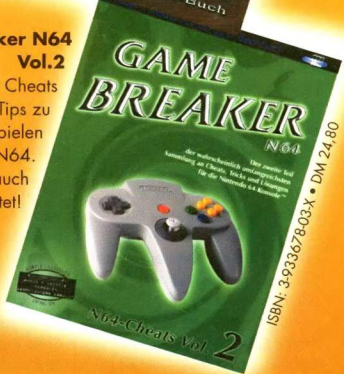
jede Menge Cheats und Tips zu aktuellen Spielen für die Playstation. Alle Cheats getestet! Der 3. Teil der erfolgreichen Serie.

KKND Krossfire
die offizielle Lösung mit allen Hintergrundinfos zu dem neuesten Strategiehit auf der Playstation.



Gamebreaker N64 Vol.2

jede Menge Cheats und Tips zu vielen Spielen auf dem N64. Natürlich auch komplett getestet!



<http://www.modern-media.net>

Fax: 06181-26690

e-mail: modernmedia@gmx.de

Erhältlich überall im gutsortierten Handel

Deutschland:

modern media
Am Freiheitsplatz 14
63450 Hanau

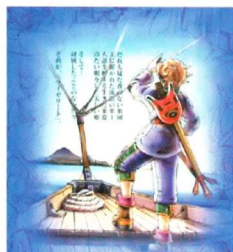
Schweiz:

AHA Computerspieler
Tel.: 033 - 3457001
Fax: 033 - 3457004

Österreich:

Dynamic Systems
Andreas Tobler KG
Tel.: 03614 - 50055
Fax: 03614 - 500514

IN KÜRZE



- Nach von Konami unbestätigten Berichten arbeiten KCEJ (*Metal Gear Solid* und *Tokimeki Memorial*) an ihrem ersten Dreamcast-Spiel mit dem Titel *Reiselied*.
- Infogrames hat die DC-Umsetzung von *V-Rally 2* für Anfang kommenden Jahres angekündigt.
- Die DC-Version von *Street Fighter Zero 3* wird einige neue Features wie beispielsweise einen Dramatic-Battle-, einen Netzwerk- und einen Enhanced-World-Tour-Modus bieten. Der Japan-Release ist für August geplant.
- Techno Soft (*Thunder Force*) gab bekannt, an drei DC-Spielen zu arbeiten, ohne irgendwelche konkreten Titel zu nennen.

• SNKs *The King of Fighters*: *Dream Match 1999* soll im Mai in Japan erscheinen. Geboten werden 38 verschiedene Charaktere und ein auf *King of Fighters 98* basierendes Kampfsystem. Auf 3D-Hintergründe wird komplett verzichtet. Per Link-Kabel können Daten mit der Neo-Geo-Pocket-Version von *KoF 98* ausgetauscht werden.

• Hasbro Interactive entwickelt zur Zeit *Missile Command 3D* und ein Formel-1-Rennspiel für DC.

• CSK arbeitet an einem Zubehörteil, das den Datenaustausch von Digitalkameras mit dem Dreamcast erlaubt.

• *Dynamite Deka 2* (*Die Hard Arcade 2*) ist der erste Model-2-Automat, der für Dreamcast umgesetzt wird. Der Release ist für Ende Mai in Japan geplant.

• Mit *Metropolitan Highway Battle* feiert Genki sein offizielles DC-Debüt. Zeitgleich zum Verkaufsstart Ende Mai kommt ein spezieller Controller in den Handel. ■

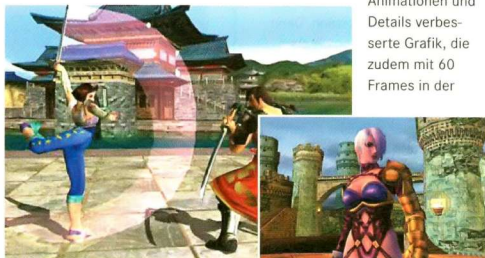
Soul Calibur System: DC Hersteller: Namco Entwickler: Namco Erhältlich: ab Juli '99 (jp)

Namcos Ankündigung von der Second New Challenge Conference (Oktober '98), für Dreamcast zu entwickeln, war offenbar kein leeres Versprechen. Auf der Tokyo Game Show stellten die Arcade-Spezialisten mit *Soul Calibur*,

der Fortsetzung des Schwertkampfspiels *Soul Blade*, ihren ersten Titel für Segas Konsole vor, der bereits zu 30 Prozent fertiggestellt ist. Gegenüber dem Spielhallen-Original verspricht Namco neue Modi und eine durch zusätzliche

Animationen und Details verbesserte Grafik, die zudem mit 60 Frames in der

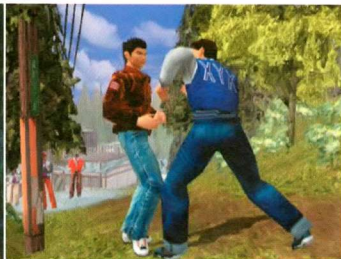
Sekunde aufgebaut wird. Zehn verschiedene, mit unterschiedlichen Hieb- und Stichwaffen ausgestattete Kämpfer stehen sich gegenüber und liefern sich effektvolle Auseinandersetzungen. Unbestätigten Gerüchten zufolge arbeitet Namco auch an einem *Ridge Racer*-Titel für Dreamcast. ■



Die DC-Umsetzung soll den Automaten sogar übertreffen

Shen Mue Chapter 1: Yokosuka

System: Dreamcast Hersteller: Sega Entwickler: Sega Erhältlich: ab August '99 (jp)



Yu Suzukis visionäres Action-Adventure *Shen Mue* wird laut Sega in mehreren Teilen auf den Markt kommen – ganz ähnlich wie *Shining Force III* (Saturn). Nach *Chapter 1: Yokosuka* ist für Ende dieses Jahres *Chapter 2: Mainland China* angekündigt. Wie viele Kapitel das gesamte Abenteuer letztendlich umfassen wird, ist noch nicht bekannt. Auf der Tokyo Game Show merkte Suzuki an, daß er das Spiel ursprünglich in 16 verschiedene Abschnitte unterteilt hatte, er mittlerweile aber bei einem Vielfachen dessen angelangt ist. Mögli-

cherweise macht Sega mit *Shen Mue* die Idee eines Episoden-RPGs wahr, das innerhalb kurzer Zeitabschnitte fortgesetzt wird. Der Preis des ersten Teils wurde mit 2.800 Yen (ca. 40 DM) angegeben. ■



Shen Mue soll ein an VF3 angelehntes Kampfsystem bieten

Velocity

Systeme: Dreamcast/N64 Hersteller: Acclaim Entwickler: Criterion Erhältlich: 4. Quartal '99

Mit *Velocity* (Arbeitstitel) gibt Acclaim das erste Dreamcast-Projekt bekannt. Versionen für Nintendo64 und PlayStation sollen ungefähr zeitgleich erscheinen. In dem futuristischen Hoverboard-Rennspiel rast der Spieler pfeilschnell durch die in grelles Neonlicht getauchten Metropolen der Erde. Mitten durch das New York, Tokio und London der Zukunft winden sich schwindelerregende Strecken, die zahlreiche Gelegen-



Die Mischung aus einem futuristischen Renn- und Skateboard-Spiel



heiten für Stunts und andere ausgefallene Fahrmanöver bieten, die einen nützlichen Geschwindigkeitsschub bewirken. Die wilden Rennen führen vorbei an Big Ben, dem Empire State Building und über die Brooklyn Bridge. Zur Auswahl stehen die drei Board-Typen Turbo,

Stunt und Impact, die für die entsprechenden Spielmodi besonders geeignet sind. Die neuen Fahrer unterscheiden sich durch ihr Gewicht, was sich direkt auf das Handling auswirkt, und durch ihre

individuellen Stunts. Als besonderes Schmankerl bietet *Velocity* einen Strecken-Editor. Die so erstellten Kurse können beispielsweise im Mehrspieler-Modus auf ihre Tauglichkeit geprüft werden. Sollte das Gameplay die gleichen Qualitäten wie die umwerfende

Grafik aufweisen, könnte Acclaim bereits zum USA- und Europa-Launch des DC der große Wurf gelingen. ■



Neben Geschwindigkeit zählt auch Geschick bei den Stunts

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-Joy pads mit Dauerfeuer- und Zeitpausenfunktion. In fünf Designs.

Preis senkung
Unverb. Preisempf.
49,95 DM



G64 Lenkrad mit Rumble-Technik

- Das neue analoge N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion
- Benötigt keine Batterien • Digitale Fingertip-Schaltung • Analoges Gas- und Bremspedal • Ergonomisches Design

Unverb. Preisempf. 139,95 DM

Dual Force™ PSX-Lenkrad

Für kraftvolle Vibrationseffekte bei allen Spielen mit „Dual-Shock™“-Unterstützung. 8 Aktionstasten, digitale Fingertip-Schaltung. Gas- und Bremspedal, programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, inkl. Netzadapter und ausführlicher Anleitung. Für max. Realitätsnähe. Auch für alle Rennspiele ohne „Dual Shock“-Feature.



Preis senkung
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

Vide Electronic Vertebrae GmbH • Bornfelder Chaussee 95-99 • 22671 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-36



Metropolis

System: DC Hersteller: Sega Entwickler: Bizarre Creations Erhältlich: ab September '99



seit über einem Jahr arbeitet das britische Entwicklungsteam, das zuvor für Psygnosis' *Formel 1* (PSX) verantwortlich zeichnete, an dem ungewöhnlichen

Rennspiel, das exklusiv für DC erscheinen wird. Ähnlich wie bei *Reflections' Driver* kann sich der Spieler in seinem Wagen völlig frei in einer Stadt bewegen. Bereits die ersten Bilder, die von einer frühen Alpha-Version stammen, beeindrucken mit zahlreichen Details. In den verschiedenen realistischen Stadtszenarien mit hohem Verkehrsaufkommen muß der Spieler diverse Aufgabenstellungen erfüllen.

Nähere Informationen zum spielerischen Inhalt wollen die Entwickler erst kommenden Monat bekanntgeben. Neben *Metropolis* arbeiten Bizarre Creations auch an *Furballs*, von dem noch kein Bildmaterial an die Öffentlichkeit gelangte. ■



In XL 6/99 folgt ein ausführlicher Bericht über *Metropolis*

Metropolis gilt als einer der wichtigsten Secondparty-Titel für den Europa-Launch. Schon

Psychic Force 2012

System: DC Hersteller: Taito Entwickler: Taito Erhältlich: als Import (jp)

Taitos in Japan durchaus populäres Arcade-Beat-'em-Up *Psychic Force 2012* ist nun für Dreamcast erhältlich. Die zehn von Anfang an anwählbaren und drei versteckte Charaktere verfügen neben normalen Schlägen und Triten zudem über mächtige psychische Kräfte, die sich in Blitzen und Feuerbällen manifestieren. In den Kämpfen haben sie nie festen Boden unter den Füßen, sondern schweben scheinbar schwerelos in einer durchsichtigen würfelförmigen Arena. Neben einer mäßigen Low-Res-Grafik wird auch ein

äußerst simples Gameplay geboten, das kaum Möglichkeiten einer komplexen Kampfgestaltung zuläßt. ■



Spielerisch wenig gehaltvoll: Anime-Kämpfer in der Schwerelosigkeit



D 2

System: Dreamcast Hersteller: Warp Entwickler: Warp Erhältlich: tba

Warps nahezu grafikfreiem Audio-Adventure *RealSound: Wind of Regret*, das kürzlich in Japan erschienen ist, ist eine Demo-GD von *D2* beigelegt. Ur-

sprünglich für Matsushitas M2, und vor fast einem Jahr als erster DC-Titel überhaupt angekündigt, ist *D2*

von seiner Fertigstellung allerdings noch ein gutes Stück entfernt.

Nach einem 20minütigen Vorspann bekommt es der Spieler mit dem ersten Gegner, einer mutierten Stewardess, zu tun, gegen die er in einer Fadenkreuz-Sequenz antreten muß. Im Vergleich zu *Enemy Zero* (Saturn) ist die Steuerung wesentlich unkomplizierter gestaltet. Später kann Laura dann in einem

Schneemobil ihr Können auf einem mit acht Pylonen abgesteckten Kurs beweisen. ■



Im Flugzeug kommt es zu einer Begegnung der unangenehmen Art



Buggy Heat

System: Dreamcast
Entwickler: CRI
Hersteller: CRI
Erhältlich: als Import (jp)

Auf der Aero Dancing-GD ist eine selbstablaufende Demo von Buggy Heat zu bestaunen. Zu sehen ist der Kampf von acht Buggys um die vorderen Positionen auf asphaltierten, staubigen oder vereisten Pisten. Grafisch wirkt das Spiel schon sehr ausgereift, obwohl ohne Zweifel noch einige Details und Effekte fehlen. Doch die Fahrer in den Wagen sind bereits in der Vorversion zu sehen. Kurz vor Redaktionsschluss wurde die Meldung publik, daß sich der Release von Buggy Heat bis zum August verzögern würde, allerdings konnte dies nicht von offizieller Seite bestätigt werden. ■



Buggy Heat verspricht ein sehr unterhaltsames Gameplay

Cool Boarders

System: Dreamcast
Entwickler: UEP Systems
Hersteller: UEP Systems
Erhältlich: ab Juli (jp)



Auf der Tokyo Game Show präsentierten UEP Systems eine zu 30 Prozent fertiggestellte Dreamcast-Version von Cool Boarders. Das Spiel lief in eindrucksvoller hochauflösender Grafik mit 60 Frames in der Sekunde und bot zwei anwählbare Charaktere zur Auswahl. Die Steuerung mit dem Analogstick macht bereits einen ausgereiften Eindruck, und auch das Streckendesign mit diversen Schanzten und Hindernissen kann überzeugen. Zeitgleich im Juli dieses Jahres soll zudem eine Neo-Geo-Pocket-Version auf den Markt kommen, mit der per Link-Kabel Daten mit dem Dreamcast ausgetauscht werden können. ■



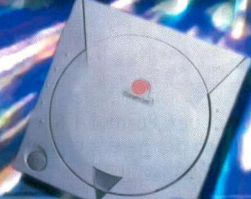
Immer mehr Entwickler geben dem Dreamcast eine Chance



Präsentiert

Die NEXT-GENERATION-KONSOLE

Dreamcast



- Hochauflösende Grafik
- Atemberaubende Geschwindigkeit
- Top-aktuelle Spiele

Eine neue Dimension des Spielvergnügens!



zum SUPER-Preis ab 699,-

nur bei PRECON
Preis inklusive Controller,
NTSC-PAL Konverter &
220V / 110V Konverter

faszination



Die DREAMCAST von SEGA ist zur Zeit mit Abstand nicht nur die leistungsfähigste Spielkonsole dieses Planeten, sondern bietet darüber hinaus auch noch weitere Features wie z.B. ein integriertes Modem.

Hitachi SH4-CPU • NEC/VideoLogic Power VR CLX1 Grafik-Chip
• Yamaha AICA Sound-Chip • 16 MB RAM • 8 MB Video RAM
• 2 MB Audio RAM • 128 KB Flash RAM • 3D-ROM-Lautwerk
SEGA - DREAMCAST ohne Modem DM 699,-
SEGA - DREAMCAST mit Modem DM 799,-

Enthält: > 1x Dreamcast > 1x Controller
> 1x Demo CD > 1x NTSC - PAL Konverter
> 1x 220/110 Volt Konverter

sofort anschlußfertig an Ihren TV

Visual Memory Card DM 75,-
Zusätzlicher Controller DM 79,-
Racing Controller DM 99,-
Spiel SEGA Rally 2 DM 139,-
Spiel Sonic Adventure DM 139,-
Spiel Virtual Fighter 3 DM 139,-

Fordern Sie kostenlos unsere Preisliste für Konsolen-Zubehör von Sony Playstation & Nintendo 64

DER NEUE KATALOG IST DA!
Randvoll gepackt mit tollen Produkten, Preisenkungen und Weltneuheiten! Den müssen Sie haben!

Unter den ersten 100 Einsendern verlosen wir je ein PRECON-T-Shirt!
Besuchen Sie uns jetzt im Internet: www.PRECON.com

Bestellen Sie Jetzt!

Telefon: 0 23 02 / 91 30 70

Internet-Shop: www.PRECON.com

HIERMIT BESTELLE ICH FOLGENDE(N) ARTIKEL:

NAME: _____

VORNAME: _____

STRASSE: _____

PLZ, ORT: _____

TELEFON: _____

☐ GRATIS-FACHZEITSCHRIFT "SAT-VISION"

☐ PREISLISTE FÜR SONY PLAYSTATION & NINTENDO 64

☐ PRECON-SAT-HAUPTKATALOG

☐ PRECON-SAT-HAUPTKATALOG

☐ PRECON-SAT-HAUPTKATALOG

☐ PRECON-SAT-HAUPTKATALOG

☐ PRECON-SAT-HAUPTKATALOG

☐ PRECON-SAT-HAUPTKATALOG

☐ PRECON-SAT-HAUPTKATALOG

☐ PRECON-SAT-HAUPTKATALOG

☐ PRECON-SAT-HAUPTKATALOG

PRECON Electronic GmbH
Postfach 2065 5855 Witten
Tel. 02302/18 90 72 oder 91 30 70
Fax. 02302/18 90 17
e-mail: Dreamcast@PRECON.com



MONACO GRAND PRIX - RACING SIMULATION 2

Die Pole Position für Dreamcast-Fahrer

Ubi Soft setzte mit ihrem neuen Formel-1-Racer aus eigener Produktion zum Rundumschlag an: Nach der gelungenen PC-Version werden nun auch die Besitzer aktueller Konsolen bedient.

AVON T. HELLWIG
Als Segas Dreamcast in Japan auf den Markt kam, hörte man böse Zungen sagen, daß es zwar einige „überaus beeindruckende Grafikdemos“ für den kleinen Rechenkünstler gäbe, diese Spiele aber häufig ein nur sehr mageres Gameplay zu bieten hätten. Für Titel wie *Incoming* oder den aktuellen Flugsimulator *Aero Dancing* mag das immer noch durchaus zutreffen, doch neuere DC-Entwicklungen verbinden gekonnt die Vorteile der Rechenpower mit hoher Spielbarkeit. *Sega Rally 2* hat es bereits vorgemacht.

Mit *Racing Simulation 2* erschien in Japan kürzlich das bis dato überzeugendste Formel-1-Rennspiel, das die Konsolenwelt je zu Gesicht bekommen hat. Dank des kräftigen Antriebsmotors Dreamcast laufen die Rennen selbst bei Massenkarambolagen im Häuserwald von Monaco noch flüssig ab. Dem PSX-Ableger (siehe Seite 64) machen solche Szenen hingegen deutliche Probleme. Polygonblitzer, wie man sie aus etlichen PlayStation-



Kein Ploppen, keine Blitzer: So macht Formel 1 erst richtig Spaß



Details über Details: An den Reifen klebt noch etwas Gras



Spiele zur Genüge kennt, haben die „Strecken-Bühne“ nun gänzlich verlassen. Im Rampenlicht stehen nun wunderschöne Landschaften und Fahrzeuge, wie sie lebendiger und detaillierter kaum sein könnten. Das technisch hervorragend

Info: Ubi Soft plant, *Racing Simulation 2* zum Europa-Launch des Dreamcast zu veröffentlichen. Das Spiel soll sogar noch einmal überarbeitet werden und neue Features bekommen. Damit könnte Sega zum DC-

Start in Deutschland im September diesen Jahres einen überaus attraktiven Titel anbieten, der nicht nur thematisch, sondern auch spielerisch voll ins Schwarze trifft.

herausgearbeitete Spiel von Licht- und Schatteneffekten vermittelt ebenso wie die höchst natürlich wirkende allgemeine Optik ein neues Gefühl am Bildschirm. Maßstäbe setzt *Racing Simulation 2* in bezug auf die Blicktiefe und auch, wenn es um die Ausstattung geht. So viele Tuning-Möglichkeiten und Optionsmenüs hat man selten gesehen – ein Paradies für Tüftler.

Nicht weniger beeindruckend zeigt sich das Handling. Die analogen Back-Side-Buttons eignen sich bestens zum gefühlvollen Gasgeben und Bremsen. Ein bißchen Eingewöhnung ist jedoch Voraussetzung. Im Zweispieler-Modus treiben es die intelligenten Computer-Fahrer – 20 an der Zahl – ganz schön bunt. Ist die Damage auf „Real“ eingestellt, kann man das sorglose Rüpelverhalten, das im Arcade-Modus für mächtig viel Fun sorgt, getrost vergessen. Der Simulationsmodus fordert weit mehr Rück- und Vorsicht, wobei der Spielspaß allerdings erhalten bleibt.

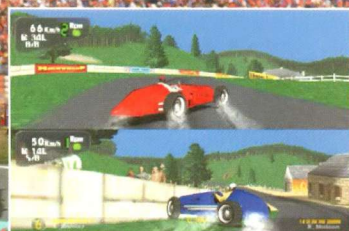
Was der Formel-1-Simulation aber fehlt, ist eine aktuelle Lizenz. Die lustigen Fahreramen lassen sich zwar editieren, ohne „echte“ Rennställe und wirklichkeitsnahe Werbeschriftzüge auf den Flitzern geht jedoch ein wenig vom Flair des Formel-1-Zirkus verloren. Zum Ausgleich findet sich ein integrierter Retro-Modus, bei dem man in klassische Rennwagen vergangener Zeiten steigen darf. Dabei kommt besonders viel Freude auf. Denn die „dicken Bleistift-Raketen“ sind katastrophal schwierig zu beherrschen, ohne aber Frust aufkommen zu lassen. Ganz im Gegenteil, der Fahrspaß steigt sogar noch.

Racing Simulation 2 ist auch für Europäer uneingeschränkt spielbar, da die allermeisten Texte auf Englisch erscheinen. ■

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

rennspiele von ubi soft

System	Titel	Entwickler	Ausgabe	Wertung
PSX	Racing Simulation 2	Ubi Soft	5/99	80 %
PSX	S.C.A.R.S.	Vivid Image	11/98	85 %
N64	S.C.A.R.S.	Vivid Image	2/99	85 %
PSX	Street Racer	Vivid Image	12/96	70 %
PSX	Tommi Mäkinen Rally	Europress	7/98	70 %



Im spaßigen Retro-Modus zilt es, die schwierig zu beherrschenden Oldtimer über die Runden zu bringen. Dabei läßt sich der Umgang mit den Analog-Buttons für Gas und Bremse besonders nachhaltig trainieren.



In den Optionen finden sich nur wenige japanische Texte. Alle wesentlichen Menüpunkte sind für Englisch-kundige leicht verständlich. Die Tuning- und sonstigen Einstellmöglichkeiten gehen bis ins kleinste Detail.



DUKE NUKEM: ZERO HOUR

Come, get some!

Auf dem PC konnte Duke Nukem durch sein Macho-Gehabe und sein rüpelhaftes Auftreten bereits für Schlagzeilen sorgen. In Kürze startet er den zweiten Versuch, die Herzen der Nintendo⁶⁴-Besitzer für sich zu gewinnen – was ihm auch gelingen könnte.



Wo Duke seinen Fuß in die Tür setzt, wächst kein Gras mehr. Reicht eine Waffe zur Zeit nicht aus, bedient er sich auch gern einer zweiten, wie auf diesem Bild zu sehen. So macht das Monsterjagen gleich noch mehr Spaß



Das Sniper-Gewehr kann die Umgebung achtfach vergrößern



Info: Nicht jeder mag es vermuten, doch das erste Duke Nukem kam ohne 3D und Polygone aus. Es handelte sich um einen zweidimensionalen Plattform-Shooter, der vom Spielinhalt mit Commander Keen



für den PC (beide von Apogee) vergleichbar ist und als Shareware-Version verbreitet wurde. In ähnlicher Form wird sich auch das kommende Game-Boy-Color-Spiel um den Sonnenbrillen tragenden Macho präsentieren.

HVON T. PARTETZKE
inter der Geschichte von Duke Nukem: Zero Hour verbirgt sich ein wenig mehr als die übliche Weltherrschschafts-Story. Ganz ohne diese kamen die Entwickler zwar nicht aus, doch sie haben sich immerhin etwas mehr Mühe gegeben. Niederträchtige Aliens wissen um die Existenz und den Gefährlichkeitsgrad eines gewissen Duke, dem Helden des Spiels. Um alte Fehler zu umgehen, vermeiden sie den direkten Weg an die Spitze der Regierung durch Terror und Unterdrückung. Statt dessen reisen sie in die Vergangenheit mit dem Vorhaben, geschichts-trächtige Ereignisse zu verändern und nebenbei Dukes Vorfahren auszulöschen, damit dieser gar nicht erst zur Welt kommt. Aber da der Held nicht nur erbarmungslos, sondern auch schlau ist, hat er den Plan längst durchschaut und macht sich auf den gefährlichen Weg, die Aliens zu stoppen.

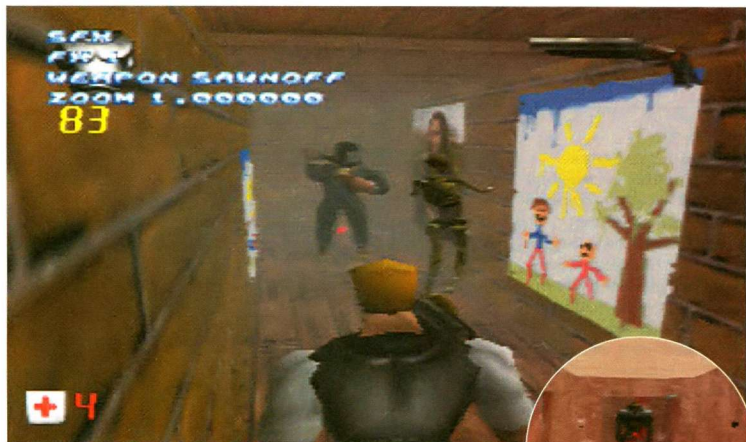
An diesem Punkt übernimmt der Spieler die Rolle des Hauptdarstellers und führt ihn durch seine Mission, dem Schrecken ein Ende zu bereiten. Um dieses Ziel zu erreichen, kann von einer Vielzahl unterschiedlicher Waffen Gebrauch gemacht werden. Angefangen bei der normalen Handfeuerwaffe umfaßt das Arsenal Schrotflinten, Minen, Bomben, Gefrierkanonen, Granat- und Raketenwerfer sowie ein Sniper-Gewehr mit bis zu achtfacher Vergrößerung. Für ausreichend Abwechslung und Action sollte also gesorgt sein. Neben den Flinten stehen weiterhin einige Items zur Verfügung, die zum Atmen unter Wasser oder in vergasteten Räumen unabdingbar sind oder zur Lebens-erhaltung dienen.

Während Duke durch die riesigen Level streift, hat er nicht nur auf Aliens zu schießen. Neben Tauch-ausflügen muß er beispielsweise Leitern erklimmen, Schlüssel suchen, Schalter betätigen, über Häu-serschluhten springen, durch Luft-

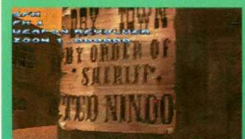
schächte und ähnlich enge Gänge kriechen und nicht zuletzt den Ausgang ausfindig machen. Bereits in der Vorversion zeichnet sich ab, daß *Zero Hour* eine Menge zu bieten haben wird. Allein die Levelgestaltung zeugt von der Originalität und Detailversessenheit der Programmierer. Duke reist durch verschiedene Zeitepochen, unter anderem durch den Wilden Westen und das viktorianische England. Je nach Schauplatz und Ära ändert sich auch das Aussehen der Waffen und Items. In den Western-Leveln zum Beispiel findet Duke keine Pumpgun, sondern eine Winchester, und statt der Halbautomatik fuchtelte er mit Revolvern um sich. Außerdem ist er immer passend gekleidet. Im Gegensatz zu den Vorgängern zeigt er sich nämlich diesmal aus der Third-Person-Perspektive. Dem Spielgefühl der Vorgänger tut dies allerdings keinen Abbruch, da die Steuerung weitestgehend beibehalten wurde. Hinzu kommt, daß die Gefahr einer Indizierung wegen der – gemäß der BPS-Kriterien – unbedenklichen Ansicht weitaus geringer ausfällt. Außerdem wird im Spiel auch nicht auf Menschen geschossen.

Ein weiterer Grund, sich auf *Duke Nukem: Zero Hour* zu freuen, liegt in der enthaltenen Menge an parodistischem Humor. An vielen Stellen findet der aufmerksame Betrachter Anspielungen auf andere Videospiele oder bekannte Ereignisse. Einer der Western-Level ist zum Beispiel unglaublich stark an *Donkey Kong Country* angelehnt. Die Gegner sehen aus wie Kremplings, die Musik erinnert erheblich an *Banjo-Kazooie*, und eine Lorenfahrt fehlt auch nicht. Abgesehen davon findet man zahlreiche Werbelplakate, die *Turok*, *GoldenEye 007* oder die Monika-Lewinsky-Affäre auf die Schippe nehmen.

Alles in allem verspricht *Duke Nukem: Zero Hour*, ein überdurchschnittlicher Titel zu werden, der bestimmt seine Fangemeinde findet. GT Interactive wird das Spiel voraussichtlich im Mai offiziell in Deutschland veröffentlichen; ein Test folgt in einer der kommenden Ausgaben. ■



Steht Duke mit dem Rücken direkt zu einer Wand, wird er transparent dargestellt. Dieser Level ähnelt stark der ersten Stage des Vorgängers



Dies sind nur einige Beispiele für die humorvollen Werbelplakate



WVON S. KRÄMER
Während sich das Motorboot des Helden der Forschungsinsel Dinosaur Island nähert, kommt es zu einer merkwürdigen Begebenheit: Eine riesige Kuppel übernatürlicher Herkunft schließt das gesamte Gebiet von der Außenwelt ab. So bleibt dem Spieler nichts anderes übrig, als sich durch das Tor zur Forschungseinrichtung zu treten und die seltsamen Vorkommnisse genauer unter die Lupe zu nehmen.

Begleitet wird der Jeansträger von dem bärtigen Kapitän Dogs und der menschengroßen Fee Nephilim, deren Herkunft im Laufe des Spiels geklärt wird. In einigen Situationen tritt Eliot zudem mit der weiblichen Agentin Janine King über Funk in Kontakt. Neben der permanenten Beschäftigung mit angreifenden Ungeheuern, wird der Held auch mit zeitbeschränkten Aufgaben betraut. Dabei handelt es sich in der Regel um Überlebende, die endgültig in Sicherheit gebracht werden sollen. Das Waffensortiment vergrößert sich zusehends.

Die 3D-Grafik der unterschiedlichen Lokalitäten, der furchteinflößenden Wesen und der Charaktere ist technisch sauber und detailliert. Eliot und seine Freunde wirken jedoch aufgrund ihrer übertrieben comicartigen Gestaltung sehr aufgesetzt, und die vorbestimmten Kameraperspektiven stören gelegentlich deutlich den flüssigen Spielablauf.

So bleibt abschließend zwar lobend zu erwähnen, daß die Entwickler es vermieden haben, einen Resident Evil-Klon zu programmieren – ein Eindruck, den die erste Präsentation *Blue Stingers* erweckt hat –, aber leider auch keinen Titel geschaffen, der den Spieler vom Fleck weg durch sein spektakuläres Design überzeugt. Wer sich längere Zeit mit dem Szenario auseinandersetzt, wird erfahren, daß sich die gewünschte Mystery-Horror-Atmosphäre im weiteren Verlauf dann doch verstärkt einstellt. Besonders ungeduldige Genre-Fans können durchaus einen Blick auf *Blue Stinger* riskieren, da die Sprachausgabe im Gegensatz zu den japanischen Texten in Englisch ertönt. ■

BLUE STINGER

Monsterhatz im Freizeit-Dress

Der lässig gewandete Special-Agent Eliot erforscht ein abgelegenes Eiland, auf der Suche nach Überlebenden einer mysteriösen Explosion. Was er vorfindet, sind Alpträumkreaturen, die seine Waffen zum Glühen bringen.



Feststehende Kameraperspektiven führen zu ungewöhnlichen Ansichten. Zielen ist nicht immer leicht



Info: Climax Graphics ist eine 1990 gegründete Unterabteilung von Climax. Die Zentrale arbeitet traditionell mit Sega zusammen und war schon als Entwickler der Mega-Drive-Videospiele Shining

Force und Landstalker sowie für den Saturn-Titel Dark Savior tätig. Das 18köpfige Team arbeitete mehr als zwei Jahre an Blue Stinger.

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

Hersteller: Sega Entwickler: AM1
 Spieler: 1-2 (simultan) Erhältlich: als Import (jp)

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Zombiespektakel in Bella Venezia

Was hat Dreamcast, was das Nintendo⁶⁴ nicht hat? Richtig, einen Lightgun-Shooter! *The House of the Dead 2* nimmt Zombies actionreich unter Dauerbeschuss.



WVON S. KRÄMER
 ie auf dem Automaten wird auch in der Dreamcast-Fassung die Geschichte eines Agenten in einer von Zombies belagerten Stadt erzählt. Die mittelalterlichen Gebäudetexturen sowie die Brücken und Kanäle erinnern stark an Venedig und wurden so exzellent umgesetzt, daß der Betrachter nicht einmal die kontrastreiche Brillanz der Arcade-Monitore vermißt. Die Aufgabenstellung ist klar: Der Spieler folgt der Kamera durch die gelungenen Kulissen, zielt mit der futuristisch anmutenden Lightgun (siehe Seite 80) auf herannahende Monster, bevor diese den Helden verletzen oder unschuldige Passanten töten, um schließlich vor die



Info: Naomi sei Dank! Automatenspiele, die auf dem Naomi-Board programmiert wurden, sind offensichtlich problemlos für Dreamcast konvertierbar. *The House of the Dead 2* und vor allem *Power Stone* belegen dies durch ihren bereits nach wenigen Wochen erfolgten DC-Release.

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



Vor jedem Levelboss-Fight wird dessen Achillesferse angezeigt

Bosse zu treten und dem ganzen Spuk ein Ende zu bereiten.

Auch wenn der Naomi-Automat in bestechender Qualität umgesetzt wurde, fällt ein Feature doch störend auf. Die Zombies sind bereits tot – dementsprechend schwierig ist es, sie auszuschalten, bevor sie mit ihren Klauen oder martialischen Waffen wie Kettsägen und Wurfmessern an die Bildschirmscheibe klopfen. Davon abgesehen birgt *HOD 2* die spannende Atmosphäre der Spielhallenversion und kann im Umfang, durch das Entdecken sämtlicher Abzweigungen, noch ein wenig gestreckt werden. ■

Eigentlich
hatte ich mir
etwas anderes
darunter
vorgestellt
„eine
tragende
Rolle“
zu
spielen...



Stoßsicherer Koffer im
Aktentaschenformat für die
PlaystationTM Kasse, Software
und Zubehör. **DM 79.95***

Preis versteht sich ohne Inhalt.



**4MB PSX
MEMORY
CARD**

ohne Kompression

DM

39.95*



**CYBER
SHOCK
CONTROLLER**

analog/digital
Controller
für PSX

Motoren für
Vibrationseffekt

DM **59.95***



Original PSX
**SCORPION
LIGHT GUN**
inkl. GunConTM
AV-Adapter

bekannt als James
Bond Waffe

**NEU im Preis
DM 69.95***

BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
 e-mail: service@blaze.de

Hersteller:	Activision	Entwickler:	Luxoflux	Action
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	48 Missionen	
Preis:	ca. DM 120	Erhältlich:	im Handel	



Auf der Seite der Coyotes werden auch Tankstellen angegriffen



Vigilante 8



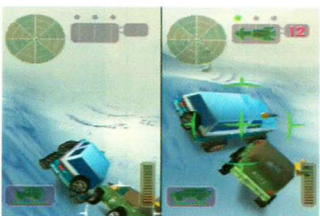
Gruppen bildet. Die Vigilantes kämpfen dabei auf Seiten der Regierung, um Sabotageaktionen der Coyotes zu vereiteln. Die zur Verfügung stehenden zwölf Fahrer besitzen jeweils ein anderes Fahrzeug mit spezifischen Fahreigenschaften, die bei den Duellen in den insgesamt zehn Regionen sehr hilfreich sein können. In den schneebedeckten Rocky

Mountains ist zum Beispiel der Rover mit Vierradantrieb sehr nützlich, auf dem asphaltierten Rollfeld des Flughafens ist hingegen der schnelle Rennwagen erste Wahl. Als Standardausrüstung hat jedes Vehikel ein Maschinengewehr an Bord, es lassen sich aber auch noch diverse Extrawaffen finden. Im Arcade-Modus besteht die einzige Aufgabe darin, die bis zu zwölf Konkurrenten schrottreif zu schießen und zu fahren, während im Quest-Modus des öfteren auch Gebäude zerstört werden müssen.

Die Verfolgungsjagden könnten ja eigentlich sehr spannend sein. Das Tempo ist hoch, verschiedene Waffensysteme sorgen für Abwechslung und die Regionen sind sehr weitläufig. Die ungenaue Steuerung läßt jedoch selten ein kontrolliertes Fahren zu, und diverse Grafikfehler trüben den guten Eindruck nachhaltig. Nicht selten verschmelzen bei einem Crash für kurze Zeit die Polygone zweier Boliden miteinander oder ein stabiles Haus erweist sich als gar nicht mehr so robust, wenn man, als ob es sich um ein Hologramm handeln würde, einfach hindurchfährt.

Vigilante 8 ist eines der Spiele, die eigentlich nur so richtig im Zweispieler-Modus Spaß machen. Ob ein Deathmatch gegeneinander ausgetragen, oder zusammen gegen computergesteuerte Gegner angetreten wird, die Grafik-Engine geht nie in die Knie, und die explosionslastige Action kann kurzfristig begeistern. Allerdings treten auch dort die genannten Fehler auf, und die Motivation fällt nach einigen Stunden merklich ab, so daß Vigilante 8 schon nach kurzer Zeit sein Pulver verschossen hat. ■

Die Faszination am Demolieren von Autos in Videospielen bringt die Entwickler immer wieder dazu, Titel mit solchem Inhalt zu programmieren. Ob *Twisted Metal*, *Destruction Derby* oder *Auto Destruct*, immer geht es um das effektive Ausnutzen der Knautschzone, oder um den Einsatz von Waffengewalt. Mit dem schon auf der PlayStation erschienenen *Vigilante 8* dürfen jetzt auch N64-Besitzer in die rasante Autoschlacht ziehen. Den Hintergrund des Spiels bildet eine Ölkrise, durch die sich zwei rivalisierende



Der spannende Zweispieler-Modus macht wesentlich mehr Spaß als die Einzelmissionen

Info

Im Vergleich zur PlayStation-Version (Test in XL 7/98, Wertung: 75%) hat sich, bis auf die Grafik, die jetzt auch in High-Res dargestellt werden kann, nicht viel an *Vigilante 8* verändert. Sogar die technischen Fehler wurden mit übernommen. Der Nachfolger soll noch in diesem Jahr für PlayStation und N64 erscheinen, und auch an einer Dreamcast-Version wird gearbeitet.

Gameplay: Die Verfolgung anderer Fahrzeuge, um sie richtig ins Visier zu bekommen, bringt anfangs Spaß, bietet aber auf Dauer zu wenig Abwechslung.

Präsentation: Die Autos fahren mit hoher Geschwindigkeit durch die schön gestalteten Regionen, und lästiges Ruckeln tritt nur bei größeren Ansammlungen auf. Viele Grafikfehler trüben allerdings das Vergnügen. Die Soundeffekte krachen nur so, und die überwiegend rockige Musik unterstützt die geladene Atmosphäre.

Speicherkapazität: 96 MBit
Controller Pak: 1 Block
Rumble Pak: ja

XL-Wertung

75%

nur
299,99

Multinorm=
PAL/NTSC

PSX-Multinorm-
Konsole
+ Memory Card
(15 Blöcke)

**wir liefern
versandkostenfrei**
ab 2 Artikeln - ausgenommen Konsolen!

Dreamcast-Konsole
+ 2. Pad
+ VMS Memory Card
+ Sega Rally
899,-

**Nintendo 64 Konsole
+ Super Mario 64
+ FIFA Soccer '98**

Das ultimative Mogelmodul



... einfache
Code-Suche
ohne PC
109,90

Nintendo 64

Charly's Blast Territory	neu	89,90
Duke Nukem - Zero Hour	neu	109,90
EIFA '99	neu	109,90
Gex - Enter the Gecko	neu	109,90
Mario Party	neu	89,90
Penny Racers	neu	89,90
Racing Simulation 2	neu	109,90
South Park	neu	109,90
Tonic Trouble	neu	109,90
Vigilante 8	neu	119,90
Zelda 64	neu	109,90

Dreamcast

Saturn

Konsole	gebr.	99,90
Spiele	gebr. ab	10,00

Nomad

(Mega Drive hand-held)

Laden

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

Versand

Bestell-Hotline:
Montag bis Freitag
von 10 bis 21 Uhr
Samstag
von 10 bis 19 Uhr

☎ 030-450 20 20 8
Fax 030-450 20 20 9

MEDIAATTACK
Games & Service
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding



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

Wir kaufen Ihre alten Spiele und Konsolen an!

030/450 20 20 8





Neben der Inboard-Perspektive gibt es noch eine Fernansicht

info

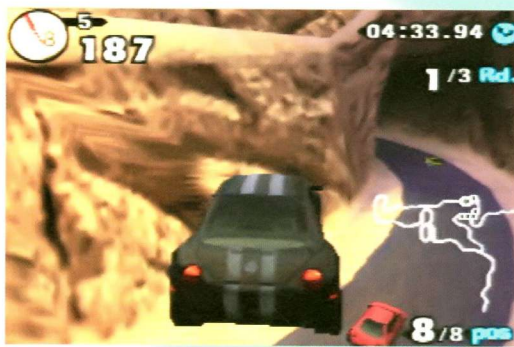
Simulationsprofi Paradigm programmierte bisher *Pilot-Wings 64* und *F1 - World Grand Prix* für das N64. Der Nachfolger *F1 - WGP II* wird ab Juni erhältlich sein. Gefahren wird die 98er Saison.

Gameplay: Die Mischung aus realem Fahr-Feeling und abgefahrenem Leveldesign jenseits der Rennstrecken ist äußerst ansprechend. Bis der Spieler BAR jedes Geheimnis entlockt hat, vergeht viel Zeit.

Präsentation: Aufgrund des sehr beschränkten Bildausschnitts ist es Paradigm gelungen, die beste Rennspiel-Optik zu liefern, die das N64 bis dato gesehen hat. Markige Sound-FX überzeugen mehr als die belanglose Hintergrundmusik.

Speicherkapazität: 128 MBit Controller Pak: Ein Spielstand belegt vier Seiten. Rumble Pak: ja

Beetle Adventure Racing



Aufseheneregende Sprünge gehören bei *Beetle Adventure Racing* zum Tagesgeschäft. Die meisten Boni werden auf den Alternativrouten eingesammelt

Ursprünglich wollte der kanadische Hersteller EA seine auf PC und PlayStation erfolgreiche *Need for Speed*-Reihe auch auf dem N64 verwirklicht sehen, doch kurzerhand entschloß er sich, einen anderen Weg zu gehen. Statt einer Garage voller Luxuskarossen gibt es den New Beetle, und im Austausch für die Verfolgungsjagden mit der Polizei erwarten die Spieler riesige Areal, die es zu erforschen gilt.

Im Meisterschafts-Modus stehen anfangs vier New Beetles zur Ver-

fügung, die in den Kategorien Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und Handling voneinander abweichen und in mehr als einem Dutzend unterschiedlicher Lackierungen zu haben sind. Sieben CPU-Gegner erweitern das Feld der Rennteilnehmer, während die drei weitläufigen Anfangskurse sich in bester grafischer Qualität präsentieren. Animierte Streckenrandobjekte wie ein ratternder Güterzug, tiefliegende

Hubschrauber, eine rotierende Wassermühle und ein zähnefleischer Tyrannosaurus Rex verleihen den Pisten ihren höchst lebendigen Eindruck. Zahlreiche Abzweigungen liegen mehr oder weniger gut versteckt abseits der von den Computer-Gegnern befahrenen Hauptstrecke. Ein stillgelegter Bergwerksschacht, ein gewagter Sprung

in das Innere eines brodelnden Vulkans, das Durchbrechen einer Holzverkleidung und Abkürzungen durch das Straßengewirr kleiner Ortschaften sind nur einige Beispiele für alternative



Animierte Streckenrandobjekte wie Drache und T-Rex verleihen den Arealen ihren Charme



Optik und Spieltempo bleiben auch im Zweispieler-Modus auf dem höchstem Standard



Der Supersprung hinterläßt zwar einen effektvollen Feuerschweif, geht aber am eigentlichen Ziel, der Buntglasscheibe der gotischen Kathedrale, vorbei

Streckenführungen. Wer diese Routen wählt, erhält nebenbei die Chance, noch weitere der überall in den Levels verteilten Bonuskisten einzusammeln.

Mit der erfolgreichen Beendigung einer Schwierigkeitsstufe schalten sich der nächsthöhere Grad sowie insgesamt drei zusätzliche Strecken und diverse getunte VW-Käfer frei. Im weiteren Verlauf wird es natürlich immer schwieriger, den für das Weiterkommen notwendigen ersten Platz herauszufahren. Überholmanöver gestalten sich auch bei Kontakt mit dem gegnerischen Fahrzeug insofern realistisch, als daß es zu Temporeduzierung und Spunrsicherheit kommen kann. Weniger authentisch ist,



gehorcht dabei ausreichend spontan, auch wenn der Kurvenradius sehr weit gesteckt ist.

Optisch gibt sich *Beetle Adventure Racing* schlichtweg umwerfend. Reflektionen auf Wagenfenstern und Lackierung, Spiegelungen auf vereistem Untergrund, Licht- und Schatteneffekte unterschiedlichster Art und die überall wiederzufindende Detailverliebtheit der Program-

mierer wurden so noch in keinem N64-Rennspiel verwirklicht. Das durchgängig hohe Tempo bei gleichbleibend flüssiger Darstellung ließ sich anscheinend mit einem arg verkleinerten Bildausschnitt leichter umsetzen, so daß BAR rundum mit fetten Balken versehen wurde. Der Zweispieler-Modus verfügt über die gleichen grafischen Vorzüge, verzichtet dafür aber auf zusätzliche Computerfahrer.

Zum Ausgleich für den fehlenden Drei- und Vierspieler-Modus implementierte Paradigm den Käfer-Kampf, an dem bis zu vier Spieler teilnehmen können. Neun abwechslungsreiche, aber längst nicht so aufwendig designte Arenen sorgen für unterhaltsame Party-Battles à la Mario Kart 64.

Paradigm ist mit *Beetle Adventure Racing* ein Spiel gelungen, das seinem Namen in den meisten Belangen gerecht wird. Im Tausch für die relativ geringe Streckenanzahl und den fehlenden Charakter echter Rennsimulationen bietet EAs Fun-Racer unglaublich große Areale, die wunderschön anzusehen sind und deren Erforschung den Spieler auf lange Sicht beschäftigen wird. ■

XL-Wertung

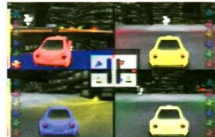
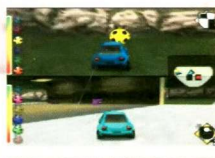


daß sich die CPU-Piloten nicht abhängen lassen, egal wie schnell die Runden bewältigt werden. Die Steuerung



beetle-battle

Neun verschiedene Arenen warten darauf, von bis zu vier Spielern befahren zu werden. Während sich die Teilnehmer mit Raketen, Minen, Nebelbomben, Vergiftungsringen und ähnlichem beharken, besteht die Hauptaufgabe darin, sechs unterschiedlich gefärbte Käfersymbole einzusammeln. Der Level-Exit erscheint erst, wenn es einem Fahrer gelungen ist, alle kolorierten „Ladybugs“ sein eigen zu nennen.



Im Haunted-Woods-Level stößt der Spieler auf eine in Spiegelschrift geschriebene Botschaft

80%



Aero Dancing featuring Blue Impulse



info

In den Optionen ist unter dem Menüpunkt „Preview“ eine Video-Demo von *Buggy Heat* (siehe 64-Bit-News) zu finden, das am 1. April in Japan auf den Markt gekommen ist.

Gameplay: So läßlich das gewaltfreie Spielkonzept auch sein mag, ohne fesselnde Aufgabenstellungen und eine realistische Steuerung vermag die friedliche Luftfahrt kaum zu unterhalten. Das exakte Nachfliegen vorbestimmter Manöver und das Passieren der Ringe wird schnell langweilig.

Präsentation: Die hochauflösende Grafik vermag mit natürlichen Lichtverhältnissen und realitätsnahen Flugzeugmodellen zu überzeugen. Neben dem japanischen Funkkontakt mit dem Tower und den Flügelgeleuten sind satte Motorengeräusche sowie belanglose Techno-Klänge zu vernennen.

VMS: Ein Spielstand belegt 15 Blöcke.
Puru Puru Pack: ja

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

Moderne Düsen-Jets sah man bisher ausschließlich in kriegerischer Aktion im Mittelpunkt diverser Videospiele. CRI nahm sich dagegen Paradigms *PilotWings 64* als Vorbild und stellte die stählernen Adler in die Dienste einer friedlichen Flug-Show.

Bevor man Zugriff auf alle der insgesamt elf Flugzeuge bekommt, muß das fliegerische Können in den 20 Blue-Impulse-Missionen bewiesen werden. Die Aufgaben reichen von simplen Start- und Landemanövern über Loops und Schrauben bis hin zu anspruchsvollen Formationsflügen. Jeder Einsatz wird in einem detaillierten Debriefing analysiert und bewertet, so daß sich eigene Fehler schnell erkennen lassen. Erst wer diese Hürde genommen hat, kann an einer richtigen Flug-Show teilnehmen.

Sky Mission Attack heißt der alternative Spiel-Modus, in dem ganz ähnlich wie bei *PilotWings 64* diverse Ringe durchfliegen werden müssen, die Zeit- und Punkteboni liefern. In zehn verschiedenen Szenarien, darunter eine Großstadt, eine Wüste sowie eine idyllische Insel, kann man sein frisch erworbenes Können auf die Probe stellen.

Der Mehrspieler-Modus darf mit bis zu vier Teilnehmern gleichzeitig auf ungeteiltem Bildschirm ausgetragen werden. Dabei führt ein Pilot die Formation an, und die anderen müssen ihm folgen, ohne das Blickfeld der Kamera zu verlassen, was zur sofortigen Disqualifikation führt. Das Ganze hat etwas von *Micro Machines* an sich, ist in dieser Form aber nicht unterhaltsam. Dies gilt ebenso für den zwanglosen Free-Flight-Modus, der allenfalls meditativen Charakter besitzt.

Im Gegensatz zu den ausgewachsenen Flugsimulationen, die man vom PC kennt, ist die Steuerung sehr simpel gehalten. Neben der Lenkung per Analogstick und einer digitalen Schubregulierung können zudem das Seitenruder, die Landeklappen und das Fahrgeßel bedient werden. Doch selbst auf der unsensibelsten Einstellung macht die Steuerung noch einen extrem nervösen und bisweilen auch ungenauen Eindruck.



Im Mehrspieler-Modus wird der Bildschirm nicht geteilt – ein langweiliges Dahingleiten

Grafisch weiß *Aero Dancing* durchaus zu überzeugen. Die Flugzeuge sind detailliert dargestellt und die Szenarien machen einen realistischen Eindruck. Lediglich die verschwommenen Bodentexturen trüben den optischen Genuß. Für ein wirklich gutes Spiel fehlen eigentlich nur spannende Missionen sowie eine präzisere Steuerung. Aber zumindest bringt *Aero Dancing* zusätzliche Abwechslung in die DC-Software-Bibliothek. ■

Power Stone



Capcom hatte mit *Power Stone* kein typisches Beat 'em Up im Sinn, sondern mehr ein rasantes Action-Spiel, und verzichtete daher auf eine Blockfunktion

VON M. HÄNTSCH

Anders als beim N64 ließ sich Capcom nicht lange bitten, für Dreamcast zu entwickeln. Beim ersten Titel der *Street Fighter*-Erfinder handelt es sich um die Umsetzung eines aktuellen Naomi-Automaten in aufwendiger Präsentation. In hochauflösender Grafik werden detailverliebte 3D-Kulissen dargestellt, in denen sich die Kämpfer völlig frei bewegen können. Es darf auf Tische gesprungen, an Pfählen hochgeklettert und in einigen Stages sogar an der Decke gehangelt werden. Extrawaffen bergende Schatzkisten und Mobiliar aller Art dienen als Wurfgeschosse oder Deckung. Dies ist auch nötig, denn auf eine Blockfunktion wurde verzichtet. Als Standard-Moves stehen Schlag, Tritt und Sprung zur Verfügung, die in Kombination miteinander das Werfen, Klettern oder Waffenaufnahmen erlauben.

Durch die fehlende Möglichkeit des Blockens gestaltet sich das Gameplay taktisch grundlegend anders als im Genre normalerweise üblich. Es ist wichtig, ständig in Bewegung zu bleiben, um nicht Opfer der mächtigen Distanzwaffen wie Bazooka und Flammenwerfer zu werden und möglichst schnell die drei Power Stones einzusammeln.



Im Kampf gegen den letzten Endgegner sollte man kein unbewegliches Ziel abgeben



Einer dieser drei Edelsteine befindet sich zu Beginn jeder Runde im Besitz eines jeden Kämpfers, der dritte erscheint nach wenigen Sekunden irgendwo in der Arena. Durch Einsatz der Extrawaffen oder Combos können dem Gegner die Power Stones abgejagt werden. Ist man im Besitz aller, verwandelt sich der Kämpfer für einige

Sekunden in sein mächtiges Alter ego. In dieser Gestalt ist man seinem Kontrahenten haushoch überlegen und sollte ihm gehörig die Blitze und Feuerbälle um die Ohren hauen. Die Jagd nach den Power Stones ist somit ein wichtiges Spielelement, doch sollte sich niemand blind auf die spektakulären Metamorphosen verlassen. Wer einen taktiklastigen Schlagabtausch im Stile von *Street Fighter* erwartet, wird stehenden Fußes eines Besseren belehrt. Pfeilschnelle Kamerafahrten lenken den Blick des Spielers auf die beiden Akteure, die sich in mannigfaltiger Interaktion mit dem Stage-Inventar und diversen Waffen unaufhörlich beharken. Eine derartig freie Kampfgestaltung sah man zuvor nur in Jackie-Chan-Filmen. Sie ist einzigartig in ihrer Form und macht aus jeder Runde ein neues, nicht vorhersehbares Ereignis mit zahlreichen Überraschungen und Wendungen.

Was in den ersten Stunden noch wie pure Hektik aussieht und daher in der Preview der vergangenen XL noch sehr kritisch erwähnt wurde, entpuppt sich mit zunehmender Spieldauer als ein komplexes Gameplay, das dem Spieler ständiges Umdenken und schnelle Reaktionen abverlangt. Bereits mit dem ersten DC-Titel legt Capcom ein grafisch wie spielerisch überzeugendes Beat 'em Up vor, das dank einiger Innovationen und seiner technischen Brillanz voll auf der Höhe der Zeit ist. ■



Die drei Oberbosse können zusätzlich freigespielt werden

Info

Im 15seitigen *Power Stone*-Book, dem grafischen Menü für die erspielten Extras, können unter anderem auch drei VMS-Games freigelegt werden. Hierfür muß man das Spiel insgesamt achtmal erfolgreich mit beliebigen Kämpfern beenden.



Gameplay: Nachdem die anfängliche Verwirrung angesichts des hohen Spieltempos gewichen ist, entfaltet sich ein herrlich abwechslungsreiches Gameplay. Aufgrund der unzähligen Aktionsmöglichkeiten ist kein Kampfverlauf wie der andere.

Präsentation: Neben diesen fantastischen 3D-Stages mit ihren farbenfrohen Texturen und unzähligen Details wirkt *Squares Ehrgeiz* geradezu spartanisch. Lediglich Slowdowns beim letzten Endgegner und die schwache Soundkulisse fallen negativ auf.

VMS: Erspielte Extras und Optionen belegen vier Blöcke. Die VMS-Spiele benötigen 128 Blöcke.

Puru Puru Pack: ja

Muster: nRG Videogames, Hamburg.
Tel.: 0 40/25 56 63
Internet-Adresse:
www.powerstone.com

XL-Wertung

85%

DREAMCAST

Power Stone

NTSC

Extra-Optionen:

Spielt den Arcade-Modus mit einem beliebigen Charakter durch!

Als Endgegner kämpfen:

Spielt das Spiel mit allen Charakteren durch, um Kraken freizuschalten! Beendet Ihr das Spiel mit diesem, erhaltet Ihr Valgas. Wer mit Valgas durchspielt, ohne ein Continue zu verbrauchen, kann im Versus-Modus Final Valgas anwählen.



Virtua-Battle-Modus:

Sobald Valgas freigespielt wurde, ist dieser Modus auf Seite 5 der Power-Stone-Collection zu finden.

Bonusgegenstände:

Spielt den Arcade-Modus mit vier verschiedenen Charakteren durch, um ein Schild, eine Chain-Gun, eine Strahlenkanone und einen Stock freizuschalten!

Sound-Menü:

Wer in den VMS-Minispielen 2000 \$ ergattern kann, findet daraufhin auf Seite 25 der Power-Stone-Collection einen Soundtest.



Castlevania

NTSC/PAL

Zusätzlicher Schwierigkeitsgrad:

Spielt auf der normalen Schwierigkeitseinstellung durch und wartet, bis die Credits abgelaufen sind! Speichert den Spielstand und



drückt Reset, um die Stufe „Expert“ anwählen zu können! Der erste grüne Secret-Kristall (in der Item-Liste mit Fragezeichen versehen) muß zuvor eingesammelt werden. Man findet ihn im ersten Level.

Andere Kostüme:

Spielt mit einem beliebigen Charakter auf der Expert-Schwierigkeitsstufe durch! Ihr müßt die beiden Special-Kristalle aus dem Turm eingesammelt haben. Nach dem Abspann sichert Ihr den Spielstand und wählt danach den Charakter, mit dem Ihr zuvor durchgespielt habt, indem Ihr im Charakter-Auswahlbildschirm den Analogstick nach oben drückt und bestätigt.

NBA Live 99

NTSC/PAL

Bonusteam:

Im Rosters-Bildschirm wählt Ihr die „Create Custom Team“-Option an. Dort gebt Ihr eine der folgenden Locations und einen der Teamnamen ein, um die entsprechenden Teams zu aktivieren, die aus den Entwicklern des Spiels bestehen.

Location:

EA
Hitmen
Hitmen
Hitmen
Hitmen
Hitmen

Teamname:

Europals
Coders
Earplugs
Idlers
Pixels
Rebounds

NFL Quarterback Club 99

NTSC/PAL

Diverse Cheats:

Die folgenden Codes werden im Cheat-Menü eingegeben. Zur Bestätigung ertönt ein Sound.

Code:

TTHPCK

Effekt:

dünne Spieler

MRSHMLLW dicke Spieler
SHRTGYSS kleine Spieler
SCLLYMLDR Alien-Stadion
STCKYBLL keine Ballverluste
BCHBLL großer Ball
HSPTL mehr Verletzungen
DBLDWNS acht Downs
XTRVLTG elektrischer Ball
RBY Rugby-Modus
FRRSTGMP Zeitlupe-Modus
TRBMN Turbo-Modus
SLPNLSD rutschiges Feld
PWRPYLNS Pylonen auf dem Feld



PNBLL

Spieler reagieren wie Flipperkugeln
HSNFR brennende Spieler
XTRTMS alle Extra-Teams
BLOWOUT Spiel mit 12 Punkten starten

Snowboard Kids 2

NTSC

Als Mr. Penguin spielen:

Besiegt Mr. Penguin während der Trainings-Saison, um ihn anwählen zu können!

Als Damien spielen:

Spielt den Story-Modus durch!

Zusätzlicher Schwierigkeitsgrad:

Spielt den Story-Modus durch, um an die Schwierigkeitsstufe „Expert“ zu gelangen!

Als Mr. Dog spielen:

Gewinnt Ihr den „Shoot Cross“-Skill-Test, winkt Mr. Dog als Belohnung.

Twisted Edge Snowboarding

NTSC/PAL

Master-Modus freischalten:

Spielt auf allen drei Schwierigkeitsgraden durch, und Ihr erhaltet den Master-Modus!



Twisted-Modus freischalten:

Spielt den Master-Modus erfolgreich durch, um an den Twisted-Modus zu gelangen!

Mirror-Modus freischalten:

Wer sich den Mirror-Modus gönnen will, muß zuvor den Twisted-Modus meistern.

Extra-Board und -Fahrer:

Habt Ihr den Mirror-Modus erfolgreich beendet, steht Euch das Boss-Snowboard und der Fahrer Bob mit maximalen Attributswerten zur Verfügung.

G freischalten:

Erreicht Ihr in der Stunt-Challenge mehr als 28.000 Punkte, könnt Ihr den Fahrer G anwählen.

Blitzstart:

Sobald das Wort „Go“ am Anfang des Rennens verschwindet, drückt Ihr zweimal nach oben.

V-Rally Edition 99

NTSC/PAL

Cheat-Menü freischalten:

Im Titelschirm mit dem „Press Start“-Schriftzug gebt Ihr die Tastenkombination L + R, C + R, C + R + R ein. Daraufhin drückt Ihr Start, haltet Z gedrückt und betätigt mehrmals schnell hintereinander die L-Taste im Modus-Auswahlbildschirm, bis die Worte „Cheat Mode“ erscheinen. Dort habt Ihr Zugriff auf versteckte Wagen und andere lustige Dinge.



Intensivkurs hat noch Plätze frei.



Testen Sie jetzt gratis GameStar. Denn wenn es um Ihr Gamer-Leben geht, hilft Ihnen nur eins: der richtige Mix aus knallharten Tests, rettenden News und lebenswichtigen Tips. Einfach den Coupon einsenden, und schon ist Ihnen Ihr Gratis-Heft sicher. Natürlich können Sie uns auch faxen oder ein E-Mail senden!

GameStar Gratis-Ausgabe zum Testen.

☒ **JA**, ich möchte GameStar testen. Bitte senden Sie mir eine aktuelle Ausgabe der GameStar gratis zum Kennenlernen. Wenn Sie innerhalb von acht Tagen nach Erhalt meiner Gratis-Ausgabe nichts von mir hören, senden Sie mir GameStar zum Abo-Vorzugspreis von nur DM 90,60 (inklusive Porto und Verpackung) statt DM 106,80 bei Einzelheftkauf. Damit spare ich jeden Monat 15% gegenüber dem Kioskpreis. Natürlich kann ich jederzeit kündigen. Eventuell zuviel bezahltes Geld wird mir zurückerstattet.

Name/Vorname SING049

Straße/Postfach

PLZ Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

☐ Bargeldlos und bequem per Bankeinzug ☐ per Rechnung

BLZ Geldinstitut Kto.-Nr.

Telefonnummer Fax

Geburtsdatum E-Mail-Adresse

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

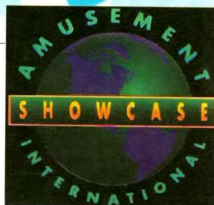
Vertrauensgarantie: Die Bestellung kann ich innerhalb einer Woche nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) schriftlich bei GameStar, dsb Abobetreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, widerrufen. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum/Unterschrift
(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an GameStar, dsb Abobetreuung GmbH, 74168 Neckarsulm
FAX: 07132/95 91 66

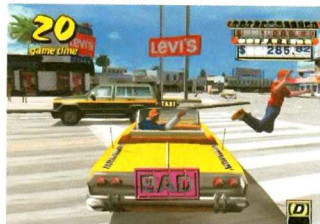
www.gamestar.de/gratis





Gleich nachdem die AOU ihre Pforten in Tokio geschlossen hatte, zog es die Automatenhersteller nach Las Vegas. Neben den Neuigkeiten aus Japan konnten im Zockerparadies auch die jüngsten Errungenschaften aus amerikanischer Produktion bewundert werden. Doch über allen thronte wiederum Sega mit zahlreichen Naomi-Spielen.

Segas *Crazy Taxi* durfte ausgiebig probegestaltet werden und kam beim amerikanischen Publikum, sicherlich nicht zuletzt dank des westlichen Szenarios, ausgezeichnet an. In der Rolle eines von vier Taxifahrern muß man die kürzesten Beförderungswege für seine Passagiere finden, ohne Rücksicht auf andere Verkehrsteilnehmer oder irgendwelche Vorschriften zu nehmen. Dabei werden parkende Wagen gerammt, Auto-



In *Crazy Taxi* kommen Kabrios zum Einsatz, so daß man Fahrer und Passagiere jederzeit sieht

transporter als Sprungschancen genutzt und die Abkürzung durch den Park oder das Straßencafé genommen. Alle Manöver kommentiert der Fahrgast in witziger Weise, so daß sich der Spieler zu immer gewagteren Aktionen hinreißen läßt. Tecmos *Dead or Alive 2* war wiederum nur auf Video zu sehen, zog jedoch die Zuschauer in seinen Bann. Woran das liegt, zeigen die aktuellen Bilder auf eindrucksvolle Art.

Von den Angel Studios, die bereits *Major League Baseball* für N64 entwickelt haben, stammt *Savage Quest*. In der Haut eines Tyrannosaurus Rex hat der Spieler nichts anderes zu tun, als alles aufzufressen, was ihm in die Quere kommt. In erster Linie sind dies natürlich andere kleinere Saurier, die Energie und Punkte spenden. Das blutige Treiben wird in allen Details dar-



Tecmos vielversprechendes *Dead or Alive 2* bietet einen Team-Battle-Modus für zwei Kämpfer

gestellt und mit markerschütternden Soundeffekten unterlegt. Mag das Gameplay zwar äußerst simpel sein, so entfaltet es doch einen ähnlichen Reiz wie Ataris legendäres *Rampage*.

Auch Midway und Atari hatten einige Neuheiten, jedoch kaum Weltbewegendes vorzuweisen.



Savage Quest



NBA Showtime: NBA on NBC



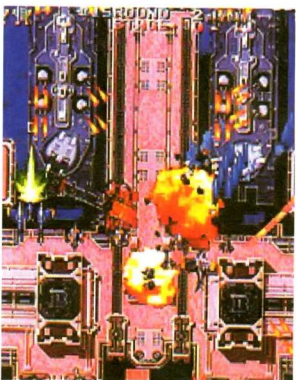
Road Burners

NBA Showtime: NBA on NBC ist der dritte Teil der populären Basketball-Reihe, das auf der NFL Blitz-Engine basiert. Grafisch mit exzellenten Animationen begeisternd wird jedoch spielerisch nichts bisher Ungesehenes geboten. Dies gilt gleichermaßen für das Motorradrennspiel *Road Burners*, das von der *California Speed-Engine* Gebrauch macht und die gleichen Mängel in Gameplay und Design aufzuweisen hat.

Etwas überraschend präsentierte SNK einen weiteren Ausflug in die Welt der 3D-Beat-'em-Ups. *Fatal Fury: Wild Ambition* spielt sich zwar relativ zäh, hat aber durchaus etwas vom Reiz



Fatal Fury: Wild Ambition



Battle Bakraid 2



Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future bietet grandiose Hintergrundgrafiken

der zweidimensionalen Vorgänger eingefangen. Ob dies allerdings ausreicht, um mit Namco und Sega zu konkurrieren, darf ernsthaft bezweifelt werden. Ein anderes Kuriosum am SNK-Stand war *Metal Slug X*, das lediglich eine um neue Waffen, Gegner und Level erweiterte Version des zweiten Teils ist. In diesen Zusammenhang paßt auch ein Spiel, das so gar nicht in die polygonale Zauberwelt der alles beherrschenden Naomi-Automaten passen wollte. Auf eben dieser Hardware entwickelte die auf Shoot-'em-Ups spezialisierte Firma Raizing das 2D-Ballerspiel *Battle Bakraid 2* (*Battle Garegga 2*). Inwieweit der Vertikal-Scroller die Power-VR-II-Chips ausnützt, läßt sich nicht einmal erraten: Ein Gruß aus alten Tagen, technisch Jahre zurück, aber spielerisch immer noch eine Klasse für sich. ■

Einer wird COMPETITION gewinnen!

Wieder mal frustriert, weil das Fernseh-
bild viel zu klein ist? Drängt sich der
Wunsch auf, das heimische Pantomim-
kino an die Wand zu werfen? Na, wer wird
dann gleich an die Decke gehen? Es reicht
doch, das Bild an die Wand oder die Decke zu
projizieren, und schon kann man in den
Räumlichkeiten echtes Kino-Feeling erleben.
Der LCD-Video-Projektor LCP 6000 von Phi-
lips zum Beispiel verwandelt die eigene
Rauffaser in eine phantastische Panoramata-
pete mit bewegten Bildern. Egal ob Spiel-
filme, Musik- oder Sportsendungen, mit sei-
nem gestochen scharfen Bild und einer Dia-
gonale von bis zu 60" (=152,40 cm) wird
Fernsehen zum Erlebnis der besonderen Art.
Zur Freude eines jeden Videospielers arbeitet
das Gerät über AV- oder SVHS-Eingang auch
mit Konsolen zusammen, unabhängig davon,
ob sie ein PAL-, NTSC- oder SECAM-Signal

aussenden. Der Philips LCP 6000 projiziert
zudem jedes gewünschte Format, auch 16:9
und 21:9. Obwohl das Gerät klein, handlich
und portabel ist, besitzt es sogar integrierte
Stereolautsprecher. Auf Wunsch kann natür-
lich auch eine Verbindung zu externen Laut-
sprechern oder einem Surround-System her-
gestellt werden, um sich auch akustisch ver-
wöhnen zu lassen.

Der autorisierte Vertrieb Precon Electronic
verlost in Zusammenarbeit mit neXt Level
einen Projektor Philips LCP 6000.

Und damit die Gemälde an der Wand
hängenbleiben können, spendiert Precon
auch noch eine einrollbare Leinwand.
Das gute Stück ist stufenlos höhenverstellbar
und besitzt ausgerollt eine Leinwandgröße
von 150 x 150 cm.



Das ist noch nicht alles!

Wer sich für das komplette Angebot der Firma Precon Electronic
interessiert, kann unter der Adresse:

Precon Electronics
Dortmunder Str. 12
58455 Witten

einen Gesamtkatalog anfordern. Es besteht außerdem die Möglich-
keit, auf der Gewinnspiel-Postkarte den Wunsch zu vermerken,
einen Gesamtkatalog zu erhalten. XL wird die entsprechenden
Postkarten nach der Verlosung an Precon Electronic weiterleiten.

Um an der Verlosung teilzunehmen, genügt es, eine ausreichend
frankierte und mit dem richtigen Stichwort versehene Postkarte
an folgende Adresse zu senden:

neXt Level
Stichwort: „Precon Electronic“
Friedensallee 41
22765 Hamburg



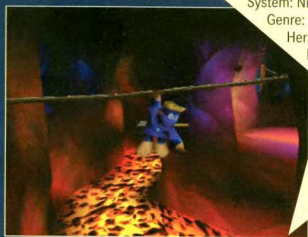
NEXT LEVEL

Einsendeschluß ist der 14.05.99 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Precon Electronic sowie deren Angehörige
dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Ruff & Tumble



System: Nintendo⁶⁴/PlayStation
Genre: Jump&Run
Hersteller: GT Interactive
Entwickler: Eurocom Developments
Release: September 1999



Das Mädchen Tumble in der Gewandung und Gestalt eines weiblichen Höhlenmenschen



Ein unbeschriebenes Blatt ist Eurocom schon längst nicht mehr. Doch mit der Programmierung ihres interaktiven Betthupferls *Ruff & Tumble* wagt das britische Software-Haus den Schritt zum ersten vollständig selbstentwickelten Videospiel. neXt Level folgte der Einladung in die ostenglischen Midlands, um den originalen Titel eigenhändig in Angenschein zu nehmen.

AVON S. KRÄMER
Auf der faulen Haut haben die fleißigen Engländer in den letzten Jahren bestimmt nicht gelegen. Über 50 Umsetzungen und Konvertierungen für Mega Drive, SNES, Saturn, Play Station, Nintendo⁶⁴ und PC schmücken das Innere der ausladenden Präsentationsvitrine ihres Konferenzraums. Das Spektrum der Spiele reicht von familientauglichen Titeln aus dem Disney-Universum wie *Dschungelbuch* und *Herkules* zu Games mit härterer Gangart wie *Lethal Weapon*, *Machine Hunter*, *Duke Nukem: Zero Hour* und mehreren Spielen, die hierzulande von der BPJS indiziert wurden.



Diesem Risiko wird sich der auf einem komplett eigenen Konzept basierende Plattform *Ruff & Tumble* nicht ausgesetzt sehen. Der grafisch ansprechende Vorspann zeigt eine Mutter, die ihren beiden Kindern eine Gutenachtgeschichte von freundlichen Traumwesen erzählt. Diese Winks (engl. Originaltitel *40 Winks*) sorgen für wohlige Träume und erlauben allen Schläfern, zu tun, was immer sie sich vorstellen können. Das Erzählte nehmen Ruff und Tumble mit in den Schlaf, und so findet sich der Spieler vor die Aufgabe gestellt, die guten Winks aus den Klauen von NiteCap

und seinen bösen Hood-Winks, welche für die Alpträume zuständig sind, zu befreien.

Soweit die gekürzte Fassung der mütterlichen Schilderung, welcher der Einstieg ins aktive Geschehen folgt. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines der träumenden Kinder und kann zu Beginn auswählen, ob er in der Gestalt des mit einer Kerze ausgestatteten Ruffs wandelt oder lieber als Tumble mit dem Teddybär um sich haut. Im weiteren Verlauf eignet sich jeder der kleinen Helden zusätzliche Charakterformen

an, mit denen Hürden und Hindernisse gezielt in Angriff genommen werden. Für Passagen, in denen Klettern zur Aufgabenlösung benötigt wird, wählt der Spieler am besten den gewandten Ninja - ist brachiale Stärke gefragt, drängt sich der muskelbepackte Höhlenbewohner auf. Roboter und Hofnarr warten auf andere Jobs.

Während die Protagonisten durch die, sowohl in der PSX-Fassung als auch in der N64-Version, aufwendig gestalteten Piraten-, Friedhofs-, Space- oder Dinosaurierwelten marschieren, müssen sie ihre Schlafsymbole gegen aufdringliche Kreaturen verteidigen. Verliert ein Spieler alle seine, wie im Comic durch den



Buchstaben Z symbolisierten, wacht er auf und kann infolgedessen keine Winks mehr retten. Sammelder der Held fleißig Mondsymbole ein, öffnen sich die Portale zu weiteren Stages.



Feine Texturen bieten die Stages jetzt schon. Die Atmosphäre wird noch weiter verdichtet

Insgesamt ähnelt der Spielaufbau dem von *Banjo-Kazooie*, auch wenn das Leveldesign in Anbetracht der Zielgruppe linearer gehalten wurde. Als reines Kinderspiel sollte *Ruff & Tumble* aber nicht abgetan werden, da unter anderem die gestaltwandlerischen Fertigkeiten der Helden den Rätselanteilen einen höheren Anspruch verleihen. neXt Level wird die Entwicklung des mit Action-Adventure-Elementen bestückten Jump&Runs weiterverfolgen, bis sich der Leser im September selbst ein Bild von Eurocoms Qualitäten machen kann. ■



Interview mit eurocom

Im Rahmen der Ruff & Tumble-Präsentation stellte sich Project Director Mat Sneap neXt Level zum Gespräch.

neXt Level (XL): Kannst Du uns in ein paar Sätzen über den Inhalt und den ungefähren Umfang von *Ruff & Tumble* informieren?

Mat Sneap (MS): Um eine Vorstellung vom Spielstil zu erzeugen, führen wir gerne Sonys *Spyro* als Beispiel an. Die traumwandlerischen Abenteuer von Ruff und Tumble finden in einer komplett aus Polygonen getalteten 3D-Welt statt, die sechs grundsätzlich unterschiedliche Szenarien zu bieten hat. Es gibt das Alptraum-, Piraten-, Space-, Unterwasser-, Burgruinen- und Prähistorik-Szenario. Jede dieser Welten teilt sich in drei Stages sowie einen abschließenden Boss-Level auf. Im Gegensatz zu den zahlreichen Monstern wie Zombies, Spinnen, Stachelfischen, Papageien, Frankenstein-Monstern, T-Rexes oder Affen, auf die der Spieler in den normalen Stages trifft, erwarten ihn in den

Boss-Leveln eher Aufgaben, die es zu bewältigen gilt. Im Piraten-Level müssen Ruff oder Tumble zum Beispiel die Kanonen eines Schiffs bedienen, um die gegnerische Kogge zu versenken. Die Speicherkapazität des Moduls beläuft sich auf 256 MBit.

XL: Die von Euch gezeigten Level sehen schon ziemlich beeindruckend aus. Wie weit ist die Programmierung derzeit fortgeschritten?



MS: Der Bauplan für die Welten und die Gestaltung der Stages steht soweit. Im Moment werden Gegner und Pick Ups platziert. Die Bosse befinden sich dagegen noch in einem sehr frühen Stadium. Auch an der Atmosphäre durch Wettereffekte oder an der Kollisionsabfrage wird fleißig gewerkelt.

XL: Welche Unterschiede gibt es zwischen der Nintendo⁶⁴- und der PlayStation-Version?

MS: Wir sind ungefähr 85 Mitarbeiter, die auf sechs Projekte verteilt sind. Außer *Duke Nukem* und *Ruff & Tumble* entwickeln wir momentan ein lizenziertes Tarzan-Jump&Run, das sich am demnächst erscheinenden Disney-Kinofilm orientiert. Über die anderen Unternehmungen darf ich augenblicklich noch keine Auskünfte geben, sorry.



Eurocom House ist nur wenige Minuten von Core Designs Spieleschmiede entfernt

MS: Die PSX-Fassung wird gerenderte Zwischensequenzen enthalten, während auf dem N64 ein Multiplayer-Modus anwählbar ist. Zwei Spieler steuern Ruff und Tumble per Splitscreen durch jeweils eine Stage und lösen gemeinsam spezielle Puzzles, die in verschiedenen Räumen stattfinden. Die Nintendo⁶⁴-Fassung unterstützt das Expansion Pak und läuft dadurch optional im High-Res-Modus.

XL: In einem Teil Eures Hauses wird zum letzten Mal Hand an *Duke Nukem: Zero Hour* gelegt. Wie viele Menschen arbeiten bei Eurocom an wie vielen Projekten?

MS: Wir sind ungefähr 85 Mitarbeiter, die auf sechs Projekte verteilt sind. Außer *Duke Nukem* und *Ruff & Tumble* entwickeln wir momentan ein lizenziertes Tarzan-Jump&Run, das sich am demnächst erscheinenden Disney-Kinofilm orientiert. Über die anderen Unternehmungen darf ich augenblicklich noch keine Auskünfte geben, sorry.

XL: Vielen Dank für dieses Interview! ■

PSX - DISCOUNTER

KNALLHART KALKULIERTE PREISE

WELTNEUHEIT !!!

IMPORTE OHNE
BOOTCHIP SPIELEN

NUR GEKLAUT IST BILLIGER !

(KEINE MB PRODUKTE)



BOOT CHIP (ALLE MODELLE)	2.90 DM
RGB KABEL	4.90 DM
RGB KABEL + AUDIO	5.90 DM
LINKKABEL	4.90 DM
EXTENSION KABEL	4.90 DM
RF UNIT (TV OHNE SCART)	14.90 DM
MOVIECARD	99.00 DM
PANTHER PISTOLE 007	29.90 DM
DUALSHOCK PAD (ANALOG)	29.90 DM
PAL BOOSTER	19.90 DM



- ALLE BESTELLUNGEN GEHEN NOCH AM SELBEN TAG RAUS
- ALLE ARTIKEL SIND SELBSTVERSTÄNDLICH IM FARB KARTON
- HÄNDLER ANFRAGEN WILLKOMMEN

STRESEMANNTR. 167 22769 HAMBURG

HOTLINE : 040 - 853 73 196

+ 50 STK. 24.90 DM +100 STK. 19.90 DM
+200 STK. 17.90 DM +500 STK. 13.90 DM

• *Final Fantasy VIII* hat nach nur vier Wochen den Verkaufserfolg des Vorgängers gebrochen. Mit 3,27 Mio. verkauften Einheiten in Japan wurden 10.000 Stück mehr als vom Vorgänger abgesetzt. (Inklusive *FF VII International*, dem Re-Release der US-Version, brachte es *FF VII* allerdings auf über vier Millionen.) Bei der Preview in der vergangenen Ausgabe vergaßen wir leider folgenden Hinweis: Aufgrund eines neuen Kopierschutzes läuft das Original in der Regel nur auf einer nicht modifizierten japanischen PlayStation.

• Die Firma Connectix kündigte an, nach dem Mac-Original nun auch eine Fassung des PlayStation-Emulators *Virtual Game Station* für PCs zu entwickeln. Die Anbieter des PSX-Emulators *bleem!* notierten circa 60.000 Downloads der Demo-Version in den ersten 18 Stunden.

• *Tekken 3* fand in England bis dato über 350.000 Abnehmer und gehört damit zu den fünf erfolgreichsten Spielen überhaupt. Dabei waren die angeblich schwachen Verkäufe des Namco-Prüglers Sonys schlagendes Argument für den Import-Stop.

• Auch Eidos Interactive gesellt sich nun zu der illustren Schar der Firmen, die aktiv gegen Importe vorgehen wollen. Bislang war das nicht nötig, da Eidos den Release der Eigenentwicklungen zeitlich koordinierte. Nach dem Aufkauf von Crystal Dynamics macht nun der vorzeitige US-Release von *Soul Reaver* sowie *Gex: Deep Cover Gecko* diese Maßnahme erforderlich.

• Universal Interactive Studios eruiert TV- und Filmprojekte mit den PSX-Charakteren Crash Bandicoot und Spyro the Dragon, an deren Design sie mitgewirkt hat.

• Die angekündigte Gründung einer deutschen Crave-Niederlassung durch ehemalige Virgin-Interactive-Mitarbeiter stößt auf massive Probleme. Virgin klagt sowohl gegen Christian Gloe (ehem. Chef von Virgin Int. Dt.) als auch gegen den Chef von Crave USA sowie deren Vertriebsorganisation SVG. Die Gründe lauten: Mißbrauch von Geschäftsgeheimnissen, Verunglimpfung von Virgin und Vernichtung von Beweismitteln. Was nun aus Crave Dt. wird, ist nicht bekannt.

eine gute figur machen

Der Stuttgarter Videospielhändler MARO erweitert aufgrund der großen Nachfrage sein Angebot an Merchandising-Artikeln. Die Serie der *Resident Evil*-Figuren wird ab Mai um einige Charaktere (unter anderem Ada Wong, William und Sherry Birkin, Hunk und ein neuer Zombie) ergänzt. Schon ab Ende April werden Figuren zur *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* angeboten, der Preis liegt bei jeweils 39,90 DM. Weitere Infos gibt es auf der Homepage www.maro-gmbh.com oder telefonisch unter 0 71 51/9 56 46-47. ■



dj bitte wer?

Psygnosis gab bekannt, daß der britische DJ Sasha (nicht zu verwechseln mit „I'm still waiting“-Sasha) als Musical Director für *WipEout 3* fungiert und selbst vier Stücke zum Soundtrack beisteuert. Das Spiel soll im Herbst erscheinen und wird von Psygnosis' Studio Leeds (*Global Domination*, *Retro Force*) entwickelt. Das Originalteam arbeitet angeblich an einer *WipEout*-Fassung für PlayStation 2. ■

rennspiel-lizenzen

Official Formula One Racing (PlayStation) von Eidos/Video System verzögert sich voraussichtlich bis Ende August. Dafür soll das Spiel aber mit der aktuellen Saison aufgewertet werden und nicht wie angekündigt die 98er Daten enthalten.

Auch das Sony-Label Psygnosis wird in diesem Jahr erneut mit einem Formel-1-Spiel an den Start gehen. *F1 99* wird nicht wie der enttäuschende Vorgänger von Visual Sciences entwickelt, sondern von Studio 33 (*Newman Haas Indy Car Racing*).

Electronic Arts arbeitet ebenfalls an einer Umsetzung ihrer frisch erworbenen F-1-Lizenz, hat aber noch nicht bekanntgegeben, für welches System und zu welchem Termin. Der Lizenzvertrag mit der FIA läuft vorerst über vier Jahre.

GT Interactive hat derweil die offizielle Indy-Car-Racing-Lizenz gekauft.

Jeff Gordon XS Racing von ASC Games (One) verzögert sich bis zum Herbst. Die Arbeiten an der angekündigten N64-Version des Spiels wurden bis dato noch nicht begonnen. ■

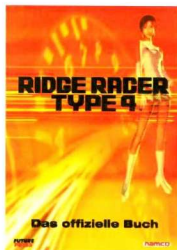
chart-breaker

Metal Gear Solid legte in England einen Bilderbuchstart hin. Über 84.000 CDs gingen innerhalb der ersten Woche über den Ladentisch. Damit ist

MGS das „fastest selling PlayStation game“. Bis-heriger Spitzenreiter war *Resident Evil 2* (zirka 74.000) vor *Tomb Raider II* (65.500), *Gran Turismo* (55.900) und *FIFA 99* (55.300). Nur *Zelda* (N64) konnte auf der Insel bislang mehr Einheiten innerhalb einer Woche absetzen. Auch in Deutschland stürmte MGS auf Platz 1 der PSX-Charts, genaue Zahlen liegen noch nicht vor. Währenddessen bricht *Tomb Raider III* hierzulande (und zwar nur hierzulande!) alle Verkaufsrekorde. Das Spiel ist mit über 400.000 verkauften Einheiten mit Abstand der erfolgreichste PSX-Titel überhaupt. ■

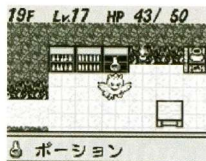
die fahrschule

Nach dem offiziellen *Tekken 3*-Guide und dem *Colony Wars: Vengeance*-Lösungsbuch ist nun von Future Press das offizielle *Ridge Racer Type 4*-Buch erhältlich. Auf 144 Seiten gibt es Beschreibungen aller Teams, Hersteller und der 321 Autos (inkl. Pac-Man-Wagen), eine „Fahrschule“ mit Tips für jede Kurvenlage, ein ausführliches Namco-Portrait, A1-Poster und vieles mehr. Das Buch ist zum Start des Spiels am 16.4. für zirka 25 DM im Handel erhältlich. ■



wunderschwan

Der für diese Ausgabe geplante Artikel über die neuen Handheld-Konsolen aus Japan mußte leider auf das nächste Heft verschoben werden, da Sonys PocketStation immer noch nicht in Massenproduktion gegangen ist. Seit der zweiten April-Woche sollte es losgegangen sein. Bandais neues 32-Bit-Handheld ist jedoch



wie erwartet ein Riesenerfolg, trotz des veralteten Schwarzweiß-Displays. Die von Koto, der Firma des verstorbenen Game-Boy-Erfinders Gunpei Yokoi, entwickelte Konsole verkaufte sich

am ersten Wochenende 200.000 mal, das erfolgreichste Spiel war *Squares Chocobo's Mysterious Dungeon* mit 150.000 Einheiten. ■



neXt Level im ABO

Das sollte sich jeder merken: Wer einen niegel-nagel-neuen 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 Jöllenneck

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

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

ICH ABONNIERE DIE neXt LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

JA, ICH BESTELLE DIE KOMMENDEN ZWÖLF neXt-LEVEL-AUSGABEN IM 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 Bankenzug ☐ 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 5/99

neXt LEVEL

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Für die Rücknahme des Abo innerhalb von 10 Tagen verfallt jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Die Prämie wird nur bei Abnahme des Abo innerhalb von 10 Tagen nach dem Abonnementbeginn an den werbenden Abo-Clubpartnern im Verlag, mit Erscheinen dieser Ausgabe, verteilt.

Dino Crisis

System: PSX Hersteller: Capcom Entwickler: Capcom Erhältlich: Herbst 1999

Capcom, die sich selbst als Begründer des Survival-Horror-Genres bezeichnet, entführt ihr *Resident Evil*-geprägtes Action-Adventure in eine neue Umgebung. Produziert wird das Spiel übrigens von Shinji Mikami, der schon die Entwicklung der beiden *Resident Evil*-Abenteuer betreute.

In einer nicht so fernen Zukunft experimentiert Professor Kirk mit der ultimativen Energiequelle, die dem ausgebeuteten Planeten neues Leben einhauchen soll. Der Spieler schlüpft in die Rolle einer Regierungsagentin der Spezialeinheit Regina, die den Wissenschaftler entführen und die Ergebnisse seiner Forschungen sicherstellen soll. Bevor dieser Auftrag allerdings ausgeführt werden kann, stößt die Heldin auf längst ausgestorben geglaubte Tiere, wie sie in Spielbergs *Jurassic Park* vorkommen. Die riesigen 3D-Szenarien sind unter anderem von Dinos der blutrünstigen Gattungen Tyrannosaurus Rex sowie Velociraptor bevölkert. Größe und Geschwindigkeit dieser Landräuber verleihen Capcoms Spezialgenre eine gesteigerte Form der Dramatik als es die Untoten der *RE-*



Schrecksekunden garantiert: die Echtzeit-3D-Kulissen geben nach



Serie vermochten. Die extrem detaillierten, mit aufwendigen Texturen versehenen Saurier sollen sich zudem nicht nur anschleichen können, sondern auch in der Lage sein, mit ihrer Beute Katz und Maus zu spielen. Das beklemmende Gefühl absoluter Hilflosigkeit lernt der Spieler spätestens dann kennen, wenn ihn die wilden Attacken der prähistorischen Monster seiner Waffe berauben. Light-Sourcing und andere optische Leckerbissen

verleihen der Polygonumgebung ihr exzellentes Aussehen, während umfangreiche Kombinationsmöglichkeiten der Heilungs- und Waffenkompenten, hinterlassene Blutspuren verwundeter Charaktere sowie das vorsichtige Schleichen der mißtrauischen Heldin die Neugier auf den verheißungsvollen Titel weiter schüren. Eine erste spielbare Fassung von *Dino Crisis* wird Capcom im Mai auf der E3 präsentieren. neXt Level wird selbstverständlich von diesem Ereignis berichten. ■



Die beeindruckende Größe der Dinos trägt zu der massiven Panikbereitschaft des Spielers bei



Chocobo Racing

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

Ein Laufvogel auf Rädern: Das Final Fantasy-Maskottchen schnallt sich in Chocobo Racing motorbetriebene Rollschuhe unter die Krallen und wagt ein Wettrennen mit acht anderen Charakteren. Jede der niedlichen Spielfiguren wie der Moogle Mogri, Cid, Golem, Wizard, Goblin, Behemoth, Bahamut, Priest und Fatty Chocobo benutzt ihr eigenes Vehikel. Der Spieler kann zwischen Dreirad, Traktor, Tretroller,

Kohlenlore, Panzer und sogar einem fliegenden Teppich auswählen. Beim Spielprinzip orientierte sich Square ganz offensichtlich an Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing, da die Steuerung nicht den Anspruch einer realistischen Rennsimulation erhebt und die sehr ähnlichen Kurse mit ziemlich gleichartigen Power Ups bestückt sind. Werden die defensiven und offensiven Extras gezündet, erzeugen sie aller-



dings aufwendigere Effekte als die der 64-Bit-Konkurrenz. Im Grand-Prix-, Story- und Time-Attack-Modus kurven die freundlichen Fahrer unter anderem durch ein Schloß oder über eine mit Regenbögen überspannte Wolkenstraße. Wer bislang einen neiderfüllten Blick auf die Fun-Racer der Nintendo-Konsole geworfen hat, sollte mit dem vielversprechenden Chocobo Racing durchaus eine Probefahrt wagen. ■



Die Kurse werden wie im RPG auf einer Überweltkarte ausgewählt



Das Streckendesign der Kurse ist gelungen, aber nicht wirklich neu



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

NINTENDO 64

N64 komplett + Mario	kpl.d.tDM 244,00
Control Pad farbig	d.tDM 54,95
Expansion Pak 4MB orig.	d.tDM 64,95
Rumble Pak + MCard 1Mb	d.tDM 39,95
Beetle Adv. Racing	kpl.d.tDM 99,95
Castlevania*	kpl.d.tDM 139,95
FIWorldGrandPrix2*	kpl.d.tDM 89,95
FIFA '99	kpl.d.tDM 109,95
Gex - Enter the Gecko	kpl.d.tDM 109,95
Goemon 2*	d.tDM 129,95
Micro Machines Turbo	d.tDM 119,95
Penny Racers	d.tDM 89,95
Rayman 2*	d.tDM 119,95
Shadowgate*	d.tDM 129,95
South Park	d.tDM 99,95
Tonic Trouble*	d.tDM 109,95
WCW vs NWO: Revenge	d.tDM 119,95
Grosse Auswahl an Game Color Spielen!	

SEGA SATURN

Game Buster	d.tDM 99,95
Photo CD Betriebssystem	d.tDM 39,95
Atlantis (2CD's)	kpl.d.tDM 89,95
Command&Conquer	d.tDM 99,00
Discworld2	kpl.d.tDM 89,95

FIFA Soccer '97	kpl.d.tDM 11,95
ManxxTT	d.tDM 59,95
NBA Live '98	d.tDM 14,95
NHL Hockey '97	kpl.d.tDM 9,95
Riven (Myst 2) 4 CD's	d.tDM 89,95
Dreamcast: Informationen bei uns!	

SONY PLAYSTATION

PSX kpl.+Dual Shock	d.tDM 239,00
Control Pad Dual Shock farbig	d.tDM 59,95
Gamebust Deluxe PRO	kpl.d.tDM 99,95
Leerrüllen 1 bzw. 2 CD's stabil	2,00
Lösungshefte	ab 9,95
MemoryCards diverse Größen	ab 19,95
Space Station	d.tDM 49,95
X-Ploder Pro	kpl.d.tDM 119,95
Asterix	kpl.d.tDM 89,95
Big Air	kpl.d.tDM 89,95
Blood Lines*	d.tDM 79,95
Bust-A-Move 4	kpl.d.tDM 69,95
Carmageddon*	d.tDM 89,95
Civilization II*	d.tDM 89,95
Crash Bandicoot 2 Plat.kpl.	d.tDM 49,00
Dark Staller III*	d.tDM 99,95
Driver*	kpl.d.tDM 94,95
G-Police Platinum*	d.tDM 49,00
Gex-Deep Cover Gecko*	kpl.d.tDM 94,95
Global Domination	kpl.d.tDM 89,95
GTA London	d.tDM 49,95
Hard Edge	kpl.d.tDM 89,95
KKND	d.tDM 89,95
Legacy of Kain-Soul Reaver*	d.tDM 99,95
Moto Racer Platin.	kpl.d.tDM 49,00
Need for Speed 4	kpl.d.tDM 89,95
Racing Simulation 2	d.tDM 89,95
Ridge Racer Type 4*	d.tDM 89,95
Swing	kpl.d.tDM 69,95
T'ai-Fu	d.tDM 89,95
Tomb Raider 2 Platinum	kpl.d.tDM 49,00
Total Driving Platinum	d.tDM 49,00
Warzone 2001	d.tDM 89,95
Yoyo's Puzzle Park	d.tDM 79,95

IHRE VORTEILE

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

Lieferung erfolgt per Post. Nachnahme
bestanden. Bestimmungen für Lieferbare auf Anfrage
Preisänderungen, Streichungen und Irrtümer vorbehalten

big air

System: PSX Hersteller: EA/Accolade Entwickler: Pitbull Syndicate Erhältlich: im Handel

Big air stammt vom „Kampfhund-Syndikat“, das für *Test Drive 4* und 5 verantwortlich zeichnet. Geboten wird Snowboard-Action in sechs Ländern auf jeweils zwei Strecken, einer Halfpipe, einer Schanze und weiteren Abfahrten. Sechs real existierende Größen des Snowboardings geben sich die Ehre. Lizenzinhaber bekannter Firmen wie Burton, Arbor Snowboards usw. schmücken das Game. Der Spieler kann aus einem Pool von 67 (!) Brettern wählen. Sogar die Kleidung darf ausgesucht werden. Dem nicht genug, präsentieren mehrere



Konzentration ist bei dieser recht kurzen Halfpipe mehr als gefragt

Punkrock-Bands (u. a. Diesel Boy, Snuff, Such a Surge) insgesamt 26 Musikstücke. Spielerisch glänzt *big air* allerdings nicht so stark, denn die zähe Steuerung nutzt das große

Potential der gut designten Strecken nur ungenügend. Etwas besser spielt sich *big air* über das Dual-Shock-Pad, mit dem das Einlenken in Kurven deutlich leichter fällt. ■



Ein Zweisspieler-Modus gehört heutzutage einfach dazu



Rainbow Six

System: PSX Hersteller: Take 2 Entwickler: Red Storm Entertainment Erhältlich: Juli '99



Tom Clancy, bekannter Buchautor, lieferte mit seinem Roman *Rainbow Six* die Vorlage für diesen gleichnamigen Konsolentitel. Der First Person Shooter vereint Spielelemente aus dem Horror-

spektakel *Resident Evil*, Konamis *Metal Gear Solid*, einem preisgekrönten N64-James-Bond-Modul und den klassischen Genrekollegen. Seit Februar ist für die PC-Version bereits eine Add-On-CD verfügbar, auf der sich fünf weitere Missionen befinden. Im Gegensatz zum Ablauf in den vergleichbaren Titeln kümmert sich der Spieler in *Rainbow Six* gleich um drei Charaktere einer Antiterrorereinheit. Zur Erfüllung der Aufträge ist es notwen-

dig, ein zielorientiertes Zusammenspiel der verstreuten Einsatzkräfte auf die Beine zu stellen. Die spielbare Demo-CD gewährte zwar nur einen kleinen Einblick in den Ab-

lauf, konnte jedoch schon einen guten Eindruck vermitteln. Im Juli 1999 soll die Konsolen-Version auf den Markt kommen. ■



Kombinatorisches Denken ist im Spiel unbedingt notwendig



Die drei Charaktere können am unteren Rand angezeigt werden

Syphon Filter

System: PSX Hersteller: Sony Entwickler: 989 Studios Erhältlich: als Import (us)



Wagemutig rennt die Einmannarmee über verlassene Straßen, um für das Gute einzustehen

Third Person Shooter schießen derzeit geradezu aus dem Boden. Mit *Duke Nukem: Time*

to Kill (PSX) und dem brandheißen *Duke Nukem: Zero Hour* (N64, siehe S. 34) erhält das Genre zwei überaus actiongeladene Titel, die besonders durch gute Spielbarkeit hervortreten. Diesen Pluspunkt kann auch *Syphon Filter* verbuchen. Der Spieler steuert einen heldenhaften Soldaten einer speziellen Einsatzgruppe, die im Häuserkampf mit zahlreichen Terroristen aufräumt. Mehrere Missions-

ziele gilt es dabei zu erfüllen. 989 Studios legte offensichtlich großen Wert auf praktikable Kamerareinstellungen und detaillierte Animationen. So kann der Held während des Laufens schießen und treffen, was der halbautomatischen Zielerfassung in den Blick rennt. Scharfschützen in Nischen oder auf

Dächern werden ganz ähnlich wie in *Metal Gear Solid* per Fadenkreuz ins Visier genommen. Freunde dieses Action-Genres dürfen sich auf einen sehr interessanten Titel gefaßt machen. Ob das Spiel hierzu-lande auf den Markt kommen wird, ist laut Aussage von Sony Deutschland derzeit noch unklar. ■



viva Fußball

System: PSX

Entwickler: Crimson Studios

Hersteller: Virgin Interactive

Erhältlich: im Handel



Über den Schnellstart-Modus folgt ein Freundschaftsspiel aus zufällig gewählten Teams unterschiedlicher Jahrgänge. Optisch kann *viva Fußball* nicht mit aktuellen Genrekollegen mithalten, und auch spielerisch ist es eher ein Tritt in den Rasen. Auffälliges Ruckeln und ein Grafikstil, der sehr altbacken wirkt, drängen die gute Grundidee ins Abseits. ■



Sieht auf dem Standbild gar nicht so schlecht aus – aber ...

Turbulenzen gibt es nicht nur bei Virgin Deutschland (siehe S. 50), sondern auch im 25. PSX-Fußballspiel, das mit über 1000 (!) Mannschaften aus der Zeit von 1958 bis 1998 lockt. Durch die Kombination der vielen Teams entstehen aufregende Paarungen. So kann man zum Beispiel die DDR gegen die BRD oder Deutschland antreten lassen. Sämtliche Spielernamen entsprechen der Originalaufstellung des jeweiligen Jahres.

IN KÜRZE

• Seit Ende 1998 spielen die putzigen Tenniscracks in der japanischen Version von *Smash Court*



Tennis auf den merkwürdigsten Plätzen. Die Features: Vierspieler-Modus, versteckte Charaktere aus *Tekken 3* und *Ridge Racer Type 4*. Nancos Titel ist für Juni geplant und wird in Europa mit einem verkaufsfördernden Titelzusatz als *Anna Kournicova's Smash Court Tennis* vertrieben.

• Take 2 veröffentlicht nun endlich das bereits für November 1999 angekündigte PSX-Spiel *Monkey Hero* des Entwicklers Blam! – ein



Anna K.'s S. C. Tennis

an den Klassiker *Zelda* angelehntes Rollenspiel im Niedlich-Look.

• Konami (KCET) präsentiert den Nachfolger des Mehrspieler-Games *Poy Poy*. *Poy Poy 2* unterscheidet sich vom Vorgänger nur gering und wird Spielern mit *Bomberman*-Erfahrung kaum gefallen können. ■



Poy Poy 2

Compi
Corner

Alles für Ihre
PlayStation™

UNGLAUBLICH I
Umbauchip + RGB-Kabel
Nur 12,99 DM

UNGLAUBLICH II
Umbauchip + Memory-Card 1 MB
Nur 13,50 DM

UNGLAUBLICH III
Umbauchip + Memory-Card 8 MB
Nur 19,50 DM

Händleranfragen
erwünscht!

Händlerfax: 0201 / 8655573
Paradise Software GmbH

RGB-Kabel	8,99 DM
RGB-Kabel mit Audioanschluß	11,99 DM
1 MB Memory-Card	9,99 DM
2 MB Memory-Card	18,99 DM
4 MB Memory-Card	28,99 DM
8 MB Memory-Card	22,99 DM
24 MB Memory-Card	35,99 DM
PSX-Joystick	14,99 DM
PSX-Joystick Bunt	14,99 DM
Panther-Pistole	44,95 DM
Panther II-Pistole	89,94 DM
MB PSX-Dualstick	32,99 DM
MB Game-Booster	39,99 DM
RF-Unit	21,99 DM
Pal Booster	29,99 DM
Linkkabel	13,99 DM
Joypad-Verlängerung	8,99 DM
Jordan Wheel für PSX/N64	119,99 DM
PSX Maus	32,99 DM

Lieferung nur gegen Nachnahme
+ Fracht und Verpackung

www.compi-corner.de

Telefonische Bestellung unter:
Tel.: 0203 / 44 91 045
Bestellfax: 0203 / 44 91 046

Lieferung erfolgt ab Lager Moers
Rheinberger Straße 17
47441 Moers


DRIVER

Ein Polizist auf Abwegen

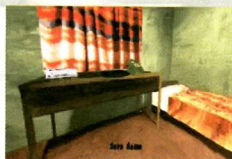
Das Team des britischen Rennspielspezialisten Reflections arbeitet zur Zeit mit Hochdruck an der Fertigstellung von *Driver*. Damit einer Veröffentlichung im Mai nichts mehr im Wege steht, wird in Newcastle gerade an den letzten Feinheiten programmiert und das rund um die Uhr. Das bisherige Ergebnis kann sich sehen lassen und läßt auf einen wahren Top-Hit hoffen.

A VON H. REHER
m Spielprinzip hat sich bei *Driver* nach wie vor nichts geändert. Als Undercoveragent werden verschiedene Aufträge von Größen der Unterwelt angenommen, um sich deren Vertrauen zu erarbeiten. Die Karriere des Cops auf Abwegen beginnt in Miami und führt ihn über San Francisco und Los Angeles letztendlich nach New York, wo die abschließenden Missionen auf ihre Erfüllung warten.

Zu Beginn des Spiels hat man jedoch erst einmal die Qual der Wahl, da die auswählbaren Optionen wirklich vielfältig sind. So kann der Umgang mit den amerikanischen Muscle Cars in einer Tiefgarage oder auf einem Highway quer durch die Wüste Nevadas geübt werden. Bisher ist allerdings nur die erste Trainingseinheit anwählbar, bei der zunächst ein computer-gesteuertes Fahrzeug mit 180°-Turns, Slalomaktionen und quietschenden Reifen um parkende Autos und Säulen fährt. Ist die beeindruckende Präsentation vorbei, muß der Spieler zeigen, was in ihm steckt, indem er dem Ghostcar des Meisterfahrers, so gut es geht, folgt und so selten wie möglich irgendwo aneckt. Je präziser dies gelingt, desto mehr Punkte gibt es, die bei Crashes natürlich auch wieder abgezogen werden.

Möchte man nicht gleich so richtig zur Sache kommen, bietet sich der Menüpunkt „Driving“ an. In jeder Stadt kann nun bei vorher eingestellten Wetter- und Lichtverhältnissen einfach umhergefahren werden. Dabei ist es schon wirklich verblüffend, wie groß die Städte sind, die ja beinahe vollkommen ihren realen Vorbildern entsprechen. Minutenlanges Cruisen, ohne auch nur einmal an einer Stelle vorbeizukommen, die man schon gesehen hat, ist somit garantiert.

Wurden die US-Metropolen genügend ausgekundschaftet, spricht nichts mehr gegen den Einstieg ins eigentliche Spiel. Wieder muß in einer Tiefgarage das eigene Können bewiesen werden, nur daß sich diesmal einer der Paten das Geschehen persönlich ansieht. Anders als in der früheren Version von *Driver* muß der Neukriminelle nicht



mehr möglichst viele Aktionen in einer Minute auszuführen, sondern gezielt eine vorgegebene Liste abarbeiten. Wird dabei zu oft gegen andere Wagen oder die Säulen gestoßen, ist die Vorstellung sofort vorbei. Je nachdem, wie viele der erwarteten Manöver gelungen sind, beginnt das Spiel mit einer anderen ersten Mission. Insgesamt wird es, anders als angekündigt, über Vierzig Aufträge geben.

In einem Hotelzimmer werden diese mittels Anrufbeantworter abgerufen und erstrecken sich vom einfachen Abholen eines Bankräubers bis hin zur Zerstörung einiger Restaurantfilialen, um den Besitzer einzuschüchtern.

Leider ist es bisher nicht möglich, die bereits vorhandenen Aufträge regulär zu absolvieren, da die Vorversion doch noch einige Fehler im Spielablauf aufzuweisen hat. So verschwinden zum Teil sämtliche Polizeifahrzeuge von der Bildfläche, es wird aber immer noch der Satz „Hängen Sie Ihre Verfolger ab“ eingeblendet. Außerdem bricht das Spiel nicht ab, wenn das eigene Vehikel auf der Seite liegt. In der Endversion ist man in so einem Fall den Rammaktionen der Polizisten bis zur vollständigen Demolierung des Wagens ausgeliefert, und die Mission gilt als gescheitert.

Trotz dieser Punkte, die bis zur Veröffentlichung auf jeden Fall überarbeitet werden, macht *Driver* schon jetzt unheimlichen Spaß. Die Häuser bauen sich zwar etwas spät im Hintergrund auf, dafür ist die Geschwindigkeit, mit der man durch die Straßen fährt, enorm hoch, und die spannende Verfolgungsjagd wird äußerst realistisch erzeugt. Wenn die genannten Fehler beseitigt und die restlichen Missionen ein wenig abwechslungsreicher gestaltet werden, hat *Driver* das Zeug, ein absoluter Hit für die PlayStation zu werden. ■



Die Missionen finden zum Teil auch in der Nacht statt, was die Atmosphäre noch um einiges steigert



In der Garage muß unter den kritischen Augen des Paten das fahrerische Können bewiesen werden



Die Missionen

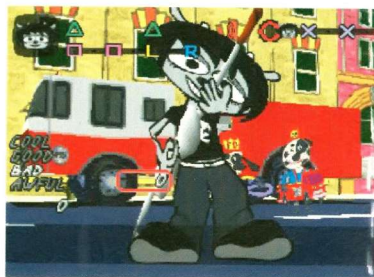


Manche Aufträge verlangen das Abholen von Bankräubern, während in anderen gegnerische Fahrzeuge durch Rammen angehalten werden müssen. Die richtige Route wird teilweise durch Pfeile auf der Straße angezeigt



Info: Ehemalige Mitarbeiter von Reflections entwickeln zur Zeit ein Spiel mit dem Namen Demolition Racer. Dabei ist nicht nur der Titel dem Reflec-

tions-Hit Destruction Derby sehr ähnlich, sondern auch der Inhalt. Auf mehreren Rennstrecken geht es darum, so viele Unfälle wie möglich zu bauen.


UM JAMMER LAMMY

You gotta do what?

„I gotta believe!“ So lautete der Wahlspruch von PaRappa, dem Rapper. Zwei Jahre nach dem Auftritt des HipHoppers tritt nun Lammy in seine musikalischen Fußstapfen, ebenfalls mit einem stark ausgeprägten Glauben.

SVON T. PARTETZKE
 Seit einiger Zeit erfreuen sich Musikspiele vor allem in Japan größter Beliebtheit. In den Spielhallen wimmelt es nur so von solchen Titeln, und auch auf der PlayStation werden immer mehr Automaten-Hits umgesetzt. Fremdhersteller verdienen sich eine goldene Nase, indem sie Controller entwickeln, die dem jeweiligen Arcade-Spiel nachempfunden sind und reißenden Absatz finden. Den Auslöser dieser Begeisterungswelle stellte Sonys *PaRappa the Rapper* dar. In der Rolle eines rappenden Hündchens sollte der Spieler im passenden Rhythmus die richtigen Tasten drücken. Entsprechend seinem Können bekam er eines von vier Ratings, die von „awful“ (miserabel) bis „cool“ reichten.

Besonders hervorstechend gab sich der Grafikstil. Die gesamte Umgebung wirkte räumlich, doch die Charaktere selbst wurden zweidimensional dargestellt. Zwischen den einzelnen Levels konnte der Spieler lustige Zwischensequenzen bestaunen, die die Geschichte weiterführten.

UM Jammer Lammy bildet den zumindest im Land der aufgehenden Sonne lang erwarteten Nachfolger von *PaRappa the Rapper*. In vielen Belangen lassen sich Parallelen zum Vorgänger erkennen. So findet man den originellen Grafikstil genauso wieder wie das Spielsystem und Zwischensequenzen. In der Hauptrolle glänzt Lammy, ein junges Mädchen, das anstelle eines Mikrophons eine elektrische Klampfe schwingt. Dementsprechend werden die vorgesehenen Textpassagen nicht nachgesprochen, sondern als Riffs gespielt. Passend dazu tönen natürlich keine

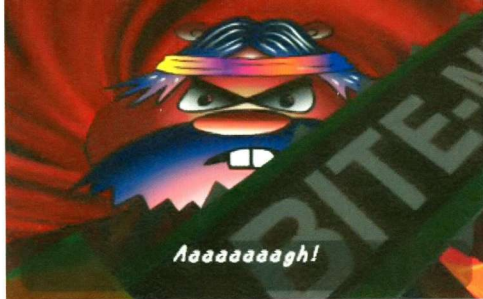


Für den Nachfolger von *PaRappa the Rapper* wurde auch an einen Zweispieler-Simultanmodus gedacht



Wer das Ranking „cool“ erreicht, kann so lange ein Freistil-Solo spielen, bis die Wertung wieder sinkt





Rap- und Hip-Hop-Klänge aus den Lautsprechern, sondern Rock- und Metal-Themen.

Anfangen bei einem alten Bekannten, Chop Master Onion, stellt sich Lammey immer schwierigeren Rhythmen und Tastenkombinationen. Zwischen den einzelnen Stages wird in ziemlich abgedrehten und mit Selbstironie bestückten FMVs eine Geschichte erzählt. Die Hauptdarstellerin verschläft fast einen wichtigen Auftritt und hat nur 15 Minuten Zeit, um zur Bühne zu gelangen. Dabei wird sie von unterschiedlichen Personen und Ereignissen aufgehalten. Um ihnen möglichst schnell zu entkommen, spielt sie kurzerhand ein Lied. Eine echte Gitarre besitzt sie jedoch ausschließlich in der letzten Stage, ansonsten greift sie dank ihrer starken Vorstellungskraft in imaginäre Saiten.

Die Rankings aus *PaRappa the Rapper* wurden ebenfalls beibehalten. Neu hingegen ist der Zweispieler-Modus, in dem die Spieler im Wechsel je einen Takt des Liedes meistern müssen.

In Japan sollte *UM Jammer Lammey* bereits erhältlich sein. Die deutsche Version folgt im Juni. Wer an Musikspielen Gefallen finden kann, sollte den Titel auf jeden Fall im Hinterkopf behalten. Die Kompositionen der einzelnen Stücke sind sehr gelungen, ebenso wie die Videosequenzen. Auf jeden Fall sorgte das Spiel für gute Laune in der Redaktion und dürfte ziemlich schnell zum Kultspiel avancieren. ■

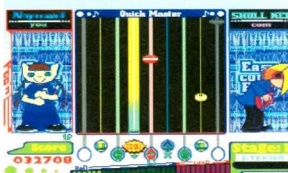


Info: Bei der Erstellung der Videosequenzen schienen die Entwickler nicht mehr ganz nüchtern gewesen zu sein. Dermaßen abgedrehte Farbgebungen, Charakterdesigns und Handlungsstränge hat man selten gesehen. Das Spiel nimmt sich sogar selbst auf die Schippe. Beispielsweise entschwindet Lammey's Geist nach der fünften Stage. Sie findet sich in einer Schrottwüste wieder und sagt zu sich selbst: „Wenn ich tot bin, dann bedeutet das ja ‚Game Over‘! So ein blödes Spiel...“ Einige Credits ziehen vorbei, bis ein Manager ins Bild stürmt und Lammey zur Bühne begleitet, als wäre nichts geschehen.

Musikspiel

Hersteller: Konami
Spieler: 1
Entwickler: MZD Design.
Erhältlich: als Import (jp)

POP'N MUSIC



und erhöht den Spielkomfort beträchtlich. Zeitgleich mit der PSX-Fassung erschien auch die Dreamcast-Version. Konami hat zwar die Absicht, einen Teil ihrer Musikspiele in Deutschland zu veröffentlichen, doch

bislang gibt es lediglich eine vage Beat Mania-Ankündigung für den gesamten Zeitraum 1999. ■

WVON S. KRÄMER
ie schon bei Konamis erstem PSX-Titel dieser Art, *Beat Mania* (vgl. XL 1/99), muß der Spieler zur rechten Zeit den passenden Button drücken. Diese sind Klangelementen zugeordnet, die vom oberen Rand des Bildschirms langsam nach unten sinken. Drei Schwierigkeitsgrade bestimmen die Anzahl der Tonspuren, über die der Spieler wachen muß. Profis bedienen neun Tasten und können zudem einen Teil des Screens verschleiern, die Button-Legende ausblenden oder die Klangelemente vertauschen. Insgesamt 19 Lieder aus den Bereichen Pop, Rap, Techno, Latin oder dem Super Robot Anime-Soundtrack werden zum besten gegeben. Der separat erhältliche Pop'n Music-Controller kostet 4.990 Yen



Zu Beginn des Spiels wird der ansehende Hobbymusiker in die komplexe Steuerung eingeführt



Wer sich für *Pop'n Music* begeistert, braucht diesen Controller

Musikspiel

Hersteller: Enix
Spieler: 1-2 (simultan)
Entwickler: Metro
Erhältlich: als Import (jp)

BUST A MOVE 2

DVON S. KRÄMER
em japanischen Hype um Music- und Dancing-Games folgend, schickt Enix ihren *Bust A Move*-Nachfolger, hierzulande als *Bust A Groove* bekannt, auf die Tanzfläche. Das Gameplay ändert sich insofern, als daß die



Buttons nicht nur rechtzeitig, sondern zudem im Rhythmus gedrückt werden müssen. Die Charaktere führen dann wie gewohnt ihre Beat-'em-Up-ähnlichen Tanz-Moves aus. Neben zahlreichen neuen Gigolos treten die Veteranen des Prequels, Hiro, Shorty und Heat, wieder ins Rampenlicht. Bislang hat Sony kein Release-Datum für Deutschland bekanntgegeben. ■



Jeder Tänzer erhält seine eigene und interessant gestaltete Stage

War es im ersten Teil nur mittels eines mit allerhand Waffen ausgerüsteten Hubschraubers möglich, durch die nächtlichen Level zu fliegen, so wird der Spieler im Nachfolger Gelegenheit haben, noch mit insgesamt vier weiteren Fortbewegungsmitteln gegen die feindliche Armee vorzugehen. In einigen Missionen darf mit einem riesigen Mech-Roboter auf den Straßen patrouilliert, während in anderen der Einsatz eines gepanzerten Bodenfahrzeuges vonnöten ist. Die unterschiedlichen Fähigkeiten dieser Kriegsmaschinen bergen dabei viel Abwechslung in sich.

Die Geschichte von *G-Police 2: Weapons of Justice* ist wieder in der Zukunft angesiedelt und im Grunde genommen austauschbar. Kriminelle Organisationen sehen in dem Chaos, das der Krieg hinterlassen hat, ihre Chance für allerlei illegale Machenschaften. Um diese zu vereiteln, begibt sich der Spieler als Mitglied einer Spezialeinheit in über 30 Aufträgen direkt an die Front und kämpft mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln gegen die Friedensstörer. Mit den Mitteln sind die 25 verschiedenen Waffensysteme gemeint, die sehr effektiv in Szene gesetzt wurden. Laser-Torpedos werfen ihr Licht an Häuserwände und Raketen zerstören feindliche Fahrzeuge oder Hubschrauber mit einer beeindruckenden Explosion. Überhaupt ist die Grafik, bis auf die wiederum sehr geringe Sichtweite, sehr gut gelungen und vermittelt eine *Blade Runner*-ähnliche Atmosphäre.

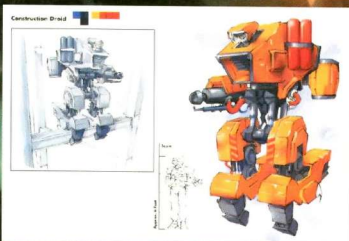
Die analoge Steuerung ist um einiges simpler gehalten worden als beim Vorgänger. Dadurch können sich diesmal auch Anfänger an die Rettung der Erde wagen, ohne den Hubschrauber alle paar Meter gegen die Wand zu setzen.

Insgesamt hinterläßt *G-Police 2: Weapons of Justice* schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Render-Zwischensequenzen, Sprachausgabe während des Spiels, viele Missionen und Waffensysteme und nicht zuletzt die Möglichkeit, unterschiedliche Fortbewegungsmittel zu benutzen, lassen auf einen echten Hit im Actiongenre hoffen. ■

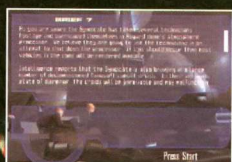
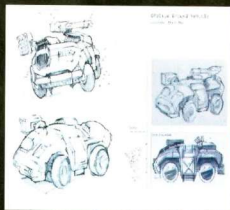
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

Das fliegende Auge

Rechtzeitig zum Platinum-Start von *G-Police* steht der zweite Teil, *G-Police 2: Weapons of Justice*, kurz vor seiner Fertigstellung. Mit aufgemögelter Grafik und einigen Neuerungen soll das Sequel den Erfolg des Vorgängers fortführen, und für dieses Vorhaben sieht es auf den ersten Blick sehr gut aus.



Die Licht- und Explosionseffekte sind überaus beeindruckend



Vor jeder Mission werden in einem Briefing die Ziele erklärt

Info: Für die ausgezeichneten Render-Sequenzen im Spiel ist unter anderem Peter Chung verantwortlich, der bereits Werbespots für Nike und Pepsi

entwickeln durfte und sogar schon für Disney kreativ wurde. Außerdem entsprang die MTV-Cartoonserie Flux Aeon seiner genialen Feder.

WVON S. KRÄMER
 er seine kriminelle Ader schon immer einmal ausleben wollte, der hatte bei *Grand Theft Auto* reichlich Gelegenheit dazu. Um die Wartezeit bis zum voraussichtlich im Oktober erscheinenden zweiten Teil zu verkürzen, bringt DMA Design unter dem neugegründeten Take-2-Label Rockstar Games eine Mission-Disc heraus, die einzig und allein das Milieu der britischen Hauptstadt präsentiert. Im Gegensatz zum Original-GTA bietet der London-Einsatz nicht nur eine authentische Stadt, sondern mit dem Jahr 1969 auch einen festgelegten historischen Zeitraum.

Sämtliche Karossen, die sich durch den Linksverkehr schlängeln, sind dementsprechend mindestens 30 Jahre alt. Wird ein Auto durch den Spieler gestoppt und in gewohnter Manier von seinem Fahrer befreit und anschließend gekidnappt, ertönt überwiegend Beatmusik der Swinging Sixties aus dem Autoradio. Zahlreiche unterschiedliche Sendereinstellungen regen zum häufigen Wagenwechsel an. Wer es lieber klassisch mag, sollte eine der schwarzen Stretch-Limousinen entgegen, für Anhänger rockiger Klänge bieten sich dagegen einige Sportmodelle an.

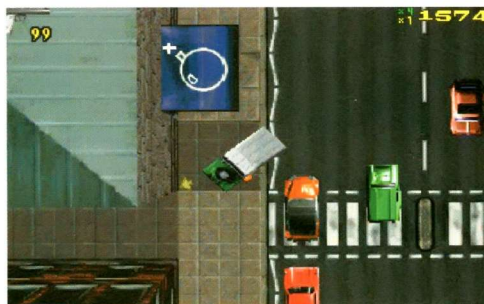
DMA hat sich aber nicht ausschließlich bei der Gestaltung der Vehikel und der Musikauswahl von dieser Dekade inspirieren lassen – auch die Story, und mit ihr die Aufgaben, ist geprägt von typischen Erscheinungen dieser Epoche. So lautet einer der Einstiegsaufträge, einen Motorroller zu entführen, und während der ersten Zwischensequenz verhandelt der vom Spieler gewählte Charakter mit dem Anführer einer Mod-Bande, der aussieht, als wäre er dem Kultfilm *Quadrophenia* entsprungen.

In Anbetracht des nach wie vor originellen Spielprinzips von *Grand Theft Auto* ist es sehr löblich, daß diese Missions-CD nicht nur den PC-Usern vorbehalten bleibt. ■

GTA MISSION PACK #1, LONDON 1969

Terror in der Themsestadt

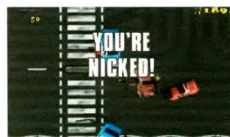
Das Böse ruht nicht! Denn bevor das organisierte Verbrechen komplett in den zweiten Teil von *Grand Theft Auto* umsiedelt, legen die Großstadt-Kriminellen einen Zwischenstopp auf *GTA London* ein.



Stilvoll, in 'Kutte' und Anzug, präsentiert sich dieser 60er-Jahre-Mod zwischen zwei GTA-Aufträgen



Sämtliche Bilder basieren auf der inhaltsgleichen PC-Version



Immer wieder finden sich Waffen und Vehikel, die in zeitlich begrenzten Amokläufen zum Einsatz kommen

Info: GTA London Mission Pack #1, London 1969 ist die erste Missions-CD für die PSX. Wie bei der gleichnamigen PC-Fassung wird das Original benötigt, um die Erweiterung zu spielen. Das Ur-GTA ist inzwischen als Budget-Version erhältlich, so daß beide CDs zusammen

etwa 100 DM kosten würden. Das schottische Team mit dem Hang zu originellen Spielprinzipien entwickelte unter anderem die beiden Amiga-Shoot-'em-Ups Menace und Blood Money sowie den auf nahezu allen Plattformen beheimateten Klassiker Lemmings.

Gex – Deep Cover Gecko



Die Spiegelungen auf dem zugefrorenen Bergsee sind eine wahre Augenweide



info

Agentin Xtra meldet sich ab und zu über ihre Armbanduhr-Kamera und spornt Gex – und den Spieler – in Realfilmsequenzen zu Höchstleistungen an.

Gameplay: Viele Zwischenspiele und Missionsziele sorgen für Abwechslung.

Durch die gute Steuerung kommt es beim Spielen selten zu Frustramenten.

Präsentation: Jeder Level sieht anders aus, wurde liebevoll gestaltet und wartet mit vielen Details auf. Die Sprüche des Geckos könnten dem einen oder anderen auf die Nerven gehen, lassen sich zum Glück aber abschalten. Die jeweils thematisch passenden Musikstücke dudeln unauffällig und zu keiner Zeit störend im Hintergrund.

Memory-Card: Auf einem Block wird der Spielstand gespeichert.

Dual Shock: ja

EVON H. REHER
r ist cool, clever und hat jede Menge Tricks auf Lager. Die Frauen liegen ihm zu seinen grünen Füßen, und kein Fall ist ihm zu heiß. Die Rede ist von Gex, dem wohl lässigsten Jump & Run-Helden auf der PlayStation.

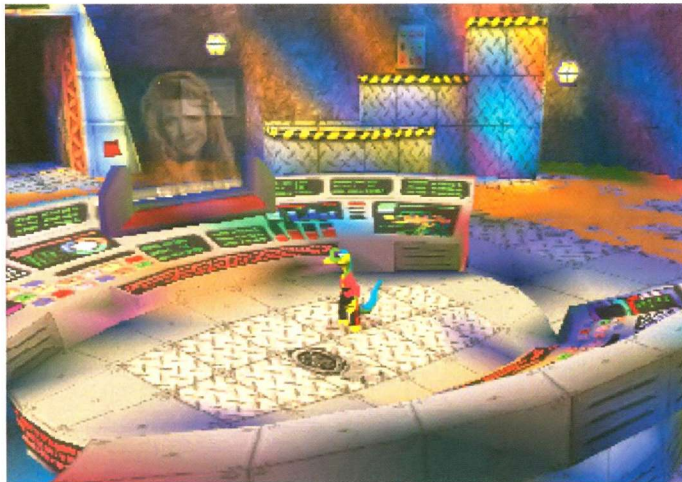
Im dritten Teil der auf dem 3DO begonnenen Serie schlüpft der kleine Gecko wieder in verschiedenen Rollen und durchreist dabei alle möglichen Gefilde der Fernsehwelt auf der Suche nach seiner schönen Kollegin Agentin Xtra. Diese wurde von Gex' Gegenspieler Rez entführt, der natürlich nur darauf wartet, daß ihm sein Erzfeind in die Falle geht. Da Gex aber auch nur ein Männchen ist und eher auf die üppigen Reize seiner Partnerin achtet, die übrigens von der Bay Watch-Schönheit Marlice Andrada dargestellt wird, statt die überall lauenden Gefahren zu erkennen, macht er sich auch prompt auf den Weg.

Alles beginnt in der Kommandozentrale, von wo aus die verschiedenen Level zu erreichen sind. Aber auch in den Gängen und Räumen des Hauptquartiers gibt es schon eine Menge zu entdecken. Erste Regel dabei ist, jeden Gegenstand auf seine Besonderheit hin zu prüfen, indem man, mittels der altbewährten Schwanzzacke, dagegen schlägt. Dadurch öffnen sich zum Beispiel Geheimtüren, oder eine der wert- und geheimnisvollen Münzen wird sichtbar, von denen so viele wie möglich aufzusammeln sind, um später in Bonusbereiche zu gelangen. In jedem Abschnitt gilt es auch noch, 100 Fliegen zu ergattern, die zum Teil ebenfalls erst nach dem Schütteln einer

Palme oder der Vernichtung eines Gegners auf-tauchen. Die Kontrahenten des Geckos sind immer der jeweiligen Stage angepaßt. So trifft er im Kriegsebene auf Handgranaten werfende Soldaten, im alten Ägypten auf Mumien und in der Schneelandschaft auf Snowboard fahrende Kol-bode. Auch Gex' Outfit ändert sich mit jeden



neuen Abschnitt und manchmal sogar während eines Levels. Ob als Sherlock Holmes, Graf Dracula oder als Feuerwehrmann verkleidet, der coole Agent macht immer eine gute Figur. Neben der tollen Optik haben die Kostüme aber des öfteren auch einen funktionellen Nutzen. Als Blut-sauger kann Gex für kurze Zeit durch die Lüfte gleiten, und mit der Lupe des britischen Superde-tekktivs können versteckte Mini-Games entdeckt werden, deren erfolgreiche Absolvierung eine der drei Hauptaufgaben in dem entsprechenden Level ist. Mit jeder bestandenen Aufgabe und durch Aufsammeln aller 100 Fliegen eines Abschnittes erhält man eine der Fernbedienungen, die als



Schlüssel für neue Welten dienen, in die Gex über Großbildfernseher eintauchen kann.

Anders als beim Vorgänger erstrahlt jede in einem neuen Texturgewand, und enorm viele Details lassen das Auge auf Erkundungstour gehen. Zudem ist die Sichtweite ziemlich hoch, so daß man sich von einem hohen Punkt aus einen guten Überblick über einen großen Teil des Levels verschaffen kann. Insgesamt wird allerdings nicht ganz die grafische Güte eines *Spyro the Dragon* erreicht. Als weitere Orientierungshilfe gibt es zahlreiche Zwischensequenzen, die den Spieler auf freigespielte Objekte oder nächste Missionsziele hinweisen.

Neu bei *Gex - Deep Cover Gecko* sind die ins Spiel eingebauten, interaktiven Objekte, die Gex benutzen kann. Im Piratenlevel schießt der, trotz Einbeinigkeit erstaunlich wendige Echserich per Schiffskanone auf feindliche Seebären, in Ägypten reitet er in Sandalen auf einem Kamel über



Eine Zwischenaufgabe besteht darin, fünf Koblode mit dem Snowboard zu rammen

den viel zu heißen Sand, und in der Winterwelt wedelt er auf einem Snowboard einen Hang hinunter. Ähnlichkeiten mit verschiedenen Konkurrenzprodukten für andere Konsolen sind da nicht von der Hand zu weisen. Spaß machen diese Zwischenprüfungen aber allemal und waren in dieser Form in einem Jump&Run mit völliger Bewegungsfreiheit auf der PlayStation noch nicht zu finden. Gut für die Abwechslung sind auch die Bonusab-

schnitte, in denen der Spieler innerhalb eines Zeitlimits eine gewisse Anzahl Fliegen einsammeln und dafür gewagte Sprungeinlagen hinlegen muß. Insgesamt vier dieser Prüfungen sind im gesamten Spiel versteckt und müssen bestanden werden, um eine weitere Extrapassage zu öffnen.

Insgesamt bietet *Gex - Deep Cover Gecko* eine Menge erstklassige Jump&Run-Unterhaltung mit sehr viel Abwechslung. Die Aufgaben und die Suche nach den Bonusobjekten und versteckten Abschnitten lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Die sehr gute grafische Aufmachung und die coolen Sprüche des Geckos, die bei Bedarf auch in ihrer Häufigkeit reduziert oder ganz abgestellt werden können, sorgen für eine tolle Atmosphäre und lassen den Spieler das Pad so schnell nicht mehr zur Seite legen. Die Steuerung ist mit der des Vorgängers identisch und läßt präzise Sprünge und genauste Attacken zu. Einzig die Kameraführung ist in manchen Momenten nervtötend. Läuft man nämlich mit Gex um eine Ecke, während man ihn von hinten sieht, kann es sein, daß die Kamera ihn nach der Abbiegung von vorne zeigt, ohne daß sich jedoch die Steuerung ändert. Das bedeutet, daß man durch nach oben Drücken des Digital- oder Analogsticks die Figur plötzlich nach hinten und nicht mehr nach vorne bewegt, wodurch sich Gex wieder in Richtung Abzweigung aufmacht. Dort schwenkt erneut die Kamera, und das Problem beginnt von neuem. Da hilft dann nur noch die manuelle Einstellung der Blickrichtung, um nicht ständig in die falsche Richtung zu laufen.

Ansonsten bietet das Spiel keinen Grund zur Klage und ist mit seinen Ideen, den vielen Levels, der guten Steuerung und dem coolen Hauptdarsteller eines der besten 3D-Jump&Run für die PlayStation. Selbst in Sammlungen von nicht ausgesprochenen Fans dieses Genres darf dieses Spiel nicht fehlen, zumal die schnuckelige *Bay Watch-Nixe Marlice Andrada* ein zusätzliches Kaufargument darstellt. ■

XL-Wertung

90%



verwandlungsfähigkeit

Im Laufe des Spiels wechselt Gex des öfteren sein Outfit und stellt dadurch berühmte Persönlichkeiten der Fernsehgeschichte dar. Einige davon können hier schon einmal bewundert werden.



Hersteller:	Ubi Soft	Entwickler:	Ubi Soft
Spieler:	1-2 (sim./4 Link)	Level:	16 Strecken
Preis:	ca. DM 90	Erhältlich:	im Handel



Monaco Grand Prix – Racing Simulation 2



Mathieu Ferland (r.), Project Manager, und seine quirlige Racing Sim 2-Truppe



Info

Neben dem Dual-Shock-Pad (Analogsteuerung und Rumble-Effekt) werden auch der drehbare neGcon-Controller und diverse Lenkräder unterstützt.

Gameplay: RS 2 bietet die momentan beste Spielbarkeit im Formel-1-Sektor für 32-Bit-Konsolen. Den nötigen Dauerspaß gewährleisten die Realitätsnähe und die hohe Geschwindigkeit der Boliden.

Präsentation: Im Vergleich zu Formel 1 98 von Psygnosis sieht RS 2 deutlich besser aus, allerdings ruckelt die Grafik in Monaco (besonders im Zweispieler-Modus) überaus stark. Durch die guten Soundeffekte wird eine motivierende Atmosphäre erzeugt – aber ohne deutschen Kommentator, jedoch mit englischen Funkprüchen aus der Box.

Memory-Card: Mindestens 10 Blöcke werden für die Spielstandsdaten benötigt.

Dual Shock: RS 2 steuert sich analog spürbar angenehmer, und das Rütteln wurde passend eingesetzt.



Ubi Soft legte die bereits seit einigen Monaten erhältliche PC-Version bei der Entwicklung der PSX-Fassung zugrunde. Auch das wahrscheinlich im Mai erscheinende N64-Modul wurde auf dieser Basis programmiert. Da sich das PC-Spiel durch gute Qualität im spielerischen wie auch im grafischen Bereich hervorhebt, können Freunde des schnellen Sports berechnete Hoffnungen in die Konsolen-Versionen setzen.

Für Formel-1-Fans mit PSX-Gerät stand lange Zeit im Grunde nur ein einziger wirklich guter Titel zur Auswahl, nämlich Formel 1 '97. Psygnosis setzte den heißersehten dritten Teil ihrer Formel-1-Serie im vergangenen Jahr leider in den Sand – zumindest was die Grafik angeht. Somit klaffte eine Lücke im Rennspielsektor, denn die Neuerungen der FIA schrien geradezu nach einer angemessenen Umsetzung. Mit RS 2 schließt sich nun das Loch – teilweise. Zur Anwendung kommen die Veränderungen an den Boliden, unter an-

derem der engere Radstand und die auffälligen Profilreifen, nicht aber die aktuellen Fahrer, Wagen und Teams. Ubi Soft verzichtete auf die kostspielige Lizenz (man spricht von einem zweistelligen Dollar-Millionenbetrag) und verpaßte den Rennwagen selbstkreierte Texturen, den High-Speed-Piloten ähnliche und dadurch unfreiwillig komische Namen (Darin Mill) und den Teams



Bei solchen Geschwindigkeiten ist die Blicktiefe unwichtig, runde Reifen wären viel schöner

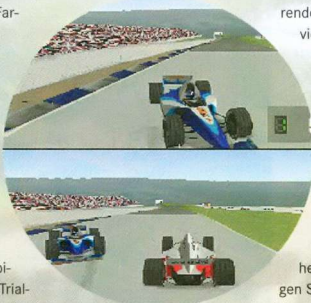




Eine schöne Idee ist die einstellbare Anzahl der Gegner sowie die Bestimmung des Startplatzes. Die Optionen sind übersichtlich und alle Eingaben unkompliziert zu tätigen. Im Replay nach einem Rennen (Bild rechts) können die verschiedenen Rennperspektiven frei durchgeschaltet werden

ebenfalls erfundene Logos und Farben. So muß der Spieler auf den praktischen Editor zurückgreifen und die wirklichen Namen eigenhändig eingeben und zuordnen. Für den Spielablauf ist das nicht weiter von Belang, Puristen werden die Lizenz aber doch vermissen.

An Spielarten bietet diese Formel-1-Simulation das übliche Standardpaket vom Arcade über den Single- und den Championship-Modus bis hin zum Time-Trial- und Multiplayer-Modus, der auch die Link-Buchse älterer PSX-Baureihen für ein Vierspieler-Rennen nutzt. Schön sind die fünf sinnvollen Perspektiven, die das schnelle Geschehen gut einfangen und die sehr direkte Steuerung etwas ausgleichen. Dafür sorgt unter anderem das Heranzoomen an den Wagen beim Anbremsen in Kurven. Im Einspieler-Modus sind zwar Blitzer und Pop-up-Effekte zu bemerken, doch die motivie-



rende Spielbarkeit und die vielen Tuning-Möglichkeiten überdecken solche Mankos. Nur in Monaco kommt es zu extremen Grafikproblemen, die diese interessante Strecke wenig reizvoll erscheinen lassen.

Racing Simulation 2 steht spielerisch gesehen trotz der Arcade-lastigen Steuerung auf der Pole Position. Grafisch wird die Referenzklasse zwar nicht erreicht, im großen und ganzen findet sich aber kein Genreverwandter, der besser ist. Formel-1-Begister können zugreifen – RS 2 stellt eine gelungene Simulation des schnellsten Zirkus der Welt dar. ■

XL-Wertung

85%



Wie in der DC-Variante hinterläßt auch hier das Gras seine sichtbaren Spuren

Der rasende Reporter

U m möglichst gut einschätzen zu können, wie nah die Simulation an das Original heranreicht, wurde auf Initiative von Ubi Soft zunächst einer echten Rennpiste ein Besuch abgestattet. Der Paul Ricard Racing Circuit im französischen Örtchen Castellet zählt mit seinen fünf Kursen in der Welt des Motorsports zu einer der renommiertesten Anlagen. Es wurden



keine halben Sachen gemacht, auf dem Plan stand das Fahren in einem richtigen Formel-3-Wagen! Zuvor mußten natürlich alle eine spezielle Fahrschule durchlaufen. Zunächst nahmen die Journalisten auf dem Beifahrersitz eines PS-starken Peugeot 306 Platz. Während zweier Proberunden erklärte der Fahrlehrer genaue-

stens jeden Streckenabschnitt und gab Anweisungen, wie und mit welchem Tempo diese zu nehmen seien. Der nächste Schritt bestand darin, den Wagen zu wechseln, aber noch nicht das Modell. In einem zweiten Peugeot 306 sitzend, galt es zu zeigen, was man gelernt hatte, und dem Wagen des Trainers zu folgen. Endlich war es soweit – fast. Nach einer theoretischen Unterweisung über die Besonderheiten der Formel 3 durften die Journalisten selbst in die 180 PS starken und nur 460 kg leichten Fahrzeuge steigen und Gas geben. Die erste, sehr vorsichtig gefahrene Runde spiegelte wider, daß aus überheblichem Mut Respekt vor der Materie geworden ist. Es ist schon beeindruckend, hautnah zu spüren, wie stark man in den Sitz gepreßt wird, sobald das Gaspedal einige

Millimeter niedergetreten wird. Nach einem gemeinsamen Essen mit den Entwicklern und dem darauffolgenden aufregenden Hubschrauberrundflug wurden die rasenden Reporter dann auf die Konsolen losgelassen. ■



Ein Daumen wie Schumi, dann klappt's auch mit dem Nachbarn, äh, Fahren



Vor dem Start erteilte ein erfahrener Profi theoretischen und praktischen Unterricht

Hersteller:	Activision	Entwickler:	Microprose	Strategie
Spieler:	1	Level:	-	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	

Civilization II



Siedler und Ingenieure können u. a. Straßen, Schienen und Städte bauen



Info

Vor jedem neuen Spiel wird per Zufall eine Karte in einer der drei wählbaren Größen generiert. Das Editieren eigener oder Nachspielen vorgegebener Szenarien wie beim PC-Original ist leider nicht möglich.

Gameplay: Ein komplexeres, realistischeres und fesselndes Spielprinzip findet man sonst nirgends. *Civilization II* ist die Krönung aller Aufbau- und Abbausimulationen und hat auch drei Jahre nach seiner Erstveröffentlichung noch nichts von seinem Reiz eingebüßt. Die Steuerung per Joypad ist für das Genre allerdings denkbar ungeeignet.

Präsentation: Grafisch spektakulär war *Civilization* noch nie und hat mit seiner PSX-Umsetzung sogar noch viele Federn lassen müssen. Hochauflösende Grafik hätte die mit unzähligen Symbolen und Schriftzeichen bestückten Karten und Menüs wesentlich übersichtlicher gemacht. Auch die alten, sicherlich recht stimmungsvollen Sound-Samples hätten von einer Überarbeitung profitieren können.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt zehn Blöcke. Dual Shock: nein

EVON M. HÄNTSCH
Es gibt Spiele, die sind in ihrer Art einzigartig und unerreicht, so wie Sid Meiers *Civilization*. In der millionenfach verkauften Aufbau- und Abbausimulation geht es nicht um irgendein fiktives Thema, sondern um das Management einer ganzen Zivilisation – von der Steinzeit bis ins 21. Jahrhundert, mehr als 6.000 Jahre Menschheitsgeschichte. Welchen Weg man als Herrscher seines Volkes beschreitet, liegt ganz im eigenen Ermessen. Lediglich die unvermeidlichen wirtschaftlichen, politischen und sozialen Zwänge schränken den Spieler in seinem Handeln ein.

Alles beginnt im Jahre 4.000 v. Chr. mit einer Handvoll Siedlern, für die ein fruchtbares und an Bodenschätzen reiches Gebiet zur Gründung der ersten Stadt gefunden werden muß. Städte sind die Nervenpunkte einer Nation und können neben militärischen Einheiten und Gebäuden aller Art auch Weltwunder produzieren, deren ideeller Wert dem ganzen Reich zugute kommt. Die wachsende Bevölkerung muß natürlich versorgt und bei Laune gehalten werden. Kornspeicher, Marktplätze, Stadtmauern und Aquädukte sichern die Lebensqualität, verursachen aber auch Kosten, die durch die Erhebung von Steuern gedeckt werden müssen. Je nach Regierungsform (von Despo-



In jeder Stadt muß eine Infrastruktur aufgebaut werden, um die Bevölkerung zu versorgen



Durch Wissensaustausch mit anderen Völkern wird die Forschung schneller vorangetrieben

tismus bis Demokratie) ist eine andere Zahlungsbereitschaft festzustellen, die auch in direktem Zusammenhang mit der Innovationsbereitschaft der Volkswirtschaft und ihrer Wissenschaftler steht. Nach verschiedenen Zeitabständen verkünden die schlaue Köpfe der Nation, daß sie einen Zivilisationsfortschritt erarbeitet haben, der die Produktion moderner Einheiten und Gebäude erlaubt. Dies geht soweit, bis sich aus einem primitiven Stamm eine den Weltraum erobrende Zivilisation entwickelt hat. Daß dies nicht ganz einfach wird, dafür sorgen schon die konkurrierenden Nationen, zu denen man ein friedliches oder auf Konflikte angelegtes Verhältnis pflegen kann. Kriege sind dabei nicht immer vermeidbar und resultieren bisweilen in der völligen Auslöschung einer Partei. Oft führen aber diplomatische Verhandlungen und Allianzen viel eher zum Ziel.

Die spielerischen Möglichkeiten alle aufzuzählen, würde an dieser Stelle den Rahmen sprengen. In keinem anderen Strategiespiel genießt man derartige Freiheiten und erkennt selbst nach Monaten noch neue Möglichkeiten und Feinheiten der unzähligen ineinandergreifenden Mechanismen von Wirtschaft und Politik. Lediglich technische Probleme sind auszumachen. Die fehlende Mausunterstützung stört und kann auch

nicht durch die ausgeklügelte digitale Joypad-Steuerung ausgeglichen werden. Durch die niedrige Grafikauflösung sind die zahlreichen Details auf der Karte und den Übersichten nur mit Schwierigkeiten zu erkennen, was bisweilen zu Fehleinschätzungen von Schlachtverläufen und verfügbaren Ressourcen führen kann.

So muß man Activision leider assistieren, sich nicht genügend Mühe gegeben zu haben, eines der genialsten PC-Spiele aller Zeiten für die PSX umzusetzen. Der fesselnden, nahezu suchtauslösenden Faszination des zeitlosen Gameplays tut aber auch dies keinen Abbruch – doch wäre mit einer technisch besseren Umsetzung eine höhere Wertung möglich gewesen. *Civilization II* ist nicht irgendein Spiel, es ist die Geschichte der Menschheit in einer an Spannung nicht zu übertreffenden Form. Wer einmal Herrscher war, wird es nie wieder missen wollen. ■

XL-Wertung 90%



Jede Stadt gewinnt aus ihrer Umgebung Nahrung und Rohstoffe

civilization - call to power

Dieser Tage erscheint bereits der dritte Teil der erfolgreichen Strategiespiel-Serie für den PC. In *Call to Power*, an dem Sid Meier (unter anderem auch verantwortlich für *Railroad Tycoon*) erstmals nicht mitgewirkt hat, wurden die spielerischen Freiheiten noch um einiges erweitert. So können beispielsweise unterschiedliche Truppenarten zu Armeen zusammengefaßt und

der Schlachtverlauf auf einem speziellen Kampfbildschirm verfolgt werden. Zahlreiche neue Einheiten werden besonders die Bedeutung des diplomatischen Parketts und internationaler Wirtschaftsbeziehungen auf. Aber auch im Kriegshandwerk und der Spionage eröffnen sich bisher ungeahnte Möglichkeiten. Ein komplett überarbeitetes Menüsystem und eine detail-



Für PC ist bereits der dritte Teil erhältlich

lierte High-Res-Grafik sollen für einen besseren Überblick sorgen.

Action/Sport

Hersteller: EA Sports
Spieler: 1-2
Preis: ca. DM 100
Entwickler: Micro Cabin
Level: 4 + 3 Bonuskurse
Erhältlich: im Handel

Street Sk8er

EVON D. MARKWART

Electronic Arts setzt erneut auf eine Trendsportart. Der Spieler kann sich zwischen vier Boardern entscheiden, die alle unterschiedliche Stärken in den Bereichen Sprungkraft, Geschwindigkeit, Wendigkeit und Beschleunigung aufweisen. Danach darf man sich eines der Bretter auswählen und direkt auf den ersten Parcours skaten. Drei Buttons dienen der Beschleunigung, dem Bremsen und dem Springen. Die L- und R-Tasten lassen den Skater seine Fußstellung ändern. Gepunktet wird, indem die Rampen, Pipes, Tunnel und Geländer mit möglichst einfallreichen Sprüngen gemeistert werden. Nach Erreichen einer bestimmten Punktzahl wird die nächste Strecke freigeschaltet.

Nachdem alle Kurse gemeistert wurden, eröffnen sich dem Spieler neue Streckenteile, und ein



weiterer Skater wird anwählbar. Jede Piste kann im Free-Skate-Modus ohne Druck studiert werden.

Obwohl grafisch kein Highlight, sind die Fahrer

gut animiert, und auch die Kameraführung ist hervorragend gelungen. Bei den Moves geht die Übersicht nur selten verloren, ein Richtungsfehlzeiger dann an, wohin der Weg führt.

Street Sk8er ist trotz guter Ansätze nur obere Mittelklasse. Eine genauere Abfrage bei den Sprüngen hätte dem Spiel gutgetan. Für Hobby-skater, die ihre eigenen Knochen schonen möchten, lohnt sich der Kauf aber auf jeden Fall. ■

XL-Wertung 75%



Info

Gameplay: *Street Sk8er* bietet bedauerlicherweise wenig Variationsmöglichkeiten. Es gibt zwar eine Vielzahl an Moves, doch zum Teil stehen diese nur in den höheren Leveln zur Verfügung.

Präsentation: Man kann dem Spiel keine groben Grafikpatzer vorwerfen, aber etwas mehr Detailfülle hätte nicht geschadet. Begleitet wird das sportliche Treiben von deftiger Rockmusik szenebekannter Bands wie zum Beispiel Less than Jake, Plastikina Mosh und auch Gas Huffer.

Memory-Card: Die zu speichernden Daten belegen einen Block.
Dual Shock: Ja

Hersteller:	Eidos	Entwickler:	Silicon Dreams	Sport
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	63 Mannschaften	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	

UEFA Champions League Saison 98/99



Zur Lizenz gehören selbstredend auch die authentischen Stadien



Durch die Beschränkung auf die wichtigsten Moves ist es Silicon Dreams gelungen, ein leicht beherrschbares Gameplay zu entwickeln, das nur wenige taktische Feinheiten vermissen lässt

info

Bis zu acht „Arcade-Teams“ können aus den vorgegebenen Mannschaften frei zusammengestellt werden. Ein Trainings-Modus fehlt ebenso wenig wie mehr oder weniger interessante Informationen zur Fußballhistorie, die die Kommentatoren wie beiläufig einstreuen.

Gameplay: Die direkte Steuerung geht auf Kosten komplexerer Aktionen, ist aber ausgezeichnet beherrschbar. Aufgrund der Spielstärke des CPU-Gegners ist jedes Match eine spannende Angelegenheit. In der elitären Liga wird nicht jeder sein Lieblingsteam finden.

Präsentation: Geschmeidige, ruckelfreie Animationen und Kamerafahrten sowie realistische Lichtverhältnisse überzeugen. Auch die Soundkulisse mit den Rufen der Spieler und der begeisterten Zuschauer macht einen guten Eindruck.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.

Dual Shock: Nur Analogsteuerung.

FVON M. HÄNTSCH
IFA 99 scheint mit seinen umfangreichen Spielmodi eigentlich alle Wünsche abzudecken, die ein Fußball-Fan nur haben kann. Was fehlt, sind lediglich die UEFA Pokalturniere der europäischen Spitzenmannschaften. Mit der Champions League hat sich Eidos nun die Lizenz des attraktivsten dieser Wettbewerbe gesichert. So stehen alle 24 Teams, die 1998 die Qualifikation für diese Endrunde schafften, zur Auswahl, darunter die beiden deutschen Vertreter 1. FC Kaiserslautern und Bayern München. Jede Mann-



27 verschiedene Kameraperspektiven fangen das spannende Geschehen auf dem Platz ein

schaft tritt mit einem vollen Kader aus 24 Spielern in Originalbesetzung an und muß zuerst sechs Gruppenspiele absolvieren, bevor es zu den entscheidenden Finalpartien kommt. Diese werden in 21 verschiedenen authentischen Stadien bei realistischen Wetterbedingungen ausgetragen. Da das Feld der europäischen Champions doch etwas elitär, sprich dünn besetzt ist, wurde die Auswahl an Teams um alle 39 bisherigen Sieger des Turniers aufgestockt, die allerdings nur in

Freundschaftspartien oder dem frei editierbaren Turnier-Modus anwählbar sind. Somit dürfen auch Borussia Dortmund (1997) und sogar der HSV (1983) aufs Feld geschickt werden. Als besondere Attraktion sind ähnlich wie bei *International Superstar Soccer* Szenarien spielbar, die 24 historische Begegnungen der Champions League wieder lebendig machen.

Die Steuerung ist lange nicht so komplex wie die von *FIFA 99* und kommt ohne komplizierte Mehrfachbelegung der Buttons aus. Erfreulicherweise ist die Kontrolle über die Kicker wesentlich präziser und direkter als bei der Genrereferenz, so daß einem realistischen Spielaufbau nichts im Wege steht. Lediglich die, dem Ereignis angemessen, extrem stark auftretende Konkurrenz macht dem Einsteiger das Leben schwer. Mit etwas Übung gelingt die Jagd nach Toren ohne größere Probleme, wenn auch *FIFA*-Profis sicherlich den einen oder anderen Move und manch ausgeklügelten Spielzug vermissen werden.

Grafisch braucht sich die *UEFA Champions League* nicht hinter der *FIFA*-Konkurrenz zu verstecken. Die Spieler bewegen sich geschmeidig über den Platz, und Ruckler sind selbst bei schnellen Kamerafahrten nicht auszumachen. Der deutsche Kommentar (von den beiden Nobodys Rainer Wulff und Albrecht Breitschuh) paßt in der Regel zum Geschehen und besitzt einen erträglichen „Nervfaktor“. Silicon Dreams ist es gelungen, der gewichtigen Lizenz eine nicht minder interessante Fußball-Simulation entgegenzusetzen. ■

XL-Wertung

85%

Sports Car GT



Der Zweispieler-Bildschirm läßt sich über das Pausenmenü während des Rennens zwischen horizontaler und vertikaler Darstellung hin und her schalten

durch prachtvolles Design und fehlerlose Darstellung. Den „nur“ 14 Sportwagen – vom BMW M3 über den Panoz GTR-1 bis hin zum Klassiker Porsche 911 – programmierte Point of View

SYON T. HELLWIG
 spätestens mit dem Vorzeig-Racer *Gran Turismo* wurde in der Rennspielgemeinde der PSX-User ein wahrer GT-Boom ausgelöst. Beeindruckende Replays, aufwendige Tuning-Möglichkeiten, viele Klassen, viele Wagen und viel Realitätsnähe waren und sind die herausstechendsten Merkmale.

Sports Car GT lehnt sich an den obengenannten Referenztitel an und beweist, daß hoher Spielspaß nicht zwingend abhängig von bahnbrechenden Grafik-Highlights und mächtigen Fuhrparks sein muß. So begeistern die sieben Kurse denn auch eher durch interessante Streckenverläufe als

viel weniger Glanz auf die Hauben, als man es aus *Gran Turismo* kennt. Im Gegenzug wurde den Cars aber ein dominierendes Drift-Verhalten verliehen, dem das große Fahrvergnügen zu verdanken ist. Steigern läßt sich dieser Spaß durch geschicktes Tuning nach dem Kauf eines Wagens. Dazu investiert der Spieler die übriggebliebenen Dollars in bessere Reifen, Stoßdämpfer, einen stärkeren

Motor und viele weitere Einzelteile. Im Saison-Modus fließt die Kohle dann wieder zurück aufs Konto, wenn man einen der ersten drei Plätze belegt und so den fünf Computer-Gegnern die Rücklichter gezeigt hat. Nach und nach gewinnt der eigene Wagen an Power. Das verbesserte Fahrverhalten und die höhere Geschwindigkeit sind für die drei zu erspielenden GT-Klassen dringend vonnöten.

Sports Car GT überzeugt durch sein Upgrade-System, das zudem sehr funktionell dargestellt ist und viel Dauerspaß verspricht. Der gute Zweispieler-Modus, das Kaufen von Wagen, die auf anderen Memory-Cards gespeichert sind, und die vielen GT-Klassen stellen EAs Rennspiel über den Einheitsbrei der vergangenen Monate. Was an der Grafik gespart wurde, steckten die Entwickler offensichtlich in die Fahrphysik und das sehr motivierende Fahr-Feeling, dem die eingängige Steuerung zugrunde liegt. Interessierte erhalten mit *Sports Car GT* ein abgespecktes *Gran Turismo* – quasi eine kleine Alternative, die alle kargen Rennspiele durch ihre aufregenden Modi und Extras in den Schatten stellt. ■



Das bieten nicht alle Rennspiele: Die Perspektive läßt sich in den Optionen voreinstellen

Info
 Zu zweit bietet sich der Pink-Slip-Modus an, in dem Kopf-an-Kopf-Rennen zum Kampf einladen. Die Wagen stammen dabei von den Memory-Cards der Spieler. Der Clou: Dem Gewinner wird das Auto des Verlierers übertragen, was die ganze Angelegenheit zu einer sehr interessanten Sache für gleichgesinnte GT-Fans macht.

Gameplay: Die gute Spielbarkeit und das unkomplizierte Tunen der GT-Cars machen den Reiz dieses gelungenen Racers aus. Realitätsnähe ist nicht höchstes Gebot, dafür liegt der Schwerpunkt deutlicher auf dem Fahrspaß, was sich im ausgeprägten Drift-Verhalten widerspiegelt.

Präsentation: Erfahrene PSX-Rennspiel-Fans werden ihre Déjà-vus haben. Doch auch wenn es so aussieht, als könne *SC GT* nur Standard bieten, hängt es sich gekonnt an die Fersen des großen Vorbilds *Gran Turismo* und läßt somit zahlreiche ideenlose Racer der jüngsten Zeit hinter sich.

Memory-Card: Für spätere Transferaktionen bietet sich das Abspeichern auf einem Block an.
Dual Shock: Ja, Analog- und Rumble-Unterstützung.

XL-Wertung

80%



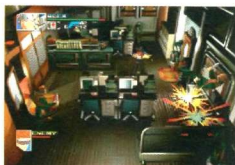
Wer im Kampf gegen diesen fiesen Roboter stillsteht, verliert



Ein Plünderroboter blockiert den Weg.



Obwohl es keine Überraschung ist, das ist wirklich 'n chaotischer Schräalblisch.



Die virtuellen Aufbauten wurden sehr realistisch in Szene gesetzt

info

Wer *Hard Edge* durchspielt, erhält alternative Outfits für die vier Helden. Diese verleihen ihnen ein fescheres Äußeres und ermöglichen zusätzliche Special-Moves.

Gameplay: Die teilweise originellen und anspruchsvollen Rätsel gehen in der banalen Storyline und der ungenauen Steuerung unter.

Präsentation: Die Hintergründe können sich sehen lassen. Der Comicstil der Charaktere wirkt fehlplatziert.

Memory-Card: Ein Spielstand benötigt einen Block. Dual Shock: ja

Hard Edge

MVON T. PARTETZKE
 it *Hard Edge* hat Infogrames einen Titel im Programm, der auf den ersten Blick sehr stark an *Resident Evil* erinnert. In einer vorgeordneten Umgebung bewegen sich Polygoncharaktere von einer festgelegten Kameraposition zur nächsten. Das Geschehen findet jedoch nicht in einer Villa, sondern in einem Hochhaus statt. In diesem gilt es, Schlüssel in verschiedenen Ausführungen zu finden, Schalter zu betätigen, Kombinationsrätsel zu lösen und Gegner zu erledigen. Auch in diesen Belangen gibt es keine großen Unterschiede zu Capcoms Horror-Adventure. Allerdings wird *Hard Edge* als Katastrophen-Abenteuer verkauft. Das bedeutet, man bekämpft keine Zombies, sondern Terroristen in menschlicher und maschineller Form. Diese haben das Gebäude besetzt und eine Antiterrorereinheit so in eine Falle gelockt. Die ‚einzigen‘ Überlebenden, Alex und Michelle, stellen die Hauptpersonen dar. Zu ihnen gesellen sich im Laufe des Spiels zwei weitere: ein kleines Mädchen namens Rachel und der muskelbepackte Faustkämpfer Burns. Bis auf Alex, der über eine Schußwaffe verfügt, müssen alle Charaktere auf ihre Nahkampffähigkeiten vertrauen. Jeder der vier beherrscht eine gute Handvoll Spezi-



alattacken, die durch Tastenkombinationen ausgeführt werden und ausreichend Schaden hinterlassen.

Zwischen den Helden kann der Spieler jederzeit wechseln. Meistens ist ein Weiterkommen nur dann möglich, wenn man zuvor mit einer anderen Person

eine Aufgabe erfüllt hat. Dadurch ergeben sich weit anspruchsvollere Rätsel als bei dem besagten Genrekollegen *Resident Evil*.

Leider ist dieser Aspekt neben einigen ansprechend gestalteten Kulissen der einzige wirklich lobenswerte Punkt am gesamten Spiel. Alles andere ist durchgehend mittelmäßig. Die Storyline und die Dialoge sind mehr oder minder belanglos und völlig klischeebehaftet, die Charaktere und Gegner unpassenderweise im Comicstil entworfen. Hinzu kommt eine vor sich hin dudelnde, unspektakuläre Musikuntermalung und eine ungenaue Steuerung, über die man sich doch sehr häufig ärgern kann. Es fehlt einfach die richtige Stimmung und die Motivation, wissen zu wollen, wie sich die Geschichte weiterentwickelt. Anspruchsvolle Rätsel sind zwar gern gesehen, dies allein reicht jedoch nicht aus. ■



Der Schräalblisch ist größer als die anderen.

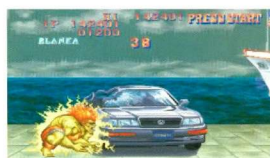


Jetzt gibt's Ärger, und zwar mächtig viel! Herr ‚Enemy‘ läßt nicht gerne mit sich spaßen

XL-Wertung

70%

Street Fighter Collection 2



DVON T. PARTETZKE

urch den nahezu unüberschaubaren *Street Fighter*-Dschungel finden mittlerweile wohl nur noch eingefleischte Fans der Serie. Mindestens einmal pro Jahr beglückt Capcom die Prügelspielfreunde mit einem neuen Teil der bekannten Straßenkämpfer. Und wenn gerade keine aktuelle Automatenvorlage zur Hand ist, wärmt man eben ein paar alte Titel wieder auf. So ist es bei *Street Fighter Collection 2* geschehen, das eigentlich den fünften Teil der ansonsten nur in Japan erhältlichen *Capcom Generations*-Reihe darstellt. Auf der CD befinden sich mit *Street Fighter II - The World Warrior*, *Street Fighter II Championship Edition* und *Street Fighter II' (Dash) - Hyper Fighting* (auf dem SNES als *SF II Turbo* erschienen) die ersten drei Versionen der Serie. Die Unterschiede zwischen den drei Titeln halten sich stark in Grenzen. Das Original bietet acht anwählbare Kämpfer, die *Championship Edition* zusätzlich die vier Endgegner als spielbare Charaktere, und die *Dash*-Variante enthält darüber hinaus eine Handvoll neue Special-Moves für einige Recken sowie eine leicht erhöhte Spielgeschwindigkeit. Regulieren läßt sie sich entgegen der SNES-Adaption jedoch nicht.

An Modi stehen dem Spieler in jedem der drei Titel Arcade, Versus und Training zur Verfügung. Letztgenannter Modus ist alles andere als sinnvoll für ein *SF*-Spiel, zumal jeder Kämpfer über gerade zwei bis vier Spezialattacken verfügt, die man sich leicht merken kann. Ein Team-Battle- oder Survival-Modus wäre angebrachter gewesen.

Spieelerisch und grafisch hat sich gegenüber den Automatenvorbildern nichts verändert. Nach wie vor bieten alle drei Games ein beispielhaftes



Erinnerungen an alte Zeiten werden wach, wenn man wieder gegen M. Bison verliert

Gameplay, das bis ins letzte Detail ausgewogen wurde. Nie wird man sich über eine ungenaue Kollisionsabfrage oder unfaires Gegnerverhalten beschweren können. Da sogenannte Billigtricks (eine Aktion, mit der man bei kontinuierlicher Anwendung mühelos gewinnt) nicht existieren, gestaltet sich jeder Kampf spannend, vor allem mit einem menschlichen Gegenüber.

Gemessen am heutigen Standard ist die Grafik natürlich ziemlich erbärmlich und darüber hinaus mit extrabreiten PAL-Balken versehen, aber immerhin automatengetreu. Man merkt deutlich, daß Capcom an dieser CD nicht lange gearbeitet hat – schließlich mußten die Entwickler möglichst schnell die Dollar-Noten in ihren Augen loswerden –, aber *Street Fighter II*-Fans und Nostalgiker bekommen einen Klassiker geboten, von dessen Spielbarkeit noch heute viel gelernt werden kann. Für die Hälfte des Preises oder einen größeren Umfang – die drei Teile gleichen sich zu sehr – gäbe es eine uneingeschränkte Kaufempfehlung. ■

info

Neben dieser Compilation veröffentlicht Virgin Interactive im Zeitraum zwischen April und Mai die PAL-Konvertierungen von *Bloody Roar 2*, *Street Fighter Alpha 3*, *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* und *Darkstalkers 3* (japanischer Titel: *Vampire Savior*). Die letzten beiden Spiele stellen Umsetzungen von Saturn-Titeln dar und können weniger überzeugen als die Versionen auf Segas Konsole. *Street Fighter Alpha 3* ist dagegen sehr empfehlenswert.

Gameplay: Spieelerisch ist *Street Fighter II* nach wie vor unübertroffen. Etwas mehr Mühe hätte sich Capcom aber geben müssen, um den Preis von 100 DM zu rechtfertigen.

Präsentation: Sämtliche Grafiken stehen den Automatenoriginalen in nichts nach, wirken heutzutage jedoch ärmlich.

Memory-Card: Ein Block wird zum Sichern der Optionseinstellungen benötigt.

Dual Shock: ja

XL-Wertung

80%

V-RALLY 2

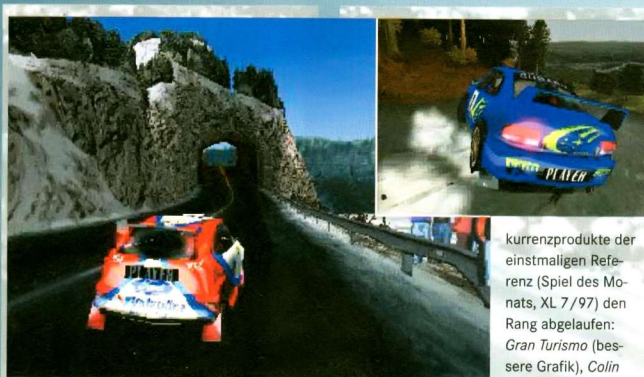
CHAMPIONSHIP EDITION

Infogrames wirbelt Staub auf!

Anno 1997 überraschte Infogrames die Rennspielwelt mit *V-Rally*. Ohne auf eine lukrative und weithin bekannte Lizenz oder erfolgreiche Automaten Vorbilder zurückgreifen zu können, begeisterte das Spiel durch gute Technik und anspruchsvolles Gameplay. Zwei Jahre ließ sich Edén Studios Zeit, um erneut für paradiesische Zustände zu sorgen.

Info

System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Edén Studios
Release:	Ende Juni



kurrenzprodukte der einstmaligen Referenz (Spiel des Monats, XL 7/97) den Rang abgelaufen: *Gran Turismo* (bessere Grafik), *Colin McRae* (fesselndere



Im Cockpit der World-Rally-Championship-Fahrzeuge sieht man die anmiierten Fahrer

WVON K.-D. HARTWIG
 Warum sollten Rennspielentwickler die vielgerühmte Speicherkapazität einer CD nicht dafür nutzen, sie mit einer Vielzahl von Rennstrecken zu füllen? Ein Gedanke, der zwar naheliegt, aber offenbar nicht für Entwickler der 32-Bit-Generation. *Ridge Racer* mit 1,5 Strecken, *Daytona USA* mit drei – anscheinend existierte ein ungeschriebenes Gesetz, das es verbot, zweistellig zu denken. Bis 1997, bis *V-Rally*: Satté 42 Strecken in acht Ländern laden dazu ein, die eigenen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Und Leistung ist in höchstem Maße gefragt, wenn es darum geht, eines der Fahrzeuge mit der hypersensiblen realistischen Steuerung über die Pisten zu jagen. Die finnische Rallye-Legende Ari Vatanen stand den Entwicklern zur Seite, um einen größtmöglichen Realitätsgrad zu garantieren.

Natürlich ist die Zeit nicht spurlos an *V(irtual)-Rally* vorbeigegangen, und so haben einige Kon-

Steuerung) und *TOCA 2* (mehr Realismus) haben *V-Rally* in Teilbereichen übertroffen.

Hinter Edén Studios, dem Entwicklerteam der Fortsetzung, verbergen sich größtenteils dieselben Personen wie beim Vorgänger. Die

Mannschaft um Projektleiter Stéphane Baudet hat sich zwischenzeitlich selbständig gemacht und produziert nun Teil 2 im Auftrag von Infogrames. Man muß Monsieur Baudet und Infogrames hoch anrechnen,

daß sie nicht, wie bei ertragreichen PSX-Spielen üblich, den Erfolg ausgeschlachtet haben und pünktlich ein Jahr später einen leicht aktualisierten Nachfolger brachten. Statt

dessen ließen sie sich zwei Jahre Zeit, um dem PlayStation-User so ziemlich alles zu bieten, was man sich an Features nur vorstellen kann. Als wären 92 (!) Strecken noch nicht genug, bekommt das auf zwei CDs aufgeteilte Spiel auch noch den bereits für den ersten Teil ver-

sprochenen Track-Editor – allerdings in stark überarbeiteter Form. Ursprünglich sollte es ein Strecken-Generator sein, der Kurse nach dem Zufallsprinzip erzeugte. Außerdem sind da noch Features wie Echtzeit-Schäden, Vierspieler-Splitscreen-Modus und Nachtfahrten mit realistischer Beleuchtung.

Um zu beweisen, daß die Versprechungen für *V-Rally 2* nicht nur dem Weihnachtswunschzettel eines Rennspiel-Fans entspringen, sondern Realität sind, lud Infogrames die deutsche Fachpresse zu einem Entwicklerbesuch nach Lyon ein. neXt Level war natürlich dabei und erhielt nicht nur faszinierende Einblicke in ein faszinierendes Projekt, sondern auch detaillierte Infos über die verschiedenen Produktionsschritte und die gedankliche Arbeit, die in die Entwicklung des Spiels eingeflossen sind.



Von Wagen und Lizenzen

Die Detailverliebtheit der Entwickler zeigt sich bereits bei der ersten Station des Firmenumgangs, dem Car Design. Stéphane Baudet beschreibt es so: „Die Grundlage für das Design ist die Dokumentation der Fahrzeughersteller, von den Abmessungen über die Leistungsdaten bis hin zu den Car Dynamics. In *V-Rally 2* sind alle Wagen der WRC offiziell lizenziert. Bei *V-Rally 1* war es einfacher, alle Lizenzen zu bekommen, denn es gab keine Konkurrenz. Sega hatte es für die Spielhalle gemacht, aber nur für drei Wagen. Nun sind jedoch Codemasters' Colin McRae, *Sega Rally 2* und andere mit von der Partie.

Glücklicherweise existiert keine Exklusivlizenz. Ich denke, das kommt dem Spieler zugute, denn so gibt es einen fairen Wettbewerb unter den Konkurrenzspielen. Im Spiel sind keine realen Fahreramen zu finden, da keine Lizenz existiert, die alle Namen abdeckt. Wir müßten mit jedem Fahrer einzeln Verträge abschließen, und das wäre ein Alptraum. Doch die Namen sind editierbar. Der Spieler kann seinen Namen einsetzen oder Carlos Sainz im Toyota Corolla fahren lassen, das ist seine eigene Entscheidung.



Editierte Fahreramen erscheinen auch auf dem Nummernschild anstelle von „Player“

Insgesamt gibt es 18 WRC-Autos im Spiel – plus einige Bonusfahrzeuge, alte Rallye-Cars aus den vergangenen 20 Jahren des Sports.

Wir haben praktisch alle Hersteller im Spiel: Citroen, Peugeot, Renault, Subaru, Mitsubishi, Toyota, Nissan, Skoda, Hyundai, VW, Seat sowie Fiat und Lancia für die verschiedenen Bonuswagen ...

Wir beginnen den Bau des Modells, indem wir ein Foto des Vorbilds in den Hintergrund legen und die Daten über die Abmessungen der Wagen auswerten. Von jedem Fahrzeug werden mit 3D-Studio Max mehrere Modelle gebaut. Für die Modifikationen verwenden wir eigene Custom-

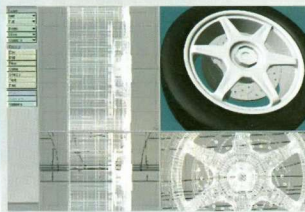
Tools. Das Wichtigste nennen wir High-Definition-Modell. Auf dieser Grundlage bauen wir mehrere, weniger detaillierte Modelle aus weniger Polygonen, die entsprechend der Modi im Spiel verwendet werden. Im Time Trial, wo nur ein Wagen im Bild ist, sieht man die



Stéphane Baudet erläuterte persönlich die verschiedenen Produktionsschritte

High-Definition-Variante mit allen Details, Gouraud-Shading, Deformationen et cetera.

Es gibt auch Varianten für Nachtfahrten mit Scheinwerfern und Lichtreflexionen. Ihr erkennt sogar das Innere des Wagens und den animierten Fahrer. Wir haben verschiedene Arten von Animationen eingebaut: Die Standards wie Lenkardrehen oder Gangwechseln, links und rechts schauen ... Beim Bremsen bewegt sich der Körper auf dem Sitz vorwärts, beim Beschleunigen ruckt der Kopf ein wenig zurück. Vielleicht wird es in der nächsten Version des Spiels möglich sein, das Gesicht des Spielers auf den Kopf des Fahrers zu texturieren (lacht).



Ein Blick auf den Editor verdeutlicht die großen Detailverliebtheit der Entwickler

Die Welt der virtuellen Rallye

PlayStation

In der Platinum-Reihe ist der Klassiker seit einigen Monaten für 49,95 DM erhältlich. Ungewöhnlich ist, daß Infogrames der Budget-Fassung ein paar neue Features spendiert hat. Neben der zusätzlichen Dual-Shock-Unterstützung (Analogsteuerung und Rumble-Feature) gibt es mit dem Toyota Corolla der WRC-Saison 1998 sogar ein Extrafahrzeug, das ursprünglich als Goodie für die N64-Umsetzung des Spiels designt wurde. Zu dem günstigen Preis ist *V-Rally Championship Edition* auch zwei Jahre nach der Erstveröffentlichung ein empfehlenswertes Schnäppchen.



Game Boy (Color)

Kaum eine andere Firma weiß Nintendos fossile Handheld-Konsole so gut auszunutzen wie Infogrames – zumindest, was die Programmierung betrifft. Ein 3D-Rennspiel auf das Schwarzweiß-Display zu zaubern, ist wahrhaftig keine leichte Aufgabe. Technisch gelang das Unterfangen ausgezeichnet, doch darunter litt die Spielbarkeit ein wenig. Seit kurzem gibt es nun auch die Color-only-Variante, die unter Ausnutzung des 56-Farb-Modus optisch spektakulär ist, aber über simples Links-rechts-Lenken à la *Out Run* trotzdem nicht hinauskommt.

Nintendo 64

Die N64-Fassung des Spiels kam im November 1998 auf den Markt – ein ungünstiger Zeitpunkt, denn kurze Zeit später folgte der lang erwartete Release von *The Legend of Zelda – Ocarina of Time*. Auch mit Analogsteuerung ist es alles andere als ein Kinderspiel, die Herausforderung der rund 40 Strecken zu meistern. Die Grafik litt im Vergleich zum Original unter dem gefürchteten N64-Dithering.

PC

Unverständlicherweise ließ Infogrames die Chance einer PC-Version ihres PSX-Verkaufshits (über 2 Millionen verkaufte Einheiten laut Hersteller) ungenutzt verstreichen. Bis jetzt, denn im April erscheint eine PC-Fassung. Allerdings handelt es sich dabei nicht um *V-Rally 2*, sondern um den Vorgänger. Ob das für die Ansprüche an PC-Rennspiel-Simulationen ausreicht, wird sich zeigen müssen. Eine Adaption von *V-Rally 2* ist bereits in Arbeit, doch momentan ruht die Tätigkeit, da die Fertigstellung des PlayStation-Originals vorgeht.

Dreamcast

Infogrames hat mittlerweile bestätigt, daß es eine Dreamcast-Fassung des Spiels geben soll. Als Vorlage dient der PC-Code von Teil 2, dessen Vervollendung wie gesagt noch recht ungewiss ist. Unklar ist außerdem, wie Sega die Sache sieht, da der Dreamcast-Hersteller keine zeitgleichen Releases von PC- und Dreamcast-Versionen des gleichen Spiels wünscht. Angesichts eines so starken Titels wie *V-Rally 2* sollte Sega diese Attitüde allerdings noch einmal überdenken.

Das DC-Entwicklungssystem (siehe Foto) in den Büroräumen von Eden Studios sah nicht sonderlich stark frequentiert aus. Der Katana-Schriftzug (vgl. XL 3/99) war übrigens mit einem DC-Sticker überklebt.





Mit größtmöglicher Sorgfalt werden die Wagen nachgebaut – bis ins kleinste Detail

Bei Sand- oder Schlammstrecken verschmutzt das Fahrzeug. Aber nicht wie bei *Sega Rally 2* – sauberes Chassis, Pfütze, plopp, Schmutz –, sondern in mehreren Phasen. Wir verwenden dafür transparente Texturen.

Im Splitscreen nutzen wir reduzierte Modelle, die dann zum Einsatz kommen, wenn sie im Fullscreen im Hintergrund zu sehen sind.

Das Modell für den Vierspieler-Splitscreen ist im Editor nicht besonders hübsch, aber in den kleinen Fenstern auf dem Bildschirm fällt der Unterschied nicht auf. Dafür verwenden wir in dem Modus auch High-Res-Grafik. Bei der normalen Auflösung hätte es nicht gut ausgesehen – zu wenige Pixel.

Zu den Deformationen: Jeder Wagen ist in neun Damage-Zonen aufgeteilt. Rammt man einen Baum mit der linken Frontpartie, wird auch nur diese beschädigt. Der Grad des Schadens ist dabei ab-



hängig von der Stärke des Aufpralls. Bei vollem Speed sieht man den maximalen Schaden – zumindest das Maximum, das uns die Fahrzeughersteller durchgehen lassen (lacht). Sie wären nicht besonders glücklich, wenn ihre Wagen nur noch rollende Schrotthaufen wären. Wir haben sie auch damit beruhigt, daß der Spieler sich schon sehr anstrengen muß, das Fahrzeug komplett zu ruinieren.

Anfangs wird man vielleicht versucht sein, dies zu tun. Doch die Schäden beeinträchtigen das Fahrverhalten. Sind bei einem zweiradangetriebenen Wagen beide Radaufhängungen betroffen, kann man praktisch aufgeben – zumindest im Simulations-Modus.

Apropos Reifen: Anhand des Modells lassen sich auch die Reifentypen erkennen. In der Simulation besteht im Setup die Wahl zwischen acht Reifentypen. Da selbst innerhalb einer Strecke die Bedingungen wechseln können, zum Beispiel von Schotter zu Schnee, ist die richtige Wahl spielentscheidend.

Man kann übrigens sogar das Fabrikat auf der Textur lesen. Wir tauschen diese jedoch ab einer bestimmten Geschwindigkeit gegen eine geblürzte Textur aus, um die optische Täuschung zu vermeiden, daß sich der Reifen scheinbar rückwärts dreht oder stillsteht. Außerdem besteht der Reifen noch aus einer Textur für die Bremsscheibe, die sich verfärbt, wenn die Bremse stark beansprucht wird.

Wir haben noch Pläne für viele, viele Details, aber die Umsetzung ist eine Zeitfrage. Außerdem hat die PlayStation natürlich ihre Beschränkungen – wir werden sicherlich einige Details für eine andere Version des Spiels aufheben müssen ...

Hauptprogrammierer David Nadal ergänzt: „Wir haben Reflexionen wie in *Gran Turismo* eingebaut, ein Feature, das man heuer in allen Rennspielen sieht. Aber wir haben auch mehr Details wie zum Beispiel die Fahrer. Sie bestehen aus zirka 100 Polygonen. Die High-Definition-Cars sind aus etwa 600 Polys generiert, die kleinsten für den Vierspieler-Splitscreen aus zirka 120. Außerdem entfällt das Gouraud-Shading, es gibt nur Flat-Shading wie in *G.T.* Auch die Blicktiefe ist etwas geringer, denn wir wollten in jedem Modus eine konstante Frame-rate von 25 Bildern pro Sekunde (in der PAL-Version) bieten. Dafür erhöhen wir die Auflösung im Vierspieler-Modus von 320 x 256 auf 512 x 256. Dies ist im Gegensatz zum Fullscreen möglich, weil weniger Texturen das RAM belegen. Im Fullscreen ist High-Res-Grafik bei der Menge an Details unmöglich.“



Die Nachfahrten sollen echte Beleuchtung durch die Scheinwerfer der Autos bieten



Eden Studios behauptet, daß der Vierspieler-Splitscreen-Modus keine Geschwindigkeitseinbußen zur Folge haben wird

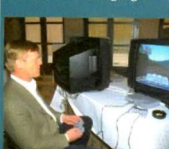
Diese Verbesserungen waren nur möglich, weil wir den Performance Analyzer von Sony benutzt haben. Bei *V-Rally 1* hatten wir anfangs nicht so viele Informationen über die Hardware, was Dinge wie Memory-Cache, Texturen-Cache und so weiter betrifft. Der Analyzer hat uns mächtig geholfen. Wir haben damit jeden einzelnen Teil des Programm-Codes analysiert, um herauszufinden, was die Performance hemmt und was wir verbessern können.“



Die Replays können aufwendig editiert und per Memory-Card übertragen werden

Der Fachmann

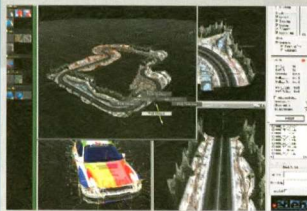
Wie schon bei der Produktion des Vorgängers übernimmt die finnische Rallye-Legende Ari Vatanen erneut die Rolle des Technical Consultant. Anders als in vielen vergleichbaren Fällen war Herr Vatanen tatsächlich nicht nur eine gutbezahlte Vorzeigefigur, die ihr Gesicht für Werbezwecke zur Verfügung stellt, sondern ein echter, aktiver Berater. Vielleicht ein wenig zu aktiv, denn Anfänger brachten die Wagen oftmals schneller zum Überschlag, als man blinzeln konnte. Dementsprechend lautet die Philosophie für die aktuelle Produktion: „Der Realismus hat sich



dem Spielspaß unterzuordnen.“ Wie üblich hatte Ari unzählige Anekdoten aus seiner Karriere auf Lager, zum Beispiel seine Theorie, warum Finnien so erfolgreich im Rallyesport sind: „Das Erfolgsrezept sind zwei Dinge – ein schwerer Fuß und ein leerer Kopf.“ Beides sei bei seinen Landsleuten stark verbreitet.

Die Strecken und der Editor

Stéphane Baudet fährt fort, mit den Worten: „Wir haben einen Fotografen engagiert, der alle WRC-Veranstaltungen rund um die Welt verfolgt hat und Fotos für uns gemacht hat. Normalerweise sehen Rallyefotos so aus: ein großes Auto in der Mitte und ein wenig Landschaft drumherum. Doch uns interessierte das Drumherum. Wir nehmen bestimmte Elemente



Der Track-Editor im Spiel ist wesentlich simpler aufgebaut als diese Profi-Variante

mit hohem Wiedererkennungswert und implementieren sie in das Streckendesign. Ich denke, daß hier ist Finnland ... (allgemeines Gelächter angesichts der Fotos mit trüben Landschaften und Nadelwäldern). Nur wenige Fotos können direkt zur Erstellung der Texturen verwendet werden. Wir nutzen sie hauptsächlich als Vorlage für das grundsätzliche Design.

Jede der zwölf Landschaften ist wie bei V-Rally 1 in verschiedene, kleine Sektionen unterteilt. Das ist auch der Grund, weshalb wir so viele

Strecken designen können und was den Track-Editor überhaupt erst möglich macht. Diesmal funktioniert er sogar (lacht).

Zuerst modellieren wir die Sektionen, dann folgen die Texturen. Der dritte Schritt ist sehr wichtig: das Hinzufügen von Lichteffekten. Es gibt in V-Rally 2 sowohl unterschiedliche Wetterverhältnisse (Sonne, Regen, Schnee) als auch verschiedene Zeiten (Sonnenauf- und -untergang, Tag, Nacht). Davon abhängig sind die Farben und die Lichteffekte. Wir texturieren die Strecken am PC, doch das PC-Rendering wirkt völlig anders als das der PlayStation. Was am PC nach Pastelltönen aussieht, wirkt auf der PSX viel knalliger. Auch das müssen wir berücksichtigen und mit Hilfe unserer Tools modifizieren. Es macht zwar jede Menge Arbeit, aber es lohnt sich, wie ich finde. Das Ganze sieht so viel realistischer aus.

Sehr wenige Spiele nutzen dieses „Lightning“, zum Beispiel Gran Turismo 2. Allerdings haben bei dem Spiel die Hintergründe kein Gouraud-Shading, also wirken sich dort die Effekte auch nicht aus. Die Entwickler von GT haben sich entschieden, den Löwenanteil der Rechenkapazität und Zeichenpower der PlayStation für die Wagen zu nutzen, aber nicht für die Hintergründe. Wir haben uns für die umgekehrte Verteilung entschieden, denn wir denken, daß beim Rallyesport die Landschaften sehr wichtig sind. Wir haben sogar eine Menge animierter Elemente abseits der Strecke – Ihr werdet überrascht sein.

Die User-Version des Track-Editors bietet die obengenannten Features nicht. Es ist eine abgespeckte Version, die es ermöglicht, bis zu 50 Tracks auf einer Memory-Card abzuspeichern. Diese könnt Ihr dann mit einem Freund tauschen. Mit der Memory-Card lassen sich auch Fahrer, Replays, Ghosts übertragen. Es gibt zudem die Option, eigene Championships zu designen, Aufgabenstellungen wie One-on-One-Rennen und so weiter.

Wir hätten dafür gerne Sonys PocketStation unterstützt und werden das in der Japan-Version sicherlich auch tun. Die Euro-Fassung wird das Feature aber wohl nicht unterstützen, da wir weder die Zeit noch genügend Entwickler-Dokumentationen bekommen haben. Sony hat diese in Europa noch nicht herausgegeben, und wir wollen das Spiel nicht verschieben wegen der PocketStation. Schließlich



David Nadal (links) erläutert den Journalisten und Infogrames-PR-Manager Jochen Färber (Mitte) die Technik – oder umgekehrt?

bringt Sony das Gerät frühestens im September. Doch um wieder auf die Strecken zurückzukommen: Sie werden breiter sein als in V-Rally 1, wir haben die „forbidden zone“ nach außen verschoben. In V-Rally 1 waren die Straßen in den Kurven genauso breit wie auf der Geraden – zu wenig Platz, um richtig zu slidern. Bei V-Rally 2 hat der Fahrer anfangs mehr Platz, denn mit zunehmendem Spielverlauf werden die Strecken natürlich schmaler.“ ■



To be continued:

Soweit zu den technischen Grundlagen von Infogrames V-Rally 2. Viele Punkte wie zum Beispiel den Sound oder die Musik (von Sin, siehe Foto) haben wir bislang noch nicht unter die Lupe genommen. Die Spielbarkeit an sich ist wohl der wichtigste Aspekt des Games.



Würde sie nicht stimmen, könnten auch die auf zwei CDs verteilten 92 Strecken nichts retten. Doch die erste spielbare Version machte bereits einen exzellenten Eindruck. Was V-Rally 2 wirklich auf dem Kasten beziehungsweise unter der Motorhaube hat, verraten wir im zweiten Teil der Reportage in der kommenden Ausgabe – zusammen mit einem Interview mit den Herren von Eden Studios. Doch eines ist jetzt schon sicher: Mit V-Rally 2 wird Infogrames Ende Juni (wenn nichts Unvorhergesehenes dazwischenkommt) einen spektakulären Racer ins Rennen schicken. Wird Eden Studios den Thron der Rennspiel-Referenz zurückerobern können? Wird es im Vergleich zu Gran Turismo 2 die Nase vorn haben? Man darf gespannt sein!



All Star
Tennis '99

NTSC/PAL

Big-Head-Modus:

Drückt während eines laufenden Spiels gleichzeitig L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select! Daraufhin erscheint der Pausen-Screen, in dem der Big-Head-Modus und der Big-Shoes-Modus eingeschaltet werden können. Bei erneuter Eingabe des Codes verändern sich die Geräusche aus dem Publikum.



Angel Eyes

NTSC

Als Special Raiya kämpfen:

Spielt den Story-Modus mit Raiya auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ durch!

Als Anime Reika kämpfen:

Spielt den Story-Modus mit Reika auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ durch!

Als Robo C. kämpfen:

Spielt den Story-Modus mit Chibi auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ durch!

Als Panda kämpfen:

Spielt den Story-Modus mit Marie auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ durch!

Als Akane kämpfen:

Spielt den Story-Modus mit Kiriko auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ durch!

Als Lina 2 kämpfen:

Spielt den Story-Modus mit Lina auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ durch!

Als Critical H. Star kämpfen:

Spielt den Story-Modus mit H. Star auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ durch!

Als H. Misp kämpfen:

Spielt den Story-Modus mit M. Pow auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ durch!

Als Anime Bin C, Anime Kiriko und Anime Lina kämpfen:

Zunächst müssen alle bislang beschriebenen Zusatzcharaktere erspielt werden. Kämpft dann den Arcade-Modus mit allen neuen Charakteren auf der Schwierigkeitsstufe „hard“ durch!

Beatmania

NTSC

Versteckter Modus:

Wenn der Bildschirm erscheint, in dem „PRESS START BUTTON“ zu lesen ist, haltet Ihr L + R (auf dem Beatmania-Controller sind dies die hinteren Tasten) gedrückt und betätigt dann zusätzlich Start. Laßt nun die Tasten wieder los und drückt $\blacktriangle$ + $\blackstar$ (auf dem Beatmania-



Controller sind dies die beiden äußeren weißen Tasten links und rechts!) Die korrekte Eingabe des Codes wird durch ein Geräusch bestätigt. Im Menü steht anschließend die neue Option „HIDDEN MODE 1“ zur Verfügung.



Zweispeler-Modus:

Wenn der Bildschirm erscheint, in dem „PRESS START BUTTON“ zu lesen ist, haltet Ihr $\blacktriangle$ + $\blacksquare$ + $\blackstar$ (auf dem Beatmania-Controller sind dies die drei weißen Tasten) gedrückt und betätigt dann zusätzlich Start. Laßt nun die Tasten wieder los und drückt L + R (auf dem Beatmania-

Controller sind dies die hinteren Tasten!) Die korrekte Eingabe wird durch ein Geräusch bestätigt. Im Menü steht anschließend die neue Option für den Zweispeler-Modus zur Verfügung.

Bloody Roar 2

NTSC/PAL

PAL-Version:

Diese Tips und Tricks gelten auch für die PAL-Version des Spiels, die laut Hersteller noch diesen Monat erscheinen soll beziehungsweise bereits erschienen ist.



Expert-Modus:

Haltet im Titelschirm L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und startet dann ein Spiel!

Als Gado kämpfen:

Spielt den Arcade-Modus mit allen normalen Charakteren durch!

Gegen Shen Long kämpfen:

Spielt den Arcade-Modus mit allen normalen Charakteren durch, ohne dabei Continues zu verbrauchen! Shen Long wird dann in einer Special Stage zum Kampf antreten.

Als Shen Long kämpfen:

Besiegt Shen Long in der Special Stage, nachdem Ihr ihn wie oben beschrieben freigeschaltet habt! Anschließend steht der Abspann „Ending 1“ im Menü „Movies and Pictures“ zur Verfügung.

Custom-Modus:

Spielt den Arcade-Modus mit allen normalen Charakteren durch, um

den Custom-Modus freizuschalten! Über dieses neue Menü könnt Ihr den Big-Head- und den Recovery-Speed-Modus aktivieren und weitere Modi anwählen.

Model-Type-Option:

Spielt den Story-Modus mit allen normalen Charakteren durch!

Recovery-Speed-Modus:

Spielt den Story-Modus mit allen normalen Charakteren durch, ohne dabei Continues zu verbrauchen!

Cancel-Point-Option:

Besiegt mindestens 15 Feinde im Survival-Modus!

Andere Kostüme:

Spielt den Arcade-Modus mit allen normalen Charakteren durch! Ruft dann den Charakterauswahl-Bildschirm auf und drückt Start, um ein neues Outfit für einen Kämpfer anzuwählen!

Blue Sabre
Knights

NTSC

Alternative Kameraperspektiven:

Betätigt während eines Kampfes die Pausentaste! Haltet dann R1 + R2 gedrückt, wonach Ihr den Kamerawinkel über das Steuerkreuz verändern könnt. L1 dient zum Rein- und L2 zum Rauszoomen!

Colony Wars:
Vengeance

PAL

Cheat-Modus:

Ruft das Paßwortmenü auf und gebt „BLIZZARD“ anstelle Eures Namens ein! So werden alle Missionen freigeschaltet, alle Raumschiffe und Sekundärwaffen stehen zur Verfügung, und weitere Cheats sind ab sofort aktiv.



Cheat-Modus abschalten:
Ruft das Paßwortmenü auf und gebt „STORMLORD“ anstelle Eures Namens ein, um alle aktiven Cheats und freigeschalteten Missionen zu deaktivieren!

Crash Bandicoot 3: Warped

Spyro the Dragon-Demo:
Drückt im Titelschirm $\uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$. Anschließend dürft Ihr eine spielbare Demo des Drachenabenteuers genießen. Übrigens ist in *Spyro the Dragon* adäquat zu diesem Extra eine spielbare Demo von *Crash Bandicoot 3: Warped* enthalten, die ebenfalls per Cheat freigelegt werden kann.



Puzzles schnell vervollständigen: Stellt den „WARS“-Modus ein! Wenn Ihr gegen die Computer-Gegner verloren habt, haltet Ihr einfach $\blacktriangle$ gedrückt, um die Aktionen der verbleibenden Computer-Spieler zu beschleunigen.

Akustische Tipps:
Wenn der Titelschirm zu sehen ist, könnt Ihr akustische Tipps zum Spielablauf abrufen, indem Ihr $\rightarrow$ drückt. Nachdem die Instruktionen beendet sind, drückt Ihr erneut $\rightarrow$, woraufhin wieder der Titelschirm erscheint. Betätigt Ihr dieselbe Richtung auf dem Steuerkreuz ein drittes Mal, dürft Ihr nun taktischen Spieltips lauschen.

Duke Nukem: Time to Kill

Cheats:
Die folgenden Tastenkombinationen müssen im Pausenmenü eingegeben werden.

Levelwahl:
 $\downarrow$ (neunmal), $\uparrow$
Nachdem Ihr diesen Code eingegeben habt, selektiert Ihr „EXIT“, statt wieder ins Spiel zurückzukehren. Am unteren Rand des Hauptmenüs ist nun diese neue Option zu finden: „TIME TO KILL“. Wählt über das Steuerkreuz einen Level aus und bestätigt dann per $\blacktriangle$ -Taste!

Waffen mit Power Up:
 $\rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$



Devil Dice

Eigene Musik-CDs abspielen:
Nachdem der Bildschirm mit dem Hauptmenü erschienen ist, könnt Ihr den Deckel der PSX öffnen und die Spiel-CD durch eine eigene Musik-CD ersetzen. Startet dann eine Puzzlerunde und schaltet während des laufenden Spiels per Starttaste von Track zu Track!

Alle Waffen:
L1 L2 $\uparrow$ L1 L2 $\downarrow$ R1 $\rightarrow$ R2 $\leftarrow$

Alle Items:
R1 (fünfmal) L2 (fünfmal)

Alle Keys:
 $\uparrow \rightarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow \leftarrow \downarrow$

Unverwundbarkeit:
L2 R1 L1 R2 $\uparrow \downarrow \uparrow \downarrow$ Select

Zeitweilige Unverwundbarkeit:
R1 L2 L1 L2 R1 L1 R1 L2 L1 L2

Unsichtbarkeit:
L1 R1 L1 R1 L1 R1 L1 R1 L1 R1

Unendlich Munition:
 $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$ Select $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$ Select

Doppelte Schußkraft:
L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 R2

Big Head Duke:
R1 (neunmal) $\uparrow$

Small Head Duke:
R1 (neunmal) $\downarrow$

Big-Head-Modus für die Feinde:
R1 (neunmal) $\leftarrow$

Small-Head-Modus für die Feinde:
R1 (neunmal) $\rightarrow$

Einhänder NTSC

Versteckte Schiffe:
Erspielt mehr als 14 Secrets und beendet das Spiel auf jeder Schwierigkeitsstufe einmal! So werden die Raumschiffe der Erde freigeschaltet. Wenn Ihr auf der Schwierigkeitsstufe „hard“ mit nur zwei Continues durchspielt, könnt Ihr die Mond-Raumschiffe des letzten Levels anwählen.

SPIELEBERATER

schon ab DM 9,95

Abe's Odyssey (9,95)
Lösungsbuch DM 19,95
Abe's Exodius (19,95)
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1-3
Alundra (14,80 19,80)
Ark of Time
Atlantis
Baph. Fluch 1&2 (14,80)
Batman & Robin
Blazing Dragons
Breath of Fire 3
Heft 14,80 Buch 29,80
Broken Helix
Casper
Castlevania
Clock Tower
Cheatbuch (14,80)
Chron. of the Sword
Com. & Conquer 1-2
-Sammelband (19,80)
D. Das 5. Element



Deathtr. Dungeon (19,95)
Diablo
Discworld 1&2 (14,80)
Dixie Ficks
Dixie Noom 3D
D. N. Time to Kill
Excalibur (14,80)
Exhumed (14,80)
Fade to Black
Final Fantasy 7
Heft 9,95 Buch 24,95
Forsaken (9,95 19,95)
G-Police
Gex 3D & Rayman
Heart of Darkness



Hexen
Last Report
Legacy of Kain
Little Big Adventure
Last Report
MediEvil (14,80)
Men in Black
Metal Gear Solid (19,95)
Lösungsbuch (19,95)
MDK
M. K. Trilogy
M. K. Mythology
Nightmare Creatures
O.D.T. (19,95)
OverBlood
Pax Corpus



Riven und Myst (14,80)
Syndicate Wars
Stadt 4ever. Kinder
Swagman
Tekken 1, 2 und 3
in einem Heft DM 14,80
Tekken 3 - Buch (19,95)
Tomb Raider 1 (14,80)
Tomb Raider 2 (19,95)
Tomb Raider 3 (9,95)

MADROM

... SOLUTIONS

Postfach 11 15 - 26691 Emden

Tel. und Fax: 04921/44631

Tel. Bestellannahme

Montag-Freitag 16-20 Uhr!

BestSeller



Alle Resident Evil - Teile
in einem Buch!
nur DM 19,80

US-Bücher

Über 500
Titel lieferbar!

zum Beispiel:



nur DM 19,95

Online Shopping

madrom.de
www.madrom.de

- über 100 Cover-Scans
- genaue Angaben zu
fast jedem Buch
(Seitenzahl, Format,
Lieferzeiten etc.)
- Texte des Buchrucks
- die neuesten Bücher
und Erscheinungstermine

VIELE WEITERE LÖSUNGSBÜCHER AUF ANFRAGE! -HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Galeric:

Erreicht einen der vorderen Plätze in der Highscore-Liste! Im Hauptmenü findet Ihr danach den Optionspunkt „Gallery“. In diesem Modus könnt Ihr Euch schöne Bilder der Raumschiffe, Waffen und Level ansehen.



Tip:

Kampf gegen den Boss in Level 3: Wenn der Endgegner dieses Levels seine Homing-Raketen abfeuert, solltet Ihr hinter ihn fliegen, woraufhin die Raketen umdrehen und Euch folgen. Dabei treffen sie aber den Kopf des Bosses. Wenn Ihr diesen Trick noch zweimal wiederholt, ist die Lebensenergie des Feindes aufgebraucht, und Ihr habt ihn schnell besiegt.



Kensei: Sacred Fist

NTSC/PAL

Als Akira kämpfen:

Spiele auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ mit Yugo durch!



Als Quigtao kämpfen:

Spiele auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ mit Yuli durch!

Als Cindy kämpfen:

Spiele auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ mit Douglas durch!

Als Steve kämpfen:

Spiele auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ mit Allen durch!

Als Arthur kämpfen:

Spiele auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ mit Ann durch!

Als Kornelia kämpfen:

Spiele auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ mit Heinz durch!



Als Sessue kämpfen:

Spiele auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ mit Hyoma durch!

Als Mark kämpfen:

Spiele auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ mit David durch!

Als Genya kämpfen:

Spiele auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ mit Saya durch!

Als Zhou kämpfen:

Spiele auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ mit allen neun Basischarakteren durch! Wiederholt dann einen Durchgang mit einem beliebigen dieser neun Fighter!

Als Kaiya kämpfen:

Spiele auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ mit allen neun Basischarakteren durch! Wiederholt dann einen Durchgang mit einem beliebigen der Bonus-Fighter – zum Beispiel mit Mark!

Als Jelly/Billy kämpfen:

Spiele auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ mit Kaiya durch!

Als Kazane kämpfen:

Spiele auf der Schwierigkeitsstufe „normal“ mit Zhou durch!

Extra-Modus:

Spiele alle Charaktere frei, und Ihr erhaltet zur Belohnung einen versteckten Modus!

NFL Game Day '99

NTSC

Extra-Teams:

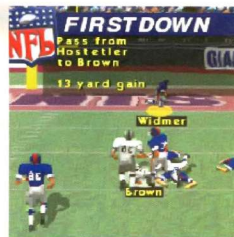
Ruft den Team-Auswahl-Bildschirm auf und drückt ●! Dadurch werden die Superbowl- und All-Star-Teams anwählbar.

Cheat-Modus:

Ruft das „Easter Egg“-Menü auf und gebt einen der folgenden Codes ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen!

Effekt	Code
big Football	BIG BALLS
lautere Geräusche	BIG HITS
keine Penalties	BLINDERS
BOBO als Nachname	BOBO
big Players	BUNYON
saffiger Speed	COFFEE BREAK
CPU Pass Coverage	CON MAN

schnellere Gegner	CPU SCORES
starke CPU-Offensive	CPU STUFFS
Credits	CREDITS
keine Stamina	EGG HEAD
europäische Nachnamen	EURO LEAGUE
Einheitspieler	EVEN TEAMS
Tiny Players	FLEA CIRCUS
Bonus Difficulty Level	GD CHALLENGE
unsichtbare Field Goals	GRUDGE MATCH
mehr Injuries	HAMSTRUNG
Air-Punts	HANGTIME
Basketball-Spielernamen	HOOPS
CPU Open Field	HOT SHOT
Unsichtbarkeit	INVISIBLE
höhere Framerate	ITS IN THE FPS
hohe CPU-Intelligenz	MIND READER
flache Spieler	PLAYING CARDS
kleine, schnelle Spieler	POP WARNER
Präsidenten-Nachnamen	PRESIDENTS
CPU-Vorteil	PRIME TIME
rote Stirnbänder	PUPPETS
Programmierer-Nachnamen	RED ZONE
schneller Ballfänger	ROCKET MAN
Cheerleaders	SLIDESHOW
Nachnamen aus den Credits	SPORTS
Stamina verändern	STAMINA
längere Field Goals	STEEL LEG
besser fangen	STICKEM
schwimmende Spieler	SWIMMERS



Bildschirm im Bauch	TELE TUMMY
schnelles Ermüden	WEAK
schlechte Vorderhand	POLE AXE
Unsichtbarkeit Pl. 1	INVISIBLE



Ridge Racer Type 4

PAL

Bonus-Cars:

Wenn alle 320 Wagen freigespielt sind, könnt Ihr anschließend im Time-Attack-Modus „The Pac-Man Character“ und „The Sony Eat 'em Up Car“ auswählen.



Menhir O:

Spielt mit den Teknos auf der Stufe „NORMAL“ durch!

Super Prana Devil:

Spielt mit den Arcanes auf der Schwierigkeitsstufe „HARD“ durch!

Beta Razor (Mayhem-Modus):

Spielt mit den Teknos auf der Schwierigkeitsstufe „HARD“ durch!

X-Games Pro Boarder

PAL

Ultimates Paßwort:

Um alle versteckten Strecken und sämtliche zusätzlichen Fahrer freizuschalten, müßt Ihr folgendes Paßwort eingeben: ■ ▲ ✕ ■ ● ●.

Alle Strecken:

Gebt, ✕ ● ✕ ▲ ▲ ■ ein!

Neuer Boarder (Ollie B.):

Gebt, ▲ ✕ ■ ✕ ▲ ● ein!



Zeitgeist

NTSC

Draufsicht:

Haltet während eines laufenden Spiels die Starttaste im Pausenmodus zirka zehn Sekunden lang gedrückt! Drückt nun zusätzlich L1 und löst die Pause wieder, um in die Draufsicht zu wechseln!

Seitliche Ansicht:
Haltet die Starttaste im Pausenmodus zirka zehn Sekunden lang gedrückt! Drückt nun zusätzlich L2, und löst die Pause wieder, um die Seitenansicht zu aktivieren!



The UnHoly War

NTSC/PAL

The Maze:

Spielt mit den Arcanes auf der Schwierigkeitsstufe „NORMAL“ durch!

Händlerregister

Das Videospiel-Paradies



Gleich 2x in Hamburg

PlayStation • Nintendo⁶⁴

Super Nintendo • Saturn

Game Boy • Zubehör

Importspiele • Umbauten



Kurze Mühren 4
20095 Hamburg (City)
Tel: 040 - 331 623 • Fax: 32 52 58 51



Bahrenfelder Straße 187
22765 Hamburg (Altona)
Tel: 040 - 390 50 61 • Fax: 390 50 62

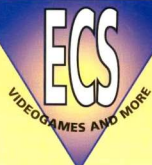
Der Laden
für anspruchsvolle
Videospielkunden
in Hamburg



Importe
Umbauten
Tuning
Zubehör
DVD

Bei uns ist Service nicht
nur ein Schlagwort.
Testen Sie uns und Ihr
Wunschspiel in Ruhe bei
einer Tasse Kaffee.

Frank Schleede
Holzmühlenstr. 57
22041 Hamburg
Telefon: (040) 694 40 450
Telefax: (040) 694 40 451



Stellinger Weg 9 (Nähe
U-Bahnhof Osterstr.)
20255 Hamburg
Tel.: (040) 40 91 79

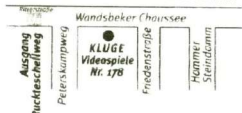
Dreamcast
Nintendo⁶⁴
Sega Saturn
Sony PlayStation
NeoGeo CD
PC-CD-ROM
Zubehör

Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes • Mangas
Importspiele & Zeitschriften

KLUGE VIDEOSPIELE

Echtes Geschäft und Versand
Sony Playstation, Nintendo 64, Sega
Saturn, Mega Drive, Mega CD,
32x, Game Gear, Master System,
SNES, NES, Game Boy, 3 DO,
Jaguar, CDI und auch
PC CD-ROM

Riesige Auswahl an
Videospiele-
Raritäten und
Sammlerstücken



KLUGE VIDEOSPIELE

Wandsbeker Chaussee 178
direkt an der B 75
22089 Hamburg
Tel: 040/298 34 100
Fax: 040/298 34 102

Dreamcast

RGB-KABEL



Dreamcast liefert von Haus aus ein gutes AV-Bildsignal, das sich mit einem S-VHS-Kabel für zirka 80 DM noch einmal deutlich steigern läßt. Wer nicht im Besitz eines S-VHS-tauglichen Fernsehers ist, sollte zum RGB-Kabel greifen, vorausgesetzt die heimische Flimmerkiste kann ein RGB-Signal verarbeiten. Seit einigen Wochen bieten diverse Händler ein solches Produkt aus dem Hause Diamond an. Ein Preisvergleich lohnt sich übrigens, es werden zwischen 60 und 100 Mark verlangt. Das Kabel ist mit einer elektronischen Einheit versehen, die das hochwertige

S-VHS-Signal in ein ausgezeichnetes RGB-Signal umwandelt.

Die Bildqualität ist dank kräftiger Farben und guter Kontraste gestochen scharf. Es sollte allerdings darauf geachtet werden, daß sich die Box mit der elektronischen Schaltung nicht in der Nähe eines Netztesiles oder einer anderen stark strahlenden Komponente befindet, da es sonst zu Störstreifen auf dem Bildschirm kommen kann. Erfreulicherweise arbeitet das RGB-Kabel, im Gegensatz zum RGB-Umbau, mit sämtlichen Spielen zusammen und wird einfach nur in den AV-Ausgang der Konsole eingesteckt – ein Eingriff in das Gerät ist nicht nötig.

Muster: nrG Videogames, Tel. 0 40/25 56 63 und Sunflex, Tel. 0 23 52/95 33 50

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 60-100 DM (US-Import)
Diamond

PlayStation

DUAL SHOCK CONTROLLER

Die Welt der Videospiele ist bunt. Sony zollt diesem Umstand nun auch in Europa durch farbige Dual Shock Controller Tribut. Die Joypads entsprechen in ihrer Funktion und Bedienbarkeit exakt dem Original, das der Hardware beiliegt. Wer sich farblich verändern möchte, hat die Wahl zwischen Schwarz, Grün, Blau und Transparent.



XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 60 DM
Sony

Dreamcast

LIGHTGUN

Segas Lightgun für Dreamcast ist momentan nur im Set mit dem Spiel *The House of the Dead 2* erhältlich. Das futuristisch designte Gerät präsentiert sich in gewohnter Sega-Qualität. Es ist ebenso präzise wie die legendäre Virtua Gun für Saturn und sehr robust verarbeitet. Der Abzug ist mit einem Mikroschalter ausgestattet, der einen ausgezeichneten Druckpunkt besitzt.

Farblich paßt sich die Pistole dem Design der japanischen Konsole an. Sie ist, bis auf den orangenen Abzugshebel, komplett weiß gestaltet. An der Rückseite sind ein digitales Steuerkreuz sowie ein Start- und ein B-Button integriert, die bequem mit dem Daumen der schießenden Hand zu erreichen sind. Außerdem befinden sich an der Oberseite der Knarre ein Slot für ein Puru Puru Pack oder ein VMS. Auch längere Spielsessions sind nicht armlähmend, Segas neue Lightgun ist nicht nur klein, sondern auch ausgesprochen leicht ausgefallen.



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

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 230 DM (Japan-Import)
inkl. *The House of the Dead 2*
Sega

Dreamcast

PURU PURU PACK

Mit dem Puru Puru Pack bringt nun auch Sega die Pads zum Wackeln. Der Effekt ist vergleichbar mit dem von Nintendos Rumble Pak. Vom leichten Vibrieren bis zu starken Erschütterungen reicht die Palette der Aktionen. Dabei sind alle Schüttelungen gut zu spüren, aber nicht so differenziert ausgefallen wie bei den zwei Motoren in Sonys Dual-Shock-Controller. Im Gegensatz zu Nintendos Rumble Pak kommt Segas Puru Puru Pack ohne Batterien aus. Leider unterstützen nicht alle Titel das Zubehör, zum Beispiel *Sega Rally 2*, zukünftige Spiele werden dies aber sicher mehrheitlich tun.



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

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:
ca. 80 DM (Japan-Import)
Sega

neXt Level

neXt Level 10/96

neXt Level 4/97

neXt Level 9/97

neXt Level 2/98

neXt Level 7/98

neXt Level 12/98

neXt Level 4/99

Specials: Interviews mit Shigeru Miyamoto und Formel-1-Entwickler Martin Chudley. Hinter den Kulissen der deutschen Software-Firma Neon
PlayStation: Battle Arena Toshinden 2, Descend, Ridge Racer Revolution
Saturn: Vampire Hunter, WipEout

Specials: Tomb Raider-Bericht, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalnske (Sega of America) und Tetsuya Mizuguchi (Sega Rally), Turbo-Entwickler David Dienstbier (Iguana) im Interview, Classic Videogames (Teil 1)

Specials: Atari-Story (Teil 2), PSX-Entwicklungssystem Yaroze, 64DD-Reportage, Interview mit Turbo-Designer David Dienstbier
PSX: Final Fantasy VII, Tenka
Saturn: Digital Dance Mix

Specials: Lightgun-Report, Resident Evil DC, Square-Special
Spiel des Monats: Oddworld - Abe's Oddysee (PlayStation)
N64: Yaku Yaku II, Dark Rival
PlayStation: Street Fighter EX plus alpha, Time Crisis, Warcraft II

Specials: Rare (Interview und Report), Terry-Pratchett-Interview
N64: WCW vs. NWO, Wild Chip
PSX: Bloody Road, Einhänder, Z
SAT: X-Men vs. Street Fighter
Arcade: Soul Blade Plus, Rival Schools, Virtual On 2

Specials: Rollenspiel-Überblick; Spiele, wofür ihr ewig lebn - Emulatoren-Story (Teil 3)
Spiel des Monats: Banjo-Kazooie (N64)
N64: Bomberman Hero, Frankreich 98 - Die Fußball WM
PlayStation: Alundra, Colin McRae Rally, Gran Turismo (PAL), Point Blank, Wild Arms
Saturn: Shining Force III
Arcade: Daytona 2
Tactics: Tekken 3-Special (T. 2), River-Komplettlösung (Teil 4)

Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview; Sega Dreamcast Launch-Präsentation; Messe-News Tokyo Game Show
N64: Body Harvest, V-Rally Edition 99, WCW/NWO Rev., WipeOut 64, XG 2
PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, TOCA 2
Arcade: Segas Naomi-Hardware
Tactics: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)

Specials: Konsolen-Emulatoren: N64- und PSX-Spiele auf PC und Mac; Final Fantasy VIII im ausführlichen Preview; PlayStation-News: Gran Turismo 2
Dreamcast: Sega Rally 2
N64: Castlevania, FIFA 99, Mario Party
PSX: Bloody Road 2, Populous - The Beginning, Ridge Racer Type 4, Tai Fu
Arcade: Automaten-Messe AOU '99
Tactics: Ehrgeiz-Tactics-Special (PSX), Teil 2; Sonic Adventure-Walkthrough (DC), Teil 1, TOCA 2-Cheats

Specials: N64 Expansion Pak: Was leistet die Speichererweiterung; Dreamcast: Die Launch-Titel im Test + das Software-Line-up im Überblick
Spiel des Monats: Zelda 64 (N64)
Dreamcast: Virtua Fighter 3, Godzilla Generations, Pen Pen Triclon
N64: Madden NFL 99, NBA Jam 99, NBA Live 99, NFL G-Back Club 99, Nightmare Creatures, Top Gear Overdrive
PSX: Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R-Type Delta, Tomb Raider III

Specials: LucasArts-/Factor 5-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, Silicon-Graphics-Reportage (Teil 1)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil II (1), Tekken 2, True Pinball
Saturn: Panzer Dragoon Zwei

Specials: Classic Videogames (Teil 3), Portrait Kyoko Date
Spiel des Monats: Tomb Raider (PlayStation u. Saturn)
N64: Wave Race 64
PSX: Deshr: Derby 2, Disruptor
SAT: Daytona G, Virtua Cop 2

Specials: 32-Bit-Rennspiele
Arcade: AOU-Show Tokio
N64: Intern. Superstar Soccer 64, Turbo-Levelkarten (Teil 2)
PlayStation: Bushido Blade, Dracula X, Soul Blade
SAT: Shining the Holy Ark

Specials: Interview mit dem Erfinder der PSX, Ken Kutaragi
Spiel des Monats: extreme-G (Nintendo64)
PlayStation: Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures
Saturn: Last Bronx

Specials: Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team
Spiel des Monats: Riven (PSX)
N64: Fighters Destiny, NBA Pro
PSX: Pitfall 3D, Rascal
Zubehör: PS Light Gun (PSX)

Specials: Command & Conquer-Reportage, Final Fantasy VIII - Die spielbare Demo, Squares Beat 'em Up für PlayStation
Spiel des Monats: F-Zero X (N64)
Cruis'n World, Iggy's Reckin' Balls, Turk 2 (Report 1)
PlayStation: Azure Dreams, Brave Fencer Musashiden, Breath of Fire III, Tekken 3 (PAL)
Saturn: Dracula X
Arcade: Street Fighter Alpha 3
Tactics: Tekken 3-Special (Teil 4), Heart of Darkness-Karten

Specials: jenseits von Polygonen - Die Technik der nächsten Konsolengeneration; Rollenspiele: Final Fantasy VIII (PSX), Climax Landers, Grandia II (DC); Interviews: Hironobu Sakaguchi (SquareSoft), Yuji Naka (Sonic Team)
Spiel des Monats: Rogue Squadron (N64)
Dreamcast: Shen Mu, Sonic Adventure
N64: Bust-A-Move 3DX, NHL Breakaway 99, S.C.A.R.S., Top Gear Overdrive
PSX: Akuj - The Heartless, Box Champions, FIFA 99, Test Drive 5

Specials: Dreamcast - Die Technik der neuen Generation, Indiana Jones und die Infernal Machine (Reportage und Interview), News-Special: PSX-Rollenspiele, Interview mit Hideo Kojima (MD Gold)
Spiel des Monats: Metal Gear Solid (PSX)
Dreamcast: Sonic Adventure, Incoming
N64: Smash Brothers, South Park
PSX: Ehrgeiz, KKKND: Krossfire, Ridge Racer, Street Fighter Zero 3, WCW/NWO
Tactics: Turk 2, Zelda 64 (N64), Virtua Fighter 3D (DC), Ehrgeiz-Tactics-Special (PSX)

Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview; Sega Dreamcast Launch-Präsentation; Messe-News Tokyo Game Show
N64: Body Harvest, V-Rally Edition 99, WCW/NWO Rev., WipeOut 64, XG 2
PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, TOCA 2
Arcade: Segas Naomi-Hardware
Tactics: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)

Specials: N64 Expansion Pak: Was leistet die Speichererweiterung; Dreamcast: Die Launch-Titel im Test + das Software-Line-up im Überblick
Spiel des Monats: Zelda 64 (N64)
Dreamcast: Virtua Fighter 3, Godzilla Generations, Pen Pen Triclon
N64: Madden NFL 99, NBA Jam 99, NBA Live 99, NFL G-Back Club 99, Nightmare Creatures, Top Gear Overdrive
PSX: Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R-Type Delta, Tomb Raider III

Specials: LucasArts-/Factor 5-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, Silicon-Graphics-Reportage (Teil 1)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil II (1), Tekken 2, True Pinball
Saturn: Panzer Dragoon Zwei

Specials: Classic Videogames (Teil 3), Portrait Kyoko Date
Spiel des Monats: Tomb Raider (PlayStation u. Saturn)
N64: Wave Race 64
PSX: Deshr: Derby 2, Disruptor
SAT: Daytona G, Virtua Cop 2

Specials: 32-Bit-Rennspiele
Arcade: AOU-Show Tokio
N64: Intern. Superstar Soccer 64, Turbo-Levelkarten (Teil 2)
PlayStation: Bushido Blade, Dracula X, Soul Blade
SAT: Shining the Holy Ark

Specials: Interview mit dem Erfinder der PSX, Ken Kutaragi
Spiel des Monats: extreme-G (Nintendo64)
PlayStation: Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures
Saturn: Last Bronx

Specials: Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team
Spiel des Monats: Riven (PSX)
N64: Fighters Destiny, NBA Pro
PSX: Pitfall 3D, Rascal
Zubehör: PS Light Gun (PSX)

Specials: Command & Conquer-Reportage, Final Fantasy VIII - Die spielbare Demo, Squares Beat 'em Up für PlayStation
Spiel des Monats: F-Zero X (N64)
Cruis'n World, Iggy's Reckin' Balls, Turk 2 (Report 1)
PlayStation: Azure Dreams, Brave Fencer Musashiden, Breath of Fire III, Tekken 3 (PAL)
Saturn: Dracula X
Arcade: Street Fighter Alpha 3
Tactics: Tekken 3-Special (Teil 4), Heart of Darkness-Karten

Specials: jenseits von Polygonen - Die Technik der nächsten Konsolengeneration; Rollenspiele: Final Fantasy VIII (PSX), Climax Landers, Grandia II (DC); Interviews: Hironobu Sakaguchi (SquareSoft), Yuji Naka (Sonic Team)
Spiel des Monats: Rogue Squadron (N64)
Dreamcast: Shen Mu, Sonic Adventure
N64: Bust-A-Move 3DX, NHL Breakaway 99, S.C.A.R.S., Top Gear Overdrive
PSX: Akuj - The Heartless, Box Champions, FIFA 99, Test Drive 5

Specials: Dreamcast - Die Technik der neuen Generation, Indiana Jones und die Infernal Machine (Reportage und Interview), News-Special: PSX-Rollenspiele, Interview mit Hideo Kojima (MD Gold)
Spiel des Monats: Metal Gear Solid (PSX)
Dreamcast: Sonic Adventure, Incoming
N64: Smash Brothers, South Park
PSX: Ehrgeiz, KKKND: Krossfire, Ridge Racer, Street Fighter Zero 3, WCW/NWO
Tactics: Turk 2, Zelda 64 (N64), Virtua Fighter 3D (DC), Ehrgeiz-Tactics-Special (PSX)

Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview; Sega Dreamcast Launch-Präsentation; Messe-News Tokyo Game Show
N64: Body Harvest, V-Rally Edition 99, WCW/NWO Rev., WipeOut 64, XG 2
PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, TOCA 2
Arcade: Segas Naomi-Hardware
Tactics: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)

Specials: N64 Expansion Pak: Was leistet die Speichererweiterung; Dreamcast: Die Launch-Titel im Test + das Software-Line-up im Überblick
Spiel des Monats: Zelda 64 (N64)
Dreamcast: Virtua Fighter 3, Godzilla Generations, Pen Pen Triclon
N64: Madden NFL 99, NBA Jam 99, NBA Live 99, NFL G-Back Club 99, Nightmare Creatures, Top Gear Overdrive
PSX: Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R-Type Delta, Tomb Raider III

Specials: LucasArts-/Factor 5-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, Silicon-Graphics-Reportage (Teil 1)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil II (1), Tekken 2, True Pinball
Saturn: Panzer Dragoon Zwei

Specials: Classic Videogames (Teil 3), Portrait Kyoko Date
Spiel des Monats: Tomb Raider (PlayStation u. Saturn)
N64: Wave Race 64
PSX: Deshr: Derby 2, Disruptor
SAT: Daytona G, Virtua Cop 2

Specials: 32-Bit-Rennspiele
Arcade: AOU-Show Tokio
N64: Intern. Superstar Soccer 64, Turbo-Levelkarten (Teil 2)
PlayStation: Bushido Blade, Dracula X, Soul Blade
SAT: Shining the Holy Ark

Specials: Interview mit dem Erfinder der PSX, Ken Kutaragi
Spiel des Monats: extreme-G (Nintendo64)
PlayStation: Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures
Saturn: Last Bronx

Specials: Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team
Spiel des Monats: Riven (PSX)
N64: Fighters Destiny, NBA Pro
PSX: Pitfall 3D, Rascal
Zubehör: PS Light Gun (PSX)

Specials: Command & Conquer-Reportage, Final Fantasy VIII - Die spielbare Demo, Squares Beat 'em Up für PlayStation
Spiel des Monats: F-Zero X (N64)
Cruis'n World, Iggy's Reckin' Balls, Turk 2 (Report 1)
PlayStation: Azure Dreams, Brave Fencer Musashiden, Breath of Fire III, Tekken 3 (PAL)
Saturn: Dracula X
Arcade: Street Fighter Alpha 3
Tactics: Tekken 3-Special (Teil 4), Heart of Darkness-Karten

Specials: jenseits von Polygonen - Die Technik der nächsten Konsolengeneration; Rollenspiele: Final Fantasy VIII (PSX), Climax Landers, Grandia II (DC); Interviews: Hironobu Sakaguchi (SquareSoft), Yuji Naka (Sonic Team)
Spiel des Monats: Rogue Squadron (N64)
Dreamcast: Shen Mu, Sonic Adventure
N64: Bust-A-Move 3DX, NHL Breakaway 99, S.C.A.R.S., Top Gear Overdrive
PSX: Akuj - The Heartless, Box Champions, FIFA 99, Test Drive 5

Specials: Dreamcast - Die Technik der neuen Generation, Indiana Jones und die Infernal Machine (Reportage und Interview), News-Special: PSX-Rollenspiele, Interview mit Hideo Kojima (MD Gold)
Spiel des Monats: Metal Gear Solid (PSX)
Dreamcast: Sonic Adventure, Incoming
N64: Smash Brothers, South Park
PSX: Ehrgeiz, KKKND: Krossfire, Ridge Racer, Street Fighter Zero 3, WCW/NWO
Tactics: Turk 2, Zelda 64 (N64), Virtua Fighter 3D (DC), Ehrgeiz-Tactics-Special (PSX)

Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview; Sega Dreamcast Launch-Präsentation; Messe-News Tokyo Game Show
N64: Body Harvest, V-Rally Edition 99, WCW/NWO Rev., WipeOut 64, XG 2
PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, TOCA 2
Arcade: Segas Naomi-Hardware
Tactics: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)

Specials: N64 Expansion Pak: Was leistet die Speichererweiterung; Dreamcast: Die Launch-Titel im Test + das Software-Line-up im Überblick
Spiel des Monats: Zelda 64 (N64)
Dreamcast: Virtua Fighter 3, Godzilla Generations, Pen Pen Triclon
N64: Madden NFL 99, NBA Jam 99, NBA Live 99, NFL G-Back Club 99, Nightmare Creatures, Top Gear Overdrive
PSX: Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R-Type Delta, Tomb Raider III

Specials: LucasArts-/Factor 5-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, Silicon-Graphics-Reportage (Teil 1)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil II (1), Tekken 2, True Pinball
Saturn: Panzer Dragoon Zwei

Specials: Classic Videogames (Teil 3), Portrait Kyoko Date
Spiel des Monats: Tomb Raider (PlayStation u. Saturn)
N64: Wave Race 64
PSX: Deshr: Derby 2, Disruptor
SAT: Daytona G, Virtua Cop 2

Specials: 32-Bit-Rennspiele
Arcade: AOU-Show Tokio
N64: Intern. Superstar Soccer 64, Turbo-Levelkarten (Teil 2)
PlayStation: Bushido Blade, Dracula X, Soul Blade
SAT: Shining the Holy Ark

Specials: Interview mit dem Erfinder der PSX, Ken Kutaragi
Spiel des Monats: extreme-G (Nintendo64)
PlayStation: Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures
Saturn: Last Bronx

Specials: Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team
Spiel des Monats: Riven (PSX)
N64: Fighters Destiny, NBA Pro
PSX: Pitfall 3D, Rascal
Zubehör: PS Light Gun (PSX)

Specials: Command & Conquer-Reportage, Final Fantasy VIII - Die spielbare Demo, Squares Beat 'em Up für PlayStation
Spiel des Monats: F-Zero X (N64)
Cruis'n World, Iggy's Reckin' Balls, Turk 2 (Report 1)
PlayStation: Azure Dreams, Brave Fencer Musashiden, Breath of Fire III, Tekken 3 (PAL)
Saturn: Dracula X
Arcade: Street Fighter Alpha 3
Tactics: Tekken 3-Special (Teil 4), Heart of Darkness-Karten

Specials: jenseits von Polygonen - Die Technik der nächsten Konsolengeneration; Rollenspiele: Final Fantasy VIII (PSX), Climax Landers, Grandia II (DC); Interviews: Hironobu Sakaguchi (SquareSoft), Yuji Naka (Sonic Team)
Spiel des Monats: Rogue Squadron (N64)
Dreamcast: Shen Mu, Sonic Adventure
N64: Bust-A-Move 3DX, NHL Breakaway 99, S.C.A.R.S., Top Gear Overdrive
PSX: Akuj - The Heartless, Box Champions, FIFA 99, Test Drive 5

Specials: Dreamcast - Die Technik der neuen Generation, Indiana Jones und die Infernal Machine (Reportage und Interview), News-Special: PSX-Rollenspiele, Interview mit Hideo Kojima (MD Gold)
Spiel des Monats: Metal Gear Solid (PSX)
Dreamcast: Sonic Adventure, Incoming
N64: Smash Brothers, South Park
PSX: Ehrgeiz, KKKND: Krossfire, Ridge Racer, Street Fighter Zero 3, WCW/NWO
Tactics: Turk 2, Zelda 64 (N64), Virtua Fighter 3D (DC), Ehrgeiz-Tactics-Special (PSX)

Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview; Sega Dreamcast Launch-Präsentation; Messe-News Tokyo Game Show
N64: Body Harvest, V-Rally Edition 99, WCW/NWO Rev., WipeOut 64, XG 2
PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, TOCA 2
Arcade: Segas Naomi-Hardware
Tactics: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)

Specials: N64 Expansion Pak: Was leistet die Speichererweiterung; Dreamcast: Die Launch-Titel im Test + das Software-Line-up im Überblick
Spiel des Monats: Zelda 64 (N64)
Dreamcast: Virtua Fighter 3, Godzilla Generations, Pen Pen Triclon
N64: Madden NFL 99, NBA Jam 99, NBA Live 99, NFL G-Back Club 99, Nightmare Creatures, Top Gear Overdrive
PSX: Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R-Type Delta, Tomb Raider III

Specials: LucasArts-/Factor 5-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, Silicon-Graphics-Reportage (Teil 1)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil II (1), Tekken 2, True Pinball
Saturn: Panzer Dragoon Zwei

Specials: Classic Videogames (Teil 3), Portrait Kyoko Date
Spiel des Monats: Tomb Raider (PlayStation u. Saturn)
N64: Wave Race 64
PSX: Deshr: Derby 2, Disruptor
SAT: Daytona G, Virtua Cop 2

Specials: 32-Bit-Rennspiele
Arcade: AOU-Show Tokio
N64: Intern. Superstar Soccer 64, Turbo-Levelkarten (Teil 2)
PlayStation: Bushido Blade, Dracula X, Soul Blade
SAT: Shining the Holy Ark

Specials: Interview mit dem Erfinder der PSX, Ken Kutaragi
Spiel des Monats: extreme-G (Nintendo64)
PlayStation: Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures
Saturn: Last Bronx

Specials: Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team
Spiel des Monats: Riven (PSX)
N64: Fighters Destiny, NBA Pro
PSX: Pitfall 3D, Rascal
Zubehör: PS Light Gun (PSX)

Specials: Command & Conquer-Reportage, Final Fantasy VIII - Die spielbare Demo, Squares Beat 'em Up für PlayStation
Spiel des Monats: F-Zero X (N64)
Cruis'n World, Iggy's Reckin' Balls, Turk 2 (Report 1)
PlayStation: Azure Dreams, Brave Fencer Musashiden, Breath of Fire III, Tekken 3 (PAL)
Saturn: Dracula X
Arcade: Street Fighter Alpha 3
Tactics: Tekken 3-Special (Teil 4), Heart of Darkness-Karten

Specials: jenseits von Polygonen - Die Technik der nächsten Konsolengeneration; Rollenspiele: Final Fantasy VIII (PSX), Climax Landers, Grandia II (DC); Interviews: Hironobu Sakaguchi (SquareSoft), Yuji Naka (Sonic Team)
Spiel des Monats: Rogue Squadron (N64)
Dreamcast: Shen Mu, Sonic Adventure
N64: Bust-A-Move 3DX, NHL Breakaway 99, S.C.A.R.S., Top Gear Overdrive
PSX: Akuj - The Heartless, Box Champions, FIFA 99, Test Drive 5

Specials: Dreamcast - Die Technik der neuen Generation, Indiana Jones und die Infernal Machine (Reportage und Interview), News-Special: PSX-Rollenspiele, Interview mit Hideo Kojima (MD Gold)
Spiel des Monats: Metal Gear Solid (PSX)
Dreamcast: Sonic Adventure, Incoming
N64: Smash Brothers, South Park
PSX: Ehrgeiz, KKKND: Krossfire, Ridge Racer, Street Fighter Zero 3, WCW/NWO
Tactics: Turk 2, Zelda 64 (N64), Virtua Fighter 3D (DC), Ehrgeiz-Tactics-Special (PSX)

Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview; Sega Dreamcast Launch-Präsentation; Messe-News Tokyo Game Show
N64: Body Harvest, V-Rally Edition 99, WCW/NWO Rev., WipeOut 64, XG 2
PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, TOCA 2
Arcade: Segas Naomi-Hardware
Tactics: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)

Specials: N64 Expansion Pak: Was leistet die Speichererweiterung; Dreamcast: Die Launch-Titel im Test + das Software-Line-up im Überblick
Spiel des Monats: Zelda 64 (N64)
Dreamcast: Virtua Fighter 3, Godzilla Generations, Pen Pen Triclon
N64: Madden NFL 99, NBA Jam 99, NBA Live 99, NFL G-Back Club 99, Nightmare Creatures, Top Gear Overdrive
PSX: Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R-Type Delta, Tomb Raider III

Specials: LucasArts-/Factor 5-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, Silicon-Graphics-Reportage (Teil 1)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil II (1), Tekken 2, True Pinball
Saturn: Panzer Dragoon Zwei

Specials: Classic Videogames (Teil 3), Portrait Kyoko Date
Spiel des Monats: Tomb Raider (PlayStation u. Saturn)
N64: Wave Race 64
PSX: Deshr: Derby 2, Disruptor
SAT: Daytona G, Virtua Cop 2

Specials: 32-Bit-Rennspiele
Arcade: AOU-Show Tokio
N64: Intern. Superstar Soccer 64, Turbo-Levelkarten (Teil 2)
PlayStation: Bushido Blade, Dracula X, Soul Blade
SAT: Shining the Holy Ark

Specials: Interview mit dem Erfinder der PSX, Ken Kutaragi
Spiel des Monats: extreme-G (Nintendo64)
PlayStation: Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures
Saturn: Last Bronx

Specials: Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team
Spiel des Monats: Riven (PSX)
N64: Fighters Destiny, NBA Pro
PSX: Pitfall 3D, Rascal
Zubehör: PS Light Gun (PSX)

Specials: Command & Conquer-Reportage, Final Fantasy VIII - Die spielbare Demo, Squares Beat 'em Up für PlayStation
Spiel des Monats: F-Zero X (N64)
Cruis'n World, Iggy's Reckin' Balls, Turk 2 (Report 1)
PlayStation: Azure Dreams, Brave Fencer Musashiden, Breath of Fire III, Tekken 3 (PAL)
Saturn: Dracula X
Arcade: Street Fighter Alpha 3
Tactics: Tekken 3-Special (Teil 4), Heart of Darkness-Karten

Specials: jenseits von Polygonen - Die Technik der nächsten Konsolengeneration; Rollenspiele: Final Fantasy VIII (PSX), Climax Landers, Grandia II (DC); Interviews: Hironobu Sakaguchi (SquareSoft), Yuji Naka (Sonic Team)
Spiel des Monats: Rogue Squadron (N64)
Dreamcast: Shen Mu, Sonic Adventure
N64: Bust-A-Move 3DX, NHL Breakaway 99, S.C.A.R.S., Top Gear Overdrive
PSX: Akuj - The Heartless, Box Champions, FIFA 99, Test Drive 5

Specials: Dreamcast - Die Technik der neuen Generation, Indiana Jones und die Infernal Machine (Reportage und Interview), News-Special: PSX-Rollenspiele, Interview mit Hideo Kojima (MD Gold)
Spiel des Monats: Metal Gear Solid (PSX)
Dreamcast: Sonic Adventure, Incoming
N64: Smash Brothers, South Park
PSX: Ehrgeiz, KKKND: Krossfire, Ridge Racer, Street Fighter Zero 3, WCW/NWO
Tactics: Turk 2, Zelda 64 (N64), Virtua Fighter 3D (DC), Ehrgeiz-Tactics-Special (PSX)

Specials: Die deutschen Dreamcast-Entwickler F.E.B. im Interview; Sega Dreamcast Launch-Präsentation; Messe-News Tokyo Game Show
N64: Body Harvest, V-Rally Edition 99, WCW/NWO Rev., WipeOut 64, XG 2
PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, TOCA 2
Arcade: Segas Naomi-Hardware
Tactics: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)

Specials: N64 Expansion Pak: Was leistet die Speichererweiterung; Dreamcast: Die Launch-Titel im Test + das Software-Line-up im Überblick
Spiel des Monats: Zelda 64 (N64)
Dreamcast: Virtua Fighter 3, Godzilla Generations, Pen Pen Triclon
N64: Madden NFL 99, NBA Jam 99, NBA Live 99, NFL G-Back Club 99, Nightmare Creatures, Top Gear Overdrive
PSX: Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R-Type Delta, Tomb Raider III

Specials: LucasArts-/Factor 5-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, Silicon-Graphics-Reportage (Teil 1)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil II (1), Tekken 2, True Pinball
Saturn: Panzer Dragoon Zwei

Specials: Classic Videogames (Teil 3), Portrait Kyoko Date
Spiel des Monats: Tomb Raider (PlayStation u. Saturn)
N64: Wave Race 64
PSX: Deshr: Derby 2, Disruptor
SAT: Daytona G, Virtua Cop 2

Specials: 32-Bit-Rennspiele
Arcade: AOU-Show Tokio
N64: Intern. Superstar Soccer 64, Turbo-Levelkarten (Teil 2)
PlayStation: Bushido Blade, Dracula X, Soul Blade
SAT: Shining the Holy Ark

Specials: Interview mit dem Erfinder der PSX, Ken Kutaragi
Spiel des Monats: extreme-G (Nintendo64)
PlayStation: Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures
Saturn: Last Bronx

Specials: Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team
Spiel des Monats: Riven (PSX)
N64

Star Wars Ep. I: Racer (PC)



Star Wars Ep. I: Racer (PC)



Resident Evil 2 (N64)



Nach dem gelungenen Shoot 'em Up *Star Wars: Rogue Squadron* soll noch lange nicht Schluß sein mit Spielen in den Gefilden der dunklen Macht. *Star Wars Episode I: Racer* (Arbeitstitel) für N64 und PC erscheint zum Start des nächsten *Star Wars*-Kinofilms. Das Game ist unmittelbar an den Film angelehnt und widmet sich dem Rennspiel-Genre. Außerdem hat Capcom erste Infos und Bilder der N64-Fassung von *Resident Evil 2* freigegeben, die von den Programmierern der Angel Studios entwickelt wird. neXt Level verrät, welche Gemeinsamkeiten und welche Unterschiede die Umsetzung im Vergleich zum PSX-Original aufweisen wird. ■

Gleich zweimal besucht neXt Level für die kommende Ausgabe Programmiererteams an ihrem Arbeitsplatz. Bizarre Creations entwickelt im Auftrag von Sega ein das außergewöhnliche Rennspiel *Metropolis* für Dreamcast. Die Firma, die unter anderem für den PlayStation-Titel *Formel 1 '97* verantwortlich zeichnet, hat bisher keine Details zum Game verlauten lassen. Erstmals brechen die Entwickler ihr Schweigen.

Dem Comichelden Turok haben die Programmierer von Iguana mit zwei N64-Titeln zu großer Popularität in der Welt der Videospiele verholfen. Ähnlicher Ruhm soll in naher Zukunft auch *Shadowman* zuteil werden. Iguana hat neXt Level eingeladen, sich davon zu überzeugen, daß der neue Charakter das Zeug zum echten Helden hat, und stellt sowohl die N64-als auch die PSX-Version vor. ■

Metropolis (DC)



Shadowman (N64)



Eagle One - Harrier Attack (PSX)



Eagle One - Harrier Attack (PSX)



Techno Mage (PSX)



Bei Infogrames tut sich einiges. Mit *Techno Mage* für PlayStation erwartet den Spieler ein Action-Rollenspiel, das von dem deutschen Entwickler Sunflowers programmiert wird. Die Softwarefirma zeichnet unter anderem für das extrem erfolgreiche PC-Spiel *ANNO 1602 - Erschaffung einer neuen Welt* verantwortlich. Außerdem befindet sich mit *Eagle One - Harrier Attack*, ebenfalls für PSX, eine actionorientierte Flugsimulation für ein bis zwei Spieler in Arbeit, des sehr vielversprechend anmutet. Mehr darüber in der nächsten Ausgabe. ■

impressum



Die nächste neXt Level erscheint am 11. Juni 1999

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (VISdP)
Stellv. Chefredaktion: Frederic Berg

Redaktion: Marco Hantsch, Thomas Hellwig, Sebastian Krämer, Tobias Partzke
Online-Redaktion: Marcus Höfer
Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, David Markwart, Holger Reher, Hirofumi Yamada

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Arne Bahruth, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Henke Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Ernst Andrich
Industriestraße 44 a
82194 Gröbenzell
Tel.: 0 81 42 / 5 71 07
Fax: 0 81 42 / 5 71 08
E-Mail: arcandrich@compuserve.com

Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Anzeigenleitung: Torsten Weber (VISdP)
Verlag:

X-plain Verlag
Friedensallee 41
22765 Hamburg
Tel.: 0 40 / 39 88 37-0
Fax: 0 40 / 39 50 43
E-Mail: next.level@on-line.de
Internet: http://www.x-plain.de

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Abo-Betreuung: neXt Level Abo-Club,
Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
Tel.: 04 51 / 490 42 26 Fax: 04 51 / 490 42 03

Titelartwork: © Konami Co., Ltd.

© 1999 X-plain Verlag
neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.
Der Jahresbezugpreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement 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.



FAIRPLAY



PSX-Boot-Chip
(für jap und us)
4,99

Sony Playstation

PSX-Boot-Chip (für jap und us) 4,99
Playstation incl. Umbau 249,99

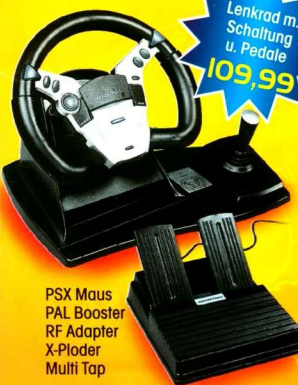
Memory-Card 2 MB (30 Bl.) 19,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.) 39,99

RGB Kabel 7,99
RGB Audio Kabel 11,99
Link Kabel 7,99
Padverlängerung 7,99



Twinshock
(Analog + Shock)
32,99

PSX Pad (versch. Farben) 15,99
Infrarot-Pad (2 Stück) 55,99
Dual-Shock Controller (SONY) 55,99



Lenkrad m. Schaltung u. Pedale
109,99

PSX Maus 22,99
PAL Booster 37,99
RF Adapter 19,99
X-Ploder 75,99
Multi Tap 49,99

Lightgun (G-Con kompatibel) 45,99
Lightgun (G-Con kompatibel, mit Pointer) 79,99

SEGA DreamCast

SEGA DreamCast
inkl. Controller u. Spannungswandler 759,99

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



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

Video Converter NTSC -> PAL 89,99
VMS Memory-Card 69,99
Controller 69,99
Joystick 139,99
Racing Controller 139,99

SEGA DreamCast Software

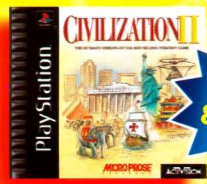
Blue Stinger 119,99
Godzilla Generation 119,99
Incoming 119,99
Pen Pen Triclon 119,99
SEGA Rally 2 119,99
Sonic Adventure 119,99
The House of the Dead 2 inkl. Gun 169,99
Virtua Fighter 119,99



Panther Gun
49,99

Software PSX

A Bugs Life 85,99
Akuj! The Heartless 85,99
Asterix 85,99
Bust a Move 4 65,99



Civilization 2
82,99

Colony Wars: Vengeance 79,99
Crash Bandicoot 3 79,99
Devil Dice 79,99
FIFA 99 79,99
Gex - Deep Cover Gecko 85,99
KKND - Krossfire 89,99
Lemmings 39,99
Metal Gear Solid 88,99
NBA Live 99 79,99

Need 4 Speed 4
82,99



NHL FACE OFF 99
79,99

Populous - The Beginning 85,99
Racing Simulation 2 79,99
Ridge Racer Type 4 79,99
TOCA 2 85,99
Tomb Raider 3 85,99
UEFA Champions League 85,99

BauConTec

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

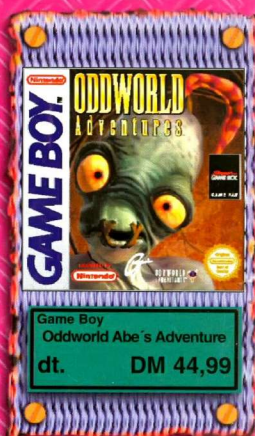
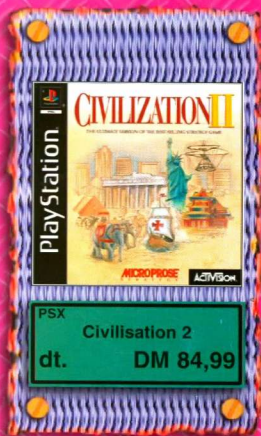
Fax 05331-995928
<http://www.konsole.de>
Händleranfragen erwünscht

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. 0361 / 49 29 300

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

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

- Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.
- Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.