

neXt Level

Dreamcast · Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴ · Arcade



PlayStation²

 **Resident Evil 3: Nemesis**
Final Fantasy VIII
Dino Crisis
Tomb Raider IV

 **SoulCalibur**
TrickStyle
Cool Boarders Burrrn!
Speed Devils

 **Zelda - Gaiden**
Shadow Man
Hybrid Heaven
Tonic Trouble

Nintendo Space World '99
Internationale Funkausstellung
Messin' with us!
European Computer Trade Show
Tokyo Game Show

Racing Simulation 2
Vollgas auf allen Konsolen
Formel Eins '99



FAIRPLAY

WESEMANN WABIS

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



by BauConTec

Sony Playstation

PSX-Boot-Chip (für jap u. us)	4,99
Playstation inkl. Umbau	249,99
Memory-Card 1 MB (15 Bl.)	9,99
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)	9,99
Infrarot-Pad (2 Stück)	55,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99
TwinShock (Analog+Shock)	25,99
Universal Rocket Gun	45,99
Lightgun inkl. Pointer	79,99
Panther Gun	39,95
PSX-Maus	22,99
Master Drive Lenkrad	99,99
Jordan Lenkrad	139,99
PSX-Gehäuse	45,99
PAL Booster	37,99
V-Box	169,99
RF Adapter	19,99
Gamekiller	39,99
Game Buster Deluxe	99,95
X-Ploder	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,90

SEGA DreamCast

JETZT VORBESTELLEN!	
AB 14. Oktober LIEFERBAR	
SEGA Dreamcast inkl. Modem	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
VMU Memory-Card	54,99
V-Box	169,99

SEGA DreamCast Software

Buggy Heat -PAL	89,99
Cool Boarders -PAL	89,99
D 2 -PAL	89,99
Dynamite Cop -PAL	89,99
Get Bass incl. Angelrute -PAL	179,99
MS-R (Metropolis) -PAL	109,99
NBA -PAL	89,99
Red Dog -PAL	89,99
Sega Rally 2 -PAL	109,99
Sonic Adventure -PAL	89,99
Soul Caliber -PAL	109,99
The House of the Dead 2 incl. Gun -PAL	149,99
Toy Commander -PAL	89,99
Virtua Fighter 3TB -Pal	89,99

Software PSX

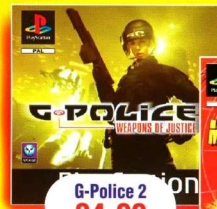
Ape Escape	85,99
Bugs Bunny auf Zeitreise	89,99
Colin McRae Rally	84,99
Cool Boarders II Platinum	39,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Croc II	82,99
Driver	85,99
Final Fantasy VII Platinum	39,99
G-Police 1 Platinum	39,99
G-Police 2	84,99
Gran Turismo 2	85,99
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99
Mission Impossible	89,99
Motor Racer Platinum	39,99
Racing Simulation 2	79,99
RC-Stunt Copter	69,99
Ridge Racer Type 4	79,99
Silent Hill	94,95
Star Wars - Die dunkle Bedrohung	99,99
Syphon Filter	82,99
V-Rally 2	83,99
WWF Attitude	84,99



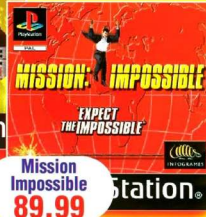
Twinshock
(Analog+Shock)
25,99



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



G-Police 2
84,99



Mission Impossible
89,99

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



Panther Gun
39,95



Master Drive
Lenkrad
99,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel
Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995999
<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

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

auch in
Blau,
Rot, Grün,
Gelb



Jetzt aber wirklich!

Worte sind bekanntlich Schall und Rauch, das selbe gilt für Termine in der Computer- und Videospielerbranche. Ende August flatterte den Redaktionen ein Fax ins Haus, das auffällig unauffällig eine Launch-Verzögerung für Segas Dreamcast offenbarte. „Bestätigung der europäischen Markteinführung von Dreamcast: Neuer Termin, 14. Oktober 1999“ lautete der unverfängliche Text der Presseerklärung. Mit dem kleinen Schönheitsfehler, daß bis zu dem Zeitpunkt der 23. September als Datum für die Markteinführung feststand. Begründet wird der Schritt mit der Tatsache, daß Segas Partner das Dreamcast-Netz nicht rechtzeitig zur Verfügung stellen kann. So ärgerlich diese kurzfristige Terminverschiebung auch sein mag – diese Variante ist auf jeden Fall besser als ein Modem mitzuliefern, das der Käufer anfangs nicht benutzen kann. So werden europäische Dreamcast-User ab dem 14. Oktober das Internet nutzen, E-mails verschicken und diverse Cheats und Spielereien sowie Bilder downloaden können. Das online-Gaming startet erst im Frühjahr 2000 und auch nur europaweit. Ab dem 3. Quartal soll es dann möglich sein weltweit gegen andere Personen im Netz zu spielen.

In Amerika kam Dreamcast pünktlich am 9. September diesen Jahres auf den Markt, und die ersten 300.000 ausgelieferten Konsolen, allesamt vorbe-stellt, waren dementsprechend am ersten Tag ausverkauft. Man darf nun gespannt sein, ob die Nachfrage in dieser beeindruckenden Größenordnung anhält. Ein Wermutstropfen hatte der Erfolg in den USA allerdings schon. Nicht wenige Spiele-CDs (beziehungsweise GDs) wiesen Fehler in der Fertigung auf und liefen nicht oder mit fehlerhafter Sound-Wiedergabe. Lediglich einen Monat vor dem Launch mußte übrigens der Präsident von Sega of America, Bernard Stolar, überraschend seinen Hut nehmen. Die angebliche Kündigung wurde von beiden Seiten bis dato nicht kommentiert.

Derweil stellt Sony in Japan die Weichen für den Launch der PlayStation 2. Mit dem angekündigten Termin am 4. März 2000 liegt man innerhalb des versprochenen Zeitfensters („bis zum 31.3.2000“), wenn auch das inoffizielle Wunschkdatum am 3.12.1999 verpaßt wurde. Der Preis ist mit knapp 40.000 Yen (zirka 750 DM) zwar recht happig, entspricht aber dem der PlayStation im Jahr 1994. Pikanterweise bringt der Grafikkartenhersteller Nvidia in Kürze eine neue PC-Karte auf den Markt, die eigenen Angaben zufolge leistungsfähiger sein soll als Sonys Baby. Noch mehr Power verspricht allerdings Art X, die vor Ablauf des Jahres ebenfalls eine PC-

Grafikkarte veröffentlichen. Diese dürfte auf jeden Fall ein interessantes Fallbeispiel für Nintendos Dolphin werden, für den Art X bekanntlich den Grafik-Chip entwickelt. Wobei dann immer noch die Frage offenbleibt, ob Nintendo wirklich das Versprechen einlösen kann, ihre Dolphin-Konsole Ende 2000 weltweit gleichzeitig zu launchen.

Bis es soweit ist, bringt Nintendo erst einmal ältere Technik heraus: Das 64DD soll nach langem Hin und Her mit dreijähriger Verspätung nun doch noch in Japan veröffentlicht werden. Allerdings erinnert der halbherzige Launch an den Flop Virtual Boy, denn namhafte Spiele, die zum Kauf der Zusatz-Hardware animieren könnten, gibt es keine. Wesentlich vielversprechender klingt da schon die Ankündigung des Game Boy Advanced. Mit einer Leistungsfähigkeit irgendwo zwischen Super Nintendo und PlayStation wird das 32-Bit-Handheld ohne Zweifel die Nachfolge des Game Boy antreten – nicht zuletzt dank der Abwärtskompatibilität zu dem alten Monopolisten. Das Interessante daran ist, daß die Advanced-Hardware bereits seit gut zwei Jahren existiert. Es handelt sich dabei um das sogenannte „Projekt Atlantis“, das kurz durch die Gerüchteküche geisterte und dann aufgrund der unerwarteten Revitalisierung des Game Boy und Game Boy Color schnell wieder abtauchte.

Bei all dem Trouble um neue und zukünftige Hardware-Plattformen ist es um so erfreulicher, daß die etablierten Konsolen nicht in Vergessenheit geraten sind. Besonders der PlayStation steht an und um Weihnachten ein umfangreiches Software-Line-up ins Haus, während Rare den größten N64-„Weihnachts-Hit“, Perfect Dark, nicht rechtzeitig fertig bekommt – für Insider nicht ganz unerwartet. Schließlich hat dieser ärgerliche „Brauch“ für N64-Besitzer nun auch schon Tradition.

Apropos Tradition:

Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe wünscht die gesamte neXt-Level-Redaktion!

SPECIALS

Tokyo Game Show – Neues von der PlayStation 26

Auslandskorrespondenten sind eine feine Sache. XL unterhält keine solchen, und deshalb fliegen regelmäßig Redakteure raus – und zwar in die weite Welt, um vor Ort und leibhaftig alle Messe-News aufzusaugen, die die Entwickler und Hersteller präsentieren. Was es auf der Tokyo Game Show 1999 zu sehen gab und welchen Eindruck die PSX 2 sowie Dreamcast hinterließen, beschreiben unsere Weltenbummler ab Seite 6.

Messeberichte ECTS und IFA22

Auch diese beiden wichtigen Messveranstaltungen hatten reichlich neue Software zu bieten. Die wichtigsten Titel stellen wir in diesem Special vor.



Nintendo Space World '9932

Big Ns hauseigene Messe fand nach etlichen Ankündigungen aus dem vorigen Jahr nun doch erst 1999 statt. Dafür gab es interessante Neuigkeiten zu hören und zu sehen. Unter anderem wurden neue Zelda-Abenteuer in spielbaren Versionen für N64 und Game Boy präsentiert. Auch das bislang im Hintergrund stehende 64DD lud in greifbarer Form zum Ausprobieren ein. Titel wie Sim City 64 und F-Zero X Expansion Kit zogen das Interesse auf sich.



Dreamcast: Der Software-Überblick36

Zum Launch der kontaktfreudigen neuen Konsole von Sega stellen wir in unserem siebenseitigen Special die wichtigsten Titel vor, die zusammen mit dem PAL-Gerät am 14. Oktober erhältlich sein werden. Außerdem beleuchten wir noch weitere Spiele im Preview, die bis zum Jahresende erscheinen sollen.



PREVIEWS

SEITE 12, 18

PlayStation

Das Grauen naht!

Mit Resident Evil 3 hat die durch Tomb Raider bekanntgewordene Firma Eidos Interactive einen potentiellen Hit für Anfang des kommenden Jahres am Start. In Japan erscheint der Gänsehaut-Schocker bereits im November. Ebenfalls noch vor Dezember – und diesmal von Virgin Interactive, die zuvor Resident Evil vertrieben – steht das von Capcom programmierte Saurier-Horrorstapel Dino Crisis in den Regalen. Ab Seite 12 beziehungsweise Seite 18 vermitteln wir erste Eindrücke.



Resident Evil 3 (PSX)



Dino Crisis (PSX)



Resident Evil 3 (PSX)

MESSE-NEWS

SEITE 6, 22, 32

ECTS, IFA, Nintendo Space World und Tokyo Game Show

XL hat sich durch den Messesalat gefressen und die Highlights der vier großen Videospielemessen zum Schwerpunktthema dieser Ausgabe gemacht. Wir waren in aller Welt vor Ort, um die Spiele von morgen schon einmal vorab unter die Lupe zu nehmen und mit Entwicklern wie Herstellern über zukunftsweisende Projekte und die neue Konsolen-Generation zu sprechen. Die Software-Welle rollt ab Seite 6!



Ken Kutagiri, PSX-Erfinder



Nintendo Space World



ECTS 1999, London



SoulCalibur (DC), Seite 44



Cool Boarders Burrrn! (DC), Seite 48



TrickStyle (DC), Seite 50



Racing Simulation 2 (DC), Seite 52



Final Fantasy VIII (PSX), Seite 74



Hybrid Heaven (N64), Seite 60



Killer Loop (PSX), Seite 66



wip3out (PSX), Seite 68



Tony Hawk's Skateboarding (PSX), S. 72

64-bit-level

previews

The House of the Dead 2 (DC)	43
Ready 2 Rumble Boxing (DC)	43
Suzuki Alstare Racing (DC)	43
UEFA Striker (DC)	57
WWF Attitude (DC)	43

tests

Aerowings (DC)	42
Blue Stinger (DC)	39
Cool Boarders Burrrn! (DC)	48
Dynamite Cop 2 (DC)	40
Gex 3: Deep Cover Gecko (N64)	64
Hybrid Heaven (N64)	60
Incoming (DC)	42
Millennium Soldier (DC)	40
The New Tetris (N64)	65
Power Stone (DC)	38
Racing Simulation 2 (DC + N64)	52
Sega Bass Fishing (DC)	41
Sega Rally 2 (DC)	37
Shadow Man (N64)	58
Sonic Adventure (DC)	36
SoulCalibur (DC)	44
Speed Devils (DC)	49
Tokyo Highway Challenge (DC)	42
Tonic Trouble (N64)	62
TrickStyle (DC)	50
Virtua Fighter 3 Team Battle (DC)	38

32-bit-level

previews (psx)

Formel Eins '99	77
Star Wars: Episode 1	
- Die dunkle Bedrohung	78
Wu Tang: Shaolin Style	80

tests (psx)

Capcom Generations 1-3	69
Final Fantasy VIII	74
Killer Loop	66
Metal Gear Solid - Special Missions	70
Mission: Impossible	76
Shadow Man	58
Tony Hawk's Skateboarding	72
UEFA Striker	56
wip3out	68

RUBRIKEN

Editorial	3
Impressum	82
read.me	81

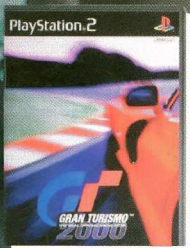
PlaySta

Die Tokyo Game Show ist für Nippon die Videospielmesse schlechthin. In ihrem Dunstkreis werden Neuheiten enthüllt und den Massen zugänglich gemacht. Um dem großen Interesse und den ständigen Weiterentwicklungen Rechnung zu tragen, findet die Tokyo Game Show alle halbe Jahr statt. Vom 17.-19. September war es mal wieder soweit, doch Sony sorgte bereits im Vorfeld für Aufregung.

Es ist ein gutes Jahr und zwei Tokyo Game Shows her, da stellte Sega sein Dreamcast-Launch-Paket offiziell vor. Dazu wurde bereits einige Tage vor der Messe eine Konferenz einberufen. Dieses Jahr war Sony an der Reihe. Einige Spezifikationen sind schon seit Monaten bekannt, und diverse Workstation-Demos wurden bereits in der Vergangenheit gezeigt. Doch auch in der Gerüchteküche tummelten sich mal wieder haufenweise Köche um ihre Mutmaßungen auf großer Flamme zu brodeln. Am Montag den 13.9. ließ sich Sony auf einer Pressekonferenz in den PlayStation-2-Kochtopf gucken. Dort wurde der Deckel abgenommen und die neue Konsole erstmals offiziell vorgestellt. Neben genauen technischen Daten und Preisen rund um das Gerät bekamen die Anwesenden auch das Design des Nachfolgers erstmals zu Gesicht. Die PlayStation 2 besticht durch ein recht eigenwilliges, futuristisches Gesicht. Ganz in Schwarz gehalten und rundherum mit Kühlrippen versehen, erinnert das Äußere der Hardware nicht wenig an eine Car-Hi-Fi-Endstufe. Die Abmessungen sind denen des Vorgängers sehr ähnlich. Der Nachfolger ist etwas höher und breiter, dafür



Zur Pressekonferenz waren wißbegierige Journalisten von überall nach Tokio gereist



PlayStation-2-Spiele werden in einer länglichen Packung geliefert. Die CDs haben eine blaue, die DVDs eine silberne Unterseite

jedoch in der Tiefe minimal niedriger ausgefallen. Als Zubehör ist separat ein blauer Ständer erhältlich, mit dem sich die PlayStation 2 senkrecht aufstellen läßt. Da es sich diesmal um einen Frontlader handelt, besitzt die herausfahrende Ladeklappe eine spezielle Halterung, die dafür sorgt, daß eine CD auch bei senkrechter Nutzung der Konsole nicht verrutschen oder sogar herausfallen kann.

Enttäuschend und nicht zeitgemäß ist die Ausstattung mit lediglich zwei Controller-Anschlüssen. Dafür ist das Gerät nicht nur in puncto Software abwärtskompatibel. Neben der gesamten Spielbibliothek des Vorgängers, können auch dessen Dual Shock Controller genutzt werden. Darüber hinaus wird Sony den Dual-Shock-2-Controller anbieten, bei dem sämtliche Buttons, mit Ausnahme von Start und Select, analog abgefragt werden. Dem Gerät wird einer dieser



Ken Kutaragi, der Vater der PlayStation und der PlayStation 2, stellte die Nachfolge-Konsole persönlich vor



neuen Controller beiliegen ebenso wie eine 8-MB-Speicherkarte. Eine sensationelle

Ankündigung ist die Tatsache, daß die PlayStation 2, allen Unkenrufen zum Trotz, DVD-Videos abzuspielen kann. Dadurch relativiert sich der Preis von gut 40.000 Yen (zirka 750 DM) ein wenig, wengleich diese Option für alle Spieler, die bereits im Besitz eines DVD-Players sind, überflüssig ist. Im Gegensatz zu Segas Dreamcast

ist die PlayStation 2 nicht von Anfang an mit einem Modem ausgestattet. Sony stellt jedoch für das Jahr 2001 eine Anbindung ans Internet durch eine separate Erweiterung in Aussicht. Außerdem ist angedacht, große Datenmengen, die aus dem Netz geladen wurden, auf einer von Sony angebotenen Festplatte ablegen zu können.

Der Launch der Konsole wird in Japan am 4. März 2000 stattfinden. Im Sommer 2000 folgt der weitere asiatische Raum und im Herbst 2000 Nordamerika und Europa. ■

GEPLANTE LAUNCH-TITEL

TITEL	GENRE	HERSTELLER
A-Train	Strategie	Artdink
Bouncer, The	Action	Square
Dark Cloud	Rollenspiel	Sony
Den Sen Electric Lines	Action	Sony
Drum Mania	Action	Konami
Eternal Ring	Adventure	From Software
Gran Turismo 2000	Rennspiel	Sony
Kesson	Strategie	KOEI
Popolocrois 3	Adventure	Sony
Street Fighter EX 3	Beat 'em Up	Capcom
Tekken Tag Tournament	Beat 'em Up	Namco
Unison	Musikspiel	Tecmo
United States Arcade	Action	Astroll

Produktname:

Geplanter Preis (Japan):

Erhältlich:

Packungsinhalt:

PlayStation 2

39.800 Yen (zirka 750 DM)

4. März 2000

PlayStation 2

Dual-Shock-2-Analog-Controller
High capacity 8-MB-Memory-Card
PlayStation-2-Demo-Disc
AV-Multikabel
AC-Stromkabel

Abmessungen:

301 mm (B) X 178 mm (T) X 78 mm (H)

Gewicht:

2,1 kg

Medien:

PlayStation-2-CD-ROM
DVD-ROM
PlayStation-2-CD-ROM

Unterstützte Formate:

Audio-CD
DVD-Video

Anschlüsse:

Controller Port (2)
Memory Card Slot (2)
AV-Multikabel-Ausgang (1)
Optical-Digital-Ausgang (1)
USB-Port (2)
i.Link (IEEE1394) (1)
Type III PCMCIA Card Slot (1)

CPU:

Taktfrequenz:

Hauptspeicher:

Speichergröße:

128 Bit „Emotion Engine“

294,912 MHz

Direct RDRAM

32 MB

Grafik-Chip:

Taktfrequenz:

Integrierter Speicher:

„Graphics Synthesizer“

147,456 MHz

4 MB VRAM

Sound-Chip:

Anzahl der Stimmen:

Integrierter Speicher:

SPU2

48 Kanäle (plus Software)

2 MB

IOP:

CPU:

Taktfrequenz:

baUP-Speicher:

I/O Processor

PlayStation CPU+

33,868 MHz oder 36,864 MHz (vari-

2 MB

Disc-Laufwerk:

Laufwerkgeschwindigkeit:

CD-ROM und DVD-ROM

24-fach-CD-ROM

4-fach-DVD-ROM



Invasion des Mega- Sounds.

PC-Gaming

Home-Cinema

Video-Games

Mach Dich bereit für den akustischen Overthrill! Denn jetzt kommt der neue Sennheiser Surround und bringt den ultimativen **3-D-Sound** der Superlative: Action-Sound aus vier Kanälen. Aufsetzen und abfahren! Noch Fragen? Näheres unter 0180/5 22 15 39 (0,24 DM/Min.)

 **SENNHEISER**

Tekken Tag Tournament

Hersteller: Namco

Beim vierten Teil des Beat-'em-Up-Klassikers werden insgesamt 34 Charaktere auswählbar sein. Unter anderem sind wieder die altbekannten Kämpfer wie Eddy, Jin, Paul und Xiaoyu mit von der Partie, aber auch ganz neue Figuren werden vertreten sein. Im Tag-Tournament-Modus kann sich jeder Spieler zwei der Recken aussuchen und sie während der Auseinandersetzung zu jeder Zeit wechseln. Jeder Charakter



hat dabei seine eigene Energieleiste. Dadurch erhält Tekken Tag Tournament ein strategischeres Gameplay als seine Vorgänger, da man bei einer offensichtlichen Unterlegenheit in einem Duell immer noch den zweiten Kampfsportler in der Hinterhand hat.

An Schauplätzen waren bisher eine Straßenkreuzung, ein Tempel, ein Dungeon und ein Strand spielbar. Grafisch macht der Titel schon einen sehr guten Eindruck. Am Strand bewegen sich im Hintergrund bis zu zehn Personen, auf der Kreuzung flackern Neonleuchten und im Dungeon spielen sechs Drachenköpfe eine Feuer, wie es realistischer nie in Szene gesetzt wurde.

An der Steuerung hat sich nichts Wesentliches geändert, an Moves und Combos soll es hingegen einiges Neues zu entdecken geben. So wird Tekken Tag Tournament mit Sicherheit wieder ein herausragender Beat-'em-Up-Titel werden, der nicht nur Fans der Serie begeistern dürfte. ■

Gran Turismo 2000

Hersteller: Sony

Am 25.11. soll Gran Turismo 2 in Japan und noch im Dezember diesen Jahres in Europa erscheinen. Während der Löwenanteil der PSX-Besitzer diesem Ereignis mit Spannung entgegenfiebert, arbeiten die Programmierer von Polyphony Digital schon auf Hochtouren an Gran Turismo 2000, das bereits zum Launch der PlayStation 2 am 4. März 2000 erhältlich sein soll. Selbst die frühe Vorversion sorgte für Erstaunen. Es konnte zwar lediglich ein einziger Kurs probegespield werden, doch der enttäuscht nicht. Neben dem gewohnt realistischen Fahrverhalten, begeistert vor allem die Grafik. Sowohl die Umgebung als auch die Autos beeindrucken mit einer Vielzahl von Lichteffekten und fotorealistischen Texturen. ■



New Ridge Racer

Hersteller: Namco

Die PlayStation 2 ohne einen Ridge Racer-Titel - das ist völlig undenkbar! Daher ist Namco auch schon fleißig bei der Arbeit, und es sieht so aus, als könne New Ridge Racer eine ähnlich wichtige Bedeutung für die 128-Bit-Konsole haben wie das Ur-Ridge Racer damals für die PlayStation.

Zwar gibt es über die Anzahl der Strecken und Autos noch keine Angaben, die gezeigte Demo lieferte aber schon beeindruckende Bilder vom Vorspann und vom Spielgeschehen. Die windschnitigen und teilweise futuristisch aussehenden Fahrzeuge rasten in einer unglaublichen Geschwindigkeit über die Straße,



ohne daß es dabei zu auffälligen Grafikfehlern kam. Viele Effekte, wie zum Beispiel der Funkenflug, den die auf den Boden aufkommenden Karosserien nach einem Sprung verursachen, verwöhnen das Auge noch zusätzlich.

Da die driftlastige Steuerung höchstwahrscheinlich wieder ähnlich einfach gehalten sein wird wie bei den diversen Vorgängern, sollte aus New Ridge Racer erneut ein einsteigerfreundliches und technisch überzeugendes Rennspiel werden. ■



Breite Trassen laden den Fahrer zum Sliden ein

Street Fighter EX 3

Hersteller: Capcom

Capcom will auf der PlayStation 2 kräftig mitmischen. Den Anfang wird vermutlich Street Fighter EX 3 machen. Dank der Hardware-Power soll dem neuesten Teil der Beat-



'em-Up-Serie zu einem optischen Höhenflug verholfen werden, ohne daß die gewohnt vorzügliche Spielbarkeit darunter leiden muß. Allem Anschein nach werden die Entwickler dieses Ziel problemlos erreichen. ■



Das wilde Kampfgetümmel macht auf der PlayStation 2 auch in 3D einen guten Eindruck

Bio Hazard: Gun Survivor

Hersteller: Capcom

Der neueste Sproß der Bio Hazard-Familie (Resident Evil) ist kein Action-Adventure, sondern ein Lightgun-Shooter. Wieder einmal wurde Raccoon City vom T-Virus heimgesucht, der die Bewohner in Zombies verwandelte. Im Gegensatz zu Segas House of the Dead 2 für Dreamcast läßt sich Gun Survivors Schütze mit den Buttons der Gun steuern. ■



The Legend of Dragoon

Hersteller: Sony

Ein hundertköpfiges Entwicklerteam brauchte drei Jahre, um das auf vier CDs verteilte Rollenspiel fertigzustellen. Die Grafik ist schlichtweg atemberaubend, die Hintergrundstory klassisch: Detaillierte Charaktere durchstreifen eine mittelalterliche Fantasy-Welt, um sich dem Bösen mit Schwert und Magie entgegenzustemmen. ■





Crazy Taxi

Hersteller: Sega



Mit *Crazy Taxi* setzt Sega einen ihrer jüngeren Automaten für DC um. Bei diesem Rennspiel steht die Action im Vordergrund. Als Fahrer einer Taxe rast der Spieler durch eine Großstadt, um seine eiligen Fahrgäste hurtig an ihr Ziel zu befördern. Dabei ist es unumgänglich, die Verkehrsregeln zu brechen, denn nur so können die teilweise sehr knappen Zeitlimits eingehalten werden. Rote Ampeln und Straßencafés sind zum Beispiel kein Grund zum Bremsen. Die Umsetzung machte bereits jetzt einen vielversprechenden Eindruck, wenngleich die Umgebung etwas detailärmer wirkte als im Original. An der Struktur des Spiels hat sich



hingegen nicht das Geringste geändert. Freunde des Automaten können daher mit einer gelungenen Konvertierung des spaßigen Rennspiels rechnen. Anfang nächsten Jahres soll *Crazy Taxi* in Japan erscheinen, spätestens im 2. Quartal wird der Titel vermutlich auch in den USA und Europa released. ■

Zombie Revenge

Hersteller: Sega



In *Zombie Revenge* sind schnelle Reflexe gefragt

Bei *Zombie Revenge* handelt es sich um eine 1:1-Umsetzung des gleichnamigen Sega-Automaten. Das Spielprinzip stellt eine Mischung aus *Streets*



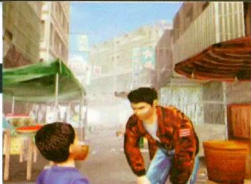
of Rage und *Resident Evil* dar, die mit der bedrohlichen Action-Präsenz und Atmosphäre von *House of the Dead 2* kombiniert wurde. Wahlweise ein oder zwei Spieler



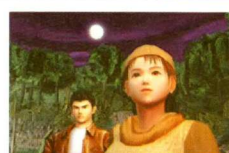
können die 3D-Level erforschen und den auftauchenden Horden von Zombies den garaus machen. Die düstere Gestaltung der Level und die unheimliche Grafik lassen auf einen interessanten Titel hoffen, der zusammen mit *Biohazard - Code Veronica* den bekannten „Survival-Horror“ in neue, bisher nicht bekannte, Höhen befördern könnte. ■

Shen Mue

Hersteller: Sega



Yu Suzukis aufwendiges Action-Adventure wurde auf der TGS leider nur in Form eines Videos präsentiert. Dies ist unverständlich, da bereits einen Monat zuvor eine interaktive *Shen Mue*-Demo im Tokioter Elektronik-Distrikt Akihabara probegespield werden konnte. Am 28. Oktober soll das Spiel endlich in Japan erscheinen, vier weitere Teile sind bei Sega in Planung. ■



Biohazard - Code Veronica

Hersteller: Sega/Capcom



Dieser Titel läßt die Herzen der Horror-Fans höher schlagen. Statt aus vorgeordneten Hintergründen wurde die Umgebung diesmal komplett aus Polygonen gebaut. Der Spieler kann sich dadurch völlig frei im Raum bewegen und dabei die hochauflösende Grafik bestaunen. Auf Wunsch ist es zum Beispiel möglich, einen Schrank umzuwerfen, um einem Gegner den Weg zu versperren. ■



D 2

Hersteller: Warp



Ob sich Warps exzentrischer Firmenchef, Kenji Eno, diesmal an den angekündigten Release-Termin halten wird, konnte das Video von *D 2* nicht beantworten. Im eigens für diese Präsentation errichteten Messekino wurden jedoch beeindruckende Bilder vom Spiel gezeigt, die für hohe Absatzchancen sprechen, sollte *D 2* tatsächlich am 23. Dezember in Japans Geschäften erhältlich sein. ■



Berserk

Hersteller: ASCII



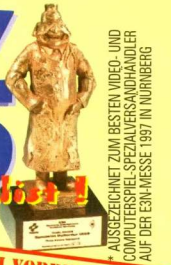
Berserk ist spielerisch vergleichbar mit *Soul Fighter* (siehe Seite 29). Man übernimmt die Rolle eines äußerst übelgelaunten Kriegers, der mit den gegnerischen Rittern keinerlei Erbarmen hat. Grafisch sah dieses Spiel bereits interessant aus. Ob der fertige Titel diesem Eindruck auch in puncto Spielbarkeit gerecht werden kann, bleibt abzuwarten. ■



Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

Im Brückcenter
Brückstr. 42-44
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND



AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPECIALANHANDLER
AUF DER ERMESSE 1997 IN NÜRNBERG



Der SEGA-Spezialist!
Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg



am
14. Okt. '99
bei uns!

PORTOFREI*

**GLEICH VORBESTELLEN,
UND DREAMCAST-
ARTIKEL ERHALTEN SIE
VERSANDKOSTENFREI!***

DREAMCAST

- DREAMCAST 494,-
- DT. VERS., INKL. MODEM
- CONTROLLER ORIG. 59,95
- CONTR.-VERLÄNGERUNG 19,95
- DREAMCAST-SHOK ORIG. 94,95
- KEYBOARD ORIG. 59,95
- VMU-CARD ORIG. 59,95
- RACING GP (LEMANNO) 124,95
- FERRARI SHOCK 2 ... 124,95
- VIBRATION PACK ORIG. 49,95
- AV-KABEL 19,95
- SCART-KABEL ORIG. 49,95
- SCART-KABEL 24,95
- SUPER-RGB-KABEL ... 29,95



TRICK STYLE 94,95

- AERO WINGS 94,95
- BILLARD NIGHTS 84,95
- BLUE STINGER 94,95
- BUGGY HEAT 94,95
- DYNAMITE COP 2 94,95
- FORMULA ONE (NOV) 114,95
- HOUSE OF THE DEAD 2 149,95
- (INKL. GUN)
- HYDRO THUNDER 109,95
- INCOMING 114,95
- KILLER LOOP (V.A.R.S.) 94,95
- MARVEL VS. CAPCOM ... 99,95
- METROPOLIS MS-R ... 114,95



HOUSE OF DEAD 2 149,95

AUSTRIA EXPRESS

SCHNELLSERVICE FÜR
ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN

**0049 931
35 45 288**

UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM = 7,50 PORTO 4,50 ZZZZ N-NIG-BE

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: WIR BIS 15.30 UHR
BESTELLTE WAREN VERLÄSST NACH AM GLEICHEN TAG UNSER
HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN
BEI IHREN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBARER ARTIKELN
GLEICHZEITIG SODAS, PORTOFREI* NUTZEN SIE UNSEREN
VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT
ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZÄHLEN SIE
NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG,
DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTO-
FREI* BESTELLUNGSNUMMER 9"-20" UHR,
SA. 10"-16" UHR, SIE KÖNNEN AUCH
UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS
JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRAN-
KIERTEM 13 DM UND ADRESSENSTIFT
RÜCKSCHICKEN UND SO ANFORDERN.



INCOMING 114,95

- MILLENNIUM SOLDIER
- EXPENDABLE .. 99,95
- NBA 2000 (NOV) 94,95
- PENPEN 99,95



METROPOLIS MS-R 114,95

- PLASMA SWORD (DEZ) .. 99,95
- POWER STONE 94,95
- RACING SIMULATION 2 .. 99,95
- READY 2 RUMBLE BOK. 109,95
- RED DOG (NOV) 94,95
- RENEGADE RACING (NOV) 89,95



POWER STONE 94,95

- SEGA BASS FISHING .. 189,95
- (INKL. CONTROLLER) (NOV)
- SEGA RALLY 2 114,95
- SHADOWMAN 99,95
- SLAVE ZERO (NOV) ... 99,95
- SNOWSURFERS (NOV) ... 94,95
- COOL BOARDERS DC
- SONIC ADVENTURES ... 94,95



RACING SIMULATION 2 99,95

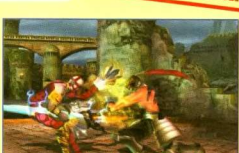


SEGA RALLY 2 114,95

- SOUL CALIBUR (NOV) 114,95
- SOUTHPARK LUV SHACK .. 99,95
- SPEED DEVILS 94,95
- STUNT GP (NOV) 94,95
- SUPERCROSS 2000 99,95
- FEAT. JEREMY McGRATH
- SUZUKI ALSTARE RACER 94,95
- TOKYO HIGHWAY CHALL. 94,95



SONIC ADVENTURES 94,95



SOUL CALIBUR 114,95

- TOY COMMANDER 94,95
- TRICK STYLE 99,95
- UEFA STRIKER 99,95
- VIRTUA FIGHTER 3 VS .. 94,95
- WORLD LEAGUE SOCCER 94,95
- WORMS ARMAGEDDON .. 94,95
- WWF ATTITUDE (DEZ) .. 99,95



EXPANDABLE - MILL.SOLD. 99,95

Sammler und Schnäppchenjäger aufgepasst:

folgende SEGA-Saturn-Spiele für nur

BOBO PIT STARFIGHTER 3000

 SEGA MAGAZIN 10/96: 79% 2,95	 SEGA MAGAZIN 11/96: 79% 2,95	 SEGA MAGAZIN 12/96: 84% 9,95	 SEGA MAGAZIN 1/97: 85% 9,95
 SEGA MAGAZIN 1/97: 93% 9,95	 SEGA MAGAZIN 2/98: 78% 9,95	 MEGA FUN 9/95: 84% 14,95	 SEGA MAGAZIN 9/97: 85% 19,95
 SEGA MAGAZIN 10/96: 81% Adventure - komplett in deutsch 19,95	 SEGA MAGAZIN 11/96: 86% 19,95	 SEGA MAGAZIN 6/96: 87% Die Nr. bei 3D-Vehikel-Action 24,95	 SEGA MAGAZIN 12/97: 82% 39,95

Mur solange Vorrat reicht, da zum Teil nur noch kleine Stückzahlen!
**Sonderaktion: Bei Bestellung von 3 Spielen aus diesem
Kasten erhalten Sie ein Spiel unserer Wahl kostenlos!**
Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei "portofreier Lieferung
ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

0931 35 45 223

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

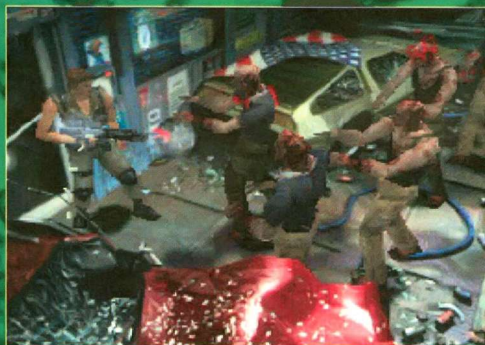
Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 35 45 222

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT Fax: 0931/571602

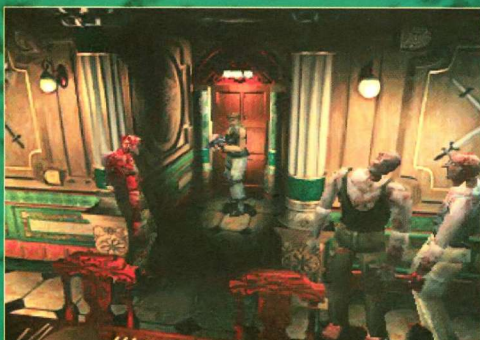
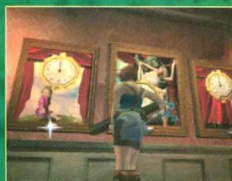
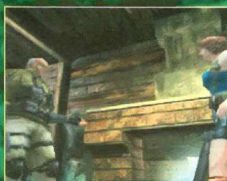
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Von Regenschirmen, Fahrrädern und faulenden Zombies

Bald beginnt wieder die Zeit, in der man nachts nicht mehr einschlafen kann oder zumindest die Nachttischlampe anläßt. *Resident Evil 3: Nemesis* lädt zum zünftigen Gruseln ein, und alle Zombies warten schon sehnsüchtig auf neue Opfer ...



Bevor der Spieler Carlos Oliviera selbst steuern darf, taucht dieser schon des öfteren in actionreichen Zwischensequenzen auf



Alpträumerische Szenarien erwarten den vom Spieler gesteuerten Charakter. Dabei sind harmlose Gruppen von drei Zombies eher selten

RVON H. REHER
Resident Evil 3: Nemesis schickt den Spieler auf eine Reise in die Vergangenheit. Wer sich schon immer gefragt hat, was eigentlich aus Jill und Chris nach den turbulenten Geschehnissen in dem einsamen Landhaus des ersten Teils geworden ist, dessen Neugier wird im neuesten Abenteuer gestillt. Niemand wollte den mutigen Helden Glauben schenken, als sie über ihre schrecklichen Erlebnisse berichteten. Frustriert, aber voller Entschlossenheit zog es Chris daraufhin nach Europa, wo er in der Umbrella-Zentrale den Verschwörungen auf den Grund gehen wollte. Jill war ebenfalls drauf und dran, die Stadt zu verlassen, doch ein unerwarteter Zwischenfall verhinderte ihre Abreise: Plötzlich wimmelte es in Raccoon City nur so von Zombies. Aus jeder Ecke kamen sie hervor und machten schleichend und grunzend Jagd auf alle verbliebenen Normalsterblichen.

Zu Beginn von *Resident Evil 3: Nemesis* übernimmt man die Rolle der attraktiven Heldin Jill Valentine. Nach einiger Zeit wird sie jedoch so stark verletzt, daß sie gar nicht mehr so nett aussieht und zudem ihr Bewußtsein verliert. Ab diesem Moment steuert der Spieler den *Resident Evil*-Neuling Carlos Oliviera. Der 21jährige Südamerikaner hat die Aufgabe, sich auf die Suche nach einem Heilmittel zu machen, das die verwundete Jill wieder auf die Beine bringt, und vor allen Dingen nicht zu einem Zombie mutieren läßt. Bis dahin muß man sich aber schon einiger Kreaturen erwehren, die in den sehr stimmungsvoll und bedrohlich gestalteten Gassen und Hinterhöfen von Raccoon City ihr Unwesen treiben. Wie nicht anders zu erwarten, steigert sich in der zweiten Fortsetzung des Horror-Adventures erneut die Anzahl der gleichzeitig angreifenden und auf dem Bildschirm zu sehenden Untoten. Waren es im ersten Teil in der Regel zwei bis drei und im zweiten Teil schon einmal fünf, stürzen sich diesmal bis zu sieben der zerfledderten Gegner auf den vom Spieler gesteuerten Charakter. Dabei ist stürzen wörtlich zu neh-

men, denn einige der Zombies haben einen ganz schönen Zahn drauf. Während sich andere immer noch äußerst gemächlich fortbewegen, schießen diese Exemplare geradezu auf Jill oder Carlos zu, so daß man sich niemals mit dem Gedanken „Ich hab' ja noch genügend Zeit, die sind ja noch ganz da hinten“ den nächsten Schritt überlegen kann. Auch äußerlich unterscheiden sich die Kreaturen deutlich. Es gibt dicke und dünne, große und kleine, männliche und weibliche Zombies, was jedoch keinen Einfluß auf die jeweilige Geschwindigkeit oder Angriffsstrategie hat. Aber nicht nur so vergleichsweise harmlose Wesen begegnen dem Spieler in seinem Abenteuer. Hinter jeder Ecke könnte eine neue Gefahr lauern. Unter anderem sind wieder die Gift versprühenden Spinnen, die Krähen und die kopf-abbeißenden Licker vertreten. Die größte Gefahr geht wohl aber von den riesigen Mutanten aus, die direkte Nachkommen des furchtbaren Tyrants sind. Wer glaubt, er könne einfach davonlaufen, den erwartet eine große Überraschung, denn diese Ausgeburten der Hölle sind schnell, und ... sie öffnen Türen! Zu allem Überfluß sind sie noch mit mächtigen Bazookas bewaffnet, um selbst über weite Entfernung gefährlich zu sein. Doch zu nah an sie heranzugehen ist ebenso ungesund, denn haben sie sich Jill oder Carlos erst einmal geschnappt, wirbeln sie die beiden mit schier unbändiger Kraft durch die Luft und verursachen die schlimmsten Verletzungen.

Glücklicherweise haben aber auch die eigenen Charaktere einige auf dem Kasten und eine Menge an durchschlagskräftigen Waffen im Gepäck. Angefangen beim Kampfmesser und einer Pistole reicht das Arsenal über eine Pumpgun und einen Flammenwerfer bis hin zu einem Granatwerfer mit Explosiv-, Säure- und Brandgeschossen. Bei den sehr schnellen Mutanten macht sich die neue Möglichkeit des Ausweichens der Protagonisten positiv bemerkbar. Durch schnelles Drücken des Steuerpads im richtigen Moment tauchen die Charaktere geschickt



Waffen, Heilmittel und Munition lassen sich im bekannten, komfortablen Inventory verstauen



Viele technisch beeindruckende Zwischensequenzen verdichten die spannende Atmosphäre



AB 13. 10. 99

FUSSBALL LIVE

ANPFIFF FÜR FUSSBALL LIVE: 230 AUTHENTISCHE MANNschaften MIT ÜBER 5000 ORIGINAL-SPIELERN. MEHR ALS 20 MEISTERSCHAFTEN UND LIGEN SOWIE 13 INTERNATIONALE STADIEN.

„LEBENSECHTE KICKER. REALISTISCHE LICHT-EFFEKTE UND BUTTERWEICHE ANIMATIONEN ...“
(PLAYSTATION POWER 10/99)

„DER GENRE-THRON ... FIFA UND CO. MÜSSEN SICH WARM ANZIEHEN.“ (MEGA FUN 9/99)

„DIE ANIMATION BLEIBT SELBST IM GRÖSSTEN STRAFRAUMTOHUWABOHU ENORM FLÜSSIG.“
(OPM 8/99)

„EIN ABSOLUTER KRACHER VON SCEE.“
(PLAYSTATION ZONE 9/99)

LIVE-KOMMENTAR VON REINHOLD BECKMANN
OFFIZIELLE FIFPRO-LIZENZ



PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1.21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME



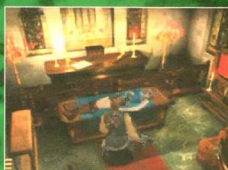
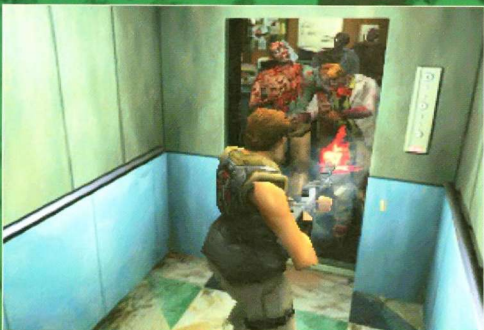
Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 1999 Sony Computer Entertainment. All rights reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment. „FIFPro“ is a trademark of the International Association of Football Players Unions.



Zu zweit gegen das Monster: Der neue Tyrant wird im Verlauf des Spiels immer mächtiger. Da ist Schützenhilfe eine gern angenommene Hilfe



Hinterhofromantik mit Hund: Bevor die Feuersbrunst gelöscht werden kann, muß man sich mit diesen blässigen Höllenhunden herumschlagen



unter Hieben hinweg oder rollen sich unter einer Attacke hindurch in die kurzzeitige Sicherheit. Um der ständigen Munitionsknappheit vorzubeugen, hat Jill von Beginn an eine kleine Maschine in ihrem Handgepäck, mit der sie selbst Nachschub herstellen kann. Dafür muß sie nur die gefundenen Schwarzpulversorten entweder einzeln oder in unterschiedlichen Kombinationen mit ihr weiterverarbeiten. Die Gegenstandsverwaltung hat sich nicht verändert und kann immer noch leicht bedient werden. Allerdings muß sich der Spieler erneut mit sehr begrenztem Platz begnügen, was jedoch durch die äußerst häufig vertretene Aufbewahrungskisten ein wenig erleichtert wird.

In grafischer Hinsicht hat sich ebenfalls einiges getan. Die erneut vorgerenderten Schauplätze weisen einen Detailreichtum auf, der noch einmal höher ist als im zweiten Teil. In den Gassen lehnen Fahrräder an der Wand, verbogene Straßenschilder ragen ins Bild, und unter den flackernden Lichtern einiger Laterne schwirren Motten um die Wette. Auch in den Räumlichkeiten des Polizeireviere oder des örtlichen Krankenhauses läßt sich eine Menge entdecken. Verwüstete Schreibtische laden zum Durchstöbern ein und verschlossene Schränke wecken die Wißbegier. Die vielen Lichteffekte, wie lodernde Flammen oder funken-sprühende Stromkabel, tragen ebenso wie die phantastische Sounduntermalung und die beängstigenden Sound-Effekte ihren Teil zur dichten Atmosphäre bei. Selbstverständlich spinnen wieder einige Zwischensequenzen in In-game-Grafik oder als FMV den Handlungs-faden fort, der allerdings erneut nicht sehr stark ist. In einige Szenen darf der Spieler durch die Auswahl einer von zwei möglichen Aktionen eingreifen, die Jill oder Carlos anschließend automatisch ausführen. Die Story schlägt je nachdem, für welche Alternative



Info: In der japanischen Version von Resident Evil 3: Nemesis (Biohazard 3) wurden zwar alle Gespräche der Charaktere in Englisch aufgenommen, da jedoch sämtliche Texte in japanischen Schriftzeichen ange-

führt werden, sind einige Rätsel schwierig zu lösen. Mit ein wenig Herumprobieren kommt man aber früher oder später doch auf die richtige Lösung.

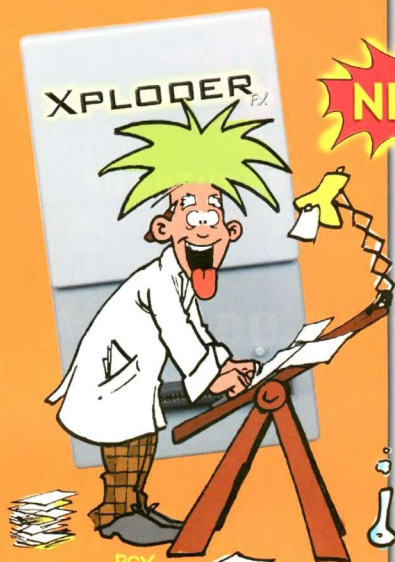
man sich entschieden hat, einen anderen Verlauf ein, wodurch sich auch ein zweites oder drittes Durchspielen lohnt.

Mit *Resident Evil 3: Nemesis* bekommen sehnüchsig wartende Fans des gepflegten Videospielhorrors bald erstklassigen Nachschub geliefert. Von der ersten Minute an taucht man tief in die Welt des Grauens ein, und die Kombination aus beinharder Action, einfachen Rätseln und dem intensiven Durchsuchen sämtlicher Schauplätze stellt noch immer eine unterhaltende und abwechslungsreiche Mischung dar. Da sich weder an der Steuerung noch am Gameplay Wesentliches verändert hat, werden sich S.T.A.R.S.-Veteranen sofort heimisch fühlen und der Monsterbrut mit Freude das untote Leben schwermachen. ■



Nicht nur um faulende Gegner muß sich Jill in *Resident Evil 3: Nemesis* kümmern. Auch Rätsel wollen auf dem Weg zum Ziel gelöst werden

Genialität kennt keine Grenzen!



NEU!

PSX XPLODER FX

- die ultimative Cheat-Cartridge
- On-Screen-Cheatfinder
- Movieplayer (mit Vorschau)
- Updatefähig
- Cheatfile mit über 2000 Codes

Stets aktuelle
Codatendbank
im Internet!

DM 99.95*



XPLODER N64

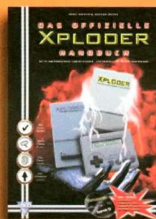
- über 200 Codes
vorab gespeichert
- PC-Link - Updatefähig

DM 119.95*

PSX XPLODER Pro

- mit zusätzlichem X-Assist
zur Suche neuer Codes

DM 149.95*



Das offizielle XPLODER Buch

- inkl. Expansion-CD
- 160 Seiten mit Erklärungen
und Beispielen zu Cheatsuche
und X-Link-Software
- riesige Cheatdatenbank
mit XPLODER Codes

DM 29.95*

BLAZE

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

*empfl. VK

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

IT'S TIME TO BE IN POLE POSITION.

NEW!

**DRIVE FASTER WITH THE
McLAREN RACING WHEEL.**
for Psx

149,95
uvb. Preisempf.



IT'S TIME TO HAVE MORE CONTROL

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

49,95 DM
uvb. Preisempf.



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

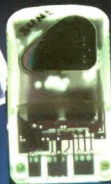
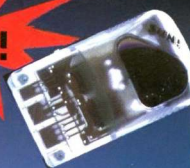
39,95 DM
uvb. Preisempf.



VIDEO GAMES
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamtwert: Gut

Memory Card mit "echten" 8 MBit

NEW!



PlayStation
8 Meg Memory Card

49,95 DM
uvb. Preisempf.

In verschiedenen Größen
und Farben lieferbar.

Dreamcast
Extension Kabel

19,95 DM
uvb. Preisempf.



**Dreamcast
RGB KABEL**



NEW! Dreamcast
Rgb Kabel
29,95 DM
uvb. Preisempf.

SUNFLEX

ORDER HOTLINE : 02371 - 935 70

www.GetMoreSun.com



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

SUNSTORE
Krefeld
First Class Game Shop
Rheinstr. 28
47799 Krefeld
Tel: 02151 602781

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

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

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

SUNSTORE
Krefeld
First Class Game Shop
Niederstr. 103
47829 Krefeld
Tel: 02151 487245

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

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

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

SUNSTORE
Burgau
Elektro Braun
Kapuzinerstr. 20
89331 Burgau
Tel: 08222 410494

Get More

Händler Anfragen
erwünscht.
Fax: 02371 - 935 721

Ladenpreise können schwanken, Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten, Preise & Verpackung 12.00 zzgl. MwSt., Verwendete Logos/Marken sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller.

VIDEO & GAME

Tel. 030 962 7777
Im Internet: www.videogame.de
Fax 030 425 48 62

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

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspele Hier!

Manga Videos



Z. B.
Devil Hunter Yoko 1+2 je 49
El Hazard Vol. 1-4 je 39
Izzer One Vol. 1+2 je 39
Neon Genesis Evangelion RE 1+2 je 49
Streetfighter II Die Serie RE 1-4 je 49
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.:
Akuj - The Heartless 9,90
Alundra 14,80
Atlantis + SafeCracker 9,90
Baphomets Fluch 1+2 14,80
Blade & 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
Game Breaker Vol.3 24,90
Gex 2 + Rayman 9,90
Heart of Darkness 9,90
Jade Cocoon 34,90
Kingpin 14,80
Medi Evil 14,80
Mission: Impossible 9,90
Parasite Eve 34,90
Riven 9,90
Star Ocean 2nd Story 34,90
Suikoden 9,90
Syphon Filter 14,80
Tekken Sammelband 1,2+3 je 9,90
Tomb Raider 1, 2 + 3 je 9,90
Wild Arms 9,90
Zeitschriften wie z. B.:
EDGE 16,00
ANIMANIA 12,80
EGM 16,00

Game Boy

Biene Maia Dt 55
Final Fantasy Adventure US 79
Final Fantasy Leg. I-III je 79
Pokémon Dt 69
Tarzan US 69
WWF Attitude Dt 55



Nintendo 64

Bio Freaks Dt 99
Body Harvest Dt 77
Castelania 64 Dt 119
Duke Nukem-Zero Hour PV 109
Extreme G 2 PV 77
F 1 Racing Simulation Dt 109
Fighter's Destiny Dt 49
Fighting Force 64 129
Holy Magic Century Dt 59
Hybrid Heaven Dt 119
Mario Golf Dt 109
Mission Impossible Dt 79

South Park Dt 99
Starcraft Dt 119
Star Wars - Racer Dt 109
Top Gear Rally Dt 49
Turk 2 PV 89
V-Rally Dt 99
WCW / NWO Revenge Dt 59
WWF Attitude Dt 99

Dreamcast

Aero Dancing JP 59
Airforce Delta JP 129
Blue Slinger JP 129
Buggy Heat JP 129
Climax Landers JP 129
Cool Boarders JP 129
Crazy Taxi JP 129
Gel Boss mit Angel JP 129
Giant Gram - Wrestling JP 129
Giga Wings JP 129
Godzilla Generations JP 59
Gundam Gaiden JP 129
Joystick - Arcade JP 129
King of Fighters '99 JP 129
Mariette's Handler JP 129
Marvel vs CAPCOM JP 129
Monel GP 2 JP 79
New Japan Pro Wrestling 4 JP 129
Redline Racer JP 89
Shen Mue Part 1 JP 129

Soul Calibur US 129
Streetfighter Zero 3 JP 59
Super Speed Racing JP 59
Tetris 4 D JP 59
Tokyo Highway Battle US 129
Dreamcast + Überraschung Dt 499
Control Pad Dt 55
Memory Card Dt 75
RGB-Kabel + HiFi 29/39



Sony Playstation

Abe's Odysee 2 Dt 49
Ace Combat 3 auf Anfr.
Akuj-The Heartless Dt 89
Apocalypse Dt 89
Bio Freaks Dt 49
Bloody Roar 2 Dt 89
Breath of Fire 3 Dt 59
Bundesliga Stars 2000 Dt 89
Carmageddon 2-uncut PV 89
Castrol HONDA Superbike Dt 89
Chrono Cross (11/99) JP auf Anfr.
Chocobo Racing US 119
Civilization Dt 89
Coin McRae Rally Dt 49
Command & Conquer Gegenangriff Dt 89
Constructor Dt 59
Control Pad ab 15
Croc 2 Dt 79
Dew Prism JP auf Anfr.
Diablo Dt 59
Dino Crisis US 119
Driver Dt 89
F 1 Racing Simulation Dt 39
Final Fantasy VIII Dt US 99/139
Final Fantasy Collection US auf Anfr.
Forsaken Dt 39
Front Mission 3 auf Anfr.
Grand Theft Auto-London Dt 39
Grandia JP 99
Gungage Dt 89
Hard Edge Dt 89
Jade Cocoon US 119

ANGEBOT DES MONATS
Neo Geo Rocker (US) 179,00
Metal Gear Solid - Aufleben 77,90
Lenkrad mit Gas und Bremse 89,00
Control Pad Dualschalt 59,00
RGB-Kabel + Universalumlauchchip 15,00
2 Internet-Games nach Wahl 99,90
*Aus unserer Sonderpreisliste



Sony Playstation

Abe's Odysee 2 Dt 49
Ace Combat 3 auf Anfr.
Akuj-The Heartless Dt 89
Apocalypse Dt 89
Bio Freaks Dt 49
Bloody Roar 2 Dt 89



Breath of Fire 3 Dt 59
Bundesliga Stars 2000 Dt 89
Carmageddon 2-uncut PV 89
Castrol HONDA Superbike Dt 89
Chrono Cross (11/99) JP auf Anfr.
Chocobo Racing US 119
Civilization Dt 89
Coin McRae Rally Dt 49
Command & Conquer Gegenangriff Dt 89
Constructor Dt 59
Control Pad ab 15
Croc 2 Dt 79
Dew Prism JP auf Anfr.
Diablo Dt 59
Dino Crisis US 119
Driver Dt 89
F 1 Racing Simulation Dt 39
Final Fantasy VIII Dt US 99/139
Final Fantasy Collection US auf Anfr.
Forsaken Dt 39
Front Mission 3 auf Anfr.
Grand Theft Auto-London Dt 39
Grandia JP 99
Gungage Dt 89
Hard Edge Dt 89
Jade Cocoon US 119



John Madden 2000 Dt 89
Jeremy McGrath Supercross '98 Dt 69
Kenise Dt 69
KKND 2 - Krossfire Dt 99
Legacy of Kain 2-uncut PV 99
Legend of Karta Dt 89
Lenkrad für 3 Systeme ab 99
Lunar - limited Edition US 159
Master of Monsters Dt 89
Metal Gear Integral Dt 49
Motor Mash Dt 39
Monkey Hero Dt 69
NASCAR '99 Dt 79
Need for Speed 4 Dt 79
NHL 2000 Dt 89
NHL Pro '99 Dt 89
Omega Boost Dt 89
One Dt 49
O.D.T. Dt 49
Parasite Eve 2 (12/99) JP auf Anfr.
Pax Corpus Dt 49
Player Manager '99 Dt 99
Pocket Station auf Anfr.
Point Blank 2 Dt 79
Popolous Dt 79
Play Pay 2 Dt 59
Pro Pinball - Big Race USA Dt 49
Rainbow Six Dt 89
Rally Cross 2 Dt 89
Rayman Dt 39
RC Stunt Chapter Dt 89
Re Volt Dt 79
Ridge Racer 4 Dt 89
Riven Dt 49
Rogue Trip Dt 79
Rugrats Dt 89
Saga Frontier 2 auf Anfr.
Shadowman Dt 89
Shao Lin US 119
Southpark Dt 89
Sports Car GT Dt 89
Star Wars Eps. 1-Dunkle Bedrohung Dt US 89/119
Star Ocean 2nd Story US 119
Street Sk8ter Dt 89
Streetfighter Alpha 3 Dt 89
Superstar Soccer '98 Dt 39
Swing Dt 89
Syphon Filter - uncut PV 99

Tomb Raider 3 Dt 89
TOCA 2 Dt 79
Tony Hawk Dt 89
UEFA Championsleague Dt 99
V-Rally (Dual Shock tauglich) Dt 49
Versus - '9s Dt 39
Victory Boxing 2 Dt 69
Warhammer 2-Dark Omen Dt 59
Wächter der Schatten Dt 89
WCW NWO Thunder Dt 89
WWF Attitude Dt 89
X-Men vs Streetfighter Dt 89
X-Files The Game Dt 89

→ Unsere Multimedia Shops in Berlin ←

Verkauf & Verleih

BERLIN CARREE
am Alex
Karl-Liebknecht-Str. 13

Verkauf & Verleih

NEUE ZENTRALE
Berliner Allee 106
(Berlin Weißensee)

Verkauf & Verleih

Laden
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

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

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 bequemer per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 14,00 DM + Nachnahmegebühr.
Postanschrift: Video & Game, 13088 Berlin, Berliner Allee 106. GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen!
Hotline 030-962 777-0



Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. A.

DINO CRISIS

Terror auf Ibis Island

Es sollte ein Routineeinsatz sein, doch plötzlich wird die Spezialeinheit von einem Gegner gehetzt, der eigentlich schon lange ausgestorben ist. Demnächst dürfen sich PlayStation-Besitzer von Raptoren durch einen verlassenen Laborkomplex jagen lassen und das Rätsel um einen totgelaubten Wissenschaftler lösen.



Hinter jeder Ecke kann eine böse Überraschung auf die Heldin lauern. Hier bewahrt nur eine schnelle Flucht Regina vor dem sicheren Ende



Auf dem Laborgelände herrscht eine trügerische Ruhe. Noch ahnt die Spezialeinheit nicht, was für einem Gegner sie gegenüberstehen wird



Durch Lüftungsschächte kann man Hindernisse überwinden



VON P. GROSSER

Der Wissenschaftler Dr. Kirk stirbt bei einem Unfall während der Erforschung einer sauberen Energiequelle. Als ein in dieses Labor eingeschleuster Agent drei Jahre später Dr. Kirk quicklebendig entdeckt, wird eine Spezialeinheit damit beauftragt, den Doktor aus dem Forschungszentrum zu holen und zur Rede zu stellen. Der vierköpfige Spezialtrupp springt im



Schutze der Nacht mit Fallschirmen über Ibis Island ab. Nur ein Teammitglied wird in den dichten Dschungel abgetrieben und endet als Abendessen für einen T-Rex. Der Rest der Einheit findet einen leerstehenden Laborkomplex mit vereinzelt grauhaft zugeworbenen Leichen vor. Da von Dr. Kirk jede Spur fehlt, entschließt sich der Kommandant Gale, die Suche im Inneren der Anlage fortzusetzen.

Der Spieler übernimmt von nun an den Part der Einzelkämpferin Regina, die zu Beginn nur mit einer Pistole bewaffnet den Auftrag erhält, die Stromversorgung wiederherzustellen. Wer mit dem Spielprinzip von *Resident Evil* vertraut ist, wird sich bei der Steuerung der Heldin schnell heimisch fühlen. Sie sprintet bei gedrücktem X-Button und kann durch Drück auf die Kreistaste Türen öffnen und



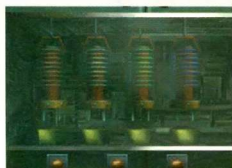
verschiedene Apparaturen betätigen. Das Inventory wird mittels Dreieckstaste aufgerufen. Durch Druck auf R1 bringt sie ihre Waffe in Anschlag. Neu ist, daß die R2-Taste dazu benutzt wird, Regina eine blitzschnelle 180° Drehung vollführen zu lassen. Gegenstände können bei *Dino Crisis* in Wandkästen abgelegt werden, um sie andernorts wieder hervorzuholen. Besonderes Augenmerk ist hierbei auf die Farbe der Schränke zu richten, da man seine Sachen nur wieder aus gleichfarbigen Schränken entnehmen kann. Die Grafik von *Dino Crisis* präsentiert sich düster und stimmungsvoll. Die dramatische Kameraführung fängt das Geschehen immer aus dem besten Blickwinkel ein. Die guten Soundeffekte wie beispielsweise das unheimliche Pfeifen des Windes oder die Verständigungslaute der hinterhältigen Dinos tragen viel zur allgemeinen Gruselm Stimmung bei. Natürlich gibt es immer wieder Schockeffekte, die einem die Schweißperlen auf die Stirn treiben. Ein durch eine Fensterscheibe springender Raptor ist noch das Harmloseste. Um die Spannung zu erhalten, wird an dieser Stelle lieber nicht mehr geraten. Hinter jeder Ecke der häufig dunkel und kalt wirkenden Gänge kann eine böse Überraschung auf den Spieler warten. Regina hat teilweise die Möglichkeit, sich durch die Luftschächte der Anlage zu bewegen, um so Laserbarrieren zu umgehen, die im Moment noch nicht deaktiviert werden können. Auf eine Statusanzeige, die den Gesundheitszustand der Kämpferin dokumentiert, wurde leider verzichtet.



Regina hetzt durch das verlassene Labor. Die hallenden Schritte und das einfallende Mondlicht erzeugen eine besonders gruselige Stimmung



Die Dinosaurier haben die Heldin zum Fressen gern. Mit kaltem, gefühllosen Blick starrt der Dino seine Beute an



Die Stromversorgung des Labors hängt vom richtigen Farbcode ab



Dank der von ihr aktivierten Laserbarriere ist Regina sicher





Man muß so schon genau auf die Helden achten, um festzustellen, ob sie stark verletzt wurde. Die Kreaturen, derer sich Regina zu erwehren hat, wurden mit einer aufwendigen künstlichen Intelligenz versehen. Raptoren beispielsweise machen selbst vor verschlossenen Türen nicht halt, wenn sie ihr Opfer dahinter wittern. Beim Nahkampf ziehen diese Jäger sämtliche Register und setzen Reißzähne, Klauen oder Schwanzschläge ein, die Regina schon mal die Waffe aus der Hand schleudern können. Die Heldin kann ihrerseits Pistole, Schrotflinte oder Granatwerfer benutzen, um den Biestern den Gar aus zu machen. Die Dinosaurier treten zwar nicht in Scharen auf, wissen jedoch den Spieler zu fordern.

An Rätselfreunde wurde bei *Dino Crisis* ebenfalls gedacht. Oft reicht es zwar aus, Key Cards zu finden, um den Zugang zu weiteren Abschnitten des Labors zu erhalten, aber bei einigen Rätseln muß man doch den Kopf anstrengen. Somit wird dieser Titel auch Spielern gerecht, die anspruchsvollere Denkaufgaben mögen. Horror-Fans können sich schon jetzt auf ein Highlight für die PlayStation freuen. ■



Eine kurze Sequenz wird vor dem Betreten der Räume eingespielt



Die Uhrzeit wird auf Null gesetzt. Gleich startet Regina den Einsatz



Die Intelligenz der Dinosaurier ist beeindruckend. Hier haben gleich zwei Raptoren Regina in einen Raum verfolgt und in die Enge getrieben



Glücklicherweise sind Raptoren nicht kugelfest. Dieses Exemplar bricht getroffen zusammen und stellt somit keine Bedrohung mehr dar

Info: Bei *Dino Crisis* wird viel Wert auf stimmungsvolle Kleinigkeiten gelegt. Beispielsweise umschwirren Motten eine Lampe. Bei Nahkämp-

fen wird „Danger“ eingeblendet, und man muß versuchen, sich schnellstmöglich vom Gegner zu befreien.

ECTS-IFA '99

Das große Messen '99

Tokyo Game Show, Nintendo Space World, European Computer Trade Show und Internationale Funkausstellung – auf vier Messen innerhalb von nur vier Wochen präsentierte die Videospielindustrie ihre kommenden Produkte. Die IFA paßt natürlich auf den ersten Blick nicht ganz in die illustre Riege der traditionsreichen Veranstaltungen. Doch wer in Berlin vor Ort war, konnte immerhin das bislang beste Messe-Event auf deutschem Boden miterleben. Tatsächlich waren die drei Konso-

lenhersteller sowie fast alle wichtigen Third-Parties vor Ort, um das Line-up der kommenden Monate vorzuführen. Firmen wie Electronic Arts und Sega gaben dafür der eine Woche später stattfindenden Branchenmesse ECTS in London einen Korb. Zu Präsentationszwecken wurde zudem einiges an Prominenz aufgeföhren (Heinz-Harald Frentzen für *Formel 1 '99* bei Sony, Stefan

Effenberg für *UEFA Striker* bei Infogrames sowie diverse (Ex-) VIVA-Modatoren/-innen, und schließlich wurden sogar ein paar Weltpremierer wie zum Beispiel *International Track & Field 2* (Konami) und *Ridge Racer 64* (Nintendo) ausgestellt. In London

konnte erstmals ein Blick auf Titel wie *Tomb Raider IV*, *Castlevania 2* oder *Colin McRae Rally 2* geworfen werden. Nintendo gab zu Beginn der IFA die N64-Preisenkung auf 199 DM bekannt.

Messe-Highlights

Auf der ECTS wurde *Int. Superstar Soccer Pro Evolution* offiziell zum „Game of the Show“ sowie zum „besten PlayStation-Spiel“ gekürt.



Nachdem Konamis Fußball-Serie bislang vor allem auf dem N64 brillierte und auf der PSX dagegen etwas abfiel, gibt es nun einen Fußball-Titel, der



EAs FIFA-Serie das Wasser reichen kann. Im Gegensatz zum Kick & Rush-Gameplay der N64-Varianten fällt die aktuelle PlayStation-Fassung (Release: November) doch etwas realistischer aus.

Midways *Ready 2 Rumble Boxing* wurde zum besten Dreamcast-Spiel benannt (Sega glänzte nach dem beeindruckenden IFA-Auftritt wie gesagt verständlicherweise mit Abwesenheit). Das unterhaltsame Box-Spiel stellen wir im Dreamcast-Teil (ab Seite 43) vor. PSX- und N64-Versionen sind auch angekündigt.



Die Auszeichnung für das beste N64-Spiel bekam *Rares Donkey Kong 64*. *Perfect Dark* ging seltsamerweise leer aus. Allerdings wurde im Anschluß an die ECTS bekannt, daß der geplante Release im Dezember platzt. Als neuer Termin gilt nun der April (!) 2000. *Donkey Kong 64* soll übrigens Ende Novem-



Unter dem Motto: „A glimpse of the future“ präsentierte Sony die aktuelle PlayStation 2-Demos (vgl. XL 5/99).



ber auf den Markt kommen, und zwar nur im Bundle mit dem Expansion Pak für 130 DM. N64-User, die sich bereits eine RAM-Erweiterung für satte 70 DM zugelegt haben, scheinen den Großtheatern offenbar egal zu sein.

Hätte es einen Preis für den besten Blickfang der ECTS gegeben, wäre dieser unzweifelhaft auch an Konami gegangen. Zur Unterstüt-



Konamis Tanztruppe gibt ohne Unterlaß Gas, während der junge Mann ganz rechts (oberes Bild) die verdiente Pause nutzt, um sich wenigstens auf seinem Ellenbogen abzustützen

zung des *Beatmania*-Releases wurde ein *Dance Dance Revolution*-Automat (im *Dancing Stage*-Gebäude) aufgestellt. Die rund um die Uhr tanzenden Japaner/-innen zogen dabei deutlich mehr Aufmerksamkeit auf sich als die leicht bekleideten Damen an den Ständen von Acclaim, Codemasters und The Learning Company.

Zum letzten Mal...

Erinnert sich noch jemand an Nuon, ehemals Project X? Die von VM Labs entwickelte Hardware (ein Hauptprozessor für DVD-Spieler, der als Nebeneffekt Videospiele abspielen kann) wurde nicht mehr gezeigt. Am rund zehn Quadratmeter winzigen Stand von VM Labs gab es weder lauffähige Spiele geschweige denn Geräte zu sehen. Damit dürfte die Nuon-Technologie endgültig in der Versenkung verschwinden.

US-Entwickler berichteten im September, Microsoft würde eine Set-Top-Box entwerfen, die auch als Konsole genutzt werden könne. Die Technik solle, ähnlich wie Nuon oder seinerzeit das 3DO, als offene Plattform verschiedenen Herstellern zur Verfügung gestellt werden. Als Partner des Projekts wurden Dell und Gateway sowie nVidia ins Gespräch gebracht. Obwohl diverse Software-Firmen unabhängig voneinander bekanntgaben, von Microsoft auf mögliche Entwicklungen angesprochen worden zu sein, dementiert der Software-Riese offiziell die Existenz der sogenannten X-Box.

Wiedergeburt

Atari kehrt zurück! Nachdem Hasbro Interactive am 16. März dieses Jahres sämtliche Rechte an dem untergegangenen Urvater der Videospieleindustrie aufgekauft hatte, steht die Rückkehr des traditionsreichen Namens kurz bevor. Unter dem Label Atari werden ab Mitte Oktober diverse Neuauflagen bekannter Kulthits veröffentlicht. Den Anfang machen die PlayStation-Titel *Pong*, *Centipede* und *Missile Command*. Außerdem werden Spiele wie *Q*Bert* (ein



Klassiker des Herstellers Gottlieb von 1982), *Glover* (das N64-Original erschien über Nintendo) und *The Next Tetris* unter dem Atari-Label vertrieben. Weitere Titel sind bereits geplant – insgesamt hält Hasbro Interactive die Rechte an über 75 Evergreens.

Die Veröffentlichung der Klassiker im zeitgenössischen Gewand wird jedoch nicht alles sein. Atari-Fans der ersten Stunde werden sich besonders über Merchandising-Produkte im Zeichen des Fojl (das Atari-Logo stellt den stilisierten japanischen Berg dar) freuen. Außerdem sind diverse Cross-Promotions und Event-Sponsorings (siehe Konzert-Foto) geplant.

Im November bringt Konami als erstes Spiel der in Japan enorm erfolgreichen Musikspiel-Serie *Beatmania* European Edit auf den Markt. Wie der Titel schon sagt, wird der Soundtrack an den europäischen Geschmack angepaßt, wozu einige



namhafte DJs und Produzenten verpflichtet wurden. Der spezielle Controller wird natürlich auch erhältlich sein. Bei entsprechendem Erfolg werden weitere Titel folgen.

Die englische Niederlassung von Virgin Interactive war schon immer für ihre kontroversen Werbemaßnahmen berüchtigt. In diesem Jahr stand der ECTS-Auftritt unter dem Motto „The Second Coming“. Die Presse-CD wurde scheinbar in einem Buch mit der Aufschrift



In den USA hätte diese Messedekoration massive Proteste ausgelöst

„Bible“ überreicht – das sich bei genauerer Betrachtung als geschickt recycelte Verpackung für Saturn-Spiele entpuppte. Eine ganz ähnliche Idee hatte offenbar die Entwicklervereinigung *Gathering of Developers* (abgekürzt GOD), deren aufwendige Pressemappe im Stil eines Gebetbuches die Aufschrift „The Next Testament“ trug... ■

ECTS · IFA '99



Rayman 2 – The Great Escape

Hersteller:	Ubi Soft
Erhältlich:	Ende Oktober

Französische Entwickler sind bekannt für ihr originelles Charakterdesign und den hohen Schwierigkeitsgrad ihrer Spiele. Daß Rayman außergewöhnlich gestaltet ist, liegt auf der Hand, fehlen ihm doch die Gliedmaßen, und allzu leicht soll *The Great Escape* auch nicht werden. Die farbenfrohen Level dieses Jump&Runs sind gespickt mit kniffligen Aufgaben, die den Ehrgeiz des Spielers anstacheln, ohne wirklich unfair zu sein. Auffällig ist neben der abwechslungsreichen Levelgestaltung vor allem die liebevolle Ausarbeitung der Nebenfiguren, die *Rayman 2* eine Note besonderen Humors verleihen. ■



Tomb Raider IV – The Last Revelation

Hersteller:	Eidos Interactive
Erhältlich:	ab 20. November

Für den vierten Teil ihrer erfolgreichen Abenteuerverie verbarrikadierte sich Miss Croft hinter einem stählernen Eingangstor – Zutritt nur für die englische Presse. neXt Level gelang es trotzdem, ins innere Sanktuarium vorzudringen und einen ersten Blick auf *The Last Revelation* zu werfen. Tatsächlich erweckt die spielbare Demo den Eindruck, als würde die neue Game-Engine Umgebung und Charakter technisch sauberer und atmosphärisch strahlender darstellen. Neue Gelenke und zusätzliche 200 Polygone haben die Entwickler von Core Design dem agilen Körper der Hauptdarstellerin spendiert, und dank der hinzugekommenen Moves erwarten den Spieler neue Rätsel- und Fallentechniken. Das komplett umgestaltete Inventory-Menü erlaubt der jungen Archäologin nun, Gegenstände miteinander zu kombinieren, um den Adventure-Elementen mehr Tiefe und Spannung zu verleihen. Damit die Heldin stets den



Überblick bewahrt, führt sie eine Landkarte sowie ein Tagebuch als Gedächtnisstütze mit sich. Im Gegensatz zu den drei Vorgängern wird Teil vier ausschließlich in einem Land, nämlich in Ägypten spielen. Wer schon immer wissen wollte, wie die junge Dame vor Beginn ihrer ruhmreichen Karriere ausgesehen hat, wird sich freuen zu hören, daß es einen Trainingslevel gibt, in dem eine 16jährige Lara ihren Leibesübungen nachkommt. ■



Ist der Zopf der Polygonschönheit etwa noch länger geworden?



Fußball Live

Hersteller:	Sony
Erhältlich:	Ende November

Neben Konamis prämiertem *JSS Pro Evolution 2000* gab es noch ein weiteres Highlight im Sektor Fußball zu bestaunen: *Fußball Live* von Sony Europa. Obwohl diesem Titel die FIFA-Lizenz fehlt, tragen die Ballsportler die Namen ihrer bekannten Vorbilder. Wie das geht? Ganz einfach, Sony hat sich die Rechte an den Namen über die internationale Spielergewerkschaft, FIFPro, gesichert. 230 Vereins- und Nationalteams treten in 20 verschiedenen Turnieren in Originalbesetzung gegeneinander an. Optisch und spielerisch hinterläßt *Fußball Live* einen ausgezeichneten Eindruck. ■



Castlevania 2 – Belmont's Revenge

Hersteller:	Konami
Erhältlich:	1. Quartal 2000

Als Cornell nach einem Jahr des Wanderns und Trainings in seinen Heimatort zurückkehrt, findet er das Dorf in Flammen stehend vor. Die einzige Blutsverwandte, seine Schwester Ada, ist verschwunden. So beginnt die Handlung, die acht Jahre vor den Ereignissen des ersten Teils angesiedelt ist. Der Held gehört erstaunlicherweise nicht der Familie Belmont, dafür aber einer Gattung namens Man-Beast an. Statt mit der Peitsche zu kämpfen, wird sich Cornell im weiteren Verlauf des Action-Adventures mächtige Fähigkeiten aneignen, die ihm erlauben, durch bloße Willenskraft die Gestalt eines Werwolfs anzunehmen. Konami hat sich glücklicherweise entschlossen, ein komplett neues *Castlevania* zu designen, dessen frühe Level und Bosskämpfe schon zum jetzigen Stand der Entwicklung sehr vielversprechend ausseh-



Wozu braucht ein Werwolf eigentlich Schätze und Schwerter? Im nächsten Jahr wissen wir's

sehen. ■





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

POWERWARE

BOOTMASTER OHNE BOOTCHIP SPIELEN



Mit spezieller Zusatzfunktion!

Der BOOTMASTER ermöglicht Ihnen das Abspielen von Importen + OHNE einen Chip einlöten zu müssen. Stecken sie das Modul einfach in den Erweiterungsloot 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.



Kaufen Sie das Original! Nur echt mit diesem Aufkleber-



49,99 DM

MODCHIP



Mit diesem Qualitäts-Modchip können Sie ALLE Importspele 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



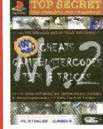
Die günstigste Alternative ohne "IQ" Technologie. Natürlich mit DEUTSCHER ANLEITUNG! **4,99 DM**

TRANSPARENT CASE



Verwandeln Sie Ihre PlayStation in eine coole Powerstation. Verschiedene Farben lieferbar. Nicht für SCPH 1002 geeignet! **49,99 DM**

TOP SECRET 2 CHEATBOOK



Mit Cheats, Tips & Codes zu den 100 aktuellsten Spielen. Extra: Cheats zu allen PSX Platinum Spielen. **14,80 DM**

X-PLORDER PRO



Finden Sie ohne PC selber Codes heraus. Natürlich in Deutsch! **139,00 DM**

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 Rückschlag - Fußpedal - Blase Produkt - PREISTIPPI! **89,99 DM**

KOMPLETT-LÖSUNGEN

- 14,80 DM JE HEFT:**
- Abe's Oddysee
 - Akku! - The Heartless
 - Alien Trilogy
 - Alundra
 - Alone in the Dark 1-3
 - Ark of Time
 - Atlantis
 - Baphomets Fluch 1+2
 - Batman & Robin
 - Blazing Dragons
 - Blaze & Blade
 - Breath of Fire 3
 - Casper
 - Chron. o.t. Sword
 - Clock Tower
 - D
 - Deathrap Dungeon
 - Diablo
 - Discworld 1+2
 - Excalibur
 - Final Fantasy 7
 - G-Police
 - Gex 3D & Rayman
 - Granstream Saga
 - Hard Edge
 - Heart of Darkness
 - Herc's Adventure
 - Guardians Crusade
 - Kings R
 - Legacy
 - MDK
 - Medi Evil
 - Men in Black
 - Nightmare Creat. One
 - Pax Corpus
 - Rayman&Gex3D
 - Resident Evil 1
 - Riven
 - Spawn
 - Silent Hill
 - Suikoden
 - Spyphon Filter* Tekken 1 & 2 & 3
 - The Note
 - The Last Report
 - Tomb Raider 1
 - Tomb Raider 2
 - Tomb Raider 3
 - Turok
 - Turok 2
 - Vandal Hearts
 - Wild Arms
 - Warhammer: Dark X-Com: Terror...
 - Zelda 64 uvm.

CONTROLLER



DUAL TWIN SHOCK 29,99 DM

SONY DUAL SHOCK 44,99 DM

STANDARD JOYPAD 9,99 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**
- SCORPION GUN** -> **59,00 DM**
- 3 IN 1 GUN** -> **59,00 DM**
- DEX DRIVE** -> **79,99 DM**
- PLAYSTATION** -> **239,00 DM**
- MAUS** -> **29,99 DM**
- LENKRAD+R.** -> **99,00 DM**
- RF-UNIT** -> **24,99 DM**
- 4-SPIELER AD.** -> **54,99 DM**
- BLAZE KOFFER** -> **69,00 DM**
- INFRAROT PADS** -> **59,00 DM**
- EQUALIZER** -> **59,00 DM**
- GB DELUXE** -> **99,00 DM**
- X-PLORDER** -> **79,00 DM**
- LINKKABEL** -> **8,99 DM**
- PAL-BOOSTER** -> **29,99 DM**
- CYBERSHOCK P.** -> **54,99 DM**
- CD-LEERHÜLLE** -> **1,99 DM**

MEMORY KARTEN

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

- 1MB 6,99 DM**
- 5MB 24,99 DM**
- 24MB 39,99 DM**
- 72MB 74,99 DM**
- 8,24-72MB mit LCD Display**
- komprimierte Speicherkarten**
- 2MB 19,99 DM**
- 4MB 29,99 DM**
- 8MB 44,99 DM**



LÖSUNGSBÜCHER

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



RESIDENT EVIL PLATINUM - JE SET 34,99 DM



RESIDENT EVIL - JE SET 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.



METAL GEAR SOLID - JE FIGUR 34,99 DM

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.)

04131 / 200580

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

Importeure & Preisänderungen vorbehalten. * Händleranfragen erwünscht * mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar * Bei Annahmeverweigerung kann nicht Abholen beschreiben wir 30,00 DM Pfandschick

ECTS · IFA '99



Saga Frontier II

Hersteller: Sony

Erhältlich: ab Dezember

Um *Saga Frontier II* von der hauseigenen Konkurrenz *FF VIII* etwas abzuheben, hat Square auf einen anderen Grafikstil gesetzt. Alle Bilder sind handgezeichnet und wirken wie lebendige Aquarelle. In dieser Atmosphäre



durchlebt der Spieler eine Geschichte, die sich über einen Zeitraum von über 100 Jahren erstreckt. ■



Arcatera

Hersteller: Ubi Soft

Erhältlich: ab März 2000

O bwohl auf der ECTS bislang nur in der PC-Version zu sehen, verspricht *Arcatera*, dank der in Aussicht gestellten problemlosen DC-Konvertierung, ein echter RPG-Hammer zu werden. Über 2.000 umwerfend gestaltete Locations erlauben den klassischen Fantasy-



Helden ausgiebige Spaziergänge. Sieht nach einem starken Debüt für die Kölner Entwickler Westka Entertainment aus! ■



Jade Cocoon – Die Tamamayu Legende

Hersteller: Grave Entertainment

Erhältlich: ab November

Der eigentümliche Grafikstil der *Tamamayu Legende* ist es, der die Neugier des Spielers weckt. Levant, ein heranreifender Jüngling, übt sich in der Kunst des Cocoon-Masters, um später sogar eigene Monster zu züchten. Im Arena-Battle-Modus können zwei Spieler ihre Kreaturen gegeneinander kämpfen lassen. ■

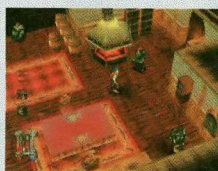


TechnoMage

Hersteller: Infogrames

Erhältlich: 1. Quartal 2000

Der deutsche Entwickler Sunflower benötigt noch ein wenig Zeit, bevor sein anspruchsvolles Action-RPG *TechnoMage* erscheinen wird. Dafür erwarten die Spieler viele abwechslungsreich gestaltete Level, aufwendige Render-Sequenzen und ein ausgesprochen originelles Charakterdesign. ■



■



Evolution – The World of Device

Hersteller: Ubi Soft

Erhältlich: ab Dezember

E in Relikt aus alter Zeit bildet den Dreh- und Angelpunkt dieses Manga-RPGs. In 150 detailliert ausgearbeiteten Levels versuchen die Helden, den sogenannten CYBERFRAMES, die als Waffe gebraucht, kriegerische und magische Aspekte in sich vereinen, ihre Geheimnisse zu entlocken. ■



Grandia

Hersteller: Ubi Soft

Erhältlich: ab November

B blieb den Saturn-Usern die Lokalisation des wohl besten RPGs ihrer Konsole stets verwehrt, kommen die PSX-Besitzer nun bald in den Genuß des trotz seiner schlichten Grafik auch heute noch hochgradig ansprechenden Rollenspiels. ■



Armored: Project S.W.A.R.M.

Hersteller: Acclaim

Erhältlich: ab November (N64), ab Februar 2000 (PlayStation)

Wer schon immer den Film *Starship Troopers* nachspielen wollte, wird mit *Armored: Project S.W.A.R.M.* bald voll auf seine Kosten kommen. Das Spiel basiert technisch auf der *Turok 2*-Engine und inhaltlich auf dem Acclaim-eigenen Comic. Aliens versuchen, die Erde einzunehmen, und der Spieler muß das verhindern. In über 20 Levels, die in fünf verschiedenen Umgebungen wie Sibirien, dem Dschungel oder einer Vulkanhöhle angesiedelt sind; läßt sich sogar zu zweit auf Alienjagd gehen. *Armored: Project S.W.A.R.M.* konnten wir abseits der Messe auf einer Präsentation in den Acclaim Studios/London begutachten, und es machte grafisch und vom Gameplay her bereits einen ausgezeichneten Eindruck. ■



Turok: Rage Wars

Hersteller: Acclaim

Erhältlich: ab November

A uch *Turok: Rage Wars* wurde auf der Präsentation in den Acclaim Studios/London gezeigt. Stellte der Mehrspieler-Modus in *Turok 2* nur einen Bonus dar, wurde er für *Turok: Rage Wars* bis ins letzte ausgearbeitet und überzeugt durch spektakuläre Waffensysteme und über 35 Schatplätze. In vier Modi lassen sich mit bis zu vier Spielern gleichzeitig die Katakomben und Gänge der Level unsicher machen. Wer alleine vor dem



Bildschirm sitzt, kann die Szenarios spielen, in denen Orden, weitere Charaktere und Waffen gewonnen werden können. Das Spiel sah schon sehr gut aus, und mit der Entwicklung der vielen trickreichen Waffensysteme wurde sich wirklich viel Mühe gegeben. ■

ECTS • IFA '99



Hersteller: Sony

Erhältlich: ab Dezember

Mit *Gran Turismo 2* steht allen Freunden realistischer Rennspiele ein würdiger Nachfolger des vielgelobten Erstlings ins Haus. An der durchdachten Struktur der Optionsmenüs hat sich kaum etwas geändert, denn Polyphony Digital legte erneut großen Wert auf einen mächtigen Fuhrpark. Mit über 500 Cars, 20 neuen Strecken inklusive einiger Rallyekurse, 60 erspielbaren Fahrerlizenzen und den bewährten weite-



ren Spielmodi sowie dem interessanten Tuningbereich kann *GT 2* als das derzeit umfangreichste Rennspiel bezeichnet werden. Auf der IFA in Berlin hinterließ die spielbare Vorversion einen sehr guten Eindruck. Die

Steuerung wurde noch einmal überarbeitet und vermittelt ein authentisches Fahr-Feeling. An den Grafikqualitäten und dem hervorragenden Sound der heulenden Motoren wurde ebenfalls gefeilt. *Gran Turismo 2* ist einer der vielversprechendsten Weihnachtshits dieses Jahres. ■



Ridge Racer 64

Hersteller: Nintendo

Erhältlich: 4. Quartal

Namcos Oldie ging auf der PSX bereits in die vierte Runde und erreicht nun dank Kooperationsvertrag der beiden Big Ns auch das N64. Spielerisch lehnt sich der Titel an die PSX-Verwandten an, bietet aber alle Strecken aus *Ridge Racer* (PSX) und *RR Revolution* (Automat) in einem. Dazu stehen zirka 20 Wagen zur Auswahl. ■



TOCA World Touring Cars

Hersteller: Nintendo

Erhältlich: 4. Quartal

Nach mehr als 2,5 Millionen verkauften Vorgängern fahren nun im dritten Teil 30 Cars in fünf Kontinenten über 30 verschiedene Strecken. Auf der ECTS waren zwar lediglich Videosequenzen zu bestaunen, die Zuschauer zeigten aber auch ohne spielbare Demo Begeisterung für diesen realistischen Tourenwagen-Titel. ■



Destruction Derby 64

Hersteller: Nintendo

Erhältlich: 4. Quartal

Von dieser Umsetzung eines sehr actionreichen PSX-Titels hörte man bislang wenig, zu sehen gab es rein gar nichts. Dies sollte sich mit der spielbaren Vorversion auf der IFA jäh ändern. Looking Glass Studios, die bereits *Command & Conquer* auf das N64 holten, übernahmen das Echtzeitschaden-System und schmückten das Grundkonzept mit weiteren Features sowie einem interessanten Vierspieler-Modus. ■



Die 24 Stunden von Le Mans

Hersteller: Infogrames

Erhältlich: ab November

Als XL zum ersten Mal über dieses Spiel berichtete, siehe Ausgabe 3/99, hieß es nicht nur anders und sollte schon im Mai erscheinen, es sah auch anders aus. Eutechnyx hat nach Aussage von Infogrames nach anfänglichen Schwierigkeiten das Konzept noch einmal komplett umgeworfen. Dabei ist ein neues Fahr-Feeling entstanden, die Wagen und Strecken wurden ebenfalls modifiziert. Beim Probespiel zeigte sich die Vorversion spielerisch von einer interessanten Seite, vor allem die Echtzeit-Modi in verschiedenen Zeitabstufungen dürften Fans der gnadenlosen 24-Stunden-Rennen aufhorchen lassen. ■



Colin McRae Rally 2

Hersteller: Codemasters

Erhältlich: 1.-2. Quartal 2000

Colin McRae, einer der bekanntesten und erfolgreichsten Rallyefahrer der letzten Jahre, steht wieder Pate für den Nachfolger des anspruchsvollen Rallytitels aus dem Hause Codemasters. Während man auf der IFA noch kein Spiel zu Gesicht bekam, konnte *CMR 2* in London bereits angespielt werden. Fahrerisch ist der hohe Standard geblieben, grafisch wirkte die noch frühe Version deutlich aufpoliert. Lichtreflexe, durchsichtige Wagenscheiben, hinter denen sogar Pilot und Copilot erkennbar sind, und realistische Streckenverhältnisse sorgen für optischen Glanz. Über die Einbindung von Gegnerfahrzeugen ist derzeit noch nichts Definitives bekannt. ■





No Fear Downhill Mountain Biking

Hersteller: Codemasters

Erhältlich: ab 26. November



Benso wie *Music 2000* wurde auch *No Fear* lediglich in einem Hinterzimmer der Presse vorgestellt. Mit diesem weltweit ersten Mountainbike-Spiel kann Codemasters den vierrädrigen Genrekollegen durchaus Konkurrenz machen. Die realistischen Fahreigenschaften tragen maßgeblich dazu bei, daß die halbtagebrüchlichen Abfahrten auf 25 Strecken zu einem packenden Erlebnis werden. Sogar Tricks kann man während der Rennen ausführen. *No Fear* ließ sich in der noch unfertigen Version bereits sehr gut spielen und hält einen Mehrspieler-Modi bereit. ■



Crash Team Racing

Hersteller: Sony

Erhältlich: ab Dezember



Crash Team Racing verspricht, die besten Elemente seiner Genrevorbilder in sich zu vereinen. So wird das Spiel einen Adventure-Modus à la *Diddy Kong Racing* und eine Drifttechnik beinhalten, die der von *MK64* ähnlich ist. Die Grafik ist nahezu frei von Fehlern und macht einen guten Eindruck. Spannenden Duellen zwischen Crash Bandicoot und seinen Kumpanen steht somit nichts im Wege. ■



Carmageddon

Hersteller: Virgin/Interplay

Erhältlich: Ende Oktober



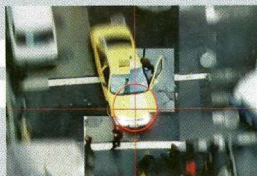
Mit dem Rennspiel *Carmageddon* nähert sich ein weiterer actionreicher Titel dem Nintendo®- und der PlayStation. Als Max Damage, der psychopathische, kaltblütige Fahrer, können wahlweise ein oder zwei Spieler durch 30 verschiedene Level rasen. Die Devise dabei lautet, am Leben zu bleiben. Durch Bonus-Pick-ups kann man die eigenen Fahrzeuge aufrüsten und verstärkte Strecken finden. Bei diesem Spiel gibt es keinen zweiten Sieger. ■



GTA 2

Hersteller: Take 2

Erhältlich: ab November



Die lang erwartete Fortsetzung von *Grand Theft Auto* war auf der Messe leider nur als PC-Version zu bewundern. *GTA 2* bietet deutlich mehr Spieltiefe, Features und Detailverliebtheit als sein Vorgänger. Sollte der Spieler von der Country-Musik aus dem Radio genervt sein, hat er beispielsweise die Möglichkeit, die dafür verantwortliche Sendestation zu sprengen. Grundsätzlich bleibt es jedoch beim altbekannten Spielprinzip. Man darf mit Recht auf die PlayStation-Umsetzung gespannt sein. ■



Soul Fighter

Hersteller: Piggyback Interactive

Erhältlich: Ende Oktober



Piggyback Interactive stellt mit *Soul Fighter* ein Fantasy-lastiges 3D-Beat-'em-Up im Stil von *Fighting Force* vor. Der Spieler hat die Wahl zwischen drei Helden, mit denen er die Umgebung erkunden kann. Jede Figur hat ihre individuellen Moves und läßt sich somit auch anders steuern. Während der Krieger im Kampf auf sein Schwert und die Spionin auf ihre beiden Messer vertrauen, wehrt sich der Magier mit seinem flammenspeienden Stock gegen die feindliche Übermacht der Monster. Getötete Gegner hinterlassen Zusatzenergie in Form verschiedener Speisen sowie Extrawaffen wie beispielsweise Armbrust oder Axt. Beim Einsatz der Zusatzwaffen wird in eine First-Person-Perspektive geschaltet, um den Feind ins Visier zu nehmen. Das fertige Spiel verfügt über 40 Gegnerarten sowie sechs besonders schwierige Levelbosse. Die Grafik von *Soul Fighter* ist sehr detailliert und bietet viele animierte Hintergründe. Um die Kämpfer besonders lebensnah darzustellen, wurden die im Spiel verwendeten Bewegungsabläufe von Kampfsportlern im Motion-Capture-Studio aufgezeichnet. ■



Gemäß der vorliegenden Information von Piggyback Interactive wird in *Soul Fighter* auf einen Zweispieler-Modus zugunsten der besseren Übersicht verzichtet. Dreamcast-Fans dürfen sich auf einen interessanten Titel freuen. ■



In kniffligen Situationen müssen die Helden auf ihre Extrawaffen zurückgreifen

ECTS • IFA '99

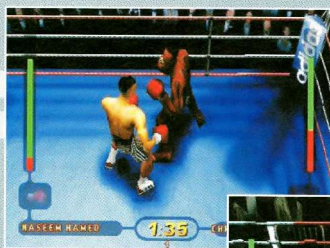


Prince Naseem Boxing

Hersteller: Codemasters

Erhältlich: ab Dezember

Prinse Naseem, einer der eigenwilligsten und in seinem Fach nicht ungefährlichen Sportler, dekoriert passend zum Weihnachtsgeschäft den Ringboden mit einer Auswahl von 15 potentiellen Gesichtsbeulen. Wenn auch jeder Möchtegern seinen eigenen Stil vorzuweisen hat, ist der Spieler in der Rolle des ungeschlagenen WBO-Weltmeisters aufgrund der nur bei ihm möglichen Ego-Perspektive im Vorteil. Sollte jedoch der Karrieremodus einmal nicht das Erwünschte bringen, wird Prince nicht etwa seine große Klappe zur Schau stellen, sondern es empfiehlt sich vielmehr, den mit original Sprach-Samples veredelten Trainingsmodus zu bemühen. Denn PNB ist auf taktisches Kämpfen ausgelegt und läßt nur im Arcade-Zweispeler-Modus ungehemmte Boxereien zu. ■



Ehrgeiz

Hersteller: Sony/Squaresoft

Erhältlich: 4. Quartal

Wenn sich Final Fantasy-Charaktere und „normale“ Fighter in einem reinen Beat 'em Up gegenüberstehen, kann man davon ausgehen, daß es sich um ein besonderes Spiel handelt. Squaresoft kreierte einen ungewöhnlichen Genrepräsentanten, der den Figuren völlige Bewegungsfreiheit in 3D erlaubt. Die Move-Palette enthält innovative Ideen. ■



DESTREGA™

Hersteller: Sony/Koei

Erhältlich: im Handel

Koeis 3D-Beat-em-Up wurde schon 1998 angekündigt: Auf der ECTS waren die Demo-Geräte dicht umlagert. Die effektvollen Kämpfe der interessanten Charaktere finden in großen Arealen statt, die ähnlich wie in Bushido Blade Fluchtwegen und mehrere Plattformebenen enthalten. ■



Plasma Sword

Hersteller: Virgin Interactive

Erhältlich: tba

Der Nachfolger des waffenorientierten Star Gladiator (PlayStation) ist ein grafisch aufwendig gestaltetes Beat 'em Up im Science-fiction-Stil, das schon jetzt sehr überzeugend aussieht. Ob das Gameplay halten kann, was die aufwendige Grafik verspricht, wird sich zeigen. Die spielbare Vorversion ließ jedoch schon einiges erhoffen. ■

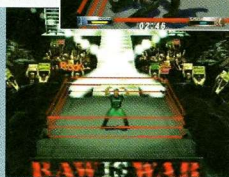


WWF Wrestlemania 2000

Hersteller: THQ

Erhältlich: 4. Quartal

Wrestling-Spezialist THQ schmeißt Catcher-Spiele auf den Markt, als würden sie über Nacht nachwachsen. Solange die Qualität stimmt, und das war bislang der Fall, wird sich wohl kein Fan darüber beschweren. Das neueste Werk ist in puncto Spielmodi und Wrestler-Anzahl mit dem Konkurrenten WWF Attitude vergleichbar und bietet zudem eine verbesserte Grafik mit neuen Effekten. THQ verspricht des weiteren, die bekannt gute Steuerung zu verwenden und somit für garantierten Spielspaß auf N64 und PSX zu sorgen. ■



Street Fighter Alpha 3

Hersteller: Virgin Interactive

Erhältlich: ab Dezember

Capcoms grandiose Street Fighter-Serie gehört zu den bekanntesten Beat-em-Up-Reihen der Videospielgeschichte. Zu Weihnachten treten die unerschrockenen Martial-Arts-Helden nun auch in die Welt des Dreamcast ein. Street Fighter Alpha 3 bietet 33 verschiedene Charaktere im klassischen 2D-Gewand (bekannt aus der Arcade-Vorlage), ebenso viele Hintergründe und ein umfassendes Spielmodi-Angebot. Neue Optionen und Special-Moves sollen das unverwechselbare Street Fighter-Feeling noch verstärken. Optisch gesehen darf man sich auf ein komplett überarbeitetes und auf Hochglanz poliertes Kampfspektakel freuen. ■





Music 2000

Hersteller: Codemasters

Erhältlich: ab 19. November

Everyone's a DJ! Codemasters Werbe-Slogan verspricht viel, doch *Music 2000* machte auf der IFA (hinter verschlossenen Türen) einen noch viel besseren Eindruck. Everyone's a musician! So könnte der Slogan eigentlich heißen, denn die 24 (!) bespielbaren Spuren werden jeden Musikinteressierten aufhorchen lassen. Die Palette der zur Verfügung stehenden Samples reicht von Techno und House über Hip-Hop bis zu Gitarrenriffs und harten Drum-Einlagen. Per Multi-Tap dürfen vier Spieler gemeinsam jammen und sich an den punktgenau in den Rhythmus eingefügten Samples erfreuen. Selbstkreierte Tracks werden auf einer speziellen Memory-Card abgespeichert, die sogar PC-kompatibel sein soll. So kann man die Stücke später auf CD brennen. ■



Toy Commander

Hersteller: Sega

Erhältlich: 4. Quartal

Toy Commander holt den Spieler auf den Boden der Tatsachen zurück – wortwörtlich, denn als Fahrer eines Spielzeugrennwagens, Pilot eines Plastikhubschraubers oder Kommandant eines kleinen Panzers erwarten den geschrumpften Helden abenteuerliche Missionen im Chaos eines Kinderzimmers. Besonders der Mehrspieler-Modus soll in diesem originellen Action-Spiel für abgefahrenen Spielspaß sorgen. ■



International
Track & Field 2

Hersteller: Konami

Erhältlich: ab November

Leichtathletikspiele muß man mit der Lupe suchen – gute erst recht. Mit dem Nachfolger des Trigger-Königs *Track & Field* setzt Konami auf diese unbepflanzte Lichtung im Geniewald. Neben dem klassischen 100-Meter-Lauf, den Disziplinen Speerwerfen, Stabhoch- und Weitsprung sind diesmal auch Gewichtheben und Radrennen mit von der Partie. *IT&K 2* begeistert vor allem durch die packenden Multiplayer-Modi. ■



Worms
Armageddon

Hersteller: Team 17

Erhältlich: im Handel

Armageddon stammt aus der Bibel und bedeutet soviel wie Weltuntergang. In dem neuesten *Worms*-Spiel gehen zwar keine Welten unter, dafür explodieren aber alle Nase lang schwerbewaffnete Würmer. Das mit strategischen Elementen behaftete Kriegsszenario überzeugt durch den spaßigen Multiplayer-Modus, der sich nun dank neuer Waffensysteme, Features und des Level-Editors noch spannender gestaltet. ■

Der MP3basta für die PlayStation™

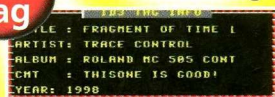


- Beste Klangqualität durch Hardware-Decodierung
- Playlist-Editor
- Externer Audio-Ausgang inkl. Anschlußkabel
- Anleitung in Deutsch
- MemoryCard Unterstützung
- Fernbedienung (optional)

MP3-
Audio-
CD
Inklusive

ID3-
Tag

Unterstützung



149,90 DM
(76,64 EUR)

2 Jahre Garantie

Austauschbare Skins



The Next Generation

Hoffmann & Hoffmann GbR
Crangerstraße 250
45891 Gelsenkirchen
Telefon 02 09 / 77 88 11
Telefax 02 09 / 78 82 86
Internet TNG.TO
www.MP3basta.de

NINTENDO SPACEWORLD '99

Im vorigen Jahr verschob Nintendo die hauseigene Messe Space World (ehemals Shoshinkai genannt) mehrere Male und ließ sie dann ganz ausfallen. In diesem Jahr präsentierte der einstige Marktführer seine kommenden Hits und einige ausgewählte Third-Party-Titel planmäßig im Makuhari-Messecenter in Tokio. Neben vielen Nintendo⁶⁴- und Game-Boy-Titeln wurde auch das seit Ewigkeiten angekündigte 64DD gezeigt.



Vor sämtlichen Konsolen bildeten sich lange Warteschlangen. Nach zirka einer Stunde anstehen durfte man dann etwa fünf Minuten spielen. Der Zeitplan wurde strengstens überwacht!

The Legend of Zelda – Gaiden (The Continuing Saga)

Genre: Action/Adventure
Entwickler: Nintendo

Entwicklungsstand: 50 %
Erhältlich: ab März 2000 (jp)

Schon im März kommenden Jahres soll ein neues *Zelda*-Abenteuer auf Modul erscheinen. Nintendo stellt ähnlich wie bei *Ocarina of Time* einen auf der ganzen Welt nahezu zeitgleichen Release in Aussicht. Wie es der Titel schon andeutet, handelt es sich bei *Zelda – Gaiden* um ein komplett neues Spiel, das direkt an

Mutig, wie Link nun einmal ist, folgt er ihm und landet in einer wundersamen Parallelwelt, die von einer überirdischen Gefahr bedroht wird: Der Mond fällt auf sie herab. Zusammen mit seiner Freundin Navy



hat Link nun die Aufgabe, die drohende Katastrophe abzuwenden. Dabei ist Zeit im wahrsten Sinne des Wortes Geld. Denn der Spieler kann sie gegen Rupien bei einem Händler kaufen und auf diese Weise die Galgenfrist bis zum Aufprall ein wenig hinausschieben. Aber auch in vielerlei anderer Beziehung spielt die Zeit eine wichtige Rolle. Wiederum können manche Aufgaben nur zu bestimmten Terminen erledigt werden. Den aktuellen Stand der

Sonne oder des Mondes sieht man jederzeit am unteren Bildschirmrand eingeblendet.

Sämtliche Waffen, die aus *Ocarina of Time*



Mit den verschiedenen Masken kann sich Link verwandeln und spezielle Fähigkeiten nutzen

die Ereignisse nach dem Sieg über Ganondorf anschließt. Link ist wieder ein Kind und lebt zufrieden in Hyrule. Eines Tages trifft er in den Wäldern auf Skull Kid, einen merkwürdigen Gesellen, der ihn verhöhnt und behauptet, Epona entführt zu haben.

Noch bevor Link realisieren kann, was hier überhaupt vor sich geht, verschwindet Skull Kid durch eine geheimnisvolle Tür.



bekannt sind, kommen ebenfalls bei *Gaiden* zum Einsatz. Natürlich wird es zusätzlich neue Items geben. Die Masken spielen eine sehr wichtige Rolle in diesem Abenteuer. Setzt Link eine auf, nimmt er eine neue Gestalt an. So kann er beispielsweise als Zora tauchen oder sich wie ein Goron zusammenrollen. Selbst in ein Deku-Nuß-Monster kann er sich verwandeln und mit Hilfe der Laubblätter fliegen. Diese unterschiedlichen Fähigkeiten werden in einer Vielzahl von

Minispielen genutzt. Neue Aktionsmöglichkeiten bietet auch das Angeln. Dabei sollte man sich unbedingt auf die Jagd nach Jabu Jabu begeben, der allem Anschein nach etwas mit dem merkwürdigen Verhalten des Mondes zu tun hat.

Während viele der aus dem Vorgänger bekannten Charaktere in *Zelda – Gaiden* in einer etwas anderen Funktion auftauchen, wird der Spieler mit komplett neuen Endgegnern konfrontiert. Zu diesen Oberbossen gehören beispielsweise ein riesiges Froschwesen und ein furchterregender Ritter.

Genau wie *Donkey Kong 64* wird *The Legend of Zelda – Gaiden* nur mit Expansion Pak laufen. Dieses wird nicht für eine hochauflösende Grafik, sondern zusätzliche Details und eine geschmeidigere Frame-rate genutzt. ■

The Legend of Zelda: Fruit of the Mystical Tree – Tale of Power

Genre: Action/Adventure
Entwickler: Capcom

Entwicklungsstand: 70 %
Erhältlich: ab Dezember (jp)

Bei Capcom sind zur Zeit drei *Zelda*-Spiele für den Game Boy Color in der Entwicklung, die der Story des ersten NES-Abenteuers folgen. Die mit den Untertiteln Power, Bravery und Wisdom versehenen Action-Adventures bil-



den eine fortlaufende Geschichte. Mit Hilfe eines völlig neuen Game-Boy-Link-Systems kann der Spieler den Spielstand des einen Teils auf den anderen übertragen und auf diese Weise gefundene Items sowie erkämpfte Charakterwerte behalten und nutzen. ■

Mother 3 - The Final Days of the Pig King

Genre: Action/Rollenspiel
Entwickler: HAL Laboratory

Entwicklungsstand: 50 %
Erhältlich: ab Mai 2000 (jp)

Erstmals konnte das lang erwartete und seit vielen Jahren angekündigte *Mother 3* probegespield werden. Der dritte Teil der Rollenspielserie, die im Westen unter dem Titel *Earthbound* bekannt ist, trägt den originalen Untertitel *The Final Days of the Pig King*. Man schlüpft in die Rolle des Helden Flint, der das Heimatdorf verläßt, um seine eigene Familie zu beschützen. Seit im Wald ein Ufo gelandet ist, geschehen merkwürdige Dinge, die Angst verbreiten. Wie auch die Vorgänger verspricht der dritte Teil



der Serie, den Spieler mit verrückten Ideen und skurrilen Charakteren zu konfrontieren, die abgedrehter kaum sein könnten. Die Tatsache, daß es sich bei dem seit Ewigkeiten in der Entwicklung befindlichen Spiel um eine

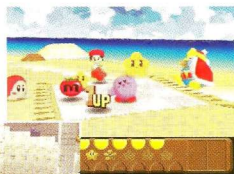
technisch enttäuschende 50%-Fassung handelte, wirft jedoch die Frage auf, was die Programmierer um Teamleader Shigesato Itoi eigentlich in den letzten Jahren gemacht haben. ■

Kirby's Dreamland 64

Genre: Jump&Run
Entwickler: HAL Laboratory

Entwicklungsstand: 50 %
Erhältlich: ab März 2000 (jp)

Das Nintendo⁶⁴-Debüt der rosa Knautschkugel hinterließ einen ausgezeichneten Eindruck, obwohl das Game erst zu 50 % fertiggestellt war. Am Spielprinzip hat sich gegenüber den SNES- und GB-Vorgängern nicht viel geändert. Noch immer handelt



es sich um ein Jump&Run, dessen besonderer Reiz in

der Verwandlungsfähigkeit des kleinen Helden liegt. Sobald Kirby einen seiner Gegner frisst, verfügt er über dessen spezielle Fähigkeiten. Neu ist die Kombination von 2D- und 3D-Elementen. Unzählige Rätsel und knifflige Passagen versprechen zudem jede Menge Spielspaß mit good old Kirby. ■



Plüschpüschel Kirby nutzt neuerdings auch die dritte Dimension

Alle Rechte liegen bei der Frank Baumann Produktion, 21220 Seeveral, Deutschland. Es gelten unsere AGB. Preise inkl. 16% Ust zzgl. Versandkosten.

FB Produktion
Telefon-Hotline: 04185 - 792707
Mo-Fr: 10:30 - 14:30 Uhr
und 17:00 - 21:00 Uhr
Telefax-Hotline: 04185 - 792706
Händleranfragen erwünscht



TM

... you can feel it !!!

Gripis

Für N64 und PSX erhältlich in den Farben:
rot, schwarz, blau, silber, grau

Unverb. Preisempfehlungen

DM 8,99
€ 4,60

DM 9,99
€ 5,11

Neuheit



NINTENDO SPACEWORLD '99

Super Mario RPG 2

Genre: Action/Rollenspiel
Entwickler: Intelligent Systems

Entwicklungsstand: 50 %
Erhältlich: ab Januar 2000 (jp)

Als die ersten Bilder vor zwei Jahren die Runde machten, hielten viele den Grafikstil für einen schlechten Scherz. Inzwischen steht fest, daß die Entwickler

es ernst meinen. Davon einmal abgesehen, dürfte der Nachfolger des legendären SNES-Titels den hohen Erwartungen jedoch gerecht werden. Da sowohl 3D- als auch 2D-



Szenarien vorhanden sind, wird man sich mit den unterschiedlichsten Anforderungen auseinandersetzen müssen und reichlich Abwechslung geboten bekommen.

Außerdem sollen haufenweise Minispiele, Puzzles und Rollenspielkämpfe dafür sorgen, daß keine Langeweile aufkommt. ■



Der Grafikstil ist wirklich gewöhnungsbedürftig. Dennoch hat SM RPG 2 seinen spielerischen Reiz

Mario Party 2

Genre: Action
Entwickler: Hudson Soft

Entwicklungsstand: 70 %
Erhältlich: ab Dezember (jp)

Die Party geht weiter. Mario, Luigi, Yoshi, Donkey Kong, Wario und Prinzessin Toadstool treten diesmal nicht nur gegeneinander an, sondern auch

gegen Bowser. Er ist in das Mario Land eingedrungen und versucht es sich untarn zu machen. Derjenige, der dieses Land am besten vor Bowser beschützen kann, ist der absolute Superheld. Dazu messen Nintendos Superhelden in insgesamt 64 Minispielen ihre Kräfte.



Mit 64 komplett neuen Spielen, sollten vergnügliche Mehrspieler-Feten mit MP 2 gesichert sein



Zusätzliche können verschiedene Items eingesetzt werden, zu denen sich Nintendo bisher auschwieg. ■



Excitebike 64

Genre: Rennspiel
Entwickler: Left Field

Entwicklungsstand: 50 %
Erhältlich: ab Februar 2000

Excitebike 64 überzeugte durch eine beeindruckend detaillierte High-Res-Grafik und seine ausgesprochen feinfühligste Steuerung. Die Animationen der Fahrer stellen alle bisherigen Mo-

torradspiele in den Schatten. Sowohl Hallenkurse als auch Strecken im Freien stehen zur Verfügung. Außerdem gibt es einen Strecken-Editor. Jede Menge Sprünge müssen absolviert und durch Gewicht-



verlagerung sicher gelandet werden. Mit der richtigen Drifttechnik kann man das Hinterrad nach links oder rechts ausschlagen lassen, um die mitfahrenden Kontrahenten zu behindern. Der Vierspieler-Mo-

dus ruckelte noch stark, doch das Spiel ist auch erst zu 50 % fertig. Bis zum Release im Februar 2000 werden die Programmierer dieses Manko aber mit Sicherheit stark reduzieren oder ganz beseitigen. ■

Das 64DD steht in den Startlöchern

Das Gerät soll am 1. Dezember exklusiv in Japan erscheinen. Zum Lieferumfang gehören das 64DD, ein Modem-Modul nebst Telefonkabel, ein Expansion Pak und eine 64DD-Disk, um sich Zutritt zum Internet und zu

Paint Maker, die XL bereits in der Vergangenheit mehrfach vorgestellt hat. Außerdem wird das *F-Zero X Expansion Kit* an den Start gehen. Es verfügt über zwölf neue Kurse und einen Strecken- und Fahrzeug-Editor. Einen guten Eindruck hinter-



speziellen Service-Seiten zu verschaffen. Ein Preis für dieses Starter-Set wurde leider nicht genannt. Acht DD-Titel sollen zum Start erhältlich sein. Es handelt sich dabei unter anderem um die beiden Kreativprogramme *Talent Maker* und

ließ die Kriegssimulation *Ultimate War*, die ein Nachfolger des legendären *Advanced Military Commander* ist. Bei *Kyojin no Doshin 1* steuert der Spieler einen Riesen, der auf einer Insel gestrandet ist und diese erkunden muß. Das Leben



auf der Insel steht nie still, auch nicht, wenn das Game gerade ausgeschaltet ist. Anhand der internen Uhr wird festgestellt, wieviel Zeit seit dem letzten Spielen vergangen ist und was sich inzwischen verändert hat. Die entsprechenden Entwicklungen werden dann umgesetzt und abgespeichert!

Auch im Internet möchte Nintendo das 64DD ausgiebig nutzen.

Es wird in Zukunft Games geben, bei denen online gespielt oder lediglich einem laufenden Spiel zugeschaut werden kann. Eine spezielle Info-Seite erlaubt es, Wünsche und Verbesserungsvorschläge für zukünftige Projekte abzugeben und einen Erfahrungsaustausch mit anderen Nintendo-Fans zu pflegen. Außerdem kann mit dem 64DD im Internet gesurft werden. ■

Angebote des Monats:

Predator 2 + Time Crisis
89,- DM

Dual Arcade Light Gun
99,- DM

3X unlaubliche Preise

- 1) Umbauchip + RGB Kabel nur **10,50 DM**
- 2) Umbauchip + Memory Card 1MB nur **11,50 DM**
- 3) Umbauchip + Memory Card 8MB nur **24,50 DM**



PlayStation PSX-Beefchips
* für US/Japan-Importsiele
unlaubliche
3,29 DM
für alle PlayStation-Modelle
mit ausführlicher Einbauleitung!

RGB-Kabel	7,99 DM
RGB-Kabel mit Audioanschluss	10,99 DM
1 MB Memory Card	8,99 DM
2 MB Memory Card	19,00 DM
4 MB Memory Card	27,00 DM
8 MB Memory Card	21,99 DM
24 MB Memory Card	49,99 DM
PSX-Joypad	14,99 DM
Panther-Gun	39,00 DM
Exploder-Mogelmodul	89,99 DM
MB PSX-Du alshock	35,99 DM
PS-Hacker	39,00 DM
RF-Unit	21,99 DM
Pal Booster	29,99 DM
Linkkkabel	13,99 DM
Joypadverlängerung	8,99 DM
Jordan Rumble Wheel	119,99 DM

PlayStation-Umbaueservice nur **29,00 DM**
+ Garantieübernahme
innerhalb von 24 Std. nach Zustellung erhalten
Sie Ihre PlayStation umgebaut plus 1 wress zurück
mit Garantie!

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!

Zum verspäteten PAL-Release des Dreamcast stellen wir auf den nächsten Seiten noch einmal alle wichtigen Titel vor, die zusammen mit der Konsole ab dem 14. Oktober erhältlich sein werden.

Hersteller: Sega Entwickler: Sega **Jump & Run**
 Spieler: 1 Level: 32
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: ab 14. Oktober

Sonic Adventure



Viele lustige Extraspiele können mit der Zeit freigespielt werden



Mit dem Hubschrauber kommt Sonic in den nächsten Level



In manchen Situationen, wie zum Beispiel dieser rollenden Gefahr, schaltet die Kamera um und läßt Sonic in Richtung Bildschirm laufen

SVON H. BEHER
 elbstverständlich darf beim PAL-Start des Dreamcast der blaue Igel Sonic nicht fehlen. Daß das Sega-Maskottchen dabei den Sprung in die dritte Dimension gut überstanden hat, wird schon nach wenigen Minuten deutlich. In einer irren Geschwindigkeit, die in der PAL-Version fast genauso hoch ist wie in der NTSC-Fassung, rast der Bläuling durch die herrlich gestalteten Level. Ob am Meer mit Palmen, Liegestühlen und weit entfernten Inseln oder im tiefgrünen Dschungel auf moosbewachsenem Boden – allein das Zusehen bringt schon Spaß.

durch den Level düsen. Diese unglaubliche Ranzanz des Spiels hat aber auch ihre Nachteile, denn an Handlungsmöglichkeiten mangelt es ein wenig. So bleibt Sonics Hauptbeschäftigung das Laufen, wobei man per Tastendruck noch einen Turbo aufladen kann, der den Igel nach dem Los-

lassen der Taste wie eine Kugel durch die Landschaft schießen läßt. Abwechslung kommt durch die vier weiteren Charaktere auf, die der Spieler freischalten kann. Das Spannende daran sind die unterschiedlichen Moves der Figuren. Fuchs



Tails kann zum Beispiel fliegen, und Big the Cat in den Gewässern mit seiner Angel auf Fischjagd gehen. Durch diese Fähigkeiten erkunden Tails und Co. neue Bereiche der Level, in die Sonic nicht vorstoßen kann.

Auch wenn der Handlungsspielraum begrenzt ist und es einige Grafikfehler gibt, ist *Sonic Adventure* doch ein phantastisches Abenteuer. Die flüssige Grafik ist einfach beeindruckend, und der Sound überzeugt. Wer ein Jump & Run-Fan ist und darüber hinwegsieht, daß bei *Sonic Adventure* die Betonung auf dem Run liegt, sollte sich das Spiel ganz oben auf seiner Einkaufsliste für Dreamcast-Software notieren. ■



Damit auch das Spielen zum Vergnügen wird, sind die Abschnitte mit allerlei Extras gespickt. An jeder Ecke stehen Bumper, Magnete oder Hindernisse wie zum Beispiel Fallgitter. Beschleunigungsfelder auf dem Boden verschaffen Sonic zusätzlichen Speed, und wilde Hochgeschwindigkeitsspassagen lassen ihn wie eine Flipperkugel

info

Mit der VMU können sogenannte Chaos-Wesen aufgezo-gen und durch einige Minispiele geführt werden. Dazu muß man sie in *Sonic Adventure* allerdings erst einmal finden und einfangen.

Gameplay: Die Level sind sehr linear aufgebaut, sorgen aber durch einige Abkürzungen und Geheimpassagen, die teilweise nur von bestimmten Charakteren erkundet werden können, für Abwechslung.

Präsentation: Eine enorme Blicktiefe paart sich mit schönen Lichteffekten und einer flüssigen Grafik. Überall gibt es eine Menge zu sehen und zu entdecken. Die einzelnen Stücke des Soundtracks passen zum jeweiligen Level und zur Dynamik des Spiels.

VMU: Zehn bis 163 Blöcke (je nach Spielstand)
 Vibration Pak: ja

Sega Rally 2

SVON M. HÄNTSCH/P. GROSSER
 ega Rally 2 ist die Arcade-Umsetzung des extrem erfolgreichen Sega-Automaten. Durch sehr realistische Texturen, viele Details abseits der Strecken und natürliche Lichteffekte wird dieser Titel zu einer wahren Augenweide. Gegenüber dem Automatenvorbild wurde die Anzahl der Strecken nun deutlich auf 17 erhöht, deren Checkpoints innerhalb eines festen Zeitlimits durchfahren werden müssen. Unterschiedliche Witterungsbedingungen machen aus jedem Kurs ein Fahrerlebnis mit seinen ganz eigenen Tücken. Je nachdem, auf welchem Untergrund man fährt, läßt sich der Wagen schlechter beziehungsweise

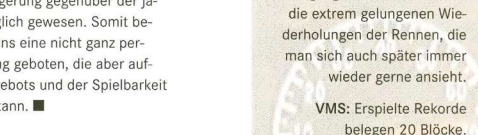
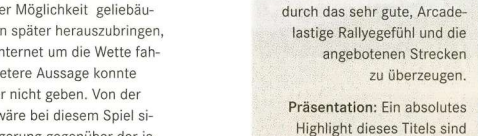
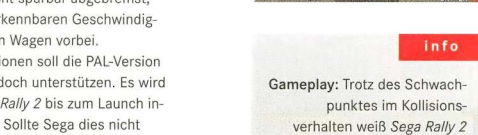
TOTAL TIME 3'54"242
 LAP TIME 0'27"516
 POSITION 20th / 16
 STAGE TOP 3
 1st 15:588
 2nd 18:588
 3rd 20:201



Rennen in der Nacht und auf verschneiter Strecke sind schwierig



TOTAL TIME 2'50"544
 LAP TIME 0'13"533
 POSITION 26th / 16
 STAGE TOP 3
 1st 03:201
 2nd 06:942
 3rd 07:188



Malerische Hintergründe wie diesen Sonnenuntergang findet man bei Sega Rally 2 häufig



besser steuern. Wer sich im 10-Year-Championship-Modus wacker schlägt, wird letztendlich mit 20 verschiedenen Fahrzeugen belohnt, die sich auch vom Handling her alle unterscheiden. An den Autos können vielfältige Einstellungen, von der Lenkung über die Auswahl der richtigen Reifen bis zu den Stoßdämpfern, vorgenommen werden. Zwei Spieler treten im Splitscreen-Modus gegeneinander an. Der langsamere Fahrer hat die Möglichkeit, durch den optionalen Slower-Car-Boost wieder zum Gegner aufzuschließen, was spannende Duelle ermöglicht. Auf Computer-Gegner wurde in diesem Modus jedoch unverständlicherweise genauso verzichtet wie auf einen Vier-spieler-Modus.

Am Gameplay selbst gibt es wenig auszusetzen. Die Steuerung, wahlweise analog oder digital, ist präzise und auch von Anfängern schnell beherrschbar. Ein grafisches Highlight dieses Titels stellen zweifelsohne die Wiederholungen der Rennen dar. Es gibt aber nicht nur Positives über dieses Spiel zu berichten. Deutsche Spieler müssen sich mit PAL-Balken abfinden und das Scrolling ruckelt oft. Das Kollisionsverhalten der Rallyewagen ist ebenfalls nicht optimal gelungen. Prallt das eigene Fahrzeug auf einen Widersacher auf, wird es oftmals nicht spürbar abgebremst, sondern gleitet ohne erkennbaren Geschwindigkeitsverlust am anderen Wagen vorbei.

Laut Segas Informationen soll die PAL-Version das Vibration Pak nun doch unterstützen. Es wird daran gearbeitet, Sega Rally 2 bis zum Launch internetfähig zu machen. Sollte Sega dies nicht schaffen, so wird mit der Möglichkeit geliebäugelt, eine zweite Version später herauszubringen, mit der die Spieler im Internet um die Wette fahren können. Eine konkretere Aussage konnte Sega uns bis dato leider nicht geben. Von der technischen Seite her wäre bei diesem Spiel sicherlich noch eine Steigerung gegenüber der japanischen Version möglich gewesen. Somit bekommen Dreamcast-Fans eine nicht ganz perfekte Arcade-Umsetzung geboten, die aber aufgrund des Streckenangebots und der Spielbarkeit durchaus überzeugen kann. ■

XL-Wertung

85%

Info
Gameplay: Trotz des Schwachpunktes im Kollisionsverhalten weiß Sega Rally 2 durch das sehr gute, Arcade-lastige Rallyegefühl und die angebotenen Strecken zu überzeugen.

Präsentation: Ein absolutes Highlight dieses Titels sind die extrem gelungenen Wiederholungen der Rennen, die man sich auch später immer wieder gerne ansieht.

VMS: Erspielte Rekorde belegen 20 Blöcke.
 Vibration Pak: ja

Hersteller: Sega Entwickler: Sega Beat 'em Up
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 13 Kämpfer
 Preis: ca. DM 120 Erhältlich: ab 14. Oktober

Virtua Fighter 3 Team Battle



Unterschiedliche Höhenebenen sorgen für mehr Abwechslung



Gewagte Moves wie dieser gelingen nur nach intensivem Training

MVON H. REHER
 it *Virtua Fighter 3 Team Battle* ist den Entwicklern eine gute Umsetzung des in Japan

zum Arcade-Hit avancierten Beat 'em Ups gelungen. Ohne große Abstriche haben alle Kämpfer den Sprung ins heimische Wohnzimmer überstanden, auch wenn ab und zu ein paar Animationsphasen ausgelassen wurden. Allerdings gibt es dafür Effekte, die in der Spielhallenversion nicht oder in einer nicht so hohen Qualität vorhanden waren. So sieht das Wasser in Jeffreys Stage jetzt wesentlich realistischer aus, und die Transparenzeffekte Durals sind beeindruckender.

Spielerisch ist das Dreamcast-*Virtua Fighter* eine Klasse für sich. Kein anderer Genrevertreter hat ein so komplexes Kampfsystem zu bieten. Mit lediglich vier Aktionstasten lassen sich die spektakulärsten Manöver ausführen. Jeder der 13

Kämpfer verfügt über mehr als 20 Special-Moves, die sogar miteinander kombiniert werden können. Auch zu zweit kann man sich die Schläge und



Tritte um die Ohren hauen, wobei Teams à drei Kämpfer gebildet werden dürfen, von denen dann jeweils einer nach dem anderen in den Ring steigt. Die Stages können durch ihre Größe und teilweise die verschiedenen Höhenebenen überzeugen, die die Kämpfe noch abwechslungsreicher werden lassen.

Insgesamt ist *Virtua Fighter 3 Team Battle* auf einem hohen technischen Level, ein paar weitere Optionen und Spielvarianten hätten jedoch nicht geschadet. Das umfangreiche Kampfsystem macht den Titel dennoch zu einem Highlight unter den Beat 'em Ups. ■

XL-Wertung **90%**

Hersteller: Eidos Interactive Entwickler: Capcom Beat 'em Up
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 8 + 3 Kämpfer
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: ab 14. Oktober

Power Stone



Wenn die riesige Pranke trifft, ist der Kampf schnell entschieden

BVON M. HÄNTSCH/P. GROSSER
 ei *Power Stone* handelt es sich um die Umsetzung eines Naomi-Automaten in aufwendiger Präsentation. Detailverliebte 3D-Kulissen, in denen sich die Kämpfer völlig frei bewegen, werden in hochauflösender Grafik dargestellt. Es darf auf Tische gesprungen, an Pfählen



Der Kämpfer hat sich transformiert und setzt gleich seine gefährlichen Extrawaffen ein



hochgeklammert und in einigen Stages sogar an der Decke gehängt werden. Das herumstehende Mobiliar kann als Wurfgeschöß oder Deckung verwendet werden, während man Extrawaffen aus Schatztruhen entnimmt, die in der Umgebung verteilt sind. Die Moves der Kämpfer bestehen aus Schlagen, Springen, Treten, Werfen, Klettern und dem Aufnehmen von Waffen. Auf eine Blockfunktion wurde gänzlich verzichtet. Wenn ein Kämpfer alle drei Power Stones eingesammelt hat, die irgendwo in der Arena plötzlich auftauchen, verwandelt er sich für kurze Zeit in sein mächtiges Alter ego. Für diesen Zeitraum ist man seinem Konkurrenten haushoch überlegen. Trotz des hektisch aussehenden Kampflaufes ist *Power Stone* ein grafisch wie spielerisch überzeugendes Beat 'em Up, das Spaß macht. ■

XL-Wertung **85%**

Blue Stinger

DVON P. GROSSER
er Special-Agent Eliot wollte auf seinem Boot eigentlich den lange verdienten Urlaub genießen. Doch plötzlich spielt alles um ihn herum verrückt. Auf der nahe gelegenen Forschungsinsel Dinosaur Island kommt es zu einer durch einen Meteoriteneinschlag verursachten Explosion. Der Held wird inmitten einer riesigen Energiekuppel eingeschlossen, welche die gesamte Insel vom Rest der Welt abschottet. Durch den Angriff fliegender Mutanten stürzt Eliot ins Meer. Als er wieder zu sich kommt, befindet er



In schwindelerregender Höhe muß sich der Held den Weg zur Turmspitze freischießen



Während Janine King ihr Gewehr auf das Ziel ausrichtet, hält Dogs die Monster in Schach

sich auf Dinosaur Island. Begleitet wird der Held vom Rauhbein Dogs und der Fee Nephilim, deren Herkunft im Verlauf des Spieles aufgeklärt wird.

Die Grafik ist technisch einwandfrei, und die Figuren sind sauber animiert. Mündungsfeuer und Explosionen wurden sehr detailliert dargestellt. Es kann immer wieder zwischen Eliot und Dogs gewählt werden, deren individuelle Waffenarsenale sich ständig vergrößern. Eliminierte Monster lassen Münzen zurück, mit denen man sich zusätzliche Lebensenergie oder andere Waffen beschaffen kann. Die Rätsel sind durchweg logisch aufgebaut und einfach lösbar. Im Gegensatz zur japanischen Version wurden von Activision sowohl die Kameraführung und Perspektive als auch die Kollisionsabfrage verbessert. Activision installierte eine Verfolgerkamera, die den Charak-



Eliot wird von Nephilim begleitet, die eine wichtige Schlüsselrolle in diesem Spiel hat

ter von hinten betrachtet. Wahlweise kann jetzt auch eine manuell steuerbare Kamera ausgewählt werden, mit deren Hilfe man die nähere Umgebung besser einsehen kann. Die Figuren sprechen mehr lippensynchron, und die englische Sprachausgabe wurde mit deutschen Untertiteln versehen. Die übertriebene Gewaltdarstellung der japanischen Version wurde deutlich reduziert. Die Figuren hätten durchaus detaillierter sein können, und das Design der Level reizt die Grafikfähigkeiten des Dreamcast nicht aus. Herausgekommen ist ein Spiel, das aufgrund der fesselnden Story und der unheimlichen Atmosphäre viele Stunden gruselig Unterhaltung bietet. ■

XL-Wertung

80%

info

Gameplay: Der Spielverlauf nimmt immer wieder überraschende Wendungen, und man muß teilweise innerhalb eines Zeitlimits kleinere Missionen erfüllen, was die Spannung zusätzlich erhöht.

Präsentation: Die Überarbeitung der Kameraführung war für den Deutschland-Release dieses Titels dringend nötig und hat der Spielbarkeit gutgetan.

VMU: Ein Spielstand benötigt vier Blöcke.

Vibration Pak: nein



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

NINTENDO 64

N64 Star Wars Pak Lim. Ed. kpl.	dtdDM 294,00
Control Pad farbig	dtdDM 54,95
Expansion Pak 4MB orig.	dtdDM 64,95
Memory Card 1Meg.	dtdDM 19,95
Destruction Derby*	kpl.dtdDM 109,95
Earthworm Jim 3D*	kpl.dtdDM 89,95
EPGA Golf*	dtdDM 109,95
Hot Wheels*	dtdDM 99,95
Jet Force Gemini*	dtdDM 109,95
Knock out Kings*	dtdDM 99,95
Racing Simulation 2	dtdDM 119,95
Rainbow Six*	dtdDM 99,95
Rayman 2 - Great Escape*	dtdDM 119,95
Rugrats*	dtdDM 109,95
The New Tetris*	dtdDM 89,95
World Driver Championship*	dtdDM 119,95
WWF Attitude	dtdDM 99,95

Grosse Auswahl an Game Boy Color Spielen!

DREAMCAST

Dreamcast Grundgerät	dtdDM 489,00
Blue Stinger*	dtdDM 94,95
Get Bass + Angelrute*	dtdDM 179,90
House of Dead + Gun*	dtdDM 149,90
Incoming*	dtdDM 109,95
MS-R (Metropolis)*	dtdDM 109,95
Sega Rally 2*	dtdDM 109,95
Sonic Adventures*	dtdDM 89,95
Soul Calibur*	dtdDM 109,95
Toy Commander 2*	dtdDM 89,95
Virtua Fighter 3 TB*	dtdDM 89,95

SONY PLAYSTATION

PSX kpl.+Dual Shock	dtdDM 239,00
Control Pad Dual Shock farbig	dtdDM 59,95
Gonebaster Deluxe PRO kpl.	dtdDM 99,95
Lehrpläne 1 bzw. 2 CD's stabil	2,00
Lösungshilfe	ab 9,95
Memory Cards diverse Größen	ab 19,95
Space Station	dtdDM 49,95
X-Plader Pro	kpl.dtdDM 119,95
Billard Nights*	dtdDM 79,95
Crash Team Racing*	kpl.dtdDM 89,95
Die Schlümpfe*	dtdDM 89,95
Dino Crises*	dtdDM 84,00
Discworld Noir*	kpl.dtdDM 84,95
Duke 2000*	kpl.dtdDM 89,95
Earthworm Jim 3D*	dtdDM 84,95
EPGA Golf*	dtdDM 89,95
FIFA 2000*	kpl.dtdDM 89,95
Final Fantasy VIII (5 CD's)	kpl.dtdDM 99,95
Formel 1 '99*	kpl.dtdDM 89,95
Fußball Live*	kpl.dtdDM 89,95
Hot Wheels*	kpl.dtdDM 89,95
Jade Cocoon*	kpl.dtdDM 89,95
Kingsley's Adventure*	kpl.dtdDM 79,95
Kurushi Final*	kpl.dtdDM 79,95
Lego Racers*	dtdDM 89,95
Mulan Story*	kpl.dtdDM 79,95
Railroad Tycoon 2*	dtdDM 89,95
Sled Storm*	kpl.dtdDM 89,95
Spyro 2*	kpl.dtdDM 89,95
Tarzan*	kpl.dtdDM 89,95
Tekken 3 Platinum	kpl.dtdDM 44,95
Wipe Out 3	kpl.dtdDM 89,95
X-Files (4 CD's)*	kpl.dtdDM 89,95
Xena: Warrior Princess*	dtdDM 89,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

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

Bestellung erfolgt per Post - Nachnahme
Bestandteile beschleunigen in jedem Sinne auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten



Hersteller:	Sega	Entwickler:	Sega	Action
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	3 Routen	
Preis:	ca. DM 120	Erhältlich:	ab 14. Oktober	

Dynamite Cop 2



Zu zweit macht das Spiel richtig Spaß, denn zu tun gibt es genug



In den Zwischensequenzen ist schnelles Reagieren gefragt

VON H. REHER

Dynamite Cop 2 ist der Nachfolger des in Deutschland indizierten Saturn-Spiels *Die Hard Arcade*. Wie im ersten Teil muß der Spieler die kleine Präsidententochter aus den Händen skrupelloser Entführer befreien, die sich auf einem Kreuzfahrtschiff verschanz haben. Für dieses Unterfangen stehen drei verschiedene Mitglieder einer Spezialeinheit zur Auswahl, die jeweils auf einem anderen Weg auf das Schiff gelangen und unterschiedliche Routen zum Oberschurken nehmen.

In jedem Abschnitt tauchen bis zu sechs Gegner auf, die nicht nur mit Tritt- und Schlagcombos eingedeckt, sondern auch mit gefundenen oder ihnen abgenommenen Waffen bekämpft werden können. Das Geschehen bleibt dabei die ganze Zeit sehr flüssig, die Grafik reizt aber die Fähigkeiten der Hardware bei weitem nicht aus. Zwischen den Stages gibt es wie im Vorgänger er-



neut kleine Reaktionstests, die darauf basieren, daß in einem bestimmten Moment der Zwischensequenz ein angezeigter Button gedrückt

werden muß. Gelingt die Aktion, geht es im nächsten Abschnitt weiter, schlägt sie fehl, muß ein Umweg in Kauf genommen werden.

Besonders im Zweisspieler-Modus sorgt *Dynamite Cop 2* für großes Vergnügen. Sich gegenseitig aus der Patsche zu helfen, bis am Ende in einem internen Duell entschieden wird, wer der eigentliche Held ist, macht einfach Spaß. Wer alleine spielt, wird sich ein wenig darüber ärgern, daß die Action bereits nach ungefähr einer Stunde beendet ist. ■

XL-Wertung

80%

Hersteller:	Infogrames	Entwickler:	Rage Interactive	Action
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	20	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab 14. Oktober	

Millennium Soldier



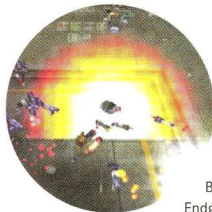
Zahlreiche Gegner halten den Spieler andauernd auf Trab

VON H. REHER

Ein weiteres Spiel, das nach dem Motto „Erst schießen, dann denken“ abläuft, ist *Millennium Soldier*. Zwar hat die Schlacht auch einen Hintergrund, die Story ist jedoch so banal wie unwichtig. Der Spieler muß einfach alles Heranstürmende und irgendwie nach Feind Aussehende mit diversen Waffensystemen bekämpfen.



Lichteffekte, wohin das Auge blickt. Die Endgegner explodieren mit einer großen Druckwelle



Am Ende einer jeden Stage wartet dann ein besonders harter Brocken in Form eines Endgegners.

Mit brillanten Lichteffekten, die durch die wuchtigen Soundsamples noch einmal an Dynamik gewinnen, wird man förmlich in einen Zerstörungsrausch versetzt. Nur selten wird der Finger vom Schuß-Button genommen, es sei denn, eine der Zwischensequenzen läuft gerade ab. Sieht es mit dem Zustand des Humanoiden, den der Spieler steuert, nicht mehr ganz so gut aus, bringen hinter Fässern versteckte Heilmittel ihn wieder zu alten Kräften. Auch Extraleben und diverse Waffen-Power-Ups lassen sich dort finden.

Grafik und Sound sind hervorragend gelungen, sie täuschen jedoch über die Tatsache hinweg, daß das Gameplay sehr eintönig ist. Trotzdem bereitet *Millennium Soldier* für kurze Zeit Vergnügen und bietet sogar zwei Spielern Gelegenheit, sich gemeinsam in die Schlacht zu stürzen. ■

XL-Wertung

75%

Sega Bass Fishing



Besonders dicke Brocken bringen Bonussekunden auf die stetig ablaufende Uhr. Allerdings lassen sich solche Prachtexemplare nur schwer aus dem Wasser ziehen, da sie sich enorm wehren

AVON H. REHER
 Angelfreunde und Fans von originellen Zubehörteilen sollten sich schon einmal *Sega Bass Fishing* vormerken, das zusammen mit einem Angel-Controller ausgeliefert wird. In den zwei Modi, in denen entweder an einem ausgewählten Gewässer der Haken ausgeworfen oder an einem Turnier teilgenommen wird, geht es darum, die größten Exemplare an Land zu ziehen. Dazu wird mit dem Controller in der Hand einfach eine Auswerfbewegung vollzogen, und schon beginnt der wahlweise weibliche oder männliche Charakter ebenfalls mit dieser Aktion. Unter Wasser können dann die Fische beobachtet und durch ruckartiges Bewegen der Angeltrappe, was ein Zucken des ausgewählten Köders hervorruft, angelockt werden. Hat eines der Tiere abgebissen, muß die Leine mit viel Gefühl eingeholt werden, damit sie nicht reißt. Ein Kraftanzeiger am rechten Bildschirmrand gibt dabei die je-



weilige Belastung der Schnur an. Verfährt sich der Balken rot, ist es an der Zeit, ein wenig locker zu lassen.

Wollen sich die Schuppentiere partout nicht für den Blinker interessieren, kann zu jeder Zeit ein neuer ausgewählt werden, was allerdings einige Strafsekunden kostet.

Durch gutes Abschneiden in den Wettkämpfen werden auch neue Lockmittel dazugewonnen, die eine größere Anziehungskraft auf die Fische ausüben.

Ohne den Controller, der sogar über eine Rumble-Funktion verfügt, nur halb so spannend, ist *Sega Bass Fishing* mit dem ungewöhnlichen Pad richtig unterhaltsam. Die Fische sehen zudem sehr realistisch aus und die verschiedenen Schauplätze sorgen für Abwechslung. Angel-Fans können also unbesorgt zugreifen. ■

XL-Wertung

80%



Unter Wasser kämpfen die Fische um den ausgeworfenen Köder



info

Die verschiedenen Fischarten bevorzugen unter Wasser unterschiedliche Aufenthaltsorte.

Mit dem Boot kann sich der Spieler deshalb in jedem Gewässer um einige Meter nach rechts und links bewegen und somit den Angelplatz ändern.

Gameplay: Durch den Controller wird das Angeln zum Erlebnis. Das Herausholen der Fische ist nicht sonderlich schwierig, durch die Gewichtsvorgabe ist Spannung trotz dem garantiert.

Präsentation: Oberhalb des Wassers ziemlich neblig, beeindruckt die Optik unter Wasser durch Klarheit und die realistisch gestalteten sowie animierten Fische. Die Sound-Effekte klingen zudem äußerst authentisch.

VMU: Es werden fünf Speicherblöcke benötigt.
Vibration Pak: Der Angel-Controller verfügt über eine Rumble-Funktion, aber auch das Vibration Pak wird unterstützt.



Hersteller:	Sega	Entwickler:	Genki	Rennspiel
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	1 Strecke	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab 14. Oktober	

Tokyo Highway Challenge



Dunkel, dunkler, am dunkelsten: *THC* spielt ausschließlich des Nachts

ZVON T. HELLWIG
um PAL-Start des Dreamcast wird das in Japan bereits erschienene *Shutoku Battle* (s. XL 9/99) unter einem modifizierten Namen erhältlich sein.

In diesem recht eigenwilligen Racer werden sämtliche Rennen auf lediglich einer einzigen Strecke ausgetragen. Schauplatz ist dabei die Stadtautobahn Tokios, die sich in aneinandergereihten Teilstücken mit Abzweigungen präsentiert. Ungewöhnlich dürfte auch die Tatsache sein, daß ewige Dunkelheit herrscht. So fährt man nächtens gegen einen von 130 Rivalen im

Quest-Modus, zeigt einem Freund im Zweispieler-Battle, wo's langgeht oder nutzt den Practice-Modus zum intensiven Üben. Die erspielten Preisgelder können anschließend ins Wagen-Tuning gesteckt werden.

THC weist keine PAL-Balken auf und erstrahlt in feinsten Grafik, die jedoch im nächtlichen Einerlei quasi im Schatten steht. Spielerisch mangelt es dem Titel an Abwechslung, wobei selbst das Sammeln der zahlreichen Fahrzeuge im Quest-Modus nur begrenzt für Dauerspaß sorgt. Die brillante optische Präsentation kann nicht über die Schwächen des Gameplays hinwegtäuschen. ■

XL-Wertung **70%**

Incoming

Hersteller:	Infogrames	Entwickler:	Rage Interactive	Shoot 'em Up
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	65	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab 14. Oktober	



DVON H. REHER
ie Aliens kommen, und das in rauen Mengen! Bei *Incoming* ist man die ganze Zeit damit beschäftigt, ein feindliches Raumschiff nach dem anderen vom Himmel zu schießen oder die gegnerischen Bodenfahrzeuge zu attackieren. Dazu stehen ihm sowohl feste Einrichtungen wie Geschütztürme oder Schiffsflaks zur Verfügung als auch diverse Flugzeuge und Panzer. Bei jedem Auftrag muß der Spieler nach und nach die in einem kurzen Briefing erklärten Aufgaben erfüllen, wobei es sich größtenteils um die Vernichtung sämtlicher Feinde handelt.

Incoming sieht auf den ersten Blick sehr gut aus, doch wenn sich erst einmal bis zu sechs

Gegner gleichzeitig nähern und einige von ihnen in mächtigen Explosionen das Zeitliche segnen, fängt die Grafik derart an zu ruckeln, daß aus dem Maschinengewehrskakato ein langsamer Vierteltakt wird. Davon abgesehen unterscheiden sich die Level meistens nur in puncto grafischer Gestaltung voneinander, denn den überwiegenden Teil des Spiels wird einfach sinnlos geballt. Für den schnellen Abbau von Streß oder sonstigen Mißempfindungen ist Infogrames' *Shoot 'em Up* aber auf jeden Fall zu empfehlen, und auch zu zweit kommt Freude auf. ■

XL-Wertung **75%**

Aerowings

Hersteller:	Crave Entertainment	Entwickler:	CSK Research Inst.	Flugsimulation
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	20 + 10 Level	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab 14. Oktober	



Mit dem Düsenjet fliegt man über detailliert dargestellte Landschaften

FVON M. HÄNTSCH/P. GROSSER
ür dieses Spiel stand die japanische Kunstflugstaffel Blue Impulse Pate. Bevor der Spieler Zugriff auf alle der insgesamt elf Flugzeuge hat, muß er sein fliegerisches Können in den 20 Blue-Impulse-Missionen beweisen. Die Aufgaben reichen von simplen Landemanövern bis hin zu anspruchsvollen Formationsflügen. Abschließend wird die eigene Leistung genauestens bewertet. Beim alternativen Modus „Sky-Mission-Attack“ müssen diverse Ringe durchfliegen werden, die Zeit- und Punkteboni liefern. Das zwanglose Herumfliegen im Free-Flight-Modus wird schnell langweilig, und der ebenfalls nicht sehr unterhaltsame Mehrspieler-Modus darf mit bis zu

vier Spielern gleichzeitig auf ungeteiltem Bildschirm ausgetragen werden, wobei ein Verlassen des Blickfeldes der Kamera zu einer sofortigen Disqualifikation führt. Die Steuerung von *Aerowings* ist zwar sehr simpel gehalten, aber grafisch weiß dieses Spiel durch die detailliert dargestellten Flugzeuge und die realistischen Szenarien durchaus zu überzeugen. Für ein wirklich gutes Spiel fehlen allerdings spannendere Missionen sowie eine etwas genauere Steuerung. ■

XL-Wertung **75%**



Hersteller: Sega/Midway Entwickler: Midway
Spieler: 1-2 (simultan) Erhältlich: ab 14. Oktober **Sport**

Ready 2 Rumble Boxing

KVON H. REHER
ein Geringerer als Michael Buffer, Namensgeber des Spiels und bekanntester Ringschreihals der Branche, stellt in *Ready 2 Rumble Boxing* die Kämpfer vor. 20 Boxer sind auswählbar, die jeweils über andere Stärken und Schwächen verfügen. So können einige durch ihr niedriges Körpergewicht enorm gut tänzeln und schnell schlagen, wenn sie aber erst einmal ein Pfund von einem sehr kräftigen, jedoch langsameren Kontrahenten einstecken müssen, kostet sie das auch wesentlich mehr Energie. Die Kämpfe haben allerdings herzlich wenig mit dem realen Boxsport zu tun, da der Schwerpunkt ganz klar auf spaßiger Action liegt. Mit der L- und der R-Taste kann zwar die Deckung hochgenommen, ausgewichen und weggesprungen werden, doch im Eifer des Gefechts werden diese Möglichkeiten gerne einmal vernachlässigt. Was wirklich zählt, sind die verschiedenen sehr realistisch und spektakulär animierten Schläge, die bei jedem Kämpfer an-

ders aussehen. Mit den Power-Punchs wird bei einem Treffer nach und nach das Wort „RUMBLE“ am unteren Bildschirmrand vervollständigt. Ist es komplett, kann der Spieler den Boxer für einige Sekunden „unter Strom setzen“, was durch ein beeindruckendes Aufbäumen des Sportlers und glühende Handschuhe signalisiert wird. In dieser Zeit schlägt der Haudogen nicht nur schneller, sondern auch wesentlich härter zu, so daß der Gegner gut damit beraten ist, ein wenig Abstand zu halten. Wer dreimal auf die Bretter geschickt wurde, verläßt den Ring als Verlierer und muß dem Sieger beim Feiern zusehen.

Ready 2 Rumble Boxing bereitet vor allem in geselliger Runde unglaubliches Vergnügen. Durch kleine Trainingsspielen und einen Managermodus wird im fertigen Spiel aber auch der Solo-modus für Unterhaltung sorgen. ■



Trotz Blessuren und ausgeschlagener Zähne wird der Sieg gefeiert



Genre: Lightgun-Shooter
Hersteller: Sega
Entwickler: Sega
Erhältlich: ab 14. Oktober

Genre: Action/Sport
Hersteller: Acclaim
Entwickler: Acclaim
Erhältlich: ab 14. Oktober

Genre: Rennspiel
Hersteller: Ubi Soft
Entwickler: Criterion Studios
Erhältlich: ab 14. Oktober

The House of the Dead 2

Der Grusel-Shooter wird zusammen mit einer sehr schön gestalteten Lightgun ausgeliefert. Alleine oder zu zweit kann aber wahlweise auch mit dem Pad auf Monsterjagd gegangen werden, wobei nur an bestimmten Punkten der weitere Weg selbst bestimmt werden kann. Ansonsten bewegen sich die Helden, die aus der Ego-Perspektive agieren, auf vorgegebenen Bahnen durch die Gassen und Gewölbe einer von Zombies eingenommenen Stadt. Um es bis zum Endgegner zu schaffen, müssen jede Menge Untote und einige Zwischengegner erledigt werden, wobei die Grafik wirklich grandios gelungen ist. ■



WWF Attitude

Die Umsetzung des bereits für PlayStation und N64 erhältlichen Wrestling-Spiels von Acclaim wird auch Dreamcast-Besitzer in den Genuß handfester Action bringen. 42 Kämpfer können in vielen Modi zu Kämpfen in den Ring geschickt werden, an denen jeweils bis zu vier Spieler gleichzeitig teilnehmen dürfen. Ob King of the Ring, Royal Rumble oder Lumberjack-Kämpfe, alle erdenklichen Auseinandersetzungen sind möglich und bringen durch die umfangreiche Move-Palette Spaß. Optisch erreichte die Preview-Version zwar noch nicht Dreamcast-Klasse, das kann sich bis zum Erscheinen aber noch ändern. ■



Suzuki Alstare Racing

Dreamcast-Besitzer erwartet bald ein Motorrad-Rennspiel im Arcade-Stil. Zwölf Kurse in verschiedenen Umgebungen laden zur Raserei ein. Durch gutes Abschneiden können die Strecken nach und nach erspielt werden, und auch die 16 Fahrer und acht Motorräder sind nicht alle von Anfang an auswählbar. Die Steuerung verlangt dem Spieler nicht sehr viel ab, und so kann sich dieser darauf konzentrieren, im richtigen Moment den Turboschub des Bikes einzusetzen. Die Grafik ist flüssig und hat nur im Zweispieler-Modus mit zu spätem Aufbau zu kämpfen. ■





Hersteller:	Namco	Entwickler:	Namco	Beat 'em Up
Spieler:	1-16 (2 simultan)	Level:	10 + 9 Kämpfer	
Preis:	ca. DM 140	Erhältlich:	als Import (jp)	

SOUL CALIBUR

NVON T. HELLWIG
Namco holt das beeindruckende Schwertkampfspiel Soul Edge vom Automaten auf Segas Dreamcast. Wer sich echtes Spielhallen-Feeling nach Hause holen will, kann sein Sparschwein knacken und mehrere Tausend Mark für einen Automaten auf den Tisch blättern oder die weitaus günstigere Alternative wählen und sich ein Dreamcast-Gerät samt SoulCalibur zulegen. Denn soviel steht auf den ersten Blick fest: Die grafische Präsentation des Spiels stellt alles bisher Dagewesene in den Schatten.

Info

In der kommenden Ausgabe liefern wir ein ausführliches Special nach. Darin werden die Charaktere genauer beschrieben, außerdem geht es vornehmlich um den Mission-Battle-Modus und die Lösung der kniffligen Aufgaben in den Begegnungen.

Gameplay: Namcos Schwerterkampf lässt sich aus dem Stand hervorragend und intuitiv steuern. Die vielen Modi und Charaktere sowie die mehr als 300 zu erspielenden Bilder garantieren langfristigen Spielspaß. Der Mission-Battle-Modus geht weit über den Umfang herkömmlicher Prügel-spiele hinaus.

Präsentation: SoulCalibur übertrifft mit den unglaublich flüssigen Animationen und der genialen Choreographie jedwede Referenz im Beat-'em-Up-Genre. Sowohl die Kampfgeräusche als auch die Ausrufe und die Hintergrundmusik wirken höchst motivierend. Die „lebendigen“ Schauplätze tragen ein übriges zur berauschenden Atmosphäre bei.

VMU: Von den 198 Blöcken der VMU werden zwölf zur Speicherung benötigt.

Vibration Pak: ja

Analogsteuerung: ja

Internetadresse: <http://faqs.simple-net.com/faq/SoulCalibur-b.htm>

TISCHLEIN DECK DICH!

Stehen zu Beginn lediglich zehn Fighter und einige obligatorische Spielmodi zur Verfügung, so explodiert die Angebotspalette förmlich, wenn nach und nach alle neuen Features, Charaktere, Hintergründe, Gallery-Bilder, Spielmodi und Special-Moves freigeschaltet sind. Der klassische Arcade-Kampf hat wie immer vorrangig das Ziel, neue Fighter und diesmal auch neue Schauplätze freizulegen. Versus Battle, Time Attack, Team Battle und Survival-Modus müssen nicht detailliert beschrieben werden, da sie sich im Grunde selbst erklären und in beinahe jedem modernen Beat 'em Up vorkommen. Den Practice-Raum werden wir in der kommenden XL noch genauer vorstellen, vorerst bleibt nur zu sagen, daß



Über den R-Button kann man Energie bündeln und gleich darauf einen Special-Move ansetzen.



er nach alter Tekken-Tradition aufgebaut und mit ausführlichen Move-Listen versehen ist. Zur Internetfunktion geben wir gesondert Informationen, wenn die PAL-Version Ende des





Mission Battle und Art Gallery

In diesem Modus startet ein beliebiger Charakter eine Rundreise über den Globus. An markierten Orten erwarten ihn höchst unterschiedliche Aufgaben im Kampf gegen einen oder mehrere Gegner (nacheinander). Hier ein kleiner Querschnitt: Der Feind kann nur mit Würfen, Special-Moves oder von hinten erledigt werden. Er muß von der Plattform fallen, ist unsichtbar, bekommt Energie dazu, oder der Kampf findet auf einem Untergrund statt, der die Fighter zum Rand hintreibt. Besonders knifflig wird es, wenn man vergiftet ist und somit kontinuierlich Lebensenergie verliert. Manchmal benötigt



Auch ohne Japanischkenntnisse erschließen sich die zahlreichen Menüs problemlos

man etliche Versuche, um einen Gegner an seinem Schwachpunkt zu erwischen. Totale Spannung ist garantiert! Für Siege gibt es Punkte, von denen man sich Bilder in der Art Gallery kaufen kann. 322 zoombare Motive umfaßt die Galerie. In unregelmäßigen Abständen werden durch den Kauf eines Bildes Features freigeschaltet. Diese können sowohl Abspanne sein, die man



Der Kampf mit unsichtbaren Waffen gestaltet sich schwierig



Weit schlimmer sind allerdings unsichtbare Gegner

sich anschließend im Museum ansehen kann, als auch Special-Moves, neue Anlaufpunkte auf der Weltkarte, zusätzliche Kostüme, Internet-Paßwörter etc. Auch der feurige Endgegner Inferno wird dadurch freigeschaltet. Der außergewöhnliche Mission-Battle-Modus garantiert sehr langen Dauerspaß und macht auch zu mehreren Spielern Freude. Die extrem unterschiedlichen Aufgabenstellungen regen deutlich mehr zum wiederholten Spielen an, als es der Arcade-Modus vermag. Wenn auch die Idee mit dem Bilderkauf recht 'japanisch' ist, und kaum jemand alle Motive ansehen wird, ist dies aufgrund der zu erspielenden Features ein interessantes Extra. ■

Jahres ins Haus steht. Neben dem Mission-Battle-Modus – in dieser Form einmalig –, den wir im Extra-Kasten näher beschreiben, ist vor allem der Extra-Survival-Modus von besonderem Interesse. Entgegen der im Survival üblichen Durchhaltetaktik, mit nur einem Lebensbalken so viele Feinde wie möglich zu besiegen, zählt im Extra-Survival der erste Schlag. Wer dabei geschickt zu Werke geht, kann durchaus auf Anhieb 20 Gegner erledigen, bevor der Computer andere Saiten aufzieht und den ersten Treffer landet. Was es mit dem Museum auf sich hat, lüften wir im Kasten auf Seite 46.

SCHLAG AUF SCHLAG

Die bereits angesprochene Besonderheit des PSX-Pendants *Soul Edge* war und ist die Waffenvielfalt. Namco reizte die Möglichkeiten gut aus, denn jede neue Waffe brachte auch ihre eigenen Merkmale mit



Wie üblich können Rundenanzahl und -zeit sowie weitere Details in den Optionen bestimmt werden

sich. So unterschieden sich zum Beispiel die Nun-chakus von Li Long, der in *Soul Calibur* würdig durch Maxi ersetzt wurde, durch ihre Schnelligkeit, Bruchfestigkeit und Stärke. Leider sind diese Aspekte nun



Xianghuas Kampfstil ähnelt dem von Xiaoyu aus *Tekken 3*



Die Command-Liste im Practice-Modus ist eine feine Hilfestellung



Keine Gnade im Survival-Modus! „Rauskicken“ ist am effektivsten



nicht mehr zu finden. Jeder Charakter besitzt nur eine einzige Waffe, die jedoch in drei verschiedenen Versionen (werden freigespielt) vorhanden ist. Zerschlagen kann man die Schwerer, Äxte, Hellebarden und Nunchakus nicht mehr, der ehemals vorhandene Energiebalken fiel dem Rotstift zu Opfer. Dem Spielspaß tut dies jedoch keinen Abbruch.

Gab es vormals noch merklige Stärke-



Edge Master übernimmt rundenweise Waffe und Kampfstil eines zufälligen Charakters

differenzen zwischen einzelnen Kämpfern, so ist nun für mehr Ausgleich gesorgt. Ein paar Beispiele: Taki, nur mit einem langen Dolch ausgestattet, mangelt es an Reichweite, die sie aber gegenwärtig, indem sie ihre schnellen Beine einsetzt. Ganz anders als Astoroth, der die mächtige Axt zwar langsam, aber gewaltig schwingt. Alleskötter wie der Ex-Endgegner Cervantes oder der blitzschnelle Maxi, sind trotz hoher Geschwindigkeit und effektiver Moves mit Schwachpunkten behaftet. Das Motion-Capture-Verfahren zur Übertragung der Bewegungen von einem realen Kämpfer in den Computer wurde von Namco bis ins letzte ausgereizt. Selbst Jackie Chan und der unerreichte Bruce Lee hätten die Choreographie der zahlreichen Moves nicht besser einbringen können. Sämtliche Animationen sind eine Augenweide und suchen vergeblich ihresgleichen. Nicht zuletzt die Ausnutzung der Tiefe im Raum auf der

Plattform, auf der sich die Kämpfe abspielen, macht SoulCalibur zu einem exzellenten Schauspiel. Beim dreidimensionalen Fight spielt nicht allein das Ausweichen nach rechts oder links eine wichtige Rolle, der Spieler muß auch stets acht geben, nicht

durch einen Treffer oder einen ungezielten Sprung von der Plattform zu fallen.

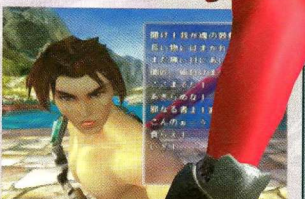
SoulCalibur überzeugt durch eine ausgefeilte Spieltiefe, viele interessante Kämpfer, eine sehr gute Steuerung, zahlreiche belebte Hintergründe und die allgemein hervorragend inszenierte Atmosphäre. Der Mission-Battle-Modus ist brillant aufgebaut und extrem abwechslungsreich. Mehr optische Qualität und Dauerspaß kann derzeit kein Genreverwandter anbieten. ■

Museum

Der Museum-Modus ist nicht spielbar, er dient allein dazu, sich Abspanne, die gekauften Bilder der Galerie, Demo-Fights mit einstellbarer Kameraperspektive und die Charakterprofile (Beschreibung, Waffe, Stage, Sprach-Samples) anzusehen. Im Exhibition Theatre führen die Kämpfer ihre Moves in einer Kata (Formenkür) vor. Die Opening Direction bietet die Möglichkeit, den Vorspann dahingehend zu beeinflussen, daß man die Charakterabfolge selbst bestimmen kann. ■



Namco stattete SoulCalibur mit etlichen Features aus. Für den Spieler bieten die freizuspielenden Extras zusätzlichen Anreiz



XL-Wertung

95%

DONALD NICHT ZU BREMSEN!

Donald ist auf 180, weil Daisy sich in die Arme des Rennfahrers Elmo Erdmann wirft. Er beschließt, sie mit einem Raseratti Super zurückzuerobern. Mit Vollgas ist Donald auf dem Weg zum „Großen Preis von Duckato“. Dort naht eine Katastrophe...

LTB
265

Lustiges Taschenbuch

Extra
Donalds
Comic
Klassiker
folge II



Hier geht's um
Leben und Tod!

www.lustiges-taschenbuch.de



Ab 12.10.
im Handel!

Lustiges
Taschenbuch

Ab nach Entenhausen!



Hersteller: Sega Entwickler: UEP Systems
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 5 + 1
 Preis: ca. DM 140 Erhältlich: als Import (jp)

Fun-Sport



Cool Boarders Burrn!



Der Zweispieler-Splitscreen läßt sich auch horizontal getrennt darstellen



Zwei Sekunden noch, und das Ziel ist bereits in Sicht. Empfangen wird der Spieler von einem kreisenden Hubschrauber, der zusammen mit einigen anderen interaktiven Objekten für reichlich Leben sorgt

Info

Je nachdem, welchen Fahrer man wählt, wird Musik von unterschiedlichen Stilrichtungen gespielt: Rock, Techno, Hip-Hop, House, D'n'B und Reggae untermauern die Snowboard-Rennen.

Gameplay: Wer die CB-Titel für die PSX kennt, wird sich schnell in die Steuerung einföhlen. *Burrn!* ist gut spielbar, vermittelt aber nicht das geniale Feeling eines 1080° (N64). Das Streckendesign ist durchweg als gelungen zu bezeichnen.

Präsentation: Im Grunde liegt mit *Burrn!* eine grafisch aufbereitete und mit neuen Strecken und Fahrern versehene Version von *Cool Boarders 2* vor. Die Musik ist erfreulich abwechslungsreich, und bis auf einige Kollisionsabfragefehler präsentiert sich der Titel stimmungsvoll und optisch sehr ansprechend.

VMU: Auf vier Blöcken werden Rekorde und Optionen gespeichert.

Vibration Pak: ja

Muster: 2nd Reality, Hamburg,

Tel.: 0 40/69 64 04 50

Internet-Adresse: www.uepsys.com



VON T. HELLWIG

it *Cool Boarders 2* (Test in XL 1/98, Wertung: 85 %) landete UEP Systems Anfang 1998 in der Oberklasse der Fun-Sport-Spiele. Nach dem erfolglosen dritten Teil der Serie, der jedoch von Idol Minds stammt, melden sich die Snowboard-Spezialisten aus dem Hause UEP Systems nun auf Segas Dreamcast zurück.

Burrn! ist in Japan seit dem 26. August erhältlich und soll hierzulande unter dem Titel *Snow Surfers* im November erscheinen. Sechs Charaktere stehen zu Beginn zur Auswahl, zwei weitere sind über den Modus „Free Style“ zu erspielen. Die Fahrer sind nicht nur optisch durch ihre sehr eigenwilligen Kostüme (dicker Japaner im Schuhplattler-Outfit) zu unterscheiden, sie besitzen auch individuelle Eigenschaftswerte, die sich merklich auf die Geschwindigkeit, das Sprung- und Kurvenverhalten sowie die Beweglichkeit bei Stunts auswirken. Von den insgesamt fünf angenehmen langen Kursen ist zunächst nur der erste anwählbar. Hat man die Anforderungen bezüglich des Zeitlimits und der Punktezahl erfüllt, erscheint die nächste Strecke im Menü. Wahlweise lassen sich die vielseitigen und abwechslungsreichen Abfahrtspisten auf Zeit oder Punkte befahren. Dabei verlangen die Stunts eine gewisse Eingewöhnungszeit am Pad, da sowohl die Sprungrichtung und die Drehgeschwindigkeit als auch die Art der trickreichen Einlage eine wichtige Rolle spielen. Der tollste Indy Nose Bone mit 360°-Drehung und sämtlichem Schnickschnack bringt nun mal gar nichts, wenn er nicht exakt ge-

standen wird. Darin liegt die hauptsächliche Herausforderung, die sich in der Halfpipe noch steigert. Im Gegensatz zur PSX-Serie gibt es in *CBB* keine separate Schanze, ein Contest-Modus mit Slalomabschnitten ist ebenfalls nicht vorhanden.

Cool Boarders Burrn! spielt sich locker und flüssig, besonders Fans des Analogsticks werden angesprochen, aber die absolute Referenz im



Go, go, go! Zu viele Stunts kosten Zeit. Denn der nächste Checkpoint muß erreicht werden

Snowboard-Sektor ist und bleibt (vorerst) 1080°. Dies gilt zwar auch begrenzt für das Streckendesign, doch *CBB* begeistert durch interaktive Geschehnisse wie vorbeifahrende Züge und zahlreiche Abzweigungen. Im Mehrspieler-Modus entfallen einige Details, dafür bleibt die hohe Spielbarkeit erhalten. Abschließend sei noch auf die vielschichtigen Musikrichtungen hingewiesen, die für fast jeden Geschmack etwas bieten. ■

XL-Wertung

80%



Speed Devils

DVON T. HELLWIG

ieser Arcade-lastige Fun-Racer aus dem Hause Ubi Soft erinnert stark an Midways *Cruis'n*-Reihe. Feinfühliges Lenkmanöver und das Suchen der Ideallinie spielen in *Speed Devils* keine Rolle. Das soll auch gar nicht so sein, denn die Crash-Rennen

sind darauf ausgelegt, daß man sich geschickt per Abzweigung oder dreist durch das Abdrängeln der Gegner an die Spitze fährt. Dollars gibt's zwischendurch für diverse Erfolge wie zum Beispiel die beste Rundenzeit. Von diesen eingefahrenen Moneten repariert man dann den Wagen und stattet ihn mit neuen Features oder besseren Einzelteilen aus. *Speed Devils* bietet elf Strecken, die nicht alle von Beginn an spielbar sind, sondern im Championship-Modus freigeschaltet werden sollen. Die richtige Wahl unter den zehn eindrucksvollen Oldies und Sportwagen ist nicht



Im Zweispieler-Modus fehlen einige Details

ganz unwichtig. Denn neben den zahlreichen Farbvarianten unterscheiden sich die Cars auch durch ihre Geschwindigkeit. Per Button-Druck kann ein Power-Boost hinzugeschaltet werden, der eine Zeitlang für enormen Antrieb sorgt. Daß dabei die Kontrolle über den Wagen aufgrund der trägen Steuerung schnell verlorengeht, muß man in Kauf nehmen. Fazit: Wenn *Speed Devils* nicht so frapperend an *Cruis'n USA* erinnern würde und technisch höherwertig wäre, könnte die wilde Raserei deutlich mehr Spaß machen. ■

XL-Wertung

65%

info

Speed Devils erscheint zum Launch des DC, steht aber eindeutig weit im Schatten der ebenfalls am 14. Oktober verfügbaren Rennspiele wie zum Beispiel *Sega Rally 2*.

Gameplay: Wer *Cruis'n USA/World* (N64) kennt und mag, wird auch mit dem nur über den Stick steuerbaren *SD* glücklich. Technisch liegt der Titel hinter der Zeit zurück.

Präsentation: Die Strecken führen unter anderem durch Hollywoods Universal Studios - eine nette Idee. *Speed Devils* macht jedoch einen eifertigen Eindruck. Musik und Sound präsentieren sich jenseits des guten Geschmacks.

VMU: 20 Blöcke
 Vibration Pak: ja

CYTRONIX

DREAMCAST Games

	JP	US	DT
Aero Dancing	109,-		
Aero Wings	99,-		
Air Force Delta	119,-	109,-	109,-
All Japan Pro Wrest. 2	119,-		
Armada		SEP	
Bass Fishing	99,-		OKT
Blue Stinger	99,-	109,-	
Buggy Heat	119,-		NOV
Cart Racing Flag to Flag		SEP	
Cool Boarders	129,-	SEP	
DC Monaco GP 2	99,-		
Dreamcast Soccer			NOV
Dynamite Cop			NOV
Dynamite Dekka	109,-		
Elem. Gimmick Gear	119,-		99,-
Evolution	109,-		
Expendable	119,-		99,-
Flag to Flag		109,-	
Frame Grid	129,-		
Giant Gram	119,-		99,-
Godzilla Generation	69,-		
Hydro Thunder		109,-	
Incoming	119,-		
King of Fighters 99	109,-		
Marionette Handler	129,-		
Marvel vs Capcom	99,-	OKT	
Metropolis			99,-
Monaco Grand Prix		SEP	
Mortal Kombat Gold		109,-	
MS-R			NOV
NBA 2000		OKT	DEZ
NBA Showtime		DEZ	
NFL Blitz 2000		109,-	
NFL Football 2000		109,-	

DREAMCAST Games

	JP	US	DT
NFL Quarterback Club 2000		OKT	
Penpen Tricelion	119,-	99,-	
Power Stone	119,-	109,-	SEP
Powerstroke			
Psychic Force 2012	69,-		
Puyo Puyo 4	99,-		
R2R Boxing		109,-	
Rainbow Six		SEP	
Ready 2 Rumble		SEP	
Red Dog			OKT
Red Line Racing	99,-		
Resident Evil Code V		DEZ	JAN
Sega Rally 2	99,-		99,-
Shutokou Battle	119,-		
Slave Hero		DEZ	
Snow Surfers		DEZ	OKT
Sonic Adventures	79,-	109,-	89,-
Soul Calibur			
Soul Fighter		119,-	109,-
Speed Devils		SEP	SEP
Street Fighter Alpha		SEP	DEZ
Street Fighter Zero 3	99,-		
Suzuki Alstar Extreme		OKT	
Tetris 4D	119,-		
Test Drive 6			NOV
The House of the Dead 2		109,-	139,-
TNN Motorsports		SEP	
Tokyo Extreme Racing		109,-	
Toy Commander			89,-
Tricksstyle		109,-	
Vigilante 82nd Offence		NOV	
Virtua Fighter 3 TB	79,-	SEP	89,-
World Nerverland Plus	119,-		

DREAMCAST Hardware

	JP	US	DT
Dreamcast Konsole	449,-	499,-	494,-
Spannungswandler	29,-	29,-	
Controller	69,-	69,-	54,-
Arcade Stick	129,-	129,-	89,-
Keyboard	69,-	69,-	54,-
Race Controller	129,-	129,-	119,-
Gun		79,-	
Visual Memory		59,-	54,-
Vibration Pack	59,-	59,-	54,-
Scart Kabel			44,-
VGA-Kabel		29,-	
VGA-Box	159,-	159,-	159,-

Dreamcast-Chip ermöglicht das Abspielen von JP, US und DT Games auf Ihrer Dreamcast 199.-DM

NEOGEO POCKET COLOR Games

	JP	US	DT
Baseball Stars		85,-	
Bust a Move		85,-	
Fatal Fury First Contact		89,-	
King of Fighters R-2		89,-	
Metal Slug 1st Mission		89,-	
Samurai Shodown 2		89,-	

NEOGEO POCKET COLOR Hardware

	JP	US	DT
NeoGeo Pocket Color		179,-	

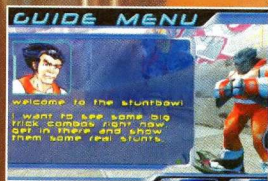
Cytronix - die günstige Alternative - Sie erreichen uns unter:

TEL: (0 72 51) 96 21 0 - FAX: (0 72 51) 96 21 50 - INTERNET: WWW.CYTRONIX.DE - Weiherer Str.22 - 76698 Ubstadt

Hersteller:	Acclaim	Entwickler:	Criterion Studios
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	15 Rennstrecken
Preis:	ca. DM 110	Erhältlich:	ab Oktober

Rennspiel

TrickStyle



info

Die eigene Boards können via VMU durch ein Minispiel aufgerüstet werden. Diese Idee zeigt, daß das VMU mehr ist als nur eine Speicher-möglichkeit.

Gameplay: Nach kurzer Gewöhnungszeit an die Steuerung gelingen schon die ersten Kunststücke. Der Trainer macht es einem leicht, neue Moves zu erlernen. Alle Fahrer lassen sich je nachdem, wem man den Vorzug gegeben hat, sehr gut steuern. Die Möglichkeit, versteckte Routen zu entdecken, sorgt für zusätzlichen Spielspaß.

Präsentation: Auch wenn die Figuren selbst etwas detaillierter hätten sein können, so ist die Animation der Charaktere und das Design der Strecken wirklich ausgezeichnet gelungen. Der gute Techno-Soundtrack spornt den Spieler zusätzlich an.

VMU: Es werden fünf Speicherblöcke für das normale Spiel benötigt.

Das VMU-Spiel *Trickstyle Junior* braucht sieben Speicherblöcke zusätzlich.

Vibration Pak: nein

NVON P. GROSSER
achdem die Menschheit durch ein mißglücktes Experiment den Mond aus seiner Umlaufbahn geworfen hat und große Teile der Erde überflutet sind, müssen die Städte auf schwebenden Plattformen stehen. Aus der allgemeinen Not wird vom mächtigsten Konzern ein neuer, gefährlicher Sport geboren, der die Menschen ablenken und ruhig halten soll: Hoverboarding, das Rennen auf schwebenden Skateboards.

In *TrickStyle* hat der Spieler die Auswahl zwischen neun verschiedenen Fahrern, von denen jeweils drei Stunter, Racer oder sogenannte Bullies sind, die im Velodrome, dem Skatepark, gegeneinander antreten. Jeder Akteur hat bestimmte Vorzüge und Nachteile. Die Hoverboarder beherrschen unzählige Tricks, die erst im weiteren Verlauf des Spieles durch den *TrickStyle*-Guide enthüllt werden. Dieser Trainer bringt dem Spieler



Auch das Londoner Wahrzeichen, der Big Ben, ist nicht vor den Stunts der Fahrer sicher



die Grundbegriffe des Hoverboardens bei und stellt ihn vor immer neue Herausforderungen. Beim Globe-Switch müssen innerhalb einer bestimmten Zeit fünf Energiebälle durch bloßes Berühren umgefärbt werden, während der Guide versucht, die Bälle in seine Farbe umzuwandeln. Wurden genügend Aufgaben erfolgreich bewältigt, gibt der Trainer weitere Strecken oder Extra-Boards frei. Die Rennen finden in Manhattan, London und Tokio statt, wobei in jeder Stadt fünf Strecken und ein Boss-Race warten. Wichtig für den Sieg ist es, sogenannte Speedpads während der Fahrt zu berühren, die dem eigenen Board eine gehörige Portion Extraschub verleihen. Damit die Uhr nicht vorzeitig abläuft, müssen innerhalb eines Zeitlimits Checkpunkte passiert werden. Die Strecken bieten weiterhin jede Menge Verzweigungen und Abkürzungen, die entdeckt werden wollen. So kann es beispielsweise geschehen, daß man kurz vor dem Ziel abgeschla-



Während der rasanten Fahrt durch Londons U-Bahn-System müssen sich die Fahrer vor den Zügen in acht nehmen. Für erfahrene Spieler, die alle Stunts beherrschen, stellt dies jedoch kein Problem dar



Durch Magnorails kann man Zeit sparen und schwierigen Streckenabschnitten ausweichen

gen auf dem vierten Platz liegt und in einer wahren Verzweiflungstat durch den Big Ben springt. Dies bedeutet den Sieg, wenn die anderen Fahrer nicht den Mut zu diesem Stunt aufbringen sollten. Die Level sind voller Rampen, die zu geheimen Streckenabschnitten mit weiteren Speedpads führen. Wer nicht springen will, fährt um auftretende Hindernisse herum und verliert wertvolle



Auf den Strecken gilt das Recht des Stärkeren. King muß dies ebenfalls schmerzlich erfahren

Zeit. Manche Strecken bieten dem Spieler sogenannte Magnorails, auf denen man wie auf einer Schiene zeitraubende Abschnitte abkürzen kann.

Es gilt, gegen fünf Kontrahenten zu bestehen und den ersten Platz zu belegen, da nur ein Sieg die nächste Strecke freischaltet. Mit dem Gedanken, daß der zweite im Rennen nichts anderes ist als der erste Verlierer, rast man todesmutig über die halb zerfallene Brooklyn Bridge und andere



grafisch spektakulär gestaltete Levelsabschnitte. Die Optik von *TrickStyle* ist vom Allerfeinsten. Nichts ruckelt, und der Grafikaufbau der Strecken verläuft trotz des Spieltempos sauber und flüssig. Für den guten Techno-Soundtrack ist der englische DJ Curtis Mantronix verantwortlich. Die Fahrer selbst lassen sich präzise steuern. Mit etwas Übung schafft man schon nach kurzer Zeit erstaunliche Kunststücke, die in späteren Levels auch bitter benötigt werden. Die gegnerischen Fahrer machen im Rennen ebenfalls Fehler, so daß man jederzeit wieder Anschluss an die Führenden findet. Manchmal reagieren sie jedoch etwas zu extrem auf die Leistung des Spielers. Fährt man schlecht, lassen sie einen herankommen. Liegt der eigene Boarder jedoch sehr gut im Rennen, wird er selbst bei größter Anstrengung oftmals von der Konkurrenz überholt. Trotz dieses kleinen Mankos sind spannende Rennen garantiert. Im Zweispieler-Modus kann via Splitscreen gegeneinander angetreten werden, jedoch ohne Einwirkung von Computer-Gegnern. Acclaim ist mit diesem Titel ein Spiel gelungen, das Spaß macht und einen immer wieder vor den Bildschirm lockt, um zu Höchstleistungen motiviert zu werden. ■

XL-Wertung

90%



die kontrahenten

Neun Fahrer aus drei unterschiedlichen Kategorien mit individuellen Vor- und Nachteilen sind in *TrickStyle* vertreten:

Racer sind schnell, aber anfällig für physische Attacken der Gegner.



Stunter sind nicht so schnell wie Racer, aber am beweglichsten und gelangen durch gewagte Sprünge an Orte, die für die Konkurrenten nur schwer erreichbar sind.



Bullies sind muskelgestaltete Fahrer, die zwar etwas langsamer sind, aber dafür dank ihrer Körpermasse und Kraft andere Fahrer schnell von den Brettern fegen können.



Hersteller:	Ubi Soft	Entwickler:	Ubi Soft	Rennspiel
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	17 Strecken	
Preis:	ca. DM 140	Erhältlich:	im Handel	

Racing Simulation 2



In der Cockpit-Perspektive sieht man sogar die Hände des Piloten. Allerdings ist es aus dieser Sicht sehr schwierig, die Kurven rechtzeitig auszumachen

men, ob zunächst der freie Lauf zum Trainieren genutzt, gleich mit dem Qualifying begonnen oder sofort das Rennen gestartet werden soll. Trifft letzteres zu, wird der eigene Wagen ans Ende des Feldes auf den 22. Platz gestellt.

Die Rennen gestalten sich selbst mit einem Startplatz im Mittelfeld schwierig. Das eigentliche Problem liegt allerdings weniger beim Überholen, denn alle Gegner bremsen konsequent

Mit dem enormen Höhenflug des Eddie Irvine hätte wohl niemand gerechnet, doch nach Michael Schumachers Unfall in Silverstone fährt der Ire befreit auf und spricht sogar ein Wörtchen im Titelkampf mit. Wer bei *Racing Simulation 2* den Gesamtsieg mit einem realen Piloten erringen möchte, muß wegen der fehlenden Lizenz die erdachten Namen mit Hilfe eines Editors in die echten umwandeln.

Zu Beginn der Rennlaufbahn kann sich der Spieler für den Arcade- oder den Simulationsmodus entscheiden. Dabei ist der Unterschied dieser beiden Schwierigkeitsgrade bezogen auf die Steuerung gering ausgefallen. In der Simulation steht neben den Einzelrennen, der Meisterschaft und dem Zeitfahren mit dem Karriere-Modus noch eine weitere Spielart zur Verfügung, die es im Arcade-Modus nicht gibt. Durch gute Leistungen fährt man sich dort nach und nach in bessere Teams. In den Einzelrennen kann frei aus den 17 Strecken der vergangenen Saison gewählt werden. Im Menü darf der Spieler zudem bestim-

früh ab, wenn es in eine Kurve geht. Dieses Verhalten sollte man sich zunutze machen und einfach ein wenig später vom Gas gehen. Ab Position zehn sind die Konkurrenten aber dermaßen schnell, daß man Probleme hat, auch nur an sie heranzukommen. Zwar kann deren Stärke vor einer Meisterschaft oder jedem Einzelrennen aus drei Stufen ausgewählt werden, wesentlich einfacher wird das Herausholen eines Sieges dadurch aber nicht. Durch den knackigen Schwierigkeitsgrad bekommt *Racing Simulation 2* jedoch einen realistischen Charakter. Wenn nicht optimale technische Abstimmungen am Fahrzeug, eine geniale Boxenstopp-Strategie und ein enormes fahrerisches Talent zusammenreffen, platziert man sich garantiert nicht in den Punkten.

Bei der Grafik fallen dezenter Nebel im Hintergrund und eine gewisse Unschärfe negativ auf. Die Geschwindigkeit ist jedoch hoch und vermittelt ein angemessenes Formel-1-Feeling. Ebenfalls erfreulich: Selbst beim Start, oder in anderen Situationen, in denen viele Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Bildschirm erscheinen, kommt es zu keinen Slowdowns. Der vorhandene Reporter glänzt überwiegend durch Abwesenheit.

Alles in allem ist Ubi Soft ein sehr gutes Formel-1-Spiel für das N64 gelungen. Das Fahrgefühl, die Tuning-Möglichkeiten und der Karriere-Modus stehen dabei auf der Habenseite. Negativ wirken sich das fehlende Ghost-Fahrzeug im Zeitfahren, das Nichtvorhandensein der Gegner im Zweispieler-Modus, die nebelige Grafik und der sehr hohe Schwierigkeitsgrad aus, der Anfänger abschrecken dürfte. ■



Durch geschicktes Fahren im Windschatten lassen sich auf Geraden die Gegner überholen

info

Bei Rennen über längere Distanz können Wetterveränderungen und Boxenstopps sehr entscheidend sein. Wenn es beim Start noch trocken ist, die Vorhersage jedoch einen Regenguß ankündigt, kann man sich auf das Wagnis einlassen, mit Regenreifen zu starten. Während der Rest des Feldes dann an die Box muß, bleibt man selbst draußen und macht Plätze gut.

Gameplay: Es ist schwierig, die Rennen zu gewinnen, da einige der computergesteuerten Fahrer enorm stark sind. Der Zweispieler-Modus ist langweilig, denn es sind keine weiteren Boliden mit auf der Strecke.

Präsentation: Es gibt keine Slowdowns und nur leichtes Ruckeln, insgesamt wirkt die Grafik ein wenig unscharf.

Speicherkapazität: 128 MBit
Controller Pak: Fünf Seiten werden zum Speichern in Anspruch genommen.
Rumble Pak: ja

XL-Wertung

85%

Racing Simulation 2



Dank der enorm großen Blicktiefe der Dreamcast-Version von *Racing Simulation 2* lassen sich alle Kurven rechtzeitig erkennen

Saison, die komplette Saison desselben Jahres oder eine selbst zusammengestellte Rennfolge zur Verfügung. Auch ein Zeitrennen ist möglich, Rekorde werden jedoch nicht abgespeichert. Zu zweit lassen sich Einzelrennen bestreiten, bei denen acht computergesteuerte Fahrzeuge mit von der Partie sind, wodurch der Zweispieler-Modus wesentlich interessanter ausfällt als in der N64-Version.

Bevor die Startaufstellung eingenommen wird, lassen sich vielfältige Einstellungen vornehmen.

So können Brems- und Lenkhilfen und die Möglichkeit, daß der Wagen bei Crashes Schaden nimmt oder es zu technischen Fehlern kommen kann, ein- und ausgeschaltet werden. Auch das Wetter ist beeinflussbar, wobei es aber trotzdem noch zu plötzlichen Veränderungen während des Rennens kommen kann.

Läßt sich vor einem Einzelrennen der eigene Startplatz bestimmen, muß in der Saison eine Qualifikation gefahren werden, ansonsten beginnt man vom 22. Platz aus. Wer will, darf zuvor ein freies Training absolvieren, was für das Herausfinden der



Bei der Boxenanhalt können Einstellungen vorgenommen werden

Auch für Segas Schmuckkästchen wird es zum PAL-Release ein Formel-1-Spiel geben. Die Dreamcast-Umsetzung von *Racing Simulation 2* unterscheidet sich dabei in einigen Punkten von der N64-Version.

Zu Beginn kann man zwischen dem einfacheren Arcade- und dem anspruchsvolleren Simulationsmodus entscheiden. Anders als beim Spiel für Nintendos Konsole macht sich der Unterschied auch wirklich bemerkbar. Führt der Wagen im Arcade-Modus wie auf Schienen durch Kurven und bricht selbst beim Verbremsen nicht sofort aus, muß der Spieler in der Simulation mit vollster Konzentration bei der Sache sein, um nicht an der nächsten Bande zu landen. Innerhalb der Modi kann man sich dann für eine von drei möglichen Gegnerstärken entscheiden, wobei die Kontrahenten auf der Expertenstufe nur von geübten Fahrern bezwungen werden können.

An Spielvarianten stehen dem Solisten ein einzelnes Rennen auf einem der 17 Kurse der '98er



Da alle CPU-Kontrahenten bei einer Kurve früh abbremßen, kann man sie dort gut überholen

MENZEL COMPUTER

BOOTMASTER

27,90

OHNE GARANTIEVERLUST!

IMPORTE & S.K OHNE BOOTCHIP SPIELN KOMPLETT IN DEUTSCH MIT CHEATCARTRIDGE FÜR UNENDLICH LEBEN, ENERGIE USW.

Menzel Computer
 Bellealliancestr. 46
 20259 Hamburg

Tel.: 040/43182424 Fax: 040/43182425
 Internet: www.Menzel-Computer.de





Bei der schmalen Kasinofahrt in Monaco kann man eigene Fahrfehler zum Genießen der schönen Aussicht nutzen



Info



Als Bonus befindet sich auf der *Racing Simulation 2*-CD ein Retro-Modus. In diesem kann der Spieler allein oder zusammen mit einem Freund an einem Formel-1-Rennen der 60er Jahre teilnehmen. Die zigarrenförmigen Boliden müssen dabei auf einer Strecke, die quer durch eine malerische Landschaft führt, höchst gefühlvoll gesteuert werden, da sie schneller ausbrechen als die modernen Fahrzeuge.

Gameplay: Viele Einstellungsmöglichkeiten und unterschiedlich aggressiv fahrende Computer-Piloten sorgen für den nötigen Realismus. Der Zweispieler-Modus fesselt für lange Zeit, da zusätzlich acht CPU-Fahrer mit am Start sind.

Präsentation: So eine klare Optik und große Sichtweite hat man noch nie bei einem Konsolen-F-1-Spiel gesehen.

Wäre die Grafik gerade im Zweispieler-Modus flüssiger, könnte man sich noch lobender über die vielen Randobjekte äußern, die selbst das Zusehen interessant machen.

VMU: Zwölf Seiten werden benötigt.

Vibration Pak: ja



richtigen Fahrzeugabstimmung hilfreich ist. Zahlreiche Parameter der Flügel, der Federung, der Bremsen oder des Getriebes können verändert und das Ergebnis sofort auf der Strecke ausgetestet werden.

Die Grafik äußerst detailliert und die Sichtweite enorm hoch. Selbst weit entfernte Streckenabschnitte und darauf befindliche Boliden lassen sich ohne Mühe erkennen. Allerdings wurden im Vergleich zum NTSC-Spiel wohl zu viele Randobjekte eingebaut, denn auf der PAL-Konsole ruckelt es auffällig. Das geht so weit, daß manche Strecken im Zweispieler-Modus, vor allem bei einge-

stelltem Regen, nicht optimal gefahren werden können. Gerade in der Simulation, wenn es auf ein perfektes Abbremsen und Einlenken in eine Kurve ankommt, kann ein Ruckler den Abflug von der Rennbahn bedeuten. Der Sound wurde hingegen im Verhältnis 1:1 übernommen, was bedeutet, daß sich die Motorengeräusche realistisch anhören, der Funkverkehr aber noch immer äußerst selten zu hören ist. Da auch die Einblendungen der Abstände nicht sehr häufig, in falschen Momenten oder über Positionen erscheinen, die den Spieler gar nicht interessieren, wäre ein kompetenter und vor allen Dingen präziser Kommentator doch hilfreich.

Racing Simulation 2 für PAL

Dreamcast weist mit den abspeicherbaren Fahrzeugeinstellungen und den Replays der Rennen zwei sinnvolle Verbesserungen gegenüber der NTSC-Version auf. Die Programmierer hätten aber lieber die Finger von der nicht ganz so detaillierten und weniger farbtintensen, jedoch wesentlich flüssiger laufenden, Grafik-Engine lassen sollen. Ubi Softs Rennspiel stellt trotzdem einen sehr guten Genrevertreter dar, der mit einer ausgewogenen Stärke der Computer-Fahrer, vielen Einstellungsmöglichkeiten und einem spannenden Zweispieler-Modus punkten kann. ■



Der große Vorteil der Dreamcast-Version von *RS 2* sind die Gegner im Zweispieler-Modus

XL-Wertung

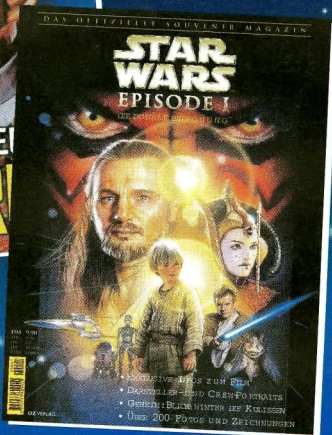
85%

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 gesetzlichen 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 gesetzlichen Vertreter)

WA 37

Hersteller:	Infogrames	Entwickler:	Rage Interactive
Spieler:	1-8 (simultan)	Level:	mehr als 45 Teams
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	Ende Oktober

Sport

UEFA STRIKER



Traurig sieht der Torwart dem Ball nach. Die Stürmer feiern ausgelassen das Tor.



MVON P. GROSSER
Mit **UEFA Striker** präsentiert Infogrames ein Spiel, das am Thron der bisherigen Referenz **FIFA 99** rütteln soll. Als Kommentatoren konnten Dieter Nicklas und Stefan Wilkening vom Fernsehsender DSF gewonnen werden. Man hat zu Beginn die Auswahl zwischen 45 internationalen Spitzenteams, die dank UEFA-Lizenz auch die original Spielernamen enthalten. Später kommen noch diverse Nationalmannschaften hinzu, die aber erst freigespielt werden müssen.

Das Optionsmenü ist übersichtlich gestaltet. Geschwindigkeit, Witterungsverhältnisse, Schnelligkeit und fünf verschiedene Stadien sind frei wählbar. Es kann zwischen Freundschaftsspiel, diversen Wettbewerben sowie einem Trainingsmodus gewählt werden. Beim Training hat der Spieler sein Talent bei vorgegebenen Aufgaben wie beispielsweise dem zielgerichteten Elfmeterschießen zu beweisen. Erbringt er die geforderten



Der Schuß aus spitzem Winkel stellt für den aufmerksamen Schlußmann kein Problem dar

Leistungen, werden versteckte Modi beziehungsweise neue Teams freigeschaltet. Das Geschehen auf dem Rasen kann aus drei unterschiedlichen Kameraperspektiven betrachtet werden, die allesamt eine gute Übersicht über das Geschehen gewährleisten. In den Aufwärmsequenzen vor dem Anpfiff erscheinen die Spieler noch extrem grobkantig und detailarm. Dies ändert sich

jedoch mit dem Anpfiff sofort. Das Scrolling ist sauber und flüssig. Positives gibt es ebenfalls von der Spielbarkeit zu berichten. Die Spieler lassen sich sehr genau steuern, und dank der einfachen Tastenbelegung entbrennt schnell ein heißer Kampf um das runde Leder. Zur besseren Übersicht kann ein Radar eingeschaltet werden, das sämtliche Spieler und deren aktuelle Positionen anzeigt. Alle Tasten des Pads wurden sinnvoll belegt. Somit ist es möglich, ein extrem präzises Kombinationsspiel aufzuziehen.



(10) Bergkamp

Info

Beim Laden des Spiels muß man in einem Suchbild die Position des Balls erraten. Bei Erfolg winken Codes.

Gameplay: Dank der einfachen Tastenbelegung ist ein flüssiges Kombinationsspiel kein Problem. Die Möglichkeit, Teams freizuspielen, wirkt motivierend.

Präsentation: Die Spieler sind sauber animiert, und die Torhüter zeigen tolle Paraden. Stimmungsvolle Fan-Gesänge tragen zur Atmosphäre bei.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt zwei Blöcke, die Einstellungen benötigen einen Block zusätzlich.

Dual Shock: Die Rumble-Funktion wird nicht unterstützt, doch die Spieler können analog gesteuert werden.



Beim Einwurf werden alle Optionsmöglichkeiten auf Wunsch anschaulich dargestellt

Die eigenen Mitspieler laufen sich geschickt frei, und die Torhüter machen bis auf den einen oder anderen kleinen Aussetzer ebenfalls eine starke Figur. Manchmal verspringt der Ball den Spielern bei der Annahme und klebt ihnen nicht automatisch am Fuß. Das gesamte Geschehen ist sehr actionorientiert ausgefallen, jedoch ohne dabei hektisch zu werden. Sogar die eigene Mauer kann bei Freistößen verschoben werden. Beide Reporter sprechen zwar zumeist in etwas abgehackten Sätzen, nerven mit ihren gelegentlichen Kommentaren den Spieler aber nicht. Einen kleinen Schwachpunkt stellt die Kameraführung dar, die



bei erfolgreichen Torschüssen nicht immer auf der Höhe des Geschehens ist. Dafür birgt die Zeitlupenwiederholung reichlich Features. Dank der guten Spielbarkeit und Grafik dieses Titels ragt *UEFA Striker* aus der Masse der Fußball-Spiele für die PlayStation deutlich hervor. Zur Tabellenführung reicht es jedoch nicht. ■

XL-Wertung

85%



Sport

Hersteller: Infogrames Entwickler: Rage Interactive
Spieler: 1-4 (simultan) Erhältlich: ab November

64 XL

UEFA STRIKER

Mittendrin statt nur dabei!

Mit *UEFA Striker* von Infogrames nähert sich das erste Fußball-Spiel für Dreamcast der Fertigstellung und sorgt schon jetzt für Begeisterung.



Oliver Bierhoff in Jubelpose. Soeben hat er für den AC Milano den wichtigen Führungstreffer zum 1:0 erzielt

BVON P. GROSSER
ald können auch Dreamcast-Fans dem runden Leder hinterherjagen. Grafisch konnte die Vorversion bereits beeindrucken. Die einzelnen Spieler sind extrem detailliert dargestellt und unterscheiden sich im Aussehen beträchtlich voneinander. Die Vorversion der Dreamcast-Fassung ließ sich noch nicht so flüssig spielen wie die PSX-Version. Laut Hersteller Info-

games soll das Endprodukt in puncto Steuerung und Spielbarkeit seinem PlayStation-Pendant jedoch in nichts nachstehen.

UEFA Striker für Dreamcast wird die europäischen Vereinswettbewerbe sowie eine Menge freizuspielende Extras bieten. Dank Lizenz sind alle Spielernamen original, stammen aber aus der abgelaufenen Saison. Man darf mit Recht gespannt sein. ■



Hersteller: Acclaim Entwickler: Acclaim Studios Teeside
 Spieler: 1 Level: 20
 Preis: ca. DM 100/120 Erhältlich: im Handel

Action/Adventure

Shadow Man



die voodoo-tätowierungen

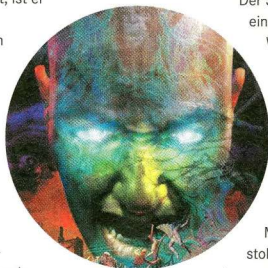
Im Laufe seines Abenteuers erhält Shadow Man verschiedene Tätowierungen, die ihm spezielle Fähigkeiten verleihen, solange er nicht in der Gestalt Mike LeRois erscheint. Mit diesen magischen Symbolen versehen kann sich der Held an brennenden Vorsprüngen entlanghangeln, über Lava gehen oder glühende Blöcke verschieben. Dadurch werden bereits bewältigt geglaubte Level-Abschnitte erneut interessant, da in ihnen noch Verborgenes zutage gefördert werden kann.



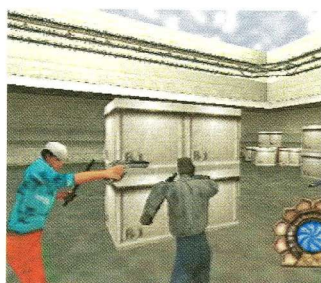
AVON T. PARTETZKE/S. KRÄMER
 Is Michael LeRoi nach einem Autounfall, bei dem seine gesamte Familie tödlich verunglückte, aus dem Koma erwacht, ist er nicht mehr der alte. Die mächtige Voodoo-Priesterin Agnetta hat ihm eine Maske in die Brust eingepflanzt, durch die er nachts und im Reich der Toten als Shadow Man übernatürliche Kräfte entwickelt. Einen Haken hat die Sache jedoch: Mike steht unter dem Bann der Priesterin und tut alles, was sie verlangt. Sei es der Beischlaf mit ihr, der der mehrere hundert Jahre alten Agnetta ihr jugendliches Aussehen bewahrt, oder der von LeRoi geführte Feldzug gegen das verkörperte Grundübel mit Namen Legion. Dieses zutiefst böse Wesen hat die fünf grausamsten Mas-

senmörder der Weltgeschichte in Dämonen verwandelt, die der Prophezeiung nach die Apokalypse einleiten sollen.

Der Spieler erhält als Shadow Man eine Waffe, die sich in der realen Welt wie eine normale Automatik verhält, sich in der Deadside aber in die Shadow Gun verwandelt. Nur mit dieser Knarre lassen sich die Ausgeburten der Hölle effektiv bekämpfen. Sammelt der Held fleißig dunkle Seelen ein, wird die Macht der dämonischen Pistole noch stärker. Abgesehen davon, daß diese Seelen dem Spieler die Möglichkeit geben, magische Voodoo-Waffen zu benutzen und sogenannte Sarg-Tore zu öffnen, bewirken sie eine zunehmende, hörbare Ver-



Je mehr dunkle Seelen Shadow Man aufgesogen hat, desto mächtiger wird seine Geister-Knarre





Die Zeiten der strengen Genreabgrenzungen sind vorbei, auch *Shadow Man* macht großzügige Anleihen bei den Plattformern. Die Jump&Run-Einlagen einiger Level sind selbst für Profis eine Herausforderung

rohung von Shadow Mans Ausdrucksweise. Der Teddy seines Bruders erlaubt Mike, Teleportfelder anzusteuern, die er vorher entdeckt hat, um die langen Wege seiner Reise durch das Reich der Toten etwas abzukürzen.

Die Kreaturen, die sich dem Wanderer zwischen den Welten entgegenstellen, leisten anfänglich eher geringen Widerstand, der im Laufe des Spiels aber immer hartnäckiger wird. So wie die Gegner zu immer perfideren Waffen greifen, wird auch der Shadow Man mit Meinungsverstärkern nachgerüstet. Von der Schrotflinte über die Maschinenpistole bis zu Phantasie-Instrumenten wie dem Violator reicht das Arsenal. Trotzdem gerät das



deutlich ins Hintertreffen. Dies liegt nicht allein an den gewohnten, aber vergleichsweise harmlosen grafischen Unterschieden wie Blitzern, Slowdowns und ploppenden Polygonen. Auch die Größenverhältnisse und Abstände wurden für die PlayStation-Fassung bewußt kleiner gehalten.

Und daß in diesem Genre keine Ladezeiten mehr vonnöten sind, hat Crystal Dynamics mit *Soul Reaver* bewiesen!

Allerdings bekommt der Spieler auf beiden Systemen unvergessliche Stunden voller Faszination, Spannung, Überwältigung und Angst geboten. Die hervorragende Synchronisation der insgesamt 60minütigen Dialoge sowie die subtilen Klänge des melancholischen Soundtracks verstärken diese Stimmung. Je tiefer der Held ins Zentrum der Totenwelt dringt, desto interessanter gestalten sich die ausufernden Schauplätze, kniffl-



Das Bestiarium der *Deadside* umfaßt eine unerschöpfliche Anzahl angriffswütiger Monster

Action-Adventure nicht zu einem bluttriefenden Massaker, da sich die Feinde bis auf eine zurückbleibende Lebenskraftkugel einfach nur in Luft auflösen.

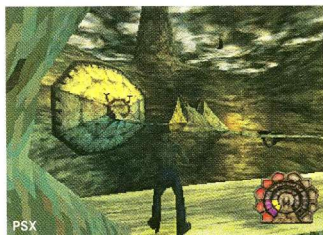
Beeindruckende, gigantische Bauten, enge, gewundene Höhlengänge und ausladende Felsplateaus mit Aussicht auf darunterliegende Ödlandterrassen bilden die Kulisse für ein dramatisches Gruselszenario. Leider gerät die PSX-Version in puncto Grafik gegenüber dem N64-Modul



ligen Rätsel und die packende Story. PSX-User sollten dies beim Probespielen berücksichtigen, N64-Besitzer können getrost zugreifen. ■

XL-Wertung (N64)
XL-Wertung (PSX)

90%
80%



Die beiden oberen Screenshots entstammen der PSX-Version. Standbilder sind aber nicht in der Lage, die wirklichen Unterschiede zu zeigen

Info

Für die besonders gelungene Synchronisation wurden die deutschen Stimmen von Samuel L. Jackson, Whoopi Goldberg, Nicholas Cage, Jack Nicholson, Alf und Kevin Spacey verpflichtet. Eine Investition, die sich bezahlt macht.

Gameplay: Auf unterhaltsame, abwechslungsreiche und faire Art wird dem Spieler an vielen Punkten das letzte aberlangt. Wer alle Rätsel lösen und die Welt vor der Apokalypse retten will, sollte sich auf ein gigantisches Unternehmen einstellen. Die Spielbarkeit wird teilweise durch technische Mängel in der Grafik (N64 und PSX) eingeschränkt.

Präsentation: Sowohl der Soundtrack als auch die Synchronisation verdienen die Bestnote. Bei der optischen Gestaltung der Kulissen haben die N64-Programmierer ein atmosphärisches Meisterwerk abgeliefert. Animationen dieser Art wurden auf beiden Plattformen schon besser bewerkstelligt.

Memory-Card/Controller Pak: 3 Blöcke/73 Seiten
Speicherkapazität: 256 MBit
Rumble Pak/Dual Shock: ja

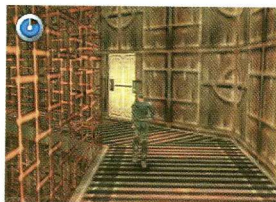


Hersteller:	Konami	Entwickler:	KCEO
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	11
Preis:	ca. DM 130	Erhältlich:	im Handel

Action/RPG



Laserkameras und Tretminen können mit dem Diffusor entschärft werden



Hybrid Heaven



Info

Neben dem normalen Spiel bietet *Hybrid Heaven* auch den Vs.-Modus. Dieses Beat 'em Up erlaubt zwei Teilnehmern, unter allen Monstern und Helden eines geladenen Spielstandes auszuwählen und gegeneinander anzutreten. Das originelle Kampfsystem wurde zu diesem Zweck ein wenig abgespeckt.

Gameplay: *Hybrid Heaven* lebt vom Wechsel zwischen seinen Spielelementen und der vielschichtigen Story. Obwohl sich die Kämpfe mit der Zeit ähneln, übt der Ausbau der Charakterwerte dauerhaften Reiz aus.

Präsentation: Der glanzvollen Gestaltung von In-game- und FMV-Sequenzen steht eine sparsame Levelinrichtung gegenüber. Unter Verwendung des Expansion Paks kommt es zu Rucklern, die den Spielfluss allerdings nicht stören. Der Soundtrack gehört zur N64-Spitze – die Effekte sind stimmig, wirken aber etwas blaß.

Speicherkapazität: 256 MBit
Controller Pak: Zwei Spielstände belegen 53 Seiten.
Rumble Pak: ja

WENN MAN dieses Spiel mit dem Schalen einer Zwiebel vergleichen würde, wäre nicht gemeint, daß *Hybrid Heaven* einem die Tränen in die Augen treibt. Science-fiction, Mystery, Verschwörungstheorien, Aliens, Horror, Wrestling, Detektivarbeit, romantische Liebe und vieles mehr warten darauf, vom Spieler Schicht für Schicht abgetragen zu werden. Nach den wirren Vorkommnissen im Vorspann findet sich der Cha-



Ob er will oder nicht, der Spieler löst an dieser Stelle unfreiwillig die „Biologische Waffe“ aus

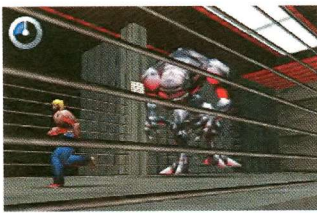
rakter in den weitläufigen Gefilden eines unterirdischen Forschungskomplexes wieder. Anwesende Laborkräfte erscheinen hilfsbereit, bis der Held versehentlich die „Biologische Waffe“ auslöst. Bei dieser handelt es sich genau genommen um genmanipulierte Kreaturen, die ihr Dasein bisher hinter Panzerglas gefristet haben – und das aus gutem Grund. Ein Netzwerk von Teleportfel-



dern ermöglicht den angriffslustigen Wesen, praktisch hinter jeder Tür zu lauern. Ab diesem Zeitpunkt verbreiten die subterranean Gewölbe eine beklemmende Stimmung. Gelangt der Protagonist in die Reichweite der mörderischen Bestien, zwingen sie ihn zum Nahkampf, der mit Händen und Füßen ausgetragen wird.

Auf den Streifzügen durch das stählerne Labyrinth gibt es aber auch andere Gefahren. Viele Räume sind durch elektronische Laserkameras und selbsttätig rollende Tretminen gesichert. Obwohl es nicht schwierig ist, sich dieser mit Hilfe eines Diffusorstrahlers zu entledigen, kann bereits die kleinste Unachtsamkeit das vorzeitige Ableben des Charakters bedeuten. Im Gegenzug wurden die Speicherpunkte in einem angemessenen Abstand platziert und bringen den Helden zudem auf die maximale Hitpoint-Anzahl.

Bei den Adventure-Elementen hat es Konami verstanden, Genretypisches ungewohnt zu ver-



Bei diesem gigantischen Monster bleibt dem Helden nur, die Beine in die Hand zu nehmen

kleiden, so daß *Hybrid Heavens* auch auf diesem Gebiet Spannung vermittelt. Klettern, hangeln, kriechen, springen und schießen gehören zum Bewegungsrepertoire, das bei solchen Einsätzen abverlangt wird.

Tatsächlich ist es den Entwicklern von KCEO gelungen, die einzelnen Bestandteile dieses ungewöhnlichen Genremix gekonnt miteinander zu verknüpfen. Dezente Filmmusik unterstreicht die



Dramatik durch wechselnde Tempi und hat so großen Anteil an der Atmosphäre des Thrillers. Daß ein Teil der Spielzeit darauf verwendet wird, mit Alien-artigen Wesen Wrestling-Kämpfe zu bestreiten, wirkt nur anfänglich abschreckend. Wer sich über den Einstiegslevel hinaus mit *Hybrid Heavens* beschäftigt, wird feststellen, daß sowohl der Ausbau der Charakterwerte als auch der Fortgang der Story den Spieler unweigerlich in seinen Bann ziehen. ■

XL-Wertung

85%

catch-as-catch-can

- Wenn der Held einen Raum betritt, in dem sich ein Monster befindet, hat er nur wenige Sekunden Zeit, sich dem anstehenden Kampf zu entziehen. Sobald sich der Gegner genähert hat, erfolgt die Einblendung „Fight“. Je nachdem, wem der Angriff zusteht, wird das Defensiv- oder Offensivmenü bemüht.

- Beginnt der Spieler den Kampf mit der R-Taste, stehen ihm verschiedene Würfe, Griffe und Hebel zur Verfügung. Die Länge des Stamina-Balkens entscheidet über die Effektivität dieser Wrestling-Moves.

- Startet der Spieler den Schlagabtausch mit dem A-Button, kann er Items wie Waffen und Heilsubstanzen einsetzen oder den Angriff mit Schlägen und Tritten wählen. Der Power-Balken entscheidet über die Härte der Attacken und darüber, ob mehr als ein Hieb oder Kick angebracht werden kann. Im letzteren Fall können selbstbedachte oder vorgefertigte Kombinationen zum Einsatz kommen.

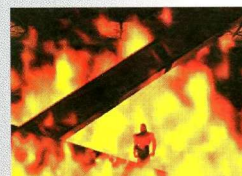
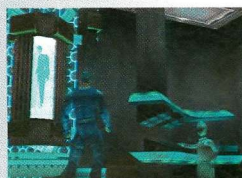
- Bei einem Angriff des Gegners muß der Spieler abwägen, ob er ausweichen, blocken oder kontern will.

- Die Kampfszenen werden in einer actionreichen Echtzeit-Animation dargestellt, die so manchem N64-Prügel-spiel zur Ehre gereichen würde. Deshalb, und auch weil die Position des Fighters Einfluß auf das Geschehen nimmt, ist *Hybrid Heavens* Kampfsystem mitreißender als das vieler gängiger Rollenspiele.

- Nach Beendigung der Streitigkeiten hat der Held eventuell neue Moves von seinem Kontrahenten erlernt. In jedem Fall steigen aber die Werte bestimmter Körperregionen, was ihre spätere Verwendung in Verteidigung und Angriff anbelangt. In Verbindung mit den allgemeinen Parametern wie „Hitpoints“, „Defense“, „Offense“ und „Reflex“ ergibt sich eine sehr individuelle Gestaltung des Charakterprofils.



Nach der gelungenen Intro-Sequenz, die den Spieler aufs beste in die obskure Rahmenhandlung einführt, überwiegt beim Erforschen der bewußt einfach gehaltenen Level ein wenig die Tristesse. Doch keine Sorge, das Geschehen, das sich dem direkten Zugriff entzieht, wird im weiteren Verlauf in zahlreichen aufwendigen Filmabschnitten weitergeführt. Im Gegensatz zu den Kampfmenus sind die Texttafeln der Unterhaltungen in deutscher Sprache. Spieler, die keinen Wert auf eine rollenspieltypische Erzählform legen, könnten durch die Fülle der Cut-scenes ihre Aktionsfreiheit gefährdet sehen. Allen anderen sei gesagt, daß *Hybrid Heavens* diverse Elemente gerade durch die in den FMVs erzeugte Dramatik zu einer stimmigen Einheit verschmelzen. Schade nur, daß die hochauflösende Darstellung per Expansion Pak, die im gesamten Spiel gewährleistet wird, in den interaktiven Szenen zu Rucklern führt.



Hersteller:	Ubi Soft	Entwickler:	Ubi Soft	Jump & Run
Spieler:	1	Level:	7 Welten	
Preis:	ca. DM 140	Erhältlich:	im Handel	



Tonic Trouble



Beim Wettrennen gegen die Zeit heißt es, die Aufwinde perfekt anzufliegen



Eines der größten Mankos von *Tonic Trouble* ist, daß der Spieler nach dem Erlernen des Fliegens über die Jump&Run-Passagen einfach hinwegschwebt. Dadurch wird das Spiel viel zu stark vereinfacht

EVON H. REHER
igentlich ist der lilafarbene Ed gar kein Held, sondern der Hausmeister eines Raumschiffs. Leider passiert ihm ein Mißgeschick, das auf der guten alten Erde ein ziemlich Chaos anrichtet.

Der Spieler übernimmt in *Tonic Trouble* die Rolle von Ed, der sich auf der Erde als erstes mit einem wirren Erfinder in Verbindung setzt. Damit dieser eine Maschine bauen kann, die die Erde retten wird, muß ihm der Außerirdische jedoch jeweils sechs Exemplare von insgesamt sechs verschiedenen Einzelteilen besorgen. Diese sind in



der *Tonic Trouble*-Welt verteilt, wobei in jedem Abschnitt neue Fähigkeiten von Ed verlangt werden. So kann er nach dem Einsammeln der ersten sechs Teile seinen Kampfstab als Blasrohr einsetzen, und später lernt er unter anderem noch das Fliegen und das Tauchen. Damit der Spieler die neuen Aktionen verinnerlicht, gibt es nach jedem Abschnitt ein intensives Trainingsprogramm. An Popcorn-Automaten verwandelt sich Ed außerdem in den riesigen und äußerst starken

Super Ed. Der kann zwar nicht springen, dafür aber die Eisenstäbe einiger Gitter verbiegen, die den Durchgang versperren.

Ab und zu muß der Außerirdische auch an Wettrennen gegen die Zeit teilnehmen. Dabei benutzt er im Winterlevel den Schlitten und in der Lavahöhle den Paraglider. Vernachlässigt wurden hingegen die Endgegner. Bis auf den fiesen Grogh, der am Ende des Spiels wartet, trifft Ed nur sehr selten auf richtig gerissene Kontrahenten. Überhaupt geht es in *Tonic Trouble* eher um das Lösen diverser Schalterrätsel als um perfektes Sprung-Timing oder Auseinandersetzungen mit anderen Bewohnern der Welt.

Durch die vielen Handlungsmöglichkeiten des Hauptdarstellers gestaltet sich *Tonic Trouble* auf den ersten Blick sehr abwechslungsreich. Wenn Ed jedoch erst einmal das Fliegen gelernt hat, machen die Sprungpassagen kaum noch Sinn, da er ja nun einfach darüber hinwegschweben kann. Auffällig ist auch, daß sich die Passagen direkt nach einem Training sehr intensiv mit der gerade erlernten Aktion befassen und andere Elemente vernachlässigt werden. Die Grafik ist insgesamt ein wenig detailarm, dafür aber sehr bunt und in einem witzigen Stil gehalten. Alle im Spiel auftauchenden Charaktere wurden zudem sehr sehr komödiantisch gestaltet, wobei Ed mit seinem Bewegungsrepertoire den Vogel abschießt.

Aus *Tonic Trouble* hätte ein richtig gutes Jump&Run werden können. Die nette Präsentation und die vielen Ideen können aber nicht über den geringen Umfang und die anderen erwähnten Schwächen hinwegtäuschen. ■

info

Die Verwandtschaft zwischen den beiden Ubi-Soft-Stars Ed und Rayman wird deutlich, wenn man sich einmal die Körper der beiden betrachtet: Arme und Beine sind unsichtbar, und nur Hände und Füße sind zu sehen.

Gameplay: Das Ausprobieren der neu erlernten Aktionen macht Spaß, denn Ed läßt sich hervorragend steuern. Die Levelabschnitte sind allerdings zu kurz und die Sprungpassagen zu einfach.

Präsentation: Die Grafik ist bunt, aber ziemlich unscharf. An den Sound-Effekten gibt es nichts auszusetzen, und Eds Bruce-Lee-Schrei ist genial.

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

XL-Wertung

75%

Die ganze Welt der PC-Spiele
GameStar TIP # 002

Setzen Sie Munition gezielt ein.
 Gegen einen Standard-Außerirdischen
 müssen es nicht die zielsuchenden
 Raketen sein.



Seit zwei Jahren hilft GameStar Ihnen länger im Spiel zu bleiben. Sagt Ihnen, wie Sie mehr vom Spiel haben und bietet tolle Demos, knallharte Tests und lebenswichtige Tricks und Tips. Die ganze Welt der PC-Spiele auf über 200 Seiten.



Jeden Monat neu am Kiosk.

www.gamestar.de

Hier spielt das Leben.

Hersteller: Crave Entertainment	Entwickler: Crystal Dynamics	Jump & Run
Spieler: 1	Level: 24	
Preis: ca. DM 120	Erhältlich: im Handel	

GEX³

DEEP COVER GECKO



info

Der nette Diener im Trainingslevel gibt Tips zur Steuerung, wobei er allerdings (in der Testversion) Fehler macht.



Den tödlichen Karate-Kick, den er beschreibt, führt man richtigerweise aus, indem Gex aus dem Laufen heraus nach vorne springt (A + R). Ansonsten ist das Training aber ein hilfreicher Einstieg.

Gameplay: Obwohl die Steuerung einstellbar ist, zeigen sich Mängel, die durch die schlechte Kameraführung verstärkt werden. Sonderlich innovativ ist das Spiel nicht, Spaß macht es aber allemal.

Präsentation: Die witzigen und sich nicht allzu häufig wiederholenden Sprüche (auf Deutsch) sorgen für den einen oder anderen Lacher. Gute Soundeffekte und passende Musik unterstützen zudem die angenehme Atmosphäre. Grafisch wirkt Gex 3 stellenweise jedoch etwas trist.

Speicherkapazität: 256 MBit

Modulspeicher: Nein, auch keine Paßwörter.

Controller Pak: Nur eine Seite benötigt der Spielstand.

Rumble Pak: ja



GVON T. HELLWIG
ex' Agentenkollegin, die kurvenreiche Xtra, wurde vor kurzem von dem Bösewicht Rez entführt. Nun ist es an dem grüngelben Echsenpion, die blonde Löwenmähne (in den Videosequenzen verkörpert von Marleece Andrada, Baywatch-Schauspielerin) aus den Fängen des Endgegners zu befreien.

Im Spiel stehen drei Perspektiven zur Auswahl, die Kamera kann zudem über die C-Buttons geschwenkt werden. Nachdem in den übersichtli-



sind dort ebenfalls vorhanden. Zusätzliche Lebensenergie und andere Leckereien bringen die Symbole ein, die in den Leveln herumliegen oder von besieigten Feinden hinterlassen werden. Nicht immer ist sofort ersichtlich, wie man zum Beispiel an ein Pfotenextra gelangt, das auf einem Hausdach oder an einem Felsvorsprung platziert ist. Erfindungsreichtum und geschickter Einsatz der Sprungfähigkeiten sind dann gefragt. Die Szenarien bieten Abwechslung durch die Wahl der Örtlichkeiten. Gex streift durch die Wüste, erklimmt vereiste Felsen, besucht eine Stadt und erforscht auch eine grüne Berglandschaft. Seine Fähigkeit zu tauchen eröffnet weitere Möglichkeiten. In den Bonusleveln kann sich der Gecko-Bond in 20 verschiedene Gestalten verwandeln, die hilfreiche Eigenschaften besitzen.

Gex 3: Deep Cover Gecko stellt sich als nettes und unterhaltsames Jump&Run mit vielen witzigen Zwischenrufen dar. Die Qualität der Sprachausgabe ist jedoch eher mäßig. Gex bekommt in diesem Abenteuer so einiges zu sehen, er hat auch eine Menge Tricks auf Lager, doch der absolute Hit ist das Spiel nicht. Dazu fehlt dem Level-design die Würze, mehr noch enttäuscht aber die Steuerung im Zusammenhang mit der ungünstigen Kameraführung des Programms. ■



Im Piraten-Bonuslevel sprengt sich Gex unter Zeitdruck mit TNT-Fässern den Weg frei

chen Optionen der Schwierigkeitsgrad (Standard oder Anfänger) bestimmt wurde, stellt sich die Frage nach der Art der Steuerung. Hinter dem Menüpunkt „Analog“ verstecken sich drei verschiedene Einstellungen: „Normal“, „Präzise“, „Großzügig“. Über diese Auswahl wird die Sensibilität der Analogsteuerung geregelt. Wer eine präzise Lenkung bevorzugt, muß auf hohe Geschwindigkeit verzichten. Dagegen reagiert die Echse großzügig auf Bewegungen des Sticks, wenn die entsprechende Wahl getroffen wurde. Erfreulicherweise läßt sich der sprungfidele Gex aber auch digital steuern.

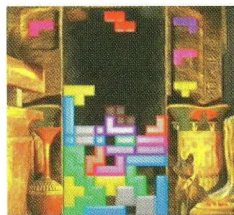
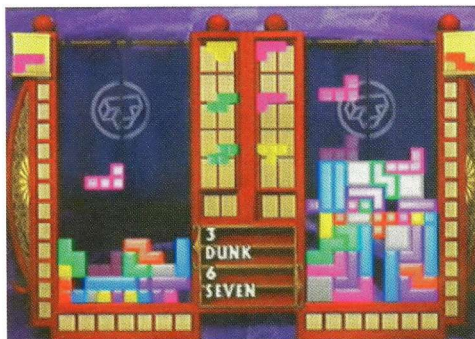
Aus der Zentrale des Spions führen einige Tore in die verschiedenen Welten. Erste Erklärungen zu den Extras und der Zugang zum Übungslevel

XL-Wertung

75%

Hersteller:	Nintendo	Entwickler:	H2O
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	-
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab Oktober

The New Tetris



um so schmerzhafter, da er nun sämtliche Linien des Quader-Erbauers in sein Feld geschoben bekommt. Wer die Ehre haben soll, den „Garbage“ des anderen zu erhalten, läßt sich zuvor im Menü einstellen. Entweder geschieht die Auswahl per Zufall, oder man darf während des Spiels frei entscheiden, wem man eins ausweichen will. Bei der dritten Variante erhält

jemand die „heiße Kartoffel“, was bedeutet, daß dieser Spieler die Linien von sämtlichen Gegnern aufhals bekommt. Erst wenn er eine bestimmte Anzahl eigener Reihen auflöst, bekommt jemand anders die „Hot Potatoe“.

WVON H. REHER
er denkt, der Titel des Spiels wäre ein Widerspruch in sich, der irrt. Natürlich wird auch mit *The New Tetris* das Rad, oder besser gesagt der Tetraeder, nicht neu erfunden, denn es basiert auf dem allseits bekannten Spielprinzip der Klassiker. Trotzdem gibt es einige neue Elemente, die den Namen rechtfertigen.

In der oberen linken Ecke des Bildschirms, oder des jeweiligen Bildschirmabschnitts eines jeden Spielers im Multiplayer-Modus, steht jetzt ein Ersatzstein zur Verfügung. Dieser kann bei Bedarf eingesetzt werden, wobei der eigentlich aktuelle Tetraeder an seine Stelle rückt. So kann man sich aus der einen oder anderen prekären Situation doch noch befreien. Neu ist auch die Möglichkeit, sogenannte Multisquares zu bilden. Schafft es der Spieler, einen Quader aus vier mal vier Blöcken zu bauen, verfärbt sich der Block und bringt beim anschließenden Abbauen reichlich Bonuslines fürs Konto. In den Mehrspieler-Varianten ist dies für einen der Gegner



Goldene Blöcke sind vor allem im Mehrspieler-Modus sehr wertvoll, da sie viele Linien einbringen

Neben der Möglichkeit, durch das Sammeln abgebauter Linien kleine Zwischensequenzen über die Weltwunder dieser Erde freizuschalten, sorgt auch die Computerbewertung des eigenen Könnens für Motivation. Nach jedem Match, egal ob alleine oder gegen Freunde, stuft der Computer den oder die Spieler in Ränge ein. Je höher dieser Rang durch gutes Abschneiden wird, desto mehr Leistung wird gefordert, damit es zu keiner Zurückstufung kommt.

The New Tetris macht seinem Namen alle Ehre und bringt mit den Neuerungen frischen Wind ins *Tetris*-Gameplay. Gerade mit Freunden hat man enormen Spaß, und die anschließende Bewertung durch den Computer sorgt immer wieder für Spannung. ■

info

Gameplay: Das Gameplay ist immer noch dasselbe, die neuen Ideen bereichern es aber ungemein. Die spannenden Mehrspieler-Modi sind einfach genial.

Präsentation: *The New Tetris* wurde sehr schön gestaltet. In puncto Sound bietet das Spiel eine Menge, denn fast alle Stücke wurden in einem anderen Musikstil komponiert.

Speicherkapazität: 128 MBit

Controller Pak: Pro Spielstand wird ein Block benötigt.
Rumble Pak: nein

XL-Wertung

90%

Video Game Source
Wolff R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg
Tel./Fax: (04131) 406278
Bestellannahme: Mo.-Sa. von 9.00-21.00 Uhr
<http://www.ATARIhq.de>



Jaguar inkl. Cybermorph	ab 99,90
Jaguar CD Rom inkl. 4 CDs	ab 179,90
Alien vs. Predator	129,90
Alari Karts	99,90
Attack of the Mutant Penguins	69,90
Baldies CD	49,90
Battlemorph CD	59,90
Checked Flag	24,90
Club Drive	24,90
Defender 2000	79,90
Dragon - The Bruce Lee Story	39,90
Fever Pitch Soccer	69,90
Fight for Life	59,90
Flashback	74,90
Hover Strike CD	59,90
I-War	49,90
Iron Soldier	59,90
Kasumi Ninja	49,90
Missile Command 3D	69,90
Myst CD	59,90
NBA Jam T. E.	84,90
Pinball Fantasies	69,90
Pitfall	69,90
Power Drive Rally	89,90
Rayman	99,90
Ruiner Pinball	49,90
Space Ace CD	59,90
Super Burn Out	59,90
Supercross 3D	59,90
Syndicate	69,90
Tempest 2000	49,90
Theme Park	59,90
Ultra Vortek	69,90
World Tour Racing CD	119,90
Zool 2	49,90



Atari Lynx 2 inkl. Batman Returns ... a. A.	
SokoMania (NEU!)	69,90
Lexis (NEU!)	79,90
Battlewheels	49,90
Battlezone 2000	59,90
Blue Lightning	69,90
Block Out	49,90
California Games	69,90
Chip's Challenge	39,90
Dracula - The Undead	49,90
Electrocop	54,90
Gates of Zandron	39,90
Gauntlet - The Third Encounter	39,90
Hard Drivin'	39,90
Jimmy Connors' Tennis	39,90
Klax	39,90
Ms. Pac Man	39,90
Ninja Gaiden	64,90
Pac-Land	39,90
Paperboy	39,90
Pinball Jam	39,90
Qix	34,90
Rampage	39,90
Road Blasters	39,90
Robotron 2084	34,90
Shadow of the Beast	39,90
Shanghai	39,90
Slime World	39,90
Steel Talons	39,90
Super Asteroids/Missile Command	59,90
Super Off Road	69,90
Toki	39,90
Ultimate Chess Challenge	44,90
Warbirds	69,90
Xenophobe	64,90

Atari 2600/5200/7800 Systeme & Games a. A.
game.com SEGA Nintendo

3DO Panas./Goldstar inkl. 2 Spiele ... ab 199,-
NEC Turbo Duo/Turbo Express ... je 549,-
NEC Turbo Grafz 16 inkl. Keith Courage 169,-
Nintendo Virtual Boy & Mario's Tennis ab 139,-
Nintendo Super NES (NTSC) ... 169,-
Sega 32X (NTSC) inkl. 2 Spiele ... ab 129,-
Sega Game Gear ... 169,-
Sega Genesis 2/Genesis 3 (NTSC) ... je 169,-
Sega Nomad inkl. Sonic & Knuckles ... ab 229,-
Sega Saturn (NTSC) inkl. 3 Spiele ... 249,-
Tiger game.com (pocket pro) ... ab 139,-
Weitere Systeme (auch Cidies) & Software erhältlich!

Es sind permanent 60 verschiedene Titel für Atari Jaguar ab Lager lieferbar!

Es sind alle (!) verfügbaren Titel für Atari Lynx ab Lager lieferbar!

Hersteller: Crave Entertainment	Entwickler: Team FEB	Rennspiel
Spieler: 1	Level: 8 Strecken	
Preis: ca. DM 100	Erhältlich: ab 10. Oktober	



KILLER LOOP



Der nach unten gerichtete Pfeil (links) zeigt das erste passive Waffenextra an



EVON T. HELLWIG
Eine noch unbekannte Entwicklertruppe aus dem hohen Norden macht von sich reden: Die Hamburger Spiele designer Team FEB (VCC Games) ernten mit ihrem ersten PlayStation-Titel auf Anhieb eine Menge Lob.

Killer Loop basiert auf kämpferischen Zukunftssrennen mit extravaganten Gefährten und stellt eine direkte Konkurrenz zu *wip3out* (siehe Test in dieser Ausgabe) dar. Die sogenannten Tripods sind blitzschnelle Dreibeiner, die auf Kugeln gelagert über den Untergrund rasen. In jedem der drei verfügbaren Teams steht zunächst nur ein Vehikel bereit, weitere drei können im Championship-Modus erspielt werden.



Die Tripods besitzen keine Federung, das Fahrverhalten ist entsprechend ungewöhnlich

Zu Beginn bestimmt man ein Team beziehungsweise einen Tripod und startet in der ersten der vier Klassen. Von der neunten Position aus kämpft man sich dann an den acht Computer-Gegnern vorbei, um Erster zu werden. Die Aufgabe lautet, auf allen vier Kursen den Sieg einzufahren und somit die nächste Klasse, neue Strecken und Fahrzeuge freizuschalten. Insgesamt können acht phantasievolle „Achterbahnen“

sowie 15 Tripods erspielt werden. Bedauerlicherweise steht ansonsten nur noch ein einziger weiterer Modus zur Verfügung: In den Time-Trial-Rennen geht es ausschließlich um Rekordzeiten. Liebhaber der mittlerweile fast schon obligatorischen Mehrspieler-Modi werden mit *Killer Loop* also nicht so richtig glücklich.

Für Einsteiger sind die futuristischen Rennen eine harte Nuß. Auf den im Vergleich zu *wip3out* sehr langen Achterbahnkursen sorgen Steilwände, Tunnel, Sprungschancen, weite und enge Passagen, Loopings und Abzweigungen für die nötige Abwechslung. Zudem sind die Örtlichkeiten mit sehr vielen Gebäuden und schön texturierten Objekten versehen, die das gesamte Drumherum zu einer sehenswerten Kulisse machen. Sehenswert auch deshalb, weil die Grafik-Engine hervorragend arbeitet (Bildrate) und weder Ruckeln noch Blitzer zwischen Polygonen auftauchen läßt. Farblich und thematisch wird wirklich eine Menge fürs Auge geboten. Unter anderem werden die Rennen auf dem Mars, in Rußland und Hawaii ausgetragen.

Der kämpferische Anteil ergibt sich durch den Einsatz aktiver und passiver Waffen, die über Items aufgenommen werden und so ins Spielge-



info

Die PC-Version von *Killer Loop* ist bereits im Handel. Ein 30.000 DM teurer Arcade-Automat mit Cockpit steht zudem in den Startlöchern. Für die kommenden Monate plant Team FEB eine Dreamcast-Version, die grafisch noch einmal deutlich aufpoliert werden soll.

Gameplay: Viele Fahrzeuge und einige Kurse sind erspielbar, doch den Spaß kann man nur allein genießen. Im Gegensatz zu *wip3out* bietet *KL* weniger Waffen und eine nicht so einfühlsame Steuerung. Das Streckendesign ist aber klasse.

Präsentation: Während es manche Entwickler nach Jahren noch nicht hinkriegen, die PSX-Hardware auszureizen, zeigt Team FEB auf Anhieb eine beachtenswerte Spitzenleistung. In Sachen Soundeffekte ist *KL* jedoch etwas schwach auf der Brust.

Memory-Card: Ein Block enthält alle Spieldaten.

Dual Shock: ja
Analogsteuerung: ja



Aus der Frontperspektive zu steuern, ist nicht einfach, da die Nase der Tripods nicht immer geradeaus zeigt und so für Verwirrung sorgt



schehen eingreifen. Über den R2-Button werden die dreistufigen Extras abgefeuert. Zu den aktiven Angriffsmöglichkeiten zählen ein Einzelschuß, ein Zehnfachschuß und die automatische Zielsuchkette, die dem Spieler zur Verfügung steht, wenn drei Items eingesammelt hat. Die passive Variante stellen die Minen, ein Schutzschild und der Turboboost dar, der kurzzeitig für mehr Schubkraft sorgt. Schäden kennen die Tripods übrigens nicht. Auch Treffer von feindlichen Geschossen bremsen das Fahrzeug lediglich, haben aber keine Auswirkungen auf die Fahrtüchtigkeit.

Zusätzlich zur digitalen oder wahlweise auch analogen Steuerung können die Tasten L1 und R1 eingesetzt werden, um den Tripod in die entsprechende Richtung zu drehen. Auf diese Weise lassen sich Kurven deutlich einfacher nehmen. Einen kleinen Nachteil hat das Ganze aber auch: Die Schubkraft wird gesenkt. Innerhalb der ersten zwei Klassen ist das Sliden nicht von Belang.

Der ansteigende Schwierigkeitsgrad ist schon in der ersten Klasse sehr hoch angesetzt und dürfte selbst erfahrene Spieler vollstens beanspruchen. *Killer Loop* steuert sich zwar etwas ungewöhnlich, kann aber nach einer gewissen Eingewöhnungszeit begeistern. Die zunächst sehr direkte Lenkung entpuppt sich mit der Zeit als durchaus praktikabel. Optisch wurde *KL* brillant in Szene gesetzt, mit grafischen Effekten sparten die Hamburger allerdings. Dies trifft ebenfalls auf die Soundeffekte zu, die bei abgeschalteter Musik unerwartet sanft erklingen und zudem spärlich gesät sind. Musikalisch gibt es jedoch nichts zu beanstanden, die hausgemachten Techno-Songs können allesamt überzeugen. Unterm Strich fehlt *Killer Loop* im Grunde nur ein Mehrspieler-Modus für eine bessere Bewertung. ■

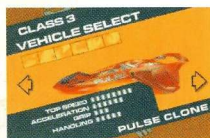
XL-Wertung

85%



klassensystem

Es gibt vier Klassen. Nach der erfolgreichen Absolvierung einer Klasse werden neue Kurse und Tripods freigeschaltet. Zum Abschluß legt man den „25 %-FASTER“-Modus frei, der selbst für *KL*-Profis eine echte Herausforderung darstellt.



MEDIA ATTACK

PlayStation

360	89,90
Airouts	89,90
Anna Kournikova's Smash Tennis	89,90
Age Escape	89,90
Bloody Roar 2	89,90
Bombberman	89,90
Bombberman Fantasy Racing	89,90
Bundesliga Stars 2000	89,90
Castrol Honda Superbikes	89,90
Croc 2	89,90
Das Grab des Pharaos	89,90
Diver's Dream	89,90
Driver	89,90
Evil Zone	89,90
G-Police 2 - Weapons of Justice	79,90
Guardian of Darkness	89,90
Hot Wheels: Velocity Racing	89,90
Kasero Deception 2	89,90
Killer Loop	89,90
Legend of Kartia	89,90
Live Wire	89,90
Victim Story	89,90
NBA Pro '99	89,90
NHL 2000	89,90
Omega Boost	89,90
Player Manager '99	89,90
Point Blank 2	89,90
Poy Poy 2	89,90
Rainbow Six	89,90
Rampage 2	89,90
RC Stunt Copter	79,90
Reel Fishing	89,90
Re-Volt	89,90
Steel Heaver	89,90
Shadowman	89,90
Silent Hill	89,90
Sled Storm	89,90
South Park	89,90
Speed Freaks	89,90

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!

Street Fighter Collection	85,-
Swing	69,90
Syphon Filter	89,90
Trp Runner	89,90
Versailles	89,90
V-Rally 2	89,90
Virus	89,90
WipScout	89,90
WWE Attitude	89,90
X-Files	89,90
X-Games Pro Boarder	89,90
Xpoder	89,90
Xpoder FX	89,90
Xpoder Professional	129,90

nur 299,99

PSX Multinorm-konsole + Memory Card (5 Blöcke)

Multinorm PAL/NTSC

Nintendo 64

All-Star Baseball 2000	109,90
All-Star Tennis '99	109,90
Bertie Adventure Racing	99,90
Command & Conquer 64	119,90
Duke Nukem - Zero Hour	129,90
FIFA World Grand Prix 2	89,90
FIFA '98	nur 49,90
Goemon 2	119,90
Playmobil Hype - The Time Quest	119,90
Premier Manager 64	119,90
Racing Simulation 2	119,90
Re-Volt	119,90
Rush 2	109,90
Shadowgate 64	119,90
Shadowman	119,90
Star Wars Episode 1 - Racer	119,90
Superman	119,90
The New Tetris	89,90
Vigilante 8	119,90
World Drive Championship	119,90
WWF Attitude	119,90
Xpoder 64 (Mogelmodul)	99,90

Deutsch oder Englisch (uncut)
je 69,90

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
Ladestraße 21
13351 Berlin-Wedding

Wir kaufen Ihre alten
Spiele und Konsolen an!



AeroWings	89,90
Killer Loop	89,90
Metropolis	109,90
Racing Simulation 2	98,-
Red Dog	89,90
Sega Rally	109,90
Sonic Adventures	109,90
Speed Devils	89,90
Suzuki Allstar Racer	89,90
Tokyo Highway Challenge	89,90
Toy Commander	89,90
Virtus Fighter 3 TB	89,90
Joystick	95,-
Lenkrad (Racing Controller)	119,90
Memory Card	59,90
Rumble Pack	49,90
Standardpad	59,90
Tastatur	59,90



030/450 20 20 8

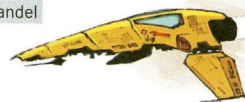
Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- berechnen wir eine Versandkostenpauschale von DM 9,80 (zusätzlich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse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

Hersteller:	Sony	Entwickler:	Psygnosis	Rennspiel
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	8 Strecken	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	

wip3out



Viele wunderschöne Lichteefekte wie einfallende Sonnenstrahlen erfreuen das Auge des Spielers



info

Wie schon im Vorgänger haben auch diesmal wieder bekannte Größen der Techno- und Trance-Szene ihre Musikstücke beigebracht, die sich auch direkt mit einem CD-Player abspielen lassen. Unter anderem sind vertreten: Underworld, Chemical Brothers, Orbital und Propellerheads.

Gameplay: Durch das phantastische Gleit-Feeling wird jedes Rennen zu einem Erlebnis, und die verschiedenen Waffen und Extras lassen unterschiedliche Strategien zu.

Präsentation: Die Rennen laufen absolut flüssig in High-Res und sind noch einmal schneller als im Vorgänger. Zudem ist die Sichtweite erhöht worden.

Einige Streckenabschnitte sehen dabei zwar ein wenig pixelig aus, doch sitzt Ihr erst einmal in einem schnellen Gleiter, werdet Ihr schon froh sein, wenn Ihr überhaupt die Kurven rechtzeitig erkennen könnt. Der Soundtrack ist wieder einmal phantastisch.

Memory-Card: Ein Block wird zum Speichern benötigt.

Dual Shock: Es kann analog gesteuert werden, und es vibriert auch ordentlich.

Die Programmierer von Psygnosis haben sich wirklich Gedanken darüber gemacht, wie sie den Rennspielknüller *wip3out 2097* noch verbessern können. So kann *wip3out* im Vergleich mit seinem Vorgänger in einigen Bereichen Pluspunkte sammeln.

Es stehen wieder acht Kurse zur Verfügung, von denen vier von Anfang an spielbar sind. Die anderen vier lassen sich durch gutes Abschneiden in den verschiedenen Modi freischalten. Im Turnier werden bis zu acht Rennen hintereinander ausgetragen, wobei es für eine gute Endplatzierung wie in der Formel 1 Punkte gibt. Im Wettkampf gilt es, jeweils acht verschiedene Aufgaben in drei Rennarten zu erfüllen. So muß in den Zeitrennen ohne weitere Gegner auf der Strecke eine vorgegebene Zeit unterboten werden. Im Waffenmodus geht es hingegen um die Zerstörung einer angegebenen Anzahl Kontrahenten. In der dritten Disziplin werden dann ganz 'normale' Rennen ausgetragen. Wem das Vernichten der anderen Gleiter im Wettkampf-Modus Spaß gemacht hat, kann sich beim Deathmatch so richtig austoben. Diesmal dürfen sogar zwei Spieler gleichzeitig per Splitscreen gegeneinander antreten. Auch ein Turnier oder Einzelrennen auf einer ausgewählten Strecke kann gemeinsam ohne Linkkabel und zweites Spiel in Angriff genommen werden, wobei die Grafik absolut flüssig bleibt. Anders als im Einzelspieler-Modus gehen jedoch nur sechs statt elf Gegner mit an den Start.

Neben den bekannten Waffen und Specials wie dem Autopiloten und der Erdbebenwelle kommen einige neue und trickreiche Systeme zum Einsatz. Durch die Möglichkeit, diese nicht sofort anzu-

wenden oder sogar per Tastendruck wieder loszuwerden, lassen sich taktische Spielchen betreiben, die den Rennen die nötige Würze geben. Auch die erstmals vorhandene Turbo-Taste bietet neue Möglichkeiten. Durch ihren Einsatz kann der Gleiter für einige Sekunden eine höhere Geschwindigkeit erreichen, wodurch allerdings eine Menge der Schiffsenergie abgezogen wird. Um nicht beim nächsten Banden-Crash in Rauch aufzugehen, sollte man deshalb die auf jeder Strecke vorhandene Energiepassage durchfahren.



Der Zweispieler-Modus ist trotz der insgesamt acht Gleiter auf der Strecke enorm flüssig

wip3out bringt bereits nach einigen Minuten Spielzeit das alte Feeling zurück und bietet trotz dem genügend Neuerungen. Zusammen mit der schnellen und flüssigen Grafik, dem tollen Soundtrack bekannter Künstler und dem genialen Gefühl des Gleitens ist Psygnosis ein überzeugender Nachfolger von *wip3out 2097* gelungen. ■

XL-Wertung

90%

Capcom Generations



Capcom Generations übt schon allein aufgrund der 1942- und der G'n'G-Serie einen großen Kaufreiz auf alle Jäger und Sammler aus. Vier zusätzliche Games und einige Beigaben runden das Ganze ab

S VON F. BERG
 o schön, schön war die Zeit! Wer sich nach Eckpfeilern der Videospiel- und Arcade-Geschichte sehnt, bekommt mit *Capcom Generations* eine weitere empfehlenswerte Spielesammlung für seine PlayStation. Insgesamt befinden sich zehn Spiele auf drei CDs, die jeden Veteranen in Erinnerungen schwelgen lassen, beziehungsweise Aufklärungsarbeit bei all denjenigen leisten, die die Originale nicht kennen. Freunde des gepflegten Shoot 'em Ups erfreuen sich vor allem an dem legendären 1942. Auch seine beiden Nachfolger 1943 und 1943 Kai gehören zu der Spielekollektion. Während im ersten Teil lediglich ein Spieler zur Zeit in die Luft gehen kann, bieten die beiden Sequels einen Zweispieler-Simultanmodus. Neben den Umsetzungen der Originalversionen befinden sich auch ein Artwork-, Info- und Charakterarchiv auf der ersten CD sowie diverse Tips zum erfolgreichen Spielen. Dieser Service wird

ebenfalls zu allen anderen Games der Spielesammlung angeboten. Dazu gehören unter anderem die drei Teile der bekannten *Ghost'n-Goblins*-Serie. Einen Namen haben sich die Titel vor allem durch ihren gnadenlos hohen Schwierigkeitsgrad gemacht. Haufenweise Gegner, extrem knifflige Sprungpassagen, kein Paßwortsystem und keine Möglichkeit abzuspeichern - das sind die Tücken dieses Klassikers. Wer die Herausforderung liebt, sieht die Games als Gesellenprüfung auf dem Weg zum Videospielmeister und kämpft sich verbissen durch. Als Ritter Arthur gilt es, eine holde Prinzessin aus den Klauen ihres

Entführers zu befreien. Neben dem Automaten *Ghouls 'n Goblins*, der auf Capcoms CP-Board entwickelt wurde, befinden sich der NES-Nachfolger *Ghost 'n Goblins* und die SNES-Weiterentwicklung *Super Ghouls 'n Goblins* auf der zweiten CD. Die dritte Compact Disc bietet schließlich vier Spiele, die in hiesigen Breiten wenig Popularität erlangt haben. Es handelt sich um die Shoot 'em Ups *Vulgus* und *Exed Exes* sowie den seitwärts scrollenden Reaktionstest *Son Son* und *Higeramaru*, dessen Spielprinzip an den Sega-Klassiker *Pengo* erinnert. ■



Zu jedem Spiel wurde ein reichhaltiges Infoarchiv angelegt



Bei *Son Son* gilt es, hektisch heranfliegenden Objekten auszuweichen



info

Während in Japan die Teile einzeln gekauft werden müssen, sind sie hierzulande im Dreierpack erhältlich.

Gameplay: Die Steuerung sämtlicher Titel ist gelungen. Abgesehen von den *G'n'G*-Spielen läßt das Leveldesign Abwechslung vermissen.

Präsentation: State of the Art präsentieren sich 1:1-Umsetzungen von Spielen, die elf bis 15 Jahre auf dem Buckel haben, natürlich nicht. Von ihrem Charme haben die Titel dennoch nichts eingebüßt.

Memory-Card: Rekorde und Optionseinstellungen beanspruchen einen Block.

Dual Shock: Kein Rumblen, doch die Shoot 'em Ups lassen sich auch analog steuern.

XL-Wertung

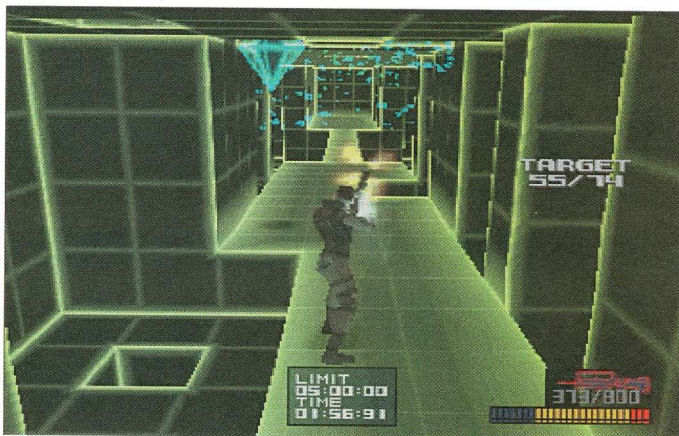
75%

Hersteller:	Konami	Entwickler:	KCEJ	Action
Spieler:	1	Level:	300	
Preis:	ca. DM 50	Erhältlich:	ab 15. Oktober	

Metal Gear Solid – Special Missions



Dank der eingebauten Kamera lassen sich Stinger-Raketen zielgenau platzieren



info

Special Missions ist eine reine Add-On-Disc. Die CD läuft nur in Verbindung mit einem *Metal Gear Solid*-Original. Der Test basiert auf der japanischen Version *MGS – Integral*, die deutsche Fassung lag zum Redaktionsschluss noch nicht vor.

Gameplay: Die *Special Missions* sind keine Fortsetzung von *MGS*. Es gibt weder eine Story noch einen zusammenhängenden Levelablauf. Statt dessen müssen 300 Trainingsmissionen verschiedenster Couleur, die wesentlich mehr Abwechslung bieten als das bekannte VR-Training, absolviert werden.

Präsentation: Thematisch bedingt variieren die Hintergründe der Trainingslevel kaum, und auch die musikalische Untermauerung ist bis auf wenige Ausnahmen eintönig. Stilistisch und technisch ist die Gestaltung aber gewohnt einwandfrei.

Memory-Card: Es werden je ein Block pro Spielstand und Replay und zwei Blöcke zum Speichern der Fotos benötigt.

Dual Shock: ja (Analogsteuerung und Rumble-Funktion)

VON K.-D. HARTWIG
 ergangene Ausgabe wurden bereits ausführlich die Inhalte der *Special Missions* vorgestellt. In der Zwischenzeit hat sich Konami erfreulicherweise dafür entschieden, die CD als Add-On zum günstigen Preis von 50 DM zu veröffentlichen. Abgesehen davon, daß dies ein Angebot ist, das eigentlich kein *Metal Gear Solid*-Fan

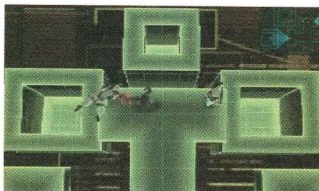
ausschlagen kann, gibt es einen weiteren positiven Aspekt. Somit kann eigentlich niemand davon ausgehen, eine „echte“ Fortsetzung des allgemein als „bestes PlayStation-Spiel aller Zeiten“ bezeichneten *Metal Gear Solid* zu erwerben. In diesem Fall wäre die Enttäuschung vermutlich ziemlich groß, schließlich enthält die CD „nur“ 300 Trainingsmissionen.

Diese bieten allerdings ein breites Spektrum an Aufgabenstellungen. Sie sind in vier Kategorien unterteilt: Sneaking, Weapon, Advanced und Special Mode. Im Sneaking Mode warten 15 verschiedene Kurzlevel auf den Spieler, die ohne Waffe oder mit Socom-Pistole zuerst im Practice-Modus und im Time Trial gelöst werden können. Zehn Level bestehen aus den bekannten Trainingsmissionen aus *MGS*, fünf sind neu.

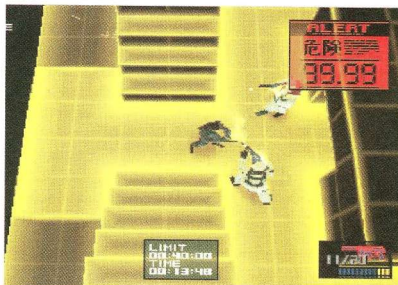
Im Weapon Mode stehen acht Waffen zur Verfügung: Socom, C4, Famas, Grenade, Claymore, Nikita, PSG 1 und Stinger. Für jede Waffe gibt es jeweils fünf individuell gestaltete Trainingslevel, in denen eine Mindestanzahl von Objekten (meist bewegliche Kristalle) beseitigt werden sollen. Alle 40 Missionen müssen erneut zuerst im Practice-Modus bewältigt werden, bevor sie im Time Trial (knappes Zeit- und Munitionslimit) gespielt werden können.

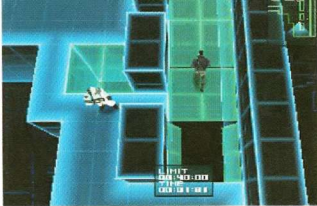
Auch im Advanced Mode sind jeweils fünf Level à acht Waffen anwählbar. Allerdings gilt es diesmal nicht, einfache Kristalle zu zerstören, sondern es warten virtuelle Wachsoldaten auf ihr Ende.

Beim erstmaligen Booten des Spiels können lediglich die ersten 15 Sneaking-



Bei diesem Level des Puzzle-Modus gilt es, die Wachen unbemerkt in die Becken zu stoßen





Die neuen Level sind ganz schön trickreich: Auf Falltüren sollte man sich nicht lange aufhalten



Level (ohne Waffe) sowie jeweils der Startlevel aller acht Waffen im Weapon Mode ausgewählt werden. Erst durch den erfolgreichen Abschluß der Missionen werden nach und nach andere Menüpunkte freigeschaltet. So sehr dieser Aufbau auch motiviert, die Sache hat doch einen störenden Aspekt: Da *Special Missions* eine Add-On-CD ist, wird jeder Käufer mit *MGS* bereits vertraut sein. Darum ist es recht lästig, insgesamt 110 Missionen zuerst im Practice-Modus spielen zu müssen, bevor man sie im Time Trial angehen kann. (Abzüglich dieser Dopplungen bleiben also „nur“ 190 verschiedene Missionen übrig.)



Der Special Mode besteht schließlich aus 80 Missionen, die in acht Modi unterteilt sind. Außerdem finden sich auf der CD noch weitere Boni wie das Foto-Shooting mit Dr. Naomi Hunter und Mei Ling sowie drei Promo-Videos (von der E3 Mitte 1997 und den beiden Tokyo Game Shows Jahrgang 1998) von *MGS*. Im Replay-Theater können zudem gespeicherte Replays begutachtet werden. Wie bereits in der vergangenen XL erwähnt, ist es gerade der Kampf um Bestzeiten, der – möglichst im Vergleich mit anderen Spielern – auf Dauer begeistern kann.

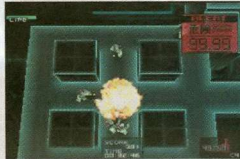
Wer ein Faible dafür hat, dem bietet *Metal Gear Solid – Special Missions* auch auf lange Sicht eine Menge spannender Unterhaltung. ■



special mode

One Minute Battle

Innerhalb eines Zeitlimits müssen mit den acht Waffen sowie unbewaffnet möglichst viele Ziele (Kristalle oder virtuelle Soldaten) ausgeschaltet werden.



Vs. 12 Battle

Mit Hilfe eines begrenzten Waffenarsenals (in jedem der acht Level unterschiedlich) müssen jeweils 12 Gegner beseitigt werden.



Mystery

Solid Snake muß zehn Mordfälle aufklären. Ein Indiz neben einer Leiche weist auf den Täter hin, der meist aus drei Verdächtigen herausgefunden werden muß.



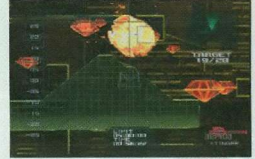
Puzzle

Zehn Level konfrontieren den Spieler mit völlig unterschiedlichen Aufgabenstellungen, bei denen meist ein passender Ansatz oder Trick zur Lösung gefunden werden muß.



Variety

13 Missionen bieten ein buntes Allerlei aus den anderen Modi – inklusive kultverdächtigter Anspielungen auf *Akte X* und *Godzilla* ...



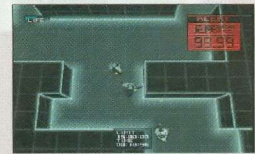
NG Selection

Die acht Level (in denen u. a. ein neuer Typ Wachsoldat vorkommt) sind offenbar eine Art „Resteverwertung“, bei der es erneut unterschiedliche Zielsetzungen gibt.



VR Mission

Die zehn Level dieses Modus müssen am Stück mit einem Leben innerhalb eines knappen Zeitlimits gemeistert werden. Zwischendurch kann nicht gespeichert werden.

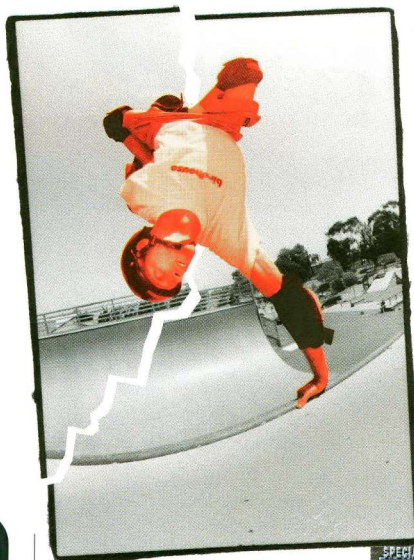


Ninja

Als Bonus kann der Cyber-Ninja Gray Fox gespielt werden. Er hat ein paar besonders fliese Attacken auf Lager, doch leider gibt es nur drei Level, die allesamt aus einem Raum bestehen.



Hersteller:	Activision	Entwickler:	Neversoft	Sport
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	9 Strecken	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	



Tony Hawk's Skateboarding

TVON S. KRÄMER
Tony Hawk ist der unbestritten beste Fahrer der Rollbrettzunft, nun verwieg er sich als virtueller Polygonprofi in Activisions fetziger Skateboard-Simulation. Neben dem Titelhelden stehen neun andere Proboarder zur Auswahl. Wie im echten Leben, rekrutieren sich diese aus den beiden Lagern der Vert Skaters

und Street Skaters. Sechs abwechslungsreich gestaltete Parcours und drei Competition-Skateparks erlauben beiden Gruppen, ihre jeweiligen Stärken anzubringen.

Den Anfang macht ein umfunktioniertes Lagerhaus, in dem sich der Spieler seine ersten Sporen auf dem Brett verdienen kann. Jeweils fünf Aufgabenstellungen, wie Verbotsschilder zerstören oder eine bestimmte Punktzahl erlangen, werden bei erfolgreicher Beendigung mit einem Video-

tape belohnt. Diese Bänder und später auch Medaillen werden benötigt, um die anderen Kurse freizuschalten. Nebenbei verbessern sich in unregelmäßigen Abständen die Werte des Fahrers, und auch die Auswahl an Boards wird immer größer. Ein menschenleeres Schulgelände, eine verwinkelte Einkaufspassage und ein von Taxis befahrenes Stadtzentrum sind die nächsten Stationen. Wer allerdings funken-



info

Unter der Web-Adresse <http://espn.go.com/xgames/summer99/skate/news/1999/990628/01329413.html> sind zwei Videos von Tony Hawks historischem 900°-Sprung zu finden.

Gameplay: THS bietet eine einzigartige Mischung aus realistischem Feeling, authentischer Sportsimulation und dezent übertriebener Action. Umfang, Anzahl der Fahrer und die drei Multiplayer-Modi garantieren ein dauerhaftes Vergnügen.

Präsentation: Hervorragende Trick- und Sturzanimationen werden von einer dynamischen Kameraführung rasant in Szene gesetzt. Die punktige Song-Auswahl der US-Version hat Tony Hawk selbst getroffen, für europäische Ohren wurden drei Drum-'n'-Bass-Titel hinzugefügt.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt eine, ein Replay-Video belegt drei Seiten.
Dual Shock: Analogsteuerung und Vibrations-Feature werden unterstützt.



Die Kameraführung gibt die rasante Dynamik des Sports wieder, ohne den Ablauf zu hemmen



Die Farbe der Rollen sowie das ausgewählte Motiv des Decks werden im Spiel dargestellt

Vert Skaters



Bob Burnquist, Brasilien



Buckle Lash, USA



Rune Giffert, Dänemark



Tony Hawk, USA



Andre Reynolds, USA



Chad Miska, USA



Geoff Rowley, England



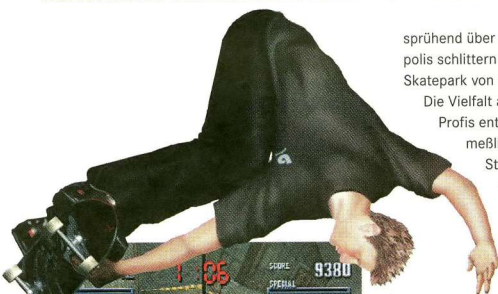
Jamie Thomas, USA



Koreem Campbell, USA



Elian Steiner, USA



In den Simultanmodi kann es zu Stürzen kommen, wenn die Fahrer miteinander kollidieren



sprühend über Autodächer in Downtown Minneapolis schlittern will, muß zuvor eine Medaille im Skatepark von Chicago gewonnen haben.

Die Vielfalt an Tricks, die den nachgebildeten Profis entlockt werden kann, ist schier unermesslich. Trotzdem lassen sich die

Stunts schrittweise ausbauen und erfreulich eingängig umsetzen. Schnell entsteht ein Gefühl dafür, wann das Brett wieder in Fahrtrichtung steht, damit nicht jeder Sprung mit einer unsanften Landung endet. Der Versuch einer Figur wird mit einer erklärenden Einblendung untertitelt – erfolgreiche Versuche werden in Weiß angezeigt, die Punkte wandern dann aufs Fahrerkonto. Gelingt es, mehrere Tricks hintereinander auszuführen, steigt der Special-Balken an und die folgenden Einlagen werden noch höher bewertet. Ein Sturz leert die Sonderpunkt-Anzeige allerdings sofort.

Als besonderen Anreiz bietet *Tony Hawk's Skateboarding* neben dem Replay-Modus, in dem sich eigene Videos aufzeichnen lassen, drei unterschiedliche Zweispieler-Modi, von denen wiederum zwei simultan gefahren werden. Wie bei den Solovarianten läuft die Uhr immer mit und setzt dem Wettbewerb nach Ablauf der Zeit ein jähes Ende. Wer sich an den schmälern Bildausschnitt des vertikal geteilten Screens gewöhnt hat, erlebt ein um so spannenderes Duell mit dem menschlichen Konkurrenten. ■

XL-Wertung

90%



Vielfältige Tricks und möglichst wenige Stürze sind in der Competition gefragt



Am Ende des langen Grinds über das Kaufhaus-Rail wartet das Hidden Tape



Hersteller:	Sony	Entwickler:	Square	Rollenspiel
Spieler:	1	Level:	- (4 CDs)	
Preis:	ca. DM 120	Erhältlich:	im Handel	

Final Fantasy VIII

VON S. KRÄMER
Vorhang auf für das größte Schauspiel, das die PlayStation bis dato erlebt hat – die Show der Superlative öffnet ihre Tore! Damit der achte Teil der Rollenspiel-Kultserie einer solchen Ankündigung auch gerecht wird, mußte sich Square tüchtig ins Zeug legen.

Hatte der Vorgänger wegen seiner umwerfenden FMVs und Background-Renderings sowie der spektakulären Beschwörungszauber für Aufsehen gesorgt, bietet *FF VIII* ebenfalls diesen optischen Hochgenuss, der zusätzlich die wundervoll animierten Charaktere mit einschließt. Auf Gouraud-Shading wurde verzichtet, statt dessen verpaßte man den Gestalten detailliertere Texturen, die ein insgesamt authentischeres Äußeres erzeugen. Auch wenn die Helden immer noch nicht perfekt mit der Umgebung verschmelzen, sind die Bewegungsmodelle schlichtweg atemberaubend. Nicht nur in den Cut-scenes, auch in den in Echtzeit berechneten Spielsequenzen sind die Figuren tatsächlich in der Lage, sich durch Körpersprache auszudrücken. Zudem werden Vergangenheit, Temperament und



... hat das zu bedeuten? Ohne zuviel vorwegzunehmen, sei an dieser Stelle erlaubt, darauf hinzuweisen, daß die Helden musikalisch sind

Geheimnisse der Darsteller im Verlauf der Geschichte peu à peu enthüllt und verleihen den virtuellen Wesen des Spiels eine nahezu lebendige Persönlichkeit.

Die übergeordnete Story beschäftigt sich mit dem Helden Squall und seinen Gefährten aus der Söldnerschule Balamb Garden. Neben den militärischen Alltagsproblemen, mit denen sich potentielle Weltenretter herumschlagen müssen, erhalten auch die zwischenmenschlichen Beziehungen in Squares neuem Epos einen sehr hohen Stellenwert. Das mag ungewohnt, vielleicht sogar abschreckend klingen, tatsächlich verleiht es dem RPG aber den überzeugenden Anstrich eines gelebten Hollywoodstreifens. Der untergeordnete Handlungsstrang, in welchem Squall sich in die Rolle des feindlichen Soldaten Laguna träumt, vertieft diesen Eindruck noch mehr. Wer glaubt, mit Erreichen der zweiten CD schon zu wissen, wie der Hase läuft, wird sich noch mehrfach getäuscht sehen.

Zur individuellen Nachbearbeitung der vorgegebenen Charaktere steuert Square ein, zumindest auf den ersten Blick, sehr kompliziertes Kampf- und Magiesystem bei. Da der Entwickler



Gameplay: Das umfangreiche und innovative Kampfsystem wird dem Spieler behutsam vermittelt. Ist es einmal soweit, wird der RPG-Fan das Pad nicht mehr aus der Hand legen können. Leider lassen sich die Beschwörungsanimationen auch beim wiederholten Anschauen nicht abbrechen.

Präsentation: Atemberaubende FMVs, stimmungsvolle Musiken und durch Persönlichkeit und Animation wie lebendig wirkende Helden erschaffen eine einzigartige Zauberwelt. Auch die vereinzelt Übersetzungsfehler können dieses Erlebnis nicht mindern.

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



Hunderte von umwerfend detailliert gestalteten Locations erwarten die Söldner der Liebe



Squall Leonhart



Quistis Trepe



Rinoa Heartilly



Selphie Tilmitt



Irvine Kinneas



Xell Dhecht



Laguna Loire



Ward Zabac



Krios Seagill

die helden



anscheinend vom Spieler erwartet, alle Features voll und ganz auszuschöpfen, gestalten sich die Auseinandersetzungen auch bei optimaler Ausnutzung der Fähigkeiten ausgesprochen schwierig. Wer sich behaupten will, darf sich nicht scheuen, in diesem Bereich zu experimentieren, um sich alsbald die nötige Erfahrung anzueignen.

Der rauhe „Ton“, der in den Texttafeln angeschlagen wird, verlangt ein bißchen Eingewöhnung, ist aber den Übersetzern nicht anzulasten, da die Helden in der japanischen Fassung ebenso unsanft miteinander umsprin-



Muß ein Kampf erneut bestritten werden, kann es sein, daß der Gegner diesmal anders kämpft

Nicht jeder Gegner läßt sich durch bloßes Dreinschlagen in die ewigen Jagdgründe schicken

gen. Bei aller Authentizität, die *FF VIII* an den Tag legt, wünscht man sich dafür um so sehnlicher gesprochene Dialoge mit begnadeten Synchronstimmen.

Trotz der umfangreichen Änderungen gegenüber den Vorgängern ist es Square gelungen, subtil an der gewohnten Atmosphäre festzuhalten, die dem *FF*-Veteranen das Gefühl vermittelt, in dieser unbekannten Welt nicht gänzlich verloren zu sein. Nobuo Uematsus wie immer exzellente Musik trägt ebenfalls dazu bei und zieht den Spieler noch tiefer ins Geschehen.

Final Fantasy VIII wird den hohen Erwartungen seiner Anhänger gerecht, sofern diese sich mit den teilweise sehr japanischen Elementen arrangieren kann. So klassisch, wie sich die Geschichte um den Kampf gegen die böse Hexe Edea gibt, ist sie gar nicht, und der zwiespaltige Charakter Squall/Laguna sowie die glaubhaft eingeflochtene Romanze mit all ihren Verwicklungen bereichern die Story noch mehr. Wer sich zum Kauf des Jahrhundert-RPGs entschließt, sollte parallel dazu einen zweiwöchigen Urlaub einreichen. ■

XL-Wertung

95%



ohne kopplung läuft gar nichts

An die Stelle der Beschwörungsauber des siebten Teils treten in *FF VIII* die Guardian Forces. Jede dieser sogenannten G.F. verfügt über einen mächtigen elementaren Angriff, der opulent in Szene gesetzt wird. Damit der Held selbst zaubern oder Gegnern magische Energie entziehen kann, muß er sich mit mindestens einer G.F. koppeln. Funktionen, die in klassischen RPGs von Waffen und Rüstungen ge-



leistet werden, erzielt der Spieler ebenfalls durch die besondere Verbindung mit der Wächterkreatur. Da die Stärke der Gegner mit dem Level des Hauptcharakters zunimmt, lohnt es sich nicht, allein auf konventionelle Gefechte zu setzen. Vielmehr ist es unabdingbar, den Guardian Forces durch Kämpfe die Gelegenheit zu geben, ebenfalls an Stärke und Macht zu gewinnen.

Hersteller:	Infogrames	Entwickler:	X-ample	Action/Adventure
Spieler:	1	Level:	20 + 1 Missionen	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	



Während eines Feueralarms kann man in der Botschaft spionieren

Info

Infogrames bestätigte, daß bereits an einem Nachfolger gearbeitet wird. Details zum Spiel und zu der/den Konsole(n), für die entwickelt wird, waren den Verantwortlichen noch nicht zu entlocken.

Gameplay: Die Missionen bieten Action und verlangen Kopfarbeit. Aufgrund der mäßigen Steuerung gestaltet sich das Geschehen allerdings mitunter schwieriger, als es nötig wäre.

Präsentation: Die Grafik ist sehr detailliert und mit atmosphärischen Spielereien wie Lichtquellen versehen. Leider gibt es stellenweise starken Nebel und die FMVs sind technisch nicht zeitgemäß. Die Sprachausgabe ist guter Durchschnitt, der Soundtrack qualitativ hoch und der Filmvorlage entliehen.

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

Mission: Impossible



Hier sollte Ethan Hunt äußerste Vorsicht walten lassen. Jede Berührung der beweglichen Lasersperren kann das Ende der Mission bedeuten

Vor gut einem Jahr landete Infogrames mit *Mission: Impossible* einen echten Volltreffer für Nintendo⁶⁴. In Europa und vor allem in Amerika avancierte das Modul innerhalb kürzester Zeit zum Verkaufshit. Nun folgt die PSX-Umsetzung, die sowohl thematisch als auch spielerisch mit dem Original identisch ist.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des Geheimagenten Ethan Hunt, um in 21 Missionen seine Qualitäten unter Beweis zu stellen. Die Aufgaben entsprechen zum Teil den Schlüsselszenen des Films und bieten daher sehr viel Abwechslung. Sowohl das nervenstrapazierende Abseilen im Hochsicherheitstrakt des CIA-Gebäudes als auch der Kampf auf dem rasenden Zug und die Undercover-Mission in der russischen Botschaft in Prag sind stimmungsvoll in Szene gesetzt. Leider wurden nicht nur die Stärken des N64-Vorbilds übernommen,



Auf dem Dach des Zuges muß sich der Held vor angreifenden Helikoptern in acht nehmen

auch die Schwächen fanden ihren Weg vom Modul auf die CD. Dazu gehört in erster Linie die zähe und umständliche Steuerung, die sich in der PSX-Fassung stellenweise noch ungenauer und hinderlicher gibt. Etwas Feinschliff an der Bedienbarkeit wäre wahrlich Gold wert gewesen. Dabei wollten die Programmierer sich nicht mit einer einfachen Umsetzung zufriedengeben. Aus diesem Grund wurde das Spiel in einigen Punkten überarbeitet und auf die Stärken der PlayStation abgestimmt. So werden

nun sämtliche Informationen nicht nur als Textmeldung eingeblendet, sondern sind zudem akustisch zu vernehmen. Die Synchronisationen wirken allerdings bis auf einige Ausnahmen sehr nüchtern und aufgesetzt. Außerdem wurden viele Zwischensequenzen als gerenderte FMV arrangiert, die N64-Version mußte mit Echtzeit-Filmen auskommen. Die Qualität der FMVs läßt stark zu wünschen übrig, sie sind pixelig und verschwommen. Aufgrund der umfangreichen Sprachausgabe in fünf Sprachen war es laut Infogrames nötig, die Movies herunterzurechnen, damit sie noch auf die CD passen. Neu und sinnvoll ist die Möglichkeit, jederzeit speichern zu können, damit beim Scheitern nicht immer



von vorne begonnen werden muß. Dieser Vorgang wird jedoch nur im RAM der PSX abgelegt, erfolgreich abgeschlossene Level lassen sich nach wie vor lediglich auf Memory-Card speichern. *Mission: Impossible* ist durchaus fesselnd, kann seine Schwächen aller-

dings nicht hinter den Stärken verbergen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und spannend, doch die Steuerung stellt beizeiten die Frustrationstoleranz des Spielers bis auf das Äußerste auf die Probe. Ambitionierte Geheimagenten lassen sich davon nicht abschrecken und versuchen die unmögliche Mission trotzdem zu meistern. ■

XL-Wertung

80%

ZVON T. HELLWIG
ur geplanten Herbstoffensive von Sony werden Formel-1-Fans mit einer aktuellen Rennsimulation versorgt. Man darf sich zwar fragen, warum ein unangefochtener Marktführer in die Offensive gehen muß, wird jedoch angesichts der enttäuschenden '98er Version von Visual Sciences erfreut sein, daß nun wieder Pygnosis- und Sony-Entwickler tatkräftig am Werke waren.

Bis zum angepeilten Release-Datum sind es nach Erscheinen dieser Ausgabe nur wenige Tage. Die Betaversion dürfte bis dahin noch einige Male durch die Mangel gedreht werden, denn derzeit benötigt das Spiel tatsächlich weit mehr als nur einen gezielten Feinschliff. Dies werden die Rennspiel-Fans, die auf der IFA-Messe in Berlin verwundert vor dem wiederholt abgestürzten Demo-Spiel standen und statt dessen lieber *Gran Turismo 2* anspielten, jedoch kaum bemerkt haben.

Sämtliche Optionsmenüs wurden neu konzipiert und mit hilfreichen Features angereichert. So sieht der Spieler nun bei der Auswahl einer Originalstrecke eine Demo in einem kleinen Fenster ablaufen, anhand derer er sich den Streckenverlauf schon einmal einprägen kann. Wenn auch die Schrift in den Menüs sehr klein gehalten ist und es etwas Eingewöhnungszeit braucht, bis man die Übersicht hat, so sind doch alle relevanten Optionen wie Wagen-Set-up und Team- sowie Fahrerwahl direkt zugänglich. Neu bei der Suche nach einem passenden Piloten ist nun, daß Ersatzfahrer (Mika Salo springt für Schumi ein) anwählbar sind.

Beim ersten Anspielen fiel auf, daß die Steuerung offensichtlich verbessert wurde, es grafisch aber noch an allen Ecken und Enden zu unübersehbaren Fehlern kam. Der Zweispeler-Modus lief nur ohne Computer-Gegner, Boxenstops waren nicht möglich, und auch im Solospiel lief nicht alles reibungslos. Man darf gespannt sein, inwieweit die Mängel bis zum Release beseitigt werden können, und es bleibt zu hoffen, daß die '98er Version ein einmaliger Ausreiter ins Kiesbett war. ■

FORMEL EINS '99

Michael Schumacher oder Mika Salo?

Die erfolgreiche Formel-1-Reihe von Pygnosis geht in die vierte Runde. Dank FOA-(Formula One Association)-Lizenz kann die noch vier Rennen andauernde Saison '99 mit allen Fahrern und Teams nachgespielt werden.



Diese Perspektive ist etwas zu flach angesetzt, weit sinnloser ...



... ist jedoch die Farbgebung der Statusanzeigen in diesem Bild



Anhand der Ideallinie, die im Rennen abschaltbar ist, kann man im kleinen Vorschaufenster gut sehen, wie man welche Kurve günstig anfahren kann



Der Bildschirm läßt sich im Zweispeler-Modus jederzeit ganz bequem über das Pausenmenü zwischen vertikal und horizontal umschalten



Info: Unter den Teams befinden sich auch die Konstrukteursmeister von 1998 und der Newcomer British American Racing. Zu den Fahrern gehören die Sieger aus 1997 und '96 sowie erfreu-

licherweise auch der angeschlagene Michael Schumacher und sogar der amtierende Kart-Champion Alex Zonta. Zusätzlich ist erstmals Herr Villeneuve unter den spielbaren Piloten.

STAR WARS: EPISODE I – DIE DUNKLE BEDROHUNG

Aufbruch im Sternenreich

Nach dem Kinoerfolg können nun auch PlayStation-Besitzer auf den Spuren von Obi-Wan Kenobi wandeln.



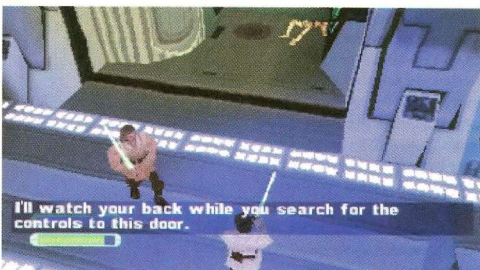
Mit seinem Laserschwert kann Obi-Wan Kenobi Lasersalven parieren und auf die Angreifer zurücklenken. Hier wird er jedoch getroffen



Jar-Jar Binks führt Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn zur verborgenen Unterwasserstadt Gungan City, aus der er zuvor verbannt wurde



Man muß unerkannt an Bord des Truppentransporters gelangen



Das Warten hat endlich ein Ende! Nach den PC-Besitzern können nun auch PlayStation-Fans ab Oktober den Film als Action-Adventure auf ihrer Konsole nachspielen. Der Titel orientiert sich stark an der bekannten Handlung der Zelluloidvorlage.

Man übernimmt den Part des jungen Obi-Wan Kenobi. Die Figur wird schräg von oben aus einem sehr steilen Blickwinkel gezeigt. Neben der Standardwaffe der Jedi, dem Laserschwert, stehen unter anderem eher untypische Waffen wie Laser-Blaster, Raketenwerfer und Thermal-Detonatoren zur Verfügung. Außerdem kann Obi-Wan, dank der Macht, einen Energiestoß aussenden, der seine Gegner für kurze Zeit außer Gefecht setzt. Eine Power-Leiste, die sich immer wieder automatisch füllt, zeigt die momentane Stärke der Macht an. Im Verlauf des Spiels trifft man häufig auf bekannte Figuren des Films, mit denen anhand einer Dialogleiste kommuniziert werden kann. Somit lassen sich den Gesprächspartnern nützliche Hinweise für den weiteren Verlauf des Abenteuers entlocken.

Obi-Wan Kenobi kann rennen, schwimmen, sich an einem Seil über Abgründe hangeln und Gräben mit einem eleganten Salto überspringen. Die Rätsel sind allesamt sehr leicht und beschränken sich zumeist auf das Betätigen von Schaltern oder das Verschieben von Steinblöcken. Teilweise müssen die richtigen Personen gefunden werden, die verschlossene Türen öffnen.

Blaster-Schüsse können wie im Film mit dem Laserschwert pariert und effektiv auf den Angreifer

STAR WARS

EPISODE I

DIE DUNKLE BEDROHUNG

zurückgelenkt werden. Diese Taktik bewährt sich bei den meisten Kampfdroiden. Manchmal muß man aber auch zu etwas unkonventionellen Methoden greifen. Im Naboo-Wald-Level erwehrt sich Obi-Wan Kenobi der angreifenden Übermacht, indem er ein Laserschütz bedient. Schwer auszuschaltenden Panzern entledigt man sich am besten unter Zuhilfenahme des Raketenwerfers.

Die Grafik des Spiels macht noch einen etwas pixeligen, detailarmen Eindruck und das Scrolling ruckelt ebenfalls etwas. Positiv fiel auf, daß man jederzeit abspeichern kann, was vor manchen der häufig vorkommenden Sprungpassagen notwendig ist. Soundtechnisch kann der Titel bereits überzeugen. Die Schüsse der Blaster und das Surren des Laserschwertes klingen wie im Film. Die einzelnen Level wurden durch sehr schön animierte Render-Sequenzen verbunden. Alle Figuren und Handlungsschauplätze besitzen einen hohen Wiedererkennungswert. Auf eine Kartenfunktion wurde leider verzichtet, so daß der Spieler sich auf sein Gedächtnis verlassen muß. Ob dieses Spiel an den Erfolg des Films anknüpfen kann, bleibt abzuwarten. ■



Die Blockadeschiffe ziehen einen Ring um den Planeten Naboo



Die einzelnen Level werden durch gerenderte Zwischensequenzen miteinander verbunden. Hier beobachtet Obi-Wan die Invasionstruppen



Info: Das Spiel enthält als Extra einen zirka fünf Minuten langen Musik-Trailer, der die spannendsten Szenen des Films sowie Bilder der Dreharbeiten zeigt. Die aufwendige Musikuntermauerung stammt von John Williams und dem London Symphony Orchestra.



miG Videogames

SONY*SEGA*NINTENDO*ATARI*NEO GEO*
PC*3 DO*PC ENGINE*HANDHELDS

SKOTEN & RARITÄTEN

ZUBEHÖR **MERCHANDISE**

HINTBOOKS

DREAMCAST

IMPORTS

...UND VIELES MEHR

Münchener Bann 54 22017 Hamburg
Tel.: 040 / 255 663 Fax: 040 / 229 44 303
Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 11.00 - 19.00 Uhr Sa. 11.00 - 15.00 Uhr
mit der Bahn: U2 bis Münchberg
mit dem Bus: 37, 196, 192, 179 bis Münchberg

SUN GAMES

GEBRAUCHTSPIELEVERSAND
KONSOLEN & ZUBEHÖR

SEGA - NINTENDO - PLAY STATION - PC SPIELE

VERSAND

SUN - GAMES
EDISONSTR. 47
12459 BERLIN
FON 0177 - 369 69 80

GESCHÄFT

SUN - GAMES
BAUMSCHULENSTR. 77
12437 BERLIN
FON 0177 - 879 55 70

FORDERN SIE UNSERE
PREISLISTE AN !

MO - FR 10 - 18 UHR
SA 10 - 15 UHR

DVON S. KRÄMER
 Das 3D-Prügelspiel mit dem verheißungsvollen Titel und seinen Charakteren, die musikalischen Personen der Zeitgeschichte nachempfunden sind, wurde bereits auf der letztjährigen E3 vorgestellt. Unter dem Namen *Thrill Kill* (siehe XL 8 und 12/98) lieferten sich bis zu vier psychopathische Gewalttäter äußerst blutrünstige Gefechte, die teilweise mit abgerissenen Gliedmaßen ausgetragen wurden. Die Rechte an dem Spiel lagen zunächst bei Virgin Interactive, dann bei EA. Aufgrund des geschmacklosen Geschehens wurde *Thrill Kill* nie veröffentlicht. Da aber die Game-Engine einige Vorzüge wie zum Beispiel den Vierspieler-Simultanmodus zu bieten hat, haben sich die Entwickler zu einer kompletten Umgestaltung sowohl der Kämpferriege als auch der Hintergrundstory durchgerungen.

Anfänglich stehen die neun Kernmitglieder des Wu-Tang Clans (siehe Info unten) als Fighter mit unterschiedlicher Bewaffnung zur Verfügung. Um weitere Kämpfer, neue Moves und Filmabspanne freizulegen, wurde die Legende von den 36 Kammern der Shaolin aufgegriffen und in einen aufwendigen Story-Modus integriert. Jede Kammer symbolisiert eine Aufgabe, die vom Spieler zu bewältigen ist. Mal ist es ein Zeitlimit, das eingehalten werden muß, mal eine spezielle Schlagkombination, oder eine Serie von Angriffen muß geschickt abgewehrt werden. Auch im Story-Modus kommt es zu Kämpfen, in denen sich der Spieler drei Gegnern gegenüberstellt.

Neben einer effektvollen Darstellung der Auseinandersetzungen zwischen den Fightern verspricht Activision ein vielseitiges Gameplay, das sich auf die bis zu 50 Moves eines jeden Charakters stützt. Für Hip-Hop-Headz bietet *Wu Tang: Shaolin Style* zudem drei exklusive Musiktitel der Rapper. ■

WU TANG: SHAOLIN STYLE

Die 36 Kammern von Staten Island

Amerikas mächtigste Hip-Hop-Dynastie stellt sich ihrem eigenen Image. Als Prügelspielcharaktere und Namensgeber betritt der Wu-Tang Clan allerdings Neuland: Beat 'em Up statt Battle-Rhymes!



Die gelben Punkte unterhalb der Balken symbolisieren die Anzahl der Leben, die einem Wu-Tang-Fighter in einem Kampf zur Verfügung stehen



Im Story-Modus gibt es diverse Paarungen: einer gegen drei, zwei gegen zwei, drei gegen einen und das Mann-gegen-Mann-Gefecht



Info: Als die beiden Cousins RZA und Genius/GZA zusammen mit Ol' Dirty Bastard 1992 den Wu-Tang Clan gründeten, war nicht abzusehen, welche Ausmaße der Zusammenschluß annehmen würde. Neben den weiteren Kernmitgliedern Ghostface Killah, Inspecta

Deck, Masta Killah, Method Man, Raekwon und U-God gehören heute auch Cappadonna, Killah Priest, Killarmy, Ruthless Bastards, Remedy, Shabazz The Desciple, Sunz of Men und viele andere mehr zum erlauchten Kreis dieser losen Hip-Hop-Formation.

Totale Sonnenfinsternis

In eurem *Silent Hill*-Test kam die Kritik über den allgegenwärtigen Nebel im Spiel viel zu stark zum Ausdruck. Ich hatte, bevor ich den Test las, nichts über das Spiel gehört. Als ich ihn dann gelesen hatte, war ich überrascht. Ich fragte mich: Wie kommt ein Spiel, dessen Spielbarkeit anscheinend unter der eingeschränkten Grafik stark leidet, zu so einer Wertung? Eben selbige veranlaßte mich jedoch, das Spiel probeweise in einer Videothek auszuleihen. Wie sich herausstellte, kein Fehler. Hiermit an alle, die aufgrund des Testes das Spiel nicht spielen beziehungsweise sich ansehen wollten: Der Nebel wirkt sich kaum störend aus, vielmehr ist er ein wichtiges Element, ohne das das Spiel vermutlich nicht halb so viel Reiz hätte. Oben besagtes Probespiel brachte mich sogar dazu, mir das Spiel zu kaufen.

Ihr solltet den getäuschten Lesern einen Nachtrag liefern, worin darauf hingewiesen wird, daß der Nebel die Atmosphäre des sehr gelungenen Spiels nicht negativ beeinflusst.

goldfisch, E-Mail

Überzeugungsarbeit

Meine Kritik an Segas Dreamcast vor einem Jahr scheint bei vielen Lesern für Aufregung gesorgt zu haben. Sicherlich bietet die Konsole mit dem kostenlosen Internet-Zugang einen interessanten Kaufaspekt, dennoch kann mich das Gerät nicht so recht überzeugen. Das liegt vor allem daran, daß keines der bisher gezeigten DC-Spiele auch nur annähernd die grafische Qualität des *Scud Race*-Automaten erreichte, und zum anderen die Technik bei den Memory-Cards anscheinend stehend geblieben ist. Es ist für mich

nicht nachvollziehbar, daß Speicherkarten für MP3-Player bis zu 32 MByte fassen, während das VMS nur 128 KByte zur Verfügung stellt. Das ist einfach nicht mehr zeitgemäß und für aufwendige Rollenspiele definitiv zuwenig.

Das angekündigte ZIP-Laufwerk ist an sich eine tolle Idee, wird sich aber in der Praxis kaum durchsetzen, da USB-Geräte zur Zeit recht teuer sind. Deshalb eine ernstgemeinte Frage: Wann werden Konsolen denselben Speicherkomfort bieten wie der PC?

Im übrigen ging es mir nicht darum, ein bestimmtes System schlechtzumachen. Es ist nur so, daß Sega für die negative Kritik zum Teil selbst verantwortlich ist. Man kann den Leuten im Vorfeld nicht großartige Dinge versprechen, von denen im Endeffekt nur die Hälfte stimmt.

Robert Müller, Berlin

neXt Level:

Segas Dreamcast steht erst am Anfang. Im Laufe der Zeit wird sicherlich noch deutlich mehr aus der Hardware herauszuholen sein, als es momentan ohnehin schon der Fall ist. Aber daß sich Sega mit der Ankündigung „besser als Model 2“ die Meßlatte für den Start selbst zu hoch gelegt hat, haben wir ja anfangs auch kritisiert.

Die Sache mit dem VMS (beziehungsweise der VMU) bietet jedoch Anlaß zu Kritik. Es hat sich anscheinend eingebürgert, daß man widerspruchsfrei in Kauf nehmen muß, viel Geld in Speicherkarten zu investieren. Besonders beim N64 ist das sehr kraß (*Turok 2* belegt 90 von 123 Blöcken auf einem Controller Pak, Spielstände



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.

Man kann den Leuten im Vorfeld nicht großartige Dinge versprechen, von denen im Endeffekt nur die Hälfte stimmt

haben uns schließlich für die Variante „sehr gute Note inklusive einer deutlichen Warnung vor den Schwächen des Spiels“ entschieden. Offenbar liegen wir damit nicht falsch, denn *Silent Hill* scheint die Spielwelt in zwei Lager zu spalten: Entweder man liebt das Spiel, oder man haßt es. Eine ambivalente „Zwischenreaktion“ ist uns bis dato jedenfalls noch nicht zu Ohren gekommen.

der *NFL Quarterback*-Serie beanspruchen sogar die gesamte Speicherkarte!). Wie weit man mit der VMU bei Rollenspielen kommt, wird sich erst noch zeigen müssen. Für Squares *Final Fantasy VIII* reicht zum Beispiel ein Block pro PSX-Spielstand aus. Für ein derart aufwendiges Rollenspiel ist das beachtenswert sparsam. Segas Preispolitik ist allerdings diskussionswürdig. Für 499 DM

erhält man die Dreamcast-Konsole und ein Pad. Ein weiterer Controller schlägt mit 60 DM zu Buche. Eine VMU kostet weitere 60 DM. Für ein Vibration Pak muß man weitere 50 DM berappen, ebenso für ein Scart-Kabel. Fehlt noch ein Spiel für 100 bis 120 DM – bei einer Komplettausstattung läppert sich da also einiges zusammen ...

Beschreibbare Medien kosten Geld, doch bei Konsolen ist im Gegensatz zu PCs neben der Leistung vor allem der niedrige Preis wichtig. Deshalb ist das mit dem Speicherkomfort so eine Sache. Nintendo wollte mit dem 64DD eine Art ZIP-Laufwerk etablieren. Das Thema ist außerhalb Japans vom Tisch. Stellt sich nur die Frage, ob es von Nintendo beim Dolphin wieder aufgegriffen wird. DVD wird das Medium, soviel ist bekannt. Doch welche Art von DVD? Es ist ja durchaus denkbar, daß bis zum Dolphin-Launch beschreibbare DVDs ein finanzierbares Medium sein werden ...

Spiele aus deutschen Landen

Eine Sache, die mich im Moment beschäftigt, ist die fast nicht vorhandene Spieleproduktion in Deutschland. Könntet ihr nicht mal ein Special darüber machen, wer in Deutschland was für welche Konsole entwickelt beziehungsweise entwickelt hat?

Ich bekomme mittlerweile den Eindruck, daß mit der Einführung der neuen Konsolengeneration der Zug für deutsche Konsolentwickler endgültig abgefahren sein wird. Wer investiert schon in ein deutsches, unerfahrenes Entwicklerteam, wenn er nur nach England schauen muß, um vernünftiges Potential zu finden?

Andreas Kunz, Trier

neXt Level:

Wir sehen die Situation für deutsche Konsolentwickler zur Zeit eigentlich relativ positiv. Seit dem Untergang von Amiga und ST und damit von Rainbow Arts spielte sich doch in Deutschland so gut wie keine Konsolen-Ent-

wicklung ab. Fast die einzigen Ausnahmen waren lange Zeit Factor 5 und Neon. Lediglich die PC-Entwicklung pflegte in Deutschland jahrelang ein lukratives Nischendasein. Je mehr sich jedoch die Konsolen der PC-Hardware annähern (also auch mit der nächsten Generation), um so eher rentieren sich auch Konsolen-Umsetzungen für die Firmen (Originalentwicklungen werden wohl eher die Ausnahme bleiben). Sunflowers (berühmt vor allem durch den PC-Hit *Anno 1602*) entwickelt zur Zeit das Action-Adventure *TechnoMage* für PC und PSX. Der geplante Bericht (bereits in der aktuellen Ausgabe der PlayStation Power) fiel jedoch der Verschiebung des Spiels auf das erste oder zweite Quartal 2000 zum Opfer. Die bislang recht unbekannten Entwickler Westka Entertainment arbeiten für Ubi Soft an dem vielversprechenden Adventure *Arca-tera* für DC und PC (für mehr als eine kurze Nennung im Messebericht war diesen Monat leider keinen Platz). Außerdem setzen die Kölner derzeit das 3DO-Spiel *Heroes of Might & Magic III* für DC um – ebenfalls im Auftrag von Ubi Soft.

Die Hamburger FEB haben just *Killer Loop* (ehemals *YARG*) für PC und PSX fertiggestellt. X-ample (Viper) übernimmt die Konvertierung von *Mission: Impossible* für Infogrames. Neon werkelte an diversen Game-Boy-Color-Titeln für Infogrames. Marc Rosocha (Eclipse) arbeitet an einer PSX-Version der *Iron Soldier*-Serie (ehemals gestartet auf Atari Jaguar). Electronic Arts und Konami haben angekündigt, langfristig auch Entwicklungen in Deutschland zu starten.

Das alles ist natürlich noch nicht die Welt (quantitativ, denn qualitativ können sich alle genannten Projekte absolut sehen lassen – vor allem im Vergleich zu England). Ob die deutschen Talente langfristig eher zu Konvertierungsarbeiten herangezogen werden, hängt letztendlich vom Erfolg der Originalentwick-

lungen auf dem internationalen Markt ab. Und da war bisher leider kein deutscher Titel so richtig erfolgreich.

Das alles ist in der Tat ein ideales Thema für ein Special. Allerdings muß erst einmal die (vor-)weihnachtliche Software-Schwemme abflauen, damit dafür die nötige Zeit und der ausreichende Platz zur Verfügung stehen.

Besser geht's immer

Die beiden letzten Specials (DC und *Pokémon*) haben mich schwer begeistert! Nachdem ein Freund und ich nun in einer spanischen Spielhalle die Automatenversion von *SoulCalibur* gespielt haben, haben wir uns beide überlegt, uns Anfang nächsten Jahres einen DC zuzulegen. Aber inwiefern schafft es die DC-Version denn, den meiner Meinung nach phantastischen Automaten „bei weitem zu übertreffen“ (siehe Artikel in XL 9/99)?

Christian, E-Mail

neXt Level:

SoulCalibur (Arcade) nutzt Namcos sogenannte System-12-Automatenplatine, und die ist im Prinzip nichts anderes als eine um einige Features erweiterte PSX-Hardware. Folglich ist es kein Problem, das Spiel grafisch zu verbessern. Erfreulicherweise gaben sich die Programmierer die Mühe, das derzeit Bestmögliche aus Segas Konsole heraus-

Die Programmierer kitzeln das derzeit Bestmögliche aus Dreamcast heraus

zukitzeln. Man merkt dem Spiel deutlich an, daß Namcos Beat-'em-Up-Entwickler begeistert waren, endlich eine technisch aktuelle Hardware zur Verfügung zu haben und darauf zu zeigen, was sie können. (Sowohl die drei *Tekken*-Teile als auch das *SoulCalibur*-Prequel *Soul Edge* nutzten für die Automaten-Originale die PSX-varianten Platinen System 11 und System 12, während die Rennspielkollegen für ihre *Ridge Racer*-Serie immer die modernste Namco-Hardware (zuletzt Super System 22) verwenden konnten.) ■

im pressum



Die nächste neXt Level erscheint am 3. Dezember 1999

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSDP)
Stellv. Chefredaktion: Frederic Berg

Redaktion: Peter Großter, Thomas Hellwig, Sebastian Krämer,
Holger Reher, Tobias Partetzke
Freie Mitarbeit: Ifufumi Yamada

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Arne Bahruth, Heike Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Ernst Andrich
Industriestraße 44 a
82194 Gröbenzell
Tel.: 0 81 42/5 71 07
Fax: 0 81 42/5 71 08
E-Mail: arcandrich@compuserve.com

Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSDP)

Verlag:

X-plain Verlag
Friedensallee 41
22765 Hamburg
Tel.: 0 40/39 88 37-0
Fax: 0 40/39 50 43
E-Mail: next.level@on-line.de
Internet: http://www.x-plain.de

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Abobetreuung: neXt Level Aboclub,
Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/490 42 26 Fax: 04 51/490 42 03

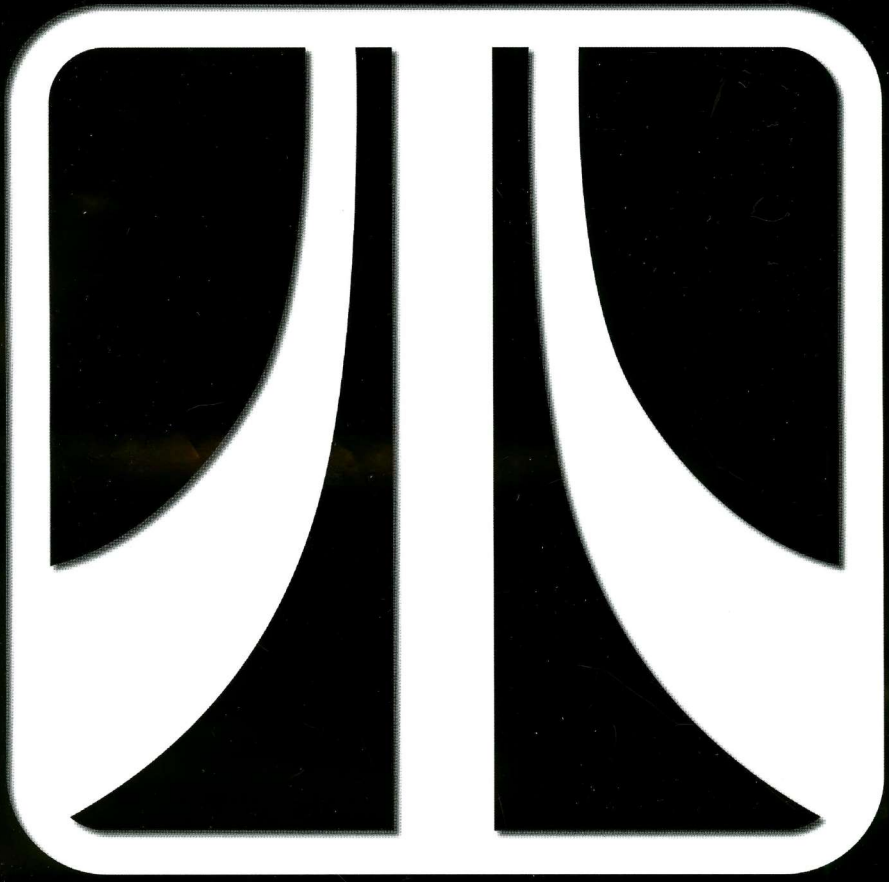
Titelartwork: © 1999 Ubi Soft



© 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.





ATARI

Start.Game.Now!

Good vibrations!

Eine wacklige Angelegenheit – und so soll es auch sein: Das **Dual Force Feedback™** im **JOYTECH Analogue Controller Plus** ist deutlich stärker als in herkömmlichen Controllern. Schließlich sollst Du ja auch spüren, was Du spielst! Und im täglichen „Kampfeinsatz“ zeigt sich die Robustheit Deines Equipments – bei JOYTECH werden alle Produkte während des Herstellungsprozesses 4-fach auf höchste Qualität geprüft, da gibt's keine bösen Überraschungen. Denn darauf legen wir besonderen Wert: **beste Verarbeitung zum Spitzenpreis.**



Kabel* **
für Extension,
Link, RGB,
Multi Tab*



Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack



Expansion RAM**
Memory Cards***
Jolt Packs*



PlayStation™
Mouse*
2 control buttons



Blo-Grip
Advanced
Joystick*



Controller
Plus 64**



Analogue
Controller Plus*
Dual Force



Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*



Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel***



ab Herbst '99:
Die Weltneuheit
AirPad™**



* für PSX™



** für N64™

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.