DAS VIDEOSPIEL-MAGAZIN März 3/97 C 41473 öSch 48 sFr 5,90 Lit 6.900 hfl 7,90 DM 5,90

neXt Level NEXT LEVEL

Sony PlayStation · Sega Saturn · Nintendo64 · [illegible] · Super Nintendo



Alle Infos zum Deutschland-Release des Nintendo64

Die Referenz im Action-Genre

Turok – Dinosaur Hunter



Das ultimative Saturn-Beat-'em-Up?

Fighters Megamix

Chun-Li und Ryu im Knobelfieber

Super Puzzle Fighter II



Namcos Schwertkampf-Epos

Soul Edge

Endlich! Das erste PSX-Rollenspiel

Suikoden



The Next Generation of Fighting Games

TEKKEN 3

4 394147 305903 03


DAYTONA™
USA
Championship
CIRCUIT EDITION
Noch schneller... Noch heißer...
Der Nachfolger von SEGAs erfolgreichstem
Arcade-Autorennspiel ist da.
HORNET
19
Exklusiv
für
SEGA
SATURN

Zeichen und Wunder

Wer hätte das gedacht? Nintendo scheint nun wirklich willens zu sein, den versprochenen Termin einzuhalten und im März ein paar Tausend Hardware-Einheiten nach Deutschland zu schaffen. Kompliment, wurde ja auch langsam Zeit!

Die Kaufhäuser sind mit dichtumlagerten N64-Ständen gespickt. Kinder drücken sich die Nasen an Schaufenstern platt, hinter denen das N64-Video über Bildschirme flimmert. Selbst Erwachsene wagen flüchtige Blicke, sobald sie sich unbeobachtet wähnen. Auf der Nürnberger Spielwarenmesse Ende Januar residierte Nintendo direkt im Eingangsbereich, so daß weder öffentlich-rechtliches bzw. Privatfernsehen noch diverse Tages- und Wochenzeitschriften die neue Konsole übersehen konnten. Sogar der renommierte Spiegel wird es voraussichtlich (wie so oft) den Kollegen des Time-Magazins gleichtun und über die neue Konsole berichten.

Für ausreichend Publicity und Hype ist also gesorgt, stolze Presseerklärungen wie „... die Nachfrage konnte nicht gedeckt werden ..." sind also nicht nur durch die zur Verfügung stehende, angeblich limitierte Menge an Geräten vorprogrammiert. Zudem kann Nintendo zum Start ein unglaublich starkes Line-Up vorweisen – erneut vergeben wir den Titel ‚Spiel des Monats' an ein N64-Spiel.

Sobald die Anfangseuphorie verflogen ist, werden jedoch neue Fragen für den frisch gebackenen N64-Kunden aufgeworfen, vor allem: „Was kommt danach?". Bislang gibt es weltweit insgesamt nur ein gutes Dutzend verschiedene N64-Spiele. Das Rollenspielgenre wird auf lange Sicht völlig brachliegen. Mit *Soul Edge/Soul Blade* präsentiert Namco z. B. ein Beat 'em Up, das erst einmal auf dem N64 übertroffen werden muß. Außerdem ist fraglich, ob der Verbraucher die hohen Modul-Preise wie in der SNES-Vergangenheit akzeptiert. Antworten auf diese Fragen wird es jedoch erst in einigen Monaten geben, bis dahin wird sicherlich die gesamte Videospielbranche vom gesteigerten Interesse der Medien profitieren.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht die neXt-Level-Redaktion!



INTERVIEWS

Jack Sorensen 59
Das Interview mit dem Chef der US-amerikanischen Software-Firma LucasArts.

David Jones 23
Der Gründer von DMA Design spricht über Body Harvest *und die Zukunft des Nintendo⁶⁴.*

REPORTAGEN

DMA Design 22
Die britische Software-Schmiede arbeitet zur Zeit an dem Action-Spektakel Body Harvest *und weiteren vielversprechenden N64- und PSX-Projekten.*

N64 Deutschland-Release 32
Bald ist Big Ns 64-Bitter endlich auch hierzulande zu haben. neXt Level stellt die Hardware, die Peripherie sowie die in Kürze erscheinende Nintendo⁶⁴-Software vor.



Lifeforce: Tenka 38
neXt Level war in Liverpool, um Psygnosis neuesten Action-Titel unter die Lupe zu nehmen. Es scheint, als wäre Lifeforce: Tenka *ein echtes PSX-Highlight.*

Die Atari-Story – Teil 1 86
Die Chronik der Videospielpioniere. Vom VCS 2600 bis zum 64-Bit-Flop Jaguar. Besonders Nostalgiker sollten sich die Atari-Story nicht entgehen lassen.

RUBRIKEN

Arcade 16
Gallery 90
Händlerregister 96
Heft-Shop 91
Impressum 98
neXt month 98
read.me 6
Umfrage 7

SPIEL DES MONATS SEITE 10



Nintendo⁶⁴:

Turok – Dinosaur Hunter

Acclaim dreht auf! Turok – Dinosaur Hunter *stellt jeden bisher dagewesenen 3D-Action-Titel meilenweit in den Schatten. neXt Level nimmt Iguana Entertainments N64-Debüt unter die Lupe.*

TITELTHEMA SEITE 16

Nintendo⁶⁴

Tekken 3

Einige Zeit nachdem Segas Prügelspielrevolution Virtua Fighter 3 *erschienen ist, präsentiert Konkurrent Namco den dritten Teil der* Tekken-*Reihe. Zwar ist das Game erst zu 30 % fertiggestellt, Genre-Fans können sich ab Seite 16 jedoch schon jetzt über den ersten System-12-Prügler informieren.*



COMPETITIONS AB SEITE 44

Dank der freundlichen Unterstützung dieser drei Firmen winken zahlreiche Preise, die auf Gewinner warten.



Int. Superstar Soccer *(N64), Seite 36*



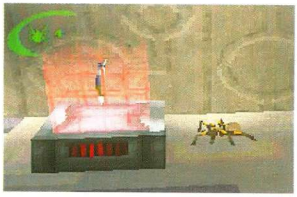
Die Elefantenhochzeit, *Seite 42*



Porsche Challenge *(PSX), Seite 50*



Lifeforce Tenka *(PSX), Seite 38*



Spider *(PSX), Seite 55*



Fighters Megamix *(SAT), Seite 74*



The Lost Vikings II *(PSX/SAT), Seite 56*



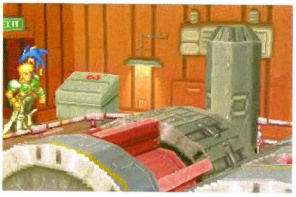
BallBlazer Champions *(PSX), Seite 58*



Soul Edge *(PSX), Seite 60*



Die Hard Arcade *(SAT), Seite 68*



Dark Savior *(SAT), Seite 72*

64-bit-level

behind the scenes 26
Shigeru Miyamoto spricht über das Nintendo[64] und das geplante Massenspeichermedium 64DD.

news 28
Die neuesten 64-Bit-Projekte von Nintendo und Third-Party-Herstellern.

previews
Internat. Superstar Soccer 64 (N64) . 36

SPIEL DES MONATS:
Turok – Dinosaur Hunter (N64) 10

32-bit-level

behind the scenes 42
Alles über die anstehende Fusion von Sega und dem fernöstlichen Spielzeugriesen Bandai.

news 44
Ray Storm, V-Rally und andere Neuigkeiten aus der Welt der 32-Bit-Konsolen.

previews
BallBlazer Champions (PSX) 58
Exhumed (PSX) 54
Mass Destruction (PSX u. SAT) 57
Monster Trucks (PSX) 52
Porsche Challenge (PSX) 50
Spider (PSX) 55
The Lost Vikings II (PSX u. SAT) . . . 56

tests
2Xtreme (PSX) 64
Andretti Racing (SAT) 80
Black Dawn (SAT) 80
Bubble Bobble 2 (PSX) 71
Contra – Legacy of War (PSX) 67
Dark Savior (SAT) 72
Die Hard Arcade (SAT) 68
FIFA 97 (PSX) 78
Fighters Megamix (SAT) 74
Jet Rider (PSX) 77
Riot (PSX) 65
Soul Edge (PSX) 60
Suikoden (PSX) 66
Super Puzzle Fighter II (PSX u. SAT) . 70

tactics-register 82
tactics 83
Tips und Tricks für aktuelle 32-Bit-Games.

16-bit-level

news 94
Neuerscheinungen für das Super Nintendo

read.me



Brave New World

Ich habe mich gefreut, als ich in XL 2/97 die Spezifikationen des M2 las. Frustriert durch die ganze Computer- und Videospielbranche, in der die Schlipsträger das Sagen haben – Konsequenz: Spielzeugkonsolen, möglichst billig, für die Kids langt's allemal – könnte diese Konsole die Antwort auf meinen jahrelangen Klagegesang sein. Matsushita scheint jetzt wirklich ernst zu machen. Sie haben scheinbar eingesehen, daß sie mit einer Konsole auf N64-Niveau keine Chance hätten. Besonders die acht Megabyte Hauptspeicher haben eingeschlagen wie eine Bombe. Endlich sind gescheite Grafikauflösungen möglich, hochauflösende Texturen in High-Color. Es würde die Vorteile einer Konsole und eines PCs in sich vereinen. Wie *Quake* auf dieser Kiste aussehen könnte, läßt sich nur erahnen. Ich glaube, spätere Konsolengenerationen werden nicht mehr versuchen, sich im Preis zu unterbieten, sondern sich in Leistung und Funktionalität zu überbieten. Und das beste daran ist, es wird sich rentieren, liebe Schlipsträger.

Rupert Baltin, Oderberg

Das M2 würde die Vorteile einer Konsole und eines PCs in sich vereinen

XL meint:

Deine Vorstellungen in allen Ehren, aber Matsushita ist wie Nintendo, Sega und Sony kein gemeinnütziges Unternehmen, sondern eine profitorientierte Aktiengesellschaft. An den von Dir kritisierten Punkten wird sich folglich kaum etwas ändern – auch Sony hat sich sehr schnell am Geschäftsgebaren Nintendos orientiert. Die Specs des M2 sind natürlich sehr vielversprechend, aber darauf kann man sich in der heutigen Zeit ohnehin nicht mehr verlassen.

Abgesehen davon, daß Matsushita das M2 immer noch nicht öffentlich präsentiert hat, sind kaum Spiele angekündigt. (Man erinnere sich im Gegensatz dazu an den Hype, den Nintendo jahrelang sehr erfolgreich rund um das N64 veranstaltet hat.) Neben Warp sollen lediglich Capcom und Konami hinter verschlossenen Türen an Spielen arbeiten. Zur Zeit steht das ganze M2-Projekt also noch auf tönernen Füßen.

Inspirationshilfe

Euer Layout ist immer noch das Beste unter den Videospiel-Magazinen. Offensichtlich inspiriert ihr auch andere damit; so scheint die (beeeep), seit es neXt Level gibt, ihr Layout mächtig upgedated zu haben. Ich hoffe, der quietschbunte Schriftzug auf der Ausgabe 2/97 war nicht der Versuch, sich BRAVO anzunähern, sondern dem Mariobild einen angemessenen Rahmen zu geben.

1. Die Figuren in Shinys *Wild 9s* sehen Earthworm Jim recht ähnlich. Bedeutet das, daß Dave Crow zu Shiny zurückgekehrt ist?

2. Ist es wahr, daß von *Ice Climber* eine N64-Version erscheinen soll? Ich habe das Original fürs NES und kann mir die Pixelhäufchen Pepe und Nana nur schwerlich auf der Next Generation gerendert vorstellen.

3. In welcher Sprache programmiert man auf dem PSX-Entwicklungssystem Yaroze?

Bastian Rittinghaus, Wuppertal

XL antwortet:

Wir finden es immer recht amüsant, wenn unsere Mitbewerber unsere Ideen durch Nachahmung honorieren. Die Gestaltung des ‚BRAVO-Schriftzugs' war natürlich eine Reminiszenz an die Farbgebung der bekannten Super-Mario-Logos.

1. Wieso Dave Crow? *EWJ* wurde von Doug TenApel designt, der mit seiner neuen Firma Neversoft in Dreamworks SKG einen neuen Geldgeber gefunden hat. Das *Wild 9s*-Design stammt von dem Neuling Kevin Munroe, der zuvor für TV-Zeichentrickanimationen zuständig war und unter anderem an den *Simpsons* mitgearbeitet hat.

2. *Climber 64* tauchte vor einiger Zeit kommentarlos neben *Yoshi's Island 64* und *F-Zero 64* in einer Presseerklärung von Nintendo Japan als geplantes N64-Spiel auf. Ansonsten gibt es nicht die geringste Info zu diesem Titel, nicht einmal, ob er irgend etwas mit dem NES-Klassiker zu tun hat.

3. In C – deshalb gehört auch ein C-Compiler zum Lieferumfang der Yaroze.

Alles unklar

1. Stimmt es, daß nur 100.000 N64-Konsolen für die Markteinführung in Deutschland produziert wurden?

2. Stimmt es, daß nur die ersten N64-Spiele günstig sind und spätere dann 150 bis 170 DM kosten werden?

Björn Danzeisen, Freiburg

XL antwortet:

1. Nach eigenen Angaben liefert Nintendo im März 120.000 N64s aus, davon lediglich ca. 25.000 in der ersten Märzwoche. Da Nintendo die Konsole eigentlich schon für den „Spätherbst '96" versprochen hatte, kann man sich kaum erklären, wie es zu einem Mangel an Geräten in Deutschland kommen könnte, der eine Vorbestellaktion, verbunden mit einer Anzahlung von 64 DM, nötig machen würde.

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

Die Adresse für Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Zudem gab Nintendos japanischer Pressesprecher Imanishi kürzlich bekannt, daß man die Produktionskapazität steigern konnte und eine Million N64-Konsolen pro Monat hergestellt werden. Zuvor waren es nur 500.000 Stück. Demnach sollten also genügend Geräte verfügbar sein, um den europäischen Markt praktisch zu überfluten.

Aufgrund dieser Tatsache kann sich jeder selbst ausrechnen, ob der Vorverkauf ein besonderer Service am Kunden ist, der laut Nintendo vom Handel initiiert wurde, oder aber eine künstliche Verknappungsaktion, um den Hype nochmals ordentlich anzuheizen.

2. Das ist richtig. Nintendo bringt einige Spiele zu Kampfpreisen auf den Markt, ansonsten wird die alte Preispolitik konsequent fortgesetzt. Vor allem die Third-Parties müssen aufgrund der Lizenzgebühren hohe Preise verlangen. Während Nintendo z. B. *Mario Kart 64* (96 MBit und Batterie) für 99 DM anbieten wird, muß Acclaim für *Turok* (64 MBit ohne Batterie) ca. 150 DM verlangen, um überhaupt Gewinne machen zu können.

PlayStation-Überhitzung

1. Bei Sony hat man mir gesagt, daß bloß fünf Prozent aller PlayStations das Hitzeproblem haben. Stimmt das?

2. Zukünftig soll die PlayStation ein neues Laufwerk enthalten, das das Hitzeproblem abschaffen soll. Könnte man dann bei Sony seine alte PlayStation gegen eine neue tauschen?

XL antwortet:

1. Wenn Sony das sagt ... (Vielleicht haben nur fünf Prozent der PSX-Besitzer das Problem reklamiert?!)

2. Die Überhitzung des Gerätes geht nicht vom Laufwerk aus, sondern wirkt sich darauf aus. Der Grund für das Problem ist eine Fehlkonstruktion des Gehäuses. Das Netzteil im Inneren des Gerätes erhitzt sich naturgemäß bei längerem Betrieb. Schlauerweise sind die Lüftungsschlitze ausschließlich auf der Unterseite des Gerätes angebracht. Wenn die warme Luft nicht entweichen kann, wirkt sich die Hitze auf die anfälligen Bauteile aus. Die Führungsschiene des Lasers soll deswegen zukünftig aus Metall und nicht mehr aus Plastik sein. (Dies hat aber nichts mit dem Auflagering der CD zu tun, wie kürzlich in einigen Publikationen zu lesen war.)

Sollte das Gerät während der Garantiefrist einen Defekt erleiden, muß Sony natürlich für Ersatz/Reparatur sorgen. Danach ist man auf die Kulanz des Herstellers angewiesen. Es gibt allerdings diverse ‚Vorsichtsmaßnahmen', die eine Überhitzung verhindern. So ist es zu empfehlen, die PlayStation nicht auf einem Teppich zu plazieren, sondern sie auf eine ebene Unterlage zu stellen, um die Luftzirkulation zu gewährleisten. Außerdem sollte man nach dem Ausschalten den Netzstecker zu ziehen. Es kann auch nicht schaden, die Linse des Lasers (ähnlich wie Tonköpfe) gelegentlich vorsichtig zu reinigen.

Enttäuschter Saturn-User

Der Test von *Command & Conquer* in der Ausgabe 1/97 hat mich sehr enttäuscht. Dies soll kein Angriff auf den Test sein, da ich euer Magazin für sehr kompetent und durchdacht halte. Der Grund war, daß dieses Spiel seit längerer Zeit für ca. ein halbes Jahr Saturn-exklusiv angekündigt war. Nun erscheint zeitgleich eine wesentlich umfangreichere PSX-Version. Die Saturn-User bekommen also deutlich weniger Spiel fürs Geld. Die Entwickler müssen in diese Version viel mehr Zeit investiert haben – wohl eine Folge der wesentlich höheren Marktanteile Sonys. (Ich glaube, dies liegt auch an weitgehend ausgebliebener Sega-Werbung.)

Im allgemeinen halte ich verspätete Saturn-Versionen für verkraftbar, da man oft schon die Qualität der Spiele kennt. Es gibt ja sogar bessere Versionen wie z. B. *Street Fighter Alpha 2*. Als langjähriger Sega-User und Arcade-Fan habe ich nun mal den Saturn als Primärplattform gewählt und viel Spaß gehabt. Ich fände es schade, wenn mir die Hersteller von Spielen einen Teil von diesem Spielspaß vermiesen würden.

Dennis Delasance, Weilburg

Enttäuscher PlayStation-User

Auch ich möchte meine Meinung zu der Entfernung der Link-Buchse und dem Druck seitens Sony, nur noch Splitscreen-Optionen in kommende Spiele einzubauen, äußern. Gelinde gesagt ist diese kundenunfreundliche Entscheidung ein Schlag ins Gesicht für all diejenigen, die sich bereits – wie in meinem Fall – ein Link-Kabel zugelegt haben, und ein Eigentor für Sony.

Bei mir hat diese Company ihr Ansehen verloren. Ich habe mir mit der PlayStation meine erste Konsole zugelegt, weil ich Sony für technisch kompetent halte und ihnen nicht das Kinderimage von Nintendo und Sega anhaftet. Des weiteren hatte ich den Eindruck, daß sich Sony kundenfreundlicher und nicht so diktatorisch wie Nintendo verhält. Nun muß ich aber feststellen, daß sich Sony wenig um die Käuferschar kümmert und nur den eigenen Profit im Sinn hat. Dafür spricht auch, daß es Sony egal ist, ob die Vorführgeräte in den Läden funktionieren oder nicht. Ein Verkäufer erzählte mir, er habe schon vor Monaten telefonisch um einen Ersatz oder Reparatur gebeten, aber nichts rührte sich.

Es ist in Ordnung, den Herstellern nahezulegen, mehr Splitscreen-Spiele herauszubringen, aber dafür die Link-Buchse zu streichen, um ein paar Mark zu sparen, ist das Letzte und der erste Fall in der Geschichte, bei dem neue Modelle schlechter werden als die erste Serie.

Dirk Becker, Hamburg

XL meint:

Dein Ärger ist verständlich, Sony hätte auch für mehr Splitscreen-Einsatz sorgen können, ohne Rücksicht auf die Link-Kabel-Besitzer zu nehmen. Im Endeffekt wird diese Entscheidung allerdings allen zugute kommen. Deine letzte Anmerkung ist allerdings nicht ganz richtig: Beim Master System II sparte Sega z. B. die Reset-Taste ein, beim Mega Drive II gab es keinen Kopfhöreranschluß mehr.

Gewinner aus XL 1/97:

Blast Chamber-/Laguna-Competition:

Önder Kacak, Köln, Klaus Edelmann, Worms, Rosita Kayser, Hannover

Virgin-Competition:

Jessica Schuck, Graisbach, Frank Schulte, Neustadt (je 1x *Command & Conquer*)

Yvonne Kertsch, München, Gunnar Schulte, Wuppertal (je 1x *Star Gladiator*)

Spectravideo-Competition:

Martin Roggenkamp, Wuppertal, Wolfgang König, Coburg, Brigitte Förster, München, Bibiane Widmann, Saaldorf, Boris Schröter, Lübeck

BMG-Competition:

Wilfried Behrmann, Heide, Daniel Müller, Stutensee, Roland Hösl, Oberriechtach (je ein Christmas Paket), M. Bubweg, Sangerhausen, Markus Schmidt, Lampertheim, Kai Patzewitz, Schwanewepe, Sabine Jung, Aschaffenburg, Melanie Pakallus, Bremen, Maik Seidel, Oldenburg, W. Wilhelm, Hüffler, Joachim Draxler, Stainz, Sebastian Weißflog, Auerbach, Babak Ashouri, Hamburg, Werner Gröger, Riedlingen, Jan Nasner, Preetz (je 1x *Pandemonium*), Silke Anders, Hamm, Thomas Heuer, Neustadt/Saale, R. Kridler, Spaichingen, Torben Königshoff, Varel, Sascha Babock, Stadthagen, Steve Nickeleit, Erfurt, Werner Kommer, Bissingen, Boris Badasch, Bad Ems, Enrico Bohn, Dreissigacker, Jan Gampert, Nidderau (je ein T-Shirt), Karl Schlecht, Hürnheim, Michael Fälschle, Hürnheim, Marcus Arbeiter-Wichmann, Kreiensen, Michael Krämer, Königswinter, Arno Winarske, Schwerin, Marlies Fischer, Liebenwalde, Andreas Eimesser, Fürstenfeldbruck, Serdar Okultasi, Berlin, Lutz Tomzig, Werder/Havel (je ein Poster)



TU

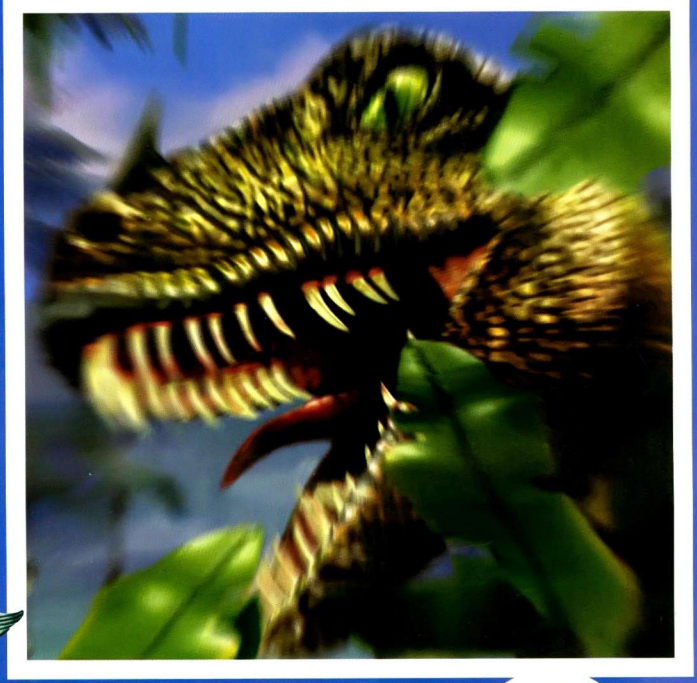
DINOSAUR HUNTER















Hersteller:	Acclaim	Entwickler:	Iguana Entertainment
Spieler:	1	Level:	8 + Bonuslevel
Preis:	ca. DM 150	Erhältlich:	Anfang März

First-Person-Shooter

TUROK



Dank seines herausragenden Waffenrepertoires braucht sich Turok nicht zu verstecken

Qualitativ hochwertige 3D-Shoot-'em-Ups zu produzieren, ist kein leichtes Unterfangen, doch es scheint, als habe sich genau dieses Genre still und heimlich zur absoluten Stärke Acclaims entwickelt. In der Vergangenheit bewies besagtes Software-Haus bereits ein glückliches Händchen mit dem ausgezeichneten *Disruptor* sowie mit *Alien Trilogy*, welches sich nicht zuletzt durch eine hervorragend eingefangene Atmosphäre der Filmvorlage auszeichnet. Diesmal stand die außerhalb Amerikas relativ unbekannte Comicserie *Turok - Dinosaur Hunter* Pate.

VON F. BERG

Die Ehre, den Titel des Turok zugesprochen zu bekommen, wird stets dem erstgeborenen Sohn einer jeden Generation des Fireseed-Clans zuteil. Seine Lebensaufgabe besteht von nun an darin, die Grenze zwischen der Erde und dem Lost Land zu schützen und zu bewahren. Der Campaigner ist der finstere Herrscher des Lost Lands, welcher es sich zum Ziel gesetzt hat, das gesamte Universum zu unterjochen. Dafür strebt er den Besitz einer äußerst wirkungsvollen Waffe an, des sogenannten Chronozepter, welcher in acht Teile zerbrochen ist. Turok bleibt nichts anderes übrig, als sich ebenfalls in das Lost Land zu begeben und die verstreuten Einzelteile zu finden, bevor dieses dem Campaigner gelingt.

An dieser Stelle übernimmt der Spieler die Rolle von Turok und begibt sich staunend in die Welt des Lost Lands, eine Welt, in der die Zeit keine Bedeutung hat. Bionische Dinosaurier, Aliens und Hi-Tech-Roboter treffen dort zusammen, um als Schergen des Campaigners Turoks Mission zu verhindern.

Iguanas N64-Debüt bietet weit mehr als das von anderen 3D-Shoot-'em-Ups bekannte Prinzip, durch verschiedene Level zu marschieren und alles, was sich bewegt, zu eliminieren. Denn wer seine Aufmerksamkeit nicht voll und ganz dem Spielgeschehen widmet, der wird die acht Teile des Chronozepters nicht rechtzeitig finden und seine Mission somit verfehlen. Abgesehen davon, daß die Einzelteile gut versteckt sind, ist auch der Levelaufbau gänzlich anders als in den meisten Konkurrenzprodukten. In *Turok* dominieren nicht rechteckige Räume und Gänge, die der Spieler lediglich abzulaufen braucht, um irgendwann sein Ziel zu erreichen, sondern frei begehbare Gelände. Die niedrig erscheinende Anzahl von acht Leveln bekommt eine völlig neue



Info

150 DM ist ein mehr als stolzer Preis. Aufgrund der hohen Lizenzgebühren, die Nintendo von allen Third-Party-Firmen kassiert, war dieser jedoch auch auf Drängen von Acclaim nicht weiter zu drücken. Die USK hat dem Spiel bereits eine Altersfreigabe ab 16 Jahren ausgesprochen.

Gameplay: Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase läßt sich der Indianer vorzüglich steuern. Durch die geschickte Kombination von Action- und Rätselelementen weiß *Turok* bis zum grandiosen Showdown hochgradig zu motivieren.

Präsentation: Die realistischen Soundeffekte, die sogar Dolby-Surround unterstützen, sorgen für Endzeitstimmung. Die Bewegungen der Charaktere und die pyrotechnischen Effekte setzen neue, absolut unglaubliche Maßstäbe.

Controller Pak: Pro Speicherblock läßt sich ein Spielstand speichern, über eine Batterie verfügt das Modul nicht.

Speicherkapazität: 64 MBit

Internetadresse: http://www.acclaimnation.com

TUROK



Nicht nur in den sehr herausfordernden Bonusräumen gibt es etliche J&R-Passagen, ...



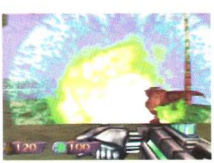
... auch innerhalb der acht Level wird Turok ein Höchstmaß an Konzentration abverlangt

steuerung

Der Analogstick dient Turok dazu, sich in sämtliche Richtungen umsehen zu können, während die C-Buttons, entsprechend ihrer Anordnung, für Vorwärts-, Rückwarts-, Links- und Rechtsbewegungen benutzt werden. Geklettert wird durch einfaches Vorwärtslaufen. Ein Druck auf das digitale Steuerkreuz wechselt dabei zwischen den Varianten Gehen und Laufen. Der R-Button läßt den Helden einen Sprung vollführen, mit Hilfe der A- und der B-Taste wird die derzeit getragene Waffe gewechselt. Durch den Z-Button kann die gewählte Waffe aktiviert werden. Über die L-Taste kann eine transparente Karte eingeblendet werden, die bei gleichzeitiger Betätigung des Digital-Pads verschoben und gedreht werden kann. Grundsätzlich kann zwischen einer Rechts- und einer Linkshänder-Steuerung gewählt werden. Bei letzterer sind die Funktionen der C-Buttons mit denen des Digital-Pads sowie die der R- und L-Buttons miteinander vertauscht.



Turok ist beileibe kein Spiel für überzeugte Pazifisten



Diese Energiewaffe zündet zweimal hintereinander



Die wenigsten Gegner kennen eine natürliche Scheu

Dimension, wenn der Spieler versucht das gesamte Areal zu ergründen. Wie komplex die Welten tatsächlich sind, läßt sich zumindest annähernd deutlich machen, indem man sich die Weitläufigkeit der Szenarien vor Augen hält. Sage und schreibe mehr als 480.000 Quadratmeter Territorium gilt es zu erforschen, das entspricht in etwa der Fläche von 120 (!) Fußballfeldern, und dabei sind die über 30 Bonuslevel noch nicht einmal mit eingerechnet. In Anbetracht dessen, daß das Spiel zudem über 14 unterschiedliche Waffen und knapp 30 verschiedene Gegnertypen verfügt, die mit über 10.000 Animationsphasen in Szene gesetzt wurden, fragt man sich, wie die Entwickler von Iguana Entertainment dieses Kunststück auf einem 64-MBit-Modul hinbekommen haben.

Die knapp zwei Jahre dauernde Entwicklungszeit hat unglaubliche Früchte getragen. Absolut realistische Bewegungsabläufe und eine wahnsinnig dichte Atmosphäre fesseln den Betrachter vor dem Bildschirm. Unabhängig davon, ob sich der Spieler im Dschungel, in der Wüste, im Raumschiff, in den Ruinen oder an irgendeinem anderen Schauplatz befindet, die gesamte Umgebung ist extrem detailliert und abwechslungsreich dargestellt. Doch nicht nur die Landschaft wurde sehr aufwendig durch Polygone generiert, auch die Gegner, ja sogar die Waffen und Extras bestehen aus Vielecken.

Nachdem der Spieler begriffen hat, daß er ein Videospiel vor sich sieht und keinen Film, greift er zum Controller, um das Geschehen in die Hand zu

Nie zuvor gab es spektakulärere Effekte zu bestaunen

nehmen. Dabei wird er feststellen, daß er mit dem Stick allein den heldenhaften Indianer nicht fortbewegen kann. Die Programmierer wählten für *Turok* eine unübliche Variante für die Steuerung des Helden (siehe Infokasten), die zunächst etwas gewöhnungsbedürftig anmutet. Hat man den Bogen jedoch nach einigen Minuten heraus, so stellt sich die Bedienung als problemlos dar.

In jedem der acht Level befindet sich ein Chronozepter-Teil, doch der Weg dorthin ist mit einer Menge Komplikationen versehen. Zunächst gilt es, verschiedene Schlüssel zu finden, die den Zugang in die unterschiedlichen Stages überhaupt ermöglichen. Darüber hinaus gibt es eine Menge Schalter zu lokalisieren, damit verschlossene Abschnitte begehbar werden. Das Auffinden der verschiedenen Schlüssel, Schalter und Chronozepter-Teile greift nahtlos ineinander wie die Zahnräder eines Präzisionsuhrwerkes und spricht für das ausgeklügelte Game-Design. Auch beim Entwurf der gegnerischen Kreaturen haben die Entwickler sich offenbar ausgiebig Gedanken gemacht. So verfügen die Hi-Tech-Roboter über



Ekelhafte Schleimattacken setzen Turok tüchtig zu

Grafischer Höhepunkt sind ohne Zweifel die Kämpfe gegen die verschiedenen Zwischen- und Endgegner. Wer diese Szenen in Bewegung sieht, vergißt mit Sicherheit zu atmen.





Selbst aus der Distanz besticht *Turok* durch seinen Detailreichtum





Durch seinen Laserstrahl hat der bionische Saurier echte Reichweitenvorteile



Hinterhältig pirscht sich diese Spinne von der Decka an Turok heran und springt ihm ins Gesicht



de dieses hartnäckigen Widersachers steht just Sein Bein jedenfalls ist bereits mächtig angegriffen



Die Drohgebärden des T-Rex wurden phantastisch in Szene gesetzt

TUROK

STATEMENTS



CHRISTIAN HENNING: *Zu Beginn hatte ich meine Bedenken, ob die gewählte Steuerungsform sinnvoll und praktisch ist. Doch schon nach kürzester Zeit war ich überrascht, wie gut man sich in den riesigen Leveln zurechtfindet. Mit* Turok *ist Acclaim ein ganz großer Wurf gelungen, der die Power der Hardware durch gute Programmierung betont.*



FREDERIC BERG: *Acclaim liefert mit* Turok *ein wirklich erstklassiges N64-Debüt ab. Wenn so der neue Videospielstandard aussieht, sehen die Verbraucher goldigen Zeiten entgegen. Die nahezu perfekte Symbiose aus Präsentation, Abwechslung, Komplexität und Spielbarkeit läßt bei mir keine Wünsche mehr offen. Danke schön Iguana, bitte mehr davon!*



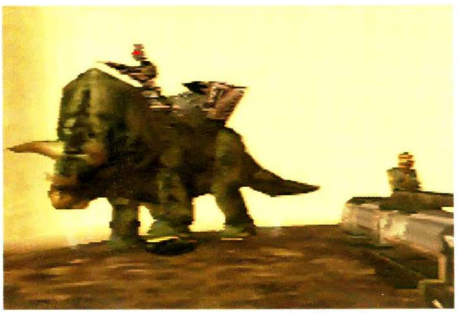
KLAUS KOCK: *Alle Achtung! David Dienstbier und seine Programmierer haben wirklich ganze Arbeit geleistet. Daß bereits zum Deutschland-Launch des Nintendo*[64] *ein derart hochwertiger Third-Party-Titel erhältlich ist, hätte ich nicht erwartet.* Turok – Dinosaur Hunter *vereint revolutionäre Grafik mit innovativem und gut durchdachtem Gameplay.*



THOMAS HELLWIG: *Grafisch wirklich überaus beeindruckend und in seiner Präsentation absolut hochklassig besticht* Turok *so ganz nebenbei auch noch durch seine gute Spielbarkeit – satte Action inbegriffen. Für Genre-Fans ist dieser Vorreiter ein echtes Kaufargument für den neuen 64-Bitter und ein tolles Gegengewicht zu Nintendos Knuddelspielen.*



Turok darf sich kein Action-Fan entgehen lassen!



Teilweise marschieren mehrere Mitglieder dieser Saurierkavallerie über den Bildschirm, ohne daß die Frame-Rate sinkt



Gefährliche Wasserläufer machen die See unsicher



Per Druckwelle geht es für diesen Dino ins Nirwana

sehr intelligente Verhaltensmuster, indem sie bei einem Angriff beispielsweise im Zickzack auf den Spieler zulaufen und somit schwer zu treffen sind. Velociraptoren handeln hingegen wesentlich emotionaler und stürzen amokartig auf Turok zu. Dinosaurierarten unterschiedlicher Gattungen greifen sich mitunter sogar gegenseitig an.

Abgesehen von der enormen Komplexität, der einwandfreien Playability und dem durchdachten Spielablauf glänzt *Turok* durch Effekte, wie sie noch nie zuvor von einem Videospiel auf den Bildschirm gezaubert wurden. Gleißend helle Feuerbälle erfüllen teilweise das gesamte Territorium und laufen mit



Die Fusionskanone leistet durch ihre nukleare Sprengkraft ganze Arbeit

zitternden Flammenzungen aus, bevor sie die Gestalt einer dichten Rauchwolke annehmen, die sich langsam verflüchtigt. Es ist wirklich kaum zu glauben, wie realistisch das bombastische Spektakel um *Turok* inszeniert wurde. *Turok - Dinosaur Hunter* ist ein technisches Meisterwerk, welches die Herzen aller Genrefans höher schlagen läßt. ■

XL-Wertung **95%**

BRANDHEISS!

Nintendo 64	N64
Nintendo 64 incl. Control Pad	399,00 *
Antennenkabel	49,99 *
Control Pad	59,99 *
Fifa International Soccer	i.V.
Goemon	149,99 *
International Superstar Soccer Deluxe	**149,99 ***
Pilot Wings	119,99 *
Star Wars – Shadows of the Empire	139,99 *
Super Mario 64	99,99 *
Turok: Dinosaur Hunter	139,99 *
Wave Race 64	99,99 *

Spiele	PSX	SAT
2Xtreme	89,99 *	
A4 Evolution Global	99,99	
Alien Trilogy	89,99	89,99
Alone in the Dark 2	109,99	99,99
Amok		89,99 *
Andretti Racing	89,99	89,99 *
Ayrton Senna Kart Duel	89,99	
Baphomet's Fluch	89,99	
Batman Forever: Coin-Op	79,99 *	79,99 *
Battle Arena Toshinden 2	99,99	
Battle Stations	79,99 *	
Bedlam	89,99 *	89,99 *
Black Dawn	89,99 *	89,99 *
Blast Chamber	99,99	99,99 *
Blazing Dragons	79,99	89,99
Bug! Too		89,99 *
Bubble Bobble	79,99	89,99
Bust A Move 2	69,99	69,99 *
Casper	89,99	89,99
Chaos Control	89,99 *	79,99
Chronicles of the Sword	89,99	
Command & Conquer	109,99	109,99
Constructor	89,99 *	
Cool Boarders	89,99 *	
Crash Bandicoot	109,99	
Creation	89,99 *	
Crow: City of Angels	79,99 *	79,99 *
Crusader – No Remorse	**89,99 ***	**89,99 ***
Darklight Conflict	89,99 *	i.V.
Dark Savior		89,99 *
Darkstalkers	89,99	
Daytona USA Championship Edition		109,99 *
Deadly Skies	89,99 *	89,99 *
Deathdrome	89,99 *	
Destruction Derby 2	99,99	
Die Hard Trilogy	89,99	
Discworld (dt.)	89,99	89,99
Disruptor	79,99	
Down in the Dumps	89,99 *	
Dragonheart: Fire & Steel	89,99 *	89,99 *
Earthworm Jim 2	89,99	89,99
Exhumed	89,99 *	99,99
Formel 1	99,99	
Fade to Black	89,99	
FIFA Soccer 97	89,99	89,99 *
Gex	89,99	79,99
Gunship (engl.)	89,99	
Hardcore 4x4	99,99 *	
Hexen	89,99 *	89,99 *
Internat. Superstar Soccer Deluxe	89,99 *	
International Track & Field	99,99	
In the Hunt	89,99 *	89,99 *
Iron & Blood	79,99	79,99 *
Iron Man / XO	79,99 *	89,99 *
Jet Rider	89,99 *	
Jewels of the Oracle		89,99 *
Last Dynasty	89,99 *	89,99 *
Lomax	89,99	
Lost Vikings 2	**79,99 ***	**79,99 ***
Madden '97 Football	89,99	89,99
Magic the Gathering	79,99 *	79,99 *
Manic Karts	89,99 *	89,99 *
MegaMan X3	89,99 *	89,99 *
Motor Toon 2	89,99 *	
Mr. Bones		89,99 *
MTV's Aeon Flux	89,99 *	
MTV's Slamscape	89,99 *	
Myst	89,99	109,95
Namco Smash Court Tennis	89,99 *	
Namco Soccer Primal Goal	89,99	
Nascar Racing '96	89,99 *	
NBA Hangtime	89,99 *	
NBA In the Zone 2	99,99 *	
NBA Jam Extreme	79,99	79,99 *

Spiele	PSX	SAT
NBA Live '97	89,99	89,99 *
Necrodrome	99,99 *	
Need for Speed	89,99	89,99
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99	89,99 *
NHL Powerplay Hockey	**89,99 ***	**89,99 ***
Nights		99,99
Onside Soccer	89,99	
Pandemonium	79,99	
Perfect Weapon	89,99 *	
PGA Tour Golf '97	89,99	89,99 *
Pinball Graffiti		89,99 *
Po'ed	89,99 *	
Power Move Pro Wrestling	89,99 *	
Project Overkill	89,99	
Pro Pinball	79,99	89,99 *
Re Loaded	99,99	
Resident Evil (dt.)	89,99	
Return Fire	89,99	89,99 *
Return to Zork	89,99 *	89,99 *
Ridge Racer Revolution	99,99	
Road Rage	89,99 *	
Road Rash	89,99	89,99 *
Sampras Extreme Tennis	99,99	
Scorcher		99,99 *
Sega Ages Compilation		89,99 *
Sega Worldwide Soccer '97		89,99
Sentient	89,99 *	
Shredfest		89,99 *
Sim City 2000	89,99	99,99
Sonic The Fighters		**89,99 ***
Soviet Strike	89,99	89,99 *
Space Jam	79,99 *	79,99 *
Spot Goes To Hollywood	89,99 *	89,99 *
Star General	79,99 *	
Steel Harbinger	89,99	
Steel Panthers 2	79,99 *	
Street Fighter Alpha 2	89,99	89,99
Syndicate Wars	89,99 *	89,99 *
Tekken 2	99,99	
Tempest X	79,99 *	79,99 *
Three Dirty Dwarves		89,99 *
Tilt!	89,99	89,99
Time Commando	89,99	
Tobal No. 1	89,99 *	
Tomb Raider	89,99	99,99
Top Gun – Fire At Will	89,99	
Toshinden URA		89,99 *
Tunnel B1	89,99	89,99 *
Twisted Metal 2	89,99 *	
Victory Boxing	89,99	
Virtua Cop 2		109,99
Virtual Open Tennis		79,99 *
VR Pool	79,99 *	
Warhammer	89,99	
Warwind	79,99 *	
Wing Commander 4	**89,99 ***	
Wipe Out 2097	99,99	
WWF In Your House	79,99 *	79,99 *
X 2	99,99	99,99 *
X-COM: Terror from the Deep	89,99	
Zork Nemesis	89,99 *	

Grundgeräte		
Sony Playstation incl. Control Pad	389,99	
Sega Saturn incl. Control Pad		449,99

Zubehör		
6-Spieler-Adapter		79,95
Action Replay Pro	99,99	99,99
Analog Joystick	129,99	
Antennenkabel	49,95	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)		129,95
Backup Memory		109,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99	39,99
Lenkrad incl. Pedale	159,99	
Link-Kabel	49,95	
Maus	59,95	
Memory Card (8 Meg)	79,99	
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99	
neGcon (Control Pad)	89,99	
Original Control Pad	59,95	44,95
Predator Lightgun	**69,99**	**69,99**
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99	39,99
Tasche +Control Pad +Mem.Card	99,99	
Universal-Adapter für Import-Spiele		79,99
Virtua Stick		89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerung)	29,99	29,99

Der Countdown läuft!

Nintendo 64

Nintendos neue Wunderkonsole

dt. PAL-Version *

399,–

Super Mario 64

N64 *

99,99

voraussichtlicher Liefertermin: 1.3.97

Vorbestellung ratsam!



Sportliche Highlights:

Nascar Racing '96

Sony PSX *

89,99

Cool Boarders

Sony PSX *

89,99

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS

Wo Sie uns finden:

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point
Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbr.
Bus 35, 102

Media Point
Bremen
Hanseatenhof 9
im Lloydhof / P.am Brill
Tel.: (0421) 16 80 80
Str.-bahn 2,3 Am Brill

Media Point
Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

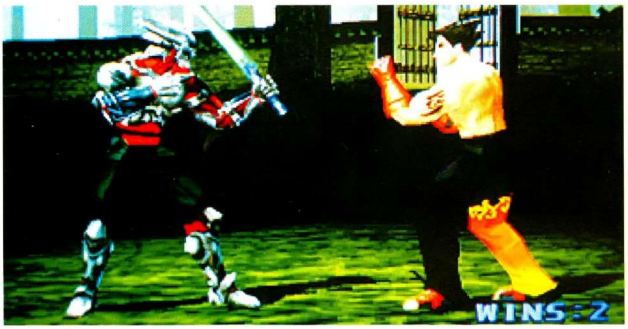
Media Point
Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinpl.

Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point
???
... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Dreidimensionales Gameplay: Wie es bei den meisten neuen 3D-Beat-'em-Ups der Fall ist, können sich die Kämpfer relativ frei in den Szenarien bewegen



TEKKEN 3

Namco

Darauf hat nicht nur die PlayStation-Fangemeinde gewartet. Besonders Arcade-Freaks in aller Welt fiebern der Fortsetzung des sensationell erfolgreichen *Tekken 2* entgegen. In Japan wurde bereits eine zu 30 % fertiggestellte Version des Spielautomaten vorgestellt, und es scheint, als haben sich die Entwickler nicht bloß auf den Lorbeeren des Vorgängers ausgeruht. Neben einem verbesserten und um einige Features erweiterten Gameplay fällt vor allem die beeindruckende 3D-Grafik auf. Die Fighter treffen auf teilweise recht aufwendigen 3D-Kampfschauplätzen aufeinander. Im Gegensatz zu den ersten beiden *Tekken*-Teilen sind einige der Arenen räumlich begrenzt, die Protagonisten können







Neu: Die Ringbegrenzungen sind fester Bestandteil des Gameplays

sich also nicht immer uneingeschränkter Bewegungsfreiheit erfreuen. Die unterschiedlichen Ringbegrenzungen können sogar ins Spiel mit einbezogen werden.

Neben sämtlichen Charakteren aus *Tekken 2* wurde die Riege der Kämpfer um vier Newcomer erweitert. Neben zwei bislang noch unbekannten Haudegen kommt Jin dazu,

Alte Bekannte: Jackie-Chan-Verschnitt Lei ist auch wieder mit von der Partie

der spielerisch stark an Kazuya erinnert. Zudem ist die mysteriöse Xiaou angetreten, um sich gegen ihre größtenteils männlichen Widersacher zu behaupten. Um die unzähligen Bewegungsabläufe aller Beteiligten möglichst gut in Szene zu setzen, verwendeten die Programmierer verschiedene Motion-Capturing-Technologien. Phantastische Animationen sind das erfreuliche Resultat.

Tekken 3 arbeitet mit Namcos System-12-Board. Bei dieser Hardware handelt es sich um eine verbesserte Version der PlayStation-ähnlichen System-11-Technologie, mit der *Tekken 1* und *2* in Szene gesetzt wurden. Die neue Hardware ermöglicht unter anderem die 3D-Backgrounds.

Auch am Gameplay des 3D-Prüglers haben die Entwickler gefeilt. So können die Akteure gegnerischen Attacken in den Raum hinein



Neu: Die Ringbegrenzungen sind fester Bestandteil des Gameplays

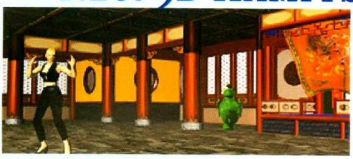
ausweichen. Die gefürchteten Air-Juggle-Combos können bei *Tekken 3* nicht mehr so einfach ausgeführt werden, wie es beim Vorgänger der Fall war. Dafür haben die meisten Kämpfer dazugelernt. Nagelneue Spezialattacken und Power-Moves sollen Beat-'em-Up-Fans bei Laune halten.

Es scheint, als wäre *Tekken 3* nicht als direkte Konkurrenz zu *Virtua Fighter 3* gedacht. Besonders in grafischer Hinsicht ist Segas High-Tech-Prügler Namcos neuestem Werk unterlegen. Um auf dem Arcade-Sektor mit Sega gleichzuziehen, hat Namco offensichtlich einen anderen Titel auserkoren. Nach wie vor bleibt das Super-System-22, das durch Titel wie *Rave Racer* oder *Air Combat 22* bekannt wurde, die leistungsfähigste Hardware der



TEKKEN 3

NEU: 3D-KAMPFSCHAUPLÄTZE



















JIN



XIAOU



KING



LAW



LEI



NINA

NEXT LEVEL

Star Gladiator-Demo-CD

PlayStation

ABO-PRÄMIE 1

Zwei Charaktere (June und Saturn) stehen auf der spielbaren Demo-CD bereit und bieten jedem die Gelegenheit, **Capcoms** erstes **3D-Beat-'em-Up** probezuspielen. Zudem kann ein Blick auf die spektakuläre Render-Intro geworfen werden. Infos zu ***Star Gladiator*** finden sich im Test in XL 12/96.







DEMO CD

ABO-PRÄMIE 2

Sonic-Schöpfer **Yuyi Nakas** erstes Saturn-Spiel **NiGHTS into Dreams** setzte auf dem Saturn neue Maßstäbe im Bereich schneller 3D-Grafik. Segas spezielle Edition **Christmas NiGHTS** bietet einmalig die Gelegenheit, einige Level probezuspielen. Für die **Demo-CD** wurden die Grafiken aufwendig überarbeitet, so daß sich alle Charaktere im Weihnachtlichen Gewand präsentieren.



DEMO CD

Christmas NiGHTS-Demo-CD

SEGA SATURN

Jeder, der **neXt Level** für zwölf Monate abonniert, **spart nicht nur 18 DM pro Jahr,** sondern darf auch zwischen den spielbaren Demo-CDs zu **Star Gladiator** und **Christmas NiGHTS** und dem Nintendo[64]-Video wählen!

ABO-PRÄMIE 3

Nintendo^{64}-VHS-Video





SUPER MARIO



Nintendos neue 64-Bit-Konsole erscheint am 1. März 1997 für 399 DM in Deutschland. Alle neXt-Level-Leser haben die Möglichkeit, sich die Hightlights der ersten beiden N64-Spiele, *Super Mario 64* und *PilotWings 64*, zu Hause anschauen zu können – und das, ohne dafür insgesamt über 600 DM auf den Tisch blättern zu müssen.

Infos zum Video

Das 30minütige VHS-Video zeigt die Welten des einmaligen *Super Mario 64*-Abenteuers (Test in XL 9/96) und fliegt mit *PilotWings 64* (Test in XL 9/96) durch die Lüfte.

Garantie

Die Inhalte des Videos wurden von den Redakteuren des neXt-Level- bzw. TOTAL!-Teams ausgewählt – wir präsentieren ausschließlich die Hightlights der ersten Nintendo^{64}-Hits!

ABO • ABO • ABO • NEXT • ABO • ABO • ABO

Ja, ich bestelle die kommenden zwölf neXt-Level-Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 52,80 (Inland) bzw. DM 79,20 (Ausland).

Als Dankeschön für mein Interesse hätte ich gerne

- ☐ die spielb. PSX-Demo-CD *Star Gladiator*
- ☐ die spielbare SAT-Demo-CD *Christmas NiGHTS*
- ☐ das 30minütige Nintendo^{64}-VHS-Video

☐ **Gegen Rechnung.** Bitte keine Vorauszahlung leisten! Rechnung abwarten! **Bitte keine Überweisung!**

☐ Bequem und bargeldlos durch **Bankabbuchung**/Lastschriftverfahren

BLZ

Kontonr.

Geldinstitut

Unterschrift

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

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

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

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

Das Abonnement läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, sofern nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich widerrufen wird.

XL 3/97



SOUL



YOSHIMITSU

Tekken 3 spielt chronologisch 17 Jahre nach dem zweiten Teil. Altbekannte Fighter wie beispielsweise King sind demnach schon leicht in die Jahre gekommen







Der mit einem Schwert bewaffnete Yoshimitsu ist nach wie vor ein sehr ernstzunehmender Gegner



Jin ist der Main Character von *Tekken 3*. Er ist 19 Jahre alt und der Sohn von *Tekken 2*-Schönheit June

Pac Man-Erfinder.

Über eine eventuelle PlayStation-Umsetzung von *Tekken 3* existieren bislang noch keine konkreten Pläne. Würden die Entwickler beispielsweise auf die aufwendigen 3D-Hintergründe verzichten, stünde einer 32-Bit-Konvertierung zumindest in technischer Hinsicht nichts mehr im Wege. Spielhallengänger haben allen Grund zur Freude, Namcos potentieller Prügelspielhit kommt in Kürze in die Arcades. ■



State of the art: Die Animationen der Charaktere wirken sehr lebensecht







An Detailreichtum ist die aufwendige 2D-Grafik kaum noch zu übertreffen

Street Fighter III

Capcom

Bereits in der vorangegangenen Ausgabe wurde Capcoms lang erwartetes Beat 'em Up vorgestellt, nun präsentiert neXt Level die neuesten Bilder von *Street Fighter III*.

Um eines gleich vorwegzunehmen: Capcoms neuestes Werk scheint das zumindest optisch beeindruckendste 2D-Prügelspiel aller Zeiten zu sein. Mit derart flüssigen Animationen konnte



bis heute noch kein genreverwandtes Game aufwarten. Natürlich beansprucht solch aufwendige Grafik die entsprechende Hardware-Power. Das eigens für den Arcade-Bereich geschaffene CPS-III-Board eröffnete den Entwicklern völlig neue Möglichkeiten. Im Gegensatz zu den ca. 150 Animationsphasen der *Street Fighter Alpha*-Charaktere kommen die *Street Fighter III*-Recken mit sage und schreibe 600 Frames pro Kämpfer daher. Alleine aus diesem Grund dürfte eine technisch gleichwertige Umsetzung für die 32-Bit-Konsolen von vornherein ausgeschlossen sein. Der Grafikspeicher dieser Konsolen reicht bei weitem nicht aus, um die Unmengen von Animationsphasen zwischenzulagern.



Über eine eventuelle Umsetzung für das Nintendo[64] spekuliert Capcom zur Zeit. Aufgrund der begrenzten Speicherkapazität eines Moduls ist eine Konvertierung wahrscheinlich, die sowohl ein Modul als auch eine 64DD-Disk umfaßt.

Die Beat-'em-Up-Freunde unter den Spielhallengängern haben dagegen schon jetzt allen Grund zur Freude, die Arcade-Fassung von *Street Fighter III* befindet sich momentan in der Endphase der Entwicklung. ■

POWDER SCHNEE SPEED



DMA DESIGN

DMA DESIGN/David Jones

VON M. HÄNTSCH

Als David Jones 1986 DMA Design ins Leben rief, legte er den Grundstein für eines der innovativsten Spieleunternehmen Europas. Nach einigen mäßig erfolgreichen Actionspielen für den Amiga, wie *Blood Money* und dem Horizontal-Scroller *Menace*, gelang den Schotten 1991 mit dem Knobelklassiker *Lemmings* der ganz große Wurf. Ihr einzigartiges, mit zahllosen Ideen gespicktes Spiel um die selbstmörderischen Nager löste eine wahre Euphorie unter den Computerspielern aus und bescherte dem Copyright-Inhaber Psygnosis einen regelrechten Geldsegen. 20 Millionen verkaufte Kopien und 21 Konvertierungen für alle gängigen Computer- und Videospielsysteme machten aus *Lemmings* eins der erfolgreichsten Software-Produkte aller Zeiten. DMA schob zwei Fortsetzungen hinterher und schloß nach dreijähriger Beschäftigung mit dem weltweit gefeierten Titel das Kapitel *Lemmings* ein für alle Mal ab. (*3D Lemmings* und *Lomax* wurden ohne Beteiligung von DMA entwickelt.) Seitdem war von der in Dundee ansässigen Software-Firma nicht mehr viel zu hören. Einzig das 1994 für das Super Nintendo entwickelte Einradrennspiel *Unirally* belebte die Spielebranche mit seinem unkonventionellen Gameplay und war die Grundlage für eine zukunftsträchtige Zusammenarbeit mit dem Branchenriesen Nintendo.

Schon 1995, als Nintendos 64-Bit-Projekt noch als Ultra 64 durch die Fachpresse geisterte, traten die Japaner an DMA heran und boten ihnen die Möglichkeit, die neue Hardware auszuprobieren. John White, Projektleiter von *Body Harvest*, dem ersten N64-Spiel von DMA, war begeistert: „Ich war wirklich überrascht, daß das N64 schneller war als die fast eine Viertelmillion DM teure Onyx-Workstation, auf der das Emulationssystem lief. Normalerweise kann man die meisten Ideen, die man für ein neues Spiel hat, gar nicht umsetzen, doch mit dem N64 ist das kein Problem. So bauten wir immer mehr Details in *Body Harvest* ein und dachten, das dürfte doch gar nicht mehr funktionieren, aber es funktionierte. Bisher haben wir gerade mal die Oberfläche aller Möglichkeiten des N64-Entwicklungssystems angekratzt – das ist schon ein bißchen unheimlich."

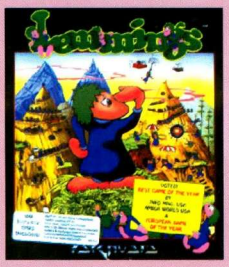
Auch die direkte Zusammenarbeit mit den Mario-Erfindern war eine neue Erfahrung für die Schotten: „Psygnosis ließ uns vollkommen in Ruhe solange, wir die Abgabetermine einhielten", erklärte White. „Nintendo dagegen analysiert unsere Arbeit peinlich genau und ließ uns sogar einige Anregungen von Mr. Miyamoto zukommen."

Mag die Zusammenarbeit mit dem legendenumwobenen Videospielgiganten auch sehr fruchtbar sein, sie ist nicht vollkommen spannungsfrei. So wies Nintendo DMA an, die Grafik für *Body Harvest* weniger europäisch zu gestalten, und das Gameplay wurde nicht weniger als vier Mal entscheidend verändert – auch auf Wunsch von Nintendo. Trotzdem sehen die Entwickler von DMA Nintendo nicht als den ominösen Big Brother, sondern nach eigenen Angaben als einen „weisen, aber strengen Vater". ■



Von links: Mark Rein, Jamie Bryan (Chefgrafiker), Andrew Innes (Chefprogrammierer für *Body Harvest*), Keith Hamilton (Chefprogrammierer für *Grand Theft Auto*), Tom Kane und David Jones

LEMMINGS



UNIRALLY



Dank des wirtschaftlichen Erfolges des Knobelhits *Lemmings* verfügt DMA Design heute über ein hochmodernes technisches Equipment mit eigenem Musik- und Motion-Capture-Studio. Mit *Unirally* begann die Zusammenarbeit mit Nintendo.

DIE LEMMINGS-ERFINDER BEREICHERN MIT IHREN UNKONVENTIONELLEN SPIELKONZEPTEN DIE VIDEOSPIELBRANCHE



INTERVIEW

MIT DAVID JONES

neXt Level: Ihre Spiele haben einen gewissen kindlichen Charakter mit hohem Erlebniswert, ganz ähnlich wie die Spiele von Shigeru Miyamoto ...

David Jones: Ja, das stimmt. Wir haben uns nie mit Plagiaten zufrieden gegeben, sondern sind immer das Risiko eingegangen, ein originelles Spielprinzip zu entwickeln. Ich denke, das gefiel auch Nintendo an uns.

XL: Und wie läuft die Zusammenarbeit mit Nintendo?

DJ: Gut, aber auch nicht ganz einfach. Es ist eine schwierige Zusammenarbeit, weil Nintendos Qualitätsansprüche so hoch sind und es kaum möglich ist, mit ihren Produkten mitzuhalten. Außerdem versuchen sie, uns dazu zu bringen, Nintendo-typische Spiele zu entwickeln. Es ist sehr schwierig, etwas für jemanden anderen und nicht sich selber zu produzieren. Bisher beschäftigten wir uns nur mit Spielen, die wir auch selber spielen wollten. Das ist ein großer Unterschied und zieht auch Probleme nach sich.

XL: Wie schätzen sie die Zukunft des N64 ein?

DJ: Ich denke, es wird ausgezeichnet laufen. Alleine die ersten drei N64-Spiele sind absolut herausragend und bieten einen gewaltigen Spielspaß. Zur Zeit herrscht zwar noch ein wenig Unzufriedenheit über die Software-Preise, aber ich glaube, mit dem Disk Drive kann dieses Problem gelöst werden. Das N64 ist eine großartige Konsole – ich bin besonders vom Controller begeistert. Bisher haben alle Hersteller immer das gleiche Joypad-Design mit einem Steuerkreuz und einigen Feuerknöpfen benutzt. Deshalb war es auch nicht möglich, *Lemmings* vernünftig auf die Videospielkonsolen umzusetzen, weil die Steuerung mit dem Joypad einfach nicht hinhaut. Man brauchte schon eine Maus oder eine andere analoge Steuerungsmöglichkeit, wie sie jetzt das N64 besitzt.

XL: In Body Harvest, Silicon Valley, *aber auch* Grand Theft Auto *eröffnen Sie dem Spieler ein hohes Maß an Freiheit. Ist das wichtig für sie?*

DJ: Auf jeden Fall, ich hasse lineares Gameplay. Für mich muß das ultimative Spiel die physikalischen Gesetze der Natur perfekt emulieren und dem Spieler eine große Erlebniswelt bieten, in der er herumlaufen und alles mögliche ausprobieren kann. Das ist es, was ein gutes Spiel ausmacht. Bei *Lemmings* beispielsweise gab es unzählige Möglichkeiten, die verschiedenen Probleme zu lösen. Ich hasse Spiele, bei denen man stur in einer bestimmten Reihenfolge vorgehen muß. Wir versuchen immer, so viel Freiraum wie möglich zu schaffen. ■

JETZT FREI VERKÄUFLICH.









Diesen irren Snowboard-Trip mit garantiertem Geschwindigkeitsrausch gibt es ab sofort ganz legal und exklusiv auf Sony PlayStation:
Cool Boarders - Der Wettkampf auf den abgefahrensten Brettern seit es Schnee gibt.

SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

PlayStation

DMA DESIGN

Silicon Valley

Nintendo-typische Grafik und Spielelemente aus den verschiedensten Genres verschmelzen zu einem Abenteuer der besonderen Art





Die unterschiedlichen Umweltbedingungen auf der Raumstation bilden die Kulissen in *Silicon Valley*



Diese Raumstation ist Schauplatz einer Revolte von mutierten Androidenwesen



Neben *Body Harvest* ist auch DMAs zweites N64-Projekt ist ein Genremix. Vom Grafikstil mehr an die typischen Nintendo-Spiele wie *Super Mario 64* angelehnt, beschwört *Silicon Valley* ein kurioses Szenario: An Bord einer Raumstation sind Roboter-Experimente außer Kontrolle geraten, so daß androide Kreaturen, die den Gehirnen einer ganzen Meute verrückter Wissenschaftler entsprungen sind, die Kontrolle über die Station übernehmen konnten. Aufgabe des Spielers ist es nun, gegen die mechanischen Mutanten anzutreten. Hierfür werden bekannte Spielelemente aus Jump&Runs, Beat 'em Ups und Strategiespielen zu einem abwechslungsreichen Abenteuer verknüpft. In den mit zahlreichen Plattformen und Rampen ausgestatteten Leveln können die Roboter bekämpft und nach einem Sieg auch ihre speziellen Fähigkeiten übernommen werden.

Obwohl *Silicon Valley* noch weit von seiner Fertigstellung entfernt ist, besticht der ungewöhnliche Titel schon jetzt durch seine zahlreichen Innovationen und abwechslungsreichen Spielelemente. ■

Grand Theft Auto

Die Mafia als Abenteuerspiel – ein Action-Titel ohne Gesetz und Moral für die PlayStation











DMA verspricht nahezu völlige Handlungsfreiheit in der Rolle eines Straßengangsters. Der Spieler kann dabei selbst entscheiden, wieviel Risiko er eingehen möchte

Mit *Grand Theft Auto* haben DMA einen PlayStation-Titel in der Entwicklung, dessen Spielkonzept ebenfalls durch Ideenreichtum auffällt. Aufgabe des Spielers ist es, durch die Ausführung von Mafiaaufträgen in der Hierarchie der kriminellen Vereinigung aufzusteigen und gleichzeitig gut auf die eigene Haut aufzupassen. Typische Aufträge sind beispielsweise Autodiebstähle oder Attentate, bei deren Umsetzung der Spieler Kreativität zeigen muß. Wer die Konfrontation mit der Polizei scheut, kann bestimmte Befehle auch verweigern. Das grundsätzliche Spielgeschehen besteht aber darin, in drei Staaten der USA Angst und Schrecken zu verbreiten.

Dabei bietet *GTA* dem Spieler zahlreiche Handlungsmöglichkeiten: 35 verschiedene Fahrzeuge können gestohlen, 2500 km Straßennetz befahren und Dutzende Geheimnisse gelöst werden – sogar ein Vierspieler-Modus wird integriert. Die einzige Option, die dem Spieler nicht offensteht, ist, die Seite zu wechseln und ein Cop zu werden. ■



Body Harvest

Abwechslung wird gross geschrieben: DMA brennt ein wahres Feuerwerk an innovativen Spielideen ab



Insektenartige Aliens bedrohen die Menschheit des 21. Jahrhunderts

Dem Image eines innovativen Software-Unternehmens verpflichtet, scheute sich das Entwicklungsteam unter John White nicht, ein ungewöhnliches Spielkonzept mit zahlreichen Horror- und Science-fiction-Elementen in Szene zu setzen: Die Menschheit ist nichts anderes als Futter, das vor Tausenden von Jahren von einer außerirdischen Rasse auf der Erde ‚angepflanzt' wurde. Nun kommen die kosmischen Farmer zurück, um zu ernten. Nicht nur geographische Schlüsselpositionen, sondern auch historisch entscheidende Zeitzonen der Erde werden angegriffen, so daß es im Jahre 2050, in dem die Spielhandlung beginnt, kaum noch Überlebende gibt.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Freiheitskämpfers, der sich in verschiedene Zeitzonen beamen kann, dort Aliens bekämpft und ihre Energieversorgung zerstört. Kommen bei diesen Einsätzen zuviele Menschen um, senden die Aliens einen besonders unangenehmen Mutanten gegen den Einzelkämpfer, wodurch die Aufgabe des Spielers an zusätzlicher Schwierigkeit gewinnt. Bekannte Spielelemente aus Shoot 'em Ups, Strategiespielen und Actionsimulationen bilden das abwechslungsreiche Aktionsfeld des Protagonisten. So ist es möglich, jedes herumstehende Fahrzeuge zu benutzen und beispielsweise mit einem Panzer, Flugzeug, Feuerwehrwagen oder gar einem Eiswagen die Gegend völlig frei zu erkunden. Auf einem ähnlich abwechslungsreichen Niveau befindet sich auch die grafische Präsentation. So variiert das äußere Erscheinungsbild der Aliens von riesigen wespenähnlichen Wesen bis zu Roboterkrebsen. DMA gab sich sichtlich Mühe, die 64-Bit-Power auszunutzen, und zauberte herrlich klare und üppige Hintergrundlandschaften auf den Bildschirm.

Wenn *Body Harvest* dem ersten Eindruck gerecht wird, kann es ein interessantes Gegengewicht zu den thematisch harmlosen Nintendo-Spielen bilden – ein genauer Erscheinungstermin steht bisher noch nicht fest. ■



Das Gegner-Design ist besonders aufwendig und sehr abwechslungsreich

Ganz ähnlich wie bei Staaten bildenden Insekten auf der Erde herrscht unter den angreifenden Aliens eine genaue Aufgabenteilung mit strenger Hierarchie. Die völlige Bewegungsfreiheit und die zahlreichen verschiedenen Fahrzeuge eröffnen dem Spieler während der Kämpfe gegen die Aggressoren unzählige taktische Möglichkeiten, die es möglichst geschickt zu nutzen gilt











Mit fast einem Jahr Verspätung steht nun auch in Deutschland der Release des N64 kurz bevor. Nachdem die Geduld der Nintendo-Fans bereits enorm strapaziert wurde, gab es selbst Anfang Februar nur spärliche Infos über zukünftige Release-Daten und Preise von Software und Zubehör. Vor allem die Zukunft des 64DD ist weiterhin ungewiß, obgleich das Gerät in Nintendos Hochglanz-Sonderprospekt stolz als „Gateway für Online Gaming" angepriesen wird. Ohnehin bietet sich zum jetzigen Zeitpunkt ein ungewohntes Bild für Nintendo: Während das Nintendo™ in den USA über alle Maßen erfolgreich ist und sämtliche Erwartungen übertrifft (laut NoA 1,6 Mio. durchverkaufte Geräte bis Ende '96), verlief der Absatz in Japan für Nintendo-Verhältnisse unerwartet schleppend und erhielt erst durch *Mario Kart 64* neuen Schub. Während auf der Shoshinkai-Messe im November das 64DD nur zurückhaltend präsentiert wurde, um potentielle Käufer nicht mit einer zusätzlichen Hardware-Anschaffung abzuschrecken, scheint das Zubehör mittlerweile unverzichtbar für die Zukunft der 64-Bit-Konsole zu sein. Darum ließ vor kurzem eine scheinbare Katastrophenmeldung Nintendos Aktienkurse an der Tokioter Börse purzeln. Enix habe angeblich verkündet, die große 64DD-Rollenspiel-Hoffnung *Dragon Quest VII* exklusiv für die PlayStation zu entwickeln. Richtig ist zwar, daß Enix bekanntgab, an einer PlayStation-Fassung von *DQ VII* zu arbeiten, von Exklusivität war jedoch mit keinem Wort die Rede.



lebenszeichen

Auch wenn die Aussichten des 64DD noch unklar ist und nur wenige Spiele angekündigt sind, würden Third-Party-Entwickler das 64DD mit offenen Armen willkommen heißen, da die Herstellungskosten einer Disk zwar immer noch nicht so billig wie CDs sind, aber deutlich unter denen von Modulen liegen. Die mögliche Disk-Cartridge-Kombo wird sich außer Nintendo allerdings kaum eine Firma leisten können.

In einem Interview mit unseren Kollegen des englischen Fachmagazins EDGE äußerte sich Shigeru Miyamoto zu einigen Punkten im Zusammenhang mit dem N64.

Modultechnik:

„Ich denke, daß wir genügend Spiele fertiggestellt haben, um zu demonstrieren, daß die Cardridge ein zeitgemäßes und wichtiges Speichermedium ist. Unglücklicherweise sehen das die meisten Japaner nicht so. Für sie sind CD-ROMs der aktuelle Trend, und sie halten Module für veraltet. Wir haben zwar mit dem Gehalt unserer Software bewiesen, daß Cardridges immer noch lebensfähig sind, es ist uns nur nicht gelungen, viele japanische Konsumenten davon zu überzeugen."

Modulgrößen:

„Als Nintendo in den 80ern das Diskettenlaufwerk für das NES herausgebracht hat, war noch nicht abzusehen, daß ROM-Module einmal so billig werden würden. Auch heute werden sie günstiger als wir es vor kurzem noch erwartet haben. Ich denke, daß wir im Laufe des Jahres das erste 128-MBit-Spiel vorstellen werden. Heute ist noch nicht abzusehen, was im Laufe der nächsten Jahre noch alles erschwinglich sein wird."



Ohne Zweifel der Grundstein für Nintendos Erfolg: Shigeru Miyamoto

CD-Musik:

„Viele Leute wollen Musiken mit Orchestersound oder ähnlichem. Ich erzähle jedoch unseren Sound-Leuten, daß sie sich nicht so sehr um die Quantität kümmern sollen. Wir sollten der Qualität viel mehr Aufmerksamkeit schenken. Musiker mögen anfangs enttäuscht sein, daß sie ohne CD auskommen müssen, aber mit der Zeit dürften sie erkennen, daß weniger mehr sein kann. Sie sollten vielmehr lernen, die Möglichkeiten interaktiver Musiken auszunutzen."



Viele Fragen und kaum Antworten: das geplante Zusatzlaufwerk 64DD

64DD:

„Über *Zelda* und das 64DD kann ich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht viel sagen. Wir haben eine Menge origineller, einzigartiger Ideen, die wir bislang noch nicht verwirklichen konnten, da es kein beschreibbares Medium gab. Momentan bin ich in die Entwicklung von etwa zehn Disk-Spielen involviert, z. B. das System von *Mario Paint*, das editieren von *Sim City* und ähnlichen Titeln usw. Außerdem arbeite ich an der Grundstruktur von ‚self-growing games'. Dieses neue Projekt soll 1998 fertig werden, und es wird etwas völlig Neues, Einzigartiges werden."

On-line gaming:

„Langfristig bin ich daran sehr interessiert. Allerdings ist es noch ein langer Weg bis on-line Multiplayer-Spiele von gesteigertem Interesse sein werden. Momentan konzentriere ich mich mehr auf die Möglichkeiten, die vier Spieler vor einem Fernseher erleben können. Für das SNES gibt es in Japan das Satellaview-System, es gibt keinen Grund, warum wir für das N64 nicht auch Daten per Satellit übertragen könnten. Sobald das Disk Drive verkauft wird, können wir auch entsprechende Anwendungen anbieten." ■









PlayStation MANGA NETWORX PC CD-ROM NINTENDO64 PlayStation merchandise

ACME the game company

0221 – 240 88 00

NINTENDO 64

NINTENDO 64	399,90
Controller64	49,90
Lenkrad64	199,90
RGB-Scart Kabel	49,90
FIFA Intern. Soccer	159,90
Killer Instinct64	159,90
Mario64	159,90
Mario Kart64	159,90
Pilot Wings64	159,90
Star Wars	159,90
Trilogy	159,90
Wave Racer64	159,90
Wayne Gretzky´s Hockey	159,90

SEGA SATURN

Saturn	399,-
Saturn +C&C	449,-
3D-Controll-Pad	89,90
Memory Card	99,90
RGB Scart-Kabel	39,90
Lenkrad	109,90
Command&Conquer	89,90
Daytona U.S.A. C.E.	89,90
Die Hard Arcade	99,90
Fighting Vipers	89,90
Megaman X3	99,90
NHL Powerplay Hockey '96	89,90
Nights+Analog Pad	129,90
Sonic 3D Blast	89,90
Tomb Raider	89,90
Virtua Cop 2 incl. Gun	139,90

PlayStation

PlayStation	389,-
Controller -The Pad-	29,95
Controller -pro-	59,90
Controller...(Sony)	59,90
Analog Flightstick	119,90
Memory Card (bunt)	39,90
Memory Card (8MEG)	79,90
Memory Card (12MEG)	129,90
Memory Disc Drive	159,90
RGB-Scart-Kabel	39,90
HF-Antennenkabel	49,90
Link-Kabel	39,90
The Gun (Pistole)	59,90
Lenkrad (Mad Catz)	149,90
2-Xtreme	89,90
4-4-2 Fußball	89,90
A-VI Evolution Global	99,90
Area51	99,90
Alien Trilogy	89,90
Baphomets Fluch	89,90
Batman Forever Arcade	89,90
Carnage Heart	89,90
Command&Conquer	89,90
Cool Boarders	89,90
Contra: Legancy of War	89,90
Crow: City of Angels	99,90
Crusader - No Remorse	89,90

PlayStation

Destruction Derby 2	99,90
Discworld I&II	je.89,90
Disruptor	89,90
Dragonheart	99,90
Fifa Soccer`97	89,90
Jet Rider	89,90
Legacy of Kain	99,90
Manic Karts	89,90
Namco Museum 1-3	je.89,90
NBA Hangtime	89,90
NBA Live`97	89,90
Pandemonium	89,90
Porsche Challange	99,90
Rage Racer	149,90
Re-Loaded	89,90
Soul Blade	109,90
Soviet Strike	89,90
Spot goes to Hollywood	99,90
Star Gladiator	89,90
Suikoden	99,90
Super Star Soccer Deluxe	99,90
Tempest X3	99,90
Tobal N° 1	99,90
Tomb Raider	99,90
Twisted Metal World Tour	99,90
WipEout I&II	je 99,90
WWF in the House	89,90

...weitere Titel auf Anfrage!!!

merchandise

Caps	ab 20,00
Hint-Books	(Tomb Raider, Nights,etc) ab 20,00
Magazines	(EDGE, Playstation(jp.), Playstation(eng.), EGM(us)) ab 15,00
Poster	ab 5,00
Pins	ab 5,00
T-Shirts	ab 19,90

Werkstatt

Umbau Saturn	99,90
Umbau Playstation	99,90
Umbausatz Playstation	69,90

Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung
...einnfach anrufen

WEEKLY NETWORX @ ACME/KÖLN

DIE ERSTE NETZWERKPARTY IN DEUTSCHLAND!!!
- NETWORX -

AM 2.MÄRZ STARTET DIE ERSTE NETWORX-SESSION IN KÖLN. HÄNGT EUREN PC BEI UNS INS NETZ UND STELLT EUCH DER MAXIMALEN HERAUSFORDERUNG BEI C&C2, WC2 ODER ... DER CHAMP ERHÄLT EINEN "FREE CHECK IN" UND KANN IN DER NÄCHSTEN SESSION SEINEN TITEL AUF DER GROSSBILDLEINWAND VERTEIDIGEN. NATÜRLICH GIBT ES AUCH INFOS ZU DEN NEUSTEN PC- UND KONSOLENSPIELEN SOWIE Q&A`S MIT SPIELEENTWICKLERN. DABEI SEIN LOHNT SICH IN JEDEM FALL, OB DU SPIELEN WILLST ODER NICHT. WILLST DU MEHR ÜBER NETWORX WISSEN, RUF, FAX ODER SURF UNS AN... ODER KOMM DIREKT ZU ACME THE GAME COMPANY...

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Starttaste drücken!

Alle Spiele werden in einer Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt.

ACME the game company

Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.:11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Bei uns im Laden...

- **Softwarepräsentation**
  - **auf 3 Großbild-Leinwänden**
  - **mit GlasTron-3D-Visier**
  - **auf Demo-Displays**
- **Internet-Terminals**

Doom 64

System: Nintendo64 Hersteller: Midway Entwickler: Williams Erhältlich: ab 25. März

Neben Acclaims *Turok – Dinosaur Hunter* ist mit *Doom 64* ein weiterer Vertreter des 3D-Shoot-'em-Up-Genres am Start. Das Spiel verspricht atemberaubend schnelle Grafik und spektakuläre Effekte. Im Gegensatz zu Acclaims Konkurrenzprodukt, das mit lebensecht animierten Polygon-Gegnern aufwartet, bestehen bei *Doom64* sämtliche Gegner aus Bitmap-Grafik. Zwar wirkt diese nicht so realistisch wie die mit Hilfe von Motion-Capturing in Szene gesetzten *Turok*-Dinosaurier, dafür sparen die Bitmaps Rechenzeit. So können dem Spieler bei *Doom64* Unmengen von Gegnern gleichzeitig einheizen.
Neben völlig neuen Spielabschnitten bietet Williams' erster N64-Action-Titel unter anderem eine Reihe neuer Waffen. Zum Beispiel kann der Spieler auf eine doppelschneidige Motorsäge zurückgreifen.
Grafisch wurde die futuristische Alien-Hatz komplett überarbeitet. So sorgen zum Beispiel atmosphärische Lichteffekte in den düsteren Katakomben für die richtige Stimmung. Schwerwiegende Änderungen am Gameplay wurden leider nicht vorgenommen. So kann der Held nach wie vor nicht springen oder nach oben oder unten blicken.
In den Vereinigten Staaten soll *Doom64* am 25. März erscheinen. Hierzulande werden Nintendo64-Fans voraussichtlich auf die Import-Version zurückgreifen müssen, da ein offizieller Deutschland-Release angesichts der Brisanz dieses Titels recht unwahrscheinlich ist. ■



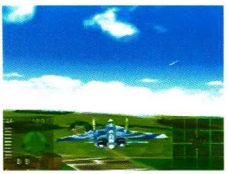




Sonic Wings Assault

System: Nintendo64 Hersteller: Video System Erhältlich: ab März





Shoot-'em-Up-Kennern dürfte die *Sonic Wings*-Reihe bekannt sein. Auf SNKs Neo•Geo sind bereits drei Teile des Ballerspiels unter dem Titel *Aerofighters* erhältlich. Nun verhilft die fernöstliche Software-Firma Video System dem 2D-Vertikal-Scroller in die dritte Dimension. Ähnlich wie es bei Paradigm Simulations' *PilotWings 64* der Fall ist, kann der Spieler die Flugzeuge via Analogsteuerung völlig frei durch die großangelegten 3D-Szenarien bewegen. In den diversen Missionen geht es jedoch sehr viel kriegerischer zu als es bei Nintendos Vorzeige-Flieger der Fall ist. Neben Dogfights mit gegnerischen Kampfjets sind gezielte Angriffe auf Bodenstationen an der Tagesordnung.
Am ehesten ist *Sonic Wings Assault* mit einem PC-Flugsimulator zu vergleichen. Trotz der Realitätsnähe wird Action jedoch großgeschrieben. In Japan erscheint Video Systems Nintendo64-Debüt voraussichtlich im März dieses Jahres, über einen Release hierzulande gibt es dagegen bislang noch keine konkreten Pläne. ■

Robotech – Crystal Dreams

System: Nintendo64 Hersteller: Acclaim Entwickler: GameTek Erhältlich: ab April





ANIME GOES NINTENDO64 – ROBOTECH BIETET 3D-ACTION PUR

Unter Anime-Fanatikern hat die *Robotech-* bzw. *Macross*-Reihe längst Kultstatus eingenommen. Ab April dürfen sich Import-freudige Nintendo64-User an einem vielversprechenden Action-Spektakel mit den intergalaktischen Kampfkolossen in der Hauptrolle erfreuen.
An Bord eines schwerbewaffneten Veritech-Fighters muß sich der Spieler in diversen Kampfeinsätzen behaupten. Eine komplexe Rahmenhandlung, die sich je nach Spielverlauf ändert, sorgt zwischen den Einsätzen für Spannung. Zudem versprechen die Entwickler 3D-Grafik in Perfektion. Fans der Anime-Serie sollten sich GameTeks 3D-Shooter *Robotech – Crystal Dreams* unbedingt vormerken. ■

Nintendo⁶⁴ – Update

Zwei Monate nachdem die Shoshinkai '96 ihre Pforten geschlossen hat, gibt es Neues von *The Legend of Zelda 64* und dem 64-Bit-Jump&Run *Yoshi's Island 64*. Die aufwendigen Render-Grafiken lassen einiges erahnen. Auch das Rollenspiel *Mother 3* scheint große Fortschritte zu machen. *StarFox 64*, das ebenfalls einen hervorragenden Eindruck machte, wurde leider auf Ende April verschoben.

Anhänger rasanter Rennspiel-Action kommen bei *Multi Racing Championship* auf ihre Kosten. Eine Reihe abwechslungsreicher Rennstrecken und diverse PS-starke Boliden sollen diesen Imagineer-Titel zum Konkurrenzprodukt zu Setas bereits vorgestelltem *Rev Limit* machen. Im Land der aufgehenden Sonne wird ein Release im Mai angepeilt, während sich die deutsche Nintendo⁶⁴-Fangemeinde noch ein wenig gedulden muß. ■







Link muß sich gegen Unmengen von Gegnern behaupten



Neben dem Schwert besitzt der Held ein Reihe weiterer Waffen



Grafisch macht *Mother 3* schon jetzt einen sehr guten Eindruck



Die Storyline ergibt sich aus nichtlinearen Handlungssträngen

Nintendo sorgt für ein qualitativ hochwertiges Software-Line-up







Wiedersehen: Auch Lakitu ist wieder mit von der Partie



Auf diesem Baum tummeln sich eine Horde ‚Shy Guys'



Die Replay-Funktion ist nur eines der zahlreichen Features



Die Sandstrecken lassen echtes Rallye-Feeling aufkommen

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

ANGEBOTE DES MONATS



Sega Rally (SA) 64,-



Pandemonium (PS) 74,-



Inter. Superstar Soccer (PS) 94,-



NHL Powerplay 96 SA 89,-/PS 84,-

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3.-) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 9.90 zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork (nur Eurocheques) DM 4.-; Versand und Laden: Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten. UPS DM 15.-; Porto Ausland DM 18.- • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

Sega Saturn

SEGA SATURN	379,-
DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CD UND CHRISTMAS NIGHTS	
SEGA SATURN COMMAND & CONQUER SET	449,-
WIE OBEN, INKL. DEM TOPSPIEL C&C	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	449,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	
CONTROL PAD - ORIGINAL	44,-
EXPLORER PAD	19,-
FIGHTER PAD	34,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
ARCADE RACER - LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN - PISTOLE	69,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	89,-
MEMORY CARD 4 MBIT - ORIG.	99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
4-4-2 FUSSBALL (MÄR.)	89,-
ALIEN TRILOGY	89,-
AMOK (MÄR.)	84,-
ANDRETTI RACING (FEB.)	89,-
AREA 51 (FEB.)	94,-
ATHLETE KINGS	89,-
BEDLAM (FEB.)	94,-
BLACK DAWN (FEB.)	89,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BUG TOO !! (FEB.)	84,-
COMMAND & CONQUER	89,-
CONTRA LEGACY OF WAR (MÄR.)	99,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (FEB.)	84,-
DARK SAVIOR (FEB.)	84,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	94,-
DESTRUCTION DERBY	84,-
DIE HARD ARCADE (ENDE FEB.)	94,-
DISCWORLD	79,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL	89,-
EARTHWORM JIM 2	79,-
EXHUMED	89,-
FIFA SOCCER 97 (MÄR.)	84,-
FIGHTING VIPERS	79,-
FRANKENSTEIN (FEB.)	89,-
GRID RUN (FEB.)	94,-
GUN GRIFFON	79,-
HARDCORE 4X4	89,-
HEART OF DARKNESS (FEB.)	99,-
HEXEN (FEB.)	84,-
INDEPENDENCE DAY (MÄR.)	84,-
IRON & BLOOD (FEB.)	89,-
KRAZY IVAN	94,-
LAST DYNASTY	99,-
LEGACY OF KAIN (MÄR.)	89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	89,-
MADDEN NFL 97	84,-
MAGIC THE GATHERING (MÄR.)	89,-
MANIC KARTS (FEB.)	89,-
MANX TT (MÄR.)	94,-
MEGA MAN X3 (FEB.)	94,-
NBA JAM EXTREME	79,-
NBA LIVE 97 (MÄR.)	84,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL 97	84,-
NHL POWERPLAY '96 (FEB.)	89,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	79,-
PANZER DRAGOON 2	89,-
PGA TOUR 97	89,-
PINBALL GRAFFITI (FEB.)	94,-
PRO PINBALL THE WEB	84,-
RELOADED (MÄR.)	89,-
RETURN FIRE	84,-
ROAD RASH	84,-
SCORCHER (MÄR.)	89,-
SEGA AGES - 3 SPIELE	84,-
SHREDFEST (MÄR.)	84,-
SIM CITY 2000	84,-
SONIC 3D BLAST (FEB.)	94,-
SONIC THE FIGHTERS (FEB.)	84,-
SOVIET STRIKE (FEB.)	89,-
SPACE JAM (FEB.)	89,-
SPOT GOES TO HOLLYW. (FEB.)	89,-
STORY OF THOR 2	84,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	79,-
STREET RACER	89,-
SUPER MOTOCROSS	89,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
TEMPEST 2000 (FEB.)	89,-
TOMB RAIDER	89,-
TOSHINDEN URA	84,-
TRASH IT (FEB.)	89,-
TUNNEL B1	79,-
VIRTUA COP 2	94,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	129,-
VIRTUA FIGHTER 2	94,-
VIRTUAL ON	84,-
WORLD SERIES BASEBALL 2	84,-
WORLDWIDE SOCCER '97	79,-
WWF IN YOUR HOUSE	79,-
X2 - PROJECT X	99,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	389,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,-
CONTROL STATION PAD	29,-
STATION MASTER PAD	34,-
ULTRA STATION DLX PAD	54,-
NEGCON PAD	79,-
ANALOG JOYSTICK	129,-
MAUS INKL. MAUSPAD	54,-

ZUSATZ

0180 5 0931/

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

NINTENDO 64



RECHTZEITIG VORBESTELLEN! DURCH DIE GROSSE NACHFRAGE MUSS BEI ERSCHEINEN DES N64 MIT LIEFERENGPÄSSEN GERECHNET WERDEN. VORBESTELLUNGEN WERDEN CHRONOLOGISCH NACH BESTELLEINGANG UND VERFÜGBARKEIT BEI NINTENDO AUSGELIEFERT. WER ZUERST BESTELLT, SPIELT ZUERST!

NINTENDO 64 (MÄR.)	399,-
DT. VERSION, INKL. AV-KABEL UND SCART-ADAP.	
CONTROL PAD (MÄR.)	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY (FEB.)	99,-
GAME KILLER	79,-
MEMORY CARD 1 MEG	69,-
MEMORY CARD 8 MEG	89,-
ANTENNENKABEL (MÄR.)	49,-
GOEMON (MÄR.)	139,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (MÄR.)	139,-
PILOTWINGS 64 (MÄR.)	119,-
SHADOWS OF THE EMPIRE (APR.)	139,-
SUPER MARIO 64 (MÄR.)	99,-
MARIO SPIELEBERATER (APR.)	24,80
WAVERACE 64 (APR.)	99,-



Legacy of

cybermedia 88 222045

CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
PER4MER TURBO - LENKRAD	109,-
VRF1 - LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN - PISTOLE	69,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	89,-
GAME KILLER	54,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	39,-
MEMORY CARD 15 B. - ORIG.	44,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 360 BLOCKS	99,-
ANTENNENKABEL	39,-
2XTREME (FEB.)	89,-
4-4-2 FUSSBALL (MÄR.)	89,-
A-TRAIN	99,-
ALIEN TRILOGY	79,-
ANDRETTI RACING	79,-
AREA 51 (FEB.)	94,-
BALLBLAZER CHAMPIONS (MÄR.)	89,-
BAPHOMETS FLUCH	89,-
BATTLE STATIONS (MÄR.)	84,-
BATMAN FOREVER	84,-
BEDLAM (FEB.)	89,-
BLAST CHAMBER	89,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BREAKPOINT TENNIS	79,-
BUBBLE BOBBLE 2 (MÄR.)	79,-
BURNING ROAD	89,-
CHRONICLES OF THE SWORD	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CONTRA LEG. OF WAR (MÄR.)	99,-
COOL BOARDERS	89,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (FEB.)	84,-
DARKLIGHT CONFLICT (MÄR.)	84,-
DESCENT 2 (FEB.)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DEVIDE ENEMIES WITHIN (FEB.)	89,-
DISRUPTOR	79,-
DRAGONHEART	89,-
EXHUMED (MÄR.)	89,-
FIFA SOCCER 97	84,-
FORMEL 1	99,-
GRID RUN (FEB.)	89,-
HARDCORE 4X4	89,-
HERC'S ADVENTURE (MÄR.)	89,-
HEXEN (FEB.)	94,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	79,-
INDEPENDENCE DAY (MÄR.)	89,-
INT. MOTO X	84,-
NASCAR RACING 96	89,-
NBA HANGTIME (FEB.)	89,-
NBA IN THE ZONE 2	94,-
NBA JAM EXTREME	84,-
NBA LIVE 97	84,-
NECRODROME	94,-
NEED FOR SPEED	84,-
NEED FOR SPEED 2 (MÄR.)	84,-
NFL QUARTERBACK CLUB '97	84,-
NHL 97	84,-
NHL POWERPLAY '96 (FEB.)	84,-
ONSIDE SOCCER	89,-
PERFECT WEAPON (MÄR.)	84,-
PGA TOUR 97	84,-
PLAYER MANAGER (FEB.)	89,-
PORSCHE CHALLENGE (MÄR.)	99,-
POWER MOVE PRO WRESTLING	89,-
PRO PINBALL THE WEB	79,-
PROJECT OVERKILL	84,-
RAGE RACER (MÄR.)	99,-
REBEL ASSAULT II (FEB.)	99,-
RELOADED	84,-
RETURN FIRE	89,-
RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
ROAD RAGE (FEB.)	89,-
ROAD RASH	84,-
ROBOTRON X	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SAMURAI SHODOWN (FEB.)	89,-
SIM CITY 2000	84,-
SOUL BLADE (MÄR.)	109,-
SOVIET STRIKE	84,-
SPACE JAM (FEB.)	89,-
SPOT GOES TO HOLLYW. (FEB.)	89,-
STAR GLADIATOR	94,-
STARWINDER	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	79,-
STREET RACER	79,-
SUIKODEN (FEB.)	89,-
SUPER MOTOCROSS	89,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
SUPERSONIC RACERS	84,-
TEKKEN 2	99,-
TEMPEST X3	89,-
TIME COMMANDO	84,-
TOBAL NO. 1	99,-
TOMB RAIDER	89,-
TRANSPORT TYCOON (FEB.)	99,-
TRASH IT (FEB.)	89,-
TUNNEL B1	84,-

TOP--SPIELE
ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn		Playstation	
BAKU BAKU ANIMAL	59,-	ACTUA GOLF	69,-
BATTLE MONSTERS	49,-	BLAST CHAMBER	79,-
BUST-A-MOVE 2	64,-	BUST-A-MOVE 2	59,-
FIFA SOCCER 96	39,-	CRITICOM	39,-
FIGHTING VIPERS	79,-	DARKSTALKERS	59,-
GHEN WAR	49,-	DISRUPTOR	84,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-	EARTHWORM JIM 2	69,-
JOHNNY BAZOOKATONE	49,-	FLOATING RUNNER	49,-
MIGHTY HITS	64,-	GALAXY FIGHT	39,-
NBA ACTION	59,-	IN THE HUNT	49,-
NIGHTS - AUS SET	69,-	IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
ROBOTICA	39,-	KILLING ZONE	39,-
SEGA RALLY	64,-	KONAMI OPEN GOLF	59,-
STARFIGHTER 3000	59,-	PANDEMONIUM	74,-
STREET FIGHTER ALPHA	59,-	SKELETON WARRIORS	69,-
STRIKER '96	49,-	STREET FIGHTER ALPHA 2	79,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	69,-	STREET RACER	79,-
VIRTUAL GOLF	59,-	SLAM'N'JAM '96	49,-
VIRTUAL HYDELIDE	39,-	WWF WRESTLEMANIA	39,-

Super Nintendo

SUPER NINTENDO ACT. PACK 219,-	
DT. VERSION, INKL. SUPER MARIO WORLD 2 UND CONTROL PAD	
DONKEY KONG COUNTRY 3	129,-
FIFA SOCCER 97	119,-
KIRBY'S FUN PAK	114,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	69,-
LUFIA (FEB.)	114,-
NBA LIVE 97	119,-
NHL 97	119,-
SIM CITY 2000	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
TERRANIGMA	114,-
WINTER GOLD	109,-

Mega Drive

MEGA DRIVE SIXPACK 2	219,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, 6 SPIELE UND CONTROL PAD	
FIFA SOCCER 97	109,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	79,-
MADDEN NFL 97	109,-
MICRO MACHINES MILITARY	109,-
NBA LIVE 97	109,-
NHL 97	109,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	99,-
VIRTUA FIGHTER	99,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

VERSANDKOSTEN 6,90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS

HOTLINE 21844

INT. SUPERSTAR SOCCER	94,-
INT. TRACK & FIELD	89,-
JET RIDERS (FEB.)	89,-
KING'S FIELD (FEB.)	89,-
LAST DYNASTY	89,-
LEGACY OF KAIN (MÄR.)	89,-
LOMAX	89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	89,-
MAGIC THE GATHERING (MÄR.)	89,-
MADDEN NFL 97	84,-
MANIC KARTS (FEB.)	84,-
MEGA MAN X3 (FEB.)	89,-
MOTOR TOON 2	89,-
MYST	89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3 (FEB.)	89,-
NANOTEK WARRIOR	89,-
TWISTED METAL 2 (FEB.)	89,-
VICTORY BOXING	84,-
VIRTUAL TENNIS (FEB.)	84,-
VR POOL (FEB.)	89,-
WARHAMMER	79,-
WING COMMANDER III	89,-
WING COMMANDER IV (MÄR.)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WWF IN YOUR HOUSE	84,-
X2 - PROJECT X	89,-
X-COM TERROR FROM THE DEEP	89,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

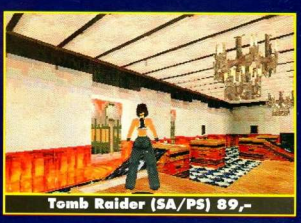
57 16 01



Die Hard Arcade (SA) 94,-


in (SA/PS) 89,-

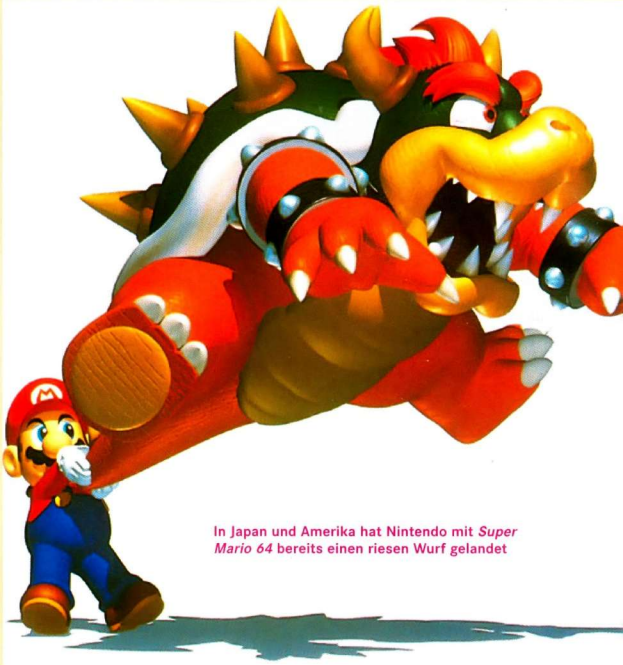

Dark Saviour (SA) 84,-


Tomb Raider (SA/PS) 89,-


NHL '97 (SA/PS) 84,-

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

Das N64 landet in Europa



In Japan und Amerika hat Nintendo mit *Super Mario 64* bereits einen riesen Wurf gelandet

Seit den ersten Gerüchten um Nintendos neue 64-Bit-Konsole im Dezember '93 ist reichlich Zeit ins Land gegangen. Aus dem damaligen Project Reality wurde zunächst das Ultra 64 und schließlich das Nintendo64. Dennoch ließ Big N nie mehr Infos und Gerüchte durchsickern als nötig, um die Neugierigen bei der Stange zu halten.

VON F. BERG

Der Countdown läuft. Nur noch wenige Tage, dann steigt Nintendo auch in den hiesigen Videospielmarkt mit ihrer neuen Konsole ein. Nachdem der Marktführer aufgrund etlicher Verzögerungen und endloser, nervenstrapazierender Terminverschiebungen den Mitbewerbern für eine lange Zeit das Feld der Next-Generation-Konsolen überließ (Der Saturn erschien Anfang Juli '95, die PlayStation Mitte September '95), versucht er nun mit voller Kraft, die abgegebenen Marktanteile zurückzuerobern. Bereits seit Januar fährt Nintendo zu diesem Zweck eine großangelegte Werbekampagne, um den Release des Nintendo64 am 1.3.97 noch einmal gehörig anzustacheln. Mit einem 36-seitigen Hochglanz-Farbprospekt wird mächtig auf die Pauke gehauen. Noch immer ist an der Präsentation zu erkennen, daß Nintendo als Zielgruppe primär die jüngeren Videospieler anvisiert, dennoch gibt es einige sehr technische Seiten, auf denen mit Fachausdrücken geprotzt wird. Leider befinden sich auch verschiedene fehlerhafte Angaben auf diesen Seiten.

Ganz besonders negativ fällt jedoch die Vorverkaufsaktion auf, deren Politik den Verdacht nahelegt, Nintendo beabsichtige die ohnehin sehr große Nachfrage nach dem Gerät noch zusätzlich anzuheizen. Die Tatsache, daß Nintendo keine Angabe zu den am 1. März zum Verkauf bereitstehenden Geräten machen wollte oder konnte, steht im direkten Widerspruch zu Textpassagen wie beispielsweise: „Wer zuerst kommt, spielt zuerst. Bitte beachten, daß anfangs nur limitierte Mengen zur Verfügung stehen. Eine frühe Vorbestellung hat eine entsprechend frühe Auslieferung zur Folge." Somit verhärtet sich die Annahme, Nintendo wäre daran interessiert verlautbaren zu lassen, alle Geräte seien ausverkauft, die Nachfrage habe sämtliche Erwartungen übertroffen.

Eins steht jedoch fest, am Preis von 399 DM hat sich definitiv nichts geändert. Die Konsole wird mit einem grauen Controller und dem gleichen Anschlußkabel wie das SNES ausgeliefert (Cinchstecker plus Scartaufsatz). Sollte der hauseigene Fernseher weder über Cinch-, noch über Scarteingänge verfügen, so ist eine Antennenweiche nebst HF-Modulator separat erhältlich. Farbige Controller werden erst im Mai angeboten und zwar zu einem Preis von 59 DM. Die Controller Paks sind ab Juni für 39 DM käuflich zu erwerben.

Europa steht eine Markteinführung des N64 bevor, die bereits im Vorfelde für aufwendige Werbekampagnen seitens Nintendo und extreme Geduldsproben der Kaufwilligen gesorgt hat.



Der Konsolenstart mit dem stärksten Software-Line-Up aller Zeiten steht kurz bevor

In der Vergangenheit konnte Nintento trotz eines in Deutschlad sehr späten NES- und SNES-Release (im Vergleich zum Master System und dem Mega Drive) die eindeutige Marktführung erreichen. Ob sich das N64 neben dem Saturn und der PlayStation zum jetzigen Zeitpunkt noch durchsetzen kann, wird die Zukunft zeigen. Mit der vorhandenen Spitzensoftware und dem für die Zukunft angekündigtem 64DD hat Nintendo jedenfalls gute Voraussetzungen dieses Ziel zu erreichen. ■

Super Mario 64



Zeitgleich mit dem Konsolen-Release erscheint Nintendos Software-Zugpferd *Super Mario 64* (99 DM). Dieses Vorzeige-Jump&Run sorgte bereits in Japan und Amerika quasi im Alleingang dafür, einen Käuferansturm auf Konsole und Modul herbeizuführen, wie er bisher einmalig in der Geschichte der Videospiele ist. Marios Sprung in die Dreidimensionalität ist eine technische Meisterleistung. Es handelt sich nicht um einen simplen Aufguß der Erfolgsserie in Pseudo-3D, sondern um ein absolut innovatives Produkt in puncto Ideenreichtum, Komplexität und Umsetzung einer tatsächlichen Echtzeit-3D-Welt.

neXt Level (9/96)
Wertung: 100 %

PilotWings 64



Ebenfalls am ersten März wird *PilotWings 64* (129 DM) den Weg in die Geschäfte beschreiten. Die konsequente Weiterentwicklung des SNES-Vorgängers zeigt in beeindruckender Weise, was die 64-Bit-Hardware in puncto Echtzeit-Polygon-Grafik zu leisten vermag. 36 Missionen von teilweise sehr hohem Schwierigkeitsgrad fordern den flugbegeisterten Spieler, in luftiger Höhe sein Geschick zu beweisen.

neXt Level (9/96)
Wertung: 90 %

Turok-Dinosaur Hunter



Acclaim beabsichtigt eine Veröffentlichung ihres grandiosen *Turok-Dinosaur Hunter* (149 DM) in der ersten Märzwoche und stellt somit gleich zu Beginn einen weiteren absoluten Spitzentitel für Nintendos neue Hardware.

neXt Level (3/97)
Wertung: 95 %







Durch die Integration eines mittig plazierten Analogsticks und die eigenwillige Konstruktion des neuen Nintendo-Controllers ergeben sich je nach Bedarf der Software drei verschiedene Möglickeiten, selbigen zu bedienen.

Der neuartige Controller des N64 unterscheidet sich von allen bisher bekannten Joypads. Abgesehen vom gewohnten Digital-Pad, welches stets nur feststellen kann, ob ein Signal erfolgt oder nicht, ist Nintendos zusätzlich integrierter Analog-Stick in der Lage, die Stärke eines Richtungsausschlages zu erkennen. Dadurch eröffnen sich den Programmieren völlig neue Möglichkeiten. Für den Spieler bedeutet dies im Klartext eine wesentlich differenziertere Steuerbarkeit der Aktionen. PilotWings 64 beispielsweise vermittelt dank der exakten Steuerung, die selbst minimale Kommandos erkennt und mit kleinsten Manövern quittiert, ein bisher ungeahntes Fluggefühl. Die Vorzüge der analogen Steuerung haben mittlerweile auch die Mitbewerber Sony und Sega erkannt und Analog-Sticks in der Entwicklung beziehungsweise bereits im Angebot.

Wave Race 64



Nintendos Rennspielrevolution *Wave Race 64* (99 DM) wird sich erst zwei bis drei Wochen nach dem Konsolen-Start die Ehre geben. Auf neun Strecken liefern sich vier Jetski-Fahrer unerbittliche, feuchtfröhliche Rennen. Im Zweispieler-Modus können zwar lediglich Duelle ausgetragen werden, dafür glänzt dieser mit einem übersichtlichen Splitscreen. Im Stuntmodus zählen zusätzlich zur Geschwindigkeit auch die artistischen Fähigkeiten der Fahrer.

neXt Level (12/96)
Wertung: 90 %

Star Wars: Shadows of the Empire



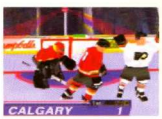
Auch LucasArts' *Star Wars: Shadows of the Empire* (149 DM) wird sich nicht rechtzeitig zum Hardware-Launch in den Regalen einfinden, es erscheint im April. Durch zehn Level begibt sich der Spieler in die Welt von Dash Rendar, dem neusten Helden der Sternen-Sage. Die First-Person-Shooter-Missionen überwiegen, doch auch spektakuläre Kämpfe mit einem frei im Raum steuerbaren Snowspeeder oder eine rasante Fahrt auf dem Speederbike sind vorhanden.

neXt Level (2/97)
Wertung: 85 %

Vorschau:







Bereits im Juni geht es weiter. Zeitgleich mit dem Erscheinen des Controller Paks, veröffentlicht Nintendo *Mario Kart 64* (99 DM), allerdings, im Gegensatz zu Japan, ohne zusätzlichen Controller. Im Juli kommen *NBA Hang Time* (149 DM) und *Wayne Gretzky's 3D-Hockey* (149 DM) auf den Markt. *Cruis'n USA* wird wohl nicht in Deutschland erscheinen, Nintendo of Europe befand es für qualitativ ungenügend.



GRUNDGERÄT PAL



SUPER MARIO 64



PILOTWINGS 64

Beispiel 1: NINTENDO 64
+ Super Mario 64
+ Pilotwings 64
+ 2tes Joypad
DM 32.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sony Playstation
+ Memory Card
+ 2tes Joypad
+ Spiel für 99.90
DM 29.- monatlich bei 24 Monaten

▶ARJAY-FINANZIERUNG◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbind

ARJAY ONLINE GAMES

INTERNET
Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.
http://www.arjay-games.de

PLAYSTATION

Grundgerät dt	388.00
Umbau für US/JP-Import-CD´s durch unsere eigene Werkstatt mit Garantie	99.90
Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung (Es wird ein RGB-Kabel benötigt)	59.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card (Sony)	49.90
Memory Card (8MEG)	79.90
Memory Card (24MEG!!)	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
4-4-2-Fußball dt	89.90
A.IV Evolution Global dt	89.90
Area 51 dt	89.90
Baphomets Fluch dt	89.90

PLAYSTATION

Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Rage Racer jp	149.90
Rebel Assault II dt	99.90
Re-Loaded dt	89.90
Resident Evil dt	89.90
Sim City 2000 dt	89.90
Soviet Strike dt	89.90
Soul Blade us (März)	109.90
Spot g.t. Hollywood dt	89.90
Star Gladiator dt	89.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Suikoden us	99.90
Tekken II dt	104.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tomb Raider dt	89.90
Victory Boxing dt	89.90
Warhammer dt	89.90
Wing C. IV (Ende März) dt	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

NINTENDO 64

Grundgerät dt	399.00
Pilotwings 64 dt	119.90
Super Mario 64 dt	99.90
Turok dt (März)	159.90
Joypad dt	59.90
Antennenkabel dt	49.90

SUPER NES

Lost Vikings II dt	109.90
Lufia II dt	119.90
Umbau 50/60Hz	79.90

ALLGEMEINES

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel, sowohl PAL, als auch neue Importe aus den USA und Japan auf Lager.

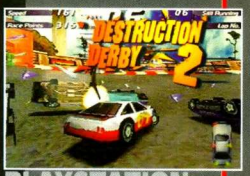
ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067



SOUL EDGE (SOUL BLADE)



MANX TT SUPER BIKE



DESTRUCTION DERBY II

PLAYSTATION

Bedlam dt	89.90
Black Dawn dt	89.90
Blam! Machinehead dt	79.90
Blast Chamber dt	99.90
Bust A Move 2 dt	79.90
Command&Conquer dt	99.90
Cool Boarders dt	89.90
Contra: Legacy War us	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Crusader: No Remorse dt	89.90
Darkstalkers dt	89.90
Destruction Derby II dt	99.90
Disruptor dt	99.90
Dragonheart dt	99.90
Exhumed dt	89.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Final Match Tennis dt	89.90
Formula 1 dt	99.90
Gun (Predator)	79.90
Hardcore 4x4 dt	89.90
Hexen dt	89.90
Int. Superstar Soccer dt.	89.90
Jet Rider dt	89.90
Legacy of Kain dt	89.90
Manic Karts dt	84.90
Megaman X3 dt	89.90
Namco Museum Vol.3 dt	89.90
NBA Hangtime dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Live 97 dt	89.90
NHL-Faceoff 97 dt	99.90
NHL-Hockey 97 dt	89.90
Pandemonium dt	89.90
Perfect Weapon dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt	399.00
Game Buster	89.90
Adapter für Import CD´s	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Lenkrad (Sega)	129.90
Amok dt	89.90
Andretti Racing dt	99.90
Bug Too dt	89.90
Bedlam dt	84.90
Black Dawn dt	89.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Dark Savior dt	89.90
Daytona CCE dt	109.90
Dragonheart dt	99.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighting Mega Mix jp	129.90
Impact Racing dt	89.90
Hexen dt	84.90
Heart of Darkness dt	109.90
Manx TT dt	99.90
Manic Karts dt	89.90
Nights & Analogstick dt	139.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Scorcher dt	89.90
Sega Ages dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Sonic the Fighters	89.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Tomb Raider dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtua Cop II dt (ab 18)	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

INTERNETADRESSE
http://www.arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL
JUMP & RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (nur Software) von DM 300.- senden wir versandkostenfrei.
Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.-
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

Hersteller:	Konami	Entwickler:	Konami
Spieler:	1-2 (simultan)	Erhältlich:	2. Quartal '97

Sport

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Realer als Live

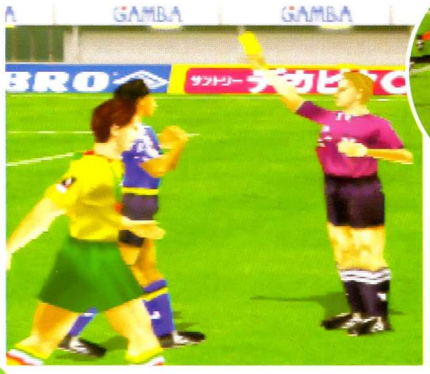
Allen Freunden guter Fußball-Simulationen steht mit Konamis *International Superstar Soccer 64* ein ganz besonderer Leckerbissen bevor, der alles auf diesem Sektor bisher Dagewesene in den Schatten stellt.



Schon nach einer sehr kurzen Übungsphase gelingen dem Spieler reihenweise spektakuläre Torszenen. Das Replay verfügt über unterschiedliche Perspektiven und Geschwindigkeitsstufen









Auf dem Rasen schenken sich die Spieler nichts. Wie in einer echten Partie geht es mitunter recht ruppig zu, und der Unparteiische kommt nicht umhin, ein farbiges Kärtchen aus seiner Brusttasche zu ziehen

VON F. BERG

Konami setzte mit *International Superstar Soccer* und *ISS Deluxe* bereits 1995 zweimal hintereinander neue Maßstäbe in puncto Fußball-Simulationen. Trotz grafischer Großoffensive gelang es auch auf den 32-Bit-Konsolen bis dato keinem Hersteller, die Spielbarkeit der Konami-Titel auch nur annähernd zu erreichen. Kürzlich ist *ISSD* auch für das Mega Drive und die PlayStation released worden, jedoch handelt es sich um nahezu identische Konvertierungen. *ISS 64* geht dagegen einen völlig anderen Weg; das Spiel wurde komplett überarbeitet. Beispielsweise treibt die grafische Präsentation dem Betrachter beinahe Freudentränen in die Augen. Mit welcher akribischen Liebe zum Detail dabei vorgegangen wurde,

Konami brennt ein unglaubliches Detailfeuerwerk ab

ist kaum zu glauben. Der inzwischen schon fast zum Standard gewordene Einsatz der Motion-Capture-Technik kam so konsequent zur Anwendung, daß den Spielern Bewegungsabläufe von bisher nicht geahnter Qualität anhaften. Durch die Integration immens vieler Animationsphasen, die fortwährend vom Modul nachgeladen werden müssen, ergibt sich ein absolut flüssiger Spielablauf, der beinahe schon an eine Fernsehübertragung grenzt.

Doch die beste Präsentation nützt natürlich nichts, wenn die Spielbarkeit zu kurz gerät. Dies scheint auch den Programmierern von Konami bekannt zu sein, und so haben sie sich hingesetzt und tatsächlich das Kunststück fertiggebracht, *ISS 64* auch in diesem Punkt gegenüber den bisherigen Titeln zu verbessern. Die Spielzüge gehen gewohnt leicht von der Hand, wurden um einige neue Aktionen wie einen Paß in den

direkten Angriffslauf erweitert und sorgen auch bei Anfängern sofort für einen leichten Einstieg. Eine präzise Steuerung der Spieler ist jederzeit gegeben, egal, ob diese gerade gehen, sprinten, Haken schlagen, köpfen, grätschen oder irgendein sonstiges x-beliebiges Manöver ausführen. Auch das ziel-

Ein Gameplay von bisher ungeahnter Qualität

genaue Zuspiel stellt kein Problem dar, stets hat der Spieler die optimale Kontrolle über seinen Akteur. In der japanischen Fassung wurden neben den 16 Originalmannschaften und SpielerNamen der J. League digitalisierte Porträts der Akteure in das 64-MBit-Modul integriert. Hierzulande werden diese Porträts wegfallen, und der gewonnene Speicherplatz durch über 40 verschiedenen Nationalmannschaften aufgefüllt. Die Namen der Spieler werden dann fiktiv sein, ein integrierte Namen-Editor ermöglicht jedoch das selbständige Aktualisieren. Der gewohnt ambitionierte Kommentator der japanischen Version wird komplett ins

Mehr als 40 verschiedene Nationalmannschaften

Englische übersetzt werden und diesmal erstmalig auch in Amerika und Europa in einer ungekürzten Fassung erscheinen. *ISS 64* soll das Licht der westlichen Welt im zweiten Quartal '97 erblicken, sämtliche Konkurrenzprodukte in spe sollten sich lieber jetzt schon warm anziehen. ■





Spannungsgeladene Torraumszenen bestimmen den Spielablauf. Dabei herrscht eine solch dichte Atmosphäre, daß der Betrachter vom Spielgeschehen geradezu aufgesogen wird







Mit Hilfe des Dreiecks kann sowohl die Schußstärke als auch die Richtung bestimmt werden



Es muß nicht immer mit der Brechstange sein. Ein gefühlvoller Heber bringt in dieser Szene den erhofften Erfolg. Der Torwart ist machtlos, und auch die herangeeilte Abwehr kommt zu spät

Info:



Der Vierspieler-Modus wird in allen denkbaren Varianten unterstützt. Konami nimmt erfreulicherweise Abschied von dem lästigen Paßwortsystem der Vorgänger. Zwar enthält die Cartridge keine Batterie, aber sämtliche Spielstände und Namensänderungen können auf einem Controller-Pak gespeichert werden.



Lawrence Scragg: „Wir wollten kein Spiel, bei dem es nur darauf ankommt, so schnell wie möglich durch die Level zu jagen ...“



Die Intelligenz der Gegner wächst in jedem Level. Sie lernen zum Beispiel, ihre Schüsse besser zu timen oder in Deckung zu gehen



Psygnosis ist für ihre aufwendig gerenderten Artworks und Intros bekannt

Psygnosis will mit *Lifeforce: Tenka* das Ego-Shooter-Genre erobern. neXt Level war als einziges deutschsprachiges Magazin vor Ort im Liverpooler Hauptquartier, um von den Programmierern erste Impressionen zu erhalten.



Ziele sowie mögliche Gegenstände oder Türen werden durch einen grünen Rahmen hervorgehoben

GEHIRNAKROBATIK IM C





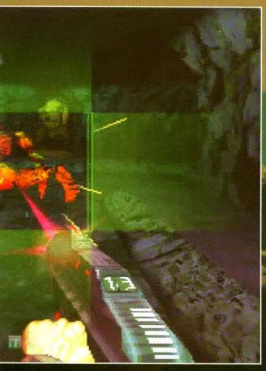
Links: Die traumhaften Büroräume von Psygnosis erinnern durch die vielen Poster und Merchandising-Artikel bekannter Filme eher an Wohnräume als an Arbeitsplätze

VON C. HENNING

Mit der Einführung von Sonys PlayStation erfuhr auch das englische Entwicklungshaus Psygnosis einen steilen Karriereschub. *wipEout, Krazy Ivan* oder *3D Lemmings* trugen nachweislich zum Erfolg des 32-Bitters bei. Obwohl sich Psygnosis unter anderem mit *Destruction Derby* und dem 96er Kassenschlager *Formel 1* als fähiger Anbieter qualitativ hochwertiger Rennspiele einen Namen machte, waren die Briten nie darum verlegen, ihrem Spieltrieb auch in anderen Genres freien Lauf zu lassen. Nach ihrem Ausflug in Jump&Run-Gefilde (*Lomax in Lemmingland*) und einem weniger rühmlichen Abstecher in die Adventure-Welt (*Chronicles of the Sword*) hat sich eine sechsköpfige Kerntruppe um Senior Programmer Simon Moore nun der umstrittenen First-Person-Shooter angenommen. Auf die Frage, wann es denn

PSYGNOSIS

LIFEFOR







Erst bei näherem Hinsehen kann man die unterschiedlichen Konfigurationen der Waffe auf unseren Bildern erkennen. Links der ausgebaute Laser und rechts der Triple-Shot

YBER UNIVERSUM

Wer sich bei Lifeforce: Tenka nur aufs Töten beschränkt, hat im Grunde schon verloren

CE: TENKA

mal ein Prügelspiel von Psygnosis geben wird, antwortete Moore schmunzelnd: „Wieso, *Tekken 2* ist doch genial." Der Liverpooler Hauptsitz ist von Postern und Merchandising-Artikeln aus zahlreichen Filmen überfüllt, von denen sich die Kreativen sichtlich inspirieren ließen. So werden Cineasten mehrere Déjàvus während des Spielens erfahren und sich schlagartig an Filme wie *Das Ding aus einer anderen Welt, Predator, Alien* oder *Judge Dredd* erinnert fühlen.

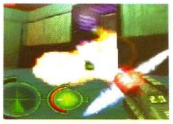
Psygnosis war bei der Entwicklung sehr daran gelegen, mit *Lifeforce: Tenka* kein weiteres Programm zu gestalten, das sich nahtlos in die lange Liste blutrünstiger Trittbrettfahrer namhafter 3D-Shooter einreiht. „Wir wollten kein Spiel, bei dem es nur darauf ankommt, so schnell wie möglich durch die Level zu jagen und dabei noch sämtliche Feinde ins Nirvana zu schicken", so Artist Lawrence Scragg. Bei *Tenka* wird der Spieler durch das ausgefeilte Leveldesign dazu angehalten, sich jeden Schritt zu überlegen und jedes Quentchen Munition genauestens zu rationieren, da man sonst im Ernstfall nur mit der schwachen Standardwaffe dasteht.

In *Tenka* schlüpft der Spieler in die Rolle eines cybernetischen Sklaven, der seinen Herren entflohen ist, um nun seine Leidensgenossen aus der Unterjochung zu führen. Dabei ist er lediglich mit einer einzigen Waffe ausgestattet, die jedoch im weiteren Verlauf des Spiels aufgerüstet werden kann. Während sich die ersten Up-Grades eher minimal von der Vorstufe unterscheiden, wenn etwa aus einem Single-Shot ein Doppel- oder Dreierschuß wird,



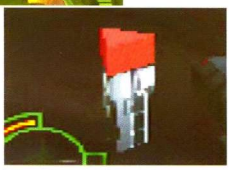


Die dichte Endzeit-atmosphäre zieht den Spieler in ihren Bann



Spektakuläre, technisch einwandfreie Explosio-nen zeichnen *Tenka* aus





Utensilien, wie zu entfernende Sprengsätze (oben) oder farbige Schlüssel zu diversen Geheimtüren (unten), findet man sehr häufig im Spiel

„Das schwierigste waren die vielen Special Effects"

fügen sich bei der Aufsammlung der verschiedenen Ausrüstungsgegenstände ein Laser und sogar ein Raketenwerfer in die Superwaffe ein.

Die Feinde treten in Form von fliegenden Roboterdrohnen und widerstandsfähigen Mutanten auf. Die größten Gegner des Spielers sind allerdings die kniffligen Rätsel, mit denen er in jedem einzelnen Level aufs neue konfrontiert wird.

Bei Spielen wie beispielsweise *wipEout 2097* bewies Psygnosis bereits seinen Hang zu pompösen Lichteffekten, mit denen auch bei *Tenka* nicht gespart wurde. Die düsteren Katakomben und verlassenen Laboratorien bieten in ihrer unheilschwangeren Atmosphäre den perfekten Hintergrund, um den zahllosen Lichteffekten noch stärkeren Ausdruck zu verleihen. Nicht nur die Projektile der futuristischen Waffen sind mitunter stilvoll in Szene gesetzt, sondern auch die wuchtigen Explosionen wurden mit viel Liebe zum Licht gestaltet. Wie bei Psygnosis-Spielen üblich, wird auch die Storyline von *Lifeforce: Tenka* durch mehrere Rendersequenzen beschrieben. Im





Durch genaues Zielen können auch lediglich bestimmte Körperteile anvisiert werden, um die Feinde effektiv außer Gefecht zu setzen



Wenn ein Gegner einen Treffer landet, leuchtet der Bildschirm hell auf



Einige Mutanten sind sehr detailverliebt texturiert worden



Die Flammenbarriere aus *Judge Dredd* fand ebenfalls Verwendung





Typisch Psygnosis: Gerenderte Zwischensequenzen erzählen die surreale Story

den markigen Heavy-Soundtrack verantwortlich zeichnet. Die stilechten Soundeffekte gehen ebenfalls auf sein Konto.

Wer sich von *Lifeforce: Tenka* ein gradliniges Blutbad erhofft, wird enttäuscht werden, da die grauen Zellen mindestens ebenso beanspruchen werden wie der rechte Daumen. Momentan wird dem Spiel noch der letzte Feinschliff verpaßt und der eine oder andere Blitzer und Bug ausgemerzt. Bald werden wir Gelegenheit dazu haben, in die düstere Welt des Cyberspace abzutauchen. ■

Das Augenimplantat des Helden erfaßt auch weit entfernte Gefahren



Das Spiel wird ohne Laser-Pointer gestartet



Breitbildformat sind viele dramatische Szenen zu bestaunen. „Der schwierigste Teil in der Entwicklung bestand in der feinen Ausarbeitung der nicht gerade wenigen Special Effects", erzählt Simon Moore.

Mindestens ebensoviel Mühe wie seine Grafikkollegen gab sich Mike Clarke, der für

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

PlayStation 389,95

A Train	dt	99,95
Andretti Racing	dt	79,95
Ball Blazer*	dt	89,95
Baphomets Fluch	dt	89,95
Bedlam*	dt	89,95
Blast Chamber	dt	109,95
Comm&Conquer	dt	89,95
Cool Borders*	dt	89,95
Crow- City of Angels*	dt	109,95
Crash Bandicot	dt	69,95
Disruptor	dt	89,95
Extreme Games 2*	dt	89,95
FIFA Soccer '97	dt	89,95
Hyper Final Match Tennis	dt	89,95
Intern.Superstar Soccer	dt	89,95
Legacy of Kain*	dt	89,95
Lomax in Lemmingland	dt	89,95
Namco Smash Tennis	dt	89,95
NASCAR Racing*	dt	89,95
NHL Hockey '97 EA		99,95
Onside Soccer	dt	79,95
Pete Sampras Tennis	dt	99,95
Player Manager*	dt	89,95
Power Play Hockey*	dt	79,95
Powerm Pro Wrestling	dt	89,95
Poed	dt	89,95
Projekt Overkill	dt	89,95
Rebell Assault 2*	dt	99,95
Resident Evil	dt	99,95
Return Fire	dt	89,95
Sim City 2000	dt	89,95
Soviet Strike	dt	89,95
Space Jam*	dt	89,95
Star Gladiator		89,95
Streetfighter alpha 2	dt	89,95
Streetracer	dt	89,95
Syndicate Wars*	dt	99,95
Tekken 2	dt	109,95
Time Comando	dt	84,95
Tobal No. 1*		99,95
Tomb Raider	dt	89,95
Tunnel B1	dt	89,95
Victory Boxing	dt	89,95
VR Pool*	pal	89,95
Warhammer: ... Rat	dt	89,95
Wing Commander III	dt	99,95
Wipe Out 2097	dt	59,95
WWF Wrestlemania	dt	99,95
X-Com: Terror f.t.Deep	dt	99,95

Saturn 399,-

Blam! Machinehead	dt	89,95
Blazing Dragons	dt	99,95
Bust a Move 2	dt	69,95
Dark Savior*	dt	84,95
Daytona Champ. Edt.	dt	99,95
Destruction Derby	dt	89,95
Discworld	dt	89,95
Exhumed	dt	99,95
Fighting Vipers		89,95
Gun Griffon	dt	89,95
Mystaria	dt	99,95
Need for Speed	dt	84,95
NHL Hockey '97*	dt	99,95
Nights + Pad	dt	139,95
Road Rash	dt	89,95
Sea Bass Fishing	dt	99,95
Shining Wisdom	dt	89,95
Sim City 2000	dt	99,95
Skeleton Warriors	dt	79,95
Story of Thor 2	da	89,95
Streetfighter Alpha 2	dt	89,95
Themepark	dt	49,95
ThreeDirtyDwarves*	dt	89,95
Tomb Raider		99,95
Virtua Cop 2	dt	99,95
Worldwide Soccer '97	dt	99,95
Worms	dt	89,95
WWF Wrestlemania	dt	59,95

SuperNintendo

Donkey Kong 3	dt	129,95
Lufia*	dt	119,95
Terranigma	dt	119,95

Jaguar

Theme Park	us	59,95
Tempest 2000	dt	69,95
WhiteMan + 4 Sp.Adt	dt	69,95



89,95*



399,95*

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; **ab 3 Artikeln versandfrei** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich !



89,95*

159,95



Lenkrad für Playstation

030-627 09 154

Mo bis Sa von 10.00 - 20.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz

Händleranfragen sind willkommen.

Kurz vor Redaktionsschluß dieser Ausgabe machte eine Meldung alle anderen Themen dieses Monats obsolet. Zwar gab es zahlreiche interessante Meldungen (die PlayStation dominiert kurz vor dem Release von Squares *Final Fantasy VII* die japanischen Verkaufscharts; abstruse Gerüchte über PlayStation 2 und Saturn 2), doch die Allianz von Sega und Bandai ist natürlich um einiges wichtiger. Wie üblich gibt es natürlich auch zu diesem Thema schon unzählige Gerüchte und Vermutungen wie „Sega zieht sich aus dem Hardware-Business zurück" oder „Sega-Bandai Ltd. entwickelt für PlayStation (2)", vorerst wollen wir uns jedoch auf die Fakten beschränken.

vereinte kräfte

Ende Januar gaben Sega Enterprises, Ltd. und Bandai Co., Ltd. überraschend die bevorstehende Fusion der beiden Konzerne bekannt.

Die Auswirkungen des Zusammenschlusses sind zur Zeit natürlich noch nicht abzusehen, die Details lesen sich jedenfalls wie folgt: Zum 1. Oktober 1997 werden die beiden Firmen mittels Aktientauschs fusionieren, wobei Sega der dominante Partner ist. (Anteilseigner erhalten für eine



Bandai-Aktie 0,76 Anteile der neuen Firma, Sega-Aktien werden im Verhältnis eins zu eins getauscht.) Die zukünftige Firma soll den Namen Sega-Bandai Ltd. tragen und die gesamte Bandbreite der Unterhaltungselektronik abdecken (Konsolen, Video- und PC-Spiele, Arcade-Automaten, Spielzeug, Musik-, Video- und Filmrechte, Amusement-Themeparks sowie diverse Lizenzen). Zusammengenommen beträgt der weltweite Umsatz beider Unternehmen etwa 5,6 Milliarden US-Dollar. Geleitet wird der zukünftige Konzern von Chairman Isao Okawa (Sega), CEO Hayao Nakayama (Sega) und President Makoto Yamashina (Bandai).

Die Reaktionen der Mitbewerber waren zurückhaltend. Sony-Vertreter zeigten sich „überrascht", Nintendo macht sich „keine Sorgen". Börsenanalysten äußerten sich sogar eher negativ, da für beide Konzerne unerfreuliche Bilanzen in Aussicht stehen. Sega wird das am 31.3.97 endende Geschäftsjahr zwar mit einem prognostizierten Reingewinn von 45 Millionen Dollar abschließen, dies bedeutet allerdings im Vergleich zum Vorjahr einen Einbruch von fast 50 %. Obwohl Sega im Arcade-Bereich weiterhin Gewinne einfährt, brachte der Heimbereich (vor allem von Sega of America) Verluste ein. Zwar konnte in den USA mit dem Triple Pack (vgl. Behind the Scenes XL 1/97) das Ruder noch einmal herumgerissen werden (der Marktanteil des Saturn stieg im Zeitraum November/Dezember um ca. 13 %), allerdings verlief die Einführung des Saturn-Netlink wenig erfolgreich. Derzeit setzt Sega of America mit ihrer „two for one"-Aktion (Wer zwei Saturn-Spiele kauft, erhält eins gratis dazu. Zur Wahl stehen unter anderem Hits wie *Sega Rally Championship* oder *NiGHTS*.) seine Marktoffensive fort.

Bandai, einer der größten Spielzeugkonzerne der Welt, hat noch größere Probleme: Nach Gewinnen von 88 Millionen Dollar im vergangenen Jahr wird nun ein Verlust von fast 76 Millionen Dollar erwartet. Grund dafür sind einerseits Fehleinschätzungen des Marktes (Bandai setzte auf teures, aufwendiges Spielzeug, wohingegen in Japan derzeit Billigwaren boomen.), andererseits das Engagement für den Pippin @ World, Apples Powerplayer, dem derzeit kaum eine Chance gegeben wird.

Dementsprechend sanken die Aktienkurse beider Firmen am Folgetag, dennoch wird dem kombinierten Unternehmen einiges Potential attestiert. Immerhin hält Bandai solch lukrative Lizenzen wie *Power Rangers*, *Dragon Ball* oder *Sailor Moon*. Obwohl mögliche AM2-Automaten wie *Virtua Power Rangers Fighters* vermutlich wenig erbauliche Aussichten sind ...

Offenbar ist man an der Firmenspitze Segas noch uneinig, was die Zukunft bringen soll. Okawa gab in der japanischen Börsenzeitung Nikkei News in einem Interview an, er wolle den ‚Hardware-Krieg' beenden und sehe die Zukunft von Sega-Bandai als Software-Company, die auch mit Sony zusammenarbeiten könnte. Nakayama hingegen unterstrich am darauffolgenden Tag in derselben Zeitschrift die Wichtigkeit einer eigenen Hardware. Yamashina wiederum, ein Freund des Sony-Bosses, scheint eher Okawas Meinung zu sein. Man darf gespannt sein, welchen Weg Sega in den kommenden Monaten einschlagen wird. Zur Zeit bleiben noch alle Fragen - und alle Möglichkeiten - offen. ■

ausverkauf

Nachdem in jüngster Zeit kaum noch Software für das betagte 3DO auf den Markt kommt, hat nun der Ausverkauf der Konsole begonnen. In einigen Kaufhäusern wird das Panasonic FZ-10 für 89 bis 129 DM (zum Teil inklusive *Starblade α*) angeboten, Software ist zum Teil für unter 40 DM zu haben. Ein gutes Schnäppchen, falls man noch Spiele wie *FIFA Soccer*, *Star Control II*, *Super Street Fighter II Turbo* (die einzige Heimumsetzung dieser Automatenvariante), *The Need for Speed* oder *Wing Commander III*) findet.

M.C. GAME

Telefon 05 21 / 6 42 34

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	379,95
NeGCon	DV	84,95
3D Lemmings	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Golf	DV	84,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95
Adventures of Lomax	US	109,95
Andretti Racing	DV	84,95
Alone in the Dark	DV	99,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Arc the Lad 2	JP	139,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle Arena Toshinden	DV	79,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Black Dawn	US	109,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blast Chamber	US	109,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Burning Road	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Cheesy	DV	84,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Cool Boarders	JP	139,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crime Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	89,95
D	DV	84,95
Darkstalkers	DV	84,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95
Deathtrap Dungeon	DV	i.V.
Destruction Derby	DV	94,95
Destruction Derby 2	US	104,95
Descent	DV	84,95
Die Hard Trilogy	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	84,95
Dragonheart	DV	84,95
Dungeon Creator	JP	104,95
Earthworm Jim 2	DV	84,95
Extreme Games	DV	84,95
Extreme Games 2	US	104,95
F1	DV	99,95
Fade to Black	DV	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Final	DV	84,95
Floating Runner	US	84,95
Fox Hunt	DV	89,95
Frank Thomas Big H. Baseb.l	DV	84,95
Goal Storm	DV	69,95
Gunship	DV	89,95
Horned Owl	US	114,95
Impact Racing	DV	79,95
In the Hunt	DV	84,95
Iron & Blood	DV	84,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Jet Moto	US	104,95
Jumping Flash	DV	89,95
Jumping Flash 2	DV	94,95
Kings Field	US	109,95
Killing Zone	DV	89,95
Konami Open Golf	DV	84,95
Legacy of Kain	US	99,95
Lone Soldier	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	59,95
Megatudo 2096	JP	139,95
Mickeys Wild Adventure	DV	84,95
Moto X	DV	84,95
Motortoon Grand Prix 2	DV	94,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 2	DV	84,95
Namco Museum Vol. 3	JP	144,95
Namco Museum Vol. 4	JP	139,95
Nascar Racing	US	99,95
NBA in the Zone	DV	89,95
NBA Jam Extreme	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Full Contact	US	94,95
NFL Game Day	DV	94,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95
NHL Face Off	DV	84,95
NHL Face Off 97	US	109,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Ogre Battle	DV	124,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Overblood	JP	139,95
Pandemonium	DV	Nov
Parodius Deluxe	DV	69,95
Pennant Race	US	109,95
Penny Racers	DV	84,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	84,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Pitball	DV	89,95
Po'Ed	DV	89,95
Popolocrois	DV	129,95
Pro Pinball	DV	89,95
Project Overkill	DV	84,95
Psychic Detective	DV	84,95
Psychic Force	JP	119,95
Raging Skies	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Romance of the 3 Kingd. IV	US	109,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam'n Jam	DV	89,95
Slam Scape	US	109,95
Shellshock	DV	74,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	i.V.
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DV	84,95
Spot goes to Hollywood	US	104,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Star Gladiator	DV	Nov
Steel Harbinger	US	104,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	US	104,95
Strike Point	US	94,95
Supersonic Racers	DV	89,95
Tekken 2	DV	99,95
Tetris Plus	US	94,95
The Hive	US	99,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	i.V.
Time Commando	DV	84,95
Titan Wars	DV	84,95
Tobal No. 1	US	104,95
Tokyo Highway Battle	US	109,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Toshinden Kids	JP	129,95
Total NBA	DV	94,95
Track & Field	DV	94,95
Trilogy	US	109,95
True Pinball	DV	84,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal	DV	89,95
Twisted Metal 2	US	104,95
Victory Boxing	DV	i.V.
Viewpoint	DV	49,95
Virtual Golf	DV	84,95
Warhawk	DV	84,95
Williams Arcade Hits	DV	74,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipEout 2097	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	79,95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole	DV	399,95
3D Lemmings	DV	84,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Alone in the Dark	DV	94,95
Athlete Kings	DV	84,95
Baku Baku	DV	64,95
Bases Loaded 96	US	89,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle A. Toshinden Remix	DV	94,95
Black Fire	DV	84,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Clockwork Knight 2	DV	99,95
Creature Shock	US	114,95
Crime Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	84,95
Darius Gaiden	DV	89,95
Daytona Championship Ed.	DV	89,95
Daytona USA	DV	49,95
Destruction Derby	DV	84,95
Digital Pinball 2	JP	109,95
Discworld	DV	84,95
D	DV	89,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95
Euro 96 Soccer	DV	89,95
Exhumed	DV	89,95
Fatal Fury Real Bout	JP	149,95
F1 Challenge	DV	89,95
Fighting Vipers	DV	89,95
Gex	DV	84,95
Ghen War	DV	84,95
Guardian Heroes	DV	84,95
Gungriffon	DV	84,95
Hang On 96	DV	99,95
Hattrick Hero	JP	59,95
High Velocity	US	109,95
In the Hunt	DV	89,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Johnny Bazookatone	DV	49,95
Keio 2	DV	84,95
Langrisser III	JP	109,95
Lunar - the Silver Star	JP	119,95
Madden 97	DV	89,95
Magic Carpet	DV	59,95
Mr. Bones	US	99,95
Myst	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
NBA Action	DV	84,95
Need for Speed	DV	89,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	89,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Nights, incl. Controller	DV	139,95
Night Warriors	DV	104,95
Ogre Battle	JP	114,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Panzer Dragoon	DV	49,95
Panzer Dragoon 2	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
PGA Tour Golf 97	DV	89,95
Pro Pinball	DV	84,95
Rayman	DV	89,95
Riglord Saga 2	JP	124,95
Road Rash	DV	89,95
Romance of the 3 Kingd. IV	US	119,95
Sea Bass Fishing	DV	84,95
Sega Rally	DV	99,95
Sexy Parodius	JP	99,95
Shanghai: Triple Threat	US	79,95
Shellshock	DV	89,95
Shining Wisdom	DV	89,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam'n Jam	DV	89,95
Space Hulk	DV	89,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Story of Thor II	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	US	109,95
Street Racer	DV	84,95
The Horde	DV	89,95
Theme Park	DV	59,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	84,95
Tomb Raider	DV	89,95
True Pinball	DV	89,95
Ultimate	DV	84,95
Vallora Valley Golf	DV	89,95
Virtua Cop	DV	139,95
Virtua Cop 2	DV	Dez
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Fighter Kids	DV	84,95
Virtual Golf	DV	89,95
Virtual On	US	89,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	89,95
WipEout	DV	89,95
World Adv. Military Comm. 2	JP	99,95
World Series Baseball 2	DV	84,95
World Wide Soccer 97	DV	89,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	89,95
WWF in your House	DV	84,95
X-Men	DV	89,95

SUPER NINTENDO:

Brain Lord	US	99,95
Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95



Dragon View	US	89,95
Earthbound	US	129,95
FIFA 97 Gold Edition	DV	89,95
Front Mission	JP	79,95
Gunforce	DV	39,95
Hole in One Golf	DV	49,95
Illusion of Time	DV	109,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty or Death	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
NBA Live 97	DV	89,95
New Horizons	US	129,95
Olympic Summer Games	DV	104,95
PGA Tour Golf 96	DV	69,95
Robotrek	US	99,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Sim City	DV	89,95
Soul Blader	JP	39,95
Street Fighter Alpha 2	US	139,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Terranigma	DV	109,95
Tetris Attack	US	89,95
Tetris & Dr. Mario	DV	69,95
Ultima: The False Prophet	US	129,95
Ultimate	US	139,95
Weapon Lord	DV	69,95
Worms	DV	99,95

MEGA DRIVE:

NHL 97	DV	109,95
Worms	DV	99,95

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

M.C. GAME

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist
Detmolder Straße 64 33604 Bielefeld
Telefon; 05 21 / 6 42 34 Fax: 05 21 / 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

Ray Storm

System: PlayStation Hersteller: Taito Entwickler: In-house Erhältlich: als Import

Ende 1995 erschien der Vertikal-Shooter *Layer Section* in Fernost. Bei dem Game handelte es sich um die fast perfekte Umsetzung des Taito-Automaten *Ray Force*. Ein paar Monate später durften sich auch deutsche Saturn-Fans an dem Action-Spektakel erfreuen, das hierzulande unter dem Titel *Galactic Attack* auf den Markt kam.

Nun präsentiert der Arcade-Veteran Taito den Nachfolger *Ray Storm* für Sonys PlayStation. Im Gegensatz zum zweidimensionalen Vorgänger präsentiert sich das Game in aufwendiger 3D-Optik. Das Arcade-Original wurde mit der PlayStation-ähnlichen System-11-Hardware in Szene gesetzt. Die gesamte Levelgrafik und sämtliche Aliens bestehen aus Unmengen von Polygonen. Das ist zwar untypisch für einen klassischen Vertreter des Ballerspiel-Genres, die Entwickler haben jedoch ganze Arbeit geleistet. Auch bei starkem Polygonaufkommen – beispielsweise wenn einer der gigantischen Endgegner auf dem Bildschirm erscheint – besticht *Ray Storm* durch hohe Spielgeschwindigkeit. Vom Slow-Down des Prozessors ist lediglich im Zweispieler-Simultanmodus etwas zu merken, was angesichts der Grafikpracht jedoch leicht zu verschmerzen ist.

Das Gameplay steht der Grafikpracht in nichts nach. Ausgeklügeltes Level-Design, einfallsreiche Gegner und eine Reihe durchschlagskräftiger Extrawaffen machen die Alien-Jagd zu einem Erlebnis. Genreneulinge seien jedoch gewarnt. *Ray Storm* ist zwar fair, aber hart. Das gilt jedoch nur eingeschränkt für den Zweispieler-Simultanmodus. Bei starken Schußwechseln mit Gegnern wird das Spielgeschehen schnell unübersichtlich.

PlayStation-User, die auf der Suche nach einem High-Tech-Shoot-'em-Up sind, kommen an *Ray Storm* definitiv nicht vorbei. Zur Zeit ist das Game nur als Japan-Import erhältlich, ein Deutschland-Release liegt jedoch im Bereich des Möglichen. ■

Muster: ECS, Hamburg,
Tel.: 040 - 40 91 79



Firepower: Die verschiedenen Waffensysteme lassen sich bis zu einem gewissen Grad ausbauen



Derartig eindrucksvolle Endgegner bot bis jetzt noch kein 32-Bit-Ballerspiel. Trotz der aufwendigen Optik ist das Game sehr schnell



Dank der bereits aus *Layer Section* bekannten Lock-On-Funktion kann der Spieler auch auf Ziele schießen, die weit im Hintergrund liegen



Kampf im Asteroidengürtel: Die rotierenden Gesteinsbrocken stellen ein großes Hindernis dar

TAITO STRIKES BACK! RAY STORM IST DAS BISLANG SPEKTAKULÄRSTE PLAY-STATION-SHOOT-EM-UP

Battle Arena Toshinden 3

System: PlayStation Hersteller: Takara Entwickler: Tamsoft Erhältlich: als Import (jp)

Vor kurzem ging in Japan die *Battle Arena Toshinden*-Reihe in die dritte Runde. Mit sage und schreibe 32 Kämpfern schickt sich Takaras Beat 'em Up an, um die Gunst der Genre-Fans zu buhlen. Angesichts der mangelnden spielerischen Innovationen und der unspektakulären grafischen Aufmachung dürfte *BAT 3* es jedoch schwer haben. Das Game hat zumindest optisch nicht mehr viel mit den beliebten Vorgängern zu tun. Die viel zu klein geratenen Protagonisten wirken dermaßen lächerlich, daß der PSX-User einen Mega-Drive-Emulator hinter dem Game vermutet. Auch das Character-Design ist mißraten, einzig und allein Freunde des skurrilen Japano-Humors könnten den Kämpfern etwas abgewinnen. Lediglich die Super-Special-Attacks wurden gut in Szene gesetzt, was jedoch nicht gerade zum Spielspaß beiträgt. PlayStation-User, die der Prügelspielserie dennoch treu bleiben wollen, können sich *BAT 3* als Japan-Import zulegen. ■

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 040 - 40 91 79



Fernkampfattacken wie der Feuerball sind von großer Bedeutung





Mißraten: Eine derart unansehnliche Energieleiste bot bis heute kaum ein Prügelspiel



Auf dem Standbild nicht zu erkennen: die geradezu lächerliche Animation

SCHADE DRUM: DER DRITTE TEIL DER EHEMALS ERFOLGREICHEN TOSHINDEN-REIHE ENTTÄUSCHT AUF GANZER LINIE







SPACE JAM-COMPETITION

Rechtzeitig zum Kinostart des Hollywood-Blockbusters und dem Release der gleichnamigen PlayStation- und Saturn-Umsetzung präsentiert neXt Level in Zusammenarbeit mit Acclaim Entertainment das große *Space Jam*-Gewinnspiel.

Preisfrage: **Welcher legendäre NBA-Superstar übernimmt die Rolle des einzigen menschlichen Basketballspielers in *Space Jam*?**

Unter allen richtigen Einsendungen werden folgende Preise verlost:

4 x JEWEILS EINE ORIGINAL-TUNE SQUAD-STOFFIGUREN (BUGS BUNNY, DAFFY DUCK, TAZ, ETC.)
10 x JEWEILS EINEN SPACE JAM-SOUNDTRACK

Alle Teilnehmer müssen ihre Antworten bis zum 17.3.97 an die folgende Adresse schicken:
X-plain Verlag • Stichwort: Space Jam • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg





Einsendeschluß: 17.3.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlags und der Firma Acclaim Entertainment dürfen nicht teilnehmen.

V-Rally

System: PlayStation Hersteller: Infogrames Entwickler: In-house Erhältlich: ab Juni

PlayStation-Besitzer, die Rennspielen nicht abgeneigt sind, dürfen ihre Konsolen schon einmal warmlaufen lassen. Mit *V-Rally* scheint Infogrames ein heißes Eisen im Feuer zu haben. Bei dem Game handelt es sich um eine waschechte Rallye-Simulation, die, zumindest was den Umfang angeht, keine Wünsche offen lassen soll. Mit diversen Original-Rallye-Boliden – Ford, Mitsubishi, Renault und alle anderen Teilnehmer der Rallye-Saison '96 sind dabei – darf sich der Spieler auf vielseitigen Tracks austoben. Neben Rennen durch staubige Wüsten und matschige Waldgebiete sind sogar Nachtfahrten möglich. Zudem ist ein weiteres sehr interessantes Feature geplant. Mit Hilfe eines Strecken-Editors soll der Spieler in der Lage sein, Rennstrecken nach seinen eigenen Wünschen zu designen.

Zudem haben Besitzer von Breitbild-TV-Geräten Grund zur Freude. Der spezielle 16:9-Modus ermöglicht heiße Kopf-an-Kopf-Rennen mit vertikal gesplittetem Bildschirm. Der normale Zweispieler-Modus bietet dagegen einen horizontalen 4:3-Splitscreen.

Die 3D-Optik soll mit 30 Bildern pro Sekunde laufen, was rasante Grafik verspricht. Sollte der hervorragende erste Eindruck erhalten bleiben, könnte Namcos *Rage Racer* ernstzunehmende Konkurrenz bekommen.

Bleifüßige PlayStation-Fans werden voraussichtlich ab Juni durchstarten dürfen. ■



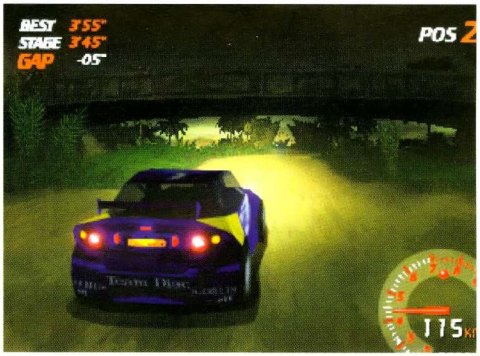
Der 16:9-Vertikal-Splitscreen-Modus ist eines der Highlights von *V-Rally*. Heiße Hochgeschwindigkeitsduelle sind an der Tagesordnung



Bei Fahrten durch die Nacht ist Streckenkenntnis gefragt



PS-starke Rallye-Boliden bekannter Hersteller sind am Start

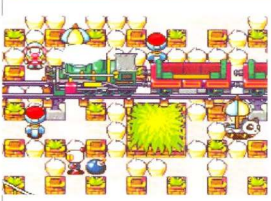




Infogrames ehrgeiziges Rennspielprojekt schickt sich an, dem Genre-Referenzprodukt Sega Rally ordentlich einzuheizen

Bomberman Saturn

System: Saturn Hersteller: Sega Entwickler: Hudson Soft Erhältlich: April/Mai



Hudsons Bomberman ist der Klassiker unter Multiplayer-Games

Import-Freaks durften sich bereits im vergangenen Jahr an einem *Bomberman*-Spiel für den Saturn erfreuen. Nun schickt sich Sega an, den sehr unterhaltsamen Nippon-Titel in Deutschland zu vertreiben. Neben dem Einspieler-Modus können dank der äußerst gelungenen Multiplayer-Option bis zu sage und schreibe zehn Spieler gegeneinander antreten – und das in High-Res-Grafik. Zusätzlich zu den Bombermännern sind beispielsweise Bonk/B.C. Kid, Higgins (*Adventure Island*) und einige andere Charaktere aus hierzulande mehr oder minder bekannten Hudson-Spielen mit von der Partie, um sich in den verschiedenen Kampfarenen ordentlich einzuheizen. Diverse Bonusgegenstände und einige andere spielerische Features sorgen für die nötige Abwechslung, während das wirklich zeitlose Gameplay Langzeitmotivation garantiert.

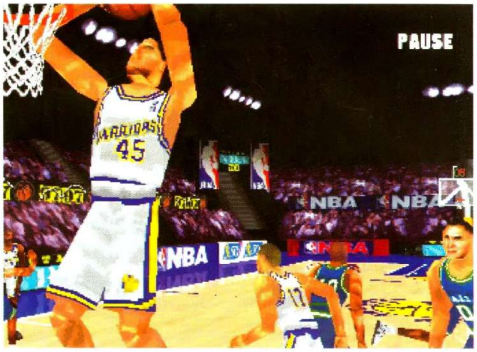
Besonders die große *Bomberman*-Fangemeinde, aber auch alle anderen interessierten Saturn-Besitzer dürfen sich auf einen ausführlichen Test in einer der nächsten neXt-Level-Ausgaben freuen. ■

Total NBA'97

System: Playstation Hersteller: Sony Interactive Entwickler: SCEE Erhältlich: ab April

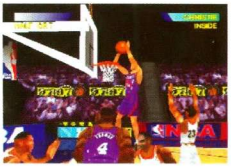
Nachdem *Total NBA '96* im vergangenen Jahr eine große Fangemeinde gefunden hat, präsentiert Sony den Nachfolger der erfolgreichen Basketballsimulation. *Total NBA '97* bietet die aktuellen Mannschaftsaufstellungen der 27 Teams der nordamerikanischen Profiliga. Zudem sollen verbesserte Animationen dem Spielgeschehen einen noch realistischeren Look verleihen. Die digitalisierten Texturen der Sportler tragen zudem zur phantastischen optischen Aufmachung bei. Doch *Total NBA '97* bietet mehr: Dank des Multiplayer-Modus können bis zu acht Basketball-Fans gegeneinander antreten – ein interessantes Feature, das nicht jedes Sportspiel bietet. Zudem sollen umfassende Statistiken, eine Replay-Funktion nebst zahlreichen Kameraperspektiven und eine aufwendige Geräuschkulisse das Game attraktiv machen.

Voraussichtlich ab April dürfen sich Freunde des schnellen US-Sports, die mit einer PSX ausgerüstet sind, selbst von der Qualität dieses Titels überzeugen. ■



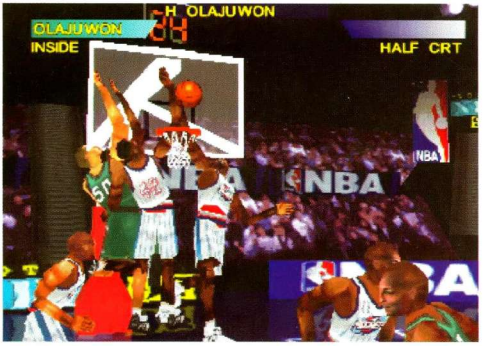
Spektakuläre Aktionen wie beispielsweise Dunkings kann der Spieler dank der Replay-Funktion noch einmal Revue passieren lassen





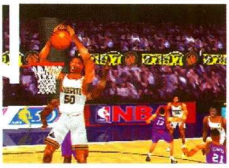
Eine Vielfalt an Kameraperspektiven sorgt für Übersicht

Die millionenschweren Stars der National Basketball Association geben sich auch '97 ein Stelldichein auf der PlayStation



Gedrängel unter dem Korb: *Total NBA '97* ist eine sehr authentische Basketballsimulation. Der On-Line-Kommentator sorgt für Atmosphäre





Die digitalisierten Texturen der Sportler wirken sehr realistisch





ACHTUNG! In Zusammenarbeit mit Laguna Video Games verlost neXt Level erneut drei interessante Preispakete

Zu gewinnen gibt es:
1 x 1 BLAST CHAMBER (PSX ODER SAT) UND 1 T-SHIRT SOWIE 1 POSTER
3 x 1 T-SHIRT UND 1 POSTER

Die Preisfrage dieses Monats lautet: Was müssen die Spieler tun, um die Arena zu drehen?

Schreibt die richtige Antwort zusammen mit Eurem Systemwunsch auf eine Postkarte und schickt sie an: X-Plain Verlag • Laguna 3/97 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg

Laguna VIDEO GAMES

Hexen

System: PSX/Saturn Hersteller: GT Interactive Entwickler: Raven Software Erhältlich: ab März



Hexen ist nichts für zarte Gemüter. Wie es bei den meisten genreverwandten Games der Fall ist, geht es ganz schön zur Sache

Zur Zeit erfreuen sich First-Person-Shooter großer Beliebtheit. *Hexen* spielt in einer mittelalterlichen Welt, in der Monster, Dämonen und Magier das Sagen haben. Um in den zahlreichen Spielabschnitten für Recht und Ordnung zu sorgen, sind drei verschiedene Heldenfiguren angetreten. Neben einem Krieger ist ein abenteuerlustiger Kleriker sowie ein Magier anwählbar. Verschiedene Nahkampf- und Schußwaffen sowie abwechslungsreiche Feindkreationen machen *Hexen* jedoch für Genre-Fans interessant. Auch das Level-Design ist gelungen, von der grafischen Aufmachung kann gleiches jedoch nicht behauptet werden. Die recht niedrige Frame-Rate, gelegentlicher Slow-Down sowie grobe Texturen sprechen nicht gerade für die 3D-Optik. Ähnlich wie die PlayStation-Umsetzung des umstrittenen LucasArts-Titels *Dark Forces* enttäuscht leider auch *Hexen* für Sonys 32-Bitter. ■



DIE UMSETZUNG DES UMSTRITTENEN PC-TITELS MACHT AUF SONYS 32-BITTER KEINE GUTE FIGUR

Bedlam

System: PSX/Saturn Hersteller: GT Interactive Entwickler: Mirage Erhältlich: ab März

Mit *Bedlam* präsentiert GT Interactive die Umsetzung des erfolgreichen PC-Spieles. Bei dem Titel handelt es sich um ein Action-Spektakel mit starkem strategischem Touch. Der Spieler hat die Aufgabe, eine riesige Weltraumstation von einer Armee biomechanischer Geschöpfe zu befreien. *Bedlam* umfaßt 25 Missionen, jede bietet neben handfester Action auch einige Rätseleinlagen. Um die Scharen von Gegnern unschädlich zu machen, ist neben Reaktionsvermögen auch taktisches Geschick vonnöten. Nach jedem Einsatz kann die eigene Kampfeinheit mit neuen Waffensystemen ausgerüstet werden.

Der Spieler betrachtet das Geschehen aus isometrischer Perspektive, für Übersicht ist gesorgt. Zusätzlich zu den Gegnern und deren Einrichtungen können auch alle anderen Strukturen nach entsprechendem Beschuß in Flammen aufgehen. Von der Optik her erinnert dieser Titel an den Strategiehit *Syndicate*. Dieser bot jedoch deutlich mehr Tiefgang als das actionorientiertere *Bedlam*.

32-Bit-User, die Games dieser Art nicht abgeneigt sind, sollten einen Blick riskieren. ■



BEDLAM VERBINDET HANDFESTE ACTION MIT EINER PORTION STRATEGIE

Independence Day

System: PSX/Saturn Hersteller: Electronic Arts Entwickler: Fox Inter. Erhältlich: ab April



DIE 32-BIT-UMSETZUNG DES HOLLYWOOD-STREIFENS

Nachdem sich der Rummel um Roland Emmerichs *Independence Day* wieder gelegt hat, präsentiert Electronic Arts die 32-Bit-Umsetzung des Hollywood-Blockbusters.

Bei dem gleichnamigen Game hat der Spieler die Aufgabe, Mutter Erde vor dem sicheren Untergang zu bewahren. Außerirdische Invasoren haben sich auf dem blauen Planeten breitgemacht und versuchen, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Um die aggressiven Aliens in die Flucht zu schlagen, müssen zuerst ihre riesigen Mutterschiffe, die sich über den Metropolen eines jeden Landes in Position gebracht haben, zerstört werden. An Bord eines F-16-Kampfjets hat der interessierte Spieler die Möglichkeit dazu. Um sich gegen die Unmengen kleiner fliegender Untertassen zu behaupten, stehen diverse Waffensysteme zur Verfügung.

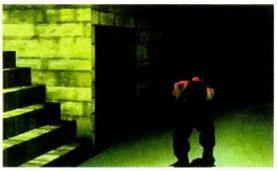
Independence Day bietet zwar schnelle 3D-Grafik, das Gameplay ist jedoch mitelmäßig. Die Full-Motion-Videosequenzen, die aus Originalfilmmaterial bestehen können für dieses schwerwiegende Manko leider nicht entschädigen. ■

Tobal 2

System: PSX Hersteller: Square Entwickler: Square/Dream Factory Erhältlich: ab März (Import)

Nachdem der erste Gehversuch der japanischen Software-Schmiede Square seit kurzem auch in Deutschland offiziell erhältlich ist, präsentieren die Rollenspielspezialisten *Tobal 2*. Die Entwickler versprechen stark verbessertes Gameplay, höhere Spielgeschwindigkeit und eine optische Präsentation der Extraklasse. Wie schon der Vorgänger nutzt auch *Tobal 2* den High-Resolution-Modus von Sonys 32-Bitter. Die Charaktere wirken sehr viel plastischer als die Kämpfer des ersten Teils. Interessierte Beat-'em-Up-Fans dürfen sich auch wieder am Quest-Modus erfreuen. Neben groß angelegten Szenarien bietet dieser Modus auch eine Reihe völlig neuer Gegnertypen.

Im Laufe des Frühjahrs wird *Tobal 2* als Japan-Import zu haben sein. Deutsche PSX-User müssen sich noch gedulden. ■







Beim Quest-Modus haben sich einige Dinge grundlegend geändert. Lebenswichtige Power-Ups und Bonusgegenstände können bei *Tobal 2* in Läden erstanden werden

Oshaberi Parodius

System: PSX/Saturn Hersteller: Konami Entwickler: KCET Erhältlich: als Import (jp)





Ausgefallene Endgegner sind nicht Neues bei *Parodius*

Die Firmenpolitik von Konami Japan mag verstehen, wer will. Unmittelbar nach *Sexy Parodius* (vgl. XL 1/97) kommt das altgediente Software-Haus nun mit einem weiteren Update der unendlichen Shoot-'em-Up-Serie auf den Markt. Zudem handelt es sich bei dem aktuellen PlayStation- und Saturn-Spiel um eine Umsetzung des gleichnamigen SNES-Spiels (hierzulande als *Parodius 3* bekannt). Da Nintendos 16-Bitter trotz SA-1-Chip-Unterstützung hoffnungslos überfordert war, werden Fans die 32-Bit-Versionen willkommen heißen. Neben ruckelfreiem Scrolling, zusätzlichen Animationsphasen und Farben spendierten die Programmierer (Team Stone Heads) dem Spiel neue Bonuslevel. Programmiertechnisch hält das ansonsten wenig spektakuläre Spiel eine Besonderheit parat: Trotz CD-Sound fand sich in den Tiefen der 32-Bit-Konsolen genügend Speicherplatz, um einen umfangreichen On-line-Kommentar (z. T. zwei Sprecher) unterzubringen. Spielerisch ist *Oshaberi Parodius* nicht nur der beste Teil der Serie, sondern auch eines der ausgereiftesten 2D-Ballerspiele, das durch seinen Knuddel-Look leider einige Fans abschrecken dürfte. ■

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 040 - 40 91 79

OSHABERI PARODIUS IST DER SPIELERISCH BESTE TEIL DER EXOTISCHEN BALLERSPIELSERIE



DAS Virgin -JAHR

ACHTUNG! In Zusammenarbeit mit Virgin Interactive verlost neXt Level jeden Monat zwei PSX-Games sowie zwei Spiele für Sega Saturn.

Zu gewinnen gibt es in diesem Monat:

... 2 x STAR GLADIATOR (PSX)

... 2 x COMMAND & CONQUER (SAT)

Die Preisfrage dieses Monats lautet: Von welcher US-amerikanischen Software-Schmiede stammt der kürzlich erschienene 32-Bit-Echtzeit-Strategie-Hit Command & Conquer?

Alle Einsendungen müssen zusammen mit einem Spielewunsch an folgende Adresse geschickt werden: X-plain Verlag • Virgin 3/97 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg

Virgin INTERACTIVE entertainment

Einsendeschluß: 17.3.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlags und der Firma Virgin Interactive dürfen nicht teilnehmen.

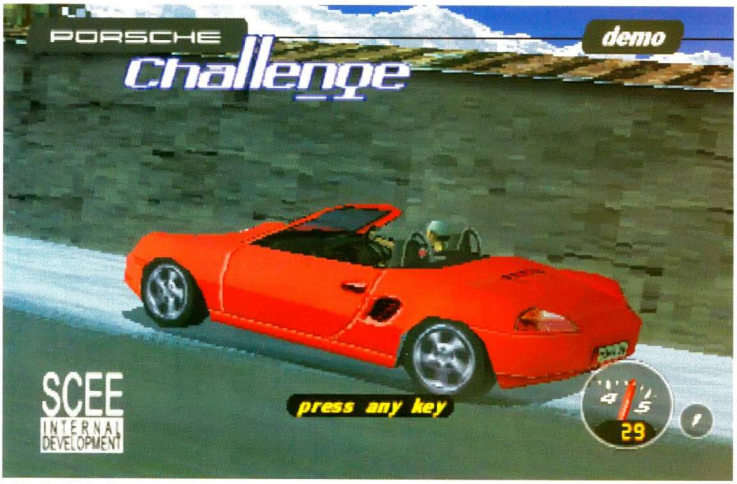
Hersteller:	Sony	Entwickler:	SCEE
Spieler:	1-2 (simultan)	Erhältlich:	April '97

Rennspiel

PORSCHE CHALLENGE

Der Boxster dreht auf

Wenn ein Sportwagenhersteller wie Porsche aktiv an der kreativen Produktionsphase eines neuen Rennspiels beteiligt ist, sind die Erwartungen selbstverständlich hoch angesetzt.



Die Grafikdesigner von SCEE legten nicht nur bei der Darstellung des Boxsters auf größtmögliche Authenzität wert, auch die verschiedenen Strecken gleichen ihren realen Vorbildern bis ins Detail











Während des Rennens sind sogar die einzelnen Fahrer genau zu erkennen

Bisher haben Kollisionen noch keine Auswirkung auf die Fahrtauglichkeit





Porsche Challenge ist eines der wenigen PSX-Rennspiele mit Splitscreen-Modus







Info: *Hinter der Option „View Boxster" wird sich in der Vollversion des Spiels eine reichhaltige Informationspalette in Bild und Ton rund um die beliebten Sportmobile der Zuffenhausener verbergen. Rennsport-Freunde erwartet somit ein interessantes Schmankerl. Internetadresse: http://www.porsche.com*

Jeder Kurs verfügt über eine alternative Trassenführung, was für zusätzliche Abwechslung im Rennge-schehen sorgt

VON T. HELLWIG

Schon seit etlichen Monaten arbeiten die Londoner Programmierer rund um Juan Montes engagiert an ihrem neuen Produkt (nach *Total NBA*). Der Titel des Spiels verrät bereits den im Hintergrund stehenden Lizenzpartner. Kein geringerer als der berühmte Automobilhersteller Porsche ist maßgeblich an der Entwicklung und am Design beteiligt.

Als der Porsche Boxster anläßlich



Ein ‚Gegnerradar' hilft beim Orten und Stören der Konkurrenzfahrzeuge



DIE STEUERUNG





Erfreulicherweise läßt sich *Porsche Challenge* auch mit dem neGcon steuern. Bei der Benutzung des normalen Pads kann zuvor die Button-Belegung konfiguriert werden. Weitere Optionen sind zu erwarten.

einer Autoshow erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt wurde, war die Begeisterung groß. Die Turbinen und Luftkanäle zur Kühlung des Motors (liegt im Heckteil des Wagens) machten einen geradezu futuristischen Eindruck, der sportliche Zweisitzer konnte unter anderem deshalb in der präsentierten Fassung voll überzeugen, und so regnete es Vorbestellungen für das mindestens 70.000 DM teure Stück en masse. Doch leider wurden die euphorischen Pionierkäufer ein wenig enttäuscht, als sie die merklich abgespeckte Version zu Gesicht bekamen.

Im Spiel steht bedauerlicherweise nicht der imposante Prototyp zur Verfügung, sondern ein etwas schlichteres, aber dennoch sehr schnittiges Modell des neuen Boxsters. Dank der engen Zusammenarbeit von Sony Computer Entertainment Europe und der Zuffenhausener Sportwagenschmiede ist es gelungen, den Flitzer als extrem detaillierten Rennwagen ins Spiel zu integrieren. Die grafische Präsentation sucht diesbezüglich ihresgleichen.

Derzeit sind zwei unterschiedliche Modi anwählbar; Arcade und Simulation. In beiden ist es das

Porsche für jedermann – Sony macht's möglich

Ziel des Spielers, Checkpoints zu erreichen, um Zeitboni zu erhaschen. Die Jagt nach einer guten Plazierung im Kampf mit den computergesteuerten Fahrzeugen verlockt zudem zum Rasen. Die Konkurrenten einzuholen, ist auf den vier originalen Schauplätzen (darunter auch die Porsche-Teststrecke in Stuttgart) eine schwierige Aufgabe. Es sind zwar deutliche Verbesserungen in Sachen Steuerung gegenüber der früheren Vorversion des Spiels zu bemerken, perfekt ist das Handling aber bei weitem noch nicht.

Die geplanten und zum Teil schon vorhandenen Features wie zum Beispiel der Zweispieler-Modus mit Splitscreen oder diverse Extras und Abkürzungen sollen dem potentiellen Käufer ein letztendlich rundum gut ausgestattetes Rennspiel der Sonderklasse bieten. Nicht zuletzt die FMV-Sequenzen vor und nach einem Rennen sowie abrufbare Infos über den neuen Sportwagen sollen ähnlich wie bei *The Need for Speed* zum gehobenen Ambiente beitragen. Ein ausführlicher Test folgt in Kürze. ■

GAMES ISLAND

Komplettpreisliste anfordern

Laden:

Schützenstaße 20
67061 Ludwigshafen

Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr

GAMES ISLAND
Haupstr. 5
67433 Neustadt/Wstr.

Playstation

Playstation Grundgerät	389 DM
Controller	25 DM
Game Buster	85 DM
Memory Card 360 Block	89 DM
Baphomets Fluch	89 DM
Cool Boarders	89 DM
Command & Conquer	95 DM
Destruction Derby 2	99 DM
Disruptor	79 DM
Exhumed	85 DM
FIFA '97	84 DM
Hexen	94 DM
Iron & Blood	85 DM
Legacy of Cain	89 DM
NBA Live '97	84 DM
NHL '97	84 DM
Pandemonium	79 DM
Pro Move Wrestling	89 DM
Steel Harbinger	85 DM
Supersonic Racers	85 DM
Tobal No. 1	99 DM
Warhammer - Im Schatten ...	85 DM
Wipe Out 2097	99 DM

PlayStation

NINTENDO64

SEGA SATURN

GAMES ISLAND

N 64
399 DM

Mario 64	99 DM
Pilotwings 64	119 DM
Shadows of the Empire	149 DM
Turok-Dinosaur Hunter	139 DM
Waverace 64	99 DM

An-& Verkauf

Saturn Grundgerät	399 DM
incl. Sega Ralley	469 DM
incl. Command & Conquer	469 DM
Andretti Racing	89 DM
Bug Too !	85 DM
Dark Savior	85 DM
FIFA Soccer '97	85 DM
Heart of Darkness	105 DM
Legacy of Cain	89 DM
NBA Live '97	85 DM
Project Overkill	85 DM
Reloaded	89 DM
Soviet Strike	89 DM
Sonic Fighters	89 DM
Three Dirty Dwarfs	85 DM
World Wide Soccer	89 DM

Händleranfragen erwünscht !
Fax.: 0621-5296387

Versandkosten: DM 10 incl. Nachnahme. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

GAMES ISLAND 0621-5296265 GAMES ISLAND

Hersteller:	Psygnosis	Entwickler:	Reflections
Spieler:	1-9 (abwechselnd)	Erhältlich:	ab April

Rennspiel

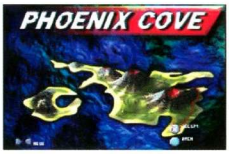
MONSTER TRUCKS

RALLY EXTREM

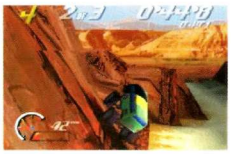
Destruction Derby war nur der Anfang. Mit *Monster Trucks* öffnet Psygnosis eine neue Welt der automobilen Materialschlacht mit ganz besonderen Fahrzeugen.



Die störrischen Fahreigenschaften der bulligen Fahrzeuge sind im verschneiten Gelände relativ schwierig zu beherrschen



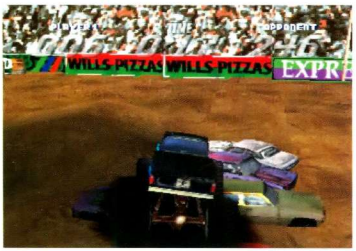
In den Erkundungsgebieten kann man sich frei bewegen



Auch starke Steigungen sind kein Problem für die Trucks







In der Arena müssen innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Wagen plattgewalzt werden



Im freien Gelände hilft ein auffälliger roter Pfeil zum Auffinden der verstreuten Checkpoints

VON M. HÄNTSCH

Von den Programmierern der spektakulären *Destruction Derby*-Reihe erwartet alle Freunde actionreicher Rennsimulationen ein typisch amerikanisches Unterhaltungsvergnügen. In den Cockpits sogenannter Monster Trucks, Geländewagen oder Pick-ups mit überdimensionalen, bis zwei Meter hohen Reifen, geht es quer durch unwegbares Gelände, direkt in die Natur. Zur Auswahl stehen neun Fahrzeuge (darunter auch ein umgebauter VW-Käfer) mit sehr unterschiedlichen Eigenschaften bei Beschleunigung, Lenkung und Grip. Zudem sind auch auf Gewicht und Panzerung zu achten, da die Boliden nach zu häufigen Crashs ihren Geist aufgeben. Diese nicht immer ganz unabsichtlichen Kontakte mit der Konkurrenz lassen sich trotz der großen Ausmaße der Rennstrecken nicht immer vermeiden und sind die eigentliche Würze des Spiels. Sieben abgesteckte Trassen und vier frei befahrbare Erkundungsgebiete mit landschaftlich abwechslungsreichen Hintergrundlandschaften und z. T. extremen Höhenunterschieden bilden die aufwendigen Kulissen der Rennen. Beim Langstreckenrennen durch verschneite Gebirge, zerklüftete Vulkanlandschaften oder trostlose Wüsten hilft nur ein Kompaß zum Auffinden der jeweiligen Checkpoints. Als besondere Attraktion wartet zudem ein Arena-Wettbewerb, das sogenannte ‚Car Crushing' auf den destruktiv veranlagten Spieler. Ziel dieser Disziplin ist es, abgestellte Fahrzeuge plattzuwalzen – und dies möglichst effektiver als die Konkurrenz auf dem Nebenplatz.

Eine aufwendige Grafik mit realistischen Lichteffekten, wie man sie aus *Destruction Derby 2* kennt, und das Dank der verschiedenen Spielmodi sehr abwechslungsreiche Gameplay machen diesen Titel sicher zu einer interessanten Alternative zu den konventionellen Rennspielen. ■

Info:



Der ursprüngliche Arbeitstitel von Monster Trucks *war* Thunder Truck Rally *bzw.* Monster Truck Rally. *Der vielfach angekündigte Zweispieler-Link-Modus wird im fertigen Spiel nicht enthalten sein. Es ist allerdings möglich, mit bis zu neun abwechselnd fahrenden Spielern eine Meisterschaft auszutragen.*

NEUE RUFNUMMERN !!! <bis zu 6 Bestell-Hotlines>

Tel.: 02504 - 9330 - 0

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr Sa. 10.00-16.00 Uhr

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

SATURN 379,95

Bernd Herfurth

PLAY STATION 379,95

FREAK'S SHOP

Service - Hotline:

Tel.: 02504 - 9330 - 12 & 14

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

MEGA DRIVE

- ALIEN SOLDIER 49,95
- Donald Duck Maui Mallard 79,95
- DRAGONS REVENGE 49,95
- E.A. Boxing-Toughman C. 49,95
- E.A.Hockey & John Madden 49,95
- EARTHWORM JIM 2 69,95
- FIFA SOCCER '96 59,95
- **FIFA SOCCER '97 109,95**
- **ISHIDO <a> 59,95**
- **J. MADDEN Football '97 99,95**
- KAWASAKI SUPERBIKES 49,95
- KÖNIG DER LÖWEN 69,95
- MARSUPILAMI 49,95
- **Micro Machines Military 109,95**
- **MONOPOLY <a> 89,95**
- NBA Action Basketball'95 49,95
- NBA Live '96 69,95
- **NBA Live '97 99,95**
- NHL HOCKEY '96 59,95
- **NHL Hockey '97 99,95**
- OLYMPIC Summer Games 79,95
- PAC-MAN 2 <us> 59,95
- PETE SAMPRAS TENNIS 49,95
- PGA TOUR GOLF '96 59,95
- PINOCCHIO 89,95
- POCAHONTAS 89,95
- PRIMAL RAGE 49,95
- PROBOTECTOR 49,95
- RISTAR 49,95
- SAMURAI SHODOWN 89,95
- SCHLÜMPFE, DIE 69,95
- **SCHLÜMPFE, DIE 2 89,95**
- SHADOWRUN <US> 59,95
- SHANGHAI 2 <US> 79,95
- SKELETON KREW 49,95
- **SONIC 3 69,95**
- SONIC & KNUCKLES 49,95
- SONIC SPINBALL <A> 49,95
- SPIROU 69,95
- STRIKER 49,95
- SUBTERANIA 49,95
- S. STREETFIGHTER 2 <A> 69,95
- TOTAL FOOTBALL 49,95
- TOY STORY 79,95
- VECTORMAN 59,95
- **VIRTUA FIGHTER 2 109,95**
- VR TROOPERS 59,95
- WORMS 79,95
- X-MEN 2 <US> 59,95

...........weitere Titel vorhanden !!!

SONDERANGEBOTE !

- BRUTAL - Paws of Fury 39,95
- COMIX ZONE 39,95
- CUTTHROUT ISLAND 39,95
- DYNAMITE HEADY 39,95
- **EARTH WORM JIM 39,95**
- ECCO THE DOLPHIN 2 39,95
- EXO SQUAD 39,95
- GAUNTLET 4 39,95
- JOHN MADDEN '95 29,95
- JUDGE DREDD <A> 39,95
- Jurassic Park 1 29,95
- JUSTICE LEAGUE 39,95
- MEGA MAN 1-3 39,95
- MEGA SWIV 39,95
- MR. NUTZ 39,95
- **NBA Jam T. E. 39,95**
- NFL QUATERBACK 29,95
- NFL Quterback '96 39,95
- PAGEMASTER 39,95
- RANGER X 39,95
- REVOLUTION X 39,95
- RUGBY WORLD CUP '95 39,95
- SLAM MASTERS 39,95
- SPARKSTER 39,95
- **TIME KILLERS 39,95**

ZUBEHÖR :

- 3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
- ADAPTER <NTSC-PAL> 24,95
- Antennenkabel MD 1 24,95
- Joypad-Verlängerung 9,95
- JOYSTICK 19,95
- NETZTEIL MD 1 & 2 je 19,95

MEGA-CD

- **BACK UP RAM 69,95**
- 5 Games in One 39,95
- CobraCommand &SolFeace 29,95
- ECCO THE DOLPHIN 29,95
- FORMULA 1 <US> 39,95
- MEGA RACE <US> 59,95
- MICROCOSM 29,95
- NHL Hockey '94 19,95
- POWERMONGER 19,95
- REBEL ASSAULT <US> 59,95
- WING COMMANDER <US> 59,95

MEGA DRIVE 32X

- Verschiedene Games ab 19,95

SEGA GAME GEAR

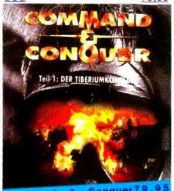
- CHESSMASTER 29,95
- POWER DRIVE 39,95
- RETURN OF THE JEDI 29,95
- **STRIDER RETURNS 9,95**

...und viele andere !!!

A = Ausländische Anleitung

SEGA SATURN

- 3D LEMMINGS 79,95
- Alien Trilogy dt.&A/uncut je 89,95
- ALONE IN THE DARK 2 79,95
- ATHLETE KINGS 89,95
- Battle Arena Toshinden 69,95
- BATMAN FOREVER 89,95
- BLAM! MACHINEHEAD 89,95
- BLAZING DRAGONS 79,95
- BREAKPOINT Tennis 79,95
- BUG 79,95



Command & Conquer 79,95

- **CRIME WAVE 89,95**
- **Daytona USA Champion E. 99,95**
- DESTRUCTION DERBY 79,95
- EARTHWORM JIM 2 79,95
- EURO SOCCER '96 69,95
- FIGHTIN VIPERS 79,95
- GUN GRIFFON 79,95
- IMPACT RACING 79,95
- IRON MAN - X... 79,95
- IRON STORM US 109,95
- JEWELS OF ORACLE 89,95
- MAGIC CARPET 69,95
- MYST 69,95
- **NBA JAM EXTREME 89,95**
- NEED FOR SPEED 89,95
- **NIGHTS & Analog-Pad 129,95**
- Off World Interceptor 69,95
- OLYMPIC SOCCER 79,95
- PRO PINBALL 79,95
- PUZZLE BOBBLE 2 69,95
- ROAD RASH 79,95
- ROBOPIT 79,95
- SIM CITY 2000 79,95
- SKELETON WARRIORS 79,95
- SPACE HULK 79,95
- STORY OF THOR 2 79,95
- **STREET RACER 89,95**
- **Streetfighter Alpha 2 89,95**
- Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95
- TILT 79,95
- **TOMB RAIDER 99,95**
- TRUE PINBALL 79,95
- **TUNNEL B1 89,95**
- VIRTUA COP & GUN 119,95
- VIRTUA COP 2 89,95
- **VIRTUA COP 2 & GUN 129,95**
- VIRTUA FIGHTER 2 89,95
- VIRTUA FIGHTER KIDS 79,95
- VIRTUA RACING 69,95
- VIRTUAL GOLF 79,95
- VIRTUAL ON 79,95
- WING ARMS 79,95
- WIPE OUT 79,95
- World Series Baseball 2 89,95
- WORLDWIDE SOCCER '97 89,95
- **WWF - In your House 89,95**
- X-MEN 69,95

SONDERANGEBOTE:

- **BATTLE MONSTER <j> 39,95**
- **BLAZING TORNADOS <j> 39,95**
- **BUBBLE BOBBLE 59,95**
- **Clockwork Knight 1&2 je 49,95**
- **CYBERIA 49,95**
- **DAYTONA U.S.A. <us> 39,95**
- **DAYTONA U.S.A. 49,95**
- **DEFCON 5 49,95**
- **FIFA SOCCER 39,95**
- **GALACTIC ATTACK 49,95**
- **GALAXY FIGHT 49,95**
- **GALE RACER <j> 39,95**
- **GEX 59,95**
- **GRAN CHASER <j> 39,95**
- **GUARDIAN HEROES 59,95**
- **HI OCTANE 39,95**
- **Johnny Bazookatone 49,95**
- **NBA Action Basketball 59,95**
- **NBA JAM TOURNAMENT 49,95**
- **NHL Hockey 49,95**
- **Outlaws of the Lost Dy. <j> 39,95**
- **PANZER DRAGOON 49,95**
- **PARODIUS DELUXE 59,95**
- **PEBBLE BEACH GOLF 49,95**
- **PRIMAL RAGE 59,95**
- **RACE DRIVIN' <j> 39,95**
- **SEGA RALLY 59,95**
- **SHINOBI X 49,95**
- **SHOCKWAVE ASSAULT 49,95**
- **SLAM'N JAM 59,95**
- **STREETFIGHTER - MOVIE 49,95**
- **STRIKER '96 59,95**
- **THEME PARK 49,95**
- **TITAN WARS 49,95**
- **VICTORY BOXING 59,95**
- **VICTORY GOAL 49,95**
- **VIRTUA COP <us> 59,95**
- **VIRTUA FIGHTER 2 <us> 59,95**
- **VIRTUAL HYDLIDE 49,95**
- **WRESTLEMANIA ARCADE 59,95**

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig

HARDWARE:

SATURN 379,95
1 Jahr Garantie, incl. RGB-Scart Kabel, Joypad, 2 Demo-CD's

SATURN & Command & Conquer 439,95

- SATURN & Daytona USA 419,95
- SATURN & Fightin' Vipers 459,95
- SATURN & NIGHTS & Pad 499,95
- SATURN & PanzerDragoon 419,95
- SATURN & Race Drivin' <j> & Adapter 439,95
- SATURN & Sega Rally 439,95
- SATURN & Tomb Raider 459,95
- Saturn & Virtua Fighter 2 459,95
- Act. Replay / Game Buster 89,95
- ADAPTER 39,95
- ANTENNENKABEL 39,95
- BACK UP MEMORY 79,95
- JOYPAD <versch.> je 39,95
- JOYPAD "Orginal" 49,95
- JOYPAD-Verlängerung 19,95
- Lenkrad - Arcade Racer 109,95
- MOUSE 69,95
- PHOTO CD 49,95
- RGB KABEL 29,95
- Virtua Cop - 2. Gun 79,95
- VIRTUA STICK 89,95

NINTENDO 64

NINTENDO dt <3.97> 399,95

NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 & Spannungswandler <jap.> 799,-

Nintendo <j> & Umbau us 599,95

- ACTION REPLAY 89,95
- Antennenkabel & Weiche 49,95
- JOYPAD 59,95
- JOYPAD versch. Farben je 69,95
- JOYPADVERLÄNGERUNG 19,95
- LENKRAD 149,95
- MEMORY CARD <1 Meg> 69,95
- RGB Umbau 79,95
- Spielberater Mario 64 24,95
- CRUIS'N USA <j> 199,95
- **Int.S.Soccer Deluxe 3.97 139,95**
- NBA Hangtime <us> 159,95
- Perfect Eleven "Striker" j 219,95
- PILOTWINGS 64 <j> 139,95
- **PILOTWINGS 64 <3.97> 119,95**
- PRO BASEBALL 64 <j> 189,95
- **Star Wars:Shadows..3.97 139,95**
- St. Andrews Golf <j> 189,95



- **SUPER MARIO 64 <3.97> 89,95**
- SUPER MARIO 64 <j> 139,95
- **TUROK: Dinosaur <us/2.> 179,95**
- **TUROK: Dinosaur <3.97> 139,95**
- **WAR GODS <us/2.97> 179,95**
- **WAVE RACE 64 <3.97> 89,95**
- W. Gretzky Ice Hockey us 159,95

GAMEBOY

- 4 in 1 <Dame,Backgam....... 39,95
- 4 in 1 <Dominoes, Yacht..a 39,95
- ASTERIX & OBELIX 59,95
- Battle Arena Toshinden 49,95
- Donkey Kong Land 2 59,95
- DR. MARIO 39,95
- Kirby's Dreamland 39,95
- Mickey Mouse Zauberstäbe 49,95
- NBA All Star Challenge 1 & 2 je 29,95
- PINOCCHIO <a> 59,95
- S.MARIO LAND 1 & 2 & 3 je 39,95
- T 2 Arcade & Judg. Day je 29,95
- TETRIS 29,95
- TRUE LIES 29,95
- WARIO BLAST 29,95

.........................und viele andere!

SUPER NINTENDO PAL VERSION

ZUBEHÖR:

- **5 Spieler Adapter 29,95**
- 6 BUTTON PAD 19,95
- ADAPTER US / PAL 29,95
- ANTENNENKABEL 19,95
- **ANTENNEN-UMSCHALTER 4,95**
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 9,95
- NETZTEIL 19,95
- SCART / RGB KABEL 19,95

Carsten Weissenberg ist für Großhändler & Reklamation <Mo./Mi. 12.00 - 18.00 zuständig Tel.: 02504 - 9330 - 12

SUPER NINTENDO PAL VERSION

- ACME ANIMATION 59,95
- ASTERIX 69,95
- ASTERIX & OBELIX 99,95
- BIOMETAL <A> 59,95
- BOOGERMAN 69,95
- BREATH OF FIRE 2 89,95
- CHRONO TRIGGER <US> 139,95
- Donald Duck Maui Mallard 109,95
- DONKEY KONG COUNTRY 99,95
- **Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung> 99,95**
- **Donkey Kong Country 3 <mit deutscher Anleitung> 119,95**
- EARTHWORM JIM 2 69,95
- Eye of the Beholder <US> 59,95
- FIFA SOCCER '96 89,95
- **FIFA SOCCER '97 119,95**
- ILLUSION OF TIME 99,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 89,95
- JOE & MAC 3 59,95
- KAWASAKI SUPERBIKES 89,95
- **KIRBY'S FUN PACK 89,95**
- KIRBY'S GHOST TRAP 69,95
- KÖNIG DER LÖWEN <US> 69,95
- MICKEY & MINNI Circus M. 79,95
- Micro Machines 2 <A> 79,95
- **Mohawk & Headphone J. 69,95**
- MR. DO 79,95
- NBA - GIVE 'N 'GO 89,95
- **NBA LIVE '97 119,95**
- NHL HOCKEY '95 <A> 59,95
- NHL HOCKEY '96 89,95
- **NHL HOCKEY '97 119,95**
- PAC MAN 2 89,95
- PGA Tour Golf '96 69,95
- PGA TOUR GOLF '97 119,95
- **PINOCCHIO 89,95**
- PRIMAL RAGE 59,95
- **PUZZLE BOBBLE 59,95**
- SAMURAI SHODOWN <us> 79,95
- SECRET OF EVERMORE 109,95
- SECRET OF MANA 109,95
- **SIM CITY 2000 129,95**
- SPIROU 79,95
- STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung> 89,95
- Star Trek Starfleet A. <a> 79,95
- S.MARIO ALL STAR 64,95
- SUPER MARIO KART 64,95
- S. MARIO WORLD 2 99,95
- S. STREETFIGHTER 2 <j> 69,95
- S. Streetfighter Alpha 2 129,95
- TERRANIGMA 109,95
- TETRIS & DR. MARIO 69,95
- **TETRIS ATTACK 79,95**
- TIM IN TIBET <a> 79,95
- TOY STORY 79,95
- WATERWORLD 79,95
- WEAPON LORD <a> 79,95
- **WINTER GOLD 109,95**
- WORLDMASTER GOLF 59,95
- Wrestlemania Arcade 69,95
- WWF Raw & Video 59,95
- ZELDA CLASSIC 69,95

SONDERANGEBOTE !

- ACTRAISER 2 49,95
- AERO THE ACROBAT 2 <a> 49,95
- ALIEN 3 49,95
- BATMAN FOREVER 49,95
- Big Hurt Baseball 39,95
- CUTTHROUT ISLAND 39,95
- DEMONS CREST 49,95
- Ghoul Patrol - Zombie 2 39,95
- Hebereke Popoon 1 & 2 je 39,95
- JUDGE DREDD 49,95
- LEGEND 39,95
- PAGEMASTER 39,95
- REVOLUTION X 49,95
- RISE OF THE ROBOTS 39,95
- SHAQ FU <a> 39,95
- SONIC BLASTMAN <a> 39,95
- SPAWN 39,95
- SUPER PUNCH OUT 49,95
- Terminator 2-Judgment Day 49,95
- TURBO TOONS 49,95
- UNIRALLY 49,95
- URBAN STRIKE 49,95
- VORTEX 39,95
- Zero the Kamikaze Sqrl.<a> 49,95

PlayStation

PSX & Tragetasche & Memory Card & Joypad 459,95

- 5 Spieler Adapter 59,95
- Action Repl. Game Buster 79,95
- GUN <Pistole> 79,95
- JOYPAD 29,95
- JOYPAD versch. Farben je 49,95
- JOYPAD "Orginal" 49,95
- JOYSTICK "Analog" 109,95
- LENKRAD "Mad Catz" 129,95
- LINK KABEL 39,95
- **MEMORY CARD 39,95**
- MEMORY CARD <8 MB> 69,95
- MOUSE 49,95
- neGcon <Analog-Pad> 79,95
- PSX stabile Tragetasche 19,95
- **PSX stabile Tragetasche & Memory Card & Org. Pad 89,95**
- RGB KABEL 29,95
- STICK "Ascii" 99,95

Arne Döhlinger ist für Endkunden zuständig

- A-Train - A.IV Evolution G. 99,95
- A. SENNA Kart Duel 89,95
- ACTUA GOLF 89,95
- ACTUA SOCCER <A> 79,95
- Adidas Power Soccer 89,95
- AGILE WARRIOR - F 111 79,95
- Air Combat 79,95
- Alien Trilogy dt & "uncut" je 79,95
- ALONE IN THE DARK 2 79,95
- ANDRETTI RACING 79,95
- ASSAULT RIGS <Link> 69,95
- AQUANAUT'S HOLIDAY 89,95
- BAPHOMETS FLUCH 89,95
- **BATMAN FOREVER 89,95**
- Battle Arena Toshinden 79,95
- Battle Arena Toshinden 2 89,95
- Big Hurt Baseball 79,95
- BLAM! MACHINEHEAD 89,95
- BLAST CHAMBER 89,95
- BLAZING DRAGONS 89,95
- **BLOOD OMEN <2/3.97> 89,95**
- BUBBLE BOBBLE 79,95
- BURNING ROAD 89,95
- CASPER 89,95
- CHEESY 79,95
- CHESSMASTER 3D 79,95
- Chronicles of the Sword 89,95



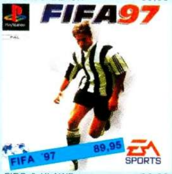
Command & Conquer incl. Zusatzlevel 99,95

- CRASH BANDICOOT 99,95
- CRITICOM 69,95
- CYBERIA 79,95
- CYBERSLED 79,95
- D 79,95
- DARK FORCES <us> 109,95
- DARKSTALKERS 79,95
- DAVID CUP TENNIS 89,95
- DEFCON 5 79,95
- DESCENT 79,95
- Destruction Derby <Link> 89,95



Destruction Derby 2 89,95

- DISK WORLD "deutsch" 79,95
- DISRUPTOR 89,95
- EARTHWORM JIM 2 79,95
- EXTREME GAMES 69,95
- EXTREME PINBALL 79,95
- FADE TO BLACK 89,95



FIFA '97 89,95

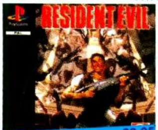
- FIRO & KLAWD 89,95
- FLOATING RUNNER 79,95
- Formula 1 <Link> 99,95
- GALAXIAN 3 89,95
- GUNSHIP 2000 89,95
- HARDCORE 4x4 89,95
- Hyper Final Match Tennis 89,95
- IMPACT RACING 89,95
- IN THE HUNT 79,95
- **INCR. HULK 89,95**
- INTERNATIONAL MOTO X 89,95
- INT. TRACK & FIELD 89,95
- IRON & BLOOD 89,95
- IRON MAN / X-O Manowar 79,95
- John Madden Football '97 89,95
- JUMPING FLASH 69,95
- JUMPING FLASH 2 99,95
- KILEAK THE BLOOD 69,95
- KONAMI OPEN GOLF 79,95
- KRAZY IVAN <Link> 79,95
- LOMAX 89,95
- LONE SOLDIER <uncut> 69,95
- MAGIC CARPET 69,95
- Mickey's Wild Adventure 79,95
- MOTOR TOON 2 89,95
- MYST 89,95
- Namco Museum Vol. 1 & 2 je 89,95
- NAMCO Soccer / Tennis je 89,95
- NBA - IN THE ZONE 79,95
- NBA JAM EXTREME 89,95
- NBA LIVE '96 69,95
- NEED FOR SPEED 89,95
- NHL FACE OFF 89,95
- OLYMPIC SOCCER 79,95
- PANDEMONIUM 89,95

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig Tel.: 0251 - 52 55 35



NHL '97 89,95

- PENNY RACERS 89,95
- PGA TOUR GOLF '96 69,95
- PGA Tour Golf '97 89,95
- PHILOSOMA 69,95
- PITBALL 89,95
- PO'ED 89,95
- PRO PINBALL 69,95
- **PRO WRESTLING 89,95**
- PROJEKT OVERKILL 89,95
- RAIDEN PROJECT 69,95
- **RAGE RACER <j> 129,95**
- Raging Skies <Link> 89,95
- RAYMAN 79,95
- RELOADED 89,95



Resident Evil 89,95

RESIDENT EVIL & dt. Spielberater 109,95

- Resident Evil Spielberater 29,95
- RETURN FIRE 89,95
- RIDGE RACER 79,95
- Ridge Racer Revol. <Link> 89,95
- ROAD RASH 69,95
- ROBOPIT 79,95
- SAMPRAS Extreme Tennis 89,95
- SIM CITY 2000 89,95
- SKELETON WARRIORS 69,95
- SOVIET STRIKE 89,95
- SPACE HULK 89,95
- STAR GLADIATOR 89,95
- STARBLADE ALPHA 79,95
- **STEEL HARBINGER 89,95**
- STREET RACER 89,95
- STREETFIGHTER ALPHA 79,95
- STREETFIGHTER Alpha 2 89,95
- SUPERSONIC RACER 79,95
- TEKKEN 79,95
- TEKKEN 2 99,95
- THUNDERHAWK 2 79,95
- TILT 79,95
- TIME COMMANDO 89,95
- TOMB RAIDER 89,95
- TOP GUN 89,95
- TOTAL ECLIPSE TURBO 69,95
- TOTAL NBA '96 79,95
- TRUE PINBALL 69,95
- TUNNEL B1 89,95
- TWISTED METAL 79,95
- VICTORY BOXING 89,95
- VIRTUAL GOLF 89,95
- VIEW POINT 69,95
- WARHAWK 79,95
- WING COMMANDER 3 89,95
- WIPE OUT <Link> 89,95
- WIPE OUT 2097 <Link> 99,95
- WORMS 79,95
- **WWF In Your House 89,95**
- X2 79,95
- X-Com - Terror from the D. 89,95

SONDERANGEBOTE:

- **CYBERSPEED 49,95**
- **DISC WORLD <A> 59,95**
- **GALAXY FIGHT 49,95**
- **GEX 59,95**
- **GOAL STORM 49,95**
- **HI OCTANE 49,95**
- **JOHNNY BAZOOKATONE 59,95**
- **JUPITER STRIKE 49,95**
- **LEMMINGS 3D 59,95**
- **NBA JAM TOURNAMENT 49,95**
- **NOVASTORM 59,95**
- **Off World INT."Autorennen" 59,95**
- **PARODIUS DELUXE 59,95**
- **POWER SERVE <Tennis> 59,95**
- **PRIMAL RAGE 59,95**
- **PUZZLE BOBBLE 2 59,95**
- **RISE 2 - RESURRECTION 59,95**
- **SHELL SHOCK <A> 59,95**
- **SHOCKWAVE ASSAULT 59,95**
- **SLAM 'n JAM 59,95**
- **STREETFIGHTER the Movie 59,95**
- **STRIKER 96 59,95**
- **THUNDERHAWK "uncut/A" 59,95**
- **Williams Greatest Hits 59,95**
- **WORLD CUP GOLF 49,95**
- **WRESTLEMANIA Arcade 49,95**
- **ZERO DIVIDE 49,95**

Hendrik Ermer ist für Endkunden zuständig

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 48151 Münster Weseler Str. 54 Laden- und Versand preise können voneinander abweichen !!!

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse {DM 16,- Porto} * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!

WICHTIG ! WICHTIG ! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen !!! Händleranfragen erwünscht !!!

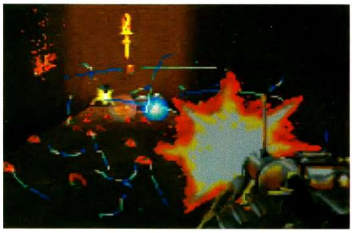
Hersteller:	BMG Interactive	Entwickler:	Lobotomy Soft	First-Person-Shooter
Spieler:	1	Erhältlich:	ab Juni	

EXHUMED

Action in Ägypten

Als bewaffneter Held durch Verliese zu wandern und Unholden den Garaus zu machen, erfreut sich bereits seit einiger Zeit größter Beliebtheit. BMG steuert ihren Anteil zu diesem umstrittenen Genre mit *Exhumed* bei.





Rote Spinnen finden sich in fast jedem Level. Zwar sind sie mit zwei Schüssen leicht zu besiegen, doch geben sie durch ihre schnellen Sprünge und ihre winzige Größe ein sehr schwieriges Ziel ab



Die Koordinaten am linken Rand des Bildes sind Hilfestellungen für die Programmierer. In der Endversion werden die Zahlen natürlich nicht mehr enthalten sein





Während die Tempelwächter mit Energieblitzen angreifen, muß sich der Held zu Beginn des Spiels mit konventionellen Waffen verteidigen



VON C. HENNING

Der actionreiche Ausflug ins Land der Pharaonen wurde bereits als Saturn-Version in XL 10/96 getestet (XL-Wertung 80 %). Die PSX-Variante ist eine spielerische 1:1-Umsetzung des Originals und dürfte vor allem bei Freunden von First-Person-Shootern Anklang finden, die ein Faible für mystische Stories haben.

Nur mit einem Säbel bewaffnet beginnt die Reise, doch schon bald findet man einen Revolver, eine Maschinenpistole und später sogar mysteriöse Waffen wie zum Beispiel magische Zepter oder Ringe, mit denen tödliche Energieblitze verschossen werden können. Und auch die Feindesschar ist nicht unbewaffnet. Die Tempelhüter schießen ebenfalls mit Lichtblitzen und sind keine schlechten Schützen. Da ist es von großem Vorteil, daß der Held springen und sogar schwimmen kann, um den gefährlichen Salven zu entgehen.

Um mit *Exhumed* nicht ein hirnloses Gemetzel abzuliefern, sind die Entwickler darauf bedacht, genügend Rätsel und versteckte Passagen in die Level zu integrieren, damit auch die grauen Zellen ein wenig gefordert werden.

Optisch macht *Exhumed* bislang einen guten Eindruck. Die stilvollen Polygonlandschaften scrollen butterweich in alle Richtungen, und dezente Lichteffekte tragen zur dichten Atmosphäre bei.

Momentan ist ein Termin für Juni angesetzt. Ein ausführlicher Test wird voraussichtlich in der kommenden Ausgabe folgen. ■

Info:



Exhumed *spielt im Ägypten der dreißiger Jahre. Der Spieler darf eine große Landkarte auf dem Höcker eines Kamels bereisen, um so von einem Level zum nächsten zu gelangen. Häufig benötigt er jedoch gut versteckte und bewachte Gegenstände wie magische Amulette, um weitere Abschnitte betreten zu können.*

Hersteller: BMG Interactive
Spieler: 1
Entwickler: Boss Game Studios
Erhältlich: Ende April

SPIDER

Gänsehaut inbegriffen

Ein leichter Schauer läuft einem bei BMGs neuestem Produkt schon über den Rücken, denn es geht um jene kleinen, haarigen Tierchen mit acht Beinen, vor denen sich so viele Menschen unbegründet fürchten: Spinnen.

VON S. ALTER

Endlich mal eine völlig neue Idee für ein Jump&Run. Die Programmierer der Boss Game Studios scheinen ein Herz für Tiere zu haben, allerdings nicht für Vier-, sondern für Achtbeiner.

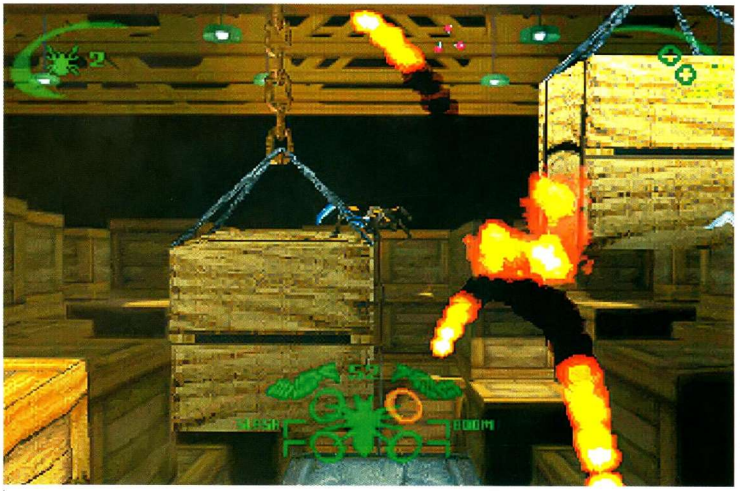
In *Spider* dient – es läßt sich erahnen – eine Spinne als Spielfigur. Das haarige Viech ist aus einem Versuchslabor ausgebrochen, bahnt sich seinen Weg durch die Level des Jump&Runs und begegnet dabei feindlichen Artgenossen.

Kisten, Rampen und Rollbänder bilden die Grundlage für die Stages. Doch zeigt das Design bisher leider wenig Liebe zum Detail und wirkt etwas eintönig. Es bleibt zu hoffen, daß sich dahingehend bis zur endgültigen Version noch etwas ändert.

Sehr originell sind dagegen die Fähigkeiten, mit denen die Spielfigur ausgestattet ist. Das Spinnentier kann hüpfen, sich am selbstgesponnenen Faden abseilen und sogar kopfüber unter Plattformen entlangkrabbeln.

Im Stile von *Pandemonium!* bekommt der Spieler gekonnte Kamerafahrten präsentiert, wenn die Spinne etwa an einem Kistenturm aufwärts hüpft. Das Spiel ist komplett in 3D gestaltet, läßt sich aber nur zweidimensional spielen, denn die Spielfigur kann zwar nach links und rechts oder auch nach oben und unten, nicht aber in die Tiefe bewegt werden.

Das Gameplay selbst ist sehr schwierig, so daß schon einiges an Übung dazugehört, um in diesem Spiel voranzukommen. Doch vielleicht ist es gerade der hohe Schwierigkeitsgrad und die ungewöhnliche Spielidee, die demnächst so manche Spieler oder Insektenfreunde in den Bann von *Spider* ziehen könnte. ■



Zwei Schüsse müssen auf ein gegnerisches Insekt abgegeben werden, bis es sich in Schall und Rauch auflöst. An manchen Stellen ist es jedoch weitaus einfacher, über die Feinde hinweg zu springen





Diese Extrawaffe erlaubt es, einen Bumerang zu werfen



An dieser Stelle gibt es kein Halten mehr. Der Achtbeiner rutscht abwärts auf das Rollband, bleibt aber ohne Schaden

Info:



Die Boss Game Studios sind eine Unterabteilung der Special-Effects-Firma von Richard Edlund (ehemals ILM), die unter anderem für die Spezialeffekte des Kinoerfolges Ghostbusters *verantwortlich zeichnen. Derzeit arbeitet das Team auch an* Top Gear Rally *für das N64 (XL 10/96). Das Resultat wird mit Spannung erwartet.*

THE LOST VIKINGS II

Beam me up, Helga!

Nach etlichen Ankündigungen und einer absolut rekordverdächtigen Verspätung steht der Nachfolger des SNES-Erfolges *The Lost Vikings* nun tatsächlich kurz vor seinem Release.



Dank seines Teleskop-armes kann Olaf weit entfernte Schalter erreichen



Der Verlust eines Helden ist nicht wieder gutzumachen. Nur wenn alle drei überleben, gilt ein Level als geschafft



Wasserpassagen sind ohne Erik nicht zu bewältigen





Ein übelgesinnter Magier verrsucht die Verschollenen an der Flucht zu hindern



VON F. BERG

Das Wikingerdasein ist in puncto Qualifikation und Strapazen seit jeher ein nicht zu unterschätzender Berufszweig. Dies dokumentiert beispielsweise die in Etappen veröffentlichte Biographie eines Zeitzeugen mit dem Titel *Hägar der Schreckliche*.

Auch die Helden von *The Lost Vikings II* haben ernstzunehmende Schwierigkeiten, aus denen sie nur durch geschickte Spielerhände befreit werden können. Nachdem sie bereits im ausgezeichneten Vorgänger *The Lost Vikings* etliche Gefahren zu bewältigen hatten, schlägt ihr ständiger Widersacher Tomator ein weiteres Mal zu. Er entführt sie in ein neues Abenteuer, an dessen Spielprinzip sich nichts Grundsätzliches verändert hat.

Es verschlägt die Wikinger Baleog, Olaf und Erik mittels einer Zeitmaschine in unterschiedlichste Gefilde. In Ergänzung ihrer individuellen Fähigkeiten wie springen, kämpfen, segeln und dergleichen mehr

Einer für alle, alle für einen

müssen sie sich gegenseitig helfend durch die verschiedenen Level bugsieren. Dabei ist sowohl eine gehörige Portion Geschick gefragt als auch ein hohes Maß an taktisch ausgeklügelter Vorgehensweise. Ausnahmslos alle Stages können lediglich durch die Zusammenarbeit aller Charaktere bewältigt werden.

Im Gegensatz zum Vorgänger erhalten die drei Wikinger durch zwei neue Akteure tatkräftige Unterstützung. Der Wolf Fang, der schlagkräftige Tatzen und hervorragende Klettereigenschaften besitzt, sowie der Drache Scorch, der in der Lage ist, zu fliegen und Feuer zu speien, sind nunmehr Mitglieder im Team.

Die gewohnt gute Spielbarkeit wurde beibehalten, und die Rätsel scheinen gleichermaßen hohe Ansprüche an Denkvermögen und Spielfähigkeit zu stellen, so daß Genre-Fans einen echten Leckerbissen erwarten können. ■

Info:



Die Fortsetzung des überaus beliebten Vorgängers The Lost Vikings *ist ebenfalls für das SNES angekündigt, jedoch noch in Arbeit. Eine Vorversion sah bereits gut, wenngleich grafisch geringfügig schlechter aus. Dafür müssen jedoch keine Ladezeiten in Kauf genommen werden. Der Aufbau der einzelnen Level war in beiden Fassungen absolut identisch.*

MASS DESTRUCTION

Digitale Panzerschlacht

Eine wilde Zerstörungsorgie mit einem Schuß Taktik und zahlreichen Einsatzgebieten erwartet den 32-Bit-Panzerpiloten.

VON M. HÄNTSCH

NMS Software, bisher in erster Linie mit Konvertierungen fremder Spiele beschäftigt, fand scheinbar großes Gefallen an *Return Fire* und ließ sich von diesem actiongeladenen Spielprinzip zu ihrer digitalen Panzerschlacht *Mass Destruction* inspirieren. Vor jedem Einsatz wird dem Spieler das Missionsziel beschrieben, das in der Regel die Zerstörung von Fabrikanlagen oder kriegswichtiger Infrastruktur zum Inhalt hat. Hierfür sind die drei anwählbaren Panzer mit zahlreichen Waffensystemen ausgerüstet, die während des Spiels auch regelmäßig nachgeladen werden können. Besonders in den Ruinen ausgebrannter Häuser lassen sich zahlreiche Extras wie Suchraketen oder Flammenwerfer auflesen. Auch die technischen Vorteile eines Kettenfahrzeugs finden Berücksichtigung. So sind unebenes Gelände oder Wasser kein Hindernis, und Dank der schwenkbaren Kanone kann während der Fahrt auch nach hinten oder zur Seite gefeuert werden.

Das Geschehen wird dabei aus einer Vogelperspektive gezeigt, die ein wenig an die *Strike*-Serie von Electronic Arts erinnert. Gebäude und landschaftliche Details wie Hügel oder Bäume werden sowohl in Polygon- als auch in traditioneller 2D-Grafik dargestellt und bieten reichlich Möglichkeiten der Deckung vor angreifenden Soldaten und Panzern.

Vier verschiedene Landschaftstypen, von der Arktis bis zur Wüste, aber auch die Straßenschluchten kleiner Städte, bilden die Kulisse der kriegerischen Auseinandersetzungen. Insgesamt soll das fertige Spiel 24 Level umfassen. ■



Praktisch jedes Gebäude kann mit dem Panzer dem Erdboden gleichgemacht werden



Auf den Straßen kann sich der Panzer schneller fortbewegen





Mass Destruction setzt den Schwerpunkt auf Action und läßt die taktische Seite einer Panzerschlacht weitestgehend unberührt







Info:



In einem Menü ist die Auflösung der Spielgrafik in drei Stufen einstellbar. So darf selbst entschieden werden, ob man lieber in der übersichtlicheren Fern- oder einer Nahperspektive spielen möchte, auf der auch die einzelnen angreifenden Soldaten gut erkennbar sind. Auswirkungen auf die Spielgeschwindigkeit hat diese Option nicht.

Hersteller:	LucasArts	Entwickler:	Factor 5	Action/Sport
Spieler:	1-2 (simultan)	Erhältlich:	2. Quartal '97	

BALLBLAZER CHAMPIONS

Start your Rotofoil

Stammleser mit Elefantengedächtnis erinnern sich vielleicht an Ausgabe 6/96. In der Factor-5-Reportage berichteten wir über die Entwicklung von *BallBlazer Champions* mit der Aussicht auf ein baldiges Erscheinen.



Im Gegensatz zum *BallBlazer*-Urahnen der Atari-Heimcomputer-Ära sind die Gefährte der Protagonisten bei *BallBlazer Champions* bewaffnet. Mit Zielsuchraketen zum Erfolg heißt die Devise







Das intergalaktische BallBlazer-Turnier wird alljährlich aufs neue ausgetragen. Dabei sind die merkwürdigsten Kreaturen, die man sich vorstellen kann, auf der Teilnehmerliste anzutreffen





Im Wettkampf treten die Kontrahenten in sogenannten Rotofoils gegeneinander an

VON F. BERG

Das Team von Factor 5 gestattete sich bewußt einige Monate mehr Entwicklungszeit als geplant, um die Programmierarbeiten zu *BallBlazer Champions* ohne Kompromisse beenden zu können. Sämtliche Bodenstrukturen der 16 verschiedenen Schauplätze wurden mit aufwendigem Light-Source-Shading versehen und sorgen für phantastische Effekte. Factor 5 hat jedoch nicht nur Zeit damit verbracht, das futuristische Ballspektakel optisch zu schönen, im wesentlichen galt ihre Aufmerksamkeit dem finalen Feinschliff des Gameplays. Sowohl die Steuerung als auch die Verhaltensmuster der Computergegner konnten erstaunlicherweise noch einmal optimiert werden. Das Design der unterschiedlichen Arenen bringt mit durchdacht plazierten Gräben, Rampen und anderen Handicaps Abwechslung ins

Das Gameplay kann auf der ganzen Linie überzeugen

Spiel. *BallBlazer Champions* sieht überaus vielversprechend aus, und das nicht zuletzt aufgrund eines technisch absolut einwandfreien Zweispieler-Modus mit horizontalem Splitscreen. Der bereits fertiggestellte Vierspieler-Modus mit Link-Kabel-Unterstützung mußte leider wieder ad acta gelegt werden. Seit Sony keine PlayStations mit Link-Buchse mehr produziert, sind auch keine weiteren Software-Entwicklungen gewünscht, die dieses Feature benutzen. Dennoch darf die finale Version mit Spannung erwartet werden, und das nicht nur von den alteingesessenen Fans des Kultoriginals aus alten Atari-Heimcomputer-Zeiten. ■

Info:

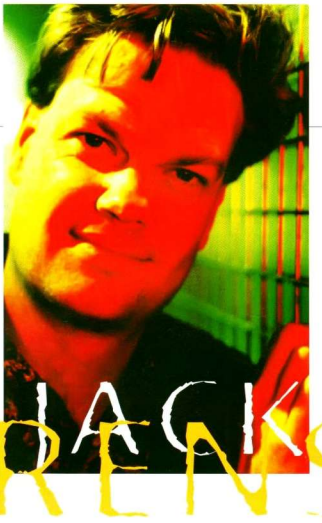


Factor 5 hat soeben die deutsche Synchronisation von Rebel Assault II *fertiggestellt. Wir werden diese Fassung in der kommenden Ausgabe ausführlich unter die Lupe nehmen.*

Sofort hat sich das Team auf die nächsten Projekte gestürzt. Zur Zeit programmieren die Entwickler äußerst engagiert an zwei (derzeit noch geheimen) Nintendo[64]-Projekten.

Die

von Star-Wars-Erfinder George Lucas ins Leben gerufene Software-Schmiede LucasArts (früher Lucasfilm Games Ltd.) genießt in der Spielebranche einen wahren Kultcharakter. Dabei glänzen die Amerikaner nicht in erster Linie mit den Spieladaptionen des legendären Science-fiction-Epos, sondern mit ihren revolutionären, das Genre neu definierenden PC-Adventures — angefangen mit Maniac Mansion über Monkey Island bis hin zu den Indiana-Jones-Abenteuern. Mit den ersten N64- und PlayStation-Projekten hofft LucasArts, ähnliche Erfolge feiern zu können. Firmenchef Jack Sorensen, früher Mitglied einer Punk-Band und als Broker an der Wall Street tätig, steht der mittlerweile von 50 auf 275 Mitarbeitern angewachsenen Belegschaft seit sechs Jahren vor.



INTERVIEW MIT JACK SORENSEN, PRÄSIDENT VON LUCASARTS

neXt Level: Schaut man sich bei ihnen um, macht es den Eindruck, als herrsche eine ausgesprochen lockere Arbeitsatmosphäre. Unterscheidet sich LucasArts in dieser Beziehung von anderen Software-Firmen?

Jack Sorensen: Ich glaube schon, daß bei uns vieles anders ist als bei anderen Spielefirmen. Wenn sie zu Electronic Arts gehen, werden sie bestimmt schockiert sein. Alles wirkt so seriös - man darf nicht einmal sein Büro dekorieren. Die gute Atmosphäre ist sicher auch ein großer Vorteil für uns, wenn wir neue Leute suchen.

XL: Die Spieleindustrie scheint zur Zeit ernsthafte Probleme zu haben. Warum schreiben ihrer Meinung nach große Konzerne wie Acclaim kontinuierlich rote Zahlen?

JS: Ich glaube, die gesamte Spielebranche ist viel kleiner, als die meisten Leute glauben. Obwohl sie in den letzten drei Jahren so stark gewachsen ist wie noch nie, ist es immer noch eine relativ kleine Industrie. Allerdings genießen wir in letzter Zeit eine hohe Aufmerksamkeit durch die Presse, und, was viel schlimmer ist, auch viele Spekulanten begannen, sich für uns zu interessieren, was einen Haufen Probleme verursachte. Noch profitiert die gesamte Branche von einem drei Jahre alten Boom. Damals sah es so aus, als könnte man mit allem Geld machen, was man auf den Markt wirft. 1996 erschienen doppelt soviele Spiele wie im Jahr davor. Das ist verrückt, denn das meiste Zeug ist reiner Müll, den man nie hätte produzieren dürfen.

XL: Was kann man dagegen tun?

JS: Auf jeden Fall heißt die Lösung nicht, „Du mußt nur groß genug sein, um überleben zu können". Ich denke, man muß einfach Spiele mit hoher Qualität abliefern, die auf der ganzen Welt gefragt sind, oder man hat keine Chance, vorne mitzuspielen. Sich auf einen kleinen nationalen Markt zu konzentrieren, ist sicher das falsche Rezept - auch für kleinere Unternehmen.

> „Ich habe mit Jim Morris, dem Chef von Industrial Light & Magic, die Vereinbarung, daß uns seine Leute aushelfen, wenn sie zwischen zwei Projekten Zeit zu überbrücken haben."

XL: Sie haben Shadows of the Empire für das N64 und Dark Forces für die PlayStation produziert. Welchem System würden sie den Vorzug geben?

JS: Es ist nie gut für eine Firma, sich öffentlich zu einem Lieblingssystem zu bekennen, dafür ist die Thematik zu vielschichtig. Bisher machen wir kaum etwas für den Saturn, aber es sind Projekte in der Planung, in Japan Spiele nur für den Saturn herauszubringen (*Herc's Adventure* ist in Arbeit, Anm. d. Red.). EA z. B. verdiente viel Geld mit dem 3DO, obwohl der Markt winzig war. Sie bemühten sich sehr um das System und fuhren nicht schlecht damit.

XL: Wie kam es zu der engen Zusammenarbeit zwischen LucasArts und Factor 5?

JS: Factor 5 kam auf uns zu, und wir konnten uns auch schnell auf eine Kooperation einigen. Sie hatten vorher mit Rainbow Arts und Softgold zusammengearbeitet und versuchten dann, auf dem internationalen Markt Fuß zu fassen. Von Deutschland aus funktionierte das nicht, weil die nötige Infrastruktur fehlt und sie weitab vom Schuß sind. Also unterstützten wir sie bei ihrem Umzug in die Staaten. Das ist genau die Art von Beziehung, wie wir sie uns wünschen. Schließlich sind das wirklich gute Programmierer, die Probleme damit hatten, international tätig zu werden, weil sie in einem kleinen Markt gefangen waren. Zur Zeit arbeiten wir mit ihnen zusammen an *BallBlazer Champions*, was aufgrund seiner Geschichte ein außerordentlich wichtiger Titel für uns ist. Wir kümmern uns dabei um Fragen der Präsentation, während Factor 5 für den gesamten Programmcode verantwortlich ist, und das funktioniert sehr gut.

XL: Wie stark ist LucasArts von außerbetrieblichen Programmieren abhängig?

JS: Wir arbeiten nur mit vier fremden Firmen zusammen, und das sollte auch so bleiben. Für uns ist es wichtig, sicher zu gehen, daß es sich bei unseren Spielen auch um LucasArts-Produkte handelt. Ein großes Problem bei kleinen Thirdparty-Entwicklern ist, daß sie zuviel ausprobieren, ohne das dafür nötige Potential zu haben. Auch uns fehlten 1988 noch diese Möglichkeiten. Mögen diese Firmen auch gute Tester und großartige Designer haben oder beispielsweise im 3D-Bereich herausragende Arbeit leisten, so fehlt es dann in anderen Bereichen an Know-how. Es ist die reinste Hölle, nur zehn Leute zur Verfügung zu haben und alles vernünftig machen zu wollen. Ich dagegen kann unter 275 Mitarbeitern wählen, so daß ich, wenn eine Abteilung mit etwas nicht zurechtkommt, jemand anderen damit betrauen kann. Es ist wichtig, die verschiedenen Talente zu teilen und gut miteinander zu kooperieren.

XL: Haben sie auch Kontakt zu anderen Firmen von George Lucas, wie beispielsweise Industrial Light & Magic, seiner Special-Effects-Abteilung?

JS: Ja, haben wir. ILM unterstützt uns bei der Arbeit an der *Dark Forces*-Fortsetzung *Jedi Knight* für den PC und *BallBlazer Champions*. Ich habe die Vereinbarung mit Jim Morris, dem Chef von ILM, daß uns seine Leute aushelfen, wenn sie zwischen zwei Projekten Zeit zu überbrücken haben. Bei Filmen kommt es häufig zu Verzögerungen, und manchmal sitzen 60 Leute untätig herum, ohne etwas Sinnvolles machen zu können. Allerdings können sie nichts machen, was wir nicht auch könnten. Es ist vielmehr eine Frage der Arbeitskraft, die sie uns zur Verfügung stellen. Oft müssen wir einige der Animationen, die sie für uns gemacht haben, noch einmal nachbearbeiten.

XL: Vielen Dank für dieses Gespräch.



Soul Edge





Unter der Lebensenergie zeigt eine zweite Energieleiste den Zustand der Waffe an. Ist die Waffe erst einmal zerbrochen, kämpft man nur noch mit bloßen Händen und Füßen weiter

test playstation

info





Im April wird die PAL-Version unter dem Titel *Soul Blade* in Deutschland erscheinen.

Gameplay: *Soul Edge* bietet durch das Erspielen neuer Waffen sehr viel Dauerspaß, obendrein sind die realistischen Animationen der Kämpfer exzellent gelungen.

Präsentation: Solche grafische Effekte hat kein anderes Prügelspiel zu bieten, und die Intro schlägt alles Vergleichbare.

Memory-Card: Ein Block speichert erspielte Waffen, Statistiken und Spielstände im Waffen-Modus.

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 040 - 33 03 60

VON T. HELLWIG

Meilensteine der Beat-'em-Up-Geschichte, darunter die äußerst umfangreiche *Street Fighter*-Serie, *Samurai Shodown* (konvertiert für unzählige Konsolen) und auch Spitzenprodukte neueren Datums wie *Virtua Fighter* und *Tekken*, halten sich nur noch relativ kurze Zeit auf dem Thron der Prügelspiele. Stetig rollt Nachschub von Capcom, SNK, AM2 und 3 an, und der hat es teilweise gewaltig in sich.

Durch Unmengen von Moves, Special-Moves, Combos, Konterattacken und Blocktechniken fordern die Next-Generation-Prügler auch eingefleischten Handkantenexperten enorm viel ab. Schon *Tekken 2* mit seinen teils recht komplizierten Spezialattacken und den zahlreichen Feinheiten der vielen Kampfstile ließ die *36 Kammern der Shaolin* wie eine belanglose Zwischenprüfung erscheinen. Und auch Namcos

Jeder Fighter kann bis zu acht verschiedene Waffen nutzen

neuester Geniestreich für die PlayStation hat es in Sachen Kampftechnik und Präsentation faustdick hinter den Ohren.

Zehn zum Teil schwerbewaffnete Recken aus aller Welt finden sich zum (genrebezogen) obligatorischen Showdown zusammen. In ebenso vielen Arenen, die in diesem Fall durch begrenzte Plattformen dargestellt sind, ziehen sich die Kontrahenten nach allen Regeln der (Schwert-) Kunst gegenseitig die Lebensenergie ab. Bis zu diesem Punkt fällt lediglich auf, daß Waffen im Spiel sind und die Charaktere ähnlich wie bei



Butterweiche Animationen, bombastische Lichteffekte und Farben erfeuen das Auge



Die Chance, sich zur Seite wegdrehen zu können, eröffnet taktische Möglichkeiten

Virtua Fighter u. a. durch Ring Outs besiegt werden können. Richtig interessant wird es allerdings erst, wenn es um die hervorragend ausgestattete Palette an Spielmodi geht.

Grundsätzlich sind alle Modi in hahezu identischer Art und Aufmachung von *Tekken 2* übernommen worden. Da wäre zum Beispiel der Übungsmodus, der ungeübten Spielern und solchen, die stets auf der Suche nach versteckten



Hersteller:	Sony	Entwickler:	Namco
Spieler:	1–10 (2 simultan)	Level:	10 Kämpfer
Preis:	ca. DM 150	Erhältlich:	als Import

Prügelspiel



SOULEDGE



Neben einigen Special-Moves beherrschen die Fighter auch Griffe und Würfe



Insgesamt fünf Farben verteilt auf zwei Kostüme stehen zur Verfügung



Heishiro Mitsuguri (hier eine Entwicklungszeichnung) erinnert ein wenig an Haohmaru aus *Samurai Shodown*. Aus *Battle A. Toshinden* wurden einige Waffen entliehen







Am Ende des Arcade-Modus folgt nach dem Kampf mit Cervantes der (nicht anwählbare) Endgegner Souledge. Seine Arme und Beine sind ständig von auffälligen Lichtblitzen durchzogen

Die Waffen



Beim Erspielen der Waffen gibt es Episoden, in denen man nur mit 10 % der Energie antritt. Manche Gegner können sogar nur durch Würfe besiegt werden, anderen muß man die Waffe zerstören.

Moves sind, die Möglichkeit gibt, sich nach Lust und Laune an einem Dummy auszutoben. Zur Verinnerlichung der Bewegungsabläufe werden die gedrückten Tasten und Richtungen dabei angezeigt. In diesem Zusammenhang sticht die variabel einstellbare Button-Belegung sehr positiv ins Auge. Ist man dann ‚fit for fight', laden Arcade-, Versus-, Time-Attack- und Survival-Modus zur Auseinandersetzung über maximal fünf Gewinnrunden ein. Zuvor darf man sich in









Ring Outs kommen nicht allzu häufig vor – der Spielspaß bleibt erhalten



Die letzten Momente eines Fights werden im Anschluß wiederholt



Einer der aufwendigen 3D-Hintergründe zeigt ein Floß (Die Größe ist veränderbar.), das während des Kampfes hin- und herschaukelt und sich zudem auch noch flußabwärts bewegt.



Der Edge-Master-Modus ist eine geniale Erfindung. Über mehrere Episoden erkämpft man sich bis zu acht Waffen. Die neuen Waffen sowie die Gegner, die dabei in verschiedenen Modi antreten, werden in einem Buch abgebildet und beschrieben. *Soul Edge* bietet durch diese Spielart ungeahnte Motivation und Dauerspaß, der über Wochen/Monate garantiert ist.

den reichhaltigen Optionen selbstverwirklichen. Beispielsweise ist die Ringgröße veränderbar, und natürlich kann auch der zeitliche Rahmen in mehreren Stufen bestimmt werden. Freunden ausgedehnter Kampforgien steht der Team-Battle-Modus zur Verfügung, der bis zu zehn Teilnehmer (verteilt auf zwei Pads) zuläßt und unterhaltsame Abende verspricht.

Der neue, aufregende und in seiner Präsentation wirklich hervorragend geglückte Edge-Master-Modus bereichert das Prügelspielgenre – zumindest wenn es um bewaffnete Fighter geht – um eine brillante Idee. Fast wie in einem Story-Modus wird darin anhand eines dargestellten Buches Seite für Seite die Geschichte des ausgewählten Helden erzählt. Auf einer Karte läuft der Kämpfer von Schauplatz zu Schauplatz und tritt gegen ausgewählte Gegner an. Zuvor kann über ein

Keine anderes Beat 'em Up ist vergleichbar detailliert

Untermenü der Waffenraum aufgesucht werden, in dem das Schwert, die Axt oder womit der Held auch immer antritt gezeigt wird. Unterschiedliche Werte für die jeweilige Durchschlagskraft, die Stabilität, die Wirkung in Zusammenhang mit einer Grifftechnik und die Schnelligkeit in der Anwendung sind dort abzulesen. Diese Angaben sind wichtig bei der Auswahl, denn häufiges Blocken (per Button) kann den Verlust der Waffe zur Folge haben. Ist die Waffenenergie verbraucht, bleibt nichts als mit den guten alten Schlag- und Trittattacken zu



Bei der Anwendung der Special-Moves werden wahre Feuerwerke abgebrannt



Voldo benutzt ähnliche Moves wie Gen-An aus dem artverwandten *Samurai Shodown*

agieren. Hat man eine Episode überstanden, wird eine weitere Waffe im Menü präsentiert. Jeweils sieben artverwandte Kampfmittel vom einfachen Fächer über schnelle Nunchackus in den herrlichsten Varianten bis hin zum brachialen Zweihänder mit riesiger Klinge kann man sich erspielen. Doch das ist eine sehr zeitaufwendige Aufgabe, denn von Mal zu Mal wird es schwieriger, eine neue Waffe zu bekommen. So





Das Gameplay erreicht trotz einiger Special-Moves, Griffe, Tritte und solch taktischer Elemente wie Ring Outs und Ausweichen in die Tiefe nicht die Klasse eines *Virtua Fighter*

muß zum Beispiel in einer Begegnung ohne zeitliche Einschränkungen ein Gegner besiegt werden, doch läßt sich dieser scheinbar gar nicht verwunden. Auch die Energieleiste seiner Waffe bleibt von den Attacken unberührt. Die Raffinesse der Programmierer begeistert jedoch, sobald man bemerkt hat, daß der Computerspieler seine Farbe verändert, wenn er springt oder zu Boden fällt. Nur in diesen kurzen Momenten ist er verwundbar. Ähnlich interessante und anspruchsvolle Aufgaben müssen bewältigt werden, wenn sechs Fighter in Folge (Survival-Modus) besiegt werden müssen, bevor eine weitere Waffe ins Inventarfeld rücken kann. Die erspielten Schwerter und Äxte stehen dann auch außerhalb des Edge-Master-Modus zum Kampf bereit – und der ist stets eine Augenweide der Extraklasse.

Im Gegensatz zu *Tekken 2* agieren die Recken mit 30 statt 60 Bildern pro Sekunde auf dem Schirm. Dadurch kann eine verdoppelte Anzahl Polygone pro Figur dargestellt werden. So wirken die Charaktere durchweg sehr menschlich, exzellentes Gauroud-Shading, phantastische Farben und Texturen verleihen zusätzlich ein sehr lebensnahes Aussehen. Kaum ein Flackern oder andere Ungenauigkeiten sind bei den Bewegungen der Meister zu bemerken. Schön sind auch die detaillierten 3D-Hintergründe sowie die außergewöhnlichen Lens-Flare-Effekte. Alle Waffen hinterlassen zudem farbige Schweife, beim Aufeinandertreffen zweier Klingen fiegen geradezu die (Lichtenergie-) Fetzen. Optisch hat *Soul Edge* deutlich mehr zu bieten, als jedes andere Beat 'em Up. So gibt es Tages- und Nachtzeiten, jeweils fünf verschiedene Farben und zwei Kostüme für jeden Kämpfer, einen Endgegner (Souledge), der nur so strotzt vor blinkenden Effekten und und und.

Sämtliche Geräusche sowie die fernöstlich angehauchten, sehr schönen Musiken verleihen den Begegnungen eine packende Atmosphäre, die ihresgleichen sucht. Insgesamt ist die Soundkulisse besonders durch die markerschütternden Klänge der aufeinanderprallenden Klingen und die Zwischenrufe der Fighter außerordentlich gelungen.

Doch das wäre alles nichts, würde nicht auch das Handling extrem anwenderfreundlich sein. Die Moves sind schnell erlernt, und doch braucht es viel Übung, bis man den Blockbutton zur rechten Zeit einsetzen kann oder das Ausweichen in die Tiefe so beherrscht, daß der Gegner überrumpelt werden kann. Technisches Geschick im Kampf wird dem Spieler besonders dann abverlangt, wenn die Energie der Waffe verbraucht ist oder im Edge-Master-Modus schwierige Rahmenbedingungen herrschen.

An *Soul Edge* ist spielerisch sowie in Sachen Grafik und Präsentation beinahe nichts auszusetzen, lediglich die geringe Anzahl der Charaktere (immerhin 15 weniger als bei *Tekken 2*) sowie das etwas schlichtere Gameplay gegenüber *Fighters Megamix* trübt das ansonsten sehr gute Bild. Fans actiongeladener Schwertkampforgien werden in einem Lichtergewitter der Sonderklasse vor den Bildschirm gefesselt und nicht eher aufhören können, bevor nicht alle Waffen erspielt sind. Prügelspiele, in denen Waffen benutzt werden, haben in *Soul Edge* ihren Meister gefunden. ■

XL-Wertung **90%**



Auch Tritte, Schläge und Griffe können dem Gegner mächtig zusetzen









Während des Kampfes kann eine Move-Liste aufgerufen werden. Für Einsteiger gibt es zudem die freie Button-Belegung.

Hersteller:	Virgin	Entwickler:	Point of View Inc.
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	12 Strecken
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab März

Action/Rennspiel

2Xtreme





Im verschneiten Japan wird ausschließlich mit dem Snowboard gefahren





Achtung, Wildwechsel! In Afrika kreuzen neben Zebras auch Elefanten die Bahn

info



Original-Zitat aus der Sony-Pressemeldung: „Sogar Chuck Norris würde wahrscheinlich die Unterschrift seiner Mutter für eine Krankmeldung fälschen, um sich vor diesem Spiel zu drücken."

Gameplay: Die Steuerung ist genauso wie bei *ESPN Extreme Games* sehr zäh. Die Kollisionsabfrage weist Fehler auf.

Präsentation: Die grafische Präsentation ist wenig gelungen. Im zweiten Teil wurden die Auswahlmenüs neu gestaltet, doch übersichtlicher sind sie leider nicht geworden.

Memory-Card: Erspielte Strecken können auf einem Block gespeichert werden.



Mit einem Schlag in die Rippen der Mitstreiter kann der Spieler Platz schaffen



Es besteht die Wahl zwischen vorgegebenen Charakteren und Eigenkreationen

VON S. ALTER

Wird heutzutage von einer Rennsimulation gesprochen, ist der erste Gedanke *Formel 1*, der zweite Michael Schuhmacher. In *2Xtrem* wird zwar um die Wette gefahren, das Spiel hat aber mit Deutschlands Rennelite recht wenig zu tun.

Die Fahrzeuge sind weitaus einfacher, denn die wilde Fahrt auf insgesamt zwölf Strecken, wird mit Rollerblades, Mountainbikes, Skate- oder Snowboards unternommen. Am Anfang sind vier Kurse freigegeben, die restlichen acht müssen erspielt werden, indem einer der ersten drei Plätze belegt wird.

Landauf, Landab wird durch Städte, über Berge und durch Tunnel gerast, immer auf der Hut vor festen oder beweglichen Hindernissen wie Rollcontainer, Fußgänger oder Autos. Allein mit Ausweichmanövern und hohen Sprüngen ist es bei *2Xtreme* nicht getan. In kurzen Abständen finden sich mal links, mal rechts feststehende Tore, die unbedingt durchfahren werden sollten. Das kostet zwar eventuell Zeit, bringt aber Geld, um neues Equipment kaufen zu können. Im Übrigen darf mit unfairen Mitteln gekämpft werden. Die Funktionen Schlagen und Treten à la *Road Rash* sollten vom Spieler genutzt werden, denn die Computer-Gegner sind in dieser Richtung wenig zurückhaltend.

Beim Vorgänger des Spiels, *ESPN Extreme Games*, konnten fahrbare Untersätze und die Strecken frei gewählt werden. In der Fortsetzung sind zwar alle Kurse frei anwählbar, das Fahrzeug ist jedoch für jede Strecke festgelegt. So wird beispielsweise im fernöstlichen Japan immer nur Snowboard gefahren und in Los Angeles stets mit Rollerblades.

Der zweite Teil hat zwar zehn neue Charaktere zu bieten, aber es verwundert doch sehr, daß die Grafik pixeliger und ruckeliger als beim Vorgänger ist. Die Kollisionsabfrage ist ungenau, durch viele Hindernisse kann der Spieler ohne Probleme hindurchfahren. Wer Spiele solcher Art mag, dem wäre eher das komfortablere *Cool Boarders*, als *2Xtreme* ans Herz zu legen. ■

XL-Wertung **65%**

Action-Sport	Hersteller: Psygnosis	Entwickler: Beyond Reality	
	Spieler: 1–8 (simultan)	Level: 16 Mannschaften	
	Preis: ca. DM 80	Erhältlich: ab März	



Riot



Zur Verteidigung läßt sich das Tor für einen kurzen Zeitraum schließen



In der Arena herrscht oft ein großes Tohuwabohu. Wie ein Schaf der Herde folgt, so rennen alle Spieler dem Ball hinterher. Gegen den Computer sieht man da oft alt aus





Am Rand befindet sich pro Mannschaft ein Energiefeld zum Aufladen des Spielballs

VON F. BERG

Anfang der achtziger Jahre machte ein Film von sich reden, der seinen Kultstatus bis heute beibehalten hat. Die Rede ist von *Rollerball*, jenem Sci-fi-Movie, in dem es um die gleichnamige Sportart geht. In einer Arena müssen schwere Eisenkugeln im gegnerischen Tor plaziert werden, und dazu ist jedes Mittel recht. Psygnosis jüngstes Produkt trägt den Namen *Riot* und hat ein ähnliches Spielprinzip. Im Gegensatz zum Film bewegen sich die Akteure jedoch nicht auf Motorrädern und Rollschuhen über das Spielfeld, sondern per pedes. In einer kreisunden Arena befinden sich zwei in der Höhe eines Basketballkorbes übereinander schwebende Platten. Ihr Zwischenraum stellt das Tor dar und ist somit von allen Seiten gleichermaßen günstig zu erreichen. Es dürfte unschwer zu erahnen sein, daß es das Ziel des Spieles ist, möglichst viele Punkte zu erreichen, indem der Energieball möglichst häufig in das Tor bugsiert wird. Notfalls kann hierzu auch rohe Gewalt angewendet werden, Faustduelle um den Ballbesitz sind keine Seltenheit. Zuerst muß der Ball jedoch an einem teameigenen Energiefeld aufgeladen werden, ansonsten zählt ein Treffer als Eigentor. Auf dem Boden des Spielfeldes wurden, ähnlich einer Zielscheibe, drei unterschiedliche Regionen gekennzeichnet, die sich in ihrer Entfernung zum Tor und in der zu erhaltenen Punktwertung unterscheiden. So ist es möglich, pro Treffer ein, zwei oder gar drei Punkte zu erhalten. Der Gegner hat die Möglichkeit, das Tor per Knopfdruck für einige Sekundenbruchteile zu schließen. Dies ist zugleich das Hauptmanko im Einspieler-Modus, denn der Computergegner blockt von Anfang an nahezu jeden Wurf ab. Davon abgesehen kann sich der Spieler bereits glücklich schätzen, wenn es ihm überhaupt gelingt, seinen Ball aufzuladen, denn die Abwehr des Computers steht wie eine Eins. Doch wie sooft gibt es einen Mehrspieler-Modus, der zu begeistern weiß. Bei *Riot* können in Verbindung mit zwei Multi Taps sogar bis zu acht Spieler gleichzeitig teilnehmen.

Unabhängig davon, ob ein Freundschaftsspiel, eine Liga oder ein Turnier gewählt wurde, werden aus dem Publikum Power-Ups in die Arena geworfen, die den Spieler vorübergehend mit besonderen Fähigkeiten wie schnellerem Laufen oder härterem Zuschlagen ausstatten.

Insgesamt reicht *Riot* (der US-Titel lautet *League of Pain*) bei weitem nicht an die Klasse bisheriger Psygnosis-Hits wie *Formel 1*, *wipEout 2097* oder *Destruction Derby 2* heran, mit einigen Freunden sorgt es dank Mehrspieler-Modus jedoch für Stimmung. ■

XL-Wertung **70%**

info

Nostalgikern dürften *Speedball* und *Speedball 2* ein Begriff sein. Bei diesen handelt es sich um Artverwandte die sich auf dem Amiga, Master System und dem Mega Drive einen Kultstatus erspielten.

Gameplay: Die Protagonisten lassen sich sehr präzise steuern, leider ist es weniger einfach, auf das Tor zu zielen. Der Computer-Gegner ist sehr stark, für Anfänger, die alleine spielen, ist *Riot* daher frustrierend. Im Mehrspieler-Modus hingegen kommt echte Freude auf.

Präsentation: *Riot* nutzt die höchstmögliche Grafikauflösung. Leider sind sich die Trikots der Teams teilweise sehr ähnlich, und der dunkle Bodenbelag sorgt für zusätzliche Verwirrung. Soundtechnisch gibt sich *Riot* eher schlicht, der Kommentator wirft mit langweiligen Floskeln um sich.

Memory-Card: Spielstände können auf einem Block gespeichert werden.

Hersteller:	Konami	Entwickler:	In-house
Spieler:	1	Level:	-
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Rollenspiel

Suikoden



Eine feindliche Truppe hat die Häuser der Untergrundkämpfer niedergebrannt, das erfordert natürlich Blutrache. Auf ins Gefecht!



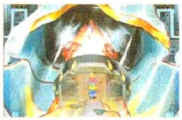
In der Stadt bekommt McDohl viele Informationen und Ausrüstungsgegenstände

auf. Der einzige Rettungsanker scheint eine geheime Untergrundorganisation zu sein, zu deren Anführer McDohl jr. gemacht wird.

Die Umgebung wird auf einer übersichtlichen, zweidimensionalen Karte dargestellt. Je nachdem, welche und wie viele Figuren auf dem Screen auftauchen, wechselt auch die Perspektive. Mal wird das Geschehen von oben, mal aus nächster Nähe oder gar in Großaufnahme gezeigt. Trifft McDohl auf eine der vielen zwielichtigen Fantasy-Kreaturen und es kommt zum Gefecht, schaltet sich ein isometrischer Polygon-Kampfbildschirm ein, der zoomend und rotierend das Geschehen in Szene gesetzt. Von den 108 (!) Charakteren dürfen bis zu fünf in die Party aufgenommen werden.

Die Heldensage wird von klassischer Musik mit einem Hang zur Dramatik untermalt. Diese Klänge sind wirklich ein Ohrenschmaus. Das Spiel eignet sich gut für Genre-Einsteiger, denn Kampfhandlungen können bei Bedarf dem Computer überlassen werden. *Suikoden* bringt zwar nichts revolutionär Neues, es ist kaum zu übersehen, daß sich Konami an Highlights wie *Secret of Mana*, *Breath of Fire* und *Final Fantasy* orientiert hat. Bis zum Release von *Final Fantasy VII* ist *Suikoden* für Rollenspiel-Fans erste Wahl. ■

info



Derzeit laufen Gespräche, das Spiel auch für den Saturn umzusetzen – der zweite Teil des RPGs wurde bereits für PSX angekündigt. Da Konami mit *Suikoden* weltweit große Erfolge verbucht, steht mit *Vandal Hearts* bereits ein zweites RPG bei dem Software-Giganten in den Startlöchern.

Gameplay: Das Spiel bietet 108 gut ausgearbeitete Charaktere, verzwickte, aber nicht zu schwierige Rätsel und vor allem Dutzende Stunden Dauerspaß.

Präsentation: Die Grafik ist im Gegensatz zum Charakter-Design etwas mager ausgefallen, und über das Menü-Handling läßt sich streiten. Dagegen fällt Konamis Musik zum Spiel gewohnt gut aus.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt zwei Blöcke.



Eine willkommene Abwechslung bieten diese schönen Panoramalandschaften



Vor diesem Wildschwein sollte McDohl vorerst lieber noch Reißaus nehmen

VON S. ALTER

Seit eineinhalb Jahren ist die PlayStation auf dem Markt, und bisher gab es, zumindest in Deutschland, kein Rollenspiel für dieses System. Für PC, Saturn und SNES gibt es ein reichhaltiges Angebot an RPGs, nur die PSX-User hatten immer das Nachsehen. Selbst in Japan sind bisher nur die beiden mäßigen Titel *Arc the Lad* und *Beyond the Beyond* erschienen. Konami macht dieser Schande endlich ein Ende und bringt, nach großen Erfolgen in USA und Japan, *Suikoden* jetzt auch auf den deutschen Spielemarkt.

Theo McDohl, ein berühmter General in der Armee, wird zwangsversetzt. Sein Sohn, der Held des Geschehens, muß allein zurückbleiben und fortan auf eigenen Füßen stehen. Als Bediensteter in einem Schloß hat er seine Ohren überall und findet heraus, daß nicht wirklich der König im Reich das Sagen hat, sondern eine intrigante Magierin. Die Zukunft sieht äußerst düster aus, doch in all den Verstrickungen flammt dennoch ein kleiner Funke der Hoffnung

XL-Wertung **85%**

Action	Hersteller: Konami	Entwickler:	Appaloosa
	Spieler: 1-2 (simultan)	Level:	6 + 2 Bonuslevel
	Preis: ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Contra – Legacy of War



Das geschulte Flakpersonal schießt mit brandgefährlicher Zielsuchmunition



Im Dschungel beeidruckt dieser riesige Kampfflieger mit Napalmbombenhagel



Im Zweispieler-Modus wird mit vereinten Kräften gekämpft. An einigen Stellen des Spiels ist diese Variante eine echte Hilfe, da der Schwierigkeitsgrad sehr hoch liegt



Dieser Zwischengegner kann nur am Kopf verletzt werden. Kein leichtes Unterfangen



Der Spieler kann zwischen einem Alien, Roboter, Held oder einer Heldin wählen

KVON F. BERG

onamis neuester Action-Titel hat seinen Weg auf den amerikanischen Markt bereits gefunden, nun steht auch der Deutschland-Release kurz bevor.

Die Aufgabe des Spielers ist es, in die Haut eines unerschrockenen Einzelkämpfers zu schlüpfen, um der wachsenden Bedrohung eines herrschsüchtigen Diktators Einhalt zu gebieten.

Das jüngste Sequel der *Contra*-Erfolgsserie (Hierzulande bisher mit *Probotector* betitelt.) bietet ein zumindest spielerisch gewohntes Bild. Grafisch hat sich einiges verändert, doch die Programmierer haben die gewohnte Actionlastigkeit des Titels recht passabel in die polygonale Dreidimensionalität verfrachtet. Es gibt kaum Grafikfehler wie Blitzer oder Pop-up, wenngleich der gezeigte Bildschirmausschnitt zeitweise als zu klein empfunden wird. Ansonsten ist jedoch alles beim alten geblieben.

Dem Kämpfer stehen zur Erfüllung seiner Mission verschiedene Waffen zur Verfügung, die teilweise als Extras eingesammelt werden müssen und mit deren bleihaltiger Hilfe er sich durch insgesamt sechs Level schießt. Innerhalb der Stages bekommt der Spieler es mit einigen Zwischengegnern zu tun, die sich sehr effektiv ihrer Haut zu erwehren wissen, bevor sich am Ende jedes Abschnittes ein Endgegner zu Wort meldet. Der Schwierigkeitsgrad wurde auch auf der einfachsten Stufe sehr hoch angesetzt und sollte Genreerprobte längerfristig beschäftigen können, zumal nur eine begrenzte Anzahl an Continues bereit steht. Dennoch bleibt die Fortsetzung hinter den Erwartungen zurück und erreicht nicht die tadellose Spielbarkeit ihrer Vorgänger. Die Tatsache, daß der Nachfolger ohne den Versuch der geringsten Gameplay-Innovationen daherkommt, enttäuscht ein wenig. Wessen Herz für grafisch gelungene Baller-Action schlägt, der wird sich bestimmt mit *Contra – Legacy of War* anfreunden können. ■

XL-Wertung **70%**

info





Wer im zweiten Level die Spielautomaten findet, kann sich an zwei Arcade-Klassikern versuchen. Konami ließ verlautbaren, daß es doch keine Saturn-Fassung von *Contra* geben wird.

Gameplay: Die Spielfigur ist gut kontrollierbar, könnte insgesamt jedoch schneller agieren. Leider gibt es unfaire Stellen, an denen Treffer unvermeidlich sind.

Präsentation: Das jüngste Sequel präsentiert sich grafisch gut, die Sounds sind dagegen eher enttäuschend.

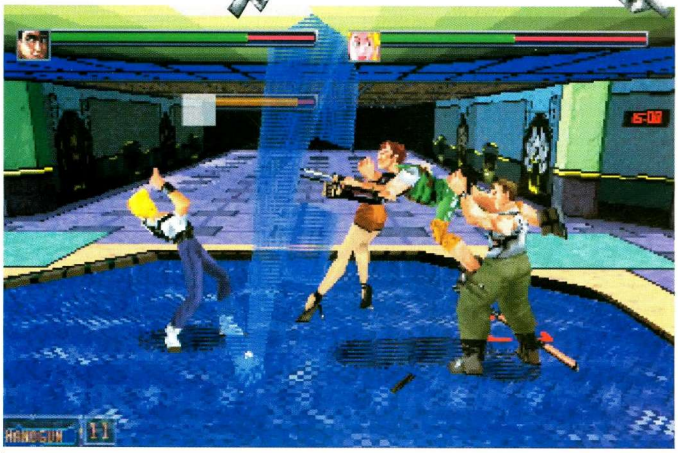
Memory-Card: Auf einem Block können zwölf Spielstände gespeichert werden.



Die Hard Arcade



Im Laufe des Gefechts können auch die Feinde einige Waffen aufheben



Imposant! Bei *Die Hard Arcade* ist ganz wie in den drei erfolgreichen Kinofilmen Action pur angesagt. Selbst im Brunnen vor dem Tore kämpfen Gut und Böse ohne Unterlaß

info



Da die Polizisten nur ein einziges Leben haben, können in einem original Deep Scan-Game Continues erspielt werden. Vor allem den C64-Usern ist das Programm bestimmt ein Begriff.

Gameplay: Die Helden bewegen sich etwas langsam, doch die zahlreichen Moves sind durch die intelligente Pad-Belegung sehr gut auszuführen.

Präsentation: Jede Polygon-Stage und die glänzend animierten Charaktere sind sehr detailverliebt texturiert. Der bombastische Soundtrack steuert seinen Anteil zur guten Atmosphäre bei.

Saturn-Speicher: Der interne Speicher wird nicht genutzt.

VON C. HENNING

Während sich Bruce Willis noch mit dem Gedanken trägt, in einem vierten *Stirb Langsam*-Film die Rolle von John McLane zu übernehmen, haben die Programmierer die *Die Hard*-Story als Aufhänger für ihre westliche Variante des 3D-Action-Spektakels *Dynamite Keiji* entliehen. Das Spielprinzip erinnert zwar an Genreklassiker wie *Streets of Rage* oder *Final Fight*, aber dank der Polygon-Power des Saturns wirkt alles viel realistischer. Die Protagonisten werden von der Seite betrachtet, doch die Kamera zoomt bei engeren Clinchs heran und bietet umgekehrt auch ein größeres Panorama, wenn sich die Fighter voneinander entfernen. Nach einigen konventionellen Prügel-Leveln müssen die Spieler temporeiche Zwischensequenzen meistern, in denen sie einem fahrenden Auto durch einen bestimmten Knopfdruck zur rechten Zeit ausweichen müssen.

Das Heldenduo verfügt über ein stattliches Repertoire an Schlag- und Trittkombinationen. Mit der entsprechenden Tasten-Combo können den am Boden liegenden Widersachern sogar



Gegenstände wie Feuerzeug und Spraydose lassen sich miteinander kombinieren



Sogar Fässer mit explosivem Inhalt dürfen gegen die Feinde eingesetzt werden

Hersteller:	Sega/Fox Int.	Entwickler:	AM1	**Action**
Spieler:	1–2 (simultan)	Level:	10	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	



Schwere Waffen wie die Panzerfaust erzeugen sogar einen großen Rückstoß



Für einen weißhaarigen Syndikatsboß ist der Endgegner noch erstaunlich fit

Handschellen angelegt werden. Leider bewegen sich die Figuren sehr langsam, wodurch der Spielfluß unnötig gehemmt wird. Herumliegende Gegenstände vom Besen bis zum Fernseher können dazu benutzt werden, die Feinde auszuschalten. Einige der Gangster sind schwer bewaffnet, doch im Eifer des Gefechts kann sich der Spieler 45er, Maschinenpistolen oder gar durchschlagskräftige Raketenwerfer zu eigen machen. Im belagerten Wolkenkratzer, dem Schauplatz des Geschehens, lauert eine Vielzahl der unterschiedlichsten Bösewichter, denen die Cops nicht nur in langen Korridoren oder Lobbies begegnen, sondern auch in Baderäumen und auf dem Dach des Stahlgiganten.

Die Hard Arcade glänzt nicht nur durch Abwechslung. Auch grafisch wurden die insgesamt zehn Level liebevoll und detailiert in Szene gesetzt. Jede Figur ist realistisch animiert und sauber texturiert. Grafikfehler sind zum Glück höchst selten. Ebenso Gutes ist über die reichhaltige Soundkulisse zu berichten. Neben zahlreichen Kampfgeräuschen dröhnt auch ein filmreifer Soundtrack aus den Lautsprechern.

Mit *Die Hard Arcade* werden bestimmt nicht nur die eingefleischten Genre-Anhänger ihre helle Freude haben. Durch die ansprechende Polygon-Optik, die interessante Präsentation und den ausgewogenen Schwierigkeitsgrad ist auch das Manko der langsamen Helden-Charaktere schnell verziehen. Was also bei *Die Hard Arcade* unter dem Strich übrig bleibt, ist explosive Zweispieler-Action, die sich sehen lassen kann. ■

XL-Wertung **80%**

Die Hard Arcade hat nichts mit den Filmen zu tun, bietet aber ebensoviel Action



Auch die skrupellosen Terroristen haben zum Teil sehr gefährliche Moves auf Lager. Deshalb ist es ratsam, sich die flinken Bösewichter stets auf Distanz zu halten



In diesem Abschnitt sind schnelle Reflexe gefragt, um Geschossen auszuweichen



Die Polizistin kann ihre Gegner mit Handschellen außer Gefecht setzen



Cyberspinnen sind sehr stark bewaffnet, doch nicht besonders stabil



Der hinterhältige Widersacher gibt über Funk Anweisungen an seine Helfer durch



Wenn der Raketenwerfer abgefeuert wird, leuchtet der Bildschirm hell auf

Hersteller:	Virgin	Entwickler:	Capcom
Spieler:	1–2 (simultan)	Level:	8 + 3 Charaktere
Preis:	ca. DM 80	Erhältlich:	ab März

Puzzlespiel

Super Puzzle Fighter II Turbo



Rechts wurde ein Block aufgelöst, deshalb fallen links Zusatzsteine herab. Mit Geschick kann das, was vorerst nachteilig aussieht, in einen Vorteil gewandelt werden



Das kleine Kätzchen Felicia landet mit lautem Geschrei einen Special-Move

Info



Schon am Automaten war dieses Spiel ein voller Erfolg. (Der japanische Originaltitel lautet *Super Puzzle Fighter II X*.) Die Saturn- und PlayStation-Versionen sind absolut identisch.

Gameplay: Eine originelle und actionreiche Variante des altbekannten *Tetris*-Konzepts.

Präsentation: Eine wirklich schöne Idee sind die in der Bildschirmmitte stattfindenden Kämpfe. Des weiteren werden die Spieler mit Varianten der originalen *Street Fighter*-Musiken verwöhnt.

Speicher-Optionen: Erspielte Charaktere und freigelegte Optionen werden gespeichert (ein Block).

Muster: ECS, Hamburg,
Tel.: 040-40 91 79



Als Prämie für dieses Gefecht ist ein neuer, spielbarer Charakter ausgesetzt

VON S. ALTER

Capcom bringt die *Street Fighter*- und *Darkstalkers*-Charaktere – allerdings in der Kindervariante – erneut zum Einsatz. Doch dieses Mal zählt nicht allein die harte Gerade, im Gegenteil: Bei *Super Puzzle Fighter II Turbo* ist Köpfchen und Geschick gefragt.

Das Spiel ist mit drei Modi ausgestattet: Puzzle-Fighter, Versus und Arcade. Letzterer gibt dem geübten Spieler die Gelegenheit, drei Zusatzcharaktere, eine Bildergalerie sowie verschiedene Soundmenüs und einen überaus schwierigen Expert-Modus freizulegen.

Gespielt wird entweder gegen einen zweiten Spieler oder den Computer. Jeder wählt einen der sechs Charaktere aus, die mit den unterschiedlichsten Special-Moves ausgestattet sind. Auf dem Schirm erscheinen zwei Schächte, und in der Mitte finden sich die ausgewählten Kämpfer. Frei nach dem *Tetris*-Prinzip fallen Steine herab, die zwar alle die gleiche Form, aber verschiedene Farben haben. Wichtig ist es, möglichst große Blöcke in gleicher Farbe zu bilden, um sie später mit einem runden, leuchtenden Klotz derselben Farbe aufzulösen.

Alle Quadrate, die weggesprengt werden, tauchen mit vorheriger Warnung samt Anzahl der neu zu erwartenden Steine im Schacht des Gegners wieder auf. Auflösen kann der zweite Spieler diese Steine jedoch nicht sofort, denn sie sind nun alle mit einem Zähler versehen, der von fünf bis null rückwärtslaufen muß, ehe es möglich ist, sie wieder zu beseitigen. Wenn im Gegenzug mindestens ebenso viele Steine aufgelöst werden, bleibt der Schlag des Gegners ohne Folgen. Die zweite Möglichkeit, mit den gegnerischen Angriffen fertig zu werden, setzt ein gutes Gedächtnis voraus, denn vor jedem Spiel wird im Counter Gem angezeigt, in welcher Reihenfolge die Elemente fallen. Werden die eigenen Klötze von Anfang an nach dieser Folge gestapelt, passen die gegnerischen hervorragend dazu, und die Auflösung ist um so wirkungsvoller.



Die Counter Gems zeigen, in welcher Reihenfolge gegnerische Steine fallen

Bei jeder Attacke werden auch die beiden Kämpfer in der Mitte aktiv und bekämpfen sich via Special-Moves. An ihnen läßt sich während des gesamten Spiels das Befinden des Gegners ablesen. Wird ein Turm etwa bedrohlich hoch, geht es dem Kämpfer sichtlich schlecht und er ringt nach Luft.

Super Puzzle Fighter II Turbo bietet nicht nur zwei Spiele in einem, sondern neben einer Menge Action auch garantiert Dauerspaß. ■

XL-Wertung **90%**

Hersteller:	Virgin Int./Taito	Entwickler:	East Point
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	100
Preis:	ca. DM 90	Erhältlich:	ab März

Bubble Bobble II



Sein Opa hieß Bub und spielte im ersten Teil von *Bubble Bobble* die Hauptrolle



Die Zahnräder im Hintergrund sind in ständiger Bewegung. Zusammen mit dem sehr bunten Leveldesign kann es dadurch schnell zu Verwechslungen kommen

VON S. ALTER

Automaten-Umsetzungen kommen bei Spielern meist gut an. Japanisch, klassisch, bunt präsentiert Virgin nun das 100 Level starke *Bubble Bobble II*.

Vor sehr bunten, teilweise bewegten Hintergründen finden sich die unterschiedlichsten Spielfelder. Als Held dient ein Drache, der im gesamten Spiel auf über 50 Gegner-Sprites und zehn Endgegner trifft. Schon bei der geringsten Berührung mit einem Monster oder Gespenst geht ein Leben verloren.

Also sollte – wortwörtlich – schnellstens, da auf Zeit gespielt wird, zum Angriff geblasen werden. Und genau das können die vier zur Wahl stehenden Charaktere Bubblun, Bobblon, Kululun und Cororon. Sie schließen ihre Gegner in Blasen ein und müssen diese anschließend zum Platzen bringen. Bei Gelingen fallen von oben diverse Extrawaffen und Power Ups herab. Die Palette reicht von Smart Bombs über Zusatzzeit bis hin zu Schlüsseln, die den Zutritt in versteckte Level erlauben.

Einige Stages sind mit Blasen angefüllt, die unterschiedliche Symbole enthalten. Das können beispielsweise Blitze sein, die beim Zerstören der Blasen in alle Richtungen sausen und die Gegner ad hoc beseitigen. Die Spielfigur kann auch auf bereits vorhandene Blasen springen, so daß unerreichbar scheinende Stellen mühelos erreicht werden können.

Leider ist die Steuerung, ebenso wie beim ersten Teil, nicht gerade sehr leichtgängig. Nachteilig wirken sich auch die bewegten Hintergründe aus, die eher zur allgemeinen Verwirrung als zur Übersichtlichkeit beitragen.

Doch Klassiker bleibt eben Klassiker. Am meisten Spaß bringt die Hatz im Zweispieler-Modus, in dem mit zwei Drachen simultan gespielt wird. Nicht nur, daß dadurch der hohe Schwierigkeitsgrad um einiges sinkt – der unverwechselbare Charme von *Bubble Bobble II* läßt sich so erst richtig genießen. Wer schon im Besitz des ersten Teils ist, wird vom zweiten vielleicht eher enttäuscht sein, da er leider wenig Neues mit sich bringt. ■





Sind Öffnungen am unteren Bildrand, kann Bubblun sich hineinfallen lassen, um gleich darauf oben wieder zu erscheinen





Durch die träge Steuerung ist es beinahe unmöglich, dem Endgegner auszuweichen

XL-Wertung **70%**

info



Wer es nicht ganz so hektisch und schnell mag, braucht beim Spielen einfach nur Select gedrückt zu halten und hat damit den absoluten Durchblick, denn dann läuft das Gameplay nur noch in Zeitlupe ab.

Gameplay: Einige Stellen erscheinen auf den ersten Blick etwas unfair, was gerade im Hinblick auf die zähe Steuerung ein wenig den Spielspaß verdirbt.

Präsentation: Mancher mag meinen, bei soviel kunterbuntem Durcheinander sei ein epileptischer Anfall garantiert. Auf der CD des ersten Teils wurde gratis *Rainbow Islands* mitgeliefert. Bei *Bubble Bobble II* kommt der Spieler leider nicht in den Genuß dieses Vorzugs.

Memory-Card: Eine Speichermöglichkeit existiert leider nicht.



Dark Savior

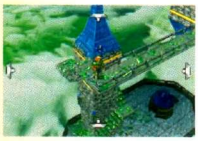


In der unwegsamen Kanalisation erweist sich die variable Perspektive als hilfreich



In dieser Bar erhält Garian Informationen über die Gefängnisrevolte

Info



Mit Hilfe des Analog-Pads von Sega kann die Perspektive zu einer besseren Übersicht kurzzeitig variiert werden. Besonders vor schwierigeren Sprüngen oder bei ‚Balanceakten' ist das absolut notwendig. Für die Steuerung des Helden werden allerdings nur die digitalen Funktionen des Joypads genutzt, was der isometrischen Grafik entgegenkommt.

Gameplay: Climax präsentiert ein komplexes Action-Abenteuer mit Langzeitmotivation und hakeligen Geschicklichkeitsparts.

Präsentation: Abwechslungsreiche Level und stimmungsvoller Sound schaffen eine fesselnde Atmosphäre.

Saturn-Speicher: Drei Spielstände belegen 35 Blöcke.

VON M. HÄNTSCH

Climax' *Landstalker* ist einer der Gründe, warum viele Videospieler ihr Mega Drive nicht längst eingemottet haben. Noch heute begeistert dieser Klassiker seine Fans mit einer ungewöhnlichen Storyline und einem abwechslungsreichen Spielablauf, der auch nach wiederholtem Durchspielen noch zu faszinieren weiß.

Mit *Dark Savior* legt Climax jetzt zwar keine offizielle Um- oder Fortsetzung dieses Action-Adventures vor, orientiert sich aber stark an dessen Qualitäten. Auch bei *Dark Savior* wird die Spielgrafik isometrisch dargestellt, mit dem Unterschied, daß abwechslungsreich texturierte Polygone die Kulisse bilden. Blickwinkel und Bildschirmausschnitt sind zu Standortbestimmungen variierbar, während des Spielablaufs aber festgelegt.

Ein modernes Märchen mit interessanten Charakteren

Der Kopfgeldjäger Garian, Held dieses Abenteuers, hat die Aufgabe, die mit übernatürlichen Kräften ausgestattete Kreatur Bilan nach ihrer erfolgreichen Flucht auf eine Gefängnisinsel wieder aufzuspüren. Während der spielbaren Vorsequenz entscheidet sich, welchen der drei parallelen Handlungsverläufe das Spiel nimmt. Je nachdem, wie schell man die noch recht einfachen Geschicklichkeitseinlagen absolviert, startet man in einer auf sein Können abgestimmten Storyline. Dank dieser unterschiedlichen Szenarien ist Langzeitmotivation garantiert.



Ähnlich wie in einem Prügelspiel muß man zwei Runden eines Kampfes gewinnen



Zwischensequenzen geben Einblick in das harte Leben auf der Gefängnisinsel

Bei der Erforschung der auf der Insel vor sich gehenden Intrigen wird Garian von dem Vogelwesen Jack begleitet, das ihm auch den einen oder anderen nützlichen Dienst leistet. Jack erkundet unübersichtliche Gebiete, gibt Tips und heilt gegen Bezahlung auch Verletzungen. Dominierendes Spielelement bei *Dark Savior* sind die hakeligen Plattformabschnitte, die trotz verstellbarem Blickwinkel das dreidimensionale Vorstellungsvermögen des Spielers arg auf die Probe stellen. Zudem ist die isometrische Steuerung des Helden sehr gewöhnungsbedürftig und führt nicht selten zu fruststeigernden Rückschlägen. Eine weitere Schwachstelle des

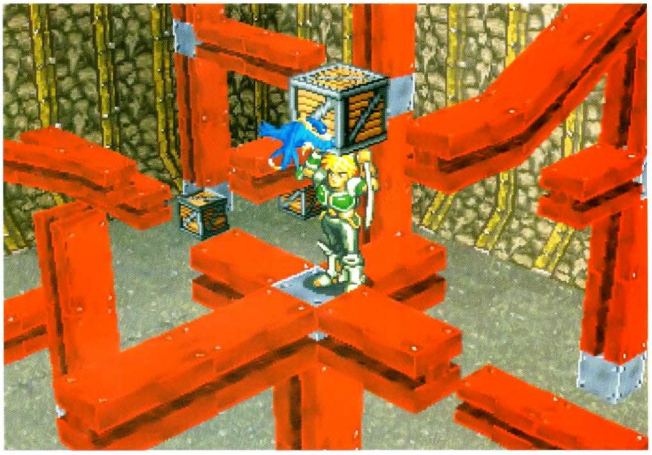
Hersteller:	Sega	Entwickler:	Climax	**Action/Adventure**
Spieler:	1	Level:	-	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab März	

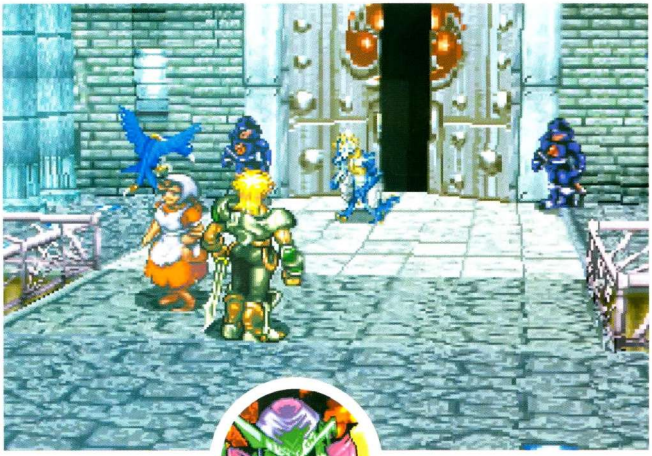


Kraftspendendes Fleisch findet man zuweilen an den unmöglichsten Orten



In diesem Labor leitet der Herrscher der Gefängnisinsel ominöse Genexperimente







BILAN

Bilan entkommt seinem Verfolger in den streng bewachten Gefängniskomplex der Insel

Spiels ist das an finsterste *Doube Dragon*-Zeiten erinnernde Kampfsystem, das diese Bezeichnung eigentlich nicht verdient. Durch simples Triggern lassen sich auch die stärksten Gegner besiegen, ohne daß irgendeine Art von Taktik vonnöten ist. Die Rollenspiel-typischen Spielelemente sind somit auf ein Minimum zusammengeschrumpft, und das Geschehen konzentriert sich auf das Lösen kleiner Puzzles und der Geschicklichkeitseinlagen.

Trotzdem besitzt Climax' jüngstes Werk eine für ein Action-Adventure ungewöhnliche Komplexität. Zwar sind die einzelnen Spielabschnitte recht linear aufgebaut und bieten kaum Möglichkeiten zum Verlaufen, dafür nimmt die Story an einigen Punkten unerwartete Wendungen und Verzweigungen und schafft somit eine lebendige, abwechslungsreiche Atmosphäre. Nie kann man vorhersagen, wie die nächste Begegnung mit einem der Inselbewohner abläuft. Scheinbar befreundete Charaktere entpuppen sich als Verräter, und plötzlich naht von unerwarteter Seite Hilfe. Wer mit der zugegebenermaßen noch einfachen ersten Storyline keine Probleme hat, wird in den anderen Szenarien härter gefordert. Diese Idee des plotbezogenen Schwierigkeitsgrades ist eine Bereicherung des Genres und macht aus *Dark Savior* einen echten Leckerbissen für Freunde interessanter Geschichten.

Auch die technische Seite verstand Climax ansprechend umzusetzen. Natürlich könnte die Polygongrafik an einigen Stellen weniger ruckelig und die Perspektive auch während des Spiels frei beweglich sein, doch insgesamt wirkt das 32-Bit-Gewand sehr überzeugend. Ein abwechslungsreiches Leveldesign und passende, stimmungsvolle Musiken verdichten die Atmosphäre zu einem cineastischen Erlebnis, von dem man sich nicht so schnell losreißen kann. *Dark Savior* wird Rollenspiel-Fans sicher nicht voll überzeugen können, dafür ist das Kampfsystem zu primitiv und sind die Rätsel zu einfach. Wer aber gerne ein unkompliziertes Abenteuer mit einer vielschichtigen Handlung und auflockernden Actioneinlagen spielen möchte, kommt voll auf seine Kosten. ■

XL-Wertung **80%**

info



Nach jedem erfolgreich überstandenen Kampf erhält Garian Punkte gutgeschrieben, die man gegen zusätzliche Hitpoints oder Continues eintauschen kann. Die aus Rollenspielen bekannten ‚Erfahrungs-Level' gibt es bei *Dark Savior* nicht.

Fighters Megamix



VON K. KOCK

Akira vs. Picky! Eine solche Auseinandersetzung wäre in der Vergangenheit undenkbar gewesen. Doch Segas Star-Programmierer-Team AM2 hat für Prügelspiel-Fans eine besondere Überraschung parat. In *Fighters Megamix* treffen die bekannten Charaktere der legendären *Virtua Fighter*-Reihe auf ihre Kollegen des genreverwandten *Fighting Vipers*. Bereits in der vorangegangenen Ausgabe wurde die Vorversion von Segas neuem Prügelspiel-Highlight im Rahmen eines Previews vorgestellt, ab Mai dürfen sich Saturn-User selbst von *Fighters Megamix* überzeugen.

Eine Riege von sage und schreibe 32 Kämpfern bot bis heute noch kein 32-Bit-Prügelspiel. Zusätzlich zu den *Virtua Fighter*- und *Fighting Vipers*-Haudegen sind einige mehr oder weniger unkonventionelle Kämpfer am Start. Speziell beim Design dieser Protagonisten ließen die Entwickler ihrer Kreativität sichtlich freien Lauf. Neben zwei Charakteren aus dem niemals für den Saturn erschienenen Arcade-Titel *Sonic – The Fighters* ist zum Beispiel Jane, die äußerst schlagkräftige *Virtua Cop*-Politesse mit von der Partie. Siba ist dagegen ein Kämpfer, der anstelle von Akira als Main Character für *Virtua Fighter 1* geplant war. Zu guter Letzt können Rennspielkenner ein Wiedersehen mit Hornet, dem Boliden der Saturn-Raserei *Daytona USA* feiern. Dieser gibt



Bei *Fighters Megamix* treffen die verschiedensten Kämpfernaturen aufeinander. Trotz der großen Unterschiede zwischen den 3D-Haudegen ist das Gameplay perfekt ausgewogen



Der gefiederte Dean stammt aus Segas Arcade-Titel *Sonic – The Fighters*

info



Unter Zuhilfenahme des Team-Edit-Modus kann der Spieler seine favoritisierten Fighter zu achtköpfigen Mannschaften zusammenfassen. Die Teams können wahlweise im Zweispieler-Simultan- oder im Einspieler-Modus gegeneinander antreten.

Gameplay: Die Steurung ist sehr präzise. Spielerisch verbindet *Fighters Megamix* altbewährte und innovative Elemente.

Präsentation: Die Charaktere wurden authentisch animiert, und die Kampfschauplätze sind allesamt sehr atmosphärisch. Auch der Soundtrack weiß zu gefallen.

Saturn-Speicher: Erspielte Bonus-Kämpfer, Highscore-Rankings sowie sämtliche Settings der Optionen werden automatisch abgespeichert.

Hersteller:	Sega	Entwickler:	AM2	**Beat 'em Up**
Spieler:	1 - 2 (simultan)	Level:	32 Kämpfer	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	als Import	



Ein Beat-'em-Up-Spektakel der Extraklasse

sich für ein Auto ungewohnt kämpferisch und heizt seinen weitaus menschlicheren Kontrahenten ordentlich ein. Natürlich sind die Bonus-Kämpfer nicht gleich zu Beginn anwählbar. Erst nach mehrmaligem Durchspielen gesellen sie sich zu den anderen Recken. Vor dem Kampf kann in den zahlreichen, vorhandenen Optionen unter anderem festgelegt werden, ob nach *Virtua Fighter*- oder *Fighting Vipers*-Regelwerk gespielt werden soll. So gehen beispielsweise im *Virtua Fighters*-Modus die Kämpfer nach einer Trefferserie deutlich schneller zu Boden.



Momentan arbeiten die *Sega Rally*-Macher AM3 an der Saturn-Umsetzung des erfolgreichen Arcade-Prügelspiel-Automaten *Last Bronx*. Ein Erscheinungstermin wurde bis zum jetzigen Zeitpunkt jedoch noch nicht bekanntgegeben

Neben dem gelungenen Charakter-Design und der Vielfalt an Optionen bietet *Fighters Megamix* jedoch eine Menge mehr. So ist das Game auch in spielerischer Hinsicht etwas Besonderes. Die bewährt-präzisen Game-Mechanics, die in den vorangegangenen AM2-Beat-'em-Ups für hohe Spielbarkeit sorgten, wurden um einige interessante Features erweitert. Ähnlich wie es bei *Virtua Fighter 3* der Fall ist, können die Kämpfer noch leichter in den Raum hinein ausweichen. Doch das ist nicht die einzige Parallele zu Segas vor kurzem in die Spielhallen gekommenen Prügelspielrevolution. So beherrschen Akira und Co. das komplette Moves-Spektrum der *Virtua Fighter 3*-Recken. Diese kann der Spieler im praktischen Trainingsmodus üben, bevor er sie wahlweise im Story-, Team-Edit- oder Zweispieler-Simultanmodus gegen seine Widersacher anwendet. Dank der sehr genauen Steuerung, die mittlerweile anscheinend zum Standard-



Das Stockcar Hornet ist der mit Abstand skurrilste Protagonist



Auf den seitlich unbegrenzten Kampfschauplätzen haben die Kontrahenten uneingeschränkte Bewegungsfreiheit. Eine besondere Strategie ist dort vonnöten



Praktisch: Im Trainings-Modus können komplizierte Techniken geübt werden



Akira gehört nach wie vor zu den spielerisch stärksten Charakteren

deutschland-release

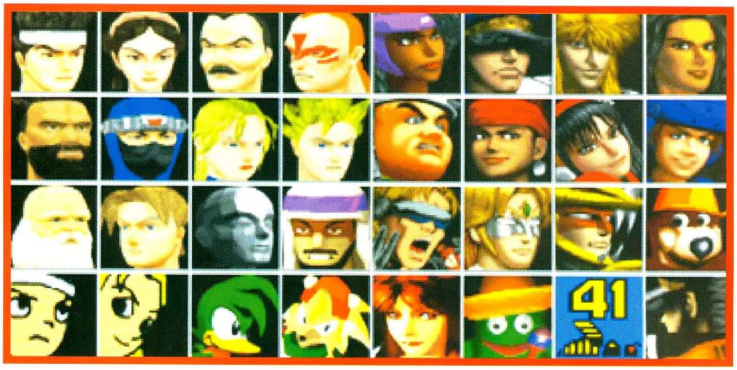






Die Import-Version ist bereits seit einiger Zeit im Handel erhältlich. Der geplante Deutschland-Release von *Fighters Megamix* wurde von Sega kurzfristig verschoben. Derzeit ist die Veröffentlichung im Mai geplant.





Erst nach mehrmaligem Durchspielen ist die gesamte Kämpferriege verfügbar

AM2
AM R&D DEPT.#2



Repertoire eines AM2-Prügelspiels gehört, lassen sich alle Attacken, inklusive der teilweise sehr durchschlagskräftigen Special-Moves problemlos ausführen.

Doch nicht nur hinsichtlich des Gameplays, sondern auch grafisch läßt *Fighters Megamix* die Muskeln spielen. Besonders bei der Animation der Fighter haben sich die Programmierer eine Menge Mühe gegeben. So gehen sämtliche Bewegungsabläufe der Akteure flüssig ineinander über. Auch bezüglich der Auswahl der Kampfschauplätze haben sich die Entwickler Gedanken gemacht. *Virtua Fighter*-Fans sind die begrenzten Plattformen bekannt, auf denen Ring-Outs an der Tagesordnung sind. *Fighting Vipers*-Anhänger fühlen sich dagegen in den Stages heimisch, die von Mauern und Zäunen umgeben sind. Ring-Outs sind dort unmöglich, dafür können die Randbegrenzungen sogar ins Spielgeschehen mit einbezogen werden. Aufwendiges Light-Source-Shading und eine Vielzahl grafischer Details verleihen jeder 3D-Arena eine eigene Atmosphäre. Das gelegentliche Slow-Down trübt den Spielspaß dabei in keinster Weise.

Mit *Fighters Megamix* beweisen die Entwickler von AM2 einmal mehr ihre Kompetenz auf dem heißumkämpften Prügelspiel-Sektor. Das ausgefeilte Gameplay und die sehr gute Präsentation machen das Game schon jetzt zu einem Genre-Highlight dieses Jahres. Die spielerischen Anleihen aus *Virtua Fighter 3* machen *Fighters Megamix* zudem



Halsbrecherische Würfe gehören nach wie vor zu Laus Spezialitäten

hochinteressant. Gerüchten zufolge arbeitet Sega bereits an der Saturn-Umsetzung von Yu Suzukis Meisterwerk. Wann und in welcher Form Segas Model-3-Automat 32-Bit-Usern zur Verfügung stehen wird, ist leider jedoch noch nicht bekannt.

Zwar wirkt der nagelneue PlayStation-Vorzeige-Prügler *Soul Blade (Edge)* optisch spektakulärer, in puncto Gameplay bietet Segas Beat-'em-Up-Flaggschiff jedoch etwas mehr Tiefgang. Genreanhänger, die einen Saturn ihr eigen nennen, sollten sich *Fighters Megamix* auf keinen Fall entgehen lassen. Einen besseren Vorgeschmack auf *Virtua Fighter 3* werden sie bei keinem anderem Prügelspiel bekommen ... ■



Ein weiteres interessantes Feature: In der *Fighters Megamix*-Gallerie kann der geneigte Spieler Artworks zu den meisten Charakteren bestaunen.

XL-Wertung **90%**

Simulation

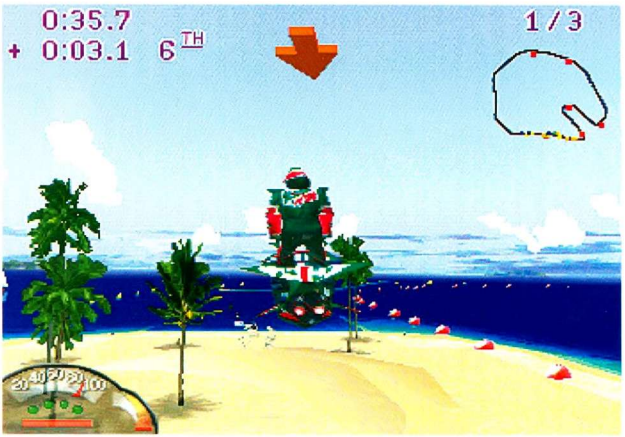
Hersteller:	Sony	Entwickler:	SingleTrac Tech.
Spieler:	1–2 (simultan)	Level:	10 Strecken
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel



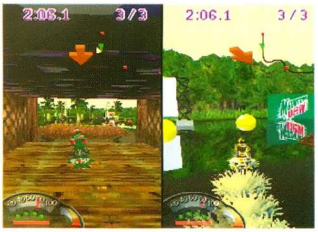
Jet Rider



Ganz nach Belieben kann die Strecke durch den Hausflur abgekürzt werden



Beim weiten Flug von der Rampe sollte das Augenmerk unbedingt auf den Palmen liegen



Im Zweispieler-Modus (Splitscreen) fallen die Computer-Gegner leider gänzlich weg

VON S. ALTER

SingleTrac Technologies, die Entwickler von *Twisted Metal*, versuchen sich nun erneut an einer ausgefallenen Rennsimulation. Zu Wasser und zu Land geht es dieses Mal in *Jet Rider* richtig hart zur Sache.

Auf zehn Kursen, die durch Sümpfe, Flüsse, über Sandbänke, das offene Meer und sogar über Berge führen, dürfen Fans des naß-kühlen Motorsports ihr Können unter Beweis stellen. Es stehen vier Teams mit jeweils fünf Fahrern und anfangs nur drei Strecken zur Wahl. Erst wenn der fahrbare Untersatz, eine Mischung aus Motorrad, Jetski und Rakete, auf allen drei Kursen unter den ersten drei Rängen (von insgesamt 20) plaziert ist, eröffnen sich neue Horizonte. Bis dahin kann sich jedoch selbst ein geübter Fahrer auf einiges gefaßt machen, denn auf den Bahnen finden sich unzählige Hindernisse wie Baumstämme, Sprungschanzen, Wasserfälle und natürlich schwierige Kurven. Schließlich sind da noch 19 weitere Fahrer, die alle möglichst schnell das Ziel erreichen wollen und die gerade im Suizide Swamp, eine der ersten Strecken, dem Spieler gefährlich werden können. Am Ende dieses Kurses wird in einer Steilkurve gewendet und auf der gleichen Strecke zurückgefahren – mit Geisterfahrern ist also zu rechnen.

Um sich auf den ersten drei Rängen plazieren zu können, ist es nicht unbedingt erforderlich, die Ideallinie zu fahren, sondern sich beispielsweise dem Wellengang anzupassen. Bei Mißachtung dieses Ratschlags wird das Fahrzeug ausgebremst, und das bedeutet natürlich Zeitverlust. Vor jedem Rennen wird der Fahrer deshalb textlich eingewiesen.

An *Wave Race 64* reicht *Jet Rider* lange nicht heran, da es sich grafisch sehr ruckelig, pixelig und mit fehlerhafter Kollisionsabfrage präsentiert. Dennoch ist *Jet Rider* durchaus spielbar, und hat interessante Strecken zu bieten. ■



An Land gelten für den Fahrer die Banden als Begrenzungen. Auf Wasserstrecken zählen dagegen die Bojen, so daß es freigestellt ist, eine Brücke zu benutzen oder nicht

XL-Wertung **70%**

info



Im Zweispieler-Modus wird auf einem Splitscreen gespielt. Leider entfallen in dieser Variante alle anderen Mitstreiter, so daß diese Rennen eher unspektakulär ablaufen.

Gameplay: Die Strecken sind abwechslungsreich und zeugen von originellen Ideen. Die Steuerung ist tadellos, so daß sich mit *Jet Rider* ohne weiteres so mancher Abend füllen läßt.

Präsentation: Was die Grafik betrifft, gibt es an diesem Spiel einiges auszusetzen. Pixel en masse und ruckeliges Scrolling könnten anpruchsvollen Spielern den Spaß verderben. Und trotz des roten Richtungspfeiles oben im Bild, ist mit Orientierungsschwierigkeiten zu rechnen.

Memory-Card: Freigelegte Strecken werden auf einem Block gespeichert.

Hersteller:	Electronic Arts	Entwickler:	In-house
Spieler:	1–8 (simultan)	Level:	263 Mannschaften
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Sport

FIFA 97



64 Nationalteams und fast 200 Vereinsmannschaften aus elf verschiedenen Ländern stehen mit ihren Originalspielern zur Auswahl





Die vom Computer gesteuerten Torhüter halten nur selten Distanzschüsse aus über 16 Metern Entfernung

info



Mit Hilfe der Transferoption ist es möglich, Spieler beliebig zwischen allen Mannschaften auszutauschen. Durch Motion-Capture-Verfahren wurden die Bewegungen des ehemaligen französischen Nationalspielers David Ginola auf die Spielfiguren übertragen. Die Saturn-Version sollte mittlerweile auch erhältlich sein.

Gameplay: Die Steuerung ist komplex, aber auch träge und schwer beherrschbar.

Präsentation: Mit acht Kameraperspektiven, deutschem Spielkommentar und detaillierter Polygongrafik ist *FIFA 97* in diesem Bereich herausragend.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Speicherblock.



Die Position jedes einzelnen Spielers auf dem Platz ist individuell festlegbar

VON M. HÄNTSCH

Das 32-Bit-Debüt der *FIFA*-Reihe im vergangenen Jahr konnte die große Schar der Videospiel-Kicker nicht vollauf begeistern. Dafür ist die Steuerung zu ungenau und die grafische Präsentation zwar aufwendig, aber kaum übersichtlich genug, um einen konstruktiven Spielaufbau zu ermöglichen.

Electronic Arts zeigt sich einsichtig und setzt mit den Verbesserungen der 97er Version an den beschriebenen Schwachstellen an. Größte und sofort ins Auge fallende Veränderung ist die nun sehr detailliert gestalteten Polygon-Spieler, die selbst bei extremen Nahaufnahmen noch einen lebensechten Eindruck machen. Auch das Zoomen an die hintere Außenlinie funktioniert besser. Trotzdem werden Besitzer eines Kleinbildfernsehers in der ansonsten recht übersichtlichen TV-Perspektive weiterhin Probleme haben, das Spielgeschehen zu verfolgen, weil die einzelnen Spieler bisweilen auf Ameisengröße zusammenschrumpfen.

Auch an das Gameplay hat EA Hand angelegt und einige grobe Schnitzer des Vorgängers beseitigt. So ist es auf der Anfängerstufe nun durchaus möglich, zielgenaue Pässe, Flanken oder Kopfbälle zu spielen. Auch Tacklings und das Grätschen lassen sich differenzierter ausführen, was die Abwehrarbeit erheblich erleichtert. Aber auch mit diesen marginalen Verbesserungen ist die Spielbarkeit von *FIFA 97* noch weit von der Perfektion eines *ISS Deluxe* entfernt und liegt in der Standard- bzw. Profisteuerung weiterhin jenseits von Gut und Böse.

Immerhin haben es die Kanadier diesmal nicht versäumt, ihre Fußball-Simulation mit interessanten neuen Features zu versehen, die auch Besitzer der 96er Version zum Kauf animieren können. Besonders ist hier der Hallenfußball-Modus zu erwähnen, in dem alle Liga- und Turniermodi ausgetragen werden dürfen. Der digitale ‚Budenzauber' überzeugt durch seinen dynamischen, mit zahlreichen Torraumszenen gespickten Spielablauf und eine übersichtliche Präsentation. Zweite bedeutende Neuerung ist der von Wolf-Dieter Poschmann und Karl-Heinz Feldkampf gesprochene deutsche Spielkommentar, dessen recht umfangreiche geistige Ergüsse an Live-Übertragungen im ZDF erinnern.



Insgesamt ist *FIFA 97* durchaus eine lohnende Anschaffung. Leider hat EA die Spielbarkeit noch immer nicht voll in den Griff bekommen, aber die Verbesserungen zum Vorgänger sind offensichtlich. Wer auf ausufernde Statistiken, umfangreiche Optionen und eine ansprechende Präsentation Wert legt, kommt an diesem Titel nur schwerlich vorbei. ■

XL-Wertung **80%**

mehr power

mit game buster tm

für saturn™ oder playstation™

jump higher

BIGGER

faster

live forever

punch harder

skip levels

better

more

harder

game buster tm

legt die power in deine hände

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

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



preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. WebsiteandEmailhttp://www.dataflash.com

versandkosten DM 10

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

Hersteller:	Virgin	Entwickler:	Point of View Inc.	3D-Shoot-'em-Up
Spieler:	1–2 (simultan)	Level:	7	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab März	

Black Dawn

info



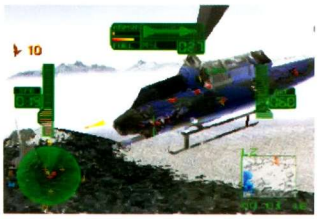
Der wenig überzeugende Zweispieler-Modus ist erst nach dem Durchspielen aller Level anwählbar.

Gameplay: Eindrucksvolle, temporeiche Flug-Action.

Präsentation: Flüssige Grafik, packende Soundkulisse.

Saturn-Speicher: Ein Speicherstand belegt neun Blöcke im Saturn-RAM.





VON M. HÄNTSCH

Zwei Monate nach der PlayStation-Version bringt Virgin nun auch die Saturn-Fassung des Action-Hits *Black Dawn* auf den Markt. Spielerische Änderungen gegenüber dem Sony-Pendant gibt es nicht. So besticht das Hubschrauberspektakel durch seine abwechslungsreichen Missionen und durch das aufwendige Design der Fahr- und Flugzeuge. Heiße Luftgefechte sowie das umfangreiche Extrawaffensystem sorgen für langfristige Motivation. Leider ist es aber Point of View nicht so recht gelungen, den Grafikaufbau realistisch und ohne den unnatürlichen Rastereffekt darzustellen. Zudem fällt die Saturn-Grafik etwas grob aus, was besonders bei den aufwendigen Explosionseffekten ein wenig stört. Auswirkungen auf die Spielbarkeit hat das allerdings nicht.

Die 3D-Grafik-Engine ist schnell und arbeitet größtenteils fehlerfrei, zudem macht die Soundkulisse einen satten Eindruck. *Black Dawn* ist auch auf dem Saturn eine echte Alternative zu dem strategisch ausgerichteten *Thunderhawk II*. ■

XL-Wertung **80%**

Hersteller:	Electronic Arts	Entwickler:	In-house	Rennspiel
Spieler:	1–2 (simultan)	Level:	16 Strecken	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	

Andretti Racing

info

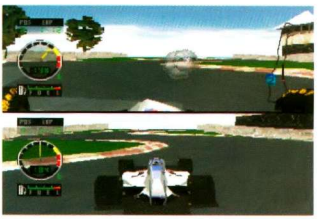
Die vergleichbare PSX-Version ist deutlich ausgereifter und im Detail sauberer programmiert (Test in XL 10/96).

Gameplay: Der Zweispieler-Modus ist recht langweilig, da die computergesteuerten Fahrzeuge gänzlich fehlen. Aus der Cockpitperspektive steuert sich *Andretti Racing* äußerst ungenau.

Präsentation: Im großen und ganzen ist die Präsentation gelungen, Grafik und Sound erreichen jedoch nur unteres Mittelmaß.

Saturn-Speicher: Der Spielstand samt Replay des Rennens benötigt satte 447 Blöcke im Speicher.





VON T. HELLWIG

Rennsport-Freunde werden die drei Andretti-Brüder vielleicht kennen. Auf der ganzen Welt nehmen sie an den bekanntesten Meisterschaften teil. So auch an Stock-Car- und Indy-Car-Rennen in den USA, die in diesem Spiel auf den Originalstrecken absolviert werden dürfen. Vor Rennbeginn entscheidet man sich zwischen Stock- und Indy-Car, tuned seinen Boliden in übersichtlichen Menüs bis ins Detail, stellt den Damage-Grad ein und wählt aus mehreren Spielmodi zum Beispiel den Zweispieler-Modus mit Splitscreen aus.

Features, die die meisten Konkurrenten nicht zu bieten haben, sind echtzeitberechnete Schäden am Wagen, Zeitstatistiken während der Rennen sowie Benzin- und Reifenverbrauch. Nachteilig ist hingegen das allgemein merkliche Ruckeln der Grafik und die (perspektivenabhängig) mäßige Steuerung der Cars. Rennfeeling kommt zwar auf, der Spaß wird jedoch durch die grobe Auflösung und kleinere Mängel im Zusammenhang mit der Spielbarkeit gedrückt. Letztendlich werden sich nur eingeschworene Stock-Car-Fans begeistern lassen. ■

XL-Wertung **70%**

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,--	The Crow dt.	89,90
Pad	59,90	Supers.Soccer Del. dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Blazing Dragon dt.	89,90
Memorycard	49,90	Burning Road dt.	79,90
Memorycard 360	99,90	Suikoden us.	109,90
Link-Kabel	49,90	Fifa Soccer 97dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Crusader dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	89,90
Andretti Racing dt.	79,90	Comand&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Tunnel B1 dt.	89,90	Streetracer dt.	89,90
Return Fire dt.	89,90	WWF i. y. House dt.	89,90
X-COM 2 dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Blam Mashineh. dt.	89,90	Bust-A-Move dt.	69,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Sampres Tennis dt.	99,90
Need for Speed dt.	89,90	Disruptor dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90	Twisted Metal dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Soviet Strike dt.	89,90	Lomax Adv. dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	PGA Golf 97 dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90	Legacy of Kain dt.	89,90
Discworld kompl. dt.	89,90	Hardcore 4x4 dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90		
Star Gladiator dt.	89,90		
A-Train dt.	89,90		
Jet Rider dt.	89,90		
NHL Powerplay dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



Sofort lieferbar, monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive
DEMO - CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 15:
Tomb Raider, Reloaded, Porsche Ch., Pandemonium u.a.
Ab 15.2 Ausgabe 16 bei uns erhältlich !!!
Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von:
Warhammer, Victory Box., Onside, Disruptor u.a.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
http://members.aol.com/gamestores/index.htm

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.Versandkosten 10,90 DM

NEU NEU NEU NEU NEU

Sony Playstation Video
Sofort lieferbar, monatlich neu
60 MIN *** VHS
SOFORT BESTELLEN
NUR 19,90 DM

Saturn Magazine
Sofort lieferbar, monatlich neu
Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

NINTENDO 64
Nintendo 64 us. und Spiele lieferbar !!!

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Ralley dt.	99,90
Worldw. Soccer dt.	99,90
V. Fighter Kids dt.	89,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Tunnel B1 dt.	89,90
Streetracer dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
NHL 97 dt.	99,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie dt.	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 97 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter A.2	89,90
Fighting Viper dt.	99,90
Destruction Derby dt	89,90
Command&Conq. dt.	99,90
P. Dragroon 2 dt.	99,90
Virtual Cop 2 dt.	109,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor 2 dt.	89,90
Exhumed dt.	99,90

0201 / 777235

Call 05621 / 71944 TOPAUSWAHL an PSX und SATURN IMPORTSOFTWARE!!! Fax 05621 / 5834

NEU...NEU...ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN + KONSOLEN...NEU...NEU

urok, Goemon 5, Mario,
tarwars, Int. Superstar Soccer
Vaverace, Pilotwings.....ab 99,-

NINTENDO 64 dt.
DM 399,-

PLAYSTATION
PSX - Umbau:
Chip mit Einbauanleitung 49,-
PSX - Multinorm Umbau 99,-
RGB-Kabel 35,-
PSX - Multinorm Konsole 369,-

EGA SATURN SOFTWARE:
ndretti Racing us. 109,-
ug 2 us. 109,-
omb Raider 89,-
RTUA ON 89,-
ardcore 4 x 4 89,-
onic 3D 89,-
rtua Cop 2 109,-
e Hard Trilogy us. 109,-
ommand & Conquer 99,-
nnel B1 89,-
r. BONES us. 109,-
aytona USA Camp.Chal. 89,-
HL '97 us. 109,-
C CHAMPIONCHIP 99,-

Zubehör:
PSX - Memory Card 49,-
Pistole für PSX + SAT 89,-
PSX - Just a PAD 29,90
Mad Catz Lenkrad und Pedale nur 139,-

BRAINSTORM
HOME ENTERTAINMENT

JETZT NEU in Bad Wildungen !!!
The Gamestore for all systems and Brainstorm-Partner!!

TOPAUSWAHL
PSX und SATURN
US + Japan - Games!!

Chicken Games
Kornstr. 32
34537 Bad Wildungen

PLAYSTATIION SOFTWARE:
Battle Arena Toshinden 3 jp. 139,-
Cool Boarders 89,-
Crusader-No Remorse us. 109,-
Destruction Derby 2 99,-
Extreme Games 2 89,-
Int. Superstar Soccer 89,-
Jet Raider 89,-
King Field 89,-
Namco Museum Piece 3 89,-
NBA Live 97 89,-
NHL Hockey 97 89,-
Power Move Pro Wrest. 89,-
Porsche Challenge 89,-
Samurai Showdown 89,-
Soul Edge jp. 139,-
Suikoden us. 109,-
Tobal No. 1 89,-
Twisted Metal 2 89,-
Virtual Tennis 89,-
Joypadverlängerung 29,-
Link Kabel 29,-
Antennen Adapter 59,-

rainstorm - Home Entertainment Gut Elim 3 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten DM12,- / Vorauskasse oder Nachnahme Annahmeverweigerung DM 30,- / Irrtümer sowie Preisänderungen vorbehalten / Umtausch nur bei Falschlieferung / Beschädigungen auf dem ransportweg sind umgehend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir haften nicht für Inkompatibilität / Auf Importprodukte keine Garantie / RESDNER BANK KASSEL BLZ 52080080 Kto.-Nr. 374478400

16-Bit-Level

Batman Forever	MD	Cheat-Menü	96.07
Bust-A-Move	SNES	Levelcodes	96.07
Earthworm Jim 2	SNES	Cheat/Paßwort	96.05
Earthworm Jim 2	SNES	div. Cheats	96.06
Earthworm Jim – Special Edition	MCD	div. Cheats	96.05
FIFA Soccer '96	SNES	geheimer Charakter	96.05
Intern. Superstar Soccer	SNES	Cheat/Paßwort	96.05
Mask, the	SNES	Cheat-Menü	96.07
Mechwarrior 3050	SNES	Levelcodes	96.05
Mechwarrior 3050	SNES	geheimer Charakter	96.07
Mega Man 7	SNES	verstecktes Spiel	96.06
MM P. Rangers – TFE	SNES	geheimer Charakter	96.07
Spawn – The Videogame	SNES	Levelcodes	96.05
Spawn – The Videogame	SNES	Levelcodes	96.07
Super Turrican 2	SNES	Levelanwahl	96.05
Theme Park	SNES	div. Paßwörter	96.05
Toy Story	MD	Levelanwahl	96.07
Unirally	SNES	Abspann sehen	96.05
WeaponLord	SNES	Cheat-Menü	96.07

32-Bit-Level

PSX-Wechseltrick	PSX	PAL/NTSC-Trick	96.06
3D Lemmings	PSX	Levelcodes	96.05
3D Lemmings	PSX	Levelcodes	96.06
3D Lemmings	PSX	Levelcodes	96.08
3D Lemmings	PSX	Levelanwahl	96.12
adidas Power Soccer	PSX	Special-Moves	96.06
adidas Power Soccer	PSX	Spiel-Tips	96.08
adidas Power Soccer	PSX	geheime Teams	96.09
Agile Warrior F-111X	PSX	div. Cheats	96.05
Agile Warrior F-111X	PSX	Levelcodes	96.08
Air Combat	PSX	div. Cheats	96.05
Alien Trilogy	PSX	Levelanwahl	96.07
Alien Trilogy	SAT	Levelanwahl	97.02
Alone in the Dark 2	SAT	Cheat-Menü	97.02
Assault Rigs	PSX	div. Cheats	96.05
Astal	SAT	div. Cheats	96.05
Baku Baku Animal	SAT	Cheat-Menü	97.01
Battle Arena Toshinden	PSX	geheimer Charakter	96.05
Battle Arena Toshinden 2	PSX	geheimer Charakter	96.11
Battle Arena Tosh. Remix	SAT	Cheat/Paßwort	97.01
Blackfire	SAT	div. Cheats	96.08
Bubble Bobble	SAT	Spiel-Tips	97.02
Bug!	SAT	Levelanwahl	96.05
Burning Road	PSX	geheime Strecke	97.01
Bust-A-Move 2	PSX	Continues	96.10
Bust-A-Move 2	SAT	Cheat/Paßwort	97.02
Clockwork Knight	SAT	div. Cheats	96.05
Clockwork Knight	SAT	verstecktes Spiel	96.08
Clockwork Knight 2	SAT	div. Cheats	96.05
Crash Bandicoot	PSX	div. Paßwörter	97.02
Crime Crackers	PSX	Cheat-Menü	96.08
Criticom	PSX	div. Paßwörter	96.07
Cyber Sled	PSX	Cheat/Paßwort	96.06
Cyber Speedway	SAT	Cheat/Paßwort	96.09
Cyberia	PSX	Levelcodes	96.08
Darius 2	SAT	Levelanwahl	96.11
Darius Gaiden	SAT	Continues	96.08
Daytona USA	SAT	div. Cheats	96.05
Defcon 5	PSX	verstecktes Spiel	96.11
Descent	PSX	Levelcodes	97.02
Destruction Derby	PSX	div. Paßwörter	96.05
Destruction Derby	PSX	Cheat/Paßwort	96.11
Destruction Derby 2	PSX	Cheat/Paßwort	97.02
Die Hard Trilogy	PSX	Cheat/Paßwort	96.12
Digital Pinball	SAT	Abspann sehen	96.06
Dragon Ball Z	PSX	geheimer Charakter	96.08
ESPN Extreme Games	PSX	Cheat/Paßwort	96.05
F 1 Challenge	SAT	div. Cheats	96.08
Fade to Black	PSX	Levelcodes	96.09
FIFA Soccer '96	SAT	div. Cheats	96.05
FIFA Soccer '96	PSX	div. Cheats	96.07
FIFA Soccer '96	SAT	Cheat/Paßwort	96.12
FIFA Soccer '96	PSX	Cheat/Paßwort	97.01
Formel 1	PSX	geheime Strecke	96.11
Formel 1	PSX	Cheat/Paßwort	96.12
Galactic Attack	SAT	Continues	96.08
Gex	PSX	Levelcodes	96.05
Gex	SAT	div. Paßwörter	96.09
Gex	PSX	div. Cheats	96.11
Gex	SAT	Cheat/Paßwort	96.12
Gradius Deluxe Pack	PSX	volle Ausrüstung	96.10
Guardian Heroes	SAT	Cheat-Menü	96.11
Hang On GP '95	SAT	geheime Strecke	96.06
Hang On GP '95	SAT	geheime Strecke	96.07
High Velocity	SAT	geheimer Wagen	96.06
Impact Racing	PSX	div. Paßwörter	96.10
Intern. Track & Field	PSX	Cheat/Paßwort	96.12
Iron & Blood	PSX	geheimer Charakter	97.02
Johnny Bazookatone	PSX	Levelanwahl	96.07
Johnny Bazookatone	SAT	Levelcodes	96.07
Jumping Flash!	PSX	Levelanwahl	96.09
Krazy Ivan	PSX	Levelanwahl	96.07
Krazy Ivan	PSX	geheimer Level	96.09
Motor Toon GP 2	PSX	div. Cheats	96.10
Motor Toon GP 2	PSX	Cheat-Menü	97.02
Myst	SAT	Abspann sehen	96.08
NBA Jam – Tourn. Edition	PSX	div. Cheats	96.07
NBA Jam – Tourn. Edition	SAT	div. Cheats	97.01
NBA Shoot Out	PSX	geheime Teams	96.11
Need For Speed, the	PSX	geheime Strecke	96.06
Need For Speed, the	PSX	div. Paßwörter	96.09
Need For Speed, the	PSX	div. Cheats	96.10
NFL Gameday	PSX	div. Paßwörter	97.02
NFL Quarterback Club	SAT	div. Cheats	97.02
NHL All-Star Hockey	SAT	div. Cheats	96.06
NHL All-Star Hockey	SAT	div. Cheats	96.08
NiGHTS	SAT	Spiel-Tips	97.02
Novastorm	PSX	Levelanwahl	96.05
Off-World Interceptor Ext.	PSX	Cheat/Paßwort	96.07
Off-World Interceptor Ext.	SAT	Cheat/Paßwort	96.09
Panzer Dragoon	SAT	div. Cheats	96.05
Panzer Dragoon	SAT	Unverwundbarkeit	96.11
Parodius Deluxe Pack	PSX	Levelanwahl	97.02
Parodius Deluxe Pack	SAT	volle Ausrüstung	96.06
Pro Pinball	PSX	Cheat/Paßwort	97.02
Raiden Project	PSX	Levelanwahl	96.12
Rayman	SAT	Continues	96.06
Rayman	PSX	div. Cheats	96.07
Rayman	SAT	Extraleben	96.09
Resident Evil	PSX	volle Ausrüstung	96.09
Resident Evil	PSX	Spiel-Tips	97.01
Ridge Racer Revol.	PSX	Cheat/Paßwort	96.06
Robotica	SAT	Levelanwahl	96.06
Sampras Extr. Tennis	PSX	div. Paßwörter	96.10
Sega Rally Ch. '95	SAT	div. Cheats	96.05
Sega Rally Ch. '95	SAT	Cheat/Paßwort	96.07
Shanghai	SAT	Levelcodes	96.12
Shellshock	PSX	Levelanwahl	96.10
Shinobi X	SAT	Levelanwahl	96.06
Sidewinder	PSX	Cheat/Paßwort	96.11
Sim City 2000	SAT	Cheat/Paßwort	97.02
Star Gladiator	PSX	geheimer Charakter	97.02
Story of Thor	SAT	Cheat/Paßwort	97.02
Street Fighter Alpha	PSX	Spiel-Tips	96.07
Street Fighter Alpha	SAT	geheimer Charakter	96.07
Street Fighter Alpha	PSX	geheimer Charakter	96.11
Street Fighter – T. M.	SAT	geheimer Charakter	96.06
Street Fighter Zero/Alpha	PSX	geheimer Charakter	97.02
Tekken 2	PSX	div. Cheats	96.07
Tekken 2	PSX	geheimer Charakter	97.01
The Horde	SAT	div. Cheats	96.12
The Need for Speed	PSX	Cheat/Paßwort	96.12
Theme Park	SAT	div. Cheats	96.06
Theme Park	SAT	Cheat/Paßwort	96.11
Thunderhawk 2	SAT	Levelcodes	96.06
Time Commando	PSX	Levelcodes	96.12
Top Gun: Fire at Will!	PSX	Levelcodes	97.02
Toshinden S	SAT	Cheat/Paßwort	96.06
Total Eclipse Turbo	PSX	Levelanwahl	96.07
Total Eclipse Turbo	PSX	volle Ausrüstung	97.01
Total NBA '96	PSX	geheime Teams	96.11
Total NBA '96	PSX	geheime Teams	97.01
Twisted Metal	PSX	Levelcodes	96.05
Twisted Metal	PSX	Cheat/Paßwort	96.11
Vampire Hunter	SAT	Cheat-Menü	96.08
Viewpoint	PSX	Levelcodes	96.06
Virtua Cop	SAT	Cheat/Paßwort	96.11
Virtua Cop	SAT	Cheat-Menü	96.12
Virtua Cop	SAT	volle Ausrüstung	97.02
Virtua Fighter	SAT	Levelanwahl	96.06
Virtua Fighter 2	SAT	div. Cheats	96.07
Virtua Fighter Remix	SAT	div. Cheats	96.06
Virtual Hydlide	SAT	div. Paßwörter	96.11
Warhawk	PSX	div. Paßwörter	96.05
Warhawk	PSX	Cheat/Paßwort	96.12
Warhawk	PSX	Levelcodes	97.01
wipEout	PSX	geheime Strecke	96.05
wipEout 2097	PSX	geheimer Wagen	96.12
Worms	PSX	div. Paßwörter	96.10
WWF – T. Arcade G.	PSX	Special-Moves	96.08
X-Men – Children of the Atom	SAT	Special-Moves	96.09
X-Men – Children of the Atom	SAT	Special-Moves	96.10
X-Men – Children of the Atom	SAT	Cheat/Paßwort	96.12
Zero Divide	PSX	verstecktes Spiel	96.06

Alien Trilogy (PAL)

Unverwundbarkeit:



Gebt das Paßwort ‚FVNKYG1BBON' ein!

Alle Waffen:



Gebt das Paßwort ‚F1SH1NGFORGVNS' ein!

Daytona USA Champ. C. E. (PAL)

Einen Wagen aus *Daytona USA* erspielen:
Spielt im Modus ‚normal' durch (Alle Rennen müssen gewonnen werden.), und der Wagen aus dem Vorgänger ist anwählbar!

Uma erspielen:
Spielt im Modus ‚hard' durch (Alle Rennen müssen gewonnen werden.), und das Pferd Uma ist anwählbar!

Strecken spiegelverkehrt:
Haltet im Streckenauswahlmenü X + Y + Z gedrückt, drückt dann zusätzlich A oder C!

Einarmigen Banditen benutzen:
Auf der Strecke Three Seven Highway müßt Ihr vor dem Einarmigen Banditen stoppen, um die Laufräder per X-Taste anhalten zu können. Werden drei Siebenen angezeigt, so erhaltet Ihr eine Bonuszeit.

Slower-Car-Boost-Modus:
Haltet während des Rennens Z gedrückt! Auf diese Art und Weise fährt der Führende langsamer, Ihr habt somit eher die Chance, ihn einzuholen. Seid Ihr an erster Position, so folgen Euch allerdings die computergesteuerten Wagen hartnäckiger in diesem Modus.

Fighting Vipers (NTSC u. PAL)

Neues Outfit für Honey:
Spielt im Arcade-Modus (Einstellung: Very Hard) mit Honey durch! Ruft nun den Versus-Modus auf, und Euch stehen zwei unterschiedliche Kostüme für die Dame zur Verfügung.

Madden 97 (PAL)

Videoplayer:
Um alle Full-Motion-Videosequenzen am Stück anschauen zu können, müßt Ihr die L-Taste beim Laden des Spiels gedrückt halten.

Magic Carpet (PAL)

Levelanwahl:
Ruft im Optionsmenü Sound-Effect-Test auf, und hört Euch nacheinander folgende Titel an: 11, 31, 15, 5, 26, 22! Nun erscheint die Levelanwahl. Außerdem könnt Ihr danach im Pausenmodus einige Cheats anwenden:

Alle Zaubersprüche:
Drückt X im Pausenmodus!

Levelskip:
Drückt Y im Pausenmodus!

Zusätzliches Mana:
Drückt Z im Pausenmodus!

NightWarriors (NTSC)

Debug-Menü:
Setzt vor dem Laden des Spiels die System Clock auf den 24. Januar 1998! Ladet nun das Spiel, und ruft das Optionsmenü auf! Zunächst müßt Ihr den folgenden Cheat eingeben, wenn Ihr ‚CONFIGURATION' mit dem Steuerkreuz angewählt habt: B, X, unten, A, Y. Ein akkustisches Signal bestätigt die korrekte Eingabe. Nun könnt Ihr jeweils eine Option anwählen und den dazugehörigen Cheat eingeben. (Das muß recht zügig vonstatten gehen.) Mehrere Cheats nacheinander einzugeben ist auch möglich.

DIFFICULTY	X, X, rechts, Y, Z
TURBO SPEED	X, X, rechts, A, Z
SCREEN SIZE	A, C, Y, Y, oben
DEFAULT	Y, X, links, A, B
CONFIGURAT.	B, X, unten, A, Y
APPENDIX	X, X, unten, B, C

Abschließend drückt Ihr Reset und startet ein neues Spiel. Während des Spiels lassen sich nun folgende Dinge per Tastenkombination verändern:

Show Damage	unten + R + X
Square Frame	unten + R + Y
Start Ending	unten + R + Z
Stop Energy Loss	unten + R + A
Stop Time Clock	unten + R + B
Unlimit. Specials	unten + R + C

Virtua Cop 2 (PAL)

Endgegner direkt anwählen:
Schießt im Levelauswahlscreen auf den Pfeil des ersten Levels, bis die Zeit abgelaufen ist!

Virtua Fighter Kids (PAL)

Dural anwählen:
Wählt im Charakterauswahl-Screen Akira an und drückt unten, oben, rechts, links + A!

Dural (gold) anwählen:
Wählt im Charakterauswahl-Screen Akira an und drückt unten, oben, links, rechts + A!

Wire-Frame-Modus (Ihr kämpft mit einem Gittermodel aus der Ich-Perspektive):
Haltet L im Charakterauswahl-Screen bis zum Kampfbeginn gedrückt, wenn Ihr einen Charakter auswählt!

Dural mit Fisch im Kopf:
Wählt Dural wie oben angegeben an und haltet sofort danach C bis zum Kampfbeginn gedrückt!

Combo-Master-Code:
Drückt in dem Bildschirm, in dem Ihr Euch zwischen ‚Normal' und ‚Kids Mode' entscheiden müßt, zehnmal oben! Daraufhin erscheint der neue Modus als Menüpunkt. In diesem Modus lassen sich individuell zusammengestellte Hit-Kombinationen kreieren und abspeichern.

Virtual On (PAL)

Waffenenergie aufladen:
Drückt während eines Sprungs oben, oben + Y, Y!



Jaguarandi anwählen:
Haltet im Startbildschirm unten gedrückt, und drückt zusätzlich L + R! Ein akkustisches Geräusch bestätigt die korrekte Eingabe.

Perspektive wechseln:
Drückt während des Spiels X + Y + Z! Nun könnt Ihr das Geschehen aus verschiedenen Perspektiven sehen.

Farbe der Kämpfer ändern:
Haltet die L-Taste gedrückt, während Ihr einen Spielmodus auswählt!



Command & Conquer (PAL)

Mission Codes:
(* steht für eine Null)
GDI:
Level 2: RZX.S3N.B*I
Level 3: FET.ORW.9IM
Level 4: GTB.WSU.B*Z



Level 5: OXL.3NY.NNO
Level 6: SHV.T8A.OZY
Level 7: GTJ.2NB.E51
Level 8: AQ3.VLV.2OW
Level 9: 8QA.HS6.B8Q
Level 10: HV7.DJX.3NC



Level 11: 7RX.Q1M.VP2
Level 12: SHD.ZN9.NEJ
Level 13: *L2.WMT.26A
Level 14: GTJ.2PV.46O

GDI-Sondereinsätze:
Level 1: 9PH.JTY.IPI
Level 2: SZ4.VH2.2RY
Level 3: 878.FR*.G1M

NOD:
Level 2: C99.FAX.KW8
Level 3: GBA.C85.D81
Level 4: W1N.MWT.CHK



Level 5: W15.DAS.RS8
Level 6: *6E.FP3.9C4
Level 7: C9R.67C.7*W
Level 8: 45J.QGN.CHB
Level 9: TK*.O6W.8WT
Level 10: U8A.KPO.CB8
Level 11: OX3.UKO.P94
Level 12: CTU.UUH.9AH
Level 13: IWE.XNV.PAA

NOD-Sondereinsätze:
Level 1: OLX.RXJ.OY5
Level 2: KVK.LCJ.39T

GDI und NOD – Der Ausnahmezustand:
COVERTOPS

Crash Bandicoot (PAL u. NTSC)

Alle Level (32/32), alle Schlüssel (2/2) und alle Diamanten (26/26):
Paßwort:
▲▲▲▲✖■▲▲
▲▲■✖▲●▲▲
▲●■▲✖✖✖✖



Endgegner umgehen:
Um eine weitere Endsequenz sehen zu können, müßt Ihr im Level ‚Great Hall' zunächst über die Diamanten springen, dann gleich den Weg rechts einschlagen und weiter in die Tiefe laufen. Auf diese Art und Weise gelangt Ihr erst gar nicht zum Endgegner und seht somit einen neuen Abspann.



Die Hard Trilogy (PAL)

(Die Harder)
Volle Ausrüstung:
Haltet im Pausenmodus R2 gedrückt! Drückt dann unten, ▲, rechts, ■, löst die Pause für ein paar Sekunden und drückt wieder



Start! Nun erscheint ein Optionsbildschirm (‚LEVEL EDITOR'), in dem alle Waffen mit dem Dreieck anwählbar sind.

Unverwundbarkeit:
Haltet im Pausenmodus R2 gedrückt! Drückt dann unten, ▲, rechts, ■ und Ihr seid unverwundbar, sobald Ihr die Pause wieder gelöst habt.

(Die Hard)
Unverwundbarkeit:
Haltet im Pausenmodus R2 gedrückt! Drückt dann rechts, oben, unten, ■ und Ihr seid unverwundbar, sobald Ihr die Pause wieder gelöst habt.



Disruptor (PAL)

Levelcodes (easy):
Level 2: Chemische Fabrik
■■▲✖●●▲✖✖●✖✖



Level 3: Dächer
✖▲●▲✖✖▲●●■●●
Level 4: Jupiter Station
▲✖●✖▲■●●✖▲▲■
Level 5: Triton
●■●▲●✖✖✖■▲■●



Level 6: Mars
✖■●■✖▲▲■●▲●■
Level 7: Antarctica
✖✖●▲●■▲▲●✖✖●
Level 8: IO
✖●✖●✖▲●■▲▲■✖
Level 9: Reaktor
▲✖✖■▲●●■✖●✖▲
Level 10: Raumstation
▲■✖▲■■▲✖●●●✖
Level 11: Traum
▲●●▲✖✖●●✖✖▲●
Level 12: Gefängnis
✖▲✖▲●✖●■▲●✖■
Level 13: Festung
✖✖●●▲●✖●■✖▲▲

Levelcodes (hard):
Level 2: Chemische Fabrik
✖■▲✖●●▲✖▲●✖✖
Level 3: Dächer
✖●■▲▲✖▲■●■●●
Level 4: Jupiter Station
▲✖▲✖▲●●▲✖●▲■
Level 5: Triton
●■●●■✖▲✖■✖■●
Level 6: Mars
✖●✖✖✖●▲■▲▲●■

Level 7: Antarctica
✖▲✖●▲▲▲■●▲■✖
Level 8: IO
▲▲✖■✖●●■■■✖▲
Level 9: Reaktor
▲■▲▲✖■●■●✖●✖
Level 10: Raumstation
▲■▲▲✖■■●▲▲▲●
Level 11: Traum
✖●■▲✖✖●●▲▲✖■
Level 12: Gefängnis
▲■✖▲●●■✖✖●▲▲
Level 13: Festung
▲✖●✖●■▲●■✖✖●

Level 10 ■▲✖●▲●
Level 11 ●■✖●▲✖
Level 12 ●●✖●▲▲
Level 13 ●✖✖●✖■
Level 14 ●▲✖●✖●
Level 15 ✖■✖●✖✖
Finale ✖●✖●✖▲

Levelcodes (medium):
Level 2 ▲■▲●●●
Level 3 ▲●▲●●✖
Level 4 ▲✖▲●●▲
Level 5 ▲▲▲●■■
Level 6 ■■▲●■●
Level 7 ■●▲●■✖
Level 8 ■✖▲●■▲
Level 9 ■▲▲●▲■
Level 10 ●■▲●▲●

Pandemonium! (NTSC)





31 Leben, 7 Herzen, Endgegner-Level:
Gebt das Paßwort ‚LICJGPJE' ein!

Level 11 ●●▲●▲✖
Level 12 ●✖▲●▲▲
Level 13 ●✖✖●✖■



Rebel Assault 2 (NTSC)

Level 14 ✖■▲●✖●
Level 15 ✖●▲●✖✖
Finale ✖✖▲●✖▲

Levelcodes (easy):
Level 2 ✖▲✖●●●
Level 3 ▲■✖●●✖
Level 4 ▲●✖●●▲
Level 5 ▲✖✖●■■
Level 6 ▲▲✖●■●
Level 7 ■■✖●■✖
Level 8 ■●✖●■▲
Level 9 ■✖✖●▲■

Levelcodes (hard):
Level 2 ▲●■●●●
Level 3 ▲✖■●●✖
Level 4 ▲▲■●●▲
Level 5 ■■■●■■
Level 6 ■●■●■●
Level 7 ■✖■●■✖
Level 8 ■▲■●■▲



Level 9 ●■■●▲■
Level 10 ●●■●▲●
Level 11 ●✖■●▲✖
Level 12 ●▲■●▲▲
Level 13 ✖■■●✖■
Level 14 ✖●■●✖●
Level 15 ✖✖■●✖✖
Finale ✖▲■●✖▲

Tobal No.1 (NTSC)

Farbe des Kämpfers ändern:
Haltet im Charakterauswahlscreen





oben gedrückt, wenn Ihr einen Fighter auswählt!

Freie Kameraschwenks:
Haltet im Charakterauswahlscreen L1 + L2 gedrückt, wenn Ihr einen Fighter auswählt! Im darauf folgenden Kampf ist die Kamera frei beweglich.



Williams Arcade's Greatest Hits (NTSC und PAL)

Geheimes Menü:
Sucht Euch zunächst ein Spiel Eurer Wahl aus! Haltet nun L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und drückt dann Select! Wiederholt das Ganze noch einmal, und Ihr befindet Euch im ‚Operators Options Screen', der zahlreiche Veränderungen von Voreinstellungen zuläßt.

wipEout 2097 (PAL)

Diverse Cheats:
Gebt die folgenden Cheats im Pausenmenü ein (Bildschirm muß grün aufblinken.), während Ihr L1



+ R2 + Select + Start gedrückt haltet!

Unendlich Munition:
✖✖■■●●▲
Unendlich Zeit:
■▲✖●
Unendlich Energie:
▲✖■●

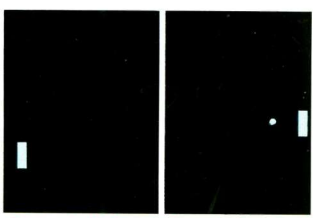


VON J. EGGEBRECHT



Es war einmal...

Die Ersten sollten nicht die Letzten sein: Die Firma, die vor 25 Jahren – einem Vierteljahrhundert – die Videospiel-Revolution auslöste, verabschiedete sich 1996 sang- und klanglos von dieser Welt. Atari – ein Nachruf.



Pong, und die Geschichte nahm ihren Lauf

Obwohl die Pioniere der videospielwütigen 70er Jahre heute schon graue Barthaare ansetzen, haben sie doch eines erreicht: Klassiker wie *Asteroids* und *Super Breakout* bewiesen damals deutlich mehr Geschmack als die Mode- und Tapetenindustrie.

Der Legende zufolge entstand die Sekunde Null der Videospiele im Hirn eines Mannes namens Nolan Bushnell. Während seiner Studienzeit lernte der passionierte Spieler die Kreation eines späteren Professors namens Steve Russell kennen und schätzen. Russell hatte am Massachusetts Institute of Technology in mühevoller Nachtarbeit auf dem MIT-eigenen Mainframe-Computer – einem schrankgroßen Apparat im Wert von sagenhaften acht Millionen Dollar mit einer Leistungsfähigkeit, die weit unter der eines heutigen Taschenrechners lag – ein Spiel namens *Space Wars* entwickelt. Thema des Spiels: Zwei Raumschiffe bekämpfen sich wild schießend auf dem schwarzen Bildschirm. Die von E.E. „Doc" Smiths Weltraumoper *Lensman* inspirierte Spielerfindung verbreitete sich blitzartig an den High-Tech Unis der USA, und eine davon war Bushnells Studienplatz in Utah.

Mit Wehmut und einem Schuß Genialität erinnerte sich Bushnell 1968 an Russells Geniestreich. Genau in diesem Jahr fand durch die Erfindung des Mikrochips eine Revolution statt, die bis heute die Menschheit verändert. Bushnell witterte die Möglichkeit, mit Hilfe der Mikrochiptechnologie die acht Millionen-Dollar-Fantasien Russells für wenige tausend Dollar an Spielhallenbesitzer verkaufen zu können. Bushnells Vertrauen in seine Idee und das um ihn herum entstehende Silicon Valley in Kalifornien war so groß, daß er die Computergrafikabteilung seines Arbeitgebers Ampex (ein Hersteller von Audiogeräten) vernachlässigte und im kurzfristig freigeräumten Zimmer seiner kleinen Tochter den billigen Prototypen von *Computer Space* – einer dreisten *Space Wars*-Kopie – verdrahtete.

Mit dem Prototypen in der Tasche verließ er Ampex und tat sich 1971 mit dem kleinen Flipperhersteller Bill Nutting Associates zusammen, um *Computer Space* zu produzieren. Das Spiel war ein gigantischer Flop, und die gefertigten 1500 Stück wurden nie verkauft.

Bushnell gab jedoch nicht auf, sondern befand *Computer Space* schlichtweg als zu kompliziert für den einfachen Spieler. Von seiner Idee überzeugt, wollte er allein versuchen, ein simpleres Spiel zu entwickeln und zu verkaufen. Noch heute wird heftig diskutiert, ob Bushnell *Pong* selbst erfand oder ob er Anfang 1972 auf einer Messe zufällig den ersten experimentellen Prototypen des Odyssey-Videospielsystems von Magnavox sah und so *Pong* ‚erfand' (sollte diese Variante stimmen, wäre der eigentliche Erfinder ein Techniker namens Ralph Baer, der schon 1966 eine frühe Version des Odyssey-Gerätes fertig hatte, jedoch erst Jahre später an Magnavox, die US-Niederlassung des Philips-Konzerns, verkaufte).

Unbestritten jedoch ist der Erfolg des Automaten, den Bushnell selbst zusammenbastelte und im Herbst 1972 in Andy Capp's Tavern, einer Poolbillardkneipe in Sunnyvale, Kalifornien, aufstellte. Als die Münzschlitze vor lauter Geld verklemmt waren, wußte Bushnell, daß er dieses Mal den Nagel auf den Kopf getroffen hatte. Für diesen eigenen Versuch hatte er mit einem Freund 500 Dollar zusammengekratzt, um eine eigene Firma zu gründen. Traumname der Unternehmung: Syzygy (ein Begriff aus der Astronomie). Doch als die beiden herausfanden, daß der Name bereits geschützt war, mußte statt dessen ein Begriff aus dem japanischen Spiel *Go* herhalten. Entsprechend dem westlichen „Schach!" sagt ein *Go*-Spieler zu seinem bedrängten Gegner „Atari!". Der Firmenname war geboren. Das markante

ATARI



Nolan Bushnell wurde 1946 geboren, verbrachte seine Jugendjahre als fanatischer Science-Fiction-Fan und Bastler in den behüteten 50er Jahren und begann 1962 ein Studium als Elektronikingenieur an der Universität von Utah





Pong (Home-Version)



Atari VCS 2600



Atari 400



Grundpfeiler des Atari-Erfolges: Das erste Atari VCS 2600



Atari 800 XL



Atari 5200



Atari VCS 7800



Jaguar

Firmenzeichen soll übrigens einen stilisierten Fujijama darstellen.

Das junge Unternehmen konnte sich angesichts des Erfolgs von *Pong* kaum vor Bestellungen retten, und innerhalb kürzester Zeit hatte Atari die seltsamste Belegschaft aller damaligen Firmen: Die 80 Mann starke Truppe von Hippies arbeitete zu ungewöhnlichen Zeiten, und in seinen Erinnerungen erzählt Ataris wohl populärster früher Angestellter Steve Jobs (der während seiner Freizeit mit seinem Freund Steve Wozniak in einer Garage an einem Computer namens Apple bastelte) von konstantem Marijuanageruch in der Firma und der Unmöglichkeit, einige der Kollegen hinter ihren Bärten zu entdecken.

Bushnells Talent, brillante Köpfe wie Steve Jobs zu entdecken, machte sich bei der Suche nach neuen Spielideen, die nach *Pong*, *Gotcha*, *Double Pong*, *Super Pong* und *Quadrapong* dringend nötig waren, bezahlt: Noch bevor Jobs und Wozniak 1975 *Breakout* entwickelten, schuf Dan Van Elderen 1973 das erste Rennspiel *Grand Trak* und danach 1974 das revolutionäre *Tank*, ein Panzerkampfspiel, von dem es bei Atari auch eine Variante gab, die dem Verlierer Stromschläge verpaßte.

Durch den Erfolg von *Pong* in den Spielhallen angestachelt, entwickelten Bushnells Mannen 1975 mit einem Heim-*Pong* einen Konkurrenten zum mittlerweile zwei Jahre alten Odyssey 1 von Magnavox. Zwar hatte sich Magnavox' Maschine ganz gut verkauft, erst ein Exklusivvertrag mit dem Kaufhausgiganten Sears aber machte das Heim-*Pong* und Bushnells Firma zum Unterhaltungsriesen mit mehr als 40 Millionen Dollar Umsatz. 1976 war nicht nur das Jahr, in dem Atari mit *Night Driver* die Rennspiele revolutionierte, sondern auch in dem der Verkauf der Firma an den Telekommunikationsgiganten Warner Communications stattfand. Bushnell und seine Kollegen waren nach den ersten vier Jahren innerlich so ausgebrannt, daß sie die Offerte Warners gerne annahmen – schließlich war sie unter anderem mit 28 Millionen Dollar für Bushnell und seine Mitinhaber verbunden, und er sollte weiterhin die Firma ohne eigenes Risiko leiten.

Mit Warner im Rücken machte sich Atari dann Ende 1976 daran, mit dem VCS 2600 – einem der ersten Cartridge-Videospielsysteme – die Welt zu erobern. Während 1977 Howie Delmans *Canyon Bomber* ein Riesenhit war und 1979 mit *Lunar Lander* und Ed Loggs *Asteroids* die beiden ersten Vektorgrafik-Automaten (und bis heute Klassiker) die Spielhallen dominierten, verkrachte sich Ataris Vater mehr und mehr mit den Warner Bossen, bis er im Januar 1979 die Firma mitsamt einer respektablen Abfindung verließ.

Ausgangspunkt des Streits waren die unterschiedlichen Ansichten über das Marketing der Atari-eigenen Home-Computer-Reihe Atari 800 und 400: Während Jobs und Wozniak mit dem Apple II einen Quasistandard schufen, versuchten die Warner-Chefs 1978, das Monopol bei der

Es war einmal...

Der Streit mit Warner bracht

Software zu halten. Ein fataler Fehler in der Anfangsphase, von dem sich Ataris extrem leistungsfähige 8-Bit-Computer nie ganz erholen sollten, und für immer als Spielcomputer verschrien blieben.

Warners Monopolbestrebungen wurden durch den unglaublichen Erfolg des VCS 2600 ausgelöst, von dem Atari bis 1981 allein in den USA satte 20 Millionen Stück verkaufte. Ataris Dominanz in den Spielhallen führte dazu, daß die großen Hits und Innovationen wie *Battlezone* (1980), *Missile Command* (1980; Arbeitstitel: *Armageddon*), *Centipede* (1981) und Dave Theurers Geniestreich *Tempest* (1981) das Rückgrat der Heimentwicklungen für das VCS bildeten und in der Regel passable Umsetzungen abgaben. Zudem



Das Intellivision von Mattel war vor allem in den USA recht weit verbreitet



Oben: Für das CBS Colecovision gab es sogar ein *Donkey Kong*-Spiel



Professor Steve Russell entwickelte auf einem 8-Mio-Dollar-Computer *Space Wars*

versorgte sie der äußerst lukrative Deal mit Namco mit Hits wie *Pac Man* und *Pole Position*.

Doch bei all diesen gigantischen Erfolgen übersahen Ataris Manager, daß das Wachstum in dieser Form nicht weiterzumachen war, und überschätzten den Markt gnadenlos: Da praktisch jeder unkontrolliert Spiele für das VCS produzieren konnte, gab es 1982 schon über 2000 verschiedene Titel – meist einer mäßiger als der andere. Auch Ataris eigene Heimtitel hatten in diesem Jahr den Zenit überschritten und wurden dennoch in absurden Stückzahlen gefertigt: Von der VCS-Version von *Pac Man* produzierte Atari der Sage nach mehr Cartridges, als damals noch VCS in Gebrauch waren, und vom teuersten Flop der Videospielgeschichte, dem mäßigen *E.T.*, schließlich blieb man auf so vielen Millionen sitzen, daß erkleckliche Teile davon in der Wüste vergraben wurden. Auch der VCS-Nachfolger, das 5200-System auf Basis des Atari 800 Heimcomputers, floppte angesichts der um sich greifenden Videospielmüdigkeit.

Atari arbeitete 1983 noch an Dutzenden von verschiedenen Hardware-Projekten (unter anderem an dem ebenso innovativen wie unspielbaren Laserdisc-Automaten *Firefox*). Und obwohl Atari sogar mit der damals recht unbekannten Firma Nintendo in Verhandlungen über eine Lizensierung des NES für die USA als Atari-Maschine standen (Atari lehnte mangels Interesse an einer neuen Videospiel-Konsole ab), mußte Warner 1984 die Notbremse ziehen. Die Verluste Ataris waren so gigantisch (536 Millionen Dollar in den ersten neun Monaten 1983), daß nicht nur Warner selbst drohte, im Strudel unterzugehen, sondern Atari die gesamte Videospielindusrie (z. B. Mattel Intellivision, CBS Colecovision und MB Vectrex) mit in den Untergang riß. Trotz des fertig entwickelten Videospielsystems 7800, das in vielen Bereichen besser gewesen wäre als einige Jahre später das NES, trotz vielversprechender Spiele-Coentwicklungen für alle Atari-Systeme mit Lucasfilm Games (*BallBlazer* und *Rescue on Fractalus*) und mit dem bahnbrechenden Vektorautomaten *Star Wars*, einem absoluten Smash Hit in der Spielhalle, konnte das sinkende Schiff nicht gerettet werden. Im Juli 1984 zerschlug Warner Communications Atari in zwei einzelne Teile, die Spielhallen-Atari wurde an Namco verkauft, der Rest (Videospiele und Heimcomputer) an die Tramiel Familie. Wie es mit Atari weiterging, wird im zweiten Teil unserer Atari-Story in der kommenden Ausgabe erzählt. ■



Apple-Erfinder Steve Jobs arbeitet heute bei Pixar (*Toy Story*)



Begehrt: der Original-*Centipede*-Automat (mit Trackball-Steuerung)



Magnavox' Odyssey wurde im Jahre 1966 von Ralph Baer erfunden und erschien als G700 von Philips

ATARI

Nolan Bushnell mehrere Millionen Dollar ein



OLDIES

Atari Classics: Noch heute sind die Hits von damals nicht vergessen

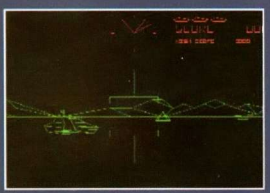


Asteroids (1979)

Obwohl wir uns mittlerweile schon seit Langem im zweistelligen Bit-Zeitalter bewegen, möchten einige Videospiele-Fans die Perlen von einst doch nicht missen ...

Die auf dieser Seite abgebildeten Titel sind auf der PSX-CD *Ataris Greatest Hits* enthalten, die von GT Interactive auch in Deutschland auf den Markt gebracht wird. Programmiert wurde die Klassik-Collection von Digital Eclipse, die zuvor die perfekten Emulationen der *Williams Arcade's Greatest Hits* (vgl. Classic-Videogames-Report in XL 11/96) auf CD bannten.

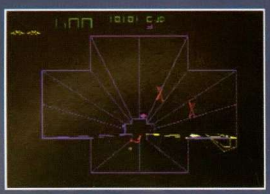
Wer Interesse an einem ausgedehnten Nostalgieabend hat, kann sich zwischen den Spielen auch von Anekdoten der Programmier die Zeit vertreiben und sich von damals erzählen lassen. Im großen Interviewteil kommen die Pioniere der ersten Stunde, wie Ed Logg (*Super Breakout, Asteroids, Centipede, Tetris* (Arcade), *Wayne Gretzky's 3D-Hockey*) oder Dave Theurer (*Missile Command, Tempest*) noch einmal zu Wort, um in Bild und Ton Wissenswertes und Amüsantes aus den ‚Goldenen Jahren' zu berichten und um ihre Sicht der Dinge zu erörtern. Zudem bietet der Silberling seltene Abbildungen der Automaten sowie Artworks der Packungen und andere Kuriositäten. Um das Original-Feeling der Automaten wiederzugeben, nutzen die Programmierer den High-Res-Modus sowie jedes erdenkliche Zubehör der PSX (Maus, neGcon, Namcos Paddle-Controller und sogar den Dual-Stick!). ■



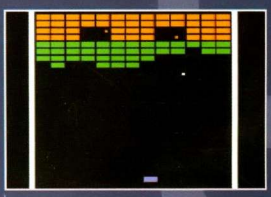
Battlezone (1980)



Ed Logg, Programmier-Veteran



Tempest (1981)



Super Breakout (1978)



Missile Command (1980)



Centipede (1980)





Links: Auf den ersten Blick erwecken diese drei Artworks zu Squares Final Fantasy VII *(PSX) den Eindruck, sie seien Fotos. Doch alle Artworks sind gerendert. Außerdem sind Ähnlichkeiten zu der Arbeit des* Alien-*Schöpfers H. R. Giger nicht von der Hand zu weisen.*
Ganz unten: ein Appetizer auf Scud Race (Supercar), *dem neuen Model-3-Arcade-Rennspiel von Segas AM2.*







Highlights in XL 5/96:

Specials: Interviews mit S. Miyamoto u. F1-Entwickler M. Chudley, Neon unter der Lupe
Spiel des Monats: adidas Power Soccer (PSX)
PlayStation: B. A. Toshinden 2, Formel 1, Res. Evil, Ridge Racer Revolution, Total NBA '96
Saturn: Panzer Dragoon Zwei,
SuperNES: Super Mario RPG
Arcade: Virtua Fighter 3, Street Fighter α 2, Virtual On
Zubehör: Game Buster für PlayStation und Saturn

5/96 DM 4,90



Highlights in XL 6/96:

Specials: Das Lucas-Evangelium, Interview mit H. Lincoln, Capcom-Interview (Darkstalkers u. Res. Evil), Messe-Report ECTS, SiliconGraphics (Teil 1)
Spiel des Monats: Panzer Dragoon Zwei (SAT)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil, Tekken 2,
Saturn: King of Fighters '95, Shellshock, Last Bronx, Soul Edge
Zubehör: PSX-Joypads

6/96 DM 4,90



Highlights in XL 7/96:

Specials: wipEout 2097, E3-Messe, Int. mit David Perry, SiliconGraphics (2)
Spiel des Monats: Super Mario RPG (SNES)
PlayStation: Int. Track & Field, Jumping Flash! 2, Sampras Extreme Tennis
Saturn: Earthworm Jim 2
SuperNES: S. Bomberman 4
Arcade: War Gods
Zubehör: Memory Card Plus, neGcon-Pad, 8MB Back-Up-Cartridge

7/96 DM 4,90



Highlights in XL 8/96:

Specials: Heart of Darkness, N64-Interviews mit Shigeru Miyamoto (Super Mario 64) und Paradigm Simulation (PilotWings 64)
Spiel des Monats: A-Train (PlayStation)
PlayStation: Destruction Derby 2, Fade to Black, Motor Toon Grand Prix 2, Return Fire
Saturn: Athlete Kings, Exhumed, NiGHTS, The Story of Thor 2
Arcade: Soul Edge V. II,
Zubehör: Saturn-Joypads

8/96 DM 4,90



Highlights in XL 9/96:

Specials: N64: „Quo Vadis, Nintendo?", Interviews mit H. Lincoln und den NiGHTS-Entwicklern, Acclaim-News
Spiel des Monats: Super Mario 64 (N64)
N64: PilotWings 64
PlayStation: Formel 1, KoF '95, Sampras Extreme Tennis
Saturn: NiGHTS, T. N. f. Speed
Arcade: Last Bronx (mit AM3-Interview), Virtua Fighter 3
Zubehör: Memory Disk Drive (PlayStation)

9/96 DM 4,90



Highlights in XL 10/96:

Specials: Tomb Raider, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinske (Sega of America), Classic Videogames
Spiel des Monats: Fighting Vipers (SAT)
N64: Interview mit dem Turok-Designer
PlayStation: SF α 2, Tobal No. 1, wipEout 2097
Saturn: Exhumed, VF Kids
Arcade: Virtua Fighter 3
Zubehör: Rennspiel-Zubehör

10/96 DM 4,90



Highlights in XL 11/96:

Specials: Virtua Fighter 3, Genre-Überblick Prügelspiele, Report: Segas AM Annex (Sega Touring Car Championship), Sonys geheime PSX-Projekte, FF VII (PSX), ECTS-Report
Spiel des Monats: Crash Bandicoot (PSX)
PlayStation: Blam! Machinehead, Tunnel B1
Saturn: Street Fighter Alpha 2
Arcade: Street Fighter EX
Zubehör: Saturn Game-Guns

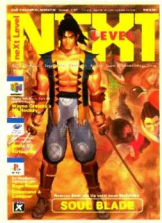
11/96 DM 4,90



Highlights in XL 12/96:

Specials: Classic-Videogames, Teil 3
Spiel des Monats: Tomb Raider (PSX u. SAT)
Nintendo 64: Wave Race 64
PlayStation: Iron & Blood, Destr. Derby 2, Disruptor, Pandemonium!, NASCAR '96, Soviet Strike, Star Gladiator
Saturn: Daytona USA C. C. E., Virtua Cop 2
Arcade: Aqua Jet, Jet Wave
Zubehör: PSX Analog-Joystick

12/96 DM 4,90



Highlights in XL 1/97:

Specials: Sony- und Psygnosis-Software-Reportagen, Classic-Videogames Teil 4
Spiel des Monats: Wayne Gretzky's 3D Hockey (N64)
PlayStation: Black Dawn, Command & Conquer, ISSD, Legacy of Kain, Rebel Assault 2
Saturn: C&C, Samurai Shodown 3, Virtual On
Arcade: Cruis 'n World
Zubehör: Predator-Lightgun (PSX), Saturn 3D-Pad

1/97 DM 5,90



Highlights in XL 2/97:

Specials: Die Fortsetzung des legendären Horror-Adventures: Resident Evil 2, PlayStation-Entwicklungssystems Yaroze
Spiel des Monats: Mario Kart 64 (N64)
PlayStation: Rage Racer, NBA in the Zone 2, NBA Live 97, Cool Boarders
Saturn: Bug! Too, Sonic 3D – Blast, Tempest 2000
Zubehör: Headphones (PSX), Memory-Tool (PSX)

2/97 DM 5,90

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestell-Coupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

Datum, Unterschrift

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung ☐ bar
(Kartennummer bitte nicht vergessen!)

Adresse: neXt Level, Heft-Shop, Friedensallee 41, 22765 Hamburg

Kombi-Angebot:
Die ersten drei XL-Ausgaben für nur 10,– DM
5-7/96 DM 10

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit.
Achtung! Bitte keine Überweisung! Lieferung per Nachnahme nicht möglich. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen!
Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages. **Versandkosten: Inland DM 5,– / Ausland DM 12,–**

PMS SHOP

ORIGINAL US-TEAMS RUCKSÄCKE & CAPS

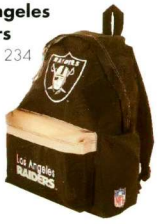
AMERICAN SPORTS!

GANZ NEU EINGETROFFEN - TOP QUALITÄT, NOCH GRÖSSER. DIE CHAMP-VERSION.

New York Yankees
Best.-Nr. 246



Los Angeles Raiders
Best.-Nr. 234



Phoenix Suns
Best.-Nr. 239



Dallas Cowboys
Best.-Nr. 231





Orlando Magic
Best.-Nr. 0238



Chicago Bulls
Best.-Nr. 0260

SPRECHENDE WECKER JE 69,95 DM



Nintendo Super-Mario-Wecker
Best.-Nr. 431



Star-Trek-Wecker
Best.-Nr. 432

ORIGINAL-LICENSED-RUCKSÄCKE ZU JE 29,95 DM

Titel	Bestell-Nummer
Dallas Cowboys	232
Los Angeles Raiders	234
Orlando Magic	238
Seattle Supersonics	242
San Francisco 49er	244
New York Yankees	246
Charlotte Hornets	248
Chicago Bulls	260
San Jose Sharks	262
Chicago White Sox	264

CAPS ZU JE 29,95 DM

Titel	Bestell-Nummer
Cleveland Indians	228
Dallas Cowboys	231
Los Angeles Raiders	233
Mighty Ducks of Anaheim	235
Orlando Magic	237
Seattle Supersonics	241
San Francisco 49ers	243
New York Yankees	245
Charlotte Hornets	247
Chicago Bulls	261
San Jose Sharks	263
Chicago White Sox	265
Washington Redskins	267
Phoenix Suns	239

DIE CHAMP-VERSION. ORIGINAL LICENSED RUCKSÄCKE ZU JE 49,95 DM

Titel	Bestell-Nummer
Cleveland Indians	0229
Dallas Cowboys	0232
Los Angeles Raiders	0234
Mighty Ducks of Anaheim	0236
Orlando Magic	0238
Seattle Supersonics	0242
San Francisco 49ers	0244
Charlotte Hornets	0248
Chicago Bulls	0260
San Jose Sharks	0262
Washington Redskins	0266

SONDERVERKAUF

- NUR SOLANGE VORRAT REICHT -

Titel	Bestell-Nummer	Preis
• Windbreaker mit Baumwollfutter !!!		
Windbreaker FBI w/sw XL	249CW	DM 99
Windbreaker FBI gelb/blau XL	249CGE	DM 99
Windbreaker NASA silber/sw XL	250CSI	DM 99
Windbreaker NASA gold/blau XL	250CGO	DM 99
• Caps und Wollmützen mit FBI und NASA-Logo !!!		
FBI Cap Blau	253GE	DM 15
FBI Cap Schwarz	253W	DM 15
NASA Cap Blau	254GO	DM 15
NASA Cap Schwarz	254SI	DM 15
Wollmütze FBI blau	255GE	DM 18
• Micro Machines:		
Power Rangers Sammler Set	807	DM 10
1994er Formel 1 1:43		
• Holt euch die Original Formel 1 Modellautos von 1994, dem Jahr, in dem Michael Schumacher das erste Mal Weltmeister wurde !!!		
Schumacher Benetton Ford	821	DM 20
Frentzen Mercedes	822	DM 20
Berger Ferrari	823	DM 20
Hill Renault	825	DM 20
• Bausätze für Sci-fi-Fans jeweils nur noch sensationelle DM 35,-		
Star Trek U.S.S. Excelsior	828	
Star Trek Klingonen Kampfkreuzer	810	
Star Trek Next Generation	816	
Star Trek Deep Space Nine	811	
Star Wars Star Destroyer	812	
Star Wars Millenium Falcon	813	
Star Wars Snow Speeder	814	

SHOPSERVICE
Zahlen per Kreditkarte
– einfach und bequem

VISA EUROCARD

• „Data Pads-der clevere Termin-Organizer incl. 7 tollen Funktionen" nur noch DM 39,-. Best.-Nr. 429

• „Lightsout-mach sie aus ! Der Megaspaß für coole Tage !!!
Programmierbares Tastenpuzzle mit 25 Lichtfeldern." DM 39 Best.-Nr. 800
Sega Propad 434 für Sega Megadrive. Superpreis DM 12 Best.-Nr. 902
Heat Seeker Turbo Joypad für Megadrive.Superpreis DM 12 Best.-Nr. 913

• GameMage Mogelmodul für Super NES - die ultimaive Lösung zum unbegrenzten Spielspaß mit dem Super NES nur noch DM 20,-. Best.-Nr. SN 130

•Der Tribal Tap Megaseller. Adaptermodul für ultimatives Spielvergnügen bis zu 6 Personen. Sensationelle DM 15,-. Best.-Nr. 404

• Konami Spiele Jingles auf CD Videogames DM 10,-. Best.-Nr. 303

• Original Sega-Sonic-Telefonkarten mit hohem Sammlerwert zum absoluten Supertiefpreis von DM 10,-. Best.-Nr. 905

• Donkey Kong Schlüsselanhänger nur noch DM 7,-. Best.-Nr. 845

• „Der Renner aus dem Vorjahr: R-Zone-die witzigste Spielkonsole, die es in 3D-Effekt jemals gab. Inklusive 1 Spiel jetzt nur noch DM 69,-! Best.-Nr. 428

• Original Sega 32x Spiele nur noch DM 12,-
Star Wars Arcade 537
Virtua Racing Deluxe 539

• Sega Master System World Cup USA 94 Best.-Nr. 617 für nur DM 10,-

• Jedes Action Replay für nur noch DM 10,-!
Action Replay Master System 406
Action Replay Gam e Gear 403
Action Replay Megadrive 401

• Professionelle Spielekonsole-Tragetasche für unterwegs (schwarz) originalverpackt von Case logic zum Tiefpreis von DM 15,-. Bestell.-Nr. 200

• Walkman-Gürteltasche von Case logic, originalverpackt nur noch DM 10,- Best.-Nr. 201

- MINDESTBESTELLWERT DM 25 -

Bestell-Hotline: 089 / 904 807 22 **Mo.–Fr. von 13.00–18.30 Uhr**

Je 19,95 DM

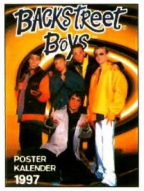
K A L E N D E R 1 9 9 7



Star Trek
Next Generation
Best.-Nr. 1044



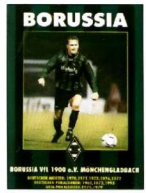
Star Trek
Deep Space Nine
Best.-Nr. 1045



Backstreet Boys
Best.-Nr. 1047



FC Bayern München
Best.-Nr. 1027



Borussia Mönchengladbach
Best.-Nr. 1030

HOL SIE DIR JETZT!

KALENDER (DANILO)
JE DM 19,95

Titel	Bestell-Nummer
München 1860	1005
FC Bayern München	1027
Werder Bremen	1028
Bor. Mönchengladbach	1030
FC Schalke 04	1031
VFB Stuttgart	1032
Karlsruher SC	1040
FC St. Pauli	1041
Hamburger SV	1060
VFL Bochum	1062
Borussia Dortmund	1063
Baywatch	1000
Bon Jovi	1001
East 17	1002
Harley Davidson	1007
Michael Jackson	1013
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	1021
Formel Eins (Autorennen)	1022
Kelly Family	1025
Star Trek	1033
Caught in the Act	1034
Independence Day	1039
Disney Characters	1042
Akte X/X-Files	1043
Next Generation	1044
Deep Space Nine	1045
Voyager	1046
Backstreet Boys	1047
Kommisar Rex	1048
Verbotene Liebe	1049
Tom Cruise	1061
Kim Basinger	1064
Sharon Stone	1065
Cindy Crawford	1066
Claudia Schiffer	1067
J.C. Van Damme	1068



Pamela Anderson CD-Rom Calendar & Screensaver für DM 19,95
Best.-Nr. 1050

FUSSBALL DEUTSCHLAND



PMS SHOP BESTELL-COUPON

Anz.	Best.-Nr.	Artikel · Größe	Preis	Anz.	Best.-Nr.	Artikel · Größe	Preis
						Versandkosten*	
						Gesamt	

JA, hiermit bestelle ich aus dem PMS-Shop

☐ **Euro-Scheck** zur Verrechnung, (unbedingt Kartennummer angeben!)

☐ **Visa** ☐ **Eurocard**

Bankinstitut

Kreditkartennummer

Gültig bis

Kreditkarteninhaber

☐ **per Nachnahme,** nur im Inland. Versandkosten DM 8,– zzgl. Nachnahmegebühr DM 7,- (insg. DM 15,–)

Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen. Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Firma.

Versandkosten Inland: Es fallen einmalige Versandkosten von DM 8,– an. Ausland: Versandkosten DM 20,–

Wir versenden per Paketservice!

*Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,– keine Versandkosten!

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigtem)

Coupon einsenden an:
ProMailShop, Postfach 1217,
85554 Kirchheim, Fax 089-904 807 21

Durchgehende Fax-Hotline: 089 / 904 807 21

Lufia

System: SNES **Hersteller: Nintendo** **Entwickler: Taito** **Erhältlich: im Handel**





Lufia bedient sich schamlos an Ideen anderer Genre-Größen

In XL Ausgabe 10/96 wurde das US-Modul *Lufia II - Rise of the Sinistrals* bereits getestet und mit 90 % für gut befunden. Mittlerweile hat sich Nintendo of Europe dazu durchgerungen, den Rollenspielhit offiziell in den hiesigen Läden zu vertreiben. *Lufia*, so der nüchterne deutsche Titel, ist ein 24-MBit-Modul mit deutschen Bildschirmtexten.
Dem Puzzle-lastigen RPG liegt ein Spieleberater bei. ■



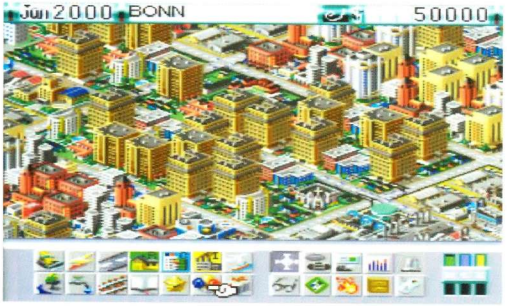
Furiose Magicspells sind auch in *Lufia* häufig zu bewundern





Sim City 2000

System: SNES **Hersteller: T·HQ** **Entwickler: In-house** **Erhältlich: im Handel**





Sogar gigantische Hafenstädte können in *Sim City 2000* kreiert werden. Die unten angebrachte oppulente Menüleiste hilft dabei

Der altgediente Maxis-Strategieklassiker *Sim City* kommt auf dem SNES endlich zu neuen Ehren. *Sim City 2000* konnte in seinem isometrischen Gewand bereits zahllose PC-User begeistern, und weiß auch als abgespeckte SuperNES-Version noch zu überzeugen. Sechs gewaltige Regionen stehen dem geneigten Nachwuchsbürgermeister zu seiner freien Verfügung, um aus dem Nichts eine blühende und pulsierende Stadt zu schaffen.
Darüber hinaus bietet das umfangreiche Programm fünf Level unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades, die es zu absolvieren gilt.
Die einzigen negativen Aspekte der spannenden Simulation sind die relativ lange Rechenzeit, die das Super Nintendo benötigt, um die Handlungen des Spielers umzusetzen und die hakelige Joypad-Steuerung. ■



Die isometrische Perspektive trägt sehr zur Übersicht bei

SIM CITY 2000 BIETET NOCH MEHR OPTIONSMÖGLICHKEITEN ALS DER LEGENDÄRE VORGÄNGER, DER DAS GENRE REVOLUTIONIERTE

Marvel Super Heroes

System: SNES Hersteller: Laguna Entwickler: Capcom Erhältlich: im Handel

Spider-Man, Hulk, Iron Man, Captain America und Wolverine zählen wohl zu den berühmtesten Comichelden. Sie alle können nun in einem neuen *Final Fight*-Clone gegen Doctor Doom und seine bösen Untergebenen antreten. Jeder Super Hero hat individuelle Kräfte und Fähigkeiten, die im Verlauf des Spiels noch expandiert werden können. Zwar machen die großen Sprites auf den ersten Blick eine sehr gute Figur, doch leider wurden sie nur mit wenigen Animationsphasen bedacht. Größtes Manko des Games ist der fehlende Zweispieler-Modus. ■

Spider-Man und Co. gegen Dr. Doom



Die Feinde kommen meist in Scharen und haben fiese Tricks zu bieten



Der unglaubliche Hulk ist zwar mindestens einen Kopf größer als seine Gegner und dementsprechend kräftig, doch dafür ist er sehr langsam



NBA Live '97

System: SNES Hersteller: Electr. Arts Entwickler: In-house Erhältlich: im Handel

Im Zuge der Jahres-Up-Dates ihrer Sportspiele präsentiert Electronic Arts die 97er Version ihres erfolgreichen Basketball-Programms *NBA Live* nicht nur mit aktualisiertem Spielerfeld, sondern auch mit anderen Trainingsmodi. Man kann nun in die Aufstellung der Spieler eingreifen und sich nach eigenem Gutdünken Mannschaften zusammenstellen.
Die Grafik wurde ebenfalls leicht verbessert. Die Animationen der Sportler sind flüssiger als noch im Vorgänger. Insgesamt bietet das Modul aber nichts derart Weltbewegendes, als daß man als zufriedener Besitzer des Prequels nicht auch auf *NBA Live '97* verzichten könnte. ■





NBA Live '97 hat unter anderem selbstverständlich auch mehrere verschiedene Bodenbeläge zu bieten



Jeder der Original-NBA-Basketballspieler hat verschiedene Sprungtechniken auf Lager

Software-Riese Electronic Arts lässt die aktuellen NBA-Spieler zum Turnier antreten



münchen

Game ZONE

Video- und Computer-spiele

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

Tel.: 089 - 480 29 13
Fax: 089-488 07 4

münchen



würzburg

THEO KRANZ GAMES

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
3DO
PC

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-561601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

stuttgart

O.I.T.

Order in Time

Laden und Versand in Stuttgart

Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart
(b. Feuersee)

N64 AB SOFORT LIEFERBAR!

ORDER IN TIME GOES INTERNET:
ORDER-IN-TIME.DE@T-ONLINE.DE

FON: 0711-613758
ODER 0711-616485

VERSAND
MO - FR: 10.00 - 18.00
SA: 10.00 - 14.00

karlsruhe

GAMERS POINT

-Gamers Point-
-Videospiele & Multimedia-
... wo sonst!

Kriegsstraße 27-29
76133 Karlsruhe
0721-33944
0721-33945

essen

Gamestore Essen

Rüttenscheid

Rüttenscheiderstr. 181

Telefon: 0201/777235

Laden & Versand

Wir führen:
Sony PSX
Sega Saturn
Nintendo 64
Englische Magazine

düsseldorf

Gamestore Düsseldorf

Zentrum
Kölner Straße 25

Telefon: 0211/1649409

Wir führen:
Sony PSX
Sega Saturn
Nintendo 64
Englische Magazine

köln

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 · 50668 Köln
Montag-Freitag
10:30-18:30

Fon: 0221-12 1067/68/69
Fax: 0221-12 56 76

INTERNETADRESSE
http://www.arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL

JUMP RUN

Ebertplatz 2
50668 Köln
Fon: 0221-123393

Ladenpreise können abweichen

berlin

UFO GAMES

ANKAUF · VERKAUF · TAUSCH

SONY
SATURN
SUPER NES
NINTENDO
MEGA DRIVE
MEGA-CD
GAME BOY
GAME GEAR
NEO·GEO CD
3DO
PC

Es lohnt sich, anzurufen!

UFO GAMES
Bundesallee 72
12161 Berlin
Tel./Fax:
030/859 36 35

hamburg

ECS
VIDEOGAMES AND MORE

Stellinger Weg 9 (Nähe U-Bahnhof Osterstr.)
20255 Hamburg
Tel.: (040) 40 91 79

Nintendo⁶⁴
Sega Saturn
Sony PlayStation
Neo•Geo CD
3DO
SNES
PC-CD-ROM
Zubehör
Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes • Mangas
Importspiele & Zeitschriften

lübeck

An- & Verkauf von Videospielen
A.B. GAMES
Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 12-18 Uhr
Andreas Bender



· **Sega**
· **Sony**
· **Nintendo**

andere Systeme auf Anfrage

A.B. Games
Moislinger Allee 40 a
23588 Lübeck
Nur Versand!
Händleranfragen erwünscht!
0 45 1 - 8 71 75 55

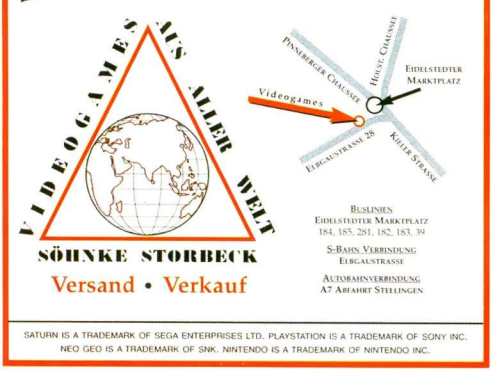
hamburg

PlayStation™ NINTENDO⁶⁴ SEGA SATURN

ZUBEHÖR · UMBAUTEN · ZEITSCHRIFTEN

DEMNÄCHST : PANASONIC M2

ELBGAUSTRASSE 28
22523 HAMBURG
TEL.-FAX 040/570 25 20



SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.
NEO GEO IS A TRADEMARK OF SNK. NINTENDO IS A TRADEMARK OF NINTENDO INC.

flensburg

SOUND & VISION

ManiaX

Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an !



Maniax Multi Media
Vertriebs GmbH
Graf-Zeppelin-Str. 20
24941 Flensburg
Tel: 04 61 / 95 74 00
Fax: 04 61 / 95 40 87

SPIELEVERSAND
0461/94000088

COMPUTER KUDAK

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

NINTENDO 64

N64 dt. Vers. inkl. 3D Controller	DM 399,00
Super Mario 64	dt DM 89,00
Turok	dt DM 139,95

SEGA SATURN

SATURN komplett + Demo-CD	dt. DM 389,95
SATURN +Command&Conquer	dt. DM 449,95
AMOK*	dt. DM 88,00
Area 51*	dt. DM 88,00
Command&Conquer kpl.	dt DM 98,00
Dark Savior*	kpl dt. DM 84,00
Daytona USA Championship Edt.	dt. DM 98,00
Heart of Darkness	dt. DM 98,00
Hexen*	dt. DM 79,95
Independence Day*	dt. DM 89,00
Krazy Ivan	dt. DM 89,00
Nights+3D-Analog-Pad	dt. DM 128,00
Powerplay Hockey	dt. DM 89,00
Sonic 3 D*	dt. DM 89,00
Soviet Strike*	kpl dt. DM 94,00
Syndicate Wars*	kpl dt. DM 94,00
Three dirty Dwarves*	dt. DM 84,00
Tomb Raider	dt. DM 89,00
Virtua Cop 2 mit Gun	dt. DM 134,00
Virtual On	dt. DM 89,95
Worldwide Soccer '97	dt. DM 89,00

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo CD	DM 379,00
~~Playstation+Memory Card 120 Blocks~~	DM 444,00
Memory Card 120 Blocks	dt. DM 69,95
Memory Card 360 Blocks	dt. DM 99,00
A-IV Evolution (A-Train)	dt. DM 98,00
Area 51*	dt. DM 88,00
Baphomets Fluch	dt. DM 89,00
Blam! Machinehead kpl.	dt. DM 86,00
Breakpoint Tennis	dt. DM 89,00
Chronicles of the Sword	dt. DM 89,00
Command&Conquer+Mission Disk	DM 98,00
Crash Bandicoot	dt. DM 98,00
Disruptor	dt. DM 88,00
Destruction Derby 2	dt. DM 89,00
Exhumed*	dt. DM 89,00
Hexen*	dt. DM 88,00
Independence Day*	dt. DM 88,00
Jet Rider*	dt. DM 88,00
Sim City	kpl. dt. DM 89,00
Syndicate Wars*	kpl. dt. DM 88,00
Tekken 2	dt. DM 98,00
Tobal No.1	dt. DM 99,00
Tomb Raider	kpl dt. DM 86,00
Wing Commander 4*	dt. DM 89,00

SUPER NINTENDO

Donkey Kong Country 3	dt. DM 129,00
Lufia+Spieleberater	kpl. dt. DM 104,00
Pinocchio	dt. DM 119,95
Streetfighter Alpha 2	dt. DM 119,95
Terranigma+Sp.berater	kpl. dt. DM 109,00

SEGA MEGA DRIVE

Disney Collection	dt. DM 49,95
Int.Superstar Soccer DeLuxe	dt. DM 79,00
Micro Machines Military	dt. DM 109,00
SONIC 3 D	dt. DM 99,00

PC CD ROM

Alfa Twin-autom.Joystickumschalter	
und 2-Spieler Adapter	dt. DM 36,95
Command&Conquer 2	dt. DM 79,95
C&C 2 Mission CD*	dt. DM 22,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Kostenlose Gesamtpreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Inklusive Garantie, Schnellservice, Sicherheitsverpackung und Transportversicherung
Ab 3 Artikeln liefern wir ohne Versandkosten
Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Ein SEGA, SONY und CD ROM Großlager ist direkt bei uns in Neumünster
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen

final fantasy VII

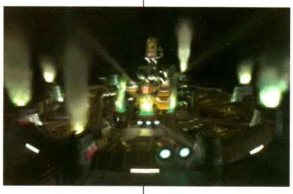
Squares Meisterwerk

32-bit-level

Sega, Psygnosis, Codemasters und Core Design

64-bit-level

Action-Titel für das N64



Final Fantasy VII (PSX)



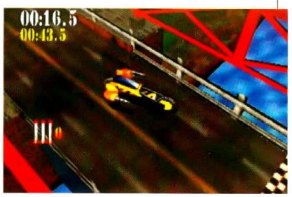


Rollenspiel-Fans auf der ganzen Welt warten mit Hochspannung auf Squares jüngstes Meisterwerk. In Anbetracht des nahenden Erscheinungstermins von *Final Fantasy VII* fand Sonys PlayStation reißenden Absatz in Japan. neXt Level wird sich diesem Phänomen in der kommenden Ausgabe widmen und umfassend über das Produkt der mehr als einjährigen Arbeit von ca. 100 Programmierern, Grafikern und Spieldesignern an dem ultimativen Rollenspiel des 32-Bit-Zeitalters informieren. Ist Square im Begriff, Videospielgeschichte zu schreiben, oder haben sich die Genrespezialisten mit ihrem Mammutprojekt übernommen? ■

Eine wahre Actionwelle wird in den kommenden Wochen über das Nintendo[64] hereinbrechen. Mit Kemcos *Blade & Barrel* und Setas *Wild Choppers* stehen gleich zwei Hubschrauber-Kampfspiele vor ihrem Release. Auch die schon im Vorfeld für viel Aufsehen sorgende Materialschlacht *Blast Corps* aus dem Hause Rare steht kurz vor ihrer Fertigstellung. Ebenso actionGeladen, aber weniger destruktiv geht es in Midways *NBA Hang Time* zur Sache, das mittlerweile in den USA schon erhältlich ist und in XL 4/97 genauestens unter die Lupe genommen wird. ■



Blade & Barrel (N64)



Blast Corps (N64)



Manx TT (SAT)



Sentient (PSX)



Micro Machines V3 (PSX)

Während auf alle Saturn-Besitzer mit der Arcade-Umsetzung *Manx TT* ein weiteres technisch aufwendiges Rennspielhighlight für ihre Konsole wartet, hat Psygnosis die Fertigstellung des Action-Adventures *Sentient* angekündigt. Auch kurz vor seinem Release steht das Miniaturrennspiel *Micro Machines V3*, dessen 16-Bit-Vorgänger große Erfolge verbuchen konnten. In einem Interview geben die *Tomb Raider*-Programmierer von Core Design zudem Informationen zu ihren aktuellen PSX-Projekten preis. ■

impressum

neXt Level erscheint am 21. März 1997

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSdP),
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter, Thomas Hellwig

Redaktion: Michael Anton, Frederic Berg, Marco Häntsch, Christian Henning, Klaus Kock
Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht

Art Direction: Britta Jakobsen, Sibyll Jakobsen

Grafik: Nicole Bischof, Heinke Vogt

Textkorrektur: Thomas Hellwig

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremliza Verlagsvertretung
Behringstrasse 28 A, 22765 Hamburg
Tel.: 040 - 399 232 10 • Fax: 040 - 399 232 99
Anzeigenleitung: Michael Gremliza (ViSdP)

Verlag: X-plain Verlag GmbH
Friedensallee 41
22765 Hamburg
Tel.: 040 - 39 88 37 0
Fax: 040 - 39 50 43
E-Mail: next.level@on-line.de

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Abo-Betreuung: Regina Steiner, AVC,
Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
Tel.: 0451 - 490 42 26
Fax: 0451 - 490 42 03

Titelartwork: © Namco

© 1997 X-plain Verlag GmbH

Druckauflage: 69.483 Exemplare

neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.
Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt 52,80 DM.

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag.
Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an

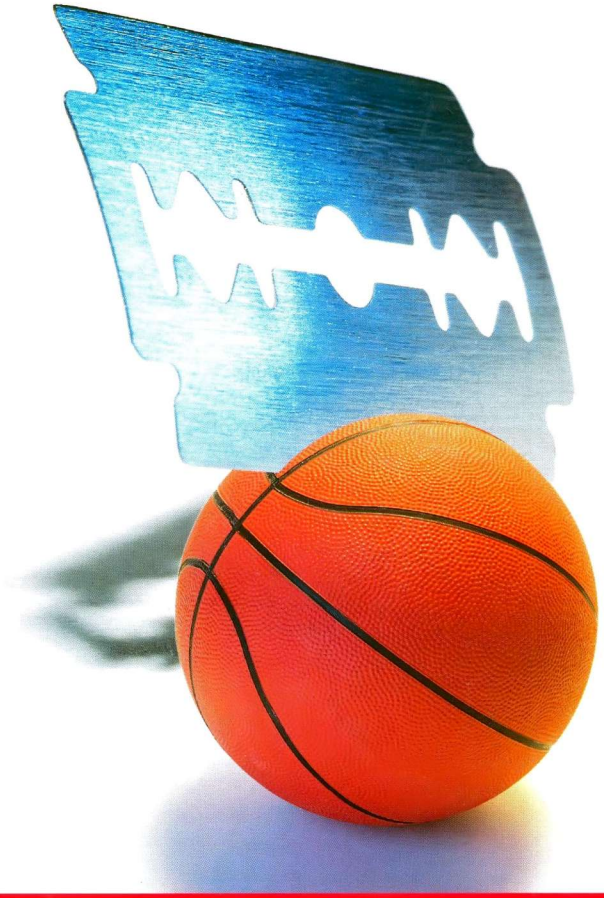
EDGE

Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK.

Die meisten Basketballspiele sind total sterbenslangweilig.

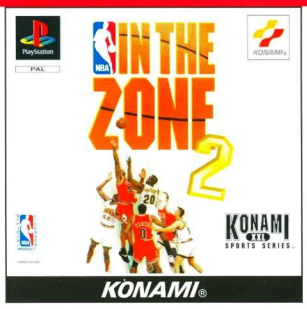


NBA In the Zone 2 ist total scharf.



NBA In the Zone 2. Total besser.

Die Legende lebt. NBA In the Zone 2: Das total geile 32-Bit-Gameplay mit total kompletter NBA-Saison, total phantastischer Spielbarkeit, total tollen Strategien, total vielen Variationsmöglichkeiten, total hoher Spielstärke der Teams, total spitzenmäßigen Spieleranimationen, total realistischen Bewegungsabläufen, total starken Spieleffekten und total cooler Hip Hop Music. Mega Fun 12/96 meint: „...eine ziemlich geniale Basketballsimulation". Mega Fun 1/97: „Wertung 90%". Und Video Games 12/96: „...ein bombastisches Basketball-Highlight...". Total.



OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT

Die NBA sowie die NBA Team-Namen, die dieses Produkt beinhaltet, sind Warenzeichen, geschützte Designs oder sonstiges geistiges Eigentum der NBA Properties, Inc. sowie der jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch in Auszügen ohne vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 1996 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

PlayStation

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI®

KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

KONAMI is a registered trademark of Konami Co. Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo, Gameboy, Sega Mega Drive, Game Gear und Sony Playstation.

Eigentlich wollten wir hier dafür werben,

daß es International Superstar Soccer Deluxe

jetzt endlich für Playstation gibt.

Aber dieses Spiel braucht keine Werbung.

Fun Generation **9/10**
Mega Fun **87%**
Next Level **85%**
Maniac **84%**

PlayStation

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI®

KONAMI (Deutschland) GmbH
Postfach 560180, 60406 Frankfurt