

next Level

Dreamcast · Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴

The Next Generation
PlayStation 2
Nintendo Dolphin, 64DD,
Microsoft X-Box

**TOMB
RAIDER IV**
THE LAST REVELATION



Xena
Le Mans
Gran Turismo 2
ISS Pro Evolution



Soul Fighter
Hydro Thunder
Ready 2 Rumble
Formel 1 World GP



WinBack
Ridge Racer 64
Donkey Kong 64
Destruction Derby 64

LARA CROFT
Ihr jüngstes Abenteuer



X-PLAIN
VERLAG

Hol' mehr aus Dir raus!



Start. NGame! NOW!



Now on sale.

Auch für PC CD-ROM
© 1999 Hasbro Interactive Inc. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen von
und © 1999 Atari Interactive ein Tochterunternehmen von Hasbro Interactive Inc.

Atari-Merchandise
exklusiv bei
Nastrovje Potsdam



Phone: 07720-1000
Fax: 07720-22782
mailorder@napo.de

www.napo.de

Herzlich willkommen

... im neuen Jahrtausend! Moment, werden nun einige Pedanten sagen, genau genommen beginnt das dritte Millennium westlicher Zeitrechnung doch erst am 1. Januar 2001. Gut, das lässt sich nicht widerlegen, aber wer möchte schon am 31. Dezember 1999 allein mit seiner Konsole vor dem Bildschirm sitzen, während der Rest der Menschheit draußen die größte Party veranstaltet? Und außerdem: Wer den ersten Termin zur Jahrtausendwende mitnimmt, kann zweimal feiern – und das ist doch ein Argument, oder?

Aber genug der pseudo-philosophischen Betrachtungen zum Jahreswechsel. Denn schließlich wird dieses Thema in allen Publikationen diskutiert und mit Sicherheit allen noch reichlich auf die Nerven gehen. (Glücklicherweise sind wir mit dem Erscheinungstermin dieser Ausgabe noch relativ früh dran, so dass diese Betrachtungen noch halbwegs originell sind.) Doch auch im Konsolenmarkt wird das Jahr 2000 unzählige Umwälzungen mit sich bringen. Die PlayStation 2 wird den weltweiten Marktführer ablösen und als erste erfolgreiche Konsole den Luxus der Abwärtskompatibilität bieten. Sega ist mit Dreamcast bereits global im Rennen. Nintendo bringt ihren Dolphin zu Wasser und muss beweisen, dass die Fehler der Vorgänger-Generation wieder wettgemacht werden können. Und möglicherweise wird sich noch ein vierter Mitbewerber in den Kampf um Marktanteile einmischen. Weitere Gedanken zu diesem interessanten Thema haben wir in unserem Ausblick auf den Seiten 12 bis 15 zu Papier gebracht.

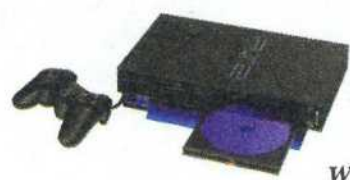
Die neXt Level wünscht allen Leserinnen und Lesern einen gelungenen Jahres- beziehungsweise Jahrtausendwechsel und natürlich wie immer viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe!

SPECIALS

PlayStation 2:

Die Technik von morgen12

Am 4. März 2000 soll die PlayStation 2 in Deutschland auf den Markt kommen. Sega



ist mit Dreamcast bereits am Start, und Nintendos Dolphin winkt schon aus der

Ferne. Wir informieren außerdem über den Game Boy Advance, Microsofts X-Box und das 64DD ab Seite 12.

64-Bit-News50

Dreamcast:

- Berserk22
- Biohazard 222
- Soul Reaver: Legacy of Kain22
- Take the Bullet21

Nintendo⁶⁴:

- Rally Master20
- Ridge Racer 6420
- Spider-Man21
- Tony Hawk's Skateboarding20

32-Bit-News20

PlayStation:

- beat mania – European Edit50
- Cool Boarders 452
- Gran Turismo 250
- International Track & Field 252
- ISS Pro Evolution50
- The Legend of Dragoon51
- Medal of Honor52
- Music 200051
- Prince Naseem Boxing51
- Puchi Carat52

RUBRIKEN

- Editorial3
- Heftshop82
- Impressum81
- read.me80

TITELTHEMA

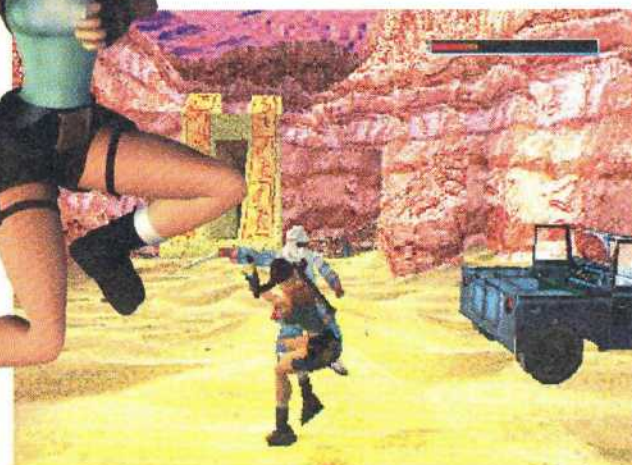
SEITE 6

PlayStation

Tomb Raider IV

Lara Croft ist die wohl berühmteste und erfolgreichste Videospielheldin seit Menschengedenken – und dafür gibt es zwei gute Gründe: ihr Aussehen und die packenden Abenteuer in bezaubernden Polygon-Welten.

Mit dem vierten Tomb Raider-Teil setzt die kampferprobte Archäologin die Action-Adventure-Reihe konsequent fort. Neue Waffen, neue Moves, neue Gegner und natürlich nagelneue Level erwarten den Spieler. Was die gute Lara in The Last Revelation so alles erlebt, und warum das Spiel unter eurem Weihnachtsbaum liegen sollte, verraten wir ab Seite 40.



SPIELEFLUT

Dreamcast/Nintendo⁶⁴/PlayStation

Weihnachten 1999: Die besten Spiele

Diese Ausgabe ist randvoll mit den besten Titeln, die zum diesjährigen Fest oder kurz darauf erscheinen werden. Wer noch keinen Favoriten im Auge hat, wird hier sicherlich einen geeigneten Kandidaten finden.



Capcoms *Dino Crisis* (PSX) lehnt sich spielerisch an die *Resident Evil*-Reihe an



Ready 2 Rumble (DC) begeistert nicht nur durch tolle Grafik, es hat auch Witz



Mit *Donkey Kong 64* steigt auf dem Nintendo⁶⁴ die ultimative Affenparty



Donkey Kong 64 (N64), Seite 24



Jet Force Gemini (N64), Seite 26



Rayman 2 (N64), Seite 28



Ready 2 Rumble Boxing (DC), Seite 30



Turok - L. d. v. L. (N64), Seite 36



Soul Fighter (DC), Seite 42



WinBack (N64), Seite 45



Dino Crisis (PSX), Seite 58



Spyro 2 (PSX), Seite 62



Jade Cocoon (PSX), Seite 64



Formel Eins 99 (PSX), Seite 67



Worms Armageddon (PSX), Seite 70

64-bit-level

behind the scenes18

tests

Destruction Derby 64 (N64)	34
Donkey Kong 64 (N64)	24
F1 World Grand Prix (DC)	41
Gauntlet: Legends (N64)	38
The House of the Dead 2 (DC)	44
Hydro Thunder (DC)	40
Jet Force Gemini (N64)	26
Rayman 2 (N64)	28
Ready 2 Rumble Boxing (DC)	30
Rocket: Robot on Wheels (N64)	37
Soul Fighter (DC)	42
Toy Commander (DC)	32
Turok - Legendes des verlorenen Landes (N64)	36
WinBack (N64)	45

tactics46

32-bit-level

behind the scenes48

previews

Discworld Noir	76
Fear Effect	54

tests (psx)

Die 24 Stunden von Le Mans	68
Action Man	60
Crash Team Racing	66
Dino Crisis	58
FIFA 2000	73
Formel Eins 99	67
GTA 2	56
Jade Cocoon	64
NASCAR 2000	73
No Fear - Downhill Mountain Biking	74
Spyro 2	62
Worms Armageddon	70
Wu Tang: Shaolin Style	75
Xena - Warrior Princess	72

tactics78

Tomb Raider IV – The Last Revelation



WVON S. KRÄMER
ieder einmal ist es dem erfolgsverwöhnten Team britischer Programmierer gelungen, den lukrativen Release-Termin zur Weihnachtszeit einzuhalten, ohne dass ihr Ausnahmetitel dabei Qualitätseinbußen hinnehmen musste. Sicherlich, die funktionierende Welt Lara Crofts wurde nicht neu erfunden, und doch hat Core Design sowohl



Im ersten Level leuchtet euer Reisebegleiter mit seiner Fackel



info

Tatsächlich ist es Core gelungen, die Handlung durch die Beschränkung auf den altägyptischen Hintergrund weiter zu verdichten.

Gameplay: Laras altgediente Weggefährten erinnern sich schnell ihrer Steuerung, Einsteiger brauchen deutlich mehr Zeit. Neue Moves erweitern das Rätselrepertoire.

Präsentation: Die FMVs zwischen einigen Levelabschnitten sind schlichtweg atemberaubend. Bei der In-Game-Optik wird dem Auge des Betrachters in den meisten Einstellungen eine perfekte und äußerst ansprechende Kulisse vorgegaukelt. Der sparsame Einsatz der Musik zieht den Spieler noch tiefer ins Geschehen.

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

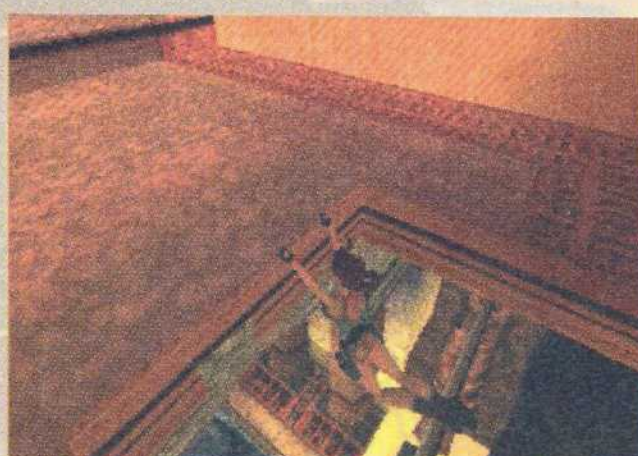
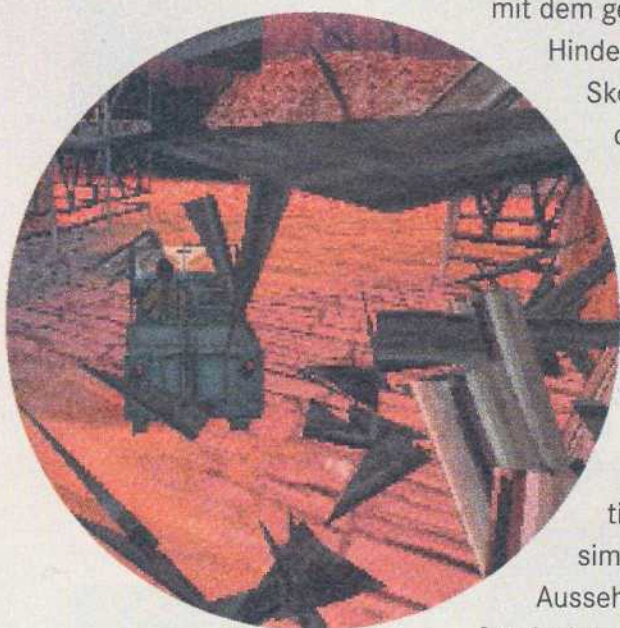
durch die leichte Ausweitung der Gameplay-Mechanismen als auch den thematischen Fokus einen weiteren außergewöhnlichen Vertreter der *Tomb Raider*-Familie entwickelt.

Nach dem erfrischend originellen Auftakt durch die zwei kurzen Trainingslevel in Kambodscha startet *The Last Revelation* mit einer brillanten Filmsequenz in den Sandwüsten der ägyptischen Sahara. Ihr einheimischer Begleiter kümmert sich für den ersten Teil des Weges um die Ausleuchtung des unterirdischen Höhlenkomplexes, in dem sich das legen-



däre Symbol des Horus befinden soll. Bevor Lara jedoch die Grabkammer mit dem gesuchten Sarkophag ausfindig macht, warten zahlreiche Hindernisse darauf, aus dem Weg geräumt zu werden. Giftige Skorpione, bissige Schakale und todbringende Mumien, die sich gegenüber Feuerwaffen als unverwundbar erweisen, trachten der Polygonschönheit nach dem Leben. Erfreulicherweise hat sich Core Design auf die Speichervariante des zweiten Teils zurückbesonnen und erlaubt dem Spieler nun wieder, das Erreichte jederzeit auf der Memory-Card festzuhalten.

Um die Rätsel des Einstiegslevels zu bewältigen, benötigt der Akteur am Controller neben einem ausgeprägten Orientierungssinn auch eine gehörige Portion Hirnschmalz. Zudem fügen sich Aufgaben, die das simple Umlegen mehrerer Schalter verlangen, in ihrem Aussehen perfekt in die Pyramidenthematik ein. Tonnenweise Sand wird zum Beispiel von einer Kammer in die nächste geflutet.



laras jugendjahre

Nach drei Teilen, in denen dem Spieler das prachtvolle Anwesen der adligen Archäologin als Trainingsstätte vor Beginn des Abenteuers diente, erwartet Fans und Einsteiger nun ein komplett anderer Prolog. Lara und ihr Mentor, Werner von Croy, befinden sich in einer südostasiatischen Tempelanlage, die das Auge der Iris beherbergen soll. Erstmals wurde das Rad der Zeit zurückgedreht, denn die Hauptdarstellerin ist gerade einmal 16 Jahre alt. Statt ihres mit jedem Sequel gewachsenen Pferdeschweifs trägt sie ihr Haar zu zwei Girlie-Zöpfen geflochten und erweckt auch mit dem Rest ihrer Erscheinung einen sehr viel mädchenhafteren Eindruck. Folgt der Spieler den Anweisungen des Lehrers, führt das junge Fräulein alle Bewegungen aus, die ihr im späteren Verlauf oft genug das Leben retten werden. Die sterblichen Überreste eines Grabräubers bieten zudem den Rucksack mit dem unglaublichen Fassungsvermögen feil, der den meisten PSX-Usern bereits aus den drei Prequels bekannt sein dürfte. Als abschließende Reifeprüfung fordert Werner von Croy die junge Lady zu einem Wettrennen durch einen von zwei möglichen Hindernisparcours heraus. Ist dieses bewältigt, erteilt der deutsche Archäologe Lara Croft seine letzte Lektion.



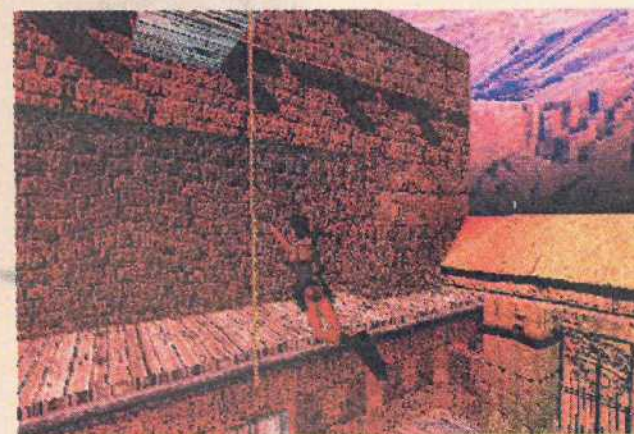
Im Übungslevel findet die 16-jährige Lara den Rucksack, der sie fortan begleitet

Werner von Croy ist ganz schön flink für sein Alter, wie er beim Wettlauf beweist

Auf der halsbrecherischen Fahrt mit dem Landrover lauern verschiedene üble Hindernisse

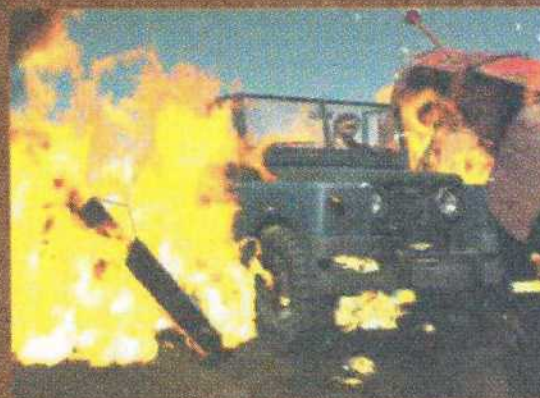


Nun ist es der Heldin möglich, diverse Teile ihrer Ausrüstung miteinander zu kombinieren



tomb raider – the movie

Die insgesamt 25 Minuten umfassenden Full-Motion-Videos von *The Last Revelation* (siehe Bilderreihe unten) machen Appetit auf das seit langem im Gespräch befindliche Kinoerlebnis Tomb Raider. Während es zu der Besetzung der Hauptrolle keine neuen Erkenntnisse gibt, ist die Terminierung weiter fortgeschritten. Nach der optimistisch klingenden Aussage von Eidos werden die Dreharbeiten im März 2000 beginnen, der fertige Film dann im Oktober oder November desselben Jahres in den Kinos anlaufen.



Mal lässt sich ein Raum erst im geleerten Zustand betreten, mal wird die Protagonistin durch die rieselnden Sandmassen wie von Geisterhand in ein höher gelegenes Stockwerk transportiert. Mit ihrer neuen Eigenschaft, an einem Seil nicht nur rauf- und runterklettern zu können, sondern auch an diesem zu schwingen wie Indiana Jones an seiner Bullenpeitsche, wurde *Tomb Raider IV* ein weiterer Grabräuber-Move spendiert, der durch attraktive, dynamische Kameraeinstellungen zur Verdichtung der Atmosphäre beiträgt.

Als Lara Croft von diesem Einsatz mit heiler Haut und dem Symbol des Horus im Gepäck zurückkehrt, muss sie feststellen, dass sie durch die Entwendung des Relikts entscheidend an der Erfüllung einer uralten Prophezeiung mitgewirkt hat. Diese kündigt vom Untergang der Welt, so wie wir sie kennen, und vom Beginn eines Zeitalters der Schreckensherrschaft erböser Urgottheiten. Lara wäre nicht Lara, würde sie sich nicht aufmachen, diesen Missstand auf der Stelle zu rechtzurücken.

Neben der Fraktion unirdischer, den Mythen entsprungener Gegner warten auch ganz mensch-



liche Schurken darauf, der waffengewandten Abenteurerin das Unheil bringende Artefakt entwenden zu können. Eine Verfolgungsjagd im klappernden Landrover durch Bleihagel und Wüstenstaub darf da nicht fehlen. Da ihr während der Fahrt die Hände ans Lenkrad gebunden sind, bleibt der Heldin nichts anderes übrig, als den Geländewagen selbst wie eine Waffe einzusetzen. Den Gegnern, die sich auf gerüstartigen Hochständen in vermeintlicher Sicherheit wiegen, werden einfach die stützenden Pfeiler unter den Füßen weggerammt.

Mit einer Mischung aus bewährten Features der drei Vorgänger, einem überschaubaren Fundus ergänzender, das Spiel bereichernder Neuhei-

ten und einer im Detail weiter verfeinerten Optik der Hauptdarstellerin und ihrer Umgebung nimmt das mitreißende Ausgrabungsabenteuer seinen Lauf. Zur ausgesprochen fesselnden Atmosphäre von *The Last Revelation* tragen sowohl die auf die Thematik perfekt zugeschnittenen Rätsleinlagen und ihre ansprechend texturierten Schauplätze als auch die unglaublich hochwertigen Videosequenzen zwischen den einzelnen Levels bei. In Anbetracht des teilweise knackigen Schwierigkeitsgrads ist Core Design mit der Abkehr von den vereinzelt Speicherkrallen des Vorgängers den richtigen Weg gegangen, um *Tomb Raider IV* für Neulinge und Veteranen gleichermaßen attraktiv zu präsentieren. Wer sich auf diesen erstklassigen Titel einlässt, begibt sich auf den größten Abenteuerspielplatz des ausgehenden Jahrtausends. ■



Auch im jüngsten Abenteuer sollte die coole Brünnette nicht zu nah ans Feuer

XL-Wertung

95%

Invasion des Mega- Sounds.

www.sennheiser.com

PC-Gaming

Home-Cinema

Video-Games



Mach Dich bereit für den akustischen Overthrill! Denn jetzt kommt der neue Sennheiser Surround und bringt den ultimativen **3-D-Sound** der Superlative: Action-Sound aus vier Kanälen. Aufsetzen und abfahren! Noch Fragen? Näheres unter 0 18 05/22 15 39 (0,24 DM/Min.)

SENNHEISER



10 Jahre Theo Kranz Versand



PlayStation®

PlayStation Dual Shock	249,-
Antennenkabel	24,95
RGB-Kabel	14,95
Controller Dual Shock orig.	59,95
Memory Card 15 Block orig.	29,95
Lenkrad Jordan GP	119,95
Pistole Scorpion	59,95



Inkl. Lenkrad 169,95
solange Vorrat reicht

Pro Carry Case - Blaze	69,95
Gamebuster CDX	99,95
XPloder FX	84,95
Multi Tap	44,95
Space Station	24,95
Action Man	79,95
Ape Escape	99,95
Ape Escape + Dual Shock Contr.	149,95
Armored in Project S. (Jan.)	94,95
Asterix & Obelix gg. Caesar	94,95



FIFA 2000
(PSX) 89,95

Attack Of The Saucerman	89,95
Autobahn Raser 2 (Dez.)	79,95
Barbie Race & Ride (Dez.)	49,95
Baseball Edition 2000	89,95
Billiard Nights	79,95
Box Champions 2000	89,95
Bundesliga Stars 2000	89,95
Buster & the Beanstalk	89,95
Caesar's Palace 2000	89,95
Carmageddon - Fahr z. Hölle dt.	84,95
Centipede PSX	79,95



Autobahn Raser 2 (PSX) 79,95



Killer Loop (PSX) 89,95



WWF Attitude (PSX) 84,95

BREATH OF FIRE 3 SPED.	49,95
CARDINAL SYN	39,95
HARD BOILED	19,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	29,95
NEWMAN HAAS RACING	29,95
NBA IN THE ZONE 2	39,95
NINJA	39,95
POPOLOS	49,95
R-TYPES	29,95
RACING SIMULATION 2	39,95
UNHOLY WAR	49,95
VS. (VERSUS)	29,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98	29,94
WRECKIN' CREW	29,95
Z	49,95
ZERO DIVIDE 2	29,95

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL“ SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG“ NICHT BERÜCKSICHTIGT!

PlayStation®

Championship Motocross	89,95
Chessmaster Millennium	89,95
Chokobo Racing	89,95
C&C Alarmst. Rot: Gegenschlag	89,95
Crash Team Racing	99,95
Crash T. R. + MultiTap	139,95
Croc 2	89,95
Cueball	74,95
Cyber Tiger	89,95
Demolition Racer	89,95
Destrega	99,95
Dino Crisis	89,95
Discworld Noir (Dez.)	84,50
Disneys Magical Tetris (Dez.)	89,95
Driver	89,95
EPGA Golf	79,95
Extreme 500	89,95
F1 World Grand Prix '99 (Dez.)	99,95
Fifa 2000	89,95



Tomb Raider 4 (PSX) 99,95

feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit **PORTOFREI** gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt **portofrei**! Ab sofort können Sie auch per **Kreditkarte** (nur **MasterCard** und **VISA**) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM erhalten Sie **3% Skonto**! Außerdem halten wir tausende von **Überraschungen** für Sie bereit!



24 Stunden von Le Mans (PSX) 89,95



Fighting Force 2 89,95

Final Fantasy VIII	119,95
Final Fantasy VIII Sp. Ed.	149,95
Formel 1 '99	99,95
Formel 1 '99 + Lenkrad	169,95
Fussball Live	99,95
Fussball Live + Multi Tap	139,95
Glover	79,95
G-Police 2: Weapons of Just.	89,95
Gran Turismo 2 (Jan.)	99,95
Grand Theft Auto 2	89,95
Gute Zeiten-Schl. Zeiten 2	79,95
Hell Night	89,95
Hot Wheels: Turbo Rac.	89,95
Int. Track & Field 2 (Jan.)	89,95
Jade Cocoon: Tamamayu Leg.	89,95
Tomorrow Never Dies	89,95
Warpath: Jurassic Park	89,95
Killer Loop (V.A.R.G.)	89,95



Jade Cocoon (PSX) 89,95



Crash Team Racing (PSX) 99,95



Spyro the Dragon 2 (PSX) 99,95

PlayStation®



Tomb Raider 4 (PSX) 99,95

Kurushi Final	89,95
24 Stunden von Le Mans	89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver	99,95
Spieleberater Soul Reaver	19,95



LEGO Racers 89,95

LEGO Rock Raiders	89,95
Medal of Honor (Dez.)	99,95
Metal Gear Solid	89,95
Metal Gear Solid VR Miss.	44,95
Millennium Soldier - Expendable	79,95
Missile Command	79,95
Mission Impossible	89,95
MTV-Sports: Snowboard. (Dez.)	189,95
Music 2000 (Dez.)	89,95
Nascar 2000	89,95



Final Fantasy VIII (PSX) 119,95

NBA Live 2000	89,95
Need for Speed 4	89,95
The Next Tetris	79,95
NFL Blitz 2000	89,95
NHL 2000	89,95
No Fear-Downhill Mountain B.	89,95
Pac-Man World	89,95
Plane Crazy	89,95
Point Blank 2	89,95
Point Blank 2 - inkl. G-Con	45159,95
Pong	79,95
Prince Naseem Boxing (Dez.)	89,95
Pro Pinball - Fantastic Journey	89,95
Railroad Tycoon II	89,95
Rainbow Six	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	89,95
Real Fishing	89,95
Renegade Racing	89,95
ReVolt	84,95
Ridge Racer Type 4	99,95
Rising Zan	89,95



Tarzan (PSX) 99,95

PlayStation®

Ronin Blade	89,95
Ruff & Tumble	89,95
Saboteur (Dez.)	99,95
Die Schlümpfe	89,95
Shadowman	84,95
Shao Lin	89,95
Silent Hill	89,95
Sled Storm	89,95
South Park	84,95
South Park Luv Shack	89,95
Speed Freaks - Wheel Nuts	99,95
Speed Freaks incl. MultiTap	139,95
Spyro 2 - Gateway to Gli.	99,95
Star Wars Episode 1: Dunkle B.	89,95
Submarine Commando	89,95
Supercross 2000	89,95
Tarzan	99,95
Theme Park	59,95
Tomb Raider 3	89,95
Tomb Raider 4 - Last R.	99,95
Tony Hawk's Pro Skater	89,95
Trick'n'Snowboarder	89,95
Tunguska (Dez.)	84,95
UEFA Striker	84,95
Urban Chaos (Dez.)	89,95
V-Rally 2	89,95
Vigilante 8 2nd Offense (Dez.)	89,95
War of the World	74,95
WCW Mayhem	89,95
Wipeout 3	99,95
Wipeout 3 + Mem.-Card	109,95
Worms Armageddon	89,95
Worms Pinball	79,95
Wu Tang Clan inkl. Controller	109,95
Xena: Warrior Princess	89,95
X-Files	99,95



Dino Crisis (PSX) 89,95

PlayStation™

Alien Trilogy	44,95
C&C 2 Alarmstufe Rot	49,95
Colin McRae Rally	49,95
Cool Boarders 2	49,95
Crash Bandicoot 2	49,95
Croc	44,95
Destruction Derby 2	49,95
Fifa 98	49,95
Final Fantasy VII	49,95
Formel 1 97	49,95
G-Police	49,95
Gran Turismo	49,95
Grand Theft Auto	44,95
Heart of Darkness	44,95
Hercules	49,95
Int. Track and Field	44,95
Jurassic Park	49,95
Meditvil	49,95
Mickey's Wild Adventure	49,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer	44,95
Oddworld: Abe's Oddysee	49,95
Porsche Challenge	49,95
Rayman	44,95
Street Fig. EX Plus Alpha	44,95
Tekken 3	49,95
Toca Touring Car 2 (Nov.)	44,95
Tomb Raider 2	49,95
True Pinball	44,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	44,95



Railroad Tycoon 2 (PSX) 89,95



Tomorrow N. Dies (PSX) 89,95



Tarzan (PSX) 99,95

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAAMES.DE

0931-3545222 ODER 0180-5211844

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931-3545245

PlayStation 2

Dreamcast

Dolphin

Game Boy Advance

64DD

X-Box

PlayStation 2

Seit der Präsentation im September wurde es vorübergehend recht still um die PlayStation 2. Offenbar wollen Sony und die Software-Hersteller nun erst einmal wieder das Hauptaugenmerk auf die aktuelle PlayStation-Software richten, um den Verkäufen nicht zu schaden. Für den japanischen PSX-User ist der Jahreswechsel voller Highlights, vor allem im Bereich der Rollenspiele: Sonys spektakuläres *The Legend of Dragoon* (2.12.), Squares Grafik-Highlight *Parasite Eve II* (16.12.) und die absolute Nummer eins der Most-Wanted-Charts, *Dragon Quest VII* von Enix (29.12.) sind nur die Spitze des Eisbergs. Dazu kommen noch Squares *Chrono Cross*, Namcos *Dragon Valor*,



Tekken Tag Tournament



Capcoms *Breath of Fire*, Sonys *Arc the Lad III*.

Im Februar 2000 soll dann jedoch mit aller Macht die PlayStation-2-Werbetrommel gerührt werden. Hier noch ein paar Fakten und Infos zum geplanten Launch am 4. März 2000:

- In Japan wird der PS2-Launch-Termin mit der 'magischen' Zahlenkombination „12 3 4“ beworben. Die Bedeutung der beiden letzten Ziffern ist natürlich klar (in Japan wird bei Daten zuerst das Jahr, dann der Monat und zuletzt der Tag genannt), doch was bedeutet die 12? Ganz einfach: Sie besagt, dass wir uns ab 2000 im zwölften Jahr der Regentschaft des aktuellen

Tenno (Kaiser) befinden.

- Die PS2 erkennt beim Einlegen eines Spiels, ob es sich um eine PSX- oder PS2-CD handelt und schaltet in den entsprechenden Modus. Dadurch ist es ausgeschlossen, dass PSX-Spiele mit (grafischen) Erweiterungen im Emulationsmodus laufen könnten.

Das Laufwerk arbeitet in dem Fall mit Double-Speed, Ladezeiten werden also nicht verkürzt.

- Auf der 8-MB-Memory-Card können nur Spielstände von PS2-Spielen gespeichert werden. PSX-Speicherkarten können nur im PSX-Modus, nicht für PS2-Spiele verwendet werden.

- Die analogen Buttons des PS2-DualShock-Controllers erkennen theoretisch unterschiedlichen Druck in 256 Abstufungen.

- Die Plastikstütze zum vertikalen Aufstellen



Dark Cloud



Gradius III & IV (Intro)



Kessen

tegiespiel *Uncharted Waters IV - Porto Estado* von Koei soll eine Video-Demo des PS2-Spiels *Kessen* beiliegen.

- Die Fähigkeit der PS2, DVD-Filme abzuspielen, wirft weiterhin einige Fragen auf. Inwiefern ist die Konsole eine Konkurrenz für normale DVD-Player? Nach dem geplanten Preissturz zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft bewegt sich das Gros der Player zumindest auf einem konkurrenzfähigen Preisniveau. Vertreter der Herstellerfirmen geben sich relativ gelassen, da allgemein vermutet wird, dass die PS2 nur wenige Extra-Features beim Abspielen von Filmen (zum Beispiel kein Dolby Digital oder DTS) bieten wird.



The Bouncer



Onimusha

der Konsole wird in Japan separat verkauft (zirka 25 DM).

- Der Reset-Schalter an der Frontseite der PS2 dient bei längerem Drücken zum Ein- und Ausschalten der Konsole.

- Ken Kutaragi schließt eine Anbindung ans Internet vor 2001 aus. Erst dann soll ein Zugang über Kabelmodems möglich sein, worauf bis dahin rund 10 % der japanischen Bevölkerung Zugriff haben sollen.

- Atlus arbeitet an einer Arcade-Hardware auf Basis der PS2-Emotion-Engine.

- Dem am 2.12. veröffentlichten PSX-Strategie-



The New Ridge Racer



Eternal Ring



The Bouncer



Drum Mania



Munch's Oddysee (PC-Demo)



Tekken Tag Tournament



Tekken Tag Tournament



ISS 2000

Emotion Engine und des Graphics Synthesizers entwickelt werden sollen. Mitte des ersten Jahrzehnts des neuen Jahrtausends würden EE3 und GS3 dann etwa die tausendfache Leistungsfähigkeit der PS2 erreichen.

- Anti-Aliasing gehört nicht zu den Standard-Features der PS2-Hardware. Alle bislang gezeigten Demos wiesen sowohl sichtbare 'Treppchen' auf allen Schrägen sowie ein deutliches 'Flickern' des Bildschirms auf. Laut Kazunori Yamauchi (*Gran Turismo 2000*) ließe sich dieser Effekt zwar Software-technisch vermeiden, doch würde dies merklich zu Lasten der darstellbaren Polygonmenge gehen.

- Als Schwachpunkt der Hardware scheint sich schließlich auch der begrenzte Grafikspei-

cher zu manifestieren. 4 MB für eine Auflösung von 640 mal 480 Pixeln ist knapp bemessen, da sie sowohl für den Bildschirminhalt (Frame-buffer) als auch für den kompletten Texturspeicher (ohne Hardware-Kompression) zuständig sind. Geblurzte Texturen waren bei den ersten Demos jedenfalls Standard.

Dreamcast



Dreamcast

Der verspätete Start von Dreamcast in Europa wurde unterschiedlich beurteilt.

Sega selbst bewertet die Markteinführung natürlich durchweg positiv. Nach dem ersten Wochenende vermeldete der Hersteller Verkäufe von 185.000 Konsolen, 350.000 Spielen und 280.000 Peripheriegeräten sowie 25.000 Registrierungen im Dreamcast-Netz. Populärstes Spiel ist demnach *Sonic Adventure* mit 85.000 verkauften Einheiten. Vereinzelt öffneten Geschäfte sogar bereits um Mitternacht ihre Tore, um die ersten Geräte zu verkaufen. Demnach verlief der Start wesentlich erfolgreicher als seinerzeit der von PSX oder N64.

Der Handel hingegen betrachtet die ersten Tage weniger euphorisch. Bemängelt wurden häufig gekürzte Liefermengen oder Lieferschwierigkeiten von Software und Zubehör. Doch solche 'Kinderkrankheiten' sollte man keinesfalls überbewerten, zumal sich die Situation nach den ersten Wochen eingerenkt hat. Unverständlich erscheint jedoch die Sparmaßnahme, dem Gerät nur ein peinliches Antennenkabel beizulegen und für ein ordentliches Scart-Kabel 50 Mark zu verlangen. Diese Sparmaßnahme ist völlig unzeitgemäß.

- Anlässlich einer Rede auf einer Technikkonferenz in Kalifornien kündigte Ken Kutaragi im Oktober '99 den Launch der PlayStation 3 an ...

- Okay, nicht ganz. Kutaragi-san sprach lediglich darüber, dass neue Generationen der



(Zum PSX-Launch schlug ein Scart-Kabel zwar noch mit satten 80 DM zu Buche, aber die Zeiten ändern sich nun einmal).

Wie auch immer: Der Freak-Markt hat Segas Dreamcast offensichtlich mit offenen Armen willkommen geheißen, doch ein Hype fand nicht statt. Nun ist es eine Frage der Werbung und des Marketings, zum Weihnachtsgeschäft eine breitere Zielgruppe anzusprechen. Denn Produktqualität allein reicht heutzutage nicht mehr aus, um einen Erfolg zu garantieren ... ■

Dolphin

Nintendo versteht es meisterlich, nahezu jede Woche eine neue Meldung zum Project Dolphin zu veröffentlichen, ohne wirklich etwas Konkretes bekannt zu geben. Ein paar Beispiele: Der von ArtX entwickelte Grafikchip nutzt die patentierte Datenkompression von S3 Inc., die eine Kompressionsrate von 6:1 bietet. Außerdem ist die MoSys 1T-SRAM-Technologie in Hardware gegossen, wodurch im Vergleich zur PS2 die 20-fache Geschwindigkeit bei der



Datenverarbeitung im Grafikchip gegeben sein soll. Gefertigt wird dieser bekanntlich von NEC. Der japanische Elektronikgigant erhielt von Nintendo eine Order über Chips im Wert von sage und schreibe 2,86 Milliarden Dollar. NoA plant zum Launch eine 250-Millionen-Dollar-Marketingkampagne. Das klingt ja alles schön und gut, nur wo ist die Konsole, wo sind die Spiele- oder Grafik-Demos?

Die soll laut Nintendo erst im August 2000 anlässlich der Space World präsentiert werden.

Angeichts dieser Tatsache erscheint es zweifelhaft, dass die nächste Nintendo-Konsole Ende 2000 auf den Markt kommen wird. Ausgeschlossen ist dies allerdings noch lange nicht, denn Segas Launch-Präsentation für Dreamcast (-Spiele) fand 1998 auch erst rund sieben Wochen vor der Markteinführung statt. Außerdem ist eine gewisse Zurückhaltung Nintendos bezüglich der Informationspolitik verständlich, solange in Japan das 64 DD noch nicht veröffentlicht wurde.

Interessant ist im Zusammenhang mit Dolphin folgende Meldung: Die Firma Matsushita, die bekanntlich das DVD-Laufwerk für die Nintendo-Konsole

liefert, will im Frühjahr 2000 den ersten beschreibbaren DVD-Player auf den Markt bringen. Da Nintendo eine Schwäche für beschreibbare Medien hat (vgl. 64DD), wäre es also denkbar, dass Dolphin ein Laufwerk erhält, das nicht nur zum Abspielen von Daten geeignet ist. Aber das ist natürlich eine Preisfrage, denn Nintendos oberste Priorität bei der nächsten Konsole ist neben der Leistungsfähigkeit bekanntlich der günstige Preis – wie hoch oder niedrig dieser auch immer sein mag. ■

Game Boy Advance

Dank *Pokémon* ist der Game Boy im elften Lebensjahr weiterhin das Maß aller Dinge im Handheld-Markt. Doch wenn's am schönsten ist, soll man bekanntlich aufhören. Im August 2000 soll der Nachfolger in Japan an den Start gehen, Ende 2000 dann im Rest der Welt. Der 32-Bitter Game Boy Advance ist zwar genau genommen auch nicht mehr der Jüngste (schon 1996/97 war das Gerät als Projekt Atlantis im Gespräch), doch die Leistung kann sich immer noch sehen lassen. Der GBA soll abwärts kompatibel zum Game Boy (Color) sein, zudem lässt sich theoretisch die komplette Software-Palette des SNES relativ problemlos adaptieren (65.000 Farben, zwei Mode-7-Ebenen).



Hiroshi Yamauchi und Konami-Chief Kozuki-san bei der Mobile-21-Presskonferenz

Die 3D-Fähigkeiten sollen mit denen der aktuellen Konsolen vergleichbar sein.

Das Hauptaugenmerk liegt jedoch auf der Internet-Tauglichkeit und der Verbindung zum Dolphin. Die Technologie wird von einem Jointventure zwischen Nintendo und Konami namens Mobile 21 entwickelt. ■



Der GB Advance (hier eine Designstudie) hat zwei Schulter-Buttons und wird „im Querformat“ gespielt

64DD

Die Wege des Herrn sind bekanntlich unergründlich. Das Sprichwort trifft besonders auf den Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi zu. Nur die wenigsten hätten wohl damit gerechnet, dass nach etlichen Terminverschiebungen das N64-Zusatzlaufwerk 64DD in Japan noch auf den Markt kommen würde.

Ebenso ungewöhnlich wie die verspätete Veröffentlichung des 64DD ist auch die Vermarktung des Gerätes: Der geneigte Japaner kann das Disk Drive seit dem 1. Dezember mieten. Für 2.500 Yen pro Monat sind im Lieferumfang neben der Hardware ein Modem-Modul und ein Kabel, ein Expansion Pak, fünf 'Spiele' (die *Mario Artist-Reihe*, *F-Zero Expansion Kit*, *Doshin the Giant*) und der Internet-Zugang (Randnet-Service) enthalten. Die Laufzeit des 'Mietvertrags' beträgt ein Jahr. Falls danach immer noch Interesse besteht, wird die ganze Sache billiger (1.500 Yen). Wer noch kein



Die Verbindung von Game Boy, 64 DD und den Nachfolgekonsolen spielt eine wichtige Rolle bei den Zukunftsplänen Nintendos



F-Zero Expansion Kit



Mario Artist: Polygon Maker



Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi

Nintendo⁶⁴ besitzt, kann es zum Komplettpreis von 3.300 Yen pro Monat gleich mitmieten.

Ganz offensichtlich ist das 64DD ein Testballon, um Erfahrungen bezüglich Internet-Service sowie Verbindungsmöglichkeiten zwischen Nintendos Handheld- und Heimkonsolen zu sam-

mel. Für Westler ist das ganze Paket zwar nicht sonderlich interessant, doch durch die Vermarktung als Mietgerät dürfte das 64DD ohne Zweifel zum ultimativen Sammlerobjekt für Konsolen-Freaks werden. ■

X-Box

Segas Next-Generation-Konsole ist auf dem Markt, Sony hat die Weichen für den Launch der nächsten Hardware gestellt, und Nintendo gefällt sich offenbar sehr gut in der Rolle des großen Unbekannten, der mit verdeckten Karten spielt. Doch überraschend tauchte kürzlich ein vierter Name auf der Liste der Konsolenhersteller auf, mit dem niemand gerechnet hat: Microsoft.

Offiziell ist wenig bekannt über das Projekt mit dem Namen X-Box, außer dass es theoretisch kurz vor der Marktreife steht. Microsoft selbst verweigert zwar jeden Kommentar, dennoch ist an der Sache mehr dran als nur ein Gerücht. Unabhängig voneinander ließen diverse Entwickler durchblicken, dass Microsoft ihre X-Box vorgestellt und bezüglich möglicher Software-Entwicklung nachgefragt hat.

Über nähere Details der technischen Spezifikationen gehen die Meinungen jedoch weit auseinander. Sicher ist, dass es sich bei der Cross-Box um eine Kreuzung aus PC und Konsole handeln soll. Dabei drängt sich natürlich der Vergleich mit Dreamcast auf, schließlich bietet Segas Konsole optional eine Variante von Windows CE als Betriebssystem. Allerdings greifen nur die wenigsten Entwickler auf diese Alternative zurück.

Die verlässlichsten Quellen bezeichnen die X-Box als offenes System, das bei niedrigem Preis eine enorme Leistungsfähigkeit bieten soll. Als CPU ist ein mit 500 MHz getakteter Intel Pentium III im Gespräch, zum Teil auch ein vergleichbarer Prozessor von AMD. Als Grafikeinheit wird im allgemeinen Nvidias Geforce

256 genannt. Das Betriebssystem soll eine angepasste Version von Windows 2000 sein.

Die Bezeichnung „offenes System“ bedeutet, dass Microsoft die Technik stellt und verschiedene Hersteller, zum Beispiel Dell oder Gateway, das Gerät mit möglicherweise unterschiedlicher Ausstattung fertigen. Und da liegt auch schon das Problem. Versuchte nicht 3DO vor wenigen Jahren, ein ähnliches System im Markt zu etablieren?! Allerdings hat Microsoft eine bessere Ausgangsposition. Die Nähe zum PC würde den Software-Herstellern einen leicht zugänglichen, neuen Markt erschließen. Derzeit dümpelt der Markt für PC-Spiele auf dem niedrigsten Niveau seit langem, abgesehen von wenigen Topstiteln sind die Verkaufszahlen erschreckend gering. Doch so einfach ist die Sache nun nicht.

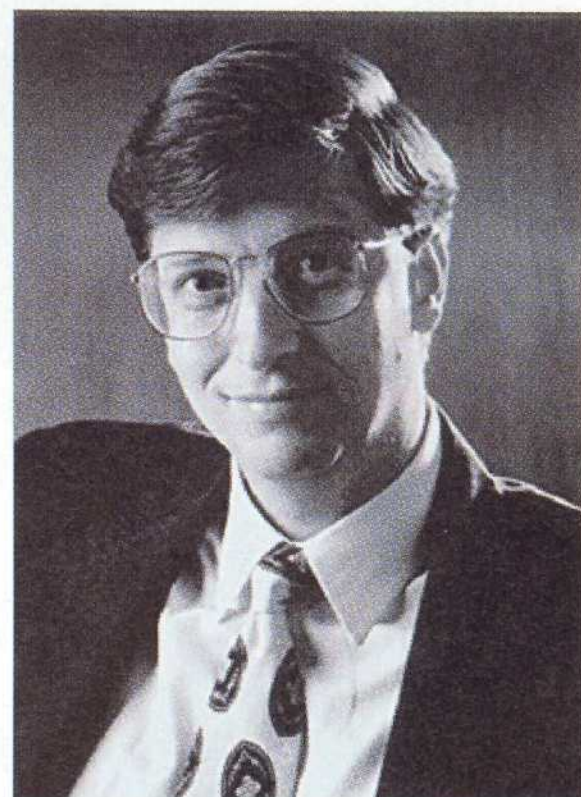
Falls die X-Box im Herbst 2000

Microsoft®

auf den Markt käme, wie einige Quellen

behaupten, wäre ein PIII mit 500

MHz fast schon wieder veraltet. Bei einem prognostizierten Minimum von 64 Megabyte Speicherkapazität erscheint ein konkurrenzfähiger Preis von unter 300 Dollar doch recht optimistisch.



Bill Gates

Ende Oktober wurde eine Erklärung von Microsoft erwartet, doch der Termin verstrich ohne Ergebnis. Es ist also gut möglich, dass die X-Box wieder von der Bildfläche verschwindet, ohne jemals richtig im Rampenlicht gestanden zu haben. Das dürfte vor allem von der Akzeptanz der unabhängigen Software-Entwickler abhängen. Und die sind Neulingen im Konsolenmarkt gegenüber traditionell eher skeptisch eingestellt. ■

IT'S TIME TO BE IN POLE POSITION.

NEW!

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

149,95
uvb. Preisempf.



IT'S TIME TO HAVE MORE CONTROL

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

49,95 DM
uvb. Preisempf.



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

39,95 DM
uvb. Preisempf.



**VIDEO
GAMES**
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamtwertung: Gut

Memory Card mit "echten" 8 MBit

NEW!



PlayStation
8 Meg Memory Card

49,95 DM
uvb. Preisempf.

In verschiedenen Größen
und Farben lieferbar.

Dreamcast
Extension Kabel

19,95 DM
uvb. Preisempf.



**Dreamcast
RGB CABLE**

NEW! Dreamcast
Rgb Kabel

29,95 DM
uvb. Preisempf.

SUNFLEX

ORDER HOTLINE : 02371 - 935 70

www.GetMoreSun.com



SUNSTORE

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

SUNSTORE

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

SUNSTORE

DÜSSELDORF
GAME COMPANY
ACKERSTR 34
40233 DÜSSELDORF
Tel: 0211 353120

SUNSTORE

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

SUNSTORE

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

SUNSTORE

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

SUNSTORE

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

SUNSTORE

GOTHA
WORLD OF GAMES
ERFURTERSTR 15
99867 GOTHA
Tel: 03621 850300

SUNSTORE

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

SUNSTORE

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

Get More

Händler Anfragen
erwünscht.
Fax: 02371 - 935 721

VIDEO & GAME

Tel. 030-962 77777
Im Internet: www.videogame.de
Fax 030-96277744

Räumungsverkauf
JP Dreamcastspiele
ab 29,90 DM

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise

Importspiele Hier!

Manga Videos



Wir haben alle verfügbaren Manga lieferbar
Devil Hunter Yoko 1+2 je 49
El Hazard Vol.1-4 je 39
Neogenesis Box 3 79
Neogenesis Evangelion RE 1+2 je 49
Streetfighter II Die Serie RE 1-4 je 49
Tekken 39

Soundtrack Lösungsbücher

Soundtracks z. B.:
Resident Evil 3 LastEscape 79
Final Fantasy 7 oder 8 je 99
Final Fantasy 8 + VideoCD 99
Metal Gear Solid 19,90
Parasite Eve 79
Xenogears 99
Viele POKEMON ARTIKEL ab 9,90

Diverse Lösungen z. B.:

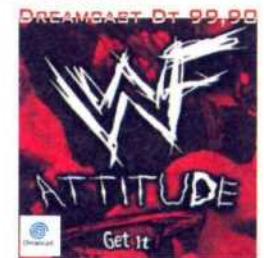
Akuji - The Heartless 9,90
Alundra 14,80
Atlantis + Safecracker 9,90
Baphomets Fluch 1+2 9,90
Blaze & Blade 14,80
Breath of Fire 3 14,80
Casper 9,90
Command&Conquer 1+2 je 9,90
Dino Crisis 24,90
Discworld 1+2 9,90
Exhumed 9,90
Final Fantasy 8 Original 19,90
Final Fantasy 7/8 Sammelband ab 19,90
Gex 2 + Rayman 9,90
Heart of Darkness 9,90
Jade Cocoon 34,90
Kingpin 14,80
Medi Evil 14,80
Mission: Impossible 9,90
Pokemon 24,80
Resident Evil Lösungen je 9,90
Star Ocean 2nd Story 34,90
Suikoden 2 US 39,90
Syphon Filter 14,80
Tekken Sammelband 1,2+3 14,80
Tomb Raider 1, 2 + 3 je 9,90
Wild Arms 9,90

Zeitschriften wie z. B.:

Gamefan 16,00
Dreamcast Magazin+CD 24,90
EGM 16,00

Game Boy

Biene Maja Dt 55
Looney Toones Dt 69
Final Fantasy Leg. I-III je PV 79
Pokémon blau oder rot Dt 69
Tarzan Dt 69
SCHLÜMPFE Dt 49



Grundgerät:
incl. Modem
US 599,00
Dt 489,00
JP 489,00



Nintendo 64

Armored - uncut Dt 109
Body Harvest Dt 69
Box Champion Dt 109
Duke Nukem-Zero Hour PV 119
Extreme G 2 PV 59
Fighting Force 64 Dt 129
Holy Magic Century Dt 59
Hybrid Heaven Dt 119
NFL Quarterb. Club 2000 Dt 99
Mace the Dark Dt 59

Road Rash 64 Dt 119
Resident Evil Dt 119
South Park Dt 99
Starcraft * Dt 119
Star Wars - Racer Dt 109
Top Gear Rally Dt 49
Turok Rage Wars * PV 119
V-Rally Dt 99
World Driver Championch. Dt 119
WWF Attitude Dt 99

Dreamcast

Aero Dancing JP 59
Yo Yo's Adventure JP 129
Berserk JP 139
Langrisser JP 129
Climax Landers JP 129
Revive Erotic Adventure JP 129
Crazy Taxi JP 129
Get Bass + Angel JP 169
Giant Gram - Wrestling JP 129
Giga Wings JP 129
Chomaru Golf 16.12 JP 59
Gundam Gaiden JP 129
Star Gladiator 09.12 JP 129
Streetfighter Impact 16.12 JP 129
F1 Racing 16.12 JP 129
Space Griffon JP 129
Maken X 25.11 JP 129
Virtua Striker V2 02.12 JP 129
Redline Racer JP 59
Virtua On 09.12 JP 129

Streetfighter 3 W JP 129
Panzer Front JP 129
Resident Evil JP 129
Roller Coaster JP 129
Adapter JP 79
Dreamcast + Überraschung Dt 489
Control Pad Dt 55
Memory Card Dt 55
RGB-Kabel + HIFI 29/39



Vibration Pack Dt 39
Aero Wings Dt 89
Battle Dt 99
Blue Stinger Dt 99
Cho-Hamaru Golf Dt 99
Cool Boarders Dt 89
Dynamite Cop Dt 89
Get Bass incl. Angel Dt 169
Giant Gram - Wrestling Dt 99
Gundam Dt 99
House of Dead 2+Gun Dt 149
Incoming Dt 99
Killer Loop Dt 89
Metropolis Dt 99
Millenium Soldier-Expandable Dt 99
Power Stone Dt 99
Racing Simulation 2 Dt 89
Red Dog Dt 89
Resident Evil-Code Veronica Dt 99
SEGA Rally 2 Dt 99
Sonic Adventure Dt 99
Speed Devils Dt 89
Supercross 2000 Dt 94
Suzuki Allstar Racer Dt 89
Tokyo Highway Battle Dt 89
Virtua Fighter 3tb Dt 89

Sony Playstation

Asterix & Obelix Dt 89
Autobahn Raser Dt 89
Akuji-The Heartless Dt 79
Apocalypse Dt 89
Bio Freaks Dt 49
Bloody Roar 2 Dt 79



Breath of Fire 3 Dt 49
Bundesliga Stars 2000 Dt 89
Crash Team Racing Dt 89
Castrol HONDA Superbike Dt 89
Chrono Cross (11/99) JP auf Anfr. US 119
Chocobo Racing Dt 89
Civilization 2 Dt 89
Colin McRae Rally Dt 49
Command & Conquer Gegenschlag Dt 89
Constructor Dt 49
Control Pad ab 15
Croc 2 Dt 79
Fussball Live Dt 89
Downhill Mountain Biking Dt 89
Dino Crisis Dt 89
Driver Dt 89
F1 Racing Simulation Dt 39
Final Fantasy VIII Dt 99
Final Fantasy Anthology US 159
F1 Formula One 99 Dt 89
FIFA SOCCER 2000 Dt 79
Grand Theft Auto 2 Dt 89
Grandia US 119
Gungage Dt 89
Hard Edge Dt 89
Jade Cocoon Dt 89

John Madden 2000 Dt 89
Jeremy McGrath Supercross '98 Dt 49
Kensei Dt 79
KKND 2 - Krossfire Dt 59
Legacy of Kain 2-uncut PV 89
Legend of Karta Dt 89
Lenkrad für 3 Systeme ab 99
Lunar - limited Edition US 159
Master of Monsters Dt 89
Metal Gear Integral Dt 49
Mission Impossible Dt 89
Musik 2000 Dt 89
NASCAR 2000 Dt 79
Need for Speed 4 Dt 79
NHL 2000 Dt 89
NHL Pro '99 Dt 99
Omega Boost Dt 89
One Dt 49
O.D.T. Dt 49
Parasite Eve 2 (12/99) JP auf Anfr. Dt 49
Pax Corpus Dt 99
Player Manager '99 Dt 89
Prince Nassem Boxen Dt 89
Point Blank 2 Dt 79
Popolous Dt 79
Pax Corpus Dt 39
Pro Pinball - Big Race USA Dt 49
Rainbow Six Dt 89
Ready 2 Rumble Dt 89
Resident Evil 3 US 129
RC Stunt Copter Dt 89
Re Volt Dt 79
Ridge Racer 4 Dt 89
Riven Dt 49
Rogue Trip Dt 59
Rugrats Dt 89
Saga Frontier 2 US 119
Shadowman Dt 69
Shao Lin US 119
Southpark Dt 89
Sports Car GT Dt 89
Star Wars Eps. 1-Dunkle Bedrohung Dt/US 89/119
Star Ocean 2nd Story US 119
Schlumpfe Dt 89
Streetfighter Alpha 3 Dt 89
Star Wars Dunkle Bedr. Dt 89
Suikoden 2 US 119
Syphon Filter - uncut PV 89
Tekken Tag Tournament* US 119
Tomb Raider 4 Dt 99
Tomorrow Never Dies Dt 89
Tony Hawk Dt 89
Twisted Metal 4* US 119
V-Rally 2 Dt 89
WCW Meyhem US 99
Wild Arms 2 JP 139
Warhammer 2-Dark Omen Dt 59
Wu Tang Shaolin US 119
WCW NWO Thunder Dt 89
WWF Attitude Dt 89
Xena Warrior of Princess Dt 89
X-Files The Game Dt 89

FINAL FANTASY VIII

ANGEBOT DES MONATS

Pokemon-Schlüsselanhänger	9,90	Pokemon-Rucksack	29,90	Southpark-Armbanduhr	29,90
Pokemon-Stofftier mit Sprache	39,90	Pokemon-Figurset 10er	19,90	Southpark-Windups laufend	39,90
Pokemon-Spardose	29,90	Pokemon-Essbesteck	37,00	Southpark-sprechende Spardose	19,90
Pokemon-Geldbörse	17,90	Pokemon-Spielsset	29,90	Southpark-diverse Figuren	29,90
Pokemon-Linealset	9,90	Pokemon-Wecker	29,90	Tekken Schlüsselanhänger	9,90
Pokemon-Aufkleber	1,00	Pokemon-laufende Figur	9,90	Dreamcast Schlüsselanhänger	9,90
Pokemon-Trading Cards	auf Anf.	Pokemon-Monsterset	29,90	Playstation Schlüsselanhänge	9,90



Unsere Multimedia Shops in Berlin

Verkauf & Verleih

Verkauf & Verleih

Verkauf & Verleih

BERLIN CARREE
am Alex
Karl-Liebknecht-Str. 13

NEUE ZENTRALE
Berliner Allee 106
Weißensee

Laden
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

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

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 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. Versandkosten betragen 10,00 DM + Nachnahmegebühr.

Postanschrift: Video & Game, 13088 Berlin, Berliner Allee 106. PV - Pal • Dt - Deutsch

Ladenpreise können abweichen! E-Mail: Mediatotal@hotmail.com

Händlerhotline 030-962 777-0 NUR FÜR HÄNDLER MIT GEWERBESCHEIN

Wir akzeptieren folgende Karten



• Zwischenzeitlich geisterte die Meldung durch die Gerüchteküche, Yuji Nakas Sonic Team würde an einer DC-Fortsetzung des Saturn-Spiels *Nights* arbeiten. Nach dem kürzlich in Japan erschienenen *Sonic Adventure International* (entspricht der leicht überarbeiteten, westlichen Version) sind allerdings nur drei weitere Projekte in Arbeit.



Samba de Amigo (Dreamcast)

Chu Chu Rocket, ein Puzzlespiel, das das Modem unterstützt, *Samba de Amigo*, ein Musikspiel (von dem es zuerst eine Automatenversion gibt) und *Phantasy Star Online*, basierend auf der bekannten Master-System-Rollenspielserie.



Chu Chu Rocket (Dreamcast)

• Die führende japanische Wirtschaftszeitung *Nihon Keizai Shimbun* ermittelt seit 1979 alljährlich das „beste Unternehmen Japans“. Kriterien sind Betriebsgröße, Gewinnaussichten, Kreditwürdigkeit und Wachstumspotenzial. Unter den 2.155 geprüften Unternehmen eroberte sich Nintendo den Spitzenplatz zurück (Vorjahr: Platz vier), den die Firma bis vor kurzem noch quasi abonniert hatte. Auf Rang zwei liegt die Mobilcom-Tochter der japanischen Telecom NTT CoCoMo.

sag mir, wo die spiele sind?

Zum japanischen Weihnachtsgeschäft steht Dreamcast in Japan ohne die erwarteten Toptitel da. *Shen Mue* wurde vom 28.10. zuerst auf März und kurz darauf gar auf April 2000 verschoben. Damit verpasst Segas Vorzeigetitel sogar den



Shen Mue (Dreamcast)

geplanten PS2-Launch. Was bedauerlich ist, da *Shen Mue* bei der Tokyo Game Show im September deutlich beeindruckender aussah als die dort gezeigten PlayStation-2-Demos. Allerdings bestätigte sich bei der Gelegenheit der seit langem geäußerte Verdacht, dass Yu Suzukis DC-Titel kein außerordentlich interaktives Spiel ist – abgesehen von Bonus-Games wie *Hang On*, *Space Harrier* oder einem Gabelstapler-Wettrennen (!).

Auch die Fertigstellung von *Resident Evil: Code Veronica* verzögert sich, und zwar bis zum 3.2.2000. Das Spiel wird übrigens von Sega unter der kreativen Leitung von Capcom programmiert.

Zu dem viel versprechenden Dreamcast-Rollenspiel *Grandia II* gibt es zur Zeit überhaupt keine konkreten Infos. Angeblich steckt der Entwickler GameArts in argen Schwierigkeiten, da große Teile des Teams von Square abgeworben wurden. Diese Meldung wurde von offizieller Seite allerdings nicht bestätigt. ■

leistungs(vor)schau?

Der Entwickler des Dolphin-Grafikchips, ArtX, hat zusammen mit Acer Laboratories ein neues Grafikchipset für PCs angekündigt. „Aladdin 7“ soll konkurrenzlose 3D-Performance bieten und zielt dennoch auf den Low-Cost-Markt.

Rückschlüsse auf die Dolphin-Technologie wird Aladdin 7 allerdings nicht zulassen. Für die Entwicklung sollen zwei verschiedene ArtX-Teams zuständig sein, die für die jeweilige Technologie unterschiedliche Ansätze verwendet haben. ■

farbe im spiel

Um die unbefriedigenden N64-Verkäufe in Europa anzukurbeln, bringt Nintendo rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft (seit 15. November erhältlich) farbige Konsolen auf den Markt. Die transparenten Farbvarianten Atomic Purple, Fire Red, Jungle Green, Ocean Blue, Smoke Black und Sun Orange werden wie das herkömmliche Gerät zum Preis von 199 DM angeboten.



Transparente N64-Gehäuse

In England ist das N64 übrigens im Handel für 65 Pfund zu haben. Das liegt zwar nur geringfügig unter dem hiesigen Preis, aber andererseits 5 Pfund unter dem empfohlenen Verkaufspreis des Game Boy Color (69,99 Pfund)! ■

konfrontationskurs

Vergleichende Werbung ist in Deutschland seit kurzem erlaubt, und diese Tatsache nutzt Sega für ihre Dreamcast-Werbekampagne. Wenig inspiriert geriet dabei der Angriff auf Nintendo. Der Spruch „Sonic hängt alle ab. Vor allem kleine, dicke Klempner.“ war vielleicht zu Mega-Drive-Zeiten noch recht originell, aber ein Jahrzehnt später ...

Deutlicher fiel da schon die Attacke gegen Sony aus. Eine viertelseitige Anzeige (schwarz-weiß) im Sportteil der „Bildzeitung“ zeigte einen Recycling-Container, den ein offizielles PlayStation-Logo zierte. Der begleitende Text lautete: „Bitte trennen. Ab heute kommt Dreamcast.“

Der Marktführer reagierte auf die für Deutschland ziemlich ungewöhnliche Aktion relativ gelassen. Geschäftsführer Manfred Gerdes bezeichnete die Anzeige gegenüber dem Branchenblatt MCV als „Schlag ins Gesicht für über drei Millionen PlayStation-Gamer. Wer fühlt sich danach noch motiviert, Sega zu kaufen?“.

Allgemein wird vom Handel bemängelt, dass die Dreamcast-Werbung lediglich das ‚Freak-Publikum‘ anspricht, aber für denjenigen, der im Vorfeld nicht über die Thematik informiert ist, keine Aussagekraft habe. ■



Dreamcast™

Jetzt drive mal richtig!

BRUTALE CRASHS:
MIT PS-BOLIDEN, LEICHENWAGEN UND KLEINBUSS

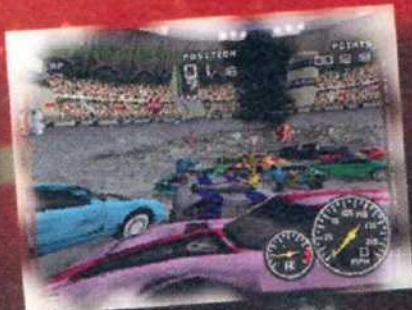
NUR FÜR HARTE KERLS:
DER GEISTERFAHRERMODUS

NOCH MEHR SPEED:
MIT DEM ORIGINAL-SOUNDTRACK VON FEAR FACTORY

DEMOLITION RACER



www.demolitionracer.com



www.infogrames.de

Ridge Racer 64

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: Nintendo Erhältlich: ab 15. Februar 2000 (us)

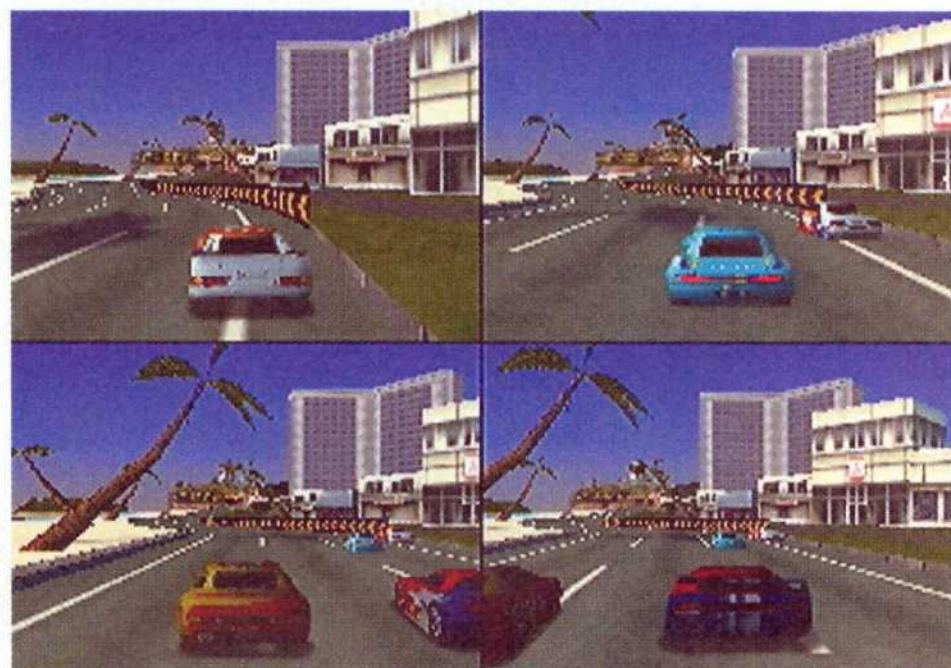
Die N64-Umsetzung von Namcos Ridge Racer-Serie nimmt greifbare Formen an. Der für Dezember geplante Release kann zwar nicht gehalten werden, in

Amerika soll der Titel jedoch auf jeden Fall am 15. Februar 2000 erscheinen. Für Europa gibt es noch keinen fixen Termin. Neben den vier von Anfang an zur Verfügung stehenden Fahrzeugen können mindestens 16 weitere erspielt werden. Dies geschieht im Time-Trial-Modus. Ein klarer Pluspunkt gegenüber den PlayStation-Versionen ist der Mehrspieler-Modus für bis zu vier Kontrahenten. Sogar ein nicht näher beschriebener Zweispieler-

Kooperationsmodus wird laut Nintendo im fertigen Spiel vorhanden sein. Obwohl Ridge Racer 64 nicht das Expansion Pak unterstützt, ist die Grafik äußerst beeindruckend, auch wenn sie sich nicht mit der PSX2-Version messen kann, die in Japan im März erscheinen wird. ■



Tradition verpflichtet: Wer nicht am Limit fährt und waghalsig durch die Kurven driftet, hat kaum eine Chance als Erster durchs Ziel zu rasen



Tony Hawk's Skateboarding

System: Nintendo64 Hersteller: Activision
Entwickler: Edge of Reality Erhältlich: ab März 2000

Auf der PlayStation feiert Activisions Skateboard-Offenbarung (XL 11-12/99, Wertung: 90 %) bereits ihren verdienten Erfolg. Ab März 2000 sollen deshalb auch alle N64-Jünger auf dem Brett rollen dürfen, das für Tony Hawk die Welt bedeutet. Die Umsetzung wird von Edge of Reality vorgenommen, die bereits für *Monster Truck Madness 64* verantwortlich zeichnet. Laut Hersteller werden zwei zusätzliche Mehrspieler-Modi



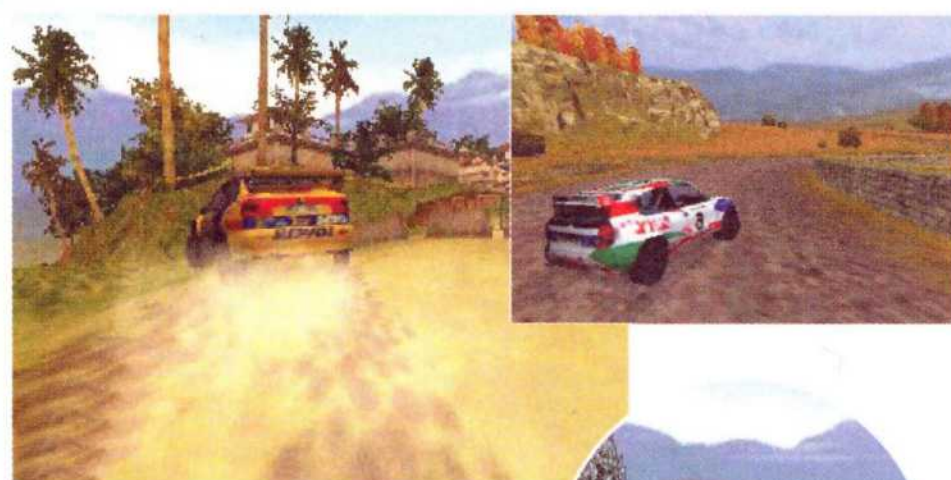
Auch auf Nintendos 64-Bitter will Tony Hawk hoch hinaus. Ab März kann er endlich loslegen

integriert. Leveldesign und Gameplay sollen mit dem Original identisch sein. PS: Auch eine Game-Boy-Color-Version ist in Arbeit. ■



Rally Master

System: Nintendo64 Hersteller: Infogrames
Entwickler: Digital Illusions Erhältlich: ab 1. Quartal 2000



Während der diesjährigen E3 wurde eine sehr frühe Vorversion von *Rally Master* vorgestellt. Inzwischen nimmt die Game-Engine höchst erfreuliche Formen an. Die Framerate ist trotz extrem detaillierter Fahrzeugmodelle und aufwendigem Streckendesign sehr flüssig. Es darf mit realen Rallyewagen und echten Fahrern an den Start gegangen werden. Mehr als 50 Strecken sollen anwählbar sein, Kollisionen und ungestümes Passieren von Schlaglöchern oder Bodenwellen werden direkten Einfluss auf das Fahrverhalten haben. ■



Kein N64-Rennspiel bietet bis dato eine detailreichere Grafik

Spider-Man

System: N64 Hersteller: Activision Entwickler: Neversoft Erhältlich: ab 1. Quartal 2000



Mit *Spider-Man* kündigt sich keine Spinnerei, sondern ein viel versprechendes Action-Adventure für N64 und PSX an. Der Held des Spiels wird aus der Third-Person-Perspektive betrachtet und



gelenkt. Berufsbedingt führt sein Weg über die Dächer und Fassaden der Wolkenkratzer, wenn er die Schurken und ihre Schergen dingfest machen will. Dabei erlebt der Spieler prügelspielähnliche Ein-



Die Spinne kann wie im Comic ein klebriges Netz auswerfen

lagen, die durch Peter Parkers übermenschliche Agilität veredelt werden. Auch das Erklimmen der Wände, mithilfe der Spinnenkraft, und der Einsatz von Netzflüssigkeit zur Fortbewegung und zum Einwickeln der Widersacher sind Features, mit denen Neversoft das Flair der Comic-Serie näher bringen will. Ohne richtig fiese Bösewichter macht das Heldendasein natürlich nur halb so viel Spaß, deshalb werden auch Spider-Mans traditionelle Gegner wie Doc Oktopus, die Echse oder Venom nicht fehlen. ■



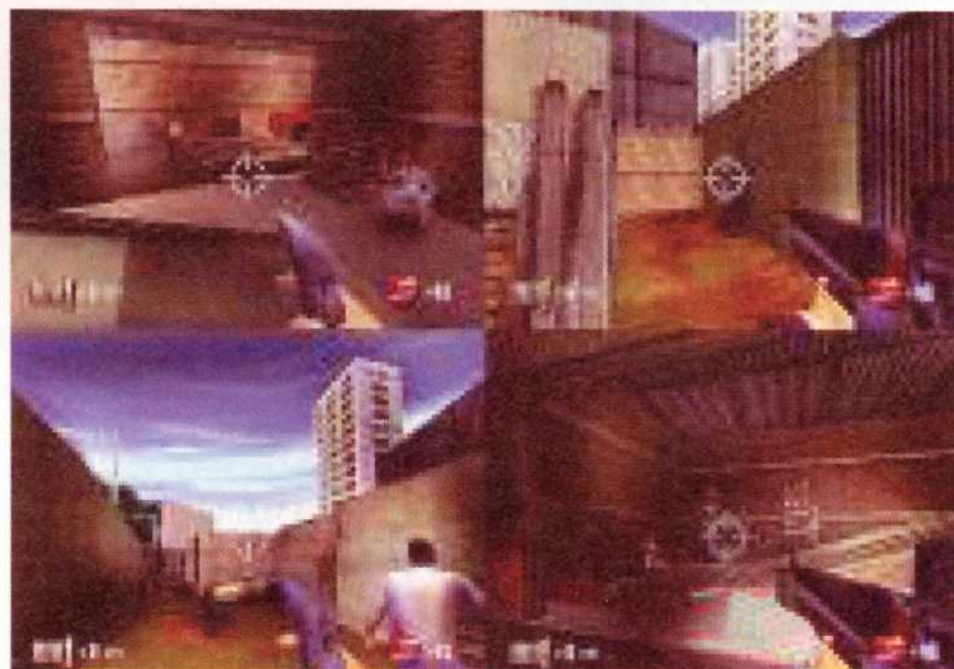
Doc Oktopus ist mit seinen vier Greifarmen ein harter Brocken

Take the Bullet

System: Dreamcast Hersteller: Sega Entwickler: Red Lemon Studios Erhältlich: ab 1. Quartal 2000

Der Entwickler Red Lemon Studios hat mit *Toy Commander* gezeigt, dass er Dreamcast technisch bereits gut im Griff hat. Im Frühjahr 2000 soll sein nächstes Spiel erscheinen, das den Titel *Take the Bullet* trägt. Der Name wird Programm sein. Der Spieler rennt als Bodyguard Jack Travis wahlweise in einer Third-Person- oder First-Person-Perspektive

durch zwölf große Level, um den Weltfrieden mit Waffengewalt zu sichern. Es wird möglich sein, sowohl das Joypad als auch die Lightgun zu benutzen, die mit Segas *The House of the Dead 2* ausgeliefert wird. Damit der Mehrspieler-Spaß nicht zu kurz kommt, soll es einen Split-screen-Modus für bis zu vier Spieler und Online-Deathmatches für bis zu 16 Personen geben. ■



Zur Spielbarkeit dieses Titels lässt sich derzeit leider noch nichts sagen, doch die Screenshots deuten zumindest auf ein grafisches Highlight hin

Biohazard 2

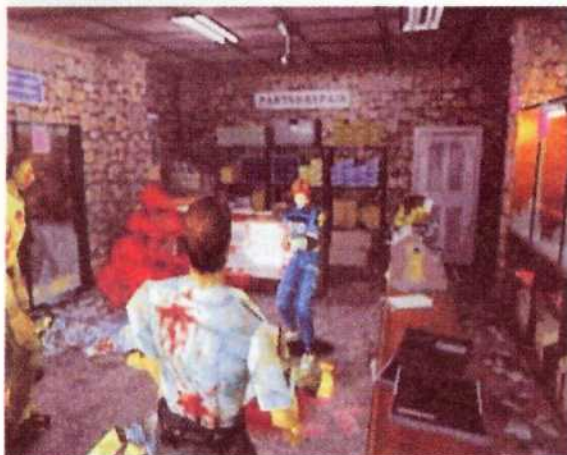
System: Dreamcast Hersteller: Capcom Entwickler: Capcom Erhältlich: ab 1. Quartal 2000

Am 23. Dezember erscheint eine Dreamcast-Version von *Biohazard 2*. Dies ließ Capcom kurzfristig verlauten, nachdem der japanische Hersteller und Entwick-

ler den Release von *Biohazard Code: Veronica* auf den 3. Februar 2000 verschoben hatte. Der DC-Umsetzung von *Biohazard 2* wird eine *Biohazard Code: Veronica*-

Demo beiliegen. Leider fehlen jedoch die Zusatzcharaktere Hunk und Tofu, die in der PSX- und der N64-Version enthalten sind. Dafür soll es einen Zweispieler-Modus

geben, über den noch keine Details bekannt sind. Es deutet momentan nichts darauf hin, dass in Europa das Pendant *Resident Evil 2* für Dreamcast erscheinen wird. ■



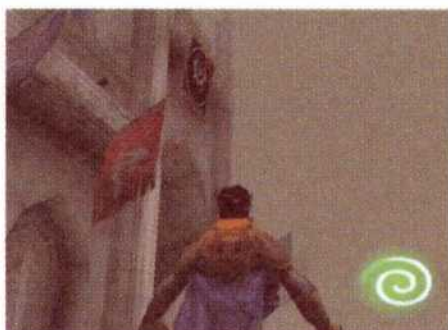
Der Screenshot ganz rechts ist aus *Biohazard Code: Veronica*, während die anderen drei Bilder aus der DC-Version von *Biohazard 2* stammen

Soul Reaver: Legacy of Kain

System: Dreamcast Hersteller: Eidos Interactive Entwickler: Crystal Dynamics Erhältlich: ab 1. Quartal 2000

Soul Reaver: *Legacy of Kain* für PlayStation und PC ist ein ausgezeichnetes Action-Adventure (XL 9-10/99, Wertung: 90 %). Kürzlich hat Eidos bekannt gegeben, dass Entwickler Crystal Dynamics an einer Umsetzung des Toptitels für Dreamcast arbeitet. Gra-

fisch kann mindestens die Qualität der PC-Version erwartet werden, von der auch die an dieser Stelle abgebildeten Screenshots stammen. Inhaltlich wird es allerdings keine Abweichungen geben, die Story und der Levelaufbau sollen absolut identisch sein. ■



Feine Texturen und eine hochauflösende Darstellung werden in der DC-Fassung für eine bessere optische Qualität als beim PSX-Original sorgen

Berserk

System: Dreamcast Hersteller: ASCII Entwickler: Yuke's Erhältlich: ab 16. Dezember (jp)

Der Spieler zieht in Gestalt des Dunklen Ritters in ein Abenteuer. Ausgestattet mit einem

gewaltigen Schwert und von einem Geist namens Bart begleitet, muss er extrem blutige Kämpfe gegen andere Ritter, Diebe, aber auch Zombies bestehen. Ähnlich wie bei *Shen Mue* angekündigt gilt es, in bestimmten Situationen möglichst schnell einen Button zu drücken, nachdem sein Symbol auf dem Bildschirm eingeblendet wurde. Geschieht dies

rechtzeitig, kann der Spieler zum Beispiel im letzten Augenblick von einer einstürzenden Brücke springen oder einer zuschnappenden Falle entkommen. Das Spiel basiert auf einer brutalen Manga-Serie von Kentarô Miura. ■



Wer mit diesem Schwert in eine Auseinandersetzung geht, kann eigentlich nur gewinnen



WORMS

ARMAGEDDON

IST ES ZU HART,
BIST DU ZU SCHLAFF!

Das Offizielle
PlayStation
Magazin

9 von 10

85 %

Multi 95 %



9 von 10

89 %

- Über 55 ultracoolle Waffen und Hilfsmittel, u.a. Superschaf, Selbstmordbombe, Die Alte Dame u.v.a.

- Mehr als 55 Missionen und über 4 Milliarden Levelkarten

- 6 brandneue Dialekte, u.a. Sächsisch, Hessisch, Bayerisch, Rheinländisch **PLUS** zwei Überraschungs-Dialekte

- Als Worms-Rekrut wirst Du im neuen Trainingsmodus zur Schlagkräftigen Kampfmaschine ausgebildet

- Bis zu 4 Wurm-Strategen können sich an einer Playstation die verrücktesten Schlachten liefern, ohne Zusatzcontroller

- Umfangreiche Speichermöglichkeiten, damit Du Deine persönliche Worms-Kompanie zu Freunden mitnehmen kannst



auch für:



<http://worms.team17.com>



TEAM 17
www.team17.com

MICRO PROSE
www.microprose.com



DONKEY KONG 64



info



In der Fabrik lässt sich ein Original-Donkey-Kong-Automat entdecken und sogar spielen. Wer es schafft, acht Level dieses Oldies zu beenden, darf jederzeit vom Hauptmenü aus dieses geniale Spiel anwählen.

Gameplay: Es ist einfach beeindruckend, wie viel Spielspaß sich auf einem einzigen Modul verstecken kann. Bis die Kongs gegen King K. Rool antreten dürfen, vergehen viele vergnügliche Stunden.

Präsentation: Jeder Level fasziniert auf eine andere Weise, und es kommt äußerst selten zu einem leichten Ruckeln. Die Soundeffekte sind das Witzigste, was es bisher bei einem Jump&Run zu hören gab, und die Musik untermauert das Geschehen wunderbar.

Speicherkapazität: 256 MBit

Modulspeicher: drei Spielstände

Controller Pak: nein
Rumble Pak: ja

DVON H. REHER
onkey Kong 64 ist der erste Titel, der nur mit dem Expansion Pak läuft und auch nur zusammen mit diesem Zubehörteil ausgeliefert wird. So ärgerlich es für manche Spieler ist, dass sie genötigt werden, sich eine zweite Speichererweiterung zuzulegen, so schnell wird ihr Frust schon nach kurzer Zeit in der *Donkey Kong*-Welt purem Spaß weichen.



Diddy Kong kann an manchen Stellen mit seinem Raketengürtel für einige Zeit fliegen

Der Spieler übernimmt in *Donkey Kong 64* nicht nur die Rolle eines einzigen Affen, sondern muss sich gleich um fünf Primaten kümmern. Allerdings sind vier davon zu Beginn noch in den Fängen des bösen King K. Rool, der neben der Ausführung dieser Schandtat auch sämtliche Bananenvorräte der Kongs gestohlen hat. So etwas kann Donkey, der als Einziger verschont blieb, nicht auf sich sitzen lassen, und er macht sich auf, seine Freunde zu befreien, alle Bananen zurückzuholen und dem finsternen Rool ein für alle Mal zu zeigen, wer der Herr im Dschungel ist.

In jedem der acht riesigen Abschnitte warten viele verschiedene Aufgaben. Zum einen müssen

wild verstreute kleine Bananen eingesammelt werden, die in einer bestimmten Anzahl den Zugang zum nächsten Level ermöglichen. Die goldenen Bananen liegen nicht einfach so auf den Pfaden des Dschungels herum. Sie müssen durch Schalterumlegen aus vergitterten Bereichen geholt oder durch das Bestehen kleiner Mini-Games gewonnen werden. Diese Zwischenspielchen erinnern stark an die Aufgaben in *Mario Party*. So müssen zum Beispiel in einer vorgegebenen Zeit mehrere Fliegen mit einer lenkbaren Fliegenklatsche zermust oder goldene Münzen durch Tauchen aus einem überdimensionierten und mit Wasser gefüllten Waschbottich gefischt werden. Der Höhepunkt ist aber die Hommage an *Metal Gear Solid*: In einem unterirdischen Gangsystem stehen Biber mit Lampen an ihrem Helm Wache. Wenn der Spieler in einen der Lichtkegel läuft, wird er erwischt und muss wieder von vorne beginnen. Insgesamt gibt es über 30 dieser Mini-Games zu absolvieren, die anschließend auch im Hauptmenü angewählt werden dürfen.

Um das Abenteuer erfolgreich zu beenden, ist es notwendig, so schnell wie möglich alle gefangenen Affen zu befreien. Zum einen kann jeder der Dschungelhüpfer nur Bananen seiner Farbe

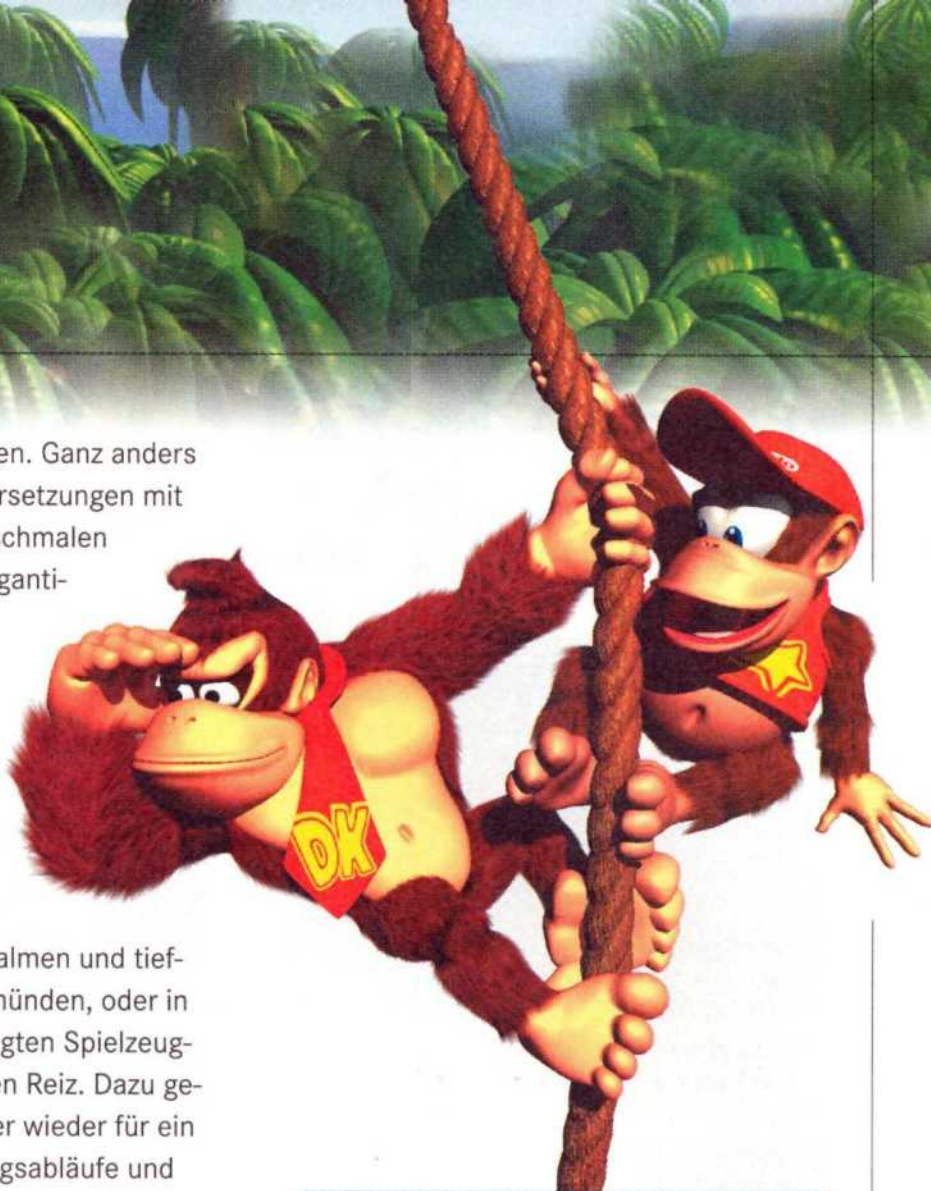


Die sechs Vierspieler-Modi bringen vor allen Dingen per Splitscreen sehr großen Spaß

aufnehmen, zum anderen sind die unterschiedlichen Fähigkeiten der einzelnen Kongs wichtig, um in alle Bereiche der Welt vordringen zu können. So kann Diddy an bestimmten Stellen seinen Raketengürtel einsetzen und für einige Zeit durch die Luft fliegen. Die zierliche Tiny hat die Möglichkeit, sich noch kleiner zu machen, als sie ohnehin schon ist, und der kräftige Chunky hebt Felsbrocken zur Seite, als wären sie aus Pappe. Diese speziellen Moves müssen jedoch zunächst einmal erlernt werden. Gegen Bezahlung von Münzen, die in jedem Level zu finden sind, ist der alte Clanky Kong dazu bereit, den Helden einige seiner Tricks zu zeigen. Auch Funky Kong wartet in den Abschnitten in seiner Hütte auf den Besuch der fünf Recken, um jedem eine besondere Waffe zu verkaufen. Orang-Utan Lanky verschießt mit seinem Blasrohr Trauben, Chunky feuert mit seinem Ananas-Werfer auf die Gegner und Diddy

Kämpfe aber keine Schwierigkeiten. Ganz anders gestalten sich da die Auseinandersetzungen mit den acht Endgegnern. Auf einer schmalen Plattform wird Diddy von einer gigantischen Feuerfliege beharkt, und Tiny muss sich mit einem wild gewordenen Springteufel auseinandersetzen.

Donkey Kong 64 lässt sich jedoch nicht nur hervorragend spielen, sondern sieht auch enorm gut aus. Ob im Dschungel mit seinen vielen saftig-grünen Palmen und tiefblauen Seen, in die Wasserfälle münden, oder in der kühlen, von Maschinen geprägten Spielzeugfabrik – jeder Abschnitt hat seinen Reiz. Dazu gesellen sich die witzigen und immer wieder für ein Schmunzeln sorgenden Bewegungsabläufe und Aktionen der Affen. Wenn Lanky sein Blasrohr



ballert im Lara-Croft-Stil haufenweise Erdnüsse aus zwei Pistolen.

Die Gegner kommen aus allen Bereichen der Tierwelt. Biber, Krokodile, Fledermäuse oder Gürteltiere – alle haben es auf den Spieler abgesehen. Durch die vielen Angriffstechniken, die durch die eingängige Steuerung unkompliziert und präzise angewendet werden können, bereiten die



zückt und sich mit einer Hand abstützend durch den Urwald hüpfte oder Tiny ihre Zöpfe als Propeller einsetzt, um über tiefe Abgründe zu segeln, bleibt kein Auge trocken. Der Sound steht dem in nichts nach und weiß durch ungewöhnliche Effekte und stimmungsvolle Musik zu überzeugen.

Durch die gigantische Welt, das abwechslungsreiche Spielen mit den fünf behaarten Helden, die vielen kurzweiligen Mini-Games und jede Menge Geheimnisse ist *Donkey Kong 64* das umfangreichste Jump&Run, das es je für eine Konsole gab. Zwei Bonusspiele und die sechs Multiplayer-Modi runden den hervorragenden Gesamteindruck ab und lassen die Abenteuer der Kongs zu einem Muss für alle Videospieler werden. ■

XL-Wertung

95%



Die Plattformen dienen als Teleporter. Im Fass lässt sich der Affe wechseln



affentheater

Zwar kann nur ein Spieler zurzeit das Abenteuer bestreiten, es lassen sich aber auch sechs verschiedene Multiplayer-Modi anwählen. Mit zwei bis vier Teilnehmern darf dann in einer von drei Arenen per Split-screen auf gegenseitige Affenjagd gegangen werden. Dabei geht es unter anderem um möglichst viele Abschüsse in einer voreingestellten Zeit, oder um das Einfärben möglichst vieler Plattformen in der eigenen Farbe.

Hersteller:	Nintendo	Entwickler:	Rare
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	120 Abschnitte
Preis:	ca. DM 120	Erhältlich:	im Handel

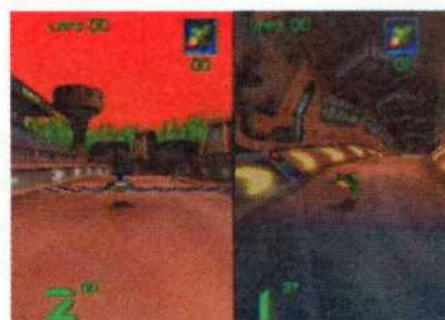
Third Person Shooter



JET FORCE GEMINI



Das aufwändige Leveldesign erinnert durchweg an Science-Fiction-Kulissen



RVON T. HELLWIG
ares Sci-Fi-Shooter spielt in den Weiten einer entfernten Galaxie. Als Mitglieder der elitären Sondereinheit Jet Force Gemini unterstützen die drei Helden, Juno, Vela und Lupus, die Union der Tribals im Kampf gegen Mizar und seine insektenartigen Horden.

Jeder Einzelne der drei Hauptcharaktere besitzt unterschiedliche Eigenschaften, die im Verlauf des Abenteuers gezielt eingesetzt werden müssen. Knifflige Aufgaben und komplexe Rätsel bestimmen neben der rauen Baller-Action im Wesentlichen das Spielgeschehen. Dabei hat Rare einige sehr spaßige Ideen eingeflochten und trotz des offensichtlichen Knuddelcharakters der Helden und Gegner einen knallharten Third Person Shooter geschaffen.

Die Gräueltaten des bösen Mizars während der Invasion auf Goldwood (designt nach dem Waldmond Endor) haben das Volk der Tribals in die Defensive gezwungen. Zu allem Überflus ist Junos Zwillingsschwester Vela gefangen genommen worden. Nun gilt es, den intergalaktischen Rowdys Einhalt zu gebieten und das Beste aus dieser haarigen Stresssituation zu machen.

Vom Botschafter Magnus erhält man erste Hinweise (deutsche Bildschirmtexte). Danach geht es zum Ersten von mehr als zehn weitläufigen Arealen. Im Schrittempo arbeitet sich der Spieler vorsichtig durch die dschungelartige Umgebung vor. Die Steuerung ist umfangreich, jedoch nicht zu kompliziert. 14 Waffen können erspielt werden, und jeder Charakter hat zusätzlich noch einige Extras zur Verfügung. Munition und Energieauffrischungen können zudem erobert werden.

Rare hat den Gegnern eine sehr hohe Intelligenz mit auf den Weg gegeben. In gewissen Situationen ziehen sich die Angreifer zurück, schleichen sich von hinten an, suchen Deckung oder gruppieren sich zu starken Kampfverbänden. Zur Bewältigung eines Abschnitts sind unterschiedliche Vorgehensweisen vonnöten. Zum Beispiel öffnen sich einige Portale erst dann, wenn alle Geg-

ner vernichtet oder bestimmte Schlüssel entdeckt wurden. Zwischendurch müssen niedliche Tribals befreit werden, und in versteckten Höhlen sind so einige Extras zu finden.

Im Zweispieler-Kooperationsmodus fliegt ein Roboter neben der Spielfigur her, der auch im Einzspieler-Modus hilfreich zur Seite steht. In späteren Leveln kann man sich sogar in eine Drohne verwandeln. Dazu müssen zunächst alle drei Charaktere erspielt sein und ihren jeweiligen Endgegner besiegt haben. Zahlreiche Gags und Zusatzspielchen reichern *JFG* an. Zum Beispiel gibt es eine intergalaktische Diskothek im 70er-Jahre-Stil, bei der sich in einem Hinterzimmer an einem Spielhallenautomaten ein kleines Rennspiel zocken lässt. Ein Gleiterrennen für vier Spieler mit Pod-Racer-ähnlichen Gefährten steht ebenfalls auf dem Plan.



Mit dem Jetpack gelangt man schnell an Stellen, die zuvor noch unerreichbar erschienen

Jet Force Gemini spielt sich trotz komplexer Steuerung sehr gut und bietet neben satter Action auch Denkaufgaben. Mit der passenden Musik und den realistischen Soundeffekten hat Rare eine höchst motivierende Kulisse geschaffen. Die vielen Feinheiten des Gameplays, die versteckten Räume, Areale und Extras, die Minispielchen und witzigen Ideen machen diesen Titel zu einem potenziellen Genre-Highlight. ■

XL-Wertung

90%

info

Rare hat sich dreist, aber treffend aus der Welt der Science-Fiction-Filme bedient und zahlreiche Elemente aus *Star Wars*, *Kampfstern Galactica*, *Starship Troopers*, *Alien 2* etc. in die Echtzeit-Sequenzen und ins Spiel eingebaut.

Gameplay: *JFG* lebt nicht allein von den aufregenden Feiergefechten, sondern wird durch den Rätselanteil und die Zusatzspielchen erst so richtig interessant. Der Dauerspaß ist hoch angesiedelt, denn es gibt viel zu erkunden und einiges freizuspielen.

Präsentation: *JFG* sprudelt über vor Ideenreichtum – gutes Level- und witziges Gegnerdesign, satte Soundeffekte und stimmungsvolle Zwischensequenzen sorgen für eine tolle Sci-Fi-Atmosphäre.

Speicherkapazität: 256 MBit

Modulspeicher: sechs Spielstände

Controller Pak: nein

Rumble Pak: ja

Tom Clancy's **RAINBOW SIX**

Tom Clancy's **RAINBOW SIX**
ist die perfekte Mischung aus Action und Strategie. Planen Sie Einsätze
einer multinationalen Antiterror-Einheit (Codename: Rainbow) und kämpfen
Sie gegen Terroristen auf der ganzen Welt.

**JETZT ENDLICH
FÜR KONSOLEN!**

PLAYSTATION
JETZT IM HANDEL

NINTENDO 64
AB MITTE DEZEMBER

GAMEBOY COLOR
AB MITTE JANUAR 2000

**N-ZONE
HIT**



Hersteller:	Ubi Soft	Entwickler:	Ubi Soft
Spieler:	1	Level:	25 + Bonus
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel



Rayman 2 – The Great Escape


info


Zurzeit verhandelt Ubi Soft mit diversen Fernsehstationen, um die vielversprechend aussehende *Rayman*-TV-Serie bei einem der Programme auf Sendung zu bringen. Die PlayStation-Version von *Rayman 2* erscheint im ersten Quartal 2000.

Gameplay: Raymans Steuerung erfolgt beinahe intuitiv, eine Eingewöhnungsphase erübrigt sich. Das Leveldesign ist abwechslungsreich, aber teilweise übertrieben schwierig.

Präsentation: Sowohl die Gestaltung der Charaktere als auch der Umgebung ist schlichtweg atemberaubend.

Während die lieblichen Musiken ein Gewinn für das Spiel sind, klingen die Soundeffekte etwas blass. Die Note besonderen Humors hebt *Rayman 2* aus dem unübersichtlichen Dschungel der 3D-Jump&Runs hervor.

Speicherkapazität: 128 MBit
Modulspeicher: nein
Controller Pak: Der Spielstand belegt eine Seite.
Rumble Pak: ja



NVON S. KRÄMER
 Nachdem sich Rayman aus den Fängen der außerirdischen Roboter-Piraten winden konnte, steht er vor der Aufgabe, seine Freunde zu befreien, seine Kräfte zurückzuerlangen und schließlich den gesamten Planeten von der Fremdherrschaft zu erlösen.

Dank seiner wirbelnden Frisur kann Rayman langsam zu Boden schweben, später sogar richtig fliegen. Klettern, Schweben, Tauchen, Hangeln, den Umgang mit diversen Fortbewegungsmitteln und vieles mehr wird dem Spieler in Etappen vermittelt. Während sich Rayman per Analogstick geschmeidig durch die mit Expansion Pak noch prächtigeren Landschaften bewegt, lauern an jeder Ecke Gegner und Aufgaben, die es zu bewältigen gilt: abwechslungsreiche Endgegnerkämpfe, bei denen Monster mit bestimmten Mitteln bezwungen werden müssen, oder auch Freunde, die Rayman zu einem Wettlauf herausfordern.

An wenigen Stellen wird die Grenze zwischen gesunder und kaum zu schaffender Anforderung überschritten, doch das charmante Design derartiger Passagen tröstet über eventuellen Frust locker hinweg. Die Rätsel wurden eher einfach gehalten, fügen sich aber ins Gesamtgeschehen ein und erzeugen dabei eine Atmosphäre, die etwas Filmreifes an sich hat. Texteinblendungen kommentieren solche Ereignisse häufig auf humorvolle Weise. Apropos Kommentar: *Rayman 2* hat zwar keine verständliche Sprachausgabe im herkömmlichen Sinn, doch

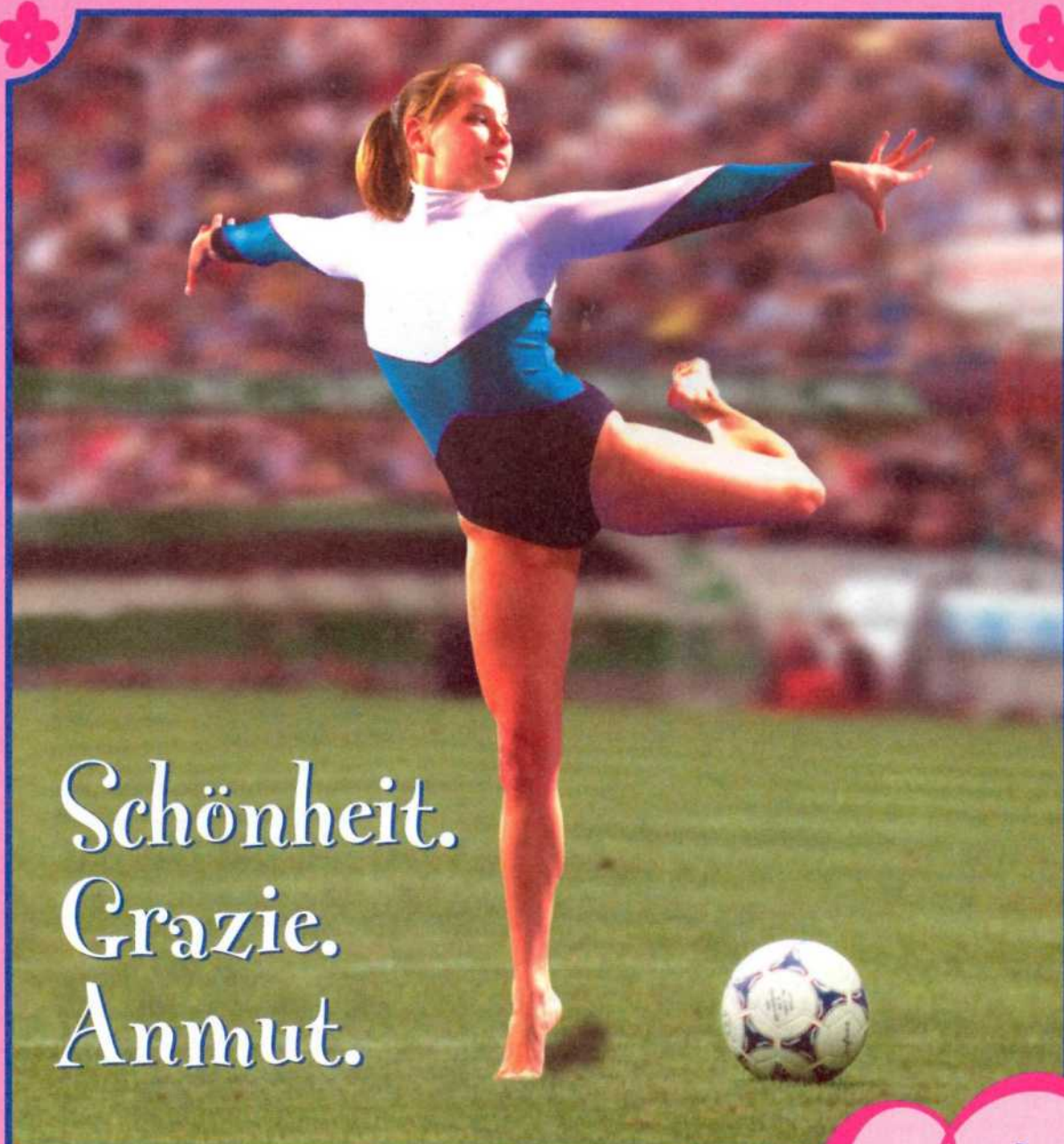


Rayman ist in allen Elementen zu Hause. Unter Wasser kann er bei blauen Kugeln Luft tanken

jeder Charakter gibt wie bei *Banjo-Kazooie* Laute von sich. Dabei erzeugen die Klänge ein glaubhafteres Bild vom Wesen der kommunizierenden Person, als es seinerzeit Rare erreichte. In Verbindung mit dem guten Soundtrack und den ansprechend designten und aufwendig texturierten Grafiken ist *Rayman 2* auf dem Gebiet der Präsentation absolut wegweisend.

Wer sich an umwerfenden Panoramen, flüssiger High-Res-Grafik, einem actionreichen Gameplay, herausfordernden Endgegnern und einer kinoähnlichen Komposition erfreuen kann, liegt mit *Rayman 2* genau richtig. Das coole Auftreten des Helden kombiniert mit den zum Teil aberwitzigen Ereignissen spricht jüngere wie ältere Jump&Run-Fans gleichermaßen an, daher braucht sich dieser Titel nicht hinter den Genrereferenzen zu verstecken. ■


XL-Wertung
90%



Schönheit.
Grazie.
Anmut.

- ♥ mit HALTUNGSNOTEN
- ♥ ganz softe Grafik
- ♥ JETZT MIT ROSA KARTE
- ♥ ANSONSTEN WIE IMMER



KICK CHIC

Das Coming-out:



NIX FÜR MÄDCHEN!

»Unterm Strich ist UEFA Striker [...] von referenzverdächtigem Kaliber - selbst eingefleischte FIFA-Fans dürfen und sollen ohne Zögern zugreifen.«



»... exzellente Mischung aus ausgereiftem Gameplay, reizvollen Spielmodi und einer unschlagbar realistischen Ballphysik.«



(Playstation Zone 11/99)

[Jetzt im Handel]



All UEFA logos and names are registered trademarks of UEFA (Union of European Football Association). No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. All rights reserved.

Ready 2 Rumble Boxing



Die First-Person-Perspektive ist zum Spielen kaum geeignet

info

Umsetzungen für PlayStation, N64 und Game Boy Color (!) sind bereits angekündigt. Während die Version für Nintendos Handheld erst Anfang 2000 erscheinen wird, sollen die anderen beiden Fassungen noch vor Weihnachten in den Verkaufsregalen stehen.

Gameplay: Kurzfristig ist *R2R Boxing* extrem unterhaltsam. Die Kämpfe verlieren aber leider durch ihre Eintönigkeit recht schnell an Reiz.

Präsentation: Sound und Grafik sind sehr gelungen und detailliert, doch teilweise zu kantig. In den Ringecken sinkt die Framerate, es ruckelt kurz.

VMU: Ein Spielstand belegt drei Blöcke.

Vibration Pak: ja
Analogsteuerung: ja



Die Animationen sind nicht nur geschmeidig, sondern oftmals auch urkomisch. Verzerzte Gesichter und torkelnde Gegner sind nicht selten



VON F. BERG

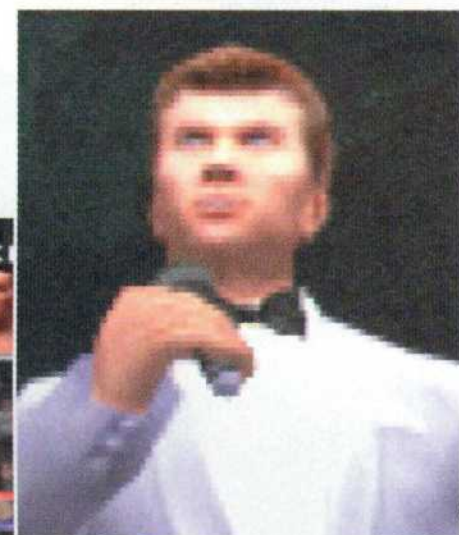
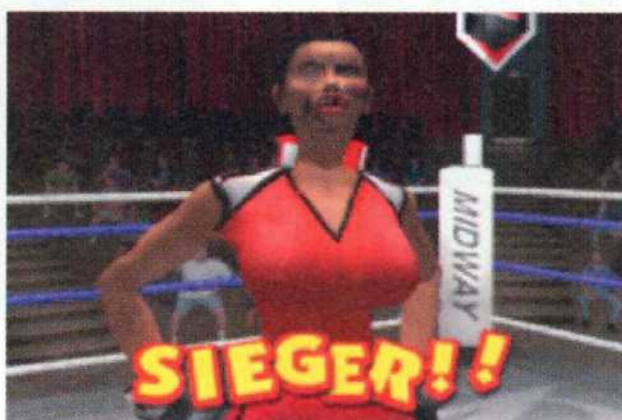
Schon Wochen vor Profiboxkämpfen wird die Stimmung geschürt, die Kontrahenten beschimpfen und schmähen sich auf Pressekonferenzen. Ist die Stunde der Wahrheit gekommen, betreten die Boxer oftmals mit imposanten bis peinlichen Showeinlagen die Halle, während heiße Rhythmen aus den Lautsprechern dröhnen. Die Spannung hat ihren Höhepunkt erreicht, die Emotionen der Fighter und Zuschauer kochen, wenn der Ringsprecher endlich den Kampf eröffnet. Einer der bekanntesten Sätze, mit denen die Boxer in den Wettkampf geschickt werden, ist Michael Buffers lang gezogenes: „Let's get ready to rumble!“. Für Midways *Ready 2 Rumble Boxing* konnte der weltberühmte Ringsprecher verpflichtet werden. Doch nicht nur durch ihn und seine Originalansage versprüht dieses Game jede Menge Charme und Spannung. Vor allem das Design der insgesamt



17 Boxer, von denen vier erst freigespielt werden müssen, ist grandios. Obwohl der Grafikstil nicht realistisch, sondern Comicartig ausgefallen ist, wurden die Fighter mit extrem authentischen Animation versehen. Sowohl ihre Schläge als auch ihre Ausweichbewegungen sehen wie aus dem Leben gegriffen aus, ganz zu schweigen von der Art, wie sie nach einem Niederschlag zu Boden

gehen. Jeder Charakter verfügt über seinen eigenen Stil. Vom provozierend tänzelnden Afro Donner bis zum Rüpel Butcher Brown verfügt jeder einzelne über sein individuelles Schlagrepertoire, und sogar die Mimik der Kämpfer spiegelt ihre Art zu fighten wider. Unter den Hauden sind auch zwei Frauen, die nicht unterschätzt werden dürfen, da sie ebenfalls ordentlich zuschlagen können. Ein wahrer Augenschmaus ist der antiquierte Kampfstil von Willy Johnson. Im späten 19. Jahrhundert war er ein großer Meister. Durch

einen Zeitsprung ist er in der Gegenwart gelandet, um den heutigen Boxern eine Lektion zu erteilen und das Fechten mit der Faust zu lehren.





Es geht nicht immer regelgerecht zu. Hier schlägt Bruce Blade eine Rückhand, die im echten Wettkampf (hoffentlich) geahndet würde

Zwei Modi stehen zur Auswahl bereit. Im Arcade-Modus gilt es, einen Gegner nach dem anderen aus den Socken zu kloppen, bis man als Champion aller Klasse übrig bleibt. Auch im Meisterschaftsmodus geht es natürlich darum, die konkurrierenden Boxer auf die hinteren Ranglistenplätze zu verweisen. Es wurden allerdings einige Barrieren eingebaut. Da sich der Spieler nach oben kämpfen muss, kommt er nicht umhin zu trainieren. Kraftübungen, Sandsackarbeit und Aufbaupräparate erfordern allerdings Geld. Dieses kann in Preiskämpfen verdient und in das Training oder Titelfkämpfe investiert werden. Bis man auf Platz eins der Rangliste vorgedrungen ist, vergeht so zwar deutlich mehr Zeit als im Arcade-Modus, dennoch wirkt der Meisterschaftsmodus nicht sehr ausgearbeitet und etwas aufgesetzt.

Um die Mitbewerber ins Land der Träume zu schicken, stehen Standardschläge wie Führ- und Schlaghand oder Haken zur Verfügung.

Darüber hinaus hat jedoch jeder Kämpfer noch einige spezielle Schläge auf Lager, die durch verschiedene Button-Kombinationen aktiviert werden. Landet man besonders harte und klare Treffer, tauchen am unteren Bildrand ein bis drei Buchstaben des Wortes „RUMBLE“ auf. Sobald alle Buchstaben erschienen sind, kann durch den gleichzeitigen Druck der L- und der R-Taste der Rumble-Modus aktiviert werden. Dabei leuchten die Handschuhe des entsprechenden Boxers für einen gewissen Zeitraum, und er besitzt extreme Kräfte.

Taktische Vorgehensweisen sind bei *Ready 2 Rumble Boxing* kaum nötig beziehungsweise möglich. Am erfolgreichsten ist in den meisten Fällen der offene Schlagabtausch mit gelegentlichen Ausweich-Steps. Dadurch verliert das Spiel leider relativ schnell an Reiz, auch wenn es anfangs riesigen Spaß macht, die Fäuste fliegen zu lassen. Besonders der Einspieler-Modus leidet unter dieser Eintönigkeit, während ein Duell mit Freunden noch nach Wochen immer wieder dazu verlocken kann, das Game einzulegen und in den Ring zu steigen. ■



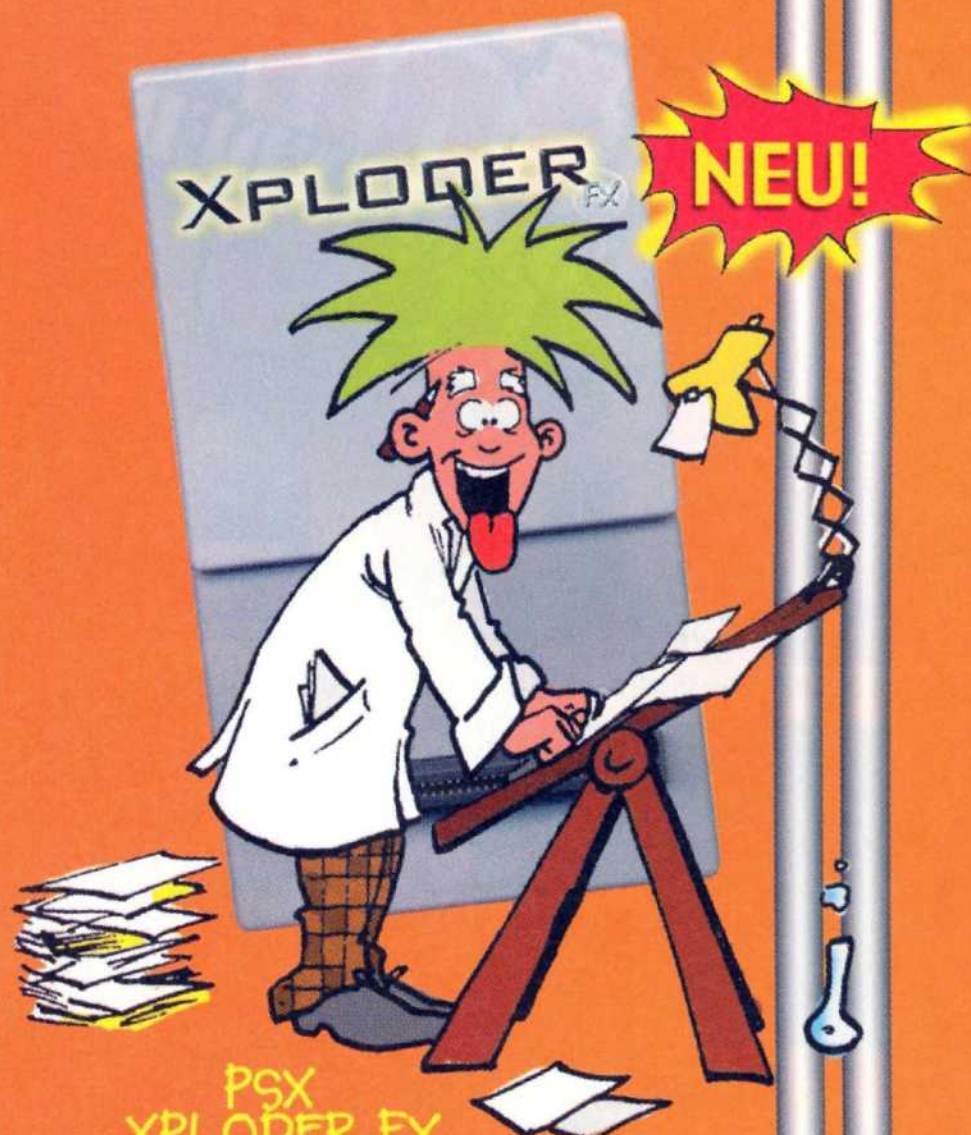
Wer im Oberkörper beweglich bleibt, kann mitunter Treffer vermeiden



XL-Wertung

80%

Genialität kennt keine Grenzen!



PSX XPLODER FX

- die ultimative Cheat-Cartridge
 - On-Screen-Cheatfinder
 - Movieplayer (mit Vorschau)
 - Updatefähig
 - Cheatfile mit über 2000 Codes
- Stets aktuelle Codedatenbank im Internet!**
DM 99.95*



XPLODER N64

- über 200 Codes vorab gespeichert
 - PC-Link
 - Updatefähig
- DM 119.95***

PSX XPLODER Pro

- mit zusätzlichem X-Assist zur Suche neuer Codes

DM 149.95*



Das offizielle XPLODER Buch

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



DM 29.95*

BLAZE

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

*empf. VK

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

Hersteller:	Sega	Entwickler:	No Cliché
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	50 +
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Toy Commander



Das Bleistiftgeschoss des Spielzeugpanzers verfehlt den LKW



Godzilla hat sich seinen Kaninchen-Schlafanzug angezogen und räumt nun die Stadt auf



Der Konvoi darf nicht die rettende Brücke erreichen, sonst hat man die Mission verloren



Größenverhältnisse der Spielzeuge zu den Einrichtungsgegenständen sind hervorragend aufeinander abgestimmt. Es kann mit der Umgebung interagiert werden, das heißt, es können beispielsweise Deodorant Dosen verschoben werden, die an einem anderen Ort dringend benötigt werden, um die Plastikscheffe vor dem üblen Geruch der

Turnschuhe zu schützen.

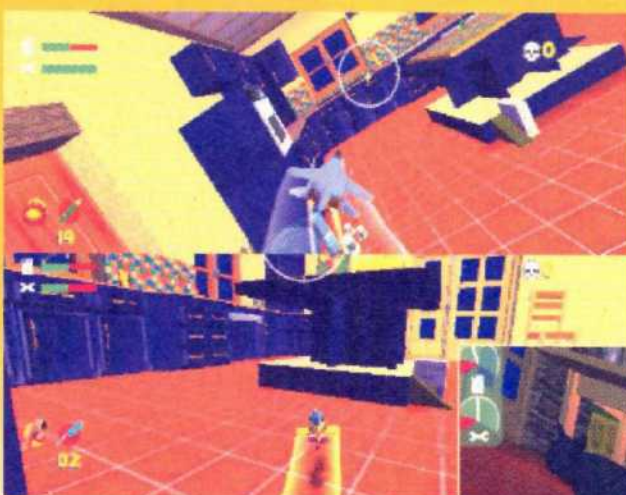
Dank der sehr genauen Steuerung sind solche Aufgaben gut lösbar.

Kleinere Probleme macht manchmal die Kameraführung, die nicht immer optimal ist. Das mindert den Spielspaß jedoch nicht sonderlich. Im Mehrspieler-Modus können sich bis zu

vier Spieler gegenseitig jagen und in drei Spielvarianten austesten, wer das Spielzeug am besten im Griff hat.

Aufgrund der gut umgesetzten Spielidee und der vielen herausfordernden Aufgaben ist *Toy Commander* allen Freunden von anspruchsvollen Action-Spielen wirklich zu empfehlen. ■

Wer erinnert sich nicht gerne an seine Kindheit, als man im Kinderzimmer mit Plastiksoldaten und diversen Modellen wie Panzer oder Flugzeuge Schlachten austrug? *Toy Commander* setzt mit der Hintergrundstory des Spiels genau in diesem Lebensabschnitt an. Der kleine Guthy vernachlässigt seinen Spielkameraden aus vergangenen Tagen, den Teddy Hugolin. Der Bär lässt sich diese Behandlung jedoch nicht gefallen und zettelt mit Guthys anderen Spielzeugen eine



Revolution im Kinderzimmer an. Damit Guthy seinen Titel als Toy Commander zurückerhalten kann, muss er sich diversen Herausforderungen erfolgreich stellen. Genau hier beweist dieses Spiel seine große Stärke. Sämtliche Missionen sind extrem vielfältig und fantasiereich gestaltet, sodass man als Spieler gerne mit in diese Traumwelt eintaucht. Ob nun in der überfluteten Küche kleine Schiffe vor U-Booten beschützt werden müssen, oder ein amoklaufender Godzilla im Hasen-Schlafanzug davon abgehalten werden muss, eine Pappstadt niederzuwalzen, alle Aufgaben überzeugen durch eine durchdachte Struktur und sind grafisch fantastisch in Szene gesetzt. Sämtliche



info

Toy Commander orientiert sich von der Aufmachung her etwas an Walt Disneys Erfolgsfilm *Toy Story*.

Gameplay: Die vielen fantasievollen Missionen erfordern ab und zu auch den Einsatz der grauen Zellen. Da die Aufgaben zwar anspruchsvoll, aber nicht zu schwer sind, ist Dauerspaß garantiert.

Präsentation: Grafisch gibt sich dieser Titel im Einziespieler-Modus keine Blöße. Nur im Mehrspieler-Modus geht schnell die Übersicht verloren. Ein stimmungsvoller Soundtrack rundet den insgesamt guten Eindruck des Games ab.

VMU: 10 Blöcke werden benötigt.

Vibration Pak: ja

XL-Wertung

85%

ACTIVATED

Tel. 030 399 918 0

ACTIVATED



MP3 Player

2 in 1 Modul

- Plug and Play - Einstecken und fertig!
- MP3 CDs (ISO 9660 Format) können sofort abgespielt werden
- Welt über 100 Titel (>12 Stunden pro CD) möglich
- WinAMP Oberflächen können über Memorycard geladen werden
- Professionelle Qualität durch Micronas Decoderchip
- Vorbereitet für Infrarotfernbedienung
- Formschönes Gehäuse
- ID3 Tag Informationen werden dargestellt (Künstler, Titel usw.)
- Abspiellisten können erstellt werden (Sicherung auf Memorycard)
- Übersichtliche Bedienoberfläche auf dem Fernseher
- Zusätzlichen Kopfhörerausgang
- Autostart-Funktion (kein Fernseher nötig)
- Für jede PlayStation mit Parallelport (alle außer SCPH-9002)
- Kompletter ACTIVATOR (Schummelmodul) mit eingebaut!
- Alle ACTIVATOR-Funktionen incl. Importfunktion!
- Lieferung wie beim ACTIVATOR incl. RGB-KABEL und Cheatbuch!

ProMarkt



3349 Unverbindliche Preisempfehlung nur 149,99 DM
3350 ohne Activator-Zusatzfunktionen nur 99,99 DM

ProMarkt

SCHUMMELN BIS DER ARZT KOMMT



DER ACTIVATOR IST EIN VOLLWERTIGES SCHUMMELMODUL, DAS AUCH EINE SPEZIELLE ZUSATZ-FUNKTION HAT. 500 DEUTSCHE CODES SIND BEREITS PROGRAMMIERT, NEUE KÖNNEN ÜBER JOYPAD EINGEGEBEN WERDEN. IM OFFIZIELLEN CHEATHEFT BEFINDEN SICH CA. 6500 CODES FÜR DEN ACTIVATOR. ALS BONUS LEGEN WIR NOCH EIN RGB-KABEL BEI, DAMIT SIE DIE IMPORTSPIELE AUCH IN FARBE BEWUNDERN KÖNNEN.

ORIGINAL ACTIVATOR+OFFIZIELLES CHEATHEFT+RGB-KABEL
KOMPLETT IM SET NUR 49,99 DM

KOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

8 MB (120 Block) 22,99 DM 1708
24 MB (360 Block) 34,99 DM 1724
40 MB (600 Block) 41,99 DM 1740
56 MB (840 Block) 49,99 DM 1756
72 MB (1080 Block) 59,99 DM 1772



MEMORYCARDS OHNE KOMPRESSION

2 MB (30 Block) 18 DM 1802
3 MB (45 Block) 27 DM 1803
4 MB (60 Block) 36 DM 1804
6 MB (90 Block) 48 DM 1806
8 MB (120 Block) 58 DM 1808

1701
1 MB MEMORYCARDS
in 5 Farben lieferbar
Stück nur 9 DM
ab 10 Stück je nur 7 DM

3034
34,99 DM
ACT-PAD

SUPERCHIP

- SYPDC-Technik ✓
- spielt Importe +++ ✓
- für alle Modelle ✓
- 100% getestet ✓
- Stealth-Modus ✓
- Incl. Einbaupläne ✓
- FinalFantasy8 kompatibel ✓



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

EXCLUSIV:
DINO CRISIS +
RESIDENT EVIL 3
KOMPATIBEL I INCL.
FARBANLEITUNG A3

GAME ENHANCER

- Schummelmodul ✓
- Importfunktion + S.K. ✓
- komplett englischsprachig ✓
- eigene Codes eingeben ✓
- speichert bis zu 500 Codes ✓
- Baugleich PS Hacker, Game Hunter... ✓
- Incl. Feder ✓



3128
19,99 DM



3149
49,99 DM

ARPEX

- Verbindet Schummelmodule mit PC ✓
- Verbindung mit (fast) jedem Modul ✓
- Anschluss an PC-Druckerschnittstelle ✓
- Cheatsuche über PC ✓
- Cheatsuche über PC ✓
- Cheatmanagement am PC ✓
- Memorycards abspeichern auf PC ✓
- Modul-Updates (BIOS) möglich ✓
- Incl. Software für Win 95 ✓

Ramnet

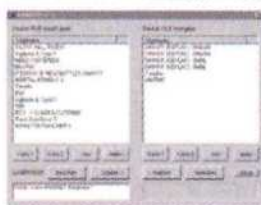
unsere 1. Wahl für Memorycard-Management



ProMarkt

49,99 DM

unverbindliche Preisempfehlung



Screenshot Ramnet Software Win95

Mit dem Ramnet wird die Organisation Ihrer Spielstände zum Kinderspiel. Memorycards können innerhalb von 20 Sekunden 1:1 kopiert werden, und zwar auch ohne PC (Software und Anschlusskabel incl.)! Mit PC (WIN95/98/DOS) eröffnet sich der ganze Komfort. Sie können Spielstände auf Festplatte oder Diskette kopieren und arrangieren, per email verschicken oder neue Spielstände aus dem Internet laden. Das Ramnet arbeitet mit Batterien und ist somit absolut portabel. Netzbetrieb ist möglich. Software und Anleitung sind selbstverständlich auf Deutsch. Die Spielstände sind DexDrive™-kompatibel.



Virtual Gun

Die Ultimative PlayStation-Waffe mit Rückschlagfunktion. Realistisches Waffenverhalten - Wie in der Spielhalle! Incl. Fusspedal und GCon-Kabel nur 119 DM 3119

GameBoy Disk Drive



6199
199,99 DM



3059b

PSX-GEHÄUSE

- der neue coole Look ✓
- für jede PSX (außer 1002) ✓
- Incl. deutsche Anleitung ✓
- einfacher Umbau ✓

BLAUTRASPARENT
SCHWARZTRASPARENT



3059s

PSX MAUS

18 DM

1101

SET SUPERCHIP+EINBAUPLATINE

+RGB-KABEL



3007

18 DM

1101

SET SUPERCHIP+EINBAUPLATINE

+RGB-KABEL

TELEFONISCHE BESTELLANNAHME MO-FR 10-18 UHR TEL. 030 399 918 0
FAX 030 399 031 157 INTERNET: WWW.ACTIVATED.DE

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT - VERSANDKOSTENPAUSCHALE 10 DM, BEI NACHNAHME 15 DM - ES GELTEN UNSERE AGBS

DESTRUCTION DERBY 64



Detailreiche Darstellungen kann man im Vierspieler-Modus quasi vergessen



info

Looking Glass Studios arbeitet zur Zeit parallel an zwei weiteren N64-Rennspielen. *Mini Racers* und das Fun-Sport-Spiel *Wild Waters* stehen in den Startlöchern. Das jüngste Highlight der Programmierer ist das gelungene *Command & Conquer* für Nintendo⁶⁴.

Gameplay: Der Spielbarkeit fehlt die Würze. Spaßig geht es im Grunde nur in den Mehrspieler-Modi zu. *DD64* könnte weit mehr begeistern, wenn der Fun-Racer-Charakter nicht so überzogen wäre.

Präsentation: Gutes Streckendesign täuscht nicht über technische Schwächen hinweg. Bis auf die ausnahmslos stimmige Musik fallen die Sounds eher mager aus.

Speicherkapazität: 128 MBit
Modulspeicher: nein
Controller Pak: vier Seiten
Rumble Pak: ja



Mit *Destruction Derby 64* griffen die rennspielbegeisterten Software-Profis ein altes Thema auf. Bereits 1995 erschien der erste Teil für die damals noch junge PlayStation. Es hat also eine ganze Weile gedauert, bis das Nintendo⁶⁴ mit einer Umsetzung beglückt wurde.

Neben den acht abwechslungsreichen Straßenkursen stehen auch vier so genannte Bowls zur Verfügung. In diesen runden Arenen tritt man mit einem von zwölf anwählbaren Crash-Cars (zwölf weitere sind erspielbar) gegen die wilden computergesteuerten Fahrer an. Das vordringliche Ziel ist, durch Unfälle viele Punkte zu machen und gleichzeitig darauf zu achten, nicht vorzeitig mit Totalschaden auszuscheiden. Auf den Strecken gelten ähnliche Gesetze, wobei man zudem Checkpoints erreichen muss und ständig auf Geisterfahrer knallt.

Destruction Derby 64 bietet erfreulich viele Spielmodi – darunter vier interessante Mehrspieler-Modi. Allein kann man eine Weltmeisterschaft starten, in der sich Kurse und Bowls abwechseln, die Arcade-Rennen wählen oder auch einfach mal einen neuen Zeitrekord im Time-Attack-Modus herausfahren. Spannender wird es aber, wenn mehrere menschliche Crash-Piloten beteiligt sind. Dann werden zum Beispiel im Deathmatch die



Auf dieser Autobahn fährt niemand normal – Unfälle sind also so gut wie unvermeidbar

Karosserien verbeult, bis nur noch ein schrottreifer Wagen fahrtüchtig ist. Im Modus „Capture the Flag“ kämpft man rücksichtslos um Flaggen, noch brenzlicher geht es im Bomb-Modus zu, in dem man eine tickende Bombe durch Rammen an einen Gegner weiterreichen kann.

Die Ideen im Spiel versprechen eine Menge Spaß, der allerdings durch die mäßige grafische Leistung und die etwas zähflüssige Steuerung getrübt wird. Mit der deutlich Arcade-lastigen Fahrzeugphysik und der entsprechenden Lenkung ist das Spiel nichts für Freunde realistischer Rennspiele, allen Fun-Racer-Fans könnte *Destruction Derby 64* jedoch durchaus zusagen.

Die Mehrspieler-Modi und das Freischalten neuer Wagen und Pisten schrauben den Dauerspaß nach oben. Im Vergleich zu *San Francisco Rush* und anderen Fun-Rennspielen kann *DD64* bis auf die actionreichen Kollisionen und die Arena-Fights keine Vorteile verbuchen. Mit dem betagten PSX-Vorläufer von Ende 1996 (XL 12/96, Wertung: 85 %) kann diese N64-Version allerhöchstens ansatzweise mithalten. ■

XL-Wertung

70%

BOOTMASTER

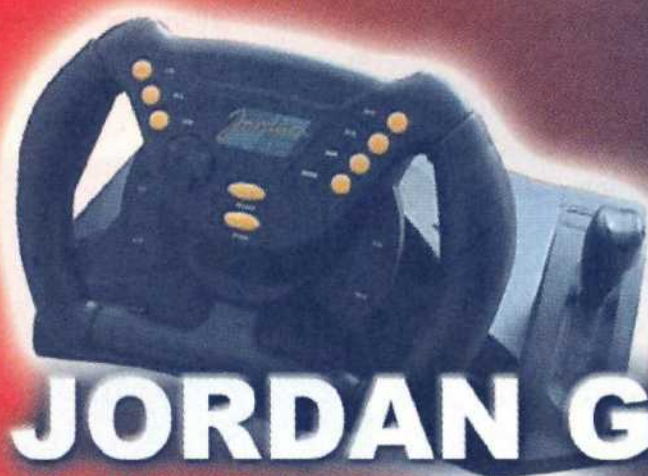
IMPORTIERE OHNE LÖTEN SPIELEN

Der BOOTMASTER ermöglicht
ihnen das Abspielen von Importen
+ ~~Sicherheitskopien~~ **OHNE**

einen Chip einlöten zu müssen.
Stecken sie das Modul einfach in
den Erweiterungsslot der
Playstation und schon kann es
losgehen. Weiterhin ist ein
komplettes Schummelmodul
enthalten. Im Modul sind bereits

Deutsche Codes
vorab gespeichert
(z. b. Metal Gear
Solid, Tomb Raider 3
usw.).

29,99 DM



JORDAN GP
119,99 DM



PANTHER
39,99 DM



**PLAYSTATION
MIT UMBAU**
269,00 DM

Porto:
bei Nachnahme:
9,50 DM
(Ausland: 30,00 DM) ±
bei Vorkasse: 3,00
DM
(Ausland: 10,00 DM)

04131/200580

TUROK

LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES



Zwei Spieler können zusammen im Team oder gegeneinander in den Kampf ziehen

info

Neu eingeführt wurde die zweite Funktion einer jeden Waffe. Auf Knopfdruck aktiviert man bei der Pistole einen Laserpointer, der das Zielen erleichtert oder füllt die Schrotflinte mit vier Patronen auf einmal. Beim Granatwerfer kann sich der Spieler zwischen Geschossen, die beim Aufschlag detonieren oder solchen, die mit einem Zeitzünder versehen sind, entscheiden.

Gameplay: Alleine wird *Turok: Legends des verlorenen Landes* schnell eintönig. Mit Freunden macht der First Person Shooter für längere Zeit Spaß, da es durch die vielen Modi und Schauplätze nicht so schnell langweilig wird.

Präsentation: Das Spiel wurde sauber programmiert und kommt ohne Nebel aus. Nur ab und zu treten leichte Slowdowns auf. Krachende Explosionen, kreischende Raptoren und knatternde Minigun-Salven unterstützen die actiongeladene Stimmung.

Speicherkapazität: 128 MBit

Modulspeicher: nein

Controller Pak: Es werden sieben Seiten für drei Spielstände benötigt.

Rumble Pak: ja



MVON H. REHER
mächtige Gegner stellen sich demjenigen in den Weg, der versucht, das verlorene Land von seinen Invasoren zu befreien. Doch in *Turok: Legends des verlorenen Landes* muss nicht wie in den beiden Vorgängern durch endlos große Welten gezogen werden. Der Spieler hat vielmehr die Aufgabe, dutzende von Kämpfen an verschiedenen abgegrenzten Schauplätzen zu bestehen. Dabei ist jede Auseinandersetzung wie eine Multiplayer-Schlacht aufgebaut.

Im Trial-Modus müssen allein oder zu zweit diverse Aufgabenstellungen erfüllt werden. Mit einer bestimmten Anzahl an Leben gilt es, diverse Gegner zu vernichten, eine im Gebiet positionierte Flagge so oft wie möglich zu einem Zielpunkt zu befördern oder einen Ort, solange es geht, zu verteidigen. Als Belohnung winken Talismane, mit deren Hilfe das Land gerettet werden kann, und zusätzliche Charaktere.

Die Mehrspieler-Kämpfe können in vier Varianten bestritten werden. Im Capture-the-Flag-Modus muss man eine aufgenommene Flagge so lange wie möglich vor den anderen beschützen. Im Frag-Tag-Spiel wird ein Kämpfer in ein kleines und wehrloses Äffchen transformiert, das die Aufgabe hat, eine Verwandlungsstation zu erreichen. Im Bloodlust-Modus tritt jeder gegen jeden an, oder es werden Zweier-Teams gebildet. Welche Partei die meisten Abschüsse erzielt, siegt. Neben den typischen *Turok*-Waffen wie dem Bumerang, der Shotgun, der Scorpion oder der Plasma-Rifle kommen auch neue Kampfsysteme zum Einsatz. Minigeschütze, die sich irgendwo in den Gängen der Arenen platzieren lassen und die dann automatisch auf jeden Feind schießen, der

sich ihnen nähert, und ein Gewehr, mit dem sich die Gegner aufpusten lassen, bis sie platzen, sind nur zwei davon.

Optisch gestaltet sich das Ganze durch die 36 unterschiedlich designten Multiplayer-Schauplätze sehr abwechslungsreich. Außerdem gerät die Grafik nie ins Ruckeln, und Slowdowns treten nur äußerst selten auf. Die Charaktere wirken an manchen Stellen allerdings ein wenig zu kantig. An den sehr dynamischen Soundeffekten gibt es nichts auszusetzen.



So viel Spaß *Turok: Legends des verlorenen Landes* im Mehrspieler-Modus bringt, so eintönig und wenig unterhaltsam gestaltet sich das Solospiel. Das liegt daran, dass sich die computergesteuerten Bots in manchen Situationen alles andere als intelligent verhalten und keinesfalls einen menschlichen Kontrahenten ersetzen können. So ist *Turok: Legends des verlorenen Landes* eher etwas für Fans von First Person Shootern, die des Öfteren mit Freunden spielen. ■

XL-Wertung

80%

Rocket: Robot on Wheels



„Na gut, Troll, sollst deinen Drops bekommen. Ich gebe nicht auf, auch wenn du noch weitere Kleinigkeiten haben willst, damit ich endlich weiterkomme!“

ben. Es gibt nur relativ wenige Gegner, sodass man sich auf das Lösen der Aufgaben konzentrieren kann und die speziellen Fähigkeiten von Rocket gezielt einsetzt.

Der fleißige Arbeitsroboter Tinker ist ständig darum bemüht, die Kabelleitungen des Freizeitparks zu reparieren und Rocket neue Moves „einzubauen“. Dafür benötigt er Münzen und Tickets, die eingesammelt werden

DVON T. HELLWIG
Der rollende Roboter ist mehr als nur ein weiterer Jump&Run-Held. Viele Rätsel und knifflige Aufgaben stehen ihm bevor. Kombinationsgabe und Geschick sind gleichermaßen gefragt. Das Besondere sind die authentischen physikalischen Gesetze, denen jedes Objekt unterliegt. Kisten poltern und rutschen über den Boden, nachdem sie geworfen wurden, und bewegliche Plattformen neigen sich, wenn Rocket am Rand steht. Erfreulicherweise sind die Entwickler beim Design konsequent und fair geblieben.

müssen. So erlernt der Blecherne einen Doppelsprung und die Anwendung des Traktorstrahls. Mit diesem Strahl können Objekte gegriffen, Schalter bedient und an Lianen gehangelt werden. Mitunter ist man auch auf die Zuhilfenahme eines Gefährtes angewiesen. Der Delfin-Roboter taucht und schwimmt, mit der Farbkanone müssen Objekte eingefärbt werden, der Dünen-Buggy lädt zu Wettrennen ein, und mit einem speziellen Motorrad geht es im Segelflug durch die Lüfte. Während einer Achterbahnfahrt sammelt man Münzen ein, vorausgesetzt, der selbst gebaute Streckenverlauf ist richtig angelegt.

Jede der sieben Welten bietet andere Überraschungen. Im Pyramiden-Level kann man zum Beispiel per Schalter zwischen einer gesunden, bewachsenen Umgebung und einer düsteren, mit Lava durchzogenen umschalten. In jedem Abschnitt gilt es übrigens, sieben Teile einer zerstörten Maschine zu finden und wieder zusammenzusetzen.

Mit *Rocket: Robot on Wheels* landet Ubi Soft einen echten Knaller. Die Steuerung ist sehr feinfühlig und genau, nur die Kamera hat manchmal Probleme zu folgen und den günstigsten Blickwinkel zu treffen. Die Grafik ist abwechslungsreich und im Comic-Stil gehalten. Wer jedoch eine Abneigung gegen quietschbunte 3D-Level hat, sei gewarnt: *Rocket* präsentiert sich sehr farbtintensiv. Musikalisch wird leider nur wenig Abwechslung geboten, dafür können die witzigen Soundeffekte voll und ganz überzeugen. ■



Rauf aufs Krad, und ab geht die Post! Rocket stehen zahlreiche Gefährte zur Verfügung

XL-Wertung

90%



info

Warum das Spiel auf das Expansion Pak verzichten kann, erklärt Bruce Oberg von Sucker Punch: „Wir haben uns bewusst gegen die Speichererweiterung entschieden, da *Rocket* für jedermann in gleicher Qualität spielbar sein soll. Die Welten sind sehr groß, selbst mit zusätzlichen 4 MB hätten wir bei hochauflösenden Texturen Probleme mit der Framerate bekommen, weil alle Abschnitte einer Welt ständig im Speicher verwaltet werden müssen.“

Gameplay: Das Spiel steckt voll frischer Ideen und Abwechslung. Dank ausgefeilter Steuerung und zahlreicher Rätsel motiviert *Rocket* langfristig.

Präsentation: Beachtlich ist die physikalische Genauigkeit und technische Reife in den leider etwas zu farbenprächtigen Leveln.

Speicherkapazität: 128 MBit
Modulspeicher: Drei Spielstände passen aufs Modul.
Controller Pak: nein
Rumble Pak: ja

Hersteller:	Midway	Entwickler:	Atari Games	Action
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	30	
Preis:	ca. DM 120	Erhältlich:	im Handel	

GAUNTLET LEGENDS



Gauntlets optische Effekte sind eine Augenweide, vor allem bei Special-Moves



Skorne, der böse Dämon, wurde freigelassen und terrorisiert die Nachbarschaft

info

Wer in den Leveln genügend Gold gesammelt hat, darf dieses im Shop gegen alle möglichen Extras und verbesserte Charakterwerte einlösen.

Gameplay: Zu viert kann *Gauntlet Legends* begeistern. Allein und vor allem auf Dauer lässt der Spaß aufgrund fehlender Abwechslung schnell nach.

Präsentation: Stimmungsvolle Kulissen, flüssige Animationen, eine klare Optik und die konstante Framerate wissen ebenso zu gefallen wie die sehr gelungenen Geräuscheffekte und Sprach-Samples. Factor 5 steuerte ihr Fachwissen für die Sounds bei.

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



SVON T. PARTETZKE
Schon im Jahre 1985 sorgte die simple und dennoch unterhaltsame Spielidee von *Gauntlet* vor allem mit menschlichen Kumpanen für helle Freude. Damals wie heute besteht der Inhalt darin, eine Zahl von labyrinthartigen Leveln zu durchstreifen und sich Scharen von Monstern zu erwehren. Warum? Weil ein böser Dämon von einem übermütigen Magier freigelassen wurde und vier Welten in seine Gewalt gebracht hat. Und irgendwer muss ihn ja aufhalten. Also stürzt sich der Spieler mit einem Krieger, einem Magier, einer Bogenschützin oder einer Walküre ins Abenteuer. Jede der vier Klassen hat ihre eigenen Vor- und Nachteile. Mit einem Krieger sollte man sich zum Beispiel nur in den Nahkampf wagen, wohingegen sich der Magier wunderbar mit Fernangriffen die Feinde vom Leib halten kann. Walküren sind wiederum besonders widerstandsfähig, und die Bogenschützin ist unvergleichlich schnell unterwegs. Von jeder Klasse existieren vier verschiedene Charaktere, damit im Mehrspieler-Modus keiner den Kürzeren ziehen muss.



Die Steuerung gestaltet sich äußerst unkompliziert. Je nach Entfernung zu den zahllosen Gegnern wird mit der A-Taste entweder ein Projektil abgefeuert oder ein Hieb mit der Waffe ausgeführt. Im Nahkampf genügt es jedoch, den Analogstick in die Richtung der Monster zu lenken, schon schlägt die Spielfigur automatisch zu. Zudem sind in den verzweigten Leveln viele Extras wie Waffen oder magische Items verteilt, die

ihr meist mit der B-Taste aktiviert. Kombiniert ihr Z mit A, wird ein Special ausgelöst, die eine ganze Reihe von Gegnern auf einmal vom Bildschirm fegen kann.

Jede Stage enthält zahlreiche Generatoren. Solange sie nicht zerstört sind, stürmen pausenlos Monster aus ihnen heraus. Allerdings wird

man oft von den Massen an Gegnern eingekesselt und hat wenige Chancen, unbeschadet aus den Gefechten zu kommen. Eine Portion Geduld sollte also mitgebracht werden.

Wer allein spielt, wird nicht lange am Ball bleiben, denn *Gauntlet Legends* lebt vom Mehrspieler-Modus. Erstens bestehen zu viert weitaus höhere Chancen, die Schlachten zu überleben, und zweitens wurde endlich wieder ein Titel entwickelt, bei dem der Sinn darin besteht, zusammenzuarbeiten, anstatt sich gegenseitig zu verprügeln. Wer das Original mochte, muss ohnehin zugreifen. Alle anderen sollten Probe spielen und sich überlegen, ob sie das Gemetzel auf Dauer begeistern kann, denn viel mehr als im ersten Level ist auch später nicht zu tun. ■

XL-Wertung

75%

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

FREAK'S SHOP

Nur solange Vorrat reicht! Nur solange Vorrat reicht!

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

PSX - Spiele A-Z:

- Action Man 84,95
- Ape Escape JR 79,95
- Apocalypse A 69,95
- a/ungeschnitten
- Asterix & Obelix 84,95
- Blaze'n Blade RO 59,95
- Bombberman F. Race 79,95
- Bugs Bunny JR 84,95
- Bundesliga 2000 84,95
- Bust-A-Move 4 59,95
- Buster & Beanstalk 79,95
- Carmageddon dt. ab 79,95
- Champ. Motorcross 84,95
- Colony Wars 1 A 69,95
- Colony Wars 2 79,95
- Crash Bandicoot 3 59,95
- Croc 2 JR 84,95
- Destrega B 79,95
- Dino Crisis A 84,95
- Dreams A 59,95
- Driver R 84,95
- D.N. Time to kill A 69,95
- FIFA Soccer 2000 84,95
- Final Fantasy 8 94,95
- FF 8 Spec. Ed. 139,95
- Fisher Mans Ball 84,95
- Fluid <a> G 59,95
- Formel 1 '98 R 59,95
- Formel 1 '99 R 84,95
- F 1 99 & V3 Lenkrad 159,-
- Fußball Live 84,95
- G-Police 2 A 74,95
- Grand Theft Auto 2 84,95
- Granstream Saga 74,95
- Guardian Darkness 84,95
- Gungage 84,95
- Hot Wheels R 84,95
- Hugo 2 JR 79,95
- Kingsley Wild Adv. 79,95
- Legend of Kartia 84,95
- Lone Soldier uncut 69,95
- Master of Monsters 79,95
- Metal Gear Solid 79,95
- Metal Gear S.Mission 44,95
- Mission Impossible 84,95
- Monkey Hero RO 84,95
- Monopoly 69,95
- Monster Seed RO 84,95
- Mr. Domino JR 59,95
- Mulan Story 79,95
- NHL 2000 SP 84,95
- Nightmare Creatures ungeschnitten - rotes Blut 69,95
- Overblood a/uncut 69,95
- Panzer General 2 69,95
- Point Blank 2 A 84,95
- Point Blank 2 & Gun 139,95
- Pool Hustler G 59,95
- Pinball Timeshock 59,95
- Pong 84,95
- RC Stunt Copter 69,95
- Reel Fishing 84,95
- Ridge Racer 4 R 79,95
- Rizing Zan 89,95
- Rollcage R 59,95
- Shadowman & Dekor 94,95
- Shanghai G 79,95
- Silent Hill A 84,95
- Sled Storm R 84,95
- Soul Reaver 89,95
- South Park 84,95
- Speed Freak R 84,95
- Spyro the Dragon 59,95
- Spyro 2 84,95
- Stadt d. verl. Kinder 79,95
- Star Wars Dunkle B. 84,95
- Syphon Filter A 84,95
- Tai Fu 69,95
- Tony Hawk Skater 84,95
- UEFA Champ. 99 79,95
- UEFA Striker 89,95
- V-Rally 2 R 79,95
- Verraten in der verb. 84,95
- Versailles dt. 84,95
- Wild Arms RO 69,95
- Wipeout 3 R 84,95
- Worms Armageddon 84,95
- X - Files (Akte X) 84,95
- Z STR 59,95

Geplante Neuheiten PSX:

- <können sofort vorbestellt werden>
- Autobahn Raser 84,95
- Baseball 2000 (11) 84,95
- Box Champion 2000 84,95
- Chessmaster Mill. 84,95
- Chocobo Racing 84,95
- Crash Team Racing 84,95
- Demolition Racer 84,95
- Downhill Mount. Biking 84,95
- EPGA Golf (11) 79,95
- Ehrgeiz (12) TBA
- Extreme 500 (11) 84,95
- Fighting Force 2 84,95
- Glover (11) 84,95
- Golf Pro (11) 84,95
- G. Z. - S. Z. 2 79,95
- Hell Night (11) A 84,95
- Jade Cocoon (11) 84,95
- Killer Loop (11) R 84,95
- Le Mans 24 Std. R. 84,95
- Lego Racers (11) R 89,95
- Lego Rock Raider 89,95
- Mighty Hits Sp. (11) 74,95
- Millennium Soldier 84,95
- Missile Command 79,95
- MTV Sport (11) 84,95
- Music 2000 (11) 84,95
- Nascar 2000 (11) 84,95
- NBA 2000 Fox (11) 84,95
- NBA Live 2000 (11) 84,95
- NFL Blitz 2000 (11) 89,95
- NHL 2000 Fox Sport 84,95
- No Fear (11) A 84,95
- Pac Man World 79,95
- Prince N. Boxing 84,95
- Pro Pinball Fantastic J. 84,95
- Rainbow Six (11) 84,95
- Ready 2 Boxing 89,95
- Roning Blade (11) 84,95
- Ruff & Tumble (11) 84,95
- Schlumpfe Alptraukland ShaoLin (11) 84,95
- South Park Luv Sh. 84,95
- Tarzan (11) A 84,95
- Tiger Woods 2 (11) 84,95
- Tombrader 4 (11) 89,95
- Tomorrow Never D. 84,95
- Track & Field 2 (12) 84,95
- Trick Snowboarder 84,95
- Ubik (11) STR 84,95
- War of the Worlds 79,95
- WCW Mayhem (11) 84,95
- Worms Pinball Add. 84,95
- Wu Tang Clan (11) 84,95
- Xena (11) 84,95

Zubehör:

- Barracuda 2 59,95
- CD-Case 9,95
- CD-Leerhüllen 10erSet 4,95
- Cyber Shock 49,95
- DekorKit Shadowman 14,80
- Dual Shock Contr. ab 29,95
- Gun "Real-Arcade" 79,95
- Gun "Scorpion" 49,95
- Joyboard Arcade 79,95
- Joypad blau, rot... je 9,95
- Lenkrad ab 89,95
- Memory Card 1MB 9,95
- Memory Card 8 MB 39,95
- <unkompromiert>
- Mouse ab 34,95

PlayStation

mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Wreckin Crew nur 269,-

SPIELBERATER:

- Alundra DIN4 14,80
- Atlantis, Grab des Pharaos, Ubik & Versailles 19,80
- Breath of Fire 3 14,80
- Final Fantasy 7 4C 19,80
- <über 1000 Bilder>
- Medieval 14,80
- Metal Gear Solid 4c 24,80
- Resident Evil 9,95
- Resident Evil Komplett in 4C & viele Bilder 19,80
- Shadowman 19,80
- Syphon Filter 14,80
- Tombrader 1-3 je 19,95
- X-Files 19,80

Sonderangebote:

nur solange Vorrat reicht!

- Abe's Exodus JR 44,95
- Actua Golf 2 SP 44,95
- Actua Ice Hockey 39,95
- Actua Soccer 3 SP 49,95
- Actua Soccer Club E. 19,95
- Adidas P. Soccer Int. 49,95
- Agent Armstrong 49,95
- Air Combat A 39,95
- Air Race R 44,95
- Akuji 49,95
- Alien Trilogy <a> a/ungeschnitten 49,95
- Alundra RPG 49,95
- Armored Core A 39,95
- Assault Rigs A 39,95
- Atlantis ADV 49,95
- Azure Dreams RO 49,95
- B-Movie <a> A 39,95
- Ballblazer Champ. 39,95
- Beast Wars A 49,95
- Big Air 49,95
- Bio Freaks B 49,95
- Black Dawn A 29,95
- Blast Radius A 44,95
- Blood Omen RO 44,95
- Box Champions SP 49,95
- Breath of Fire 3 RO 49,95
- Breath of Fire 3 & Pin, T-Shirt & Drachenfigur 59,95
- Bug Riders A 39,95
- Buggy A 49,95
- Bust-A-Move 2 44,95
- Cardinal Syn B 49,95
- Circuit Breakers R 44,95
- Colin McRae Rally C & C 1 STR 39,95
- C & C Alarmstufe Rot 44,95
- Contra A 29,95
- Crash Bandicoot 49,95
- Crash Bandicoot 2 44,95
- Crime Killer R 39,95
- Critical Depth A 39,95
- Criticom B 29,95
- Croc JR 39,95
- Cyball Zone SP 39,95
- Cyberspeed R 29,95
- Dark Omen - Warhammer 2 STG 44,95
- Darklight Conflict a 29,95
- Darkstalkers B 29,95
- Dead Or Alive B 49,95
- Deathtrap Dungeon 49,95
- Destruction Derby 2 44,95
- Diablo STR 44,95
- Dodgem Arena <a> 39,95
- Dynasty Warriors B 29,95
- Explosive Racing 49,95
- FIFA Soccer '97 39,95
- Final Fantasy 7 RO 44,95
- FF7 & Spielberater 59,95
- Formel 1 '97 R 44,95
- Formula Karts R 39,95
- Frankreich '98 SP 44,95
- Frenzy A 44,95
- Frogger JR 44,95
- Future Cop LAPD 44,95
- G-Darius A 44,95
- G-Police A 44,95
- Gex Deep Cover G. 49,95
- Goal Storm SP 39,95
- Golden Goal '98 29,95
- Gran Turismo A 44,95
- Grand Theft Auto 44,95
- GTA London A 39,95
- Hard Boiled A 29,95
- Heart of Darkness 44,95
- Herc's Adventure <a> 39,95
- Hercules JR 39,95
- Hugo JR 49,95
- Incredible Hulk A 29,95
- Int. S. Soccer Del. 49,95
- Int. S. Soccer 98 39,95
- Invasion A 44,95
- Iznogud JR 39,95
- Jet Rider 2 R 49,95
- John Madden 97 SP 39,95
- Jurassic Park A 44,95
- Kick Off World SP 44,95
- Klonoa <a> JR 49,95
- Lemmings Compil. 44,95
- Libero Grande SP 49,95
- Little Big Adventure 39,95
- Final Fantasy 7 4C 19,80
- <über 1000 Bilder>
- Medieval 14,80
- Mega Man Battle R 44,95
- Mickey's Wild Adv. 39,95
- Micro Machines R 44,95
- Moto Racer R 44,95
- Moto Racer 2 R 49,95
- MTV - Slamscape 29,95

N64:

- 4MB Ram Erweiter. 49,95
- DekorKitShadowman 19,80
- Dekor Kit "Turok" 19,80
- Joypad Org. je 39,95
- Joypadverlängerung 9,95
- Lenkrad ab 89,95
- Memory Card ab 19,95
- N 64 & Mario 64 229,-
- N 64 & Star Wars R. 269,-
- Rumble Pak 19,95
- Rumble Pak & 1 MB 34,95
- X-ploder 99,95
- Bass Hunter 99,95
- Carmageddon Dt. 99,95
- Chopper Attack 89,95
- Donkey Kong (12) 99,95
- F1 World GP 2 R 84,95
- Fighting Force A 109,95
- Jet Force Gemini 109,95
- Lego Racer 104,95
- Magical Tetris 109,95
- Mario Golf SP 99,95
- Monster Truck M. 89,95
- Rayman 2 114,95
- Rugrats Schatzsuche 104,95
- Shadowman A ab 99,95
- Space Race (11) 109,95
- Star Wars Racer 99,95
- Star Wars Rog. Sqd. 99,95
- The New Tetris G 84,95
- Tonic Trouble 99,95
- World Driver Cham. 109,95
- Zelda 64 RO 99,95
- Zero Hour A 109,95

nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE:

- 1080' Snowboarding 69,95
- Aero Gauge R 44,95
- Air Boarder 64 R 49,95
- Beetle Adv. Racing 49,95
- Blast Corps A 59,95
- Bombberman 64 G 49,95
- Bombberman Hero 49,95
- Buck Bumble A 49,95
- Bust-A-Move 2 G 39,95
- Bust-A-Move 3 G 49,95
- Charlie Blast Chal. 49,95
- Clayfighter 63 1/3 39,95
- Cruis'n World R 59,95
- Dark Rift B 44,95
- Diddy Kong Racing 69,95
- Dual Heroes B 44,95
- Extreme G R 39,95
- Extreme G 2 R 49,95
- F1 Pole Position R 39,95
- F1 World GP R 59,95
- F-Zero X R 69,95
- FIFA 64 39,95
- FIFA '98 59,95
- Fighters Destiny B 69,95
- Forsaken A 44,95
- G.A.S.P. B 44,95
- Gex 2 - 3D JR 69,95
- Hexen 3D A 44,95
- Holy Magic Century 49,95
- Int. Superstar Soccer 39,95
- Int. Super. Soccer 98 49,95
- John Madden 64 39,95
- John Madden 99 49,95
- Lamborghini 64 R 39,95
- Lylat Wars & Rumble 64,95
- Mace The Dark Eye 49,95
- Micro Machines T. 49,95
- Mischief Makers 39,95
- Multi Racing Champ. 49,95
- Mystical Ninja RO 49,95
- Nagano Winter Olym. 49,95
- Nascar Racing 99 49,95
- NBA Jam '99 49,95
- NBA Live '99 49,95
- NBA Pro 98 39,95
- NFL Quarterback 98 39,95
- NFL Quarterback 99 49,95
- NHL Breakaway 99 49,95
- NHL Hockey 99 49,95
- Off Road Challenge 59,95
- Olympic Hockey 44,95
- Pilotwings G 59,95
- S.C.A.R.S. R 49,95
- San Francisco Rush 44,95
- San Francisco 2 59,95
- Silicon Valley A 49,95
- Starshot A 49,95
- Turok 2 A 59,95
- Turok 2 a/uncut A 69,95
- Virtual Chess D 39,95
- Virtual Pool G 49,95
- Waialae C. C. Golf 49,95
- Wave Race R 59,95
- W.Gretzky Hockey 39,95
- WCW vs Revenge 49,95
- Wetrix <a> G 44,95
- Wipe Out 2097 R 49,95

Dreamcast:

- Dreamcast 489,-
- Arcade Stick 89,95
- Controller 49,95
- DekorKit Shadowman 19,80
- DekorKit Trick Style 19,80
- Joypadverlängerung 19,95
- Keyboard 54,95
- Race CP Lenkrad 119,95
- Scart Kabel 24,95
- RGB Kabel Special 29,95
- Vibration Pack 44,95
- Visual Memory 49,95
- Aero Wings 84,95
- Blue Stinger A 89,95
- Buggy Heat R 84,95
- Dynamite Cop 2 A 84,95
- Expendable A 104,95
- House of the Dead 2 incl. Gun A 139,95
- HydroThunder 104,95
- Incoming A 99,95
- Marvel Vs Capcom 104,95
- Monaco GP R 89,95
- NBA 2000 (11) SP 84,95
- Pen Pen R 104,95
- Power Stone B 84,95
- Ready 2 Rumble B 104,95
- Sega Bass Fishing* 179,95
- Sega Rally 2 R 104,95
- Snow Surfers (11) 84,95
- Sonic Adventures 84,95
- Soul Calibur (11) 104,95
- Speed Devils R 84,95
- Suzuki Alstare Racer 84,95
- Tokyo Highway C. 84,95
- Toy Commander 84,95
- Trick Style A 89,95
- UEFA Striker (11) 104,95
- Virtua Fighter 3 B 84,95
- World League Soccer 84,95
- Worms Armageddon 89,95
- WWF Attitude 89,95

Super Nintendo:

- Aladdin 49,95
- Donald in Maui Mall. 39,95
- Donkey K. C. & 2 je 39,95
- FIFA Soccer '96 29,95
- Harvest Moon STR 49,95
- Kirby's Fun Pack D 39,95
- Lucky Luke A 49,95
- Lufia incl. Berater 39,95
- Nigel Mansel World 39,95
- Primal Rage B 29,95
- Puzzle Bobble G 49,95
- Secret of Evermore 49,95
- Schlumpfe 1 & 2 je 39,95
- Sim City STG 49,95
- S. Mario World <a> 39,95
- S. Streetfighter 2 39,95
- Tetris Attack G 39,95
- Timecop A 19,95
- Toy Story JR 39,95
- Weapon Lord B 39,95
- Wild Guns A 49,95
- World Cup Striker 29,95
- Worms A / STR 49,95

GameBoyColor:

- Game Boy Color je 139,-
- Pokemon je 59,95
- Shadowgate RO 59,95
- S. Mario Bros. JR 59,95
- Top Gear Rally R 64,95
- Turok 2 A 49,95
- Zelda RO 59,95

"Nutzen Sie unseren Vorbestellservice"

Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am nächsten Tag bei Ihnen!!!

LADENGESCHÄFTE:

Ladenpreise können abweichen!
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partnern Model:
48143 Münster
Windthorststr. 13
Tel.: 0251-5105789
Bielefeld Brackwede
Treppenstr. 10
Geplantes Ladengeschäft:
in Osnabrück
Händleranfragen willkommen!

http://www.freaksshop.de



a = ausländische Version / Rote Schrift = Preissenkung / An- und Verkauf von PSX-Spielen / Große Auswahl an Figuren

Hersteller:	Midway	Entwickler:	Midway	Rennspiel
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	14 Strecken	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	



Im Zweispieler-Modus baut die Grafik merkbar ab und zeigt weniger Details



Hydro Thunder



BVON P. GROSSER
Bei *Hydro Thunder* handelt es sich um die Umsetzung des bekannten Rennspiel-Automaten von Midway. Wahlweise ein oder zwei Spieler können mit jeweils einem von maximal 13 technisch hochgezüchteten Power-Booten über insgesamt 14 Kurse rasen. Das Game ist in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt, in denen jeweils drei Rennboote und drei Kurse auf den Spieler warten. Anfangs sind nur die leichten Strecken freigeschaltet, alle weiteren Routen und Gefährte müssen erst durch gute Platzierungen in den ver-



Die Polizei versucht vergebens, das gefährliche Bootsrennen mit Hubschraubern zu behindern

schiedenen Rennen erspielt werden. Setzt man sich als Einzelspieler im Rennen gegen 15 computergesteuerte Kontrahenten durch und belegt in der schwierigen Liga auf allen Strecken den ersten Platz, werden weitere Bonuskurse und zusätzliche Schiffe zugänglich.

Alle Kurse präsentieren sich abwechslungsreich und sind gespickt mit jeder Menge Rampen und Sprüngen. Die Boote lassen sich gut steuern und rasen je nach Level an Schiffswracks, Eisbären oder sogar Vulkanen vorbei oder stürzen von hohen Wasserfällen. Während eines Rennens versucht die Polizei immer wieder, die Wettfahrt mit allen Mitteln zu unterbinden. Um als Sieger hervorzugehen, sollten auf jeden Fall die auf der Strecke verteilten Boost-Icons berührt werden. Mithilfe der roten Icons kann der Nachbrenner für jeweils neun Sekunden aktiviert werden. Blaue Booster haben nur Energie für vier Sekunden. Ferner gilt es, versteckte Abkürzungen zu finden, um Zeit zu sparen.

Grafisch ist *Hydro Thunder* ein solide gemachter Titel, der dem Automaten Vorbild recht nahe kommt. Im Einzelspieler-Modus können auf der Wasseroberfläche hübsche Spiegelungen beobachtet werden, und die Rennboote versprühen Gischtfontänen. Das nasse Element hätte jedoch noch etwas naturgetreuer dargestellt werden können. Deutlich wird dies besonders im Zweispieler-Modus, bei dem Gischt- und Spiegeleffekte nicht vorhanden sind und das Wasser trübe wirkt. Gegner fehlen in diesem Modus vollends.

Auch wenn das Spiel nicht ganz die Qualität des Automaten erreicht, bleibt immerhin ein sehr spannender Arcade-Racer, den Rennspiel-Fans aufgrund der spektakulären, abwechslungsreich gestalteten Strecken und des actionreichen Spielverlaufs mögen werden. ■

XL-Wertung

80%

info

Beim Automaten Vorbild *Hydro Thunder* spüren die Spieler jeden Schlag der Wellen durch das starke Vibrieren des Lenkrads, und die Ohren werden mit dröhnendem Motorensound verwöhnt.

Gameplay: Wie es bei einem Arcade-Rennspiel sein sollte, stehen auch bei *Hydro Thunder* Action und Spielspaß deutlich mehr im Vordergrund als Realitätsnähe. Das Design der Boote mutet sehr futuristisch an, und große Unterschiede bei der Handhabung der Racer sind kaum festzustellen.

Präsentation: Trotz der schönen Spiegeleffekte wirkt das Wasser etwas zu statisch. Viele interessant gemachte Grafikeffekte wie beispielsweise Stürze von hohen Klippen und kreisende Polizei-hubschrauber mit Suchscheinwerfern lockern das Spielgeschehen auf.

VMU: Ein Spielstand benötigt acht Blöcke.
Vibration Pak: ja

F1 World Grand Prix



Beim Rennen in Monaco dümpeln im Hafenbecken teure Yachten vor sich hin



MVON H. REHER

it F1 World Grand Prix steht ein weiteres Formel-1-Rennspiel für Segas Dreamcast in den Startlöchern und verkürzt Feinden des schnellen Motorsports die Wartezeit bis zur nächsten Saison im neuen Jahrtausend.

Im Zeitrennen können die 17 Strecken der 98er Saison einzeln angewählt werden. Für jeden Kurs kann die Bestzeit ebenso auf der VMU gespeichert werden wie die optimale Einstellung diverser Komponenten des Boliden. Im Einzelrennen oder der Meisterschaft, in der auch freie Trainingssessions und ein Qualifying gefahren werden können, lässt sich dann auf diese Modifizierungen des Fahrzeugs zurückgreifen. 21 computergesteuerte Wagen sind jeweils zu schlagen. Wie gut die Fahrer ihr Handwerk verstehen, kann der Spieler in vier Abstufungen einstellen. Allerdings verhindert keiner der Schwierigkeitsgrade einige unintelligente Verhaltensweisen der CPU-Fahrer. Erfreulich ist: Auch sie machen bei Zweikämpfen oder unbedrängt Fehler. Wem die Rennen selbst auf höchster Stufe zu einfach sind, kann von der normalen zur Expertenlenkung wechseln, die den



Heiße Kopf-an-Kopf-Rennen sind keine Seltenheit. In Kurven wird es meistens eng



Boliden wesentlich empfindlicher auf unkontrolliertes Steuern oder Ausflüge von der Fahrbahn reagieren lässt. Der Zweispieler-Modus kann per vertikal oder horizontal geteiltem Bildschirm ausgetragen werden. Computer-Gegner nehmen nicht am Rennen teil, wodurch die richtige Spannung auf der Strecke bleibt.

Grafisch wird durch eine enorme Detailfülle, die bei Fahnen schwenkenden oder mit Blitzlicht fotografierenden Fans anfängt und bei realistischen Kopf- und Handbewegungen des Fahrers bei eingestellter Cockpit-Perspektive aufhört, eine Menge geboten. Zudem sind Sichtweite und Geschwindigkeit so hoch, dass dem Spieler das richtige Renn-Feeling vermittelt wird. Dabei bleibt die Darstellung im Einzelspieler-Modus erstaunlich flüssig, und es kommt nur selten zu einem leichten Ruckeln. Im Spiel zu zweit, in dem es keine CPU-Gegner gibt, geht die Grafik-Engine ein wenig in die Knie. Die Soundeffekte hätten mehr Tiefen vertragen können, denn vor allem die Motorengeräusche klingen ein wenig zu hochtonig.

Spielerisch überzeugen eine leicht zu erlernende Steuerung und ein realistisches Fahrverhalten, das durch eine Vielzahl an Tuning-Möglichkeiten beeinflusst werden kann. ■

XL-Wertung

80%

info

Nach jedem Rennen kann sich der Spieler ein Replay ansehen, das zwar optisch nicht viel her macht, sich dafür aber abspeichern lässt.

Gameplay: Das Fahrverhalten kann durch viele Tuning-Optionen an die Vorlieben des Spielers angepasst werden. Die CPU-Gegner fahren stark, sind aber glücklicherweise nicht frei von Fehlern und verlassen schon einmal die Strecke oder fabrizieren Dreher.

Präsentation: Optisch gibt es zurzeit kein besseres Formel-1-Rennspiel für eine Konsole. Die Grafik ist schnell, ruckelt nur im Zweispieler-Modus ein wenig und weist eine hohe Detailfülle auf, die selbst das bloße Zusehen interessant macht.

VMU: Zehn Blöcke werden zum Speichern der Saison und der Replays benötigt.
Vibration Pak: ja

Hersteller:	Piggyback	Entwickler:	Toka
Spieler:	1	Level:	12
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Action



Der erste Levelboss stellt für die Helden eine schwere Prüfung dar

SOUL FIGHTER 2



schnell und elegant während des Kampfes bewegt und ihre beiden Messer geschickt einsetzt. Um die Protagonisten lebensnah darzustellen, wurden

die Bewegungsabläufe von Kampfsportlern im Motion-Capturing-Studio aufgezeichnet.

Bei *Soul Fighter* stehen zwei Spielmodi zur Auswahl, die sich jedoch nur geringfügig voneinander unterscheiden. Im Arcade-Modus hat man insgesamt fünf Continues zur Verfügung und kann nach Beendigung des Levels auf Wunsch zu einem anderen der drei Kämpfer wechseln. Der Adventure-Modus bietet nach jedem Level eine Speicherfunktion, aber man behält die

AVON P. GROSSER
 Alles war friedlich im Königreich Gomar bis zu dem Tag, als Sedan, einer der zwei Söhne von König Valmek, bei einem Jagdunfall ums Leben kam. Voller Trauer und Zorn verschrieben sich Valmeks Gattin und ihr noch verbliebener Sohn den Mächten des Bösen, um Sedan aus dem Reich des Todes zurückzuholen. Nachdem sich die Ereignisse dramatisch zugespitzt haben, werden Ehefrau und Sohn aus dem Königreich verbannt. Durch den Kontakt mit dem Bösen verwandeln sich jedoch beide Charaktere. Königin Antea wird zu einem Nebel, der die Menschen zu Bestien werden lässt, und ihr Kind mutiert zu einem Drachen. Um die Seelen der transformierten Menschen zu retten, muss man sich den Bestien stellen und die Seelen der bezwungenen Gegner in einem Behälter sammeln, damit der Fluch von ihnen genommen werden kann.

Der Spieler kann sich einen von drei Charakteren aussuchen, mit dem er dem teuflischen Zauber trotzen will. Der Krieger Altus ist nicht der Schnellste, aber er versteht es, gekonnt mit dem Schwert umzugehen, und verfügt über viel Kraft. Orion, der Zauberer, kann sich seine Gegner mit Feuerbällen vom Leib halten, die er mit seinem Zauberstab abschießt. Das Trio wird von der Spionin Sayomi vervollständigt, die sich



Mit einem gekonnten Fußtritt entledigt sich Altus eines von hinten angreifenden Monsters



Laut Information der Entwickler wurde bei *Soul Fighter* zugunsten der besseren Übersicht auf einen Zweispieler-Modus verzichtet. Die Kampf-szenen sind durch den Einsatz von Motion-Capturing realistisch gestaltet.

Gameplay: Die verschiedenen Combos werden von den Fightern spektakulär in Szene gesetzt. Beispiele für mögliche Attacken sind im Handbuch erläutert, was auch Anfängern den Einstieg etwas erleichtert.

Präsentation: Alle Kämpfer und Monster sind sehr detailliert dargestellt. Kurze Zwischensequenzen in Spielgrafik verbinden die einzelnen Level gekonnt miteinander.

VMU: Zehn Blöcke werden für einen Spielstand und die Optionen benötigt.

Vibration Pak: nein



Die Seelen der besiegten Gegner werden automatisch in der Flasche links im Bild gesammelt

gewählte Figur bei und hat nur ein einziges Leben. Hat man dieses Leben verbraucht, erscheint das erbarmungslose „Game Over“ auf dem Schirm. Der Schwierigkeitsgrad von *Soul Fighter* steigt im Laufe des Spiels langsam, aber stetig an und fordert in den höheren Leveln sowohl Fortgeschrittene als auch Profis sehr.

Am schnellsten lassen sich die Monster besiegen, wenn man im Kampf Combos verwendet. Tote Gegner hinterlassen Zusatzenergie in Form von Speisen, und in herumstehenden Truhen warten Extrawaffen wie Messer, Armbrust oder eine Axt. Per Knopfdruck kann in eine First-Person-Sicht umgeschaltet werden, in der man den Feind

mit diesen Waffen ins Visier nehmen kann.

Technisch weiß *Soul Fighter* zu gefallen. In der deutschen Version besteht im Menü die Möglichkeit, zwischen 50 und 60 Hertz zu wählen. Die Spielgrafik präsentiert sich flüssig und frei von Fehlern. Abwechslungsreich zeigt sich auch das Design der insgesamt zwölf Level. In Sümpfen, Höhlen, auf Brücken und in den dunklen Gassen eines Dorfes lauern Echsenmenschen, Werwölfe und andere gruselig aussehende Gestalten auf ihre Opfer.

Einen kleinen Wermutstropfen stellt die Kameraführung dar, die den Spieler des Öfteren durch unvorteilhafte Einstellungen verwirrt. Nicht nur aufgrund des gut angesetzten Schwierigkeitsgrads, der eine Menge Dauerspaß garantiert, sondern auch wegen seines Arcade-Charmes und der sehr ansprechenden Grafik kann dieser solide gemachte Titel überzeugen. ■

XL-Wertung

80%



Die Vogelmenschen greifen gerne die Helden aus dem Hinterhalt an



Dreamcast Pal



Dreamcast Konsole	489.90 DM
Dreamcast Controller	59.90 DM
Dreamcast Lenkrad	129.95 DM
Dreamcast Memory Card	59.95 DM
Dreamcast Tastatur	59.95 DM
Dreamcast RGB Kabel	39.95 DM
Dreamcast Arcade Stick	99.95 DM
Dreamcast Rumble Pack	59.95 DM
Dreamcast VGA Box	139.90 DM
Dreamcast Light Gun	89.90 DM

SEGA Rally 2	109.95 DM
Speed Devils	89.95 DM
Blue Stinger	99.95 DM
Formula One Racing	109.95 DM
Metropolis Speed Racing	109.90 DM
House of the dead 2	159.90 DM
UEFA Striker	109.90 DM
Soul Fighter	109.90 DM
Ready to Rumble	109.90 DM
Get Bass inkl. Angel	179.90 DM
Power Stone	89.90 DM
Soul Calibur	109.90 DM

Dreamcast Import

Zombie Revenge	139.90 DM
Carrier	139.90 DM
Resident Evil +	139.90 DM
Virtua Striker 2	139.90 DM

Dreamcast Multin. Umbau

auf Anfrage !!!

PSX Multinorm Umbau

inkl. RGB & Garantie nur 49.90 DM

PSX Multinorm Paket

inkl. 2 x Dual Shock - Memory Card
RGB Kabel & Garantie nur 329.90 DM

PlayStation Boot Chip

neuste Technologie alle Modelle alles läuft !!
ab 12.95 DM

GALAXY MEGA PLAY

TEL : 02323 991056

LADENLOKALE

DÜSSELDORF - OSTSTR. 156 - 0211 3694243

Hersteller:	Sega	Entwickler:	Sega	Lightgun-Shooter
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	6	
Preis:	ca. DM 160 (inkl. Gun)	Erhältlich:	im Handel	



Leider gibt es keine Möglichkeit, auch deutsche Texte anzuwählen

info

Mit der Lightgun ist das Spielgefühl zwar wesentlich packender, die besseren Ergebnisse erzielt man jedoch mit dem Joypad. Anhand des eingeblendeten Fadenkreuzes lässt es sich hervorragend zielen, und mit dem rechten Schulter-Button kann ständig nachgeladen werden, sodass die Munition nie ausgeht.

Gameplay: Man hat den Eindruck, ums nackte Überleben kämpfen zu müssen, so fesselnd ist das Geschehen. Leider ist das Spiel viel zu schnell durchgespielt.

Präsentation: Exzellente Grafik meets miserablen Sound. Leider ist die Präsentation dadurch nicht so gelungen, wie sie auf den ersten Blick scheint. Dennoch gibt es keinen Lightgun-Shooter, der in diesem Punkt auch nur im geringsten mithalten könnte.

VMU: Die Highscores belegen sieben Blöcke
Vibration Pak: ja
Analogsteuerung: ja

The House of the Dead 2



Man sollte sich immer ganz genau überlegen, wen man als Anhalter mitnimmt, ansonsten kann es zu bösen Überraschungen kommen

MVON F. BERG

it *The House of the Dead 2* zeigt Sega eindrucksvoll, wie viel Dreamcast grafisch zu leisten vermag. Die Texturen sind ausnahmslos fein gezeichnet und kommen durch die hochauflösende Darstellung voll zur Geltung. Sowohl die Umgebung als auch die Gegner sind hervorragend designt. Zombies, die selbst Geisterjäger John Sinclair vor Angst erstarren lassen würden, sowie verwinkelte Gassen, Kanäle und Häuser schaffen eine beeindruckende Atmosphäre.

Die Spielbarkeit des Titels steht der optischen Präsentation in nichts nach. Mit der Lightgun (im Bundle für zirka 160 DM enthalten) kann pi-



Wie gute Freunde: Sind die Umstände auch unangenehm, Zombies haben oft ein offenes Ohr



xelgenau geschossen werden, wenn ein Pad benutzt wird, hilft ein kleines Fadenkreuz beim Zielen. Die Kamera folgt dabei stets vorgeschriebenen Wegen, der Spieler muss wie in einer Schießbude auf die Gefahren reagieren. Dennoch können in jedem der sechs Level unterschiedliche Routen beschritten werden. Es gibt nämlich Abzweigungen, an denen durch gezielte Schüsse beeinflusst werden kann, welcher Weg eingeschlagen werden soll. Meistens müssen dazu Menschen durch schnelles Handeln vor Zombies geret-

tet werden, die ihnen dicht auf den Fersen sind.

Leider enttäuscht *The House of the Dead 2* auf der akustischen Seite. Die Dialoge und eingestreuten Kommentare besitzen keinen Charme und können höchstens aufgrund ihrer teilweisen Unverständlichkeit und ihrer unterdurchschnittlichen Qualität dem Horror-Genre zugeordnet werden. Abgesehen davon wurden sie, wie übrigens auch alle Texteinblendungen, in englischer Sprache gehalten. Musikalisch bietet das Spiel ebenfalls eindeutig zu wenig. Minimalistische Songs, die kaum Abwechslung erkennen lassen, sind einfach nicht mehr zeitgemäß. Das Gleiche gilt leider auch für Teile des Game-Designs.

Dass sämtliche Zwischenbosse mehrfach reaktiviert werden, ist nicht besonders einfallsreich und unbefriedigend für den Spieler, der sich am Ende eines Levels auf etwas Besonderes freut. Apropos Ende, mit einiger Übung wird man das Ende bereits nach einer guten Dreiviertelstunde erreicht haben – ziemlich kurz für ein Spiel der heutigen Zeit. Bedauerlicherweise konnte sich Sega nicht einmal dazu entschließen, den Vorgänger *The House of the Dead* als Bonus beizusteuern, damit die Kunden länger Freude an der GD-ROM haben. Zumindest gibt es einen Boss-Modus, in dem unter Zeitdruck alle Chef-Monster bekämpft werden müssen, und einige Trainingsmodi, in denen es die unterschiedlichsten Aufgaben zu lösen gilt.

Insgesamt ist Sega eine ausgezeichnete und unzensierte Umsetzung des gleichnamigen Automaten gelungen, die einige Extras aufweist und vor allem zu zweit viel Spaß macht. Um lange zu fesseln, bietet das Spiel aufgrund des geringen Umfangs jedoch etwas zu wenig. ■

XL-Wertung

85%

Action	Hersteller	KOEI	Entwickler:	W-Force
	Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	28
	Preis:	ca. DM 160	Erhältlich:	als Import (us)

Winback: Covert Operations



Eine gute Deckung ist das A und O bei Winback. Dann heißt es nur noch, im richtigen Moment hervorzuschnellen und zu schießen



A VON H. REHER

Als Mitglied einer Spezialeinheit gegen internationalen Terrorismus muss der junge Jean-Luc in über 26 Levels gegen jede Menge Gegner kämpfen und hin und wieder einige Schalterrätsel lösen. Die Hintergrundgeschichte ist dabei eher belanglos und austauschbar. Als Standardwaffe dient ihm eine Pistole mit unendlich Munition. Im Verlauf des Spiels entdeckt er aber noch durchschlagskräftigere Schrotflinten, Maschinengewehre und Raketenwerfer, die jedoch in ihrem Einsatz auf die ebenfalls gefundene Munitionsmenge beschränkt sind.

Das Geschehen findet auf einem großen Fabrikgelände statt, das für jeden Level in kleinere Bereiche abgesteckt wird. So weigert sich der Held strikt, einige Türen zu öffnen, oder Laserbarrieren versperren den Weg und verhindern ein hoffnungsloses Umherirren. In den verschachtelten Gängen, unterirdischen Kanalisationssystemen und der mit Kriegsgerät übersäten Umgebung der Fabrik ist es angebracht, nicht einfach kopflos durch die Gegend zu rennen. Bei solch einer Vorgehensweise kann das Spiel durch einen Blattschuss ziemlich schnell beendet sein. Zwar stehen unendlich viele Continues zur Verfügung, die Checkpoints, an denen es nach dem Verlust

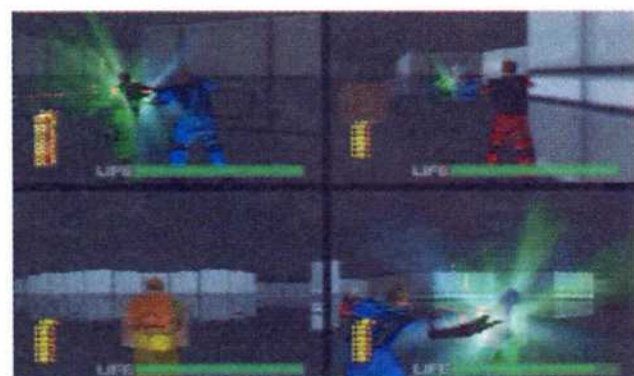
eines Lebens weitergeht, sind aber zum Teil ziemlich weit voneinander entfernt.

Um erfolgreich voranzukommen, beherrscht Jean-Luc alle Bewegungsabläufe, die ein Spezialagent können muss. Auf Tastendruck presst er sich mit dem Rücken an eine Wand, kauert sich vor eine Kiste, schnell mit der Waffe im Anschlag hervor oder rollt sich behände aus einer Gefahrensituation. Die Lenkung geht schon nach kurzer



Zeit in Fleisch und Blut über und lässt einen flüssigen Spielablauf zu. Die Feinde sind zwar nicht sehr helle, bringen den Spieler aber durch ihre große Anzahl trotzdem ins Schwitzen.

Winback fesselt von der ersten bis zur letzten Minute. Die Mischung aus wilden Feuergefechten, in denen das Herausfinden und Erreichen der sichersten Stellung lebenswichtig ist, einfachen Schalterrätseln und schwierigen Endgegnern ist enorm kurzweilig. Zudem hat das Spiel einen sehr großen Umfang und bietet durch unterschiedlichen Handlungsstränge und die Mehrspieler-Modi selbst nach dem Durchspielen noch genügend Potenzial.



Die teils spannenden Mehrspieler-Modi können mit bis zu vier Personen ausgetragen werden

info

In den Mehrspieler-Modi können sich die Teilnehmer für diverse Deathmatch-Varianten entscheiden, auf die Jagd nach farbigen Kisten gehen oder einen Zielschusswettbewerb veranstalten.

Gameplay: Durch die eingängige Steuerung lassen sich alle Aktionen intuitiv auslösen. Kaum, dass man einen Schuss hört, rollt man auch schon hinter eine Kiste oder presst sich zur Deckung in eine Nische. Die Gegner stehen zwar meistens ein wenig dummlich herum und schießen nur, wenn man hervorkommt, ein taktisches Vorgehen ist aber dennoch erforderlich.

Präsentation: Leider wird keine High-Res-Grafik geboten. Die Bewegungsabläufe des Helden und der Terroristen sind dafür äußerst lebensecht und actionreich gelungen. Einige Abschnitte wirken unscharf und grob texturiert. Die Musik steigert ihre Dramatik mit abnehmender Lebensenergie des Helden.

Speicherkapazität: 128 MBit
Modulspeicher: nein
Controller Pak: Neun Seiten werden zum Speichern benötigt.
Rumble Pak: ja

XL-Wertung

90%

Dreamcast

Nintendo64

Cool Boarders Burrn!

NTSC/PAL

Trainingsstrecke aus Cool Boarders 2 freischalten:
Beendet erfolgreich alle fünf Standardstrecken!



Secret-Force-Strecke:
Beendet erfolgreich alle fünf Standardstrecken, indem ihr einen High-Score erzielt!

Längere Super-Pipe:
Um in den Genuss einer längeren Super-Pipe zu kommen, müsst ihr auf eben jener mehrere Rekorde brechen.



Als Schneemann spielen:
Beendet erfolgreich die Cool Boarders 2-Strecke, indem ihr einen High-Score erzielt!

Als Gray spielen:
Beendet erfolgreich die Secret-Force-Strecke!

Versteckte Snowboards:
Um an alle zusätzlich enthaltenen Snowboards zu gelangen, muss auf jeder der fünf Standardstrecken einmal die Höchstpunktzahl übertroffen werden.

Ready 2 Rumble Boxing

NTSC/PAL

Zusätzliche Boxer:
Im Championship-Modus gebt ihr „POD 5“ ein. Nun verlasst ihr den Modus und begeben euch in den Arcade-Modus, in dem alle Boxer zu finden sind.

Gauntlet Legends

NTSC/PAL

Begleiter:
Sobald ihr mit einem Charakter den Erfahrungslevel 25 erreicht habt, steht euch je nach Wahl der Rasse ein anderer Begleiter zur Verfügung, der euch hilft.



Bessere Waffen:
Habt ihr den Erfahrungslevel 10 erreicht, erhaltet ihr eine stärkere Waffe. Das Gleiche passiert euch, wenn ihr auf Level 50 beziehungsweise 99 aufgestiegen seid.

Immunität gegen Tod:
Um den lästigen Gevatter Tod zu euren Gunsten auszunutzen, solltet ihr das Spiel einmal durchspielen. Statt euch nun permanent Lebensenergie abzuziehen, erhaltet ihr welche dazu.

Vergiftete Früchte umwandeln:
Benutzt ihr eine magische Essenz in unmittelbarer Nähe einer vergifteten Frucht, wird diese in ein normales Obst umgewandelt, das eure Energie auffrischt.

Als Sumner spielen:
Begeht euch im letzten Level des Battlefields (heißt „The Trench“) durch den alternativen Ausgang (die Falltür mit dem Schädel)! Im anschließenden Bonuslevel müsst ihr nun 50 Münzen einsammeln.

Zeit anhalten:
Kämpft euch bis zum ersten Endgegner vor und sammelt vorher einen Zeitstopper ein! Setzt dieses Item ein, kurz bevor der Endgegner euch besiegt und achtet darauf, dass er beim Ableben eurer Spielfigur noch aktiv ist! Lasst euch schlagen und wählt „Continue“!

Daraufhin könnt ihr jeden beliebigen, bisher erreichten Level mit Ausnahme der Endgegner-Level betreten und nach Lust und Laune erkunden, da der Zeitstopper immer noch aktiviert ist. Die Monster regenerieren sich nicht, und abgesehen von vergiftetem Essen kann euch überhaupt nichts verletzen. Auch Items stehen euch nach Belieben zur Verfügung. Besonders viele Erfahrungspunkte werdet ihr allerdings nicht mit nach Hause schleppen können.

Die Eisaxt von Untar:
Im Level „Treasury“ des Valkyrie's Castle könnt ihr die Eisaxt von Untar finden. Besonders nützlich erweist sie sich im Kampf gegen den roten Drachen im Warrior's Mountain.

Das Schwert von Rasha:
Um die Chimäre in Valkyrie's Castle einfacher zu besiegen, ist das Schwert von Rasha ganz hilfreich. Ihr findet es im Level „Caverns“ des Warrior's Mountain.



Markers Speer:
Markers Speer findet ihr im Level „Fissure“ der Ice Domain. Setzt ihn ein, um die Plague in der Skytown zu besiegen!

Die Flamme von Tarkana:
Im Level „Spire“ der Skytown ist die Flamme von Tarkana zu finden, die besonders im Kampf gegen den Yeti in der Ice Domain von großem Nutzen ist.

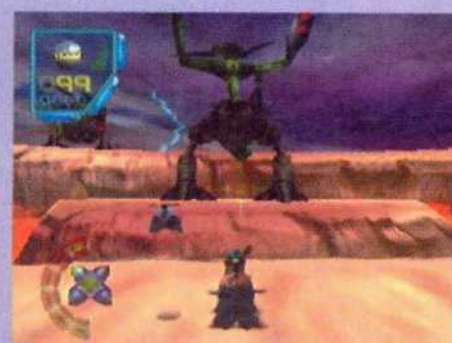
Holy Savior:
Im zweiten Level des Battlefields findet ihr den Holy Savior, die ultimative Waffe im Kampf gegen den übermächtigen Skorne.

Jet Force Gemini

NTSC/PAL

Rainbow-Blood-Modus:
Sammelt 100 Ameisenköpfe, um im Cheat-Menü den Rainbow-Blood-Modus freizuschalten!

Jet-Force-Kids-Modus:
Sammelt 200 Ameisenköpfe, um im Cheat-Menü den Jet-Force-Kids-Modus freizuschalten! Ist dieser aktiviert, könnt ihr die Charaktere als Kinder bestaunen.



Ants-into-Pants-Modus:
Sammelt 300 Ameisenköpfe, um im Cheat-Menü den Ants-into-Pants-Modus freizuschalten! Dieser verwandelt die Gegner in dünne Figuren mit großen Hosen.



NFL Blitz 2000

NTSC

Diverse Cheats:
Drückt die Turbo-, Sprung- und Pass-Tasten, (in der Grundeinstellung: Z, B, A), um die Symbole im Versus-Bildschirm zu verändern! Die Zahlen in der folgenden Liste geben an, wie oft jeder Button



GAMERS

Karlsruhe
Stuttgart
Straßbourg
KEHL



gedrückt werden muss. Nachdem die Symbole geändert wurden, müsst ihr den Analogstick oder das Steuerkreuz in der angegebenen Richtung betätigen. Beispiel: Um 1-2-3 ← einzugeben, drückt einmal „Turbo“, zweimal „Sprung“, dreimal „Pass“ und nach links!



Effekt	Code
späte Hits	0-1-0 ↑
keine CPU-Unterstützung	0-1-2 ↓
Spiel bei Nacht	0-2-2 →
Nebel	0-3-0 ↓
schnelleres Turbo-Rennen	0-3-2 ←
riesige Köpfe	0-4-0 ↑
dichter Nebel	0-4-1 ↓
Super-Blitzing	0-4-5 ↑



große Pille	0-5-0 →
Name des Receivers	
verbergen	1-0-2 →
Turnier-Modus	1-1-1 ↓
Super-Fieldgoals	1-2-3 ←
kopflose Teams	1-2-3 →
große Spieler	1-4-1 →
kein Punting	1-5-1 ↑
große Köpfe	2-0-0 →
keine First Downs	2-1-0 ↑
kein Seiten-Aus	2-1-1 ←
klares Wetter	2-1-2 ←

immer Quarterback	2-2-2 ←
immer Receiver	2-2-2 →
stärkere Teamkollegen	2-3-3 ↑
schnelle Pässe	2-5-0 ←
Grasfeld	3-0-0 ↑
Asphaltfeld	3-0-1 ↑
Staubfeld	3-0-2 ↑
Schneefeld	3-0-4 ↑
winzige Spieler	3-1-0 →
stärkere Blocker	3-1-2 ←
stärkere Offense	3-1-2 ↑
starker CPU-Gegner	3-1-4 ↓
unsichtbarer Receiver	3-3-3 ←
unsichtbarer Quarterback	3-4-2 ←
keine Interceptions	3-4-4 ↑
höhere Geschwindigkeit	4-0-4 ←
stärkere Defense	4-2-1 ↑
keine zufälligen Fumbles	4-2-3 ↓
gute Pässe	4-2-3 →
Unsichtbarkeit	4-3-3 ↑
Stadion ausblenden	5-0-0 ←
Stadion bei Tag	5-0-1 ↓
City-Stadion	5-0-1 ←
altes Stadion bei Tag	5-0-1 ↑
Stadion bei Nacht	5-0-2 ↓
altes Stadion bei Nacht	5-0-2 ↑
Schnee-Stadion	5-0-3 ↓
römisches Stadion	5-0-3 ←
altes Schnee-Stadion	5-0-3 ↑
unendlich Turbo	5-1-4 ↑
Schnee	5-2-5 ↓
Regen	5-5-5 →
Hyper-Blitz	5-5-5 ↑

Zusätzliche Spieler:

Wählt die Option „Enter Name for Record Keeping“ und gebt einen der folgenden Namen und PIN-Nummern ein, um versteckte Spieler zu erhalten!

Name	PIN
BETH	7761
BILLZ	0526
BRAIN	1111
BRIAN	0818
CARLTN	1111
DANIEL	0604
DBN	6969
ED	3246
FORDEN	1111

GATSON	1111
GENE	0310
GENTIL	1111
GRINCH	0222
GUIDO	6765
JAPPLE	6660
JASON	3141
JENIFR	3333
JIMK	5651
JOHN	5158
JOSH	4288
LEX	7777
LT	7777
LUIS	3333
MARKA	1112
MIKE	3333
MITCH	4393
MONTY	1836
NICO	4440
PAULA	0425
PAULO	0517
RAIDEN	3691
ROG	8148
ROOT	6000
RYAN	1029
SAL	0201
SHINOK	8337
SHUN	0530
SKULL	1111
THUG	1111
TODD	1122
TURMEL	0322
VAN	1234
ZZ	1221

Road Rash 64 NTSC/PAL

Diverse Cheats:

Folgende Tastenkombinationen werden im Hauptmenü eingegeben.

Scooters:

C ↓, C →, C ↑, C ←, Z, Z, L, C ←

Schnelle Biker:

C ↑, C ←, C →, C ↓, L, R, C ↓, Z

Alle Maschinen und Strecken:

C ↑, C ←, C →, C ↓, L, R, C ↓, Z



Polizei-Modus:

Z, C ←, C ↓, C →, Z, L, R, C ↓

Weiblicher Biker:

C →, C ←, Z, L, R, C ↑

Level 2:

R, C →, Z, R, L, C ↑, C ←, C ↑

Level 3:

R, C →, C →, C →, R, C ←, C ↓, Z

Level 4:

R, C →, C ↓, C ←, C →, C →, Z, L



Level 5:

Z, C →, C ↓, C ←, C →, C →, Z, L

Zusätzlicher Schwierigkeitsgrad:

Gibt im Thrash-Modus die Tastenkombination C ↑, C ←, C →, C ↓, L, R, C ↓, Z ein!

Schnellstart:

Haltet zu Beginn des Rennens A gedrückt, um schnell vom Fleck zu kommen!

Zusätzliche Bikes:

Belegt im Big-Game-Modus in allen Rennen den ersten Platz, um zwei Motorräder freizuschalten, die mehr als 300 Meilen pro Stunde zurücklegen können!

- Activision kauft Neversoft. Der kalifornische Entwickler (*Apocalypse*, *Tony Hawk's Skateboarding*, *Spider-Man*) ist seit kurzem eine 100%ige Tochter von Activision.
- Der Gründer von DMA Design, Dave Jones, verließ seine Firma nach der Übernahme durch Take 2. Er will ein neues Team mit Schwerpunkt Next-Generation-Konsolen gründen.
- Die PlayStation-Version des LucasArts-Abenteuers *Indiana Jones and the Infernal Machine* (*Indiana Jones und der Turm von Babel*) ist nun endgültig gecancelt. Das PC-Original ist seit kurzem im Handel.
- Die texanische Entwicklervereinigung GoD (Gathering of Developers) hat sich die Lizenz für Computer- und Videospielumsetzungen an dem Kultfilm *The Blair Witch Project* gesichert.
- Der Gewinn der Sony Corp. (also des gesamten Unternehmens) sank im ersten Halbjahr um 25 % im Vergleich zum Vorjahr (auf zirka 1,2 Mrd. DM). Damit verzeichnet Sony erstmalig seit 1993 einen Gewinnrückgang. Verantwortlich sind vor allem die gesunkenen Hardware-Preise sowie die Investitionen in die PlayStation-2-Entwicklung.
- Einer der beiden *Mortal Kombat*-Erfinder, John Tobias, hat Midway verlassen. Offenbar gab es Differenzen mit dem Publisher bei der Produktion von *MK: Special Forces*.
- Der Spielzeuggigant Mattel hat The Learning Company (TLC) übernommen. Ab 1. Januar 2000 firmiert der Publisher unter dem Namen Mattel Interactive. Unter dem Label TLC werden weiterhin Edutainment-Titel veröffentlicht, außerdem gehören zum Unternehmen Mindscape (*Chessmaster*), Red Orb (*Prince of Persia*) und SSI (*Panzer General*).
- Capcoms *Resident Evil 3* verkaufte sich am ersten Wochenende über eine Million Mal. Nach drei Wochen lag die Zahl bei rund 1,3 Mio. Stück.
- Enix bringt das von japanischen Rollenspiel-Fans sehnsüchtig erwartete *Dragon Quest VII* am 29.12. auf den Markt. Obwohl das Spiel nur 2 CDs umfasst, liegt der Preis bei 7.800 Yen.
- Unter dem Motto „Square Millennium“ verkündet der *Final Fantasy*-Entwickler am 29.1.2000 in Yokohama seine Pläne für das neue Jahrtausend. Auf der Agenda stehen unter anderem die Ankündigungen von *Final Fantasy IX* und weiterer PlayStation-2-Projekte.

weniger ist mehr ...

Nachdem das aktuelle Formel-1-Spiel von Ubi Soft (*Racing Simulation 2*) noch ohne echte Fahreramen auskommen musste, hat das französische Software-Haus nach Nintendo, Konami und Eidos nun auch die offizielle F-1-Lizenz von Video System erworben. Sie ist gültig für die Saisons 1999 und 2000 und umfasst PCs, Dreamcast, GBC, N64, PSX und die Next-Generation-Konsolen von Nintendo und Sony. Entwickelt werden die Spiele von Ubi Soft.

Im März sollen Umsetzungen von *F-1 World Grand Prix* (N64) für PSX und PC in den Handel



kommen. Konami veröffentlicht etwa zur selben Zeit die aktuellen Versionen der Paradigm-Spiele für N64 und GBC. Von Eidos erscheint Anfang 2000 *Official Formula One Racing* für PSX (99er Saison), im Dezember bringt Sega eine Arcade-Version (Naomi-Board) von *F-1 World Grand Prix* in die Spielhallen. Im Juli 2000 will Video System eine Formel-1-Variante für PlayStation 2 veröffentlichen. ■

musik ist trumpf

Das Kult-Label Atari hat seine Sponsoring-Aktivitäten ausgeweitet. Nach dem legendären Hip-Hop-Festival in Hamburg und der Electric-Kingdom-Tour mit West Bam fungierte Atari nun auch als Sponsor der Konzertreihe von Moby.

Außerdem touren mit Atari-Unterstützung die Hannoveraner Crossover-Band Be und der „Geheimtip“ aus Österreich, die Sofa Surfers. Alle Veranstaltungen werden von Bannerwerbung, Flyer- und Gewinnspielaktionen begleitet. ■



music makes the world ...

... go around. Konami ist weiterhin die Nummer eins in Japan. Im ersten Halbjahr des laufenden Geschäftsjahres stammte rund jedes fünfte verkaufte Spiel von Konami. Der Marktanteil lag im Schnitt bei 20,7 %. Weit abgeschlagen folgen Nintendo mit 13,7 % und Sony mit 10,3 %. Im Juli lag

der Anteil von Konami-Software an den gesamten Verkäufen sogar bei unglaublichen 35,2 %. Zum Geschäftsjahresende (31.3.2000) prognostiziert Konami einen Gewinn von umgerechnet 225 Millionen DM.

Verantwortlich für den Erfolg sind vor allem die Sporttitel (*ISS*, *Powerful Pro Baseball*) sowie die Spiele der sogenannten Bemani-Musikreihe, die Anfang kommenden Jahres mit *beat mania - Euro-*



Auch bei *Guitar Freaks* geht es darum, die richtigen Tasten im richtigen Moment zu drücken

pean Edit auch in unseren Breiten starten soll. Bei entsprechendem Erfolg werden auch die „Ableger“ *Dance Dance Revolution* (DDR ist schlechthin der Erfolg in Japan) sowie der Kult-Titel *Guitar Freaks* in Europa veröffentlicht. ■



Für gute Ergebnisse gibt es ein A-Ranking, für bessere ein S – Grüße nach Süddeutschland :-)



Abschließend geht in diesem Zusammenhang noch ein spezieller Gruß an Eriko nach Tokio!

Wow! Jetzt gibt's www.Games-Shop.de

Alles für



Super Preise!

+
Versandkosten nur DM 6,95
ab DM 120,- frei Haus

**Schnelle
Lieferung**

Einfach

bestellen + bezahlen



Hotline: 01805-33 83 83
Postfach 540321 · 22503 Hamburg
Fax: 01805-33 93 93
e-mail: Bestellung@Games-Shop.de

Rechnung

Kreditkarte

Nachnahme

(zzgl. DM 3,-)

Vorkasse



www.Games-Shop.de
Ein Shop der Multimedia Mail AG

ISS Pro Evolution

System: PlayStation Hersteller: Konami Entwickler: KCET Erhältlich: ab Januar 2000

Auf der ECTS wurde es zum „besten PlayStation-Spiel der Messe“ gekürt. In gut einem Monat kann sich jeder selbst davon überzeugen, dass *ISS Pro Evolution* ein potenzieller Anwärter auf den Referenztitel ist. 53 Nationalmannschaften und 16 Teams der Champions League stehen dem Spieler zur Verfügung. Sämtliche Spielernamen und Trikotnummern lassen sich editieren, sodass die fehlende Lizenz nicht negativ ins Gewicht fällt. Doch das wirklich Erstaunli-



che ist die überaus ausgefeilte künstliche Intelligenz und die damit verbundene exzellente Spielbarkeit. Ob Torhüter, Abwehrspieler oder Manndecker, jeder verhält sich fast wie im realen Leben. Selbst kleine

Fehler wurden einprogrammiert. Kombiniert mit der gewohnt tadellosen Steuerung und vielen Feinheiten und Details ist *ISS Pro Evolution* auf direktem Wege, das beste PlayStation-Fußballspiel aller Zeiten zu werden. ■



Alle Teamkameraden laufen sich ständig frei und agieren weise

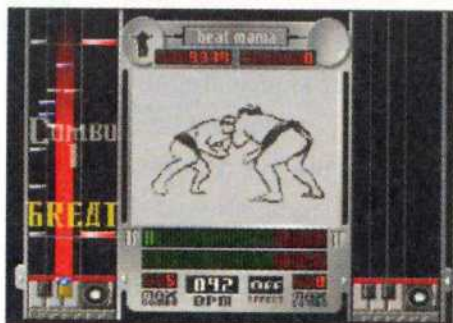


Auch der Torwart beherrscht so manche Finessen und Tricks

beat mania - European Edit

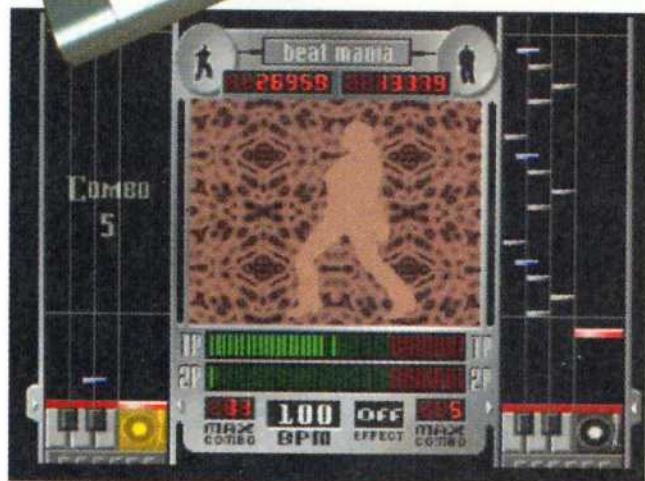
System: PSX Hersteller: Konami Entwickler: KCEJ Erhältlich: ab 1. Quartal 2000

Die Japaner sind bereits verrückt danach, nun soll auch Europa ins *beat mania*-Fieber geraten. Mit der *European Edit* des kultigen Musikspiels versucht Konami auch hierzulande, die Massen zu begeistern. Zum ersten Mal für die Serie ist ein Combo-System vertreten, das



Optisch mag *beat mania* simpel sein, doch es macht mächtig Fun

den Spieler für eine konsequent gute Leistung mit reichlich Punkten belohnt. Um die volle Faszination des DJ-Battle-Vergnügens zu erleben, benötigt man einen speziellen Controller, der einen Scratch-Teller und fünf Tasten aufweist, die einem Keyboard nachempfunden sind. In Japan sind bereits zwei solcher Steuergeräte von ASCII und Konami auf dem Markt. Für hiesige Breitengrade wird ein eigener Controller hergestellt. ■



Gran Turismo 2

System: PlayStation Entwickler: Polyphony Digital Hersteller: Sony Erhältlich: ab Februar 2000

Am 11. Dezember sollte *Gran Turismo 2* in Japan bereits zu erwerben sein. Der Europa-Release wurde auf Februar des kommenden Jahres verschoben. Bis zum Redaktionsschluss lag nur eine Version vor, die wenige spielbare Elemente enthält. Allerdings waren die Fahrzeuge äußerst detailreich modelliert und ließen sich hervorragend steuern. Bei der teilweise etwas grobkörnigen Streckengrafik



sollte aber noch einmal Hand angelegt werden. Es lässt sich jedoch bereits erkennen, dass *GT2* erneut die Referenz im Rennspielbereich werden dürfte. ■



Die Replays nach den Rennen sehen wieder atemberaubend aus



Vom Rallye-Modus ist nur eine abgespeckte Variante geblieben

The Legend of Dragoon

System: PlayStation Hersteller: Sony
Entwickler: SCEI Erhältlich: ab Dezember (jp)

Mit *The Legend of Dragoon* wird von Sony ein sehr aufwendiges Rollenspiel entwickelt. Seit drei Jahren sitzt ein etwa 100-köpfiges Team an diesem Projekt, dessen Render-Sequenzen atemberaubend in Szene gesetzt wurden und auf vier CDs verteilt insgesamt 30 Minuten dauern. Die Kampfsequenzen sollen in Echtzeit-3D dargestellt werden und mit dynamischen Kameraschwenks lebendiger wirken. Über die im Fantasy-Bereich angesiedelte Hinter-



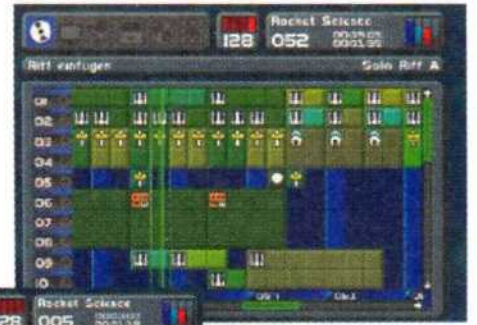
grundgeschichte ist bekannt, dass ein junger Mann, der Drachen zähmen kann, auf der Suche nach dem Mörder seines Vaters ist. Er und seine Weggefährten können sich in Dragoons verwandeln, mächtige Wesen mit imposanten Flügeln. Man darf sehr gespannt sein auf das Endresultat – und den Erscheinungstermin, denn für Europa lag bisher noch keine Ankündigung vor. Angesichts des gigantischen Aufwands kann aber mit einem Release in Deutschland gerechnet werden. ■



Music 2000

System: PlayStation Hersteller: Codemasters
Entwickler: Codemasters Erhältlich: im Handel

Codemasters beglückt wieder einmal alle Nachwuchs-DJs und Hobbymusiker. *Music 2000* stellt ein Musikprogramm dar, in dem aus Tausenden von Sound-Samples und vorgefertigten Riffs eigene Songs erstellt und auf der Memory Card verwahrt werden können. Nicht nur die Techno- und Dance-Freaks werden auf ihre Kosten kommen,



auch Rock- und Metal-Elemente sind vorhanden. Im Nachfolger ist es sogar möglich, aus eigenen CDs

Samples aufzunehmen und in die Songs einzubauen. Statt 16 stehen diesmal 24 Spuren zur Verfügung. Für den Mehrspieler-Spaß wird auch gesorgt: Im Music-Jam-Modus können bis zu vier Mitspieler eine kleine Freistil-Session einlegen, indem sie die Songs sozusagen live mit dem Joypad einspielen. Seit dem 26. November steht der Titel in den Regalen. ■



Für kurzweilige Mehrspieler-Unterhaltung sorgt der Music-Jam

Prince Naseem Boxing

System: PlayStation Hersteller: Codemasters
Entw.: Codemasters Erhältlich: ab 1. Quartal 2000

Von Codemasters erwartet den Freund des Boxsports bald *Prince Naseem Boxing*. Bis auf den namensgebenden Federgewichtler ist mangels Lizenz keine weitere Prominenz vertreten. Jeder Boxer verfügt über seinen eigenen Stil und individuelle Schläge. Auch Spezial-Moves sind vorhanden, die man sich im Laufe der Kämpfe aneignen kann. Zudem besteht die

Möglichkeit, eine Meisterschaft ungeachtet der Gewichtsklasse auszutragen, um zu bestimmen, wer der beste Boxer der Welt ist. Anfang des kommenden Jahres soll der Titel erscheinen. ■



Spiele-Freaks aufgepaßt!

**Euer Wissen ist unseren Kunden Bares wert.
Macht Euer Hobby zum Beruf und verstärkt unsere
Hotline für Computer- und Videospiele**

InfoGenie ist in Deutschland und England Marktführer bei anbieter-neutralen Ratgeberhotlines. Zum weiteren Ausbau unserer Hotline für Computer- und Videospiele suchen wir bundesweit ca. zwanzig Spiele-Freaks für Telefonberatung.

Eure Aufgabe: Die telefonische Beratung von Spielernachwuchs bei allen spielerischen Fragen aber auch bei der Auswahl und Konfiguration von Spiele-Hardware.

Eure Voraussetzungen: Exzellente Kenntnisse über die gängigsten Computer- und Videospiele, insbesondere hinsichtlich der spielerischen Fragen der einzelnen Spiele und Ihr wißt, wie man Patches und Levelcodes einsetzt. Weiterhin habt Ihr einen eigenen PC mit einem schnellen Internet-Zugang sowie einen ISDN-Anschluß.

Unser Angebot: Verstärkt unser Hotline-Team und verdient bei jedem Anruf Bares, wenn Ihr Euer Wissen an unsere Kunden weitergibt. Ein Wohnortwechsel ist nicht erforderlich und die Arbeitszeiten sind weitgehend flexibel.

Interessiert?

Dann sendet bitte Eure Bewerbungsunterlagen, gerne auch per E-Mail an:

InfoGenie GmbH
Ansbacher Str. 65
Personalabteilung, Jürgen Wilke
10777 Berlin

Tel.: 030 / 32602-699
Fax: 030 / 32602-601
E-Mail: bewerbung@info-genie.com

Int. Track & Field 2

System: PlayStation Hersteller: Konami
Entwickler: KCET Erhältlich: im Handel

Drei Jahre ist es her, dass das Leichtathletik-Spiel *International Track & Field* auf der PlayStation erschien. Die hoch motivierende Rekordjagd fand schnell viele Anhänger und ist inzwischen in der Platinum-Auflage erhältlich. Nun steht endlich die Fortsetzung in den Startlöchern und hinterließ bereits in der Demo-Version einen



Athleten äußerst realitätsnah. Am einfachen Spielprinzip wird sich nichts ändern. Wer ein genaues Timing und ein schnelles Händchen besitzt, hat die

ausgezeichneten Eindruck. Dank einer verbesserten Grafik-Engine erscheinen sowohl das Stadion als auch die Bewegungsabläufe der

besten Aussichten auf Rekorden. Zu den bekannten Disziplinen gesellen sich unter anderem Gewichtheben, Kanufahren und Radrennen. ■

Cool Boarders 4

System: PlayStation Hersteller: Sony
Entwickler: 989 Studios Erhältlich: ab 1. Quartal 2000

Trotz des relativ missglückten dritten Teils lässt es Sony sich nicht nehmen, der *Cool Boarders*-Serie einen weiteren Nachfolger zu spendieren. Grafisch und in Bezug auf die Steuerung wie gewohnt, kann der Snowboard-Freak Downhill-, Halfpipe-, Big-Air- und Trickwettbewerbe austragen. Splitscreen-Duelle mit einem menschlichen Kontrahenten sind

natürlich ebenso möglich. Um den Kaufanreiz zu erhöhen, wurden einige namhafte Profis verpflichtet, die im Spiel als Fahrer ausgewählt werden dürfen. Allzu viel scheint sich also im Vergleich zum Vorgänger nicht getan zu haben. ■

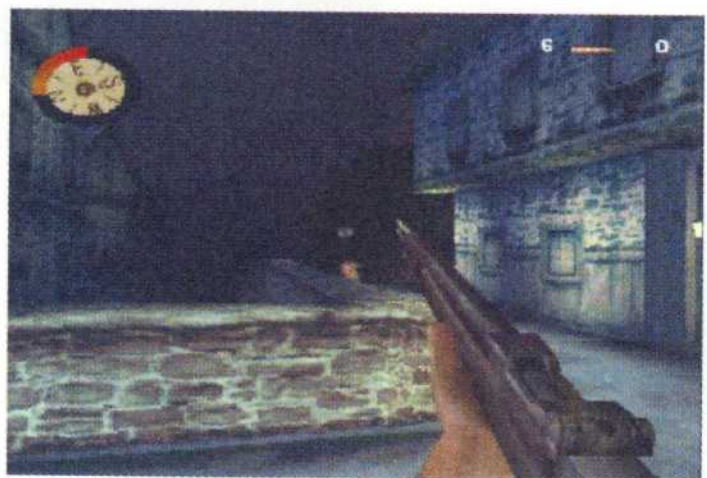


Medal of Honor

System: PlayStation Hersteller: EA/O. I. T.
Entw.: Dream Works Int. Erhältlich: ab 1. Quartal 2000

Medal of Honor stellt einen First Person Shooter dar, der thematisch in der Zeit des Zweiten Weltkriegs angesiedelt ist. In zahlreichen Einsatzgebieten muss der Spieler unterschiedliche Missionsziele erfüllen und sich der Feinde erwehren. Viele, relativ authentische Waffen erleichtern ihm diese Aufgabe.

Die vorliegende Beta-Version zeichnete sich bereits durch spannend aufgebaute Level und eine sehr überzeugende Soundkulisse aus. Wenn die Steuerung noch verfeinert wird, sollte der Titel den geneigten 3D-Shooter-Fan zufrieden stellen können. ■



Spannend auf der ganzen Linie: Medal of Honor weiß auf Anhieb zu gefallen und bietet eine gute Mischung aus Action und Taktik

Puchi Carat

System: PlayStation Hersteller: Taito
Entwickler: Event Evolution Erhältlich: ab 1. Quartal 2000

Vom Puzzlespiel-Experten Taito erscheint in Kürze ein neuer Streich. *Puchi Carat* stellt eine Blockout-Variante mit Bust-A-Move-Charakter dar. Am oberen Bildschirmrand erscheinen Diaman-

ten, die langsam zu Boden sacken. Um zu verhindern, dass sie bis nach unten vordringen, müssen sie von einer Kugel getroffen werden,

die durchs Bild fliegt und ebenfalls nicht den unteren Bildrand berühren sollte. Der Spieler steuert zu diesem Zweck eine

kleine Plattform, die den Ball aufhält. Nach diesem Prinzip kann man in diversen Story-, Single- und Versus-Modi auf Punktejagd gehen. ■



Erreichen die Diamanten die untere Linie, hat man verloren



Puchi Carat stellt eine Mischung aus Blockout und Bust-A-Move dar

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

First Class belohnt seine Kunden: Ab sofort erhält jeder Kunde mit einer Software-Lieferung Bonuspunkte. Über 50,- einen, über 200,- zwei. (je 5,- Wert). Ab 5 Bonuspunkten sind diese bei jeder weiteren Bestellung einlösbar!!

Nintendo 64

N64 Grundgerät	199,00
Racing Simulation 2	104,95
Premier Manager 64	104,95
World League Soccer *	109,95
Castlevania 3D	114,95
Armorines in Projekt Swarm *	94,95
Vigilante 8 Second Offensive *	109,95
Star Wars Pod Racer	104,95
Hybrid Heaven	109,95
Lego Racers	109,95
Destruction Derby *	114,95
Jet Force Gemini	114,95
Mario Golf	89,95
Monster Truck Madness	94,95
Ready 2 Rumble Boxing *	109,95
Starcraft *	109,95
Shadowman	104,95
Grand Theft Auto (GTA) *	99,95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak *	144,95
Tonic Trouble	109,95
Turok: Legende des verlorenen Landes*	94,95
WCW Mayhem *	104,95
WWF: Attitude	104,95



Löser ab 9,90 DM / Komplett Katalog kostenlos anfordern!

Dreamcast Japan & US

Dreamcast US	auf Anfrage
Dreamcast Japan + Stromkonv. + RGB	499,00
Dreamcast Japan + RGB + 1 Spiel :	579,00
Monaco, Sonic, Virtua Fighter oder Marvel	
Dreamcast Software US	auf Anfrage
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Carrier *	129,95
Chomaru Golf *	129,95
Berserk *	129,95
Blue Stinger	119,95
Climax Landers	129,95
Langrisser Millennium	129,95
Space Griffon	129,95
D2-D's Diner II *	129,95
Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	129,95
Star Gladiator II *	129,95
F1 World Grand Prix	129,95
Jo Jos Adventure *	129,95
Giant Gram Pro Wrestling	129,95
Virtua Striker V2 *	129,95
Air Force Delta	129,95
Chu Chu Rocket	129,95
Monaco GP Simulation	99,95
Hiryo No Ken Retsuden	109,95
Sega Rally 2	119,95
Death Crimson II *	129,95
Zombie Revenge	129,95
Shen Mu (Free) *	129,95
Snow Surfers	129,95
Super Speed Racing	99,95
Bio Hazard : Code Veronica *	129,95
Revive	129,95
VMS	59,95
Power Stone	129,95
Street Fighter Zero III	89,95
Frame Grinde	119,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	189,95
King of Fighters DC	119,95
Soul Calibur	129,95
Maken X *	129,95
Giga Wing	129,95
Dynamite Deka II	129,95

a.A.
499,00
Dreamcast
589,00



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Playstation

Playstation	245,00
Playstation + Memory + 2 Pad	270,00
McLaren Racing Wheel	149,95
Music 2000 *	94,95
Dino Crisis	89,95
NHL 2000	84,95
Jade Cocoon *	89,95
Xena - Warrior Princess	89,95
X-Files	89,95
Bundesliga Stars 2000	84,95
WCW Mayhem *	84,95
Formel 1 99	89,95
Ready 2 Rumble Boxing *	94,95
Baldurs Gate*	69,95
Autobahn Raser II *	89,95
Rainbow Six *	89,95
Fussball Live	89,95
GTA 2	84,95
Premier Manager 2000 *	89,95
Crash Team Racing *	89,95
Fighting Force II	89,95
Box Champions 2000 *	89,95
Downhill Mountain Biking	89,95
Mission Impossible	99,95
Tarzan	89,95
Demolitions Racer *	89,95
Equalizer (Mogel-Modul)	49,95
Asterix & Obelix gegen Cäsar	89,95
FIFA 2000	89,95
Die 24 Stunden von Le Mans *	89,95
Tomb Raider 4	94,95
NBA Live 2000	84,95
Tomorrow Never Dies *	84,95
Hell Night	89,95
Ronin Blade *	89,95
Metal Gear Solid Special Missions	49,95
UEFA Striker	89,95
Gran Turismo II *	89,95
Warpath: Jurassic Park *	89,95
Final Fantasy VIII	99,95
Spyro the Dragon 2	89,95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Dreamcast Deutsch

Dreamcast Deutsch	489,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und ein DC- Spiel bis 99,95 ihrer Wahl	620,00
Controller	59,95
VMU	59,95
Vibrations Pack	49,95
Scart Kabel	49,95
Keyboard	59,95
Lenkrad	124,95
Ready 2 Rumble	109,95
Aerowings	94,95
Powerstone	99,95
NBA Showtime	109,95
Snow Surfers	94,95
Billard Nights	94,95
Shadowman *	94,95
Dynamite Cop 2	94,95
Plasma Sword *	109,95
Hydro Thunder	109,95
WWF Attitude	89,95
Monaco Grand Prix	99,95
NBA 2000 *	99,95
Speed Devils	94,95
Powerboat Racing 2 *	99,95
Virtua Fighter	94,95
Evolution *	89,95
Red Dog *	94,95
Sega Bass Fishing + Angel *	189,95
Millenium Soldier (Expendable)	109,95
Soul Calibur *	109,95
Sonic Adventure	94,95
Sega Rally 2	109,95
Formula One Racing	109,95
Suzuki Allstar Racer	94,95
Tokyo Highway Challenge	99,95
Toy Commander	94,95
Trick Style	99,95
UEFA Striker *	99,95
Blue Stinger	94,95
Arcade Stick	94,95
Joypadverlängerung	24,95



* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: 8,50 DM plus Nachnahme, bei Vorkasse plus 4,50 DM, Ausland: Vorkasse plus 25,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Ab 150,00 DM Versandkostenfrei. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM.

Händleranfragen erwünscht. Fax: 02151-487246

Email: FCGAMES@AOL.COM

FEAR EFFECT

Die Angst spielt mit!

Seltsame Dinge geschehen in *Fear Effect* – Dinge, die Angst machen und dennoch fesseln. Technisch brillant und mit einer packenden Story ausgestattet könnte *Fear Effect* ein absoluter Überflieger werden, der Spieler in aller Welt ihre Angst überwinden lassen und an das Joypad locken wird.

F
VON F. BERG

ür die drei Helden, Hanna Tsu-Vachel, Royce Glas und Jakob „Deke“ Decourt, fing alles ganz harmlos an. Das Dreamteam für die Aufklärung mysteriöser Fälle wurde von einem chinesischen Geschäftsmann angeheuert, seine entführte Tochter Wee Ming Lam zu finden. Doch es dauert nicht lange, und die Mission beginnt, ungeahnte Ausmaße anzunehmen. Der Stadtbezirk Shan Xi, in welchem die Tochter entführt wurde, entpuppt sich als der Ort des zentralisierten Bösen – er dient als Tor zur Hölle. Dort spinnt Luzifer seine Fäden, um gut vorbereitet und vernichtend über die Menschheit herzufallen. Dem Spieler bleibt nicht viel Zeit, die Pläne des Satans in ihrer Vielschichtigkeit zu erkennen und zu durchkreuzen.

Das gesamte Spiel wird von mehr als anderthalb Stunden Filmsequenzen begleitet, die fantasztisch arrangiert sind und die Komplexität der Mächenschaften und die Entwicklung des Geschehens erklären. Was für die Zwischensequenzen recht ist, ist für das Game nur billig, denn die PlayStation spielt ununterbrochen Videosequenzen ab. Im Prinzip sind die Programmierer bei der Präsentation der Umgebung wie bei *Resident Evil* verfahren, nur dass sie in technischer Hinsicht einen großen Schritt weitergingen. Anstatt aus einem Bild besteht jeder Hintergrund aus zirka 15 gerenderten Einzelbildern. Dadurch, dass diese ständig in einer Endlosschleife abgespielt werden, ergeben sich animierte Szenen in FMV-Qualität. Dennoch bleibt genügend Rechenpower, um gleichzeitig eine 3D-Engine arbeiten zu lassen, die sämtliche Charaktere und Objekte in Form von Polygonen verwaltet und korrekt im Raum darstellt.

Entwickler Kronos hat bewusst auf absolute Superhelden verzichtet, wie man sie aus anderen Games und Filmen kennt. „Auf die Dauer sind Hauptdarsteller uninteressant, von denen man weiß, dass ihnen im Grunde nichts passieren kann“, erläutert Stanley Liu, der Präsident des Unternehmens. Eine Demonstration des Spiels unter-



Nachmittags luden ein Teil des *Fear Factor*-Teams und Kronos-Chef Stanley Liu (rechts) zum Gespräch ein



Um den cineastischen Eindruck zu verstärken, sind im ganzen Spiel Balken. Sie dienen als Icon-Leiste

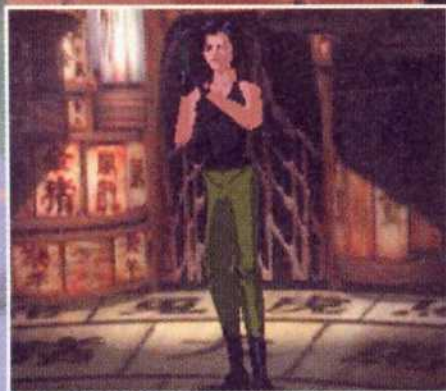


streicht deutlich, wie diese Aussage gemeint ist. Einer der drei Helden verliert zum Beispiel im Laufe des Spiels durch einen Schwertstreich seinen linken Arm. Ein weiterer Aspekt macht die Handlung authentischer. Die Rede ist von der Angst der Charaktere und dem Effekt, den ihre Furcht auf ihr Wohlbefinden hat.

Der Name *Fear Effect* ist Programm. Jede bedrohliche Situation verursacht bei Hanna, Royce und „Deke“ Angst. Wird diese zu groß, bedeutet es das Ende, die Charaktere erliegen ihrer eigenen Furcht. Unter Kontrolle zu bringen ist dieses Gefühl nur durch kluges und frühes Handeln, damit die drei in keine allzu bedrohliche Situation geraten. Neben kniffligen Aufgaben, Schalterrätseln und Handlungssträngen muss auch den Schergen des Bösen Aufmerksamkeit geschenkt werden, die ständig versuchen, die Leben der Protagonisten auszulöschen.

Es kann immer nur einer der drei Helden gesteuert werden, der seinen persönlichen Teil im Puzzle des gesamten Abenteuers erlebt. Jeder hat individuelle Fähigkeiten, Vorzüge und auch Schwächen. Mitunter laufen sie sich über den Weg und helfen einander. Dennoch sind die drei nicht Freunde, sondern eher Geschäftspartner in einer dreckigen und gefährlichen Welt, die sich gegenseitig brauchen. Sie sind aber nicht immer einer Meinung und später gilt es, Entscheidungen gegen den Willen des einen oder des anderen zu treffen, die den Spielablauf beeinflussen.

Bis zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft wird *Fear Effect* nicht mehr fertig gestellt. NeXt Level konnte sich jedoch vor Ort davon überzeugen, dass dies am Perfektionismus der Programmierer und ihrer Liebe zum Spiel liegt. „Wir wollten keine Kompromisse, wir wollten ein Spiel, mit dem wir vollkommen zufrieden sind, ein Game, das wir als Videospieler rundherum lieben würden. Jetzt können wir nur noch hoffen, dass die Zocker da draußen den gleichen Geschmack haben wie wir“, sagte Stanley Liu abschließend. ■



Die Szenarien wurden von Hand gezeichnet und dann gerendert



Spiel mit Deiner PlayStation™



[basta.]

- Beste Klangqualität durch Hardware-Decodierung
- Playlist-Editor
- Externer Audio-Ausgang inkl. Anschlußkabel
- Anleitung in Deutsch
- MemoryCard Unterstützung
- Fernbedienung (optional)
- ID3-Tag Unterstützung
- Austauschbare Skins
- Support

Inklusive
MP3-Audio-CD
13 Stunden
Musik

149,90 DM
(76,64 EUR)

„Click“ 2 Jahre Garantie
unsere Homepage
Gewinne, Downloads, Infos...

The Next  Generation™

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

PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Bei einigen Telefonzellen lassen sich schussichere Westen und Waffen finden



Auch in GTA 2 darf der Spieler wieder einen Panzer fahren

info

Im Gegensatz zum ersten Teil darf bei *GTA 2* jederzeit gespeichert werden. Das Ganze findet in einer Kirche statt, in der man das nötige Kleingeld in den Klingelbeutel stecken muss.

Gameplay: *GTA 2* bietet jede Menge Spielspaß, die Möglichkeit, einmal so richtig böse zu sein, und einen nonlinearen Ablauf, der einen tun und lassen lässt, was man will. Für viele Stunden kriminellen Vergnügens ist gesorgt.

Präsentation: Schlicht, aber weniger ruckelnd als beim ersten Teil präsentiert sich die Grafik erneut aus der Vogelperspektive. Durch den starken Verkehr und die Aktionen der vielen Passanten wird den Städten Leben eingehaucht. Jedes Auto bringt einen typischen Musikstil mit sich.

Steigt man in einen Truck, muss also mit Country-Gedudel vorlieb genommen werden – oder man sprengt einfach den Musiksender in die Luft! Weiterhin vertreten: Rock, Blues, Techno und andere.

Memory-Card: Es wird ein Block zum Speichern des Spielstands benötigt.

Dual Shock: ja

Analogsteuerung: nein

Grand Theft Auto 2



NVON H. REHER
ach der dazwischengeschobenen Zusatz-CD *GTA London 1969* kommt nun der umfangreichere Nachfolger des ersten Teils. Der Spieler übernimmt darin die Rolle eines Gangsters, der versucht, eine Größe unter den Kriminellen einer erdachten Metropole zu werden. Seine Aufgabe ist es, in drei Leveln, die jeweils an einem anderen Ende der Stadt spielen, eine bestimmte Geldsumme zusammenzuschieffeln.

Die Unterwelt der Stadt wird von drei Paten regiert. Bevor der Spieler einen Auftrag von ihnen bekommt, muss er sich den nötigen Respekt erarbeiten. Wie er das anstellt, bleibt ihm selbst überlassen. Das komplett nonlineare Spielsystem lässt einem nämlich die Freiheit, alles zu tun, worauf man gerade Lust hat, ohne dass gleich Hopfen und Malz für ein erfolgreiches Beenden des Levels verloren sind. Will man also zum Beispiel bei den Zarbatsus Eindruck schinden, bietet es sich an, ein paar der Yakuza-Mitglieder umzunieten und umgekehrt. Die Waffen für das Unterfangen liegen sprichwörtlich auf der Straße herum.

Um für eine der Gruppierungen zu arbeiten, sucht sich der Spieler einfach ein Telefon der entsprechenden Farbe. Sofort wird mittels Texteinblendung der neue Job erklärt. Es müssen unter anderem Bankräuber abgeholt, Sprengsätze am Hauptquartier einer anderen Gang angebracht oder ein „heiße“ Fahrzeug zum Umspritzen gefahren werden. Die aufmerksam gewordenen Gesetzeshüter hängt der aufstrebende Gangster entweder durch das Fahren in engen Gassen ab,



oder er steigt aus und feuert, was das Zeug hält. Eine weitere Möglichkeit ist das Aufsuchen der nächstgelegenen Lackierwerkstatt, die dem verdächtigen Wagen ein neues Outfit verpasst. Zur Auflockerung gibt es wieder jede Menge Amokläufe zu überstehen. Als Belohnung für das erfolgreiche Umlegen einer vorgegebenen Anzahl an Passanten gibt es einige Moneten auf das Konto. Wenn die benötigte Geldmenge zusammengepart ist, kann der Spieler den Level verlassen.

Durch die Auswahlmöglichkeit zwischen drei Gangs erfährt das *GTA*-Spielprinzip noch einmal mehr Spannung, und es wird ein noch größeres Gefühl der freien Ablaufgestaltung vermittelt. Die Aufträge fordern diesmal öfter Aktionen mit der Figur als immer nur pure Auto-Action. Zehn Bonuslevel, in denen kleinere Aufgaben erfüllt werden müssen, sorgen für zusätzlichen Spaß und sind ideal für ein Spielchen zwischendurch. ■

XL-Wertung

90%

FLOHHAUS

DER SPEZIALIST FÜR SPIELE AUS ZWEITER HAND

Gebraucht An- und Verkauf und Neuware

Laden + Versand: Marktstraße 9
78054 VS-Schwenningen



Tel. 07720 / 81 25 57
Fax. 07720 / 81 25 59

Playstation Dreamcast Nintendo 64 Game Boy Saturn Mega Drive Super Nintendo

SONY PLAYSTATION aus zweiter Hand

Ankauf	Verkauf	Ankauf	Verkauf
Konsole mit Pad	100.-160.-	Last Report	20.- 49.-
Abe's Exoduss	30.- 59.-	Popoulos	30.- 69.-
Ace Combat 2	30.- 65.-	Pinball Timeshock	30.- 59.-
Alundra	30.- 59.-	Ridge Racer 4	30.- 59.-
Ape Escape	30.- 65.-	Rebell Assault 2	25.- 59.-
Apocalypse	35.- 69.-	Resident Evil D.C.	15.- 35.-
Atlantis	30.- 59.-	Risiko	30.- 59.-
A-Train	25.- 59.-	Riven	30.- 59.-
Bloody Roar 2	35.- 69.-	Road Rash 3D	30.- 65.-
Blaze 'N Blade	25.- 59.-	Sim City 2000	30.- 69.-
Breath of Fire 3	30.- 59.-	Shadowman	35.- 69.-
Baphomets Fluch	25.- 59.-	Suikoden	20.- 59.-
Baphomets Fluch 2	30.- 69.-	Soul Reaver	35.- 69.-
Castrol Honda	35.- 69.-	Spyro the Dragon	35.- 69.-
Cronicles of the sword	20.- 49.-	Silent Hill	35.- 69.-
Crypt Killer	30.- 59.-	Speed Freaks	30.- 69.-
C.u.C.Alarmstufe Rot	15.- 35.-	Syphon Filter	35.- 69.-
C.u.C.Gegenschlag	30.- 69.-	Legacy of Kain	25.- 59.-
Castlevania	25.- 59.-	Lifeforce Tenka	25.- 59.-
Colin McRae Rally	15.- 35.-	Lucky Luke	20.- 49.-
Colony Wars	25.- 59.-	Metal Gear Solid	30.- 69.-
Colony Wars 2	30.- 69.-	MDK	15.- 39.-
Constructor	20.- 49.-	Medieval	15.- 35.-
Cool Boarders 3	30.- 65.-	Monopoly	30.- 69.-
Crash Bandicoot 2	15.- 29.-	Myst	25.- 59.-
Crash Bandicoot 3	30.- 65.-	Music	30.- 69.-
Croc 2	35.- 69.-	Nagano	25.- 59.-
Diablo	25.- 59.-	Need for Speed 2	25.- 59.-
Dark Omen	25.- 59.-	Need for Speed 3	25.- 59.-
Deathtrap Dungeon	20.- 49.-	Need for Speed 4	40.- 69.-
Discworld	25.- 59.-	Ninja	25.- 49.-
Discworld 2	30.- 69.-	Nuclear Strike	30.- 69.-
Driver	35.- 69.-	Point Blank	25.- 59.-
Dead or Alive	30.- 59.-	Point Blank 2	30.- 69.-
EA-Boxchampion	30.- 59.-	Tekken 3	15.- 35.-
Excalibur	20.- 49.-	Transport Tycoon	30.- 59.-
F1'97	15.- 29.-	Theme Hospital	30.- 59.-
F1'98	20.- 49.-	Time Commando	20.- 39.-
Fifa 99	35.- 65.-	Toca 2	30.- 59.-
Fighting Force	30.- 59.-	Tomb Raider 2	15.- 35.-
Final Fantasy 7	15.- 35.-	Tomb Raider 3	30.- 59.-
Forsaken	15.- 35.-	V-Rally 2	35.- 69.-
Frankreich 98	20.- 35.-	Vigilante 8	20.- 49.-
Grandstream Saga	30.- 59.-	Warzone 2100	35.- 69.-
G-Police	15.- 35.-	Warcraft 2	30.- 59.-
Gran Turismo	15.- 35.-	Wing Commander 3	25.- 59.-
Gex 3D	15.- 39.-	Wing Commander 4	30.- 69.-
Heart of Darkness	15.- 29.-	WCW nWo Thunder	30.- 59.-
Hugo 2	35.- 65.-	WWF Attitude	35.- 65.-
Hard Edge	35.- 69.-	WWF Warzone	15.- 29.-
KKND Krossfire	35.- 69.-	X-Com 1&2	je 30.- 69.-
Kensei	35.- 69.-	Z	20.- 59.-
Little Big Adventure	25.- 49.-		

Täglich Neuzugänge!

Wir führen Neu- und Gebrauchtwaren für alle Konsolen

Playstation Platinum aus zweiter Hand

Ankauf	Verkauf
Abe's Odysee	15.- 29.-
Alien Trilogy	15.- 29.-
Command & Conquer	15.- 29.-
Crash Bandicoot	15.- 29.-
Croc	15.- 29.-
D-Derby 2	15.- 29.-
G.T.A. London	15.- 29.-
G.T.A.	15.- 29.-
Hercules	15.- 29.-
Jurassic Park	15.- 29.-
Micro Machines	15.- 29.-
Pandemonium	15.- 29.-
Porsche Challenge	15.- 29.-
Rayman	15.- 29.-
Resident Evil	15.- 29.-
Road Rash	15.- 29.-
Soviet Strike	15.- 29.-
Tekken 2	15.- 29.-
Toca Touring Car	15.- 29.-
Tomb Raider	15.- 29.-
True Pinball	15.- 29.-
V-Rally	15.- 29.-
Wipeout 2097	15.- 29.-
Worms	15.- 29.-

Gameboy aus zweiter Hand

Ankauf	Verkauf
Game Boy Pocket	40.- 69.-
Aladdin	15.- 29.-
Alleway	10.- 29.-
Asterix	10.- 29.-
Batman	10.- 29.-
Castlevania	10.- 29.-
Donkey Kong Land	10.- 35.-
Dschungelbuch	10.- 29.-
Dr.Mario	10.- 29.-
Final Fantasy	15.- 35.-
Hook	8.- 25.-
Kirbys Dreamland	10.- 29.-
König der Löwen	15.- 29.-
Lamborghini	10.- 29.-
Lucky Luke	15.- 39.-
Mario Land 2	10.- 29.-
Mystic Quest	10.- 29.-
Power Rangers	10.- 29.-
Pinocchio	15.- 29.-
Prince of Persia	10.- 29.-
Zelda	10.- 29.-
Gameboy Color	50.- 99.-

NINTENDO 64 aus zweiter Hand

Ankauf	Verkauf
Konsole	80.-139.-
Aero Fighter Assault	30.- 69.-
Banjo & Kazooie	30.- 59.-
Blast Corps	20.- 39.-
Body Harvest	20.- 49.-
Battle Racing	35.- 79.-
Castlevania 64	40.- 79.-
Command&Conquer	40.- 89.-
Diddy Kong Racing	30.- 59.-
F1 World Grand Prix	20.- 49.-
F1 World Grand Prix 2	35.- 69.-
F-Zero X	30.- 59.-
Fifa 99	30.- 69.-
Lamborghini	20.- 39.-
Lylat Wars	20.- 49.-
Mario Party	30.- 69.-
Mario Kart	20.- 49.-
M-Impossible	30.- 69.-
NHL 99	30.- 69.-
Star Wars Racer	40.- 79.-
Snowboard Kids	20.- 49.-
Snowboarding 1080	30.- 59.-
South Park	35.- 79.-
Shadowman	40.- 89.-
Turok	25.- 59.-
Turok 2	30.- 69.-
WCW vs nWo Revenge	30.- 69.-
Wipeout 64	25.- 59.-
WWF Attitude	30.- 79.-
Yoshi's Story	30.- 59.-
Zelda	30.- 69.-

Neuwaren Playstation

Konsole mit Dual Shock	239,95
Akuji the Heartless	89,95
Ape Escape	89,95
Bloody Roar 2	89,95
Breath of Fire 3	89,95
Civilization 2	89,95
Croc 2	89,95
Castrol Honda	89,95
Demolition Racer	89,95
Driver	89,95
Final Fantasy 8	99,95
Formel 1 99	89,95
G-Police 2	99,95
Gungage	89,95
Grand Theft Auto 2	89,95
Killer Loop	89,95
Leg. Of Kain Soul Reaver	89,95
Mission Impossible	89,95
Metal Gear Solid	89,95
M. Gear Solid VR Missions	49,95
Music	89,95
Need for Speed 4	89,95
Popoulos	89,95
Rayman 2	89,95
Ridge Racer 4	89,95
Rainbow Six	89,95
Silent Hill	89,95
South Park	89,95
Shadow Man	89,95
Tomorrow never dies	99,95
V-Rally 2	89,95
Wipeout 3	89,95
WWF Attitude	89,95
Worms Armageddon	89,95
Xena	89,95

Ab 3 Teile Versandkostenfrei

Schnellversand: bis 17.00 Uhr bestellte Ware werden noch am selben Tag abgesendet.

Versandkosten: DM 9.- + Nachnahmegebühr. Für nicht angenommene Waren berechnen wir pauschal DM 20.-

Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.

Neuwaren Platinum

Abe's Odysee	49,95
Alien Trilogy	49,95
Bust a Move 2	49,95
Command & Conquer	49,95
Crash Bandicoot 2	49,95
Croc	49,95
Destruction Derby 2	49,95
G.T.A.	49,95
Hercules	49,95
Jurassic Park	49,95
Medi Evil	49,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer	49,95

Neuwaren Platinum

Porsche	49,95
Rayman	49,95
Resident Evil & D.C.	je 49,95
Road Rash	49,95
Soul Blade	49,95
Soviet Strike	49,95
Tekken 2&3	je 49,95
Toca Touring Car	49,95
Tomb Raider	49,95
True Pinball	49,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	49,95

Weitere 1001 Artikel auf Lager

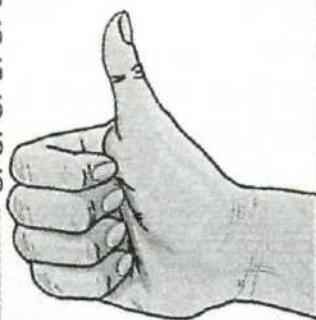
09/99

GLEICH ANRUFEN !

Neuwaren Dreamcast

Konsole (dt.) 14.Okt.	499,95	Incoming	99,95
Joypad Dreamcast	59,95	Get Bass incl. Angel	199,95
RGB-Kabel	49,95	Power Stone	99,95
VMS Memory Card	59,95	Sega Rally 2	109,95
Blue Stinger	99,95	Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	109,95	Virtua Fighter 3tb	99,95
Dynamite Cop 2	109,95		
Expadable	99,95		
F1-Monaco GP	99,95		
H.of the Dead 2&Gun	149,95		

Saturn und Mega Drive
auf Anfrage



Dino Crisis



Laserbarrieren sind hilfreich, um sich vor den Dinos in Sicherheit zu bringen



info

Einige Gegenstände lassen sich miteinander kombinieren. Verbindet man zum Beispiel einen Blutstiller mit einem Medi-Kit, erhält man ein Item, das beide Funktionen erfüllt. Auf ähnliche Weise lassen sich auch Betäubungspfeile herstellen und verstärken.

Gameplay: Die filmreifen Actionszenen, knackige Rätselinlagen, eine interessante, spannende Story und die gruselige Stimmung passen vortrefflich zusammen.

Präsentation: Kälte ausstrahlende Räume, geschickt platzierte Lichtquellen und erstaunlich viele Details verleihen *Dino Crisis* einen besonderen Touch. Die Klangpalette der Hintergrundmusiken enthält düstere wie Angst einjagende Themen. Alle Dialoge zwischen den Charakteren sind in überzeugend wiedergegebener englischer Sprache synchronisiert und wurden mit deutschen Untertiteln versehen.

Memory-Card: Ein Spielstand nimmt einen Block in Anspruch.

Dual Shock: ja
Analogsteuerung: nein

So spannend eine Zombiehatz à la *Resident Evil* auch sein mag, immer nur Untote zu jagen, ist auf Dauer wenig abwechslungsreich. Das hat Capcom wohl erkannt und präsentiert mit *Dino Crisis* eine Alternative, die zwar einige Parallelen zu besagtem Titel aufweist, aber eine neue Thematik bietet. Diesmal sind es Dinosaurier, die sich in einem Laborkomplex eingenistet haben und dort alles Essbare vertilgen. Dummerweise sind Menschen aus Mangel an Alternativen ihr bevorzugtes Lebensmittel, womit die Aufgabe des Spielers wohl klar sein dürfte: alle Dinos beseitigen und möglichst nicht gefressen werden.

Man übernimmt die Rolle der Spezialagentin Regina, die zusammen mit zwei Teamkollegen ins Labor eindringt, um das fragwürdige Untertauen eines tot geglaubten Wissenschaftlers zu untersuchen. Ausgestattet mit einer Pistole, einer



Im Kampf gegen den Tyrannosaurus Rex ist etwas besonders Wirkungsvolles vonnöten

Shotgun und einem Granatwerfer durchforstet sie den riesigen Komplex, der im Gegensatz zu den Schauplätzen in *Resident Evil* in Echtzeit-3D dargestellt wird. Neue Spieldimensionen eröffnen sich dadurch zwar nicht, aber dafür werden einige Spannung erzeugende, filmreife Kamerafahrten



Ab und zu kann es vorkommen, dass ein Urtier erst spät in das Blickfeld des Spielers gelangt

geboten. Auch der Detailreichtum kommt nicht zu kurz; geschickt platzierte Lichteffekte und Requisiten vermitteln die passende Stimmung. Damit sich *Resident Evil*-Versessene nicht großartig umgewöhnen müssen, wird Regina genau wie im genannten Horrorspektakel gesteuert. Drückt man auf dem Steuerkreuz nach oben, läuft die Spielfigur immer geradeaus, egal, aus welcher Perspektive sie gerade gesehen wird. Erfreulicherweise lässt sie sich geschmeidiger durch die Korridore lenken als ihre Kollegen aus *Raccoon City*. Ein überaus großer Vorteil liegt zudem darin, dass sich die Heldin mittels der R2-Taste blitzschnell um 180 Grad drehen kann. Ist man also von mehreren Gegnern umzingelt, hat man weitaus höhere





Diese Kisten müssen so verschoben werden, dass am Ende ein Durchgang freigegeben wird

Überlebenschancen als die Zombiejäger. Wenn Regina dennoch von einem Dino angefallen wird, kann sie sich befreien, indem man möglichst schnell auf den Buttons herumtriggert. Wie viel Schaden sie davonträgt, lässt sich allerdings nicht an einer Statusanzeige, sondern lediglich am Verhalten der Spielfigur erkennen. Verschlimmert sich ihr Gesundheitszustand, hält sie sich beispielsweise die Hüfte oder verliert Blut.

Neben dem Erlegen zahlreicher Dinos, von denen es nur wenige verschiedene Arten gibt, gilt es außerdem, jede Menge Schlüssel und Geheim-Codes zu finden und Denkaufgaben zu lösen. Letztere gestalten sich deutlich anspruchsvoller als die in *Resident Evil*. Ohne Kombinationsgabe und logisches Denken gelangt man nicht besonders weit. Allerdings ähneln sich viele Rätsel in



ihrem Schema zu stark. Auch das endlose Suchen nach Schlüsseln und Passwörtern lässt auf die Dauer ein wenig Langeweile aufkommen. Die kann den wesentlich offensichtlicheren Spielspaß und die Spannung inklusive einiger gemeiner Schockeffekte nur minimal trüben. Vielmehr wird man gebannt sein von der kalten, Klaustrophobie bewirkenden Atmosphäre, den schweißtreibenden Schocks und den motivierenden Rätseln. *Dino Crisis* ist kein lauer *Resident Evil*-Aufguss, sondern transportiert das von Capcom „Survival Horror“ getaufte Genre in andere Gefilde. ■

XL-Wertung

85%

Das Militär behandelt uns übertrieben freundlich für die einfache Entwicklung eines grundlegenden Energiesystems. Ich muß den wahren Nutzen dieses Projekts herausfinden, bevor irreparabel Schaden angerichtet wird. Was plant dieser Mensch nur...?

GripisTM

... you can feel it !!!

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

Unverb. Preisempfehlungen

DM 8,99
€ 4,60

Neuheit

DM 9,99
€ 5,11



FB Produktion

Telefon-Hotline: 04185 - 792707

Mo-Fr: 10:30 - 14:30 Uhr
und 17:00 - 21:00 Uhr

Telefax-Hotline: 04185 - 792706

Händleranfragen erwünscht



Nach einer spannenden Verfolgungsjagd stellt Action Man den Verbrecher



Action Man – Mission Xtreme



info

Neben Big Jim ist Action Man wohl eine der bekanntesten Action-Figuren. Es gibt für ihn jede Menge verschiedene Ausrüstungsgegenstände, die ihm die Jagd auf seinen bösen Erzfeind Dr. X zu Wasser, zu Lande und in der Luft erleichtern.

Gameplay: Obwohl die Handlung des Games sehr einfach gehalten und die Schwierigkeit der Rätsel mehr auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten ist, kann dieser Titel aufgrund der abwechslungsreichen Missionen durchaus auch Spieler überzeugen, die keine eingeschworenen Action-Man-Fans sind.

Präsentation: Die Grafik ist im ersten, aus der Vogelperspektive dargestellten Abenteuer sehr detailliert. In den darauf folgenden isometrischen Levels wirkt sie jedoch unverständlicherweise unscharf und etwas pixelig.

Memory-Card: Ein Block wird zum Abspeichern des Spielstandes benötigt.

Dual Shock: ja

Analogsteuerung: ja

DVON P. GROSSER
ie aus den Kaufhäusern und der Fernsehwerbung bekannte, immer bestens ausgerüstete Action-Plastikfigur hat den Sprung in die heimische Stube jetzt auch als Held eines Videospiels vollziehen können. Der Kampf gegen seinen Erzfeind Dr. X hat somit für Action Man ein neues Stadium erreicht.

In sechs sehr abwechslungsreichen Missionen muss der Held alles geben, um die Menschheit vor seinem wahnsinnigen Gegner zu schützen. Dafür stehen ihm neben diversen Waffen wie beispielsweise einer Pistole, einem Schallgewehr oder einem Langbogen inklusive Zoomfunktion auch unterschiedliche Fahrzeuge wie sein silberfarbener Sportwagen oder ein Motorrad zur Verfügung. Der Spieler kann sich vor dem Start des Games in Action Mans Penthouse umsehen. Die dort verteilten Geräte dienen gleichzeitig dazu, das Menü aufzurufen.

In der ersten Mission wird die Stadt von der Gift versprühenden Toxina und ihrer Gang terrorisiert. Mit einem vor Waffen strotzenden Wagen oder Motor-Bike muss der Spieler dem Treiben des Terrorkommandos Einhalt gebieten. Das Spielgeschehen während dieses Levels wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Nachdem das Abenteuer erfolgreich bestanden wurde, ändert sich auch die Kameraeinstellung. Man steuert dann den Abenteurer aus einer isometrischen Perspektive. Um den Langbogen gezielt abzufeuern, kann jederzeit zusätzlich ein Sniper-



Mit Waffengewalt verschafft man sich Zutritt zu dem geheimen Forschungslabor von Dr. X

Modus aktiviert werden. Es verschlägt den Hauptdarsteller in eine Wüste und schließlich in einen unterirdischen Laborkomplex, wo er das Rätsel um eine giftige Pflanzenart lösen muss.

Die Rätsel des Spiels sind allesamt nicht sonderlich schwierig und orientieren sich eher an einem jüngeren Publikum. Grafisch und technisch zeigt sich dieser Titel solide, aber unspektakulär. Spielerisch kann *Action Man* überzeugen. Die Handlung ist zwar einfach und sehr geradlinig, doch es macht aufgrund der abwechslungsreichen Missionen Spaß, sich auf die Jagd nach dem wahnsinnigen Terroristen zu begeben. Dieses Game wird sicherlich auch Spieler ansprechen, die sonst mit dem Namen Action Man nicht sonderlich viel anfangen konnten. ■

XL-Wertung

80%

VOLL FETT



Einmalige
Doppelfett-Stufe:

150
EXTRA-SEITEN!

Zutaten:
Reichhaltige, feinste
Comic-Köstlichkeiten, leckere
Millennium-Muffel-Story,
Cover mit saftigen

NEON-EFFEKTEN.

Enthält zusätzlich
schmackhaften Kultfaktor
"Millennium 99/00".

Ab

07.12.

im Zeitschriften-
REGAL!
Schnell einstreichen!

Disney
**Lustiges
Taschenbuch**

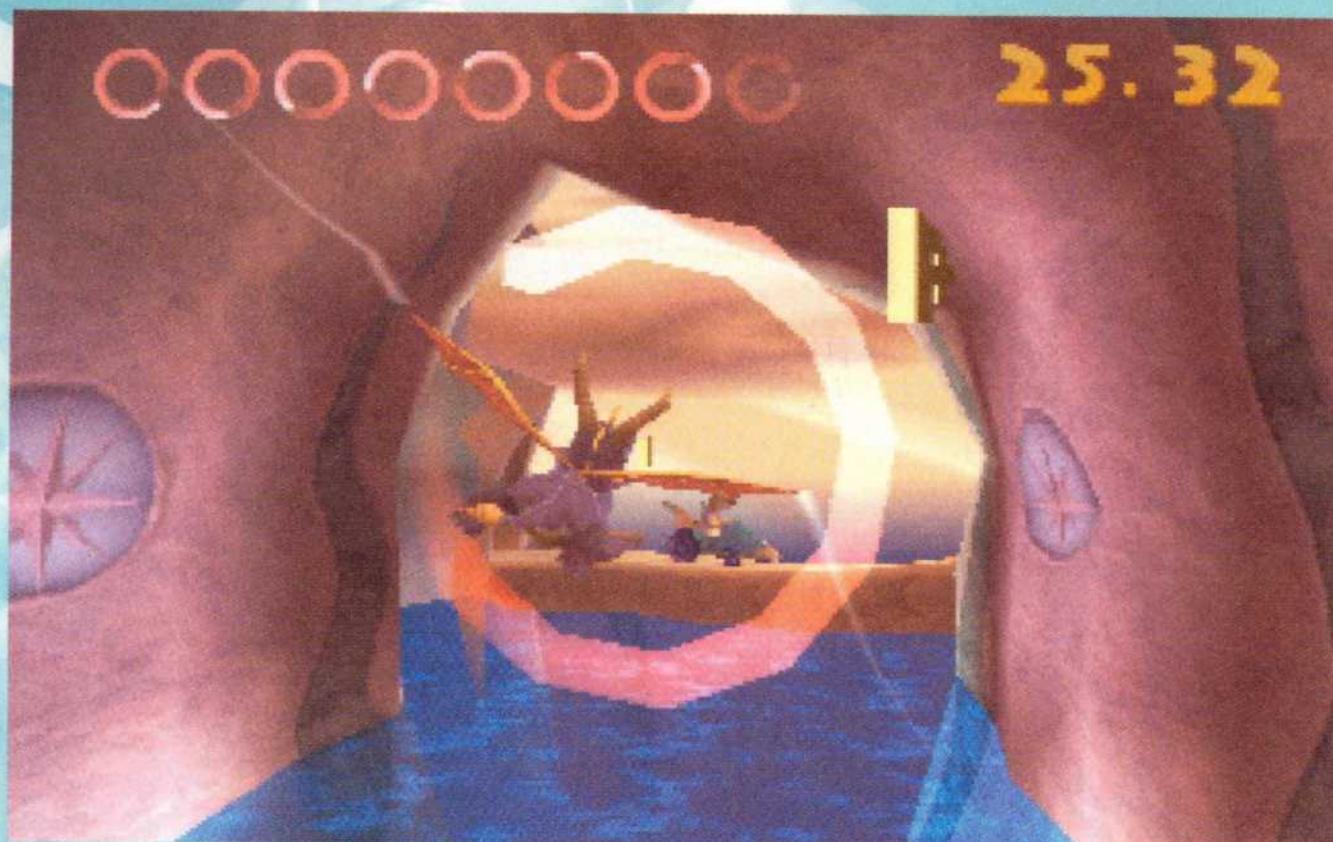
Ab nach Entenhausen!



Mit der Kopfstoßattacke kann Spyro selbst blecherne Gegner besiegen



Spyro 2: Gateway to Glimmer



info

Für den Soundtrack ist wie beim ersten Teil der ehemalige Drummer der Band The Police (größter Hit: Every breath you take) verantwortlich.

Gameplay: *Spyro 2: Gateway to Glimmer* versetzt den Spieler in eine faszinierende Märchenwelt, die durch die Bewohner, die immer für einen Plausch zu haben sind, und die vielen Tiere lebendig wird. Durch die präzise Steuerung werden Frusterlebnisse verhindert.

Präsentation: Die Grafik wurde unglaublich sauber und mit viel Liebe zum Detail programmiert. Das Niveau der Zwischensequenzen liegt ein wenig unter dem der In-Game-Grafik. Teils sphärische, teils rockige Musikstücke sorgen für akustische Abwechslung und passen ausgezeichnet zur Thematik des jeweiligen Abschnitts. Die Soundeffekte und die deutschen Sprach-Samples sind ebenfalls sehr gut gelungen.

Memory-Card: Ein Block wird zum Speichern des Spielstands benötigt.

Dual Shock: ja
Analogsteuerung: ja

DVON H. REHER
Der Spieler hat in *Spyro 2: Gateway to Glimmer* die Aufgabe, Avalar, das Heimatland einiger Freunde des Drachen, vor dem bösen Ripto zu retten. Dazu müssen magische Kugeln gefunden werden, die ein Warp-Portal aktivieren, das den Bösewicht wieder in seine Galaxie zurückschickt.

Spyro kann auf Knopfdruck Feuer speien, eine mächtige Kopfstoßattacke ausführen und beim Springen die Flügel zum Segeln über kurze Distanzen ausbreiten. Richtig Fliegen kann er aber nur in einigen Bonusabschnitten, oder wenn im Level ein Energieportal steht, das ihm für kurze Zeit diese Fähigkeit ermöglicht. Mit der Zeit erlernt Spyro auch noch das Emporklettern auf Leitern und das Tauchen.

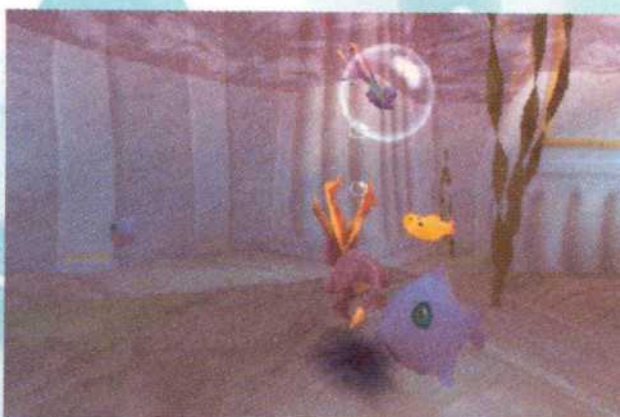
Die drei Welten des Spiels sind in insgesamt 29 Abschnitte unterteilt, die allesamt wunderschön gestaltet wurden. So erblickt das Auge im Sommerwald saftig grüne Wiesen und mächtige



Bäume, unter denen Schmetterlinge ihre Flugkünste demonstrieren. In Aquaria erlebt der Spieler eine faszinierende Unterwasserwelt. Überall gibt es eine Menge zu entdecken. Wichtig sind auch die Gespräche mit den Bewohnern des Landes. Durch sie erfährt man hilfreiche Hinweise für die Suche nach den Kugeln. An Gegnern stellen sich einem alle nur denkbaren Tiere und Pflanzen in den Weg, die mit Fortschreiten des Spiels immer schwieriger zu besiegen sind.

Technisch stellt *Spyro 2: Gateway to Glimmer* das zur Zeit beste Jump&Run für die PlayStation dar und toppt sogar den bereits beeindruckenden Vorgänger. Die Bewegungen aller Figuren sind geschmeidig, die Sichtweite ist hoch, und ein Hineinploppen von Objekten im Hintergrund findet nicht statt. Auch die bei PSX-Spielen üblichen Texturverzerrungen treten nur ganz selten auf. Nur einige Zwischensequenzen können von der Qualität her nicht ganz mithalten. Der Soundtrack besteht zum Teil aus sphärischen Klängen, zum Teil aus enorm langen Stücken, die der Thematik des jeweiligen Abschnitts angepasst sind. Sämtliche Gespräche mit den Bewohnern des Landes werden in deutscher Sprachausgabe dargeboten.

Spyro 2: Gateway to Glimmer ist umfangreicher als Teil eins und hat wesentlich mehr Abwechslung zu bieten. Viele verschiedene Aufgaben warten auf den Spieler und lassen ihn für lange Zeit in Avalar verweilen. ■



Wenn er taucht, stehen dem kleinen Drachen unendliche Luftreserven zur Verfügung

XL-Wertung

90%

Es gibt nur wenige Missionen, durch die Sie mit speziellen Stahlpanzern marschieren müssen. Sonst gilt die Regel: Die Kampfkraft entscheidet!



GameStar Gratis-Ausgabe zum Testen.

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

Name/Vorname 5NL010

Straße/Postfach

PLZ Ort

Telefonnummer

Fax

E-Mail-Adresse

Geburtsdatum

☒ Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

Bank

Bargeldlos und bequem per Bankeinzug ☐

Per Rechnung ☐

BLZ

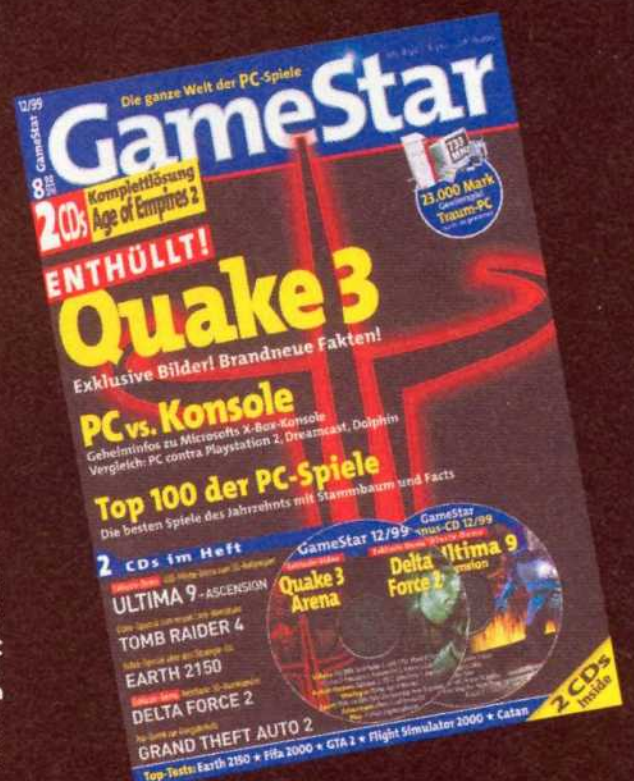
Kto.-Nr.

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

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

☒

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



www.graffiti.de

Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an
 GameStar, dsb Abobetreuung GmbH, 74168 Neckarsulm
FAX: 071 32 / 95 91 66

www.gamestar.de

Hier spielt das Leben.

JADE COCOON

Die Tamamayu Legende

info


Studio Ghibli zeichnete mit *Prinzessin Mononoke* (Mononokehime im Original) für Japans erfolgreichsten Kinofilm aller Zeiten verantwortlich. *Jade Cocoon's* Story und Design weisen zahlreiche Parallelen zu Miyazakis Meisterwerk auf.

Gameplay: Das Einfangen und Kreuzen von Monstern kann unendlich fortgeführt werden und bereitet viel Vergnügen. Allerdings geraten dabei die anderen vortrefflichen Aspekte des Rollenspiels zu sehr ins Hintertreffen.

Präsentation: Dank gelungener Sprachausgabe, wunderschöner Grafik, stimmigem Soundtrack und packender Fantasy-Story entsteht eine kinoreife Atmosphäre. Im weiteren Spielverlauf können einen die dominierenden Kämpfe aus der Verzauberung reißen.

Memory-Card: Spielstand und Züchtungen belegen zusammen einen Block.

Dual Shock: ja
Analogsteuerung: ja



NVON S. KRÄMER
Nachdem Levants Dorf Syrus von einer Heuschreckenplage heimgesucht wurde, beginnt der Schlamassel für unseren Helden erst richtig. Volljährigkeitsritual, Heirat und die Welt retten – das alles an einem Tag. Für romantische Flitterwochen bleibt da keine Zeit, Levant muss in die Fußstapfen seines verschwundenen Vaters treten und wie dieser zum Kokonmeister werden. Ausgerüstet mit Fangflöte und leeren Kokons zieht der angehende Monsterdompteuer in Richtung Waldportal.

Hinter der Barriere, die das Dorf vor den dämonischen Kreaturen des Waldes schützt, wartet

die erste Lektion durch den ausgebildeten Kokonmeister Koris. Levant bekämpft mit seinem Messer ein schwaches Elementarwesen, bis dieses nur noch über wenig Lebenskraft verfügt. Die Waffe wird weggesteckt, die Flöte gezogen, und kaum setzt die liebliche Melodie ein, beginnt auch schon das Ringen um die Kontrolle über den ge-



Verrückte Charaktere und traumhafte Kulissen kennzeichnen das Leveldesign des Rollenspiels

schwächten Gegner. Ist der Versuch von Erfolg gekrönt, verschwindet das Monster als kleiner Leuchtpunkt im bereitgehaltenen Kokon. Wenn nicht, fehlt dem Helden einer seiner Sammel-

nagi-magie

Kokonmeister ehelichen immer eine Nagi-Frau, damit sie die Kräfte der gefangenen Monster überhaupt nutzen können. Für Levants Frau Mahbu bedeutet allerdings jede Anwendung, dass die ominöse Krankheit „Fluchbrand“ mehr und mehr von ihrem Körper Besitz ergreift.



In der Arena von Zeit & Raum können zwei Spieler die Daten ihrer jeweiligen Party laden und mit ihren eigenen Kreaturen gegeneinander antreten. Zwei Nagi kommentieren den Kampf.



behälter, und ein neuer Anlauf muss genommen werden, um doch noch des Biestes habhaft zu werden. Die Wahrscheinlichkeit, dass es gelingt, ist abhängig vom eigenen Fang-Level, der Stufe des Wesens und seiner aktuellen Verfassung.

Ein gefüllter Kokon, Leuchtkäfer genannt, nützt Levant aber wenig. Er muss ins Dorf zurückkehren und die Beute seiner Ehefrau Mahbu zur Weiterbehandlung überreichen. Bis zu drei derart gereinigte Leuchtkäfer kann Levant mit auf die Reise nehmen und mithilfe seiner Flöte die darin befindlichen Monster beschwören, um sie an seiner statt kämpfen zu lassen. Mahbu kann aus den Seelengefäßen auch Seide spinnen, die im Laden bare Münze einbringt, mit der Levant Heilkräuter und Waffen erwerben kann. Die interessanteste Fähigkeit der Nagi-Frau ist aber wohl das Verschmelzen zweier Kokons zu einem. Das Ergebnis ist eine Kreatur mit neuer Erscheinung, die im Idealfall die magischen Eigenschaften beider Vorfahren in sich vereint.

Von nun an schickt der Spieler seine wehrhaften Gefährten in die Schlacht und folgt der Handlung durch atemberaubend schön gestaltete



An diesem Punkt wählt Levant sein nächstes Ziel aus. Jedes Tor benötigt einen Schlüssel

Landschaften. Zwischen den Einsätzen im verwunschenen Wald kehrt Levant immer wieder nach Syrus zurück. Hier erwarten ihn Gespräche mit Bewohnern, Freunden und dem Dorfoberen, anhand derer sich die Geschichte um Götter, Dämonen, Traditionen, Natur und Mensch dramatisch zuspitzt.

Dem Entwickler ist es gelungen, eine durch Grafik, Story und Sound gestützte Atmosphäre zu erschaffen, die locker mit der von *Final Fantasy VIII* konkurrieren kann. Die Züchtung eigener Wesen bietet sogar deutlich mehr Spieltiefe als die Guardian Forces der oben genannten Genre-referenz. Dafür leidet mit zunehmender Dauer aber der Bezug zur sehr packenden Handlung, da sich die Kämpfe deutlich ähneln. Wer sich für *Jade Cocoon* interessiert, sollte sich für das Pokémon-Prinzip des Jagen, und Sammelns begeistern können. Ist dies gegeben, fällt es tatsächlich ausgesprochen schwer, wieder aus der *Tamamayu* Legende auszusteigen. ■

XL-Wertung

85%

COMPUTER KUDAK



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

NINTENDO 64

N64 Donkey Kong Pak	kpl. dtDM 294,00
Control Pad farbig	dtDM 54,95
Memory Card 1Meg.	dtDM 19,95
Armories in Project Swarm	kpl. dtDM 89,95
Destruction Derby*	kpl. dtDM 109,95
Donkey Kong 64 ind. Exp. Pak*	kpl. dtDM 129,95
Earthworm Jim 3D*	kpl. dtDM 89,95
Grand Theft Auto (GTA)*	dtDM 99,95
Hot Wheels	dtDM 99,95
Knock out Kings	dtDM 99,95
NBA Live 2000*	dtDM 99,95
Rainbow Six	dtDM 99,95
Ready 2 Rumble Boxing*	dtDM 109,95
SECRET*	kpl. dtDM 109,95
Starcraft 64*	dtDM 109,95
Super Smash Bros.*	kpl. dtDM 89,95
Turok: Legend of the Black Tomb	kpl. dtDM 89,95

Grosse Auswahl an Game Boy Color Spielen!

DREAMCAST

Dreamcast Grundgerät	dtDM 489,00
Formula 1*	dtDM 109,95
House of Dead 2+Gun	dtDM 149,90
Red Dog	dtDM 89,95
Sega Bass Fishing+Angelrute	dtDM 179,95
Shadow Man*	kpl. dtDM 99,95
Soul Calibur*	dtDM 109,95
UEFA Striker*	dtDM 99,95
Virtua Striker 2*	dtDM 89,95
World League Soccer	dtDM 89,95
WWF Attitude	dtDM 89,95

SONY PLAYSTATION

PSX kpl.+Dual Shock	dtDM 239,00
Control Pad Dual Shock farbig	dtDM 59,95
Gamebuster Deluxe PRO	kpl. dtDM 99,95
Leerrücken 1 bzw. 2 CD's stabil	2,00
Lösungshefte	ab 9,95
MemoryCards diverse Größen	ab 19,95
Space Station	dtDM 49,95
X-Ploder Pro	kpl. dtDM 119,95
Baldur's Gate*	dtDM 84,95
Barbie Race&Ride*	kpl. dtDM 89,95
Box Champions 2000*	kpl. dtDM 89,95
Crash Team Racing*	kpl. dtDM 89,95
Dune 2000*	kpl. dtDM 89,95
Earthworm Jim 3D*	dtDM 84,95
FIFA 2000	kpl. dtDM 89,95
Final Fantasy VIII (4 CD's)	kpl. dtDM 99,95
Formel 1 '99	kpl. dtDM 89,95
Gran Turismo 2*	kpl. dtDM 89,95
Gran Turismo 2+Lenkrad*	kpl. dtDM 149,95
Le Mans*	dtDM 89,95
NBA Live 2000*	kpl. dtDM 89,95
No Fear Mountain Biking*	dtDM 89,95
Railroad Tycoon 2*	dtDM 89,95
Ready 2 Rumble Boxing	dtDM 89,95
Spyro 2	kpl. dtDM 89,95
Submarine Commando*	dtDM 89,95
Tarzan*	kpl. dtDM 89,95
Theme Park	kpl. dtDM 49,95
Tomb Raider 4*	kpl. dtDM 99,95
Tomorrow never dies*	kpl. dtDM 89,95
Warpath: Jurassic Park	kpl. dtDM 89,95
WCW Mayhem*	kpl. dtDM 89,95
Wu Tang Clan*	kpl. dtDM 89,95
Xena: Warrior Princess*	dtDM 89,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Versandkosten NN DM 6,40

Versandkosten bei 2 Spielen DM 4,00
Versandkostenfrei ab 3

lieferbaren Spielen

Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten

Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr

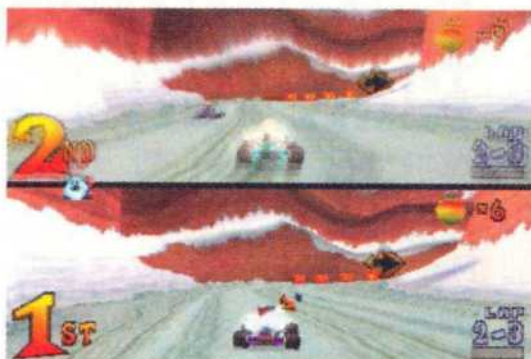
Vorbestellungen für *Neuheiten

werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich

Händleranfragen erwünscht

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

Hersteller:	Sony	Entwickler:	Naughty Dog	Rennspiel
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	20 Strecken	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	



Auch in den diversen Mehrspieler-Modi lassen sich die Karts gut steuern



Die höheren Kurse sind viel schwieriger. Hier kann man von der Strecke stürzen

Crash Team Racing



CVON F. BERG
Crash Team Racing überzeugt durch seine Vielseitigkeit. Neben diversen Mehrspieler-Modi ist vor allem der abwechslungsreiche Adventure-Modus für einen Spieler sehr gelungen. In diesem ist eine große Oberwelt in fünf Abschnitte mit insgesamt 20 Strecken eingeteilt, die nach und nach freizuspielen sind. Mal gilt es einfach nur, als Erster durchs Ziel zu fahren, manchmal müssen unterwegs zusätzlich die drei Buchstaben C, T und R eingesammelt werden. Interessant ist auch die Disziplin, in der Kisten mit einer aufgedruckten Eins, einer Zwei oder einer Drei auf der Strecke verstreut liegen. Jedes Mal, wenn eine dieser Kisten überfahren wird, hält die Uhr für die entsprechende Anzahl von Sekunden an. Nur wer die Uhr oft genug stoppt, kommt innerhalb des knapp vorgegebenen Zeitlimits durch das Ziel. Konnten alle Kurse eines Abschnitts gemeistert werden, wartet in jeder der fünf Regionen ein Endgegner auf ein Duell. Durch das häppchenweise Freispielen und den stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad ist das Spiel sehr motivierend und spannend.

Wer sich gerne in geselliger Runde aufhält, ohne seine Vorliebe für das Videospielen zu vernachlässigen, hat Grund zur Freude. Bis zu vier Spieler dürfen in Wettrennen gegeneinander antreten oder in Arenen versuchen, das Vehikel der Kontrahenten zu Klump zu fahren. Im Zweispieler-Modus können auf Wunsch zusätzlich zwei Computer-Fahrer ihre Runden drehen.



Crash Team Racing ist rundherum gelungen, die Steuerung gleichermaßen feinfühlig wie vielseitig. Sie bietet Einsteigern eine reelle Chance und Fortgeschrittenen genügend Spielraum, sich stetig zu verbessern. Die verschiedenen Turbotechniken und Waffen sind nicht nur als Auflockerung gedacht.

Um in den höheren Kursen zu bestehen, ist der perfekte Umgang mit ihnen unentbehrlich. Nur wer richtig durch die Kurven driftet und besonders hohe Sprünge hinlegt, erhält genug Turbos, um das Fahrerfeld hinter sich zu lassen. Die Kontrahenten sollten mit den eingesammelten Waffen wie Suchraketen oder TNT-Kisten in Schach gehalten werden.

Die Grafik und der Sound bleiben der Atmosphäre der *Crash-Jump&Runs* treu. Grafikfehler wie ploppende Polygone treten nur selten auf, und das Scrolling ist extrem flüssig. Selbst im Vierspieler-Modus kommt der Spielablauf nicht ins Ruckeln. Aufgrund der vielen verschiedenen Modi sowie des ausgezeichneten Leveldesigns und Gameplays rast *Crash Team Racing* völlig ungebremst an die Spitze des Genres. ■

XL-Wertung

95%

info

Naughty Dog ist das Kunststück gelungen, die besten und bewährtesten Elemente großer Vorbilder wie *Mario Kart 64* und *Diddy Kong Racing* (beide N64) „auszuleihen“ und *CTR* trotzdem mit frischen Ideen und ausreichend Eigenständigkeit zu versehen.

Gameplay: Kein vergleichbarer PSX-Titel bietet mehr, egal, ob man lieber alleine oder im Freundeskreis seine Runden dreht. Die technische Umsetzung ist beispielhaft gut.

Präsentation: Aufwendige Explosionen und Lichteffekte erfreuen das Auge, ohne dass große Grafikfehler auftreten. Die Musik ist abwechslungsreich und passt ausgezeichnet zum Geschehen.

Memory-Card: Es wird ein Block pro Spielstand benötigt.

Dual Shock: ja
Analogsteuerung: ja

Rennspiel

Hersteller: Sony Entwickler: Studio 33/Psygnosis
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 17 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



FORMEL EINS 99

UVON T. HELLWIG

Um die dritte Fortsetzung der beliebten Formel-1-Serie wurde im Vorfeld viel Wind gemacht. Besonders auf den diesjährigen Messen im In- und Ausland war Psygnosis' neuestes Werk einer der umlagerten Titel überhaupt. Besitzer der bislang beeindruckendsten Version, nämlich *Formel 1 '97*, werden mit Recht behaupten können, dass es für sie kaum einen Grund gibt, sich die aktuelle 99er Fassung anzuschaffen. Hingegen ist die Vorfreude derjenigen, die sich die enttäuschende 98er Version angetan haben, berechtigt.

Die Vorteile liegen bereits beim ersten Blick auf der Hand. Grafische Patzer wie im Vorjahr gibt es zumindest in einem derart großen Ausmaß nicht mehr. Das heißt zum Beispiel, dass die Konkurrenten in der Startphase nun wieder mit Texturen aufwarten und mehr Details am Streckenrand für eine authentischere Kulisse sorgen. Auch das nervige Ruckeln, die unschönen Blitzer und Verzögerungen bei dichtem Gedränge wurden reduziert. Einiges ist jedoch auch 1999 noch zu bemängeln. Dies betrifft unter anderem Ausrutscher neben der Strecke. Die Wagen verhalten sich stets gleich, ob es nun durchs Wasser oder das Kiesbett geht. Und dass die Reifen auf der Oberfläche des Wassers Bremsstreifen hinterlassen, zeugt nicht gerade von Detailliebe.

Ganz anders bei der Steuerung. Sie erinnert an *Formel 1 '97* und kann dank der Konfigurations-



Je nach Modus und Einstellung verhalten sich die Konkurrenten mehr oder weniger intelligent. Nichts Bahnbrechendes, aber ganz ordentlich



möglichkeiten an verschiedene Geschmäcker angepasst werden. Ob normaler Controller, Dual Shock oder neGcon, *Formel Eins 99* fährt sich gut und wirkt durch die eingängige Kontrolle über den pfeilschnellen Boliden motivierend. Beim Spiel zu zweit – auf horizontal oder vertikal geteiltem Bildschirm – bleibt die Freude am Fahren erhalten. Schade ist jedoch, dass es keine Konkurrenten gibt, man fährt lediglich gegen einen menschlichen Piloten.

In Sachen Menüführung hätten die Programmierer mehr an die Spieler denken können. Will man beispielsweise alle möglichen Schäden, Regeln und Reifenabnutzung wie auch Benzinverbrauch einstellen, geschieht dies nicht über einen Tastendruck, sondern muss umständlich Schritt für Schritt manuell ausgeführt werden. Als willkommene Neuerung findet man im Menüfenster vor einem Rennen eine Vorschau, die den Streckenverlauf anhand eines Videos zeigt.

Alles in allem ist *Formel Eins 99* eine angenehm spielbare, technisch jedoch nicht sonderlich überzeugende vierte Version der Formel-1-Reihe. Da es keine wirkliche Alternative gibt, treten die angesprochenen Mängel besonders hinsichtlich der mäßigen Leistung der Vorjahresfassung in den Hintergrund. Für das kommende Jahr bleibt nur zu wünschen, dass mit der dann erscheinenden PlayStation 2 nicht nur optisch mehr möglich ist, sondern auch die Spielbarkeit auf diesem hohen Niveau gehalten wird. ■

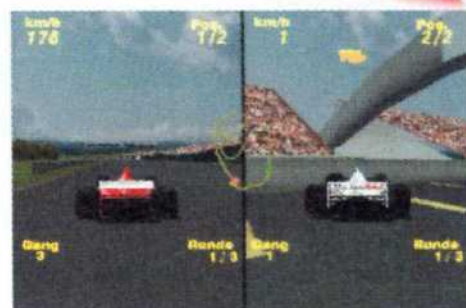


Hier handelt es sich nicht etwa um blauen Sand, nein, es soll eine Wasserfläche sein

XL-Wertung

85%

32 XL



Diese Schikane sieht auf der echten Strecke etwas anders aus

info

Es sind vier verschiedene Perspektiven einstellbar. Zwei davon zeigen den Wagen von hinten, wobei allerdings eine Ansicht fehlt, die mehr Streckenüberblick bietet. Einsteiger werden dies am ehesten vermissen.

Gameplay: Das gute Renngefühl überträgt sich auf die Motivation. Eine Saison bei maximaler Realitätsnähe (alle Schäden, Regeln etc.) durchzustehen, ist eine echte Herausforderung.

Präsentation: Grafisch präsentiert sich *F1 99* zwar viel besser als sein Vorgänger, deutliche Schwächen zeigen sich aber dennoch. Im Zweispieler-Modus fehlen leider die Computer-Fahrer.

Memory-Card: Zum Speichern wird ein Block benötigt.
Dual Shock: ja
neGcon: ja

Hersteller:	Infogrames	Entwickler:	Eutechnyx	Rennspiel
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	6 + 5 Strecken	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	



Ein Reifenwechsel ist angesagt, wenn das Wetter umschlägt, aber er kostet viel Zeit



JVON T. HELLWIG
eder weiß, dass es Rennspiele für die PlayStation wie Sand am Meer gibt. Eigentlich sollte man meinen, nun wäre der Durst der PSX-Gemeinde langsam gestillt. Schließlich sind angefangen bei Kart-Simulationen über Buggy- und Monster-Truck-Spiele bis hin zur Königsdisziplin Formel 1 alle Sparten vertreten. Alle? Nein, neben dem berühmten Paris-Dakar-Rennen fehlte beispielsweise auch noch ein Le-Mans-Vertreter.



Infogrames schafft mit dem kürzlich erschienenen *Die 24 Stunden von Le Mans* Abhilfe. Insgesamt 24 Wagen in drei Klassen (GT1, Prototyp und GT2) werden geboten, wobei zunächst nur zwölf im Arcade-Modus anwählbar sind. Im Meisterschaftsmodus sieht es etwas anders aus. Zu Beginn kann man E-Mails über ein spezielles Menü abrufen. Zwei Teams werben um den Spieler. Je nachdem, welches Team man sich aussucht, bekommt man einen der zwei angebotenen Wagen. Darüber hinaus lockt der namensgebende



Eine saubere Grafik ist die halbe Miete. Jede Menge Spielspaß ist allerdings auch vorhanden

24-Stunden-Modus, in dem die Spieldauer vorbestimmt werden kann. Entweder fährt man das gnadenlose Rennen über zwölf oder 24 Minuten, oder man kämpft zwei oder 24 Stunden um den Sieg. Tatsächlich handelt es sich dabei um Echtzeit-Modi. Womit natürlich die Frage auftritt, wie das ablaufen soll, ohne dass man beim Marathon einschläft oder einem die Daumen abfallen. Die Lösung ist einfach: Zwischengespeichert wird bei einem Boxenstopp.

Eine einzige Strecke wäre natürlich selbst für dieses spezielle Rennvergnügen zu wenig. Deshalb existieren noch zehn weitere Kurse – fünf davon sind im Verlauf des Spiels freischaltbar. Die Anzahl der Gegner variiert zwischen sieben und 15, wobei man im Modus „Schnelles Rennen“ sogar selbst bestimmen darf, wie viele Konkurrenten mitmischen. Weitere Einstellungsmöglichkeiten sind je nach Spielart verfügbar und bieten ausreichend Raum für Tuning-Freunde.

Le Mans steuert sich allgemein zwar etwas träge, was besonders im Zweispieler-Modus im Kampf gegen die Computer-Fahrer zu bemerken ist, vermittelt aber nach und nach ein immer besseres Renn-Feeling. Zu zweit wird dies geschmälert, denn es gibt leider nur eine Frontperspektive. Die Spielgeschwindigkeit ist erfreulich hoch, doch Grafikfehler treten trotzdem kaum auf. In Sachen Fahrverhalten kann *Le Mans* nur bedingt überzeugen, denn es fehlt ein wenig an Realitätsnähe. Die Stimmung im 24-Stunden-Rennen wird durch wechselnde Tageszeiten, Feuerwerke und spannende Boxenstopps angeheizt. Wer auf hohe Geschwindigkeiten abfährt, gerne Wagen und Strecken erspielt und mit einem mittelprächtigen Multiplayer-Modus zufrieden ist, kann bei *Le Mans* guten Gewissens zugreifen. ■

XL-Wertung

85%

info

Die im Spiel integrierten Wagen entsprechen denen aus der aktuellen Saison 1999. Allerdings ist Mercedes, nach einem spektakulären Unfall, nicht mehr dabei.

Gameplay: Reifenabnutzung und Benzinverbrauch zwingen besonders im 24-Stunden-Modus zum taktischen Fahren.

Der Spielspaß ist hoch, die Technik okay, und Dauerfreude wird ebenfalls geboten. Echtzeit-Schäden gibt es leider nicht.

Präsentation: Die Grafik-Engine arbeitet sauber und schnell. Viele Details sind allerdings nicht vorhanden, wodurch das Design manchmal etwas trist erscheint. Authentische Atmosphäre erzeugen die typischen Fehlzündungen der Rennboliden, deren Motorsound sehr echt wirkt.

Memory-Card: Ein Spielstand benötigt zwei Blöcke.
Dual Shock: ja

NEU!

STAR WARS TALES

Die
amerikanische
Comic-Prominenz
kommt zu
Star Wars!

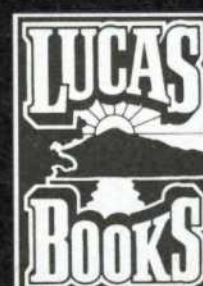
Timothy Zahn
Ron Marz
Peter David
Jim Woodring
Igor Kordey
Claudio Castellini
Robert Teranishi
Martin Egeland

Cover-Art
Igor Kordey

STAR WARS SPECIAL #5
AB 1. DEZEMBER ÜBERALL IM HANDEL!

Dino
entertainment

www.dinocomics.de



© 1999 Lucasfilm Ltd. &™ All rights reserved. Used under authorization.

Worms Armageddon



Dieser Wurm hatte Pech, und wurde vom Gegner voll erwischt



Die Kampfwürmer sehen zwar harmlos aus und tun so, als könnten sie kein Wässerchen trüben, aber die Kriech-Rambos verfügen über ein riesiges Waffenarsenal und setzen es auch ohne Hemmungen ein

info

Worms Armageddon wurde von der Firma Infogrames für das Nintendo⁶⁴ herausgebracht. Vom Ablauf her ähnelt diese Version ihrem PlayStation-Pendant. Nur auf die vielen verschiedenen Dialekte müssen die Nintendo⁶⁴-Besitzer verzichten.

Gameplay: Nachdem man sich an die Steuerung und die diversen Aktionsmöglichkeiten der Würmer gewöhnt hat, entbrennen schnell harte Schlachten, die durch jede Menge schwarzen Humor aufgelockert werden. Durch die gut aufgelegten Gegner und den Level-Zufallseditor kommt auch im Einzelspieler-Modus der Dauerspaß nicht zu kurz.

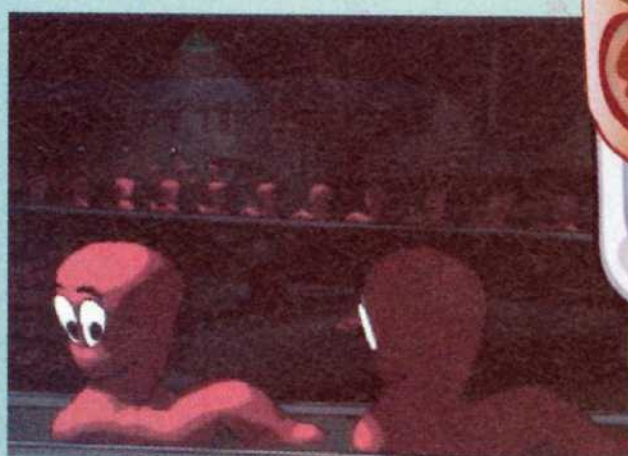
Präsentation: Grafisch und soundtechnisch zeigt sich *Worms Armageddon* eher durchschnittlich. Dafür wurde bei diesem Game mehr Wert auf Spielspaß gelegt und nicht versucht, Spieler durch Effekthascherei zu beeindrucken.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt zwei Blöcke.
Dual Shock: ja
Analogsteuerung: ja

DVON P. GROSSER
 Das Spielprinzip von *Worms Armageddon* ist einfach. Während der Spieler versucht, mit seiner Truppe von Würmern den anderen Kriechern den Garaus zu machen, wird das Kampfgebiet von der Seite betrachtet. Die Schlacht läuft immer rundenweise ab. Hat eine Mannschaft ihren Zug ausgeführt, ist die gegnerische Fraktion dran. Je nach Optionseinstellung muss innerhalb von 45 Se-



kunden der Angriffszug abgeschlossen sein. Eine Truppe besteht aus vier Würmern. Man kann wahlweise im Einzelspieler-Modus gegen vom Computer gesteuerte Mannschaften antreten oder im Multiplayer-Modus mit maximal bis zu vier Personen gegeneinander spielen. Sieger des Games ist logischerweise derjenige, dessen Kampfwürmer die Schlacht überleben. Um die feindliche Armee auszulöschen, wurde jedem Spieler ein riesiges Arsenal an Waffen zur freien Verfügung gestellt, das selbst einen kampferprobten Recken wie Rambo blass aussehen lassen würde. Von Flammenwerfern, Schrotflinten bis hin zu Handgranaten kann alles eingesetzt werden, was das Ableben der Kontrahenten beschleunigt. Es wurde sogar an Stinktiere gedacht, die feindliche Gegner durch ihren üblen Geruch ins Jenseits schicken. Einige Waffen müssen im Verlauf des

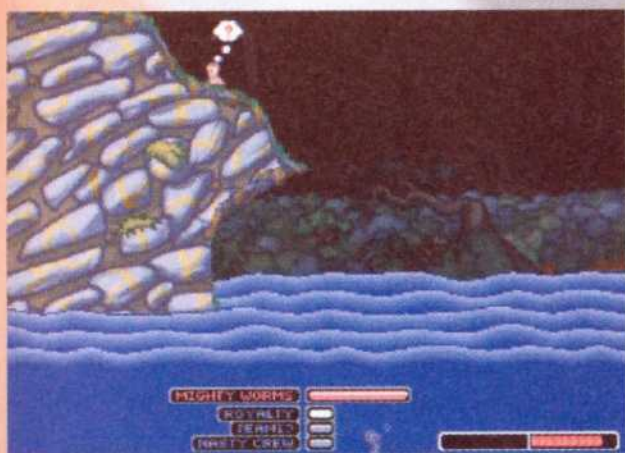




Die Schlacht ist vorbei, und der Gegner wurde geschlagen. Zorro gehört zu den wenigen Überlebenden und freut sich riesig darüber

Spiels auch erst freigespielt werden. Da die Computerwürmer taktisch gut geschult und brandgefährlich sind, stellt der Einspieler-Modus schon eine starke Herausforderung dar. Mit mehreren menschlichen Teilnehmern entwickelt dieses Game jedoch noch größeres Spaßpotential. Das Menü ist übersichtlich gestaltet worden, und der Schwierigkeitsgrad ist frei anwählbar. Es können selbst Teams erstellt werden, und man hat die Möglichkeit, den kleinen Kriechern Namen zu geben.

Auf die Sprache der Kampfwürmer wurde besonderer Wert gelegt. Auf Wunsch sprechen sie in diversen Dialekten wie zum Beispiel Sächsisch, Rheinländisch, Bayerisch, Hessisch oder in unter-



schiedlichen Jargons wie beispielsweise „Bundeswehr“ oder „Ultra Korregt“. Die Würmer geben sehr häufig zu ihren Aktionen noch einen witzigen Kommentar ab. Neueinsteiger werden sicherlich erst einmal im Trainingsmodus den Gebrauch der Ausrüstung und der verschiedenen Waffen trainieren, während Profis lieber sofort in die Schlacht ziehen wollen. Wer im Training mindestens eine Bronzemedaille erworben hat, kann versuchen, vorgegebene Missionen wie das Bergen einer Kiste im Kürbisfeld erfolgreich auszuführen.

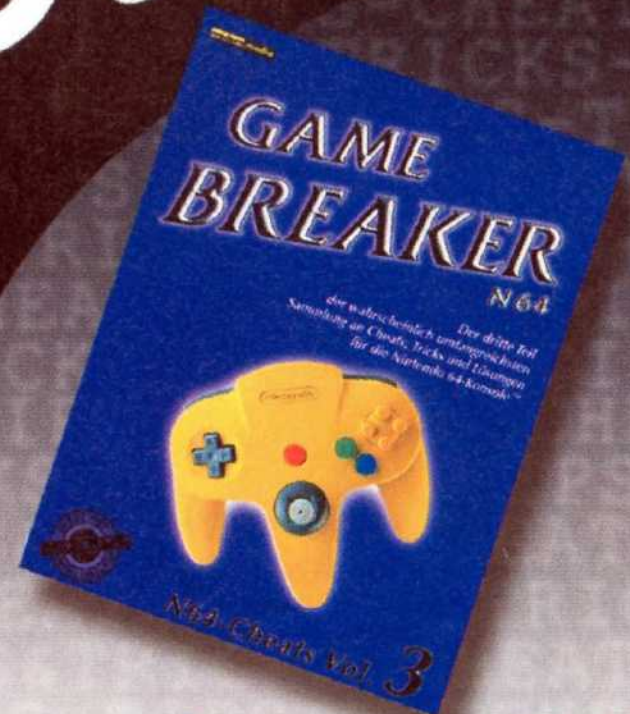
Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, aber nicht schwierig. Auf Wunsch können die Funktionen des Pads auch neu belegt werden. Nicht sonderlich spektakulär sind die Soundeffekte und die Grafik geraten. Es reicht aber dennoch aus, um den schwarzen Humor gut rüberzubringen und die kleinen Kampfwürmer in sein Herz zu schließen. Den gerade vorherrschenden Winden muss bei der Wahl der Waffen große Beachtung geschenkt werden. Andernfalls läuft man Gefahr, dass man seine kleinen Kriecher durch eine zu schwach geworfene Granate bei starkem Gegenwind versehentlich selbst in die Luft sprengt. Das Design der Level, in denen die Würmer aufeinander losgehen, bleibt nie gleich.

Die Kampfschauplätze werden durch einen Zufallsgenerator von Spiel zu Spiel neu berechnet oder können auf Wunsch auch selbst editiert werden, sodass keine Langeweile aufkommt. Wer Spiele mit einer Prise Taktik mag und über sehr viel schwarzen Humor verfügt, wird *Worms Armageddon* trotz der relativ schlichten grafischen Gestaltung sicherlich mögen! ■

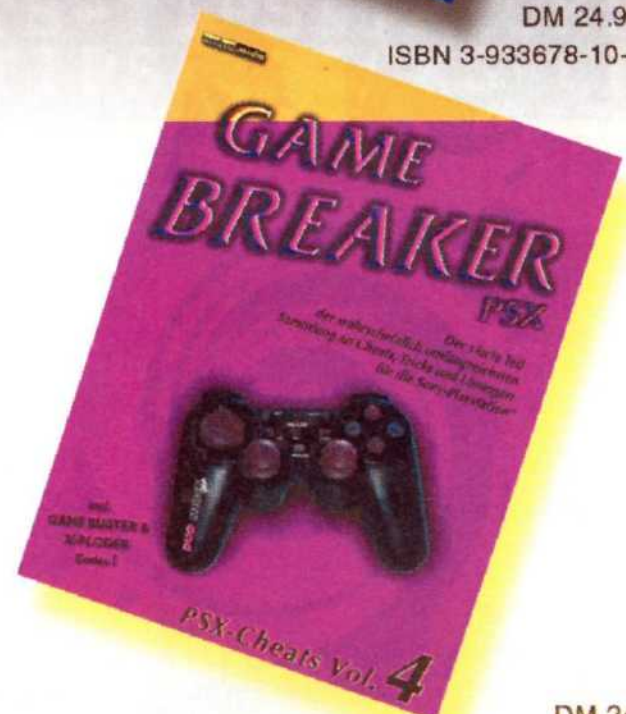
XL-Wertung

90%

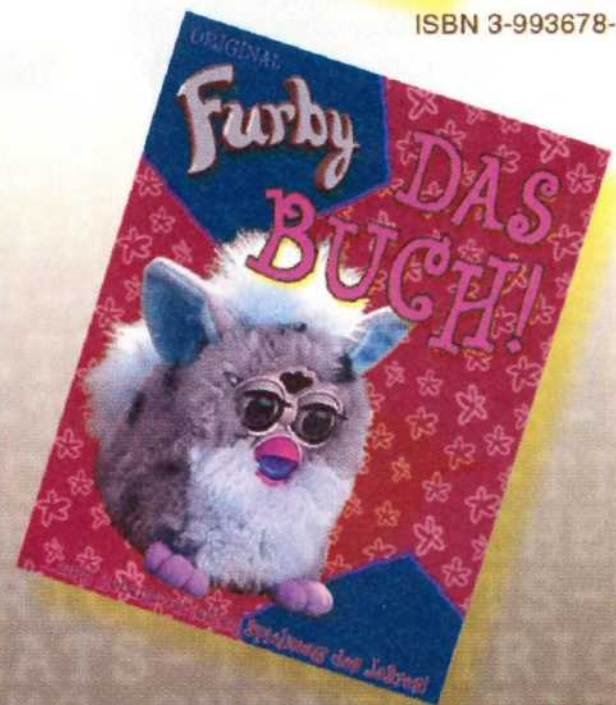
Jetzt gleich ordern!



DM 24.95
ISBN 3-933678-10-2



DM 24.95
ISBN 3-993678-11-0



DM 24.95
ISBN 3-933678-12-9

Mehr Infos unter:
www.mmpublishing.de

**Erhältlich im gut
sortierten Handel
oder direkt bei:**

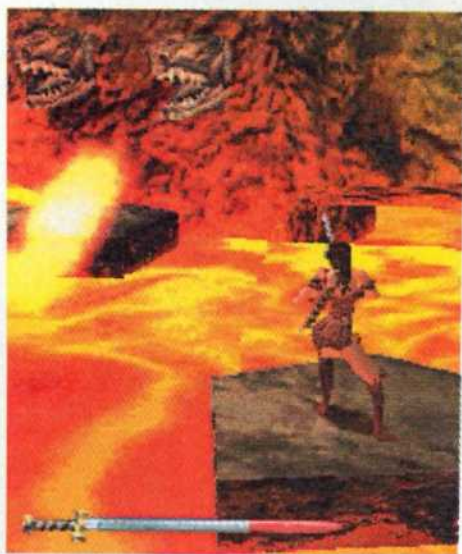
modern.media

TEL: 06181 / 25 45 36

FAX: 06181 / 2 66 90

info@mmpublishing.de

Seit 1997 DIE Cheatbücher!



Jump&Run-Fähigkeiten werden dem Spieler ebenfalls abverlangt

info

Lucy Lawless, Darstellerin der TV-Xena, spielte erst zwei andere Nebenfiguren und dann die Rolle der Xena in der



Fernsehreihe *Hercules*, bevor sie die wehrhafte Amazone in ihrer eigenen Fantasy-Serie mimen durfte.

Gameplay: Trotz der teilweise hakeligen Steuerung und der manchmal ungünstigen Kameraführung vermitteln die abwechslungsreichen Aufgaben eine Menge Spielspaß, der mit den späteren Leveln aber etwas abnimmt. Der Einsatz des Chakrams wurde sehr innovativ in Szene gesetzt.

Präsentation: Universal Interactive ist es gelungen, den nicht unumstrittenen Charme der TV-Serie auf das Spiel zu übertragen. Grafisch etwa zwei Jahre hinter der Zeit erinnert die Darstellung doch perfekt an die Trash-Kulissen der Fernsehproduktion. Die humorige Note und der stimmige Soundtrack verstärken diesen Eindruck zusätzlich.

Memory-Card: Ein Block fasst fünf Spielstände.
Dual Shock: ja
Analogsteuerung: ja

Internet-Adresse: www.xenafan.com

Xena – Warrior Princess

DVON S. KRÄMER
 ie dämonische Kalabrax ist ihrem gottbefohlenen Gefängnis entflohen und plant, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Um dieses Ziel zu erreichen, muss sie eine menschliche Königin opfern. Wie es der Zufall will, ist die Auserwählte adligen Blutes Xenas Weggefährtin Gabrielle und der Spieler 21 Level lang damit beschäftigt, dieses finstere Schicksal abzuwenden.

Rauchsäulen steigen zum Himmel auf, ein Dorf steht in Flammen. Bewegt der Spieler die Polygonkriegerin in Richtung der Siedlung, kommt ihm ein fliehender Bürger entgegen. Piraten sind für das brennende Chaos verantwortlich und schrecken nicht davor zurück, hilflose Gemeindemitglieder als Geiseln zu nehmen. Um die menschlichen Schutzschilde zu befreien, muss Xena ihr Chakram schleudern. Während die Wurf Scheibe fliegt, wechselt die Perspektive in die Ego-Ansicht, in der sich das Metall-Frisbee auch im Flug steuern lässt. Dieses Feature stellt zugleich die größte Innovation im



Der Bosskampf gegen den Feuer spuckenden Drachen setzt Erfahrung im Umgang mit dem Chakram voraus. Die eigentliche Waffe ist an der Decke

Spiel dar. Mit ein bisschen Übung gelingt es, mehr als einen Gegner mit dem Chakram zu treffen. Außerdem erlaubt das Geschoss dem Spieler, Bereiche einzusehen, die sich dem normalen Blickfeld der Figur entziehen.

Im Nahkampf agiert Xena mit ihrem Schwert, verteilt Tritte, springt und rennt außer Reichweite oder blockt Attacken des Gegners. Durch verschiedene Kombinationen lassen sich diese Standards abwandeln, besonders groß ist das Repertoire aber nicht. Über weite Strecken erinnert das Spielprinzip daher an ein räumliches Beat 'em Up à la *Fighting Force*. Gäbe es nicht immer wieder Hindernisse, deren Beseitigung spezielle Moves oder Aktionen von der Walküre verlangen, würde das Action-Adventure schnell langweilig werden.

Optisch erzeugt das Game trotz technischer Mängel eine ansprechende Umgebung, in der sich die Figur auch bei den zum Teil störenden Kameraschwenks ausreichend gut steuern lässt. Musikalische Untermalung, Soundeffekte und Sprach-Samples sowie gelegentliche Humoreinlagen verstärken den Eindruck des Spielers, Teil der Fernsehserie zu sein.

Xena – Warrior Princess ist ein sehr unterhaltsamer Genvertreter mit originellen Eigenheiten, dem es leider nicht gelingt, diesen Anreiz bis in den letzten Level zu transportieren. Fans der TV-Kriegerin können sich aber aufgrund der authentischen Atmosphäre bis zum finalen Showdown mit ihrer Heldin vergnügen. ■



Zombies lassen sich am schnellsten mit Xenas Wurfring zerlegen. Einige stehen aber wieder auf

XL-Wertung

75%

Rennspiel

Hersteller: Electronic Arts
Spieler: 1-2 (simultan)
Preis: ca. DM 100

Entwickler: Stormfront Studios
Level: 18 Strecken
Erhältlich: im Handel



NASCAR 2000

PVON T. HELLWIG

Überraschenderweise erscheint das neue NASCAR aus dem Hause EA. Da die 99er PSX-Version (XL 1/99, Wertung: 60 %) im Gegensatz zum N64-Modul (XL 12/98, Wertung: 75 %) nicht den Erwartungen entsprechen konnte, blieb den Fans bislang nur die Hoffnung auf Besserung.

Betrachtet man die stimmungsvolle Full-Motion-Videoeinleitung, die in ungewohnt guter Qualität abläuft, entsteht der Eindruck, die Spielgrafik könnte ebenfalls einen Schritt nach vorne gemacht haben. Dem ist allerdings nicht so. Da Stormfront Studios offensichtlich nicht die Grafik-Engine der Vorgänger überarbeitete, sieht NASCAR 2000 völlig anders aus – nämlich penetrant körnig und unheimlich altbacken. Blitzer werden zwar vermieden, dafür ist der Polygonaufbau auf den 18 Originalstrecken schleppend und durch leichten Nebel kaschiert. Die (33) Wagen wirken



etwas kantig, die Polygone wabern sichtbar.

Nichtsdestotrotz kann NASCAR 2000 zumindest spielerisch Pluspunkte verbuchen – auch im Zweispieler-Modus. Die Steuerung ist gelungen und die Ablaufgeschwindigkeit angemessen hoch.

Sieht man einmal von den unangenehm brummenden Motorengeräuschen der Konkurrenten ab, präsentiert sich dieses eigentümliche Rennspiel akustisch recht motivierend. Wer sich für die anstrengenden, aber spannenden Runden auf den ovalen Kursen begeistern kann und umfangreiche Tuning-Möglichkeiten liebt, ist mit der neuesten Fassung trotz der optischen Mängel gut bedient. Insgesamt darf man aber nicht zu viel von NASCAR 2000 erwarten. ■

XL-Wertung

75%

info

Es erscheint wenig sinnvoll, die sieben Perspektiven nur über eine Taste durchschalten zu können. Überspringt man aus Versehen eine, geht die nötige Konzentration aufs Renngeschehen flöten.

Gameplay: Simulation oder Arcade – Fans der Dauerrennen kommen spielerisch auf ihre Kosten. Zudem ist die Ausstattung sehr umfangreich. Der Vorsprung zur beachtenswerten 98er Version ist aber deutlich zu gering.

Präsentation: So darf ein Rennspiel nach fünf Jahren PSX nicht mehr aussehen. Die Motoren brummen aufdringlich, und leider sprechen die Kommentatoren nur Englisch.

Memory-Card: Ein Block schluckt alle Spieldaten.
Dual Shock: ja

Sport

Hersteller: Electronic Arts
Spieler: 1-8 (simultan)
Preis: ca. DM 100

Entwickler: EA Sports
Level: –
Erhältlich: im Handel



MVON P. GROSSER

Mit großer Regelmäßigkeit erscheint jedes Jahr eine neue Ausgabe von FIFA. Es stehen dem Spieler wieder einmal extrem viele Teams zur Verfügung. Neben 45 Nationalmannschaften hat man unter anderem die Wahl zwischen Teams aus 16 verschiedenen internationalen Ligen, diversen Mannschaften, die unter „Rest der Welt“ zusammengefasst wurden und 41 Klassik-Teams.

Je nachdem, ob man sich im Angriff oder in der Verteidigung befindet, ändert sich die Belegung der vier Buttons des Pads. Farbige Pfeile zeigen, ob ein Zuspiel gute Chancen hat, beim Mitspieler anzukommen. Zusätzlich wurde den Kickern noch ein Icon-Pass-System spendiert, das bei den Standardsituationen ein genaueres Zuspiel ermöglicht. Mittels der Select-Taste können zudem bei Einwürfen, Frei-



stößen und Eckbällen die Laufwege der Mitspieler blitzschnell verändert werden, um sich somit Torchancen zu schaffen.

Grafisch hat FIFA 2000 richtig zugelegt. Die Kicker sind extrem detailliert dargestellt, und beim Torerfolg gibt es viele verschiedene Jubelszenen zu bewundern. Nur die Torhüter haben immer noch ihre alten wohl bekannten Schwächen. In höheren Schwierigkeitsgraden wird der Spielverlauf

leicht hektisch. FIFA 2000 ist trotz der angesprochenen Mängel ein gutes und grafisch aufwendig präsentiertes Game für Spieler, die auf actionreichen Arcade-Fußball stehen. ■

XL-Wertung

85%

info

Gameplay: Spielerisch hat sich das Game durch das neue Pass-System deutlich verbessert. Der Unterschied zwischen den einzelnen Schwierigkeitsgraden ist jedoch aufgrund der nicht so präzise spielenden Torhüter und der aggressiven Gegner sehr groß und trübt somit etwas den Spielspaß.

Präsentation: Grafisch konnte sich FIFA 2000 gegenüber seinen Vorgängern deutlich steigern. Der Kommentator sollte sich lieber an seinen Fernsehkollegen orientieren.

Memory-Card: Ein Spielstand benötigt zwei Blöcke.

Dual Shock: Es kann analog gesteuert werden, und der Controller vibriert bei Fouls.



No Fear DOWNHILL MOUNTAIN BIKING



info



Unter den Fahrern, die freigespielt werden können, befindet sich auch Deutschlands erfolgreichster Mountainbike-Profi Niels Peter Jensen.

Gameplay: Die Tracks sind abwechslungsreich und herausfordernd, das authentische Fahrverhalten vermittelt zudem gekonnt die Faszination dieser Extremsportart. Der bewusste Umgang mit dem Energievorrat des Fahrers ist eine Bereicherung im Rennspielsektor.

Präsentation: Technisch zwar nicht fehlerfrei trägt die gelungene Terraingestaltung doch maßgeblich zum sehr realistischen Mountainbike-Feeling bei. Die Soundeffekte wirken echt und sind teilweise sogar hilfreich.

Memory-Card: Alle Fahrerdaten belegen einen Block.
Dual Shock: ja
Analogsteuerung: ja

SVON S. KRÄMER
 chotterpisten, Eiskanäle, Slalomkurse, knietiefer Matsch und meterweite Abgründe sind die Begebenheiten, die Fahrer und Material beim Mountainbiken alles abverlangen und vom schwedischen Entwickler UDS in dieser Radsport-Simulation dementsprechend implementiert wurden.

Als Auftaktprüfung gilt es, den schlammigen Untergrund von Haworth Hill im direkten Duell mit einem Kontrahenten zu meistern. Einen Sieg vorausgesetzt, wird der Fahrer auf der gleichen Piste noch zweimal von anderen Profis gefordert, bevor die Location gewechselt wird. Die nächsten Stationen sind Marokko, San Francisco, Neuseeland, Berchtesgaden, Kanada, Japan, Mallorca und Schweden. Die Anforderungen, die die nahezu authentischen World-Cup-Pisten an den Spieler stellen, sind dabei so abwechslungsreich wie ihre Gestaltung.

Auch wenn jeweils nur ein Konkurrent abgeschüttelt werden muss, gestaltet sich diese Aufgabe angesichts des kompromisslosen Fahrstils der Gegner und der begrenzten Kräfte des eigenen Pedaleurs herausfordernd genug. Abschnitte, die sich zum muskelschonenden Rollen eignen, sollten deshalb genutzt werden. Bei den vereinzelten Anstiegen steht dann ausreichend Kraft für einen siebringenden Husarenritt zur Verfügung.

Neben dem Meisterschaftsmodus, in dem Ersatzteile, Fahrer und Kurse freigespielt werden können, bietet *No Fear* die obligatorischen Time-Trial- und Single-Race-Modi sowie eine Trickstrecke. Zwei Spieler können sich zudem per Splitscreen duellieren, und bis zu vier Radler sind in abwechselnden Einsätzen für eine Turnierteilnahme zugelassen.

No Fear - Downhill Mountain Biking profitiert von der exzellenten Bike-Dynamik und großen Streckenvielfalt, dem anspornenden Meisterschaftsmodus sowie den aggressiven Gegnern.



Die Sprunghügel und Rampen der Trickstrecke eignen sich bestens für riskante Stunt-Einlagen

Schwachpunkte wie die technischen Mängel in der Darstellung und das ziemlich unspektakuläre Upgrading-System treten aufgrund der ansonsten packend realistischen Radsport-Simulation völlig in den Hintergrund. Wer auf der Suche nach einem Spiel abseits ausgetretener Rennspielpfade ist, wird von Codemasters und UDS mit *No Fear* bestens bedient. ■

XL-Wertung

85%

Wu Tang – Shaolin Style



WVON T. PARTETZKE
 enigen Musikern war bisher ein Auftritt in einem Videospiel vergönnt. Michael Jacksons *Moonwalker* auf Mega Drive, *Spice World* mit den Spice Girls, *Generation-X* mit Aerosmith (PSX) sowie *Kriss Kross: Make your own Music Video* und *INXS: Make my Video* auf Mega-CD sind schon die bekanntesten Titel und konnten allesamt nicht überzeugen. Nun ist der Wu-Tang Clan an der Reihe, der die Charts seit einigen Jahren mit kompromisslosem Hip-Hop versorgt. In *Wu Tang – Shaolin Style* übernimmt der Spieler die Rolle eines beliebigen Mitglieds der Rapper-Verei-



Der Wu-Tang Clan begibt sich auf die Suche nach dem Mörder seines Shaolin-Meisters

Bedingungen im Laufe der Kämpfe erfüllt werden. Zur Belohnung werden zusätzliche Charaktere und andere nette Goodies freigeschaltet.

Wer ohne Story fights will, kann sich darüber hinaus in Einzelkämpfen oder gegen drei menschliche Mitspieler behaupten und im Trainingsmodus Special-Moves einstudieren. Diese sind zwar zahlreich vorhanden, lassen sich aber im Kampf nur schwer anbringen. Zum einen reagieren die computergesteuerten Gegner fast immer mit einer schnelleren Aktion, zum anderen sorgt der undynamische und zähe Spielfluss dafür, dass kaum eine Attacke zum gewünschten Zeitpunkt ausgeführt wird. Selten hat man das Gefühl, entscheidend an Siegen oder Niederlagen beteiligt zu sein. Reizvoll gestaltet sich *Wu Tang* nur durch die Aufgabenstellungen und freischaltbaren Secrets im Story-Modus sowie die Idee, gegen mehrere Kontrahenten gleichzeitig anzutreten. Fans des Wu-Tang Clans werden sich zudem daran erfreuen, dass sie ihren Idolen mehr als verbale Attacken entlocken dürfen. Spielerisch gibt es jedoch einige anspruchsvollere Titel. ■

XL-Wertung

70%



nigung und kämpft sich mit Kung-Fu-Techniken durch verschiedene Stages. Im Gegensatz zu den meisten anderen Beat 'em Ups sieht man sich allerdings in der Regel mit mehreren Feinden gleichzeitig konfrontiert. Im Story-Modus gilt es, diverse Aufgaben zu bewältigen, sei es, ein wehrloses Clan-Mitglied vor zwei Angreifern zu beschützen, eine vorgegebene Zeit lang gegen eine nicht enden wollende Schar an Gegnern zu bestehen, oder einfach drei Kontrahenten auf die Matte zu legen. Damit man nicht gegen die Überzahl der Gegner ins Hintertreffen gerät, stehen dem Spieler je nach Mission bis zu vier Energieleisten zur Verfügung. Zudem soll man die 36 Kammern der Shaolin meistern, indem bestimmte



Viele der versuchten Specials werden gnadenlos gekontert

info

Der Wu-Tang-Clan hat exklusiv für dieses Videospiel drei Hip-Hop-Stücke aufgenommen, die nicht anderweitig veröffentlicht werden.

Gameplay: Es ist äußerst schwierig, das richtige Timing für Special-Moves zu erfassen, zumal der Computer-Gegner fast immer dazwischenfunk. Die erspielbaren Geheimnisse im Story-Modus entschädigen ein wenig für das unausgewogene Gameplay.

Präsentation: Alle Charaktere wurden detailliert designt, doch die Animationen und die Gestaltung der Hintergründe sind mäßig. Zur Begleitung läuft Hip-Hop.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.

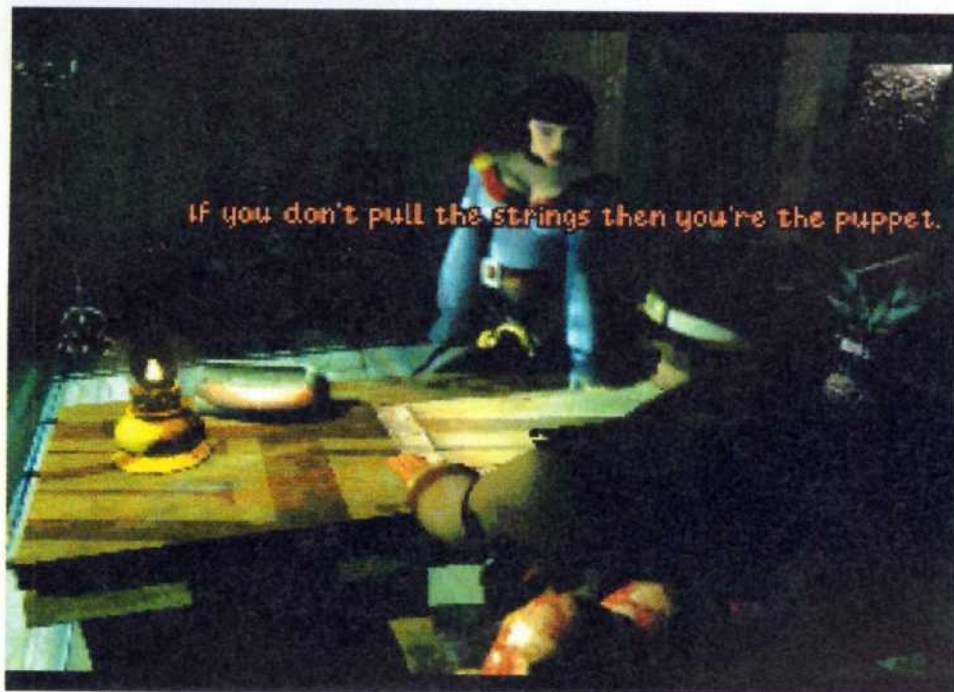
Dual Shock: ja

Analogsteuerung: nein

DISC WORLD NOIR

Trolle, untote Pianisten und Illuminaten ...

... rituelle Morde, längst vergessene Götter und ein zynischer Privatdetektiv sind die Zutaten eines großartigen Adventures, das Terry Pratchetts bekannte *Scheibenwelt* in einem völlig neuen Licht erscheinen lässt.



Luton hat für jede Situation einen (meistens sarkastischen) Spruch auf Lager. Die fertige Version wird komplett ins Deutsche übersetzt



Der Klassiker *Casablanca* wird an allen Ecken und Enden zitiert



Im späteren Spielverlauf führt das Erkennen und Verfolgen bestimmter Geruchsspuren zur Lösung einiger Rätsel (warum, wird nicht verraten)



Einen Film-Noir-Detektiv kann nichts erschüttern. Weder der zwielichtige Troll Horst (!), die laszive Laredo Cronk noch der (eigene) Tod

VON K.-D. HARTWIG

Ursprünglich hatten wir gehofft, das seit langem angekündigte Adventure (vgl. neXt Level 2/99) an dieser Stelle testen zu können, doch leider lag zum Redaktionsschluss noch keine endgültige Fassung vor. Doch unter den Tisch fallen lassen wollen wir das Spiel keineswegs, denn mit *Discworld Noir* kreierte Perfect Entertainment eines der besten Adventures überhaupt.

Allerdings ist *Discworld Noir* absolut nichts für ungeduldige Gemüter. 160.000 Zeilen gesprochener Text lassen eher den Charakter eines Hörspiels aufkommen – eines, das von der ersten bis zur letzten Minute unterhaltsam ist. Humor ist der wichtigste Bestandteil der Story, der es gelingt, die beiden scheinbar gegensätzlichen Elemente von Terry Pratchetts *Scheibenwelt*-Romanen und dem klassischen Film Noir zu vereinen. Die Story spielt wie üblich in der Stadt Ankh-Morpork, die allerdings für Kenner der ersten beiden *Discworld*-Spiele nicht wieder zu erkennen ist. Als Hauptdarsteller begegnen wir diesmal nicht dem schusseligen Möchtegernzauberer Rincewind, sondern dem heruntergekommenen Privatdetektiv Luton.

Der Schnüffler im zerknitterten Trenchcoat ist ein Zyniker, wie er im Buche steht, der klassische Humphrey-Bogart/Marlowe-Charakter des Film Noir, den nichts in der Welt erschüttern kann. Nicht einmal, dass er in der Intro des Spiels ermordet wird. Die erste Hälfte der Story erzählt die Ereignisse bis zu diesem Moment. (Ja, das bedeutet, die zweite Hälfte handelt vom Geschehen nach seinem Tod – aber wir wollen nicht zu viel verraten.)

Im Laufe des umfangreichen Abenteuers (Spieldauer ab 30 Stunden aufwärts) begegnet man den grandiosesten Charakteren, die jemals ein Adventure bevölkert haben. Vor allem Film-Fans werden unzählige köstliche Anspielungen auf diverse Genre-Klassiker erkennen. Da ist zum Beispiel der Vampir-Pianist im Café Ankh namens Samuel („Spiel's noch einmal, Sam“), der Priester Malaclypse mit

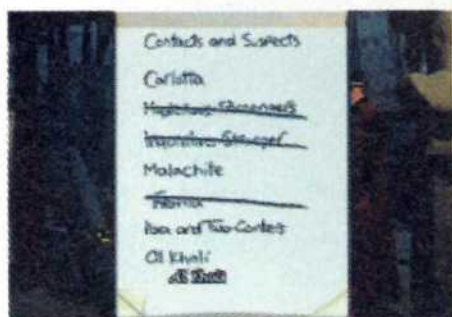
seinen Verschwörungstheorien („Die Wahrheit ist irgendwo da draußen“), die Archäologin Lara, pardon, Laredo Cronk (Spezialgebiet: Gräber ‚evakuieren‘), der tumbe Troll Malachit („Selbst unter einem morschen Brett findet man intelligentere Wesen“) und nicht zuletzt der Tod höchstpersönlich.

Doch nicht nur die Story ist reichlich ungewöhnlich, auch die Gestaltung der Puzzles ist innovativ. Hauptsächlich geht es darum, in Gesprächen Hinweise zu sammeln, die automatisch als Stichpunkte in einem Notizbuch vermerkt werden. Mit diesen so genannten Clues müssen dann andere Charaktere konfrontiert werden. Manchmal ist es sogar notwendig, Clues untereinander oder mit Objekten zu kombinieren, um zu einer neuen Erkenntnis zu gelangen. Bei der Vielzahl an Kombinationsmöglichkeiten wird es mit der Zeit zwar extrem kompliziert, den Überblick zu behalten, doch erfreulicherweise kommt man dabei mit Logik immer weiter. Und mehr oder weniger offensichtliche Hinweise erhält der Spieler natürlich auch.

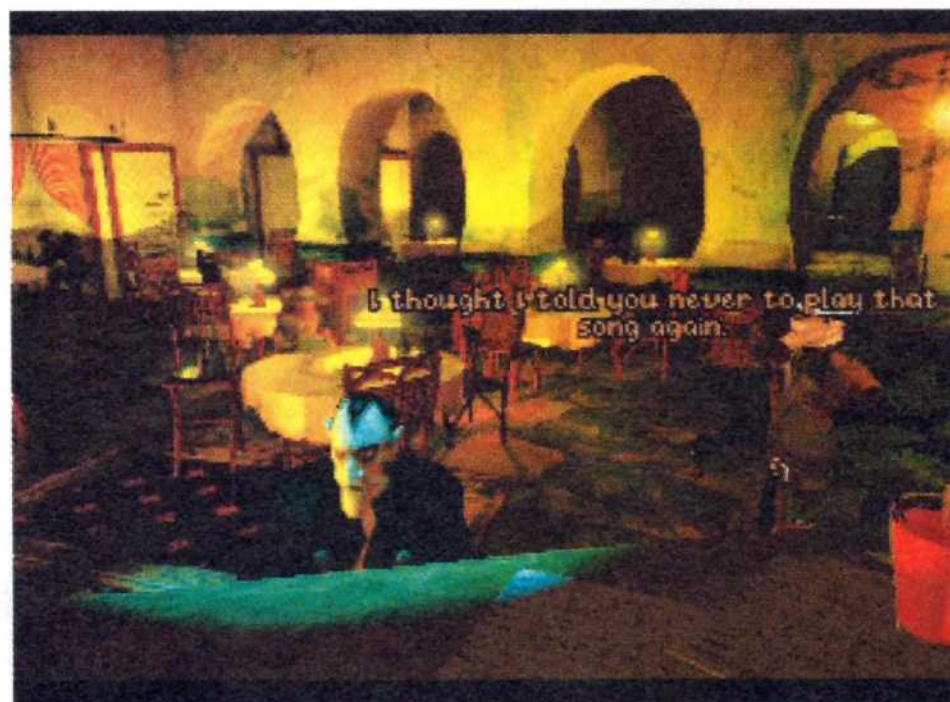
Discworld Noir kann man allen PSX-Usern, die ein Faible für Adventures haben, nur wärmstens empfehlen. Die Begegnung mit Luton wird mit Sicherheit, um den Schlussdialog von *Casablanca* zu zitieren, der Beginn einer wunderbaren Freundschaft. ■



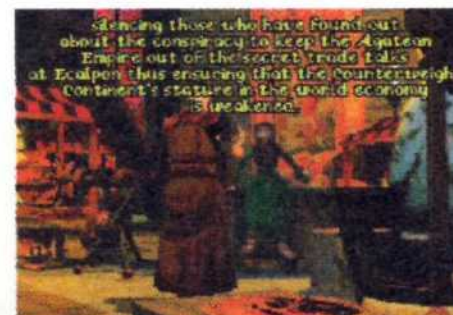
Im Notizbuch werden die Hinweise automatisch verwaltet



„Finde Therma“ ist so ziemlich alles, was der Troll Malachit von sich gibt – ganz im Gegensatz zu dem redegewaltigen Priester Malaclypse (unten)



Die Musiken und Songs in *Discworld Noir* sind einfach brilliant, vor allem der singende Vampir (im englischen Original mit deutschen Akzent)



Info: Vor dem Tod sind alle gleich. So auch in *Discworld Noir*, wo der Senemann wirklich alle Hände voll zu tun bekommt. Was ihn nicht davon abhält, seinem Job mit stoischer Gleichgültigkeit nachzukommen (Satrap: „Aber ich habe versucht, die gesamte Schöpfung zu vernichten.“ – Der Tod: „Nun, niemand ist vollkommen.“). Es ist wohl kein Zufall, dass seine Stimme im englischen Original an Marvin,

den paranoiden Androiden aus *Per Anhalter durch die Galaxis* erinnert. Im Endeffekt ist er ein sehr umgänglicher Typ („Der Vorteil meines Jobs ist, man trifft viele Leute ...“), auch wenn seine höfliche Verabschiedung „Wir seh'n uns später“ irgendwie nervös macht. Alle *Discworld*-Fans können übrigens beruhigt sein: Der Tod der Ratten hat natürlich einen Gastauftritt.

freakware

Der Konsolen Online-Shop!

www.freakware.de

freakware · Postfach 33 64 · 50168 Kerpen · Fon. 02273/ 955 608 · Fax. 02273/955 609 · info@freakware.de

Croc 2

PAL

Cheat-Menü:

Haltet im Titelschirm L1 gedrückt und gebt die Tastenkombination **▲, ←, →, ■, ↑, ↓, ✕** ein! Daraufhin startet ihr ein Spiel, haltet L2 und drückt R2, um das Cheat-Menü aufzurufen.

Unendlich Kristalle:

Haltet im Titelschirm L1 gedrückt und gebt die Tastenkombination **■, ■, ●, ↓, ←, →, ←, →** ein! Daraufhin startet ihr ein Spiel, haltet R2 und drückt **■** oder **✕**, um jederzeit 100 Kristalle zu erhalten.

Unendlich Leben:

Haltet im Titelschirm L1 gedrückt und gebt die Tastenkombination **●, ↓, ←, ↑, →, ▲, ↓** ein!

Dino Crisis

PAL

Zusätzliche Kostüme:

Spielt ihr einmal durch, erhaltet ihr eine Army- und eine Kampfgarde-robe. Schafft ihr es ein zweites Mal bis zum Ende, winkt ein altertümliches Kostüm.

Granatwerfer:

Wenn ihr dreimal durchgespielt habt, steht euch für das nächste Spiel ein Granatwerfer mit unendlich Munition zur Verfügung.

Operation: Wipe Out:

Gelangt ihr bis zum Ende, ohne ein Continue benutzt zu haben, wird der Modus „Operation: Wipe Out“ freigeschaltet.

Madden 2000

PAL

Diverse Cheats:

Die folgenden Codes müssen im „Code Entry“-Bildschirm eingegeben werden.

Code	Effekt
BIGFOOT	100-Yard-Fieldgoals
PIGSKINFLY	100-Yard-Pässe
GETMEADOCTOR	1972 Raiders
HACKCHEESE	1976 Patriots

DONTGOFOR2	1972 Steelers
GAMMALIGHT	1976 Raiders
BUILDMONKEYS	1981 Chargers
15MOREMIN	1981 Dolphins
DOORKNOB	1985 Bears
CHICKEN	1985 Dolphins
BLUESCREEN	1986 Broncos
KAMEHAMEHA	1986 Browns
CALLMESALLY	1988 49ers
PTMOMINFOGET	1988 Bengals
SPOON	1990 Bills
PROFSMOOTH	1990 Giants
PREDATORS	1995 Colts
STEAMPUNK	1995 Steelers
EARTHPEOPLE	1997 Broncos
TUNDRA	1997 Packers
QUETZLCOATL	Incas-Stadion
POPWARNER	5-Yard-First-Downs
MOJOBABY	All '60s-Team
LOVEBEADS	All '70s-Team
BIGHAIR	All '80s-Team
INTERNS	All '90s-Team
TEAMMADDEN	All-Madden-Team
DRBENWAY	andere Punkteverteilung

VERTIGO	Kamera folgt Pille
PANCAKES	Alpha-Blitz-Stadion
XMASGIFT	Antarctica-Stadion
SPACEBALL	Cosmodome-Stadion
WILDWEST	Dodge-City-Stadion
ITSINTHEGAME	EA-Sports-Stadion
KLAATU	Gridiron-Stadion
COUNTMADDEN	Maddenstein-Stadion

DENILE	Nile-Hi-Stadion
TETANUSHOT	Salvage-Field-Stadion
FEEDTHELIONS	Tiberium-Stadion
COTTONCANDY	Tiburon-Bros-Stadion

WEPUTITHERE	Tiburon-Stadion
MOEBIUS	veränderte Zeit
STATICCLING	elektrische Seitenlinien
FASTFORWARD	schnelle Pässe
FIRSTIS20	First Down nach 20 Yards
TALKINGWHAT	schwebende Köpfe
ROLLERGIRL	häufige Fumbles
PAINFUL	mehr Verletzungen
TEFLON	Spieler schwierig zu tackeln

ONESMALLSTEP	Comets-Team
WEARETHEGAME	EA-Sports-Team
INTHEFUTURE	Industrials-Team
MADMADDEN	Junkyarddogs-Team
TIMELESS	Madden-Millennium-Team
COWBOYS	Marshalls-Fantasy-Team

CARNEYS	Clowns-Team
KTHULU	Monsters-Team
WRAPPEDUP	Mummies-Team
ALLTIMEBEST	NFL-Millennium-Team
DOASWEDO	Praetorians-Team
SHARKATTACK	Tiburon-Team
XMASFILES	Toymakers-Team
PLAYWTHHEART	Vipers-Team
REFISBLIND	weniger Strafen
SPRONG	weitere Sprünge
FRAPLPRO	andere Punkteverteilung für Defense
EXPRESSBALL	keine Unterbrechungen
QBINTHECLUB	Quarterback geht nie zu Boden
MAGNASAVE	Receiver fangen besser
NO2	Super-Geschwindigkeit

NASCAR 2000

NTSC/PAL

Als Allen Kulwicki fahren:

Drückt im Fahrerauswahlmenü L1, R1, L2, R2, **■**, R1, L1, R2, L2, **●**!

Als Benny Parsons fahren:

Drückt im Fahrerauswahlmenü L1, R2, R1, L2, **■**, R2, L1, R1, L2, **●**!

Kalispell Raceway freischalten:

Um die Strecke Montana's Kalispell Raceway Park freizuschalten, müsst ihr im „Race The King“-Modus Erster werden.

Pop'n Pop

PAL

Bonuscharaktere freischalten:

Spielt den Single-Player- oder den Story-Modus einmal durch, um jeweils zwei neue Charaktere zu erhalten! Für den fünften Neuling müsst ihr daraufhin im Titelschirm die Tastenkombination **↑, ↓, ←, →, ▲, ✕** eingeben.

Silent Hill

PAL

Extraoptionen:

Begebt euch ins Optionsmenü und drückt R1 + R2 + L1 + L2!

Star Wars: Episode I

NTSC/PAL

Level überspringen:

Gebt im laufenden Spiel L1, L1, R2, R2, **✕**, L1, R1 ein, um zum nächsten Level zu gelangen!

Alle Waffen:

Gebt im Spiel L1, L2, R2, **✕**, R1 ein!

Syphon Filter

PAL

Levelanwahl:

Pausiert das Spiel, begeben euch ins Optionsmenü und wählt den Punkt „Select Mission“ an! Dort drückt und haltet ihr **←** + L1 + R1 + Select + **■** + **✕** gleichzeitig.

Alle Waffen, unbegrenzte Munition:

Pausiert das Spiel, setzt den Cursor auf das Waffenmenü und drückt gleichzeitig **→** + L2 + R2 + **●** + **■** + **✕**! Haltet die Tasten eine Weile gedrückt, und ihr verfügt über sämtliche Waffen mit voller Munition!

Verbesserte Pistole:

Pausiert das Spiel und wählt die 9mm-Pistole an! Nun drückt und haltet ihr **←** + R2 + Select + **■** + **✕** gleichzeitig.

Tarzan

PAL

Extraleben:

Spielt die zuvor geschafften Level einfach so lange erneut durch, bis ihr genügend Leben gesammelt habt, um mit einem ausreichenden Vorrat weitergehen zu können! Ihr dürft nicht abspeichern, wenn ihr einen zuvor bewältigten Level ein weiteres Mal durchgespielt habt.

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf

NTSC

Das Grün verändern:

Wer es gerne etwas interessanter hat, sollte einmal den „Player Select“-Bildschirm aufsuchen, dort Tiger auswählen und seinen Namen

in „PUMPZ“ oder „MAXIMUMZ“ umändern. Das Grün wird sich dann um 200 % beziehungsweise um 400 % angehoben haben. So könnt ihr den Schwierigkeitsgrad deutlich erhöhen. Um das Gegenteil zu erreichen, gebt ihr den Namen „OLD SCHOOL“ ein. Die Löcher (der gesamte Golfplatz) sind dann flach wie eine Flunder.

Tony Hawk's Skateboarding

PAL

Als Officer Dick spielen:
Ergattert alle 30 Videobänder mit einem Skater im Career-Modus!

Special-Moves:

Andrew Reynolds
Backflip ↓, ↓, ●
Heelflip Bluntslide ↓, ↓, ▲
Triple Kickflip ←, ←, ■

Bob Burnquist

One-Footed Smith →, →, ▲
Backflip ↑, ↓, ■
Burntwist ←, ↑, ▲

Bucky Lasek

Kickflip McTwist →, →, ●
Fingerflip Airwalk ←, →, ●
Varial Heelflip ↓, ↑, ■

Chad Muska

Front Flip ↓, ↑, ●
One Foot 5-0 →, ↓, ▲
360 Shove-It Rewind →, →, ■

Elissa Steamer

Backflip ↑, ↓, ●
Primo Grind ←, ←, ▲
Judo Madonna ←, ↓, ●

Geoff Rowley

Backflip ↓, ↑, ●
Double Hard Flip →, ↓, ■
Darkslide ←, →, ▲

Jamie Thomas

Front Flip ↓, ↑, ●
One-Foot Nose Grind ↓, ↑, ●
540 Flip →, ↓, ■

Kareem Campbell

Front Flip ↓, ↑, ●
Casper Slide ↑, ↓, ▲
Kickflip Underflip ←, →, ■

Officer Dick

Yeeehaw Front Flip ↓, ↑, ●
Neckbreak Grind ←, →, ●
Assume the Position ←, ←, ●

Rune Glifberg

Triple Kickflip →, →, ●
Christ Air ←, →, ●
Triple Kickflip ↑, ↓, ■

Tony Hawk

360 Flip to Mute ↓, →, ■
540 Board Varial ←, ←, ■
Christ Air ←, →, ●
Kickflip McTwist →, →, ●
900° →, ↓, ●

Triple Play 2000

PAL

Homerun erzwingen:

Haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt, wenn ihr euch in der „Batter's Box“ befindet! Drückt nun ▲■▲●×
■←→! Zur Bestätigung der korrekten Eingabe ertönt ein Geräusch.

Schläger austricksen:

Haltet alle L- und R-Tasten gedrückt, wenn ihr am Pitcher-Mound steht und gebt dann ↑↓▲■▲
●×■ ein! Zur Bestätigung der korrekten Eingabe ertönt ein Geräusch.

EA-Sports-Dream-Team:

Über den Spielmodus „Single Game“ gelangt ihr zur Mannschaftsauswahl. In diesem Screen gebt ihr folgendes ein: ←→←→←→←→←→. Habt ihr den Cheat korrekt eingegeben, sagt eine Stimme: „Triple Play Baseball“. Anschließend könnt ihr mit dem Dream-Team von Electronic Arts spielen.

Perspektiven verändern:

Haltet während eines laufenden Spiels alle L- und R-Tasten gedrückt! Drückt dann →←↑↓→←! Zur Bestätigung der korrekten Eingabe ertönt ein Geräusch. Nun lässt sich die Position der Kamera wie folgt verändern:

L2: herauszoomen
R2: hineinzoomen

▲: Kamera hochfahren
■: Kamera runterfahren
Steuerkreuz: Kamera bewegen
L1 + Steuerkreuz: schnell bewegen
R1 + Steuerkreuz: Kamera drehen

V-Rally Championship Edition 2

PAL

Alle Wagen, alle Strecken:
Ruft die Optionen auf und gebt dann im Bildschirm „Fortschritte“
Folgendes ein: L1 R1 ←→←→←→
↑↓↑↓× Select + ×!

wip3out

PAL

Link-Modus für vier Spieler:
Ladet das Spiel (ihr braucht dazu zwei wip3out-CDs) auf zwei PlayStations, die mit einem Link-Kabel verbunden sind! Wählt in den Optionen unter „Game Setup“ den Punkt „Default Name Player One“ und ändert den Namen auf beiden PlayStations in „LINK“! Das Bild wird kurz aufblitzen. Nun könnt ihr die Option „Establish Link“ auswählen. Dort habt ihr die Möglichkeit, eure Rennen im Single-Race- oder Eliminator-Modus mit zwei Spielern pro Konsole auszutragen.

Phantom-Klasse:
Gebt als Namen „JAZZNAZ“ ein!

Alle Strecken:
Gebt als Namen „WIZZPIG“ ein!

Alle Teams:
Gebt als Namen „AVINIT“ ein!

Weißer Turbo-Pfeile:
Gebt als Namen „BEBEDEE“ ein!

Unendlich Hyper-Thrust:
Gebt als Namen „MOONFACE“ ein!

Unendlich Schild und Sprit:
Gebt als Namen „GEORDIE“ ein!

Alle Challenges:
Gebt als Namen „THEHAIR“ ein!

Vier Prototype-Strecken:
Gebt als Namen „CANER W“ ein!

Video Game Source

Wolf R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg

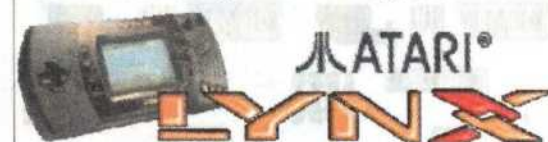
<http://www.konsolen.de>

Bestellannahme: Mo.-Sa. von 9.00-21.00 Uhr

Tel. (04131)406278



JAGUAR inkl. Spiel -NEU- ab 99 DM
Neuer Jaguar-Titel: Protector a. A.
Mehr als 50 Jag-Titel ab Lager lieferbar!



Lynx I oder II -NEU- ab 149,90 DM
Neuer Lynx-Titel: SokoMania .. 59,90 DM
Mehr als 80 weitere Lynx-Titel lieferbar!



Super Mario RPG (US) NEU: 129,90 DM

Nintendo Virtual Boy
inkl. Spiel ab 139,90 DM
Software ab Lager lieferbar!



Sega Game Gear
-NEU- 169,90 DM
Software erhältlich!



Sega Saturn
US-Konsole -NEU- ab 249,90 DM



Sega 32X/Genesis II/III
PAL/US-Gerät ab 129,90 DM



NEC Turbo Duo (US) NEU: 549,00 DM
Parasol Stars -NEU-: 129,90 DM



3DO Goldstar/Panasonic
US/PAL-Konsole inkl. Software ab 199,90 DM

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. Oder im Internet: <http://www.konsolen.de>



X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

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

Kein Anschluss

Ich möchte mal meine Meinung über die Internetfähigkeiten des Dreamcasts äußern. Es ist zwar sehr günstig und das mit dem E-Mailen ist auch ganz toll, aber schon beim Chatroom der Dreamarena könnte ich ausrasten.

Denn erstens dauert es eine Ewigkeit, bis man drin ist, dann bricht immer wieder die Verbindung ab, oder es lädt so lange, dass man gar nicht dazu kommt, jemandem eine Antwort zu schicken.

Zweitens ist das Modem viel zu langsam. Ich bin unter Yahoo zu Radio Bremen 4 gegangen und dann stand da doch tatsächlich, ich zitiere: „Dumm gelaufen, Ihr Browser ist zu langsam. Am besten, Sie besorgen sich einen Browser mit mindestens 4.05.“ Und das mit den Downloads klappt auch nicht, obwohl es in der Anleitung des Dreamkey steht.

Marcus Stellmacher, E-Mail

Final Fantasy

Erst mal muss ich sagen, dass ich traurig bin, weil meine Lieblingszeitschrift (damit seid ihr gemeint) nur noch alle zwei Monate herauskommt. Nun zu meinem Anliegen.

Ich bin ein großer *Final Fantasy*-Fan und finde *Final Fantasy VIII* einfach klasse. Ich habe nun allerdings eine Frage bezüglich eines anderen Teils der Serie, und zwar geht es um *Final Fantasy VI*. Ich hatte irgendwann, irgendwo mal gelesen, dass Square diesen Teil noch einmal mit toller Grafik und beeindruckenden FMV-Sequenzen aufarbeiten will. Ich schenkte diesem Beitrag damals nicht viel Aufmerksamkeit, aber als mir schließlich einer meiner Freunde einen *Final Fantasy*-

„Erscheint in absehbarer Zukunft *Final Fantasy VI* auf Deutsch für die PSX?“

Trailer zeigte, den er aus dem Internet downgeloadet hatte, wurde ich auf einmal interessierter.

Ich frage mich jetzt, ob irgendwann in absehbarer Zukunft *Final Fantasy VI* auf Deutsch für die PlayStation bzw. für den PC erscheinen wird. Oder ist diese Aufarbeitung des Rollenspiels nur für den japanischen Markt bestimmt?

Und noch etwas: Wisst ihr zufällig, ob *Time Crisis 2* irgendwann noch auf dem deutschen PlayStation-Markt erscheint, oder ist eine Konsolenumsetzung des Games wegen des indizierten Vorgängers nun völlig gestorben?

Rico Pohling, E-Mail

neXt Level:

„Irgendwann, irgendwo“ könnte zum Beispiel in der XL 4/99 gewesen sein. Dort hatten wir vermeldet, dass die *Final Fantasy Collection* mit den Teilen vier bis sechs in Japan erschienen ist. Kürzlich hat Square nun auch in den USA die *Final Fantasy Anthology* veröffentlicht, die unverständli-

cherweise aber nur die Teile fünf und sechs enthält. „Tolle Grafik“ haben die Spiele allerdings nicht. Es handelt sich im Prinzip um 1:1-Umsetzungen der SNES-Originale, die durch ein paar Full-Motion-Videosequenzen aufgepeppt wurden. Wenn man mit dem Retro-Look keine Probleme hat, ist die *Anthology* extrem empfehlenswert, da die beiden Oldies spielerisch deutlich haltvoller sind als die Teile sieben und acht.

Momentan ist die *Anthology* nicht für Europa vorgesehen. Allerdings läuft *FF VIII* derzeit wie geschnitten Brot, weshalb ein Umdenken bei Square nicht ausgeschlossen ist. (*FF VII* verkaufte in Europa fast eine Million Einheiten, davon rund 180.000 in Deutschland. Teil *VIII* scheint den Erfolg des Vorgängers übertreffen zu können.)

Namco hat bislang keine Heimumsetzung von *Time Crisis 2* angekündigt, weder für PSX noch für PS2. Sollte es doch noch eine Version geben, erscheint eine Veröffentlichung in Deutschland ziemlich ausgeschlossen, da der Vorgänger von der allseits geliebten BPJS indiziert wurde.

Gun Survivor

In neXt Level 11/99 war ein Bericht zur Tokyo Game Show, in dem unter anderem *Biohazard: Gun Survivor* erwähnt wurde – nur war kein Release-Datum festgelegt. Wisst ihr vielleicht, wann dieser Lightgun-Shooter in Österreich/Deutschland erscheint oder wann die Japan-Version rauskommt?

R. Reichholf, E-Mail

neXt Level:

Das Japan-Original ist mittlerweile für Anfang 2000 angekündigt. Über einen möglichen Release in Europa gibt es bislang noch keinerlei Informationen.

Verschiedenes

1. Dass *Final Fantasy IX* noch für die PSX erscheinen soll, ist ja mittlerweile bekannt. Aber wisst ihr denn, ob es ein Wiedersehen mit Cloud Strife und Konsorten geben wird?

2. Erscheint *Bust A Groove 2*, die Fortsetzung meines Lieblingsspiels, noch in diesem Jahr oder überhaupt in Germany?

3. Was führt Sony eigentlich dazu, der PlayStation 2 nur zwei Controller-Ports zu beschermen?

4. Welches Game-Boy-Color-Spiel könntet ihr mir zum Kauf empfehlen?

Joshua Salewski, E-Mail

neXt Level:

1. Bekannt ist es zwar noch nicht, aber das ist sehr unwahrscheinlich. (*FF IX* wird vermutlich anlässlich der „Square Millennium“-Präsentation am 29.1.2000 in Yokohama vorgestellt.) Bislang tauchte noch nie ein und derselbe Hauptcharakter zweimal in der *Final Fantasy*-Serie auf. Dauergäste sind lediglich Nebencharaktere wie Cid und

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

Redaktion: Peter Großer, Thomas Hellwig, Sebastian Krämer, Holger Reher, Tobias Partetzke

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

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

Verlagsleiter: Torsten Weber

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

Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSDP)

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

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Abo-Betreuung: neXt Level Abo-Club,
 Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
 Tel.: 04 51/490 42 26 Fax: 04 51/490 42 03

Titelartwork: © Core Design/Eidos Interactive



© 1999 X-plain Verlag
 neXt Level erscheint zweimonatlich
 zum Preis von 5,90 DM.
 Der Jahresbezugspreis (6 Ausgaben)
 für ein neXt-Level-Abonnement
 beträgt im Inland 29,40 DM,
 im Ausland 39,60 DM.

Nachdruck nur mit vorheriger,
 schriftlicher Genehmigung
 durch den Verlag. Keine
 Haftung für unverlangte
 Manuskripte, Fotos etc.



Chocobo sowie die Moogles, einige Gegner und Guardians.

2. Die Fortsetzung des kultigen Tanz- und Musikspiels ist bislang noch nicht für Europa angekündigt. Da der erste Teil ein ziemlicher Misserfolg war, wird Teil 2 hierzulande vermutlich nicht veröffentlicht.

3. Die offizielle Begründung lautet: „...um 100%ige Abwärtskompatibilität zu gewährleisten“. Wir halten diese Ausrede nicht für überzeugend. Jeder Port, der eingespart wird, spart Herstellungskosten ... Und die Entwickler freuen sich auch, denn die müssen nun für die ersten Titel keine technisch aufwendigen Vierspieler-Splitscreens programmieren.

4. Was sind denn deine Genre-Vorlieben? Auf jeden Fall *Super Mario Bros. Deluxe* (überarbeitete Fassung des NES-Klassikers) und *Zelda DX*. Wenn Du auf Shooter stehst, *R-Type DX*. *Mario Golf* ist ziemlich brilliant. Dann wäre da natürlich noch *Tetris DX* ...

Was ist mit euch los?

Ich bin 33 Jahre alt, seit 16 Jahren Videospiel-Fan und möchte einmal starke Kritik üben. Ich lese eigentlich sehr gerne Magazine, die über Videospiele aller Art schreiben und was sonst noch so alles in der Welt der Videospiele vor sich geht. Da habe ich mir doch eure Ausgabe 9-10/99 gekauft, so wie ich mir alle Magazine von euch gekauft habe. Aber was war das, ich habe gedacht, dass ihr dem DC ein richtiges Special spendiert, doch das war ja wohl überhaupt nichts. Was habt ihr euch eigentlich dabei gedacht, als ihr den Bericht in euer Heft aufgenommen habt? Ich glaube euch schon, dass es schwierig ist, als Multi-Mag auf dem Markt zu bestehen, aber das rechtfertigt einen solchen Reinfall überhaupt nicht. Dass, was da drin stand, wusste eh schon jeder. Da kommt mein Lieblings-Mag nur noch alle zwei Monate, und dann sowas.

Ich glaube, ihr widmet euch zu sehr eurer PS-Zeitung. Das wird sich ja zeigen, wenn der Bericht über die PS2 drinsteht. Wenn es so ist wie ich vermute, habt ihr einen treuen Leser verloren. Ich möchte weiter über alle und alles informiert werden und nicht in einem Multi-Mag nur über PSX lesen, Marktführer hin oder her. Gerade einem Multi-Mag sollte es am Herz liegen, dass sich alle Systeme durchsetzen. Aber so wie es aussieht, werden wohl die Magazine doch unter Druck stehen und dürfen nicht alles schreiben, was sie meinen. Schreibst du negativ, bekommst du kein Spiel mehr zum Test oder als letzter. Wie gesagt, ich bin schon lange dabei.

Ich hoffe, ihr bessert euch wieder und schreibt für alle Videogamer und nicht nur für den Marktführer. Euer Altzocker

Ingo, E-Mail

neXt Level:

Bei dem angesprochenen Dreamcast-Special haben wir uns genau das gedacht, was du kritisierst: Es sollte ein Überblick über den Status Quo sein, mit Infos für all jene, die sich zuvor noch nicht mit Segas Jüngstem beschäftigt haben und die erst durch den Europa-Start auf die Konsole aufmerksam geworden sind. Eine solche Bestandsaufnahme ist zum PAL-Launch einer Konsole absolut üblich.

Abgesehen davon lässt sich die generelle Misere natürlich nicht wegdiskutieren. Die Zielgruppe eines Multiformat-Magazins will verständlicherweise aktuelle Infos. Das lässt sich bei einer zweimonatlichen Erscheinungsweise nicht ver-

wirklichen, da viel zu viel Platz für das drauf geht, was im Vormonat passiert ist. Zu deiner Einschätzung der Situation der deutschen Zeitschriftenlandschaft können wir nur sagen: Die Beobachtung entbehrt sicherlich nicht jeglicher Grundlage. Entscheidender ist jedoch, dass die Software-Firmen ein Testverbot für wichtige Importspiele durchsetzen konnten. Das ist sicherlich das inhaltlich gravierendste Problem der Multiformat-Magazine.

„Ich möchte in einem Multiformat-Mag nicht nur über PSX lesen.“

Zumindest bei PlayStation-Spielen, denn bei Nintendo und Sega ist die Situation doch wesentlich entspannter.

Allerdings verstehen wir deinen Vorwurf der PlayStation-Lastigkeit nicht ganz. Sollen wir PSX-Software schlechter behandeln, nur weil sie Massenmarkt-tauglich ist? Wir sind jedenfalls der Meinung, dass Dreamcast in der neXt Level immer fair behandelt wurde. Und falls du den PS2-Artikel in unserer *PlayStation Power* gelesen hast, wirst du sicherlich festgestellt haben, dass er sehr sachlich und nicht überzogen euphorisch geschrieben ist. ■

SUN GAMES

GEBRAUCHTSPIELEVERSAND KONSOLEN & ZUBEHÖR

SEGA - NINTENDO - PLAY STATION - PC SPIELE

VERSAND

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

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

GESCHÄFT

FORDERN SIE UNSERE
PREISLISTE AN !

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

neXt Level 5/96

Specials: Interviews mit Shigeru Miyamoto und Formel-1-Entwickler Martin Chudley, Hinter den Kulissen der deutschen Software-Firma Neon
PlayStation: Battle Arena Toshinden 2, Descent, Ridge Racer Revolution
Saturn: Vampire Hunter, wipEout

neXt Level 6/96

Specials: LucasArts-/Factor 5-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, SiliconGraphics-Reportage (Teil 1)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil (1), Tekken 2, True Pinball
Saturn: Panzer Dragoon Zwei

neXt Level 7/96

Specials: wipEout 2097 Entwicklungsbericht, Interview mit David Perry (Shiny Ent.), SiliconGraphics (2)
SNES: Super Mario RPG
PSX: Bust-A-Move 2, Int. Track & Field, Jumping Flash 2, Shellshock
Saturn: Earthworm Jim 2, The Horde

neXt Level 9/96

Specials: N64: „Quo vadis, Nintendo?“, Interviews mit Howard Lincoln und den NiGHTS-Entwicklern
N64: PilotWings 64, Super Mario 64
PlayStation: Burning Road, Formel 1, Sampras Extreme Tennis, Top Gun
Saturn: Gun Griffon, NiGHTS

neXt Level 10/96

Specials: Tomb Raider-Bericht, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinske (Sega of America) und Tetsuya Mizuguchi (Sega Rally), Turok-Entwickler David Dienstbier (Iguana) im Interview, Classic Videogames (Teil 1)

neXt Level 11/96

Specials: Virtua Fighter 3 (Arcade), Genreüberblick Prügel-spiele, Segas AM Annex (Sega Touring Car Championship), Final Fantasy VII-Report + Interview mit Hironobu Sakaguchi, Classic Videogames (Teil 2)

neXt Level 12/96

Specials: Classic Videogames (Teil 3), Portrait Kyoko Date
Spiel des Monats: Tomb Raider (PlayStation u. Saturn)
N64: Wave Race 64
PSX: Destr. Derby 2, Disruptor
SAT: Daytona C.E., Virtua Cop 2

neXt Level 1/97

Specials: Sony- und Psygnosis-Software-Reportagen, Classic Videogames (Teil 4)
N64: W. Gretzky's 3D Hockey
PlayStation: Command & Conquer, ISS Deluxe, Leg. of Kain
SAT: C&C, NHL 97, Virtual On

neXt Level 2/97

Specials: Sega-Gründer David Rosen im Exklusiv-Interview, PSX-Entwicklungssystem Yaroze, Classic Videogames (Teil 5)
N64: Mario Kart 64, Star Wars: Shadows of the Empire
PSX: Rage Racer, Tempest X3

neXt Level 4/97

Specials: Atari-Story (Teil 2), PSX-Entwicklungssystem Yaroze, 64DD-Reportage, Interview mit Turok-Designer David Dienstbier
PSX: Final Fantasy VII, Tenka
Saturn: Digital Dance Mix

neXt Level 5/97

Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rollenspiele, Reportage: Core Design: Ninja (PlayStation und Saturn), Kyoko Date, V-Rally- Entwicklungsreport
N64: Blast Corps, Turok-Level-karten (Teil 1)

neXt Level 6/97

Specials: 32-Bit-Rennspiele
Arcade: AOU-Show Tokio
N64: Intern. Superstar Soccer 64, Turok-Levelkarten (Teil 2)
PlayStation: Bushido Blade, Dracula X, Soul Blade
SAT: Shining the Holy Ark

neXt Level 7/97

Specials: Psygnosis' Formel 1 '97 und G-Police, extreme-G von Probe, Tomb Raider II, Game Developers Conference
N64: Mario K. 64, StarFox 64
PSX: Int. Superstar Soccer Pro, Rage Racer, Tobal 2, V-Rally

neXt Level 8/97

Specials: Messe-News Electronic Entertainment Expo, Emulatoren-Report (Teil 1)
N64: NBA Hang Time
PlayStation: Ace Combat 2, Battle Arena Toshinden 3, Syndicate Wars, Transport Tycoon

neXt Level 9/97

Specials: Lightgun-Report, Resident Evil DC, Square-Special
Spiel des Monats: Oddworld - Abe's Oddysee (PlayStation)
N64: Yuke Yuke!! T., Dark Rift
PlayStation: Street Fighter EX plus α, Time Crisis, Warcraft II

neXt Level 10/97

Spiel des Monats: Formel 1 '97 (PlayStation)
N64: Diddy Kong Racing, Ganbare Goemon, Tetrisphere
PlayStation: Crash Bandicoot 2, Star Wars: Masters of Teräs Käsi
SAT: Dragon Force, Marvel S. H.

neXt Level 11/97

Specials: Interview mit dem Erfinder der PSX, Ken Kutaragi;
Spiel des Monats: extreme-G (Nintendo64)
PlayStation: Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures
Saturn: Last Bronx

neXt Level 12/97

Specials: Lara Croft Centrefold;
Spiel des Monats: Tomb Raider II st. Lara Croft (PSX)
N64: Diddy Kong Racing, Mace,
PlayStation: C&C 2: Alarmstufe Rot!, Resident Evil DC
Saturn: Sega Touring Car Championship, Sonic R

neXt Level 1/98

Specials: Nikki Centrefold (Pandemonium 2); Nintendo Space World '97; Sound-Reportage
S. d. M.: Grand Theft Auto (PSX)
N64: San Francisco Rush
PlayStation: Cool Boarders 2
Saturn: Dead or Alive
Arcade: Ehrgeiz, Soul Edge 2

neXt Level 2/98

Specials: Rare (Interview und Report), Terry-Pratchett-Interv.
N64: WCW vs. NWO, Wild Chp.
PSX: Bloody Roar, Einhänder, Z
SAT: X-Men vs. Street Fighter
Arcade: Scud Race Plus, Rival Schools, Virtual On 2

neXt Level 3/98

Specials: Miyamoto-Interview
S. d. M.: Gran Turismo (PSX)
N64: 1080° Snowboarding, Yoshi's Story, NHL Breakaway
PSX: Front Mission Alternative
Saturn: Grandia, Winter Heat, Zubehör: N64-Umbau (RGB)

neXt Level 4/98

Specials: Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team
Spiel des Monats: Riven (PSX)
N64: Fighters Destiny, NBA Pro
PSX: Pitfall 3D, Rascal
Zubehör: PS Light Gun (PSX)

neXt Level 5/98

Specials: Emulatoren (Teil 2), Interview mit Cyan (Riven/Myst)
Spiel des Monats: indiziert (PSX)
N64: 1080° Snowboarding,
PSX: Dead or Alive, Gex 3D
Saturn: Panzer Dragoon Saga, The House of the Dead

neXt Level 6/98

Specials: Die Ärzte vs. Lara Croft (Interview)
Spiel des Monats: Tekken 3 (PSX)
N64: Forsaken, Kobe Bryant
PSX: Diablo, Parasite Eve
Arcade: Ehrgeiz, Time Cr. II
Tactics: Tekken 3-Special (T. 1),

neXt Level 7/98

Specials: Rollenspiel-Überblick, Emulatoren-Story (Teil 3)
S. d. M.: Banjo-Kazooie (N64)
PlayStation: Colin McRae Rally, Gran Turismo (PAL), Wild Arms
Arcade: Daytona 2
Tactics: Tekken 3-Special (T. 2)

neXt Level 8/98

Specials: Final Fantasy VIII - Reportage und Interview mit Square, E3-Messe-Special
N64: Bio Freaks, Quest 64
PSX: Heart of Darkn., Soukaigi
Arcade: Soul Calibur
Tactics: Tekken 3-Special (T. 3)

neXt Level 9/98

Specials: Command & Conquer-Reportage, Final Fantasy VIII
Spiel des Monats: F-Zero X (N64)
N64: Cruis'n World, Turok 2
PSX: Azure Dreams, Brave Fencer Musashiden, Breath of Fire III
Tactics: Tekken 3-Special (Teil 4)

neXt Level 10/98

Specials: WipEout 64- Interview, Oddworld-Reportage
N64: F1 World Grand Prix, ISS 98 (PAL), Mission: Impossible
PSX: ISS Pro 98, Rival Schools-
Saturn: Deep Fear
Tactics: Tekken 3-Special (T. 5)

neXt Level 11/98

Specials: Oddworld: Die Philosophie der Abe-Entwickler
Spiel d. Monats: Turok 2 (N64)
N64: Buck Bumble, Silicon Val.
PSX: Abe's Exoddus, Ninja, Overblood 2, Star Ocean 2
Arcade: Star Wars Trilogy

neXt Level 12/98

Specials: Dreamcast Launch-Präsentation; Messe-News Tokyo Game Show
N64: Body Harvest, WipEout 64, XG 2
PlayStation: Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3, Formel 1 '98, TOCA 2
Arcade: Segas Naomi-Hardware

neXt Level 1/99

Specials: N64 Expansion Pak; Dreamcast: das Software-Line-up im Überblick
Spiel des Monats: Zelda 64 (N64)
Dreamcast: Virtua Fighter 3tb, Godzilla Generations, Pen Pen Tricelion
N64: Nightmare Creatures, Rush 2
PSX: R-Type Delta, Tomb Raider III

neXt Level 2/99

Specials: Jenseits von Polygonen - Die Technik der nächsten Konsolengeneration; Climax Landers, Grandia II (DC); Interviews: Squaresoft und Sonic Team
Spiel des Monats: Rogue Squadron (N64)
Dreamcast: Shen Mue, Sonic Adv.
N64: S.C.A.R.S., Top Gear Overdrive
PSX: Akiuji, Box Champions, FIFA 99

neXt Level 3/99

Specials: Dreamcast - Die Technik, Interview mit Hideo Kojima (MG Solid)
Spiel des Monats: Metal Gear Solid (PSX)
Dreamcast: Sonic Adventure, Incoming
N64: Smash Brothers, South Park
PSX: Ehrgeiz, Street Fighter Zero 3
Tactics: Turok 2, Zelda 64 (N64), Virtua Fighter 3tb (DC), Ehrgeiz-Special (PSX)

neXt Level 4/99

Specials: Konsolen-Emulatoren: N64- und PSX-Spiele auf PC und Mac; Final Fantasy VIII, Gran Turismo 2
Dreamcast: Sega Rally 2
N64: Castlevania, FIFA 99, Mario Party
PSX: Bloody Roar 2, Populous - The Beginning, Ridge Racer Type 4, T'ai Fu
Arcade: Automaten-Messe AOU '99
Tactics: Ehrgeiz-Special (PSX), Teil 2, Sonic Adventure-Walkthrough (DC)

neXt Level 5/99

Specials: PlayStation 2 - Das Multimedia-Talent; Entwicklungsreport V-Rally 2
Dreamcast: Aero Dancing, Blue Stinger, Power Stone, Racing Simulation 2
N64: Beetle Advent. Racing, Vigilante 8
PSX: Civilisation II, Racing Simulation 2, Sports Car GT, UEFA Champions League
Arcade: ASI-Show '99: Crazy Taxi, Dead or Alive 2, Street Fighter III 3rd Strike
Tactics: Power Stone (DC)

neXt Level 7/8/99

Specials: Messebericht E3 '99 (DC: Shen Mue, Resident Evil; N64: Perfect Dark; PSX: Resident Evil 3, Gran Turismo 2)
DC: Marvel vs. Capcom, Redl. Racer
N64: F-1 World Grand Prix II, NBA Pro 99, Star Wars: Episode I - Racer
PSX: Driver, Need For Speed - B. A.
Arcade: Tekken Tag Tournament
Tactics: House of the Dead 2 (DC), Need For Speed - Br. Asphalt (PSX)

neXt Level 9/10/99

Specials: Dreamcast Europa-Premiere, beat mania (PSX), Pokémon (Game Boy)
Dreamcast: Buggy Heat, Dynamite Deku 2, Giant Gram, King of Fighters 99
N64: Command & Conquer, Duke Nukem: Zero Hour, World Driver Champ.
PSX: Chocobo Racing, Evil Zone, Metal Gear Solid: Special Missions, Silent Hill, Soul Reaver, Syphon Filter, V-Rally 2
Tactics: Driver (PSX), K.o.F. 99 (DC)

neXt Level 11/12/99

Specials: PlayStation-2-Präsentation, Messe-News Nintendo Space World, Dreamcast-Software-Überblick, Dino Crisis & Resident Evil 3 (PlayStation)
Dreamcast: Aerowings, Blue Stinger, Cool Boarders Burrn!, Racing Simulation 2, SoulCalibur, TrickStyle
N64: Shadow Man, Tonic Trouble
PSX: Final Fantasy VIII, Killer Loop, Tony Hawk's Skateboarding, WipEout 3



PlayStation Secrets

Specials: Gran Turismo - exklusive Streckenkarten, Fahrtrips + Tuningberater
Tekken 3 - die besten Moves für alle Charaktere, jede Menge geheime Optionen
Tips und Tricks, Paßwörter und Cheats zu über 250 PSX-Spielen
Außerdem: Adressen, Hotlines, Internet-Adressen



Einfach den Coupon ausfüllen und an unten stehende Adresse schicken oder unter www.x-plain.de online bestellen!

Kombi-Angebot:

Drei XL-Ausgaben für nur 10,- DM

6-8/98

DM 10,- + Versandgebühr

5/96 DM 4,90

5/97 DM 5,90

3/98 DM 5,90

1/99 DM 5,90

6/96 DM 4,90

6/97 DM 5,90

4/98 DM 5,90

2/99 DM 5,90

7/96 DM 4,90

7/97 DM 5,90

5/98 DM 5,90

3/99 DM 5,90

9/96 DM 4,90

8/97 DM 5,90

6/98 DM 5,90

4/99 DM 5,90

10/96 DM 4,90

9/97 DM 5,90

7/98 DM 5,90

5/99 DM 5,90

11/96 DM 4,90

10/97 DM 5,90

8/98 DM 5,90

7/8/99 DM 5,90

12/96 DM 4,90

11/97 DM 5,90

9/98 DM 5,90

9/10/99 DM 5,90

1/97 DM 5,90

12/97 DM 5,90

10/98 DM 5,90

11/12/99 DM 5,90

2/97 DM 5,90

1/98 DM 5,90

11/98 DM 5,90

PSX Secrets DM 4,90

4/97 DM 5,90

2/98 DM 5,90

12/98 DM 5,90

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

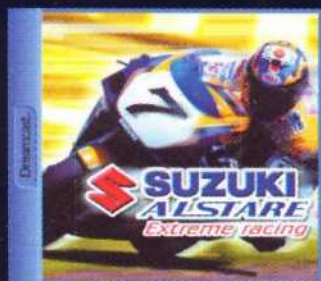
per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartenummer bitte nicht vergessen!)
bar (beiliegend)

Versandkosten: Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

Adresse:

neXt Level
Heft-Shop
Club-Verwaltungs OHG
Postfach 1149
23612 Stockelsdorf

SUZUKI
ALSTARE
Extreme racing



SUZUKI ALSTARE
EXTREME RACING
(DREAMCAST)
ART.: 1328002
RELEASE: OKT

Racing 2
Simulation



RACING SIMULATION 2
(DREAMCAST)
ART.: 1328001
RELEASE: SEPT

SPEED DEVILS



SPEED DEVILS
(DREAMCAST)
ART.: 1328003
RELEASE: SEPT/OKT

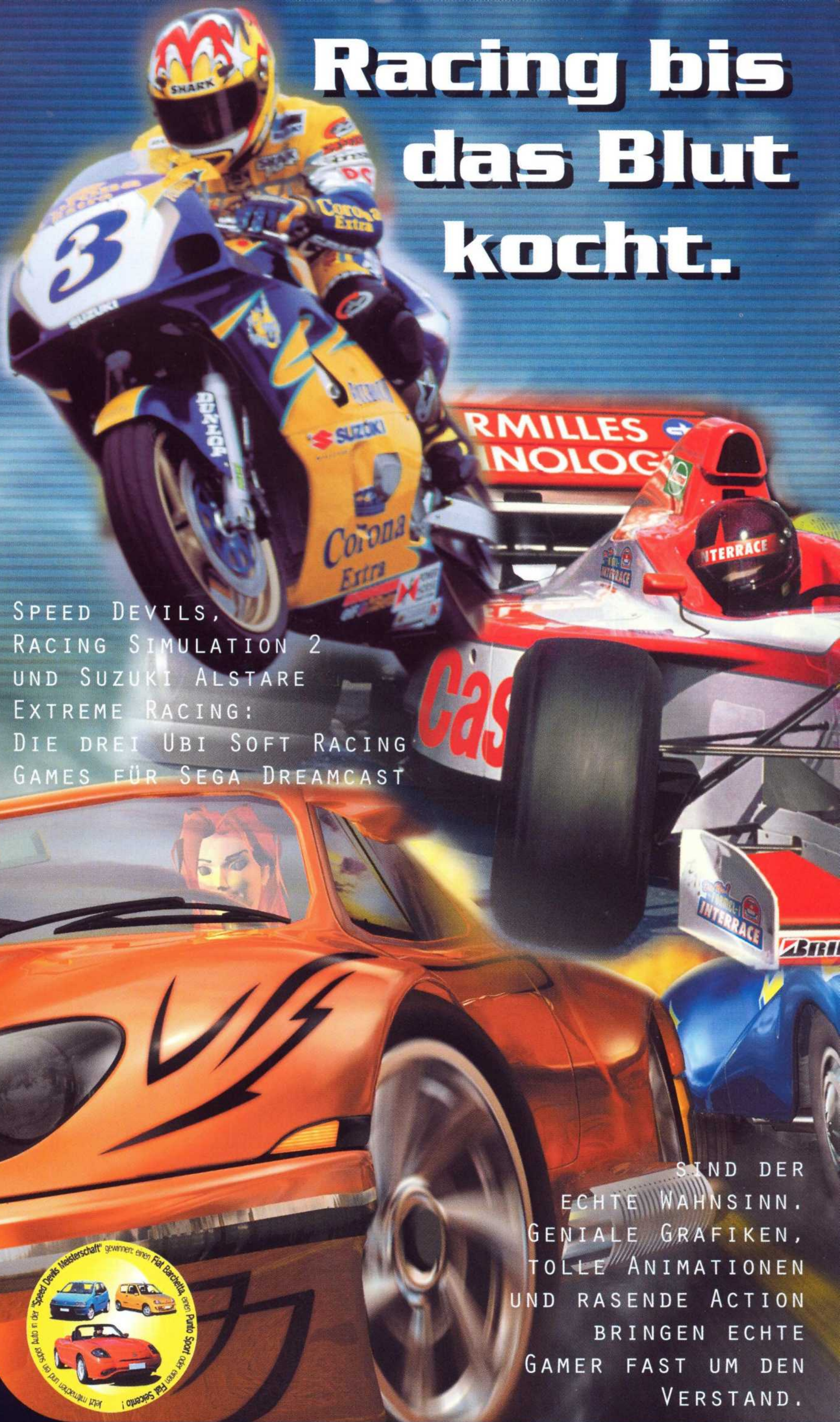


Dreamcast

© 1999 CRITERION
SOFTWARE LIMITED.
ALL OTHER TRADE-
MARKS BELONG TO
THEIR RESPECTIVE
HOLDERS.

© ALSTARE 21.8.98
DREAMCAST IS A
REGISTERED TRADE-
MARK OR TRADEMARK
OF SEGA
ENTERPRISE, LTD.

SEGA



Racing bis das Blut kocht.

SPEED DEVILS,
RACING SIMULATION 2
UND SUZUKI ALSTARE
EXTREME RACING:
DIE DREI UBI SOFT RACING
GAMES FÜR SEGA DREAMCAST

SIND DER
ECHTE WAHSINN.
GENIALE GRAFIKEN,
TOLLE ANIMATIONEN
UND RASENDE ACTION
BRINGEN ECHTE
GAMER FAST UM DEN
VERSTAND.



www.ubisoft.de

Ubi Soft Entertainment GmbH • Zimmerstraße 19 • D-40215 Düsseldorf

Ubi Soft
ENTERTAINMENT




Heinz-Harald hat's auch!

Im Jordan™ Cockpit geht es um hohe Ergonomie und extrem präzise Steuerung. Beim **Offiziellen Jordan Grand Prix™ Lenkrad von Joytech** für Playstation™ und Nintendo 64™ ist es nicht anders. Tritt in die **analogen Formel-1-Pedale** und spür den Asphalt vibrieren – unser starkes **Force Feedback™** macht's möglich! Wie bei Joytech üblich wird auch das Offizielle Jordan Grand Prix™ Lenkrad während der Herstellung **4-fach qualitätsgeprüft**. Damit uns auch ja keiner gegen die Wand fährt.



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



Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack



Expansion RAM**
Memory Cards**



PlayStation™
Mouse*
2 control buttons



Bio>Grip
Advanced
Joystick*



Controller
Plus 64**



Analogue
Controller Plus*
Dual Force



Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*



Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel**



ab Herbst '99:
Die Weltneuheit
AirPad™*

* PSX™
kompatibel

** N64™
kompatibel

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

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH