

neXt Level

LEVEL

5
Konsolen
zu gewinnen!

Sony PlayStation · Nintendo 64 · Sega Saturn · Arcade



Fighters Destiny
Reckin' Balls



Resident Evil 2
Metal Gear Solid
Riven



Burning Rangers

Ums nackte Überleben
FORSAKEN



Glockenturm - Ohr vom Zombie
knapp verfehlt

Der Graben - Drachen mit
Mühe abgewehrt

Die Umkehrung - Ork halbiert

Ab Ende März
im Handel!

Labyrinth - Begegnung
mit einem Minotaurus

IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon



SEI MEIN HERR

Zirkus - widerliche Bestie,
Angriff von hinten

Die Spirale
- kein Drachenpanzer
ist dich genug



Du bist in einem Gewölbe. Es ist kalt,
verdammst ungemütlich, und irgendwie hast Du das dumpfe Gefühl,
daß Dich etwas Unheimliches erwartet. Wie recht Du doch hattest:
Ein Viech aus der Urzeit, dessen Namen Du gar nicht erfahren
müchtest, stößt ohrenbetäubend auf Dich zu. Du ziehst Deine Klinge.
Jetzt wird es sich entscheiden: Du oder ...
Zu spät.

EIDOS
INTERACTIVE

Von der Geschichte lernen, heißt siegen lernen

Die kommende Hardware-Generation beschäftigt viele Videospieler und läßt die Gerüchteküche kochen. Schnellere Prozessoren, höhere Auflösung, noch mehr Polygone, On-line-Gaming, Beschreibbarkeit ... Dabei sind die realexistierenden Next-Generation-Konsolen noch lange nicht ausgereizt, wie Titel à la *Gran Turismo*, *Metal Gear Solid* oder *Banjo & Kazooie* eindrucksvoll unter Beweis stellen. Originellerweise bringt die immer leistungsfähigere Hardware auch ein Revival der Anfangsjahre der Videospielbranche mit sich. Inmitten der Aufbruchsstimmung ins nächste Jahrtausend darf ein Blick zurück erlaubt sein. Die Initialzündung der gesamten Branche, Nolan Bushnells revolutionäres *Pong*, feiert gerade das 25ste Jubiläumsjahr, auch die erste Heimkonsole, das Magnavox Odyssee, hat dieses stolze Alter erreicht. Der Urvater aller elektronischen Spiele, Steve Russells *Spacewar*, hat sogar noch zehn Jahre mehr auf dem Buckel.

Namcos *Museum*-Collection und Atari/Midways *Arcade's Greatest Hits*-Serie versprechen dem Spieler das authentische Spielerlebnis der 80er Jahre, doch erst die Emulatoren-Szene ermöglicht es, mittels schneller PCs den Geschichtsunterricht am eigenen Bildschirm wirklich 1:1 zu erleben. Spiele-Veteranen schwärmen in Nostalgie von der guten, alten Zeit, als Arcade-Automaten auch außerhalb schmuddeliger Spielhallen anzutreffen waren und manch einer ungeahnte kriminelle Energie entwickelte, den Coin-Counter mit Hilfe diverser Tricks (Piezo-Zünder von Elektrofeuerzeugen) auf 99 zu setzen.

Die Faszination, die vor über 15 Jahren klobige, pixelige Gebilde ausübten, die über den Bildschirm bewegt werden konnten, ist für die heutige Generation wohl nur mühsam nachvollziehbar. Es gehört schon eine Menge Phantasie dazu, einen weißen Klotz als außerirdischen Invasoren zu akzeptieren und sich mit einem fast (aber eben doch nicht ganz) identischen Klotz als Retter der Erde zu identifizieren.

Doch auch wer nicht in diesen Erinnerungen schwelgen kann, sollte sich einmal mit den unsterblichen Klassikern beschäftigen, die vor fast 20 Jahren ältere Geschwister oder gar Eltern begeisterten. Auch wer am technischen Background interessiert ist, wird in unserer Fortsetzung der Classic-Reportage fündig.

Viel Spaß mit den Spielen von Vorgestern UND aktuellen Highlights wünscht die neXt-Level-Redaktion!

SPECIALS

Nürnberger Spielwarenmesse 18

Emulatoren (Teil 1)

Verstaubte Vitamine für Nostalgiker 90
M.A.M.L. ist ein multipler Automaten-Spiel-Emulator, der neben den großen Titeln von Namco, Capcom, Sega und Williams/Midway auch einen Griff in die Tiefen der Spielhallen-Klassiker macht und den heimischen PC in staubigem Glanz erscheinen läßt. neXt Level bringt Euch die Geschichte der Emulatoren näher.

REPORTAGEN

Bust A Move: Dance X Rhythm Action 34

Was hierzulande als Klötzchenspiel-Serie Erfolge feiert, stellt sich im Videospiel-verrückten Japan als musikalische Unterhaltung dar. Der Grund ist ganz simpel: Enix' Spiel um tanzende „Polygonklötzchen“ in Frauengestalt trägt unglücklicherweise einen zum Verwechseln ähnlichen Namen – Bust A Move: ein rhythmischer Partyspaß im PaRappa the Rapper-Stil.

Colin McRae Racing (PSX) 44

SPIEL DES MONATS

Riven – The Sequel to Myst (PSX) 78

Die Vorstellung, ein Mega-Erfolg wie das Adventure Myst wäre eine einaulige Sache, würde so manch einem Fan sicherlich die Tränen aus den Drüsen treiben, gäbe es da nicht bereits den schwergewichtigen (3 CDs) Nachfolger, der die Fußstapfen des Einzelbild-Mammutwerks mehr als ausfüllen soll. Interessante facts bieten wir, neben einem Interview mit dem Executive Producer Rand K. Miller von Cynn, zusätzlich zum erleuchtenden Test.

RUBRIKEN

Abonnement 77 neXt month 98

Arcade 94 read.me 14

Editorial 4 Zubehör 89

Impressum 98

TITELTHEMA

SEITE 46

PlayStation

Forsaken

Mit *Forsaken* von Probe (extreme-G) reichert der actionerfahrene Hersteller Acclaim das friedlich schlummernde Genre der First Person Shooter nachhaltig an. Futuristische Schußwechsel in spannungsgeladenen Levels voller feindlicher Raumgleiter und schwerer Panzer laden zum hemmungslosen Kampf gegen die scheinbar unbesiegbare Übermacht ein.



COMPETITIONS

SEITE 21, 75, 97

Haben Sie auch noch nie gewonnen?

Mit Konami können fünf Gewinner stolze Besitzer eines N64 samt Naganon-Modul werden. Die Firma Eidos zieht Euch warm an: Der 1. Preis ist eine Deathtrap Dungeon-Lederjacke, und Laguna verlost zwei Mega Man 8-CDs mit dazugehöriger PlayStation und weiteren Extras.

EIDOS

KONAMI

Laguna

METAL GEAR SOLID

SEITE 8

64-bit-level

behind the scenes 20 news 22

Banjo & Kazooie's Great Adventure
Bomberman Hero
Castlevania 3D
Mission: Impossible
Space Station Silicon Valley
Turk 2
Virtual Chess 64
Zelda 64

previews

Reckin' Balls 26

tests

Fighters Destiny 30
NBA Pro 98 29
Robotron 64 28

tactics 32

32-bit-level

behind the scenes 38 news 40

Alundra (PSX)
Breath of Fire III (PSX)
Bushido Blade 2 (PSX)
Dead or Alive (PSX)
G-Darius (PSX)
Gun Griffon 2 (SAT)
Mace: The Dark Age (PSX)
R-Types (PSX)
Referee 98 - Whistle to World Cup (PSX)
World League Soccer '98 (PSX)
World Rally Champion Tommy Mäkinen (PSX)
Vigilante (PSX)
Xenogears (PSX)

previews

Burning Rangers (SAT) 62
Chill (PSX) 50
Deathtrap Dungeon (PSX) 49
Forsaken (PSX) 46
The House of the Dead (SAT) 56
Kula World (PSX) 58
Lucky Luke (PSX) 60
Point Blank (PSX) 57
Resident Evil 2 (PSX) 52
Snow Racer '98 (PSX) 51
Supercross feat. Jeremy McGrath (PSX) 61

tests

Extreme Snowbreak (PSX) 72
Mega Man 8 (PSX) 66
NBA Fastbreak (PSX) 71
Newman Haas Racing (PSX) 73
NHL Powerplay Hockey 98 (PSX) 70
Pitfall 3D: Beyond the Jungle (PSX) 68
Rascal (PSX) 64
Riven - The Sequel to Myst (PSX) 78
VR Sports Powerboat Racing (PSX) 74
X-Men (PSX) 75
Youngblood (PSX) 76

tactics-special 82 tactics 84



PlayStation

Wenn Resident Evil (2) eine schwache Seite hat, dann ist es für Freunde der totalen Bewegungsfreiheit sicherlich das System der Einzelbildarstellung. In Metal Gear Solid von KCEO ist es Solid Snake, dem ehemaligen Anti-Terroristen, möglich, sich in bester First-Person-Manier durch die butterweich animierten Szenarien des Action-Adventures zu kämpfen.



Robotron 64 (N64), Seite 28



Fighters Destiny (N64), Seite 30



Resident Evil 2 (PSX), Seite 52



The House of the Dead (SAT), Seite 56



Rascal (PSX), Seite 64



Mega Man 8 (PSX), Seite 66



Pitfall 3D (PSX), Seite 68



Riven (PSX), Seite 78

THEO KRANZ
VERSAND
DEUTSCHE VERBANDSPEZIALIST



Laden
 94032 Passau:
 Bahnhofstraße 28

Laden
 97070 Würzburg:
 Juliuspromenade 11

& LÄDEN

© 2001 THEO KRANZ
 VERBANDSPEZIALIST
 ALLE RECHTE VORBEHALTEN

ANGEBOTE DES MONATS

F1 Pole Position (N64) 99,-	Pandemonium 2 (PS) 59,-
Sonic Strike (GB) 24,-	Snooper (ISA) 29,-

Hogans Winter DL (N64) 144,- PS 99,-	Command & Conquer 2 (PS) 89,-
Bushido Blade (PS) 89,-	Nightmare Creatures (PS) 79,-
Tomb Raider 2 (PS) 89,-	Biblio (März) (PS) 89,-

Final Fantasy 7 (PS) 99,-	Formel 1 97 (PS) 109,-
Newman H. Racing (März) (PS) 89,-	Masters of T.Kato (März) (PS) 99,-
Pitfall 3D (März) (PS) 89,-	Riven - Myst 2 (PS) 144,-

SONY PLAYSTATION

289,-

PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION 289,-**
 DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD
- SOLANGE VORRAT REICHT:**
 SONY PLAYSTATION WIE OBEN
 INKL. OFFIZ. SONY GAMES GUIDE 299,-
 CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN) 29,-
 CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 44,-
 ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL 59,-
 CONTROL PAD CON. STATION AF 29,-
 GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL 84,-
 LENKRAD MAD CATZ (MIT PED.) 119,-
 LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,-
 (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)
- JOYSTICK DOMINATOR 69,-**
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
(VERSCHIEDENE FARBEN)
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD 89,-
ACE COMBAT 2 89,-
ACTUA ICE HOCKEY 89,-
ACTUA TENNIS (APRIL) 89,-
ALUNDRA (APRIL) 89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2 84,-
BAPHOMETS ELUCH 2 84,-
BATMAN UND ROBIN (MÄRZ) 84,-
BEAST WARS (APRIL) 89,-
BLAZE N BLADE 89,-

- BLOODY ROAR - BEAST (MÄRZ) 84,-**
BRAMHA FORCE (MÄRZ) 84,-
BREATH OF FIRE 3 (MAI) 89,-
BROKEN HELIX 99,-
BUGGY 94,-
BUSHIDO BLADE 89,-
BUST A MOVE 3 59,-
CART IN CAR-WORLD SERIES(MAI) 79,-
CHILL (MÄRZ) 79,-
CLOCK TOWER 99,-
COMMAND & CONQUER 2 89,-
CONSTRUCTOR (MAI) 89,-
COOL BOARDERS 2 89,-
CRASH BANDICOOT 2 89,-
CRIME KILLER (APRIL) 89,-
CROC 89,-
DEATHTRAP DUNGEON (MÄRZ) 89,-



DEATHTRAP DUNGEON (März) (PS) 89,-

- DIABLO (MÄRZ) 89,-**
DISCWOELD 2 89,-
DODGEM ARENA (MAI) 84,-
DREAMS (APRIL) 89,-
EVERYBODYS GOLF 79,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,-
FIGHTING FORCE 99,-
FINAL FANTASY VII 99,-
FORMEL 1 97 109,-
FORSAKEN (MAI) 89,-



FORSAKEN (Mai) N64 129,- PS 89,-

- G-POLICE 109,-**
GEX 2 (GEX 3D) (MÄRZ) 89,-



GEX 3D (März) (PS) 89,-

- GHOST IN THE SHELL (MAI) 89,-**
GRAN TURISMO (MAI) 89,-



GRAN TURISMO (Mai) (PS) 89,-

- GRAND THEFT AUTO 89,-**
HERCULES 89,-
INDY 500 (MÄRZ) 89,-
ISNOGUD 94,-
JET RIDER 2 (APRIL) 79,-
K1 - THE ARENA FIGHTER 89,-
KULA WORLD (MAI) 99,-
LEGEND (APRIL) 89,-
LUCKY LUKE (APRIL) 94,-



LUCKY LUKE (April) (PS) 94,-

- MAGESLAYER 89,-**
MASTERS OF TERAS-KASI (MÄRZ) 99,-

JETZT NEU!

SCHELL, SCHELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHREN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SODAR PORTOFREI! NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRE BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG. DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. - FÜR IHRE SIE UNSER NEUES KOSTENLOSSES MAGAZIN (MIT PREISEN BIS 40 SEITEN) MIT FRANKIERTEN (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKKUPON AG (DM 5) AN!

09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

09 31 / 35 45 20

0180 52 11 844

MATCH DAY 3	84,-
MDK	84,-
MEDIEVAL	89,-
MEGA MAN 8 (MÄRZ)	89,-
MEGA MAN BATTLE & CHA. (MÄRZ)	89,-
MEN IN BLACK (APRIL)	89,-
MONOPOLY	84,-
MOTO RACER	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5	JE79,-
N2O-NATURAL ADRENALIN (APRIL)	89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS	94,-
NASCAR 98	89,-
NBA FASTBREAK (MÄRZ)	79,-
NBA LIVE 98	89,-
NBA PRO '98 (MÄRZ)	99,-
NEED FOR SPEED 3 (MÄRZ)	89,-
NEWMAN HAAS RACING (MÄRZ)	89,-
NHL 98	89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY	84,-
NHL FACE OFF '98 (MÄRZ)	79,-
NHL POWERPLAY HOCK. '98 (MÄRZ)	84,-
NIGHTMARE CREATURES	79,-
NINJA (APRIL)	99,-
ONE (MÄRZ)	94,-



PAX CORPUS (MÄRZ)	89,-
PERFECT ASSASIN (APRIL)	94,-
PITFALL 3D (MÄRZ)	89,-
POWERBOAT RACING (MÄRZ)	84,-
PREMIER MANAGER 98	89,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK (MÄRZ)	79,-
RASCAL (MÄRZ)	89,-



REBOOT (MÄRZ)	89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,-
RESIDENT EVIL 2 (MAI)	99,-



RISIKO	84,-
RIVEN - MYST 2	114,-
ROAD RASH 3D (APRIL)	89,-
SAN FRANCISCO RUSH (APRIL)	89,-
SHADOW MASTER	84,-
SIGN OF THE SUN (MÄRZ)	84,-
SKULL MONKEYS	89,-
SNOWRACER '98 (MÄRZ)	89,-
SPAWN (APRIL)	79,-
STEEL REIGN	79,-
STREET FIGHTER COLLECT. (MÄRZ)	84,-
SUPERCROSS '98 (MÄI)	84,-
SUPER PANG COLLECTION (MÄRZ)	89,-
SUPERSONIC RACERS 2XS	94,-
TENNIS ARENA	84,-
TEST DRIVE 4	89,-
THEME HOSPITAL (MÄRZ)	89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	159,-
TOKA TOURING CAR CHAMP.	89,-
TOMB RAIDER 2	89,-
SPIELERATER TOMBRAIDER 2	19,95
TOTAL NBA 98 (MÄI)	79,-
URUK	99,-
V-BALL (APRIL)	89,-
V-RALLY	89,-

VIGILANTE (MÄI)	89,-
VIRTUAL BASEBALL 99	79,-
VMX RACING	89,-
VX 2000 (APRIL)	74,-
WARCRAFT II	89,-
WARHAM. 2-DARK OMEN (MÄRZ)	89,-
WAYNE GRET. HOCKEY '98 (MÄRZ)	79,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,-
WRECKING CREW	99,-
X-MEN CHILD. O.T. ATOM (MÄRZ)	84,-
XENOCRACY (APRIL)	94,-
YOUNGBLOOD (APRIL)	89,-
Z	79,-



SETZ ZUM KNALLERPREIS
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CD'S, TIPS&TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE
SOVIET STRIKE
299,-

SEGA SATURN MAXI SET	299,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CD'S, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + SPIEL "SOVIET STRIKE"	
SATURN MEGA ACTION SET	333,-
WIE MAXI SET-BLAM MACHINEHEAD + SHELLSHOCK+THUNDERHAWK 2	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
LEVIATHAN CATZ (inkl. Paddel) 119,-	
GAME BUSTER SCHWIMMBOOD. 79,-	
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	59,-
MEMORY CARD PLUS & MBIT	79,-
ATLANTIS (2CD) (MÄRZ)	99,-

BATTLE SPORT	84,-
BEDLAM (MÄRZ)	99,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
BURNING RANGERS (APRIL)	89,-
BUST A MOVE 3	59,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROC	89,-
DISCOWORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S	109,-
FRANZOSISM QUALIFIKAT.	89,-
FORMULA KARTS	89,-
HOUSE OF DEAD (APRIL)	89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
MAXIMUM FORCE	74,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE '98	89,-
NBA ACTION 98	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL '98	89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY '98	89,-
PANZER DRAGON SAGA (APRIL)	89,-
RAMPAGE WORLD TOUR (MÄI)	89,-
RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE (MÄRZ)	89,-
SEGA TOURING CAR	99,-
SHINING FORCE 3 (MÄI)	89,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC R - SONIC T.T.	99,-



STEEP SLOPE SLIDERS	94,-
STREET FIGHTER COLLECT. (MÄI)	84,-
TETRIS PLUS	79,-
WARCRAFT 2	89,-
WINTER HEAT	94,-
WIPEOUT 2097	89,-
WORLDWIDE SOCCER '98	89,-
Z (MÄRZ)	99,-

NINTENDO 64

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



Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
DT. VERSION INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL	
CONTROL PAD - ORIG.	54,-
LEIKRAD LX4	129,-
INKL. PEDALEN, MEM.CARD-EINSCHUB	
GAME BUSTER	99,-
HYPER PAK (RUMBLE+MEM.FKT.)	
MX4TRIMOP PAK	29,-
MEM.CARD 025 MEG. - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 4 MEG	79,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBER MAN 64	89,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	139,-
CRUISN USA	89,-
DARK RIFT	129,-
DIDDY KONG RACING	89,-
EXTREME G	119,-
F1 POLE POSITION 64	99,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIK.	129,-
FIGHTERS DESTINY	129,-
FORSÄKEN (MÄI)	129,-
GOALS (MÄRZ)	189,-
GOEMON MYST. NINJA (MÄRZ)	149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBORGHINI 64	129,-
LYLAT WARS - RUMBLE PAK	134,-
MARIO KART 64	89,-
MULTI RACING CHAMPIONSH.	119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS	144,-
NBA PRO '98 (MÄRZ)	139,-
NHL BREAKAWAY '98	129,-
OLYMPIC HOCKEY '98 (APRIL)	129,-
SAN FRANCISCO RUSH	129,-
SNOWBOARD KIDS	89,-
SUPER MARIO 64	89,-
TETRISPHERE (MÄRZ)	89,-
TOP GEAR RALLY	139,-
TURK	89,-
WAYNE GRETZKY 98 HO. (APRIL)	129,-
WCW WRESTLING	139,-
YOSHIS STORY (MÄRZ)	89,-



TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL	39,-
POCKET MAX -	
DT. (HUND)	34,- 14,-
REXI - DT. (HUND)	34,- 9,-

TOP SPIELE

20 KNALLER- PREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

ANDRETTI RACING	39,-
BLAM MACHINEHEAD	24,-
BLAZING DRAGONS	24,-
CHAOS CONTROL	19,-
CRYPT KILLER	24,-
D	14,-
DARKLIGHT CONFLICT	29,-
FIFA SOCCER 97	19,-
HEXEN	39,-
IN THE HUNT	24,-
JACK IS BACK	19,-
JOHNNY BAZOOKATONE	79,-
LAST BRONX	14,-
MADDEN NFL 97	49,-
MASS DESTRUCTION	24,-
NBA JAM EXTREME	24,-
NBA LIVE 97	29,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG CON.PAD	19,-
OLYMPIC SOCCER	14,-
PARODIUS DELUXE	24,-
SHELLSHOCK	14,-
SHOCKWAVE ASSAULT	24,-
SOVIET STRIKE	24,-
STARFIGHTER 3000	19,-
SWAGMAN	39,-
THUNDERHAWK 2	29,-
VIRTUA HYDLIDE	39,-
VIRTUAL GOLF	39,-
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS	39,-
TOMB RAIDER	59,-
TRASH IT	24,-

Playstation

ADIDAS POWER SOCCER PLAT.(MÄRZ)	49,-
AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,-
CRASH BANDICOOT - PLAT (APRIL)	49,-
DESTRUCTION DERBY 2 - PLATINUM	49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	44,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	44,-
INT. TRACK & FIELD - PLATINUM	44,-
MASS DESTRUCTION	69,-
MICRO MACHINES V3	49,-
PANDEMION 2	59,-
PORSCHE CHALLENGE-PLAT (MÄRZ)	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
ROAD RACER REVOLUTION-PLAT	44,-
ROAD RASH - PLATINUM	44,-
SOUL BLADE - PLATINUM (APRIL)	44,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
THUNDERBARK 2 - PLATINUM	44,-
TIME COMMANDO	39,-
TOMB RAIDER - PLATINUM (MÄRZ)	49,-
TRUE PINBALL - PLATINUM	44,-
WIPEOUT 2097 - PLATIN. (MÄRZ)	49,-
WORMS - PLATINUM	44,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN
IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7.5 0s, PORTO 6.90 DM ZZGL NN-GB.

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

METAL



GEAR

XL berichtet über das voraussichtlich ehrgeizigste PlayStation-Projekt des Jahres 1998. Konamis Development-Abteilung in Tokio gewährt einen genauen Einblick in den vielversprechenden Entwicklungsstand der spektakulären Undercover-Mission.

Konami ist ohne Zweifel der renommierteste Software-Entwickler der 80er und frühen 90er Jahre. Mit einer Reihe von Ausnahmetiteln für die 8- und 16-Bitter sowie richtungsweisenden Spielautomaten untermauerte das 1969 von Kagemasa Kouzuki gegründete Software-Haus seinen Ruf als Vorzeigentwickler. Doch trotz der unbestreitbaren Güte solcher Titel wie *International Superstar Soccer 64* oder *Castlevania X* ist Konami noch keine zukunftsweisende Entwicklung für die Next-Generation-Konsolen gelungen, die sich mit der Vorreiterfunktion eines *Contra III* (*Super Probotector*) für das SNES im Jahre 1991 vergleichen läßt.

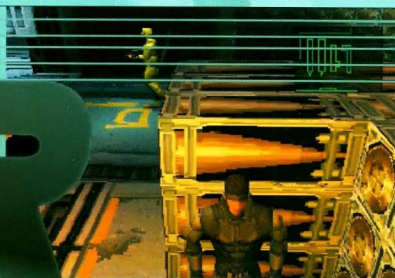
Metal Gear Solid könnte das Spiel sein, das diesen Anspruch erfüllt. Erste Eindrücke (XL 2/97, 7/97) konnte die Videospielbranche auch auf der Electronic Entertainment Expo 1997 gewinnen: Das Demo-Video von *Metal Gear Solid* hat die Erwartungen an das Spionage-Action-Adventure auf einen Schlag in luftige Höhen befördert. Die technische Brillanz der gezeigten Szenen sorgte für unglaubliches Staunen: Hatten Konamis Entwickler den Stein

der Weisen entdeckt, oder handelte es sich um ein geschöntes Video, das mit den Möglichkeiten der PlayStation wenig zu tun hatte?

Der Visionär hinter dem Mammut-Projekt ist im Westen weitestgehend unbekannt. Hideo Kojima, Director und Producer von *Metal Gear Solid*, residiert im sechsten Stock des Tokioter Ebisu Garden Place, einem Gebäude, in dem sich neben den Vertretungen europäischer und US-amerikanischer Major Companies auch Konami Computer Entertainment Japan (KCEJ) niedergelassen hat.

Obwohl das Original seinen Weg in den Westen nie machte, hatte *Metal Gears* erster Auftritt auf dem MSX2-Computer in Japan einen derart großen Erfolg, daß bereits im folgenden Jahr ein Sequel erschien. Anfang der 90er Jahre widmete sich Kojima-san erfolgreich einem anderen Genre. Grafik-Adventures wie *Snatcher* und *Polenauts* blieben, abgesehen von einer *Snatcher*-Umsetzung für Segas Mega-CD, ebenfalls den japanischen Videospielern vorbehalten, doch auch diese beiden Titel erlangten Kultstatus.

Die Wiederbelebung von Solid Snake, dem



Die lange Zeit des Wartens wird dem Fan mit einer stolzen Anzahl Artworks verkürzt

Helden der *Metal Gear*-Spiele, könnte nun auch im Action-Genre einen neuen Höhepunkt bilden. Grundstein für Kojimas Spiele war schon immer das Erzählen einer spannenden Geschichte, und diese Tugend führt er auch bei *Metal Gear Solid* fort. Ort des Geschehens ist ein Lagerhaus im Alaska des frühen



METAL GEAR



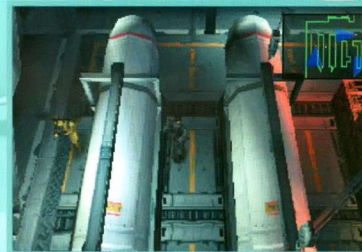
Links: Im Sniper-Modus zoomt sich der Spieler aus der sicheren Entfernung von 60 Metern ans Ziel



21. Jahrhunderts. Die dort befindliche Ware, mit atomaren Sprengköpfen bestückte Interkontinentalraketen, ist in die Hände von FOXHOUND gelangt. Ehemals eine von der Regierung eingesetzte Anti-Terror-Einheit, zuständig für verdeckte Operationen, hat FOXHOUND die Fronten gewechselt und rekrutiert die eigenen Mannen aus genetisch manipulierten Soldaten. Als die Verbrecher mit einem Anschlag auf das US-Territorium drohen, wird ein ehemaliges FOXHOUND-Mitglied, registriert unter dem Decknamen Solid Snake, mit der Unterwanderung der besetzten Einrichtung betraut.

Angeichts der großen Anzahl von Gegnern, die es auszuschalten gilt, kann man kaum von einer leichten Aufgabe sprechen. Gerade zu Beginn nimmt die Auseinandersetzung, Auge-in-Auge mit dem Feind, aufgrund mangelnder Erfahrung und geringem Verteidigungswert, meist ein fatales Ende. Bis der Spieler Snakes körperliche Stärke, Bewaffnung und technische Ausrüstung ausgebaut hat, erweist sich der Angriff aus dem Hinterhalt als effektivste Waffe gegen die Terroristen.

Das Anschleichen bleibt auch im weiteren Verlauf des Spiels erste Wahl, weil jede Form lautstärkerer Offensive eine Unzahl Feinde anlockt. Dadurch wird der Spieler gezwungen, ständig nach Deckung zu suchen – in Fahrzeugen, hinter Kisten, im Belüftungsschacht – um der Aufmerksamkeit von Terroristen, Wachhunden sowie flächendeckend platzierten Über-



Auf der eingeblendeten Umgebungskarte, sieht man genau das Sichtfeld der sich nähernden Wachpatrouille

wachungskameras zu entgehen und ein Auslösen des Alarms zu verhindern. Sollte ein Kampf unausweichlich sein, steht es dem Spieler frei, ob er seinen Gegner erschießen, schlagen, erwürgen oder diskret mit dem Gewehrkolben betäuben möchte. Es ist sogar möglich, einen Wachposten zu überwinden und des-



In Anbetracht der empfindlichen Lagerbestände sollte sich der Spieler überlegen, wo er eine Sprengladung platziert





Neben dem Helden Solid Snake wurden 20 weitere Charaktere entwickelt, die ...



... Je nach Gesinnung freundlich oder abweisend mit ihm in Interaktion treten

sen Körper als Schutzschild zu verwenden. Für die Anhänger flammender Geschütze hat Konami eine Mischung realer und futuristischer Waffen in das Spiel integriert, deren Feuerkraft durch eindrucksvolle Effekte und realistische Geräusche zur Geltung gebracht werden.

Von ebensolcher Bedeutung für das Überleben der Hauptfigur kann sich das Sammeln von Gegenständen und Informationen erweisen – es mag helfen, Fallen und Feinden aus dem Weg zu gehen. Ein Funkgerät ermöglicht zum Beispiel die Kommunikation mit Charakteren, die im Laufe des Spiels Snakes Weg kreuzen, und ein Infrarotsichtgerät hilft beim rechtzeitigen Aufspüren von Lichtschranken. Zusätzlich verfügen befreite Geiseln über nützer-



Um die Mission voranzutreiben und das eigene Überleben zu sichern, muß der Held oft mit den gegebenen Hintergründen verschmelzen

liche Infos, die sie gerne preisgeben.

Die Handlung findet überwiegend innerhalb des Waffenlagers statt, auch wenn der Spieler gelegentlich unter freiem Himmel operieren muß. Auf eine strenge Levelstruktur wurde zugunsten eines offenen Designs mit mehreren Sub-Missionen verzichtet. Einfache Aufgaben, wie das Orten und Erklimmen einer Sendestation, verleihen *Metal Gear Solid* die Atmosphäre eines Kinofilms – sicherlich kein Zufall, denn ursprünglich wollte Hideo Kojima Regisseur werden, bevor ihn die Möglichkeiten der interaktiven Spielwelt in ihren Bann schlugen.

Mit der Fertigstellung des Spionagethrillers könnte es Konami tatsächlich gelingen, an die Form glorreicher Tage anzuknüpfen. 1997 zeigte Rare mit *GoldenEye 007*, wie man dem seit einem Jahrzehnt stagnierenden Genre der First-Person-Shooter neue Impulse verleihen kann. *Metal Gear Solid* wird der kommende Referenztitel im Action-Genre sein. Wann es endlich soweit ist, darüber schweigt sich Konami noch aus. Derzeit ist als Veröffentlichungstermin nur vage das „zweite Halbjahr 1998“ anvisiert. ■



Historie



Metal Gear (MSX/NES)



Snake's Revenge (MSX/NES)



Snatcher (Mega-CD/PC-Engine)



Policenauts (PSX/SAT/3DO)

Metal Gear war das erste Spiel von Hideo Kojima. Das Original erschien im Juli 1987 für MSX2-Computer und wurde, ebenso wie das Sequel *Snake's Revenge* – *Metal Gear 2*, für das NES umgesetzt. Beide Spiele zeichneten sich dadurch aus, daß der Spieler taktisches Geschick beweisen, sich vor den Gegnern verstecken und deren Verhalten ausspionieren mußte – zur damaligen Zeit absolut ungewöhnliche Spielelemente.

Das Cyber-Adventure *Snatcher* erschien erstmals 1988 für NEC-PCs, die 91er PC-Engine-Fassung wird von Fans der Japano-Konsole noch heute abgöttisch verehrt. Der interaktive Zeichentrick-Adventure-Krimi mit Shoot-'em-Up-Einlagen ließ sich kaum bekannten Genre-Einteilungen unterordnen. Offensichtlich inspiriert von Filmen wie *Blade Runner*, *Akira* und *The Terminator*, fesselte die futuristische Handlung von der ersten bis zur letzten Szene. Die Mega-CD-Umsetzung hatte im Westen leider keinen Erfolg, deshalb erschien die Fortsetzung *Policenauts* (mit ähnlichem Spielprinzip, aber völlig anderer Story) nur noch in Japan (für 3DO, PlayStation und Saturn).

Als Insider-Gag erhielt ein kleiner R2D2-artiger Roboter in *Snatcher* den Namen Metal Gear. Ansonsten bezeichnet dieser Begriff eine mobile Trägereinheit für Nuklearwaffen.

Interview



Hideo Kojima, der schon an der Entwicklung des MSX-*Metal Gear* beteiligt war und für die Titel *Snatcher* und *Policenauts* verantwortlich zeichnete, gibt in seiner Funktion als Director und Producer von *Metal Gear Solid* Auskunft über Anspruch, Vorgehensweise, Hintergründe und Entwicklungsstand des ehrgeizigen Konami-Projektes.

neXt Level: *Metal Gear* erschien 1987 auf dem MSX-Computer, ein Jahr später auf dem Famicom (NES) und jetzt auf der PlayStation. Warum geschah zehn Jahre lang nichts?

Hideo Kojima: An der Famicom-Version war ich nicht beteiligt – für das MSX hatte ich große Pläne, die sich mit dem Niedergang des Computers aber nicht mehr verwirklichen ließen. Ich bewahrte die Ideen, bis ich mit dem Erscheinen der PlayStation bemerkte, daß ein weiterer *Metal Gear*-Titel möglich ist.

XL: Wann wurde mit der Arbeit an *Metal Gear Solid* begonnen?

HK: Seit die ersten Gerüchte über die PlayStation kursierten, wollte ich ein *Metal Gear*-Spiel entwickeln, das aus Polygonen besteht. Die Storyline legten wir bereits 1994 fest, und Yoji Shinkawa, der Main Designer, begann mit den Grundkonzepten. Doch erst im September 1996 haben wir ernsthaft mit der Arbeit begonnen. Für das Team – mich eingeschlossen – war es das erste Polygon-Game.

XL: Wie gestaltete sich die Umstellung von 2D auf 3D?

HK: Aufwendig. Die Kameraführung ist äußerst knifflig. Trickserien mit geschickten Cuts sind nicht möglich, und stets muß man die optimale Spielperspektive wählen.

XL: In welchem Bereich des Entwicklungsprozesses gab es die größten Schwierigkeiten?

HK: Ganz klar bei der Arbeit mit Polygonen – weil es das erste Mal war, mußten grundlegende Konzepte zunächst begriffen werden. Wir mußten Modelle erschaffen, sie animieren und zudem noch den Lichteinfall berücksichtigen ... Im Vorfeld bereitete uns dieser Bereich Sorgen.

XL: Gab es Probleme mit der Geschwindigkeit?



HK: Die Spielgeschwindigkeit hielten wir konstant bei 30 Frames, doch mit der Errichtung von Gebäuden und der Ergänzung um Charaktere traten gewisse Probleme zutage – einige Items mißlangen, weil die Proportionen nicht stimmten. Türen waren zu klein, Tische nicht in der richtigen Größe ... Selbst mit einer Nachbildung war es schwierig, Objekte zu konstruieren und dabei die Größenverhältnisse zu wahren. Am Ende benutzten wir eine Mini-8mm-Kamera, die wir durch ein Lego-Modell steuerten, um dem Game authentische Blickwinkel und stimmige Proportionen zu verleihen.

XL: Wie weit wurde die PlayStation in technischer Hinsicht an ihre Grenzen gebracht?

HK: Wir verlangen wirklich viel von der Hardware, aber ein bißchen läßt sich immer noch rauskitzeln.

XL: Hatten Sie Ideen, die den technischen Beschränkungen der PSX zum Opfer fielen?

HK: Es gibt immer wieder Einfälle, die nicht in ein Game übernommen werden können. Meist aus dem einen Grund, daß es der Ausgewogenheit des Spiels schaden würde. Zu Beginn setzten wir uns mit den Programmierern zusammen, um herauszufinden, was alles möglich sei. Technisch wäre es zum Beispiel kein Problem gewesen, Kampfszenen mit einem dynamischen Filter visuell hervorzuheben, doch es verschlang zuviel Prozessorleistung, um in Echtzeitgefechten die geforderte Frame-Rate zu sichern. So gesehen muß man 'Unmögliches' in zwei Kategorien unterteilen – das ist aber mit jeder Form von Hardware so. Ursprünglich sollte *Metal Gear Solid* die Kapazitäten der PlayStation voll ausreizen. Die bisherige Version ist eine Vorläufige und wird vor allem in den Texturen weiter verbessert.

XL: Wie groß ist das Team?

HK: Der Stab besteht aus 25 Mitarbeitern, von denen zehn Designer sind. Yoji Shinkawa war dabei alleinverantwortlich für die visuelle Gestaltung von Charakteren und Hintergründen. Konamis Teamgröße liegt normalerweise unter zehn. Trotzdem würde ich *Metal Gear* nicht als Sonderprojekt bezeichnen – man sieht nur, wieviel Energie wir in dieses Game investieren.

XL: Wie weit ist die jetzige Version?

HK: Schwer zu sagen. Einige Bereiche, wie



Um die Proportionen zu wahren, wurde durch diesen Lego-Nachbau eine Mini-8mm-Kamera gesteuert

die Bosse, sind bereits fertig. Momentan verknüpfen wir alle Ebenen des Spiels miteinander.

XL: Wie läßt sich das Spiel mit der MSX-Version vergleichen, in welchem Verhältnis steht die Story zu den Vorgängern?

HK: Die Grundidee von *Metal Gear* – verberge dich vor dem Feind – haben wir beibehalten, doch mit der dritten Dimension eröffneten sich uns ganz andere Möglichkeiten. Die Wahl zwi-

schen den beiden Perspektiven ermöglicht z. B. den Sniper-Modus, Waffen und vor allem Gegenstände beeinflussen das Spielgeschehen entscheidend. Der Grad der Interaktion nimmt einen bis dato für unmöglich gehaltenen Umfang ein. Da die Handlung hinter der des ersten Teils angesiedelt ist, haben wir als Gimmick ein paar alte Bekannte ins Spiel übernommen. An einem linearen Spielverlauf waren wir nicht interessiert, haben sogar ver-



schiedene Story-Enden implementiert.

XL: Wie viele Charaktere tauchen in *Metal Gear Solid* auf?

HK: Man kann nur mit Solid Snake spielen, trotzdem sind 20 Charaktere – Freund wie Feind – in das Spiel integriert. Mit einigen kann der Held über Funk kommunizieren.

XL: Was ist mit der Steuerung – wie wurde das PlayStation-Pad genutzt?

HK: Jeder Knopf ist belegt. Das Digi-Kreuz steuert die Figur; ein Knopf ist fürs Kriechen, einer zum Feuern, einer zum Schlagen, die Schultertasten zur Waffenwahl, und der Wechsel der Perspektive wird über das Item-Menü aktiviert. Da sich die 360°-Steuerung geradezu aufdrängt, wird das Analogpad selbstverständlich unterstützt.



Stilistisch fällt das Fragezeichen aus dem Rahmen, als Hommage an *Metal Gear I* erfüllt es aber seinen Zweck

XL: Der Realismusgrad des Spiels ist beeindruckend. Die Charaktere wurden sicherlich mit Hilfe von Motion Capturing erstellt?

HK: Nein, darauf haben wir bewußt verzichtet. Wir wollten den Figuren leicht überbetonte Bewegungen verleihen, ähnlich den japanischen Anime-Charakteren. Zu diesem Zweck beauftragten wir einen Anime-Spezialisten, der die Bewegungen per Hand designte. Ähnlich wurden auch die Explosionen von uns gehandhabt. Im Prinzip hat sich der junge Stab die Kunstwelt des Films, mit seinen Balsaholz-Modellen, unsichtbaren Drähten und Stuntmen, zum Vorbild genommen.

Aufgrund der mangelnden Erfahrung wurden manche Dinge unkonventionell angegangen und geben dem Spiel gerade deshalb seine einzigartige Atmosphäre. Unser Programmierer war darauf eingestellt, Rechenleistung zu opfern, um den einen oder anderen optischen Effekt zu ermöglichen.

XL: Wie recherchierten Sie und Ihr Team, um diesen ungeheuren Grad an Realismus zu verwirklichen?

HK: Wir konsultierten einen Waffenexperten, beobachteten eine SWAT-Einheit im Einsatz, suchten eine Kaserne auf und studierten Panzer bei der Fahrt. Einige Team-Mitglieder probierten die Waffen auf einem Schießstand

auch selber aus. Insgesamt versuchten wir lieber, Erfahrungen aus erster Hand zu sammeln, statt Bücher und Videos zu Rate zu ziehen.

XL: Wer wird der stärkste Konkurrent für *Metal Gear Solid*?

HK: Die meisten Leute scheinen *Bio Hazard* (*Resident Evil*) für die ärgste Konkurrenz zu halten. Wenn man den Markt betrachtet, könnte sich das als richtig herausstellen – ich sehe aber, wegen des streng linearen Verlaufs bei *Resident Evil*, wenig Ähnlichkeiten zwischen den beiden Games. Aus meiner Sicht betreten wir mit *Metal Gear Solid* Videospiel-Neuland, liegen aufgrund des offeneren Designs wesentlich näher an einem Spiel im Stile von *Zelda*. ■



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.

Saturn gegen den Rest der Welt

Ich möchte euch auch noch einmal mit dem Thema Sega nerven In der Ausgabe 2/98 habt Ihr dem Leser Paolo Soglia geantwortet, man solle der Realität ins Auge sehen, der Saturn sei ein Auslaufmodell. Natürlich sieht der Markt oberflächlich betrachtet so aus, und natürlich wird es den Saturn nicht mehr lange geben. Ich verstehe auch voll und ganz, daß ihr für die Sega-Konsole keine Kaufempfehlung aussprechen wollt. Trotzdem macht mich das ganze Thema etwas traurig und nachdenklich. Ich denke, für viele Spieler ist Sega immer noch die Nr.1 und wird es auch bleiben. Meiner Ansicht nach seid auch ihr und die anderen plattformübergreifenden Spielermagazine daran schuld, daß der Saturn in Deutschland zu früh aufgegeben wurde. Ein großer Teil dieser Entwicklung wurde allein von dem riesigen Werbebudget Sonys getragen, welches einen beachtlichen Teil an neuen Spielern angelockt hat.

Es ist klar, daß ihr diesem Marktprozeß Rechnung tragen müßt, aber meint ihr nicht, daß auch ein großer Teil eurer Leser Sega-Fans sind? Nur weil nicht so eine wahnsinnige Spieleflut wie auf der PlayStation herrscht, gebt ihr anscheinend den Saturn völlig auf. Da ihr im Moment wirklich das anspruchsvollste Magazin seid, hätte ich mir etwas mehr Mut gewünscht. Es ist nämlich auch zu einfach, sich mit den bekannten Argumenten „Auslaufmodell etc.“ herauszureden, ihr werdet sagen, daß ich emotional vorbelastet bin; aber was ist daran falsch?

Vermutlich stellt ihr eure Zeitung auf einem Macintosh her und hängt auch an ihm, obwohl er nicht die Verbreitung der Bill Gates-PCs hat. Nur eines will ich damit sagen: Ist es nicht völlig egal, ob die Kaufhäuser den Saturn samt aller Spiele rauswerfen? Es bleibt doch zu hoffen, daß die neXt-Level-Leser beim freundlichen Händler kaufen und nicht bei Karstadt.

Ich kann jedenfalls auf die Sega-exklusiven Spiele viel weniger leicht verzichten als auf Sony/Nintendo-only-Produkte; und ich bin bestimmt nicht der einzige. Bitte denkt an die unrige Minderheit in Zukunft ein wenig mehr, auch im Hinblick auf die neue Konsole. Selbst wenn Sega Deutschland die Werbung mal wieder vergessen sollte.

Lutz Riede, Kassel (E-mail)

XL meint:

Das Thema nervt uns keineswegs, solange die Diskussion nicht auf die Schiene „Sega und der Saturn sind zu 100 % toll, der Rest ist 100 % Schrott, und wer etwas anderes behauptet, hat Vorurteile gegen Sega“ abrutscht. Das ist nämlich kontraproduktiv und bewirkt eher das Gegenteil des Gewünschten.

Für unsere Kollegen können wir nicht sprechen, aber wir halten unsere Berichterstattung in der neXt Level für objektiv. Der vieldiskutierte Stein des Anstoßes, der X-mas-Konsolenüberblick, ist keine Meinungsmache, sondern ein Aufzeigen der Marktsituation. Daß Saturn-Spiele nur noch spärlich auftauchen, liegt daran, daß es nur wenige gibt, ob nun beim kleinen Händler oder in Kaufhäusern (wo übrigens, leider, 90 Prozent der Verkäufe stattfinden). Abgesehen davon: Reden wir eigentlich vom selben Magazin, wenn wir von neXt Level sprechen? Hatten wir nicht in den vergangenen Monaten *Grandia* (95 %), *X-Men vs. Street Fighter* und *Dead or Alive* (90 %), *Last Bronx* und *Winter Heat* (85%) im Heft; ein Interview mit dem *Sonic*-Team in dieser Ausgabe; wieso haben wir bitte den Saturn aufgegeben? Wenn uns die Kiste und deren Besitzer egal wären, hätten wir auch keine Saturn-Berichte mehr im Heft. Über das vorhandene Material hinaus zu berichten ist jedoch unseriös. Außerdem sehen wir unsere Aufgabe nicht darin, Fehler wie ungeschicktes Marketing einzelner Firmen in der neXt Level auszubügeln, da diese ein unabhängiges Fachmagazin sein soll.

„Ich denke, für viele Spieler ist Sega immer noch die Nr.1 und wird es auch bleiben.“

Zuerst möchte ich mich für euren Aufruf in der letzten Ausgabe bedanken. Dieser Artikel spricht sicherlich vielen Sega-Fans und mir regelrecht aus der Seele. Man muß Sega wirklich begreiflich machen, daß es noch Saturn-User in Deutschland gibt. Was nutzt es, wenn man uns mit den neuesten Spielen den Mund wässrig macht (selbst von einem einschlägig bekannten Videospiel-Magazin, das eng mit Sega zusammenarbeitet), wenn sie dann doch in Japan bleiben? Ich habe den Eindruck, daß man sich so sehr auf die neue Konsole versteift, was ich nicht als Fehler betrachte, aber Sega dadurch wahrscheinlich vergißt oder ignoriert, daß selbst in Deutschland bei vielen Usern immer noch eine Saturn-Konsole zu Hause steht. Immerhin sollte Sega sich vor Augen halten, daß vor der offiziellen Einführung der neuen Konsole noch ein reichliches Jahr zu bewältigen ist.

Eric Hermann, Riesa

Endlich einmal ein Magazin, das sich auf die Seite der RPG-Spieler schlägt. Eure Aufruf-Aktion in neXt Level 3/98 für ein Europa-Release für *Grandia* ist wirklich einmalig. Es ist jedoch leider zu befürchten, daß Sega-Europa die Kundenwünsche ziemlich egal sind. Offensichtlich wird bereits alles für eine Beerdigung 3. Klasse (das Sega-CD und 32X lassen grüßen) vorbereitet. Wie bei Sega üblich, wird auch die Software-

EIN HELD SORGT FÜR GERECHTIGKEIT

PLAYSTATION

Mit dem Zug kommt ein Typ,
der uns einfangen soll.

Was meint er
denn mit
umlegen?

Den müssen
wir umlegen!

AB MITTE APRIL
FÜR
DEINE PLAYSTATION



ocean

LOCKING
GAMES
im Exklusivvertrieb

Produktion für den Saturn über Nacht eingestellt werden, nur um dann kurze Zeit später mit einer hoffnungslos überbeurteilten neuen Hardware den nächsten Schiffbruch zu erleiden. Eine teure Übersetzung wie etwa *Grandia* oder *Shining Force 3* ist somit leider mehr als unwahrscheinlich. Offensichtlich hat es Sega immer noch nicht begriffen, warum sich Nintendo so großer Beliebtheit erfreut. Neue Spiele für das Super Nintendo wurden auch noch Monate nach der Einführung des Nintendo⁶⁴ herausgebracht. Ich für meinen Teil werde insofern Konsequenzen ziehen, daß, falls diese beiden Spiele nicht in den USA bzw. Europa erscheinen, sich Sega seine neue Konsole dorthin stecken kann, wo den größten Teil des Tages keine Sonne scheint. Mit freundlichen Grüßen (an Sega weniger freundlich)

**ein gefrusteter Ex-Sega-Fan.
Peter Schmidtkanz, E-Mail**

XL meint:

Nintendo hat das SNES schneller fallengelassen als eine heiße Kartoffel. Seit März '97 wurden noch ganze vier SNES-Spiele veröffentlicht: *Lucky Luke* von Infogrames, *Harvest Moon* von Natsume, *Arkanoid* von Taito und (Tusch!) *Timon und Pumbaas* Spielesammlung von Disney/T+HQ. Ansonsten versucht man, durch die sogenannte Classic-Serie (alte Spiele für 80 DM) Kundenfreundlichkeit zu demonstrieren. Nintendo hat es nicht einmal nötig, Nintendo-eigene RPGs wie *Mother 2/Earthbound* oder die *Fire Emblem*-Serie in Deutschland zu veröffentli-

Ich kaufe ein i, ein r, ein o, ein n, noch ein i und zum Schluß ein leckeres e

chen. Dabei wurden nach eigenen Angaben 2,5 Millionen Super Nintendos in Deutschland verkauft – dem stehen nach Schätzungen des Handelsmagazins MCV weniger als 100.000 Saturn-Besitzer gegenüber. In Segas Pressemitteilung zur „neuen Hightech-Konsole“ (vgl. XL 3/98) heißt es: „Für den Sega Saturn wird es [1998] eine Vielzahl von Titeln der Extraklasse geben, darunter *X-Men versus Streetfighter*, *Shining Force 3*, *Winter Heat*, *Burning Rangers* und *World League Soccer*.“ *X-Men* vs. *Street Fighter* möchten wir doch stark bezweifeln, aber *Shining Force 3* soll im Juni kommen. Ein Bericht folgt wohl in der kommenden Ausgabe. Deine Enttäuschung ist nicht ganz unberechtigt, aber daß Du bei der Konkurrenz besser bedient wirst, trifft keinesfalls zu. Daß Sega weit vor dem Launch der nächsten Konsole in den Winterschlaf verfällt, ist natürlich recht unüblich; allerdings gibt es dafür auch markttechnisch zwingende Gründe, z. B. die desolante Situation in den USA, wo Sega den millionenschweren Marketingkam-

pagnen der Konkurrenz wenig entgegensetzen konnte.

Bond, Peter Bond ...

Sie haben das Spiel *Wheel of Fortune* in Ausgabe 2/98 jedem Leser und jeder Leserin ihres Magazins zum Kauf empfohlen. Glücklicherweise wird das geschmacklose Game auf dem deutschen Markt nicht erscheinen. Ein weiteres Spielemagazin hat ebenfalls einige Zeilen zu *Wheel of Fortune* veröffentlicht. Der Unterschied zwischen ihrem Magazin und dem anderen ist extrem groß. Das andere Magazin hat, im Gegensatz zu dem ihren, was ich auch als richtig ansehe, das Spiel als Flop veröffentlicht. Wortwörtlich haben sie den Kauf des Games als direkten Griff ins Klo bezeichnet ...

In einer kurzen Zusammenfassung hatten sie die Leser auch noch auf weitere Punkte aufmerksam gemacht. Zum Beispiel die schlechte Grafik war ein Thema und der ausaussehtliche Sound des Spiels. Falls aber doch eine deutsche Fassung des Spieles entsteht und in den Kaufhäusern verkauft wird, so werde ich vorbildlich mein Geld in ein anderes, besseres Game investieren.

„David Auf der Maur“ <peteradm@swissonline.ch

XL antwortet:

Wir sind zutiefst schockiert über den oberflächlichen Verriß dieses Meilensteins der Software-Geschichte. Bestimmt wurde die vorbildliche Unterstützung des Rumble Paks von unseren Kollegen nicht in gebührendem Maße gewürdigt. Wir hoffen, daß nach *Jeopardy Der Preis ist Heiß* an der Reihe ist – in einer exzellenten PAL-Umsetzung mit einem digitalisierten Harry Wejnford und On-line-Kommentar von Walther. Wir haben den Platz für das Spiel des Monats bereits reserviert ... und möchten uns dafür entschuldigen, daß die Ironie besagter Newsmeldung offenbar nicht deutlich genug zum Ausdruck kam.

Blut geleckt ...

Nun möchte ich auch einmal an euch schreiben. Ich bin zwar schon 46 Jahre, aber von Anfang an eine begeisterte Videospielerin. Ich habe mich sehr über eure Lösungen von *Castlevania* gefreut. Ihr seid die einzige Zeitschrift, die ausführlicher darauf eingegangen ist. Mein Sohn und ich haben das Spiel erst japanisch, dann deutsch gespielt. Nun habe ich aber auch noch einige offene Fragen. Ziemlich am Anfang des Spiels gibt es einen Raum mit einem Felsen in der Mitte, wo von unten immer die Mermen hochspringen, auf eurer Karte habt ihr links einen Raum geöffnet, uns ist es bis jetzt mit kei-

nem Trick gelungen, dort hineinzukommen. Beim gedrehten Schloß ist auf eurer Karte auch der Wasserlevel, die Höhle links oben gerade durchgezogen, bei uns sind da Löcher, die Form wie beim anderen Schloß, aber nicht umrandet, auch beim rechten Wasserlevel habt ihr einen Raum mehr. Wie gelangt man dort hinein? Wir diskutierten auch in einigen Videospielläden, aber das konnte mir auch niemand sagen, denen geht es genauso. Wie kommt man ohne Paßwort zu einem Axe Armor? Durch Zufall habe ich in einem japanischen Spiel einen bekommen, es war ziemlich am Anfang, ich habe es erst gar nicht bemerkt, erst später durch Zufall, als ich mal eine bessere Rüstung probieren wollte, im ersten Moment fast einen Schock bekommen habe, als ich meine Spielfigur nicht sah. Ich vermutete nur, sie sei von den Axe Knights. Es müssen sowieso noch Rüstungen, Ringe und Umhänge fehlen, da in der Liste noch Platz ist. Mein Sohn vermutete schon, daß vielleicht noch einige oder sogar alle Gegner geheime, dritte Sachen haben, wenn vielleicht auch nicht immer so besondere. Nur müßte man wissen, wer ganz besonders aber. Enttäuscht war ich im deutschen Spiel auch, da zwei Familiars fehlen, ich habe gerade gehofft zu erfahren, was es mit der zweiten Fee und dem zweiten Dämon auf sich hat. Nach dem Durchspielen deckt sich im japanischen Spiel auch nicht Musik beim Händler auf, sondern da sprechen welche, sind es die Stimmen von Endgegnergern? Es wäre schön, wenn ihr mir einige der Fragen beantworten könntet. Vielen Dank im voraus.

Brigitte David (46), Berlin

XL antwortet:

Besagter Raum ist ein kleines Mysterium. Versucht mal folgendes: Schlagt in den Felsen oberhalb der Mermen einen Durchgang. Rennt nun als Wolf von links nach rechts durch den Gang (nicht gehen) und fliegt als Fledermaus zurück. Daraufhin öffnet sich eine Etage tiefer der Raum – aber fragt bitte nicht, warum das funktioniert. Vermutlich müßt Ihr es häufiger in verschiedenen Kombinationen versuchen, aber irgendwann klappt es immer.

Um die Karte im umgedrehten Schloß zu komplettieren, müßt Ihr mit dem Wolf in das Wasser an der Decke springen und Δ gedrückt halten (Ihr braucht das Skill of Wolf-Relic).



Axe Armor ist eine Rüstung, die man angeblich (mit sehr viel Glück) von irgendeinem Gegner bekommt – wir können das aber nicht bestätigen. Wo es sonst noch Items gibt, seht ihr beim Bibliothekar in der Enemy List, wenn dort noch „????“ steht. Ihr müßt dabei beachten, daß das erste Item auch genannt wird, wenn ihr es noch nicht gefunden habt. Außerdem gibt es einige Items nur beim Bibliothekar zu kaufen, und das Meal Ticket erzeugt zwölf „exklusive“ Food-Items.

Der zweite Dämon und die zweite Fee sind vermutlich nicht mehr in der westlichen Version des Spiels, weil es keine Unterschiede gibt. Unsere Theorie ist, daß noch besondere Features geplant waren, aber nicht mehr verwirklicht wurden, da die Konami-Chefs der Meinung waren, das Spiel müsse nach über drei Jahren Entwicklungszeit dann doch einmal fertig werden.

Der ursprüngliche Menü-Punkt in *Dracula X* heißt „Free Conversation“ und wird von den Synchronsprechern der Charaktere gesprochen.

Zensur findet nicht statt

1. Wie stehen die Chancen für eine ungeschnittene, deutsche *Resident Evil 2*-Version?
2. Wird Little *Big Adventure 2* ebenso wie der Vorgänger für die PlayStation umgesetzt?

Michael Chlebusch, Gößnitz

XL antwortet:

1. Gut. Schnitte sind nicht angekündigt und auch gar nicht nötig. Der Stein des Anstoßes bei *Resident Evil* waren die Videosequenzen (Stichwort: Gewalt gegen Menschen), und die sind bei *RE 2* gerendert. Laut Virgin Interactive, dem deutschen Vertriebspartner von Capcom, ist auch kein grünes Blut oder ähnliches zu befürchten. Einzige Änderung ist die deutsche Untertitelung der Dialoge.

Übrigens: Gegen *RE* wurde ein Antrag auf Indizierung gestellt, die BPS hielt diesen jedoch für unbegründet, da die Gewalt nicht im Vorder-

„Wo ist der PC-Teil aus den ersten zehn Ausgaben geblieben?“

grund steht, sondern die Rätselemente überwiegen – kein Kommentar unsererseits!

2. Eine PSX-Umsetzung ist nicht angekündigt. Sega hat Mitte 1997, kurz nach der Fertigstellung von *LBA 2*, das gesamte, 23-köpfige Entwicklerteam um Adeline aufgekauft, die nun die neuformierte Sega-Tochter No Cliche bilden. Bislang ist nicht bekannt, daß sich ein anderes Team um *LBA 2* kümmert. Abgesehen davon war weder *LBA* für PSX, noch die PC-Version der Fortsetzung sonderlich erfolgreich.

Blick über den Tellerrand

Wo ist eigentlich der PC-Teil aus den ersten zehn Ausgaben geblieben? Ich fand es immer gut zu wissen, was auf dem PC in Sachen Spiele gerade läuft.

Guido Simon, Kerpen

XL antwortet:

Die PC-Seiten stießen auf massive Kritik, weshalb wir sie schließlich aus dem Heft nahmen. Offenbar ist das Vorurteil, der Computer sei der natürliche Feind der Konsole, zu stark verwurzelt. Wir sind allerdings der begründeten Überzeugung, daß die erfolgreichen PC-Spiele von heute die PlayStation-Spiele von morgen sind. Wir müssen dennoch zugeben, das Konzept seinerzeit durch die teilweise recht unglückliche Themenauswahl nicht konsequent umgesetzt zu haben. Möglicherweise werden wir demnächst das Thema noch einmal vernünftig angehen.

Wrestling-Games

Zunächst einmal möchte ich euch mitteilen, daß neXt Level das beste Multiformat-Magazin auf dem Markt ist. Kein anderes Heft liefert mir so viele Infos zu neuen Spielen, neuer Hardware und allerlei Messen. Dafür ein ganz großes Dankeschön. Auch die Gestaltung ist vorbildlich, so manche „(offiziellen“) Magazine, die sich nur einem Format widmen, könnten sich davon eine ganz dicke Scheibe abschneiden. Nun aber zum Hauptgrund dieses Schreibens: Ich halte die Ausgabe 2/98 in den Händen und bin als erstes voller Vorfreude auf die beiden Seiten gesprungen, die sich meinem Hobby und Lieblingssport widmen: dem Wrestling. Ich habe die Artikel über *WCW vs. NWO: World Tour* und besonders *WWF Warzone* regelrecht verschlungen. Leider sind beide Titel für N64, ich besitze „nur“ eine PlayStation. Übrigens würde ich mir nie ein N64 zulegen. Wenn ich die verschwommene Grafik mit der PSX-Version von *WCW Nitro* (davon habe ich bisher nur drei Screenshots gesehen, die mich aber voll überzeugt haben) vergleiche, weiß ich auch warum. Die Möglichkeiten bei *WWF Warzone* klingen unglaublich. Im Gegensatz zu den hektischen Arcade-Prügeleien in *Your House* und *Wrestlemania Arcade* ist *Warzone* endlich wieder das, was man von einem guten Spiel erwartet. Was mich an dem *WWF*-Artikel störte, war einzig das Release-Datum für N64, nämlich Mai '98. Dagegen ist nichts einzuwenden (so lange die PSX-Version früher oder kurz danach auf den Markt kommt), nur habt ihr bei dem *WCW vs. NWO*-Artikel geschrieben, ich zitiere: „Wer eingefleischter *WWF*-Fan ist, ... muß sich noch bis Herbst gedulden. Dann soll *WWF Warzone* von Acclaim in die US-Läden kommen.“ Kommt es nun im Mai oder erst im Herbst?

Tim Göttinger, Oberhausen

XL antwortet:

WCW Nitro ist just in den USA erschienen und wird voraussichtlich kommenden Monat vorgestellt. Es ist zwar nicht so peinlich wie *WCW vs. the World*, aber auch nicht so gut wie *WCW vs. NWO* (N64), das bis dato beste Wrestling-Spiel – trotz verwackelter Grafik. Die verschiedenen Daten für *Warzone* erklären sich dadurch, daß der Termin verschoben wurde, als ein Teil der besagten Ausgabe schon in Richtung Druckerei unterwegs war. Das aktuelle Release-Datum von *WWF Warzone*, sowohl für PSX als auch für N64, ist übrigens zur Zeit der Juli. ■

neXt Level online www.x-plain.de



Die Homepage der neXt Level hat neben einem neuen Aussehen zahlreiche Detailverbesserungen erhalten. Die Cheat-Zone behandelt alle gängigen Konsolen, das Leserforum erfreut sich immer größerer Beliebtheit und die Gallery hat sich mit mehr als 1000 Aufrufen als Senkrechtstarter entpuppt. Dort wird zur Zeit die Centrefold-Reihe aus der neXt Level fortgesetzt. Mit über 100 Reviews von aktuellen Spielen für die Next-Generation-Konsolen bietet unsere Homepage ein schnelles Nachschlagewerk.



Einen großen Schritt nach vorn hat auch unsere News-Abteilung und die Gerüchteküche gemacht, die jetzt fast täglich aktualisiert werden. Kurz: Wer auf dem neuesten Stand sein will, sollte neben der Lektüre der neXt Level auch regelmäßig unsere Homepage aufrufen.

Spielwarenmesse Nürnberg



Gespielt wird überall auf der Welt, das beweisen die Besucherzahlen der jüngsten Spielwarenmesse in Nürnberg. Thailand, Malaysia, Kanada sind nur drei von insgesamt 127 Ländern, die in diesem Jahr in der bayrischen Stadt vertreten waren. Einen nicht unwesentlichen Anteil der Aussteller machte die Videospielbranche aus. Doch viele Neuigkeiten gab es leider nicht zu sehen, allein die Präsenz schien wichtig zu sein. Das wenige Interessante hat neXT Level auf diesen beiden Seiten zusammengetragen.

Nintendo Außer Spesen nichts gewesen



Satte 1000 Quadratmeter zählte der Stand von Big N in Nürnberg. Auf riesigen Wänden präsentierte man Umverpackungen von Spielen für das SNES, den GB und das N64. Doch gerade die angeprie-



senen 64-Bit-Games riefen bei den Fachbesuchern Kopfschütteln hervor. Spiele, von denen höchstens gerüchtweise in Deutschland die Rede war, wie *Mega Man 64* oder *Donkey Kong 64*, fanden sich in der Auslage. Selbst Titel, die nie auf Release-Listen aufgetaucht sind oder komplett gestrichen wurden (so wie *Freak Ball* von Virgin) waren dabei. Hat es Nintendo wirklich nötig, Software-Vielfalt fürs N64 vorzutauschen? Tatsächlich gab es für den 64-Biter nur drei Neuheiten zu sehen: *Banjo & Kazooie: The Great Adventure*, *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time* und *F-Zero X*. ■



Game Boy Camera Total genial!

Nintendos Kleinster erstrahlt in neuem Glanz. Statt eines Moduls wird eine Fotolinse in den GB gesteckt, mittels eines Suchers (wie bei einer Videokamera) das Motiv gewählt und auf Knopfdruck festgehalten, der Speicher hat Platz für 30 Bilder. Ein eingebautes Malprogramm ermöglicht das Bearbeiten der Schnappschüsse. Im Auswahlmenü finden sich z. B. Bärte, Hasenohren oder Glupschäugen. Man kann auch das eigene Gesicht in das mitgelieferte Game & Watch-Spiel einbauen oder per Stempelfunktion Figuren auf den Fotos anbringen. Als kleiner Gag wurde sogar ein Soundprogramm integriert. Der Clou an dem Spielzeug ist jedoch der dazugehörige Printer, der die Motive auf Thermo-Klebepapier auf Wunsch ausdruckt. Für je 100 DM sollen Camera und Printer ab Juli er-



hältlich sein. In welchen Farben es die Geräte geben wird, steht bisher noch nicht fest. ■



Konami Spiele-Nachschub

Mit *International Superstar Soccer 64* landete Konami im vergangenen Jahr einen Volltreffer. In diesem Jahr will man *Fighters Destiny* mit *Deadly Arts* (ehemals *G.A.S.P.!*) Konkurrenz machen. Außerdem stehen die N64-Titel *Castlevania 3D*, *Hybrid Heaven* und *Goemon* auf der Release-Liste. Letzteres verspricht ein absolutes Highlight auf dem Jump&Run-Sektor zu werden. ■



Castlevania 3D

Goemon

Hybrid Heaven



Sony Shaping the future!

Der Zukunft eine Form geben – so lautete das Motto des PlayStation-Herstellers auf der Nürnberger Messe. Aber selbst der Marktführer im Konsolenbereich hatte nur einige neue Spiele im Programm. Gezeigt wurden z. B. das bereits bekannte und hochverehrte *Gran Turismo* und *Final Fantasy VII*. Nagelneue Software wurde mit dem Puzzlespiel *Kula World* (Preview auf S. 58) präsentiert. Das Game vereint eine neue Spielidee und hervorragende Grafik in sich. Spieler, die auf Mech-Spiele in 3D stehen, soll folgender Titel an-



Kula World

sprechen: *Ghost in the Shell* (bisher nur in Japan) basiert auf dem gleichnamigen Manga-Comic und soll im Mai in den hiesigen Läden stehen. Mit *Pro Pinball „Timeshock“* sorgt das Unternehmen für eine annehmbare PSX-Flipper-Simulation. *Pulse* (in Japan unter *Depth* bekannt) setzt dagegen wirklich neue Akzente. Die Story hat kein Ende, keine Siege und Niederlagen. Der Spieler steuert einen Delphin durch den



Ghost in the Shell



Ghost in the Shell



Treasures of the Deep

,Silent Space' und sammelt Soundmuster, aus denen sich später Eigenkompositionen machen lassen. Ins kühle Naß wird dann auch in *Treasures of the Deep* abgetaucht, allerdings handelt es sich hierbei um ein Adventure, in dem 14 verschiedene Missionen erledigt werden sollen. Und schließlich zeigte Sony eine erste Version von *Point Blank* (Preview auf S. 57), das aus PSX-Usern geübte Schützen machen soll. ■



Pro Pinball „Timeshock“



Treasures of the Deep

Mindscape Nagetiere auf dem N64

Ab Herbst werden bei Mindscape die Ratten losgelassen. Des Spielers Aufgabe wird es sein, in



Rats!

der Gestalt einer Katze Jagd auf die unliebsamen Nager zu machen. Die bevölkern nämlich die Wohnung eines guten Freundes. *Rats!* wird mit bis zu vier Leuten spielbar sein und präsentiert sich im witzigen Cartoon-Stil. ■



Ubi Soft Kultspiel in Sicht

Ein ausgefallenes Stück Software steht mit *Hype – The Time Quest* (N64) auf der Liste der Franzosen, in dem es ausschließlich um Playmobil-Figuren geht. Der Spieler steuert den kleinen Ritter Hype durch eine mittelalterliche Burg – echt kultverdächtig! Eine Weltpremiere feierte Argonauts *Buck Bumble* (N64) in Nürnberg. In 22 Missionen kämpft man als Biene gegen Heerscharen aggressiver Wespen und muß riskante Flugmanöver ausführen. Weiterhin ist mit *VR 3000* ein futuristisches Rennspiel in Arbeit. Leider waren von allen drei Titeln keine Bilder zu bekommen. Ein witziges Game aus der Schublade Action-Adventure will Ubi Soft im 3. Quartal mit *Tonic Trouble* für das N64 auf den Markt bringen. Allein die Engine für dieses Spiel kostete vier Millionen Dollar. ■



Infogrames/Ocean Die frischen Franzosen

Jump&Run-Fans dürfen sich freuen, denn Infogrames arbeitet derzeit gleich an zwei Genrevertretern fürs Nintendo64. *Jest* und *Space Circus* sollen im 3. Quartal dieses Jahres erscheinen, die ersten Bilder sehen vielversprechend aus.

Cooler Action à la *GoldenEye 007* wartet mit *Mission Impossible* (XL berichtete mehrfach) auf die Spieler dieser Welt. Der spektakuläre Titel, in dem man in die Rolle des digitalen Tom Cruise schlüpft, soll ebenfalls im 3. Quartal auf den Markt kommen. Außerdem ist *V-Rally* für das Nintendo64 in Planung, als Pausensnack für Rennfahrer erscheint im Juni auch eine Game-Boy-Version des Rennspiel-Überfliegers. ■



Jest



Space Circus



Mission Impossible



Tonic Trouble



Ach, du dickes Ei – Update

Bislang gibt es noch keine klärenden Aussagen bezüglich der PAL-Version von *Yoshi's Story*. Zur Zeit heißt es, daß doch nur unwesentlichen Änderungen vorgenommen wurden und, abgesehen von einigen kosmetischen Details, das Gameplay unverändert bleibt.

Nintendo legt die *PilotWings 64*-Fortsetzung auf Eis: Ein Firmensprecher von Paradigm erklärte, daß keinesfalls Bedenken hinsichtlich der Qualität der Grund dafür sind. „Wir haben Nintendo erste Technik-Studien vorgeführt, die sehr positiv aufgenommen wurden. Allerdings hat Nintendo aufgrund des bevorstehenden 64DD-Releases keine Ressourcen, um das Spieldesign betreuen zu können. Es liegt an Nintendo, ob die Arbeiten fortgesetzt werden oder nicht.“

Aus eins mach' drei: Electronic Arts plant, rechtzeitig zur Fußball-Weltmeisterschaft im Sommer bereits das dritte N64-FIFA-Spiel zu veröffentlichen. In dem Kampf um die Fortsetzungs-Krone schießt aber Midway den Vogel ab: *Olympic Hockey Nagano '98* ist nichts anderes als der dritte *Wayne Gretzky*-Teil mit Olympia-Lizenz, außerdem ist *Wayne Gretzky's 3D-Hockey '99* schon in Arbeit.

In der Release-Liste der Acclaim-Spiele in XL 3/98 (Seite 21) hat sich ein Fehler eingeschlichen. Selbstverständlich ist für Dezember 1998 nicht *extreme-G* angekündigt, sondern *extreme-G 2*. Das gleiche Spiel zweimal zu veröffentlichen, bringt schließlich nur Capcom fertig ...

von Nintendo lernen I

Segas neuer Firmenchef verkündete in einem Interview mit dem japanischen Magazin Famitsu das Motto für den bevorstehenden Launch der neuen Konsolen-Hardware: „Life is creation“. Gleichzeitig wolle man in Zukunft andere Zielgruppen erreichen, außerdem müsse man berücksichtigen, daß sich die Interessen gewandelt hätten. Sega genieße hohes Ansehen unter den Spiele-Freaks, doch man wolle die breite Masse als Zielgruppe zurückgewinnen. Auch PC-Usern soll die neue Hardware schmackhaft gemacht werden.

Abgesehen vom zuletzt genannten Aspekt erinnert diese Absichtserklärung frapierend an die Aussagen von Nintendo-Boß Hiroshi Yamauchi in seiner Space-World-Rede. Offenbar thematisierte er



seinerzeit doch ein Grundbedürfnis des japanischen Videospielesmarktes.

Sega of America gab derweil bekannt, die Markteinführung der neuen Konsole durch eine 100-Millionen-Dollar-Werbekampagne zu unterstützen. Definitive Aussagen über den genauen Zeitpunkt gibt es weiterhin nicht, als aussichtsreiche Kandidaten werden April bzw. September 1999 gehandelt. Sega Japan versucht, den „Katana“ noch vor Weihnachten zu veröffentlichen. Zum Start sollen laut SoA 10 bis 15 Titel verfügbar sein. Ob und in welcher Form nun Fortsetzungen oder Umsetzungen populärer Games wie *Virtua Fighter* oder *Daytona USA* dabei sein werden, darüber gibt es keine verlässlichen Aussagen, überraschenderweise sollen jedoch *Ecco the Dolphin* und, man lese und staune, *Sonic* (diesmal wieder vom Sonic Team) mit von der Partie sein. Daß ein Launch-Titel mit dem etablierten Maskottchen keinesfalls selbstverständlich ist, hat Sega ja zu Saturn-Zeiten bewiesen ... ■

things to come

Die Electronic Entertainment Expo im Mai ist für Nintendo ein wichtiges Ereignis. Nach den fast schon depressierenden Veröffentlichungen der vergangenen Monate soll es endlich wieder aufwärts gehen. Es ist zu erwarten, daß LucasArts ein neues *Star Wars*-Spiel (kein *Shadows of the Empire*-Sequel) präsentiert und Psygnosis die ersten N64-(Rennspiel?)Projekte vorstellt. Rare will vier N64-Spiele zeigen: *Banjo & Kazooie* und *Conker's Quest* sowie zwei Geheimtitel. Gerüchten zufolge handelt es sich um ein 3D-Prügelspiel und ein realistisches Rennspiel. In Japan ist die Lage hingegen fast schon desolat: Die Ankündi-



wipeOut 64: einer der möglichen Titel im kommenden Psygnosis-Lin-Up. Die E3 wird es zeigen

gungsliste für die Tokyo Game Show verzeichnet 200 PSX-Titel, 80 für den Saturn und blamable 16 (!) für das N64, darunter Perlen wie *Lamborghini 64* und *Sonic Wings Assault*. Zwei Titel lassen jedoch aufhorchen: *Choro Q 64* von Takara und neben *Deadly Arts* ein zweites Beat 'em up von Konami namens *Rakuga Kids*. ■

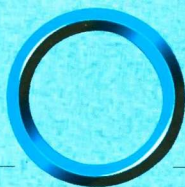
james bond will return ...?

Nintendo gab anläßlich der Nürnberger Spielwarenmesse bekannt, bis Ende vergangenen Jahres knapp 700.000 N64-Geräte abgesetzt und insgesamt 850.000 ausgeliefert zu haben. Keine Konsole hat sich jemals zuvor in so kurzer Zeit so schnell verkauft. Eine kleine Sensation fand sich versteckt in der Presseerklärung Nintendos: „... daß Nintendo mit der revolutionären

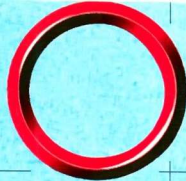


64-Bit-Maschine nicht nur seine klassischen Zielgruppen, sondern zusätzlich ganz neue Fans erreichen – insbesondere unter den jungen Erwachsenen. Heute sind mehr als 40 % der Nintendo-Fans älter als 15 Jahre und damit außerhalb der traditionellen Nintendo-Zielgruppe.“ Angesichts dieser unerwartet „alten“ Käuferschicht ist es umso verständlicher, daß ein Titel wie *Rares GoldenEye 007* nicht in Deutschland veröffentlicht wird. Aber bekanntlich kann ja niemand über seinen eigenen Schatten springen ...

Propos *GoldenEye*: Eine Fortsetzung des revolutionären Ego-Shooters ist definitiv in Arbeit, allerdings ohne James Bond. Das Spiel war so erfolgreich, daß Rare die teure Lizenz nicht mehr benötigt. Die indirekte Fortsetzung wird auf dem gleichen Spielprinzip basieren, die Hauptrolle spielt ein neuer, von Rare designer Charakter. Die Rechte für *Tomorrow Never Dies* (*Der Morgen stirbt nie*) hat sich MGM Interactive gesichert, ein PSX-Spiel ist in Arbeit. ■



OLYMPIA-GEWINNSPIEL



Normalsterbliche haben wenig Chancen, an der Olympiade in Nagano teilzunehmen, geschweige denn Bronze, Silber oder Gold zu holen. Anlässlich des vor kurzem erschienenen

N64-Games *Nagano Winter Olympics '98* von Konami können

XL-Leser zwar keine Medaille, dafür aber richtig tolle Preise gewinnen. Wer mitmachen möchte, muß lediglich die auf dem Nagano-Modul enthaltenen Disziplinen benennen. Anschließend nur noch die richtigen Antworten auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken:



Preise:

1.-3. Preis: je ein Nintendo⁶⁴ und ein Modul *Nagano Winter Olympics '98*

4.-6. Preis: je eine supercoole *Broken Helix-Jacke*

7.-11. Preis: je ein hochwertiges *Broken Helix-Sweat-shirt*



Der Einsendeschluß ist der 14.4.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Konami sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



neXt Level

Stichwort: Winterfreuden
Friedensallee 41

22765 Hamburg

NEXT LEVEL

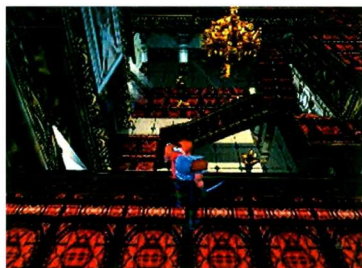


Tip zum Geldsparen: Pro Teilnehmer ist nur eine Karte zulässig, alle doppelten Einsendungen werden aussortiert!

KONAMI

Castlevania 3D

System: N64 Hersteller: Konami Entwickler: KCEO Erhältlich: tba



Resident Evil läßt grüßen. Der Unterschied besteht jedoch darin, daß die Umgebung frei begebar ist

Mit den Titeln *Nagano Winter Olympics '98* und *NBA Pro '98* konnte Konami nicht überzeugen. Auch die Auswahl der Vertriebsprodukte (z. B. *Automobili Lamborghini* und demnächst *Aero-Fighters Assault*) sorgt nicht gerade für Jubelstürme unter den Videospielern. Das Beat 'em Up *Deadly Arts* hat die Chancen, besser zu werden als die zuvor genannten

mit *Castlevania 3D* geboten. Die neuesten Screenshots sind zwar von einer Vorversion die erst zu 20 % fertiggestellt ist, dennoch kann diese bereits beeindruckend.

Es sieht ganz so aus, als ob Konami den Sprung in die dreidimensionale Vampirjagd schafft, ohne einen Funken Atmosphäre verlorengehen zu lassen. Im Gegenteil, das

Spiele, *Mystical Ninja* ist es definitiv. Doch einen echten Konami-Überflieger wie *International Superstar Soccer 64* bekommen N64-User vermutlich erst wieder



64-Bit-Sequel verströmt eine Gruselstimmung wie nie zuvor. Der Wind läßt die Vorhänge tanzen, der leuchtende Mond taucht die Landschaft in ein kräftiges Blutrot und sorgt für gespenstische Schatten. Auch die Lebenden und die Untoten tragen zu dem Horrorszenario bei, denn sämtliche Bewegungen wurden phantastisch animiert und überzeugend in Szene gesetzt. Konami möchte *Castlevania 3D* auf der Tokio Games

Show vom 20.-22. März der Öffentlichkeit präsentieren. Wann der Release ansteht, wurde noch nicht bekanntgegeben, es sollte jedoch frühestens im kommenden Winter damit gerechnet werden. ■



Möglicherweise erscheint *Castlevania 3D* am Ende dieses Jahres

Bomberman Hero

System: N64 Hersteller: Hudson Soft Entwickler: Hudson Erhältlich: 2. Quartal (jp)

Bomberman 64 war, verglichen mit den anderen Titeln der Serie, erfrischend anders. Dank der 3D-Perspektive und vieler Rätsel konnte auch der Einspieler-Modus fesseln, wie schon lange nicht mehr. Einige Monate später erschien dann Hudsons Prügelspiel *Dual Heroes*, welches dagegen, ge-

linde gesagt, eine einzige Katastrophe war. Dem Sprichwort: „Schuster, bleib bei deinen Leisten“ entsprechend, widmen sich die Mitarbeiter des Software-Hauses seit einiger Zeit wieder einer Aufgabe, die sie aus dem Effeff beherr-

schen. Mit *Bomberman Hero*:

Queen of Milan's Rescue

steht der *Bomberman*

64-Nachfolger kurz vor seiner Fertigstellung und soll bereits Anfang des 2. Quartals in Japan erscheinen. Erneut wird aus

einer isometrischen Perspektive gespielt, die sehr viel Übersicht vermittelt. Der kleine Bomberman hat selbstverständlich auch ein paar interessante Tricks auf Lager, die es vorher nicht gab. Die wichtigste Neuerung ist seine Fähigkeit, sich zu verwandeln, zum Beispiel in einen Hub-schrauber oder ein U-Boot. Er kann dies natürlich nicht immer und überall, sondern nur an bestimmten, versteckten Stellen im Spiel.

Bisher hat sich noch kein Distributor für den Westen gefunden. Sicher wird dies jedoch bald geschehen und das Game damit in absehbarer Zeit auch in Amerika und Europa erscheinen. ■



Der Grafikstil und die Perspektive wurden im großen und ganzen beibehalten. Hudson versprach jedoch eine abwechslungsreichere Gestaltung



Erneut wird man sich mit kniffligen Rätseln befassen müssen

Virtual Chess 64

System: N64 Hersteller: Titus
Entwickler: In-house Erhältlich: Ende April

künstliche Blödsinn (artificial stupidity). Dank dieser können Fortgeschrittene gegen einen prinzipiell sehr starken Gegner spielen, der ab und zu einen guten Zug übersehen. Natürlich wird es auch insgesamt einfachere Level geben, die für Anfänger geeignet sind. ■

Schachspieler haben Geduld. Nur nichts überstürzen, jeden Schritt durchdenken. Diese ausgeprägte Fähigkeit zu warten, wird nun auf die Probe gestellt, denn Titus hat den *Virtual Chess 64*-Release von Februar auf April verschoben. Damit nicht nur Profis eine Herausforderung geboten bekommen (die künstliche Intelligenz ist sehr stark entwickelt), integrieren die Entwickler die sogenannte



Der Kampf um die Schachfelder wird in Echtzeitsequenzen gezeigt

Turok 2

System: N64 Hersteller: Ocean
Entwickler: Curved Logic Erhältlich: 3. Quartal

Langsam scheint Accliams Promo-Zug für *Turok 2* ins Rollen zu kommen. In der vorherigen neXt Level konnten bereits erste Artworks begutachtet und Story-Hintergründe nachgelesen werden, nun folgen brandheiße



Der Detailreichtum ist unglaublich, ohne Nebel geht es aber wohl nicht

Screenshots. Wie Iguana versprochen, wurde der Nebel reduziert, ganz verschwunden ist er jedoch nicht. Erstaunlich ist der extreme Detailreichtum, der die Szenarien sehr realistisch wirken lässt. So wohl Accliams als auch Iguana selbst erklärten auf Anfrage, daß es sich hierbei um N64-Screenshots aus dem laufenden Spiel handelt und nicht um Workstation-Bilder. ■



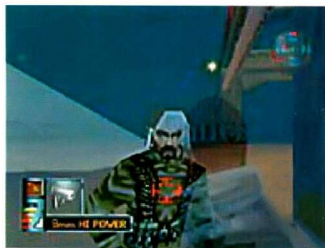
Mission: Impossible

System: N64 Hersteller: Laguna
Entwickler: Infogrames Erhältlich: Ende Juni

Ethan Hunt versteht sich auch auf das Betasten eines Klaviers

Es scheint so, als ob die unmögliche Mission nun doch noch möglich wird. Nachdem vor einigen Monaten beinahe das ganze Programmiererteam dem ursprünglichen Entwickler Ocean of America den Rücken kehrte, übernahm Infogrames in Frankreich die weitere Entwicklung an diesem Titel. Die neuen Beauftragten arbeiteten sich offenbar sehr

schnell in den bestehenden Programm-Code ein, denn *Mission: Impossible* soll laut Ocean bereits im Juni weltweit erscheinen. Optisch erinnert das Spiel stark an Rares *GoldenEye 007*, und auch spielerisch gibt es einige Parallelen. Insgesamt sollen die Missionen von Ethan Hunt jedoch mehr Rätsel beinhalten und ein taktischeres Vorgehen erfordern als die Abenteuer des englischen Geheimagenten James Bond. ■



Space Station: Silicon Valley

System: N64 Hersteller: BMG Interactive
Entwickler: DMA Design Erhältlich: ab Juni

Computer-Chip, schlüpft der Spieler in mehr als 60 verschiedene Tierroboter. Nun kann der betreffende Roboter gesteuert und seine individuellen Fähigkeiten dazu genutzt werden, um die Rätsel und Probleme der 33 riesigen Level zu lösen. ■

Obwohl DMA Design als eines der ersten Entwicklungshäuser ein N64-Entwicklungs-Kit erhielt, ist bisher noch kein DMA-Titel auf dem 64-Bitter erschienen. Allem Anschein nach wird sich dies jedoch in absehbarer Zeit ändern, das 3D-Jump&Run *Space Station: Silicon Valley* soll voraussichtlich im Juni released werden. BMG Interactive übernimmt den Vertrieb für dieses vielversprechende Game. Der Grafikstil ist zugegebenermaßen sehr eigenwillig, inhaltlich wird das Spiel aber auf jeden Fall einiges zu bieten haben. Als kleiner



Den Spielern erwarten eine Menge Abwechslung und Überraschungen

The Legend of Zelda: The Ocarina of Time

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



In Nintendos *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time* kommen sehr aufwendige Lichteffekte zum Einsatz, die eine dichte Atmosphäre schaffen



Dieser unangenehm feurige Geselle läßt sich nur besiegen, indem man ihm eine Bombe in den Schlund wirft, worauf diese ex- und er implodiert



Link wird während seines Abenteuers immer wieder belästigt

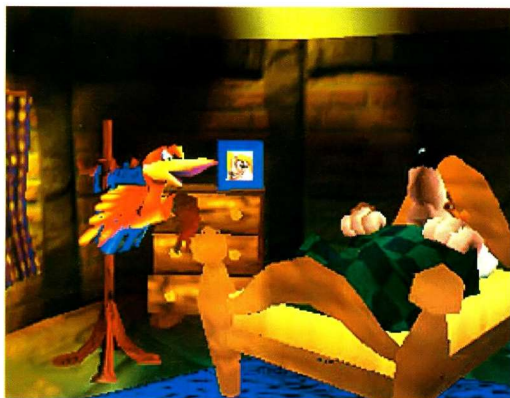


K einem anderen Nintendo⁶⁴-Titel wird zur Zeit mehr entgegengefeuert als *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time*. Doch während NoE auf der Nürnberger Spielwarenmesse lediglich die zweieinhalb Monate alte Version der Nintendo Space World präsentierte, werden in Amerika bereits fleißig neue Bilder des kommenden Action-Adventure-Epos preisgegeben. Um das Verlangen nach neuen Informationen zu stillen, findet sich auf dieser Seite eine Auswahl der interessantesten Screenshots. Laut Nintendo soll das Game in Japan nach wie vor im April erscheinen, Gerüchte besagen allerdings, daß es nicht vor Juni veröffentlicht wird. Sollte Nintendo recht behalten, wird es eine ausführliche Berichtserstattung in der neXt Level 6/98 geben. Der Europa-Release ist nach Angaben von NoE erst im Spätherbst '98 geplant. ■



Banjo & Kazooie's Great Adventure

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: Rare Erhältlich: Ende Juni (US)



Vermutlich werden Banjo und Kazooie (wie viele andere Helden) in Amerika früher aufstehen als in Europa. Der US-Release soll am 29.6. stattfinden



die beiden Charaktere über 24 Moves. Durch die Möglichkeit, sich beim Voodoo-Meister Mumbo-Jumbo in ein anderes Tier (z. B. ein Krokodil oder einen Käfer) verwandeln zu können, erweitert sich das Handlungsspektrum des Spielers noch einmal. Da man wohl kaum davon auszugehen braucht, daß Rare bei der Entwicklung der anderen zehn Welten nachlässig gearbeitet hat, steht im Sommer mit Sicherheit der Release eines weiteren Spitzentitels bevor. Der genaue Termin für Europa ist derzeit noch unbekannt. ■



Besser spät als nie. Dieser Satz gilt insbesondere für die Veröffentlichung von *Banjo & Kazooie's Great Adventure*. Denn, so bedauerlich ein Release mit sieben Monaten Verspätung auch sein mag, Genre-Fans werden deshalb mit Sicherheit nicht auf diesen vielversprechenden Titel verzichten wollen. Spätestens seit der Nintendo Space World im vergangenen Jahr ist klar, daß Rares 3D-Jump&Run etwas ganz Besonderes

sein wird. Auf der Nürnberger Spielwarenmesse und der Gamers Summit (Pressekonferenz am 30.01.98 im NoA-Hauptquartier in Redmont bei Seattle) konnte kürzlich eine wesentlich fortgeschrittenere Version probegespielt werden, die diesen Eindruck noch einmal deutlich verstärkte. In sechs der 16 Level konnten die Besucher bereits

hineinschauen. Als erstes fällt die unglaublich detaillierte Grafik auf, die trotz extremer Blicktiefe ohne Nebel und Slowdowns auskommt. Eine besondere Augenweide ist

zum Beispiel im Level Bubble-Gloop Swap ein

riesiger Fisch, der aus Schrottresten zusammengesetzt wurde. Wie bei einem Wal befindet sich eine Öffnung zum Atmen auf der Oberseite des Fisches, durch die Banjo und Kazooie ins

Innere gelangen können. Erfreulicherweise steht das Gameplay der überlagerten Präsentation in nichts nach. Das tierische Duo ließ sich in den anspielbaren Welten in jeder Situation präzise lenken. Insgesamt verfügen



Heute schon an einer Camel gezogen oder eines ziehen lassen?





BVON S. ALTER
Bei Reckin' Balls können bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten, um gigantisch hohe Gerüste zu erklimmen. Als Spielfiguren dienen z. B. spacig designte Tomaten oder Smilies. Mittels des Analogsticks lassen sich die Bälle rund um hohe Gerüste bewegen. Jede Spielfigur ist mit einer Art Enterhaken ausgerüstet, so daß man sich nach oben ziehen und somit ein Stück des Weges überspringen kann. Außerdem finden sich nützliche Extras wie Trampoline oder Rollbänder auf den Strecken, doch die Bahnen sind ebenso mit Hindernissen wie rollenden Fässern oder riesigen Ventilatoren gespickt.

Während der Reise nach oben ist es auch wichtig, die anderen Spieler im Auge zu behalten. Rückt einer von ihnen in greifbare Nähe, kann er mit den verschiedensten Extrawaffen behindert werden. In den schlimmsten Fällen artet eine solche Attacke in eine wahre Schlacht aus, und das eigentliche Rennen bleibt für eine ganze Weile auf der Strecke.

Grafisch macht Reckin' Balls auf den ersten Blick einen simplen Eindruck. Die Hintergründe sind auf das Nötigste reduziert und die Bauten wenig aufwendig gestaltet. Allerdings hat diese spartanische Ausführung einen guten Grund: die enorm hohe Geschwindigkeit.

Insgesamt läßt Iguanas Titel darauf hoffen, daß sich Spiele-Programmierer wieder mehr ausgefallenen Ideen zuwenden, als einzig und allein Wert auf Grafik zu legen. Auch Tetrisphere und Wetrax (beides Puzzlespiele) sind ein Schritt in diese Richtung. Leider konnten die für das N64 neu aufgelegten Klassiker wie Bomberman 64 oder Robotron 64 (Test in dieser Ausgabe) nicht ganz überzeugen. Ob sich Iguanas Reckin' Balls auf Dauer bewährt und zum Kult-Game werden kann, wird der kommende neXt-Level-Test zeigen. ■

RECKIN' BALLS

GeBALLte Action

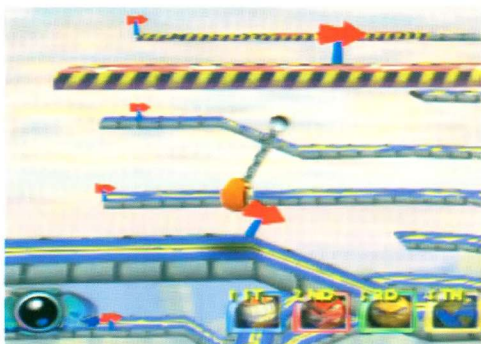
Höchst interessant mutet Iguanas Überraschungstitel *Reckin' Balls* an, das bisher nur unter dem Arbeitstitel *Ball!* bekannt war. neXt Level durfte als erste Redaktion den ultimativen Partyspaß ausprobieren – Resultat: super!



Reckin' Balls bietet einen Combo Mode, in dem sich je zwei Spieler im Team zusammenschließen – diese Variante ist kultverdächtig



Die Gerüste schrauben sich beinahe unendlich in die Höhe



Info: Die Software-Schmiede Iguana hat noch andere Games in Arbeit bzw. in den letzten Wochen fertiggestellt. Eishockey-Fans wissen es längst – oder zumindest seit der vorliegenden XL –,

daß seit einigen Tagen NHL Breakaway 98 für das Nintendo64 in den Händlerregalen steht. Außerdem sollte man die Augen nach All Star Baseball '99 (N64) offenhalten, das für April in den USA erwartet wird.

GEX 3D

RETURN OF THE GECKO™

Die Action-Echse kehrt zurück. In über 20 genial designten 3D-Welten jagt unser Superagent Gex seinen Erzfeind - den grausamen Rez. Denn Rez will die Macht über das Fernsehen an sich reißen. Gex 3D bietet viel Witz und Ironie, tolle Animationen und überragendes Gameplay. Mit seinem unwiderstehlichen Charme, nur den besten Designer-Anzügen und immer einen coolen Spruch auf seiner zu langen Zunge begleiten wir unseren Helden durch das ultimative Action-Adventure des Jahres...



BMG
INTERACTIVE

Coming soon to a Playstation near you!

<http://www.bmginteractive.com>

Hersteller: Crave Entertainment

Entwickler:

Player 1

Shoot 'em Up

Spieler:

1-2

Level:

200

Preis:

ca. DM 170

Erhältlich:

als Import (us)



Wer immer schön im Kreis läuft, kann die Gegner mühelos plätten



Sämtliche alternativen Kameraperspektiven sind unbrauchbar

Info

Robotron 64 bietet einen Zwei-spieler-Modus, in dem aber nur nacheinander gegen den Computer gespielt werden darf – frei nach dem Motto: Geteiltes Leid ist doppeltes Leid.

Gameplay: Trotz der guten und ausgefeilten Steuerung und 200 Levels macht sich durch fehlende Abwechslung schnell gähnende Langeweile breit.

Präsentation: Die Grafik ist verwaschen und kontrastarm, aber ruckelfrei. Dafür beleidigt billigste Technomusik die Ohren.

Speicherkapazität: 64 MBit Controller Pak: Nach jedem Level kann das Fortkommen auf 16 Seiten gesichert werden.

Rumble Pak: nein

Robotron 64



In diesem Level stürmen zwar haufenweise Gegner auf den Spieler zu, allerdings sind es lediglich zwei verschiedene Typen. In wenigen Sekunden wird auch diese augenscheinliche Bedrohung bewältigt sein



VON T. PARTETZKE

Gute Spiele von gestern im Gewand von heute neu vermarkten – viel Aufwand ist damit nicht verbunden. Das merkt man auch der Neuauflage des Spielhallenklassikers *Robotron 2084* deutlich an. Player 1, eine Software-Firma, die sich aus einigen Hobby-Programmierern zusammensetzt, hat sich am PlayStation-Aufguss *Robotron X* orientiert und kurzerhand ein eigenes Spiel daraus gemacht. Immer noch rennt ein kleines Männchen über ein aus der Vogelperspektive gezeigtes rechteckiges Feld und erwehrt sich mit Feuerkraft einer Überzahl von feindlichen Robotern. Unterschiede zum Original sind jedoch durchaus vorhanden. Im Gegensatz zu den Vorgängern präsentiert sich das Spiel nicht mehr in platten Bitmaps, sondern in Polygongrafik. Diese bietet den Vorteil, daß die Kameraperspektive verändert werden kann, und den Nachteil, daß sämtliche von der Grundeinstellung abweichenden Ansichten unbrauchbar sind. Keine von ihnen gewährt den nötigen Überblick über den gesamten Level.

Pluspunkte sind dagegen bei der Steuerung zu verzeichnen. Wie beim Original ist man nicht gezwungen, in die Richtung zu schießen, in die man läuft. Mittels der vier C-Buttons läßt sich die Schußrichtung bestimmen, während der Held wahlweise mit dem Analog- oder Digitalkreuz gesteuert wird. Geübte Spieler nehmen ein zweites Pad zur Hand, mit dem dann auch analog gefeuert werden kann.

Hier und dort liegen ein paar Extras verteilt, die dem Helden bessere Waffen, Schutzschilde oder Speed Ups bescherten. Da sie aber eine zeitlich stark begrenzte Wirkung haben und nur äußerst selten auftauchen, sind sie relativ nutzlos und hätten ebenso gut weggelassen werden können. *Robotron 64* scheint mit 200 Levels sehr umfangreich. Viele von ihnen sind aber in weniger als zehn Sekunden beendet, zumal sich die Gegner kaum wehren und meist nur einen oder zwei Schüsse vertragen. Wer *Robotron 2084* gespielt hat, weiß, wie schwierig ein solches Spiel sein kann. Doch diese Neuauflage bietet nicht halb soviel Action wie der Klassiker und ödet den Spieler spätestens nach dem fünfzigsten Level an. Hinzu kommt eine gehirnzermarternde Technomusik, die absolut nicht zum Geschehen paßt und darüber hinaus völlig billig zusammengeschustert wurde.

Wer das Original (zu finden auf Williams Arcade's Classics, PSX) sein eigen nennt, sollte auch dabei bleiben. Alle anderen können sich *Robotron 64* einmal anschauen, denn das gute Grundkonzept des Vorbildes wurde glücklicherweise nicht wesentlich verändert, nur in einigen Punkten verschlechtert. Ein Deutschland-Release ist noch nicht geplant, liegt aber durchaus im Bereich des Möglichen. ■

XL-Wertung

55%

**Sport**

Hersteller:	Konami	Entwickler:	KCEO
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	31 Teams
Preis:	ca. DM 150	Erhältlich:	im Handel

N64 XL

NBA Pro 98



DVON S. KRÄMER

ank offizieller Lizenz werden in Konami NBA Pro 98 alle Teams der nordamerikanischen Profi-Liga aufgeboten, um dem Spieler das lästige Editieren vor Beginn der ersten Partie zu ersparen.

Bei den Spielmodi hat sich Konami auf Bewährtes verlassen. Exhibition, Season, Play-Off und All-Star-Game heißen die anwählbaren Wettbewerbe. Zehn überwiegend unsinnige Kameraperspektiven, Trade-Funktion, Regelanpassungen, Editor-Menü sowie drei Spielstärken bilden die Optionen.



Das Spiel sieht durchgängig so aus, als wäre die Kamera hinter einer Milchglasscheibe

Leider verhindert die verschwommene Grafik eine spieltaugliche Übersicht, Farben und Konturen der beiden Fünfer-Teams verschmelzen, speziell im Gedränge unter dem Korb, zu einem undurchsichtigen Wust. Das gemächliche Tempo der Spieler verhilft zwar zu mehr Durchblick, doch Tempogegenstöße sind ausgeschlossen. Paß- und Laufspiel gelingen ganz passabel, das Abwehrverhalten erfordert allerdings einige Übung.

Fazit: Die 32-Bit-Fassung macht einen besseren Eindruck! Erschreckend, da Konami doch mit ISS 64 den Beweis lieferte, daß das N64 prädestiniert ist für Sportspielumsetzungen. NBA-Fans sollten sich nicht vorschnell zum Kauf von NBA Pro 98 entschließen, denn mit NBA Courtside von Nintendo naht wohl ein besseres Game. ■

XL-Wertung**65%****Info**

Obwohl das deutlich bessere NBA Courtside bereits im April in den USA erscheint, hat Nintendo für Deutschland noch keinen Release angekündigt. Böse ist, wer Böses denkt!

Gameplay: Innovation: Fehl-
anzeige! Eine passable
Steuerung leidet unter
mangelnder Orientierungshilfe.

Präsentation: Die Intro-
Sequenz besteht aus einer
Demo-Collage, deren Grafik
genauso verschwommen ist,
wie die In-Game-Optik.
Das Wirken der Soundab-
teilung hinterläßt keinen
bleibenden Eindruck.

Speicherkapazität: 64 MBit
Controller Pak: Die Sicherung
aller Daten belegt ein komplet-
tes Speicherset (123 Seiten).

Rumble Pak: ja

Internetadresse: www.nba.com**MYSTIC
GAMES**

Mo.-Fr. 10-19 Uhr Sa. 10-14 Uhr

Der Experte für RPG'S**TEL:08192/10 11 FAX:08192/81 46**

Mystic Games ° Fichtenweg 14 ° 86938 Schondorf a/A

Tekken 3 jap
+ englische Lösung 159,-

Komplettlösungen/Cheats
bei Spielbestellung gratis

Breath of Fire 3 us
+ englische Lösung 139,-

SNES

Bahamut Lagoon(SQUARE)	jap. 169,-*
Chronotrigger	us. 159,-*
Dragon Quest (ENIX)	jap. 199,-*
Final Fantasy 5	jap. 179,-*
Fire Emblem	jap. 159,-*
Fire Emblem 2	jap. 179,-*
Gun Hazard	jap. 129,-*
Rodra's Treasures(SQUARE)	jap. 189,-**
Romancing Saga 3	jap. 169,-*
Sailor Moon RPG	jap. 189,-*
Secret of Mana 2	jap. 189,-**
Star Ocean(ENIX)	jap. 189,-*
Tales of Phantasia	jap. 239,-*
Terranigma-Lösungsbuch	dt. 89,-**
Treasure Hunter 6(SQUARE)	jap. 189,-**

Zubehör

Universal Adaptor Ad-28 Upgrade 35,-

Nintendo 64

Blast Corps	
Extreme G	
Fifa 88	
Fighters Destiny	
Golden Eye 007	
Hexan	
Human Grand Prix	
Mario Kart 64	
MM Mythologies: Subzero	
Mystical Ninja	
Nagano Winter Olympics 88	
Nagano Winter Olympics 88	
Yoshi Story 64	

Zubehör

Adaptor	
Memory Card	
Joypad(farb.)	

Playstation

us. 159,-*	Abe's Odysee
us. 169,-*	Arc the Lad 2
pai 149,-	Arc the Lad Monster
us. 179,-*	Alundra
pai 159,-*	Alundra
us. 129,-*	Beyond the Beyond
jap. 169,-*	Breath of Fire 3
us. 129,-*	Bushido Blade 2
us. 189,-*	Chocho Magic Dungeon(SQUARE)
us. 189,-*	Dead or Alive
pai 149,-*	Diablo
us. 179,-*	Final Fantasy 7
us. 169,-*	Final Fantasy Tactics
	Resident Evil II C
	Resident Evil 2
	Resident Evil 2
pai 49,-	Saga Frontier
pai 39,-	Sukodan
pai 59,-	Tactics Ogre
	Tekken 3

dt. 89,-*

jap. 149,-**

jap. 109,-

us. 129,-*

jap. 49,-*

us. 129,-**

us. 139,-*

jap. 149,-*

jap. 149,-*

dt. 89,-*

dt. 89,-*

us. 129,-*

jap. 119,-*

jap. 159,-*

us. 149,-*

us. 129,-*

jap. 89,-**

jap. 129,-*

jap. 159,-*

Tales of Destiny

Wild Arms

Xenogears(SQUARE)

jap. 149,-*

us. 129,-**

jap. 159,-*

Saturn

Albert Odyssey

Command & Conquer

Exhumed

Grandia

Lunar Magical School

Magic Knight Ray Earth

Shining the Holy Ark

us. 129,-*

us. 69,-*

jap. 69,-*

jap. 149,-*

jap. 129,-*

us. 129,-*

jap. 89,-*

Komplettlösungen/Cheats bei Spiel-
bestellung gratis

* englische Lösung/Cheats

** deutsche Lösung

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

rtümer und Preisänderungen vorbehalten * Versandkosten DM 10,-
Ab DM 300,- Versandkosten frei * Keine Haftung für Kompatibilität

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

Hersteller:	Ocean	Entwickler:	Imagineer/Genki	Beat 'em Up
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	10 + 4 Kämpfer	
Preis:	ca. DM 150	Erhältlich:	im Handel	



Info

Gegenüber der US-Version wurden für den deutschen Markt die Namen einiger Kämpfer verändert. Der Brasilianer Bob wurde in Pablo, die Schweizerin Boro in Heidi, die Deutsche Valerie in Sabine und die Kuh Ushi in Emil umgetauft – nicht sonderlich originell.

Gameplay: In puncto Originalität ist *Fighters Destiny* zur Zeit eine Klasse für sich. Derart interessante Spielmodi und abwechslungsreiche Aktionsmöglichkeiten hat kaum ein anderes Kampfspiel zu bieten. Die Steuerung ist praktisch perfekt.

Präsentation: Das N64 kann definitiv mehr. Doch abgesehen von einigen Texturfehlern und den unspektakulären Hintergründen ist die Grafik durchaus ansehnlich und recht flott. Die eingestreuten Kommentare sorgen für Stimmung während des Kampfes.

Speicherkapazität: 64 MBit

Speicheroptionen: Im Master-Challenge-Modus erkämpfte Special-Moves können auf zwei Seiten abgespeichert werden. Erspielte Kämpfer und Rekorde werden auf Batterie festgehalten.
Rumble Pak: ja

Fighters Destiny



Originelle Prügelspiele sind nicht nur auf dem Nintendo 64 rar gesät. Imagineers *Fighters Destiny* hat neben einigen innovativen Spielmodi auch ein äußerst ungewöhnliches Gameplay zu bieten

CVON M. HÄNTSCH
apcom, Namco und Sega sind die besten Adressen, wenn es um erstklassige 3D-Prügelspiele geht. Ihre Automatenumsetzungen, allen voran die *Tekken*- und *Virtua Fighter*-Reihen, gehören zu den erfolgreichsten 32-Bit-Titeln überhaupt und werden regelmäßig fortgesetzt. N64-Besitzer müssen sich mit weniger zufriedengeben. Mit Ausnahme von Ataris *Mace: The Dark Age* gibt es keinen brauchbaren Genrevertreter für ihre Konsole. Ausgerechnet Imagineer, in Sachen Prügelspiele bisher ein unbeschriebenes Blatt, hat sich dieses Problems nun erfolgreich angenommen.

Fighters Destiny ist nicht wie viele andere Neuentwicklungen ein ideenloses Plagiat der großen Vorbilder, sondern äußerst originell. Inspiration



Mit spektakulären Grafikeffekten hielten sich die Programmierer größtenteils zurück

für das Spielkonzept waren offensichtlich asiatische Kampfsportarten wie Judo und traditionelles Karate. Es geht nämlich nicht in erster Linie

darum, die Energieanzeige des Gegners durch zahlreiche Attacken abzubauen, sondern gezielt zu punkten. Spezialattacken bringen vier Punkte, Niederschläge drei, Würfe und Konter zwei und Ring-outs einen Punkt. Ist es nach 30 Sekunden noch zu keiner zählbaren Aktion gekommen, erhält der aktivere Fighter einen Punkt vom Kampfrichter zugesprochen. Wer zuerst sieben Zähler verbuchen kann, gewinnt. Diese Punktevergabe kann in den Optionen übrigens auch verändert werden, falls jemand meint, daß seine favorisierten Attacken nicht genug einbringen.

Durch dieses ungewöhnliche Wertungssystem unterscheidet sich das Gameplay deutlich von dem anderer Prügelspiele, denn der Energiebalken besitzt nur eine untergeordnete Rolle. Hat ein Kämpfer keine Energie mehr, ist er für kurze Zeit benommen, kann sich aber noch bewegen und ducken. Dies ist die beste, sich nicht oft bietende Gelegenheit, einen besonders punktetragenden Move anzubringen. In der Regel werden die Kämpfe aber durch Würfe oder Konter entschieden, wobei sich





Im Charakter-Auswahlbildschirm kann direkt auf das Controller Pak zugegriffen werden



Bei Griffen und Würfeln wird eine Energieleiste am unteren Bildschirmrand eingeblendet



die einfach gestaltete und außergewöhnlich gut beherrschbare Steuerung (wahlweise mit Digitalkreuz oder Analogstick) als vorteilhaft erweist. Von den neun Buttons des N64-Controllers sind nur vier belegt, und die für das Genre recht unpraktischen C-Knöpfe bleiben ungenutzt. Zur Verfügung stehen tiefe und hohe Attacks (A/B) sowie Blocken und Ausweichen (R/L). Durch die Kombination dieser Moves stehen zahlreiche Spezialattacks zur Verfügung. Ein Wurf oder Griff wird beispielsweise durch das gleichzeitige Drücken von A und B angesetzt, worauf ein am unteren Bildschirmrand eingeblendeter Energiebalken den Erfolg der Aktion anzeigt. Während dieser Einblendung kann der Angegriffene beispielsweise durch Triggern dem Griff entkommen und kontern. Auf diese Weise kann es zu



Hat nach 30 Sekunden noch kein Kämpfer gepunktet, entscheidet der Ringrichter



jedem Zeitpunkt eines Fights zu einer Entscheidung kommen und selbst ein scheinbar längst geschlagerener Kämpfer noch triumphieren.

Sehr viel Einfallsreichtum bewiesen die Entwickler auch bei den Spielmodi. Neben dem obligatorischen Turnier-, gibt es auch einen Survival-, einen Time-Attack- und einen Rodeo-Modus. In Letzterem ist eine Kuh der Gegner. Das Ziel ist, sich möglichst lange im Ring zu halten.

Besonders interessant ist der Master-Challenge-Modus, in dem pro Charakter acht neue Special-Moves erspielt und auf Controller Pak abgespeichert werden können. In einem speziellen Zweispieler-Modus (Win or Lose) darf man im Duell gegen einen Mitspieler auch um diese besonderen Moves kämpfen. Dem Verlierer werden diese dann vom Controller Pak gelöscht und auf das des Gewinners kopiert – ein wirklich motivierendes Feature. In den anderen

Spielmodi können zudem vier versteckte Charaktere – die Kuh, der Trainingsroboter, der Meister und der Joker – freigespielt werden. Die Kämpferschar erhöht sich somit auf 14 und hat einige echte Exoten mit sehr individuellen Kampfstile aufzuweisen.

Mit *Fighters Destiny* bringt Imagineer frischen Wind in das betagte Genre. Dank zahlreicher origineller Ideen und einer tadellosen Steuerung, braucht es sich auch nicht hinter den 32-Bit-Spitzentiteln zu verstecken. Lediglich bei der Grafik gelang es den Entwicklern nicht, mit der Konkurrenz mitzuziehen, doch für das N64 gibt es zur Zeit nichts Besseres. ■

versteckte kämpfer



Joker



Ushi/Emil



Master



Robert

Diese vier versteckten Kämpfer können erspielt werden (siehe 64-Bit-tactics dieser Ausgabe).

XL-Wertung

85%

Dark Rift

NTSC/PAL

Versteckter Kämpfer:

Wollt Ihr mit dem geheimen Charakter Sonork kämpfen, drückt im Titelbildschirm L, R, C ↑, C ↓, C ←, C →!



Special-Moves:

←, ←, C ↑
←, ←, C ↓
→, →, C ←
→, →, C →
→, →, C ↑
→, →, C ↓
↓, →, C →, A
→, →, A

Combos:

C ↑, C ↑, ←, C ↑, ←, C ↑
C ←, C ←, ←, C ↑, ←, C ←, B
C ↑, C ↑, ↓, C ↓
C ←, C ←, ↓, C ←
C ←, C ←, →, C ↑, ↓, C ↑, C ←, ↓, C ←

extreme-G

NTSC/PAL

Vertikaler Splitscreen:

Wenn Ihr im Mehrspieler-Modus auch mit vertikal gesplittetem Bild-



schirm gegeneinander antreten möchtet, müßt Ihr nur bei der Fahrzeugauswahl die L-Taste drücken.

FIFA 98 – Die WM-Qualifikation

NTSC/PAL

Diverse Cheats:

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, müßt Ihr ein bestimmtes Team auswählen und danach im Player-Edit-Bildschirm den jeweiligen Namen in Großbuchstaben eingeben.

Geisterspieler:

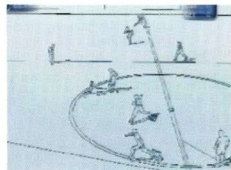
Wählt die Slowakei als Team und gebt als Namen LASKO ein!

Unsichtbare Spieler:

Wählt Sheffield als Team und gebt als Namen WAYNE ein!

Schwarzweiß-Modus:

Wählt Kanada als Team und gebt als Namen MARC ein!



Kein Stadion:

Wählt ein beliebiges Team und gebt als Namen CATCH22 ein! Dieser Code erhöht die Framerate des Spiels.



Kleine Spieler:

Wählt Vancouver als Team und gebt als Namen KERRY ein!

Bildschirm auf den Kopf stellen:

Wählt Australien als Team und gebt als Namen WNODEDIISPU ein!

Geschehen auf den Kopf stellen:

Wählt Vancouver als Team und gebt als Namen TED ein! Dieser Code bewirkt das gleiche wie der obige, nur die Bildschirmanzeigen sind noch richtig herum.

Unbegrenzte Punkte für Spielerattribute:

Wählt Vancouver als Team und gebt als Namen DAVE ein!

Fighters Destiny

NTSC/PAL

Als Joker kämpfen:

Spielt das Spiel einmal durch, und besiegt hundert Gegner im Survival-Modus! Danach ist der Joker im Charakter-Auswahlménü anwählbar.

Als Master kämpfen:

Spielt das Spiel einmal durch, und besiegt alle Gegner in der Master Challenge! Danach ist der Master im Charakter-Auswahlménü anwählbar.

Als Robert kämpfen:

Spielt das Spiel einmal durch, und besiegt alle Gegner im Fastest-Modus in weniger als einer Minute! Danach ist Robert im Charakter-Auswahlménü anwählbar.

Als Kuh kämpfen:

Spielt das Spiel einmal durch, und besteht im Rodeo-Modus länger als eine Minute! Danach ist die Kuh im Charakter-Auswahlménü anwählbar.

Robotron 64

NTSC/PAL

Power Ups:

Drückt schnell eine der folgenden Tastenkombinationen während des



laufenden Spieles, um das entsprechende Power Up zu bekommen! Jedes Extra kann aber nur fünfmal pro Level benutzt werden.

Schild: ↓, ←, C ←, C →

Turbo: ←, ←, C ↑

Doppelschuß: ↑, C ↑, ↑, C ↑

3-Wege-Schuß: →, →, C ←, C ↓

4-Wege-Schuß: ↓, ↓, ↑, C →

Pulsquelle: ↑, ↓, C →, C ←

Flammenwerfer: ↓, →, ↓, →, C →

Die folgenden Cheats müssen im Setup-Menü eingegeben werden:

Levelanwahl: ↓, ↑, C ←, ↓, C ←, C →, ↓, C →

50 Leben: ↑, ↑, ↓, ↓, →, →, →, →, C →, C →, C →, C →

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

Demo-Modus:

Drückt dreimal hintereinander die folgende Tastenkombination im Setup-Menü: C →, ↑, ↓, C ←, C →, C ←, C →!

Extraleben:

Geht eines der folgenden Paßwörter ein, um mit 110 Leben im jeweiligen Schwierigkeitsgrad zu beginnen!

Easy: BSBB BTJB

Normal: BCBBL BTJB

Insane: BFBFB CTJB

Letzter Level:

Geht als Paßwort „BBBBB BFFBR“ ein, um in der Bonusstufe vor dem letzten Level zu starten! ■

Das Magazin für Durchblicker

Jetzt brandneu
am Kiosk.

Mit tollen
Tests, News,
zwei Riesen-
postern,
Spiele-
übersicht
und jeder
Menge Tips
und Tricks!

GoldenEye
3D-Levelkarten



Tips und Tricks
zu allen aktuellen
N64-Spielen

Strategien:

So gewinnt
man bei
Diddy Kong

GoldenEye
exklusiv:

3D-Karten
zu allen
Missionen

Überblick:

Die neuen
Spiele für
1998/99

Secrets zu:
LylatWars
extra



San Francisco
Rush:
Rücken, alle Geheimnisse



Diddy Kong
Racing
Strategien



San Francisco
Rush Riesenposter

nur
4,90
DM

X-PLAIN
VERLAG

NEXT
TOTAL!



Bust A Move

Dance & Rhythm Action

Enix bittet

Es ist allgemein bekannt, daß in Japan die Uhren etwas anders ticken. Technische Innovationen und Überflüssigkeiten geben sich praktisch die Klinke in die Hand (oder würde sich außerhalb Japans jemand über Straßenlaternen mit eingebautem Radio freuen?). Auch auf dem Software-Markt machen die Japaner nicht halt vor ungewöhnlichen Entwicklungen. Zum neuesten Trend scheinen sich Musikspiele wie *Bust A Move - Dance & Rhythm Action* zu entwickeln.

MVON F. BERG
 oment mal, werden viele nie denken, *Bust A Move* ist doch eine Serie von *Tetris*-Varianten aus dem Hause Taito. Das ist zwar richtig, allerdings gilt dies nur für den westlichen Markt, denn in Japan trägt die Serie den Namen *Puzzle Bobble*. Somit kann Enix im Land der aufgehenden Sonne ohne Probleme ein Spiel mit dem Titel *Bust A Move - Dance & Rhythm Action* herausbringen. Erst wenn das Game in Amerika oder Europa erscheinen sollte, müßte vermutlich ein neuer Name gefunden werden.

Die Software-Schmiede Metro ist über die Grenzen Japans hinaus kaum bekannt. Dies liegt vor allem daran, daß die bisherigen Entwicklungen dem Genre der Erotik zuzuordnen sind, die nur in Nippon erschienen sind.

Bei *Bust A Move* betritt damit sowohl Metro als auch Hersteller Enix Neuland, der bislang eher durch hochwertige Rollenspiele wie die der *Dragon Quest*-Serie einen gut Ruf erlangte.

Das Game erinnert sofort an *PaRappa the Rapper* und andere Musiktitel (siehe Extraseite 36). Das Spielprinzip ist mit wenigen Worten erklärt. Durch geschicktes, rhythmisches Drücken der richtigen Buttons muß das virtuelle Tanzbein geschwungen werden. Zu Beginn reicht es, eine einzige Taste im entscheidenden Moment zu betätigen, doch schon bald steigen die Anforderungen, und es gilt, Kombinationen mit bis zu sieben Tasten zu bewältigen. Gelingt dieses, setzt die gewählte Spielfigur die richtige Eingabe in Tanzbewegungen um, während sich gleichzeitig der Energiebalken des Tänzers ein weiteres Stückchen füllt.



Mit der richtigen Tastenkombination können, wie in einem Prügelspiel, Special-Moves ausgeführt werden. Hier zum Beispiel konserviert Gas-O den kleinen Columbo für einige Sekunden



zum Tanz



Verpatzt der Spieler einen Schritt, sinkt die Anzeige selbstverständlich. Wie bei einem klassischen Prügelspiel treten stets zwei Figuren gegeneinander an, entweder ein Spieler gegen den Rechner oder zwei lebendige Kontrahenten. Wer am Ende eines Songs die gefülltere Energieleiste besitzt, ist der Sieger des Tanz-Contests und muß gegen den nächsten Herausforderer bestehen. Am Anfang stehen lediglich zehn Charaktere zur Auswahl bereit, vier weitere warten jedoch darauf, freigespielt zu werden. Sämtliche Figuren verfügen über phantastische Animationen, die durch Motion-Capturing festgehalten wurden. Die konstante Framerate von 60 Bildern pro Sekunde, die abwechslungsreichen Hintergründe und aufwendige Effekte wie Gouraud-Shading und Lightsourcing sorgen für einen optischen Leckerbissen, dessen positiver Gesamteindruck durch stimmungsvolle Soundtracks von der CD verstärkt wird. Die Bandbreite der Songs reicht von HipHop über 70er-Jahre-Disco-Pop bis zu härteren Beats mit Techno-Einflüssen.

Insofern kann man Noburo Shirasu (Designer bei Metro) nur zum Erreichen seines

höchsten Ziels beglückwünschen, denn sein Wunsch war es, daß die Menschen sich bei *Bust A Move* entspannen und einfach nur den Tänzen zuschauen.

Freilich ist dies nur dann möglich, wenn man nicht selber spielt, denn in diesem Falle ist man zu sehr mit dem Befolgen der Anweisungen beschäftigt. Am meisten Spaß macht dieser Titel aber ohnehin in einer großen, fröhlichen Runde. Wer sich berufen fühlt, bei *Bust A Move* eine heiße Sohle aufs Parkett zu legen, kann sich ohne weiteres die japanische Importversion zulegen, da das Game mit englischen Bildschirmtexten ausgestattet ist. Außerdem

ist aufgrund der Thematik nicht davon auszugehen, daß die *Dance & Rhythm Action* hierzulande erscheint, eine offizielle Zuo- oder Absage gibt es jedoch noch nicht.

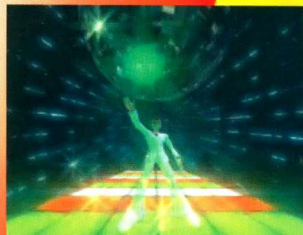
Wie unglaublich schwierig es ist, ein Musikspiel im Westen zu etablieren, mußte zuletzt Sony erfahren, dessen *PaRappa the Rapper* sich in Amerika und Europa nur sehr schlecht absetzen ließ, obwohl das Spiel in Japan zu den 13 meistverkauften PlayStation-Titeln des Jahres 1997 gehörte. ■



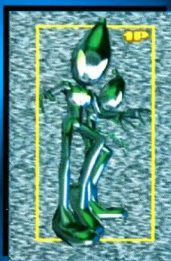
Chefprogrammierer **Takeshi Kanai** (links, Metro) und Produzent **Yasuhiro Wanabe** (rechts, Enix) stehen in ständigem Kontakt



Enix' *Bust A Move* bietet auch einen Zweispieler-Modus für heiße Dance Contests



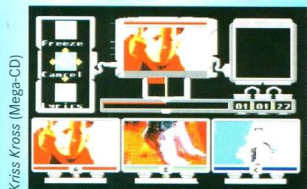
Travolta wäre sicher geschmeichelt, wenn er sein Polygon-Double Hiro sehen würde



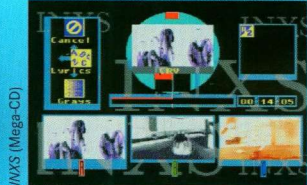
Wer hartnäckig bei der Sache bleibt und alle Gegner in Grund und Boden stöpft, der kann vier versteckte Charaktere freispielen. Im Gegensatz zu den vorgegebenen Figuren handelt es sich dabei nicht um Menschen, sondern um Tiere, Außerirdische und einen Roboter

Wie alles begann....

Interaktive Musikspiele gibt es schon seit einigen Jahren. Anfang der Neunziger veröffentlichte Sega mit dem Mega-CD einen Hardware-Zusatz, der dem Mega Drive das Medium CD erschloß. Leider haperte es an guter Software und somit einem vernünftigen Preis-Leistungs-Verhältnis, weswegen das Gerät nie den Durchbruch schaffte. Entwickler Digital Pictures schuf 1992 für das Mega-CD mit *Kriss Kross: Make Your Own Music Video* ein Construction-Kit der besonderen Art. Zu den Songs *I missed the bus*, *Warm it up* und *Jump* durfte der User FMV-Sequenzen von miserabler Qualität zusammenschneiden und mit Effekten verändern. 1993 erschien *INXS: Make My Video*, das nach dem gleichen Prinzip funktionierte und ebenfalls von Digital Pictures ent-



wickelt wurde. Mit *Digital Dance Mix* erschien Anfang 1997 ein technisches Highlight für den Saturn. Im Mittelpunkt dieser CD steht Namie Amuro, die zu diesem Zeitpunkt das beliebteste Teenager-Idol Japans war. Zu zwei ihrer erfolgreichsten Songs (*You're my sunshine* und *Chase the chance*) tanzt Namie als extrem auf-



wendige Polygonfigur. Der Benutzer wählt während ihrer Darbietungen zwischen verschiedenen Hintergründen, Kleidungsstücken, Kameraperspektiven und Beleuchtungseffekten.

Digital Dance Mix (SAT)



Digital Dance Mix (SAT)



Auch andere Idole schafften den Weg auf Compact Disc, in Japan existieren eine Menge Musik-Video-CDs für die PlayStation. Mit einer dezenten Portion Erotik hauchen zum Beispiel Tomomi Tsunoda (*Come and kiss me*) oder Yukiko Morikawa (*Because I love you*) ihre Pop-Songs ins Mikrofon. Bei diesen Produkten der Firma Antinos Records sind die Möglichkeiten, in den Ablauf einzuschreiten, jedoch minimal. Es können lediglich das Video oder Einzelbilder angeschaut, oder ein zweiter Song sowie eine anderer Mix des Haupttitels angehört (nicht gesehen) werden.

Tomomi Tsunoda



Tomomi Tsunoda



Wesentlich mehr Interaktion bietet die Bandmanager-Simulation *Sould Out* von Shinko Music, die ebenfalls nur in Japan erschienen ist. In dieser muß der Spieler sein Talent unter Beweis stellen, eine Ansammlung von Musikern zu Shooting-Stars zu machen.

Der bekannteste Genrevertreter ist mit Sicherheit das Spiel *PaRappa the Rapper*, bei

Yukiko Morikawa



Sold Out (PSX)



dem es darum geht, durch geschicktes, rhythmisches Drücken der Joypad-Buttons meisterhaft zu rappen. Aufgrund des grandiosen Erfolges in Nippon arbeitet Musiker, Erfinder und Entwickler Masaya Matsuura bereits an einem Nachfolger. Ob das Sequel auch im Westen auf den Markt kommt, ist zur Zeit noch ebenso unklar wie der Entwicklungsstand von BMGs *The Tour*. Bei letzterem muß der Nutzer mit einem

PaRappa the Rapper (PSX)



elektronischen Plektrum (wird am Controller Port angeschlossen) Gitarrenriffs nachspielen, die das Programm vorgibt. Das Game wurde im vergangenen Jahr auf der E3 vorgestellt und ward seitdem nicht mehr gesehen. Ebenfalls für die PlayStation befindet sich derzeit der Titel *Spice World* in der Entwicklung. Auf der CD sollen sich 30 Minuten Videomaterial befinden, das teilweise noch unveröffentlicht ist. Außerdem darf den fünf Bandmitgliedern im Takt der Songs *Step to me*, *Say you'll be there*,

Techno Motor (SAT)



Who do you think you are, *Wannabe* und *Spice up you're life* das Tanzbein geführt werden. Als Hersteller fungiert Sony selbst. In Japan erscheint demnächst *Techno Motor*, ein umfangreiches Synthesizer-Programm für den Saturn. Dank 11.714 vorgegebener Samples und verschiedener Grundrhythmen aus den Musiksparten Ska, Dance, Techno, Soul, Classic und dem neugierig machenden Stil „Monkey“ sind keinerlei musikalische Vorkenntnisse erforderlich. Zum Musizieren genügt der geschickte Umgang mit dem Pad oder, gemeinsam mit einem Freund, mit zwei Pads. ■

Muster:
INXS: Make My Video:
Game Castle, Hamburg, Tel.: 0 40/33 16 23 oder 3 90 50 61
Alle anderen Titel:
Videospiele M. Kluge, Hamburg, Tel.: 0 40/25 88 42

DU WILLST DEN FAIREN KAMPF?
DU SUCHST DIE SPORTLICHE
HERAUSFORDERUNG?
DANN KOMM HER,
UND STEIG IN DEN RING.



FIGHTERS DESTINY

Meister seiner Klasse.

DIESES SPIEL ENTHÄLT 10 KNALLHARTE KÄMPFER
UND EINE UNTERSTÜTZUNG FÜR 2 SPIELER-MODUS
UND EIN EINZIGARTIGES PUNKTESYSTEM.
ACHTUNG! UNKONZENTRIERTES KÄMPFEN
KANN ZU VERLUST VON SPECIAL MOVES & SKILLS FÜHREN.



Rumble Pak separat erhältlich. Fighters Destiny empfiehlt das LX 4-Tremor-Pak von Vidsi



Auch Saturn-User kommen demnächst in den Genuß von Konamis PlayStation-Meisterwerk *Castlevania: Symphony of the Night* – zumindest japanische SAT-Besitzer, denn ein Release in Europa oder den USA ist derzeit leider nicht geplant. Als kleinen Ausgleich für die Wartezeit wird Draculas Domizil um zwei Abschnitte erweitert (Underground Garden und Poisonous Plant Ridge), neue Items stehen außerdem zur Verfügung und, Gerüchten zufolge, auch Maria als dritter spielbarer Charakter.

Square hat eine PlayStation-Version von *Final Fantasy V* angekündigt. Wie bei *Final Fantasy IV* wird es sich um eine 1:1-Umsetzung des SNES-Klassikers handeln, die durch ein paar Videosequenzen aufgepeppt wird. Enix verfolgt ein ähnliches Konzept des Software-Recyclings und plant eine Saturn-Fassung von *Dragon Quest 2*. Da es sich bei dem Original um ein NES-Spiel handelt, darf der geneigte Spieler jedoch eine grafisch aufpolierte Umsetzung erwarten.

Audio-CDs zu *Resident Evil* (Original Soundtrack Remix, ca. 67 Min.) und *Street Fighter Alpha 2* (Underground



Mixes, ca. 41 Min.), gibt es z. B. bei Game Express in Hamburg (Tel.: 0 40/89 70 34 80). Für Liebhaber japanophiler Unterhaltung hält Japan Spirits ein ganz besonderes Bonbon parat: Eine Audio-Maxi-CD von und mit dem virtuellen Idol Kyoko Date, einen Computer vorausgesetzt, bietet die CD zudem noch eine Image-Gallery sowie einen sehenswerten Videoclip.
(Japan Spirits, Tel.: 0 78 02/9 10 80, 10 bis 16 Uhr und 0 72 27/9 84 12, 17 bis 20 Uhr)



abe's rückkehr



Lorne Lanning, der geistige Vater des Kult-Helden Abe, äußerte sich erstmals zur geplanten Fortsetzung. Teil zwei der *Oddworld*-Quintologie, *Munch's Oddysee*, wird es erst auf einer zukünftigen Hardware geben, noch 1998 ist hingegen *Oddworld: Abe's Exoddus* zu erwarten, wobei es sich definitiv nicht um den offiziellen zweiten Teil der Serie handelt. Die Angst vor einem Director's Cut Marke Capcom ist jedoch unbegründet: Lorne verspricht ein völlig neues Spiel, das dort ansetzt, wo der Erstling endete. Das bedeutet neue Level, neue Videos, neue Charaktere, bessere Spielbarkeit und reichlich morbiden Humor. Außerdem soll das originale Feature, die individuellen Fähigkeiten der Gegner auszunutzen, noch konsequenter zum Einsatz kommen. Geplanter Veröffentlichungstermin für das nächste große Abenteuer des liebenswerten Mudokon Abe ist im September. ■

von nintendo lernen II

Kolorierte Controller oder Game Boys in verschiedenen Farben ist wohl die cleverste Variante, der videospielenden Bevölkerung das Geld aus der Tasche zu ziehen. Auch Sony kann und will sich dieser Tatsache nicht länger verschließen und kündigte an, das Dual-Shock-Analogpad (mit Rumble-Funktion) künftig in sechs neuen Farben anzubieten (White, Diamond Black, Crystal, Emerald, Island Blue, Smoke Gray) und die Anzahl bunter Memory-Cards auf neun zu erhöhen (zusätzlich zu den genannten Cherry Red, Lemon Yellow, Candy Orange). Namco bietet demnächst den neGcon-Controller auch in Schwarz an.

Von Nintendo lernen III

Hiroshi Yamauchis kontroverse Space-World-Rede wurde im Westen größtenteils belächelt oder gar als Verzweiflungsakt interpretiert. Der Schachzug, den Erfolg des Game Boy und der *Pocket Monsters* mit Hilfe des Game-Boy-Adapters für das N64 bzw. 64DD zu nutzen, beein-

druckte offensichtlich die Mitbewerber in Fernost. Nicht nur Sega propagiert die schöne neue Videospielewelt (vgl. S. 20), auch Sony adaptiert die innovativen Ideen. Die Firma gab in Japan offiziell bekannt, zum Jahresende eine Art Personal Digital Assistant herauszubringen, mit dem sich Daten von der PlayStation downloaden lassen. Der PDA mit LC-Display soll etwa dieselbe Größe wie Bandais Tamagotchi haben und, ähnlich wie Game.com von Tiger Electronics, sowohl Organizer- als auch Spielfunktionen bieten. Darüber hinaus soll es angeblich möglich sein, per Memory-Card die Daten von Kämpfern aus Prügelspielen zu übertragen, sie zu trainieren und anschließend wieder in den Spielen zu benutzen. Ein endgültiger Produktname steht noch nicht fest. ■

den tiger im tank

Nach dem vergeblichen Versuch, mit dem Game.com im Handheld-Konsolenmarkt Fuß zu fassen, wurde der angeschlagene Spielwarenhersteller Tiger Electronics von Hasbro aufgekauft. Den Spaß ließ man sich einiges kosten, und zwar schlappe 335 Millionen US-Dollar. Die Frage, ob das Game.com doch noch in Deutschland auf den Markt kommt, wollten oder konnten weder Hasbro Interactive noch Tiger beantworten. ■



zahlendreher

Nintendos Erfolgsmeldungen zum Trotz bleibt Sony unangefochtener Marktführer. 1,3 Millionen PlayStations wurden in Deutschland ausgeliefert, weltweit sind es bereits 30 Millionen. Damit nähert sich Sony langsam, aber unaufhaltsam den Regionen von NES und SNES.

Ein Sprecher von Nintendo of America bezeichnete die Erfolgsmeldung als Augenwischerei, da es irrelevant sei, wie viele Konsolen an den Handel ausgeliefert wurden. Einzig die Durchverkäufe seien wichtig, und dort ständen in Nordamerika 5,4 Mio. PlayStations, 4,9 Mio. N64-Konsolen gegenüber. Sonys Angabe beläuft sich hingegen auf 10,75 Mio. und weist darauf hin, daß die PlayStations in der Regel maximal vier Wochen im Handel lagern, bevor sie Käufer finden. neXt Level empfiehlt, daß Nintendo und Sony sich lieber auf die Fertigstellung bzw. zügige PAL-Konvertierung guter Spiele konzentrieren sollten, und die Diskussion um die Interpretation diverser Zahlen den Finanzministern zu überlassen. ■

RASCAL



**Bleib cool - Action und Abenteuer bei
Rascals aufregender Zeitreise**



Dead or Alive

System: PSX Hersteller: Tecmo
Entwickler: Ninja Team Erhältlich: ab April



Der hervorragende Saturn-3D-Prüfger *Dead or Alive* (XL-Wertung in 1/98: 90 %) wird zur Zeit für die PlayStation konvertiert. Neben hochauflösender Grafik und Gouraud-Shading soll das Spiel auch ein paar neue Charaktere und neue Special-Moves für die bekannten Fighter zu bieten haben. Vor allem wird es aber auch hierzulande in die Läden



scheinlich, bleibt aber abzuwarten. ■



Dieser Hintergrund erinnert an den von Jeffry (*Virtua Fighter 3*)

kommen. Ob die weiblichen Kämpfer um einige Animationen beraubt werden, ist wegen des Jugendschutzes nicht un-

Referee 98 – Whistle to World

System: PSX, N64 Hersteller: Lirpa Ent.
Entwickler: Fourth Month Soft Erhältlich: April



Die PSX-Version bietet FMVs, auf dem N64 gibt es nur Standbilder

Neuere Spielideen braucht das Land: *Referee 98 – Whistle to World Cup* bietet dem Spieler zum erstenmal die Möglichkeit, in die Rolle eines Fußballschiedsrichters zu schlüpfen und ein Turnier selbst zu pfeifen. Fehlentscheidungen werden im nachhinein von der Presse breitgetreten, was dem Ruf des Spielers erheblich schadet. Sollte eine Mannschaft einen schlechten Tag er-

wischen haben, kann es durchaus passieren, daß ein Fußballer ausrastet und dem Schiri kurzerhand eine langt.

Sowohl der PSX- als auch der N64-Version wird ein neues Zubehör namens Virtual Whistle beiliegen. Es handelt sich um eine interaktive Trillerpfeife, die auf die Puste des Spielers reagiert. Wer kräftig genug hineinbläst, bekommt dafür Respect Points. Diese helfen, nicht so oft verprügelt zu werden. ■



Bushido Blade 2

System: PSX Hersteller: Squaresoft
Entwickler: Square Erhältlich: 2. Quartal (jp)

Bushido Blade hatte allen anderen Beat 'em Ups etwas voraus: Realismus. Und da es bisher keiner wagte, einen vergleichbaren Titel zu entwickeln, kommt das zweite Spiel dieser Gattung ebenfalls von Square und ist das Sequel zum Klingengefecht. Neben einigen neuen Kämpfern und Kombos soll die vehementeste Än-



Grafisch hat sich bei *Bushido Blade 2* noch nicht viel verändert

derung bei der Steuerung zu finden sein, da dem Spieler nur noch zwei Tasten zum Angriff zur Verfügung stehen werden. Ob der Nachfolger nun mehr auf Verteidigung basieren soll, ist durchaus denkbar, da die dritte Angriffstaste durch eine Abwehrfunktion ersetzt werden kann. ■



Vigilante 8

System: PSX Hersteller: Activision
Entwickler: Luxoflux Erhältlich: ab Mai



Das Hauptaugenmerk liegt mehr auf Action als beim PC-Vorbild, worunter die 70er-Jahre-Atmosphäre etwas leidet. Im Großen und Ganzen sieht *Vigilante 8* bis jetzt wie ein *Twisted Metal*-Verschnitt für Arme aus. Die Gegner sind unfair, und die Steuerung ist völlig daneben. Wenn sich bis

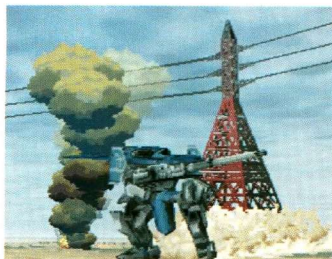
Das für den PC unter dem Namen *Interstate '76* bekannte Autozerstörungs-Rennen wird bald auch für die PlayStation erhältlich sein, allerdings mit einigen Modifikationen ausgestattet.

zum Release im Mai nicht noch einiges am Gameplay ändert, kann man nur darauf hoffen, das Spiel nicht geschenkt zu bekommen – einen Kauf wäre es keinesfalls wert. ■



Aufgepaßt! Die Gegner kennen keine Gnade und feuern wie wild

Gun Griffon 2

System: SAT Hersteller: Sega
Entwickler: Game Arts Erhältlich: 2.Quartal (jp)

Alle Sega-Fans, die ihrem Saturn trotz des akuten Software-Mangels treu geblieben sind, werden bald mit *Gun Griffon 2*, der Fortsetzung des Battlemech-Ballerspektakels, belohnt. Schon der erste Teil bot jede Menge Spaß und Action, und der Nachfolger soll diesem gebührend entgegenkommen. Wie beim Vorgänger werden verschiedene Missionen mit Waffenge-

und bislang einzige ist übrigens Teil eins. ■



walt zu erfüllen sein. Strategisches Vorgehen ist ebenfalls vonnöten; wer nur ballert, hat bald keine Munition und somit keine Chance mehr. Vielleicht wird *Gun Griffon 2* das zweite Spiel werden, das Segas MPEG-Karte unterstützt. Das erste

R-Types

System: PSX Hersteller: Irem Engineering
Entwickler: Irem Erhältlich: als Import (jp)

Zwei der besten und bekanntesten horizontal scrolling Shoot 'em Ups unserer Zeit, *R-Type* und *R-Type II*, finden sich auf der jüngst in Japan veröffentlichten Compilation *R-Types* wieder. Der 1986 in den Spielhallen erschienene erste Teil bot für damalige Verhältnisse eine sensationelle Grafik mit bildschirmfüllenden Endgegnern und ist heute ein absoluter Klassiker. Das kurz darauf folgende *R-Type II* stand seinem Vorgänger in nichts nach und zählt ebenfalls zu den definitiven Genre-Highlights. Beide Titel wurden absolut automatengetreu umgesetzt. Sogar die typischen Ruckelorgien, die die Ori-



nale enthielten, können auf Wunsch an- und ausgeschaltet werden. ■



R-Types ist nicht nur für Nostalgiker ein absoluter Must-have

Rock 'n' Rumble



PSX I Joypads

Die verschiedenfarbigen PSX-Joypads sorgen dank des Floating-Steuerkreuzes für eine bessere Spielkontrolle. Unverb. Preisemp. 29,95 DM



LX4 Tremor + 1MB

Das extra-starke N64-Rumble Pak mit integrierter 1MB Memory Card. Benötigt keine Batterien. Unverb. Preisemp. 49,95 DM

Neu!



PSX Lenkrad MK II

Das meistverkaufte PSX-Lenkrad jetzt neu mit verbessertem Handling. Unverb. Preisemp. 149,95 DM

LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt

Das erste N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Technik, das keine Batterien benötigt. Rüttelt spürbar stärker! Unverb. Preisemp. 149,95 DM



Neu!

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Ich finde das neue PSX- und Nintendo64-Zubehör super und möchte über den Vids-Service bestellen, weil sich in meiner Nähe kein Fachhändler befindet. Lieferung zzgl. 6,95 DM Versandkosten. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme. Ich bestelle:

- Stück N64 LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt je 149,95 DM
- Stück N64 LX4 Tremor + 1MB je 49,95 DM
- Stück PSX Lenkrad MK II je 149,95 DM
- Stück PSX I Joypad (Farben wie abgebildet) je 29,95 DM

Name:

Straße:

PLZ/ort:

Datum/Unterschrift:

(Die Warenzeichen der Lizenzinhaber)

Coupon einsenden an:
Vids-Service
Electronic
Vertriebs GmbH
Borstelner Chaussee 85-89 • 22453 Hamburg
Tel. 040 - 51 49 19 27 • Fax 040 - 51 48 40 40

Exklusiv-Vertriebspartner für PlayStation
Win Heben Das Spiel
Vids-Service

G-Darius

System: PSX Hersteller: Taito
Entwickler: Taito Erhältlich: ab April (jp)

Taitos filgisches Shoot 'em Up geht in die nächste Runde. Im modernen 3D-Gewand verspricht die Umsetzung des auf einer PSX-ähnlichen Platine entwickelten Spielhallenautomaten *G-Darius*, ein würdiger Nachfolger der Ballerserie zu werden. Gegenüber der Arcade-Version werden dem Spiel sieben zusätzliche Level spendiert, was deren Gesamtzahl auf 28 erhöht. Die obligatorischen „Huge Battleships“ und das reichhaltige Extrawaffensystem wurden natürlich beibehalten, um den typischen *Darius*-Flair nicht zu verlieren. ■



Die PSX-Umsetzung bietet sieben Level mehr als der Automat

Mace: The Dark Age

System: PSX Hersteller: Midway
Entwickler: Atari Games Erhältlich: 2. Quartal (us)



Mace: The Dark Age wird auch für die PlayStation konvertiert



Überraschend kündigte Midway vor kurzem an, ihren N64-Beat-'em-Up-Hit auch für die PlayStation umzusetzen. Änderungen bezüglich der Präsentation oder des Gameplays sind noch nicht bekannt, der Titel soll aber mit einer höheren Frame-rate laufen als sein Vorbild. Ob und wann *Mace: The Dark Age*

nach Deutschland kommen wird, steht noch in den Sternen und ist weniger wahrscheinlich. ■



Xenogears

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

Square kennt scheinbar keine Ruhepausen. Nach *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy Tactics*, *Sa-Ga Frontier*, *Front Mission II*, *Front Mission Alternative* und *Einhänder*, die alle innerhalb eines Jahres herauskamen, bringt Squaresoft schon wieder ein neues Rollenspiel auf den Markt. Wie bei *Grandia* wird bei *Xenogears* die Hintergrundgrafik in 3D dargestellt, während die Helden und Monster aus Bitmaps



Der Grafikstil von *Xenogears* ist die Umkehrung dessen von *FFVII*

bestehen. Dies ermöglicht dem Spieler, die Kameraposition beliebig zu verändern, um, ähnlich wie bei *Breath of Fire III*, versteckte Items oder Personen zu finden. Neben normalen Kämpfen, die Square-typisch opulent in Szene gesetzt wurden, kann die Spielfigur auch in einen gewaltigen Mech schlüpfen und von dort aus den Monstern richtig einheizen.

Xenogears ist schon zu Anfang extrem textlastig. Westliche RPG-Fans werden also wenig Freude daran haben. Ein Release außerhalb Japans ist zur Zeit leider noch nicht geplant. ■



Alundra

System: PSX Hersteller: Psygnosis
Entwickler: Matrix Erhältlich: ab Juni



Alundra ist eines der besten, aber auch schwersten Action-Adventures für Sonys 32-Bitter. Damit sich auch Europäer an dieser Software-Perle erfreuen können, kommt von Psygnosis im

eine englischsprachige Version auf den Markt. Die eingedeutschte wird seltenerweise erst im Juni folgen. Eine ähnliche Marktstrategie hatte Psygnosis schon bei der Europaeinführung ihres *Adventures Discworld* bewiesen. Zuerst kam die englischsprachige Version mit verschiedensprachigen Untertiteln auf den Markt, danach wurde das gesamte Spiel auf deutsch synchronisiert. ■



Die Rätsel in *Alundra* bringen so manchen Kopf zum Qualmen

Breath of Fire III

System: PSX Hersteller: Laguna
Entwickler: Capcom Erhältlich: ab Juni

Auch die lang- erwartete Fort- setzung des Super-Nintendo- Rollenspielhits *Breath of Fire II* findet ihren Weg in unsere Ge- filde. Capcoms in Japan und den USA bereits er- hältliches RPG zeichnet sich durch originale Cha- raktere, eine ergreifende Storyline



„Bist du wirklich ein Drache?“
Wonach sieht er denn wohl aus?

und die Fähigkeit, sich in verschie- dene Drachen zu verwandeln, aus. Die deutschsprachige Version soll im Juni in den Läden stehen. Dann wird auch der Test folgen. ■

World Rally Champion Tommi Mäkinen

System: PSX Hersteller: Ubi Soft
Entwickler: Europress Erhältlich: ab Mai



Steuerung und hoher Geschwindig- keit. Das fer- tige Spiel soll sogar einen Streckenedi- tor enthalten. In einer der kommenden Ausgaben wird XL ge- naueres be- richten. ■

Aufgemerkt! Ein neues Renn- spiel bahnt sich seinen Weg hin zur PlayStation. *World Rally Champion Tommi Mäkinen* soll, wie der Name schon andeutet, die Rallye-Freunde beglücken. Schon in der ziemlich unfertigen Beta-Version besticht der Titel mit einer un- komplizierten, gut kontrollierbaren



Die Scheinwerfer müssen vom Spieler eingeschaltet werden

World League Soccer '98

System: PSX Hersteller: Eidos
Entwickler: Silicon Dreams Erhältlich: ab Mai

Laut Pressemitteilung soll *World League Soccer '98* das ultimative Fußballspiel werden. In puncto Aufmachung und Quantität könnte dies sogar zutreffen. Mehr als 190 Mannschaften aus zehn verschiedenen Ligen, Motion-Cap- ture-Animationen des englischen Topspielers Les Ferdinand, ver- schiedene Wetterbedingungen, die das Spielgeschehen direkt beein- flussen (bei Regen bilden sich bei- spielsweise Pfützen auf dem Feld),



Nein, das sind keine sportlichen Häftlinge auf dem Gefängnishof

eine Framerate von mindestens 30 Bildern pro Sekunde und vieles mehr wird das Spiel zu bieten

haben. Ob das Gameplay mit Spitzentiteln wie *International Superstar Soccer 64* mit- halten kann, wird sich erst noch zeigen müssen, zumal die Bil- der nicht viel versprechen. Im Mai soll es soweit sein. ■



PSX / PC-Engine / NEO-GEO
Saturn / N64 / Amiga /
Model Kits / Merchandise

JAPAN
spirits

Tekken 3

Japanese-Version

119,95

07802-91080 DIAL 07227-98412
10⁰⁰ bis 16⁰⁰ 17⁰⁰ bis 20⁰⁰

[HTTP://www.JAPAN-Spirits.regis.de](http://www.JAPAN-Spirits.regis.de)

Codies laden zur Off-Road-Challenge



Alle zwölf Chassis der echten Rennserie wurden maßstabsgetreu nachmodelliert



Die Codemasters gehören zu den Game-Herstellern der ersten Stunde. Lange bevor BMG und Co. das Videospielgeschäft für sich entdeckten, feierte die Fachwelt die ersten Versionen von *Micro Machines*. Das war bis zum letzten Weihnachtsgeschäft auch das

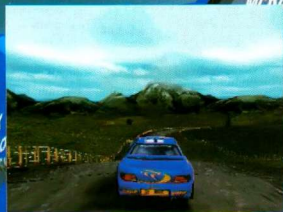
Hauptstandbein der Coder aus dem ländlichen Dunstkreis von London. Doch dann kam *TOCA - Touring Car Championship* und das nächste Projekt steht bereits zu 75 Prozent. Für uns Grund genug, den Programmierern einen Besuch abzustatten.



Guy Wilday erklärt die Modelle, die ...



... den Grafikern als Vorbild dienen



Das Driftverhalten der Rennwagen macht auch mit einem Digitalpad Spaß



Auf 48 Strecken dürfen Rallye-Fans ab Frühsommer richtig Dampf ablassen

Das schmucke Landhaus liegt malerisch an einem Weiher. Gemächlich, mit aller Zeit der Welt, ziehen ein paar Enten ihre Bahnen über das spiegelblanke Wasser. Doch die Idylle trügt. Spätestens beim Betreten des unscheinbaren Firmengebäudes weicht das friedliche Ambiente einer enormen Hektik. Anstatt sich auf den Lorbeeren des internationalen Erfolges von *TOCA* auszuruhen, sitzen die „Codies“, wie sie sich augenzwinkernd selbst nennen, mit Hochdruck an ihrem nächsten Release. Colin McRae Rally soll *TOCA* in bezug auf Technik und Verkauf noch toppen. Ein großes Ziel, schließlich hat Infogrames mit *V-Rally* im vergangenen Jahr die Maßlatte enorm hoch gesetzt.

Project Manager Guy Wilday nimmt sich die Zeit und zeigt uns die verschiedenen Abteilungen. Insgesamt sind 27 Leute am Projekt Rally beteiligt. Dabei kümmern sich zehn Programmierer um die Basis-Engine und versuchen sowohl PlayStation als auch PC das Letzte abzuverlangen. Damit schaffen sie die Grundlage für die zehn Grafiker, deren Kreativität und Detailverliebtheit lediglich durch

eben die Performance-hungrige Engine gebremst wird. Die Rechnung ist einfach: Jedes KiloByte mehr Platz bedeutet eine bessere Textur oder ein Objekt mehr im fertigen Spiel. Doch auch die sechs Streckendesigner beanspruchen Speicher für sich. Schließlich sollen es 48 Tracks werden. Angesichts dieses Personalaufwandes ist der eine Soundtüftler ein bescheidener Posten in der Budgetplanung.

Was den Speicherplatz angeht, ist er auf jeden Fall mit den drei anderen Arbeitsgruppen gleichberechtigt.

Bei unserem Besuch zeigten sich sowohl die PlayStation- als auch die PC-Variante in einem erstaunlich fortgeschrittenen Stadium.

Zu 75 Prozent sei man bereits mit dem Projekt fertig, kommentierte Guy die spielbare Version. Abgesehen von den gelegentlichen Komplettabstürzen, die bei einer Beta-Version normal sind, lief das Game erstaunlich stabil. Ohne zu ruckeln ging es über die ersten Tracks, die sich später in acht Kategorien (Länder) mit jeweils sechs Strecken aufsplitten sollen.

Guy Wilday beteuert zwar, eine komplett neue Engine für das Spiel programmiert zu





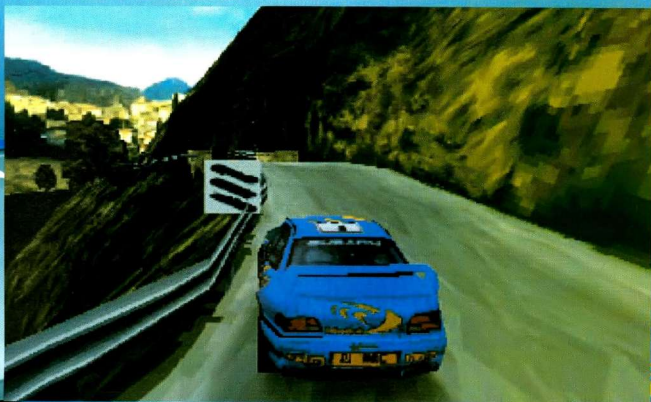
Für dramatische Bilder ist der Rallye-Sport weitaus besser geeignet, als die Formel 1 ...



... mit nur wenigen wirklich spannenden Szenen. Halsbrecherische Wasserdurchfahrten, ...



fast unmögliche Slides und unglaubliche Sprünge machen das Flair dieses Sports aus



haben, aber angesichts der optischen und technischen Ähnlichkeiten mit *TOCA* ist es sehr wahrscheinlich, daß sich die Crew ordentlich am Vorgänger bedient hat. Markante Neuerung im Spiel wird die bei *TOCA* fehlende und oft kritisierte Möglichkeit zum Fahrzeugtuning sein. Zudem ist eine Rallye-Fahrschule und eine Reparaturmöglichkeit nach jeder Stage implementiert. Ein Kritikpunkt ist das Fehlen jeglicher Mitbewerber. Einzig und allein die Uhr wird der Gegner im Spiel sein. Auf eine Gratwanderung zwischen Arcade und Simulation wollte man sich nicht einlassen, so Marketing-Managerin Catriona Paton. Die Wahl fiel getreu dem *TOCA*-Motto auf Simulation. Und bei der echten Rallye-Rennserie gibt es eben keine Überholmanöver.

Sozusagen als Entschädigung startet man bei *Colin McRae Rally* mit einer Bildschirmauflösung von 512 mal 256 Pixeln und bekommt wesentlich detailliertere Grafiken präsentiert. Als sehr komplex erwies sich bei der ersten Testfahrt die Steuerung, die schon bei *TOCA* zumindest mit einem analogen Pad äußerst realistisch daherkam. Doch Off-Road bedeutet für die Programmierer einen erheblichen Mehraufwand. Schließlich gilt es, nicht nur trockene und nasse Fahrbahnen zu simulieren, sondern dies auch auf verschiedenen

Untergründen. Ob Schnee, Asphalt, Schotter, Sand oder Schlamm, ein realistisches Driftverhalten ist das A und O eines Rallye-Spieles. Und da überzeugt *Colin McRae Rally* voll und ganz und übertrumpft *V-Rally* um ein großes Stück. Konsolenübergreifend kann das Fahr-Feeling locker mit dem Klassiker *Sega Rally* mithalten. Sliden in den Kurven ist selbst mit einem Digitalpad problemlos und exakt dosierbar möglich. Ein ungeheurer Fahrspaß, der eigentlich nur durch die fehlenden Überholmanöver gebremst wird. Es ist schwer einzuschätzen, ob sich die Rallye-Simulation

so wie *V-Rally* durchsetzen wird. Zumal zum Release-Termin im Frühsommer auch die PAL-Version von *Gran Turismo* in die Läden kommen soll. Fast steht jedenfalls schon jetzt, daß die „Codies“ ihr Metier beherrschen und dem Spieler das Gefühl einer echten Rallye geben werden. Dennoch könnte der fehlende Arcade-Modus (mit eben den erwähnten Gegnern) einen Megaseller-Erfolg verhindern. Simulations-Fans wird dieses Spiel jedoch wochenlanges Rennvergnügen bereiten, und es gehört neben *V-Rally*, *Gran Turismo* und *TOCA* zu den „Must Haves“ der Racinggames. ■



Der Steckbrief

Name: Colin McRae Rally
Genre: Rennspiel
Erscheinungstermin: Mai/Juni
Hersteller: Codemasters
Entwickler: Codemasters
Spieler: 1-2 (simultan)
Strecken: 48 + Bonus
Fahrzeuge: 12 lasergescannte Realvorbilder aus je 450 Polygonen
Features: vier Perspektiven, Tuningmöglichkeit, Reparatur-Feature, Fahrschule
Auflösung: 512 x 256 Pixel
Versionen: PlayStation und PC



Colin „Flying Scotsman“ McRae (r.) und sein Copilot bei einem Serviceposten

Wer ist Colin McRae?

Colin McRae gehört mit seinen 29 Jahren zur jungen Garde des Rallye-Sports. Seit neun Jahren kämpft der Brite um Pokale und Titel – mit Erfolg. Seinen größten Triumph feierte er 1995, als er World Rally Champion wurde. Auch in der vergangenen Saison konnte er als Vize-Champion überzeugen. Seit 1992 fährt Colin den Subaru Impreza und ist damit schneller als die Konkurrenz. Der Preis für seine Fahrten am Limit ist der gelegentliche Verlust der Fahrzeugkontrolle und der inoffizielle Spitzname Colin McCrash. Bekannter dürfte er jedoch unter dem Pseudonym The Flying Scotsman sein. Diverse nationale und internationale Siege bei Einzel-Rallyes im vergangenen Jahr zeigen seine außergewöhnlichen Fähigkeiten, an denen seine Familie nicht unbeteiligt gewesen sein dürfte. Sowohl Vater Jim als auch sein Bruder Alistair sind erfolgreiche Rallye-Piloten.



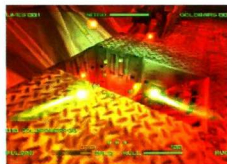
FORSAKEN

Feuer und Flamme

First-Person-Shooter haben's nicht leicht. Entweder sind sie schlecht programmiert, superlangweilig oder sofort indiziert. Probe will diesen Mißstand ändern: „The Earth is Forsaken“!



Der Beam Laser ist eine schöne Waffe, da der Spieler sehr genau damit zielen kann. Außerdem ist seine Durchschlagskraft recht ordentlich



Wenn die Gegner explodieren, bleibt häufig ein Extra übrig



Wunderschöne Lichteffekte begleiten einen durch das Spiel



Der gesamte Erdball liegt verwüstet da. Nicht etwa der Dritte Weltkrieg, sondern die hemmungslose Ausbeutung moderner Energiequellen hat zum Größten Anzunehmenden Unfall (GAU) geführt – Atomkraft laßt grüßen.

Ein Jahr später kehrt das Leben auf die verseuchte Erde zurück: Schrottsammler, Glücksjäger, Gesindel und jene, die sich auf die Bekämpfung der vorgenannten spezialisiert haben. Natürlich kann man sich deswegen nicht ohne Schutz, sprich fahrbaren Untersatz, ins Abenteuer stürzen. Die meisten Glücksritter (und alle Spieler am heimischen Bildschirm) vertrauen dabei auf motorradähnliche Gefährte, die durch die engen Gänge und Kammern schweben. Jeder der 15 Charaktere bringt sein eigenes Bike mit unterschiedlichen technischen Werten mit. Neben der schon eingebauten Standardwumme können die Gefährte beliebig mit zahllosen Extrawaffen ausgerüstet werden. Diese liegen entweder unmotiviert in einsamen Ecken, wo sie durch ihre Eigenleuchtkraft gut zu entdecken sind, verbergen sich in Kisten oder werden von erledigten Robotergegnern hinterlassen. Apropos Gegner: Es gibt sie sowohl in fahrenden als auch in flie-

gender Form, wobei die fahrenden auf jeden Fall vorzuziehen sind, da sie nur in zwei Dimensionen ausweichen können. Die fest installierten Selbstschußanlagen kommen da schon fast einem Geschenk Gottes gleich.

Grafisch schlägt *Forsaken* wohl jedes andere PSX-Spiel, mal abgesehen von *Gran Turismo*. Alle Waffen erzeugen echte Lichtreflexe an Wänden und Gegnern, zahlreiche, verschiedenfarbige Leuchten erhellen Gänge sowie Räume und große Explosionen blenden mit ihrem gleißenden Schein. Dabei sind die Texturen relativ detailliert und fast gänzlich ohne Blitzer zusammengefügt. Sogar die Geschwindigkeit ist

Hersteller: Acclaim
Spieler: 1-2 (simultan)

Entwickler:
Erhältlich:

Probe First-Shooter
Ende April

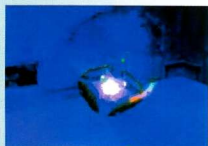
erstaunlich hoch. Man fragt sich, wie die Probe-Programmierer so viel aus der guten, alten PSX herausholen konnten – oder wieviel noch in Sonys Powerpack steckt.

Leider ließ sich in der vorliegenden Preview-Version nur ein einziger Charakter anwählen, so daß Unterschiede zwischen den einzelnen Fahrzeugen noch nicht untersucht werden konnten. Ebenfalls noch nicht fertiggestellt war der Zweispielermodus – was einige interessante Death-Matches in der Redaktion verhindert hat. Doch schließlich kann man von einer Preview-Version auch nicht zuviel erwarten. Es ist sowieso schon erstaunlich, von welcher hervorragenden Qualität die Vorversion ist.



Extras: Herumschwebende Extras wie Schildenergie, Waffenenergie, Nitro, andere

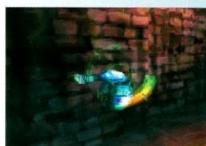
Waffen u. ä. leuchten in einem sanften Schimmer. So kann man sie auch in dunklen Ecken gut sehen.



Schildenergie: immer wichtig, da die Gegner viel schießen



Maschinengewehr: streut leider ziemlich stark



Nitro: damit kann man ungeahnten Speed erreichen



In manchen Schächten herrschen starke Abwinde



Raketen: recht kräftig, aber leider nur ungenau



Energiekapsel: mehrere sammelbar, höhere Leistung



Mine: keine Extrawaffe, sondern ein gemeiner Gegner



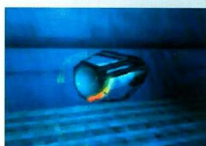
Jeder Charakter besitzt ein individuelles Fahrzeug



Solaris: mächtige, zielsuchende Rakete. geringe Anzahl



Goldbarren: zehn Edelmetallstücke geben ein Extraleben



Waffenenergie: verstärkt die aktuelle Waffe stufenweise



Jeder Charakter besitzt ein individuelles Fahrzeug



Bislang sind dreizehn Level für die PlayStation-Version vorgesehen. Jeder einzelne ist dabei recht groß und bietet unterschiedliche Herausforderungen und

Aufgabenstellungen an den Spieler. Das Styling ist ebenfalls komplett verschieden und „bringt“ die beachtliche Atmosphäre „gut rüber“.



Im Vulkan beginnt das Abenteuer: schnell raus hier



In der alten Bank lagern immer noch riesige Goldreserven



Auch die verlassene Raumstation wird nicht verschont



In der Biosphäre hat niemand die Katastrophe überlebt



Aus diesem Gefängnis gibt es kein Entkommen



Die alten Tempel sind besonders liebevoll designt

Das ungeübte Auge erkennt kaum einen Unterschied zur PC-3Dfx-Fassung und das Handling ist einfach vorbildlich.

Es werden zwar alle verfügbaren Buttons des Pads für die Steuerung benötigt, aber die Tastenbelegung ist logisch und einprägsam. Mit dem Steuerkreuz dreht man sein Fahrzeug in die vier Richtungen, während die Buttons das „Straven“ (seitlich sowie nach oben und unten bewegen) ermöglichen. Die R-Tasten geben Vor- sowie Rück-schub, und die L-Tasten schließlich aktivieren die Primär- und Sekundärwaffen.

Nachdem das N64 mit *GoldenEye 007* den Referenz-Ego-Shooter vorgelegt hat, kommt *Forsaken* gerade richtig, um für die PSX verlorene Terrain wett-zu-machen. So ein Titel fehlt noch im großartigen Line-up des Scheibendrehers und sollte jedem Freund handfester Action gefallen.

Ob auch die anderen acht Fahrer interessant genug geraten sind, und wie flüssig der Zweispielmodus ausgefallen ist, sowie etliche andere Antworten auf wichtige Fragen kann man im kommenden Monat der (dann) aktuellen neXt Level entnehmen. ■



Bunte Lichter, Explosionen, Raketen, Gegner, Laser ... bei *Forsaken* ist immer was los. Wer nichts gegen rasante 3D-Action hat, ist bei Probes neuester Grafikorgie genau richtig, denn hier bleibt „kein Auge trocken“



Info: Parallel zur PSX-Version entsteht auch eine Nintendo⁶⁴-Fassung des rasanten Ego-Shooters. Allerdings wird diese Version nicht von Probe, sondern außer Haus von Iguana UK programmiert, weswegen sie auch erst 1-2 Monate später erscheinen wird. Ein

Vierspieler-Modus soll auf jeden Fall implementiert werden und auch in anderen Details unterscheiden sich die einzelnen Versionen. Schließlich muß ein N64-Spiel „exklusiv“ auf dieser Konsole erscheinen. Internetadresse: www.probe.uk.co

AVON S. KRÄMER
Autor und Gamedesigner Ian Livingstone hat viel bewegt, seit er sich vor mehr als 20 Jahren entschlossen hat, sein Wirken in den Dienst der Spieleentwicklung zu stellen. Nach dem Europa-Vertrieb des Rollenspielklassikers *Dungeons & Dragons*, dem Verlegen der Spielzeitschrift *White Dwarf*, der Entwicklung von Brett- und Tabletop-Spielen wie *Warhammer*, *Bloodbowl*, *Space Hulk*, *Talisman* u. v. m., begleitet er nun als Chairman von Eidos die Umsetzung seines Lieblingskinds *Deathtrap Dungeon* in die Welt der Polygone.

Der Spieler hat die Wahl, ob er in der grobschlächtigen Gestalt des Barbaren, Kettenhund, oder lieber in der Rolle der abgebrühten Amazone, Roter Lotus, den ersten Fuß in den mit Fallen nur so gespickten Dungeon stecken möchte. Einfluß auf das Spielgeschehen hat die Entscheidung nicht. Beide müssen sich mit Nah- und Fernwaffen, mit Hirn und Muskeln, mit Schwert und Magie gegen die über fünfzig verschiedenen Gegnerarten zur Wehr setzen und dabei noch auf jeden ihrer Schritte achten. Die hinterhältigen Fallen des Spiels sind nicht schmückendes Beiwerk, sondern repräsentieren sowohl die vorherrschende Stimmung als auch die spieltechnische Ausrichtung des actionlastigen Abenteuers.

Ein Schwerpunkt, der nicht auf die Präsentation abzielt – so zumindest der Eindruck, den die Preview-Version hinterläßt. Im Vergleich mit *Tomb Raiders* Lara Croft geben sich die Protagonisten jedenfalls viel kantiger.

In mehr als zehn Levels gilt es, Fallgruben zu vermeiden, Todespendeln auszuweichen, Aufzüge zu aktivieren, Feuerstöße zu überleben, Sprengschweine einzusetzen, magische Waffen einzusammeln sowie Orks, Sauriern, Drachen und anderen unliebsamen Begegnungen das Fürchten zu lehren.

Der Test der finalen Fassung von *Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon* wird ergeben, ob das Game die hohen Ansprüche seines Erfinders erfüllen und der hauseigenen Genreschwester, *Lara*, mit diesem Titel Konkurrenz machen kann. ■

IAN LIVINGSTONE'S DEATHTRAP DUNGEON

Kettenhund und Roter Lotus



Kaum ein PlayStation-Titel wurde so frühzeitig angekündigt wie die Eidos-Eigenentwicklung nach der Feder von Ian Livingstone. Das Heer der Abenteurer steht seit langem bereit, die todbringenden Verliese aufzusuchen.



Gegen mechanische Bestien muß die Heldin zu härteren Geschützen greifen



Bomben, Sprengschweine und Feuerbälle geben gutes Licht



Wem Roter Lotus zu zerbrechlich wirkt, der spielt mit Kettenhund



Info: Die beliebten Fighting Fantasy-Spielbücher (übersetzt in 23 Sprachen; 14 Millionen verkaufte Exemplare) umfassen mehr als 60 Titel verschiedener Autoren. Im Stile eines Multiple-Choice-Verfahrens blättert

sich der Leser vor und zurück, führt dadurch den Protagonisten durch die Seiten wie einen Rollenspielcharakter. *Deathtrap Dungeon* erschien bei Goldmann als vierter Band der Reihe Abenteurer-Spielbuch unter dem Titel „Das Labyrinth des Todes“.

FVON T. HELLWIG
ans frostiger Snowboard-Games haben Anfang April die Möglichkeit, gleich unter mehreren neuen Titeln zu wählen. Zwei kommen von Laguna (siehe Seite 51 und 72), das dritte Schneespektakel stammt aus dem Hause Eidos Interactive und heißt *Chill*. Programmiert wurde und wird es von Silicon Deams, die u. a. für *Olympic Games* und *Olympic Soccer* verantwortlich zeichnen.

Chill bedeutet u. a. soviel wie Frost, die Aufmachung des Spiels ist allerdings ganz und gar nicht unterkühlt, sie wirkt eher locker und jugendlich. So präsentiert sich auch der außergewöhnlich lange Render-Vorspann mit seinen zahlreichen Videoeinspielungen. Selbstverständlich gehört coole Musik dazu wie die Butter aufs Brot – in diesem Fall eine Mischung aus Hip-Hop-Rhythmen und Techno-Sounds. Damit liegt *Chill* exakt im Trend, den u. a. *Cool Boarders* (PSX) prägte. Nicht so sieht es bei den Spielmodi aus. Die Endfassung soll zwar einen variablen Split-screen (siehe Bild) bieten, verzichtet jedoch auf übliche Modi wie Freestyle, Championship oder Time Trial. Vielmehr finden sich die Elemente der verschiedenen Spielvarianten auf den drei schier endlos langen Strecken wieder. Denn die jeweilige Aufgabe lautet: Zeitlimit schaffen und dabei reichlich (!) Punkte machen.

Als Beispiel dient die erste Schneepiste. Zu Beginn fährt man über einen Slalom-Kurs, dann folgt eine Halfpipe, und schließlich rast man durch einen Eiskanal hin zur großen Schanze vor dem Ziel, an der man noch einmal viele Punkte für einen guten Sprung einsackt. Zwischendurch laden kleinere Schanzen, die aber nicht gekennzeichnet sind, zum Punkten ein.

Ob sich *Chill* gegen die aktuelle Konkurrenz behaupten kann und vielleicht sogar in der Oberklasse landet, das wird ein umfassender Test in Kürze zeigen. ■

CHILL

It's time to chill

Allein im deutschsprachigen Raum wurden bis Ende vergangenen Jahres 600.000 Snowboards an den Mann/die Frau gebracht. Die junge Wintersportart boomt wie nie zuvor.



Gouraud-Shading verleiht den Pisten einen besonderen Glanz, läßt aber auch das richtige Gefühl für den unebenen Boden ein wenig vermissen



Zäune sind nicht zwingend ein unüberwindliches Hindernis



Gesponsert wird *Chill* von Burton Snowboards, deren Chef der „Erfinder“ dieser Sportart ist



Da der Boarder ohne Hilfe eigenständig in Gang kommt, hat man nach einem Sturz Probleme damit, ein Hindernis rechtzeitig zu umfahren, bevor man erneut kollidiert.

Info: *Chill* wird in Europa voraussichtlich fünfssprachig (Bildschirmtexte) erscheinen. Mit vier Charakteren plus einem erspielbaren und 21 verschiedenen Boards in vier Klassen wird quasi

Standard geboten. Nicht so bei den Pisten. Drei Kurse sind genau genommen sehr wenig. Sie bieten zwar extrem lange Abfahrten und einen recht freizügigen Streckenverlauf, verzichten aber größtenteils auf Abwechslung.

LVON T. HELLWIG
Laguna dürfte allen PSX-Besitzern und aufmerksamen XL-Lesern spätestens seit Mitte 1997 bekannt sein. Mit *V-Rally* von Infogrames ergatterte der erfolgreiche Videospiele-Distributor den Titel „Spiel des Monats“. Nun gilt diese Auszeichnung sicherlich nicht für die Ewigkeit und schon gar nicht für jedes neue Spiel. Doch darf man nun erwarten, daß sich die gute Qualität und die gesammelten Erfahrungen auf künftige Projekte positiv auswirken.

Die sichtlich frühe Version des Games scheint sich von der optischen Brillanz der Rallye-Referenz eine gehörige Scheibe abgeschnitten zu haben. Wie bei der Art dieser „Rennstrecken“ üblich, besteht die Hintergrundkulisse aus einem Gebirgsmotiv. Neben diesem gelungenen Element fällt vor allem auf, daß die Gestaltung der Pisten nicht nur sehr abwechslungsreich, sondern auch recht realistisch und technisch erfreulich gut gegliedert ist. Einzig am Aussehen der Sportler sollten die Designer noch ein wenig feilen.

Snow Racer 98 bietet mehr als die bekannten Snowboard-Games. Zum Umfang der Spielvarianten zählt unter anderem ein über die anwenderfreundlichen Menüs logisch konzipiertes Modusystem. So wählt man zunächst Freeride, Alpin (Snowboards) oder Ski (Skier) und dann in weiteren Untermenüs zwischen Championship-, Time-Attack-, Zweispieler-Modus etc. Am Ende tauchen noch Abfahrt, Super G und Kombination auf, womit ein hohes Dauerspaßpotential gesichert sein dürfte.

Ganz besonders gut kam die unkomplizierte und butterweiche Steuerung beim Anspieltest in der Redaktion an. Insgesamt machte *Snow Racer 98* auch wegen des großen Umfangs und der optischen Qualität einen so guten Eindruck, daß man der Endversion mit Hochspannung entgegensehen darf. Ein intensiver Test folgt in Kürze. ■

SNOW RACER 98

Snowbusiness

Nach dem Erfolg von *V-Rally* läßt sich auch Infogrames auf das reizvolle Spiel ein, im Kampf um den Action-Sport-Thron ein Wörtchen mitzureden.



Mit 156 km/h braust der Boarder über die weiltäufige Piste. In Sachen Geschwindigkeit scheint *Snow Racer 98* seinem Titel gerecht zu werden



Nicht alle Perspektiven scheinen sinnvoll angelegt zu sein. Manchmal wird zuviel von der Strecke verdeckt, oder man sieht den Fahrer nur zur Hälfte



Das Aussehen der Boarder läßt psychedelische Trips vermuten



Während des Slaloms überholen die Fahrer in Abständen blaue (oben) und rote Ringe, die sich in einiger Entfernung als Fahnen (unten; siehe gelbe Ringe) platzieren. Diese nette Idee läßt frühzeitig erkennen, an welcher Stelle sich die nächste „Durchfahrt“ befindet.

Info: Für die drei Hauptspielmodi werden jeweils vier bzw. fünf Fahrer angeboten. Auch die Boards und Skier wechseln von Modus

zu Modus. Alles in allem kommt man auf 13 (!) Sportler und 24 Fortbewegungsmittel, was überdurchschnittlich viel(-versprechend) ist.



RESIDENT EVIL 2



Willkommen in der schönen neuen Welt des G-Virus!



The Return of the Living Dead

Der Erfolg in den USA war gewaltig, doch nichts im Vergleich zu Japan. Sage und schreibe 1,8 Millionen Mal verkaufte sich *Resident Evil 2* dort allein am Tage der Veröffentlichung. Die ganze Welt scheint infiziert vom Zombie-Virus und auch der Deutschland-Release liegt zum Greifen nah.

AVON M. HÄNTSCH
Anfang Mai wird Capcoms zweite Zombiehitz auch in Deutschland offiziell auf den Markt kommen – volle zwei Jahre nach dem Release des ersten Teils. In der Zwischenzeit hatte sich im Hause Capcom einiges getan. Yoshiaki Okamoto, der als Executive Director of Development die Entwicklungsarbeiten an *Resident Evil* geleitet hatte, verließ die Firma und machte sich selbständig. Er hinterließ eine bereits sehr weit fortgeschrittene Version von *Resident*



Info: Romeros Werbespot, der in Japan zur Veröffentlichung von *Resident Evil 2* ausgestrahlt wurde, wird in Deutschland nicht zu sehen sein. Laut Capcom beinhalten die Verträge der engagierten Schauspieler nur die Sonderechte für den asiatischen Raum. Allen enttäuschten Fans des Kultregisseurs sei aller-

dings hiermit versichert, daß dies kein großer Verlust ist. Der durch schnelle Schnitte und wilde Kamerafahrten völlig wirr inszenierte Spot ist sicher kein Höhepunkt im Schaffen des George A. Romero.





In der Storyline von Leon schlüpft der Spieler auch kurzzeitig in die Rolle von Ada, wenn der Held mal außer Gefecht gesetzt wurde.

DER BEGINN



Aus den pumpe, stark beleibten Zombie-Cops der Vorversion sind athletisch gebaute Untote geworden, die unvermittelt angreifen

DAS ITEM-MENÜ

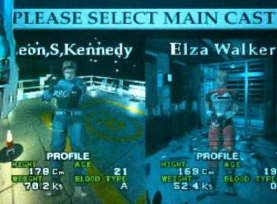


Ursprünglich sollte das Item-Menü komplett neu gestaltet werden, später beschloß man, das vom ersten Teil bewährte System beizubehalten

Evil 2, deren Fertigstellung nun ein neu zusammengesetztes Team unter der Leitung von Hideki Kamiya übernehmen mußte. Ungeachtet des enormen Zeitdrucks und Arbeitsaufwands, der auf diesem Projekt lastete, entschloß man sich, noch einmal komplett von vorne anzufangen. Der ursprünglich geplante Release-Termin im Mai 1997 war so natürlich nicht mehr zu halten. Von der in der XL 2/97 vorgestellten Vorversion wurde mit Ausnahme des Storyboards fast nichts übernommen. Aufwendig gerenderte Hintergrundkulissen und voll animierte Zombiehorden, fast ein komplettes Videospiel wanderte in den Papierkorb. Zum Einsatz kam nun eine neue Komprimierungsroutine, die die Ladezeiten deutlich reduziert und den Einsatz noch detaillierter Grafiken erlaubt. Nicht nur spielerisch, sondern vor allem technisch war nun eine erhebliche Qualitätssteigerung gegenüber dem Vorgänger möglich. Evident wird dies

bereits in der Startszene des Spiels. Nach der Intro-Sequenz, die die erste Begegnung der beiden Hauptdarsteller und ihre Trennung durch einen verheerenden Autounfall zeigt, findet sich der

DIE HAUPTCHARAKTERE



Eliza Walker hat den Sprung von der Beta- in die Final-Version nicht geschafft – sie wurde durch Claire Redfield ersetzt

Spieler vor den brennenden Überresten eines Trucks wieder. Das wild lodernde Flammenmeer taucht die herbeiströmenden Zombies in ein bedrohliches Licht – ein furioser Einstieg in die Horror-Show. Auch im weiteren Verlauf des Spiels beeindruckt die Grafik mit enormem Detailreichtum. So ist beispielsweise in den Büros des Polizeigebäudes von

DAS PARKDECK



Vor anderthalb Jahren war auf dem Parkdeck noch eine monströse Mutation zu finden. Nun ist es der Treffpunkt für Leon und Ada

AUTOMAPPING



An Hand der Karte des Polizeigebäudes ist gut zu sehen, wie groß die Unterschiede zwischen beiden Versionen auch im Spieldesign sind





Raccoon City hat sich in eine Totenstadt verwandelt. Wer den Nervenkitzel liebt, kann einen Slalomlauf durch die Zombiehorde wagen



Raccoon City so ziemlich alles zu finden, was ein Gesetzhüter bei der täglichen Arbeit so braucht. Nicht nur Akten, Waffen und Büroklammern, auch gerahmte Fotografien, Kaffeebecher und leere Pizzaschachteln zieren die verwaisten Schreibtische. Ganz offensichtlich tobte hier noch vor kurzen das pralle Dienstleben, bevor die Untoten die Oberhand gewannen.

Natürlich profitierten auch die durch Polygone dargestellten Charaktere und ihre blutrünstigen Gegenspieler von der neuen Technik. Sie wirken weniger kantig und bewegen sich auch natürlicher als im ersten Teil. All diese Verbesserungen haben direkten Einfluß auf die Atmosphäre des Spiels, die mittlerweile ein kinoreifes Niveau erreicht. In diesem Punkt ist



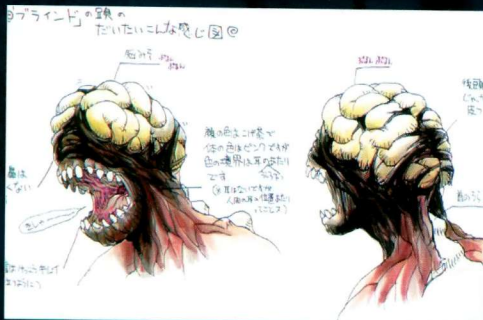
und bleibt *Resident Evil* einzigartig und die Fortsetzung wird definitiv neue Maßstäbe setzen.

Während sich am grundsätzlichen Spielkonzept – der bewährte Mix aus kleinen Rätseln, großer Spannung und dem Kampf ums nackte Überleben – nichts verändert hat, investierten die Entwickler zahlreiche neue Ideen in die Storyline. Um das gesamte Game vollständig zu beenden, ist es nämlich notwendig, es mit beiden Charakteren zweimal durchzuspielen. Die Plots der zwei Protagonisten unterscheiden sich in einigen markanten Punkten: Man folgt einem anderen Weg durch das

Abenteuer, trifft verschiedene Support-Charaktere, deren



Etwas hat überlebt. Tofu, der Rächer aus gesunden Sojabohnenquark, stellt sich nur mit einem Messer bewaffnet den Fleischfressern entgegen



Steuerung man übernehmen kann und muß variierte Rätsel lösen. Somit stehen insgesamt vier Streifzüge durch Raccoon City auf dem Programm, die immer neue Einblicke in die Hintergrundgeschichte liefern. Dazu kommen noch die zwei äußerst schwierigen Bonus-Games, in denen der Soldat Hunk sowie Tofu die Hauptrollen spielen. Capcom hat es ganz offensichtlich darauf angelegt, dem Spieler einen Anreiz zu bieten, *Resident Evil 2* wieder und wieder zu spielen, und belohnt ihn mit



allerlei versteckten Extras. Zweifelsohne wird auch Deutschland demnächst fest in Händen der Zombiejäger sein. Ob die lokalisierte Fassung, genau wie der erste Teil, geschnitten sein wird, kann man zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht mit absoluter Sicherheit sagen. Allerdings bieten sich dafür nicht allzu viele Szenen an. Sicher ist jedoch, daß auch *Resident Evil 2* nicht synchronisiert, sondern lediglich unterteilt wird. In der kommenden neXt Level folgt ein Test der PAL-Version, der alle noch offenen Fragen klären wird. ■

DER ZELLENTRAKT



Waren in der Vorversion die Zellen noch von mutierten Häftlingen bevölkert, ist dort im fertigen Spiel nur der mysteriöse Ben zu finden

DIE KANALISATION



Wer gerne durch modriges Abwasser wadet, kommt bei RE2 voll auf seine Kosten. In der Beta-Version waren noch trockene Wege vorhanden

DIE BÜROS



In kaltes Licht getaucht wirkten die Büros in der Vorversion sehr realistisch. Die neuen Räumlichkeiten sind verspielter gestaltet



Nach Aussage von Hideki Kamiya, dem Leiter des *Resident Evil 2*-Projekts, waren das NES-Adventure *Sweet Home* (1989) und diverse amerikanische Horrorfilme die ursprünglichen Inspirationen für das Zombie-Spektakel. Der Genre-Vorreiter *Alone in the Dark* (PC) soll zu der Zeit der Entwicklung des ersten *Resident Evil* den meisten Capcom-Programmierern unbekannt gewesen sein.



Hunk muß die Suppe auslöffeln, die er sich selber eingebrockt hat

SHERRY BIRKIN



1996 war Sherry nur ein kleines Mädchen, das gerettet werden wollte. Nun ist sie ein steuerbarer Nebencharakter und kennt keine Angst

EIN ÜBERLEBENDER COP



Ein Polizist hat den Angriff der Zombies überlebt, ist aber schwer verletzt. In der Beta-Version ging es dem Kollegen auch nicht besser



THE HOUSE OF THE DEAD

Zombies im Fadenkreuz

Die Virtua Gun darf wieder aus dem Schrank geholt werden. Sega hat den Model-2-Automaten *The House of the Dead* für den Saturn umgesetzt und lädt zur fröhlichen Zombiejagd ein.



Ein witziges Extra: Das Blut der Zombies läßt sich in vier verschiedenen Farben einstellen. Im Angebot sind: Rot, Grün, Blau und Violett



Ein gezielter Schuß reicht bei *The House of the Dead* noch lange nicht, um einen Untoten zur Strecke zu bringen – die Jungs sind äußerst zäh

Info: Weitere bekannte Lightgun-Automaten von Sega sind beispielsweise *Lost World* (Model 3), *Gun Blade NY* sowie *Rail Chase 1* und *2*. Umsetzungen für den Saturn oder die Nachfolgerkonsole sind bisher nicht angekündigt.



Dieser Vertreter stellt sich als besonders harte Nuß heraus



Kettensägen gehören nun wirklich nicht in Geisterhände



WVON M. HÄNTSCH
Was vor einigen Monaten kaum einer mehr für möglich gehalten hatte, wird nun Wirklichkeit. Mit *The House of the Dead* hat Sega den blutigsten Arcade-Automaten aller Zeiten ohne Einschränkung des Gewaltfaktors für den Saturn adaptiert. Ganze Horden von kettensägenschwingenden Untoten, Höllenhunden und anderen Kreaturen wollen mit der Lightgun aus dem Weg geräumt werden. Erfahrene Scharfschützen sollten sich damit vertraut machen, daß sich die Zombies von einzelnen gezielten Schüssen nicht aufhalten lassen. Sie müssen vielmehr in ihre Bestandteile zerlegt werden, bevor sie Ruhe geben. Dabei ist es möglich, den schmerzunempfindlichen Gegnern den Kopf und die Arme abzuschneiden oder sie wie ein Sieb zu durchlöchern. Selbst schwer verwundet und von vermeintlich lebenswichtigen Körperteilen getrennt, greifen diese zumeist noch unbeeindruckt an. Es ist also wildes Ballern angesagt, wobei auf die im Haus eingeschlossenen Wissenschaftler zu achten ist, die ihrerseits von der Zombiebrut bedroht werden. Für ihre Rettung wird der Spieler mit Extraleben und interessanten Alternativrouten durch das riesige Anwesen belohnt. Am Ende eines jeden Levels wartet zudem ein fieser Endgegner.

Zum jetzigen Zeitpunkt ist es noch fraglich, ob es Sega gelingen wird, die gute grafische Qualität des Model-2-Automaten auf den Saturn zu übertragen. Aber auch mit einigen technischen Abstrichen gehört *House of the Dead* definitiv zu den heißesten Genrevertretern überhaupt.

Aufgrund der BPJS-Praxis, keine Spiele zu indizieren, in denen sich die Gewalt nicht gegen Menschen richtet, sollte dem Zombie-Shooter das Schicksal der *Virtua Cop*-Reihe erspart bleiben. ■



MVON F. BERG
 it Tontaubenschießen fing alles an. Schon einige der ersten Pong-Konsolen nutzten Lichtpistolen, um spärliches Schützenverein-Ambiente zu vermitteln. Seitdem erfreuen sich Games dieser Art in Spielhallen und auf Heimkonsolen großer Beliebtheit. Die meisten Genrevertreter präsentieren sich jedoch ziemlich brutal und riefen zuweilen die BPJS auf den Plan, die zur Indizierung einiger Titel schritt. Namco widmet sich dem Genre mit *Point Blank* von einer anderen Seite. Ende Juni soll die Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten (in Japan hieß der Automat *Gun Bullet*) erscheinen. Die Pistole wird ausschließlich für Schießübungen verwendet, bei denen es nicht darum geht, menschlichen Gegnern das Licht auszublenden. Entscheidend ist, die eigene Zielsicherheit zum Beispiel am Schießstand unter Beweis zu stellen. In über 70 Disziplinen gilt es, auf Highscore-Jagd zu gehen, wobei die Aufgaben nicht nur niedrig, sondern auch überwiegend gewaltfrei präsentiert werden. Somit eignet sich *Point Blank* durchaus auch für Kinder, vorausgesetzt, man hat keine prinzipiellen Bedenken, einem Kind eine Plastikpistole in die Hand zu drücken. Benötigt wird allerdings Namcos eigene Gun (GCon 45), die im Paket mit *Time Crisis* oder separat erhältlich ist. Dann kann der Spaß beginnen, entweder allein oder für bis zu acht Spieler. *Point Blank* hält für Einzelspieler noch eine Besonderheit bereit. Per Lichtpistole kann auch ein kleines RPG absolviert werden, in dem eine Insel erforscht, Erfahrungspunkte gesammelt oder Gespräche geführt werden müssen. Die Vorversion machte bereits einen unterhaltsamen Eindruck, ob das fertige Spiel überzeugen kann, zeigt der Test in einer der kommenden Ausgaben. ■

POINT BLANK

Das Ziel im Visier

Was einem manchmal im Fernsehen geboten wird, ist wirklich zum Schießen. Wer dieses Gefühl gerne in die Tat umsetzen möchte, ohne deswegen gleich von Gewissenbissen gepeinigt zu werden, der hat mit Namcos *Point Blank* bald die Gelegenheit dazu.



In dieser Szene muß der Spieler die eigene Figur vor den herabfallenden, brennenden Fackeln beschützen, indem er sie gezielt vom Himmel holt



Auch ein Mini-RPG kann in Namcos *Point Blank* absolviert werden



Ein Treffer im richtigen Moment und die Figuren landen im Boot



Info: In den Mehrspieler-Modi können zwei Teams gebildet werden, die gegeneinander antreten. Jedes Team darf aus maximal vier Spielern bestehen. Allerdings ist es nicht möglich (auch nicht per Multitap), alle acht Spieler gleichzeitig teilnehmen zu lassen. Es spielen immer jeweils zwei Auserwählte aus jedem

Team gegeneinander. Wer keine zweite GCon 45 besitzt, kann auch einen normalen Controller benutzen, die Chancen auf einen Sieg sind damit aber verschwindend gering.



EVON S. ALTER
inen so starken Partner wie Sony wünschen sich viele Programmerteams. Game Design Sweden bringt in diesem Jahr ihr erstes Spiel auf den Markt und ist in der glücklichen Lage, mit dem PlayStation-Hersteller zusammenarbeiten zu dürfen. Allerdings hat dies auch einen guten Grund, wie man deutlich an der Preview-Version von *Kula World* erkennen kann. Hinter dem etwas merkwürdig klingenden Namen (*Kula* ist das schwedische Wort für Ball) verbirgt sich eine völlig neue und im wahrsten Sinne des Wortes abgedrehte Idee. Der Spieler steuert einen Ball über freischwebende Plattformen, auf denen er Schlüssel einsammeln muß, um den Ausgang öffnen zu können. Erreicht man mit dem Rund das Ende einer Plattform, so läßt sich diese kippen oder sogar um 360° drehen. Was sich völlig verrückt anhört, verlangt vor allem eines: gutes räumliches Vorstellungsvermögen.

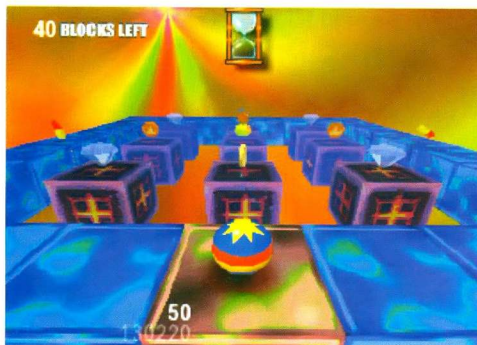
Grafisch ist *Kula World* ganz hervorragend umgesetzt, die einzelnen Level sind mit viel Tiefe dargestellt. Der Ball rollt und hüpfet superrealistisch über die Spielfelder, selbst das Kippen der Plattformen geht butterweich und vor allem rasend schnell vorstatten.

Auch an Abwechslung mangelt es diesem Game nicht, denn mit steigendem Level und Schwierigkeitsgrad kommen ständig neue Spielelemente hinzu. *Kula World* bietet zudem über 200 Level plus Bonusstages, mit denen Spieler viele Stunden Knobelspaß erleben können. Man soll den Tag zwar nicht vor dem Abend loben, doch selbst das noch unfertige Game sieht ganz danach aus, als würde Game Design Sweden mit ihrem ersten Titel ein wahres Meisterwerk mit überaus hohem Suchtpotential abliefern. Mehr über das überraschend gute Game und seine scheinbar genialen Macher gibt es demnächst natürlich in XL. ■

KULA WORLD

Eine runde Sache

Mit *Kula World* dürfen sich alle Denker auf eine echt harte Nuß gefaßt machen. Das Erstlingswerk von Game Design Sweden hat das Zeug zum Hit.



Felder mit Stacheln können den Ball zum Platzen bringen

So präsentieren sich die Jungs von Game Design Sweden im Internet (www.gamedesign.se) – allerdings war die Homepage noch im Aufbau. Die Bilder zeigen Erik Rosman (Animator) und Niklas Malmquist (Senior Animator)

Info: Ein Teil der Game-Design-Sweden-Crew schrieb in den Achtzigern bereits Programme für den ZX Sinclair Spectrum oder den Atari ST sowie das Philips CD-i. Des weiteren arbeiteten einige

Teammitglieder für die deutschen Firmen Thalion Software bzw. Eclipse Software und waren an der Produktion der Titel Wings of Death sowie Enchanted Lands (PC/ST) beteiligt.

VIDEO & GAME

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

Tomogotchi 29,90
Doppel-Disk

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise

Importspele hier!

SNES		Sega Saturn		Nagano Winter-Olympiade '98		Ayrton Senna 2		Magic the Gatering	
Casper	Dt 109	Bombberman	Dt 99	Nagano Winter-Olympiade '98	Dt 149	Ayrton Senna 2	Dt 94	Mechwarrior 2	Dt 79
Donkey Kong 2	GV 109	Bombberman Fight	JP 129	Yoshi's Story	Dt 89	San Francisco Rush	Dt 89	Mega Man X 3	Dt 79
Donkey Kong 3	Dt 129	Croc	Dt 89	Yoshi's Story	JP 159	Bug Riders	Dt 89	Micro Machines V	Dt 79
Donald in Maui Mall	Dt 129	Fatal Fury Real Bout	JP 99	Dual Heroes	JP 179	Mageslayer	Dt 89	NBA Hang Time	Dt 89
Front Mission 2	JP 149	Fighters Megamix	Dt 99	Fighter's Destiny	JP 179	Skull Monkeys	Dt 89	NBA in the Zone II	Dt 59
FIFA Soccer '98	Dt 99	Fighting Force	Dt 89	Fighter's Destiny	Dt 119	Cool Boarders 2*	Dt 99	NBA live '98	Dt 89
Harvest Moon	Dt 89	FIFA '98	Dt 89	San Francisco Rush	Dt 129	Bust A Move 3	Dt 89	NBA Pro '98	Dt 99
Lost Vikings 2	Dt 89	Grandia	JP 169	Bombberman	Dt 89	Batman & Robin	Dt 119	Need for Speed 2	Dt 89
Lucky Luke	Dt 119	Jung Rhyth	JP 129	Aero Fighters Assault	JP 149	Riven	US 119	Nightmare Creatures*	Dt 89
Lufia	Dt 109			Yuke Yuke mit Adapter	100	Steel Reign	Dt 89	Nuclear Strike	Dt 99
NHL Hockey '97	Dt 99							Overboard*	Dt 94
NBA Live '97	Dt 99							Power Move Wrestling	Dt 99
Operation Starfish	Dt 59							Pro Pinball the Web	Dt 89
Primal Rage	Dt 69							Pandemonium 2	Dt 79
Pinocchio	PV 99							Player Manager	Dt 89
Secret of Mana 2	JP 199							Porsche Challenge*	Dt 89
Terranigma	Dt 119							Powerplay Hockey	Dt 79
Tetris Attack	Dt 79							Power Rangers Pinball	Dt 99
Theme Park	Dt 99							Rage Racer*	Dt 79
Tetris & Dr. Mario	Dt 99							Rally Cross*	Dt 89
Worms	Dt 119							Rampage World Tour	Dt 89
WWF Wrestlingmania	Dt 79							Rapid Racer*	Dt 94
Yoshi's Island	Dt 119							Return Fire	Dt 59
Sonstiges		Nintend 64		Sony Playstation		Actua Ice Hockey		Rally Cross*	
Soundtracks		Konsolle + Spiel	Dt 369	Abe's Odyssey	Dt 89	Premier Manager '98	Dt 94	Rampage World Tour	Dt 89
z. B. Final Fantasy III	59	Lenkrad mit Vibration	Dt 139	Ace Combat 2	Dt 94	VMX Racing	Dt 94	Rapid Racer*	Dt 94
Final Fantasy VII	99	Antennenkabel	Dt 39	Agent Armstrong	Dt 79	Crash Bandicoot	Dt 49	Rayman 2	US 119
Resident Evil	39	Chameleon Twist	Dt 119	Analog Pad	Dt 59	Bloody Roar	Dt 79	Return Fire	Dt 59
Virtua Fighter 3	39	Flightclay 63 1/3	Dt 89	Multi Vibrationpack	Dt 99	Resident Evil 2	US 139	Resident Evil Director Cut	Dt 79
Y's 5	59	F1 Pole Position	Dt 119	Baphomet's Fluch	Dt 94	Gran Turismo	JP 149	Road Rage	Dt 79
Manga Video's		FIFA '98	Dt 139	Castlevania	Dt 89	Brahma Force	Dt 89	Saga Frontier	JP 159
z. B. M D Geist	39	Golden Eye	Dt 139	Command & Conquer 2	Dt 99	Indy 500	Dt 85	Sentient*	Dt 99
M D Geist 2	39	Madden Football 64	US 129	Crash Bandicoot 2*	Dt 94	Streetfighter Collection	Dt 85	Soul Blade*	Dt 99
Bubblegum Crisis 1-3	je 49	Memory Card 1Meg	Dt 79	Destruction Derby 2	Dt 49	NHL Powerplay '98	Dt 85	Speedster*	Dt 89
Devil Hunter Yoko 1+2	je 49	Mischief Makers	Dt 89	Discworld 2*	Dt 99	Nagano Olympiade '98	Dt 95	Spider	Dt 69
Cheatbuch	28	Multi Racing Championship	Dt 129	Disruptor	Dt 59	NHL Open Ice	Dt 94	Star Trek Generation's	US 119
Players Guide's		NBA Hang Time	Dt 119	Excalibur	Dt 89	Clock Tower	Dt 94	Streetfighter Ex	Dt 89
z. B. No Name	10	Pad	ab 49	Exhumed	Dt 59	Vs.	Dt 94	Suikoden	Dt 94
Tekken 2	34	Superstar Soccer 64	Dt 119	Fantastic Four	Dt 89	Wrecking Crew	Dt 94	Superstar Soccer Pro	Dt 89
Final Fantasy VII	34	Star Fox incl. Vibration	Dt 129	FIFA '98	Dt 89	Deathtrap Dungeon	US 119	Syndicate Wars	Dt 89
Pandemonium	34	Shadow of Empire	Dt 139	Fighting Force	Dt 99	Spiceworld	Dt 49	Tenka	Dt 99
Shadow of Empire	34	Tetrisphere	Dt 89	Formel 1 '97*	Dt 109	Mega Man Battle Chase	Dt 89	Test Drive 4	Dt 89
Crash Bandicoot	34	Top Gear Rally	Dt 129	G-Police*	Dt 109	Mega Man 8	Dt 89	Time Crisis	Dt 159
Resident Evil	ab 29	Waverace	Dt 99	Hercules*	Dt 94	Tekken 3	JP 149	Xenogeas	JP 179
Resident Evil 2	39	Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US 129	Hexen	Dt 69	Final Fantasy Tactics	US 119	Total NBA 97*	Dt 89
Legacy of Kain	39	Wild Choppers	JP 169	VR Baseball '99	Dt 94	Theme Hospital	Dt 89	Total Driving	Dt 89
Mace the Dark Angel	39	Wolf Choppers	JP 149			K 1 Fighting Arena	Dt 95	Toshinden 3	Dt 89
Diddy Kong Racing	39	Yurok	Pal 119			Bushido Blade*	Dt 99	Tekken 2*	Dt 109
Turok	39	Verlängerungskabel	Dt 24			Young Blood	Dt 85	Tomb Raider 2	Dt 95
Tomb Raider 2	19	Wayne Gretzky Hockey	Dt 129					Transport Tycoon	Dt 89
Nightmare Creatures	34	Lamborghini	Dt 129					Treasure of the Deep	US 119
		Vibration Pack	ab 34					Touringcar Championship	US 89
		Gamebuster	Pal 99					V-Rally	Dt 79
								Virtual Hearts	Dt 89
								Virtua Pool	Dt 79
								Warhammer	Dt 94
								Warcraft 2	Dt 95
								Zero Divide 2	US 119
								Control Pad	ab 29
								Game Gun	ab 39
								Lenkrad für 3 Systeme	139
								Memory Card	ab 25
								Negcon Pad	89
								RGB Kabel	19
								Sony PSX+Tasche	Dt 299

→ Unsere Multimedia Shops in Berlin ←

SPANDAU
Seegfelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahn Promenade 47
Wittenberger Str. 76-80

Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

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

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Alle Dt-Titel auch als ungebremste US-Version lieferbar!!!!
Ladenpreise können abweichen!
* Versand kostenfrei



Hersteller: Laguna/Infogrames
Spieler: 1

Entwickler:
Erhältlich:

Infogrames
im Handel

Action/Jump&Run



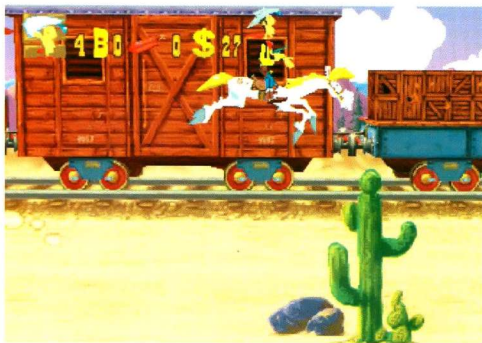
LUCKY LUKE

Wanted: The Daltons

Mr. Luke und sein treues Pferd haben seit Jahrzehnten Verehrer in aller Welt. Fans des Comichelden dürfen sich nun darauf freuen, Lucky via PSX selbst über den TV-Schirm zu steuern.



Ist Lucky Luke stärker als eine Pferdestärke? Beim Armdrücken mit Jolly Jumper ist es wichtig, möglichst schnell triggern zu können



WVON S. ALTER
o man den smarten Cowboy auch antrifft, er hat stets ein Thema: die Daltons. Dies liegt wohl weniger daran, daß Lucky Luke langsam mit Alzheimer zu kämpfen hat, als vielmehr an seinem Schöpfer. Der französische Comiczeichner Morris spinnt immer neue Happy-End-Geschichten um Gefängnisausbrüche, Verfolgungsjagen und wilde Schießereien.

Doch eines hat sich am Auftreten des Kulthelden in den letzten eineinhalb Jahren grundlegend geändert – es gibt ihn auch in digitaler Form. Das französische Software-Haus Infogrames sorgte für Western-Spielerlebnisse auf dem SNES und Game Boy, und hat vor kurzem einen Lucky Luke-Titel für die PlayStation fertiggestellt.

17 knackig-schwierige Level warten auf den Spieler, die einiges an Abwechslung zu bieten haben. Das

Game ist eine Mischung aus Jump&Run-Abschnitten, Reaktionstests und Adventure-Elementen. Lucky selbst wurde aus 500 Polygonen modelliert, um seine neue, dreidimensionale Umgebung erkunden zu können, völlige Bewegungsfreiheit ist bei diesem Spiel jedoch nicht vorgesehen. Zwar läßt sich der Held hin und wieder in den Vorder- oder Hintergrund steuern, aber nur auf vorgezeichneten Wegen.

An den Verkauf der Lucky Luke-Lizenz war die Bedingung geknüpft, daß sich die Grafik des Games an die gezeichnete Vorlage halten muß. Infogrames hat für eine hervorragende Umsetzung gesorgt – Fans werden ihre helle Freude daran haben. Knapp zwei Jahre brauchte das 26-köpfige Team, um den beliebten Helden stilecht in Szene zu setzen.

Besonders erwähnenswert sind die 19 knapp dreiminütigen Soundtracks, die allesamt eigens für die PSX-Variante komponiert wurden. Die Musik verleitet nicht nur zum unwillkürlichen Mitwippen oder -pfeifen, sondern unterstreicht perfekt die Wildwest-Szenerie.

Eine Version für das Nintendo⁶⁴ ist ebenfalls geplant, vor 1999 ist jedoch nicht mit einem solchen Modul zu rechnen. Obwohl Lucky Luke schon dieser Tage released wurde, war bis zum Redaktionsschluß keine testfähige Version zu bekommen.

Wer an der CD interessiert ist, sollte sich mit dem Kauf noch bis zur kommenden XL gedulden, in der wird ein ausführlicher Testbericht zu finden sein. ■



Selbst ein Prügel-Game wurde in die PSX-Version miteingebaut



Info: Kaum zu glauben, aber Lucky Luke wurde im letzten Jahr schon ein halbes Jahrhundert alt. Pünktlich zum runden Geburtstag erschienen Games für das gute, alte SNES und den Game Boy – beides hervorragende

Umsetzungen. Neben vielen Merchandising-Artikeln wie T-Shirts und Plastikfiguren gibt es auch eine 29-teilige Videoserie zum beliebten Comic. Außerdem sind bisher weltweit 77 Alben (nicht alle in deutsch) mit dem Helden erschienen.



M

VON F. BERG

Mit einer Yamaha unter dem
 Allerwertesten geht es in
Supercross feat. Jeremy McGrath
 über Stock und Stein. Dies ge-
 schieht unter freiem Himmel oder
 auf Indoor-Bahnen. Abgesehen von
 den zehn vorgegebenen Kursen,
 bietet das Spiel einen ausgezeich-
 neten Strecken-Editor. Die Benut-
 zeroberfläche ermöglicht dem
 Spieler, innerhalb weniger Minuten
 die Bahn seiner Träume zu konstru-
 ieren. Die selbst erschaffenen
 Tracks können auf einer Memory-
 Card abgespeichert werden. Das
 ist nicht nur praktisch, sondern
 auch die ideale Voraussetzung für
 spannende Wettbewerbe im Freun-
 deskreis. Sowohl die Steuerung als
 auch die Fahrzeugphysik waren
 noch nicht fertiggestellt, dennoch
 ließ sich der Titel schon ordentlich
 spielen. Besonders positiv fiel die
 getrennte Kontrolle über die Vor-
 derrad- und die Hinterradbremse
 auf. Durch den richtigen Umgang
 mit den beiden Bremsen hat der
 Spieler großen Einfluß darauf, wie-
 viel Zeit das Passieren von Kurven
 und anderen Streckenabschnitten
 kostet. Grafisch wirkt das Spiel be-
 reits solide. Zum Sound kann der-
 zeit keine Aussage getroffen wer-
 den, er ist noch nicht integriert. ■

SUPERCROSS FEAT. JEREMY MCGRATH

Crossover im Wohnzimmer

Bald beginnt wieder die Motorradsaison. Wer
 sich auf dem Sitz eines Feuerstuhls nicht wohl-
 fühlt, kann in Kürze vom Sofa aus über den hei-
 mischen Bildschirm donnern.



Wer nicht aufpaßt, fliegt aus
 dem Sattel und wird überfahren



Bei Fehlzündungen sieht man so-
 gar den Qualm der Auspuffgase

Info: Namensgeber Jeremy McGrath, geboren am 19. November 1971
 in San Francisco, ist ein echter Ausnahmefahrer.
 Er gewann im Jahre 1986 sage und schreibe 14 der insgesamt

15 Saisonrennen und wurde als einziger Profi in
 der Geschichte des Motocross viermal amerika-
 nischer Supercross-Champion.



Neu

PSX - CHIP - TUNING - N-64 - PSX - ZUBEHÖR

Neu

Der Hammer unter den Chips - Normale & Anti Piracy Chips - Kompatible mit allen Europa / USA / Japan Modellen mit jeder Seriennummer.

Keine lästigen wechseltricks und umschalter-Mit unseren Chips spielen Sie sämtliche Importe und Sicherheitskopien, Dank neuester Technologie.

PSX-UMBAU	55,- DM	Pads farbig und	N-64 Adapter	32,- DM	RGB-Kabel	29,- DM
+RGB-Kabel	75,- DM	transp.-farbig	Hyper-Pack+MC	49,- DM		
RGB-Kabel TOP	25,- DM	MCard 15BL	LX4-Pack o. Batt.	29,- DM	PSX / N64 / Zubehör	
RGB-Kabel+Hifi	39,- DM	MCard 120BL	MCard 1x1	29,- DM	Umbauten &	
Chip+RGB-Kabel	39,- DM	1 Chip	MCard 4x1	39,- DM	Reparatur	
Pad-Verl. PSX	18,- DM	2 Chips je	The RockPad	49,- DM		
PSX Lösungsb.	29,- DM	5 Chips je	Pad-Verlängerung	18,- DM	-- Bald im Internet --	

Player Fantasy-z. Hd. Götz Karl, Schillerstraße 12, 52525 Heinsberg.(kein Ladengeschäft)

Telefon / Fax: 02452-22139, 01722427083 Versandk. Vork.(Check/Bar)+ 5,-DM, NN + 15,-DM

!!! Ruft jetzt an !!!



BURNING RANGERS

Spiel mit dem Feuer

Sega meldet sich endlich mit einem neuen Titel ihrer geschätzten Entwicklungsabteilung Sonic Team zurück. Die *Burning Rangers* sollen bald dafür sorgen, daß der Saturn nicht ausbrennt.



Der Spieler kann sich nie und nirgends sicher sein, denn überall besteht Explosionsgefahr. Wirklich schön anzusehen sind die tollen Lichteffekte



Die Level sind allesamt sehr groß und bieten viele Überraschungen



DVON T. PARTETZKE
Die Auffassung, ob mit dem Titel *Burning Rangers* nun gemeint ist, daß gewisse Ranger (laut Wörterbuch: Förster, Aufseher, Überfallkommando) in Brand gesetzt wurden, gegen Brände vorgehen oder einfach nur heiß sind, sei dem jeweiligen Betrachter überlassen. Fest steht, daß alle drei Interpretationsmöglichkeiten in bestimmter Weise auf das Spiel zutreffen. Tatsächlich besteht die Aufgabe darin, als Feuerwehrmann oder -frau zu fungieren, jedoch im futuristischen Gewand. Mit einer Feuerlöschkanone und einer Art Jetpack ausgestattet, rennt und hüpfet man durch eine Vielzahl von Räumen und Gängen und erwehrt sich der flammenden Naturgewalten und diverser Gegner. Unterwegs sind einige Schalter zu drücken, die Türen öffnen und den weiteren Weg in die Tiefen der Level freigeben. Wo es brennt, kommt die Kanone zum Einsatz. Sie kann auf zwei verschiedene Arten bedient werden. Der normale, pulsierende Schuß löscht die Flammen langsam. Für seine Mühen erhält der Spieler Diamanten, die benötigt werden, um im Feuer eingesperrte Personen zu befreien. Obendrein zeigen sie die Lebensenergie an. Hält man die Schußtaste gedrückt, lädt sich die Kanone auf und löst eine gewaltige Druckwelle aus, die eine große Fläche auf einmal löscht, im Gegenzug aber auch die dadurch freigelegten Diamanten zerstört.

Optisch schlägt *Burning Rangers* dank sauberer 3D-Grafik, tonnenweise schöner Lichteffekte und vor allem echter transparenter Polygone locker alle bisher erschienenen Saturn-Titel. Die Preview-Version hinterläßt bereits einen deutlich besseren Eindruck als Sonys maßiges Konkurrenzprodukt *Rosco McQueen*. Alle Löschsüchtigen, die einen japanischen Saturn besitzen, können sich die *Rangers* schon nach Hause holen. PAL-Gerät-Besitzer müssen bis April warten. ■



Sobald der Balken am oberen Bildschirmrand gefüllt ist, ist höchste Alarmbereitschaft angesagt, da alles in die Luft geht



Mit einem männlichen oder einem weiblichen Charakter darf gespielt werden



Info: Zu Anfang von *Burning Rangers* wird dem Spieler eine Trainingsmission geboten, in der er haarklein jede Funktion der Steuerung mit dazugehöriger Buttonanzeige und jeweils minu-

tenlangem Gelaber auf japanisch erklärt bekommt. Diese Mission läßt sich nicht überspringen und wird bei jedem Neuanfang des Spiels wiederholt - eine Penetranz sondergleichen.

Style und Feeling

Die Burning Rangers-Macher im Gespräch

Burning Rangers ist der neueste, vielversprechende Saturn-Titel des renommierten Sonic Teams. **XL** wollte wissen, wer sich hinter diesem Spiel verbirgt und wie es zur Entwicklung kam. In einem Interview standen Yuji Naka, der Executive Producer von **Burning Rangers**, Naoto Oshima, der Director, und Takao Miyoshi, der Chefplaner und Designer, Rede und Antwort zu allen brennenden Fragen.

neXt Level: Wann begann die Entwicklung von **Burning Rangers**?

Yuji Naka: Wir begannen damit, kurz nachdem wir **Christmas NIGHTS** fertiggestellt hatten. Das war etwa im November 1996.

XL: Wie groß ist das Team, und ist es dasselbe, das auch für **NIGHTS** verantwortlich zeichnet?

YN: Ja, es ist fast identisch und umfaßt ca. 20 Leute. Das gesamte Sonic Team besteht aus 50 Mitgliedern, aber der Rest arbeitet an einem anderen Projekt. Das **Burning Rangers**-Team hat die Größe eines regulären Projektes – es gibt größere Teams bei Sega.

XL: **BR** weicht ziemlich von anderen Genres ab. Woher kam die Inspiration?

YN: Oshima-san wollte ein auf Helden basierendes Spiel erschaffen, da er ein großer Fan von Superman, Batman und Konsorten ist. Diese Idee versuchten wir zu verwirklichen, und heraus kam **Burning Rangers**. Wir wollten ein vollkommen anderes Spiel schaffen.

halten, die gleiche: Es sind alles Sonic-Team-Spiele.

YN: Wir wollten ein Spiel kreieren, in dem Leben gerettet werden sollen. Sehr wenige Spiele basieren auf diesem Konzept. Wir experimentierten mit einigen Programmiercodes und erhielten positive Ergebnisse, so daß wir mit der Entwicklung des Spiels beginnen konnten. Dies ist unsere übliche Vorgehensweise. Wir haben versucht, ein gutes Umfeld, eine gute Atmosphäre und eine gehörige Portion Spannung zu erschaffen. Diese Komponenten sollten **Burning Rangers** zu einem völlig neuen Spiel machen.

NO: Außerdem ziehen wir das Helferkonzept dem des Tötens vor.

XL: Wie groß wird der Spielumfang von **BR** sein?

YN: Es gibt insgesamt vier Welten. Unterschiedliche dramatische Ereignisse werden auftreten. Die Stages sind sehr groß, und wir haben das Spielsystem so gestaltet, daß **Burning Rangers** mehrere Male aufs Neue angegangen werden kann. Die Erfahrung des Spielers wird fortlaufend steigen.

XL: Der Grafikstil von **BR** unterscheidet sich deutlich von Ihren vorherigen Produkten. Liegt dies einfach nur an einem anderen Designer?

YN: Nein, der Grafikdesigner ist derselbe. Es ist der Herr, der neben mir sitzt! (lacht)

NO: Finden Sie nicht, daß die Grafiken denen von **NIGHTS** gleichen?

XL: Nicht wirklich ...

YN: (lacht) Das bedeutet, wir hatten Erfolg. Unser Ziel war es, eine vollkommen andere Atmosphäre zu kreieren.

TM: Wir haben uns auch Filme wie zum Beispiel *Backdraft* angesehen, um die realistische Stimmung nachzubilden.

YN: Wenn Sie auf den Ton achten, werden Sie bemerken, daß wir nicht mit Hintergrundmusik nerven, sondern stattdessen realistische Soundeffekte benutzt haben.

XL: Wer ist für den Sound verantwortlich?

NO: Hataya-san. Er war auch der Musikdesigner bei **NIGHTS**.

XL: Auf welche Aspekte des Spiels sind Sie besonders stolz?

YN: Das Navigationssystem war schwer zu implementieren. Außerdem haben wir für unsere bisherigen Produkte noch keine Stimmen verwendet, mußten bei **Burning Rangers** aber die Hilfsnachrichten unterbringen.

XL: Hatten Sie technische Schwierigkeiten?

YN: Wir genießen unsere Arbeit wirklich, also würde ich es nicht 'Schwierigkeiten' nennen, eher 'Herausforderung'. Die Transparenzeffekte zum Beispiel waren eine Herausforderung. Da die Saturn-Hardware diesen Effekt nicht bietet, mußten wir ihn eben programmieren.



Naoto Oshima ist Director von **BR**

NO: Die Lichteffekte waren auch schwer zu verwirklichen. Wir spielten ein wenig mit Blau und Grün, um dem Spiel ein freundlicheres Erscheinungsbild zu geben.

XL: Welche Zielgruppe wollen Sie mit **BR** ansprechen?

NO: Wir wollen ein neues Publikum anziehen, nicht unbedingt die Leute, die **Sonic** oder **NIGHTS** gespielt haben. Das Ziel ist weitreichender. Wie auch immer, **Burning Rangers** wird Elemente enthalten, die man vom Sonic Team kennt. Wir kümmern uns immer noch um dieselben Dinge: Style und Feeling. Der Spieler sollte den Touch des Sonic Teams sofort bemerken.

XL: Vielen Dank für dieses Interview!



Yuji Naka, Executive Producer von **BR**

Naoto Oshima: Als wir **NIGHTS** entwickelten, fragten uns die Leute, warum wir kein **Sonic**-Spiel gemacht hätten. Und als wir zum ersten Mal **Burning Rangers** vorführten, wunderten sie sich, warum wir nicht **NIGHTS 2** produziert haben. Doch da all diese Spiele von derselben Mannschaft erschaffen wurden, ist die Message, die sie bein-

Hersteller:	Psygnosis	Entwickler:	Travellers Tales	Jump&Run
Spieler:	1	Level:	18	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	



Der Aufstieg zur Blüte wird mit einem Schlüssel belohnt

info

Travellers Tales zeichnete bereits für *Sonic R* und *Toy Story* verantwortlich. Für das Charakterdesign verpflichtete man Jim Henson's Creature Workshop (*Muppets*).

Gameplay: *Rascal* ist im Grunde ein „abgespecktes“ *Super Mario 64*, bietet dennoch viel Abwechslung. Wiederholungen sind in diesem Game so gut wie ausgeschlossen – deshalb ist Dauerspaß garantiert.

Präsentation: Was Grafik und Sound angeht, gehört dieses Game zu den Glanzstücken unter den Jump&Runs.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.

Rascal



Vom Design und Schwierigkeitsgrad her ist *Rascal* eher für jüngere Spieler bestimmt. Aber natürlich spricht nichts dagegen, daß auch Erwachsene mit diesem Game eine Menge Spaß haben können

RVON S. ALTER
ascal steckt bis zum Hals in Schwierigkeiten. Der kleine Mann hat sich dummerweise an der Zeitmaschine seines Vaters vergriﬀen und muß nun wohl oder übel sechs Epochen der Geschichte durchwandern, ehe in seiner Welt wieder alles in Ordnung ist. Zu Spielbeginn ist der Sohnmännchen allein zu Haus und kann sich in den vier Wänden seiner Eltern völlig frei bewegen. In seinem Heim finden sich zahlreiche, verschlossene Türen und auch ein Raum, in dem der Spielstand abgespeichert werden kann. Hinter den anderen Eingängen sind – ähnlich wie bei *Super Mario 64* – die einzelnen Level und Welten versteckt, deren Zugang nach und nach erspielt werden muß.



Die Hauptaufgabe besteht darin, alle Teile der Zeituhr (am unteren Bildschirmrand sichtbar) zu finden, damit man in den nächsten Level gelangen bzw. die Zeitmaschine erneut benutzen kann.

Um dies zu erreichen, müssen unter anderem drei farbige (rot, blau, gelb) Schlüssel gefunden werden, ohne die sich bestimmte Türen nicht öffnen lassen. Auf einer anwählbaren Karte erscheinen die Räume, die sich Rascal erarbeitet hat. Diese Orientierungshilfe ist auch dringend nötig, da die einzelnen Abschnitte sehr umfangreich sind.

Auf seinem Weg durch die 18 Level trifft der jugendliche Held auf Ratten, Spinnen und Fledermäuse etc., sowie schlagkräftige, größere Gegner wie Ritter, dicke Köchinnen, Indianer und Dinosaurier. Mit einer Blaspistole, die Rascal stets bei sich trägt, kann er die Gegner außer Gefecht setzen.





Der Wasserfall ist eine der kniffligen Stellen im Spiel – doch Übung macht den Meister



Die Map zeigt die erarbeiteten Räume und den jeweiligen Standort (rotblinkend) an



Die Gegner und ihre Welten

Schloß Hackalott:

- Sir Hackalott schlägt wild mit seinem Schwert um sich
- Stokes, der Schmied, benutzt seinen Hammer als Waffe
- Fri. Waschberg, die Köchin, ist allein wegen ihrer Körpermasse bedrohlich

Tempel der Azteken in Chichimeca:

- Tom O'Gotchy ist Holzfäller und zögert nicht, seine Axt zum Mordwerkzeug zu machen
- Paynal ist ein Tempelwächter, vor ihm sollte man die Flucht ergreifen
- Camaxtli ist Gott der Jagd und schießt mit Feuerbällen

Atlantis:

- Delphinus, König der Delphine, verteidigt mit allen Mitteln sein Reich
- Die Meerjungfrau begleitet Delphinus und beschützt ihn mit ihrem Leben
- Armando Giletto ist mit Vorsicht zu genießen, da er kriegserfahren ist

Das Piratenschiff Jolly Raider:

- Kapt'n Langbart schlägt gnadenlos mit dem Säbel zu
- Jasper, seines Zeichens Page, ist überaus angriffslustig

Dodgy City:

- Sheriff, Virgil Clancy, schießt schneller als sein Schatten
- Deputy, Warren Nash, kann ebenfalls gut mit Waffen umgehen
- Wild Ned, wer ihm begegnet, sollte eine kugelsichere Weste haben



Zusätzlich kann sich der Knabe mit einer Stampfattacke wehren. Doch die Gegner sind in diesem Spiel das kleinere Problem.

Schwieriger ist es, schaukelnde Plattformen zu überspringen, sich an einem feuerspeienden Drachen vorbeizuschleichen, um ein Extraleben einzuheimsen oder auf den Blättern einer gigantischen Blume emporzuheulen. An verschiedenen Stellen ist der Sohnmann sogar in der Lage zu schwimmen. Unter Wasser müssen dann beispielsweise Schalter gedrückt oder Teile der Zeituhr gefunden werden. Dabei sollte der Spieler daran denken, daß der kleine Mann nicht mit Kiemenausrüstung ausgestattet ist – hin und wieder also mal Luft holen muß. Dies kann entweder an der Wasseroberfläche geschehen oder man läßt Rascal eine der auf dem Grund befindlichen Luftblasen schlucken.

Technisch macht dieser Titel einen ganz hervorragenden Eindruck. Ein gelegentliches Ploppen ist nicht zu übersehen, aber dafür läuft das Game konstant mit 60 Bildern pro Sekunde und bietet bei völliger Bewegungsfreiheit ein superschnelles Scrolling. Im ganzen Spiel wimmelt es nur so von Transparenz- und Lichteffekten, die größeren Gegner sind außerdem sehr detailliert dargestellt. Der Spieler erlebt tatsächlich sechs völlig unter-

schiedliche Welten, und sogar jeder einzelne Level hält seine ganz eigenen Überraschungen bereit. Mal schießen ‚Men in Black‘ mit Maschinengewehren auf ihn, dann wieder ist es Rascals Aufgabe, mit den Fallen im Tempel der Azteken fertig zu werden. Hinzu kommen die jeweils den Epochen entsprechenden musikalischen Unterhaltungen, die man durchaus als qualitativ hochwertig bezeichnen kann.

Ein Kritikpunkt ist jedoch die Steuerung (analog ist möglich), denn sie läßt ein wenig zu wünschen übrig, und es dauert einige Zeit, bis man sich an das etwas schwammige System gewöhnt hat. Doch spätestens nach dem zweiten Level dürfte auch dies kein Problem mehr sein. Mancher wird sich auch an der Gestaltung der Spielfigur stoßen, denn die ist unverständlicherweise (siehe Infokasten) weniger gelungen. Letztlich bleibt aber ein wirklich sehenswertes Jump&Run, das kleine Macken hat, die aber bei all den optischen Genüssen kaum ins Gewicht fallen. Es macht einfach richtig viel Spaß, mit Rascal eine Zeitreise zu machen, Genre-Fans sollten bei diesem Titel zugreifen. ■

XL-Wertung

85%



An dieser Stelle muß im richtigen Takt gesprungen werden



Hinten links wartet ein Hebel, der Plattformen in Bewegung setzt



Zur Abwechslung kann der kleine Mann auch mal baden gehen



Ein Treffer auf Gegenstände legt so manches Extra frei

Hersteller:	Laguna	Entwickler:	Capcom	Action/Jump&Run
Spieler:	1	Level:	11	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab April	

Mega Man 8



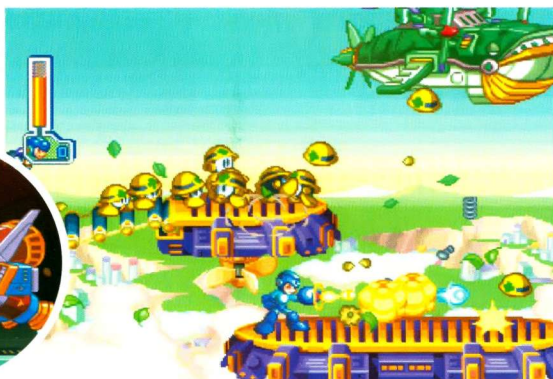
In dem Aztekentempel gibt es die meisten Denkaufgaben zu lösen



Mit seinem Hund Rush schwingt sich Mega Man in luftige Höhen



Auch wenn die Sprites in Massen über den Helden herfallen, wird *Mega Man 8* nicht langsamer (oben). Dr. Wily muß mal wieder als letzter Endgegner herhalten (links)



info

Mega Man und kein Ende. In Japan ist bereits ein weiteres Spiel um das putzige Männlein erschienen. Es nennt sich *Mega Man Dash* (Originaltitel: *Rockman Dash*) und weicht von allen anderen Teilen der Serie ab. Statt wieder einmal auf zweidimensionales Umhergehüpfen zu setzen, wird diesmal ein 3D-Adventure mit Action-Elementen geboten.

Gameplay: Elf umfang- und abwechslungsreiche Level sowie ein angehobener Schwierigkeitsgrad halten auch geübte Spieler länger vor dem Bildschirm. Wirklich hervorsteckende Innovationen gibt es leider nicht.

Präsentation: Die Grafik hält sich auf 16-Bit-Niveau, wurde aber dennoch farbenfroh und detailliert gestaltet. Der Sound überzeugt mit stimmungsvollen Arrangements und niedlichen Sprachsamples.

Memory-Card: Nach jedem Ableben kann der Spielstand auf einem Block verewigt werden.

CVON T. PARTETZKE
apcom? Wohl wieder ein Nachfolger. Solche oder ähnliche Gedanken werden dem einen oder anderen sicher kommen, wenn dieser Name fällt. Man denke nur an die unzähligen *Street Fighter*-Updates. Und auch ihr neuestes Produkt ist nur die Fortsetzung eines Klassikers. Auf weit mehr als acht Teile bringt es der betagte Mega Man nun, und ein Ende ist nicht abzusehen. Aufgüsse guter Spiele können aber durchaus Vorzüge mit sich bringen, da in der Regel das Gameplay nicht großartig verändert, sondern ver-



In der Lavawelt darf Mega Man keinen Schritt daneben tun, sonst ist es um ihn geschehen

bessert wird. *Mega Man 8* ist mehr als nur eine lahme Fortsetzung. Obwohl die Grundfähigkeiten des schießwütigen Helmträgers lediglich um die Möglichkeit zu schwimmen erweitert wurden (er kann nach wie vor laufen, springen, Leitern hinaufklettern, auf dem Boden rutschen und schießen), überrascht das Spiel doch mit einigen Neuerungen innerhalb der Levelgestaltung. An vielen Stellen müssen Schalter betätigt, Labyrinth durchforstet oder verschiedene Denkaufgaben gelöst werden, um weiterzukommen.

Außerdem hat der Spieler die Möglichkeit, Dr. Light jederzeit zwischen den einzelnen Stages einen Besuch abzustatten. Bei ihm können Extras wie verschieden starke Charge-Schüsse oder diverse Speed Ups erstanden werden. Um sie zu



erhalten, gilt es, in den insgesamt elf Levels, von denen acht mit einem Endboß aufwarten, Schrauben einzusammeln, die man dann gegen das begehrte Power Up eintauscht. Meist sind diese Schrauben an schwer zugänglichen Stellen zu finden oder gut versteckt und nur über Umwege zu erreichen.

Mega Mans treuer Begleiter, der Hund Rush, kann sich nun in ein Motorrad verwandeln und aus der Luft einen Bomben- oder Energiekapselteppich legen. Weitere Hilfsmittel bekommt der Held wie gewohnt durch das Erledigen der acht Endgegner, die ihm ihre individuellen Spezialwaffen hinterlassen.

Wer *Mega Man* schon immer mochte, wird auch um diesen Teil nicht herumkommen, zumal die Level grafisch wie spielerisch abwechslungsreich gestaltet wurden und an diversen Stellen mit hübsch anzusehenden Anime-Filmchen eingeleitet werden. Selbst auf seine alten Tage hin weiß der kleine Roboter immer noch zu gefallen, auch wenn man vergebens nach herausragenden Neuerungen suchen wird. Einsteiger seien allerdings gewarnt, da der Schwierigkeitsgrad wieder einmal sehr hoch angesetzt wurde. Unfaire Stellen sind dennoch spärlich gesät. ■

XL-Wertung

80%

mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

umphaigher
BIGGER faster
live forever
better more
chharder

gametm
buster

legt die power in deine hände

• länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen

- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: **DATAFLASH**

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email: <http://www.dataflash.com>

versandkosten DM 10



PLAY & SAT 3

SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.



Hersteller:	Activision	Entwickler:	Activision	Jump & Run
Spieler:	1	Level:	11 + 3 Endgegner	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	Ende März	



Harry besiegt den ersten Endgegner, indem er ihn ertränkt ...



... Dazu muß man vier Ventile aufdrehen, damit der Pegel steigt

Info

Wer das Paßwort Pitfall eingibt, kann sich an dem kompletten Originalspiel (Atari VCS 2600) aus dem Jahre 1982 versuchen. Innerhalb des Zeitlimits (20 Minuten) muß man den Urwald (256 Bilder) durchqueren. Dafür stehen drei Leben zur Verfügung. Viel Spaß!



Gameplay: Das Gamedesign ist sehr konservativ, Innovationen sucht man vergebens. Auch bei der Steuerung wurden keine Experimente gewagt, die Programmierer beschränkten sich auf das Nötigste.

Präsentation: Ein qualitativ hochwertiger Vorspann stimmt auf die Story ein. Beim Sound haben die Entwickler etwas gezeigt, Soundtracks und -effekte laufen eintönig und unauffällig im Hintergrund ab. Die Grafik ist technisch gut gelungen, läßt jedoch Abwechslungsreichtum vermissen.

Speicheroptionen: Nach jedem durchgespielten Level bekommt man ein Paßwort. Wer möchte, kann bis zu zwölf Spielstände pro Block auf einer Memory-Card ablegen.

Pitfall 3D: Beyond the Jungle



HVON F. BERG
arrys haben's nicht leicht! Harry Belafonte strapazierte seine Stimmbänder und die Nerven der Zuschauer. Harry Hirsch hatte das journalistische Talent von Otto Waalkes und bei Harry Klein hat es gerade mal zum Holen des Wagens gereicht.

Harry Pitfall ist da allerdings aus einem ganz anderen Holz geschnitzt. Seit 1982 besteht dieser Held Jump&Run-Abenteuer im Dschungel (damals noch auf dem Atari VCS 2600). Im Jahre '95 machte sich etwas Altersschwäche breit, Harry Jr. half ihm in *Pitfall - The Mayan Adventure* (SNES und MD) aber gerne aus der Patsche. Nachdem Activision für einige Jahre eine Konsolenpause eingelegt hatte und ausschließlich Games für den PC entwickelte, erscheint nun das insgesamt vierte *Pitfall*-Spiel, diesmal für Sonys 32-Bitter.

Am Spielprinzip hat sich nicht viel geändert, nach wie vor geht es darum, in klassischer Jump&Run-Manier durch gefährliche Szenarien zu laufen. Im Gegensatz zu den Vorgängern spielt das Abenteuer diesmal jedoch in einem pseudo-dreidimensionalen Gelände. Um sich gegen Widersacher durchzusetzen, ist der Held mit einer kleinen Spitzhacke ausgestattet. Dieses Werkzeug kann an bestimmten Stellen auch dazu benutzt werden, sich hangelnd fortzubewegen. Kaum hat das Spiel begonnen, trifft Harry Jr. auf altbekannte Elemente im neuen Polygonkleid. Skorpione, Lianen, Treibsand, rollende Baumstämme und allerlei Hindernisse kreuzen seinen Weg. Durch elf Level und gegen drei Endbosse muß der Spieler zeigen, wie gut er das Pad beherrscht.

Die Grafik ist in technischer Hinsicht sehr ordentlich. Es gibt keine Texturverzerrungen oder

poppenden Polygone und kaum Blitzer. Alle Figuren und Objekte wurden detailliert gezeichnet und verfügen über genügend Animationsphasen. Leider mangelt es jedoch an stilistischer Abwechslung. Die meisten Level präsentieren sich trist, dunkel und eher stimmunglos. Der Sound ist dünn, im Hintergrund ertönen überwiegend Bongotrommeln, die durch einzelne Soundeffekte ergänzt werden.

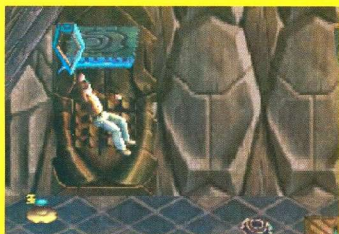


Spielerisch fehlt es dem Game an Innovationen, die typischen J&R-Elemente wurden jedoch gekonnt eingesetzt. Der gesamte Ablauf ist absolut linear, einzige Ausnahme sind die verschiedenen Bonusabschnitte links und rechts des Weges, die jedoch stets in einer Sackgasse enden. Die Steuerung ist recht präzise, mit den Funktionen Laufen, Springen, Schlagen und Bombe aktivieren jedoch auch sehr sparsam ausgefallen.

Pitfall 3D: Beyond the Jungle ist ein Genrevertreter der alten Schule, der zum oberen Mittelmaß zählt. Für genügend Kurzweil wurde gesorgt, mit der heutigen Jump&Run-Spitze kann der Titel jedoch nicht mithalten. ■

XL-Wertung

75%



Auch ein vielbeschäftigter Abenteurer hängt ganz gerne zwischendurch ein wenig in der Gegend rum



Es ist nicht immer einfach, ein Held zu sein. Dieser Koloß verteilt zünftige Watschen an Harry Jr.

John Lafleur, der Produzent und Chefprogrammierer von Pitfall 3D: Beyond the Jungle, stand neXt Level in einem Kurzinterview Rede und Antwort.

neXt Level: Welches Verhältnis haben Sie zu Pitfall, haben Sie bereits 1982 das Original gespielt?

John Lafleur: Ich war schon damals ein großer Fan von Pitfall! und Pitfall II. Als Kind der 70er- und der 80er-Jahre bin ich mit Videospielen aufgewachsen. Meine erste Konsole war ein Atari VCS 2600 und eines meiner liebsten Spiele war Pitfall!. Ich habe übrigens noch immer ein 2600 und all die Spiele die mich durch meine Kindheit begleiteten. Es handelt sich aber nicht um meine Original-Konsole, denn ich habe damals zwei Geräte verschlissen, weil ich zuviel damit spielte.

Ich denke der Grund, warum wir alle mit der Pitfall-Familie sympathisieren, sind die angenehmen Erinnerungen an die alte Zeit, in der das Original-Konzept ein völlig neues Spielgefühl eröffnete.

Wir hatten zunächst mit dem Gedanken gespielt, Harry den Dritten auf den Bildschirm zu holen, entschieden uns dann jedoch dafür, daß Harry Jr. noch genug Kraft für ein weiteres Abenteuer hat. Ich kann mir allerdings sehr gut vorstellen, daß in naher Zukunft der nächste Sprößling der Familie zum Helden wird ...

XL: Haben Sie die Engine lediglich für Pitfall 3D entworfen oder sind noch mehr Spiele damit geplant? Wie lange hat die Entwicklung gedauert?

JL: Die Engine wurde ausschließlich für Pitfall 3D entwickelt. Genau genommen gibt es sogar 14 verschiedene Engines, da für jeden Level eine spezielle Variante und für jede der drei Boss-Stages eine völlig eigene entstand. Die Entwicklung der Level-Engines (programmiert von Francois Bertrand) dauerte 21, die der Boss-Engines (programmiert von Andrew Silber) 14 Monate.

XL: In Europa und den USA ist das N64 sehr erfolgreich. Gibt es Überlegungen, Pitfall 3D für andere Plattformen umzusetzen?

JF: Pitfall 3D wurde speziell auf die Fähigkeiten der PlayStation zugeschnitten. Die Lichteffekte und insbe-

sondere die 3D-Programmierung ist nicht auf eine andere Plattform (mit Ausnahme eines PC mit 3Dfx) übertragbar. Allein die Texturen belegen einen Speicher von 100 MB, eine N64-Version wäre somit ohne starke Einschränkungen nicht machbar. Möglicherweise wird sich dieses ändern, wenn das 64DD erhältlich ist.

XL: Was war für Sie die größte Schwierigkeit während der Entwicklung des Spiels, worauf sind Sie besonders stolz?



David Pass ist der Direktor von Pitfall 3D: Beyond the Jungle

JF: Das größte Problem war, ein geeignetes Team zu finden. Activision hatte bisher noch nicht für die PSX entwickelt, also fehlten uns Erfahrungswerte. Ich bin sehr stolz auf unsere Leute, daß sie so gute Arbeit geleistet haben. Es ist uns gelungen, die Pitfall-Tradition auf eine sehr ansprechende und technisch hochwertige Weise fortzusetzen. Ich bin der Meinung, daß wir in Bezug auf Gameplay, Gamedesign und Programmierung Dinge vollbracht haben, die es vorher noch nie auf der PlayStation zu sehen gab.

XL: Vielen Dank für dieses Interview und alles Gute für die Zukunft!

COMPUTER KUDAK



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

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett	dt	DM 299,00
Rumble Pack LX4 Tremor	dt	DM 29,00
Blast Corps	kpl.	dt DM 109,00
Cruis in USA	dt	DM 89,90
Extreme G	kpl.	dt DM 119,00
FIFA 98-WM Qualifikation	dt	DM 129,00
Fighter's Destiny	dt	DM 129,90
Gasp	dt	DM 139,95
Goemon	dt	DM 149,00
Lylat Wars	kpl.	dt DM 89,00
Nagano Winter Olympics	dt	DM 139,00
NBA Pro 98	dt	DM 129,90
Snowboard Kids	dt	DM 89,00
Terisphäre	dt	DM 89,00
Wayne Gretzky's 3D Hockey	dt	DM 119,90
WCW vs. NWO	dt	DM 139,00
Yoshi's Story	kpl.	dt DM 109,00

SEGA SATURN

Atlantis (2 CD's)	kpl.	dt DM 99,00
Croc	dt	DM 84,90
Burning Rangers	dt	DM 89,00
Enemy Zero - 4 CD's	dt	DM 109,00
FIFA 97	dt	DM 129,90
FIFA 98-WM Qualifikation	dt	DM 89,00
House of Dead	dt	DM 89,00
Jurassic Park Lost World	dt	DM 89,00
Nascar '98	kpl.	dt DM 89,00
NHL All Star Hockey '98	dt	DM 84,90
NHL '98	dt	DM 89,00
Panzer Dragoon Saga	dt	DM 89,00
Resident Evil	dt	DM 99,00
Sega Touring Car	dt	DM 99,00
Sonic R	dt	DM 99,00
Steep Slope Sliders	dt	DM 94,00
Street Fighters Collection	dt	DM 89,00
Winterbear	dt	DM 94,90

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo	CD	DM 284,00
GUN mit Rückschlag	dt	DM 99,00
Ayrton Senna Kart Duell 2	kpl.	dt DM 84,00
Bloody Roar (Beast)	dt	DM 84,00
Bushido Blade	dt	DM 89,00
Command&Conquer 2	kpl.	dt DM 99,00
Constructor	dt	DM 89,90
Dark Omen	kpl.	dt DM 89,00
Diablo	kpl.	dt DM 89,00
Deathtrap Dungeon	kpl.	dt DM 89,00
Fifa 98-WM Qualifikation	kpl.	dt DM 89,00
Final Fantasy VII	kpl.	dt DM 104,95
G-Name	dt	DM 84,00
Gran Turismo	dt	DM 89,00
Indy 500	dt	DM 89,00
Insodug	kpl.	dt DM 94,00
Lucky Luke	dt	DM 89,90
Masters of Teräs Käsi	dt	DM 89,00
Maximum Force	dt	DM 84,00
MDK mit Musik CD	dt	DM 69,00
NBA Pro 98	dt	DM 99,00
Need for Speed 3	kpl.	dt DM 89,00
Nightmare Creatures, uncut	dt	DM 99,00
Pax Corpus	dt	DM 89,00
Populous-the 3rd Coming	kpl.	dt DM 89,00
Rascal	dt	DM 89,00
Reboot	kpl.	dt DM 89,00
Resident Evil 2*	dt	DM 99,90
Road Rash 3D	kpl.	dt DM 89,00
Theme Hospital	kpl.	dt DM 89,00
Tomb Raider 2	kpl.	dt DM 89,00
Toca Touring Car	kpl.	dt DM 89,00
UBIK	kpl.	dt DM 99,00

IHRE VORTEILE

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

Belieferung erfolgt per Post. Nachnahme
Lieferung ist möglich. Bestellungen auf Anfrage
Bestandene Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage



Die Ladezeiten bei den Optionsmenüs erweisen sich als sehr störend



info



NHL Powerplay 98 gibt es auch auf dem Saturn, allerdings unter dem Namen *NHL All-Star Hockey 98*. Bis auf den Titel unterscheiden sich die Spiele kaum voneinander.

Gameplay: Spielerisch hat NHL PP 98 einiges auf dem Kasten. Zur Spitze reicht es trotzdem noch nicht. Es bietet zwar fast alle Optionen und Möglichkeiten der Konkurrenz, nur ist dieses Komplettpaket nicht ganz so ausgereift wie bei Acclaim und EA, und die vielen Ladezeiten stören den Spielbetrieb.

Präsentation: Durch rockige Musik in den Menüs und den sachlichen Hallensprecher entsteht NHL-ähnliche Atmosphäre, die aber mit hochauflösender Grafik noch realistischer wirken könnte.

Memory-Card: Ein Spielstand benötigt drei (Grundeinstellungen) bis sechs (Saison, eigene Spieler usw.) Blöcke.

NHL Powerplay 98



Es gibt die Möglichkeit, eigene Spieler zu kreieren. In dieser Runde versucht sich neXt-Level-Autor David Markwart nicht nur am Pad, sondern tritt sogar in digitaler Form auf dem Eis in Erscheinung

VON D. MARKWART
In der NHL streiten sich gerade Uwe Krupp von den Colorado Avalanche & Co um die begehrte Stanley-Cup-Trophäe, und Virgin bringt die heißumkämpfte Eishockey-Liga nach Deutschland an die heimischen Fernseher.

Den Spieler erwarten, dank NHL- und NHLPA-Lizenz, alle 26 Teams der nordamerikanischen Profi-Liga inklusive des kompletten Kaders. Neben den normalen Spielmodi, wie Freundschaftsspiel, Meisterschaft und Play-off, integrierte Virgin noch 16 Nationalmannschaften, die um die Weltmeisterschaft spielen. Jede Mannschaft besteht aus einigen realen Sportlern und wird mit Phantasienamen aufgefüllt.

Bevor die Raufbolde das spiegelnde Eis betreten, dürfen alle nur erdenklichen Einstellungen bestimmt werden, sowohl das Regelwerk (Icing, Abseits, übertriebene Härte usw.) als auch spielentscheidende Faktoren (Prügeleien an oder aus). Die Kufenkünstler sind recht flüssig an-

tiert, obwohl das Geschehen manchmal ein wenig ruckelig wirkt. Trotz fünf verschiedener Kameraperspektiven verschwindet der Puck auch mal aus dem Blickfeld. Eine kleine Grafikumrandung der schwarzen Gummischeibe, wie z. B. bei EAs NHL 98, hätte auch bei PP 98 nicht geschadet. Die Recken auf dem Eis verfügen über jede Aktionsmöglichkeit, die beim Eishockey benötigt wird. Auf welche Taste nun Schießen, Passen oder Prügelein gelegt wird, bleibt dem Spieler selbst überlassen.

Ist es dem Wayne Gretzky von morgen zu langweilig alleine, können per Multi-Tabs bis zu acht Spieler an einer Partie teilnehmen (natürlich nicht in einer Mannschaft).

Neben der Laufbahn eines harten Eishockey-Profis kann der Spieler auch die des Managers übernehmen. In dem Modus werden alle Teamentscheidungen getroffen. Sei es Mannschaftsmitglieder tauschen, neue kaufen, alte verkaufen oder, ganz individuell, eigene erstellen. Fast alles ist möglich bei NHL Powerplay 98.

Im Vergleich zur Konkurrenz liegt dieses Eishockeyspiel allerdings nicht auf den ersten Rängen. Der Vorsprung von Acclaims NHL Breakaway 98 und EAs NHL 98 ist aufgrund der besseren Spielbarkeit und umfangreicheren Optionen einfach zu groß. Alles in allem ist NHL PP 98 aber eine grundsätzliche Eishockey-Simulation. ■



XL-Wertung

75%

NBA Fastbreak '98



Grafisch hat Midways *NBA Fastbreak '98* zwar nicht ganz so viel zu bieten – die einzelnen Spieler sehen ihren realen Vorbildern kaum ähnlich –, aber spielerisch springt dafür eine Menge Spaß raus

EVON D. MARKWART
 Inen neuen Mitbewerber um den Thron des besten Basketballspiels bringt Midway mit *NBA Fastbreak '98* auf den Markt. Kein actiongeladenes Gebelze ohne Regeln à la *NBA Jam*, sondern eine Simulation, die sich mit EAs *NBA Live 98* messen kann. Durch die NBA-Lizenz war es Midway möglich, alle 29 Teams und deren komplette Kader (außer Michael Jordan natürlich) ins Spiel zu integrieren.

Im Hauptmenü werden die grundlegenden Einstellungen bestimmt, mit denen ein Freundschaftsspiel oder eine ganze Saison bis hin zu den Play-offs und der Meisterschaft ausgetragen wird. Nachdem entschieden wurde, wie lange ein Viertel dauert (eine bis 15 Minuten), und wie hart der Schiri pfeift, wird noch das Lieblingsteam ausgewählt, und schon laufen die NBA-Asse in die Halle ein. Der Stadiensprecher stellt jeden einzelnen Starter mit Namen vor. Realitätsgetreu bejubelt das Publikum die heimische Mannschaft enthusiastischer als den Gast.

Bei der Darstellung der Akteure hat Midway ein wenig gespart. Eindeutige Identifikationen der echten Spieler sind auf den ersten Blick nicht möglich. Aber das wird durch die hervorragend

animierten Korbjäger und deren Special-Moves ausgeglichen. Neben den Tasten für Werfen, Passen und Beschleunigen hat Midway besondere Angriffe auf einen Extra-Knopf gelegt. Sei es ein gekonntes Dribbling durch die Beine oder eine Attacke auf den gegnerischen Korb, alle Bewegungen sind absolut realistisch und genau durchdacht. Steht ein Verteidiger zwischen dem Angreifer

und dem Korb, wird ein eleganter Lay-up hingelegt. Ist der Weg frei, kracht es im Karton und die nächsten Punkte sind gezählt. Kommentiert wird das Ganze von einem englischen Hallensprecher, der immer einen treffenden Spruch für das Geschehen auf dem hochpolierten Parkett parat hat. Im direkten Vergleich mit *NBA Live 98* zieht *NBA Fastbreak '98* den kürzeren. Hauptsächlich

sind die zu pixeligen Charaktere und die fehlende Menge an Optionen daran schuld. Was die Spielbarkeit angeht kann sich Midway auf jeden Fall mit Electronic Arts messen. Zwar sind die taktischen Angriffsspielzüge von *NBA Live 98* immer noch mit den besten, aber *NBA Fastbreak '98* bringt mehr Action ins Spiel. ■



Die Nummer 98 bei den Bulls ist der Michael Jordan-Ersatz



Im Pause-Modus können die Regeln modifiziert werden

Info

Visual Concepts hat *NBA Fastbreak '98* auch für den Saturn umgesetzt. Die SEGA-Variante heißt allerdings *NBA Action '98*. Beide Versionen sind, bis auf geringe Unterschiede, nahezu identisch.

Gameplay: *NBA Fastbreak '98* bietet durch die äußerst realistischen Animationen der Spieler und die solide Steuerung hervorragende, actionreiche Spielbarkeit.

Präsentation: Durch die sehr pixeligen Akteure wird das Spielvergnügen ein wenig getrübt, aber die rockige Musik und der pfliffige Kommentator geben *NBA Fastbreak '98* eine passende Untermalung.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.

XL-Wertung

80%



Extreme Snowbreak



Durch die plötzlichen Schwenks der Kamera werden selbst gerade Passagen zu schwierigen Abschnitten mit Stolpergefahr.

Info



Ein Analogpad wird nicht unterstützt, und auch ansonsten hat *Extreme Snowbreak* – einmal abgesehen vom Ghost-Fahrer – nur wenig zu bieten.

Gameplay: Stünde die Kamera still und würden sich die Fahrer nicht so ruckartig über die Pisten bewegen, sähe es mit dem Spielspaß weit positiver aus.

Präsentation: Obwohl das Streckendesign anspricht und grafisch keine herausragenden Mängel bestehen, machen die Sportler keine gute Figur. Musikalisch kann sich das Spiel aber hören lassen.

Memory-Card: Rekorde und der Stand im Arcade-Modus passen auf einen Block.



UVON T. HELLWIG

Unter den Wintersportspielen in diesem Monat fällt *Extreme Snowbreak* aus dem Hause Virtual Studio Entertainment nicht nur spielerisch aus dem Rahmen, es bildet sogar mit Abstand das Schlußlicht. Dies liegt nicht in erster Linie daran, daß dem Käufer für 100 DM nur vier Strecken geboten werden, sondern vor allem am dürftigen Gameplay und der mangelhaften Ausstattung.

Man darf *Extreme Snowbreak* eigentlich nicht mit den aktuellen Action-Sport-Spielen vergleichen. Der Grund dafür ist die Art der Steuerung, ausschlaggebend ist aber auch das magere Optionsmenü. Zusammen ergibt sich ein deutlicher Rennspielcharakter, der unter anderem darin begründet ist, daß es eine Taste für Speed und eine zum Bremsen gibt. Eher untypisch für das Fahren mit Snowboards zeigen sich die Kurse. Mehr als drei oder vier kleinere Sprünge sind nicht zu erwarten – Stunts beschränken sich auf wenige Va-

rianten und spielen keine große Rolle. Es kommt somit vornehmlich auf die Schnelligkeit an. An dieser Stelle tauchen erstmals positive Eindrücke auf: Die Geschwindigkeit ist hoch, alle Strecken bieten interessante Passagen für

packende Rennszenen, und sogar das Problemkind Steuerung macht im Grunde kaum nennenswerte Sorgen. Das große Manko des Gameplays hat also andere Ursachen.

Es scheint beinahe unglücklich, daß ausgerechnet die Kameraführung am Spielspaß nagt. Doch jegliches Gefühl für Bodenkontakt bei Unebenheiten und das nötige Feeling für die Dreidimensionalität gehen durch heftiges Ruckeln verloren. Jede noch so kleine Erhebung läßt nicht nur den Fahrer etwas kippen, nein, der komplette Bildschirm neigt sich ruckartig. Während der Zeitrennen (ohne Gegner!) hat man häufig Mühe, den Streckenverlauf im Blick und den Fahrer im Griff zu behalten.

Extreme Snowbreak kann trotz hoher Geschwindigkeit, passablen Streckendesigns und guter Menüführung nicht begeistern. Ohne Computer-Gegner, Zweispieler-Modus und weitere Spielmodi wird der Dauerspaß zur harten Enttäuschung. Es ist schade, daß das (Rennspiel-)Potential aufgrund der wackeligen Bilder wie eine Lawine den Berg hinuntersaut. ■



XL-Wertung

60%

Newman Haas Racing



Offensichtlich vermittelt das Design des Armaturenbretts nicht nur aufgrund der detailarmen Polygonstruktur 80er-Jahre-Feeling, auch die LCD-Anzeigen (Liquid Crystal Display) wirken etwas angestaubt

EVON T. HELLWIG
 s ist beinahe unglaublich, aber wahr: Im riesigen Pool der PlayStation-Rennspiele gibt es mittlerweile eine stattliche Anzahl Rallye- und Tourenwagen-Spiele, doch für eingefleischte Fans der Formel- und Indy-Car-Veranstaltungen ist die Auswahl (bislang) stark begrenzt.

Vor knapp anderthalb Jahren ließ man sich noch durch *Andretti Racing* begeistern, heutzutage erscheint selbst *Formel 1 '97* angesichts der Grafikorgie *Gran Turismo* etwas angestaubt. *Newman Haas Racing* präsentiert sich optisch nicht auf dem Höchststand der Dinge. Es zeigt zwar spielerisch und hinsichtlich der Aufmachung deutliche Parallelen zu *Formel 1 '97* (dieselbe Grafik-Engine), wirkt aber aufgrund der simplen Texturen und etlicher Details um einiges liebloser. Nichtsdestotrotz wird dem potentiellen Indy-Car-Fan mit 14 Originalstrecken, 16 „lebendigen“ Fahr-



Dank Pit-Stop sind auch taktische Überlegungen von Belang

ern und einem guten Standardpaket an Spielmodi inklusive Split-screen ein umfassendes Rennspiel geboten. Wie es auf dem PC-Sektor besonders im Bereich der Königsklassen des Rennsports schon lange üblich ist, lassen sich auch in *NHR* sehr viele Voreinstellungen tätigen. Angefangen beim Schwierigkeitsgrad über die Renndistanz, diverse Wagenspezifikationen und die Padbelegung bis hin zur benutzerdefinierten Championship-Saison kann sich der gewillte Tuning-Freak nach Herzenslust austoben.

Das Handling der Rennwagen fällt nicht ganz so präzise wie bei *Formel 1 '97* aus, der Spielspaß – auch begründet durch Crash-Möglichkeiten und Boxenstopps – ist aber ähnlich hoch anzusiedeln. Zumindest in diesem Punkt stellt sich *Newman Haas Racing* als echte Alternative dar. Im Zweispieler-Modus bleiben noch drei von fünf (sinnvollen) Perspektiven, wobei ein vertikal getrennter Bildschirm zur Auswahl erfreulich gewesen wäre.

Neben dem guten Dolby-Surround-Sound, dem deutschen Kommentator und der realistischen Motorengeräusche überzeugt das Spiel vor allem durch die gute Spielbarkeit. Wer es verschmerzen kann, daß die CD technisch nicht dem Stand von heute entspricht und kleine Grafikfehler aufweist, dem sei *NHR* empfohlen – schließlich schlägt es „good old“ *Andretti Racing* um Längen. ■



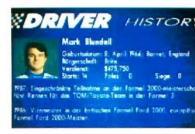
Die einblende Karte läßt sich in mehreren Stufen zoomen



info



Die CD hält Info-Menüs über die einzelnen Fahrer, jede Strecke und die komplette Geschichte des Rennstalls *Newman Haas Racing* zur Verfügung. Weiterbildung in Sachen Indy-Car-Wissen bereit.



Gameplay: Als Alternative zum Formel-1-Zirkus kann *NHR* bestehen – ein besseres Indy-Car-Spiel ist derzeit nicht auf dem Markt –, doch mehr als obere Mittelklasse wird nicht geboten.

Präsentation: Visuell fühlt man sich um zwei Jahre zurückversetzt, dagegen gibt es aber am Sound und der Sprachausgabe nichts zu mäkeln.

Memory-Card: Standardmäßig reicht ein Block für alle relevanten Daten aus.

XL-Wertung

75%

Hersteller:	Acclaim/Interplay	Entwickler:	Promethean Designs	Rennspiel
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	9 Strecken	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	Anfang April	

VR Sports Powerboat Racing



Wüstenrennen: Die Austragsorte liegen rund um die Welt

Info

Die Bildschirmtexte der Testversion verzichten auf Umlaute, was an so manchen Stellen zur Belustigung, schlimmstenfalls zur kurzfristigen Verwirrung führte. Es bleibt die Hoffnung, daß dieser verzeihbare Makel noch behoben wird.

Gameplay: VRSPR kommt nicht nur mit einer hohen Spielbarkeit daher, es verspricht durch die Modi auch lang anhaltenden Spaß. Besondere Ideen bietet es aber nicht.

Präsentation: Technisch solide und optisch ansprechend wurden die Wasserstraßen in Szene gesetzt. Akustisch erinnert das Geschehen aber eher an einen allerschwachen Rasierer.

Memory-Card: Rekorde und Meisterschaft belegen einen Block auf der Karte.



Rast man gegen die Sonne übers feuchte Element, so hellt sich der Bildschirm auf, und man wird stark geblendet – nicht jedermanns Sache

Powerboat Racing von Interplay (Clayfighter 63 1/3) kann sich in Sachen Ausstattung mit der Konkurrenz (Rapid Racer, Jet Rider) problemlos messen: Neun Strecken und acht Speedboote sind allemal ausreichend. Allerdings sollten dem Spieler beim heutigen Stand der Dinge schon mindestens zwei bis drei interessante Spielmodi geboten werden – ein Zweispieler-Modus ist natürlich ebenfalls sehr willkommen. Über diese vor-

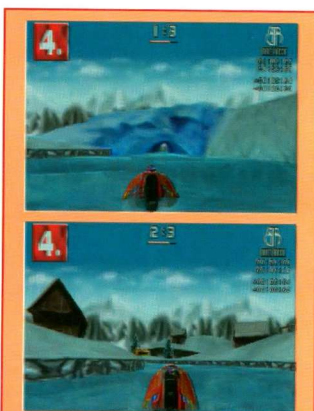
EVON T. HELLWIG
s gibt Menschen, denen ist keine Sportart zu gefährlich: Bungee Jumping, Freiklettern und Fallschirmspringen sind nur ein paar Beispiele. Powerboat-Veranstaltungen sind aber nicht nur eine Gefahr für Leib und Leben der Fahrer und Zuschauer, das vermeintliche Vergnügen ist auch ungemein teuer. Wer sich kein Speedboot leisten kann, greift also kurzerhand zum virtuellen Pendant.



handenen Spielelemente hinaus kann jedoch auch dieses feuchte Rennspiel nicht mit echten Innovationen aufwarten.

Nachdem man sich die verschiedenen PS-Raketen angesehen hat, fällt die Wahl etwas schwer, da leistungsbezogene Daten nicht angezeigt werden, sich die Boote im Auswahlenü also nur optisch voneinander unterscheiden. Die Strecken bieten sehr abwechslungsreiche Passagen. Es gibt mehrere Abzweigungen und viele optische Kleinigkeiten und bewegliche Objekte (Fische, Hubschrauber). Einige große und kleine Schanzen laden zum Springen ein, Tunnel, Hindernisse und 90-Grad-Kurven frischen zusätzlich auf. Obendrein treiben nicht zu unterschätzende, computergesteuerte Gegner ihr Unwesen auf den Rundkursen.

Wenn sich Powerboat Racing in einem Punkt wesentlich von Rapid Racer abhebt, dann ist es die Steuerung. Sämtliche Boote lassen sich prima (so exakt wie es die Wasseroberfläche zuläßt) manövrieren und warten letztendlich doch noch mit einer findigen Idee auf, nämlich dem Heben und Senken des Bugs per R-Tasten (siehe Kasten). Was die Begeisterung über die Spielbarkeit und die Sprachausgabe (Deutsch) ein wenig drückt, ist der sägende Motoren-Sound und die manchmal sehr störenden Lichtreflexionen der Sonne. Bleifuß-Fans mit Hang zum kühlen Naß und diejenigen, die kein Rapid Racer besitzen, werden mit VRS Powerboat Racing zufrieden sein, nicht zuletzt, weil der Zweispieler-Modus für eine Extraportion Spaß sorgt. ■



Über die R-Tasten kann jederzeit der Bug gehoben oder gesenkt werden. Dies beeinflusst sowohl die Geschwindigkeit und das Sprungverhalten als auch die Beherrschbarkeit der Speedboote in engen Kurven.

XL-Wertung

80%

X-Men: Children of the Atom



Cyclops' Augenlaser haut noch jeden Gegner um, da hilft auch kein Mega-Dash. Doch wer will das schon wissen ...

SVON M. FELDMANN
 Schon 1996 erschien *X-Men* für den Saturn. Seitdem versuchten die Capcom-Programmierer ihren alten Arcade-Hit auch für die PlayStation umzusetzen, scheiterten aber an diversen technischen Problemen. Über dunkle Lizenzkanäle wanderte das halbfertige Produkt schließlich nach England zu Probe, wo sofort ein

paar unbeschäftigte Programmierer mit der Arbeit begannen.

Mittlerweile haben wir 1998 und die PSX-Fassung von *X-Men: Children of the Atom* ist fertiggestellt. Die Qualität ist okay. Grafisch ist kaum ein Unterschied zum Arcade-Original festzustellen und auch die Spielgeschwindigkeit scheint authentisch zu sein. Lediglich die Animationsphasen kommen nicht so flüssig wie von der Platine, aber das sollte eigentlich kein Problem sein. Das Problem ist doch eher: Wer will bitte heute noch diesen Oldie spielen? Im 2D-Bereich gibt es deutlich bessere Games mit mehr Charakteren, mehr Animationen und cooleren Moves – z. B. die *Street Fighter* Collection mit drei Spielen. Als kostenloses Bundle mit einem anderen Acclaim-Game könnte man sich *X-Men* ja noch gefallen lassen, aber als Vollpreisspiel ... ■



info

Mit von der Partie sind: Cyclops, Wolverine, Psylocke, Iceman, Colossus, Storm, Magneto, Juggernaut, Omega Red, Silver Samurai, Spiral und Sentinel.

Gameplay: Standard 2D-Beat-'em-up aus der Mitte der Neunziger Jahre.

Präsentation: Für damalige Verhältnisse gut, heute leider ziemlich veraltet.

Memory-Card: Auf einem Block werden alle Statistiken gespeichert.

XL-Wertung

65%

Ian Livingstone's *Deathtrap Dungeon* ließ lange auf sich warten. Seit knapp drei Jahren fehlt Eidos an dem Game. Im April '98 soll das Spiel nun endlich in den Läden stehen. Bisher existiert zwar lediglich eine Beta-Version (Preview auf Seite 49), doch die verspricht ein echtes PlayStation-Highlight zu werden. Grund genug, an dieser Stelle eine exklusive *Deathtrap Dungeon*-Lederjacke und weitere tolle Preise zu verlosen. Weltweit gibt es nur 32 dieser edlen Gewänder. 21 trägt das englische Entwicklungsteam, eine Großmeister Ian Livingstone persönlich, und nur sieben davon sind handsigniert.

Wer an den Gewinnen interessiert ist, schickt einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an:

neXt Level
 Stichwort: Ian Livingstone
 Friedensallee 41

22765 Hamburg



Gewinnspiel

1. Preis: eine handsignierte Lederjacke
2. Preis: ein handsigniertes *Deathtrap Dungeon*-Buch
- 3.-7. Preis: je ein *Deathtrap Dungeon*-T-Shirt
- 8.-12. Preis: je eine *Deathtrap Dungeon*-Tasche
- 13.-23. Preis: je ein *Deathtrap Dungeon*-Kartenspiel

Einsendeschluß ist der 14.4.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain-Verlages und der Firma Eidos sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen.





Youngblood



Neun Charaktere stehen bereit, um ein Zweierteam zu bilden



Die freundlichen Mutantenschildkröten winken vorm Schießen



Zu jedem der neun Helden gibt es reichlich Informationen

info

Von *Youngblood* wurden auch Computerversionen (PC und Mac) design, die demnächst erhältlich sein werden. Die PSX-PAL-Version dieses Spieles wird noch einmal komplett überarbeitet, weswegen sich der Erscheinungstermin auf unbestimmte Zeit verschiebt.

Gameplay: Durch die wirklich schlechte Steuerung kommt kaum Freude auf.

Präsentation: Charaktere sowie Gegner sind klein und ‚fuzzelig‘, die Umgebung eher langweilig geraten. Die Sprachausgabe ist gut.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.



In den durchweg quadratischen Leveln gilt es, bestimmte Items zu finden oder Gegner auszuschalten. Diese wehren sich natürlich nach Kräften gegen jegliche Einmischung in ihre Privatsphäre ...

A VON M. FELDMANN
us 2- mach 3D. Comic- und Cartoon-Helden sind in letzter Zeit wieder bevorzugtes „Opfer“ von Programmierern. Ob es an der eigenen Ideenlosigkeit oder eher an bereits etablierten Charakteren (ergo höhere Verkaufszahlen) liegt, sei mal dahingestellt.

Wenn man sich die – gut gemachte – Presseinformation zu *Youngblood* durchliest, gerät man schnell ins Träumen. Was dort in unschuldigem schwarzer Schrift auf geduldigem weißen Papier gedruckt ist, läßt das Herz eines jeden Genre-Fans höherschlagen. „Überstichtedatenfenster ..., facettenreiche Handlungsmöglichkeiten ..., Herausforderung für jeden Science-Fiction-Fan“ usw. heißt es dort. Doch leider folgt die Enttäuschung auf dem Fuße. Das *Youngblood*-Labor, in dem das Team aus neun verschiedenen Mitgliedern gebildet und ausgerüstet werden kann, das Informationen zu allen Helden bereithält und auch als Forschungsstätte dient, ist noch recht ansprechend designet. Beginnt man aber mit der ersten Mission, bemerkt man schnell die grundlegenden Schwächen des Programms. Die Menüs sind z. B. nur umständlich zu erreichen und wieder zu verlassen, außerdem ist die Buttonbelegung sehr ge-

wohnungsbedürftig – keiner der Zehn Knöpfe am Pad wurde verschont. Auch die Grafik kann nicht gerade begeistern, trotzdem ruckelt das Scrolling ganz enorm. Von den versprochenen Rollenspielerlementen hat der Spieler auch nicht viel, da die

Gegner teilweise sehr schnell, auch durch Wände, herankommen und wenig Zeit für taktisches Vorgehen lassen. Man rennt praktisch die ganze Zeit nur durch die mäßig designte Gegend und schaltet Gegner aus oder verzweifelt an den Tücken der Steuerung.

Obwohl die neun Charaktere der Comicserie „dreidimensional gerendert“ wurden, ist von ihnen nicht viel zu erkennen. Immerhin verbindet sie das mit den Gegnern im Spiel. Einzig die Sprachausgabe kommt „gut rüber“.

Es ist schon tragisch. Da versucht ein ambitioniertes Programmerteam ein interessantes Action/RPG mit coolen Comic-Helden zu designen, verzettelt sich dabei aber vollkommen. Zum Glück entschied sich GT Interactive dafür, das Game für die PAL-Version noch einmal zurück in die Entwicklungsabteilung zu geben. ■



XL-Wertung

50%

neXt Level im ABO

abo-aktion **XL**

Ab sofort vergeben wir noch mehr Abo-Prämien an diejenigen, die einen neuen Abonnenten werben. Und damit Ihr nicht drei Leute auf einmal werben müßt, gibt's die drei spielbaren Beat-'em-Up-Demos zusammen im Abo-Super-Paket!



DEMO CD's

 **Abo-Super-Paket**
Drei spielbare Demo-CDs

Bloody Roar — Hyper Beast Duel
und
Marvel Super Heroes
und
Street Fighter EX plus Alpha





Her mit den drei Demos!

Einfach einen Abo-Kunden werben und die Prämie als Dankeschön erhalten. Im aktuellen **Abo-Super-Paket** sind spielbare Demo-CDs von **Bloody Roar**, **Marvel Super Heroes** und **Street Fighter EX plus Alpha** für Eure **PlayStation** enthalten!

ICH ABONNIERE DIE neXt LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

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

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

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

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen): ☐ Bequem durch Bankeinzug ☐ Gegen Rechnung

BLZ _____ Kontonummer _____

Geldinstitut _____

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

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

ICH BIN DER/DIE WERBER/IN UND MÖCHTE DAS ABO-SUPER-PAKET ALS PRÄMIE FÜR DIE VERMITTLUNG DES ABONNEMENTS ERHALTEN.

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

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Datum, Unterschrift _____

XL 4/98

neXt

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abos innerhalb von zehn Tagen verliert der Abonnent jeglichen Anspruch auf eine Prämie. Die Versandkosten übernimmt der X-plan Verlag.



RIVEN

The Sequel to Myst

Zwei Brüder und eine Handvoll Macs reichten aus, um mit einer „Grafikdemo“ die Spielewelt zu revolutionieren. *Myst*, damals durchweg schlecht bewertet, avancierte zum meistverkauften Spiel aller Zeiten. Der Nachfolger kommt mit demselben Gameplay, aber stark verbesserter Grafik daher. Geht das Konzept wieder auf? Ist *Riven* ein würdiger Nachfolger?



Adventure

Hersteller:	Acclaim	Entwickler:	Cyan/Sunsoft
Spieler:	1	Level:	-
Preis:	ca. DM 120	Erhältlich:	im Handel



Welch wunderschöne Farben, insbesondere das kräftige Cyan! Apropos: Cyan ist eine der vier Druckfarben CMYK (Cyan, Magenta, Yellow und Key oder auch Türkis, Rotviolett, Gelb und Schwarz)



VON M. FELDMANN

s gibt zwei Arten von Computerspielen: solche, die *Myst* gespielt haben und den Rest. Wer sich schon von diesem Klassiker hat infizieren lassen, wird wohl diesen Test nicht mehr brauchen, denn dann steht *Riven* schon fest auf der Wunschliste. Aber die wenigen, noch nicht Bekehrten können sicherlich noch ein paar Kaufargumente vertragen.

Riven ist, genau wie der Vorgänger *Myst*, komplett aus vorgerenderten (Stand-)Bildern und Animationen aufgebaut. Diese Grafiken zeigen eine wahrhaft phantastische Welt, in der der Spieler zahlreiche, skurrile Rätsel lösen muß. De facto klickt man sich mit dem Steuerkreuz und einem Button durch das komplette Spiel. Das mag langweilig und uninspiriert klingen, wenn man bloß davon liest, aber *Riven* erzeugt eine unheimlich dichte Atmosphäre, die den Benutzer recht schnell in ihrem Bann zieht.

Neben den photorealistischen Bildern trägt auch der stimmungsvolle Soundtrack mit seinen geheimnisvollen Sphärenklängen und den zahllosen Soundeffekten zum Abenteuererlebnis bei.

Riven startet mitten in der Geschichte. Ein fremder Mann – den *Myst*-Veteranen als Atrus identifizieren würden – überreicht dem Abenteuerer ein Buch, beauftragt ihn, seine ver-

schollene Frau Constantine zu finden sowie seinen verrückten Vater einzusperren und schickt ihn dann nach Riven, wo ihm der Foli-ant alsbald wieder entrisen wird. Hier beginnt nun das rätselhafte Abenteuer, das den Spieler über fünf Inseln (auf fünf CDs) mit Tausenden von wunderschönen Bildern führt. Es gibt viel zu sehen und viel auszuprobieren. Die

meisten Rätsel lassen sich nicht auf Anhieb lösen und verlangen nach intensiver Beschäftigung mit der Materie. Es wird nicht etwa wie bei herkömmlichen Adventures verlangt, Gegenstände einzusammeln und anderswo zu benutzen, sondern z. B. fünfeckige Räume zu drehen und von verschiedenen Seiten zu betreten oder aus rätselhaften Dokumenten eine Zahlenkombination herauszufiltern. Nur

wer alles ganz genau anschaut und sich auch viele Notizen macht, hat eine Chance, *Riven* jemals wieder zu verlassen und in die reale Welt zurückzukehren. Doch vorher warten viele Stunden Unterhaltung.

Cyan hat einen fast unmenschlichen Aufwand betrieben. Von den Erlösen der unerwartet hohen *Myst*-Verkäufe stellten die amerikanischen „Geschichtenerzähler“ teure Rechner in ihre Büros. Ein Dutzend Indigo II Extreme von Silicon Graphics, zwei Solid Impacts derselben Firma, dazu 10 Power Macs von Apple und vier mächtige Challenge L Server (auch



In Gehns Labor gibt es eine Menge Gegenstände zu entdecken und zu untersuchen



Die Schöpfungsgeschichte lief auf Riven ganz anders ab, als bei den Christen

Info

Vor *Riven* und *Myst* produzierte Cyan drei weitere Spiele. *Cosmic Osmo*, *The Manhole* und *Spelunx* richten sich zwar eher an Kinder, konnten aber auch schon Erwachsene begeistern. Mittlerweile gibt es ein reichhaltiges Angebot an *Myst*- und *Riven*-Merchandising, das nicht nur gut aussieht, sondern auch zusätzliches Geld in Cyans Portokasse bringt. Geld, das die Miller-Brüder gut gebrauchen können, da Sony Unmengen an Lizenzgebühren für die fünf CDs verlangt.

Gameplay: Keine Innovationen gegenüber *Myst*. Man klickt in die Richtung, in die man gehen möchte oder auf das Objekt, das man benutzen will. Laufen und Rätsel lösen sind die beiden Hauptelemente des Spiels. Das Game lebt nur von seiner (genialen) Atmosphäre und bietet keinerlei Action

Präsentation: Photorealistische Grafiken und Animationen werden von perfekt passenden Sounds unterstützt.

Memory-Card: Auf einem Block können fünf Spielstände gesichert werden.

Sony-Maus: Besitzer des Tischnagers können diesen selbstverständlich zum angenehmeren Spielen benutzen.

Internetadresse: www.cyan.com

STATEMENTS



MARIS FELDMANN: *Im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen läuft das Gameplay bei Riven größtenteils im Kopf ab. Die Rätsel sind innovativ und teilweise unglaublich knifflig. Dazu noch die phantastische Grafik ..., was kann ein Adventure-Fan mehr haben wollen?*



TOBIAS PARTETZKE: *Grafisch ist Riven im Gegensatz zur PlayStation-Version von Myst äußerst beeindruckend. Das ändert aber nichts daran, daß man sich nur von einem Standbild zum nächsten klickt. Als abendliche High-Tech-Dia-Show ist es aber bestens geeignet.*



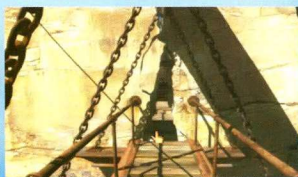
KLAUS-D. HARTWIG: *Riven ist kein Spiel für jedermann. Man muß schon ein Faible für Adventures haben und in die Spielwelt eintauchen. Dann entfaltet Riven genauso wie Myst eine Faszination, die weit über das Betrachten unglaublich aufwendig gerendeter Bilder hinausgeht.*



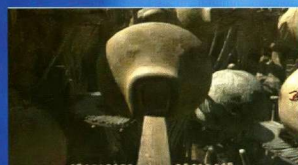
THOMAS HELLWIG: *Ist grenzenloser Render-Wahn ansteckend? Wenn man sich das Schwergewicht Riven anschaut - vielmehr passiert während des Spielens nicht -, erscheinen Grafiken wie die aus z. B. Mega Man 8 vorzeitlich. Etwas mehr „Spiel“ wäre schon wünschenswert.*



Nach einigen Stunden Spiel wird man mit einer Karte von Riven belohnt



SG) standen für die Produktion von *Riven* zur Verfügung. Knapp 100 Gigabyte Festplattenplatz wurden für die Zwischenlagerung der Bilddaten bereitgestellt und die beste Software wartete auf die richtigen Programmierer. Diese kamen und nutzten sofort die technischen Möglichkeiten. Über Hunderttausend 3D-Modelle und kaum weniger Texturen entstanden und wurden zu komplexen Welten zusammengefügt. Manche Dateien waren so groß, daß sie sich kaum öffnen (zwei Stunden), geschweige denn



Viele wichtige Objekte sind an gut versteckten Stellen angebracht. Da heißt es suchen



An solch einem friedlichen Strand möchte man gerne seinen Jahresurlaub verbringen



speichern (fünf Stunden) ließen. In diesen virtuellen Welten mußten die Server nun jedes einzelne Bild und jede Animation, die der Spieler betrachten kann, berechnen. Diesen ungeheuren, technischen Aufwand sieht man dem Adventure deutlich an. Aber auch das kreative Talent der Designer wird beim Spielen deutlich. Mit der Zeit fügt sich alles wie in einem großen Puzzle zusammen. *Myst*-Erfahrene erkennen neue Details, aber auch für Anfänger ist die Story schlüssig. Eines muß man dennoch ganz deutlich



sagen: Wer mit *Myst* nicht zufrieden war, weil er das Spielkonzept nicht mochte, braucht sich *Riven* gar nicht erst anzusehen, denn es bleibt im Prinzip dasselbe Spiel. Die Fortsetzung bietet bessere Grafik, bessere Animationen, besseren Sound und komplexere Rätsel. Außerdem ist das Spiel deutlich umfangreicher und die PSX-Fassung - im Gegensatz zur miserablen *Myst*-Version von Psygnosis - von sehr hoher Qualität. Die Animationen sind teilweise besser als auf dem PC oder Mac. Vorwissen ist spielspaßfördernd, aber nicht notwendig, so daß jedermann sofort loslegen kann - frau natürlich auch. *Riven* verspricht atmosphärische Unterhaltung vom Feinsten und genau das bietet es. ■

XL-Wertung

90%

INTERVIEW

next Level sprach mit Rand K. Miller, dem Präsidenten von Cyan, Produzenten von *Riven* und kreativen Kopf hinter den Kulissen sowie mit Joshua A. Staub, dem Produktionsdirektor für Computergrafik und Koordinator für die Erschaffung der einzelnen *Riven*-Welten.

neXt Level: Sie scheinen sehr viel Mühe auf die PSX-Version von *Riven* verwandt zu haben.

Miller: Es war sehr wichtig für uns, die PSX-Version von *Riven* schneller herauszubringen als seinerzeit *Myst* – als wir *Myst* für Computer veröffentlichten, gab es noch gar keine CD-ROM-Konsolen –, denn wir mögen die PlayStation. Meine Eltern z. B. haben nie *Myst* oder *Riven* auf einem Computer gespielt, aber als ich eine PSX mitbrachte und an den Fernseher anschloß, meinte mein Vater: „Genau so will ich dieses Spiel erleben!“ Plug and play. Die Animationen sind teilweise sogar besser als auf dem PC.

XL: Glauben Sie, dass die PSX die richtige Sorte Spieler für *Riven* bietet? Schließlich handelt es sich um ein Adventure und nicht um ein Fußball- oder Rennspiel.

M: Interessante Frage. Ich glaube, daß das Spiel den Spieler definiert. Lassen Sie mich das erläutern: Vor *Myst* waren alle Spieler automatisch Freaks, aber plötzlich hörten Leute davon, die nie vorher gespielt hatten. Wir haben damit eine ganz neue Zielgruppe erschaffen.

XL: Wie entstanden die vielen Rätsel?

M: Wir begannen mit den ersten Überlegungen zu *Riven* schon während der Fertigstellung von *Myst*. Josh, mein

Bruder Robyn, einer der *Myst*-Programmierer und ich haben damals die meisten Puzzles überlegt, aber nur in groben Zügen. Wir malten dann alles auf ein großes Stück Papier, bis eine Karte entstand, auf der alle Gegenden wie im Spiel verbunden waren. Außerdem bemühten wir uns, die Rätsel in die Story von *Riven* zu integrieren.

XL: Was haben Sie mit dem vielen Geld von *Myst* gemacht?

M: Wir waren ziemlich naiv. Mein Bruder und ich haben nette Häuser und brauchten nicht viel, also steckten wir alles in das nächste „große Ding“. Da wir *Myst* auf ein paar Macs gemacht hatten, dachten wir, wir kaufen eine Handvoll SGI-Workstations, stellen Joshua ein und das war's. Schließlich hat Spielberg *Jurassic Park* damit produziert, da sollte *Riven* einfach sein. Wir haben damals eine Menge dazu gelernt (lacht). Glücklicherweise verkaufte sich *Myst* auch weiterhin, denn wir mußten mehr Rechner kaufen und zusätzliche Grafiker einstellen.

Das Verrückte ist, daß sich *Myst* immer noch blendend verkauft. Wir haben nie geglaubt, daß es so gut laufen würde. Robyn und ich haben

einer Million Polygonen am Laufen hatte. Ich dachte, das ist echt verrückt. – Eine Million Polygone berechnen wir jeden Tag. Wir haben sogar mehrere Szenen, die aus deutlich mehr als einer Million Polygon bestehen. Und unsere Texturen sind riesig. Wir bekamen

echte Probleme damit. Am Ende hatte ich drei SGIs in meinem Büro. Während die erste ein Dokument speicherte, konnte ich an der zweiten arbeiten und an der dritten schon mal eine weitere Szene öffnen – bei unserem größten Dokument dauerte das immerhin ganze zwei Stunden.

XL: Warum haben Sie für *Riven* keine VR-Technologie, also bewegbare Panorama-Bilder verwendet?

M: Wir haben uns das angesehen, aber es war etwas enttäuschend, denn zuerst wollten wir *Riven* wirklich mit dieser Technologie machen. Einige Sachen haben uns aber nicht gefallen. Zuerst die Bildqualität. Die Übergänge zwischen den einzelnen

Bildern werden zu stark verzerrt, das stört unser ganzes Konzept. Es ergab sich für uns auch kein wirklicher Vorteil, da der Blick des Spielers sowieso auf einen Bildausschnitt gelenkt werden muß. Außerdem hätten wir das wichtige Stilmittel der Bildkomposition aus der Hand gegeben. Wir haben lange darüber diskutiert und uns entschieden, keine VR-Technologie zu verwenden, zumindestens jetzt noch nicht.

XL: Danke für das nette und aufschlußreiche Gespräch!

In der kommenden Ausgabe wird das Interview fortgesetzt.

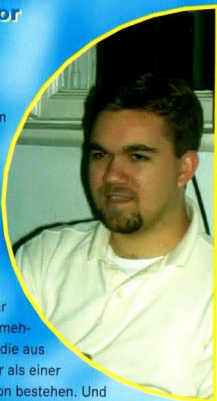


Rand Miller und Joshua Staub fühlten sich sichtlich wohl in der schönen Hansestadt und erzählten allerhand Interessantes

Myst damals gemacht, weil wir mal etwas anderes machen wollten. Wir dachten, das ist es, was wir gerne spielen würden. Mittlerweile sind weltweit ca. 5 Millionen Stück verkauft und wir dachten damals noch, es wäre echt cool, wenn wir ca. 50.000 Stück verkaufen könnten (lacht).

XL: Joshua, wie wachst euch die Computer-Technik.

Staub: Ja, gern. Im Endeffekt hatten wir 14 Workstations und vier Server (jeder mit zwölf Prozessoren) am rechnen, aber das wirkliche Problem war die Größe der Modelle, weil wir die Welt so realistisch wie möglich erschaffen wollten. – Vor ein paar Jahren war ich auf der Sigraph Grafik Messe und hörte mich ein bisschen um. Dort sprachen ein paar Leute über die größten 3D-Modelle, von denen sie gehört hatten und ich erfuhr, daß Sony ein Projekt mit



Riven

NTSC/PAL

Das aktuelle Spiel des Monats gehört nicht zu den leichtesten. Für alle, denen die Rätsel zu schwer geraten sind, bieten wir in diesem und den kommenden Hefen eine Lösung an. Aber Achtung: das Lesen dieser Seite mindert den Spielspaß beträchtlich! Besser ist es, nur im Notfall nachzuschlagen, um gezielt eine knifflige Passage zu überbrücken.

Das Rätsel diese: Ausgabe ist ein fünfeckiger Raum, der per Knopfdruck um jeweils ein Fünftel gedreht wird. Durch die Gucklöcher könnt Ihr schon eine Menge erkennen und somit das Rätsel auch selber lösen. Die restlichen Aufgaben sind lediglich umzulegende Schalter.

Nach den Anfangssequenzen findet man sich in einer kleinen Zelle wieder. Direkt vor einem befindet sich ein kegelförmiges Gerät, das später



noch gebraucht wird. Ein Rohr führt von diesem in den Fels. Dreht Euch nun um und geht an der Zelle vorbei die Treppe hoch. Obenauf müßt Ihr Euch zweimal nach links dre-



hen, dort findet sich ein fünfeckiger Raum. Um das Gitter auf der anderen Seite zu öffnen, geht Ihr zurück zum Eingang, dreht Euch und drückt viermal auf den rechten



Knopf. Verlaßt nun das Gebäude und geht links die Klippen herunter. Am Ende des Weges müßt Ihr nach links und unter der Tür hindurchgehen. Im fünfeckigen Raum ist nun



das Gitter geöffnet. Betretet den Gang und legt den Hebel um. Mit dem Dampf wird das kegelförmige Gerät betrieben. Auf dem Rückweg, vor dem Raum, müßt Ihr den rech-



ten Knopf zweimal drücken und dann den Hebel auf der linken Seite hochdrücken. Geht nun durch das geöffnete Gitter auf der anderen Seite des Raumes, dreht Euch um und drückt den Knopf zweimal sowie den Hebel nach oben. Nun müßt Ihr wieder zum Eingang an der Brücke zurückgehen und dort zweimal den Knopf drücken. Endlich könnt Ihr auf der anderen Seite weiterlaufen.



Betretet den goldenen Dom und folgt dem Weg bis zum Ausgang. Nach einer Rechtskurve befindet sich auf der linken Seite ein weiterer Schalter, den Ihr umlegen solltet. Geht danach weiter um den Dom herum, durch den Tunnel bis auf den kleinen Balkon. Dort befin-



det sich der nächste Schalter. Als nächstes geht Ihr den ganzen Weg zurück durch den Dom und den fünfeckigen Raum über die Brücke in den Berg. Dort befindet sich auf



der linken Seite eine Tür. In diesem Raum ist gleich rechts ein rotes Guckloch mit einem Schalter, der



eine Tür öffnet. Danach geht es weiter in den Berg bis zu dem roten Raum. Dessen Ausgang befindet sich rechts. Dort wartet ein blauer Knopf darauf gedrückt zu werden. Nachdem das Gefährt angekommen ist, könnt Ihr Platz nehmen



und es mittels des äußeren Hebels drehen. Ein beherrzter Griff an den zentralen Hebel bringt sodann das Fahrzeug in Bewegung, die coole Kamerafahrt in Gang und diese Tips zu Ende.





Jede Ausgabe
mit CD-ROM.

GameStar 98.4
Die ganze Welt der PC-Spiele
Sfr 7.90 \$ 5.99 Lit 11.000
B. 4/98

7.90 DM
+ CD mit 3 exklusiven Top-Demos
Neue Kampagnen, Editoren, Tools zu
Age of Empires

Battlezone

Command & Conquer plus 3D-Action
Megatest, 6-Level-Demo, Profi-Tips

Ultima 9

Vor-Ort-Bericht: Origins Mega-Rollenspiel
mit komplett neuer Engine und Story

Win 98 für Spieler

So geht's: Schon jetzt Windows-98-Luft schnuppern
Das bringt Microsofts neuer Hype für PC-Spiele

GameStar 4/98
3 exklusive Top-Demos

Rising Lands

Panzer Commander

Stratosphere

Weitere Demos:
Battlezone, Dark Omen, Uprising (3Dn), Descent
Freespace, Earth Siege 3, Grand Prix 500cc, Addiction
Pinball, Deadlock 2, Robo Rumble, Sparkler (3Dfx), Seven
Years War, Adrenix, Sanitarium
Videos: Komplette StarCraft-
Zwischensequenz, Forsaken,
Incoming, Mysteries of the Sith
Aktualisierte Titel: Elsa Victory 3Dx,
Mim Crystal VBX, Dröed Righteous 3D, S18 Velocity 125,
Diamond Monster Sound, Patchwork Tomb Raider 2, FIFA 98,
Heldre, Panzer General 3D, Battlezone, Air Warrior 2, F-16 Fighting
Falcon, Joint Strike Fighter, Fox Impact, Seven Kingdoms u.s.w.
Special: Age of Empires Szenarien und Tools,
neue Einheiten für Dark Reign und Total
Annihilation **Plus:** T-Online
Software, u.s.w.

Exklusiv
Demos: Panzer Commander
Rising Lands • Stratosphere
Plus: Age of Empires Special
StarCraft - Zwischensequenz

Weitere Demos: Battlezone • Dark Omen • Uprising
Descent, Freespace, Earth Siege 3, Grand Prix 500cc, Addiction Pinball,
Deadlock 2, Robo Rumble, Sparkler (3Dfx), Seven Years War, Adrenix, Sanitarium
Videos: Forsaken, Incoming, Mysteries of the Sith **Patches:** Tomb Raider 2, FIFA 98 u.s.w.

Test: Voodoo 2 • Mysteries of the Sith: Test und Lösung • Über 300 Tips

Special: Age of Empires
Exklusiv: StarCraft original cutscene

4 594418 707900

Neu! Jetzt am Kiosk!

WARNUNG

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

Blam! Machine Head

PAL

Levelcodes:

Level 1:

Oil Wells KFRCLN4MD
Quake City E50FHOBVND
D. Hangars BQAKHOD3KR

Level 2:

T. Swamps 1 2CMYGO122T
T. Warren 1XPGH09NIB
T. Swamps 2 ZTUIHOXOOR
I. Catacombs BJJIHOPWAJ
Queens Ch. GXHIIHOPJQ

Level 3:

Mountain Pass AOYHIOLPSA
Icebound Highway 6A64FOPCLG
Above the Clouds 5BJEGOPMNR
Orbital HQ's OET1GO5WKO

Level 4:

Master of Decept. SRBZIO513L
Citadel of Illusion ZE8UGOPZUA
The Core RRN46GPOJC
Un-Reality ZOIHOD700
Completed KQ3PSND700

Extra-Level:

Gebt das Paßwort 'NEUDESSERT' ein!

Bonus-Mission:

Gebt das Paßwort 'MADMISSION' ein!

INVINCIBLE:

Unverwundbarkeit

COORDS:

Zeigt Euch die Koordinaten an.

GAMEWON:

Ein Levelskip, den Ihr im laufenden Spiel über die Pausenfunktion (Punkt 'Next Mission') aktiviert.

MAXOUT:

Verschafft Euch alle Waffen inklusive der Munition.

POGO:

Läßt Euren Helden wesentlich höher springen.

Levelanwahl:

Wählt 'Restore Game' und gebt das Paßwort 'P3NDLDQNY2' ein! Daraufhin erscheint eine Levelanwahl.

Levelcodes:

Level	Code
4	885BVHMC08
5	I32ZNJQHT3
6	GV8KFI6K6L
7	3X8MJ47R3X
8	LMZRK4IR3D
9	BR2WYK2CQJ
10	00GBNLJ4G0
11	T2GDTJG5JT
12	H2DCTKH40S
13	PPYRQP58LD
14	RT2W121V7J

Dark Forces

NTSC/PAL

Star Wars-Fans dürfen sich freuen, wir liefern diesen Monat tactics zu einigen PSX-Spielen rund um Luke und seine rebellischen Freunde.

Cheat-Menü:

Drückt während des laufenden Spiels $\leftarrow \bullet \bullet \bullet \rightarrow \bullet \bullet \bullet \triangle \bullet \bullet \bullet$, um das geheime Menü aufzurufen! Nun folgen noch ein paar hilfreiche Erklärungen, der einzelnen Punkte aus dem Cheat-Menü.



Alle Fahrzeuge freispielen:

Folgende Fahrzeuge erhaltet Ihr, indem Ihr die vorgegebenen Zeitlimits erfüllt: Reisebus, DTK, NSR, LAN, GT5, LIM.

PCS:

Fahrt die Down-Town-Strecke in weniger als vier Minuten!

VPR:

Erspielt auf der Down-Town-Strecke 1 Million Dollar und schafft das Zeitlimit!

ELS:

Erspielt auf der Sea-Side-Strecke 2,5 Millionen Dollar und schafft das Zeitlimit!



Final Fantasy VII

PAL

Chocobo Racing:

Haltet während der Fahrt mit den Chocobos alle L- und R-Tasten gedrückt!



GTI:

Fahrt die Sea-Side-Strecke in weniger als vier Minuten!

DBL:

Fahrt die Metro-City-Strecke in weniger als vier Minuten!

VW-Käfer:

Erspielt auf der Paris-Strecke 2,5 Millionen Dollar und schafft das Zeitlimit!



FI:

Fahrt auf dem Kurs Metro City ohne Schäden bis ins Ziel!

PLC:

Fahrt auf dem Kurs Sea Side ohne Schäden bis ins Ziel!

Panzer:

Fahrt auf dem Kurs Paris ohne Schäden bis ins Ziel!

Müllwagen:

Fahrt auf dem Kurs Sea Side City mit mindestens 120 Meilen durch die Radarfalle!

Reinigungsfahrzeug:

Fahrt auf dem Kurs Sea Side City mit mindestens 150 Meilen durch die Radarfalle!

Ferngesteuertes Auto:

Fahrt auf dem Kurs Metro City ins Shopping Center! Links hinter Kasse durchbrecht Ihr die Wand, um das kleine Auto zu bekommen.

Unendlich viel Geld:

Begebt Euch zu Mancharia und von dort aus zum Eckhaus rechts oben! Stellt Euch vor die Uhr und drückt 6, um eine Karte zu bekommen! Beim Benutzen der Karte verliert Ihr Geld. Wenn Ihr kein Geld mehr habt, müßt Ihr zur Uhr zurückgehen und erneut 6 drücken. Daraufhin erhaltet Ihr eine neue Karte und zusätzlich unendlich viel Geld.

Frogger

PAL

Levelanwahl:

Pausiert das laufende Spiel und gebt folgendes ein: $\blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle$ R1 L1 R1 L1 $\bullet$!

Unendlich Leben:

Pausiert das laufende Spiel und gebt folgendes Paßwort ein: $\blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle$!

Grand Theft Auto

PAL

Levelanwahl:

Geht in dem Menü, in dem Ihr Euren Namen bestimmen könnt, das Paßwort 'BSTARD' ein! Zusätzlich erhaltet Ihr alle Waffen, volle Munition und sämtliche Rüstungen.

Levelskip:

Geht in dem Menü, in dem Ihr Euren Namen bestimmen könnt, das Paßwort 'EATTHIS' ein!

Alle Waffen:

Geht in dem Menü, in dem Ihr

Euren Namen bestimmen könnt, das Paßwort „GROOVY“ ein!

Extra-Punkte:

Gebt das Paßwort „WEYHEY“ ein!

Koordinatenanzeige aufrufen:

Gebt das Paßwort „BLOWME“ ein!

Liberty City Part 1 und 2:

Gebt das Paßwort „FECK“ ein!

Gran Turismo NTSC/PAL

Tips – Teil 2:

Wie angekündigt folgen im zweiten Teil der Tips zu diesem feinen Rennspiel nun die A- und International-A-Licenses.

A Licenses

License A-1:

Zeitlimit 34 Sekunden
Wagen Toyota Supra
Einfaches Um-die-Kurve-Fahren. Mit der Erfahrung, die Ihr aus der B-License holen konntet, sollte dies kein großes Problem darstellen.

License A-2:

Zeitlimit 26 Sekunden
Wagen Toyota Supra RZ
Dasselbe Spiel wie oben, jedoch schneller. Ihr wißt ja: Ihr müßt eher vom Gas gehen.

License A-3:

Zeitlimit 44 Sekunden
Wagen Mazda RX-7
Vor und in der ersten Rechtskurve müßt Ihr kurz bremsen. Laßt die Bremse aber rechtzeitig los und lenkt gegen, sonst dreht sich der Wagen!

License A-4:

Zeitlimit 39 Sekunden
Wagen Nissan Skyline GT-R
Werdet auf diesem Kurs nicht unnötig langsam, unterschätzt aber die Kurven nicht! Die meisten von ihnen können genommen werden, ohne daß Ihr bremsen müßt.

License A-5:

Zeitlimit 32 Sekunden
Wagen Honda Prelude
Die Links-Rechts-Schikane könnt Ihr mit hoher Geschwindigkeit pas-

sieren. Danach müßt Ihr scharf nach links lenken und solltet dabei aufpassen, die Wand nicht zu berühren.

License A-6:

Zeitlimit 27 Sekunden
Wagen Toyota MR2
Fahrt nicht zu schnell und bremsst vor den Kurven rechtzeitig herunter! Lenkt vorsichtig gegen, damit der Wagen nicht ins Schleudern gerät!

License A-7:

Zeitlimit 32 Sekunden
Wagen Subaru Impreza
Ihr müßt sehr eng an der Innenlinie des Kurses fahren. Seid Ihr zu schnell dabei, werdet Ihr nach außen getragen und knallt gegen die Absperrung. Mit Gefühl ist auch dieser Aufgabe beizukommen.

License A-8:

Zeitlimit 1 Minute 8 Sekunden
Wagen Toyota Supra RZ
Bremsst nach der langen Geraden früh herunter, um die Haarnadelkurve passieren zu können! Gebt, während Ihr Euch in der Kurve befindet, kein Gas!

International A License:

In der International A License werdet Ihr auf diverse Kurse geschickt, die Ihr auch im Gran-Turismo-Modus fahren müßt. Da es nicht viel Sinn ergibt, jeden Kurs einzeln zu beschreiben, folgen nur die vorgegebenen Zeiten und Wagen. Generell solltet Ihr die Kurse vorher im Time-Trial-Modus ausgiebig üben, dann habt Ihr weniger Probleme mit dem Bewältigen der Lizenzen.

License IA-1:

Zeitlimit 1 Minute 7 Sekunden
Wagen TVR Griffith
Kurs High Speed Ring

License IA-2:

Zeitlimit 1 Minute 30 Sekunden
Wagen Dodge Viper
Kurs SS Route 5

License IA-3:

Zeitlimit 2 Minuten 3 Sekunden
Wagen TVR Griffith
Kurs Grand Valley

License IA-4:

Zeitlimit 1 Minute 23 Sekunden
Wagen Dodge Viper
Kurs Deep Forest

License IA-5:

Zeitlimit 1 Minute 24 Sekunden
Wagen TVR Griffith
Kurs Autumn Ring

License IA-6:

Zeitlimit 1 Minute 33 Sekunden
Wagen Dodge Viper
Kurs Trial Mountain

License IA-7:

Zeitlimit 2 Minuten 11 Sekunden
Wagen TVR Griffith
Kurs SS Route 11

License IA-8:

Zeitlimit 1 Minute 59 Sekunden
Wagen Dodge Viper
Kurs Grand Valley reverse

Demo ansehen:

Für einige der Aufgaben könnt Ihr Euch eine Demo anschauen, die zeigt, wie man den jeweiligen Kurs am besten fährt. Diese Demos findet Ihr im Replay Theatre unter dem Menüpunkt „Demonstration“.

Silber und Gold:

Die Zeiten, die Ihr benötigt, um Silber oder Gold zu bekommen, könnt Ihr Euch im Menüpunkt „Records“ ansehen.

Hardcore 4x4 PAL

Paßwörter

Neuer Truck:

Wählt den Time-Trial-Modus aus und ruft das Menü auf, in dem Ihr den Namen des Fahrers verändern könnt! Gebt dort „MAINLINE“ ein! Daraufhin müßt Ihr zurück zum Fahrzeugauswahl-Screen, wo sich eine neuer Truck namens Mother anbietet.

Wolkenbruch:

Wählt den Time-Trial-Modus aus und ruft das Menü auf, in dem Ihr den Namen des Fahrers verändern könnt! Gebt dort „RAINFROG“ ein! Daraufhin könnt Ihr ein (Un-)Wetter der besonderen Art erleben.

Machine Hunter

NTSC

Levelcodes

Level	Code
2	HIABY (▲) EUHQ
3	FOAJA (✱) EQPR
4	CYQJQIDMQQ
5	BEBBQQAYRQ
6	ZNBRRHAQNR
7	AORDYOGAIB
8	AIRIIYCAWQ
9	AECDDYDQTB
10	QMSKQMDQ (▲) B
11	AWCLI (✱) HAMA
12	A7CMQ (✱) EA (●) R
13	IBTLJEACB
14	QMDIEIVFMRR
15	QQDNIDEAII
16	I?DVK?HGWB
17	ACEIKYDYLR
Abspann	AMUIFIC!EQ

MDK

PAL

Extras und Waffen

Dummy Decoy:

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt folgende Kombination ein: ✱ L1 → ● ✱ → ■! Nun könnt Ihr einen Dummy einsetzen.



Homing Sniper:

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt folgende Kombination ein: ✱ → ✱ ▲ L1 L1 →!

Sniper:

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt folgende Kombination ein: ✱ → L1 → ● ✱ → ■!



Fang-Extra:

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt folgende Kombination ein: $\downarrow \rightarrow \bullet \bullet \leftarrow \uparrow \blacktriangle \blacktriangle$ Legt das Extra irgendwo ab! Die Feinde werden sich darum versammeln und Ihr habt freie Hand.

Granate:

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt folgende Kombination ein: $\blacktriangle \bullet \bullet \blacksquare L1 \rightarrow$! Ihr erhaltet bei jeder Anwendung des Cheats eine weitere Granate.

Super Chain Gun:

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt folgendes ein: $\leftarrow L1 \downarrow \blacksquare \blacktriangle \uparrow \downarrow$!

Mortar:

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt folgendes ein: $\leftarrow L1 \downarrow \blacksquare \rightarrow \bullet \leftarrow \leftarrow \leftarrow$!

Thumper:

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt folgendes ein: $\downarrow \uparrow \leftarrow \leftarrow \blacktriangle \uparrow \rightarrow \downarrow$!

Sniper:

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt folgendes ein: $\uparrow \blacksquare L1 \leftarrow \bullet \blacktriangle \blacksquare$!

Homing Sniper:

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt folgendes ein: $\leftarrow \uparrow \times \blacktriangle L1 L1 \rightarrow$!

Twister:

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt folgendes ein: $\downarrow L1 \blacksquare \blacktriangle \rightarrow \uparrow \times$!

Air Strike:

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt folgendes ein: $\downarrow \uparrow \bullet \downarrow \uparrow \downarrow L1$!

Cow Strike:

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt folgendes ein: $\uparrow \downarrow \downarrow L1 \rightarrow$!

NHL Face Off '97

Perfekte Spieler:

Sucht Euch aus der untenstehenden Liste der Programmierer die-

ses Spiels einen beliebigen Namen aus! Ruft dann das Create-Player-Menü auf und erschafft einen neuen Spieler mit entsprechendem Namen! Weist ihm die Spielernummer 1 zu, gebt ihm ein Gewicht von 1500 Pfund und stellt „Foreward“ sowie „Righthanded“ (Rechtshänder) ein! An den eigentlichen Werten dürft Ihr nicht herumwerkeln. Ruft nun das Menü „Sign Free Agent“ auf! Der nagelneue Eishockey Crack wird perfekte Werte (alle auf 99) besitzen. Auf diese Art und Weise lassen sich ganze Mannschaften neu erstellen.

Namen der Programmierer:

Raja Altenhoff
Tom Braski
Craig Broadbooks
Peter Dillie
Josh Hassin
Jody Kelsey
Tawn Kramer
Craig Ostrander
Kelly Ryan
Alan Scales
Chris Whaley

Nuclear Strike

Extrawaffen:

Die Raketen Hornets-Fury erhaltet Ihr in Level 4. Fliegt zum ROK Spy-Compound und zerstört das südlichste Gebäude, nachdem Ihr den Spion getroffen habt! Die Waffe erscheint dann an der Stelle, und Ihr könnt sie aufnehmen. Die Rail-Gun erhaltet Ihr in Level 5. Fliegt soweit es geht nach Südosten zu den beiden Straßen, die ein Territorium begrenzen! Auf diesem Gelände müßt Ihr nach einem Krater suchen, in dem Ihr die Waffen finden werdet.



Unendlich Leben:

Gebt das Paßwort „LAZARUS“ ein!

Unendlich Munition:

Gebt das Paßwort „GOPOSTAL“ ein!

Kein Feindfeuer:

Gebt das Paßwort „EAGLEEEY“ ein!

Kaum Spritverbrauch:

Gebt das Paßwort „MPC“ ein!

Geschwindigkeit erhöhen:

Gebt das Paßwort „WARPDRIVE“ ein!

Future Strike-Vorschau:

Um ein kurzes Video von *Future Strike* zu sehen, gebt Ihr einfach das Paßwort „COMMERCIAL“ ein. Probiert auch mal das Paßwort „LIGHTNING“!

ONE

Levelanwahl:

Gebt das Paßwort „HEAVYFEET“ ein!

Levelcodes:

Level	Codes
2	DIYGIXRA
3	KCSVJTJB
4	RWLKLPBC
5	YQZFMTC
6	FLZNOHLD



Alle Waffen:

Gebt das Paßwort „MAXPOWER“ ein!

Rapid Racer

Gebt die folgenden Cheats im Paßwort-Screen als Namen ein (Einspieler-Modus)!
(_ = Leerzeichen)

Spiegelverkehrte Strecken: PRIM

Fractal Tracks: FRAC

FMV-Sequenzen sehen: STR



Automatisch Erster nach dem Quittieren eines Rennens: WINR

Porsche Cheat: BXHR

Unendlich Turbos: RUSH

Streckenanzahl:

Strecke 1 am Tag: D__1
Strecke 2 am Tag: D__2
Strecke 3 am Tag: D__3
Strecke 4 am Tag: D__4
Strecke 5 am Tag: D__5
Strecke 6 am Tag: D__6

Spiegelverkehrte Strecken:

Strecke 1 am Tag: M__1
Strecke 2 am Tag: M__2
Strecke 3 am Tag: M__3
Strecke 4 am Tag: M__4
Strecke 5 am Tag: M__5
Strecke 6 am Tag: M__6

Strecke 1 bei Nacht: N__1
Strecke 2 bei Nacht: N__2
Strecke 3 bei Nacht: N__3
Strecke 4 bei Nacht: N__4
Strecke 5 bei Nacht: N__5
Strecke 6 bei Nacht: N__6

Neues Boot:

Habt Ihr alle Strecken (bei Tag, spiegelverkehrt und bei Nacht) durchgespielt, dann erhaltet Ihr ein zusätzliches Boot.

Rebel Assault 2

Levelanwahl:

Gebt das folgende Paßwort ein: $\times \blacktriangle \bullet \bullet \blacktriangle \blacktriangle$!



<http://www.baucontec.de>
FAX 05331-906264
Händleranfragen erwünscht!

N64 RICHTIGSTELLUNG**LX4 STEERING WHEEL**

In der vorangegangenen Ausgabe wurde das LX4 Steering Wheel des Herstellers LMP Gamester getestet. Leider schlug in diesem Bericht der gefürchtete Fehlerleutefel gleich zweimal zu. Zum einen war die Telefonnummer des Vertriebes Vidis unvollständig, zum anderen wurde in der gelben Marke versehentlich der falsche Hersteller angegeben. Wir bitten vielmals um Entschuldigung und korrigieren an dieser Stelle die Angaben. Anbei sei noch bemerkt, daß der Preis für das Gerät inzwischen um zehn Mark gesenkt wurde.



Muster: Vidis, Tel.: 0 40/5 14 84 00

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:

ca. 150 DM
LMP Gamester**PlayStation****WIRELESS CONTROLLERS**

Sich von einem guten Videospiel fesseln zu lassen, ist etwas Feines, deswegen möchten viele Spieler aber noch lange nicht an die Konsole gebunden sein. Um Distanz zu seiner PlayStation zu bekommen, aber dennoch die Kontrolle nicht aus der Hand geben zu müssen, bieten sich Infrarot-Controller an. Eine Empfehlung konnte auf diesem Gebiet bisher nur das Modell der Firma Blaze einheimen (vgl. XL 6/97), doch nun gesellt sich ein weiteres ausgezeichnetes Produkt hinzu. Aus dem Hause DOC'S kommen die sogenannten Wireless Controllers (zwei Controller und der Sender im Paket), die ihre Arbeit sehr zuverlässig verrichten, auch bei großen Entfernungen. Die Buttons vermitteln ein sehr gutes Bediengefühl und reagieren ohne Zeitverzögerung. Selbiges gilt auch für das Steuerkreuz, das aufgrund des höheren Druckwiderstandes ein wenig Eingewöhnung erfordert, dann (insbesondere bei Halbkreisbewegungen wie sie in einigen Beat 'em Ups erforderlich sind) jedoch mindestens genausoviel Kontrolle vermittelt wie das Originalpad. Das Gehäuse ist etwas klobig ausgefallen, weswegen Personen mit zarten Händen möglicherweise nicht auf Anheben klarkommen. In puncto Ausstattung gibt sich das Produkt hingegen vorbildlich. Neben einer Zeitlupe- und Turbofeuerfunktion für sämtliche Buttons, schalten sich die Controller von allein in einen Stand-by-Modus, wenn länger als zweieinhalb Minuten keine Taste gedrückt wird. Auf diese Weise wird die Lebensdauer der beiden Micro-Batterien (AAA) optimal ausgeschöpft.

Muster: Vidis, Tel.: 0 40/5 14 84 00

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:

ca. 80 DM
DOC'S**PlayStation****PS LIGHT GUN**

Ob die PS Light Gun von InterAct ein optischer Leckerbissen ist, darüber läßt sich zwar vortrefflich streiten, im Praxistest gab es jedoch kaum etwas zu kritisieren. Die Lichtpistole hat ein angenehmes Gewicht und liegt gut in der Hand, so daß der Schußarm nicht unnötig früh ermüdet. Dauerfeuer und automatisches Nachladen gehören genauso zur Ausstattung wie eine Extrataste für den Nachladevorgang. Diese wurde geschickt vor dem Abzug platziert und kann ohne Verrenkungen durch ein kurzes Ausstrecken des Zeigefingers erreicht werden. Das wichtigste ist allerdings immer noch, wie exakt man mit einer Lightgun schießen kann. Auch in diesem Punkt arbeitet das Gerät mehr als zufriedenstellend, wenngleich sie nicht ganz so zielsicher ist wie die immer noch ungeschlagene Virtua Gun für den Saturn oder die GCon45 von Namco, welche beim Kauf von *Time Crisis* beiliegt. Leider ist die PS Light Gun nicht kompatibel zur Namco-Knarre, die ab Anfang April auch separat im Handel erhältlich sein wird.



Muster: Jöllenbeck, Tel.: 0 42 87/1 25 10

XL-Wertung

☆☆☆☆

Preis:

ca. 60 DM
InterAct**N64 & Playstation****MEGA MEMORY CARD**

So müssen Speicherkarten aussehen, dann klappt's auch mit den Spielständen – und zwar mit sehr vielen. InterAct hat sowohl für die PlayStation als auch für das N64 eine hervorragende Alternative zu den Original-Karten im Programm. Im Gegensatz zu den Produkten der Konsolenhersteller, bieten InterAct-Modelle ein Vielfaches der Speicherkapazität (das 24fache der Sony-Karte und das 32fache der Nintendo-Karte). Dabei ist die Bedienung kinderleicht. Auf den Produkten befinden sich zwei Druckknöpfe, über die sich jede der 24 bzw. 32 einzelnen Seiten auswählen läßt. Um immer darüber informiert zu sein, welche Seite gerade ausgewählt ist, zeigt ein kleines LC-Display die aktuelle Page an. Beide Varianten sind mit einem Preis von lediglich 90 DM extrem kostengünstig und können uneingeschränkt empfohlen werden, da während unserer Testphase keinerlei Probleme auftraten.



Muster:

Jöllenbeck,
Tel.: 0 42 87/1 25 10**XL-Wertung**

☆☆☆☆

Preis:

ca. 90 DM
InterAct

spiele, wollt ihr ewig leben?

Im Internet macht ein Zauberwort die Runde: Emulationen sind in aller Munde. Dank Namco, Midway und Co. bekommen zwar auch Heimkonsolen-Spieler ihren Anteil am großen Retro-Rausch, doch nur auf Heimcomputern mit Verbindungen zum weltweiten Netz tummelt sich eine gigantische Untergrund-Emu-Szene. Auf den folgenden Seiten und in den nächsten Ausgaben steht alles über die technischen Hintergründe, die besten Programme und coolsten Spiele - aus Zeiten, als der Kanzler noch nicht Kanzler war ...

Retro ist im Musikbereich seit Jahren schon ein Thema: Angenervte Techno-Nihilisten besinnen sich schon seit geraumer Zeit zusammen mit den Ewiggestrigen auf die gute alte Zeit: Von Elvis über Jim Morrison bis hin zu Schlagnern sind die Alternativen gestreut. Da auch die Videospieldebüt mit Nolan Bushnells *Pong* inzwischen 25 Jahre her ist, und eine ganze Generation Atari-süchtiger 80er Kids im Mittdreißiger Zwielicht des „Früher war alles besser“-Gefühls schwelgt, mußte „es“ passieren.

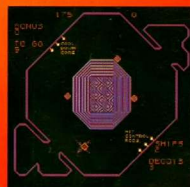
Namco fiel als erster Firma 1994 auf, daß mit der PlayStation erstmals ein so leistungsstarkes System auf den Markt gekommen war, daß nicht nur die bis dahin üblichen, mehr oder weniger guten Konvertierungen von Automaten-Klassikern möglich waren, sondern der original Arcade-Code, die exakten Auflösun-

gen, Farbanzahl und Pixeln für den heimischen Zocker in Reichweite lagen.

Nach einigen Tests und dem fleißigen Durchwühlen der Archive nach den angestaubten Programm- und Grafikfragmenten beschloß man, das *Namco-Museum* zu errichten - eine bisher sechsteilige Serie, in der pro Ausgabe fünf bis sechs populäre und obskure Namco-Werke aus den 80er Jahren gebündelt werden. Besonderer Gag der Sache ist, neben den perfekten Automatenumsetzungen, der Museumsteil, in dem per vir-



Der Urvater aller Jump&Runs, *Donkey Kong*, bescherte Nintendo nicht nur Gewinne in Millionenhöhe, sondern auch den Mario



Reactor (Gottlieb, 1982)



Tutankham (Konami, 1982)



Tron war eines der ersten Spiele mit einer Filmvorlage und bestach durch den aufwendigen Joystick

tueller Führung die Geheimnisse, Marketing-Materialien und andere Überreste der vergangenen Zeiten präsentiert werden.

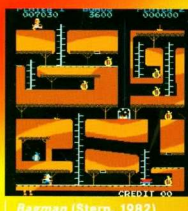
Ungefähr zur selben Zeit, als Namco den neuen Trend in Japan entdeckte, machte in der Macintosh-Szene ein damals nahezu unglaubliches Gerücht die Runde: Einigen Fans und Hobby-Programmierern sei es gelungen, auf dem Mac 100prozentige Emulationen der Wil-



Millipede (Atari, 1982)



Berzerk (Stern, 1980)

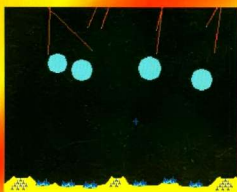


Bagman (Stern, 1982)



Qix (Taito, 1981)

Williams-Klassiker *Robotron* und *Defender* zu erstellen. In entsprechenden Kreisen zirkulierten damals die Emulations-Programme, denen der interessierte Klassikliebhaber nur noch die Automaten-ROMs zu füllen mußte, um zurück in die 80er zu starten. Die Programmierer des kleinen Wunders namens Digital Eclipse zogen nach Chicago zum Williams/Midway-Hauptquartier und überraschten den dort noch immer arbeitenden Spielerfinder-Guru Eugene Jarvis mit den Mac-Varianten seiner Spiele. Unumwunden gab er zu, die originalen Maschinen und den dazugehörigen Programm-Code analysiert, „geknackt“ und schließlich simuliert zu haben. Begeisterung machte sich schnell breit und innerhalb kürzester Zeit wurde eine kommerzielle Version des Williams-Emulators für den Mac, PC, schließlich auch für die PlayStation und mit Verspätung für den Saturn aus



Missile Command (Atari, 1980)



Congo Bongo (Sega, 1983)

dem Boden gestampft.

Während diese ersten kommerziellen Versuche, Emulationen von alten Spielen an den Mann zu bringen, mehr oder weniger schlecht anliefen, fand sich plötzlich ein ganz neuer Interessentenkreis: der Computer-Hacker.

Bestanden die Großtaten der Hacker-Gemeinde in den frühen 80er Jahren noch darin, Spielprogramme zu knacken und im großen Maßstab der Öffentlichkeit nahezubringen, verwandelte sich die Freak-Szene in den späten 80ern und frühen 90er Jahren in die sogenannten Demo-Coder: Vor allem in Europa und Skandinavien hackten junge Schlaflose nächtelang auf Commodore 64s, Amigas, Atari STs, PCs und anderen, mehr oder weniger abstrusen Tastatur-Fortsätzen um die Wette.

Einziges Ziel der Programmiersüchtigen: Noch mehr und neue Tricks und unmöglich erscheinende Effekte aus dem beliebten Computer herauszukitzeln. Doch nach Jahren der boomenden Szene und Generationen von MTV-geprägten



So manche Teenager ließ sein komplettes Taschengeld in diesem Automaten

Technik: Emulatoren auseinandergenommen – Detektiv-Arbeit zwischen Bits und Bytes

Ein Emulator ist am Ende immer nur so gut wie die Maschine, die er emuliert. Doch die Güte der Emulation hängt ganz entscheidend vom Enthusiasmus und dem Feinheiten-Fanatismus des Autors ab. Emulatoren sind nichts anderes als Programme, die per Software die Vorgänge in Microchips aufs Exakteste simulieren und so einem Programm (z.B. einem alten Arcade-Spiel) vorgaukeln, auf seiner angestammten Hardware zu laufen.

Am Anfang steht da die CPU der zu emulierenden Hardware, denn auf ihr läuft der Haupt-Programm-Anteil des klassischen Spiels und fast alle je existierenden CPUs sind in ihrer Funktionsweise gut dokumentiert. Ist die CPU erst einmal rudimentär simuliert, wird mit Hilfe von Disassemblern (digitalen Entschlüssel- und Schnüffel-Programmen) im originalen Code erforscht, welche Teile die Grafik- und Sound-Hardware ansprechen würden – und welche Ergebnisse von der virtuellen Hardware erwartet werden. Essentiell ist bei ganz unbekannten Automaten-Konfigurationen, daß der Autor zumindest weiß, wie das Spiel am Ende aussehen soll und natür-

lich auch, wie es im Original geklungen hat. So setzt der Emulator-Autor Stück für Stück das Puzzle der zu simulierenden Hardware zusammen. Je nachdem wie aufwendig diese ist (besitzt die Grafik-Hardware z.B. solchen Luxus wie Objekt-Zoomen und -Rotieren etc.), sind die Anforderungen für eine Emulation natürlich ganz unterschiedlich. Schafft schon ein Pentium mit 90 MHz locker solche 8-Bit-Perlen wie *Pac-Man*, *Donkey Kong* und Co., macht selbst ein aufwendiger Pentium 2 mit 233 MHz bei Segas 16-Bit-basierenden Grafikmonstern, wie zum Beispiel *Out Run* und *Galaxy Force*, schlapp – und schafft die Echtzeit-Emulation nicht in voller Geschwindigkeit des Originals.

Aufmerksamen Lesern wird der Haken auffallen: Eine PlayStation mit 32 MHz oder ein Sega Saturn mit seinen SH-2-Prozessoren sind natürlich viel zu langsam für die Emulation der allermeisten Spiele auf Echtzeitbasis. Wie sind dann die Namco-Museum-Teile und die Williams/Midway/Atari-Kollektionen möglich? Das Zauberwort ist in diesem Fall Re-Assemblieren – doch dazu nächstes Mal mehr ...

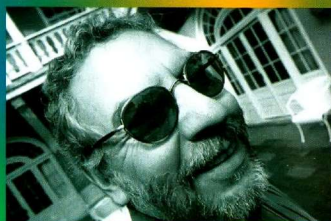
Grafikorgien stellte sich die große Ernüchterung ein. Angesichts des 1millionsten Phong-geschadeten Polygons vor wabernden Plasmamassen und inmitten Hunderttausender tanzender Bälle war der Kick weg. Alles schon mal gemacht, hieß das Motto der sich aufs Altenteil vorbereitenden Szene. Doch die Rettung nahte, und 1995 sollte die



Mr. Do!
(Universal, 1982)

die Gemeinde der Konsolen-Emulatoren, denn Atari, Phillips,

Sega und Nintendo haben seit den späten 70er Jahren relativ gut über die Innereien ihrer Maschinen dichtgehalten. Doch dann Hundert von Spielen und in aller Herren Länder angefertigter Baupläne (teilweise im Untergrund von den Vätern der Maschinen plaziert), samt



Nolan Bushnell: Er begründete vor 25 Jahren mit Pong die einmalige Geschichte der Videospiele



Die Computerhacker lieferten sich Anfang der 90er Jahre erbitterte Gefechte um das beste, farbenprächtigste, aufwendigste und innovativste Demo für C64, Amiga, Atari und Co.

Wende in der Ziellosigkeit der aufstrebenden Programmierer kennzeichnen.

Neben den schnell ins Profilager wechselnden Nostalgie-Fans von Digital Eclipse hatten einige wenige Unix-, Linux- und PC-Programmierer die Reserven ihrer Maschinen erkannt und flugs beschlossen, daß nunmehr die Zeit reif wäre, sich mit der Emulation längst vergangener Silikonhaufen zu beschäftigen. Die meisten dieser Hacker der neuesten Generation waren als Kinder mit den ZX 81s, Spectrums, Commodore 64s und Hunderten von Arcade-Spielen in Berührung gekommen. Eine Hälfte der Hacker wählte als Ziel die Computer-Emulation, da computertypisch über alle Kamellen wie den Commodore 64 oder Atari ST eine gigantische Fülle an Dokumentation existiert. Gesagt, getan – schnell schossen mehr oder weniger gute Emus dieser Klassiker aus dem Boden. Etwas kniffliger wurde es für

schneller Verbreitung durch das Internet, entwickelten sich Anfang 1996 die ersten, zaghaften Versuche, das Atari 2600, das ColecoVision, den GameBoy und das NES auf modernen PCs zu simulieren.

Die letzte Kategorie der Emu-Autoren ist für uns interessant, denn sie begab sich auf gänzlich unbeschriebenes Territorium – die Simulation von einzelnen Automaten. Dazu sei für den Unwissenden angemerkt, daß sich vor allem in den späten 70er und frühen 80er Jahren Spielautomaten dadurch auszeichneten, daß für fast jedes Spiel eine mehr oder weniger neue Hardware entwickelt wurde. Zwar griffen die Designer zu bekannten CPUs, die Grafik und der Sound wurden aber je nach Spielanforderung neu zusammengeschustert. Kein Wunder, denn die Branche boomte damals derartig, daß Automaten Spiele und die dazugehörigen Arcades vom Teenagerleben

und der Popkultur nicht zu trennen waren – bis hin zur Hit-Single namens *Pac-Man Fever*.

Einer der ersten Autoren einzelner Emulatoren wie *Pengo*, *Mr. Do* und der gesamten *Pac-Man*-Riege von Namco war ein Italiener namens Nicola Salmoria. Nicola und seine Mitstreiter pflückten sich ihre ehemaligen Favoriten aus Kindertagen heraus und analysierten die Vorgänge in den Programm-ROMs und die spärlich gestreuten Informationen über die Ausstattung der Groschengräber so lange, bis *Pac-Man* wieder mampfen konnte.

Gegenüber denen anderer Autoren hoben sich die Emus des Italieners durch besondere Professionalität und Verbissenheit ab – und bald schon trat er sich mit anderen zusammen, um die Arbeit aufzuteilen. Nach ca. zehn einzelnen Emulatoren lag die Idee nahe, ein komplettes Überprojekt zu starten: M.A.M.E., der Multiple Arcade Machine Emulator war geboren. Inzwischen schrieb man Anfang 1997, und augenblicklich stießen mehr und mehr Begeisterte zum schnell wachsenden M.A.M.E.-Team dazu. Besonderer Vorteil der durchdachten und auf der auf allen Systemen einsetzbaren Computersprache C aufbauenden Struktur von M.A.M.E. war und ist die schnelle Portabilität: Die jeweils aktuellsten Versionen finden sich auf PCs unter DOS, Windows 95/NT, Macintosh, Unix/Linux und selbst auf dem Oldie Amiga. Eine echte Revolution hatte begonnen und Konkurrenten, Neider und Nachmacher waren nicht fern ... ■

M.A.M.E. – Die (Über)Mutter aller Arcade-Emulatoren

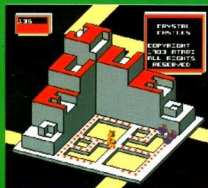
M.A.M.E. feierte vor kurzem seinen ersten Geburtstag und ist schon jetzt ein monumentales Werk. Zum Einjährigen konnten die Autoren nicht weniger als 347 emulierte Arcade-Klassiker vorweisen – davon zwar eine ganze Menge Doubletten durch Japan-Versionen und andere Abarten, doch selbst der Pingeliste kommt auf mehr als 200 echte Spiele.

Obwohl M.A.M.E. im Kern als reiner Z80-Spiele-Emulator startete, weitete sich die Anzahl der unterstützten Prozessoren durch das geniale Treiber-Prinzip innerhalb kürzester Zeit auf ein Dutzend aus. Sieht man sich heute in M.A.M.E. 0.30 perfekte Emulationen von *Star Wars*, *Donkey Kong*, *Missile Command*, *Tron* und *Gauntlet* an, kann man kaum glauben, daß hier nicht viel mehr als ein *Pac-Man*-Emulator Paste stand. Und auch wenn in den neueren Versionen von M.A.M.E. Spiele aus den späten 80er Jahren vereinzelt auftauchen, bleiben Projekt-Koordinator Mirko Buffoni und sein Team den „echten“ Klassikern aus den 70ern und frühen 80ern größtenteils treu. Besonders perfekt und in der Vielzahl unglaublich sind die Jahre 1980 bis 1983 abgedeckt: *Moon Patrol* von Irem, *Jungle Hunt* von Taito und *Pengo* von Sega sind nur einige Highlights aus dieser Zeit.

Einer der großen Durchbrüche für M.A.M.E. war auch der Übergang von einem reinen Emulator für Sprite-basierende Raster-Spiele zum flexiblen Allesfresser – also auch von Vektor-Grafik-Automaten. Dadurch kann inzwischen die gesamte Palette von Ataris Vektor-Meisterwerken (von *Lunar Lander* über *Asteroids* bis hin zum obskuren *Major Havoc*) genossen werden. Ebenso interessant sind die hierzulande nahezu unbekannten Sega-Vektor-Spiele (*Star Trek* und Co.). Und sei es nur für ein schnelles *Frogger*- oder *Mario Bros.*-Spiel, jeder kommt bei M.A.M.E. garantiert auf den Emu-Geschmack.

Wie geht's? Ganz einfach – man braucht vom Internet die jeweils neueste Version des eigentlichen M.A.M.E.-Programmes samt Dokumentation und die ROM-Dateien der Spiele, die man gerne spielen würde, herunterladen. Ein guter Startpunkt für den Ausflug ins Land der Automaten-Nostalgie via M.A.M.E. bietet Dave's Video Game Classics Site unter „http://www.davesclassics.com“ neben einer fast kompletten Liste aller Emulatoren bietet Dave auf seiner Seite jede Menge Links zu anderen guten Homepages aus der Emu-Szene.

Spiele-Highlights aus dem aktuellen M.A.M.E.-Menü (Version 0.30):



Crystal Castles (Atari, 1982)

Auch ohne Trackball für den PC, kommt mit der Maus sehr gut das Feeling des coolen Spiels um Bentley Bear zurück: In isometrisch dargestellten Mini-Labyrinthen flitzt der fleißige Diamantensammler umher, während ihm Hexen, Bienen und andere Wesen an den Bären-Kragen wollen.



Discs of Tron (Bally, 1982)



Als zweites Spiel zu Disneys Computergrafik-Film 1982 gestartet, bietet Ballys Klassiker brillante Action in Pseudo-3D. Man kämpft als Held mit tödlichen Frisbees gegen die Schergen des MCP (Master Control Program). Die neuartige Steuerung erlaubt getrenntes Laufen und Zielen. Innovativ war die Sprachsynthese.



Donkey Kong (Nintendo, 1982)



Nintendos großer Durchbruch – und nie wirklich gut konvertiert. Wenn man Shigeru Miyamotos erstes Meisterwerk wieder spielt, wird schnell klar, warum Nintendo heute dort ist, wo andere gerne wären. Marios Debüt im Kampf gegen den Affen (und Urvater aller Jump&Runs) ist viel abwechslungsreicher und gewitzter als fast alle anderen Spiele aus dem Jahr 1982 – sehr interessant fällt auch der Vergleich mit *Congo Bongo* aus, Segas isometrischer Antwort auf *Donkey Kong*, die spielerisch voll in die Hose ging.



Robotron: 2042 (Williams, 1982)



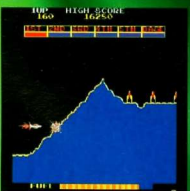
Vorsicht, nur mit Joypad spielbar – aber dann ist das Meisterwerk von Eugene Jarvis und Larry DeMarr bis heute noch immer das actionreichste Spiel aller Zeiten und für viele das beste überhaupt. *Robotron*-Spieler, die länger als 12 Stunden durchhalten (Durchschnitt ist eine Minute), kommen in den Zen-Himmel und werden erleuchtet. So zumindest die Legende, an die wir alle glauben.



Gravitar (Atari, 1982)



Neben *Star Wars* ist *Gravitar* der kultigste Vektor-Automat von Atari: In einer wilden Mixtur aus *Asteroids* und *Lunar Lander* müssen diverse Planeten bereist, Gegner beschossen, Treibstoff geklaut und die ganze Zeit gegen die allgegenwärtige Schwerkraft gekämpft werden. Die Menge der Level war für damalige Verhältnisse ein Novum.



Scramble (Konami, 1981)



Der Urvater aller Horizontal-Shooter von Konami. Bis heute eine echte Herausforderung und scheußlich schwer, dafür aber auch scheußlich gut. Niemand, der einmal durch alle *Scramble*-Level mit schmerzenden Trigger-Fingern für Schüsse und Bomben gekommen ist, vergißt dieses Erlebnis.



Frogger (Konami, 1981)



Wer hilft den meisten Fröschen über die Straße – und begattet dabei auch noch die meisten Weibchen? Segas simples Prinzip ist auch heute noch das ultimative Spiel für zwischendurch und läuft auch mit Tastatur und wenig Rechenpower sehr gut.



Perfekt auf die japanische Zielgruppe zugeschnitten: Im Land der Hondas, Kawasakis und Yamahas gibt es kaum etwas Exotischeres als eine protzige Harley Davidson aus den fernen USA

HARLEY DAVIDSON & L.A. RIDERS

(Sega, AM1)

Es war ein hartes Stück Verhandlungsarbeit. Erst in der Endphase der Entwicklung von



L.A. Riders einigte sich Sega mit Harley Davidson auf eine Lizenz für den Model-3-Automaten. Dieser bietet daher eine ansehnliche Auswahl der PS-starken Bikes, darunter den Fatboy, den Dyna Wide Glide und den



Sportster 1200. Gefahren wird auf den Straßen und Highways von Los Angeles, dem natürlichen Lebensraum der legendären Motorräder. Dank des großzügigen Streckendesigns, kann sich der Spieler nahezu frei in der Stadt bewegen, auf dem Bürgersteig oder durch Parks fahren und nach Abkürzungen suchen. Doch Vorsicht! Nicht nur zur Seite springende Passanten, auch der unberechenbare PKW-Verkehr, machen dem Biker das Leben schwer. Sega ist es dabei recht

gut gelungen, die sprichwörtliche Harley-Atmosphäre in ein unterhaltsames Spielkonzept einzubinden. Dazu trägt auch die der Manx TT Superbike ähnlichen Automatenkabine inklusive Harley-Chassis bei. Wer schon immer mal mit einer solchen Traummaschine fahren wollte, hat nun in der Spielhalle die Gelegenheit dazu. ■



GET BASS

(Sega, AM1)

Segas Bestreben, die Model-3-Hardware zu neuen Ufern zu führen, treibt immer kuriosere Blüten. AM1 nutzte das leistungsstarke Arcade-Board, um eine grafisch aufwendige Angelsimu-

lation in Szene zu setzen. Ungeachtet der spielerischen Qualitäten beeindruckt *Get Bass* mit extrem realistischen Wassereffekten und Uferböschungen, auf denen sich sogar einzelne Grashalme erkennen lassen. Geangelt wird mit einer kurzen Rute, die am Automaten angebracht ist



und sich zum Einholen der Schnur völlig frei bewegen läßt. Dabei hat das actionreiche, auf den Kampf mit dem Fisch ausgerichtete Spielgeschehen nur wenig mit der vermeintlich beruhigenden Wirkung des Angelsports gemein. *Get Bass* wird übrigens nur in japanischen Spielhallen zu finden sein. ■





EHRGEIZ

(Namco/SquareSoft/Dream Factory)

Ein genauer Erscheinungstermin steht zwar noch nicht fest, aber in der Zwischenzeit werden immer neue Details des innovativen Kampfsystems von *Ehrgeiz* bekannt. Ähnlich wie bei Squares *Bushido Blade* (PSX) können sich die Kämpfer völlig frei in den 3D-Arenen bewegen und sind nicht auf eine zweidimensionale Ebene beschränkt. Es ist also möglich, in jede beliebige Richtung auszuweichen oder um den Gegner herumzulaufen, um ihn von hinten anzugreifen. Aber



nicht nur die Tiefe der Raumes, auch die Höhe kann genutzt werden. Die Kampfarenen umfassen bis zu vier Ebenen, dargestellt durch Kisten oder andere Objekte, die erklommen und als Basis für Sprungattacken genutzt werden können. Einige Kisten lassen sich auch werfen und geben

nach ihrer Zerstörung sogar Waffen wie beispielsweise Messer frei.

Die Kämpferriege ist inzwischen auf acht Charaktere angewachsen. Darunter befinden sich beispielsweise der britische Kickboxer Prince Naseem (I), der japanische Söldner Godhand, der mit Schußwaffen und Handgranaten kämpft,

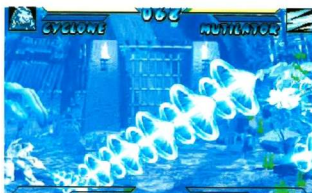


Dream Factory versteht es, das bewährte System-12-Board voll auszunutzen



Tifa und Cloud aus *Final Fantasy VII* werden als geheime Kämpfer erspielbar sein

und die Deutsche Jo, die sich in einen Wolf verwandeln kann. Als versteckte Kämpfer sollen zudem Cloud (mit riesigem Schwert) und Tifa, bekannt aus *Final Fantasy VII* zu finden sein. Über mangelnde Ideen brauchen sich die *Tobal*-Macher scheinbar nicht zu beklagen – man darf gespannt sein. ■



Die Bilder sind von der PSX-Version und in niedrigerer Grafikauflösung als der Automat



Bloodlust basiert auf dem legendären Gameplay von *International Karate* anno 1985

BLOODLUST

(Atari/System 3)

Die letzte Zeit ein wenig in der Versenkung verschwunden, gehört System 3 doch schon seit 15 Jahren zu den renommiertesten Software-Entwicklern in Europa. Mit *International Karate* für den Spectrum etablierten



die Briten 1985 das Genre der Kampfspiele, und der Nachfolger *IK+* gilt sogar als entscheidender Einfluß für Capcoms *Street Fighter*-Reihe. Der inoffizielle dritte Teil von *IK* erscheint nun unter dem Titel *Bloodlust* auf einer Atari-Hardware. Zeitgleich entstehen auch Versionen für PlayStation und PC.

Spielerisch wird an alte Traditionen angeknüpft und ein reines 2D-Gameplay mit insgesamt 16 Kämpfern geboten. Alle Charaktere und Hintergründe sind vorgerendert und wirken in der hochauflösenden Arcade-Version recht eindrucksvoll. Noch im Sommer dieses Jahres soll der Automat in die Spielhallen kommen. ■





Wie von Midway nicht anders zu erwarten, nahmen sich die *Mortal Kombat*-Erfinder des Themas American Football in einer sehr verspielten Weise an

NFL BLITZ

(Midway)

Midway hat sich den amerikanischen Volkssports Nummer Eins ausgesucht, um daraus ein betont actionreiches NFL-Spiel zu entwickeln. Tiefgreifende Regelkenntnisse des American Football sind nicht



fangen werden. Aber auch rücksichtslose Handgreiflichkeiten und unfaire Aktionen aller Art sind gestattet. Dennoch wurde die taktische Seite des Sports nicht vernachlässigt, wobei sich die Menüführung Arcade-typisch äußerst unkompliziert und übersichtlich gestaltet. Wie bei praktisch allen Midway-Automaten bietet auch *NFL Blitz* eine Vielzahl an geheimen Special-Moves und Gimmicks, die lediglich



unbedingt notwendig, um sich mit diesem Automaten zu vergnügen, denn es ist so gut wie alles erlaubt. Mit meterweiten Sprüngen können die gegnerischen Running Backs umgelegt oder unge-naue Pässe abge-



Beim Kampf um den Ball ist praktisch alles erlaubt – von Fairplay keine Spur



durch Probieren herausgefunden werden können. Zum Ende dieses Jahres soll das Spiel für die PlayStation und das Nintendo⁶⁴ erscheinen. ■



Wiedersehen mit einem alten Bekannten: Blutsauger Blanka ist zurückgekehrt

STREET FIGHTER EX 2

(Capcom)

Drei neue Arcade-Prügler sind zur Zeit bei Capcom in der Entwicklung. Neben *Star Gladiator 2* und *Marvel vs. Capcom – Clash of Super Heroes* arbeiten die Japaner auch an einer Fortsetzung von *Street Fighter EX*. In dieser wird der brasilianische Urwald-Kämpfer Blanka wieder mit von der Partie sein. Bis auf einige zusätzliche Special-Moves und zwei neue Kämpfer ist mit keinen Änderungen im Gameplay zu rechnen.

Der Automat soll auf der Tokyo Game Show in diesem Monat vorgestellt werden. ■



BLAZING STAR

(SNK)

SNK demonstriert mal wieder sein Faible für klassische, längst totgegläubte Spielegenres. Genau wie das drei Jahre alte 2D-Shoot-'em-Up *Pulstar* orientiert sich auch *Blazing Star* stark am Gameplay des legendären *R-Type*, nutzt die 16-Bit-Neo-Geo-Hardware aber noch besser aus. Besonders die Hintergründe und Lichteffekte sind von höherer Qualität. Um den Schwierigkeitsgrad weiter anzuheben, wurde die Auswahl an aufsammlbaren Extrawaffen reduziert und



die vier anwählbaren Raumschiffe mit einigen neuen automatischen Standardwaffensystemen ausgerüstet. Das 346 MBit große Ballerspektakel ist ab sofort in den Spielhallen zu finden. ■



Wie der Vorgänger *Pulstar* hat auch *Blazing Star* eindrucksvolle Endgegner zu bieten



GEWINNSPIEL

MEGA MAN 8



Fragen:

1. Wie heißt Mega Mans treuer Begleiter?
2. Wie viele Level bietet *Mega Man 8*?
3. Welche Wertung vergab neXt Level für *Mega Man 8*?

1. + 2. Preis: je eine PlayStation, eine Spiele-CD *Mega Man 8*, alle vier Videos der Zeichentrickserie, ein exklusives *Mega Man 8*-T-Shirt, ein Riesenposter
- 3.-5. Preis: je eine Spiele-CD *Mega Man 8*, ein exklusives *Mega Man 8*-T-Shirt, ein Riesenposter
- 6.-10. Preis: je ein exklusives *Mega Man 8*-T-Shirt, ein Riesenposter
- 11.-50. Preis: je ein Riesenposter



Mega Man 8 (Test auf Seite 66) ist erschienen und da versteht es sich beinahe von selbst, daß neXt Level und Hersteller Laguna megastarke Preise zum freudigen Anlaß verlosen. Um in den Besitz einer nagelneuen PlayStation plus vier Zeichentrick-Videos etc. zu kommen, müssen zu untenstehenden Fragen die richtigen Antworten gefunden und dann via ausreichend frankierter Postkarte an folgende Adresse geschickt werden:

neXt Level
Stichwort: *Mega Man 8*
Friedensallee 41

22765 Hamburg

LAGUNA

VIDEO GAMES®



NEXT LEVEL

Einsendeschluß ist der 14.4.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Laguna sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen megaviel Glück!

Tip zum Geldsparen: Pro Teilnehmer ist nur eine Karte zulässig, alle doppelten Einsendungen werden aussortiert!

WRC Tommi Mäkinen (PSX)



Oddworld Inhabitants



Panzer Dragoon Saga (SAT)



Er kam, sah und siegte: Mit Abe's Oddysee landete Oddworld Inhabitants zu Recht einen riesigen Hit. Nun steht der Nachfolger in den Startlöchern, der es schwer haben wird, gegen seinen Vorgänger zu bestehen.

Auch Saturn-Jünger müssen nicht verzweifeln. Nach dem grandiosen Grandia ist mit Panzer Dragoon Saga ein weiteres RPG für Segas 32-Bitter angekündigt.

Dem World Rally Champion Tommi Mäkinen wird ein eigenes Spiel namens World Rally Champion Tommi Mäkinen gewidmet. Die Vorversion machte bereits einen soliden Eindruck. Was der Titel taugt, verrät der Test in XL 5/98. ■

resident evil 2

auf Herz und Nieren geprüft

64-bit-level

32-bit-level

Der erste Teil des Horror-Adventures war ein gewaltiger Erfolg. Nun sind natürlich alle gespannt: Kann Resident Evil 2 seinem Vorgänger das Wasser reichen? XL wird die deutsche Version genauestens beleuchten und kritisieren. Obendrein gibt es noch ein paar nützliche Tips, die das Überleben ein wenig leichter machen sollten. ■

Resident Evil 2 (PSX)



Resident Evil 2 (PSX)



Resident Evil 2 (PSX)



Goemon 5 (N64)



Body Harvest (N64)



1080° Snowboarding (N64)



Snowboard-Freaks werden an 1080° Snowboarding ihre helle Freude haben. XL wird den sehnstüchtig erwarteten Titel in der kommenden Ausgabe vorstellen.

Ebenfalls lange auf sich warten läßt Mystical Ninja featuring Goemon. Nächsten Monat soll es aber endlich soweit sein.

Noch länger wird die Actionhatz Body Harvest erwartet. Das damals als Launch-Titel zum Start des N64 gehandelte Spiel steht kurz vor der Fertigstellung. ■

impressum

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSDP)
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter, Thomas Hellwig

Redaktion: Frederic Berg, Maris Feldmann,
Marco Häntsch, Marcus Höfer, Sebastian Krämer,
Tobias Partetzke

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, David Markwart

Grafik: Arne Bährh, Hanno Meier

Freie Mitarbeit: Heike Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremila Verlagsvertretung,
Behringstrasse 28 a, 22765 Hamburg
Tel.: 0 40/39 92 32 10
Fax: 0 40/39 92 32 99



5/98 erscheint am 17. April 1998

Generalvertreter

Markenartikel: ARC, Ernst Andrlich
Industriest. 44 a,
82194 Gröbenzell
Tel.: 0 81 42/5 71 07
Fax: 0 81 42/5 71 08

Anzeigenkoordination: Bettina Boltz

Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSDP)

Verlag:

X-plain Verlag
Friedensallee 41
22765 Hamburg
Kommanditgesellschaft
Tel.: 0 40/39 98 37-0
Fax: 0 40/39 50 43
E-Mail: next.level@on-line.de

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Abo-Betreuung: neXt Level Abo-Club,
Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/490 42 26 Fax: 04 51/490 42 03

Titelartwork: Acclaim/Probe

© 1998 X-plain Verlag
neXt Level erscheint monatlich
zum Preis von 5,90 DM.

Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein
neXt-Level-Abonnement beträgt 52,80 DM.
Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher
Genehmigung durch den Verlag.
Keine Haftung für unverlangte
Manuskripte, Fotos etc.

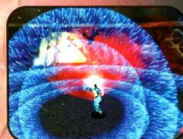
Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an



Future Publishing Ltd. & Pearson
New Entertainment Ltd.,
beide London/UK.



ONE MAN • ONE SOLUTION • ONE STATE OF MIND



EINZIGARTIGE MISCHUNG
AUS INTENSIVER ACTIONBALLEREI MIT
JUMP'N RUN ELEMENTEN IN 3D

GENIALE SPECIAL EFFECTS, DIE
AUF DER PLAYSTATION IHRESGLEICHEN
SUCHEN

STIMMUNGSVOLLER SOUNDTRACK UND
SEHR GUTE AUDIOEFFEKTE
(Z.B. FUNKVERKEHR DER GEGNER)

NEUARTIGE "POWER" ANZEIGE - DAS "RAGEMETER"

EINFACH ZU SPIELEN, SCHWIERIG ZU
MEISTERN

THERE CAN BE ONLY



Als ein korruptes Militärexperiment schiefläuft, ist die
Wut John Cains einzige Waffe...

Sie erwachen in den Ruinen eines Apartments in der
Großstadt im Jahr 2038. Ihre Gedanken sind ver-
schwommen. Sie erinnern sich an nichts. Ihr Körper
fühlt sich seltsam und taub an, Teile Ihrer Glieder
sind von einer Legierung aus schwarzem Metall
umhüllt. Ihr linker Arm ist eine roboterartige
Monstrosität, eine tödliche Waffe.

Es gibt nur eine Empfindung, die Sie vorwärts
treibt auf der Suche nach der Wahrheit Ihrer
Vergangenheit, und nur eine Empfindung, die Ihnen
das Leben retten wird... RASENDE WUT



768 9642 8472

ERHÄLTlich AB: 16.03.98

ONE™ and ASC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation. ©1995
PEG Limited Partnership. ©1997 American Softworks Corporation. ©1998 BMG
Interactive. All rights reserved. Distributed by the local BMG Company. A unit of BMG
Entertainment.

PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



VISUAL CONCEPTS





Manche mögen's **HEISS**
...Du auch?



NEWMAN HAASTM
Faszination indy car **RACING**



www.newman-haas.com
www.psygnosis.com

"B" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or © Psygnosis Ltd. Developed by Studio 33 (UK) Ltd in conjunction with Bizarre Creations. Newman Haas is a trademark of Newman Haas Racing. Real tracks and drivers appear under licence. ALL RIGHTS RESERVED.

