DAS VIDEOSPIEL-MAGAZIN September 9-10/99 C 41473 öSch 48 sFr 5,90 Lit 6.900 hfl 7,90 DM 5,90

neXt Level

NEXT LEVEL

Dreamcast · PlayStation · Nintendo64

GROSSES SPECIAL
ZUR NEUEN SEGA-KONSOLE
DREAMCAST
ALLE SPIELE! ALLE INFOS!

28 Spiele im Test:

SILENT HILL
SYPHON FILTER
WWF ATTITUDE
SOUL REAVER

KING OF FIGHTERS 99
BUGGY HEAT
DYNAMITE DEKA 2
GIANT GRAM

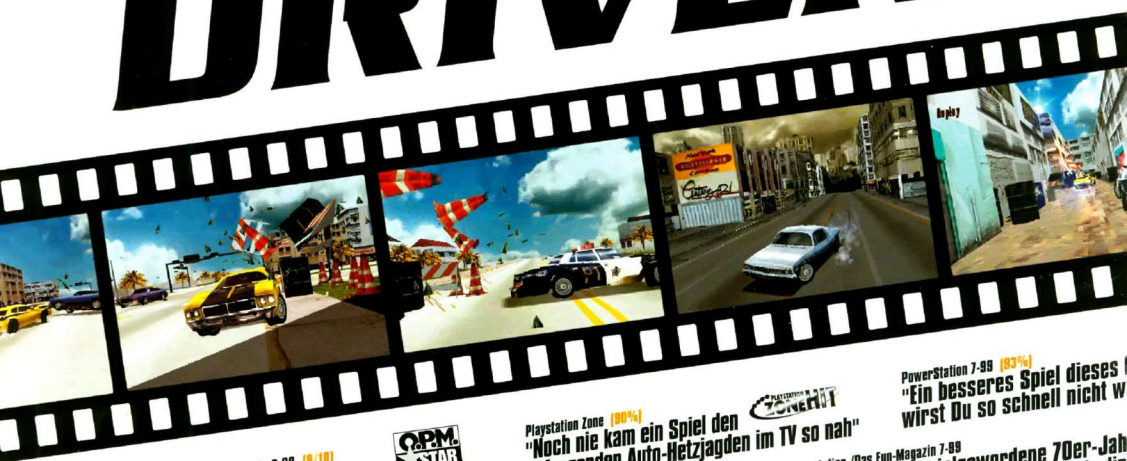
DUKE NUKEM: ZERO HOUR
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

PLUS: News und Infos zu PlayStation 2, Project Dolphin und 64DD

METAL GEAR SOLID
SPECIAL MISSIONS
Solid Snake kehrt zurück!

X-PLAIN VERLAG

DRIVER™



Das Offizielle Playstation Magazin 6-99 (9/10)
"Hervorragendes Fahrverhalten... Brilliante Renn-Action im Gangster-Ambiente"

Playstation Zone (90%)
"Noch nie kam ein Spiel den aufregenden Auto-Hetzjagden im TV so nah"

PowerStation 7-99 (93%)
"Ein besseres Spiel dieses
wirst Du so schnell nicht w

Playstation Games 3-99
"Noch nie zuvor wurden Autoverfolgungsjagden derart packend in Szene gesetzt."
"Driver dürfte eines der originellsten Rennspiele des Jahres werden."

Playstation /Das Fun-Magazin 7-99
"Driver ist der spielgewordene 70er-Jah
Mein Rat an alle Action-Freunde: Unbedin

Offizielles Playstation Magazin 3-99
"Ein echtes Highlight."

Playstation Games 4-99
"...potentieller Anwärter auf eine

MCV KW09
"Geheimtip-unbedingt vormerken!"

Fun Generation 4-99
"Potentieller Hitkandidat"

Play Playstation 8-99
"Driver ist ein absoluter Spitzentitel,
das steht außer Frage"

PC Games 3-99
"Reflections...führt damit das Genre
der Rennspiele in ein neues Zeitalter."

Games And More 9-99
"Wen es bei den packenden Verfolgungsjagden im Sitz hält,
der kann kein Racer-Fan sein. Mehr Spannung kann auch
ein toller Action-Film kaum bieten."

Features:

- 3D-Engine mit völliger Bewegungsfreiheit
- Missions-basiertes Gameplay
- Vier Städte & Bonus-Karte
- Über 44 unterschiedliche Missionen
- Replay-Modus mit eigener Regie-Möglichkeit und Speicherung
- Simulation von kompletten Städten
- Freeride, Driving-Games "für das schnelle Spiel zwischendurch!"

GT Interactive
www.gtinteractive.de

DRIVER™ © 1999 GT Interactive Software (Europe) Limited. All rights reserved.
Developed and created by reflections, a GT Interactive development studio.
Reflections and the Reflections logo are trademarks of the Reflections Development Studio.
Published and distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited. GT is a trademark
and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
All other trademarks are the property of their respective owners.

ares
er finden."

Streifen.
zugreifen!"

r Wertung..."

Als Sega vor einem Dreivierteljahr das Line-up zum japanischen Dreamcast-Launch präsentierte, waren die Reaktionen „live aus Tokio" sehr verhalten. Mittlerweile hat sich das Blatt gewendet. Vermutlich gab es so kurz nach einem Konsolen-Start noch nie so viel qualitativ hochwertige Software. Sega hat mit Ausnahme von Square alle namhaften Third-Parties an Bord, sogar Namco aus der Sony-Fraktion fährt mit *Soul Calibur* einen ernsthaften Test. Das einzige Problem bei der Sache: die Verkaufszahlen lassen zu wünschen übrig. Weiterhin dominiert die PlayStation den japanischen Markt. Woche für Woche wandern in Japan mehr Sony-Konsolen über den Ladentisch als N64s oder DCs (abgesehen von der Woche, in der Sega den Preis radikal senkte). Doch sollte man diese Tatsache als schlechtes Omen für Segas Chancen im Westen deuten?

Keinesfalls, denn der japanische Markt hat inzwischen ganz eigene Gesetze. Auch Nintendo bekam auf dem Heimmarkt jahrelang mit dem N64 kein Bein auf die Erde, was dem Erfolg in den USA allerdings keinen Abbruch tat. Und warum sollte es Sega nicht ähnlich ergehen? Abgesehen von Electronic Arts veröffentlichen die anderen Hersteller eine geradezu beispiellose Menge an Dreamcast-Software zum oder kurz nach dem PAL-Launch Ende September – Software, die sich sehen lassen kann. Den Freak-Markt Deutschlands hat Dreamcast ohnehin schon erobert. Spätestens *The House of the Dead 2* konnte viele Spieler von der Leistungsfähigkeit der Konsole überzeugen. Um jedoch in die Herzen der videospielenden Massen zu gelangen, bedarf es mehr als ‚nur' guter Spiele. Ob es gelingt, eine 500 DM teure High-End-Konsole zu etablieren, und ob Ende des zweiten Jahrtausends das Jahr des Igels beginnt, hängt zuallererst vom geschickten Marketing ab. Doch erschreckenderweise spielt sich in diesem Punkt bislang nichts ab. Die Kinowerbung, in der eine Combo namens *Dropzone* mit Mallorca-Mucke für Dreamcast wirbt, hat sogar eher einen kontraproduktiven Effekt. Vielleicht hätte man, wie GT Interactive bei *Driver*, lieber eine Kooperation mit dem namhaften Hersteller „Bild Interactive" anstreben sollen ... (vgl. Seite 56). Hoffen wir, daß Sega pünktlich zur IFA in Berlin für den gewünschten Knalleffekt sorgen wird. Die Voraussetzungen dafür sind jedenfalls gegeben, wie unser großes Dreamcast-Special ab Seite 6 zeigt.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht die neXt Level Redaktion!

SPECIALS

Beat Mania – The Beat goes on! 48

Konnte man früher lediglich den Kompositionen der Sounddesigner lauschen, während sich auf dem Bildschirm Helden rauften oder PS starke Boliden bekämpften, so ist man bei den Musikspielen mittendrin im interaktiven Soundspektakel. Reaktionsspiele wie Parappa the Rapper *traten die Welle dieser außergewöhnlichen Games los. Mittlerweile hat sich auch durch* Beat Mania *und* Pop 'n Music *ein regelrechtes Fieber breitgemacht. XL hilft nun, den Überblick über die Spiele und Spezialpads zu behalten.*

RUBRIKEN

Editorial 4
Heftshop 81
Impressum 82
neXt month 82
read.me 28

TITELTHEMA

SEITE 58

PlayStation

Metal Gear Solid – Special Missions

Die Trainingsmissionen aus Metal Gear Solid *trafen voll ins Schwarze. Kurzweilig und knifflig sorgten sie durch ihren hohen Spannungsgehalt bei den Spielern für Begeisterung. Bevor der Ruf nach weiteren Aufgaben dieser Art einen quälenden Schallpegel erreicht, steht Konami bereits mit einer Fortsetzung vor der Tür.* Special Missions *beinhaltet 300 Spezialaufträge. XL schaute vorab schon einmal in das vielversprechende Spiel und berichtet über die packendste Missions-CD des Jahres.*

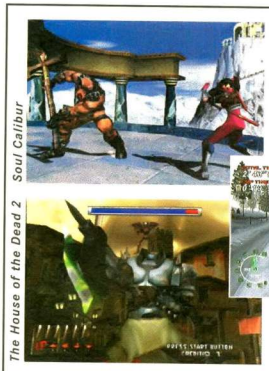
REPORTAGE

SEITE 52

Pokémon –Die Pocket Monsters kommen

Jagen und Sammeln, das war schon vor Urzeiten des Menschen liebste Beschäftigung. Doch was will man heutzutage schon großartig jagen? Wenn es aber ums Sammeln geht, stehen die Sterne gut. Nintendos Pocket Monsters begeisterten bereits die Japaner und schlugen Ende vergangenen Jahres auch in den USA wie eine Bombe ein. Game-Boy- und Nintendo⁶⁴-Versionen stehen ebenso wie eigenständige Pocket Pikachu*-Games zur Verfügung. Nun sind die ‚Taschentierchen' auch hierzulande (unaufhaltsam) im Anmarsch.*

REPORTAGE SEITE 6–27



Dreamcast

Die Europa-Premiere des Dreamcast

Zum Dreamcast-Launch am 23. September auf der IFA-Messe in Berlin stehen schon sehr viele Spiele in den Startlöchern. XL berichtet über Segas neue Konsole, einiges Zubehör und bietet eine komplette Software-Übersicht für angehende Dreamcastler. Natürlich befinden sich auch einige aktuelle Titel im Test.

Dynamite Deka 2 *(DC), Seite 20*

King of Fighters: D.M. 1999 *(DC), S. 22*

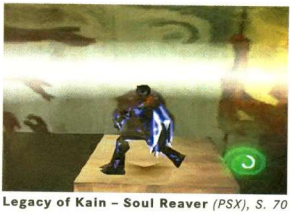
Duke Nukem: Zero Hour *(N64), Seite 36*

Shadowgate 64 *(N64), Seite 38*

World Driver: Championship *(N64), S. 40*

Command & Conquer *(N64), Seite 42*

V-Rally Champ. Edition 2 *(PSX), Seite 64*



Legacy of Kain – Soul Reaver *(PSX), S. 70*

64-bit-level

news 32
64DD: Ab Dezember in Japan erhältlich
Nintendo64: Destruction Derby 64, Dragon Sword, Hybrid Heaven, Sprocket, Tonic Trouble, Worms Armageddon

previews
Shadow Man (N64) 44

tests
A Bug's Life (N64) 42
Buggy Heat (DC) 24
Command & Conquer (N64) 42
Duke Nukem: Zero Hour (N64) 36
Dynamite Deka 2 (DC) 20
Expendable (DC) 27
Flying Dragon (N64) 42
Giant Gram (DC) 26
The King of Fighters: Dream Match 1999 (DC) 22
Monster Truck Madness 64 (N64) 38
Shadowgate 64: Trials of the Four Towers (N64) 38
Shutokou Battle (DC) 25
Superman (N64) 38
World Driver: Championship (N64) 40

tactics 46

32-bit-level

behind the scenes 56
news 74

Unter anderem mit brandaktuellen News über die PlayStation 2 und die kommenden Spiele.
PlayStation: Aironauts, Chrono Cross, GunGage, Ronin Blade, Sled Storm, Wu-Tang
PSX-Rollenspiele: Chrono Cross, Dew Prism, Legend of Mana, Vagrant Story

previews
Metal Gear Solid – Special Missions (PSX) .. 58

tests (psx)
Ape Escape 66
Bomberman 72
Bugs Bunny auf Zeitreise 73
Castrol Honda Superbike Racing 72
Chocobo Racing 73
Croc 2 62
Evil Zone 67
Legacy of Kain – Soul Reaver 70
Legend of Kartia 68
Omega Boost 68
Silent Hill 60
Syphon Filter 69
V-Rally Championship Edition 2 64
WWF Attitude 72

tactics 78

Die Europa-Premiere des Dreamcast

Die Erstauslieferungsmenge von 80.000 Geräten in Deutschland ist bereits an den Handel verkauft

Am 23. September fällt der Startschuß für Dreamcast in Europa. Die Konsole der neuesten Generation ist der PlayStation und dem Nintendo64 technisch klar überlegen und hat einen deutlichen Zeitvorteil vor den Nachfolgegeräten der Konkurrenz. Wie der folgende Bericht zeigt, sprechen auch andere Argumente wie beispielsweise die Netzwerkfähigkeiten und das umfangreiche Spieleangebot für Segas Hoffnungsträger.

Nach dem frühen Aus des Saturns läutet Sega lange vor Nintendo und Sony die neue Konsolengeneration ein. Nicht wenige fragen sich, ob die Sonic-Erfinder aus früheren Fehlern gelernt haben und, ob Dreamcast tatsächlich ein ganz neues Spielerlebnis eröffnet. Auffälligstes Merkmal der neuen Software ist die hochauflösende 3D-Grafik, für deren schnelle Darstellung ein Power-VRII-Chip-Set von NEC sorgt. Eine weitere Gemeinsamkeit zur PC-Technik ist die Nutzungsmöglichkeit des Betriebssystems *Windows CE*, die unkomplizierte Umsetzungen von PC-Spielen erlaubt. Daß dies in kurzer Zeit in vernünftiger Qualität funktioniert, bewies Rage mit den Titeln *Incoming* und *Expendable*. Weitere Adaptionen namhafter PC-Software wie beispielsweise *Rainbow Six*, *Microsoft Flight Simulator* und *Outcast* werden folgen. Spezielle Konsolen-Titel und Arcade-Umsetzungen kommen von Sega und bekannten Third-Party-Entwicklern wie Acclaim, Capcom, Midway, Konami und Namco. An der Quantität wird das Software-Line-up sicherlich nicht leiden. Schon zum Launch der Konsole sollen mehr als ein Dutzend Spiele erhältlich sein. Einige Titel wie beispielsweise *Virtua Fighter 3tb* und *Sega Rally 2* sollen sogar neue Features und technische Verbesserungen gegenüber den japanischen Originalen bieten. Sega verspricht eine technisch einwandfreie PAL-Anpassung der Software. Zur Zeit wird über die Möglichkeit nachgedacht, diese mit einem 60-Hz-Modus auszustatten, so daß die Spielgeschwindigkeit mit der NTSC-Versionen identisch ist. Die Spiele sollen zu einem Preis zwischen 90 und 120 DM angeboten werden.

Die Konsole wird mit einem Controller und eingebautem 33,6k-Modem zu einem Preis von 499 DM erhältlich sein. Voraussichtlich wird dem Paket eine Demo-GD beigelegt. ■

Die technischen Daten des Dreamcast

CPU: Hitachi SH-4 (64 Bit, 200 MHz)
RAM: 16 MB
Grafik-Chip: NEC PowerVR DC
Grafik-RAM: 8 MB
Sound-Chip: Yamaha ARM 7 RISC (32 Bit)
Sound-RAM: 2 MB
Datenträger: 12fach GD-Rom (1 GB)
Modem: 33,6K
OS: Sega API/Windows CE
Preis: DM 499

Datenträger GD-Rom

Als Datenträger wählte Sega ein spezielles CD-Format, das knapp die doppelte Speicherkapazität (ein Gigabyte) eines herkömmlichen Silberlings aufweist. Ein weiterer Vorteil dieser Technik ist der relativ gute Schutz vor Raubkopien, da das GD-Format nur von wenigen CD-Brennern unterstützt wird und Rohlinge kaum zu bekommen sind. ■

Controller

Der Dreamcast-Controller ist mit einem Steuerkreuz, einem Analogstick, vier Feuer- und zwei analogen Schultertasten ausgestattet. Er besitzt zwei Slots, in die hintereinander eine VMU und ein Vibration Pak eingesetzt werden können. Durch ein Fenster sind sämtliche Anzeigen auf dem Display der Speicherkarte zu sehen. ■

Preis: ca. DM 60

Visual Memory Unit

Die Speicherkarte ist in Japan unter dem Kürzel VMS und in den USA als VMU bekannt. Sie besitzt ein Schwarzweiß-Display, ein Steuerkreuz und vier Buttons. Energie erhält sie von zwei Knopfzellen, die aus der VMU ein Handheld machen. Bei einigen Dreamcast-Spielen wie beispielsweise *Sonic Adventure* und *Power Stone* ist es möglich, Mini-Games auf die Visual Memory Unit zu laden und diese unterwegs zu spielen. ■

Die technischen Daten der VMU

CPU: 8 Bit
Speicherkapazität: 128 KB
Display: 48 x 32 Pixel (monochrom)
Preis: ca. DM 60

Racing-Controller

Bei der großen Auswahl an Rennspielen, die bereits kurz nach dem Launch erhältlich sein werden, darf ein Lenkrad natürlich nicht fehlen. ■

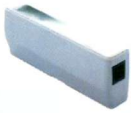
Preis: ca. DM 130

Segas Online-Service

Rechtzeitig zum Launch des Dreamcast soll auch Segas eigenes Online-Netz bereitstehen, das in Deutschland unter anderem in Zusammenarbeit mit VIAG Interkom aufgebaut wird. Provider- und Zugangsgebühren werden nicht erhoben, so daß lediglich die Telefongebühren zum Ortstarif anfallen. Möglicherweise werden auch monatliche Pauschalen angeboten, die den zeitlich unbegrenzten Zugang zu einem Festpreis gewähren.

Der Online-Servie erstreckt sich über ein E-Mail-System bis hin zur Bereitstellung von Updates wie beispielsweise Boni für spezielle Spiele. Auch das Uploaden von Highscores zu Vergleichszwecken sowie das Spielen über Netzwerk wird möglich sein. ■

Eine spätere Nachrüstung des Dreamcast mit einem schnelleren Modem ist denkbar



Vibration Pak

Ähnlich wie das Rumble Pak beim Nintendo^{64} kann auch das Vibration Pak in ein Pad eingesteckt werden, an das es dann abhängig vom Spielverlauf Erschütterungen weitergibt. Im Gegensatz zu Nintendos Produkt kommt Segas Zubehörteil ohne Batterien aus. ■

Preis: ca. DM 50

Keyboard

Um alle Netzwerkfähigkeiten des DC ausnutzen zu können, empfiehlt sich die Anschaffung einer passenden Tastatur. ■

Preis: ca. DM 60

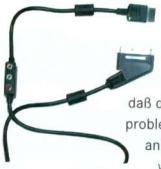
Lightgun

Die äußerst präzise Lightgun ist mit einem Steuerkreuz und zwei Buttons zum Bedienen der Menüs ausgestattet. Sie wird zusammen mit *The House of the Dead 2* ausgeliefert. ■

Preis: ca. DM 160
(In Verbindung mit *The House of the Dead 2*)

***Sega Rally 2* nutzt als erstes Spiel die Netzwerkfähigkeiten des Dreamcast aus. Im kommenden Jahr wird mit *Baldur's Gate* eines der populärsten PC-Rollenspiele für Segas Konsole erhältlich sein und Tausende Spieler gleichzeitig in eine herrlich komplexe Fantasy-Welt entführen.**

RGB-Kabel



Segas RGB-Kabel besitzt eine Weiche für den Anschluß von Cinch-Steckern, so daß das Audio-Signal problemlos an die Stereoanlage weitergeleitet werden kann. ■

Preis: ca. DM 50

Arcade Stick

Der solide verarbeitete Arcade Stick mit seinen sechs Buttons eignet sich besonders für den Einsatz in Prügelspielen. ■

Preis: ca. DM 100

Angel-Controller

Dieses ungewöhnliche Zubehörteil wird man sicherlich nicht bei vielen Spielen einsetzen können. Es liegt *Get Bass* bei und ermöglicht dank Rumble-Funktion ein realistisches Angel-Feeling. ■

Preis: ca. DM 180
(Nur in Verbindung mit *Get Bass*)

VGA-Box

Wer sein Dreamcast an einen PC-Monitor anschließen möchte, kann mit der VGA-Box alle technischen Probleme auf einen Schlag lösen. ■

Preis: ca. DM 120

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

DER DEUTSCHE VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

NUR LADEN, KEIN VERSA
Ihr Theo Kranz
Partner im Ruhrgebiet:
dynamic
Im Brückcenter
44135 Dortmund

239,-

Playstation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	239,-
CONTROL PAD BL. - CYBER SHOCK	59,95
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG.	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
ORIG. PSX CASE BUNDLE	69,95
PRO CARRY CASE - BLAZE	69,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE	9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT	29,95
GAMEBUSTER DELUXE-SCHUMMEL	89,95
X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE	84,95
X-PLODER SCHUMMELBUCH	29,95
X-PLODER PROFESSIONAL	134,95
EQUALIZER	69,95
ANTENNENKABEL	24,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHL.)	16,95
LENKRAD JORDAN GP DU. SHOCK	129,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	149,95
LENKRAD FANATEC SPEEDSTER	189,95
JOYSTICK PRO SHOCK ARCADE	69,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP	34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	159,95
PISTOLE AVENGER PRO	89,95
PISTOLE C-CON 45 ORIGINAL	79,95

PISTOLE REAL ARCADE LIGHTGUN	99,95
MEM.CARD 15 BL. ORIG. VER.FARB.	29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)	29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
SPACE STATION	44,95
DISK STATION	24,95
360	89,95
ACM 1918	84,95
AIRONAUTS	89,95
APE ESCAPE	89,95
APE ESCAPE+DUAL SHOCK CONT.	139,95
ASTERIX	89,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN	79,95
BASEBALL EDITION 2000 (AUG)	89,95
BIG AIR	89,95
BILLARD NIGHTS (SEPT)	79,95
BLAZE 'N' BLADE	99,95
BLOODY ROAR 2	84,95
BOMBERMAN	79,95
BOMBERMAN FANTASY RACING	89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL EDIT.	99,95
BREATH OF FIRE 3	89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE	84,95
BUNDESLIGA STARS 2000 (AUG)	89,95
C&C COMMAND GENERATION (SEPT)	84,95
CASTROL HONDA SUPERBIKE	89,95
CENTIPEDE PSX (SEPT)	89,95

CHESSMASTER MILLENIUM	89,95
CHOKORO (OKT)	89,95
CIVILIZATION 2	89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE	89,95
C&C 2:GEGENSCHLAG	89,95
COOL BOARDERS 3	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95
CROC 2 (AUG)	89,95
DARK MESSIAH (SEPT)	89,95
DISCWORLD NOIR (SEPT)	84,95
DODGEM ARENA	84,95
DRIVER	89,95
EARTHWORM JIM 3D (AUG)	89,95
EVIL ZONE	89,95
FINAL FANTASY VIII (OKT)	99,95
FORMEL 1 '98	99,95
G-POLICE 2: WEAP. OF JUST. (SEPT)	79,95

GEX 3: DEEP COVER GECKO	99,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON	44,95
GTA-PACK: PLAT-VERS. +LONDON	74,95
GUARDIAN - WACHT. D. SCHATTEN	89,95
GUNGAGE (SEPT)	89,95

HOT WHEELS (SEPT)	89,95
HUGO 2	89,95
JADE COCOON (SEPT)	89,95
KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (SEPT)	89,95

KKND - KROSSFIRE	89,95
KURUSHI FINAL (SEPT)	89,95
LE MANS (24 STUNDEN) (OKT)	89,95
LEG. OF KAIN - SOUL REAVER (AUG)	99,95
LEGEND OF KARTIA (SEPT)	89,95
LEGO RACERS (SEPT)	89,95
LIVE WIRE	64,95
MASTER OF MONSTERS	99,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK	159,95
METAL G. SOL. VR MISSIONS (SEPT)	89,95
MISSION IMPOSSIBLE (OKT)	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	129,95

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG. DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!

0931/35 45 222

WWW.MANIAC-ONLINE.DE/ADS/KRANZ

cybermedia.design.agency

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES
0931/57 16 01
0180 52 11 844

MONKEY HERO	89,95
MULAN STORY (SEPT)	79,95
NBA LIVE '99	89,95
NBA PRO '99	99,95
NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPH.	89,95
NHL 2000 (SEPT)	89,95
NHL PRO '99 (AUG)	99,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT)	89,95
OMEGA BOOST	79,95
PLANE CRAZY	89,95
PLAYER MANAGER '99 - ANCO	84,95
POINT BLANK 2 (AUG)	89,95

POPOULOS - THE 3RD COMING	89,95
POY POY 2	89,95
PRO PINBALL - BIG RACE U.S.A.	89,95
RACING SIMULATION 2	49,95
RAILROAD TYCOON 2 (SEPT)	89,95
RAINBOW SIX (SEPT)	89,95
RALLYMASTERS	79,95
RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR	84,95
RC STUNT COPTER (AUG)	79,95
REAL FISHING (AUG)	89,95
REVOLT (AUG)	84,95
RIDGE RACER TYPE 4	89,95
ROAD RASH 3D	89,95
RUNNING WILD	79,95

SABOTEUR (OKT)	99,95
SHADOWMAN (AUG)	84,95
SHANGHAI TRU VALOR	89,95
SILENT HILL	89,95
SPIELEBERATER SILENT HILL ORIG.	24,95
SLED STORM (AUG)	89,95
SM.COU.TENNIS: A. KOURNIKOVA	79,95
SOUTHPARK (AUG)	84,95

SPEED FREAKS - WHEEL NUTS (AUG)	89,95
SPEED FREAKS - BUNDLE	129,95
STAR WARS-EPISODE 1-DUN. BEDR.	89,95
STAR WARS:EPISODE 1-RACR (AUG)	89,95
STREETFIGHTER ALPHA 3	79,95
STREETFIGHTER COLLECTION 2	79,95
STREET SKATER	89,95
SYPHON FILTER	89,95
TANK RACER (ENGL.)	89,95
TANKTICS	84,95
THE GRANSTREAM SAGA	79,95
TOCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TOMORROW NEVER DIES (SEPT)	89,95
TONY HAWK'S PRO SKATER (SEPT)	89,95
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	89,95
TUNGUSKA (SEPT)	84,95
UEFA STRIKER (SEPT)	84,95
UM JAMMER LAMMY (AUG)	89,95
V-RALLY 2	89,95
VERSAILLES	89,95
VIRUS	89,95
WARZONE 2100	89,95
WILD NINE'S ED(SPIEL+PSX-T-SHIRT)	69,95
WING OVER 2	79,95
WIPEOUT 3 (SEPT)	89,95
WORMS 2 (SEPT)	89,95
WWF ATTITUDE (AUG)	84,95
X-FILES (SEPT)	89,95
X-GAMES PRO BOARDER	89,95
YOYO'S PUZZLE PARK	84,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

Nintendo 64

NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK	244,-
STAR WARS EP.1 RACER LTD.ED. SET 299,-	
NINTENDO 64 + STAR WARS EP.1 RACER	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRUN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95

JOYPAD.VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTR G64 RUMBLE	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95
X-RIDER-SCHUMMELMODUL (JUL)	109,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
ASTEROIDS HYPER 64 (SEPT)	89,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BASS HUNTER 64 (OKT)	99,95
BATTLEZONE 64 (OKT)	109,95
BEETLE ADVENTURE RACING	99,95
BODY HARVEST	49,95
BOMBERMAN HERO	89,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
CHARLIES BLAST'S TERRITORY	89,95
COMMAND & CONQUER 3D	109,95
DIDDY KONG RACING	89,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2	89,95
FIGHTING FORCE 64 (SEPT)	109,95
FLYING DRAGONS	89,95
F-ZERO X	89,95
GEX 64 (GEX 2)-ENTER THE GECKO	109,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	114,95
IGGY'S RECKING BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	59,95
JET FORCE GEMINI (SEPT)	109,95
LODE RUNNER 3D	99,95

MARIO GOLF (OKT)	89,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64 TURBO	114,95
MILO'S ASTRO BOWLING	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
MONSTER TRUCK MADNESS	99,95
NASCAR '99	109,95
NBA LIVE '99	109,95
NBA PRO '99 (SEPT)	114,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY'99	94,95
NHL PRO '99 (SEPT)	114,95
PREMIER MANAGER 64 (AUG)	99,95
RACING SIMULATION 2 (SEPT)	119,95
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR	109,95
RAYMAN 2 (OKT)	119,95
REVOLT (AUG)	99,95
SAN FRAN. RUSH 2: EXTR. RACING	109,95
S.C.A.R.S.	109,95
SHADOWGATE 64	109,95
SHADOWMAN (AUG)	109,95
SOUTHPARK	99,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
STARCRAFT (OKT)	109,95
SUPERMAN	109,95
THE NEW TETRIS	89,95
TONIC TROUBLE (ED) (SEPT)	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	77,77
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	88,88
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIGILANTE 8	114,95
VIRTUAL POOL	109,95
V-RALLY	99,95
WWF ATTITUDE (AUG)	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139,95

Game Boy Color

GAME BOY COLOR PURPLE	139,-
VERSCHIEDENE FARBEN	
GAMEBOY POCKET CAMERA	99,-
GBP CAMERA PRINTER	119,95
LIGHT MAX 2 (INKL. BATT)	34,95
AC ADAPTER & BATT.PACK	39,95
NETZTEIL COLOR POWER SET	39,95
10 PIN BOWLING (SEPT)	59,95
720° SKATE BOARDING	64,95
ANTZ (SEPT)	59,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
BIENE MAJA	59,95
BLACK BASS FISHING (SEPT)	59,95
BUGS BUNNY CRAZY CAST.3	64,95
BUST A MOVE 4	59,95
CHASE HQ (AUG)	59,95
CHESSMASTER 2000	49,95
CONKER'S POCKET TALES	59,95
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
FIFA 2000 (AUG)	64,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GODZILLA: THE SERIES	64,95
HARVEST MOON	59,95
HOLLYWOOD PINBALL	54,95
HOLY MAGIC CENTURY	64,95
HUGO 2 1/2	64,95
KLAX	64,95
KLUSTAR	64,95
LEGEND OF RIVER KING	69,95
TOONE TOONS (OKT)	59,95
LUCKY LUKE	59,95
DIE MAUS (AUG)	59,95
MICRO MACHINES 1+2	44,95
NBA PRO '99 (SEPT)	64,95
NHL 2000 (AUG)	64,95
PAPERBOY (SEPT)	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
RUGRATS	64,95
SCHLUMPFE 3(ALPTRAUMLAND)	64,95
STAR WARS: RACER (OKT)	64,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE	64,95
TOP GEAR RALLY(RUMBLE FKT.)	74,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
UEFA STRIKER (SEPT)	59,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE	59,95
YODA STORIES (SEPT)	64,95
ZELDA IV - DX	64,95

Dreamcast™
AB 23.09.99 bei uns

DREAMCAST (SEPT)	494,-
DEUTSCHE VERSION, INKL.MODEM!	
CONTROLLER (SEPT)	59,95
DREAMCAST-STICK (SEPT)	94,95
KEYBOARD (SEPT)	59,95
VIBRATION PACK (SEPT)	49,95
VMU-CARD (SEPT)	59,95
RACING GP (SEPT) (LENKRAD)	124,95
SCART-KABEL (SEPT)	49,95
AERO WINGS (SEPT)	94,95
BLUE STINGER (SEPT)	94,95
BUGGY HEAT (OKT)	94,95
COOL BOARDERS DC (NOV)	94,95
D 2 (JAN)	94,95
DYNAMITE COP (OKT)	94,95
GET BASS (INK.FISHING CON.) (OK	189,95
HOUSE OF THE DEAD 2 (+GUN) (OK	149,95
KILLER LOOP (NOV)	94,95
METROPOLIS (SEPT)	114,95
NBA (DEZ)	94,95
RACING SIMULATION 2 (SEPT)	99,95
RED DOG (SEPT)	94,95
SEGA RALLY 2 (NOV)	114,95
SONIC ADVENTURE (SEPT)	94,95
SOUL CALIBUR (DEZ)	114,95
SPEED DEVILS (SEPT)	94,95
SUZUKI ALSTARE RACER (OKT)	94,95
TOKYO HIGHWAY CHALL. (SEPT)	94,95
TOY COMMANDER (SEPT)	94,95
VIRTUA FIGHTER 3 TB (SEPT)	94,95

SCHNÄPPCHEN
nur solange Vorrat reicht

Playstation

ABE'S EXODDUS	49,95
CONSTRUCTOR	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	59,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	69,95
NOTE	59,95
RACING SIMULATION 2	49,95
RIVEN (MYST 2)	69,95
S.C.A.R.S.	49,95
SENTIENT	49,95
SKULL MONKEYS	44,95
STAR WARS: REBEL ASSAULT 2	69,95
SUPERCROSS (J. MCGRATH)	49,95
VIGILANTE 8	49,95
WILD 9'S LIMITED EDITION	49,95
WWF IN YOUR HOUSE	49,95
WWF WARZONE: RAW IS WAR	59,95
PLATINUM-EDITION	
ABE'S ODDYSEE	49,95
AIR COMBAT	49,95
ALIEN TRILOGY	44,95
BUST A MOVE 2	49,95
COMMAND & CONQUER 1.	44,95
C & C 2: ALARMSTUFE ROT	49,95
COLIN MCRAE RALLY	49,95
COOL BOARDERS 2	49,95
CRASH BANDICOOT 2	49,95
CROC	44,95
DESTRUCTION DERBY 2	49,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION	49,95
FINAL FANTASY VII	49,95
FORMEL 1 '97	49,95
G-POLICE	49,95
GRAN TURISMO	49,95
GRAN THEFT AUTO	44,95
HEART OF DARKNESS	44,95
HERC'S RULES	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	49,95
JURASSIC PARK	49,95
MEDIEVIL (SEPT)	49,95
MICRO MACHINES V3.	49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES	49,95
MOTO RACER	44,95
PANDEMONIUM	49,95
PORSCHE CHALLENGE	49,95
RAYMAN	44,95
RESIDENT EVIL 1	44,95
RIDGE RACER REVOLUTION	49,95
ROAD RASH	44,95
SOUL BLADE	49,95
SOVIET STRIKE	44,95
TEKKEN 2	49,95
TEKKEN 3 (SEPT)	49,95
TOCA TOURING CAR	44,95
TOMB RAIDER 1	49,95
TOMB RAIDER 2	49,95
TRUE PINBALL	49,95
V-RALLY	49,95
WIPEOUT 2097	49,95
WORMS	44,95

Nintendo 64

BODY HARVEST	49,95
BUCK BUMBLE	79,95
BUST A MOVE 2	39,95
EXTREME G 2	79,95
HOLY MAGIC CENTURY	59,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	39,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	59,95
LAMBORGHINI 64	39,95
MYSTICAL NINJA GOEMON	89,95
NBA JAM '99	79,95
NBA PRO '98 (IN THE ZONE)	39,95
PENNY RACERS	49,95
RAKUGA KIDS	89,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION	69,95
TUROK 2 DT. INKL. SPIELEBERATER	77,77
TUROK 2 ENGL. INKL. SPIELEBER.	88,88
VIRTUAL CHESS 64	39,95
WIALALE COUNTRY CLUB GOLF	89,95
WIPEOUT 64	109,95
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95
PLAYER'S CHOICE	
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS Nachnahme DM 16,-- Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,--; Porto Ausland DM 18,-- Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland Alle Angebote solange Vorrat reicht. Bundle-Artikel gelten als 1 Artikel. Alle Preise in DM.

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

1999 Die Spiele dieses Jahres

The House of the Dead 2

Genre:	Lightgun-Shooter
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Erhältlich:	ab Oktober

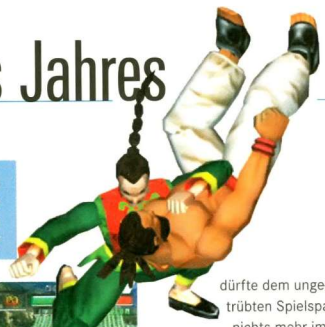
Während die Saturn-Umsetzung des ersten Teils technisch viel zu wünschen übrigließ, ist die Fortsetzung rundum gelungen. Grafische Unterschiede zum Naomi-Automaten sind kaum auszumachen, so daß sich dem Spieler eine schaurig-schöne Horrorwelt eröffnet. Mit der Lightgun bewaffnet durchstreift er eine altertümliche Stadt, die sich in der Hand von Zombies befindet. Diese stecken ohne zu murren einige Treffer ein und streichen erst nach gezieltem Beschuß die Segel. Dabei ist auf hilflose Zivilisten Rücksicht zu nehmen. Abzweigungen vom vorgegebenen Weg, eindrucksvolle Endgegner und die grafische Pracht versprechen auch beim wiederholten Durchspielen spannende Unterhaltung. ■

Virtua Fighter 3 Team Battle

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Erhältlich:	ab September

Die PAL-Version des grandiosen Beat 'em Ups soll einige neue Features gegenüber dem japanischen Original aufweisen. Wenn alles glattgeht, darf man sich auf einen echten Versus- und Trainingsmodus freuen. Damit dürfte dem ungetrübten Spielspaß nichts mehr im Wege stehen, denn *Virtua Fighter 3 Team Battle* hat das komplexeste Gameplay des gesamten Genres zu bieten. Durch die Kombination der vier Grund-Moves Schlagen, Treten, Blocken und Ausweichen können mit jedem der 13 Charaktere die verschiedensten Kampftechniken realisiert werden. Unterschiedlichste Griffe, Würfe, Combos, Sprung- und Spezialattacken verschmelzen zu einem gleichermaßen realistischen wie packenden Kampfsporterlebnis. Auch die Präsentation mit ihren aufwendigen Lichteffekten und unglaublich geschmeidigen Animationen überzeugt auf ganzer Linie. Neben *Soul Calibur* ist *VF3tb* ohne Zweifel das imposanteste Konsolen-Prügelspiel und eines der absoluten Highlights zum anstehenden Dreamcast-Launch. ■

In puncto Komplexität ist das Gameplay der *Virtua Fighter*-Reihe bis heute ungeschlagen



Get Bass

Genre:	Angelspiel
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Erhältlich:	ab Oktober

Man mag es kaum glauben, aber Sega bringt tatsächlich die Dreamcast-Umsetzung des Angelspiels *Get Bass* zusammen mit einem speziellen Angel-Controller auf den deutschen Markt. Wie es sich für ein Arcade-Spiel gehört, ist die für ihren entspannenden Charakter bekannte Sportart sehr kurzweilig und actionreich aufbereitet. Am Ufer eines idyllischen Sees können verschiedene Areale zum Auswerfen der Leine gewählt werden. Hat ein Fisch angebissen, wird in eine dramatische Unterwasserperspektive umgeschaltet, die den Kampf mit dem Kiemenatmer zeigt. Auf der Jagd nach dem großen Fang sitzt dem Spieler stets ein Zeitlimit im Nacken, das zu Höchstleistungen anspornt. ■

Mit dem richtigen Köder gelingen auch große Fänge

Sega Rally 2

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Erhältlich:	ab November

Genau wie bei *Virtua Fighter 3tb* stellt Sega auch bei der PAL-Version von *Sega Rally 2* technische Verbesserungen in Aussicht. Damit ist in erster Linie das Ausräumen der bemängelten Slowdowns des NTSC-Originals gemeint. Mit seinen 17 Strecken und 20 verschiedenen Fahrzeugen hat die DC-Adaption einen wesentlich größeren Umfang als die Automatenvorlage aufzuweisen. Auch an einen Zweispieler-Modus und zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten in den Setups wurde gedacht. Ein besonderes Feature von *Sega Rally 2* ist der Netzwerk-Modus, in dem man über Modem gegen drei Konkurrenten antreten kann. Aber auch im Solospiel ist dank eines herausfordernden 10-Year-Championship-Modus für lange Zeit für spannende Unterhaltung gesorgt. Wie bereits der Vorgänger begeistert *Sega Rally 2* wiederum mit einer makellosen Steuerung und einem damit verbundenen fesselnden Spielerlebnis. ■

Auf fast jedem Kurs erwarten den Spieler andere Sicht- und Witterungsbedingungen

Sonic Adventure

Genre:	Jump&Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Erhältlich:	ab September

Sonic, der schnellste Igel aller Zeiten treibt sein Unwesen nun in einer knallbunten dreidimensionalen Welt. Mit einer geradezu atemberaubenden Geschwindigkeit rast er über Rampen und Plattformen, um den nach Weltherrschaft strebenden Dr. Robotnik in seine Schranken zu weisen. Der Fuchs Tails, die Igeldame Amy, Sonics Rivale Knuckles, Big the Cat und der Kampfroboter E-102 stehen ihm zur Seite. Jeder Charakter verfügt über andere Moves und hat eigene Aufgaben zu lösen. Weitere Abwechslung bringen die zahlreichen Mini-Games, in denen Sonic beispielsweise als Flipperkugel fungiert oder auf einem Snowboard verschneite Berghänge hinunterrast. An einigen Stellen des Spiels trifft man auf Chaos-Wesen, die man auf eine VMU laden und ähnlich wie ein Tamagotchi pflegen kann. Für lang anhaltende Unterhaltung ist also gesorgt, und auch die Grafik ist mit ihren aufwendigen Texturen ein wahrer Augenschmaus. ■

Die PAL-Version soll eine optimierte Kameraführung bieten, die Sonic besser einfängt

Power Stone

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Erhältlich:	4. Quartal

Leider ist bisher noch nicht entschieden, wann und über welchen Vertriebsweg *Power Stone* auf den europäischen Markt kommt. Doch angesichts der herausragenden Qualitäten dieses ungewöhnlichen Prügelspiels dürfte ein PAL-Release als sicher gelten. Nie zuvor genossen Kämpfer in so komplex dargestellten 3D-Stages eine derartige Bewegungsfreiheit. Auf der Jagd nach den drei Power Stones, die die Verwandlung in ein mächtiges Alter ego ermöglichen, können Waffen und zahlreiche Special-Moves benutzt werden. Auf eine Blockfunktion wurde verzichtet, um die Dynamik des Spielverlaufs zu steigern. *Power Stone* ist sowohl grafisch als auch spielerisch eine Klasse für sich. ■

Soul Calibur

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Namco
Erhältlich:	ab Oktober

Daß Namco sich mit einer derart namhaften Arcade-Umsetzung für Dreamcast engagiert, ist sicherlich eine gute Nachricht für alle Prügelspiel-Fans. Schließlich ist aus dieser Richtung noch einiges mehr zu erwarten. Die Fortsetzung von *Soul Blade* läßt wiederum schwerbewaffnete Kämpfer in stimmungsvoll gestalteten 3D-Arenen gegeneinander antreten. Im Mission-Modus reist der Spieler um die ganze Welt, um an Turnieren mit besonderen Regeln teilzunehmen. Dabei dürfen die Gegner in der Regel nur mit speziellen Moves oder Combos besiegt werden, was die Sache nicht gerade erleichtert. Nach jeder erfolgreichen Mission können mit den gewonnenen Punkten zahlreiche versteckte Kämpfer, Stages und Waffen freigeschaltet werden. Die DC-Adaption von *Soul Calibur* übertrifft den gleichnamigen Automaten grafisch deutlich. Glimmende Lichteffekte tanzen auf den sich geschmeidig bewegenden Kämpfern – ein spektakuläres Schauspiel! ■

Die DC-Umsetzung bietet neue Spielmodi und eine aufwendigere Grafik als der Automat

Blue Stinger

Genre:	Action/Adventure
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Climax Graphics
Erhältlich:	ab September

Bei der Lokalisierung von *Blue Stinger* wurden nicht nur sämtliche Texte ins Deutsche übersetzt, sondern auch die Kameraführung verbessert. Neben der voreingestellten Kamera, die dem Spielcharakter folgt, gibt es zudem eine manuelle Perspektivenwahl. Gleichzeitig wurde die Kollisionsabfrage optimiert. Die Abenteuer von Special-Agent Eliot auf Dinosaur Island bestehen aus der Rettung Überlebender und dem Kampf gegen angriffslustige Monster. Trotz comicartiger Grafik wird eine spannende Mystery-Atmosphäre erzeugt, wobei in der PAL-Version auf die übertriebene Darstellung von Gewalt verzichtet wird. ■

Take the Bullet

Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Red Lemon Studios
Erhältlich:	1. Quartal 2000

Als Bodyguard Jack Travis ist es die Aufgabe des Spielers, den amerikanischen Präsidentschaftskandidaten Kincaide vor terroristischen Anschlägen zu schützen. Dabei müssen auch die Aktivitäten der Security-Kollegen koordiniert werden. Das Spielgeschehen wird

wahlweise aus einer Third-Person- oder Ego-Perspektive gezeigt, in der der Einsatz der Lightgun möglich ist. Zwölf mit Attentätern gefüllte Level, 18 verschiedene Waffen, ein Vierspieler-Modus sowie Death-Matches über Modem für bis zu 16 Teilnehmer versprechen schweißtreibende Action. ■

Flying Heroes

Genre:	Action
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Illusion Softworks
Erhältlich:	ab Dezember

Moderne Gladiatoren, ausgerüstet mit den unterschiedlichsten Fluggeräten, kämpfen in luftiger Höhe gegeneinander. Manche reiten auf riesigen Vögeln oder geflügelten Drachen, andere ziehen von Düsentriebwerken beschleunigte Maschinen vor. Sie sind allesamt mit einem Waffenarsenal ausgerüstet, das vom schlichten Bogen bis zur Lenkrakete reicht. So duellieren sich die vier verfeindeten Teilnehmergruppen in zehn Arenen und kaufen sich von den gewonnenen Preisgeldern immer bessere Ausrüstungen, bis der Meister aller Klassen feststeht. ■

In der Fantasy-Welt Hesperie finden wilde Luftkämpfe statt

TrickStyle

Genre:	Action/Sport
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Criterion Studios
Erhältlich:	ab September

Mit *TrickStyle* (ehemals *Velocity*) präsentiert Acclaim ein Sportspektakel der besonderen Art. In einer fernen Zukunft werden Rennen auf Hover-Boards ausgetragen, die scheinbar schwerelos über futuristische Kurse rasen. Dabei kommt es nicht ausschließlich auf Schnelligkeit, sondern auch auf die Ausführung halsbrecherischer Stunts an, die mit Bonuspunkten belohnt werden. Neben dem ungewöhnlichen Gameplay hat *TrickStyle* zudem eine atemberaubende Grafik zu bieten. Tokio, London und Manhattan werden mit zahlreichen Details und spektakulären Lichteffekten dargestellt, wie man sie noch nie auf einer Konsole gesehen hat. Auch ein Mehrspieler-Splitscreen-Modus ist angekündigt. ■

Street Fighter Zero 3

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Capcom
Entwickler	Capcom
Erhältlich:	4. Quartal

Verglichen mit der PSX-Version hat die DC-Umsetzung einige neue Features aufzuweisen. So sind von Anfang an 35 Kämpfer anwählbar, die in elf Spielmodi gegeneinander antreten. Neben den bekannten Arcade-, Versus-, Team-Battle-, Survival- und Trainingsmodi werden zudem eine Netzwerkfunktion, Versus-Dramatic-Battles für bis zu vier Kontrahenten gleichzeitig sowie ein Score-Ranking geboten. Wie bei *Power Stone* steht der genaue Release-Termin für Europa noch nicht fest. ■

Snow Surfers

Genre:	Action/Sport
Hersteller:	Sega
Entwickler:	UEP Systems
Erhältlich:	ab Oktober

Aus rechtlichen Gründen mußte die Dreamcast-Version von *Cool Boarders* in *Snow Surfers* umbenannt werden. Die Entwickler haben sich offensichtlich von Nintendos Erfolgstitel *1080°* inspirieren lassen und gestalteten eine Reihe äußerst abwechslungsreicher Pisten. Diese gewähren dem Spieler verschiedene Abfahrtswege und konfrontieren ihn mit ungewöhnlichen Hindernissen wie beispielsweise einer umherirrenden Schafherde.Trotz unzähliger grafischer Details und eindrucksvoller Lichtreflexionen auf Schnee und Eis soll ein Bildaufbau von 50 Frames in der Sekunde geboten werden. ■

Auch das Attackieren von Kontrahenten ist erlaubt

Virtua Striker 2

Genre:	Sport
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Erhältlich:	ab Dezember

Virtua Striker 2 bietet alle 32 Nationalmannschaften, die sich im vergangenen Jahr für die Weltmeisterschaft in Frankreich qualifiziert

hatten. Die Steuerung der Arcade-Umsetzung ist zwar sehr einfach gehalten, eröffnet jedoch viele Aktionsmöglichkeiten, die vom Anschneiden der Flanken bis zum Überspringen gegnerischer Grätschen reichen. Auch auf der taktischen Seite warten zahlreiche Optionen. Unzählige grafische Details, die selbst die Gesichter der Kicker erkennen lassen, sorgen für ein hohes Maß an Realismus. ■

Rainbow Six

Genre:	Action
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Majesco Sales
Erhältlich:	ab Oktober

Titels *Rainbow Six* praktisch aus dem Hut gezaubert und einen Release nur kurz nach dem Launch der Konsole angekündigt. Bei dem strategielastigen First Person Shooter übernimmt man das Kommando über eine Antiterroreinheit, deren Aufgabe es ist, Geiseln zu befreien und Drogenbarone dingfest zu machen. Ein taktisch kluges Vorgehen ist dabei Pflicht, denn wird man bei einer geheimen Operation entdeckt oder von nur einer einzigen Kugel getroffen, ist alles aus. ■

So schnell kann es gehen. Take 2 hat die Umsetzung des populären PC-

Ready 2 Rumble Boxing

Genre:	Sport
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway
Erhältlich:	ab Oktober

Midways nicht ganz ernstgemeinte Boxsport-Simulation vermag grafisch vielleicht niemanden vom Hocker zu hauen, doch wenn es um den Unterhaltungswert geht, ist das Spiel sicherlich unschlagbar. Jeder der 20 Sportler verfügt über ein umfangreiches Schlagrepertoire, das dank unkomplizierter Steuerung intuitiv angewendet werden kann. Neben der Action im Ring wartet zudem ein Manager-Modus, in dem an der steilen Karriere eines Boxers gearbeitet werden kann. Dafür sind unter anderem ein gezieltes Training und die richtigen Verträge nötig. Als Ringsprecher tritt Michael Buffer in Aktion. ■

NBA 2000

Genre:	Sport
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Visual Concepts
Erhältlich:	ab Dezember

Die beiden Sporttitel von Visual Concepts gelten in den USA neben Segas Spitzentitel als Garanten für einen erfolgreichen Dreamcast-Launch. Begründet ist diese Hoffnung gleichermaßen in der grafischen Pracht wie dem durchdachten Gameplay der Spiele. So wurden bei *NBA 2000* alle 400 Profisportler individuell mit verschiedenen Gesichtsausdrücken designt und mit insgesamt 1.500 Animationsphasen versehen. ■

Mit dem L-Button behält man auch während des Laufens den Ball stets im Blickfeld

NFL 2000

Genre:	Sport
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Visual Concepts
Erhältlich:	4. Quartal

NFL 2000 kann sogar noch mehr grafische Details als *NBA 2000* vorweisen. Selbst im Publikum sind einzelne Gesichter auszumachen, und wenn es anfängt zu regnen, sieht man, wie einzelne Zuschauer ihre Schirme aufspannen. Besonders viel Augenmerk wurde auf die Intelligenz der Computer-Gegner gelegt, die lernen, sich auf das Verhalten des Spielers einzustellen. Somit gleicht kein Spiel dem anderen, und die wiederholte Anwendung der selben Tricks führt nicht zum Erfolg. ■

Beim Tackling entscheiden Fähigkeiten und Körperkraft über den Ausgang der Aktion

SUNFLEX

ORDER HOTLINE : 02371 - 935 70

ORDER FAXLINE : 02371 - 935 711

15 Block Memory Card
-Speicher 1meg/15Block
-Keine Kompression
-5 verschiedene Farben lieferbar
14,95 DM

30 Block Memory Card
-Speicher 2meg/30Block
-Keine Kompression
-5 verschiedene Farben lieferbar
29,95 DM

60 Block Memory Card
-Speicher 4meg/60Block
-Keine Kompression
-5 verschiedene Farben lieferbar
39,95 DM

Classic Pad
-2m Kabel
-5 verschiedene Farben lieferbar
19,95 DM

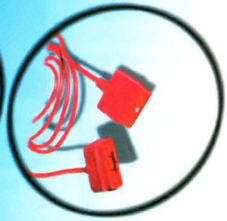
Game Hunter
-Cheat Modul
-Importe ohne Bootchip
39,95 DM

Hot More

HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax: 02352 953280

RGB PRO AUDIO
Mit Audio + G Con
5 verschiedene Farben lieferbar
19,95 DM

LINK KABEL
5 verschiedene Farben lieferbar
14,95 DM



EXTENSION KABEL
5 verschiedene Farben lieferbar
14,95 DM

DOUBLE SHOCK
-Analoge Sticks, gummiert
-Rumble Power
-5 verschiedene Farben lieferbar
39,95 DM

POWER WING
-Analoge Sticks, gummiert
-Rumble Power
-5 verschiedene Farben lieferbar
49,95 DM

Mouse
-ca 2m Kabel
-Inklusive Mousepad
29,95 DM

120 - 1080 Block Memory Card
-Speicher 8meg/24meg/72meg
-Led Display
-5 verschiedene Farben lieferbar
39,90 DM 120 BLOCK
49,95 DM 360 BLOCK
79,95 DM 1080 BLOCK

Remote Station
-Multifunktionale Infrarot Schnittstelle
-Kompatibel zu allen gängigen Steuereinheiten
-Reichweite 5 - 6 Meter
79,95 DM

auf 145m2 bieten wir alles rund um Videospiele, Pc Spiele und Sun! Hardware

NEUERÖFFNUNG SUNFLEX THE STORE
HALL OF FAME
HEIDELBERGERSTR 62
69168 Wiesloch

Dreamcast

Software & Hardware bei uns erhältlich

Hot More

INTERNET BESTELLUNG : WWW.GETMORESUN.COM
ODER
BESUCHEN SIE UNSERE SUNSTORES DIE IHNEN EINE GROSSE AUSWAHL AN SUN! HARDWARE BIETEN KÖNNEN

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex GmbH

Ladenpreise können abweichen!

SUNSTORE
SPRINGE
BULLDOG GAMES
VÖLKSENER STR 46
31832 SPRINGE
Tel: 05041 972010

SUNSTORE
KASSEL
GAME SHOP
JUSSOW STR 3
34125 KASSEL
Tel: 0561 8709356

SUNSTORE
DÜSSELDORF
GAME COMPANY
ACKERSTR 34
40233 DÜSSELDORF
Tel: 0211 353120

SUNSTORE
HARSEWINKEL
WP - COM
CLARHOLZER STR 3
33428 HARSEWINKEL
Tel: 05247 407223

SUNSTORE
BETZDORF
FUN PROFI
SCHULSTR 5
57518 BETZDORF
Tel: 02741 972041

SUNSTORE
WIESLOCH
HALL OF FAME
HEIDELBERGERSTR 62
69168 WIESLOCH
Tel: 06222 380 223

SUNSTORE
MÜNCHEN
GAME TOWN
KAPUZINER STR 25A
80337 MÜNCHEN
Tel: 089 54403481

SUNSTORE
GOTHA
WORLD OF GAMES
ERFURTHERSTR 15
99867 GOTHA
Tel: 03621 850300

SUNSTORE
EISENACH
WORLD OF GAMES
MARKSCHEFFELSHOF 8
99817 EISENACH
Tel: 03691 785296

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

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

Coole Preise
Importspiele Hier!

Manga Videos

z. B.

Bubblegum Crisis 1-4	je 49
Devil Hunter Yoko 1+2	je 49
El Hazard Vol.1-3	je 39
Neongenesis Evangelion Box 2	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 VIII	99
Metal Gear Solid	19,90
Parasite Eve	79
Xenogears	99
Schlüsselanhänger	9,90
Diverse "Magic Line" Lösungen z. B.:	
Abe's Exodus	24,80
Abe's Odyssee	9,90
Akuji - The Heartless	9,90
Alundra	14,80
Atlantis + Safecracker	9,90
Baphomets Fluch 1+2	9,90
Blaze & Blade	14,80
Breath of Fire 3	14,80
Casper	9,90
Command&Conquer 1+2	je 9,90
Diablo	9,90
Discworld 1+2	9,90
Exhumed	9,90
Final Fantasy VII	14,80
Gex 2 + Rayman	9,90
Heart of Darkness	9,90
Legacy of Kain	9,90
Medi Evil	14,80
Mission: Impossible	9,90
Myst	9,90
Riven	9,90
Suikoden	9,90
Tekken Sammelband 1,2+3	14,80
Tomb Raider 1, 2 + 3	je 9,90
Warhammer 2-Dark Omen	9,90
Wild Arms	9,90
Zelda	14,80
Zeitschriften wie z. B.:	
EDGE	16,00
ANIMANIA	12,80
EGM	16,00

Game Boy

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

Farbiges Gehäuse gefällig ?
Wir wechseln Dein ALTES aus
Farbe nach Wahl NUR 79,90 DM
Gehäuse farbig NUR 59,90 DM
Farbwunsch angeben !!!

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

Elemental Gimmick Gear	JP	129
Entertainment Golf	**JP**	**129**
Evolution	JP	99
Expendable	**JP**	**129**
Game Gun	JP	89
Get Bass mit Angel	JP	219
Godzilla Generations	JP	79
Grandia 2	**PV**	**129**
Incoming	JP	139
July	JP	129
King of Fighters '99	**JP**	**129**
Let's Make a Pro Baseball	**JP**	**129**
Mahjong	**JP**	**129**
Metropolis	**JP**	**129**
Mobile Suite Gundman	**JP**	**129**
Marvel vs. CAPCOM	JP	129
Monaco GP 2	JP	99
Pen Pen Triathlon	JP	99
Pop'n Music	JP	129
Projekt Berkley	**JP**	**139**
Power Stone	JP	129
Psychic Force 2012	Jp	129
Puyo Puyo 4	JP	129
Redline Racer	JP	119
SEGA-Rally 2	JP	129
Senguko Turb	JP	129
Seventh Cross	JP	139
Sonic Adventure	JP	129
Soul Calibur	**JP**	**129**
Super Speed Racing	JP	129
Tetris 4 D	JP	79
Vibration Pack-"Puru Puru"	JP	79
Virtua Fighter 3	JP	129
Virtua On	**JP**	**129**
VGA Box	JP	159
White Illumination	JP	99

Nintendo 64

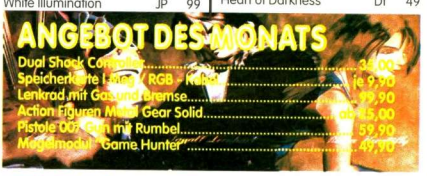
All Star Baseball 2000	**Dt**	**109**
Beetle Adventure Racing	Dt	119
Bio Freaks	Dt	99
Body Harvest	Dt	77
Castelvania 64	Dt	119
Extreme G 2	PV	77
F 1 Racing Simulation	Dt	109
FIFA '98	Dt	49
Fighter's Destiny	Dt	49
Fighting Force 64	**auf Anfr.**	
Forsaken	Dt	49
Gex 3D	Dt	119
Mario Party	Dt	89
Micromachines 64	Dt	99
Mission Impossible	Dt	79
NFL Quarterback Club '99	Dt	99
South Park	**Dt**	**99**
Star Wars - Racer	**Dt**	**109**
Top Gear Rally	Dt	49
Turok 2	PV	89
V-Rally	Dt	99

Dreamcast

Dreamcast - Grundgerät	ab	499
Control Pad	JP	79
Joystick - Arcade	JP	139
Lenkrad	JP	149
Memory Card		79
Memory Card-Gamella		79
Memory Card-Mothra		79
RGB-Kabel	JP	39
S-VHS Kabel	JP	69
Spannungswandler	PV	29
Akihabara Dennokumi	**JP**	**129**
All Japan Pro Wrestling	**JP**	**139**
Aero Dancing	JP	89
Big Sumo	**JP**	**129**
Blue Stinger	JP	129
Buggy Heat	**JP**	**129**
Climax Landers	**JP**	**129**
D 2	**JP**	**129**
Daytonna 2	**JP**	**129**
Dynamite Deka 2	JP	129

Sony Playstation

Abe's Odysee 2	Dt	79
Ace Combat 3	auf Anfr.	
Akuji-The Heartless	Dt	89
Apocalypse	Dt	89
Asterix	Dt	99
Azure Dreams	Dt	89
Bio Freaks	Dt	59
Bloody Roar 2	**Dt**	**89**
Bomberman Fantasy Race	**Dt**	**89**
Box Champion	Dt	79
Breath of Fire 3	Dt	89
Bust A Move 4	Dt	79
Carmageddon 2	**PV**	**89**
Castrol HONDA Superbike	**Dt**	**89**
Civilization 2	Dt	89
Colin McRae Rally	Dt	89
Colony Wars 2	Dt	79
Command & Conquer Gegenschlag	Dt	89
Constructor	Dt	59
Control Pad	ab	15
Cyber Org	auf Anfr.	
Dancing Blade 2	auf Anfr.	
Diablo	Dt	59
Driver	Dt	89
Duke Nukem - Time to Kill	Dt	79
F 1 Racing Simulation	Dt	89
Final Fantasy Collection	auf Anfr.	
Formel 1 '98	Dt	89
Forsaken	Dt	39
G-Police	Dt	49
Gex 3D-Return of the Gekko	Dt	49
Grand Theft Auto-London	Dt	49
Heart of Darkness	Dt	49



Hard Edge	Dt	89
Jeremy McGrath Supercross '98	Dt	69
Kensei	Dt	89
KKND 2 - Krossfire	Dt	99
Last Blade	auf Anfr.	
Lenkrad für 3 Systeme	ab	99
Master of Monsters	Dt	99
Medi Evil	Dt	89
Metal Gear Solid	Dt	89
Micro Machines V 3	Dt	45
Motor Mash	Dt	39
Monkey Hero	**Dt**	**89**
Music	Dt	89
NASCAR '99	Dt	79
NBA live '99	Dt	79
NBA Pro '99	Dt	89
Need for Speed 4	Dt	79
NHL '99	Dt	79
NHL Pro '99	**Dt**	**99**
Omega Boost	auf Anfr.	
One	Dt	49
O.D.T.	Dt	79
Pax Corpus	Dt	49
Player Manager '99	Dt	99
Premier Manager '99	Dt	89
Pocket Station	auf Anfr.	
Point Blank 2	auf Anfr.	
Popolous	Dt	79
Poy Poy 2	Dt	89
Pro Pinbal - Big Race USA	Dt	59
R-Type Collection	Dt	79
Rainbow Six	**Dt**	**89**
Rally Cross 2	Dt	89
Rayman	Dt	39
Ridge Racer 4	Dt	89
Riven	Dt	69
Rogue Trip	Dt	79
Rugrats	Dt	89
Saga Frontier 2	auf Anfr.	
Soul Reaver	**Dt**	**99**
Sports Car GT	Dt	89
Star Wars Eps. 1-Dunkle Bedrohung	Dt	89
Star Wars Eps. 1-Racer	Dt	89
Street Sk8ter	Dt	89
Streetfighter Alpha 3	**Dt**	**89**
Superstar Soccer '98	Dt	79
Swing	Dt	89
Tai-Fu	Dt	89
Tekken 3	Dt	99
Tomb Raider 3	Dt	89
TOCA 2	Dt	79
UEFA Championsleague	Dt	99
V-Rally (Dual Shock tauglich)	Dt	49
Versus -Vs.-	Dt	39
Victory Boxing 2	Dt	69
Virus	**Dt**	**89**
Warhammer 2-Dark Omen	Dt	59
Warezone 2100	Dt	89
WCW NWO Thunder	US	69
WWF Attitude	**auf Anfr.**	
X-Men vs Streetfighter	Dt	89

Unsere Multimedia Shops in Berlin

Verkauf & Verleih
BERLIN CARRÉ
am Alex
Karl-Liebknecht-Str. 13

Wollen Sie VIDEO & GAME Partner werden ? ANRUFEN !!!

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

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

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 9.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 14,00 DM + Nachnahmegebühr.
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen!

Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. a.

Die Hits von morgen

Furballs

Genre:	Action/Adventure
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Bizarre Creations
Erhältlich:	1. Quartal 2000

Nach dem Genre befragt beschreibt Bizarre Creations *Furballs* als ein „Third-Person-Cartoon-Action-Puzzle-Adventure". Nähere Informationen zum Spielinhalt wollen die Entwickler noch nicht preisgeben. Bekannt ist bisher nur, daß die sechs zur Auswahl stehenden Charaktere allesamt extrem niedliche Tiere sind – vom Pandabären bis zum Pinguin. Sie sind schwer bewaffnet und haben unterschiedliche Fähigkeiten, auf die man beim Lösen diverser Rätsel zurückgreifen muß. ■

Blades of Vengeance

Genre:	Action/RPG
Hersteller:	Crave
Entwickler:	Treyarch
Erhältlich:	tba

Mit *Blades of Vengeance* (Arbeitstitel: *Draconus – Cult of the Wyrm*) geht das durch den PC-Titel *Die by the Sword* bekannte, martialische Spielprinzip in die zweite Runde. In einer düsteren Fantasy-Welt stehen Kämpfe gegen Horden von Monstern an. Klapprigen Skeletten und feuerspuckenden Dämonen kann mit mehr als 30 verschiedenen Waffen und Zaubersprüchen eingeheizt werden. Die insgesamt 15 Level sind gleichermaßen in verwinkelten Dungeons wie einer weitläufigen Oberwelt angesiedelt, die viel Freiraum für Erkundungstouren gewährt. ■

Shen Mue

Genre:	Action/Adventure
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Erhältlich:	tba

Yu Suzukis lange geheimgehaltenes *Shen Mue* gilt als eines der ehrgeizigsten Videospielprojekte der Gegenwart. So gibt Sega das Genre offiziell als FREE an, was auf die enorme Aktionsfreiheit des Hauptdarstellers Ryo Hazuki hindeuten soll. Dieser ist im Jahre 1986 auf der Suche nach den Mördern seines Vaters und erlebt die verschiedensten Abenteuer in China und Japan. Vom wechselnden Wetter über das individuelle Verhalten der mehr als 500 Charaktere bis zu den diversen Action-Sequenzen soll ein Höchstmaß an Abwechslung geboten werden.

Der erste Teil von *Shen Mue* kommt am 28. Oktober in Japan auf den Markt

Auch grafisch stellt *Shen Mue* alles bisher Dagewesene in den Schatten. Lebensechte Gesichtsausdrücke, bis ins letzte Detail ausgearbeitete Schauplätze und per Motion-Capturing erstellte Animationen sorgen für lebensechten Realismus. ■

Resident Evil: Code Veronica

Genre:	Action/Adventure
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Erhältlich:	tba

Diese Side-Story des *Resident Evil*-Universums erscheint exklusiv für Dreamcast. Sie spielt drei Monate nach den grauenhaften Vorgängen in Raccoon City und führt Claire Redfield auf der Suche nach ihrem verschwundenen Bruder Chris nach Europa. Ein weiterer Schauplatz ist eine namentlich nicht genannte tropische Insel, auf der sich ein geheimes Labor der berüchtigten Umbrella Corporation befindet. Der Kampf gegen die Zombies gewinnt durch die in Echtzeit berechnete Grafik und die anwählbare Ego-Perspektive eine noch drastischere Dimension als bei den PlayStation-Vorgängern. Die teilweise digitalisierten Texturen verleihen den interaktiven Kulissen eine ähnliche Qualität wie die vorgerenderten Sets des zweiten Teils. ■

Floigan Brothers

Genre:	Jump&Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Visual Concepts
Erhältlich:	3. Quartal 2000

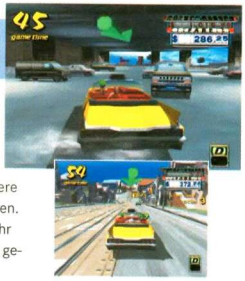
Visual Concepts hat nicht nur Sportspiele in der Entwicklung, sondern arbeitet zur Zeit auch an einem äußerst ungewöhnlichen Jump&Run. Die beiden Brüder Hoigal und Moigal leben auf einem Schrottplatz, der sich direkt über einem mächtigen Ölfeld befindet. Sie versuchen, ihr Heim vor dem Zugriff der gierigen Erdölindustrie zu schützen. Der Spieler steuert Hoigal, der seinem größeren, aber nicht ganz so hellen Bruder Befehle erteilen kann. Ähnlich wie ein Tamagotchi reagiert Moigal darauf, wie gut er behandelt wird, und kann auch neue Fähigkeiten erlernen. Durch den Einsatz von Motion-Capturing-Techniken und detailreicher Texturen wird die Grafikqualität eines Zeichentrickfilms angepeilt. ■

In verschiedenen Mini-Games kann der unbedarfte Moigal neue Fähigkeiten erlernen

Angekündigte Arcade-Umsetzungen

Crazy Tax

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega



Bereits Anfang kommenden Jahres soll die DC-Umsetzung von Segas ungewöhnlichem Rennspiel erscheinen. Als Taxifahrer in den USA muß der Spieler seine Passagiere möglichst schnell zu ihrem Ziel fahren. Rücksicht auf den fließenden Verkehr oder andere Hindernisse muß nicht genommen werden. ■

Dead or Alive 2

Genre: Beat 'em Up
Hersteller: Tecmo

Die Dreamcast-Version von *Dead or Alive 2* soll laut Tecmo sechs Monate nach der Fertigstellung des Automaten auf den Markt kommen, dessen Premiere unmittelbar bevorsteht. Bereits die präsentierte Vorversion begeisterte mit einer Grafik, die selbst *Virtua Fighter 3 Team Battle* in den Schatten stellt. Das Gameplay ist eng an Segas Vorzeigetitel angelehnt. ■

Virtual On: Oratorio Tangram

Genre: Mech-Action
Hersteller: Sega

Sega schickt zwölf riesige Kampfroboter in den Ring, die sich mit Schlagattacken, Laserstrahlen und Projektilwaffen gegenseitig zerlegen. Die Mech-Action bedient zwar nicht unbedingt den westlichen Geschmack, doch ein Release in Europa ist durchaus möglich. Schließlich wurde das Gameplay gegenüber dem ersten Teil deutlich vereinfacht. ■

Strider 2

Genre: Jump&Run
Hersteller: Capcom

Capcom hat Segas Dreamcast ganz offensichtlich ins Herz geschlossen und weitere Umsetzungen populärer Spielautomaten angekündigt. Abseits der unzähligen Beat 'em Ups dürfte das 2D-Jump&Run *Strider 2* einer der aussichtsreichsten Kandidaten für dieses Vorhaben sein. Kürzlich bestätigt wurden zudem *Star Gladiator 2* und das Battle-Mech-Spiel *Tech Romancer*. ■

DC-Release-Liste

Europäische Release-Termine (ohne Gewähr)

September

Aero Wings	Flugsimulation	Crave/CRI
Blue Stinger	Action/Adventure	Activision/Climax
Marvel Super Heroes vs. SF	Beat 'em Up	Virgin/Capcom
Millennium Soldier (Expendable)	Shoot 'em Up	Infogrames/Rage
NFL Quarterback Club 2000	Sport	Acclaim
Power Stone	Beat 'em Up	Capcom
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft
Sonic Adventure	Jump&Run	Sega
Speed Devils	Rennspiel	Ubi Soft
Suzuki All Star Racer	Rennspiel	Ubi Soft
Tokyo Highway Challenge	Rennspiel	Crave/Genki
Toy Commander	Action	No Cliché
TrickStyle	Action/Sport	Acclaim
Virtua Fighter 3tb	Beat 'em Up	Sega

Oktober

Get Bass (inkl. Angel-Controller)	Angelspiel	Sega
House of the Dead 2 (inkl. Gun)	Lightgun-Shooter	Sega
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway
Rainbow Six	F. P. Shooter	Take 2
Ready 2 Rumble Boxing	Sport	Midway
Red Dog	Action	Argonaut
Snow Surfers (Cool Boarders)	Sport	Sega/UEP
Soul Calibur	Beat 'em Up	Sega/Namco
UEFA Striker	Sport	Infogrames/Rage

November

Buggy Heat	Rennspiel	Sega/CRI
Dynamite Cop	Action	Sega
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim
Metropolis Street Racer	Rennspiel	Bizarre Creations
Mortal Kombat Gold	Beat 'em Up	Midway
NFL Blitz 2000	Sport	Midway
Sega Rally 2	Rennspiel	Sega
Vigilante 8: Second Offense	Action	Activision
World League Soccer	Sport	Sega/Silicon Dreams

Dezember

Arcatera	Action/Adventure	Ubi Soft
Billiard Nights	Sport	Virgin
Deep Fighter	Action/Adventure	Ubi Soft
Flying Heroes	Action	Take 2
Hidden & Dangerous	Action/Adventure	Take 2
NBA 2000	Sport	Sega/Visual Concepts
Pen Pen Triicelon	Rennspiel	Infogrames
Virtua Striker 2	Sport	Sega

4. Quartal '99

NBA Showtime	Sport	Midway
NFL 2000	Sport	Sega/Visual Concepts

1. Quartal 2000

Airforce Delta	Action	Konami
D2	Action/Adventure	Warp
Ecco the Dolphin	Action/Adventure	Appaloosa
F-1 World Championship	Rennspiel	Video System
Furballs	Action/Adventure	Bizarre Creations
GTA 2 (Februar)	Action	Take 2
Max Payne (März)	Action	Take 2
NBA Jam 2000	Sport	Acclaim
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft
South Park: Chef's Luv Shack	Partyspiel	Acclaim
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim
Supreme Snowboarding	Sport	Infogrames
Take the Bullet	Action	Red Lemon
VIVA European Super League	Sport	Virgin

In vielen Entwicklungsabteilungen namhafter Hersteller wird fleißig an Spielen für Dreamcast gewerkelt. Auch Ubi Soft hat einige Titel für Segas neue Konsole auf der Release-Liste stehen. Am 7. Juli lud die französische Software-Firma in das Centre International de l'Automobile in Paris ein. Dort wurden der europäischen Fachpresse mit *Racing Simulation 2* und *Speed Devils* zwei Dreamcast-Titel näher vorgestellt.

Racing Simulation 2

System:	Dreamcast
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft
Release:	September

Unter dem Titel *Monaco Grand Prix – Racing Simulation 2* erschien Ubi Softs Formel-1-Simulation bereits vor einigen Monaten in Japan. Für Deutschland wird das Spiel nur *Racing Simulation 2* heißen, doch das ist nicht der einzige Unterschied. Die Programmierer haben die Zeit zwischen den beiden Releases genutzt, um das Game noch einmal zu überarbeiten. Dabei sind die

Für jeden etwas! Der Simulations- und der Arcade-Modus unterscheiden sich deutlich

Entwickler erfreulicherweise nicht nur nach ihren persönlichen Vorlieben und Empfindungen gegangen, sondern haben sich nach eigenen Aussagen die Kritik der Fachpresse zu Herzen genommen. Außerdem hatten auch die Rückmeldungen einiger Kunden Einfluß auf die Änderungen an der westlichen Version. Verbessert wurde der Titel sowohl im spielerischen Bereich als auch in puncto Grafik und Sound. Um dem Arcade-Modus mehr Spannung zu verleihen, werden die Strecken zum Beispiel mit Checkpoints ausgestattet. Erreicht man den nächsten Checkpoint nicht rechtzeitig, ist das Rennen sofort vorbei. Im nach wie vor extrem realistischen Simulationsmodus gibt es eine hilfreiche Neuerung. Sobald der Wagen von der Straße abgekommen ist, werden automatisch die Gänge heruntergeschaltet. Auf diese Weise kann der Spieler möglichst zügig zurück zur Rennstrecke gelangen, ohne selbst die Schaltung zu bedienen. Die Garagen-Optionen wurden optimiert. Für jeden Wagen existieren acht unterschiedliche Voreinstellungen, auf die zurückgegriffen werden kann. Wer möchte, darf natürlich auch selbst den Schraubenschlüssel in die Hand nehmen und die Bremsen, die Übersetzung, die Reifen, die Steuerempfindlichkeit, die Federung, Front- und Heckspoiler und andere Feinheiten den eigenen Bedürfnissen anpassen.

Musikalisch hat die westliche Version eine Totaloperation hinter sich. Sämtliche Songs sind neu, von rockig bis jazzig sollte für jeden etwas dabeisein. Der Motoren-Sound dröhnt nun wesentlich runder, natürlicher. Beim Schalten klingen die Übergänge nicht mehr so hakelig und abgewürgt. Grafisch haben die Programmierer die bereits gutaussehende Japan-Version für Europa und die USA noch einmal kräftig aufgebohrt. Die Hintergründe sind deutlich detaillierter und um das Dreifache größer ausgefallen. Außerdem wurde eine neue Routine für Licht- und Schattenberechnungen entwickelt, die den Namen Vertex Colours trägt. Dabei wird von einer Lichtquelle (der Sonne) ausgehend jeder Schein berechnet. Dadurch ergeben sich realistische Farbverläufe auf Straßen, Gräsern, Hügeln, Fahrzeugen und Randbebauungen.

Am Rande der Ubi-Soft-Präsentation wurde ein heißes Carrera-Rennen ausgefochten

Was sich nicht geändert hat, ist die Tatsache, daß *Racing Simulation 2* ohne FIA-Lizenz auskommen muß. Echte Rennspiel-Fans wird dies nicht stören, denn Ubi Softs Formel-1-Simulation spielt sich ausgezeichnet und für die Fahrer lassen sich Originalnamen nachträglich eingeben und abspeichern. Ein großes Plus ist der gelungene Zweispieler-Modus. Bis zu sieben Computer-Gegner können zusätzlich ihre Runden drehen. Dabei müssen kaum Detailverluste und keine Einbußen in puncto Steuerung hingenommen werden. Mit *Racing Simulation 2* steht allen Dreamcast-Käufern und Formel-1-Fans gleich zum Konsolenstart ein hervorragender Titel zur Königklasse des Motorsports zur Verfügung. ■

Speed Devils

System:	Dreamcast
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft
Release:	September

Wie, noch ein Rennspiel? *Bei Speed Devils* geht es im Gegensatz zu *Racing Simulation 2* wesentlich teuflischer zu, nicht nur im Namen. Ein realistischer Look mit verschwenderisch vielen Details läßt auf den ersten Blick zwar ebenfalls eine Simulation vermuten, doch bei *Speed Devils* handelt es sich um einen Arcade-Racer in Reinkultur. Mit Vollgas rast man über 13 abwechslungsreiche Kurse, die mit Abkürzungen und Secrets nur so gespickt sind. Für zusätzlichen Schub sorgen Nitrokapseln, die bei Bedarf gezündet werden können. Um besser und schneller unterwegs sein zu können, steht neben der normalen Bremse auch eine Handbremse zur Verfügung. Wird diese im richtigen Augenblick angezogen, driftet der Wagen mit quietschenden Reifen um die Kurve. Damit der Spieler nicht ausschließlich in sinnlose Raserei verfällt, locken für gute Leistungen entsprechende Preisgelder. Diese dürfen dann in neue Wagen oder Fahrzeugteile investiert werden, um den steigenden Anforderungen gerecht werden zu können. Das in Kanada, Montreal, beheimatete Entwicklungsteam integrierte außerdem einen Zweispieler-Modus mit diversen Varianten. Neben den klassischen Wettrennen besteht zum Beispiel die Möglichkeit, gegenseitige Verfolgungsjagden auszutragen. *Speed Devils* sollte pünktlich zum Dreamcast-Launch seinen Weg in die Verkaufsregale des Handels finden. ■

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Neben den in Paris präsentierten Spielen *Racing Simulation 2* und *Speed Devils* wird Ubi Soft in diesem Jahr noch mindestens zwei weitere Titel für Dreamcast veröffentlichen.

Team Suzuki Alstare Racing

System:	Dreamcast
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Criterion Studios
Release:	September

Das Motorradrennspiel *Redline Racer* konnte mit einer Wertung von 50 % in neXt Level 7/99 nicht gerade überzeugen. Wer jetzt all seine Hoffnung in *Suzuki Alstare Racing* setzt, sollte jedoch nicht in Übereifer ausbrechen - denn es handelt sich im Prinzip um das gleiche Spiel. Ubi Soft hat jedoch versprochen, daß das Game für den westlichen Markt komplett überarbeitet wird. Neben der Suzuki-Lizenz kann man laut Hersteller mit einer ausgereifteren Steuerung, verbesserter Fahrzeugphysik, zwei neuen Strecken, vier neuen Fahrern und aufrüstbaren Motorrädern rechnen. Das Spiel soll, wenn alles glattgeht, ebenfalls zum Dreamcast-Start erhältlich sein. ■

Arcatera

System:	Dreamcast
Genre:	Adventure
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	WESTKA Entertainment
Release:	Dezember

Bereits im Dezember beabsichtigt Ubi Soft ein Genre zu bedienen, das schon seit Jahren und für alle Konsolen eher stiefmütterlich behandelt wird. Mit *Arcatera* (Arbeitstitel) werkelt der deutsche Entwickler WESTKA Entertainment an einem sehr aufwendigen Adventure. Neben dem grundsätzlichen Point&Click-Prinzip wird es auch einige Rollenspielelemente geben. *Arcatera* spielt in mittelalterlichen Szenarien und läuft in Echtzeit ab. Bei jeder Partie hat man drei Wochen Zeit, die vielen Rätsel zu lösen, seine Charaktere weiterzuentwickeln und den Herrn der Finsternis zu stoppen. Diverse Kampftechniken und magische Geheimnisse spielen dabei eine entscheidende Rolle. ■

Die Hintergründe sind in hoher Qualität und sehr detailliert gerendert

Hersteller:	Sega	Entwickler:	AM 1
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	3 Routen
Preis:	ca. DM 130	Erhältlich:	als Import (jp)

Action

Dynamite Deka 2

Jetzt heißt es, rechtzeitig den richtigen Knopf zu drücken, sonst gibt's Ärger

info

Durch erfolgreiches Bestehen aller drei Routen werden ein paar Extras und ein Zusatzspiel freigeschaltet. Dabei handelt es sich um den Sega-

Arcade-Klassiker *Tranquilizer Gun*, in dem ein Großwildjäger haufenweise Tiere betäuben und dann einsammeln muß.

Gameplay: Es wird getreten, geschlagen, mit Keulen geschwungen und geschossen, wohin das Auge blickt. Das Feuerwerk ist allerdings nach ungefähr einer Stunde wieder vorbei.

Präsentation: Die Grafik ist technisch fehlerfrei, aber bei weitem nicht alles, was die Hardware hergibt. Der Soundtrack und die Effekte unterstützen die aggressive Stimmung des Spiels.

VMU: Es werden fünf Speicherblöcke benötigt.
Vibration Pak: ja

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

VON H. REHER

Mit *Dynamite Deka 2*, dem Nachfolger von *Die Hard Arcade*, das für den Saturn erschien und in Deutschland indiziert wurde, gibt es jetzt für Dreamcast einen Titel mit dem *Final Fight*-Spielprinzip. Der Spieler muß versuchen, sich auf einem Schiff, das von Piraten entführt wurde und auf dem sich die Tochter des Präsidenten befindet, zum Oberbösewicht durchzuschlagen. In jeder Stage warten Gegner auf eine Tracht Prügel. Diese greifen in unterschiedlicher Anzahl und mit verschiedenen Waffen ausgestattet an, wobei es möglich ist, ihnen diese abzunehmen und die Pistolen, Baseball-Keulen und Raketenwerfer dann selbst einzusetzen.

Im Zweispieler-Modus muß ein Spieler den anderen oft aus brenzligen Situationen befreien

Wie im ersten Teil läuft der Held nach Beendigung eines Abschnitts zwar automatisch zum nächsten, eine kleine Hilfestellung des Spielers benötigt er dann aber doch. In jeder Sequenz erscheint urplötzlich ein bestimmter Steuerungsbefehl, der sofort auszuführen ist. Situationsbedingt muß entweder gesprungen, geschlagen oder in eine Richtung ausgewichen werden. Je nachdem, ob die Aktion gelingt oder nicht, nimmt der heldenhafte Kämpfer eine andere Abzweigung, die ihn bei falscher oder zu später Reaktion natürlich in wesentlich heiklere Situationen befördert.

Die Manöver, die die tapferen Recken ausführen können, sind vielfältig, müssen aber selten auch einmal taktisch eingesetzt werden. So reicht es meistens, wild auf die Knöpfe zu drücken, um die Feinde durch Schläge, Tritte oder Würfe außer Gefecht zu setzen. Auch die Zwischen- und der Endgegner stellen keine wirkliche Herausforderung dar, was bei den wenigen Abschnitten einer jeden Route für ein sehr schnelles und ziemlich einfaches Durchspielen sorgt.

Dynamite Deka 2 verfügt über eine gute und detailreiche, aber keineswegs die Hardware ausreizende Optik. Zu Slowdowns kommt es selbst bei einem halben Dutzend Kämpfern, die sich gleichzeitig auf dem Bildschirm die Rübe einhauen, nicht, und auch der Zweispieler-Modus läuft absolut flüssig. Im Vergleich zum Spiel alleine bringt es zu zweit auch weitaus mehr Spaß, den bösen Gesellen den Garaus zu machen und nach dem Endkampf standesgemäß in einem Duell den wahren Helden herauszufinden. Wer also öfters mit Freunden spielt, macht mit dem Kauf von *Dynamite Deka 2* nichts falsch. Solisten werden sich ein wenig über das viele Geld ärgern, das sie für nur eine Stunde Spielspaß ausgegeben haben. ■

XL-Wertung **80%**

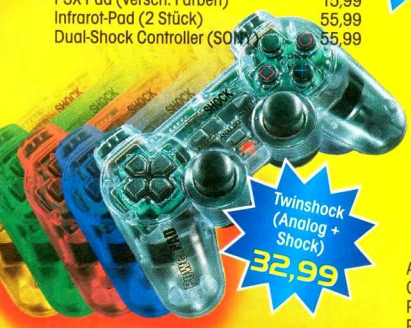
FAIRPLAY

WESEMANN WA.BS

PSX-Boot-Chip (für jap und us) **4,99**

Sony Playstation

PSX-Boot-Chip (für jap u. us)	4,99
Playstation inkl. Umbau	249,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
PSX Pad (versch. Farben)	15,99
Infrarot-Pad (2 Stück)	55,99
Dual-Shock Controller (SONY)	55,99



Twinshock (Analog + Shock) 32,99

Lightgun	45,99
Lightgun inkl Pointer	79,99
PSX Maus	22,99
Jordan Lenkrad	139,99
PSX Gehäuse	45,99

Master Drive Lenkrad 109,99

PAL Booster	37,99
V Box	69,99
RF Adapter	19,99
Gamekiller	39,99
Game Buster Deluxe	99,99
X-Ploder	75,99
X-Ploder-Pro	129,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,99

SEGA DreamCast

SEGA DreamCast
inkl. Controller u. Spannungswandler 599,99

Memory -Card 1 MB (15 Bl.) 9,99

Memory -Card 8 MB (120 Bl.) 24,99

Arcade Stick	139,99
Controller	69,99
Puru Puru Pack	69,99
Racing Controller	139,99
VMS Memory-Card	69,99
PAL Booster	69,99
Video Converter NTSC→PAL	89,99
V-Box	169,99

SEGA DreamCast Software

Aero Dancing	119,99
Blue Stinger	119,99
Evolution	119,99
House of the Dead 2 inkl. Gun	169,99
Marvel vs Capcom	119,99
Monaco GP	119,99
Pen Pen Tricelon	119,99
Psychic Force 2012	119,99
Puyo Puyo	119,99
SEGA Rally 2	119,99
Seventh Cross	119,99
Sonic Adventure	119,99
Super Speed Racing	119,99
Virtua Fighter	119,99

Panther Gun 49,99

Software PSX

Apocalypse	85,99
Civilisation 2	82,99
Cool Boarders II Platinum	39,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Driver	85,99

Croc 2 82,99

Final Fantasy VII Platinum	39,99
Gex 3-Deep Cover Gecko	85,99
G-Police 2	85,99
G-Police Platinum	39,99
KKND - Krossfire	89,99
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99
Metal Gear Solid	88,99
Motor Racer Platinum	39,99
Populous: Die Schöpfung	85,99

V-Rally 2 99,99

Racing Simulation 2	79,99
Ridge Racer Type 4	79,99
R-Type Delta	79,99
Silent Hill	94,95
Swing	69,99
V-Rally 2	99,99
Warzone 2100	85,99
Mission Impossible	89,99

BauConTec
Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel
Tel. 05331-99590
Fax 05331-995928
http://www.konsole.de
Händleranfragen erwünscht

Bestellannahme: Mo – Fr. 8.00 – 20.00 Uhr, Sa. 9.00 – 13.00 Uhr

Hersteller:	SNK	Entwickler:	SNK
Spieler:	1–2 (simultan)	Level:	38 Kämpfer
Preis:	ca. DM 130	Erhältlich:	als Import (jp)

Beat 'em Up

The King of Fighters – Dream Match 1999

info

Wer ein Neo • Geo Pocket Color und das Spiel *King of Fighters R2* besitzt, kann über das VMS Daten zwischen den beiden Titeln austauschen und spezielle Features freischalten.

Gameplay: Von der Anzahl an Kämpfern über die makellose Kollisionsabfrage und die hervorragende Spielbarkeit bis hin zu den Aktionsmöglichkeiten stimmt eigentlich alles. Was fehlt, ist eine größere Auswahl an Spielmodi wie sie *Street Fighter Zero 3 bietet*.

Präsentation: Es gibt nur acht Hintergründe, von denen einige durch den Einsatz diverser Techniken wie Zeilen-Scrolling beeindrucken können. Die Animationen der Kämpfer sind sehr charakteristisch, aber technisch nicht mehr ganz zeitgemäß. Die rockigen Musiken passen immerhin zum Geschehen.

VMU: Optionseinstellungen und das Fortkommen im Spielverlauf werden auf sieben Blöcken verewigt.
Vibration Pak: nein

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

VON T. PARTETZKE

Keine Konsole lebt schon so lange wie das Neo • Geo. Seit nunmehr zehn Jahren wird SNKs 16-Bit-Maschine zwar spärlich, aber immerhin regelmäßig mit neuer Software versorgt. Das aktuellste Werk aus dem Hause der Zweikampf-Spezialisten fand diesmal exklusiv seinen Weg auf Segas Dreamcast und stellt eine Weiterentwicklung von The *King of Fighters 98* dar. Insgesamt 38 Charaktere, auf neun Teams verteilt, geben sich die Ehre. In bewährter Manier wählt der Spieler drei von ihnen aus, mit denen er gegen weitere

Auch im Bereich der 2D-Prügelspiele hat Segas Dreamcast inzwischen einiges vorzuweisen

Dreier-Teams antritt. Wer zuerst alle Mannschaftsmitglieder besiegen kann, hat gewonnen. Wem das nicht zusagt, der darf auch im klassischen Beat-'em-Up-Stil Einzelkämpfe über zwei Runden austragen, es alleine mit den 37 Kontrahenten aufnehmen oder im Practice-Modus üben. An Zweispieler-Modi wurde selbstverständlich ebenfalls gedacht. Ansonsten bietet *KoF* keine weiteren Modi, *Street Fighter Zero 3* hat in diesem Punkt die Nase vorn.

Wichtiger ist jedoch die Spielbarkeit, und die kann sich mit genanntem Konkurrenten leicht messen. Jeder Kämpfer beherrscht ungefähr ein knappes Dutzend Moves und mindestens zwei Super-Specials, die allesamt ziemlich spektakulär in Szene gesetzt wurden und größtenteils wirklich brauchbar sind. Darüber hinaus ist die Kollisionsabfrage eine der verläßlichsten im Genre. Zusammen mit der hohen Spielgeschwindigkeit, wuchtigen Sound-Effekten und zahllosen Sprach-Samples entstehen actionreiche und rasante Kämpfe, die auch für Zuschauer interessant anmuten. Mannigfaltige Features wie der aufladbare Power-Balken, der auf verschiedene Art und Weise ausgenutzt werden kann, das Senken des gegnerischen Balkens durch provokative Gesten oder das Ausweichen nach vorn und nach hinten sowie in den Hintergrund tragen ein übriges zur lange währenden Motivation bei. Allerdings wird eine gewisse Vorerfahrung im Bereich der Prügelspiele vorausgesetzt, denn Einsteiger werden sich an den späteren Gegnern selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad vorerst die Zähne ausbeißen. Mit ein wenig Übung und Verbissenheit kann der Spieler diesem Manko allerdings beikommen.

Wenn nun jemand vor der Entscheidung zwischen *KoF-Dream Match 1999* und *Street Fighter Zero 3* steht, sei ihm folgendes mitgegeben: Aufgrund der zahlreichen Spielmodi bietet *SFZ 3* mehr Dauerspaß und ist somit für einen Spieler empfehlenswerter, in puncto Spieltiefe dagegen gewinnt *The King of Fighters* knapp und ist vor allem für Zweispieler-Sessions die bessere Wahl. ■

XL-Wertung **85%**

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

FREAK'S SHOP

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

Nur solange Vorrat reicht!

PSX - Spiele A-S:

A Bug´s Life JR 79,95
Abe´s Exodus JR 69,95
Actua Golf 3 SP 69,95
Actua Ice Hockey 2 SP 69,95
Actua Pool SP 69,95
Actua Soccer 3 SP 69,95
Akuji A 79,95
Ape Exodus JR 84,95
Apocalypse A 79,95
Asterix JR 79,95
Atlantis ADV 79,95
Big Air SP 69,95
Blasto JR 59,95
Blaze´n Blade RO 59,95
Bloody Roar 2 B 79,95
Bomberman G 69,95
Bomberman Fatasy Race 79,95
Box Champions SP 79,95
Brahma Force A 59,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt B
Bin & Figur RO 59,95
Bugs Bunny JR 84,95
Bust-A-Groove G 69,95
Civilization 2 STR 79,95
C & C Ggnschlag STR 79,95
Colony Wars 1 & 2 A je 79,95
Cool Boarders 3 SP 89,95
Crash Bandicoot 3 JR 79,95
Diver´s Dream RO 84,95
Dream A 69,95
Driver R 84,95
FIFA Soccer ´99 SP 84,95
Fluid <a> G 59,95
Formel 1 ´98 R 69,95
Ghost in the Shell A 79,95
Grab des Pharao ADV 84,95
Granstream Saga RO 74,95
GTA Double Pack A 89,95
Guardians Crusade RO 84,95
Hard Edge A 84,95
Hugo 1 / 2 JR je 79,95
Indy 500 R 59,95
International Superstar Soccer ´98 & Demo 89,95
KKND Krossfire STR 84,95
Master of Monster RO 89,95
Medievil A 79,95
Mega Man div. JR je 69,95
Metal Gear Solid A 84,95
Monkey Hero RO 84,95
Monopoly G 69,95
Monster Seed RO 84,95
Need for Speed 4 R 84,95
Nightmare Creatures <dt./uncut - rots Blut> 69,95
Overblood a/uncut A 69,95
Player Manager 99 SP 84,95
Populous STR 69,95
Pro Pinball Big Race G 74,95
R-Type Delta A 74,95

Railroad Tycoon 2 84,95

Rainbow Six (09) 84,95
Rally Cross 2 R 74,95
Rampage 2 A 84,95
Resident Evil Dir. Cut 84,95
Retroforce A 69,95
Ridge Racer 4 R 79,95
Risiko G 64,95
Rugrats JR 84,95
Shanghai G 84,95
Silent Hill uncut ADV 84,95

http://www.freaksshop.de

* geplante Neuheit / Preissenkung
(a) = Ausländische Anleitung

PSX - Spiele S-Z:

Small Soldiers A 79,95
Smash Court 2 SP 74,95
Sports Car GT R 79,95
Stretfighter Alpha 3 B 79,95
Streets Sk8ter SP 84,95
Syphon Filter uncut 84,95
TAI-Fu JR 79,95
Tekken 3 B 89,95
Test Drive 4x4 R 79,95
Theme Hospital STR 79,95
Tiger Woods 99 SP 79,95
Time to kill A 69,95
Toca Touring Car 2 R 59,95
Tombraider 3 A 69,95
Trap Runner A 84,95
Treasures of the Deep <a> 59,95
UEFA Champ. 99 SP 84,95
V-Rally 2 R 84,95
Victory Boxing 2 SP 69,95
Warsong 2100 STR 84,95
Wild Arms RO 69,95
WWF Warzone SP 59,95
Yoyo´s Puzzle Park G 79,95
X-Games Pro Boarder SP 84,95
Z STR 59,95

GEPLANTE NEUHEITEN:

<können sofort vorbestellt werden>

360° R (07/99) 89,95
ACM 1918 (07/99) A 84,95
Aironauts (07) A 89,95
Alien Ressurection (08) A 84,95
Attack Of Saucerman A 84,95
Baseball 2000 (07) SP 84,95
Bass Landing (07) G 84,95
Blood Omen 2 (08) RPG 84,95
Bundesliga 2000 (08) SP 84,95
Capcom Gen. A (08) 84,95
Carmageddon (dt) (07) A 84,95
Castrol Honda SB (08) A 84,95
Chessmaster Millenium TBA
Chocobo Racing (08) R 84,95
Croc 2 (08) JR 84,95
Discworld Noir (08) ADV 89,95
Eahrworm Jim 3D (08) JR 84,95
G-Police 2 A 84,95
Glover (08) JR 84,95
Golf Pro (08) SP 84,95
Hogs of War (07) 79,95
Hot Wheels (08) R 84,95
Kartia (08) RPG 84,95
Kingsley (07) RO 84,95
Kurushi Final (08) G 79,95
Omega Boost (07) A 79,95
Plane Crazy (07) A 84,95
Point Blank 2 (08) A 79,95
Prince Naseem Box (08) 89,95
Rally Masters (08) R 89,95
RC Stunt Copter (07) A 69,95
Saboteur (07) A 89,95
Shaolin (08) A 89,95
Sled Storm (08) R 89,95
Spawn Inserts+ (08) A 69,95
Tank Racer (07) A 84,95
Tarzan (08) JR 84,95
Tiny Tank (07) 84,95
Tony Hawk Skater (08) 89,95
Ubik (07) STR 84,95
Virus (07.99) A 84,95
Wipeout 3 (08/09) R 84,95
Worms Armageddon (08) 89,95
WWF Attitude (08) SP 79,95
X-Files (08/09) ADV 84,95

Zubehör:

Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung 39,95
Antennenkabel 24,95
Barracuda 2 59,95
CD-Case 49,95
CD-Leerhüllen 10er Pack 4,95
Cyber Shock 49,95
Dual Shock Controller ab 34,95
Gun "Dual" 29,95
Gun "Real-Arcade-tarn" 79,95
Gun & Lasersaufsatz 59,95
Infarot-Pad Set 69,95
Joyboard Arcade 79,95
Joypad versch.Farben je 9,95
Lenkrad incl. Rumble 109,95
Memory Card 1MB 9,95
Memory Card 2MB 29,95
<unkompromiert>
Memory Card 8 MB 39,95
<unkompromiert>
Mouse ab 34,95

PlayStation

mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Perfect Weapon

nur 269,-

RGB Kabel Special 14,95
Xploder 74,95
Xploder Pro 104,95

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten * Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen
Versandpreise DM 6,90 zzgl. NN * Vorkasse DM 6,90 * Auslandslieferung für gegen Vorkasse - DM 16,- Porto

GRAPHIC KIT:

SPIELBERATER:

Alundra DIN4 14,80
Atlantis, Grab des Pharao, Ubik & Versailles 19,80
Breath of Fire 3 14,80
Final Fantasy 7 4C 19,80
<über 1000 Bilder>
Metal Gear Solid 4C 24,80
Resident Evil 9,95
Resident Evil & D.C. 4C
<farbig & viele Bilder> 19,80

Figuren:

Lara Croft Badeanzug 59,95
Metal Gear Solid ab 25,-
South Park ab 9,95
Spawn ab 25,-
Star Wars ab 14,95
Tekken 3 ab 25,-
...und viele andere!!!

Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE:

Actua Golf SP 39,95
Actua Ice Hockey SP 39,95
Actua Soccer Club Edit. 29,95
Alien Trilogy A 39,95
Armored Core A 39,95
Assault Rigs A 39,95
Azure Dreams RO 49,95
B-Movie <a> A 39,95
Ballblazer Champions 39,95
Beast Wars A 49,95
Bio Freaks A 49,95
Black Dawn A 29,95
Blast Radius A 44,95
Blood Omen RO 44,95

Breath of Fire 3 RO 49,95

Zubehör:

Buggy 49,95
Burst-A-Move 3 G 44,95
Cardinal Syn B 49,95
Colin McRae Rally R 44,95
C & C 1 STR 39,95
C & C Alarmstufe Rot 44,95
Constructor STR 44,95
Contra A 29,95
Cool Boarders 2 SP 44,95
Crash Bandicoot JR 44,95
Crime Killer R 39,95
Critical Depth A 39,95
Criticom B 29,95
Cyball Zone SP 39,95
Cyberspeed R 29,95
Darklight Conflict A 29,95
Darkstalkers B 29,95
Dead Or Alive B 49,95
Deathtrap Dungeon A 49,95
Diablo STR 44,95
Dodg'em Arena <a> A 39,95
Dynasty Warriors 29,95
FIFA Soccer ´97 SP 39,95
FIFA ´98 SP 44,95

Sonderangebote: F - Z

Formel 1 ´97 R 44,95
Formula Karts R 39,95
Frankreich ´98 SP 44,95
Frogger JR 44,95
Future Cop LAPD A 44,95
G-Darius A 49,95
G-Police A 44,95
Golden Goal ´98 SP 29,95
Gran Turismo R 44,95
Grand Theft Auto A 44,95
GTA London A 39,95
Hard Boiled A 29,95
Heart of Darkness JR 44,95
Herc´s Adventure <a> A 39,95
Hercules JR 49,95
Independence Day A 29,95
Iznogud JR 39,95
J.Grath Motorcross R 49,95
Jet Rider 2 SP 49,95
Jurassic Park A 44,95
Kick Off World SP 44,95
Lemmings Compilation G 44,95
Little Big Adventure ADV 39,95
Mega Man Battle & Ch. R 44,95
Mickey´s Wild Adv. JR 44,95
Moto Racer R 44,95
MTV - Slamscape A 29,95
Newman Haas Racing R 49,95
NHL Of ´98 SP 44,95
NHL Hockey ´97 SP 29,95
NHL Powerplay Hockey ´96 SP 29,95
NHL Powerplay H.98 SP 29,95
Ninja A 49,95
Novastorm SH 39,95
O.D.T. A 49,95
Odworld JR 44,95
Olympic Games SP 44,95
One A 44,95
Overboard A 29,95
Pandemonium JR 39,95
Pandemonium 2 JR 29,95
Perfect Weapon A 29,95
Phat Air Snowboarding 44,95
Pitball A 49,95
Powerboat Racing R 39,95
Poy Poy G 44,95
Premier Manager 98 SP 44,95
Psybadek R 49,95
Rally Cross R 44,95
Rapid Racer R 39,95
Racing Simulation 2 R 39,95
Rayman JR 39,95
Resident Evil & Berater 44,95
Ridge Racer Rev. R 39,95
Riot SP 39,95
Road Rage R 39,95
Road Rash R 44,95
Robopit A 29,95
Rock´n´ Roll Racing 2 R 49,95
Rogue Trip A 49,95
Sentinent incl. CD ADV 44,95
Sentinel Returns STR 49,95
Shadowmaster A 44,95
Slam´n Jam SH 29,95
Soulblade B 39,95
Soviet Strike A 39,95
Spawn A 49,95
Speedster R 49,95
Spider JR 39,95
Spot goes to Hollywood 29,95
Star Gladiator 29,95
Streak A 49,95
S. Football Champ SP 39,95
S. Match Soccer SP 39,95
S. Puzzle Fighter G 39,95
Supersonic Racer <a> 29,95
Swagman RO 44,95
Tekken 2 B 39,95
Thunderhawk 2 A 29,95
Time Commando a/uncut A 44,95
Toca Touring Car R 44,95
Tombraider 1 & 2 A je 44,95
Total Drivin R 29,95
Total NBA ´98 SP 49,95
True Pinball G 39,95
Tunnel B1 A 39,95
Unholy War, The A 49,95
V 2000 <a> A 39,95
V-Ball A / SP 44,95
Versailles <a> ADV 49,95
Versus - Vs B 39,95
Vigilante 8 A 49,95
Viper <a> A 49,95
Virtual Pool G 44,95
VMX Racing R 49,95
Warhammer 2 Dark Omen 49,95
Warhawk A 44,95
W.Gretzky ´98 SP 39,95
Wild 9 & T-Shirt JR 49,95
Wing Commander 4 A 49,95
World Cup Golf SP 39,95
World Cup Soccer SP 39,95
Worms G 39,95
Wreckin´ Crew R 39,95
WWF in y.. house SP 44,95
X 2 A 29,95
X-Men Children...B 44,95
Xevious 3D/G+ A 49,95
Z <a>uncuts STR 49,95
Zero Divide B 39,95
Zero Divide 2 B 44,95

N64:

4MB Ram Erweiterung 59,95
Joypad "farbig" je 34,95
Joypadverlängerung 9,95
Lenkrad V3 119,95
Memory Card ab 19,95
N 64 & Mario 64 299,-
N 64 & Star Wars Racer 289,-
Rumble Pak 19,95
Rumble Pak & Memory C. 29,95
Spielberater ab 14,80
X-ploder (07/08) TBA
All Star Tennis ´99 SP 99,95
Battle Adv. Racing R 89,95
Beetle Adv. "uncut" B 109,95
Carmageddon dt. (07) 109,95
Castlevania 3D A/ ADV 109,95
Chopper Attack A 89,95
Command & Conquer (7) 109,95
Earthworm Jim 3D (7) 109,95
F1 World Grand Prix 2 R 84,95
F-Zero X R 69,95
FIFA Soccer ´99 SP 99,95
Flying Dragons B 89,95
Gex 2 - 3D JR 109,95
Holy Magic Century RO 99,95
Jet Force Gemini (7) A 84,95
Lode Runner 3D (7) G TBA
Mario Party G 84,95
Micro Machines T. R 109,95
Milo´s Astro Bowling G 89,95
Mystical Ninja 2 A 119,95
Nascar Racing 99 R 89,95
Racing Simulation (8) 119,95
Rat Attack (07) A 124,95
S.C.A.R.S. R 89,95
Shadowgate 64 (7) RO 109,95
Smash Brothers (7) B TBA
Space Race (07) R 109,95
Star Wars Racer R 109,95
Star Wars Rogue Sqd.A 99,95
The New Tetris (07) G 99,95
Tonic Trouble (07) JR 109,95
Turok 2 A 79,95
Turok 2 <a-uncut> A 89,95
Twisted Edge SP 99,95
Vigilante 8 R 109,95
WCW Nitro 64 (08) SP TBA
WCW vs Revenge SP 119,95
WWF Attitude (08) SP TBA
Zelda 64 RO 99,95
Zero Hour (08/09.99) A 129,95

Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE:

Aero Gauge R 44,95
Air Boarder 64 R 59,95
Bomberman 64 G 59,95
Bomberman Hero G 59,95
Bust-A-Move 2 G 49,95
Bust-A-Move 3 G 59,95
Claylighter 63 1/3 B 39,95
Cruis´n USA R 49,95
Cruis´n World R 59,95
Dark Rift B 44,95
Diddy Kong Racing R 69,95
Dual Heroes B 49,95
Extreme G R 44,95
Extreme G 2 R 59,95
F1 Pole Position R 49,95
F1 World Grand Prix R 59,95
FIFA 64 SP 39,95
FIFA ´98 SP 59,95
Forsaken A 44,95
G.A.S.P. B 59,95
Hexen 3D A 44,95
Holy Magic Cent. <a> RO 59,95
Iggy´s Reckin Balls G 69,95
Int. Superstar Soccer SP 44,95
Int. Super. Soccer ´98 59,95
John Madden 64 SP 39,95
Lamborghini 64 R 44,95
Lylat Wars & Rumble A 64,95
Mace The Dark Eye B 49,95
Mario Kart R 64,95
Mischief Makers JR 49,95
Multi Racing Champ. R 49,95
Mystical Ninja RO 89,95
Nagano Winter Olympics 49,95
NBA Courtside SP 49,95
NBA Jam ´99 SP 49,95
NBA Pro 98 SP 44,95
NFL Quaterback 98 SP 44,95
Off Road Challenge R 49,95
Olympic Hockey SP 44,95
Pilotwings G 59,95
Rakuga Kids A 69,95
Robotron 64 A 44,95
San Francisco Rush R 44,95
Silicon Valley A / ADV 49,95
Snowboard Kids SP 64,95
Top Gear Rally 49,95
Virtual Chess D 44,95
Wave Race R 59,95
W. Gretzky Hockey 98 49,95
Wetrix G 44,95

Wir haben fast 100.000 PC- und Videospiele-Artikel auf Lager!

Die ersten 1000 DREAMCAST - Bestellungen <ab 2 Artikel> kekommen ein SATURN-Spiel <unserer Wahl> GRATIS dazu!

Saturn:

Antennenkabel 19,95

Joyboard "Interact" 39,95
Joypad Innovation 19,95
Joypadverlängerung 14,95
Battle Arena Toshinden 29,95
Black Dawn A 29,95
Clockwork Night 2 JR 29,95
Command & Conquer ST 39,95
Daytona USA R 29,95
Defcon 5 A / STR 19,95
FIFA Soccer ´97 SP 9,95
Fighting Vipers B 29,95
Hi Octane R 19,95
Krazy Ivan A 14,95
Lemmings 3D G 29,95
Magic Carpet A 29,95
NBA Live ´97 SP 9,95
NHL Hockey ´97 SP 9,95
Road Rash R 29,95
Skeleton Warriors A 9,95
Soviet Strike A 19,95
Space Hulk A / STR 29,95
Streetfighter Alpha B 19,95
Theme Park STR 19,95
Thunderforce 5 <jp.> 119,95
Virtua Fighter Kids B 29,95
Virtual On A 29,95
Wing Arms SH 49,95
Worldwide Soccer ´97 SP 39,95

Super Nintendo:

Arkanoid A 39,95
Donald in Maui Mallard 39,95
Donkey Kong Country 39,95
Donkey Kong Country 2 39,95
<mit deutscher Anleitung>
FIFA Soccer ´96 SP 29,95
Harvest Moon STR 49,95
Judge Dredd A / JR 29,95
Kirby´s Fun Pack D 39,95
Lucky Luke A 49,95

Lufia RO 39,95
Nigel Mansel World R 39,95
Prehistorik Man JR 29,95
Primal Rage B 29,95
Puzzle Bobble G 49,95
Secret of Evermore RO 49,95
Schlumpfe 1 & 2 JR je 39,95
Sim City STG 59,95
Super Mario World <a> 39,95
Super Star Wars A 39,95
S. Streetfighter 2 B 39,95
T 2 Arcade / J.Day A je 39,95
Terranigma RO 49,95
Tetris Attack G 39,95
Timecop A 19,95
Toy Story JR 39,95
Weapon Lord B 39,95
Wild Guns A 49,95
World Cup Striker SP 29,95
Worldmaster Golf SP 19,95
Worms A / STR 49,95

GameBoyColor:

Game Boy Color je 139,-
Asterix & Obelix JR 59,95
Biene Maja A 59,95
Carmageddon (06) R 59,95
Hugo 2 1/2 JR 59,95
Legend of River K. RO 59,95
Micro Machines (06) 44,95
Quest Mr. Gamelot RO 59,95
Shadowgate RO 59,95
S. Mario Bros. JR 59,95
Top Gear Rally R 64,95
Turok 2 A 59,95
V-Rally R 59,95
Zelda RO 59,95

...und viele andere!

LADENGESCHÄFTE:

Ladenpreise können abweichen!
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:

33602 Bielefeld
city passage
Tel.: 0521-5215206

48143 Münster
Windthorststr. 13 Tel.: 0251-5105789

48231 Warendorf
Hoetmarer Str. 6 Tel.: 02581-942333

48565 Steinfurt
Kirchstr. 6

59229 Ahlen
Beckumer Str. 24 Tel.: 02382-768688

Weitere Läden geplant!
Händleranfragen willkommen!

Hersteller:	CSK Research Inst.	Entwickler:	CSK Research Inst.
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	6 + 1 Strecken
Preis:	ca. DM 130	Erhältlich:	als Import (jp)

Rennspiel

Buggy Heat

Grafisch recht eindrucksvoll enttäuscht *Buggy Heat* mit einem eher behäbigen Spielverlauf. Unsinnigerweise kann zwischen den vier Perspektiven nur im aktivierten Pausenmodus gewechselt werden

info

Anders als *Sega Rally 2* offeriert *Buggy Heat* nicht die Möglichkeit, über Netzwerk zu spielen. Über eine Internet-Funktion können aber die eigenen Bestzeiten im Dricas-Netz veröffentlicht werden.

Gameplay: Nach wenigen Rennen entpuppt sich die scheinbare Komplexität der Steuerung als ein undurchschaubares, da wenig realistisches Fahrzeug-Handling. Trotzdem sind dem Spiel durchaus die unterhaltsamen Züge eines mäßigen Fun-Racers zu bescheinigen.

Präsentation: *Buggy Heat* bietet eine technisch fehlerfreie, aber auch nicht allzu detaillierte Grafik, die einige unnatürliche Effekte bei aufwirbelndem Sand und Dreck aufzuweisen hat. Die minimalistische Musikbegleitung stellt den Gipfel der Belanglosigkeit dar, stört allerdings nicht.

VMU: Optionen und Rekorde belegen neun, ein gespeichertes Replay 90 Blöcke.
Vibration Pak: ja

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

VON M. HÄNTSCH

Nach *Aero Dancing* (vgl. XL 5/99) erschien nun mit mehrmonatiger Verspätung das zweite Dreamcast-Spiel von CRI. *Buggy Heat* ist ein simpel gestrickter Fun-Racer mit ansprechender High-Res-Grafik. Zu Spielbeginn stehen acht Buggys mit unterschiedlichen Gewichts- und PS-Werten zur Auswahl. Technische Details wie Stoßdämpfereinstellung, Bremswirkung und Bereifung können modifiziert werden. Verspieltere Naturen dürfen zudem individuelle Sticker für ihr Fahrzeug entwerfen. Im Meisterschaftsmodus warten drei Leistungsklassen, in denen man sich gegen sieben Konkurrenten durchsetzen muß. Die Rennstrecken sind dabei quer über den Erdball verteilt und führen das Teilnehmerfeld nach Ägypten, Frankreich, Japan, Peru, Rußland und in die USA. Mit den Sehenswürdigkeiten am Straßenrand wurde etwas sparsam umgegangen, doch hat jeder Kurs passende Witterungsverhältnisse zu bieten. So ist in der afrikanischen Wüste mit Sichtbehinderung durch Sandstürme zu rechnen und in Sibirien wird auf ewigem Eis während eines Schneegestöbers gefahren.

In der Motion-Perspektive können in einem Fenster alle Aktionen des Fahrers verfolgt werden

Ein Gefühl für die zum Übersteuern neigenden Buggys zu bekommen ist aufgrund der ständig wechselnden Bodenbeschaffenheiten sehr schwierig, da sich gleichzeitig der Grip und die gefahrene Geschwindigkeit laufend verändern und der Wagen somit bei jedem Lenkmanöver anders reagiert. Glücklicherweise sind die Kurse nicht zu anspruchsvoll gestaltet und die Computer-Fahrer mit minderen Fähigkeiten gesegnet, so daß sich Erfolgserlebnisse schnell einstellen. Es bleibt dann auch ein Auge übrig für die durchaus reizvolle Optik. Von den typischen Geißeln des Genres wie Slowdowns, Rucklern und spätem Bildaufbau wird man bei *Buggy Heat* nicht zuletzt wegen der relativ geringen Spielgeschwindigkeit vollkommen verschont. Dies gilt auch für den Zweispieler-Splitscreen-Modus, in dem man allerdings auf Computer-Gegner verzichten muß. Als weitere Modi werden das Zeitfahren inklusive Ghost-Fahrer und ein mit zahlreichen Rampen gespickter Trainingsparcours geboten.

Aufgrund fehlender Spielideen und des etwas unausgegorenen Gameplays wird *Buggy Heat* sicherlich niemanden vom Hocker reißen. Wen es nach Rennerlebnissen auf staubigen Pisten gelüstet, der sollte auf *Sega Rally 2* zurückgreifen. ■

XL-Wertung **75%**

Rennspiel	Hersteller:	Genki	Entwickler:	Genki
	Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	1 Strecke
	Preis:	ca. DM 130	Erhältlich:	im Handel (jp)

Shutokou Battle

VON M. HÄNTSCH

Der im Westen nicht allzu bekannte Entwickler Genki bewies bereits mit der Arcade-Umsetzung von *Virtua Fighter 3tb*, daß er mit der Dreamcast-Hardware umgehen kann.

Speziell technisch macht denn auch *Shutokou Battle* einen guten Eindruck. Das spielerische Konzept ist dagegen ausdrücklich auf den japanischen Kunden zugeschnitten und etwas ungewöhnlicher Natur. So wird lediglich eine ausladende Strecke geboten, die sich aus Teilstücken der Tokioter Stadtautobahn zusammensetzt. Auch die zwei Abzweigungen und der Reverse-Modus können nicht ganz darüber hinwegtäuschen, daß dies ein sehr magerer Umfang ist.

Doch *Shutokou Battle* ist kein gewöhnliches Rennspiel. Es geht nicht um Bestzeiten, sondern um fahrerische Duelle, die auf offener Straße ausgetragen werden. Im Quest-Modus bedeutet dies, daß man einen potentiellen Rivalen per Lichthupe zum Rennen herausfordert. Nach einigen Kameraschwenks erfolgt daraufhin ein rollender Start. Nun kommt es darauf an, die Nase vorne zu behalten, denn dem Zurückliegenden werden wertvolle Sekunden von seinem Zeitkonto abgezogen. Ist dieses aufgebraucht, ist das Rennen beendet, und der Sieger erhält entsprechend der Renndistanz und der Stärke seines Rivalen eine Prämie gutgeschrieben. Mit dem Ersparten können neue Wagen sowie leistungsfähigere Zubehörteile eingekauft werden. Insgesamt warten mehr als 130 Rivalen, die verschiedenen Gangs angehören, auf ein solches Kräftemessen. Dieses kann zudem im Zweispieler-Modus gegen einen menschlichen Gegner ausgetragen werden. Bei geteiltem Bildschirm sind allerdings die ansonsten so belebten Straßen Tokios von anderen Verkehrsteilnehmern befreit, die im Einspieler-Modus noch für das ein oder andere spannende Überholmanöver sorgen.

So interessant ein Quest-Modus in einem Rennspiel klingen mag, letztlich besteht dieser aus nichts anderem als unzähligen Duellen gegen immer nur einen Gegner. Auch die zugegeben umfangreiche Tuning-Option ist nichts Neues in dem Genre. Da lediglich eine Strecke zur Auswahl steht, zieht *Shutokou Battle* seinen gesamten Reiz aus dem Sammeln neuer Fahrzeuge, von denen es eine beachtliche Anzahl gibt. ■

Der Rückspiegel in der Inboard-Perspektive erleichtert das Blockieren des Gegners

Es herrscht kein besonders starker Verkehr, so daß brenzlige Überholsituationen selten sind

XL-Wertung **70%**

Nach dem Ende des Duells wird die Gewinnprämie berechnet

info

In Europa und den USA wird das Spiel von Crave Entertainment unter dem Titel *Tokyo Highway Challenge* im September veröffentlicht.

Wer sich nicht durch die zahlreichen Menüs des Quest-Modus klicken will, kann auch Quick-Battles austragen, in denen der Computer den Gegner bestimmt.

Gameplay: Frustrierte Golf-Fahrer können endlich einmal ohne Rücksicht auf Verluste im öffentlichen Straßenverkehr herumwüten und unbedarften Computer-Gegnern zeigen, was in ihnen steckt. Alle anderen werden sich über den immer gleichen Rennverlauf auf der immer gleichen Strecke in der immer gleichen Nacht ärgern.

Präsentation: Da lediglich Nachtfahrten möglich sind, verliert die durchaus stimmungsvolle Grafik auf Dauer an Reiz. Was fehlt, sind interessante Gebäude neben der Fahrbahn, ein paar bunte Reklametafeln sowie satte Sound-Effekte.

VMU: Spielstände und Optionen belegen 15 Blöcke.
Vibration Pak: ja

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

Hersteller:	Sega	Entwickler:	ADX
Spieler:	1–4 (simultan)	Level:	19 Wrestler
Preis:	ca. DM 130	Erhältlich:	als Import (jp)

Beat 'em Up

Giant Gram

VON H. REHER

Wer mit Namen wie Akiyama Jun, Hase Hiroshi oder Kawada Toshiaki etwas anfangen kann, ist wahrscheinlich ein Kenner der japanischen Wrestling-Szene, zumindest aber Fan des All-Japan-Pro-Wrestling-Verbandes. Auf dieser Liga basiert *Giant Gram*, in dem der Spieler mit zwölf Originalkämpfern in verschiedenen Modi antreten kann. Als Bonus dürfen die alten *Virtua Fighter*-Haudegen Wolf Hawkfield, Jeffry McWild und Kagemaru angewählt und mit ihren bekannten Moves in die Auseinandersetzungen geschickt werden. Auch der allseits beliebte Wrestling-Klops Vader ist vertreten. Weitere vier versteckte Athleten gilt es zu erkämpfen, und eigene können im Editor erstellt werden.

An Spielmöglichkeiten bietet *Giant Gram* wesentlich weniger als an Charakteren und Moves. Freundschafts-, Championship- und Versus-Kämpfe mit bis zu vier Spielern müssen reichen, was sie bei dem großen Spektrum an Events, die es im Wrestling-Sport nun einmal gibt, aber nicht tun. So wären Käfig-, Lumberjack- oder King-of-the-Ring-Matches eine willkommene Abwechslung, ja fast sogar Pflicht gewesen.

In Sachen Manövervielfalt und Steuerung der Muskelberge gibt es hingegen nichts auszusetzen. Die über 50 verschiedenen Griffe, Schläge und Kombinationen eines jeden Sportlers lassen sich nach einer Weile der Übung gezielt anwenden. Die Computer-Gegner verstehen jedoch auch ihr Handwerk und sind gar nicht so einfach zu besiegen. Um ihre Energieleiste vom anfänglichen Grün über Gelb in ein warnendes Rot zu verwandeln, muß man schon mit aller Härte vorgehen. Gewonnen wird der Kampf durch das Covern auf dem Boden, oder wenn das einstellbare Zeitlimit vorbei ist und der eigene Recke noch mehr Energie besitzt als der Gegner.

Grafisch stellt die Arcade-Umsetzung *Giant Gram* das bisher beste Wrestling-Spiel dar. Die Kämpfer haben zwar trotz der hohen Anzahl an Polygonen, die zur Modellierung verwendet wurden, einige Kanten, die Texturen der Körper, der Outfits und der Gesichter sind aber überaus detailliert dargestellt. Die Bewegungsabläufe während der Aktionen sind sehr flüssig, nur bei schnellen Richtungsänderungen geht diese Geschmeidigkeit ein wenig verloren. Nicht so gut gelungen sind die Zuschauer, die in ihrer Zweidimensionalität wie Pappaufsteller wirken.

Giant Gram ist ein gutes Wrestling-Spiel mit einer beeindruckenden Optik, die nur wenige Fehler aufweist. Die 19 Kämpfer, die vielen Moves und eine Steuerung, die für einen Sieg kein wildes Herumdrücken zuläßt, sondern gezielte Kommandos fordert, wissen ebenfalls zu überzeugen. Mit ein paar Modi mehr wäre noch eine höhere Note herausgesprungen, doch auch so dürfen Wrestling-Fans bedenkenlos zugreifen. ■

Drei alte Bekannte aus *Virtua Fighter* dürfen neben den Wrestling-Stars in den Ring steigen

XL-Wertung **80%**

Kagemaru verfügt sogar über all seine Manöver aus *Virtua Fighter*

info

Durch Speichern des Spielstandes auf der VMU kann auf dieser ein kleines Mini-Game gespielt werden. Dabei handelt es sich um eine Art interaktiver Fernsehshow, die über den Tag verteilt dem Spieler verschiedene Berichte und Reportagen präsentiert. Wrestling-Übertragungen dürfen dabei natürlich nicht fehlen.

Gameplay: Die vielen Manöver der Wrestler müssen gut studiert werden, lassen sich dann aber leicht anwenden. Im Ring geht es sehr dynamisch und beinhart zur Sache, und ein Sieg gegen die starken Computer-Gegner ist ein schönes Stück Arbeit.

Präsentation: Bis auf die leichten Kanten der Kämpfer und einige abgehackte Bewegungsabläufe stellt *Giant Gram* das zur Zeit beste Wrestling-Spiel in Sachen Optik dar. Selbst mit vier Sportlern im Ring kommt es nie zu Rucklern. Nur der Soundtrack und die Effekte sind nicht ganz so gut gelungen.

VMU: Zur Installierung des VMU-Mini-Games müssen 128 Blöcke herhalten. Ein Spielstand belegt nur sechs.
Vibration Pak: ja

Action	Hersteller:	Imagineer	Entwickler:	Rage Interactive
	Spieler:	1–2 (simultan)	Level:	20
	Preis:	ca. DM 130	Erhältlich:	als Import (jp)

Expendable

Mit dem Laserpointer lassen sich heranstürmende Aliens wesentlich leichter anvisieren

VON H. REHER

Nach *Incoming* (Test in XL 3/99, Wertung: 75 %) ist *Expendable* die zweite Dreamcast-Umsetzung eines PC-Titels von Rage.

Die Story des Spiels ist so banal wie unwichtig, denn es wird einfach alles Heranstürmende und irgendwie nach Feind Aussehende abgeschossen. Wer erst einmal im Explosionsrausch versunken ist, dem ist der Sinn hinter der Ballerei so ziemlich egal. Trotzdem sei kurz erklärt, was den, oder im simultanen Zweispieler-Modus die Helden dazu bewegt, so brachial mit den Waffen zu Werke zu gehen: In ferner Zukunft haben es die Menschen geschafft, neue Planeten zu erschließen und dort Kolonien zu gründen. Als diese von Außerirdischen angegriffen werden, schicken die Erdbewohner zu Kampfmaschinen umfunktionierte Menschen zu den Planeten, um mit der Alienbrut so richtig aufzuräumen.

Der Spieler ist zu Beginn nur mit einer sehr einfachen, aber trotzdem schon sehr effektvollen Waffe ausgerüstet, mit der er Energiebälle in unbegrenzter Menge abfeuern kann. Durch den Beschuß von Kisten werden neue Waffen wie Laser, Maschinengewehr oder Flammenwerfer freigelegt, die nach dem Aufsammeln allerdings nur mit begrenzter Munition zur Verfügung stehen. Jeder dieser Argumentationsverstärker kann noch in mehreren Stufen aufgerüstet und somit durchschlagskräftiger gemacht werden, was sich bei der enormen Anzahl der Gegner als äußerst nützlich erweist. In den sehr düster gestalteten Leveln kommen die Feinde in Scharen aus den Ecken hervor, und das Spielerauge wird durch grandiose Lichteffekte ebenso entzückt wie das Ohr durch die bombastischen Explosionsgeräusche. Teilweise ist der Bildschirm dermaßen überfüllt, daß man sich über die detaillierte und trotzdem ruckelfreie Darstellung wundert, sich aber auch fragt, wie all diese Aliens und Kampfmaschinen nur vernichtet werden können.

So hervorragend Grafik und Sound gelungen sind, so eintönig präsentiert sich das Gameplay. Wer den Finger vom Schuß-Button nimmt, hat verloren, und vor lauter Feuersbrunst Kommt nicht selten der Überblick abhanden. Große Abwechslung wird nicht geboten, wenn man einmal vom Betätigen einiger Schalter zum Öffnen mancher Türen absieht, was ebenfalls – natürlich – durch das Zerschießen selbiger geschieht. Zu zweit macht das Gemetzel da schon wesentlich mehr Spaß, wenn man sich brüderlich die entdeckten Heilmittel, Power Ups oder Extraleben teilt. Wer auf Dauerfeuer steht und sich an beeindruckenden Lichteffekten erfreuen kann, der liegt mit *Expendable* sicher richtig. Aber auf Dauer werden wohl selbst Hardcore-Shooter den fehlenden Tiefgang vermissen. ■

info

Expendable wird im September als PAL-Version von Infogrames herausgebracht und dann den Titel *Millennium Soldier* tragen.

Gameplay: Schießen, ballern, abmurksen, abknallen, wegpusten, terminieren – es gibt viele Bezeichnungen dafür, aber es bleibt halt immer dasselbe. Wer Abwechslung sucht, wird sie bei *Expendable* nicht finden, aber zum Abreagieren ist das Spiel ideal.

Präsentation: Erstaunliche Lichteffekte erhellen die sonst sehr dunklen Level. Der Sound kann mit fulminanten Explosionsgeräuschen mithalten.

VMU: Vier Blöcke werden benötigt.
Vibration Pak: ja

XL-Wertung **75%**

AB 2.7.99

APE ESCAPE

DIE MONKEYMANIA BRICHT AUS. JAG DIE AFFEN DURCH DIE WELTGESCHICHTE, ABER HÜTE DICH VOR TÜCKISCHEN BANANENSCHALEN. DOCH ACHTUNG, DIE BIESTER LASSEN SICH NUR MIT EINEM ORIGINAL PLAYSTATION DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER FANGEN. DESWEGEN IST APE ESCAPE DAS ERSTE SPIEL, DAS ES IM BUNDLE MIT GRÜNEM ORIGINAL PLAYSTATION DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER GIBT.

„EINES DER INTERESSANTESTEN SPIELE DES SOMMERS" (PLAYSTATION ZONE 7/99)
„SIEG AUF GANZER LINIE" (GAMES & MORE 7/99)

IN DEN HAUPTROLLEN:
SPIKE, SPECTER, DER PROFESSOR

△○×□

PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/57 85 78
WWW.PLAYSTATION.DE

PlayStation®

IT'S NOT A GAME

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Ape Escape™ & © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

read.me

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 5/99

Precon Electronic
„Einer wird gewinnen!"
Den LCD-Video-Projektor LCP 6000 von Philips gewinnt
Alex Tsitsigias aus Peine.
Herzlichen Glückwunsch!
Infos über die Firma Precon Electronic gibt es im Internet unter der Adresse www.precon.com

Weniger ist (nicht) mehr

Als ich das Editorial der neXt Level gelesen hatte, kam ich zu der Schlußfolgerung, daß ihr mit eurem Aprilscherz um zwei Monate zu spät dran wart. Da mußte ich wirklich lesen, daß meine geliebte neXt Level nur noch alle zwei Monate erscheint. Das kann doch nicht euer Ernst sein! Ich verstehe ja noch, daß ihr mit der PlayStation Power zusätzlich viel Arbeit investiert, aber darunter darf doch euer Flaggschiff im Videospielezeitschriften-Dschungel nicht leiden. Ich zum Beispiel lese nur Multiformat-Zeitschriften, weil mich alle Konsolen interessieren. Ich habe eine PlayStation, einen Saturn und neuerdings einen DC zu Hause stehen. Ich will deshalb über aaaalllles informiert werden, und das so aktuell und zuverlässig wie immer. Ich hoffe, viele Leser denken so, da ihr einfach das beste Heft macht.

Andreas Huber, E-Mail

neXt Level:

Zu dem Thema haben wir tonnenweise Briefe und Mails bekommen – im Prinzip gleichlautend, wenn auch teilweise etwas unfreundlicher formuliert :-)

Wir wollen gar nicht versuchen, die Situation schönzureden. Es ist ganz einfach so, daß es für uns als kleinen Verlag für Videospielzeitschriften keinen Sinn macht, kein PlayStation-Magazin herzustellen. Und da wir uns weder zerreißen noch mal eben ein halbes Dutzend Redakteure zusätzlich einstellen können, müssen wir diesen Kompromiß mit dem zweimonatlichen Wechsel eingehen. Wie die Verkaufszahlen der fünf Multiformat-Mags in Deutschland zeigen, geht es der großen Mehrheit der Käufer weniger um interessante und gut recherchierte Inhalte, sondern um Konsolenaufkleber, Poster und ähnlichen Tand. Abgesehen davon scheinen sich 90 % der Videospieler Deutschlands nur noch für „ihre" PlayStation (oder auch „ihr" N64 zu interessieren) und gar kein Interesse daran zu haben, was auf anderen Konsolen abgeht. Jetzt liegt es vor allem an Sega, den Markt mit Dreamcast aufzulockern.

Home Improvement

Ich habe eine Lösung für folgendes Problem: Ihr habt *Expendable* für Segas Dreamcast, und es läuft auf eurem Fernseher über RGB-Kabel nur in Schwarzweiß (oder gar nicht)? Das geht auch anders: Konsole mit eingelegtem Spiel einschalten und auf das blaue Sega-Logo warten. In dem Moment zieht ihr das RGB-Kabel raus. Anschließend läuft der Laser zweimal über die CD (gut hörbar) und bleibt dann stehen. RGB-Kabel jetzt wieder einstecken und fertig. Jetzt müßte das Spiel in bester RGB-Qualität laufen.

Marco Eggloff

neXt Level:

Danke für den Tip! Leider funktioniert das nicht bei anderen Spielen wie zum Beispiel *Sega Rally 2*. Es gibt übrigens auch ein Kabel der Firma Diamond, das aus dem SVHS-Signal ein passables RGB-Signal erzeugt. Das ergibt zwar nicht ganz die Brillanz eines „echten" RGB-Signals, aber wer einen RGB-tauglichen Fernseher hat, der nicht Multinorm-fähig ist, erhält damit immerhin ein gutes Farbbild.

Europäische Union

Über den Import-Stop ist ja in letzter Zeit genug geschrieben worden. Schade finde ich, daß viele Magazine inklusive eurem kaum noch über Importe berichten – mit der Begründung, daß es so schwer sei, da ranzukommen. Das sehe ich anders, man kann in Österreich oder der Schweiz bestellen, oder bei deutschen Händlern, die beispielsweise Filialen in Holland haben. Also, wie wäre es mal mit einem Bericht darüber mit Tips und Internet-Adressen?

„johnblaze", E-Mail

neXt Level:

Wieso? Was waren denn die ganzen Dreamcast-Tests in den vergangenen Monaten, wenn nicht Import-Tests? Segas Baby steht nun einmal im Mittelpunkt des Interesses auf dem Import-Markt – wie auch die vielen Leserbriefe zu diesem Thema zeigen. Im Bereich PlayStation und N64 ist eigentlich wenig passiert im letzten halben Jahr. Die Japaner beschäftigen sich in erster Linie mit Tanz- und Musikspielen, die wir auch regelmäßig vorgestellt haben. Warum soll man in Ermangelung anderer Highlights verzweifelt den x-ten japanischen *Resident Evil*-Verschnitt oder Rennspiel Nummer Y vorstellen?

Segas Dreamcast steht momentan im Mittelpunkt des Interesses ...

Es ist sicherlich nicht im Sinne des Erfinders, Reportagen über Import-Händler zu bringen. Dafür gibt es Anzeigen, und davon gibt es die eine oder andere ja auch in der neXt Level ...

Viel hilft viel

Ich habe in einem Konkurrenzmagazin auf die Frage, ob es stimmt, daß man mehrere Naomi-Platinen zusammenschließen kann, um die Performance zu erhöhen, folgende Antwort gelesen: „Ja. Bei *F-355 Challenge* ist das beispielsweise der Fall. Die Performance erhöht sich dadurch um zirka 70 %. Theoretisch könnte man insgesamt 16 Naomi-Platinen zu einem wahren Polygonmonster verknüpfen." Zu dieser Aussage habe ich einige Fragen:

1. Wie sind diese 70 % genau zu verstehen? Angenommen, eine Naomi-Platine kann drei Millionen Polygone darstellen. Zwei könnten dann also 5,1 Mio. Polys darstellen. Stöpselt man eine dritte Platine hinzu, ergibt das weitere 70 % zusätzlich?

2. Wenn diese Performance-Steigerung funktioniert, könnte man dann nicht Dreamcast mit einer Hardware-Erweiterung entsprechend aufrüsten?

Rene, Göttingen

neXt Level:

Wir wissen nicht, was unsere Kollegen da nun genau geschrieben haben, außerdem solltest Du

read.me

beim Adressaten nachfragen, wenn bezüglich dessen Artikel Unklarheiten bestehen.

Generell läßt sich aber feststellen, daß der Polygon-Count eines Automaten durch den Zusammenschluß mehrerer Platinen nicht ins Unermeßliche gesteigert werden kann. Segas *F-355 Challenge* benutzt vier Naomi-Boards, weil der Automat drei Bildschirme hat. Jedem Screen ist also eine Platine zugeteilt, die vierte ist hauptsächlich dazu da, um die Abläufe zu koordinieren.

Ohnehin ist diese Konstruktion eher ungewöhnlich, denn der Arcade-Markt Japans ist in den vergangenen Jahren völlig zusammengebrochen. Allein '98 verzeichneten die Spielhallen einen Umsatzrückgang von über 40 Prozent! Deshalb ist in den Arcades genauso wie bei Heimkonsolen vor allem eins gefragt: Billig

„Jeder erwartet von der PlayStation 2 eine Überkonsole, eine Art Messias ..."

muß das Ganze sein! Natürlich lassen sich Konsolen nachträglich ein wenig aufpeppen. Da aber Sega mit einem Hardware-Zusatz (Stichwort: 32 X) böse auf die Nase gefallen ist, wird man sich wohl auf keine Experimente in dieser Richtung beim Dreamcast einlassen.

Die Schwäche der aktuellen und kommenden Konsolen liegt ohnehin hauptsächlich beim aus Kostengründen knapp bemessenen Arbeitsspeicher – eine clevere Erweiterung ist das N64-Expansion-Pak. Auch der Dreamcast-Grafik-Chip läuft teilweise im Leerlauf, wie der Vergleich zwischen dem Arcade-Original von *The House of the Dead 2* und der Heimversion (teilweise geblurrte Hintergründe) zeigt.

Mehr schlecht als recht?

Da die Aussicht auf schlecht lokalisierte und entschärfte Spieleversionen für den PAL-Dreamcast mich nicht gerade fröhlich stimmt, trage ich mich mit dem Gedanken, mir die US-Variante und die dazugehörige Software in den Staaten zu kaufen. Wegen folgender Punkte bin ich allerdings noch unsicher:

1. Kann man mit der US-Version auf den Internet-Service in Deutschland zugreifen?
2. Wird man sie mit europäischen Produkten (Laufwerke, Pads, VMS etc.) nutzen können?
3. Wieviel Dollar werden Konsole und Software auf dem US-Markt kosten?
4. Wird es für die PAL-Version Multinorm-Chips oder ähnliches geben?

Christian, Oldenburg

neXt Level:

Die US-Konsole kostet 199 Dollar (inklusive 56-K-Modem), die Spiele rund 50 Dollar. Die anderen Fragen lassen sich wie üblich erst beantworten, wenn die verschiedenen Länderva-

rianten erhältlich sind. Normalerweise ist Zubehör wie Pads oder Memory-Cards universell einsetzbar. Auch Multinorm-Umbauten sind in der Regel machbar, doch Nintendo hat mit dem N64 bewiesen, daß es auch anders geht.

Allerdings haben wir in der Vergangenheit schon einmal betont, daß Sega sich in Sachen PAL-Anpassung und Synchronisation zu Zeiten von Mega Drive und auch Saturn immer vorbildlich verhalten hat. Deshalb würden wir auch im Vorfeld nicht von entschärften Versionen und schlechter Lokalisation ausgehen.

Keine Vorurteile, bitte!

Etwas, das mir in letzter Zeit an einigen Videospiel-Mags negativ auffällt, ist die Tatsache, daß Segas Dreamcast mehr oder weniger unbewußt in ein schlechtes Licht gerückt wird. Obwohl Sega ein clever durchdachtes Konzept ins Rennen schickt, gibt es immer Punkte, die verbesserungswürdig sind. So kritisieren einige Redaktionen berechtigterweise diese Mängel am Dreamcast, weisen aber meiner Meinung nach nicht genug auf die vielen Vorzüge von Segas Zugpferd hin, die Berichterstattung wirkt vielfach unausgewogen. Die negative Einstellung spiegelt sich besonders stark in vielen Leserbriefen wider, in denen man Segas Jüngstem eher zweifelnd gegenübersteht. Und das, ohne daß sich die Leser mit der Konsole auseinandergesetzt haben. (...)

Ein weiterer Punkt, der mich persönlich sehr aufregt, ist die Tatsache, daß man die neueste Kreation von Sony, die sogenannte PSX 2, sprichwörtlich in den Himmel lobt, obwohl bis auf einige Hardware-Specs nichts Konkretes verfügbar ist. Ich will nicht abstreiten, daß die technischen Daten und die damit gegebenen Möglichkeiten fantastisch wären, aber die ganze Spielernation sollte mal bedenken, daß dies alles nur Möglichkeiten, keine Fakten, sind. Statt dessen heißt für einige Mags die Zukunft nur noch PlayStation 2, und jedermann schwärmt davon, was einmal sein könnte. Jeder erwartet in dem Sony-Nachfolger eine Überkonsole, eine Art Messias, die mit ungeahnten Möglichkeiten die Szene um Lichtjahre nach vorne transportiert. Ich persönlich bin dem Gerät gegenüber auf keinen Fall negativ eingestellt, sehe in dem guten Stück aber vielmehr einen weiteren Schritt in der Videospielevolution. Während der technische Sprung sicherlich gigantisch ist, fragt man sich jedoch nur, wie groß der evolutionäre Schritt der Spielbarkeit sein wird. So hebt man es vielfach nicht stark genug als Nachteil hervor, daß die Entwicklerkosten für ein PSX-2-Spiel explosionsartig steigen werden. Das könnte sich zu Segas Trumpf entwickeln, da viele unabhängige Kleinentwickler bei einer solch immensen technischen Weiterentwicklung finanziell nicht mithalten können. Als Folge dessen könnte Sega einen regen Zulauf an kleineren Third-Parties erfahren. Wenn selbst der höchst wählerische Branchenprimus Namco den Dricas mit Titeln beliefert, und auch Konami, Capcom sowie viele andere Software-Häuser Games in der Pipeline haben, dürfte die Software-Versorgung gesichert sein und der Freak das als gutes Omen für einen Erfolg im Westen interpretieren. Das Gerät ist in greifbarer Nähe, den Verkaufspreis von 500 Mark inklusive Modem würde ich gegenüber einem vergleichbaren High-End-PC für angemessen halten, auch wenn ein beiliegendes Spiel wünschenswert wäre. Noch ist aber bei der Preisgestaltung nicht das letzte Wort gesprochen, Sega war schon immer für Überraschungen gut.

Für sehr lobenswert halte ich auch die Ankündigung, daß Sega jedem DC-Besitzer einen kostenlosen (!) Internet-Zugang gewährt. Mit dieser Möglichkeit wird Sega im Konsolensektor Pionierarbeit leisten und das Internet für jeden User ohne PC-Kenntnisse zugänglich machen. Mit einigen europäischen Herstellern wie Bizarre Creations in der Hinterhand bedachte Sega für den Release selbst unsere Gefilde, was ein Hersteller noch nie anläßlich einer Neueröffentlichung tat.

Zusammenfassend möchte ich nicht als fanatischer Sega-Fan, sondern als Videospielliebhaber, der allen Neuerscheinungen gegenüber aufgeschlossen ist, die gesamte Spielerschaft auffordern, dem Dreamcast etwas offener gegenüberzustehen. Die Zeitschriften selbst ermutige ich dazu, den DC nicht allzusehr im Schatten der PSX 2 stehenzulassen.

Fabian Schulte, E-Mail

neXt Level:

Sega ist nach dem Saturn-Flop natürlich in der Defensive und muß erst einmal beweisen, daß man es diesmal besser machen kann. Bei Sony ist es andersherum: Man hat alle Trümpfe in der Hand, und alle gehen davon aus, daß Sony auch bei der nächsten Konsole die Karten perfekt ausspielt. Daß das keinesfalls so sein muß, hat aber der ehemalige Marktführer Nintendo demonstriert. Deshalb werden wir uns auch mit Vorschußlorbeeren für die PSX 2 zurückhalten. Prinzipiell sind wir der Meinung, daß sich jeder selbst ein Bild machen sollte. In Kürze, wenn Dreamcast endlich auf den Markt kommt, kann jeder für sich selbst entscheiden, was er von Segas Konsole und den Spielen hält.

PS: Sony hat damals im Hinblick auf den Euro-Markt Psygnosis gekauft. Deshalb ist Segas Zusammenarbeit mit europäischen Entwicklern keineswegs einzigartig. ■

• Nintendo bezifferte den Firmengewinn für das vergangene Geschäftsjahr auf 85,8 Milliarden Yen (zirka 1,2 Mrd. DM), das entspricht einem Plus von 2,5 % gegenüber dem Vorjahr. Knapp 65 Millionen N64-Spiele wurden weltweit verkauft (Vorjahr: 46 Mio. Einheiten). Die Anzahl der abgesetzten Konsolen stieg in Japan um eine Million Geräte an, ging aber weltweit insgesamt um eine Million Stück zurück.

• Nintendo gab offizielle Verkaufszahlen für N64-Titel bekannt. *Super Mario 64*, das teilweise im Bundle mit der Konsole verkauft wurde, erreichte weltweit über 10 Millionen Einheiten und ist damit das bestverkaufte „Next-Generation-Videospiel" überhaupt. Zweiterfolgreichster N64-Titel ist *Mario Kart 64* (7,7 Mio.) vor *Zelda 64* (7,1 Mio.). Auf Platz vier folgt als erster Nicht-Nintendo-Titel Rares *GoldenEye 007* (6,5 Millionen).

• Nintendos Fun-Prügler *Smash Brothers* hat in Japan die Eine-Million-Einheiten-Grenze überschritten und ist damit nach *Final Fantasy VIII* (PlayStation) das erfolgreichste Spiel dieses Jahres.

• *Destruction Derby 64* wurde von THQ aus dem Fundus von Psygnosis aufgekauft und soll bis zum Jahresende auf den Markt kommen. Die N64-Fassung wird von Looking Glass Studios (*Command &Conquer 64*) programmiert, die auch an *Mini Racers* und *Wild Waters* arbeiten. Bis vor kurzem war das englische Studio nur auf dem PC tätig (z. B. die *Thief*-Serie).

• Sega hat weitere Sponsoring-Deals mit zwei Fußball-Clubs abgeschlossen. Nach dem Rekordvertrag mit Arsenal London (XL berichtete) tragen zukünftig auch die Spieler von St. Etienne (Frankreich) und dem italienischen Zweitligisten Sampdoria das Sega-Logo auf ihren Shirts.

• Konami übernimmt den Deutschland-Vertrieb aller Activision-Produkte für Nintendo-Konsolen, darunter auch die Umsetzung des indizierten PC-Spiels *Quake II*. Außerdem hat sich Konami den Vertrieb aller Midway-Titel gesichert, der vorher bei GT Interactive lag. Fünf Dreamcast-Spiele (unter anderem *Ready 2 Rumble*, *Mortal Kombat Gold*) sollen noch vor Weihnachten veröffentlicht werden.

• GT Interactive soll nach Verlusten von 73 Millionen Dollar im vergangenen Quartal zum Verkauf stehen. Als Interessenten werden Hasbro, Mattel und (natürlich) Infogrames gehandelt.

gekko the dolphin

Laut NoA-Präsident Minoru Arakawa soll es verschiedene Varianten von Project Dolphin geben: „Das Gerät ist eigentlich viel zu schade, um nur damit zu spielen. Daher kam Matsushita auf die Idee, Dolphin auch in anderen Bereichen einzusetzen. Mit dem Nintendo-Gerät können Sie keine DVD-Filme abspielen. Technisch ist es zwar möglich, aber wir streichen diese Option und bieten das Gerät als reine Spielkonsole an. Wenn jemand spielen und auch Filme ansehen möchte, sollte er sich die [teurere] Variante der Firma Matsushita besorgen. (...) Über den Preis können wir noch nichts erzählen, aber das Gerät erscheint Weihnachten 2000 – diesmal weltweit zum gleichen Termin." Auf die Frage, warum Project Dolphin schon so früh kommt (vier Jahre nach dem N64), antwortete Arakawa: „Vom N64 wurden im letzten Jahr zirka 11.000.000 Stück ausgeliefert, von der PlayStation zirka 14 Mio., zusammen also 25 Millionen Konsolen. Das bedeutet, etwa 30 % der amerikanischen Haushalte haben schon eine Spielkonsole. Der Markt ist gesättigt, deshalb werden sich die jetzigen Geräte nicht mehr so gut verkaufen, auch wenn weiterhin eine sehr große Nachfrage nach Software besteht. (...) Dophin kommt schon im nächsten Jahr heraus. Aus diesem Grund muß die Software-Entwicklung rechtzeitig beginnen. Zur Zeit arbeiten nur Firmen wie Rare an ersten Projekten. Um mehr Third-Parties zu bekommen, sind wir schon jetzt an die Öffentlichkeit gegangen."

Minoru Arakawa (NoA)

Arakawa bestätigte zudem, daß die nächste Nintendo-Konsole netzwerktauglich sein werde. Wie die genau aussehen werde, wisse man allerdings noch nicht. Einen Seitenhieb auf Sega gab er auch noch zum besten: „Es gibt zur Zeit keine Konsole mit Netzwerkfunktion, die sich auch gut verkauft. Man muß ein Spiel entwickeln, welches diese Funktion gut ausnutzt. Nintendo wird das tun ..."

Gerüchte, nach denen ausgesuchte Entwickler bereits Development-Kits erhalten haben, scheinen jedenfalls jeglicher Grundlage zu entbehren. Genauso wie das Internet-Gerücht, Nintendo peile einen Launch-Preis von 99 Dollar an. Wahr ist, daß Dolphin im Gegensatz zur PSX 2 ohne „überflüssigen Schnickschnack" auskommen wird, um den Preis niedrig zu halten. So wird es zum Beispiel nicht möglich sein, Audio-CDs abzuspielen. Dazu wären zusätzliche Komponenten nötig. Nur Sony hat bislang die Technik, mit einem Laser und einem Steuer-Chip sowohl DVDs als auch CDs lesen zu können. Übrigens: Die Lizenzgebühr für ein Gerät, das DVD-Filme abspielen kann, beträgt 25 Dollar – pro gefertigter Einheit.

Die Dolphin-CPU namens Gekko

Shigeru Miyamoto ließ derweil in Japan verlautbaren, daß Nintendo das N64 insgesamt mindestens fünf Jahre (also bis Mitte 2001) mit Software unterstützen werde.

Bezüglich der Tatsache, daß Matsushita in Eigenregie eine Nintendo-Konsole herstellen darf, drängt sich die Erinnerung an eine kleine Anekdote auf. Schon einmal schloß Nintendo einen vergleichbaren Deal ab, der dann in allerletzter Sekunde gekippt wurde. Der Hardware-Partner damals: Sony. Das Objekt: ein SNES mit CD-ROM-Laufwerk. Das Ergebnis: die PlayStation. PS: Falls Nintendo erneut einen Rückkzieher macht, hat Matsushita ja immer noch den 3DO-Nachfolger M2 auf Halde ... ■

ausverkauf

Ende Juni hat Sega Japan den Dreamcast-Preis auf 19.800 Yen reduziert. Das entspricht einer Senkung um 10.000 Yen (rund 150 DM)! Die Abverkäufe stiegen dadurch auf etwa 50.000 Konsolen in einer Woche. Das sind zwar mehr als zehnmal so viele wie in den letzten Wochen (jeweils deutlich unter 5.000), aber auch nur doppelt so viele wie immer noch von der PlayStation über den Ladentisch wandern. Für den Zeitraum von einem Monat wurden zudem die DC-Launch-Titel plus *Sonic Adventure* für nur 2.000 Yen (zirka 35 DM) verscherbelt.

Zur gleichen Zeit stufte die „Japan Rating & Investment Information"-Gesellschaft die Sega-Aktie von A- auf BBB-. Das ist die schlechteste Bewertung, die (abgesehen von Junk-Aktien) möglich ist. Der Kurs der Firmenanteile fiel daraufhin auf einen historischen Tiefstand.

Sega Headquarter, Tokio

Nur wenige Wochen zuvor belegte Sega in einer vom japanischen Wirtschaftsmagazin *Nihon Keizai Shimbun* erstellten Studie noch Platz 14 der japanischen Firmen mit dem höchsten Wachstumspotential. Damit war Sega das am besten eingestufte Unternehmen aus dem Bereich Elektronik/Halbleitertechnik. ■

Hör' auf Deinen Vater!

(nur dieses eine Mal)

TOTAL! liefert Dir wertvolle Infos zu Deinem Nintendo64 und Game Boy Color.
In TOTAL! findest Du jeden Monat Tests, auf die Du Dich verlassen kannst, hilfreiche Tips, alle wichtigen News und interessante Einblicke hinter die Kulissen der gigantischen Spielewelten von Nintendo.

X-PLAIN VERLAG

Sprocket

System: N64 Hersteller: Ubi Soft Entwickler: Sucker Punch Productions Erhältlich: ab Dezember

Mit *Sprocket* erwartet die N64-Gemeinde ein 3D-Jump&Run der besonderen Art.

Die Geschichte spielt in einer fernen Zukunft, in einem galaktischen Freizeitpark namens Whoopie World. Jo Jo, eines der beiden Parkmaskottchen, verfällt dem Wahnsinn und setzt sich in den Kopf, alles zu zerstören. Die einzige Hoffnung ist der Roboter Sprocket. Er soll in sieben riesigen Welten die Sabotagepläne des fehlgeleiteten Jo Jos durchkreuzen.

Das Besondere an *Sprocket* sind die vielen Fähigkeiten, die der kleine Roboter beherrscht beziehungsweise im Laufe des Spiels erlernt. Da er keine Arme besitzt, ist er mit einem multifunktionellen Traktorstrahl ausgestattet. Mit diesem kann er Objekte und Gegner zu sich heranziehen, anheben und werfen. Außerdem kann er damit Schalter bedienen und ihn wie eine Liane benutzen, um sich von Plattform zu Plattform zu schwingen. Sollte er mit seinen zahlreichen eigenen Fähigkeiten nicht weiterkommen, besteigt Sprocket eines der vielen Fahrzeuge, wie zum Beispiel ein Auto, ein Boot oder auch eine Achterbahn. Letztere verfügt sogar über einen eigenen Track-Editor. Wenn alles klappt, erscheint das Spiel im Dezember. ■

Mit seinem Traktorstrahl kann Sprocket Gegenstände anheben

Hybrid Heaven

System: N64 Hersteller: Konami Entwickler: Konami Erhältlich: ab Oktober

Konamis Action-RPG *Hybrid Heaven* nähert sich der Fertigstellung. Das Abenteuer wird gespickt sein mit unzähligen Geheimnissen, die gelüftet werden müssen, und Überraschungen und Wendungen, die den Spannungsbogen aufrechterhalten. Neue Infos zur Story und zum Spielverlauf waren daher nicht zu bekommen, da Konami dem Spieler nicht das Entdecken der komplexen Geschichte vorwegnehmen möchte. Klar ist jedoch, daß die Kämpfe rundenbasierend ausgeführt werden. Über ein Menü kann man sich für Angriffe, Verteidigungsmaßnahmen oder Genesungen entscheiden. Es wird mit Händen und Füßen, aber auch diversen Waffen gekämpft. Jeder Gegner verfügt über seine speziellen Kampftechniken und Taktiken. Um erfolgreich aus einer Konfrontation herauszugehen, ist es nötig, angemessen zu reagieren. Ein aktiver Gegner muß schließlich anders angegangen werden als ein zurückhaltender, der nur darauf wartet zu kontern. Ab Oktober soll das Spiel in den hiesigen Verkaufsregalen stehen, das komplett mit deutschen Bildschirmtexten ausgestattet sein wird und mit Expansion Pak auch in High-Res-Grafik läuft. ■

Nach der stimmungsvollen Intro überschlagen sich die Ereignisse

In *Hybrid Heaven* sind die Angst und das Mißtrauen ständige Begleiter. Der Spieler kann nie wirklich sicher sein, wer Freund oder Feind ist

Destruction Derby 64

System: N64 Hersteller: Psygnosis
Entwickler: Looking Glass Studios Erhältlich: 4. Quartal

Vergangenes Jahr geisterte das Gerücht, eine N64-Umsetzung von Psygnosis' *Destruction Derby* sei in der Entwicklung, durch die Fachpresse. Seitdem hörte niemand mehr etwas von dem Projekt, und es wurde allgemein als Falschmeldung abgeschrieben. Doch wie sich nun herausstellte, arbeitet Looking Glass Studios (*Command & Conquer*) mit Hochdruck an dem Titel und wird ihn wohl noch in diesem Jahr fertigstellen. Wie beim PSX-Original handelt es sich um eine Materialschlacht, bei der es in erster Linie um die Zerlegung der Boliden geht. Im Mehrspieler-Modus können bis zu vier Teilnehmer antreten. ■

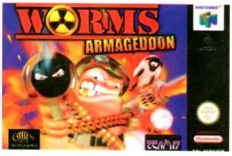
Destruction Derby 64 **bietet bis zu vier Spielern knallharte Action**

Worms Armageddon

System: N64 Hersteller: Infogrames
Entwickler: Team 17 Erhältlich: November

Bald ist auch im N64 der Wurm drin. Der deutsche Entwickler Team 17 werkelt derzeit an *Worms Armageddon* für Nintendos 64-Bitter. Neben vielen bekannten Gameplay-Elementen wird es auch haufenweise neue Waffen und Features für den Kampf zwischen den einzelnen Wurmarmeen geben. Die Programmierer versprechen außerdem eine verbesserte Grafik, die mit vielen Details aufwarten kann. Neben einer N64-Fassung befindet sich auch eine Version für den Game Boy Color in der Entwicklung. Beide Spiele sollen bereits diesen November in Deutschland erscheinen. ■

Ein reichhaltiges Waffenarsenal hat bei *Worms*-Titeln Tradition

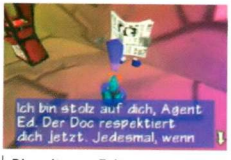


Tonic Trouble

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

Trouble, das elf große Level bieten wird. Ab Oktober darf er seinen Auftrag antreten, eine magische Dose wiederzufinden, die dem Außerirdischen versehentlich auf die Erde gefallen und verschwunden ist. ■

Er heißt Ed, hat keine Arme und keine Beine, aber eine Menge auf dem Kasten. Der liebenswert trottelige Held aus Ubi Softs 3D-Jump&Run kann zum Beispiel durch den Verzehr von Popcorn vorübergehend zu Super-Ed mutieren, der über große Kräfte verfügt. Er ist außerdem in der Lage zu fliegen, er springt mit seinem Pogostick durch die Gegend und schreit wie Bruce Lee, wenn er seine Gegner mit einem Holzstab attackiert. Humor und Originalität sind die Hauptmerkmale von *Tonic*



Die seltsame Zeitung versorgt den Spieler mit wertvollen Tips

Dragon Sword

System: N64 Hersteller: tba
Entwickler: Interactive Studios Erhältlich: 4. Quartal

Dragon Sword entführt alle abenteuerlustigen Spieler in eine mittelalterliche Welt voller Zauberer und Drachen. Wahlweise begibt man sich in die Rolle der Kriegerin Kia oder des Prinzen Kailan. Die Aufgabe besteht darin, das Reich Tengarra vor den Horden einfallender Dämonen zu beschützen, die von Königin Zordanthia befehligt werden. Das Ganze erinnert stark an *Gauntlet Legends*. Man durchreist die fünf Abschnitte der dreidimensional dargestellten Welt und sammelt verschiedene Waffen ein, um den bösartigen und widerspenstigen Kreaturen gehörig einzuheizen. Interactive Studios entwickelten bereits *Glover* für N64. ■

Die Kämpfe in *Dragon Sword* erinnern ein wenig an Beat 'em Ups

64DD – AB DEZEMBER IN JAPAN ERHÄLTLICH

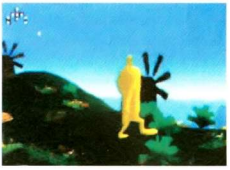
Der Startschuß für das 64DD fällt im Dezember. Das Disk Drive für das N64 wird in Japan zusammen mit einem Expansion Pak und einem 28.8k-Modem zu einem Preis von umgerechnet zirka 200 DM in den Handel gebracht. Gemeinsam mit dem Großverlag Recruit arbeitet Nintendo zur Zeit an einem eigenen Netzwerkservice, dem sogenannten „Enternet", über das zum Launch des 64DD bereits zehn verschiedene Spiele heruntergeladen werden können. Dazu gehört unter anderem *The Legend of Zelda – Ocarina of Time: Gaiden*, welches das grandiose N64-Adventure um neue Dungeons und Aufgaben erweitert.

Wie bereits auf der Space World 1997 angekündigt, werden auch eine ganze Reihe von *Mario Artist*-Titeln verfügbar sein, die das Erstellen eigener Grafiken, Animationen und Musiken erlauben. Externe Daten können nicht nur über das „Enternet", sondern mit Hilfe einer als Schnittstelle dienenden Cartridge von Digitalkameras und Videoquellen sowie der Game Boy Camera übernommen werden. Speziell für die Entwicklung von 64DD -Software wurde von Nintendo und Recruit die Firma Marigul beauftragt, deren erster Titel, *Kyojin no Doshin* (Doshin the Giant), eines der ungewöhnlichsten Videospiele aller Zeiten ist. Der Spieler steuert den Riesen Do-shin, der unverhofft auf einer Südseeinsel landet. Er muß mit den dort lebenden Menschen auskommen, ihre kleinen Aufträge erledigen und ihr Vertrauen gewinnen. Weiterhin sind ein Schach-, ein Mahjongg- ,ein Prügel- und ein Golfspiel sowie eine Wirtschaftssimulation mit dem Titel *Wall Street* angekündigt. Für *F-Zero X* wird ein Expansion-Set einschließlich des Strecken-Editors verfügbar sein. *Kirby 64*, *Mother 3*, *Super Mario Adventure* und *Fire Emblem 64* werden dagegen nicht für 64DD, sondern auf normalen Cartridges erscheinen.

Das „Enternet" ermöglicht zudem den Zugriff auf Updates, Patches und Informationsdienste. Viele dieser Servicefunktionen sind, wie auch ein Großteil der 64DD-Software, speziell auf den japanischen Markt zugeschnitten. So ist es auch nicht verwunderlich, daß als eines der wichtigsten Online-Angebote ein Newsletter über die aktuellen Pferderennergebnisse angepriesen wird.

In den USA und Europa wird das 64DD mit an absolute Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit nicht auf den Markt kommen. Entgehen wird einem dadurch allerdings keine erstklassige Nintendo-Software, da alle wichtigen 64DD-Titel im Westen auf Cartridge veröffentlicht werden.

Einige Teile der *Mario Artist*-Serie wurden bereits auf Nintendos Space-World-Messe im Jahre 1997 vorgestellt und begeistert aufgenommen



In *Kyojin no Doshin* gilt es, das Vertrauen der Menschen zu gewinnen

Der Streckengenerator ist bereits im *F-Zero X*-Modul integriert

Erst kürzlich setzte Nintendo of America die *Mario Artist*-Reihe auf die offizielle Ankündigungsliste. Somit werden sicherlich auch wir Europäer in den Genuß dieser ungewöhnlichen Kreativ-Software gelangen. Über *Zelda: Gaiden* schweigt sich Nintendo noch aus, aber angesichts des riesigen Erfolgs von Links Abenteuer auf dem westlichen Markt dürfte der Release einer Cartridge-Version in den USA und Europa nur eine Frage der Zeit sein.

Nintendo plant, noch in diesem Jahr 500.000 Geräte abzusetzen. Ohne Zweifel sollte man das 64DD als Probelauf für Project Dolphin betrachten, das mit umfangreichen Netzwerkfunktionen ausgestattet sein wird. Die mit dem 64DD gemachten Erfahrungen können sehr nützlich sein für den Launch von Project Dolphin, der Ende des kommenden Jahres geplant ist. ■

Wer sich für Frieden und Freiheit engagiert, muß gut ausgebildet sein.

Bundeswehr

Sie haben:

- eine abgeschlossene Berufsausbildung?
- Interesse am Besonderen?

Wir bieten:

- Start ins Berufsleben
- Anspruchsvolle Tätigkeit
- Zivilberufliche Weiterbildung

... und das Gehalt stimmt auch!

Eine Anzeige der Bundesregierung
Bundesministerium der Verteidigung
Presse- und Informationsstab
Postfach 1328, 53003 Bonn

BERUFSSTART'99

Ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken
Streitkräfteamt InfoService, Postfach 140189, 53107 Bonn

Bitte schicken Sie mir Infos zum „Berufsstart'99" ☐
Ich möchte von einem Wehrdienstberater angerufen werden ☐
Ich bin tagsüber telefonisch zu erreichen

unter :
Name :
Vorname :
Straße :
PLZ, Ort :

Geburtsjahr : 1 9

99/017

☎ 0228 • 121314 ■ www.berufsstart99.de

Hersteller:	GT Interactive	Entwickler:	Eurocom
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	22 + 14 Multipl.-Level
Preis:	ca. DM 120	Erhältlich:	ab September

Third Person Shooter

Im Trainingsraum werden verschiedene Fähigkeiten und Utensilien getestet

Mit dem Nachtsichtgerät hat der Spieler auch im Dunkeln immer den Durchblick

Duke Nukem: Zero Hour

VON F. BERG

Er ist wieder hier, in seinem Revier! Diesmal säubert der sonnenbebrillte Chauvi-Held jedoch auch noch andere Reviere. Die außerirdische Brut hat sich ein weiteres Mal in den Kopf gesetzt, alles Leben auf der Erde auszulöschen. Doch auch die Finsterlinge sind schlauer geworden. Sie haben aus ihren schlechten Erfahrungen mit Duke Nukem gelernt und einen neuen Plan entwickelt. Damit der ultimative Held keinen Widerstand leisten kann, reisen sie in die Vergangenheit. Ihr Ziel ist es, Dukes Vorfahren ins Jenseits zu befördern, damit Duke niemals das Licht der Welt erblicken kann. Aber da haben die Aliens die Rechnung ohne den Retter der Welt gemacht. Duke reist kurzerhand ebenfalls in die Vergangenheit und läßt seine Waffen sprechen.

Am Spielprinzip hat sich im Vergleich zu früheren Abenteuern nichts geändert. Nach wie vor gilt es, geheime Passagen zu entdecken, Aliens aus dem Weg zu räumen, Code-Karten zu finden, Schalterrätsel zu lösen und gefangene Frauen zu befreien. Der Schwierigkeitsgrad ist gewohnt hoch angesiedelt und kann Anfänger und ungeduldige Spieler frustrieren. Das kompromißlose Leveldesign erfordert nämlich immer wieder, daß man sich unter Aufopferung eines Videospiellebens vortasten muß. Im Klartext heißt dies, daß sich hinter manch einer Ecke eine fiese Bazille von Gegner versteckt hält, die Duke erledigt, bevor er etwas dagegen tun kann. Beim nächsten Mal weiß man dann ob der Gefahr und hoffentlich auch, wie dieser am besten begegnet werden sollte. Ist eine solche Situation erfolgreich gemeistert, darf man den Level weiter erforschen – bis zur nächsten Ecke. Natürlich wird man nicht ständig mit solchen Herausforderungen konfrontiert, aber es gibt sie mitunter. Wer sich also auf ein solches Trial-and-error-Prinzip nicht einlassen will, soll hiermit gewarnt sein. Denn eines darf der geneigte Spieler nicht vergessen: Jedesmal, wenn Duke seinen letzten Atemzug aus-

Achtung, hier spielt die Musik! Aber nicht auf dem Klavier, sondern auf Dukes Schrotflinte

info

Vor Spielbeginn können in Trainingsräumen Schießübungen veranstaltet, der Umgang mit der Gasmaske erlernt und die Sprung-, Schwimm- und Kletterfähigkeiten ausgelotet werden. Ergiebig sind die Übungen nicht, aber der Gedanke zählt ja bekanntlich ...

Gameplay: Die komplexen Level bieten immer wieder Überraschungen. Die Steuerung im *Turok*-Stil ist einwandfrei. Trotzdem könnten Anfänger und Ungeduldige an dem hohen Schwierigkeitsgrad verzweifeln.

Präsentation: Alle Achtung! Sowohl die Grafik als auch der Soundtrack, die realistischen Effekte, die kleinen Zwischensequenzen und die Duke-typischen Sprach-Samples passen optimal zusammen und bilden eine äußerst stimmungsvolle Einheit.

Speicherkapazität: 128 MBit
Controller Pak: Ein Spielstand belegt 17 Seiten.
Rumble Pak: ja

Im viktorianischen England ist es düster und nebelig. Diese Witterungsverhälnisse dienen jedoch nur der Atmosphäre. Erstens kann man immer durch den Nebel schauen, zweitens fehlt er in anderen Leveln

gehaucht hat, beginnt er den aktuellen Level ganz von vorne. Abspeichern kann man immer nur dann, wenn der Levelausgang erreicht wurde. Wem diese Art Herausforderung gefällt, der bekommt es allerdings mit einem Action-Spiel der Extraklasse zu tun.

Wenn Duke von Laserpointer-Gewehren aufs Korn genommen wird, ist Handeln angesagt

Der offensichtlichste Unterschied zwischen *Duke Nukem: Zero Hour* und seinen Vorgängern ist die Perspektive, aus der gespielt wird. Wie bei *Zelda 64* betrachtet der Spieler das Geschehen aus der Third-Person-Sicht. Duke hat den Präsentationswechsel problemlos überstanden, das Sequel hat nicht einen Funken Atmosphäre eingebüßt. Das Spiel strotzt nur so vor grafischen und akustischen Details, die immer wieder dafür sorgen, daß der Spieler etwas Neues entdeckt und Langeweile keine Chance hat. Läuft Duke beispielsweise an einer Neonröhrenreklame vorbei, hört man sie knistern. Hydranten und Toilettenschüsseln können zerschossen werden, damit sich Duke an dem Wasserstrahl laben und Energie auftanken kann. Im eisigen New York sieht der Spieler den Atemhauch des Helden und wie er knietief im Schnee versinkt. Die Liste ist lang, von interaktiver Rockmusik mit Stromgitarren in erstklassiger Tonqualität über lustige Kommentare bis hin zu grafischen Spielereien. Ein Betäubungsgeschoß der Außerirdischen läßt Duke zum Beispiel für einige Sekunden das Bild vor den Augen verschwimmen. An einigen wenigen Stellen wirkt die Grafik zwar etwas eckig und kantig, insgesamt sind die Szenarien aber sehr stimmungsvoll gelungen. Mit Expansion Pak kann das Spiel auf Wunsch auch höchauflösend genossen werden. Die Framerate sinkt dann zwar geringfügig, störend ist dies jedoch nicht. Beim Leveldesign haben sich die Entwickler ebenfalls Mühe gegeben. Egal, ob man durch eine verlassene U-Bahn streunt oder im Wilden Westen für Recht und Ordnung sorgt, der Stil ist stets authentisch. Im Inneren der Freiheitsstatue gilt es, sich den Weg nach oben zu bahnen, um in der Krone der feinen Dame gegen einen Endgegner anzutreten. Besonders reizvoll ist auch der Level, der durch seine futuristische Endzeitstimmung und diverse Wasserbecken zunächst an *Water World* erinnert. Später muß man sogar in ein Schiffswrack abtauchen und Schlüssel sowie andere nützliche Objekte einsammeln.

Mit *Duke Nukem: Zero Hour* ist Eurocom ein ausgezeichnetes Action-Spiel gelungen, das nichts für zarte Gemüter ist. Denn zum einen ist der Schwierigkeitsgrad recht hoch, zum anderen geht es ziemlich brutal zur Sache. Gezielte Schüsse zeigen in der Regel, was in den Gegnern steckt – und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Wer mit Gewalt in Videospielen keine Probleme hat, sollte sich *Duke Nukem: Zero Hour* auf keinen Fall entgehen lassen. Es lohnt sich! ■

XL-Wertung **90%**

don't try this at home, kids!

Eurocom hat einen gelungenen Mehrspieler-Modus integriert. Bis zu vier Spieler können in insgesamt 14 Multiplayer-Leveln ihre Waffen sprechen lassen. Technisch gibt es nichts zu meckern. Das Spiel läuft auch zu viert absolut flüssig und mit Expansion Pak sogar hochauflösend. Im Gegen-

satz zum Einspieler-Modus spielt man jedoch aus der First-Person-Perspektive, damit auch bei den kleinen Multi-Player-Bildausschnitten jederzeit genügend Übersicht gewährleistet ist. Natürlich stehen verschiedene Modi zur Auswahl. Es bleibt zum Beispiel den Spielern überlassen, ob sie Teams bilden wollen oder jeder für sich alleine antreten möchte. Außerdem darf festgelegt werden, ob jemand ausscheidet, sobald er ein Leben verliert oder sämtliche Ableben gezählt werden und nach einer bestimmten Zeit eine Abrechnung erfolgt. Der Mehrspieler-Modus kann zwar nicht ganz mit dem der Genrereferenz aus dem Hause Rare mithalten, kommt allerdings verdammt nah ran und ist daher absolut empfehlenswert.

Adventure

Hersteller:	Mitsui	Entwickler:	Kemco
Spieler:	1	Level:	-
Preis:	ca. DM 120	Erhältlich:	im Handel

Shadowgate 64

Trials of the Four Towers

VON K. D. HARTWIG

Das Adventure ist tot, es lebe *Shadowgate 64*! Während das traditionsreiche Genre auf dem PC langsam ausstirbt (LucasArts hat nach *Grim Fandango* kein weiteres Adventure geplant, Sierra wird die *Leisure Suit Larry*-Serie vermutlich einstellen), überrascht der japanische Entwickler Kemco mit einer innovativen Fortsetzung des Klassikers *Shadowgate* – und das exklusiv für N64. Der Spieler sieht die Welt aus der Ego-Perspektive des Hauptcharakters Del und bewegt sich nach dem bekannten *Turok*-Prinzip. Gesteuert wird mit den C-Buttons, der Analogstick dient zum Umschauen. Mit dem A-Button werden Gegenstände aufgenommen, Türen geöffnet und Charaktere angesprochen. Der B-Knopf führt in das Inventory, in dem Objekte durch einfaches Anwählen benutzt werden können. Diese intuitive Anwenderführung läßt den Spieler noch intensiver in die düstere Fantasy-Welt der Burg Shadowgate abtauchen, in der er, geleitet vom Geist des Magiers Lakmir, die Rätsel der vier Türme lösen und den finsteren Zauberer Belzar davon abhalten muß, einen Dämon heraufzubeschwören.

Ein Lob verdient Kemco für die Gestaltung der Rätsel. Wer die über 30 Bücher und Notizen, die im Spiel zu finden sind, aufmerksam liest, kann dort sehr dezente Hinweise auf die Lösung der Problemstellungen finden. Abgesehen von einem Durchhänger im letzten Viertel des Spiels bekommen Adventure-Fans eine stimmungsvolle Story und knackige Rätsel geboten. N64-Besitzer, die auf der Suche nach einer intellektuellen Herausforderung sind, können bei *Shadowgate 64: Trials of the Four Towers* die kleinen grauen Zellen auf Touren bringen. ■

Der Ring der Toten ermöglicht es, Gespräche mit verstorbenen Zauberern zu führen

info

Bildschirmtexte und Menüs werden komplett ins Deutsche übersetzt (Sprachausgabe gibt es nicht), der Test basiert auf der US-Version.

Gameplay: Die originelle Idee, ein klassisches Adventure in eine 3D-Umgebung zu verfrachten, wurde hervorragend umgesetzt. Die Rätsel sind hart, aber jederzeit fair. Leider gibt es keinen Anreiz, das Spiel ein zweites Mal durchzuspielen.

Präsentation: Technisch gibt sich *Shadowgate* sehr bescheiden, doch die stimmungsvolle Farbwahl sorgt für eine authentische Atmosphäre, unterstützt von passenden mittelalterlichen Musiken.

Speicherkapazität: 128 MBit
Controller Pak: 30 Seiten
Rumble Pak: nein

XL-Wertung **80%**

Action/Adventure

Hersteller:	Titus
Entwickler:	Titus
Erhältlich:	im Handel

Superman

Der Mann aus Stahl fliegt wieder, und zwar wie ein Bescheuerter. Warum auch nicht? Schließlich sind Fußmärsche durch 14 Level für einen 60jährigen eine Belastung. Ganz zu schweigen von Lex Luthor und Brainiac, die sich erdreisteten, Fräulein Lane und Herrn Olsen zu entführen. Schande! Da sollte man zur Entspannung doch erst einmal den Trainingsparcours absolvieren, in dem Schlappi, Entschuldigung, Supie krampfhaft versucht, Ringe zu durchfliegen. Gegen das anschließende Trauerspiel in der dichten Nebelsuppe Metropolis' sollte der Hersteller Magentabletten mitliefern. Denn wenn sich Opi, ups, Supie mit den lächerlichen Schergen Luthors kloppt, sorgen die grausige Steuerung und die ungelenken Animationen für Bedrückung. Superman-Fans werden danach schreien, von der Gerechtigkeitsliga für diese Beleidigung gerächt zu werden. *(th)* ■

XL-Wertung **30%**

Rennspiel

Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Edge of Reality
Erhältlich:	ab August

Monster Truck Madness 64

Bei der N64-Umsetzung der vom PC bekannten Rennspielreihe handelt es sich um eine recht eigenständige, actionorientierte Variante. 20 Trucks stehen zur Auswahl, die über zehn abgesteckte Off-Road-Kurse um die Wette rasen. Zur Auflockerung können Sprungfedern, Raketen und Turbos eingesammelt werden. Echter Spielspaß will aufgrund der technisch schwachen Umsetzung nicht aufkommen. Zu häufig verliert man im unwegsamen Gelände die Kontrolle über den massigen Wagen, der sich wie schwerelos mehrfach überschlägt. Die Grafik ist grobschlächtig und arm an Attraktionen. Einziger Pluspunkt sind die fünf Battle-Games für bis zu vier Spieler, in denen ungewöhnliche Fußball- und Eishockey-Matches anstehen. *(mc)* ■

XL-Wertung **60%**

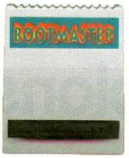
POWERWARE

UNSER SERVICE IHR VORTEIL

+ 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
+ 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software & Büchern)
+ Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
+ Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
+ Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr Sa. 08.30-14.00 Uhr
+ Vorbestellungen möglich
+ Ab 150,00 DM keine Portokosten
+ kein Club

BOOTMASTER

IMPORTE + [redacted] OHNE BOOTCHIP SPIELEN



Der BOOTMASTER ermöglicht ihnen das Abspielen von Importen + [redacted] OHNE einen Chip einlöten zu müssen. Stecken sie das Modul einfach in den Erweiterungsslot der Playstation und schon kann es losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten. Im Modul sind bereits deutsche Codes vorab gespeichert (z. b. Metal Gear Solid, Tomb Raider 3 usw.). Selbstverständlich ist das komplette Menü in Deutsch.

Mit spezieller Zusatzfunktion!

STOP Kaufen Sie das Original! Nur echt mit diesem Aufkleber-

BOOT MASTER INSIDE

49,99 DM

MODCHIP

NEU!

Mit diesem Qualitäts-Modchip können Sie ALLE Importspiele abspielen. Durch die neue "IQ" Technologie laufen auch FINAL FANTASY 8 oder SILENT HILL!

TOP PREIS: 10,00 DM
AB 5 STK. 7,90 DM
AB 15 STK. 5,50 DM
AB 50 STK. 4,90 DM

MODPLATINE

F. IMPORTE

Die günstige Alternative ohne "IQ" Technologie. Natürlich mit DEUTSCHER ANLEITUNG!

4,99 DM

TRANSPARENT CASE

TIP!

Bei uns MIT bebilderter Anleitung!

Verwandeln Sie Ihre PlayStation in eine coole Powerstation. Verschiedene Farben lieferbar. Nicht für SCPH 1002 geeignet!

49,99 DM

DEMNÄCHST: PSX MP3 MODUL... MP3 CD'S AUF DER PSX ABSPIELEN

TOP SECRET 2 CHEATBOOK

Mit Cheats, Tips & Codes zu den 100 aktuellsten Spielen. Extra: Cheats zu allen PSX Platinum Spielen.

14,80 DM

X-PLODER PRO

Finden Sie ohne PC selber Codes heraus. Natürlich in komplett in Deutsch!

Bei uns mit Codesammlung!

139,00 DM

X-PLODER - DAS BUCH

Das offizielle X-Ploder Buch. Über 1500 Codes & ausführliche Anleitung für Ihren X-Ploder. 29,95DM

SMARTJOY PC-ADAPTER

Ermöglicht das Anschließen von PSX & N64 Joypads an Ihren PC. Ideal für Emulatoren und PC-Games! Für alle PSX & N64 Pads.

69,99 DM

AVENGER PRO

- mit Rükschlag
- Fußpedal
- Blaze Produkt
- PREISTIP!!!

89,99 DM

NEU!!

MULTINORM DVD PLAYER

- NTSC/Pal Filme laufen
- mit Fernbedienung

799,99 DM

PLAYSTATION PSX STANDARD

-> 239,00 DM

PSX UMGEBAUT

-> 269,00 DM

KOMPLETT-LÖSUNGEN

14,80 DM JE HEFT:

KOMPLETT DEUTSCH

Abe's Oddysee	Kings F
Akuji - The Heartless	Legacy
Alien Trilogy	MDK
Alundra	Medi Evil
Alone in the Dark 1-3	Men in Black
Ark of Time	Nightmare Creat.
Atlantis	One
Baphomets Fluch 1+2	Pax Corpus
Batman & Robin	Rayman&Gex3D
Blazing Dragons	Resident Evil 1
Blaze & Blade	Riven
Breath of Fire 3	Spawn
Casper	Silent Hill
Chron. o.t. Sword	Suikoden
Clock Tower	Syphoon Fiter*
D	Tekken 1 & 2 & 3
Deathrap Dungeon	The Note
Diablo	The Last Report
Discworld 1+2	Tomb Raider 1
Excalibur	Tomb Raider 2
Final Fantasy 7	Tomb Raider 3
G-Police	Turok
Gex 3D & Rayman	Turok 2
Granstream Saga	Vandal Hearts
Hard Edge	Wild Arms
Heart of Darkness	Warhammer: Dark
Herc's Adventure	X-Com: Terror...
Guardians Crusade	Zelda 64 uvm.

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)	Tomb Raider 2 (19,95)
Colony Wars 2 (24,99)	Tomb Raider 3 (19,95)
Com. & Conq. 1+2 (19,95)	Resident Evil kompl. (19,95)
Metal Gear Sol. (19,95)	Ridge Racer 4 (24,99)
Soul Reaver (19,95 DM)	Warzone 2100 (19,95 DM)
Tekken 3 (24,99)	Zelda 64 (24,80)
Tomb Raider 1 (19,95)	Komplettliste anfordern!

CONTROLLER

DUAL TWIN SHOCK **29,99 DM**

SONY DUAL SHOCK **44,99 DM**

STANDARD JOYPAD **9,99 DM**

MEMORY KARTEN

Bei uns erhalten Sie Qualitätsspeicherkarten in verschiedenen Größen zu TOP PREISEN:

1MB 6,99 DM
8MB 24,99 DM
24MB 39,99 DM
72MB 74,99 DM

8,24,72MB mit LCD Display Unkomprimierte Speicherkarten

2MB 19,99 DM
4MB 29,99 DM
8MB 44,99 DM

KNALLERPREISE

RGB KABEL
-> 8,99 DM

RGB+AUDIO
-> 11,99 DM

LINK KABEL
-> 8,99 DM

PAD VERL.
-> 8,99 DM

PANTHER
-> 39,99 DM

GLOVE -> 99,00 DM	BLAZE KOFFER -> 69,00 DM
SCORPION GUN -> 59,00 DM	INFRAROT PADS -> 59,00 DM
3 IN 1 GUN -> 59,00 DM	EQUALIZER -> 59,00 DM
DEX DRIVE -> 79,99 DM	GB DELUXE -> 99,00 DM
PLAYSTATION -> 239,00 DM	X-PLODER -> 79,00 DM
MAUS -> 29,99 DM	LINKKABEL -> 8,99 DM
LENKRAD+R. -> 99,00 DM	PAL-BOOSTER -> 29,99 DM
RF-UNIT -> 24,99 DM	CYBERSHOCK P. -> 54,99 DM
4-SPIELER AD. -> 54,99 DM	CD-LEERHÜLLE -> 1,99 DM

NEU!!

jazPiper

- großes LCD Display zeigt Song & Spielzeit
- Digitalanzeige
- Telefonbuch
- -Diktierfunktion

Portable Mp3 Player

399,99 DM

RESIDENT EVIL PLATINUM - JE SET 34,99 DM

RESIDENT EVIL - JE SET 34,99 DM

METAL GEAR SOLID - JE FIGUR 34,99 DM

Wir liefern entweder per Post-Nachnahme oder per Vorkasse. Bei Nachnahme bringt Ihnen die Post Ihre bestellte Ware direkt nach Hause. Möchten Sie per Vorkasse bestellen, schicken Sie uns bitte einen V-Scheck über den Gesamtbetrag.

PORTOKOSTEN:

Bei Nachnahme: 9,50 DM (Ausland 30,00 DM)
Bei Vorkasse 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)
Ab 150,00 DM Portofrei (nur in Dtl.)

NL06-99

04131 / 200580

www.GameCentral.de CDG Media - Stöteroggestr. 36 - 21339 Lüneburg Fax: 04131 / 2005820

Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten - Händleranfragen erwünscht - mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Pauschal

Hersteller:	Midway	Entwickler:	Boss Game Studios
Spieler:	1–2 (simultan)	Level:	10 Strecken à 3 Varianten
Preis:	ca. DM 160	Erhältlich:	als Import (US)

Rennspiel

World Driver: Championship

Der Zweispieler-Modus bietet CPU-Fahrer und eine gute Spielbarkeit

info

Das Design der Fahrzeuge ist stark angelehnt an Original-Wagen aus dem Hause Porsche, Ferrari, Ford oder auch Lamborghini. Aufgrund der fehlenden Lizenz wurden die Wagen jedoch leicht modifiziert und mit anderen Namen versehen.

Gameplay: Die Kurse sind nicht nur grafisch, sondern auch in puncto Streckenverlauf erstklassig designt. Die Steuerung ist sehr anspruchsvoll und wird Fans von realistischem Fahrverhalten nicht enttäuschen.

Präsentation: Übersichtliche Menüs, authentische Motorensounds und eine extrem detaillierte Grafik lassen die gewöhnungsbedürftigen Songs im schäbigen Garagenrock-Stil verzeihen.

Speicherkapazität: 128 MBit
Controller Pak: Ein Spielstand benötigt 11, ein Ghostfahrer hingegen 112 Seiten.
Rumble Pak: ja

VON F. BERG

World Driver: Championship wurde von den Boss Game Studios entwickelt, die bereits für *Top Gear Rally* verantwortlich zeichnen. Ihr neuester Coup zeigt eindrucksvoll, wie stark ein Spiel davon profitieren kann, wenn die Programmierer bereits Erfahrungen in einem Genre und mit den Besonderheiten einer Konsole gesammelt haben. Der Titel stellt nicht nur grafisch alle anderen Straßenrennspiele für N64 in den Schatten, auch die Steuerung der Tourenwagen gehört zur obersten Liga. Die Macher legten besonders großen Wert auf ein realistisches Fahrzeugverhalten. Dies bekommt der Spieler spätestens in der ersten Kurve zu spüren, wenn sein Fahrzeug plötzlich ausbricht oder Pirouetten dreht, weil der Umgang mit dem Gaspedal oder der ideale Lenkeinschlag noch nicht beherrscht wird. Nach einigen Übungsrunden besitzt man jedoch genug Grundwissen, um sich dem Herzstück des Spiels, dem Championship-Modus zu stellen. Dort gilt es, die Karriere eines Rennfahrers voranzutreiben. Der Spieler startet auf Position 30 der Weltrangliste und muß sich durch Turniersiege konsequent nach vorne fahren. Ein Turnier besteht dabei immer aus mehreren Rennen, die nacheinander absolviert werden müssen. Ist man erfolgreich, werden Fahrzeughersteller aufmerksam und wollen den Spieler durch leistungstärkere Wagen in ihr Team locken. Zu Beginn startet man dementsprechend mit einem recht langsamen und träge zu steuernden Fahrzeug. Auf den ersten Blick kann das Spiel daher fälschlicherweise dröge wirken. Doch gerade das niedrige Tempo ist anfangs sogar sehr hilfreich, und bereits nach einigen gewonnenen Turnieren wird das Geschehen deutlich schneller.

Mit der L-Taste können die Dateneinblendungen in drei Stufen verändert werden. Enweder alle Daten (oben), nur Tacho (unten) oder keine Daten

Im Gegensatz zu anderen Rennspielen ist es bei *World Driver: Championship* nicht möglich, die verschiedenen Fahrzeuge zu tunen. Dies ist auch nicht nötig. Die insgesamt 30 erspielbaren Autos sind nämlich dermaßen unterschiedlich zu handhaben, daß der besondere Reiz darin liegt, jedes neue Gefährt optimal in den Griff zu bekommen. Leistungsstärker heißt also nicht unbedingt besser oder einfacher zu fahren. Bei jedem neuen Wagen beginnt

High-Res mit Letterboxes oder Mid-Res im Vollbild, das ist hier die Frage. Ein Expansion Pak ist für beide Varianten nicht nötig. Die mittlere Auflösung sieht eigentlich gut genug aus und läuft etwas flotter

auch tatsächlich ein neuer Lernprozeß, gerade weil der Bolide über ganz andere Attribute verfügt.

Die Gestaltung der zehn Rennstrecken ist sehr detailliert ausgefallen. Bauliche Besonderheiten der Umgebung wie zum Beispiel die Oper in Sidney, das Kolosseum in Rom oder bekannte Neonröhrenkonstrukte in Las Vegas wurden dabei nicht vergessen. Durch unterschiedliche Abzweigungen ist jeder Kurs in drei leicht veränderten Varianten vertreten. Wenn die fahrerische Leistung stimmt, stehen die Strecken später auch spiegelverkehrt zur Verfügung oder können in entgegengesetzter Richtung befahren werden. Insgesamt drehen acht Fahrzeuge gleichzeitig ihre Runden. Trotz der Detailfülle und des damit verbundenen hohen Rechenaufwands kommt die Engine nur selten ins Stocken. Wenn sämtliche Wagen im Bild sind und bei einigen extrem scharfen Kurven ruckelt es zwar mitunter für den Bruchteil einer Sekunde, auf die Steuerung wirkt sich dies aber nicht negativ aus. Das gleiche gilt für den gelungenen Zweispieler-Modus, bei dem entweder nur mit dem Mitspieler oder zwei zusätzlichen Computer-Fahrern Gas gegeben werden kann.

Mit *World Driver: Championship* wird die N64-Software-Bibliothek endlich um ein erstklassiges Tourenwagenrennen bereichert. Die rockige Hintergrundmusik ist nicht jedermanns Sache, doch in puncto Grafik und Gameplay ist das Spiel zweifelsfrei herausragend. Bei jedem Rennen kann man etwas Neues lernen, wie zum Beispiel seine Drifttechnik verbessern oder den Einfahrtswinkel in eine tückische Kurve optimieren. Aufgrund der Einzelradaufhängung reagiert das Fahrzeug nicht wie ein steifes Brett, sondern absolut originalgetreu. Wer sich für extrem realistisches Fahrverhalten in Rennspielen begeistern kann, sollte unbedingt zugreifen. Im September erscheint das Spiel auch als PAL-Version. Der Preis wird bei zirka 140 DM liegen. ■

für zwischendurch

Neben dem Championship- und dem Zweispieler-Modus steht auch noch der Menüpunkt „Quick Race" zur Verfügung. Dahinter verbergen sich die Varianten Practice, Time Attack und Arcade Race. Bei letzterem fährt man auf einem Kurs seiner Wahl gegen das Feld der Computer-Gegner. Der Practice-Modus dient zum Kennenlernen der Strecke. Es können unendlich viele Runden gedreht werden, ohne daß ein Gegner stört. Beim Time-Attack-Modus kann die Bestzeit verbessert werden. Gefahrene Rennen lassen sich auf dem Controller Pak speichern, damit man später gegen den eigenen Ghost fahren und sich dadurch anspornen kann. Außerdem haben die Entwickler für sechs Kurse Computer-Ghosts vorgegeben, mit denen sich der Spieler ein Stelldichein liefern darf.

Ein Replay zeigt bis zu 15 Runden. Mit dem Digi-Pad sind Zeitlupe und Standbild aktivierbar

XL-Wertung **90%**

COMPUTER KUDAK

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

NINTENDO 64

N64 Star Wars Pak Lim Edt.	kpl.	dtDM 294,00
Control Pad farbig		dtDM 54,95
Expansion Pak 4MB orig.		dtDM 64,95
Memory Card 1Meg.		dtDM 19,95
Command & Conquer*		dtDM 109,95
Earthworm Jim 3D*	kpl.	dtDM 89,95
Goemon 2	kpl.	dtDM 114,95
Jet Force Gemini*		dtDM 109,95
Lode Runner 3D*		dtDM 99,95
Monster Truck Madness*		dtDM 89,95
Premier Manager 64*		dtDM 99,95
Revolt*	kpl.	dtDM 99,95
Shadowgate*		dtDM 109,95
Shadowman*	kpl.	dtDM 99,95
The New Tetris*		dtDM 89,95
Tonic Trouble*		dtDM 109,95
WWF Attitude*		dtDM 99,95

Grosse Auswahl an Game Boy Color Spielen!

DREAMCAST

Dreamcast Grundgerät		dtDM 489,00
Controller*		dtDM 59,00
Stick*		dtDM 89,00
Keyboard*		dtDM 59,00
Dynamite Cop*		dtDM 89,95
Get Bass + Angelrute*		dtDM 179,90
House of Dead + Gun*		dtDM 139,90
Metropolis*		dtDM 109,95
Sega Rally 2*		dtDM 109,95
Sonic Adventures*		dtDM 109,95
Virtua Fighter 3 TB*		dtDM 89,95

SONY PLAYSTATION

PSX kpl.+Dual Shock		dtDM 239,00
Control Pad Dual Shock farbig		dtDM 59,95
Gamebuster Deluxe PRO	kpl.	dtDM 99,95
Leerhüllen 1 bzw. 2 CD's stabil		2,00
Lösungshefte		ab 9,95
MemoryCards diverse Größen		ab 19,95
Space Station		dtDM 49,95
X-Ploder Pro	kpl.	dtDM 119,95
Alien Ressurection*	kpl.	dtDM 89,95
Ape Escape+Dual Shock*	kpl.	dtDM 129,00
Ape Escape	kpl.	dtDM 89,95
Attack of the Saucerman*	kpl.	dtDM 79,95
Baseball Edition 2000*		dtDM 84,00
Bugs Bunny auf Zeitreise		dtDM 84,95
Bundesliga Stars 2000*	kpl.	dtDM 89,95
Castrol Honda Superbike*		dtDM 89,95
Croc 2*	kpl.	dtDM 89,95
Discworld Noir*	kpl.	dtDM 84,95
Driver	kpl.	dtDM 89,95
G-Police 2*		dtDM 89,95
Legacy of Kain-Soul Reaver*		dtDM 99,95
Le Mans*		dtDM 89,95
NFL Blitz*		dtDM 79,95
Omega Boost*	kpl.	dtDM 79,95
Point Blank 2*	kpl.	dtDM 79,95
Railroad Tycoon 2*		dtDM 89,95
Rainbow Six*		dtDM 89,95
RC Stunt Copter*		dtDM 74,95
Silent Hill*		dtDM 89,95
Star Wars Eps. 1 Racer*	kpl.	dtDM 89,95
Syphon Filter*	kpl.	dtDM 89,95
Tunguska*		dtDM 84,95
V-Rally 2		dtDM 89,95
WWF Attitude*		dtDM 84,95

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, Schnellservice, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Video-Spiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

Strategie

Hersteller:	Nintendo	Entwickler:	Looking Glass Stud.
Spieler:	1	Level:	54
Preis:	ca. DM 130	Erhältlich:	im Handel

Command & Conquer

Im Briefing gibt es keine Videos, sondern nur Bildeinblendungen

VON H. REHER

Echtzeit-Strategiespiel-Fans und N64-Besitzer dürfen sich freuen: Eines der besten Spiele des Genres gibt es jetzt endlich auch für ihre Konsole. Ziel in *Command & Conquer* ist es, verschiedene Missionen durch den geschickten Einsatz von diversen Kriegsmaschinen und Einheiten zu bewältigen. Dafür stehen dem Spieler zwei Parteien zur Auswahl, die um das wertvolle Mineral Tiberium kämpfen, das dringend zur Energiegewinnung benötigt wird. Vor jedem Auftrag werden dem Spieler in einem ausführlichen Briefing, das ohne Filmeinspielungen, aber mit sehr vielen Sprach-Samples aufwarten kann, die Ziele erklärt. Meistens handelt es sich um die Zerstörung des Feindes, manchmal müssen aber auch wertvolle Unterlagen aus den Händen des Gegners gestohlen oder ein Gebiet gesichert werden. Da der Spieler als Kommandant seiner Einheiten die volle Verantwortung für alle Aktionen hat, ist es erforderlich, ständig ein Auge auf die einzelnen Trupps zu werfen. Damit dafür nicht ständig auf der Karte herumgesucht werden muß, können vier Gruppen beliebiger Größe und Zusammenstellung auf die C-Knöpfe verteilt werden. Beim Druck auf einen der Knöpfe fährt die Kamera dann automatisch zur entsprechenden Gruppe. Dieser können dann Befehle wie sofortiger Angriff, Sicherung des Gebiets oder Rückkehr zur Basis gegeben werden, was mit dem Pad sehr gut von der Hand geht. Auch das Aufbauen von Fabriken und Produzieren neuer Soldaten oder Panzer wurde sehr einfach gestaltet und läßt sich, selbst bei großer Hektik, gut bewerkstelligen.

Die Umsetzung von *Command & Conquer* für das N64 enthält alles, was sie enthalten muß, aber leider auch nicht mehr. Die mageren vier Exklusivmissionen sind das einzig Neue an dem Spiel, und die fehlenden Videosequenzen werden durch die Bildeinblendungen nicht vollwertig ersetzt. Trotzdem ist *Command & Conquer* noch immer ein sehr gutes Spiel und für Besitzer der Nintendo-Konsole die bisher einzige Möglichkeit, strategisch ans Werk zu gehen. ■

XL-Wertung **85%**

info

Auf das 256-MBit -Modul wurden jede Menge Sprach-Samples gepackt, und bei Einsatz eines Expansion Paks darf das Spiel in High-Res betrachtet werden.

Gameplay: Das Kommando über eine ganze Armee zu haben, kann für lange Zeit begeistern. Die Gegner sind jedoch nur mit der richtigen Strategie zu besiegen, so daß Gelegenheitsspieler ziemlich schnell frustriert sein werden.

Präsentation: Selbst in High-Res werden beim Spieler keine Begeisterungsstürme ausgelöst. Die Einheiten sind aber gut zu erkennen und auseinanderzuhalten, was bei einem Echtzeit-Strategiespiel ja das Wichtigste ist. Enorm viele Sprach-Samples sollen die fehlenden Videosequenzen wettmachen, was jedoch nicht ganz gelingt.

Speicherkapazität: 256 MBit
Modulspeicher: Zwei Spielstände können gesichert werden.
Rumble Pak: ja

Beat 'em Up

Hersteller:	Virgin Interactive
Entwickler:	Culture Brain
Erhältlich:	im Handel

Flying Dragon

Virtual Hiryo No Ken kam Anfang 1998 in Japan auf den Markt und liegt nun als *Flying Dragon* (PAL) vor. Das Spiel fällt durch zwei unterschiedliche Charakterdesigns auf. Im Modus „SD Hiryu" kämpfen gedrungene Akteure im Anime-Stil, der Modus „Virtual Hiryu" bietet hingegen eher gewöhnlich aussehende Fighter. Positiv sind die vielen, vielen Spielmodi sowie das Kampfschulen-System anzumerken, in dem neue Moves erlernt werden können und Items wie eine Kung-Fu-Jacke für frischen Wind sorgen. Die vielfältigen Möglichkeiten begeistern zwar, doch wird die Freude durch die etwas zähe Spielbarkeit gedämpft. Grafisch wie auch technisch kann *Flying Dragon* ebenfalls nicht voll überzeugen. *(th)* ■

XL-Wertung **70%**

Jump & Run

Hersteller:	Activision/Disney Interactive
Entwickler:	Traveller's Tales
Erhältlich:	als Import (us)

A Bug's Life

Die Käfer sind los! In *A Bug's Life* muß der Spieler die kleine Ameise Flik durch 15 absolut linear aufgebaute Level steuern, um am Ende gegen die bösen Heuschrecken und deren Anführer Hopper zu siegen.

Flik muß sich gegen allerlei Kriechtiere, aber auch gegen Gegner in der Luft zur Wehr setzen. Dafür stehen ihm Beeren als Wurfgeschosse zur Verfügung, und diverse Samen geben Flik die Möglichkeit, verschiedene Pflanzen wachsen zu lassen, die ihm dann als Trampoline oder Leitern dienen.

A Bug's Life hat zwei entscheidende Fehler: Es ist viel zu kurz und viel zu einfach. Einige Ideen wie der Flug mit einer Pusteblume sind zwar ganz nett, bieten aber keine Herausforderung. Im Vergleich mit der PlayStation-Version fehlen die erspielbaren Videoschnipsel des Kinofilms. *(hgr)* ■

XL-Wertung **70%**

ACTIVATED.de

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

LADENGESCHÄFT: LEVETZOWSTRASSE 12A IN 10555 BERLIN

NEU ARPEX

3149 **49,99 DM**

Das ARPEX ermöglicht die direkte Verbindung von JEDEM Schummelmodul und PC über den DRUCKERANSCHLUSS. Die Cheatcodes können Sie über unsere deutschsprachige Software komfortabel eingeben und editieren. Auch das Suchen von neuen Codes ist mit unserer professionellen Software möglich. Die ideale und professionelle Erweiterung für jedes Schummelmodul (Activator, PS Hacker...).

NEUHEIT: LIEFERBAR AB AUGUST

ARPEX und ACTIVATOR zusammen nur 129,99 DM

3059 NEUES GEHÄUSE FÜR ALLE PSX AUSSER SCPH-1002

LIEFERBAR IN TRANSPARENT-BLAU UND TRANSPARENT-SCHWARZ

nur noch 48,99 DM

NEU: Demnächst in weiteren Farben !

PAKET 1 in blau: Gehäuse + Dualshockpad SONY + 1 MB Memorycard
PAKET 2 in schwarz: Gehäuse + Dualshockpad SONY + 1 MB Memorycard
PAKET 3 : 2 Gehäuse + 1 MB Memorycard (beliebige Farbwahl)

jedes Paket nur 99,99 DM

1220 PSX StandardPAD SCHWARZ nur 8 DM

EXCLUSIV: MP3 PLAYER FÜR PLAYSTATION DEMNÄCHST ERHÄLTLICH !!!

ORIGINAL SONY DUALSHOCK CONTROLLER

"DIE REFERENZ"

je nur 49,99 DM

ab 2 Stück je 44,99 DM, ab 5 Stück 39,99 DM

3540

...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist (CoolBoarders 3, MediEvil ...) bei uns zum Schleuderpreis ! Achtung ! Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controllern ! NEU: Jetzt auch in Transparent, Blau, Grün und Schwarz

199,99 DM

NEU

NEUHEIT: LIEFERBAR AB AUGUST

Die PORTABLE Memorycard-Kopiermaschine kopiert Memorycards mit oder ohne PC und ohne PlayStation. Komfortables Archivieren und Organisieren von Spielständen auf Festplatte oder Diskette. Voll kompatibel zu Internetspielständen. Funktioniert mit ALLEN Memorycards. Vorgestellt im off. PSX Mag 7/99

3049 Ramnet **49,99 DM**

3129 ACTIVATOR® vorgestellt auf NBC EUROPE

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 Schummelmodul, mit dem alle gängigen Codes funktionieren. Es sind bereits ca. 500 Codes für deutschsprachige Spiele enthalten, weitere Codes können über das Joypad eingegeben werden. So können Sie in ihren Lieblingsspielen 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.

ACTIVATOR ab sofort mit Cheathelf "PlayStation Cheats and more" und RGB-Kabel ! kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8 !

BONUS **nur 98 DM**

NINTENDO64

6100 Videokabel SCART 5 DM
6299 Joypadverlängerung 5 DM
6328 RumblePACK 10 DM
6500 RF-Modulator 10 DM
6529 S-Video-Kabel 29 DM

SET SUPERCHIP+EINBAUPLATINE+RGB-KABEL 1101

= 18 DM

Das Jam!! ermöglicht es, jedes (S)-Videosignal auf einem VGA-Monitor darzustellen. Damit können Sie jede Spielkonsole und jedes andere Videosignal auf Ihrem Monitor darstellen. Das Jam!! ist NTSC-kompatibel, Importe können also auch in Farbe dargestellt werden.

ORIGINAL JAM!!

3179 **nur noch 129,99 DM**

vorgestellt auf NBC EUROPE

5-Videokabel Nintendo64 29 DM
5-Videokabel Dreamcast 29 DM
5-Videokabel PlayStation 29 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 !

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

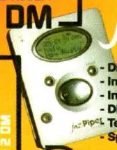
NEU: ab sofort mit "Tarnkappentechnologie" kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8 !

SUPERCHIP EINBAUPLATINE 1004

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeitinsentive Vorlöten der Chips. Die Kabel sind ca. 30 cm lang, am Ende abisoliert und verzinnt. Der Chip wird gesockelt ! 5 DM, 15 Stück je 3,50 DM

beim Kauf von Chips Aufpreis für die Einbauplatine nur 2 DM

NEU jazPiper



PORTABLER MP3 PLAYER

NEUHEIT: LIEFERBAR AB AUGUST

- Digitalanzeige von Autor und Titel
- Incl. PC Software und Verbindungskabel
- Integrierter DSP (DigitalerSignalProzessor)
- Diktiergerätfunktion
- Telefonbuchfunktion
- Speichert auf SmartCard

399,99 DM

PS-HACKER game enhancer GAME HUNTER

3128

Schummelmodul mit Importfunktion nur 19,99

ab 10 Stück je nur 14,99 DM

Dreamcast™

PAL (deutsch) mit Pad und RGB-Kabel lieferbar ab 23.09.1999 - Vorbestellung möglich **498 DM**

7100 RGB-Kabel 19 DM
7529 S-Video-Kabel 29 DM

3006 SONY MultiTap 68 DM

5001 PSX-Tasche 28 DM

Padverlängerung mit Shock 4 DM ohne Shock 1 DM

RGB-Kabel mit Audio und G-Con Anschluß nur 15 DM

1100 hochwertiges RGB-Kabel mit Entstörfilter nur 9 DM

Linkkabel 2 Meter 4 DM 7,5 Meter 38 DM 30 Meter 98 DM

VIRTUAL GUN®

Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle ! Der Schlitten der Waffe fährt zum Nachladen zurück ! Absolut realistisches Waffenverhalten !

119 DM mit Fusspedal !!!
+ Gcon Adapter

SPEICHERKARTEN

bei ALLEN Memorycards 10.000 Speicherungen GARANTIERT !

NEUE PREISE:

1 MB MEMORYCARDS in 5 Farben. Je nur 9 DM, ab 5 St. je 8 DM, ab 10 St. je 6 DM

MEMORYCARDS alle Karten mit LCD-Display

8 MB (120 Block) 22,99 DM
24 MB (360 Block) 34,99 DM
40 MB (600 Block) 41,99 DM
56 MB (840 Block) 49,99 DM
72 MB (1080 Block) 59,99 DM

UNKOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

2 MB nur 18 DM 1802
3 MB nur 27 DM 1803
4 MB nur 36 DM 1804
6 MB nur 48 DM 1806
8 MB nur 58 DM 1808

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ! es gelten unsere AGBs !

3007 Maus 18 DM

1206 DualShockPad 28 DM

1301 Desktop Pad 14 DM

1305 CobraGun 28 DM

1208 Infrarotpads 38 DM

Faxabruf 030-399 031 58

UNZENSIERT: www.activated.de

Hersteller:	Acclaim	Entwickler:	Accl. St. Teesside
Spieler:	1	Erhältlich:	ab September

Action/Adventure

SHADOW MAN

Im Reich der Toten!

Sobald die Sonne vom Himmel verschwindet, wird aus dem Wissenschaftler Mike LeRoi der mit übermenschlichen Fähigkeiten ausgestattete Shadow Man – ein Brustimplantat mit Voodoo-Kräften macht es möglich. Schon bald dürfen N64- und PlayStation-Besitzer in seine Rolle schlüpfen.

Denkaufgaben sind nicht die einzigen Schwierigkeiten. Auch Jump&Run-Einlagen sind zu meistern

Vor dem ersten Level wartet eine Zylinder tragende Schlange auf Shadow Man. Sie gibt ihm Hinweise

VON T. BARTSCHKE

Wenigen Nintendo64-Titeln wird in diesem Quartal so entgegengefiebert wie Acclaims finsterem Voodoo-Abenteuer *Shadow Man*. Beim Anblick der Vorversion, die der Redaktion zur Verfügung stand, kann man davon ausgehen, daß sich das lange Warten auch auszahlen wird. Mittlerweile ist das Spiel nahezu fertiggestellt und hinterließ in vielen Bereichen einen ausgezeichneten Eindruck. Acclaim Studios Teesside, ehemals unter dem Namen Iguana UK bekannt, hat speziell für dieses Projekt eine neue Grafik-Engine namens Vista entwickelt, die es wirklich in sich hat. Egal, wie weit man blicken konnte, Nebel gab es nur als stilistisches Mittel zur Untermalung der gruseligen Atmosphäre. Unglaublich weiträumige Areale, gigantische Bauwerke und klaffende Schluchten sind immer in ihrer vollen Pracht zu sehen. Obendrein sind sämtliche Kulissen mit detaillierten Texturen und bezaubernden Lichteffekten versehen – optisch ein wahres Wunderwerk. Wer ein Expansion Pak sein eigen nennt, darf die Grafik sogar in hoher Auflösung bestaunen.

Aber auch von der akustischen Seite wird *Shadow Man* einiges bieten. Obwohl das Modul noch nicht alle Klänge der fertigen Version enthielt, trug der Sound einen erheblichen Teil zur beklemmenden Atmosphäre bei und erzeugte fast schon Angstzustände. Außerdem werden sämtliche Dialoge im Vorspann und in den zahlreichen Zwischensequenzen von talentierten Synchronsprechern übernommen. Für die deutsche Übersetzung konnte Acclaim wahre Branchengrößen verpflichten. Shadow Man selbst wird von Samuel L. Jacksons deutscher Stimme gesprochen, die Voodoo-Priesterin Nettie von Whoopi Goldbergs Synchronisatorin. Weiterhin kommen die Sprecher von Nicolas Cage, Jack Nicholson, Kevin Spacey (spielte den wahnsinnigen Serienmörder im Horrorstreifen *Sieben*) und Alf zum Einsatz. Man darf also eine wahrhaft filmreife Vertonung erwarten. Insgesamt wird ungefähr eine Stunde Sprachausgabe in das 256

MBit dicke Modul gestopft. Eines kann schon jetzt mit Sicherheit gesagt werden: *Shadow Man* vermittelt eine ungeheuer dichte Atmosphäre, wie sie bei keinem N64-Spiel zuvor zu bewundern war. Das liegt aber nicht allein an der Optik oder dem Sound. Eine umfangreiche und haarklein ausgearbeitete Hintergrundgeschichte stimmt Euch vortrefflich auf das bevorstehende Abenteuer ein. Für jeden der fünf Massenmörder, die im Spiel auftauchen, wurde eine äußerst interessante Kriminalakte entworfen, mit deren Hilfe sogar Rückschlüsse auf ihre Aufenthaltsorte gezogen werden können. Überhaupt sollte man alle Schriftstücke, die man erhält, sorgfältig durchlesen. Oftmals verstecken sich Hinweise in den Zeilen, die man jedoch zu deuten wissen muß. Tarot-Karten beispielsweise zeigen ab und zu gewisse Objekte oder Orte, die in ähnlicher Form in den Leveln wiederzufinden sind. Hilfestellungen sind eigentlich in Hülle und Fülle vorhanden, die Schwierigkeit liegt nur darin, sie zu erkennen. Die Priesterin Nettie steht zwar immer mit Rat und Tat zur Seite, redet aber fast nur in zweideutigen Floskeln. Auch in den Leveln, die übrigens nicht linear aufgebaut sind, wird dem Spieler subtil unter die Arme gegriffen. So bewegt Shadow Man seinen Kopf immer in die Richtung, in der etwas Wichtiges zu finden oder zu erledigen ist. Eine Karte gibt es jedoch nicht, dafür sind die Welten relativ übersichtlich gestaltet.

Momentan arbeitet Acclaim fleißig an der deutschen Übersetzung und liegt nach eigenen Aussagen genau im Zeitplan. Im September dieses Jahres soll *Shadow Man* über die Ladentische wandern. ■

Shadow Man hangelt nur, wenn er keine Waffe in der Hand hält

Mike LeRoi alias Shadow Man findet im Laufe des Spiels viele verschiedene Waffen. Die meisten wirken in der Welt der Toten auf andere Weise

Mit einem Voodoo-Teddy reist der Held zwischen den Welten

Info: *Die PlayStation-Version von* Shadow Man *soll zeitgleich mit der Nintendo64-Fassung erscheinen. Beide Versionen sind akustisch ausgezeichnet. Im Gegensatz zur PSX-Fassung bietet das N64-Spiel jedoch hochauflösende Grafiken, vorausgesetzt die Konsole wurde mit einem Expansion Pak ausgestattet. Inhaltlich unterscheiden sich die beiden Varianten allerdings nicht voneinander.*

Dreamcast

Dynamite Deka 2 NTSC

Bonus-Missionen freischalten:
Wer es schafft, alle drei Missionen am Stück durchzuspielen, ohne einmal alle Continues verbraucht zu haben, kommt in den zweifelhaften Genuß, dieselben Missionen noch einmal zu durchforsten, allerdings unter wesentlich härteren Voraussetzungen.

Als Affe spielen:
Um den Affen, der vom Kampfstil her Bruno gleicht, freizuspielen, muß man die drei Bonus-Missionen erfolgreich beenden.

The King of Fighters – Dream Match 1999 NTSC

Als Boss-Rugal spielen:
Setzt den Cursor im Charakter-Auswahlbildschirm auf Rugal, haltet Start und betätigt eine beliebige Taste!

Andere Special-Moves:
Wer im Charakter-Auswahlbildschirm beim Bestätigen eines der folgenden Kämpfer Start hält, kann dessen frühere Specials (aus *KoF '95*) benutzen: Andy, Billy, Chris, Joe, Kyo, Mai, Robert, Ryo, Shermie, Terry, Yashiro, Yuri.

Zusätzliche Motorräder:
Um an die vier Bonusvehikel zu gelangen, müßt Ihr den GP-Modus mit jedem Ranking einmal abgeschlossen haben.

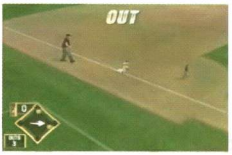
Nintendo64

All-Star Baseball 2000 PAL

Pitch-Geschwindigkeit ändern:
Haltet Z, um die Wurfgeschwindigkeit zu erhöhen, oder R, um sie zu senken!

Diverse Cheats:
Die folgenden Codes werden im Cheat-Bildschirm eingegeben.

Verschwommene Optik:
MYEYES



Beach-Ball-Modus:
BCHBLKTPTY

Blackout-Modus:
WTOTL

Kleine Spieler:
TOMTHUMB

The Legend of Zelda – Ocarina of Time PAL

Leere Flaschen erhalten:
Den folgenden Trick sollte man mit einem Spielstand ausprobieren, der nicht so wichtig ist. Es können nämlich einige Items dabei flöten gehen. Begebt Euch zu einem Feenbrunnen und nehmt eine leere Flasche aus dem Gepäck! Mit der Flasche holt man aus und drückt ganz kurz, bevor die Fee gefangen ist, Start. Nun wird ein unwichtiges Item wie die Deku-Nüsse auf den Knopf gelegt, auf dem sich die Flasche befindet. Die Fee wird eingefangen, und an der Stelle des Items befindet sich nun eine weitere leere Flasche. Wie gesagt, sollte man auf keinen Fall wichtige Items dafür verwenden. Ohne eine Okarina oder den Enterhaken ist man dann doch ein wenig aufgeschmissen, zumal sich die Objekte nicht zurückverwandeln lassen.

Micro Machines 64 Turbo PAL

Diverse Cheats:
Die folgenden Cheats müssen im Pausenbildschirm des Spiels eingegeben werden.

Autos in Objekte verwandeln
↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←

Third-Person-Ansicht:
←, →, C←, C→, ←, →, C←, C→

Turbo-Modus:
C←, C↓, C→, C←, C↑, C↓, C↓, C↓, C↓

Hohe Sprünge:
C←, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓

Pokémon Snap NTSC

Speziallevel freischalten:
Wenn die sechs regulären Level beendet sind und man im Besitz aller Extras ist (Äpfel, Bomben, Flöte, Dash), erscheint im Pokémon-Report-Bildschirm ein neuer Punkt. Wer diesen wählt, hat die Aufgabe, insgesamt sechs Pokémon-Symbole zu fotografieren. In jedem Level findet man eines. Die Fundorte dieser Symbole sind im folgenden aufgelistet.

Strand:
Nachdem Ihr den ersten Pikachu zu Eurer Rechten passiert habt, solltet Ihr den Blick nach links wenden. Dort ist ein seltsamer Felsen zu sehen, der aussieht wie die Umrisse von zwei verschlungenen Palmen und einem Kopf. Wenn Ihr mit der Kamera die Mitte anvisiert, bemerkt Ihr, daß der Punkt in der Mitte des Fadenkreuzes rot leuchtet. Schießt so viele Fotos wie möglich! Wenn Ihr eines der Bilder zum Bewerten einreicht, ist der erste Teil bewältigt.

Tunnel:
Den zweiten Pikachu, den man sieht, sollte man zum großen Ei locken, indem man Äpfel vor ihn wirft. Ist er am Ei angelangt, spielt die Flöte! Pikachu wird nun seinen Elektrotatter bekommen und somit das Ei zum Aufbrechen bringen. Der Vogel, der daraus schlüpft, schmeißt daraufhin einen Projektor an. Im nächsten Raum nach den beiden „Tigern" findet Ihr eine Steinwand, auf die ein Bild geworfen wird. Dieses Bild müßt Ihr fotografieren und anschließend bewerten lassen.

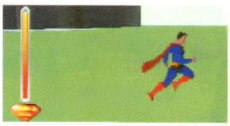
Lavastrom:
Laßt die „Pferde" außer acht und bewerft den Vulkaneingang zu Eurer Linken mit Bomben! Wenn Ihr es richtig anstellt, kommen Rauchschwaden aus dem Vulkan, die das dritte Pokémon-Symbol ergeben.

Fluß:
Genau über dem tanzenden Pilz, den Ihr zu Eurer Rechten bewundern könnt, seht Ihr einen Baum. Wer genau hinschaut, wird bemerken, daß dieser Baum das Gesicht eines Pocket Monsters darstellt. Nach dem Betätigen des Auslösers ist man dem Ziel ein Stück näher!

Eishöhle:
Haltet Ausschau nach dem dritten Jigglypuff! Er wird von einem Koffin gejagt. In der Nähe sollte etwas Funkelndes zu sehen sein. Fotografiert es so oft wie möglich, denn daraus entwickelt sich das nächste Symbol!

Schnellstrom:
Hier müßt Ihr einfach geradeaus schauen. Vor Euch seht Ihr in einiger Entfernung drei große Felswände, die wieder die Gesichter von Pocket Monstern ergeben. Macht nun ein Foto! Das war's auch schon. Habt Ihr alle sechs Bilder eingefangen, wartet zur Belohnung die siebte Stage auf Euch.

Star Wars: Rogue Squadron — PAL



Mit dem Naboo-Fighter (aus *Episode I*) fliegen:
Im Paßwort-Bildschirm gebt Ihr zunächst „HALIFAX!" ein. Das Spiel wird ein falsches Paßwort melden. Daraufhin gebt Ihr „!YNGWIE!" ein, und schon ist der Naboo-Fighter aus *Episode I - Die dunkle Bedrohung* in allen Missionen außer denen für den Snowspeeder anwählbar. Dieser Code kann sogar gespeichert werden.

Superman — PAL

Darkseid besiegen:
Absolviert den achten Level, bis Ihr in den Kryptonitraum mit der Bombe gelangt! Friert sie mit dem Eisatem ein und geht zurück! Jimmy Olsen sollte auf Euch warten. Nachdem Ihr mit ihm geredet habt und er verschwunden ist, lauft Ihr hinaus über den Weg, auf dem sich der Kryptonitraum befindet. Folgt den ganzen Weg herum, und Ihr seht Darkseid, der auf Euch wartet. Wartet in einiger Entfernung und röstet Ihn mit den Hitzestrahlen! Er wird einfach stehenbleiben, bis er das Zeitliche segnet. Daraufhin braucht Ihr ihn nur noch den Polizisten am Anfang des Levels zu übergeben.

Als Auto spielen:
Wählt den Practice-Modus im Titelbildschirm an! Schnappt Euch den Wagen mit B und fliegt mit ihm, indem Ihr Z drückt! Passiert nun alle Ringe um das Lexcorp-Gebäude herum! Sobald man durch den letzten, roten Ring segelt, weiß das Spiel nicht mehr, was Sache ist, und man spielt im Auto weiter. Wichtig dabei ist, daß Ihr wirklich fliegt, während Ihr den letzten Ring passiert.

Kamerawinkel verändern:
Mit den Richtungstasten des Steuerkreuzes läßt sich die Perspektive verändern. Drückt man ↑, zoomt die Kamera ein, mit ↓ zoomt sie heraus. Mit → bzw. ← bewegt man sie nach links bzw. rechts.

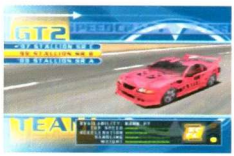
Levelanwahl:
Sobald Ihr den Spielstand sichern könnt, solltet Ihr speichern und danach den Reset-Knopf an der Konsole betätigen. Ladet das gesicherte Spiel und haltet, wenn nach dem Rumble Pak gefragt wird, L und B für einige Sekunden gedrückt! Betätigt Ihr daraufhin A, erscheint die Levelanwahl.

World Driver: Campionship — NTSC

Alle GT2-Circuit-Wagen:
Gebt im Titelbildschirm auf dem zweiten Controller die Tastenkombination Z, →, Z, Z, Z, B, C↓, A, →, Start ein!

Gespiegelte Kurse:
Drückt im Strecken-Auswahlbildschirm des Quick-Race- oder Versus-Modus Z zum Bestätigen!

Rosa Wagen:
Gebt im Championship-Modus als Namen „IGN64" ein!



MEDIA ATTACK

PlayStation

Anna Kournikova's Smash Tennis	89,90
Attack of the Saucerman	89,90
Bloody Roar 2	89,90
Bomberman	89,90
Bomberman Fantasy Racing	89,90
Castrol Honda SuperBikes	89,90
Civilisation 2	89,90
Croc 2	89,90
Das Grab des Pharao	89,90
Driver	89,90
Evil Zone	89,90
Gex 3	89,90
Global Domination	89,90
Kagero - Deception 2	89,90
Kensei the sacred Fist	89,90
Live Wire	69,90
Marvel vs. Streetfighter	89,90
Metal Gear Solid	79,90
Monkey Hero	89,90
NBA Pro '99	89,90
Need for Speed 4	89,90
Omega Boost	89,90
R-Type Delta	85,50
Racing Simulation 2	89,90
Ridge Racer 4	89,90
Rugrats	89,90
Shanghai True Valor	89,90
Silent Hill	89,90
Sports Car GT	89,90
Street Fighter Alpha 3	89,90
Street Fighter Collection 2	85,00
Swing	69,90
Syphon Filter	89,90
Tomb Raider 3	89,90
Trap Gunner	89,90
Triple Play 2000	89,90
UEFA Championsleague Soccer	89,90
V-Rally 2	99,90

PlayStation

Warzone 2100	89,90
Wing Over 2	89,90
X-Games Pro Boarder	89,90
Yoyo Puzzle Park	88,00

Wir führen ein umfangreiches Sortiment an Gebrauchtspielen

PlayStation ° Nintendo 64 ° Saturn
Dreamcast ° Super Nintendo
Mega Drive ° Game Boy (Color) ° PC CD-ROM

Fordern Sie noch heute Ihre kostenlose Preisliste an!

Design Folie (diverse Drucke/Farben)	je 19,90
Dual Shock (verschiedene Farben)	je 59,90
Game Buster	69,90
Game Buster Deluxe	109,90
Playstation	249,90
Xploder	89,90
Xploder Professional	129,90

nur 299,99
PSX-Multinorm-Konsole
+ Memory Card
(15 Blöcke)
Multinorm= PAL/NTSC

Nintendo 64

All Star Baseball '00	109,90
Beetle Adventure Racing	99,90
Castlevania	119,90
Chameleon Twist 2	109,90
Charlie Blasts Territory	89,90
F-1 World Grand Prix 2	89,90
Fifa Soccer '98	49,90
Fifa Soccer '99	109,90
Flying Dragon	99,90
Gex 64	109,90
Micro Machines 64 Turbo	109,90
Milo's Astro Lanes	99,90
Mystical Ninja star. Goemon 2	119,90
Rogue Squadron	119,90
Rush 2	109,90
South Park	109,90

Nintendo 64 Konsole (gebraucht mit Garantie)
einzeln 149,90 + Turok 2 (neu, D/E) nur 199,90

Probleme mit der Konsole? Wir bauen um/reparieren rufen Sie uns einfach an

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 16 Uhr

MEDIA ATTACK
Games & Service
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding

Dreamcast

Aero Dancing	99,90
Blue Stinger	129,90
Buggy Heat	129,90
Expendable	129,90
Giant Gram	129,90
King of Fighters 99	129,90
Marvel vs. Capcom	109,90
Pen Pen Trilcelon	79,90
Power Stone	119,90
Psychic Force 2012	99,90
Sega Rally 2	129,90
Seventh Cross	79,90
Sonic Adventure	89,90
Street Fighter Zero 3	129,90
Super Speed Racing	119,90
Tetris 4D	79,90
Tokyo Highway Battle	129,90
Dreamcast-Konsole	599,90
Rumble Pak	79,90
Pad	79,90

Wir kaufen Ihre alten Spiele und Konsolen an!

Game Boy

A Bug's Life	69,90
Centipede	59,90
Conker's Pocket Tales	69,90
Gex - Enter the Gecko	69,90
Holy Magic Century	69,90
International Superstar Soccer 99	69,90
Midway Arcade Hits	69,90
Prince of Persia	59,90
Shadowgate Classic	69,90
Spy vs. Spy	59,90
Super Mario Bros. Deluxe	69,90

Action-Figuren

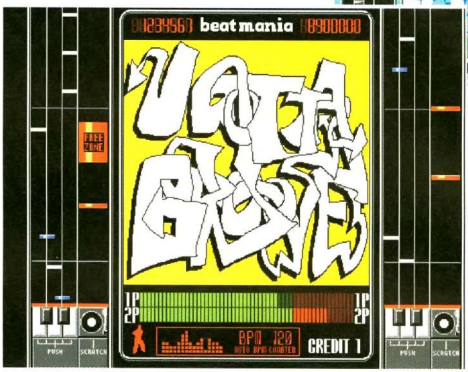
Crash Bandicoot	je 39,90
Duke Nukem	je 49,90
Mario Kart	je 49,90
Metal Gear Solid	je 39,90
Movie Maniacs	je 39,90
Quake II	je 39,90
Spawn	je 49,90

Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- berechnen wir eine Versandkostenpauschale von DM 9,80 (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 40,-).

030/450 20 20 8

BEATMANIA
THE BEAT GOES ON

Der Erfolg von *Beatmania* (vgl. Big in Japan, XL 1/99) ist in Japan nach wie vor ungebrochen und zog eine gigantische Welle nach sich. Mittlerweile dominiert das Thema Musikspiele die fernöstlichen Spielhallen und Wohnzimmer, ohne daß ein Ende in Sicht wäre. XL bringt auf den folgenden Seiten Licht ins Dunkel des hierzulande verkannten Genres.



Viele Firmen haben sich bereits an Musikspielen versucht, doch nur eine konnte wirkliche Erfolge verbuchen. Gemeint ist Konami, die mit dem *Beatmania*-Automaten selbst Sony und Sega eine lange Nase zeigte. Jaleco, die mit einem dreisten Klon versuchte, ein Stück des Kuchens abzubekommen, wurde gar in Grund und Boden verklagt. Als der Titel in Japan für die PlayStation erschien, wurden allein in der ersten Woche mehr als 250.000 Exemplare verkauft, der *2nd Mix* fand ähnlich reißenden Absatz. Dabei hätten sich die Entwickler nie träumen lassen, daß *Beatmania* dermaßen einschlagen würde, wie Hiroshi Takyasu, Manager der hausinternen Sound-Abteilung, gesteht. Immerhin wurde zehn Jahre alte Technologie für den Automaten verwendet. Entscheidend, so Takyasu-san, war vor allem, daß die Spieler durch gute Darbietungen Eindruck bei ihren Freunden schinden können. Was wieder einmal beweist, daß Polygone nicht das A und O der Videospiele sind. Abgesehen davon trugen wohl auch die außergewöhnlichen Bedienele-

Beatmania ist in Japan zum Mythos herangewachsen. Da dürfen *Metal Gear Solid*-Motive und ein Auto-BPM-Counter nicht fehlen

DER PIONIER

Bereits im September 1997 veröffentlichte Sony mit PaRappa the Rapper *auch in Europa ein Musikspiel der besonderen Art. Bei diesem Titel geht es darum, zum ultimativen MC zu avancieren. Sechs Prüfungen stehen dem kleinen Nachwuchs-Rapper PaRappa bevor. Ein Trainer gibt den Wortschwall vor, und der Spieler muß durch Drücken der richtigen Knöpfe im passenden Rhythmus zeigen, daß er ebenfalls ein Mundakrobat ist. Im Juni diesen Jahres erschien der offizielle Nachfolger* UM Jammer Lammy. *In diesem schlüpft der Spieler in die Rolle des Mädchens Lammy. Am Spielprinzip hat sich bis auf einen Zweispieler-Modus nicht viel geändert. Anstatt zu rappen, klampft sie jedoch auf ihrer Gitarre.*

PaRappa the Rapper war nett gemacht, der Erfolg blieb jedoch aus

mente ihren Teil zum Erfolg bei. Die fünf Keyboard-Tasten und ein Plattenteller zum Scratchen geben dem Spieler zum einen das Gefühl, in die Rolle eines DJs zu schlüpfen, und könnten zweitens kaum sinnvoller gewählt sein. Extra für *Beatmania* wurden zwei PSX-Controller mit denselben Funktionen wie für die Arcade-Maschinen hergestellt (siehe Kasten). Ohne die ungewöhnlichen Joyboards ist das Spiel nicht halb soviel wert.

Zu einem großen Teil ist der Siegeszug von *Beatmania* natürlich auf die Musik zurückzuführen. Laut Takyasu-san, der privat am liebsten englischen Punkrock und französischen Pop der Sechziger hört, ist es wichtig, den eigenen Geschmack außen vor zu lassen und sich darauf zu konzentrieren, was gerade ‚angesagt' ist. Daher erscheint in japanischen Spielhallen regelmäßig ein *Beatmania*-Update mit neuen Stücken aus den beliebtesten Stilrichtungen der Fernostler. Momentan ist der *5th Mix* aktuell, für die PSX kam kürzlich der *Append Gotta Mix* auf den Markt. Im November soll exklusiv für Europa der *European Mix* für die PlayStation veröffentlicht werden, der auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin vorgestellt wird und, wie der Titel schon sagt, dem hiesigen Geschmack entsprechend musikalisch angepaßt wird.

Ähnliches Spielprinzip, aber eher für Kinder gemacht: ***Paca Paca Passion*** **(Arcade)**

Die Seriösen

Codemasters trug ebenfalls ihren Teil zur Musikspiel-Welle bei, allerdings auf eine andere Art als Konami. Bei Music *geht es weniger um genaues Timing beim Drücken der Tasten als vielmehr um das Komponieren eigener Songs. Zu diesem Zweck stehen dem Spieler mehr als eintausend verschiedene Klangfarben aus dem Bereich der elektronischen Unterhaltungsmusik zur Verfügung, mit denen er bis zu 45 Minuten lange Stücke zusammenstellen kann. Umfangreiche Features und eine für Joypad-Benutzer komfortable Bedienung machen aus* Music *ein nahezu professionelles Musikprogramm für den kleinen Geldbeutel.*

Music **bietet dem Spieler sogar die Möglichkeit, Musikvideos zu erstellen**

Dance Dance Revolution **(PSX/Arcade) von Konami wird auf einer Fußmatte gespielt**

Angesichts des immensen Erfolges von *Beatmania* (insgesamt weit über eine Million verkaufte Exemplare) ist es kaum verwunderlich, daß sich Konami für weitere Produktionen innerhalb des Genres entschied. *Pop'n Music* ist vom Spielprinzip her stark an den Vorreiter angelehnt, nur daß der Turntable fehlt und statt dessen neun Buttons vorhanden sind. Augenscheinlich peilt der Titel eine junge Zielgruppe an, doch wer mit allen Knöpfen problemlos

Der Verkannte

Wer die Videospielregale ausreichend studiert (oder XL liest), wird auf den Namen Bust A Groove *gestoßen sein. Unter diesem Titel verbirgt sich ein PlayStation-Tanzspiel, das als Vorlage für* Dance Dance Revolution *gedient haben könnte. Viele Charaktere mit ihren eigenen Tanzstilen werden zu motivierender Musik über das Parkett gescheucht, indem der Spieler im Takt die richtigen Tasten drückt. In Japan heißt das Spiel* Bust A Move – Dance & Rhythm Action *und wurde bereits fortgesetzt. Leider wurde* Bust A Groove *niemals die Ehre zuteil, die es eigentlich verdient hätte.*

Bust A Groove **belohnt den Spieler mit Special-Moves für gute Leistungen**

Dancing Stage **(Arcade) enthält Musik von einem in Japan sehr beliebten Techno-Star**

Die Instrumentalen

Etwas aus der Reihe fällt Konamis Guitar Freaks. *Obwohl es immer noch darum geht, im richtigen Takt zu reagieren, liegt die Besonderheit im Controller. Wie der Name andeutet, spielt man Gitarren-Riffs nach – auf einer nachempfundenen Gitarre.*

Bei Drum Mania *verhält es sich ähnlich. Statt Riffs sollen jedoch Schlagzeugrhythmen getrommelt werden, selbstverständlich mit einem passenden Controller, auf dem diverse Drum-Pads nachbildet sind.*

Wie bei ***Beatmania*** **dürfen in** ***Guitar Freaks*** **auch Soli hingelegt werden**

Beatmania
The Beat Goes On

zurechtkommen will, muß einige Erfahrung sammeln. Für PSX und Dreamcast ist *Pop'n Music* bereits erschienen, Teil zwei folgt im vierten Quartal.

Dance Dance Revolution hingegen präsentiert sich als Tanzspiel und wird mit den Füßen gesteuert. Auf einer Bodenplatte befinden sich vier Kontakte (im Nachfolger *DDR 2nd Remix* sind es sechs), die der Spieler gemäß den Anweisungen auf dem Bildschirm und möglichst im Takt betätigen muß. Für japanische PlayStations ist der Titel bereits erhältlich. Allerdings bringt er nur Spaß, wenn man die dazugehörige Fußmatte besitzt, die etwa soviel kostet wie das Spiel.

Ein weiteres Tanzspiel ist mit *Dance Dance Dance* für die PSX erhältlich und weist kein Automatenvorbild auf. Obwohl mit RPG-Elementen versehen und in eine nette Story eingebettet, kommt beileibe nicht soviel Spaß auf wie bei den bereits erwähnten Titeln.

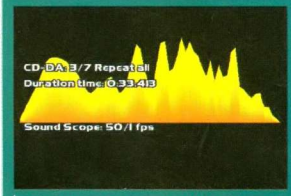
Konami ist quasi über Nacht zum Experten für Musikspiele avanciert. Sowohl in der Spielhalle als auch im Konsolenbereich konnte die Firma enorme Erfolge verbuchen. Takyasu-san sieht *Beatmania* als ein neues Genre an und ist davon überzeugt, daß aus diesem noch eine Menge herauszuholen ist. Sollte der *European Mix* zufriedenstellenden Absatz finden, kann man auch guter Hoffnung sein, daß weitere Titel für den europäischen Markt konvertiert werden. ■

Von LCD-, Game-Boy- und Wonderswan-Versionen bis zum Soundtrack gibt es alles, was sich der *Beatmania*-Fan wünschen könnte

Die Undurchdachten

Obwohl das Genre viele unterhaltsame Titel hervorbringt, gibt es einige Nieten. **Fluid** *ist ein experimentelles Musikspiel. Der Spieler steuert einen kleinen Delphin, der unter Wasser diverse Symbole einsammeln muß. Tut er dies, erhält er dafür Sound-Samples. Diese kann man dann per Tastendruck kombinieren und dadurch minimalistische Songs „komponieren" – nichts Halbes und nichts Ganzes.*

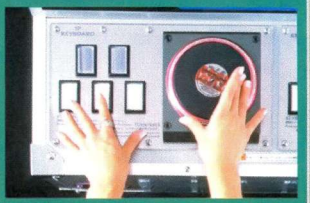
Bei **Baby Universe** *handelt es sich eher um eine Musikdemo als um ein Spiel im eigentlichen Sinne. Das Programm erstellt eigene Grafikvideos. Als Grundlage dienen dabei handelsübliche Audio-CDs. Anhand der Sounds experimentiert* **Baby Universe** *mit verschiedenen Farben, Formen und Mustern. Ähnliche Funktionen bieten die Demo-CDs, die den ersten PlayStations kostenlos beilagen.*



Baby Universe **(unteres Bild) „zaubert" nur ein paar Effekte auf den Bildschirm**

Die passenden Controller

Um das Spielerlebnis der Arcade-Umsetzungen wie **Beatmania** ***und Co. richtig genießen zu können, braucht man natürlich einen passenden Controller, denn die normalen Joypads sind für diese Art von Reaktionstests etwas ungeeignet. ASCII hat die Marktlücke als erstes erkannt und für*** **Beatmania** ***das passende Eingabegerät auf den Markt gebracht – ein dem Automaten nachempfundener Scratch-Panel mit Plattenteller und fünf Tasten. Für*** **Pop'n Music** ***ist ein Pad mit neun gleich großen, aber farblich unterschiedlichen Buttons erschienen.*** **Guitar Freaks** ***spielt man am besten mit einem Controller in Gitarrenform, der zwar keine Saiten, dafür aber einen Schieberegler für die Steuerung des Anschlages besitzt. Die Akkorde werden über drei Tasten am Gitarrenhals bestimmt. Das ohne Zweifel ungewöhnlichste Zubehörteil im Bereich der Musikspiele ist schließlich der Tanzteppich für*** **Dance Dance Revolution** ***von Konami. Auf diesem können die richtigen Schritte im eigenen Wohnzimmer geübt werden. Wer seine Nachbarn dabei nicht stören möchte, legt die offizielle* Dance Dance Revolution*-Vibration-Prevention-Mat unter, die den Lärm und die Erschütterungen während des Spielens unterdrückt.***



ASCIIs PlayStation-*Beatmania*-Controller (links) und der Automat im Direktvergleich

Das super STAR VISION-Abo

STAR VISION jetzt im Abo!

Mit dem 116 Seiten starken STAR WARS Souvenirmagazin zu Episode I als Dankeschön

- Keine Ausgabe des STAR VISION Magazins verpassen!
- Das Magazin kommt pünktlich und bequem per Post!
- Die Kosten für Zustellung und Verpackung übernehmen wir!
- Als Dankeschön gibt es das kultige STAR WARS Souvenirmagazin zu Episode I

Gleich bestellen bei: BPV, Abo-Service, Römerstraße 90, D-79618 Rheinfelden. Coupon zurücksenden, per Post oder per Fax: 07623 / 964255. Schweizer Leser senden den Coupon bitte an: Abo-Service, Postfach, CH-4105 Biel-Benken. Fax: 061 / 721 90 72. Österreichische Leser senden den Coupon bitte an: Leserservice, Niederalm 300, A-5081 Anif. Fax: 06246 / 882 52 77. Widerrufsrecht: Das Star Vision Abonnement kann innerhalb von zehn Tagen nach Bestelldatum (rechtzeitiges Absenden genügt) beim Abo- Service, Römerstraße 90, 79618 Rheinfelden, widerrufen werden. Dieses Angebot gilt nur für Deutschland, Schweiz und Österreich (Restliches Ausland DM 63,- ohne Souvenirmagazin).

Unser Tip:
Das STAR VISION-Abo jetzt auch als Geschenk-Abo!

Lieferadresse:
Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon Fax

Geburtsdatum

Garantie: Diese Bestellung kann ich schriftlich beim Abo-Service, Römerstraße 90, D-79618 Rheinfelden, innerhalb von zehn Tagen nach Bestelldatum widerrufen. Rechtzeitiges Absenden genügt. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift.

Datum/2. Unterschrift

(Bei Minderjährigen vom getzlichen Vertreter)

Ja, ich abonniere das offizielle Star Vision Magazin ab sofort für ein Jahr (6 Ausgaben) zum Gesamtpreis von DM 41,40 / SFR 41,40 / ÖS 390,-. (Restliches Ausland DM 63,- ohne Star Wars Souvenirmagazin). Mein Abonnement verlängert sich nur dann jeweils um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf gekündigt wird.

Rechnungsadresse: (Nur bei Geschenk-Abos eintragen)
Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort Telefon

Fax Geburtsdatum

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ **bequem durch Bankeinzug** (nur im Inland möglich)

☐ **gegen Rechnung** (Rechnung abwarten, keine Vorauszahlung leisten)

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Datum/1. Unterschrift

(Bei Minderjährigen vom getzlichen Vertreter)

WA 37

Pokémon
Die Invasion der Pocket Monsters

Auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin (28.8. bis 5.9.) fällt nicht nur der Startschuß für Segas Dreamcast, auch Nintendos Hoffnungsträger feiert dort Deutschland-Premiere. Die Jagd nach den Pocket Monsters beschäftigt die Japaner bereits seit 1995, die Amerikaner verfielen Ende vergangenen Jahres der Sammelleidenschaft. Mit allerhand Brimborium und großem Tamtam soll die Invasion der Pokémons von Berlin aus das videospielende Europa erobern.

VON K.-D. HARTWIG

Natürlich kann man leicht der Versuchung erliegen, das *Pokémon*-Phänomen als kindischen Quatsch abzutun. Doch das würde nicht den gigantischen Erfolg erklären, den dieses Spiel ausgelöst hat. Während Nintendo sich anfangs selbst noch nicht ganz sicher war, ob die Beliebtheit möglicherweise doch nur auf kulturelle Eigenheiten der Japaner zurückzuführen ist, beweist der Siegeszug in den USA das Gegenteil. NoA hat zu diesem Thema beeindruckende Zahlen parat:

- Im Weihnachtsgeschäft 1998 wurden von *Pokémon* mehr Einheiten verkauft als von irgendeinem PlayStation-Spiel.
- Im März '99 waren *Pokémon Blue* und *Red* die bestverkauften Spiele Amerikas (inklusive aller Konsolen und PCs).
- Die *Pokémon*-Zeichentrickserie hat die höchsten Einschaltquoten aller Kids-Shows des Landes.

Mittlerweile stellen 45 Lizenznehmer *Pokémon*-Produkte her, unter anderem Hasbro und Wizards of the Coast (*Magic*-Sammelkarten). Aber das sind alles nur Peanuts verglichen mit Japan, wo es Läden gibt, die ausschließlich *Pokémon*-Merchandising anbieten (weit über 1.500 verschiedene Produkte). Derzeit ist sogar die Eröffnung eines *Pokémon*-Vergnügungsparks in Tokio geplant. Die Zahl der verkauften *Pokémon*-Spiele für GB und N64 nähert sich unaufhaltsam der 20-Millionen-Grenze, und ein Ende ist nicht abzusehen.

Pokémon Game Boy

Neben den beiden Originalen Red *und* Green *gibt es noch zwei weitere Varianten des Spiels für den ‚normalen' Game Boy.* Blue *ist in einer limitierten Auflage erschienen und bietet erneut den identischen Spielinhalt, einige seltene Monster sind jedoch einfacher zu fangen. Bei* Yellow *oder auch* Pokémon Pikachu *gehört das beliebteste aller Taschenmonster zur Grundausstattung des Spielers – analog zur TV-Serie. Außerdem erhältlich:* Pocket Monsters Pinball *(GB-Flipper mit Rumble-Funktion),* Pocket Monsters Picross *(Variante des GB-Spiels* Mario's Picross*) und* Pocket Monsters Card *(Sammelkartenspiel im Stil von* Magic – The Gathering*).*

Bild oben: Eine Anspielung auf die Space-World-Rede des Nintendo-Chefs?

Pokémon Game Boy Color

Mit einiger Verzögerung kommen in Kürze die ersten Color-Varianten auf den Markt. PM Gold *und* Silver *werden voraussichtlich 250 verschiedene Pokémons enthalten.*

Vor fast zwei Jahren wurden die beiden Erlkönige noch als Module für den ‚normalen' Game Boy präsentiert

schließlich die Abkürzung gebraucht. (Welchen Sinn der Akzent über dem e hat, bleibt offen.) Ein Pocket Monster ist ein Tier, das von einem PM-Trainer eingefangen werden kann und fortan in Kämpfen gegen andere Pokémons antritt. Es gibt 150 verschiedene PMs. Genaugenommen sind es sogar 151, aber das letzte ist nur ein Bonustier, das auf der Nintendo Space World 1997 an die Gewinner einer landesweiten Aktion verteilt (per Link-Kabel auf die Module der Glücklichen überspielt) wurde.

Was ist ein Pokémon?

Der Begriff ist die in Japan gebräuchliche Abkürzung für Pocket Monster. Da Nintendo diesen Titel im Westen nicht verwenden kann, wird aus-

Nimm zwei!

Das ursprüngliche Game-Boy-Spiel ist eine Idee der Firmen Creatures und Game Freaks, die zusammen mit Nin-

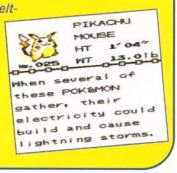
Ob TV, Video, Kino, Spiel oder Comic: kein Medium wird von der Invasion verschont

GAMERS
Bernd Focht & Gian-Luigi Rausa Gbr
Kasernenstr. 16
77694 Kehl am Rhein
07851/959000
07851/959001
the ultimate in Videogames...
Karlsruhe
Stuttgart
Straßbourg
KEHL
GAMERS
PlayStation
NINTENDO 64
Dreamcast
PC CD
DVD

Pocket Pikachu

Das kleine Handheld-Gerät ist ein von Bandais Tamagotchi inspirierter Schrittzähler, der die Bewegungen des Benutzers registriert, wodurch die Entwicklung des Bildschirm-Pikachus beeinflußt wird. Die 30 cm kleine ‚Blitzratte' (so die freie Übersetzung des Namens) ist das beliebteste aller Pokémons und trägt aufgrund seiner immensen Popularität als einziges weltweit den gleichen Namen.

Jeder PM-Name hat eine mehr oder weniger offensichtliche Bedeutung



Der arme Wissenschaftler Dr. Oak beschäftigt sich sein Leben lang nur mit Pokémons

tendo verwirklicht wurde. 1995 war die Handheld-Konsole auf dem absteigenden Ast, und Big N arbeitete bereits an einem wesentlich leistungsfähigeren Nachfolgegerät (Projektname: Atlantis). Nach dem Überraschungserfolg von *Pokémon* wurde dieses jedoch wieder zu den Akten gelegt, statt dessen wurde weiter an der GB-Hardware gefeilt (GB Pocket, GB Light, GB Color). In der Tat ist es vor allem den *Pokémon*-Spielen zu verdanken, daß der fossile Game Boy nach nunmehr zehn Jahren immer noch der König der Handhelds ist.

Gleich zu Beginn kamen in Japan zwei verschiedene *Pocket Monsters*-Spiele auf den Markt: *PM Red* und *PM Green*. Spielinhalt und Story sind absolut identisch, nur die Verteilung der Monster im Spiel weist leichte Variationen auf. Beide Versionen enthalten jeweils nur 139 verschiedene Pokémons. Wer also alle 150 Arten in seine Sammlung aufnehmen will, muß diese mit einem Besitzer der anderen Version per Link-Kabel tauschen. Das weggegebene Monster wird dabei auf dem eigenen Modul gelöscht und das neue gespeichert. (Wichtig ist: Man kann so viele Vertreter einer Art sammeln, wie man will beziehungsweise wie man im Spiel findet.) Der Tauschanreiz wird zusätzlich gesteigert, da Pokémons, die von einem anderen Modul stammen, durch gewonnene Kämpfe mehr Erfahrungspunkte erhalten als eigene. Per Link-Kabel lassen sich übrigens auch Zweikämpfe austragen.

Wozu das Ganze?

Im großen und ganzen läßt sich *Pokémon* als Rollenspiel bezeichnen, die Story ist jedoch ziemlich banal. Ein kleiner Junge möchte einmal der größte Pokémon-Trainer der Welt werden. Er beginnt sein Abenteuer mit einem einzigen Monster (drei stehen zur Auswahl). Kommt es zur Konfrontation mit einem anderen PM-Trainer oder zu einer Zufallsbegegnung mit einem Monster, werden die Kämpfe ausschließlich zwischen den Pokémons ausgetragen (Die Meister machen sich nicht die Hände schmutzig.), und zwar immer One-on-One. Es befinden sich nie mehr als zwei Gegner auf dem Kampfbildschirm.

Insgesamt kann der Spieler maximal sechs Kämpfer mit sich herumtragen. Überzählige werden in Shops aufbewahrt.

Der Reiz

Pokémon appelliert hauptsächlich an den Sammelinstinkt des Spielers – und zwar so massiv, daß sich kaum jemand gegen diesen Frontalangriff wehren kann. „Gotta catch 'em all!" lautet nicht ohne Grund der US-Werbespruch. Ständig wird man mit der Nase darauf gestoßen, daß es noch mehr zu entdecken gibt. Ziemlich schnell trifft man auf Pokémons, die sich mit den zur Verfügung stehenden Mitteln partout nicht einfangen lassen. Oder Pokémon-Trainer schicken Monster ins Gefecht, die man noch nie gesehen hat (einfangen lassen sich nur ‚freilebende' Pokémons). Viele Monster verwandeln sich ab einer bestimmten Erfahrungsstufe in andere Arten ...

Auch die Kämpfe wirken bezüglich der Möglichkeiten anfangs extrem eingeschränkt. Zu Beginn haben Pokémons nur ein oder zwei

Pokémon USA

In den USA gibt es die GB-Spiele in den Varianten Red *und* Blue, *im ersten halben Jahr wurden jeweils 1,3 Millionen Einheiten verkauft.* Blue *entspricht dabei allerdings nicht der limitierten japanischen Version, sondern ist identisch mit* Green.

Pokémon

Pokémon N64

Pocket Monsters Stadium *wurde zusammen mit dem 64-GB-Adapter ausgeliefert. Dieser Adapter ermöglicht es, die* Pokémon-*Game-Boy-Spiele (und nur diese!) auch auf dem N64 zu spielen. Außerdem kann man die Monster (vorgegebene oder aus dem GB-Modul geladene) in einer Arena kämpfen lassen.* Stadium *enthält nur 50 Monster,* Stadium 2 *bietet das komplette Ensemble. Zahlreiche japanische N64-Spiele nutzen den 64-GB-Adapter, zum Beispiel* Mario Golf 64 *und Konamis* Powerful Professional Baseball 6.*)* Pocket Monster Snap *ist eine virtuelle Fotosafari, bei der möglichst viele verschiedene Pokémons fotografiert werden müssen. Klingt absurd, doch überraschenderweise bringt die Fotojagd mächtig Spaß. Seit Ende Juli ist* Snap *als erstes N64-*Pokémon-*Spiel in den USA erhältlich. Teil 2 ist bereits in Arbeit. Zwei Pokémons stehen bei dem N64-Fun-Prügler* Smash Brothers *als Prügelknaben zur Verfügung, was dem Erfolg des Spiels (vgl. Behind the Scenes, 64-Bit) sicherlich nicht geschadet hat.*

Der gute Voltorb zählt noch zu den weniger skurrilen Gestalten

Ursprünglich sollten die *PM*-Titel dem 64DD zum Erfolg verhelfen

Fähigkeiten, die genutzt werden können. Mit wachsender Erfahrung lernen die meisten jedoch schnell neue Angriffe hinzu. Zudem gibt es ständig Items, die ein einziges Mal genutzt werden können, um einen Pokémon eine Fähigkeit zu lehren. Das Problem bei der Sache: Jedes Monster hat eine maximale Kapazität von vier verschiedenen Aktionen. Sobald eine fünfte hinzukommt, muß man eine andere ‚rausschmeißen', um sie nutzen zu können. Und so ist man schließlich ununterbrochen am Hadern, welche Entscheidung nun die beste ist, und ob man nicht vielleicht gerade im Begriff ist, einen fatalen Fehler zu begehen.

Eine Klasse für sich

Erschwerend kommt folgendes hinzu: Die 150 Pokémons sind in 15 verschiedene Klassen (Feuer, Wasser, Luft, Stein und so weiter) eingeteilt, die gravierende Auswirkungen in Kämpfen haben. Die Attacke eines Feuer-Monsters gegen ein Steinwesen verpufft fast komplett, während ein Wasser-Pokémon gegen einen Feuer-Artgenossen fast schon als unfair bezeichnet werden kann. Daraus resultiert, daß man ständig am Umgruppieren seiner sechs Party-Mitglieder ist, und ein Pokémon, das man eben erst durch die obengenannten Items mächtig aufgepowert hat, in einem neuen Spielabschnitt praktisch überflüssig ist.

To be continued ...

Soviel zum kurzen Abriß über das Grundprinzip von *Pokémon*. Der Dauerbrenner, der Nintendo vor über vier Jahren quasi in den Schoß gefallen ist, hat den ehemaligen Branchenprimus in Japan am Leben erhalten und wirkt sich mit einiger Verzögerung nun auch auf den N64-Markt in Fernost aus. Unzählige Firmen haben in jüngster Zeit versucht, mit demselben Spielprinzip einen ähnlichen Dauerbrenner zu züchten. Tecmo konnte mit *Monster Farm* für PSX (zwei Teile, der aktuelle unterstützt auch die PocketStation) einen Achtungserfolg verbuchen. Sega gelang es nicht so recht, ihren Dreamcast-Launch-Titel *Godzilla Generations* durch einen *Pokémon*-Verschnitt auf dem VMS (inklusive *PM Stadium*-Modus) aufzuwerten. Einzig Enix konnte mit *Dragon Quest Monsters* für den Game Boy (Color) durch einen gelungenen Mix aus *Pokémon*-Prinzip und *Dragon Quest*-Story gigantische Verkaufszahlen erzielen.

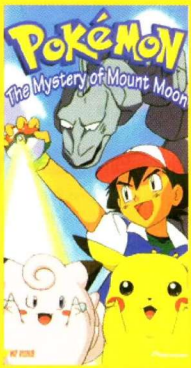
Bislang blieb Europa von diesem ganzen Phänomen unberührt, doch das wird sich ab

Man spricht japanisch

Pikachu Genki Dechu *(zu deutsch etwa:* Pikachu fühlt sich wohl*) kam Ende '98 in Japan auf den Markt. Das „Spiel" wird mit einem Mikrophon-Adapter ausgeliefert, der es dem geneigten* Pokémon-*Fan ermöglicht, Pikachu simple, gesprochene Kommandos zu geben. Ähnlich wie bei* Fin Fin *(PC) muß man sich um das Wohlergehen des Schützlings kümmern. Sega bietet in Kürze mit* Seaman *ein vergleichbares „Spiel" für Dreamcast. Taito wird das N64-Mikrophon demnächst mit der Zugführer-Simulation* Densha de GO! 64 *unterstützen.*

An einer Version mit englischer Spracherkennung wird bereits eifrig gewerkelt

Film, Funk, Fernsehen



Nicht zu unterschätzen für den Erfolg von Pokémon *ist die Zeichentrickserie, die bei uns vor allem durch die Epilepsie-Vorfall (XL berichtete) in die Schlagzeilen kam. In Deutschland läuft die Serie zeitgleich mit dem Spiele-Release auf RTL 2 an. Angesichts der Popularität von* Sailor Moon *ist* Pokémon *der Erfolg gewiß – zumal zwischen den beiden Serien voraussichtlich Akira Toriyamas* Dragon Ball *gesendet wird. In Japan erzielten auch zwei Kinofilme gigantische Umsätze.*

Product Placement

Zwei Monate lang war 1998 eine Boeing 747 der All Nippon Airways mit Pocket Monsters*-Bemalung unterwegs. Die Innenausstattung war mit Motiven von Pikachu und Co. verziert – von passenden Getränkebechern bis hin zu Sitzen mit aufgedruckten Figuren. Wie unschwer zu erraten ist, wird während des Fluges zur Unterhaltung der Streifen* Pikachu's Summer Holiday *präsentiert.*

Bereits 1997 veranstalteten Nintendo und Japan Railways die „Pokémon Stamp Rally". Auf 40 Bahnhöfen Tokios mußten verschiedene Pokémon-Stempel gesammelt werden. Die Teilnehmerzahl betrug schätzungsweise 500.000, was zum totalen Chaos an einigen Bahnhöfen führte.

September definitiv ändern. Nintendo wird versuchen, mit *Pokémon* ein drittes, Hardwareunabhängiges, Standbein zu etablieren (Nintendo64, Game Boy und *Pokémon*), und selbst härteste Skeptiker werden kein Geld darauf verwetten, daß diese Rechnung nicht aufgeht. Und danach werden wir auch nicht länger von den ganzen Begleiterscheinungen verschont bleiben ... ■

Angebote des Monats:

Predator 2+ Ballerspiel 89,- DM

Dual Arcade Light Gun 99,- DM

Compi Corner

RGB-Kabel	6,50 DM
RGB-Kabel mit Audioanschluß	7,50 DM
1 MB Memory Card	7,50 DM
2 MB Memory Card	15,50 DM
24 MB Memory Card	40,00 DM
PSX-Joypad	14,99 DM
Panther-Gun	39,50 DM
Exploder-Mogelmodul	109,00 DM
MB PSX-Dualshock	29,99 DM
PS-Hacker	29,50 DM
Pal Booster	25,50 DM
Linkkkabel	12,50 DM
Joypadverlängerung	6,50 DM
Jordan Rumble Wheel	89,00 DM

3x unglaubliche Preise

1) Umbauchip+RGB Kabel nur 9,50 DM

2) Umbauchip+Memory Card 1MB nur 10,50 DM

3) Umbauchip+Memory Card 8MB nur 22,50 DM

PlayStation

PSX-Bootchips

*für US/Japan-Importspiele unglaubliche

2,80 DM

für alle PlayStation-Modelle mit ausführlicher Einbauanleitung!

PlayStation-Umbauservice + Garantieübernahme nur 29,00 DM

innerhalb von 24 Std. nach Zusendung erhalten Sie Ihre Playstation umgebaut per Express zurück mit Garantie!

Lieferung nur gegen Nachnahme + Fracht und Verpackung.

www.compi-corner.de

0203 - 44 91 045

Bestellfax: 0203 / 44 91 046

Lieferung erfolgt ab Lager Moers. Rheinbergerstraße 17 · 47 441 Moers

Händleranfragen erwünscht!

• Ende Mai entschied ein Tokioter Gericht, daß das von vielen Herstellern benutzte „Resale"-Verbot auf den Verpackungen rechtlich nicht bindend und der Wiederverkauf von Spielen somit erlaubt ist. Sony hat nun verlautbaren lassen, daß diese Entscheidung geltenden Copyright-Gesetzen widerspreche. Software unterliege nach Ansicht von Sony denselben Bestimmungen wie Filme, nach denen der Hersteller die alleinigen Vertriebsrechte besitzt.

• Der Regisseur Ridley Scott (*Alien*, *Blade Runner*) produziert für das Jahr 2000 eine TV-Serie mit Lizenz des Kalisto-Spiels *Dark Earth* (PC).

• Codemasters hat den englischen Software-Hersteller Sensible (*Cannon Fodder*, *Sensible Soccer*) gekauft. Sensible wird als Label weiterbestehen. Über zukünftige Produkte ist noch nichts bekannt, es wird jedoch über eine Fortsetzung des in Deutschland indizierten 16-Bit-Spiels *Cannon Fodder* spekuliert.

• Das Londoner Entwicklerstudio Perfect Entertainment wird abgewickelt. Die PlayStation-Umsetzung des aktuellen PC-Adventures *Discworld Noir* (vgl. XL 2/99) soll bis Oktober fertiggestellt werden.

• Das legendäre britische Entwicklerstudio Bitmap Brothers (*Xenon*) arbeitet an *Speedball 2100* für PSX und Game Boy Color.

• Ab August kommt eine Single mit dem Titel *Hinter diesen Mauern (Dungeon Keeper)* zum PC-Spiel von Electronic Arts/Bullfrog in den Handel. Interpret ist der bei der Hamburger Hip-Hop-Gruppe Fischmob ausgestiegene Sven Francisco.

• Wie das Branchenmagazin *MCV* vermeldet, hat die italienische Staatsanwaltschaft in 350 Geschäften des Landes über 5.000 *Resident Evil*-Spiele beschlagnahmen lassen, obwohl es in Italien keine Behörde wie die BPjS gibt. Laut *MCV* heißt es in der Begründung, „die Spiele förderten die Gewaltbereitschaft und hätten Einfluß auf die psychische Entwicklung und die Persönlichkeit junger Menschen".

david kauft goliath

Titus hat über 50 % der Aktien des namhaften US-Herstellers Interplay (*Descent*, *Baldur's Gate*) gekauft. Die 1985 von den Gebrüdern Caen ins Leben gerufene Firma fiel in der Vergangenheit eigentlich niemals durch sonderlich gute Titel auf, verkaufte nach eigenen Angaben aber trotzdem im Laufe der Jahre 17,5 Millionen Spiele. An der Spitze steht dabei *Automobili Lamborghini* (N64) mit 500.000 Einheiten, auch die lang anhaltende Unterstützung des SNES zahlte sich im Endeffekt aus. Obwohl die Firma nie einen großen Hit landen konnte, gab es auch nie echte Mega-Flops. Selbst *Superman* (N64) hat sich in den USA sehr gut verkauft.

Die 25 Millionen Dollar, die zur Übernahme der Mehrheitsanteile von Interplay nötig waren, wurden an der Pariser Börse aquiriert, wo die Titus-Aktie im letzten Jahr um 300 % gestiegen war. Große Änderungen sind vorerst nicht geplant (Interplay-Chef Brian Fargo bleibt an der Firmenspitze), das erste Ziel ist es, die Ausgaben bei Interplay zu minimieren. An der Zusammenarbeit zwischen Interplay und Virgin ändert sich nichts. Bis zum Jahresende sind bei Titus unter anderem die Lizenzspiele *Blues Brothers 2000*, *Robocop*, *Xena* und *Hercules* sowie eine Fortsetzung von *Virtual Chess* mit Gary-Kasparov-Lizenz geplant. ■

europa im driver-rausch

Das von Reflections entwickelte Rennspiel *Driver* bricht nach Angaben von GT Interactive im traditionellen Sommerloch alle Verkaufsrekorde: Nach einer Erstauslieferungsmenge von 140.000 Einheiten in Deutschland wurde vom Handel bereits nachgeordert. In England sollen allein in der ersten Woche 60.000 Stück über den Ladentisch gegangen sein. Hierzulande verdankt der Titel den Erfolg sicherlich nicht zuletzt der spektakulären Promo-Aktion mit der Bildzeitung, durch den „Bild Interactive" sogar als offizieller Hersteller des Spiels auftritt.

V-Rally 2 ging erst eine Woche später an den Start. Der Infogrames-Titel wurde als erstes PlayStation-Spiel eines Third-Party-Herstellers in Europa mit einem Kopierschutz versehen, entsprechend werden positive Impulse für die Abverkäufe erwartet. Auch Sonys *Ape Escape* soll einen Kopierschutz aufweisen. ■

gates' sportssoft

Microsoft kündigte an, eine eigene Sports-Range zu etablieren und geht dabei auf direkten Konfrontationskurs mit dem Genre-Primus Electronic Arts. *Microsoft Baseball 2000* (PC) ist in den USA bereits erschienen, in Deutschland kommen demnächst *NBA Inside Drive 2000* und *Fußball International 2000*. Geplant sind außerdem NFL- und Golf-Titel.

In den USA hat Acclaim inzwischen den Nummer-1-Status als Hersteller für N64-Sportspiele erobert, von EA Sports sind nach *Tiger Woods* keine weiteren N64-Spiele geplant. ■

überläufer

Fünf ehemalige Rare-Angestellte aus dem *GoldenEye/Perfect Dark*-Team haben ein eigenes Studio namens Free Radical Design gegründet. Im einzelnen sind dies der Programmierer und Game Designer David Doak (wurde als Dr. Doak im Facility-Level von *GoldenEye* verewigt), Programmierer Stephen Ellis, die Grafiker Lee Ray und Karl Hilton und der Musiker Graeme Norgate. Eidos sicherte sich die Publishing-Rechte, das erste Produkt (Gerüchten zufolge ein Spiel für PSX 2) wird frühestens 2001 erwartet.

Schon vor zwei Jahren hatte sich eine Gruppe von Rare verselbständigt. Eighth Wonder sollte unter der Aufsicht von Sony PlayStation-Spiele entwickeln. Von dem ersten Projekt (Arbeitstitel: *Popcorn*) hat man seit über einem Jahr nichts mehr gehört ... ■

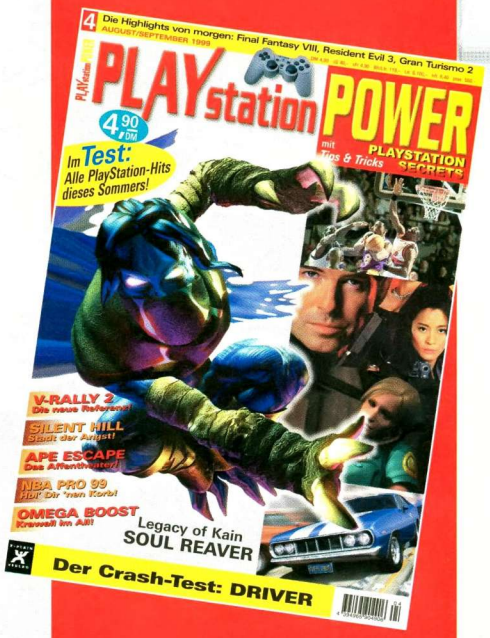
Sport, Spiel, Spannung

PLAYstation POWER

Spielspaß rund um die PlayStation:

- Alle neuen Spiele im Power-Test
- Großer Tips&Tricks-Teil
- Super Gewinnspiele
- Soul Reaver: Der geniale Nachfolger von Legacy of Kain
- Platinum-Spiele: Die besten Games für 50 DM

nur 4,90 DM



X-PLAIN VERLAG

METAL GEAR SOLID – SPECIAL MISSIONS

Übung macht den Meister

Wenn Konamis Meisterwerk *Metal Gear Solid* einen Wunsch offenließ, dann war dies vor allem der Wunsch nach mehr. Hideo Kojima, der Vater von Solid Snake, läßt sich nicht lange bitten und betätigt sich als gute Fee.

expert only

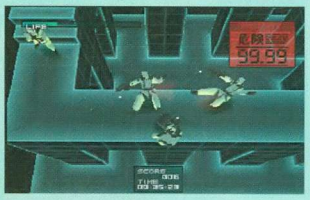
Nur wer Metal Gear Solid *auf einem Schwierigkeitsgrad höher als „very easy" mit dem bestmöglichen Ranking abgeschlossen hat, kommt bei der japanischen Fassung in den Genuß der drei Ninja-Missionen. Eine der Aufgaben besteht darin, den als Genome Soldier verkleideten Solid Snake zu enttarnen und ihn zu beseitigen! Als besondere Belohnung für Durchspieler winkt außerdem ein, sagen wir mal, „typisch japanischer" Bonus. Snake kann in*

einem speziellen Raum Fotos von Dr. Naomi Hunter schießen! Wie nah er sich der Holden nähern darf und wieviel Zeit er mit dem Knipsen verbringen kann, hängt von dem Ranking ab.

Nur wer sich schließlich den Codenamen Big Boss verdient, darf auch den ‚Leutenant Uhura' des Spiels, Mei Ling, auf Zelluloid bannen. Um das Ranking Big Boss zu erreichen, müssen folgende Bedingungen erfüllt werden: auf „extreme" ohne Continue in höchstens vier Stunden durchspielen, maximal eine Ration benutzen, nicht mehr als 25 Gegner erledigen und dabei maximal viermal entdeckt werden. Viel Vergnügen!

Inhaltlich spielen alle Trainingsmissionen in der virtuellen Realität des Computers

Beim Waffentraining müssen keine virtuellen Soldaten, sondern Kristalle beseitigt werden



VON K.-D. HARTWIG

Frage: Was haben *Metal Gear Solid* und *Driver* gemeinsam? Antwort: Beide Spiele bieten einen Trainingsmodus, dessen Möglichkeiten im Spiel kaum genutzt werden. Zumindest Konami schafft nun Abhilfe. Der Superhit *MGS* (laut Hersteller weltweit über 3,5 Millionen verkaufte Einheiten) wird schon im September fortgesetzt. Allerdings nicht mit einem ‚vollwertigen' Sequel mit neuer Story, sondern mit einer Art Mission-CD, die Trainingsmissionen ‚satt' liefert. Diese sind in vier Rubriken unterteilt: Sneaking, Weapon, Advanced und Special Mode. Anfangs können nur wenige Missionen gespielt werden. Im Sneaking Mode sind die zehn bekannten Trainingslevel sowie fünf neue anwählbar, die sowohl unbewaffnet als auch mit Socom-Pistole gespielt werden können. Im Weapon-Modus stehen acht Waffen (Socom, Famas, Sniper-Rifle (PSG-1), Grenade, C4, Claymore, Stinger und Nikita) zur Verfügung. Um sein Können unter Beweis zu stellen, muß Snake in 40 Stages möglichst viele Ziele in Form von Kristallen unter Zeitdruck beseitigen. Abhängig vom Prozentsatz der gelösten Missionen werden dann nach und nach die interessanten Spielmodi verfügbar sein.

Hier wird dann das beachtliche, spielerische Potential von *Metal Gear Solid* voll ausgeschöpft. Alle Möglichkeiten, die das Schleichen und Verstecken, das Spiel mit dem Aktionsradius der virtuellen Wachen und die Fähigkeiten im Umgang mit den Waffen bieten, werden bis zum Exzeß gefordert. Dabei ist allerdings nicht nur Geschick im Umgang mit den Wachen gefragt, sondern auch Gehirnschmalz. Oft bedarf es einiger Überlegung, wie zum Geier man die Aufgabenstellung lösen soll. An so mancher Mission kann man sich die Zähne ausbeißen, und so mancher wird den „Mission failed"-Jingle schnell nicht mehr hören kön-

Dr. Naomi Hunter

Mei Ling

Ninja

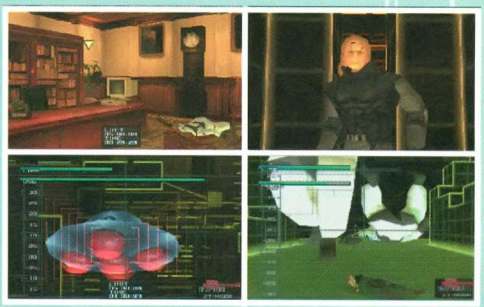
nen. Als Höhepunkt müssen schließlich zehn Level am Stück gemeistert werden, ohne daß zwischendurch gespeichert werden kann. Hat man schließlich die 300 Missionen gelöst, was gar nicht so einfach ist, steht noch die Highscore-Jagd auf dem Plan. Denn wie schon bei den bekannten Trainingsleveln werden vom Programm drei Zeiten vorgegeben (quasi Gold, Silber und Bronze), die darauf warten, unterboten zu werden. Dabei staunt man oft nicht schlecht, wie es möglich sein soll, einen Level, durch den man sich mühsam in 20 Sekunden gekämpft hat, in unter fünf Sekunden zu beenden. Noch spannender ist natürlich der Kampf um Bestzeiten mit Freunden, Verwandten und Bekannten. Wer über keinerlei soziale Kontakte verfügt, kann schließlich immer noch auf das Internet zurückgreifen. Konami Computer Entertainment Japan veranstaltet auf ihrer Homepage (www.konami.co.jp/kcej/products/west/integral/vr/index.html) einen Highscore-Contest, bei dem die Zeiten von KCEJ-Mitarbeitern und Fans gepostet werden.

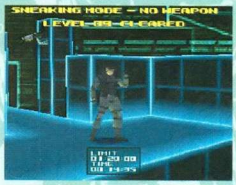
Nicht wenige Freaks klagen darüber, daß neuere Spiele zu einfach wären, und daß nach dem ersten Durchspielen nichts mehr käme. Bei den *Special Missions* kann man endlich wieder auf Highscore-Jagd gehen. In 300 Missionen kann man die eigene Leistung um Zehntel- und Hundertstelsekunden mehr und mehr optimieren. Wer sich das entgehen läßt, ist selbst schuld. ■

Tarnen, Täuschen und Verstecken ist bei MGS *die halbe Miete. Wichtig ist, das eingeschränkte Blickfeld der VR-Soldaten richtig einschätzen zu können*

Sich unter Zeitdruck an den Kameras vorbeizumogeln, ist Millimeterarbeit

Eine Nikita-Missile muß fehlerfrei durch das Labyrinth gelenkt werden





humor ist, wenn man trotzdem ...

Wie üblich bei Kojima-san kommt auch bei MGS – Special Missions *der Humor nicht zu kurz. Der wird vor allem im Mystery-Modus deutlich. Zehn (bzw. elf) Mordfälle müssen von Snake aufgedeckt werden. Neben der Leiche eines virtuellen Soldaten liegt ein Indiz, das auf den Täter hindeutet. Dies ist zum Beispiel eine Überwachungskamera, die in drei Meter Höhe aus ihrer Verankerung gerissen wurde. Frage: Welcher der oben abgebildeten Verdächtigen war wohl der Täter?*

Info: *Namenswirrwarr: Was in Deutschland den Namen* MGS – Special Missions *heißen wird, trägt in Amerika den Titel* MGS – VR Missions. *In Japan veröffentlichte Konami Ende Juni* MGS – Integral. *(Den Namen leitete Film-Fan Kojima von der Praxis in Frankreich ab, den Director's Cut eines Films als Version Integral zu bezeichnen.)*

Zum Preis von 4.980 Yen (knapp 75 DM) erhält der Integral*-Käufer neben der Mission-CD auch noch die westliche Fassung des Spiels (englische Sprachausgabe, engl. oder jp. Untertitel) mit den zusätzlichen Features (fünf Schwierigkeitsgrade). Zwei Features der Mission-Disc werden erst durch Leistungen im normalen Spiel freigeschaltet.*

Hersteller:	Konami	Entwickler:	KCET
Spieler:	1	Level:	-
Preis:	ca. DM 110	Erhältlich:	im Handel

Action/Adventure

Silent Hill

info

Nach dem Abspann wird in einem Ranking die Leistung des Spielers beurteilt. Diese ist unter anderem vom gewählten Schwierigkeitsgrad, der Zahl der Abspeicherungen und gefundenen Items sowie der Spielzeit und der Schußgenauigkeit abhängig.

Gameplay: *Silent Hill* bietet eine packende Story und einige interessante Rätsel. Die Kämpfe gegen die recht harmlosen Gegner gestalten sich lediglich aufgrund der schlechten Sichtverhältnisse und etwas schwerfälligen Steuerung schwierig.

Präsentation: Die Qualität der in Echtzeit berechneten Kulissen leidet extrem unter der eingeschränkten Blicktiefe. Wesentlich gelungener präsentiert sich die verstörende Sound-Kulisse, die wahrhaft das Blut zum Gefrieren bringt.

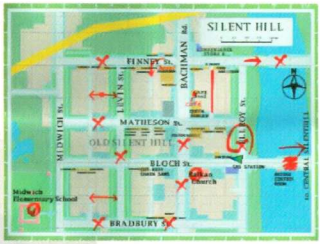
Memory-Card: Auf einem Block können elf Spielstände gespeichert werden.
Dual Shock: ja
USK-Altersfreigabe: ab 18 Jahre

VON M. HÄNTSCH

Action-Adventures gehören mittlerweile zu den beliebtesten Genres überhaupt. Schließlich vermögen sie es, dank leistungsstarker Konsolen-Hardware, am besten, den Spieler in ein filmreifes Geschehen einzubeziehen. Ob man an den alptraumhaften Vorgängen, die sich in *Silent Hill* abspielen, allerdings wirklich teilhaben möchte, sollte man sich vorher genau überlegen. Denn Konami erschuf ein wahrlich grauenhaftes Szenario, das mit den tiefsten Ängsten der Menschen spielt.

Die Rolle des Helden übernimmt der jung verwitwete Schriftsteller Harry Mason. Er will mit seiner siebenjährigen Tochter Cheryl Urlaub im Erholungsgebiet Silent Hill machen. Auf dem Weg dorthin kommt er nach einem Beinaheunfall mit seinem Jeep von der Straße ab und durchbricht einen Zaun. Nachdem er sich von dem Schock erholt hat, muß er feststellen, daß seineTochter verschwunden ist. In Panik durchsucht er die in tiefen Nebel getauchte Umgebung und entdeckt in der Ferne den schemenhaften Umriß des Mädchens. Er folgt ihr in eine menschenleere Gasse, die in einen Hinterhof voller Blutspuren führt. Plötzlich tauchen wie aus dem Nichts Bluthunde auf und stürzen sich auf Harry. Er hat keine Chance. Als er später ein wenig benommen, aber unverletzt in einem Café erwacht, lernt er die Polizistin Cybill kennen, die sich um ihn gekümmert hat. Sie erklärt ihm, daß die ganze Ortschaft wie ausgestorben sei und merkwürdige Dinge vor sich gehen. Harry macht sich sofort auf den Weg, seine Tochter zu finden.

Das nun bevorstehende Horror-Abenteuer besitzt viele Anleihen aus der *Resident Evil*-Reihe, setzt aber andere Schwerpunkte. So sind die Kulissen nicht vorberechnet, sondern in wenig detaillierter Echtzeit-Grafik dargestellt. Undurchdringlicher Nebel oder absolute Dunkelheit verwehren den Blick selbst über kürzere Distanzen. Ohne das Radio, das sich nähernde Monster durch ein Rauschen ankündigt, und die vorbildliche Kartenfunktion wäre man völlig aufgeschmissen. Leider schoß Konami bei dem Versuch, eine extrem düstere und unheimliche Atmosphäre zu erschaffen, über das Ziel hinaus. Denn die Stim-



Auf der Karte werden wichtige Objekte sowie versperrte und passierbare Wege eingezeichnet

Bei seinen Nachforschungen in der Stadt trifft Harry auf einige zwielichtige Gestalten. Die alte Dahlia Gillespie scheint mehr zu wissen, als sie zugibt, und auch Michael Kaufmann ist nicht sehr auskunftsfreudig

Steckt ein geheimnisvoller Sektenkult hinter den überaus merkwürdigen Vorfällen in Silent Hill?

mung und auch die Spielbarkeit leiden unter den schlechten Sichtbedingungen. Selbst die Steuerung der Hauptfigur ist nur unbedeutend direkter als beim Capcom-Titel, der eine wesentlich aufwendigere Präsentation bietet.

Trotz dieses erheblichen Mankos gelang es den Entwicklern doch, eine nicht unerhebliche Spannung aufzubauen. Diese resultiert in erster Linie aus der beklemmenden Sound-Kulisse, die den Spieler mit verstörenden Hintergrundmusiken und nicht zu ortenden Klopfgeräuschen irritiert. Auch die Story, die hinter dem mysteriösen Verschwinden Cheryls steckt, ist nicht von schlechten Eltern. Die vereinzelten Personen, auf die man während seiner Nachforschungen in Silent Hill trifft, scheinen in einen wahrlich dämonischen Sektenkult verstrickt zu sein. Diesen auffliegen zu lassen, dürfte nicht an den teilweise zwar recht originellen, dank der vielen verstreuten Hinweise aber schnell zu lösenden Rätseln

Nebel, so weit das Auge reicht. Die Straßen von Silent Hill sind die reinste Suppenküche

scheitern. Mehr Probleme bereitet es, mit den bisweilen unhandlichen Waffen im Kampf zurechtzukommen, zu denen, neben einer Pistole und einer Schrotflinte, auch eine Axt, ein Eisenrohr und eine Spitzhacke gehören.

Trotz diverser Mankos ist *Silent Hill* ein gelungenes Horror-Abenteuer, bei dem die Action- und Rätseleinlagen ausgewogen aufeinander abgestimmt sind. Die spröde Präsentation ist sicherlich nicht nach jedermanns Geschmack, aber in gewisser Weise passend zur morbiden Atmosphäre und mysteriösen Hintergrundgeschichte. Die Ängste um seine Tochter, die der besorgte Harry durchlebt, ergreifen bald auch den Spieler mit Haut und Haaren und lassen ihn so manche nervenerschütternde Stunde durchleben. ■

Wenn man mit den Widrigkeiten der Steuerung zurechtkommt, sind die Endgegner kein Problem

XL-Wertung **90%**

belohnungen

Wer das Abenteuer heil übersteht, wird mit verschiedenen Extras ausgestattet. Nach dem ersten Durchspielen erhält man Benzin für die Motorsäge und den Preßluftbohrer. Als weitere Belohnungen winken ein Katana und eine Laserpistole. Insgesamt gibt es fünf unterschiedliche Abspanne. In einem spielen sogar Außerirdische eine Rolle.

Hersteller:	Electronic Arts	Entwickler:	Argonaut Software	Jump&Run
Spieler:	1–2 (simultan)	Level:	4 Welten	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	

Croc 2

Manche Eisblöcke müssen auf Schalter geschoben werden, um sie zu schmelzen

VON H. REHER

Eigentlich wollte Croc nach den bestandenen Abenteuern des ersten Teils seine Familie besuchen. Doch gerade als das kleine grüne Krokodil die Insel verlassen will, passiert Schreckliches: Die Dantinis erwecken Oberfiesling Dante wieder zum Leben, und dieser hat nichts Besseres zu tun, als sofort erneut unzählige Gobbos zu entführen.

Insgesamt vier Gobbo-Stämme sind vom Treiben des Schurken betroffen, und wer könnte ihnen besser helfen als Croc? Mit ein paar neuen Aktionsmöglichkeiten im Repertoire und nützlichen Hilfsmitteln im Rucksack, die es gegen Diamanten in einem Laden zu kaufen gibt, macht er sich also erneut auf, Dante zu besiegen. Neben dem normalen Sprung, der Schwanz- und der Stampfattacke kann er mit dem Supersprung jetzt höhere Regionen und mit der Flugrolle weit entfernte Plattformen erreichen. An Stellen, an denen selbst diese Fähigkeiten nicht ausreichen, ist ein Symbol auf den Boden gemalt, das auf einen bestimmten Gegenstand hinweist, den es dort einzusetzen gilt. Das entsprechende Objekt, wie zum Beispiel verschiedenfarbige Wackelpuddinge, die Croc wie ein Trampolin benutzen kann, erhält er im Laden des jeweiligen Dorfes des Gobbo-Stammes. Daß Croc ohne Hilfsmittel schwimmen und tauchen kann, versteht sich natürlich von selbst.

Anders als im ersten Teil besteht jeder der vier großen Level nicht nur aus nacheinander zu passierenden Abschnitten, sondern aus einer Oberwelt und davon abgehenden Unterleveln. Auch auf der Oberwelt warten Aufgaben auf den tapferen Helden. So muß er eine Bootswettfahrt gegen drei Dantinis, Paragliding-Ausflüge durch enge Schluchten und Balanceakte auf einer gigantischen Schneekugel genauso meistern wie verschiedene Mini-Games, mit denen die Gobbos ihn auf die Probe stellen. Schnelles Befolgen diverser Befehle eines der Knuddeltiere ist da noch die geringste Herausforderung und dient gleichzeitig der Verinnerlichung der guten Steuerung.

Auch mit einem Go-Kart durchfährt Croc die Welten und nimmt an einem Rennen teil

Mit den wesentlich weitläufigeren Leveln, einer Vielzahl an Zwischenaufgaben und einer detailreicheren Optik wurden bei *Croc 2* einige der Mängel des Vorgängers beseitigt. Es gibt jedoch auch wieder Kritikpunkte. So wendet sich das Spiel durch den niedlichen Hauptdarsteller, die knuddeligen Gobbos und die sehr bunte Grafik an eine junge Zielgruppe, der Schwierigkeitsgrad steigt aber dermaßen schnell auf ein so hohes Niveau, daß selbst erfahrene Spieler ihre Probleme damit haben dürften. Die spärlich gesetzten Energieeinheiten sowie die des öfteren falsch positionierte Kamera sorgen ebenfalls für Frusterlebnisse. Durch den großen Umfang, die vielen abwechslungsreichen Aufgaben und die verbesserte Grafik ist *Croc 2* dennoch allen Fans des ersten Teils und Spielern, die eine echte Jump&Run-Herausforderung suchen, zu empfehlen. ■

XL-Wertung **85%**

info

Im kaum spielbaren Omniplay-Modus können sich zwei Spieler zur selben Zeit mit zwei Pads an die Steuerung Crocs machen. Dabei kümmert sich der erste um die Richtung, in die sich das Krokodil bewegt, während der zweite für die anderen Aktionen zuständig ist.

Gameplay: *Croc 2* ist wesentlich umfangreicher als sein Vorgänger, was jedoch nicht vor sich ständig wiederholenden Sprungaufgaben schützt. Die Zwischenprüfungen sind da eine willkommene Abwechslung, die das Spiel auflockert.

Präsentation: Bunter und detailreicher als der erste Teil hat *Croc 2* mit einem leicht verzögerten Grafikaufbau zu kämpfen. Die Musikstücke und die piepsigen Sprach-Samples unterstreichen den kindlichen Charakter des Spiels.

Memory-Card: Es wird ein Block benötigt.
Dual Shock: ja

Helden leben länger.

LEVEL 3002

EXTRA LIVES 56

Wie Sie länger im Spiel bleiben, steht in GameStar. Wie Sie mehr vom Spiel haben, auch. Tolle Demos, knallharte Tests und lebenswichtige Tricks & Tips auf über 200 Seiten. Eben die ganze Welt der PC-Spiele. GameStar.

Jeden Monat neu am Kiosk.

www.gamestar.de/gratis

www.graffiti.de

Hersteller:	Infogrames	Entwickler:	Eden Studios
Spieler:	1-4 (Simultan)	Level:	82 Strecken
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Rennspiel

V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION

Im vorgegebenen Rahmen läßt sich die Perspektive einstellen

VON T. HELLWIG

Harte Rallyeprüfungen in hochgezüchteten Serienwagen stehen diesen Sommer auf dem Rennspiel-Speiseplan der PSX-Gemeinde. Wer den gefährlichen Rennsport ausüben möchte, ohne sich dabei wirklich in Gefahr zu bringen, der ist mit *V-Rally 2* bestens bedient. Dieser neue Referenztitel des schnellsten Genres garantiert hohe Geschwindigkeiten, realistisches Fahrverhalten und einiges mehr.

Hoppla, da haben wir die vorangegangene Kurve wohl mit etwas viel Speed genommen!

Dank WRC-Lizenz befinden sich 17 ‚echte' Rallyekisten aus der aktuellen Saison im Spiel. Sie sind in drei Klassen (WRC, 1.6 L und 2.0 L Kit Cars) unterteilt und stammen unter anderem von Citroën, Fiat, Ford, Mitsubishi, Nissan, Opel, Peugeot, Subaru und Toyota. Zehn weitere sind erspielbar. Jedes Auto besitzt seine eigenen (vom Original abgeleiteten) Eigenschaften. Die dazugehörigen Fahrer fehlen allerdings, da diesbezüglich keine Lizenz existiert.

Sage und schreibe 82 Etappen und Rundkurse in zwölf Ländern warten auf ihre Bewältigung. Im Time-Trial-Modus sind die Pisten uneingeschränkt anwählbar, sobald Ihr sie im Arcade-Modus freigespielt habt. In den weiteren Modi verkürzt sich die Anzahl der Abschnitte: Der Arcade-Modus ist in drei Stufen unterteilt, in denen insgesamt 18 Örtlichkeiten befahren werden. 36 Etappen und Rundkurse beinhaltet der Trophy-Modus, der ebenfalls dreistufig unterteilt ist. Schließlich lockt noch der Championship-Wett-

PSI info

Ursprünglich sollte *V-Rally 2* eine weitere CD enthalten, die für den zunächst vorgesehenen Link-Modus gedacht war. Doch dieses Feature hat es nicht mehr bis in die Endversion geschafft.

Gameplay: Durch die hervorragende Spielbarkeit, die innovativen Features und die Menge an Spielmodi sowie durch den Editor setzt sich *V-Rally 2* an die Spitze.

Präsentation: Technisch wie optisch präsentiert sich das Spiel erstklassig. Die Soundeffekte sorgen für eine tolle Stimmung, und es wird Deutsch gesprochen.

Memory-Card: Ein Block für den Spielstand, ein Block für sieben Editor-Strecken.
Dual Shock: Es rüttelt dezenter, als man vermuten könnte. Die Analogsteuerung ist sehr gut.

Man könnte fast meinen, Herr „OCTA2" und „Colin (Schulze)" würden an einem typischen Sommertag durch den Hamburger Stadtpark brettern, doch hier versuchen sie, sich gegenseitig hart zuzusetzen

kampf, in dem insgesamt 28 Abschnitte bewältigt werden müssen. Dabei sind die Witterungsbedingungen je nach Land verschieden. Schnee, Asphalt oder Schotter erwarten das Fahrerteam, das auch einmal bei Nacht auf die Pisten muß. Vor Rennbeginn lassen sich solche Fahrzeugeinstellungen wie die Federung, Aufhängung, die Bremsen und einige weitere Details manipulieren. Die richtige Bereifung ist bereits eingestellt. Im Gegensatz zu *Colin McRae Rally* (XL 7/98, 85 %) tritt man (bis auf den Champ-Modus) stets gegen drei Computer-Gegner an. Im Zweispieler-Modus (vertikal oder horizontal geteilt) tauchen auch Konkurrenten auf, wobei sich die Ablaufgeschwindigkeit nur unwesentlich verringert. Dank Vierspieler-Modus können bis zu drei Freunde ins Zeitfahren mit einsteigen.

V-Rally 2 hat die Mankos der Fahrzeugphysik des ersten Teils überwunden und bietet nun eine eingängigere Steuerung, ein hohes Maß an Realität verbunden mit rasanter Geschwindigkeit und guter Kontrolle über das Rallyeauto. Die neue Ral-

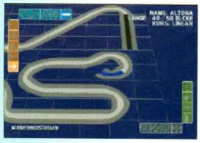
lyereferenz überzeugt nicht nur spielerisch und akustisch, sondern in Verbindung mit der guten Grafik auch technisch. Die Detailfülle auf den Strecken, das schöne Design und die liebevoll und sehr aufwendig erstellten Rallyewagen erfreuen das Herz eines jeden Rennspielers. Mit der Kollisionsabfrage hapert es zwar etwas, doch das ist angesichts der reizvollen Modi locker zu verschmerzen. *V-Rally 2* ist definitiv der größte Rallyespaß diesen Jahres! ■

Des Nächtens sind vorausfahrende Gegner an einigen Stellen gar nicht mal so unvorteilhaft

XL-Wertung **95%**

V-Rally 2 würde keine 95%-Wertung verdienen, hätte es nicht einige Extras zu bieten, die über das obligatorische Drumherum hinausgehen. An erster Stelle ist der Vierspieler-Modus zu nennen, den nur wenige Konkurrenten vorweisen können und dessen grafische wie spielerische Qualitäten hoch angesiedelt sind. Dem Strecken-Editor gebührt selbstverständlich eine vergleichbare Anerkennung, ermöglicht er doch die Entfaltung der Kreativität auf eine sehr einträgliche Art und Weise. Eigene Kurse lassen sich abspeichern, wodurch man diese über die Memory-Card unter Freunden austauschen und sich dann auf die Bestzeitenjagd begeben kann.

Ein Ghost-Modus gehört zum guten Ton, ebenso wie die umfangreichen Tuning-Möglichkeiten. Einen besonderen Leckerbissen hält *V-Rally 2* im Championship-Modus bereit. Nach einer absolvierten Etappe erscheint ein Bildschirm, in dem der Zustand des Wagens – verteilt auf fünf Kategorien (siehe Bild) – ersichtlich ist. Der Spieler hat nun die Aufgabe zu entscheiden, welche Teile des Wagens mehr oder weniger lange repariert werden sollen. 30 (virtuelle) Minuten stehen zur Verfügung, allerdings reicht die Zeit nicht aus, schwerwiegende Schäden vollständig beheben zu lassen, wodurch spürbar mehr Interaktivität ins Spiel kommt.



Hersteller:	Sony	Entwickler:	SCEI
Spieler:	1–2 (simultan)	Level:	25
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Jump&Run

Ape Escape

Mit dem linken und dem rechten Analogstick werden die Ruder getrennt bedient

Große Gegner dürfen nicht fehlen. Dieser Ritter schwingt eine gewaltige Axt

info

Durch das Einsammeln spezieller Münzen werden bis zu drei Bonusspiele freigelegt. Diese lassen sich sowohl alleine als auch zu zweit spielen. Es handelt sich bei den Games zum Beispiel um ein Skirennen und ein Boxspiel.

Gameplay: Nachdem die ungewöhnliche Pad-Belegung verinnerlicht wurde, spielt sich *Ape Escape* ausgezeichnet. Das Leveldesign ist abwechslungsreich, es gibt viele Überraschungen.

Präsentation: Blitzer sowie ungünstige Kamerawinkel halten sich in Grenzen und fallen daher kaum ins Gewicht. Die Blicktiefe ist meist zu gering, und der unattraktive Soundtrack kann nicht zur ansonsten gelungenen Atmosphäre beitragen.

Memory-Card: Auf einem Block lassen sich vier Spielstände ablegen.

Dual Shock: Der Controller wird nicht nur unterstützt, das Spiel läßt sich ohne Dual Shock nicht spielen!

VON F. BERG

Willkommen in Sonys SchlarAffenland der 3D-Jump&Runs! *Ape Escape* kann sich auf Anhieb an die Spitze des Genres setzen. Das liegt in erster Linie an dem durchdachten Leveldesign und der außergewöhnlichen Steuerung. Die Programmierer haben sich intensive Gedanken gemacht, auf welche Weise sich der Dual Shock Controller optimal nutzen läßt. Das Ergebnis ist zwar anfangs verwirrend, da sämtliche Knöpfe belegt sind, nach einer gewissen Eingewöhnungsphase erweist sich die Steuerung jedoch als sehr nützlich. Dennoch hat das neue Konzept auch eine Schattenseite. *Ape Escape* kann nur mit dem Dual Shock Controller gespielt werden. Wer also noch nicht im Besitz dieser Steuereinheit ist, muß sie sich zusätzlich anschaffen oder zum Bundle (Spiel und Dual Shock in der Farbe Emerald Green für ca. 140 DM) greifen.

Die Aufgabe des Spielers besteht darin, eine Horde aufbegehrender Affen wieder zur Räson zu bringen. Diese wurden von ihrem Anführer Specter per Zeitmaschine in verschiedene Epochen der Vergangenheit gesandt, um die Geschichte neu zu schreiben. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Helden Spike, der verhindern soll, daß die Erde zum Planeten der Affen wird und die Menschheit ihre Stellung als herrschende Spezies einbüßt. Um dieses Ziel zu erreichen, ist Spike mit einem Fangnetz und einem Betäubungsstab ausgestattet. So kann er die Affen dingfest machen und in die Gegenwart zurückschicken. Im Laufe des Spiels kommen noch viele andere Utensilien hinzu. Dazu zählen unter anderem ein Affenradar, um gut versteckte Gegner aufzustöbern, ein Unterwasserfangnetz, ein Propeller, ein Katapult und ein ferngesteuertes Auto. Man bekommt diese Gegenstände nach und nach von einem Professor ausgehändigt, der unermüdlich forscht und entwickelt, damit die wichtige Mission erfolgreich abgeschlossen werden kann.

Um eine Stage zu beenden, ist es nicht nötig, alle Affen eines Levels einzufangen, sondern lediglich eine bestimmte Menge. Die Mindestanzahl dingfest zu machen, sollte auch für ungeübte Spieler kein Problem darstellen. Bis wirklich alles entdeckt ist, müssen jedoch auch allerhand Rätsel und Minispielchen gelöst werden. *Ape Escape* spielt sich wesentlich präziser als andere Genrevertreter und empfiehlt sich aufgrund seines durchdachten Leveldesigns nicht nur den absoluten Fans des Jump&Run-Genres. ■

XL-Wertung **90%**

Beat 'em Up	Hersteller:	Titus	Entwickler:	Yuke's
	Spieler:	1–2 (simultan)	Level:	10 + 1 Kämpfer
	Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Evil Zone

Grafisch wird einiges geboten. Kein Wunder, die Art der Moves lädt dazu ein

VON T. PARTETZKE

Einige werden vielleicht bemerkt haben, daß die Kämpfer der meisten Prügelspiele nur durch ihren Martial-Arts-Stil glänzen, nicht aber durch einen Charakter. Yuke's will das mit *Evil Zone* ändern und hat den Schwerpunkt auf ausgeprägte Persönlichkeiten verlagert. Jeder der zehn recht unterschiedlich gestalteten Fighter kommt mit einer eigenen Hintergrundgeschichte daher. Doch das wäre ja noch nichts Besonderes. Im Story-Modus aber, der neben dem One- und Two-Player-, dem Survival- und dem Practice-Modus vorhanden ist, werden die Geschichten weitergeführt. Vor und nach einem Kampf erzählen Zwischensequenzen den Fortlauf der Handlung. Jeder Charakter verfolgt sein persönliches Ziel, und keine Auseinandersetzung kommt ohne Grund zustande. Dabei wurde sorgfältig auf ausdrucksstarke und überzeugende Synchronstimmen (in englischer Sprache) sowie auf wirklich interessante, übersinnliche Storys mit einigen Überraschungen geachtet. Man versinkt richtiggehend ins Geschehen und nimmt *Evil Zone* weniger als Spiel, denn als Gesamtkunstwerk wahr. Die Kämpfe selbst stehen nämlich nicht unbedingt im Vordergrund, sondern fügen sich bestens in die Geschichte ein. Auf Martial-Arts-Techniken wurde bewußt verzichtet, statt dessen hagelt es effektübersättigte Special-Moves, die ihresgleichen suchen. Angenehm unkompliziert gestaltet sich dabei die Steuerung: Die Specials unterscheiden sich zwar stark voneinander, lassen sich aber bei jedem Kämpfer gleich ausführen. Zwei Tasten in Kombination mit den Richtungstasten werden zum Angreifen und Blocken beziehungsweise Kontern benötigt. Eine *Tekken*-ähnliche Schlagvielfalt darf also keiner erwarten, aber immerhin kommen pro Kämpfer fast 30 Moves zusammen.

Sieht man einmal vom Story-Modus ab, erkennt man schnell die Schwächen. Die Fights gehen nur über eine Runde und gestalten sich darüber hinaus oft hektisch. Das liegt vorwiegend am eigentlich lobenswerten temporeichen Geschehen inklusive zahlreicher filmreifer Kameraschnitte. Außerdem wird für längerfristig motivierende Zweispieler-Sessions zuwenig Abwechslung geboten. Wer allerdings die Mühe, die ins Charakterdesign und in den Story-Modus gesteckt wurde, zu würdigen weiß und nicht auf Prügeln ohne jeglichen Sinn steht, sollte sich *Evil Zone* auf jeden Fall zu Gemüte führen. ■

XL-Wertung **80%**

info

Der Entwickler Yuke's konnte sich durch die in Japan sehr beliebten Wrestling-Spiele *Toukon Retsuden* 1–3, die sich ebenfalls durch eine intuitive, unkomplizierte Steuerung auszeichnen, einen Namen machen.

Gameplay: *Evil Zone* lebt vom liebevoll ausgearbeiteten Story-Modus und von rasanten, aktionsgeladenen Fights. Auf Dauer und zu zweit fehlt etwas Abwechslung.

Präsentation: Grafisch ein zweischneidiges Schwert: Die Kämpfer weisen viele Details auf, die Specials sind eine Augenweide, doch die Anzahl der Polygone und vor allem die Hintergründe sind unter aller Würde. Die meisten Musiken klingen stimmungsvoll und dramatisch.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.
Dual Shock: ja

Strategie/RPG

Hersteller:	Konami	Entwickler:	Atlus
Spieler:	1–2 (abwechselnd)	Level:	24
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Legend of Kartia

VON H. REHER

Als in einer längst vergangenen Zeit das Glück der Menschheit von magischen Karten gelenkt wurde, gab es nur wenige, die in der Lage waren, diese Karten auch zu lesen. Nur den Halbelfen war diese Kunst vergönnt, was böse Gesellen auf die Idee brachte, deren Gabe für ihre finsteren Machenschaften zu mißbrauchen. Der Spieler übernimmt in *Legend of Kartia* die Rolle des Jungritters Toxa oder der Freiherrin Lacryma. In den beiden Handlungssträngen wird die Geschichte automatisch weitergesponnen, bis zu dem Moment, in dem es in der Story zu einem Kampf kommt. Dann dürfen die Hauptcharaktere selbst gesteuert werden, wobei die Kämpfe in Runden und nicht in Echtzeit absolviert werden. Durch Aufsammeln von Karten können neue Zaubersprüche erlernt und bessere Waffen entwickelt werden. Ist ausreichend ‚Kartenkraft' vorhanden, dürfen drei verschiedene Spezies an Helfern erschaffen werden. Mit jedem gewonnenen Gefecht erhält die entsprechende Figur Erfahrungspunkte, wodurch sie nach und nach in höhere Klassen aufsteigt und bessere Kampfwerte erlangt.

Während die Kampfschauplätze aus Polygonen bestehen, handelt es sich bei allen Charakteren um einfache Sprites. Die Grafik wirkt daher ein wenig altbacken, die schönen Effekte der Zaubersprüche und die passende Farbgebung erschaffen aber eine fesselnde Atmosphäre, die durch den Soundtrack verstärkt wird. *Legend of Kartia* überzeugt durch eine durchdachte Steuerung, viele verschiedene Zauber und Waffen und ein einfaches Spielprinzip. Zudem wird der Spieler durch einen Trainingsmodus mit den Aktionsmöglichkeiten und Regeln während der Schlachten vertraut gemacht. ■

Der mächtige Erdzauber richtet bei einigen Feinden einen enormen Schaden an

info

Alle Kämpfer stehen sich im Kräfteverhältnis von Stein, Schere und Papier aus dem bekannten Kinderspiel gegenüber. So ist eine Steinfigur einer Scherenfigur überlegen, nicht aber einer Papierfigur. Andersherum sind die Scherenkämpfer zwar im Vergleich mit den Papiercharakteren im Vorteil, nicht aber gegenüber den Steinrecken.

Gameplay: Im Vergleich zu Echtzeit-Strategiespielen ist es sehr entspannend, sich ohne Druck die Züge und Aktionen einer jeden Figur genau zu überlegen. Das Kampfsystem mit den Symbolvergleichen vereinfacht die Planung.

Präsentation: Wie bei diesem Genre fast schon üblich bewegen sich Sprites in einer Polygonwelt. Nichts Besonderes, aber durch die Farbgebung doch sehr ansehnlich gelungen. Die Musik im klassischen Stil paßt zum Spiel und schwankt zwischen aufpeitschender und beruhigender Dynamik.

Memory-Card: 2 Blöcke werden zum Speichern des Spielstands benötigt.
Dual Shock: ja

XL-Wertung **80%**

Shoot 'em Up

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Polyphony Digital
Erhältlich:	im Handel

Omega Boost

Hinter der abstrusen Vorgeschichte um einen kriegerischen Computervirus, der die Menschheit bedroht, versteckt sich ein actionbeladenes Shoot 'em Up, das von den *Gran Turismo*-Entwicklern Polyphony Digital stammt. Der Spieler erhält das Kommando über einen wendigen Kampfroboter, der dank unbegrenzter Turbos und einer Bremsfunktion die wildesten Flugmanöver in den unendlichen Weiten des Alls ausführen kann. Gelangen Gegner in Reichweite, werden diese durch das Zielerfassungssystem ins Visier genommen und per Knopfdruck pulverisiert. Die teilweise riesigen Zwischen- und Endbosse verlangen dagegen eine spezielle Taktik, um besiegt werden zu können. Die neun Level und diversen Bonusabschnitte sind sehr detailarm und in eintönigen Farben gestaltet. Ein Manko, über das die Soundkulisse aus Metal-Musik und passenden Effekten hinwegtröstet.

Die sehr dunklen und detailarmen Level werden durch viele Lichteffekte aufgehellt

Omega Boost lebt in erster Linie von seinen eindrucksvollen Zwischen- und Endbossen. Wer nach einem kurzweiligen Action-Spektakel sucht, wird gut bedient. Die Reize klassischer Shoot 'em Ups wie ein ausgeklügeltes Extrawaffensystem und originelle Gegnerformationen fehlen allerdings. (*mc*) ■

XL-Wertung **70%**

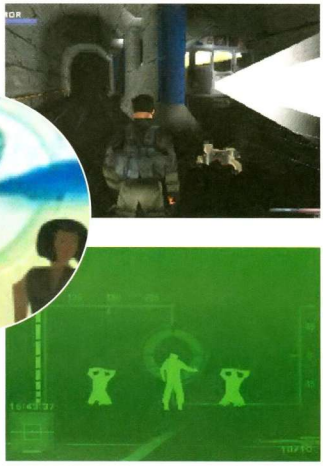
Hersteller:	Sony	Entwickler:	989 Studios/Eidetic
Spieler:	1	Level:	20
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Syphon Filter

VON F. BERG

Bereits im Februar erschien *Syphon Filter* in Amerika. Der Third Person Shooter wurde sofort zum Kassenschlager. Nach einigem Hin und Her ist der Titel nun in einer leicht gewaltentschärften dafür jedoch komplett übersetzten, Version auch hierzulande erhältlich. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Spezialagenten, der die Welt vor dem gefährlichen Virus, Syphon Filter, beschützen muß. Dazu ist es erforderlich, das Übel bei der Wurzel zu packen und Erich Rhömer, einen ehemaligen Offizier der NVA, unschädlich zu machen. Dieser ist im Besitz des Virus und droht es auf die Menschheit loszulassen.

Sämtliche Texte, ob gesprochen oder geschrieben, wurden sorgfältig ins Deutsche übersetzt



Mit dem Nachtsichtgerät lassen sich die Geiseln problemlos aus der Ferne befreien

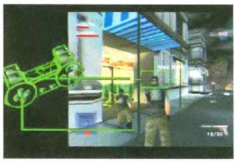
Da die Komplettbelegung der Joypad-Buttons anfangs etwas verwirrend ist und die Steuerung unpräzise wirkt, empfiehlt es sich, vor Missionsbeginn das Trainings-Video anzuschauen. Hat man den Dreh raus, gehen die Bewegungen und Aktionen locker von der Hand. Mit Hilfe des R1-Buttons können zum Beispiel gegnerische Ziele automatisch anvisiert werden. So hat der Spieler die Möglichkeit, in eine beliebige Richtung zu laufen und dabei das Feuer nicht einstellen zu müssen. Ein Sniper-Modus sorgt dafür, daß man seine Kontrahenten aus sicherer Entfernung erledigen kann. Das reichhaltige Waffenarsenal umfaßt zudem so interessante Dinge wie ein Nachtsichtgerät, Splittergranaten und Maschinengewehre. Natürlich stehen nicht alle Waffen von Anfang an zu Verfügung, man muß sie im Spielverlauf nach und nach einsammeln.

Ebenso originell wie die Waffen ist das Design der Level ausgefallen. In atmosphärisch ausgezeichnet eingefangenen Stadtkulissen, Parkanlagen oder auch einem U-Bahn-Netzwerk stellt sich der Spieler den Schergen des Übeltäters. Vor jeder der insgesamt 20 Missionen erhält man ein ausführliches Briefing. Dieses umfaßt einen Lagebericht über die aktuelle Situation sowie die primären Ziele der bevorstehenden Mission. Die Level unterscheiden sich teilweise stark voneinander. Mitunter ist es nötig, mit gedrücktem Abzug durch die Terroristenmenge zu laufen. Andererseits gibt es auch Situationen, in denen der Spieler vorsichtig und mit viel Bedacht agieren muß. Sich mit einer Schallgedämpften Waffe vortasten und Gegner gezielt und unauffällig ausschalten, heißt oft die Devise, sonst wird Großalarm geschlagen.

Syphon Filter ist ein ausgezeichneter Action-Titel, bei dem auch die taktische Komponente nicht zu kurz kommt. Die Level sind abwechslungsreich designt und sehen gut aus. Das Game durchzieht eine Story von Intrigen und Korruption, die für zusätzliche Spannung sorgt. Leider ist das Spiel an sich etwas kurz und wird teilweise durch übertrieben schwierige und unfaire Passagen künstlich in die Länge gezogen. ■

XL-Wertung **85%**

Im Park ist es etwas diesig, nicht wahr? Die Gegner sieht man kaum



In stimmungsvollen FMV-Sequenzen wird die Story vermittelt

info

Die hierzulande erhältliche Version von *Syphon Filter* verfügt nicht nur über deutsche Bildschirmtexte, auch die Sprachausgabe wurde komplett übersetzt.

Gameplay: Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase kommt man gut zurecht. Das Leveldesign ist abwechslungreich und bietet eine Menge frischer Ideen. Leider gibt es einige unfaire Stellen.

Präsentation: Der Held und die Gegner sind geschmeidig animiert und bewegen sich durch aufwendige Szenarien. Die Soundeffekte klingen sehr realistisch, musikalisch wird nicht viel geboten.

Memory-Card: Auf einen Block passen fünf Spielstände

Dual Shock: ja

Hersteller:	Eidos Interactive	Entwickler:	Crystal Dynamics	Action/Adventure
Spieler:	1	Level:	15 große Welten	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	

Kein Benehmen, diese Gegner! Da muß wohl erst Ketchup fließen

Legacy of Kain – Soul Reaver

VON S. KRÄMER/T. HELLWIG

Raziel, der Verstoßene, kehrt zurück, um Vergeltung für das Elend der Welt Nosgoth zu üben. Fast drei Jahre liegen zwischen *Legacy of Kain – Blood Omen* und dem Nachfolger. Eine lange Zeit, die von den Entwicklern genutzt wurde, um *Soul Reaver* deutlich anders aussehen zu lassen als das Prequel. Aus der Vogelperspektive wurde eine 3D-Ansicht nach Art von *Tomb Raider*. Auch die zweidimensionale Darstellung Nosgoths ist einer räumlichen Konstruktion aus Polygonen gewichen.

Vor tausend Jahren stand Kain, der Vampir(-Anti-)Held des ersten Teils, vor der Wahl, ob er seine Existenz zur Errettung Nosgoths opfern will oder nicht. Er entschied sich für letzteres und führte die Welt damit in ein Zeitalter der Hoffnungslosigkeit. Den Status gewöhnlicher Vampire hatten Kain und seine sechs Vasallen längst hinter sich gelassen. Statt Blut saugen sie nun Seelen ein. In ihrer selbstgefälligen, gottgleichen Art erfreuten sie sich bald nur noch an der Ausweitung ihrer übernatürlichen Gaben, wobei Kain stets der erste war, dem dieses Recht gebührte. Als Kains Adjutant Raziel sich vor seinem Herrn und Meister Flügel wachsen ließ, hatte der Spaß ein Ende.

An diesem Punkt startet man als Raziel und wird Zeuge, wie der Gott der Älteren den Geflügelten vor der endgültigen Auflösung seiner Existenz bewahrt. Die einst stolzen Schwingen sind ein Schattenbild ihrerselbst und eignen sich nur noch zum gebremsten Sinkflug. Raziel verfügt über große Kraft, er kann Waffen schwingen und werfen, laufen und springen sowie die Seelenenergie der Gegner verschlingen. Weitere Fähigkeiten wie Schwimmen und Klettern eignet man sich im späteren Verlauf des Spiels an.

Vor den Augen Raziels entfaltet sich eine riesige, düstere Welt, die genaugenommen zweimal existiert. In der verzerrten, blaugrün schimmernden Spektralwelt spielt der Energiebalken

Gut aufgespießt ist halb gewonnen. Hartnäckige Feinde fordern radikale Methoden

info

Um die ansprechende Stimmung noch zu untermauern, lassen die Entwickler die Kamera immer wieder Ausflüge zu dramaturgischen Zwecken ausführen. In Momenten, in denen der Held im Sprung ist, oder in Phasen, in denen es den Spielfluß nicht stört, wechselt die Perspektive wie im Film. Crystal Dynamics hat wirklich jedes ihrer vollmundigen Versprechen erfüllt.

Gameplay: Die spannende Fantasy-Atmosphäre fesselt und bewegt den Spieler zugleich. Das vielseitige Gameplay mit den originellen Rätseln enthält eine problemlose Steuerung – Prädikat wertvoll!

Präsentation: Den Zauber der phantastischen Welten und der beeindruckenden Effekte können die wenigen Grafikfehler nicht schmälern. Auch musikalisch und in Sachen Soundeffekte weiß *Soul Reaver* zu gefallen.

Memory-Card: Wer sichergehen will, benötigt drei freie Blöcke.
Dual Shock: Das Pad rüttelt nicht nur, Raziel kann sogar analog geführt werden.

von welt zu welt

Eines der wichtigsten Spielelemente *Soul Reavers* ist der Wechsel zwischen der Spektralebene und der materiellen Welt. Häufig ändert sich die Umgebung derart, daß ein Weiterkommen nur in der einen oder anderen Welt möglich ist. Die blauen Zirkel erlauben den Wechsel ins Reich des Greifbaren, den Schritt in die Geistersphäre kann Raziel ohne Hilfsmittel vollziehen.

Solche Szenen erinnern stark an das Blöckeverschieben aus *Tomb Raider* oder *Resident Evil*

keine Rolle. Er füllt sich von selbst und nimmt nur ab, wenn man in dieser Welt angegriffen wird. Stößt der Held auf einen Zirkel aus blauer Energie, kann er in die materielle Welt wechseln. Dort benötigt er Seelennahrung, um seine feste Hülle aufrechtzuerhalten. Zum Ausgleich kann er Speere, Fackeln oder Schalter in die Hand nehmen und benutzen. Zahlreiche Gegner versorgen ihn mit der bitter benötigten Energie, wobei die Kämpfe auch Kraft kosten können. Verliert der Balken sein pulsierendes Leuchten, wechselt Raziel automatisch in die Spektralebene. Häufig lassen sich Säulen oder Wände erst in der verzerrten Spektralform erklimmen, doch auch die materielle Variante findet Verwendung. Dieses tragende Element *Soul Reavers* begründet die grafische Meisterleistung der Entwickler. Struktur, Farbe, Muster, Distanzen und Größenverhältnisse – alles wird einem phantastischen Wandel unterzogen.

Es kann sich lohnen, Menschen zu verschonen. Ihr Mut ist klein, und sie werden dankbar sein

Ab und an stößt man auf Warp-Tore. Mit jeder neugewonnenen Fertigkeit lohnt es sich, bereits durchstreifte Gegenden erneut aufzusuchen, um an Artefakte oder Glyphen zu gelangen, die vorher unzugänglich waren. Artefakte erhöhen Raziels Widerstandskraft in der materiellen Welt und Glyphen erlauben ihm die Anwendung bestimmter mächtiger Zauber.

Der Spieler wird nie einen frustrierenden Lade-Screen zu Gesicht bekommen, da das Programm nahezu unmerklich zwischen den 15 thematischen Gegenden Nosgoths wechselt. Nach den anspruchsvollen Auseinandersetzungen mit Kain und seinen Unterführern fordern Kämpfe gegen diverse Vampir-Clans und eine Reihe sehr origineller Rätsel Raziel heraus. Das mitreißende Vampir-Abenteuer hat reichlich Abwechslung, grafische Brillanz, technische Raffinessen, originelle Rätselelemente und vor allem eine packende Stimmung zu bieten. Ein Muß für Einsteiger, Veteranen und vampirbeseelte Abenteurer! ■

XL-Wertung **90%**

Raziel muß sich in vielen unwirtlichen Gegenden zurechtfinden

wie war das doch gleich?

Der klassischen Legende folgend können die meisten Vampire auf vier Arten vernichtet werden: durch Sonnenlicht, Wasser und Feuer sowie durch Pfählen. Bei der letzten Variante muß die Seele verschlungen werden, bevor die Waffe (Speer) wieder entfernt wird.

Beat 'em Up

Hersteller:	Acclaim	Entwickler:	Acclaim USA
Spieler:	1–4 (simultan)	Level:	42 Wrestler
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

WWF Attitude

Im Vierspieler-Tag-Team-Modus geht im und außerhalb des Rings die Post ab

Stone Cold setzt zu einem Griff an, der den Gegner viel Energie kosten wird

info

Auch ein Editor ist wieder vorhanden, mit dem der Spieler sogar noch umfassendere Möglichkeiten der Sportlergestaltung hat als beim Vorgänger *WWF Warzone*. Körpergröße und -umfang, Kleidung und besondere Fähigkeiten, alles läßt sich einstellen und auf der Memory-Card speichern.

Gameplay: Viele Modi, vor allem der sehr motivierende Laufbahn-Modus, sorgen lange Zeit für Spaß am Wrestling.

Präsentation: Die digitalisierten Kämpfer sehen nicht mehr ganz so aufgesetzt aus wie im Vorgänger und bewegen sich flüssig. Viele Sprach-Samples des Publikums feuern den Spieler an.

Memory-Card: Es wird ein Block zum Speichern des Spielstands und einer für jeden selbsterschaffenen Wrestler benötigt.
Dual Shock: ja

VON H. REHER

WWF, WCW, NWO – Das Verbandsdurcheinander im amerikanischen Wrestlingsport ist dem des Boxsports fast ebenbürtig. Dabei stellt die WWF die älteste der drei Ligen dar und brachte so namhafte Persönlichkeiten wie Hulk Hogan, The Ultimate Warrior oder den Undertaker hervor. Während der Hulkster den Verband gewechselt hat und der Warrior nur noch sehr selten kämpft, kann der Undertaker neben über 40 anderen Wrestlern in *WWF Attitude* vom Spieler ausgewählt werden. Neben ihm tummeln sich noch andere gute Bekannte im Nachfolger von *WWF Warzone* (Test in XL 9/98, Wertung: 80 %): Shawn Michaels, Stone Cold Steve Austin und der kürzlich bei einem zu gewagten Stunt von der Hallendecke tödlich verunglückte Owen Hart sind wohl jedem Fan des Sports ein Begriff.

Auch die Modivielfalt kann sich sehen lassen. Alleine oder mit bis zu drei Freunden können Käfig-, Lumberjack-, Royal Rumble- und ähnliche Kämpfe bestritten werden, und im Laufbahn-Modus muß ein vorher ausgesuchter Sportler durch möglichst viele Siege an die Spitze der Rangliste geführt werden.

An der Steuerung gibt es kaum etwas auszusetzen. Mit einer Taste wird getreten, mit einer anderen geschlagen und eine dient dem Blocken gegnerischer Attacken. Durch Kombinieren und gleichzeitiges Drücken bestimmter Tasten führt jeder Kämpfer zudem seine ganz speziellen Manöver aus, wie man sie von den Wrestling-Übertragungen her kennt. Während der Klopperei kann zudem eine Übersicht der zur Verfügung stehenden Moves eingeblendet werden.

Die digitalisierten Muskelberge bewegen sich sehr flüssig durch ihren Arbeitsplatz. Nur manchmal sieht der Übergang von einer zur anderen Aktion etwas zu abgehackt aus, was sich aber nicht sehr störend auswirkt. Das Publikum reagiert auf das Geschehen im Ring, applaudiert und fordert sogar lauthals die bekannten Abschlußaktionen ihrer Helden.

WWF Attitude richtet sich in erster Linie an alle Anhänger des spektakulärem Show-Sports, die an den vielen Charakteren und ihren Originalmanövern ihre helle Freude haben werden. Fans von klassischen Beat 'em Ups müssen sich darauf gefaßt machen, daß die Kämpfe länger dauern als bei anderen Spielen des Genres, die nichts mit Wrestling zu tun haben. Wen das nicht stört, der kann bedenkenlos zugreifen, da *WWF Attitude* durch viele Modi und Optionen sehr lang anhaltenden Spielspaß bietet. ■

XL-Wertung **85%**

Rennspiel

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Interactive Entertainment
Erhältlich	im Handel

Castrol Honda Superbike Racing

Motorrad-Fans haben bisher neidisch auf die Auto-Freaks geschaut, die regelmäßig mit neuen Toptiteln für ihre PlayStation beglückt werden. Jetzt gibt es endlich Nachschub für erstgenannte Gruppe, doch so richtig Freude wird dadurch auch nicht aufkommen, handelt es sich bei *Castrol Honda Superbike Racing* doch um ein sehr mittelmäßiges Rennspiel. Es stehen zwar 14 Strecken zur Verfügung, doch diese liegen in jeweils sehr karger Landschaft. Darüber hinaus darf sich der Spieler wegen der Lizenz kein Motorrad aussuchen, sondern muß immer mit der Honda in den Modi Zeitfahren, Einzelrennen oder Meisterschaft antreten. Im Spiel zu zweit fallen die sieben computergesteuerten Gegner des Solo-Modus weg, und trotzdem ruckelt die Grafik heftigst. Auch die Tuning-Möglichkeiten sind begrenzt und machen sich kaum bemerkbar. So müssen Zweiradfreunde weiterhin auf einen wirklich guten Titel für Sonys Konsole warten. (*hgr*) ■

XL-Wertung **60%**

Action

Hersteller:	Virgin Interactive
Entwickler:	Hudson Soft
Erhältlich:	im Handel

Bomberman

Die Sprengmeister sind seit 14 Jahren auf fast jeder Konsole erfolgreich. *Bomberman* ist nun nach *Bomberman World* die zweite Version des dynamitgeladenen Party-Klassikers für die PSX – diesmal wieder aus der bekannten Draufsicht. Bis zu fünf Spieler dürfen sich in einem Labyrinth Bomben vor die Füße werfen, bis einer die Arena als Sieger verläßt. Ist die vorgegebene Zeit abgelaufen, verkleinert sich die Spielfläche und somit die Möglichkeit auszuweichen. Im Battle Royal Mode wird der klassische Modus gespielt, im Custom Battle Mode können viele Parameter verändert werden. Mit Extras wie erweiterter Bombenstrahl, Zusatzbomben, Geschwindigkeit, Bomben Kicken und Fernzünden rückt man den Gegnern zu Leibe. Zur Auswahl stehen acht Arenen. Hudson holte die erste Version des Titels hervor und verbesserte die Grafik. Auf 32-Bit-Konsolen sind aber die Saturn-Varianten immer noch erste Wahl. (*kdh*) ■

XL-Wertung **65%**

Jump&Run

Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Behaviour Interactive
Spieler:	1

Bugs Bunny auf Zeitreise

VON F. BERG

Bugs Bunny, er hat schon viel durchgemacht im Laufe seines Zeichentricklebens. Nun hüpft und springt der bekannte Rammler durch verschiedene Epochen der Geschichte. Doch diesmal handelt es sich nicht um einen Film, der langohrige Star erlebt sein neuestes

Abenteuer auf der PlayStation. Zunächst verschlägt es ihn in die Steinzeit, doch auch das Mittelalter, die 30er Jahre, die Ära der Piraten und die Zukunft fordern das Geschick des Spielers. Die Programmierer haben sich beim Design der Level stark an der Cartoon-Vorlage orientiert, sowohl grafisch als auch in puncto Sound. Für die akustische Untermalung konnten sogar die Origi-

Das Autorennen ist eines der vielen Minspiele. Ein weiteres ist ein Stierkampf in der Arena

nal-Synchronsprecher verpflichtet und auf das Musik- und Effektearchiv der Warner Bros. zurückgegriffen werden. Spielerisch kann *Bugs Bunny auf Zeitreise* nicht ganz mit der ausgezeichneten Präsentation mithalten, bietet jedoch genügend Spielspaß für einige vergnügliche Stunden.

Der Schwierigkeitsgrad wurde klar erkennbar der eher jungen Zielgruppe angepaßt, er ist streckenweise extrem niedrig. Leider gibt es dennoch einige sehr harte Stellen, was dann aber in der Regel auf die etwas unpräzise ausgefallene Steuerung zurückzuführen ist. (*fb*) ■

XL-Wertung **80%**

Rennspiel

Hersteller:	Squaresoft	Entwickler:	Square
Spieler:	1–2 (simultan)	Level:	8 Strecken
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab Oktober

Chocobo Racing

VON H. REHER

Wer *Final Fantasy VII* gespielt hat, erinnert sich bestimmt an die Straußen-ähnlichen Reitvögel – die Chocobos. Bei diesem Titel vermuten bestimmt viele, daß es sich bei den Rennen um so ähnliche handelt wie die im großen Vergnügungspark des erfolgreichen Rollenspiels. Doch weit gefehlt. *Chocobo Racing* hält sich vielmehr an das *Mario Kart*-Spielprinzip, ohne jedoch an dessen Klasse heranzureichen.

Die acht Rennstrecken lassen das gewisse Etwas vermissen und verbreiten selbst im Zweispieler-Modus Langeweile, da in diesem die fünf computergesteuerten Fahrer wegfallen. Auch die Steuerung läßt zu wünschen übrig, denn auf eine Driftfunktion wurde verzichtet, so daß enge Kurven nur durch frühzeitiges Einlenken genommen werden können. Zu Beginn eines Rennens in den Modi Zeitfahren, Meisterschaft, Staffel (mit drei Fahrern pro Team) und beim Spiel gegen einen Freund sucht sich jeder Fahrer eines von acht Extras aus, das ihm für das gesamte Rennen zur Verfügung steht. So bringt der Turbo ein Geschwindigkeitsplus, und das Schutzschild hilft Attacken abzuwehren. Darüber hinaus liegen auf den Strecken genügend der anderen Extras herum, die durch Überfahren eingesammelt und per Tastendruck aktiviert werden können.

Grafisch und soundtechnisch schlicht, mit wenigen Strecken ausgestattet, die auch noch ein-

Der kleine Mog aus *Final Fantasy VII* kann im ersten Level des Story-Modus' erspielt werden

fallslos designt wurden und im Zweispieler-Modus ohne zusätzliche Gegner macht *Chocobo Racing*, wenn überhaupt, nur für sehr kurze Zeit Spaß. Der Story-Modus unterhält ein wenig länger, da verschiedene Fahraufgaben, in denen es meistens um Schnelligkeit geht, gelöst werden müssen, um neue Charaktere zu erspielen. (*hgr*) ■

XL-Wertung **60%**

Der gelbe Chocobo fährt die Rennen auf Düsenrollerblades

Info

Wer bei der ersten Wettfahrt im Story-Modus schnell genug ist, erspielt den kleinen Mog, der in dem Automatenspiel im Freizeitpark bei *Final Fantasy VII* mit Nüssen zum Fliegen gebracht werden muß.

Gameplay: Da die Computer-Gegner keine richtige Herausforderung darstellen und bei gelungenen Attacken keine Freudenschreie oder gehässigen Bemerkungen abgeben, kommt überhaupt keine Stimmung auf. Im Zweispieler-Modus fehlen sie hingegen, denn zu zweit wird es auf der Strecke schnell langweilig.

Präsentation: Die Grafik ist bunt aber zu grobkörnig. Von den acht Strecken weiß keine so richtig zu gefallen, und auch der Sound ist von großer Belanglosigkeit.

Memory-Card: 1 Block
Dual Shock: ja

Gungage

System: PlayStation Hersteller: Konami Entwickler: KCET Erhältlich: ab September

Ein vielversprechendes Shoot 'em Up stellt *Gungage* von Konami dar. Einer von vier zu Beginn auswählbaren Charakteren muß in verschiedenen Leveln nicht nur auf Gegnerjagd gehen, sondern sich auch auf die Suche nach sehr wertvollen Blumen und Kristallen machen. Dabei wird auf alles geschossen, was sich bewegt – und es bewegt sich sehr viel in *Gungage*. Sandwürmer, monströse Schmetterlinge, gigantische Seidenspinner und schwebende Quallen bilden nur einen geringen Teil des Feindaufkommens. Sie werden durch das automatische Zielsystem oder eine manuelle Anvisierung aufs Korn genommen. Am Ende jeder Stage wartet jeweils ein Endgegner, der nur mit einer speziellen Taktik zu besiegen ist. Die Steuerung erlaubt schnelle Ausfallschritte zur Seite, hohe Sprünge und schnelles Wechseln der verschiedenen Waffen. Das ist zum Überleben in den von Monstern nur so überfüllten Leveln auch äußerst wichtig.

Die monströsen Schmetterlinge sind noch ein kleineres Übel

Grafisch macht das Spiel schon jetzt einen ausgezeichneten Eindruck. Die Waffen erzeugen schön anzusehende Explosionen und Druckwellen, und selbst bei bis zu acht Gegnern auf dem Bildschirm kommt es nie zum Ruckeln. Der Soundtrack erinnert ein wenig an die *Rocky*-Titelmusik und motiviert dementsprechend beim Vernichten der Feinde. ■

Die gefährlichen Quallen erscheinen wie aus heiterem Himmel

Ronin Blade

System: PlayStation Hersteller: Konami Entwickler: Konami Erhältlich: 4. Quartal

Die Szenarien wurden mit einem hohen Grad an Details gerendert

Konamis *Ronin Blade* spielt im Jahre 1781. Es ist der Beginn der sogenannten Tenmei-Ära. Die Bauern des Landes leiden unter der Hungersnot, die viele das Leben kostet. Gleichzeitig macht sich politische Korruption breit. Die Lage spitzt sich zu, jeder interessiert sich nur noch für sich. Als eine ganze Ladung Gold aus dem Besitz der Regierung entwendet wird, schwinden zugleich die letzten finanziellen Mittel, die Situation doch noch zu verbessern. Ein Spion wird ausgesandt, um das Gold aufzuspüren und zurückzubringen. Doch kaum unterwegs, ist er wie vom Erdboden verschwunden.

Die letzte Rettung sind zwei edle Menschen, die ihrem Land zuliebe ihr Leben aufs Spiel setzen und sich auf die Suche nach dem Gold machen. Es handelt sich um einen herrenlosen Samurai (ein sogenannter Ronin) und die Schwester des Spions, die ein Kunoichi (Ninja) ist. Die beiden machen sich auf den Weg, das Gold dem unrechtmäßigen Besitzer wieder zu entreißen. Der Spieler muß sich für einen der beiden Charaktere entscheiden. Aus der Third-Person-Perspektive bahnt man seinen Weg durch sehr aufwendig gerenderte Kulissen. Beide Helden haben unterschiedliche Wege zu absolvieren und decken im Laufe ihres Abenteuers ein erschütterndes Geflecht von Lügen, Betrug und Korruption auf. Die gesamte Story offenbart sich jedoch erst, wenn der Spieler das Game mit beiden Figuren gelöst hat. *Ronin Blade* ist actionorientiert und bietet viele Kampfszenen. Dennoch wird es Adventure-Elemente geben, die dem Spieler Kombinationsgabe und das Lösen von Puzzeln abverlangen. ■

Nur wer sein Langschwert (Katana) beherrscht, hat eine Chance

news

Sled Storm

System: PlayStation Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Electronic Arts Erhältlich: ab September

Anfang vorigen Jahres brachte Sony *Jet Rider 2* heraus. Die futuristische Hetzjagd auf Jet-Bikes könnte Vorlage für dieses winterliche Rennspiel gewesen sein. Acht Charaktere stehen zur Wahl, jeder mit einem anderen Snow-Mobil ausgestattet. Auf ebenfalls acht Strecken rast der Spieler dann über verschneite Berglandschaften gegen drei Computer-Gegner. Auch

Da kommt Spaß auf! Im Kampf zu viert geht es hart zur Sache

ein Vierspieler-Modus ist vorhanden. Steuerung und Grafik der Vorversion präsentierten sich beim ersten Anspielen bereits sehr ordentlich, der nachfolgende Test wird Genaueres zeigen. ■

Aironauts

System: PlayStation Hersteller: Take 2
Entwickler: Red Lemon Erhältlich: ab September

Mit einem auf den Rücken geschnallten Düsenantrieb, müssen die acht auswählbaren Charaktere in *Aironauts* durch jeweils 20 Abschnitte gesteuert werden. Dabei bleiben die Prüfungen, die dabei bestanden werden müssen, jedoch immer dieselben, und nur die unterschiedlichen Fähigkeiten der Flieger in den Bereichen Manövrierfähigkeit, Geschwindigkeit und Ausrüstung bringen Abwechslung. Unter anderem müssen

Jeder Ring muß erwischt werden, sonst verliert man das Rennen

Ringe durchflogen, Ziele zerstört und Rennen gewonnen werden.

Dabei erfreuen viele Lichteffekte, in den ausschließlich Nachts spielenden Leveln, das Auge. An der deutschen Sprachausgabe sollte sich jedoch noch etwas ändern, da der Sprecher schon nach kurzer Zeit zu nerven anfängt. ■

Wu-Tang

System: PlayStation Hersteller: Activision Entwickler: Paradox Development Erhältlich: 4. Quartal

Viele Mütter werden sich in ihrer Meinung bestätigt fühlen, daß Hip-Hop-Musik aggressiv macht. Warum sonst schlagen sich die Mitglieder des Wu-Tang-Clans im neuen Activison-Beat-'em-Up gegenseitig die Köpfe ein? Unter den zur Verfügung stehenden Kämpfern sind aber auch noch andere männliche und weibliche Charaktere zu finden, die zum Teil mit und zum Teil ohne Waffen kämpfen.

Die Auseinandersetzungen finden an zehn verschiedenen Schauplätzen wie zum Beispiel einem chinesischen Garten statt, wobei es möglich ist, mit vier Spielern gleichzeitig anzutreten. Für jede Extremität ist eine

Ob zu zweit, zu dritt oder zu viert in der Arena: Die Kämpfe bei Wu-Tang sind rasant, actiongeladen und die Grafik läuft absolut flüssig

Taste zuständig, und durch Kombinationen lassen sich die brutalsten Aktionen ausführen. Ist der Gegner kurz vor dem Ende seiner Kräfte, darf sogar ein spektakuläres Abschlußmanöver angewandt werden.

Dabei wird das Geschehen absolut flüssig und mit vielen Lichteffekten dargestellt, und Hip-Hop-Klänge des Wu-Tang-Clans ertönen aus den Lautsprechern.

Für Fans wichtig: Zusätzlich zur Spiel-CD soll noch eine weitere Disc mit drei extra für das Beat 'em Up aufgenommenen Stücken des Clans beigelegt werden. ■

ROLLENSPIELE NEWS

Die Spieleproduktion bei Square läuft derzeit auf Hochtouren. Nach einigen erfolglosen Ausflügen in unbekanntes Terrain (IS internal section, Cyber Org *und* Racing Lagoon*) konzentriert sich der Entwickler nun auf das, was er am besten kann: auf Rollenspiele.***

Legend of Mana

Mit *Legend of Mana* veröffentlichte Square kürzlich den vierten Teil der *Seiken Densetsu*-Reihe. Teil

***Mana* wurde mit unglaublich viel Liebe zum Detail gestaltet**

eins erschien am 28.6.1991 für Game Boy (in unseren Breiten bekannt als *Mystic Quest* oder *Final Fantasy Adventure*). Teil zwei für SNES (bei uns *Secret of Mana*) hatte 1993 großen Erfolg, nach Teil drei (1995) schien die Serie jedoch in Vergessenheit geraten zu sein.

Wie schon bei *SaGa Frontier II* ist auch bei *Mana* die Optik das auf den ersten Blick überzeugende

Element. Farbenfrohe Grafiken, detaillierte Hintergründe und liebevolle Animationen beweisen, daß auch der vierte Teil in erster Linie

(aber nicht nur) für eine jüngere Zielgruppe gedacht ist. Erfreulicherweise hat Square in *Mana*-Tradition an einen Multiplayer-Support gedacht. Zwei Spieler können gleichzeitig auf Erkundungstour in den wunderschönen Welten des *Mana*-Universums gehen. Als Bonus liegt dem Spiel eine Demo-CD mit folgenden Titeln bei:

Chrono Cross

Unvergessen unter den SNES-RPG-Fans ist bis heute das legendäre *Chrono Trigger* (1995). Die lang erwartete PSX-Fortsetzung entstand allerdings ohne Beteiligung des Charakterdesigners Akira Toriyama (*Dragon Ball*) und Story-

Nur noch wenig erinnert an das ursprüngliche Toriyama-Design

Designers Yuji Horii. Dementsprechend gewöhnungsbedürftig ist für Fans auch der völlig neue Look des Spiels, der den Charme des Vorgängers vermissen läßt und der die Umstellung auf einen *Final Fantasy*-artigen Polygon/Render-Mix nicht so gut überstanden hat. Interessant verspricht jedoch erneut das

Battle-System zu werden, das die Kombination von Attacken und Zaubersprüchen der Party-Mitglieder ermöglicht.

Dew Prism

Auf den ersten Blick erinnert dieses Action-Adventure an *Brave Fencer Musashiden*. Allerdings stammt *Dew Prism* vom *Xenogears*-Team, so daß man zu Recht ein eigenständiges Spiel erwarten darf. Je nachdem, ob man sich anfangs für den männlichen oder weiblichen Hauptcharakter entscheidet, nimmt die

***Dew Prism* wurde von Teilen des *Xenogears*-Teams entwickelt**

Story einen völlig unterschiedlichen Verlauf – entweder actionorientierter oder rätsellastiger. Das fertige Spiel erscheint im Oktober.

Vagrant Story

Der kurze Demo-Film des neu angekündigten Square-Titels begeistert vor allem durch seinen unkonventionellen Look. Zu sehen sind cineastische Sequenzen à la *Metal Gear Solid*, was auf seltsame Weise mit dem Cartoon-Stil harmoniert

***Vagrant Story* wirkt auf den ersten Blick sehr ungewöhnlich**

(Dialoge zwischen den Charakteren werden mit Sprechblasen eingeblendet). Ein Release-Datum für das vielversprechende Spiel ist noch nicht bekannt.

Square plant, bis zum Ende des laufenden Geschäftsjahres (31. März 2000) noch elf PlayStation-Titel auf den Markt zu bringen, darunter *Front Mission 3* (ab September) und *Parasite Eve 2* (noch ohne Termin). Square Europa betonte derweil, daß man keinesfalls ‚nur' die *Final Fantasy*-Company sei, und daß man vorhabe, auch weitere Rollenspiele zu veröffentlichen. Vermutlich folgt nach *Final Fantasy VIII* (derzeitiges Release-Date in Europa: 27. Oktober) Anfang nächsten Jahres *SaGa Frontier II*. Neben dem enttäuschenden *Chocobo Racing* ist für November nun auch *Ehrgeiz* angekündigt.

P.S.: *Final Fantasy IX* wurde mittlerweile als Projekt für die PlayStation (1) bestätigt. Der nächste Teil der epischen Rollenspiel-Serie soll noch vor Ende März 2000 in Japan veröffentlicht werden. ■

PLAY STATION 2 NEWS

Während der Tokyo Game Show Mitte September will Sony die PlayStation 2, pardon, die „Next Generation PlayStation" erstmals der japanischen Öffentlichkeit

präsentieren. Ob zu diesem Anlaß bisher offene Punkte wie Gehäusedesign, Controller, Name oder Preis geklärt werden, ist nicht bekannt.

• Die Internet-Gerüchteküche weiß zu vermelden, daß die PSX 2 tatsächlich zum Wunschdatum, also am 3. Dezember diesen Jahres, in Japan auf den Markt kommt – und zwar zum stolzen Preis von 49.800 Yen (zirka 750 DM). Geplant seien vier bis sechs Launch-Titel, darunter *Gran Turismo 2* und *Tekken 4*. Als Quelle wird der japanische Handel angegeben. Sony hat diese Gerüchte inzwischen offiziell dementiert.

Apropos Gerücht: An der Meldung, daß Capcom den Start der PSX 2 mit *Resident Evil 3* unterstützt, ist offenbar nichts dran.

• Zwei Spiele für PSX 2 wurden mittlerweile nicht nur offiziell bestätigt, sondern auch schon vorgestellt. Das erste kommt von Artdink. In alter Tradition soll rechtzeitig zum Launch der neuen Sony-Konsole der neueste Teil der *A-Train*-Serie fertiggestellt werden. (*A IV* war Ende 1994 einer der japanischen Launch-Titel für PlayStation). *A 6* macht zwar nicht den Eindruck, als würde es die Hardware auch nur ansatzweise ausnutzen wollen, doch das ist bei einer Simulation schließlich nicht unbedingt nötig. Der Untertitel des Spiels, „Simulation Game, Railroad Management, Urban Development" deutet bereits an, daß es sich erneut um eine Mischung aus *Sim City* und *Railroad Tycoon* handeln wird.

Nummer zwei stammt vom Strategie-Spezialisten Koei. Seit Urzeiten erfreut der japanische Entwickler die Spieler in Fernost mit Strategiespielen in historischem Ambiente, zum Beispiel der *Nobunaga*-Serie. *Kessen – Decisive Battle* wurde kürzlich präsentiert und überzeugt durch die realistische Darstellung unzähliger berittener Krieger – in High-Res mit 60 Bildern pro Sekunde. Laut Koei sollen sich in der Endversion 200 bis 300 Reiter gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln, während die alte PSX nur drei oder vier in vergleichbarer Qualität darstellen könne. *Kessen* solle in dem Zeitraum „Winter 2000" (also Anfang kommenden Jahres) fertiggestellt sein. Insgesamt habe Koei vier Spiele für PSX 2 in der Pipeline, eins davon wird extern entwickelt. PS: Nur eine Woche nach dieser Ankündigung verlegte Koei den Wunschtermin nach vorn auf „Winter 1999", was den Gerüchten um einen Hardware-Launch im Dezember neue Nahrung gab.

Ob die *Kessen*-Demo wirklich auf PSX-2-Hardware lief, ist fraglich

• Square verkündete, drei Titel für PSX 2 in Entwicklung zu haben, darunter *Ehrgeiz II*. Das Programmierteam Dream Factory gehörte bereits zu dem erlesenen Kreis, der Demos zur ersten PlayStation-2-Präsentation beisteuerte. Weitere Titel wurden nicht genannt.

***A 6* wird nach dem PlayStation-2-Release auch für PC umgesetzt**

• Konami kündigte an, den legendären *Microsoft Flight Simulator* für PSX 2 umzusetzen. (Über die Zusammenarbeit der beiden Firmen haben wir in der vergangenen XL berichtet.)

• Programmierer gesucht! From Software (*Armored Core*, *King's Field*) sucht in einer Stellenanzeige Programmierer für die Emotion Engine. (From Software entwickelte die „Skelett/Friedhof"-Demo der PSX-2-Präsentation.) ■

Actua Soccer 3 PAL

Neue Teams:
Im Bildschirm „Custom Team" könnt Ihr eines der folgenden Paßwörter als Teamnamen eingeben, um die entsprechende Mannschaft freizuschalten.

Paßwort	Team
BARMY ARMY	Wednesday Stars
BIN MAN	Food Group
BIT OF CLARET	Villa Stars
BREMNERS BOOT	Leed's United All-Stars
CANDY MAN	Dicks Pick N Mix
CHIP BUTTY	Virtual Blades
CPU SPUD	Patti's Shandi Men
DELL BOYS	Southampton Stars
DIAMOND LIGHTS	Best of Spurs
DOUBLE TROUBLE	Gremlin Staff 2
DOWN DOWN DOWN	Blackburn 94-95
DOWN THE TOON	Newcastle Stars
DUNCNNOMORE	Everton Stars
EGG CHASERS	Wigan 98-99
EMMERSONS WOE	Boro Stars
FLASH THE CASH	Dons Stars
FLAGSTONING	Fighting Forth
FOREIGN LEGION	Chelsea Stars
FRUIT N VEG	Leicester Stars
GRIM REAPER	Skellington United
I MADE THIS FC	Gremlin
IMPOSSIBILITY	M Madness Friday
LADY GODIVA	Coventry Stars
LEE THE PIG	Heavenly HTFC
LONGDON GIRLS	Arsenal Ladies
MEN IN TIGHTS	Forest Stars
METAL HEADS	Cyborg Rovers
MISS WILKO	Dud's Spuds
NO THANKS	Top 50 Babes 2
OZONE LAYER	Green House Test
PREM CLUBS	Bonus Teams
RAM RAIDERS	Derby Stars
RULE BRITTANIA5	Nations Select
SCOUSE PERMS	Liverpool 77-98
SEXY FOOTBALL	Shearer's XXX
SHADWELL TOWN	The Hardmen
SHAME	Doncaster Rovers
SINK OR SWIM	Ledbury FC
SIR MATT	Bubsy Babes
SPIT N SPIN	Actua Soccer Web
TEA TOTAL	Arsenal 70-90
TFF HOBBY	Boat Racers
TFF TEAMS	Joke Teams
VALLEY BOYS	Chalton Stars
WIDE BOYS	Gremlin Staff 1
WRIGHT BUY	West Ham Stars
YES PLEASE	Top 50 Babes 1

Big-Head-Modus:
Gebt im Bildschirm „Custom Team" als Mannschaftsnamen „TOP HEADS" ein!

Chocobo Racing PAL

Neue Fahrer:
Wählt Euch einen beliebigen Fahrer aus und spielt den Story-Modus mit ihm durch! Anschließend markiert Ihr „Squall" im Fahrer-Auswahlbildschirm und drückt die erste der folgenden Kombinationen. Danach lassen sich die aufgeführten Charaktere der Reihe nach freispielen.

Abfolge	Cheat	Name
1	L1	Cid
2	L2	Mumba
3	R1	Cloud
4	R2	Cactuar
5	L1 + L2	Aya
6	R1 + R2	Chocobo
7	L2 + R2	Highwind
8	L1 + R1	Running Man

Driver PAL

Diverse Cheats:
Gebt eine der folgenden Tastenkombinationen im Hauptbildschirm ein! Am Ende der Eingabe ertönt ein leises „klick". Anschließend ruft Ihr die Option „CHEATS" auf und findet dort die entsprechende Bezeichnung (siehe Klammern) vor. Nun schaltet Ihr den Cheat an oder aus und startet dann ein Spiel. Wollt Ihr mehr als einen Cheat verwenden, dann verlaßt Ihr den Cheats-Bildschirm (▲ drücken) und gebt daraufhin im Hauptbildschirm den nächsten Cheat ein, den Ihr dann wiederum aktivieren könnt.

Credits ansehen:
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1

Keine Schäden (Unzerstörbar):
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

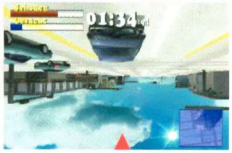
Keine Verfolgung (Immunität):
L1, L2, R1 (viermal), L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

Hinterachsensteuerung:
R1 (dreimal), R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1

Kleine Wagen (Minis):
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2 (dreimal)

Wagen höherlegen (Stelzen):
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

Bildschirm drehen (Australisch):
So richtig gut spielbar ist *Driver* natürlich nicht mehr, wenn sich der Screen auf den Kopf gestellt hat. Wir möchten diesen verrückten Cheat aber trotzdem niemandem vorenthalten:
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1



Pursuit-Trick:
Um im Spielmodus „Fahrspiele", Unterpunkt „Pursuit", in San Francisco sehr lange Zeit gegen die aggressiven Polizeifahrer bestehen zu können, solltet Ihr die große Wiese möglichst nicht verlassen. Startet mit einer weiten Rechtskurve und fahrt dann – ohne dabei die Taste ● zu benutzen – auf dem Rasen ein recht großes Oval! So kommen die Cops mit hoher Geschwindigkeit auf den geraden Stücken hinter Euch hergefahren und rutschen dann seitlich weg (siehe unteres Bild), wenn Ihr in eine Kurve geht.

Verfolger abschütteln:
Seid Ihr in einer Mission kurz vor dem Zielpunkt und sollt nun noch die lästige Polizei abschütteln, habt aber nicht mehr genügend Zeit, den Cops davonzurasen, dann macht eine Handbremswendung und fahrt frontal in den Polizeiwagen hinein! Vorausgesetzt, Ihr habt Euren Wagen nicht schon stark beschä-

digt, könnt Ihr den Gesetzeshüter meist ausschalten, bevor Ihr selbst schrottreif seid, und das Zeitlimit läßt sich auch besser einhalten.

Evil Zone PAL

Endgegner freispielen:
Spielt den Story-Modus durch und verwendet dabei mindestens drei verschiedene Fighter!

Andere Siegesposen:
Habt Ihr mit einem Fighter zirka 50 Gegner im Story-Modus besiegt, verändert sich seine Siegespose automatisch.

Bildergalerie und Charakterinformationen freispielen:
Spielt den Story-Modus mit einem beliebigen Fighter durch!

GTA: London 1969 PAL

Paßwörter:
Gebt die Paßwörter anstelle Eures Namens ein! Wenn Ihr anschließend mit „accept" bestätigt und dann „rename" anwählt, dürft Ihr einen weiteren Code oder auch einen richtigen Namen eingeben.

Alle Level, alle Waffen, 9.999.990 Punkte, 99 Leben und vieles mehr:
Das Paßwort „HAROLDHAND" verschafft Euch so ziemlich jeden Vorteil, den Ihr für problemloses Spielen benötigt. Wer etwas weniger Hilfe in Anspruch nehmen möchte, sollte eines der folgenden Paßwörter verwenden. Das erste bringt Euch noch sehr viele Vorteile, das letzte hingegen nur den direkten Zugang zum zweiten Level.

GETCARTER, FREEMANS, TOOLEDUP, DONTMESS, RAZZLE, READERWIFE, MCVICAR, SORTED, OLDBILL, SWEENEY, BIGBEN, PENTHOUSE, MAYFAIR

Keine Polizei:
Gebt das Paßwort „GRALSS" ein!

KKND: Krossfire PAL

Levelcodes:
Evolutionäre:

Level	Code
1	HHQQQ4
2	HUQQQI
3	HGQQQQ
4	HLQQQZ
5	IQQQHZ
6	IVQQUZ
7	IAQQGZ
8	IGQHGZ
9	ILQHLZ
10	JHQULZ
11	JFQGLZ
12	J6QLLZ
13	JKHLLZ
14	KQULLZ
15	K8GLLZ

Überlebende:

Level	Code
1	DGSQS4
2	DUSQSI
3	DHSQSQ
4	DJSQSZ
5	ESSQGZ
6	E1S8GZ
7	EESCGZ
8	ENTCGZ
9	EJUCGZ
10	FUHCGZ
11	FIHCUZ
12	FAHCHZ
13	GGHCJZ
14	GTH6JZ
15	G1HLJZ

Serie 9:

Level	Code
1	L41Q14
2	L1IQ1I
3	LQ1Q1Q
4	LZ1Q1Z
5	M11Q4Z
6	MB1QIZ
7	MP1QQZ
8	MQ1HQZ
9	MZ1HZZ
10	N41UZZ
11	NN1GZZ
12	NF1LZZ
13	NZBLZZ
14	01ILZZ
15	0JQLZZ

Need For Speed – Brennender Asphalt PAL

Alle Polizeiwagen freischalten:
Gebt das Paßwort „NFS PD" ein!

O.D.T. PAL

Cheats:
Die folgenden Tastenkombinationen werden eingegeben, nachdem Ihr die Pause aktiviert habt.

Cheat für die Waffe:
R1 L1 R2 L2 ← → ↑ ↓

Cheat für die Magie:
↓ ▲ Select L1 R1 Select

Erfahrung aufstocken:
● ▲ L1 L2 R1 Select

Als Karma spielen:
Gebt im Hauptbildschirm R1 R2 L2 L1 ein!

Als Sophia spielen:
Gebt im Hauptbildschirm L1 L2 R2 R1 ein!

Rampage 2: Universal Tour PAL

Cheat-Menü:
Gebt das Paßwort „BVGGY" ein und ruft dann das Optionsmenü auf!

Als Alien spielen:
Gebt das Paßwort „B1G4L" ein!

Als Ralph spielen:
Gebt das Paßwort „LVPVS" ein!

Als Lizzie spielen:
Gebt das Paßwort „S4VRS" ein!

Als George spielen:
Gebt das Paßwort „SM14N" ein!

Als Myukus spielen:
Gebt das Paßwort „N0T3T" ein!

Sports Car GT PAL

Geld erschummeln:
Habt Ihr Euch bis zur GT3-Klasse vorgearbeitet und wenigstens 40.000 Mark auf dem Konto, dann solltet Ihr Euch den Saleen SR Grand Touring (Farbe: grau-rosa) für den angegebenen Preis von 39.000 Mark kaufen. Das Schöne an dieser Aktion ist die Tatsache, daß sich der frisch erworbene Wagen – aber nur dieser – teurer wieder verkaufen läßt. Ihr erhaltet satte 55.000 Mark dafür.

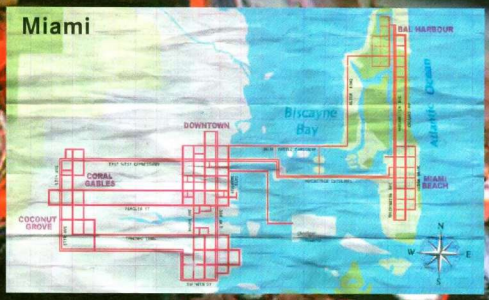
Tiger Woods 99 PGA Tour Golf PAL

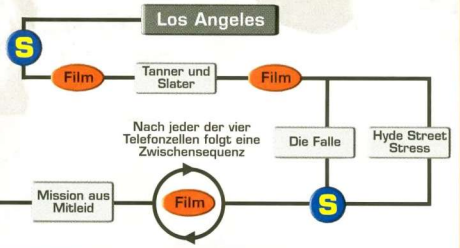
Interaktiver zweiter Spieler:
Wer nicht an der Reihe ist, muß sich nicht mehr länger langweilen. Habt Ihr beim Spiel mit Freunden mehrere Pads angeschlossen und wollt nun den Spieler, der gerade seinen Schlag ausführen muß, ein wenig irritieren oder einfach nur einen Kommentar abgeben, so sucht Euch aus der folgenden Liste eine Aktion aus!

Taste	Aktion
▲	Ein Schrei
●	Zuruf: „Keine Chance!"
✖	Zuruf: „Keine Eile!"
■	Zuruf: „Netter Schlag!"
L1	Jubelnde Zuschauer
L2	Lachen
R1	Zuruf: „Glück gehabt!"
R2	Räuspern

Für Deine bevorstehenden Jobs habe ich Dir Stadtpläne von Miami und San Francisco besorgt. Falls Du zwischenzeitlich mal einen alternativen Auftrag erfüllen möchtest, kannst Du Dich zusätzlich an meiner Übersichtskarte orientieren. Verlier' die Dinger aber nicht, Du weißt ja, Verschwiegenheit ist eines der obersten Gebote eines echten Drivers. Und jetzt mach' Dich auf die Socken, Amigo! Da draußen erwarten Dich ein paar harte Missionen!

S Hotelzimmer | Stadt Level | Film Zwischensequenz | Auftrag Auftrag





In der kommenden Ausgabe folgt der zweite Teil der Übersichtskarte und natürlich die beiden Stadtpläne von Los Angeles und New York.

neXt Level

zum Nachbestellen!

neXt Level 5/96
Specials: Interviews mit Shigeru Miyamoto und Formel-1-Entwickler Martin Chudley, Hinter den Kulissen der deutschen Software-Firma Neon
PlayStation: Battle Arena Toshinden 2, Descent, Ridge Racer Revolution
Saturn: Vampire Hunter, wipEout

neXt Level 6/96
Specials: LucasArts-/Factor 5-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, SiliconGraphics-Reportage (Teil 1)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil (1), Tekken 2, True Pinball
Saturn: Panzer Dragoon Zwei

neXt Level 7/96
Specials: wipEout 2097 Entwicklungsbericht, Interview mit David Perry (Shiny Ent.), SiliconGraphics (2)
SNES: Super Mario RPG
PSX: Bust-A-Move 2, Int. Track & Field, Jumping Flash 2, Shellshock
Saturn: Earthworm Jim 2, The Horde

neXt Level 9/96
Specials: N64: ‚Quo vadis, Nintendo?', Interviews mit Howard Lincoln und den NiGHTS-Entwicklern
N64: PilotWings 64, Super Mario 64
PlayStation: Burning Road, Formel 1, Sampras Extreme Tennis, Top Gun
Saturn: Gun Griffon, NiGHTS

neXt Level 10/96
Specials: Tomb Raider-Bericht, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinske (Sega of America) und Tetsuya Mizuguchi (Sega Rally), Turok-Entwickler David Dienstbier (Iguana) im Interview, Classic Videogames (Teil 1)

neXt Level 11/96
Specials: Virtua Fighter 3 (Arcade), Genreüberblick Prügelspiele, Segas AM Annex (Sega Touring Car Championship), Final Fantasy VII-Report + Interview mit Hironobu Sakaguchi, Classic Videogames (Teil 2)

neXt Level 12/96
Specials: Classic Videogames (Teil 3), Portrait Kyoko Date
Spiel des Monats: Tomb Raider (PlayStation u. Saturn)
N64: Wave Race 64
PSX: Destr. Derby 2, Disruptor
SAT: Daytona C.E., Virtua Cop 2

neXt Level 1/97
Specials: Sony- und Psygnosis-Software-Reportagen, Classic Videogames (Teil 4)
N64: W. Gretzky's 3D Hockey
PlayStation: Command & Conquer, ISS Deluxe, Leg. of Kain
SAT: C&C, NHL 97, Virtual On

neXt Level 2/97
Specials: Sega-Gründer David Rosen im Exklusiv-Interview, PSX-Entwicklungssystem Yaroze, Classic Videogames (Teil 5)
N64: Mario Kart 64, Star Wars: Shadows of the Empire
PSX: Rage Racer, Tempest X3

neXt Level 4/97
Specials: Atari-Story (Teil 2), PSX-Entwicklungssystem Yaroze, 64DD-Reportage, Interview mit Turok-Designer David Dienstbier
PSX: Final Fantasy VII, Tenka
Saturn: Digital Dance Mix

neXt Level 5/97
Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rollenspiele, Reportage: Core Design: Ninja (PlayStation und Saturn), Kyoko Date, V-Rally- Entwicklungsreport
N64: Blast Corps, Turok-Levelkarten (Teil 1)

neXt Level 6/97
Specials: 32-Bit-Rennspiele
Arcade: AOU-Show Tokio
N64: Intern. Superstar Soccer 64, Turok-Levelkarten (Teil 2)
PlayStation: Bushido Blade, Dracula X, Soul Blade
SAT: Shining the Holy Ark

neXt Level 7/97
Specials: Psygnosis' Formel 1 '97 und G-Police, extreme-G von Probe, Tomb Raider II, Game Developers Conference
N64: Mario K. 64, StarFox 64
PSX: Int. Superstar Soccer Pro, Rage Racer, Tobal 2, V-Rally

neXt Level 8/97
Specials: Messe-News Electronic Entertainment Expo, Emulatoren-Report (Teil 1)
N64: NBA Hang Time
PlayStation: Ace Combat 2, Battle Arena Toshinden 3, Syndicate Wars, Transport Tycoon

neXt Level 9/97
Specials: Lightgun-Report, Resident Evil DC, Square-Special
Spiel des Monats: Oddworld – Abe's Oddysee (PlayStation)
N64: Yuke Yuke!! T., Dark Rift
PlayStation: Street Fighter EX plus α, Time Crisis, Warcraft II

neXt Level 10/97
Spiel des Monats: Formel 1 '97 (PlayStation)
N64: Diddy Kong Racing, Ganbare Goemon, Tetrisphere
PlayStation: Crash Bandicoot 2, Star Wars: Masters of Teräs Käsi,
SAT: Dragon Force, Marvel S. H.

neXt Level 11/97
Specials: Interview mit dem Erfinder der PSX, Ken Kutaragi;
Spiel des Monats: extreme-G (Nintendo^{64})
PlayStation: Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures
Saturn: Last Bronx

neXt Level 12/97
Specials: Lara Croft Centrefold;
Spiel des Monats: Tomb Raider II st. Lara Croft (PSX)
N64: Diddy Kong Racing, Mace,
PlayStation: C&C 2: Alarmstufe Rot!, Resident Evil DC
Saturn: Sega Touring Car Championship, Sonic R

neXt Level 1/98
Specials: Nikki Centrefold (Pandemonium 2); Nintendo Space World '97; Sound-Reportage
S. d. M.: Grand Theft Auto (PSX)
N64: San Francisco Rush
PlayStation: Cool Boarders 2
Saturn: Dead or Alive
Arcade: Ehrgeiz, Soul Edge 2

neXt Level 2/98
Specials: Rare (Interview und Report), Terry-Pratchett-Interv.
N64: WCW vs. NWO, Wild Chp.
PSX: Bloody Roar, Einhänder, Z
SAT: X-Men vs. Street Fighter
Arcade: Scud Race Plus, Rival Schools, Virtual On 2

neXt Level 3/98
Specials: Miyamoto-Interview
S. d. M.: Gran Turismo (PSX)
N64: 1080° Snowboarding, Yoshi's Story, NHL Breakaway
PSX: Front Mission Alternative
Saturn: Grandia, Winter Heat,
Zubehör: N64-Umbau (RGB)

neXt Level 4/98
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)

neXt Level 5/98
Specials: Emulatoren (Teil 2), Interview mit Cyan (Riven/Myst)
Spiel des Mon.: indiziert (PSX)
N64: 1080° Snowboarding,
PSX: Dead or Alive, Gex 3D
Saturn: Panzer Dragoon Saga, The House of the Dead

neXt Level 6/98
Specials: Die Ärzte vs. Lara Croft (Interview)
Spiel des Mon.: Tekken 3 (PSX)
N64: Forsaken, Kobe Bryant-
PSX: Diablo, Parasite Eve
Arcade: Ehrgeiz, Time Cr. II
Tactics: Tekken 3-Special (T. 1),

neXt Level 7/98
Specials: Rollenspiel-Überblick; Spiele, wollt ihr ewig leben? – Emulatoren-Story (Teil 3)
Spiel des Monats: Banjo-Kazooie (N64)
N64: Bomberman Hero, Frankreich 98 – Die Fußball-WM
PlayStation: Alundra, Colin McRae Rally, Gran Turismo (PAL), Point Blank, Wild Arms
Saturn: Shining Force III
Arcade: Daytona 2
Tactics: Tekken 3-Special (T. 2), Riven-Komplettlösung (Teil 4)

neXt Level 8/98
Specials: Final Fantasy VIII – Reportage und Interview mit Square, Sega Dreamcast: exklusiver Hardware-Bericht
E3-Messe-Special: N64: Perfect Dark, Rogue Squadron, Turok 2, Zelda 64; PSX: Metal Gear Solid, Tomb Raider III
N64: Bio Freaks, Quest 64
PlayStation: Batman & Robin, Heart of Darkness, Soukaigi
Arcade: Namcos Soul Blade-Nachfolger: Soul Calibur
Tactics: Tekken 3-Special (T. 3)

neXt Level 9/98
Specials: Command & Conquer-Reportage, Final Fantasy VIII – Die spielbare Demo, Squares Beat 'em Up für PlayStation
Spiel des Mon.: F-Zero X (N64)
N64: Cruis'n World, Iggy's Reckin' Balls, Turok 2 (Report.)
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

neXt Level 10/98
Specials: Dreamcast-News: Sonic Adventure, Colony Wars: Vengeance (PSX), WipEout 64-Interview, Oddworld-Reportage
N64: F1 World Grand Prix, Gex 64, ISS 98 (PAL), Mission: Impossible, WWF Warzone
PlayStation: ISS Pro 98, Medievil, Rival Schools, Wild 9
Saturn: Deep Fear
Arcade: Samurai Spirits 2
Tactics: Tekken 3-Special (Teil 5), Heart of Darkness-Karten (Teil 2), Castlevania – S. o. t. N.

neXt Level 11/98
Specials: Oddworld Inhabitants: Die Philosophie der Abe-Entwickler, Yarg: Das Rennspiel der deutschen PSX-Entwickler F.E.B., Metal Gear Solid-Preview
Spiel des Monats: Turok 2 – Seeds of Evil (Nintendo^{64})
N64: Buck Bumble, Rakugakids, Space Stat.: Silicon Valley
PlayStation: Abe's Exoddus, Ninja, Overblood 2, Spyro, Star Ocean: Second Story
Arcade: Star Wars Trilogy
Tactics: WWF War Zone

neXt Level 12/98
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: Mission: Impossible (N64), The 5th Element, WWF War Zone (PSX)

neXt Level 1/99
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 3tb, Godzilla Generations, Pen Pen Triicelon
N64: Madden NFL 99, NBA Jam 99, NBA Live 99, NFL Q-back Club 99, Nightmare Creatures, Rush 2
PSX: Asteroids, C3 Racing, Devil Dice, R•Type Delta, Tomb Raider III

neXt Level 2/99
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 Mon.: Rogue Squadron (N64)
Dreamcast: Shen Mue, Sonic Adv.
N64: Bust-A-Move 3DX, NHL Breakaway 99, S.C.A.R.S., Top Gear Overdrive
PSX: Akuji – The Heartless, Box Champions, FIFA 99, Test Drive 5

neXt Level 3/99
Specials: Dreamcast – Die Technik der neuen Generation, Indiana Jones and the Infernal Machine (Reportage und Interv.), News-Special: PSX-Rollenspiele, Interview mit Hideo Kojima (MG Solid)
Spiel des Mon.: Metal Gear Solid (PSX)
Dreamcast: Sonic Adventure, Incoming
N64: Smash Brothers, South Park
PSX: Ehrgeiz, KKND: Krossfire, Rollcage, Street Fighter Zero 3, WCW/NWO
Tactics: Turok 2, Zelda 64 (N64), Virtua Fighter 3tb (DC), Ehrgeiz-Special (PSX)

neXt Level 4/99
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 Roar 2, Populous – The Beginning, Ridge Racer Type 4, T'ai Fu
Arcade: Automaten-Messe AOU '99
Tactics: Ehrgeiz-Tactics-Special (PSX), Teil 2, Sonic Adventure-Walkthrough (DC), Teil 1, TOCA 2-Cheats

neXt Level 5/99
Specials: PlayStation 2 – Das Multimedia-Talent; Entwicklungsreport V-Rally 2
Dreamcast: Aero Dancing, Blue Stinger, Power Stone, Racing Simulation 2
N64: Beetle Advent. Racing, Vigilante 8
PSX: Civilisation II, Gex: Deep Cover Gecko, Racing Simulation 2, Sports Car GT, UEFA Champions League 98/99
Arcade: ASI-Show '99: Crazy Taxi, Dead or Alive 2, Street Fighter III 3rd Strike
Tactics: Castlevania (N64), Duke Nukem: T. to Kill (PSX), Power Stone (DC)

neXt Level 7/8/99
Specials: Messebericht E3 '99 (DC: Soul Calibur, Shen Mue, Resident Evil; N64: Perfect Dark, DK 64; PSX: Resident Evil 3, Gran Turismo 2)
DC: Marvel vs. Capcom, Redl. Racer
N64: F-1 World Grand Prix II, NBA Pro 99, Star Wars: Episode I – Racer
PSX: Driver, Need For Speed – Brennender Asphalt, Warzone 2100
Arcade: Tekken Tag Tournament
Tactics: House of the Dead 2 (DC), Need For Speed – Br. Asphalt (PSX)

PlayStation Secrets
Specials: Gran Turismo – exklusive Streckenkarten, Fahrtips + Tuningberater
Tekken 3 – die besten Moves für alle Charaktere, jede Menge geheime Optionen
Tips und Tricks, Paßwörter und Cheats zu über 250 PSX-Spielen
Außerdem: Adressen, Hotlines, Internet-Adressen

Einfach den Coupon ausfüllen und an untenstehende Adresse schicken oder unter www.x-plain.de online bestellen!

Kombi-Angebot:
Drei XL-Ausgaben für nur 10,– DM
○ 6-8/98 DM 10,– + Versandgeb.

○ 5/96 DM 4,90 ○ 5/97 DM 5,90 ○ 3/98 DM 5,90 ○ 1/99 DM 5,90
○ 6/96 DM 4,90 ○ 6/97 DM 5,90 ○ 4/98 DM 5,90 ○ 2/99 DM 5,90
○ 7/96 DM 4,90 ○ 7/97 DM 5,90 ○ 5/98 DM 5,90 ○ 3/99 DM 5,90
○ 9/96 DM 4,90 ○ 8/97 DM 5,90 ○ 6/98 DM 5,90 ○ 4/99 DM 5,90
○ 10/96 DM 4,90 ○ 9/97 DM 5,90 ○ 7/98 DM 5,90 ○ 5/99 DM 5,90
○ 11/96 DM 4,90 ○ 10/97 DM 5,90 ○ 8/98 DM 5,90 ○ 7/8/99 DM 5,90
○ 12/96 DM 4,90 ○ 11/97 DM 5,90 ○ 9/98 DM 5,90 ○ PSX Secrets DM 4,90
○ 1/97 DM 5,90 ○ 12/97 DM 5,90 ○ 10/98 DM 5,90
○ 2/97 DM 5,90 ○ 1/98 DM 5,90 ○ 11/98 DM 5,90
○ 4/97 DM 5,90 ○ 2/98 DM 5,90 ○ 12/98 DM 5,90

Name
Straße
PLZ/Ort
Datum/Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

○ per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartennummer bitte nicht vergessen!)
○ bar (beiliegend)

Versandkosten: Inland DM 5,– / Ausland DM 12,–

Adresse:

neXt Level
Heft-Shop
Club-Verwaltungs OHG
Postfach 1149
23612 Stockelsdorf

AUSVERKAUFT: 8/96 3/97

Achtung! Bitte keine Überweisung! Lieferung per Nachnahme nicht möglich. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit.

The Final Countdown

Final Fantasy VIII

Tokyo Game Show

Final Fantasy VIII (PSX)

Final Fantasy VIII (PSX)

Final Fantasy VIII (PSX)

Donkey Kong 64, *Jet Force Gemini*, *Ogre Battle 64*, *Resident Evil 2*, *Perfect Dark* ... beim N64-Line-up für das letzte Weihnachtsgeschäft dieses Jahrtausends sollte für jeden Spielgeschmack etwas dabeisein. Wenn, ja wenn der gefürchtete Verzögerungsteufel nicht wieder zuschlägt. In zwei Monaten wird sich vermutlich abzeichnen, welches Highlight es rechtzeitig schafft, und welcher Titel erst im nächsten Jahrtausend fertig wird. PlayStation-Besitzer warten derweil mit Sicherheit gespannt auf *Dino Crisis*, *Gran Turismo 2* (in Japan ab Ende September erhältlich) und *Resident Evil 3*. Und dann schickt Eidos natürlich auch noch *Tomb Raider IV* ins Rennen. Wird es der Firma diesmal gelingen, eine kleine Innovation im Spiel zu verstecken? Man darf gespannt sein. ■

Resident Evil 3: Nemesis (PSX)

Perfect Dark (N64)

Wenn die nächste neXt Level Anfang Oktober erscheint, ist es fast soweit. Dann sind es nur noch wenige Tage bis zum Release der PAL-Version von *Final Fantasy VIII*. Die Amerikaner können sich bereits ab September an den schlichtweg unglaublichen Render-Sequenzen, spektakulären Guardian Forces und der komplexen Story rund um den SEED-Söldner Squall erfreuen. Der Stolperstein ist jedoch erneut die deutsche Übersetzung der Bildschirmtexte (Sprachausgabe gibt es wiederum nicht). Ob die gelungen ist, verraten wir in der kommenden Ausgabe. ■

Tekken 4 (PSX 2?)

Shen Mue (DC)

Im September schauen alle Augen nach Japan, denn Sony verspricht, der staunenden Öffentlichkeit die PlayStation 2 vorzustellen. Voraussichtlich werden dann auch schon die ersten Spiele präsentiert. *Gran Turismo 2*? *Tekken 4*? Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus ...

Sega wird mit Sicherheit mit ein paar Dreamcast-Highlights im Gepäck anreisen, um Sony soweit wie möglich die Show zu stehlen. Welchen Vorzeigeprodukten außer *Shen Mue* und *Resident Evil: Code Veronica* Dreamcast-Besitzer noch entgegenfiebern dürfen, wird sich dann zeigen.

Nintendo hat es zwar wieder einmal nicht nötig, die Tokyo Game Show mit ihrer Anwesenheit zu beehren, aber dafür öffnet kurz zuvor die im vergangenen Jahr ausgefallene Hausmesse Space World ihre Tore. Großes Thema ist das alte Thema 64DD: Nach schier endlosem Hin und Her hat sich Nintendo nun doch zur Veröffentlichung in Japan durchgerungen. Genialer Hardware-Zusatz oder Flop vom Format eines 32X? Warten wir's ab. ■

impressum

NEXT LEVEL

Die nächste neXt Level erscheint am 8. Oktober 1999

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSdP)
Stellv. Chefredaktion: Frederic Berg

Redaktion: Marco Häntsch, Thomas Hellwig, Sebastian Krämer, Tobias Partetzke
Freie Mitarbeit: Holger Reher, Hirofumi Yamada

Redaktionsassistenz: Brigitta Schöler

Grafik: Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Arne Bahruth, Heinke Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich
Industriestraße 44 a
82194 Gröbenzell
Tel.: 0 81 42 / 5 71 07
Fax: 0 81 42 / 5 71 08
E-Mail: arcandrich@compuserve.com

Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSdP)

Verlag: X-plain Verlag
Friedensallee 41
22765 Hamburg
Tel.: 0 40 / 39 88 37-0
Fax: 0 40 / 39 50 43
E-Mail: next.level@on-line.de
Internet: http://www.x-plain.de

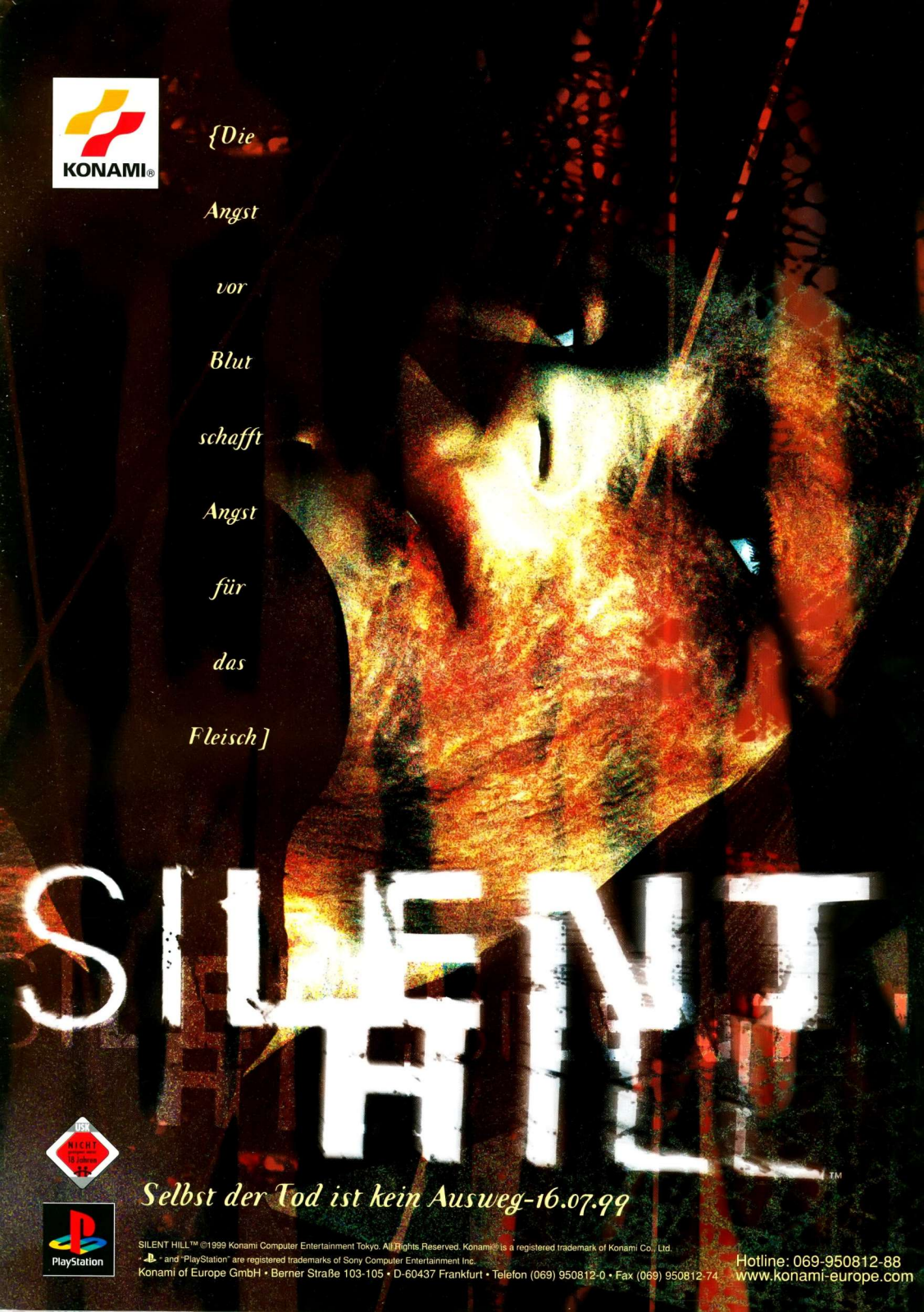
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Abo-Betreuung: neXt Level Abo-Club,
Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
Tel.: 04 51 / 490 42 26 Fax: 04 51 / 490 42 03

Titelartwork: © 1999 Konami Co.Ltd.

© 1999 X-plain Verlag
neXt Level erscheint zweimonatlich zum Preis von 5,90 DM.
Der Jahresbezugspreis (6 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt im Inland 29,40 DM, im Ausland 39,60 DM.

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.



SILENT HILL™ ©1999 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Konami of Europe GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Hotline: 069-950812-88
www.konami-europe.com

V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION

Platz für den Champagner!

KOPF

AUGEN

Jenseits der 200 km/h schaust Du der Gefahr ins Auge!

NASE

Du riechst Benzin, Gummi und den (Angst?)Schweiß — noch Fragen?

NERVEN

Zeigst Du Nerven? Fahr heim!

HERZ

Defibrilieren!!!

Dir dreht's den Magen um!

MAGEN

Du drehst am Rad!

HAND

Hier brauchst Du viel Gefühl!

GESÄSS

viermal gebrochen!

OBERSCHENKEL

Das bringt die PlayStation ans Limit!

V-RALLY 2

- Geniales Fahrfeeling
- Superschnelle Grafik-Engine
- 92 Strecken in über 12 Ländern
- Track-Editor für unendlich viele Pisten
- Realistische Features
- 4-Player-Modus
- ab 25. Juni erhältlich

zu erhalten bei:

EINE WELT VOLLER IDEEN
GALERIA KAUFHOF + hertie

FUSS

Kick down!

Internationale Funkausstellung 1999
Your world of consumer electronics
Berlin, 28. August – 5. September
WIR SIND DA:
Halle 4.1a / Stand 01

PlayStation

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

www.v-rally.com