

next Level

NEXT LEVEL

Nintendo 64

Sony PlayStation · Sega Saturn · Arcade



Fox im Testflug
StarFox 64

Alpträume in 64-Bit
Hexen 64
War Gods



Laras Rückkehr
auf Saturn und
PlayStation
Tomb Raider 2



Entwicklungsbericht
Formel 1 '97

Spiel des Monats
V-Rally



Psygnosis' Cybercops

G-POLICE



**“WIR KÖNNEN JEDERZEIT
AUFHÖREN.
MORGEN? KEIN PROBLEM.”**



“Es setzt neue
Maßstäbe in Sachen
Fun-Hacer” – DAS OFFIZIELLE
PLAYSTATION MAGAZIN

1.9 Offizielle Playstation Magazin
307 Mega Fun Gold Award
10/10 Fun Generation



**“UPPS...DAS HABEN
WIR GESTERN.
SCHON GESAGT!”**

DAS ULTIMATIVE MULTI-PLAYER RENN Spiel



**KOPFVERDREHENDE 3D-STRECHEN. 32 FAHRZEUGE. UNGEHEURE MENGEN
AN WAFFEN. ANFANGEN IST LEICHT. AUFHÖREN IST SCHWER.**

Codemasters
pure gameplay

www.codemasters.com

HALSBRECHERISCHES RENN Spiel FÜR 1-8 SÜCHTIGE

V3

Electronic Entertainment Expo

Zum Erscheinungstermin dieser neXt Level läuft die wichtigste Videospielmesse des Jahres bereits auf Hochtouren. Die E3 wird in diesem Jahr vom 19. bis zum 21. Juni in Atlanta ausgerichtet, und verspricht wieder mit allerlei Highlights aufzuwarten. Dies gilt insbesondere für das Nintendo[®]. *Dream*, *Zelda 64*, *Yoshi's Island 64* und *F-Zero 64* sind potentielle Spielhits, die vom Publikum mit wachsendem Interesse beäugt werden. Doch auch Titel wie *Duke Nukem 64*, *GoldenEye 007* und *Multi-Racing Championship* geben Grund zu der Annahme, daß das N64 weiterhin mit qualitativ hochwertiger Software versorgt wird. Doch wie sieht es bei der Konkurrenz aus? Sony wirbt vor allem mit der großen Menge an Software-Titeln, während Nintendo stets deren Qualität anzweifelt. Namco befindet sich zur Zeit offenbar im Limbo, *Ace Combat 2* und *Time Crisis* sind die einzigen namhaften Ankündigungen des einstigen Vorzeigentwicklers. Dafür versprechen Firmen wie Core Design, Psygnosis und Sony Computer Entertainment Europe eine ganze Reihe potentieller Highlights, die in dieser Ausgabe bereits vorgestellt werden. Und vielleicht hat Sony ja noch einige Überraschungen in der Hinterhand. Sega versucht mit einem 3D-Sonic im *Super Mario 64*-Stil und *Panzer Dragoon RPG* gegenzuhalten. Des weiteren werden immer wieder die bevorstehende Veröffentlichung einer 64-Bit-Erweiterung für den Saturn sowie die beinahe 1:1-Umsetzungen von *Scud Race* und *Virtua Fighter 3* beteuert. Ob ein solches Gerät tatsächlich existiert oder nur Wunschdenken entspricht, wird sich vielleicht schon kommenden Monat beantworten lassen.

Zweifelloos werden auf der E3 die Karten für die Zukunft gestellt. Wer Ende dieses Jahres als Sieger den Platz verläßt, hat den Kampf um die Next-Generation-Krone für sich entschieden. Einer der Bewerber mußte bereits einen Rückschlag erleiden. Die groß angekündigte Fusion zwischen Bandai und Sega, die Sega-Bandai Ltd. ab Oktober zum zweitgrößten Unterhaltungskonzern der Welt (nach der Walt Disney Company) gemacht hätte, ist überraschend geplatzt. Ein Teil des Bandai-Managements hatte sich hartnäckig gegen den Zusammenschluß gewehrt, da man in der Fusion keine Vorteile für Bandai sah.

Über die Auswirkungen dieser Entwicklung wird nächstes Mal noch berichtet. Hier steht ein umfassender Ausblick auf die Highlights der kommenden Videospielmesse.

Viel Spaß bei der Lektüre!
Level-Redaktion

REPORTAGEN

Special: Formel 1 '97 6

Das erfolgreichste PlayStation-Spiel geht in die zweite Runde. Formel 1 '97 von Psynosis ist nicht nur aktuell in bezug auf die Strecken, Wagen und deren Fahrer, es wird auch grafisch beeindruckender und wesentlich realitätsnäher als sein Vorgänger gestaltet. neXt Level schaute den Programmierern von Bizarre Creations über die Schulter.



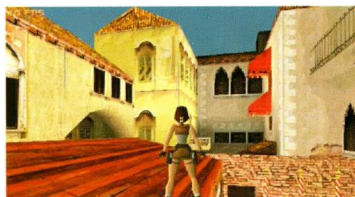
G-Police 18

Game Developers Conference . 24

Wie in jedem Jahr trafen sich auch diesmal wieder zahlreiche PC- und Konsolenspieler-Entwickler im kalifornischen Silicon Valley. Neben den üblichen Feierlichkeiten wurden natürlich auch eine Menge Fachsimpeleien ausgetauscht, und es gab wegweisen-Neuigkeiten in vielen Vorträgen zu hören.

Core Design 48

Unter anderem berichtet neXt Level über den Nachfolger des derzeit heißbegehrten Titels Tomb Raider sowie Fighting Force.



Probe Entertainment 54

Der Besuch auf den Britischen Inseln beim Spieleentwickler Probe hat sich gelohnt. Verheißungsvolle Titel wie Extreme-G für das N64, Forsaken (N64 und PlayStation) sowie Constructor (PSX) sind derzeit in der Mache. Mehr über den Stand der Dinge ab Seite 54.

Sony Computer Entertainment . 58

Was gibt es Neues vom Elektronikgiganten? neXt Level informiert über die kommenden Spiele Medievil, Rapid Racer und Rosco McQueen.



SPIEL DES MONATS

SEITE 12


PlayStation

V-Rally

Die Welle der Rallyspiele rollt unaufhaltsam. Nach Titeln wie Hardcore 4x4, Monster Trucks, Rally Cross und Test Drive Off-Road folgt nun der absolute Überflieger des Rallygenres von Infogrames aus Frankreich.

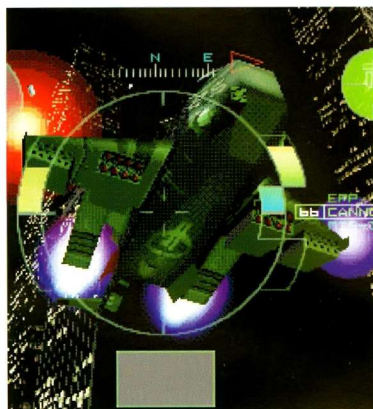
TITELTHEMA

SEITE 18

PlayStation

G-Police

Hubschrauber, Kampfroboter und futuristische Endzeitszenarios sind die Zutaten für Psynosis' aktuelles Action-Spiel G-Police, mit dem die Briten sicherlich für viel Aufsehen sorgen werden. Ein dreiseitiger Report gibt Einblick in den potentiellen PlayStation-III.



COMPETITIONS

SEITE 67 UND 71
SEGA
V-RALLY
1/22 CHAMPIONSHIP EDITION

Dank der freundlichen Unterstützung der Firmen Laguna und Sega gibt es auch diesen Monat wieder einige ganz besondere Preise für die Teilnehmer der Competitions zu gewinnen.



Hexen 64 (N64), Seite 32



War Gods (N64), Seite 34



Mario Kart 64 (N64), Seite 35



StarFox 64 (N64), Seite 36



Agent Armstrong (PSX), Seite 72



Sonic Jam (SAT), Seite 74



Rage Racer (PSX), Seite 76



Metropolitan H. B. R. (PSX), Seite 77



Sky Target (SAT), Seite 78



Total 2 (PSX), Seite 80



Int. Superstar Soccer Pro (PSX), Seite 82



Darklight Conflict (PSX u. SAT), Seite 84

64-bit-level

behind the scenes 26

news

Lamborghini (N64)	28
Mission Impossible (N64)	30
Multi-Racing Championship (N64)	29
Rev Limit (N64)	29
Top Gear Rally (N64)	28

previews

Hexen 64 (N64)	38
----------------------	----

tests

Mario Kart 64 (N64)	35
StarFox 64 (N64)	36
War Gods (N64)	34

tactics 42

32-bit-level

behind the scenes 64

SPIEL DES MONATS:

V-Rally (PSX)	12
---------------------	----

news

Crash Bandicoot 2 (PSX)	69
Formula Karts (SAT)	70
Hard Boiled (PSX u. SAT)	70
Last Bronx (SAT)	68
Metal Gear Solid (PSX)	66
Oddworld (PSX)	68
Parappa the Rapper (PSX)	69
Transport Tycoon (PSX)	71

previews

Agent Armstrong (PSX)	72
Sonic Jam (SAT)	74

tests

Darklight Conflict (PSX u. SAT)	84
Intern. Superstar Soccer Pro (PSX)	82
Metropolitan Highway Battle R (PSX)	77
Rage Racer (PSX)	76
Sky Target (SAT)	78
Total 2 (PSX)	80

tactics 86

RUBRIKEN

Arcade	92
Händlerregister	96
Heft-Shop	93
Impressum	98
neXt month	98
read.me	10
Zubehör	94

FORMEL

Im Herbst ist die diesjährige Saison zu Ende, doch für PlayStation-Besitzer fängt die Jagd nach dem Weltmeisterthron erst an. Während zwei Programmierer in Österreich die Strecke inspizierten, stattete neXt Level Bizarre Creations in Liverpool einen Besuch ab und durfte schon mal probespielen.

von C. Henning

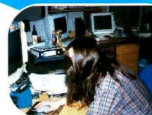


Stolz präsentiert Bizarre Crations ihr erstes *Formel 1* nebst Software-Preis, während Matt Birch das aufblasbare Maskottchen knuddelt



Monaco

In den kreativen Pausen liefern sich die Programmierer heiße Mountain-Bike-Rennen in den Büroräumen



1 '97



Arrows-Yamaha



Benetton-Renault



Ferrari



Jordan-Peugeot



McLaren-Mercedes



Die Formel-1-Stars 1997
Obere Reihe v. l. n. r.:
David Coulthard, Eddie
Irvine, Gerhard Berger,
Giancarlo Fisichella, Heinz-
Harald Frentzen, Jean Alesi,
Johnny Herbert, Jan
Magnussen, Jarno Trulli,
Jos Verstappen

Amtierender Weltmeister:
Damon Hill

Untere Reihe v. l. n. r.:
Mika Hakkinen, Mika Salo,
Michael Schumacher, Nico-
la Larini, Oliver Panis, Pedro
Diniz, Rubens Barrichello,
Ralf Schumacher, Shinji
Nakano, Ukio Katayama
(bereits vorausgefahren:
Jacques Villeneuve)

Sie rasen wieder



Realismus wird bei *Formel 1 '97* ebenso wie Detailtreue großgeschrieben. Die spektakulären Crashes werden in Echtzeit berechnet



Den Zweispieler-Modus gibt es in zwei verschiedenen Varianten. Der Splitscreen kann auch vertikal in zwei Hälften geteilt werden



Natürlich wurde für *Formel 1 '97* auch wieder fleißig gerendert



Die Cockpitperspektive ist momentan noch in Arbeit

Mit dröhnenden Motoren melden sich *Psygnosis* und *Bizarre Creations* wieder zurück im *Formel-1-Zirkus*. Ihr erstes *Formel-1*-Spiel ist hierzulande mit fast 200.000 verkauften Einheiten das mit Abstand erfolgreichste PSX-Spiel. Doch anstatt sich auf den Lorbeeren auszuruhen, arbeitet das 14köpfige Entwickler-Team um Martyn Chudley emsig an der 97er Version des Mega-Sellers. *Formel 1 '97* ist

zwar keine Fortsetzung, sondern „nur“ ein Update, aber das hält *Bizarre Creations* nicht davon ab, möglichst all ihre Ideen zu verwirklichen, für deren Umsetzung sie beim ersten *F1* keine Zeit mehr hatten. (Wir erinnern uns an die Terminverschiebungen.)

Einige Teile der sündhaft teuren *Formel-1*-Lizenz (Die FIA erhält fast genauso viel Geld von *Psygnosis* wie *Bizarre Creations*) umfassen neben den Fahrern und Rennställen alle Originalstrecken der aktuellen Saison, welche in

endloser Feinarbeit an SGI-Workstations nachgebaut wurden. Da ist es nicht verwunderlich, einen bösen Blick vom Programmierer zu ernten, wenn man die Frage stellt, ob es denn Spaß gemacht habe, den Monaco-Kurs zu überarbeiten. Obwohl die Grafik im Prinzip schon fertig war, ließ man es sich nicht nehmen, hier und dort immer noch eine kleine Änderung vorzunehmen, was den Gesamteindruck – nicht zuletzt durch die hochauflösende Grafik – enorm verbessert. Zudem wurden einige Texturen komplett überarbeitet bzw. durch neue ersetzt. „Der alte Programmcode wurde weitestgehend optimiert, doch wir zogen auch großen Nutzen aus den verbesserten Sony Libraries“, bestätigt Lead-Programmer Matt Birch.

Detailreichtum ist das treffende Schlagwort, das *Formel 1 '97* beschreibt. Während sich die Grafiker alle Mühe machten, neu aufgelegte Reifen mit Fabrikaufklebern zu texturieren, die sich im Laufe des Rennens nach und nach abnutzen, hatten auch die Musiker Großes vor. Der Grand-Prix-Modus wird von sechs orchestralen Rocksongs untermalt, und im Arcade-Modus sollen sechs Techno-Klänge den Adrenalinspiegel hochpumpen. Natürlich wird bei *F1 '97* nicht auf die On-line-Kommentatoren verzichtet. Im Gegenteil, *Psygnosis* verspricht, dreimal so viele Sprachsamples wie im Vorgänger unterzubringen, die von zwei Moderatoren gesprochen werden. Die Verhandlungen mit Jochen Maas und Heiko Waßer sind hoff-



FORMEL 1 '97

INTERVIEW
mit Matt Birch, Lead
Programmer

fentlich von Erfolg gekrönt. (Kai Ebels wird sich voraussichtlich leider nicht „live aus der Boxengasse“ melden können.) Sollte dann noch etwas Platz auf dem Silberling vorhanden sein, will Bizarre Creations sogar die unterschiedlichen Motorengeräusche originalgetreu einfangen, so daß der erfahrene Spieler hören kann, ob sich hinter ihm ein Ferrari oder ein Renault nähert.

Da die 97er Formel-1-Saison momentan noch nicht entschieden ist, legen die Entwickler großen Wert auf eine ausgeprägte Artificial Intelligence (künstliche Intelligenz) der gegnerischen Fahrer. Damon Hill zum Beispiel wird zwar einen sehr flinken Fahrstil an den Tag legen, er weiß aber, daß sich sein kleines Arrows-Team nicht unbedingt einen neuen Wagen leisten kann und wird deshalb bei Zweikämpfen vorsichtig sein. Einige Fahrer gewinnen auch nur auf bestimmten Kursen leicht die Oberhand, wie beispielsweise Michael Schumacher, der selbst im regnerischen Monaco das Feld anführt oder Jacques Villeneuve, dessen schneller Williams auf dem geradenreichten Kurs von Melbourne wie ein gedöhlter Blitz davonrast.

Im actionorientierten Arcade-Modus sind die 17 Strecken in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt. Drei Strecken sind sofort in jeder Klasse spielbar, die restlichen Kurse muß sich der Spieler durch gute Leistungen verdienen. Der Arcade-Modus ist für die Freude am Fahren ideal, da die Boliden nicht sofort nach dem ersten Crash größeren Schaden nehmen und auch das Reglement nicht so eng gesehen wird. Außerdem läßt eine interessante Art Powerslide das Fahrgefühl erheblich actionlastiger erscheinen.

Für die waschechten Formel-1-Liebhaber kommt jedoch nur der penibel simulierte Grand-Prix-Modus in Frage. Boxenfunk, aktuelle Strafen- und Flaggensysteme sowie ein ausgereiftes



Minardi-Hart



Prost-Mugen-Honda



Sauber-Petronas



Stewart-Ford



Tyrrell-Ford



Williams-Renault



Die Grafik ist noch nicht ganz fertiggestellt. Auf unseren Bildern sind häufig noch alte Texturen zu sehen, die bislang nicht ersetzt wurden



Die Hi-Res-Grafik läßt die Action noch realistischer erscheinen

Wettersystem sorgen für das richtige Sonntagnachmittag-Feeling. Als ob diese Aufstellung nicht ohnehin schon recht imposant wäre, setzen die Entwickler noch etwas drauf. Ein Zufallsgenerator kontrolliert die Unfallrate und sorgt somit für eine abwechslungsreiche Rennsaison.

Hardware-Fetischisten wird die Nachricht erfreuen, daß Formel 1 '97 fast alle PSX-Peripherien unterstützen wird – sogar die Jolting-Funktion des neuen Analogpads. Der Zweispieler-Modus wird allerdings ausschließlich im Splitscreen gefahren.

Formel 1 '97 wird noch vor Beendigung der aktuellen Saison erhältlich sein. Im September kommen die Rennspiele-Freunde endlich in den großen Genuß, unsere Schumis in ihren roten bzw. gelben Boliden über den Asphalt zu jagen oder dem beliebten Heinz-Harald Frentzen ein paar weitere Siege zu ermöglichen. ■



Bei regnerischer Fahrbahn wirbeln die Boliden Wasser auf

neXt Level: Worauf bist du bei Formel 1 '97 besonders stolz?

Matt Birch: Ich finde die kleinen Details sehr gelungen. Wenn du beispielsweise aus dem Tunnel der Monaco-Strecke herausfährst, wird der Bildschirm kurz aufgeleuchtet, als ob der Fahrer geblendet wird. Darauf, daß wir die original Telemetriedaten der Fahrer zur Verfügung gestellt bekommen, bin ich ganz besonders stolz.

XL: Hat dasselbe Team an beiden F1-Spielen gearbeitet?

MB: Das elfköpfige Team des ersten Teils ist wieder vollzählig mit dabei. Außerdem sind noch drei Neue hinzugekommen.

XL: Wie wird man Programmierer?

MB: Bizarre Creations gibt Anfängern eine Chance. Die meisten Firmen stellen nur erfahrene Leute ein. Wir rekrutieren versteckte Talente aus dem Supermarkt oder von Universitäten.

XL: Dürftet ihr mit den Fahrern sprechen?

MB: Schön wär's, denn ich bin ein großer Fan von Jean Alesi, aber leider war dies nicht möglich.

XL: Was war der schwierigste Aspekt der Arbeit?

MB: Beim Splitscreen-Modus mußten wir uns ganz schön was einfallen lassen, weil wir schließlich die doppelte Anzahl an Polygonen darstellen müssen. Statt 26 Wagen wären 52 Boliden unterwegs, und ein Rennwagen besteht immerhin aus 1.500 Polygonen, doch da haben wir ein wenig geschummelt. Einige Häuser haben keine Rückwände oder Dächer. Natürlich haben wir das nur gemacht, wenn der Spieler diese Wände sowieso nicht sehen kann, während er das Spiel spielt.

XL: Was ist dein momentanes Lieblingsspiel?

MB: Mario Kart 64. It's just fun.

XL: Dein Tip zur laufenden Saison?

MB: Jean Alesi, hoffentlich!

Das verbesserte Wettersystem



Ein Zufallsgenerator ändert die Witterungsverhältnisse sogar mitten im Rennen von Sonnenschein in Waschküche



Pässe aus dem Außenrist,
Kopfbälle aus jeder Position,
Vollschüsse, Fallrückzie-
her, Drehschüsse, Direkt-
weitergaben, Bruststopper,
Hackentricks - alles drin.



Attacke!

Das Fesselndste, was in Sachen Fußball je geboten wurde. Ein absolutes Muß für jeden Fußballfan und Nintendo 64 Spieler.

- 36 Nationalteams mit wiedererkennbaren Superstars
- 5 unterschiedliche Spielermodi und unzählige Einstellmöglichkeiten
- 5 Schwierigkeitsgrade - Spielspaß für Anfänger und fette Herausforderung für Profis
- Spieloptionen bis zum Abwinken z.B.
 - umfangreiche Taktik- und Strategiewahl
 - verschiedene Stadien und Wetterbedingungen
 - Erstellung eigener Spieler
 - Speicheroptionen über Controller-Pak™...
- Völlig freie Bewegungsmöglichkeiten der Spieler dank Analogstick-Unterstützung
- Lebens echte Animation durch Motion Capturing
- Für bis zu 4 Spieler gleichzeitig

Next Level 6/97: Spiel des Monats
"Mit ISS 64 definiert Konami den Begriff Fußball-Simulation neu!"

95 %

Mega Fun 6/97: "ISS 64 ist einfach genial, oder um es krasser auszudrücken: International Superstar Soccer 64 ist das Beste, was der Fußball-Simulation je gegeben hat."

92 %

Video Games 5/97: "Wenn noch Wünsche erhört, Konami hat mit International Superstar Soccer 64 alle Konkurrenten weit hinter sich gelassen."

Spielspaß: 93 %

Fun Generation 6/97: Spiel des Monats
10 von 10 Punkten

"Wird Fußball nur auf dem Knallharte Computer gegner fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Vielfalt und ist spielerisch kein Mangel."

Total 5/97: "Konamis International Superstar Soccer 64 stellt uns bisher erschienenen Fußballsimulationen in den Schatten. Spielbarkeit und Präsentation verschmelzen zu einem wahren Meisterwerk."

Note 1

Maniac 6/97: "ISS 64 ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten - ohne wenn und aber!"

91 %



**INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER 64**



präsentiert durch
rain
SAT.1 FUSSBALL

KONAMI
XXL
SPORTS SERIES.



WWW.KONAMI.COM



„Ich werde in Zukunft keine Nintendo-Produkte mehr kaufen und mir eine PlayStation zulegen!“

Die Adresse für
Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

(E-Mail: next.level@on-line.de)

Die Redaktion behält sich vor,
Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Gewinner aus XL 5/97:

Konami-Competition:

Marcus Ande, Lahr (eine Woche London); Andreas Becker, Karlsruhebroich; Martin Woll, Ludwigsburg; Hans Meier, Kraichtal; Daniela Kamp, Karlsruhe; Singhofen, Andreas Parsch, Karlsruhe (Soundtracks)
Sony-Competition:
Simone Höpfner, Edermünde (Boxster-Wochende); Claudia Dischke, Wathlingen; Niklas Davis, Bremen (PSX und Spiel); Jens Bischoff, Friedrichshafen; Sascha Wagner, Elversbrich (Spiel und Cap); Toni Gappa, Nürnberg; Stefan März, Dolgesheim; Thomas Knopf, Elsdorf; Andreas Parsch, Karlsruhe; Thomas Hofer, Thiersee (T-Shirt)

Virgin-Competition:

Frank Lindermann, Hamburg; Seda Krunoslav, Kreuztal (Star Gladiator); Anja & Ines Dittrich, Berlin; Dennis Delasauce, Weilburg (Spot g. t. H.)

„Doppelt soviel Spaß?“

Ich habe eine Riesenwut auf Nintendo. Zwei Monate, nachdem ich mir das N64 gekauft habe, senken sie den Preis auf 299 DM. Ich finde, das ist eine Frechheit den Käufern gegenüber, die sich erst vor kurzem ein N64 zugelegt haben – und das nach dem Vorbestell-Fiasko! Kundenunfreundlicher geht es wohl kaum noch! Ich werde in Zukunft keine Nintendo-Produkte mehr kaufen, mein N64 verkaufen und mir eine PlayStation zulegen. Denn mit dieser Verkaufspolitik macht sich Nintendo meiner Meinung nach selbst kaputt.

Jetzt aber zu einem anderen Thema: Nach einigen Bemerkungen in den vergangenen XL-

Ausgaben habe ich aus Neugier einmal alle Hefte verglichen. Eure neXt Level schneidet da am besten ab, trotz fehlender Charts-Rubrik und nicht vorhandener Einzelwertungen für die Sparten Gameplay, Grafik etc. Viele Magazine sind nicht Objektiv und halten zu einzelnen Firmen. Macht weiter so, denn ich halte euch für das beste und kompetenteste Team im Zeitschriftenmarkt.

Andreas Moser

Mehr 64-Bit

1. Das einzige, was mich an eurem gelungenen Magazin stört, ist, daß der 64-Bit-Teil immer recht mager ausfällt. Ich weiß, die N64-Software-Palette ist noch klein, und das M2 läßt auch nichts mehr von sich hören – zumindest nichts Zuverlässiges. Euer Prinzip, nicht irgendwelche Internet-Gerüchte abzu- drucken, um damit das Heft zu füllen, finde ich aber sehr lobenswert.

2. Kann man davon ausgehen, daß die N64-Hardware von Turok zu 100 % ausgereizt wird?

3. Mit welchem PC-Prozessor ist die R4300-CPU des N64 zu vergleichen?

4. Wieviel Megabyte pro Sekunde können vom Modul in das RAM des Nintendo“ geladen werden?

Markus Schulz (via E-Mail)

XL antwortet:

1. N64-Spiele, die es wert sind, stellen wir ausführlich vor. Die wenigen angekündigten Spiele Monat für Monat immer wieder zu covern, sobald ein Pixel verändert wurde, ist nicht sehr ausgewogen gegenüber der Spieleflut für bestimmte 32-Bitter. Wir halten es auch für unfair gegenüber unseren Lesern, zwei- bis vierseitige Previews zu bringen, die auf einer Screenshot-Disk des Herstellers und Internet-Bildern basieren. Da wird dann ein

großer 08/15-Gegner aus StarFox 64 schnell zum fulminant mit Lasern hantierenden Boss bzw. zum übercoolen Endgegner und eine feindliche Missile zur zielsuchenden Extrawaffe ... Wir sind der Meinung, daß wir dem N64 den Platz einräumen, der ihm in einem Multiformat-Magazin zusteht. Wer bis ins kleinste Detail über Nintendos 64-Bitter informiert werden will, findet in einem Nintendo-only-Magazin wie TOTAL! alle Infos.

2. Absolut nicht. Turok war das allererste 64-Bit-Projekt von Iguana, bei dem erste Erfahrungen mit der Hardware gesammelt wurden, die deutlich schwerer zu programmieren ist als die PlayStation – wenn auch nicht ganz so kompliziert wie der Saturn. Die zweite Software-Generation (Stichwort: Rares Dream) wird einen deutlichen Qualitätssprung in puncto Technik zeigen. Die letztjährige Angabe von Shigeru Miyamoto, StarFox 64 werde bereits 80 % der Hardware nutzen, wird in Entwicklerkreisen mittlerweile als völliger Unsinn bezeichnet.

3. Laut David Jones von DMA Design (Lemmings, Body Harvest, Grand Theft Auto) mit einem hypothetischen 400-MHz-Pentium (ohne Grafikkarte). Laut Factor 5 ungefähr mit einem 133-MHz-Pentium mit 3Dfx-Karte – nur ohne den High-Res-Grafikstandard.

4. Die interne Datenkommunikation des N64 ermöglicht theoretisch Übertragungsraten von 500 MB pro Sekunde, allerdings bremst der 8-Bit-Datenbus zum ROM-Modul die Hardware mächtig aus.

„Wird die N64-Hardware von Turok – Dinosaur Hunter zu 100 % ausgereizt?“

Mehr tactics

Eure Zeitschrift ist sehr informativ, und eure Bewertungen sind für mich ein wichtiger Faktor für den eventuellen Kauf eines Spiels. Ich bin allerdings der Meinung, daß die Cheats bei euch etwas zu kurz kommen. Sehr hilfreich wären z. B. Komplettlösungen von Resident Evil und Tomb Raider gewesen.

Roland Seifert

XL antwortet:

In Zukunft werden häufiger umfassende Lösungshilfen in neXt Level auftauchen – die Turok-Karten und der Suikoden-Walkthrough sind der Anfang. Tomb Raider-Levelkarten waren seinerzeit geplant – bis sich Eidos Interactive plötzlich entschloß, diese lieber in Form eines eigenen Hintbooks zu verkaufen. Nach dem Durchspielen von Resident Evil erachten wir die Medaillen in den Büchern als einzig schwieriges Rätsel – offenbar ein Irrtum, der uns bei der Fortsetzung nicht noch einmal passieren wird.

WENN DU MIT EINEM
MONSTER TRUCK
 DURCH DIE GEGEND
 FÄHRST, HAST DU
 KEINE PROBLEME
 MEHR MIT
DRÄNGLERN -

DU FÄHRST EINFACH
 DRÜBER!

"Irrwitzige Schräglagen, Sprünge und
 Aufsetzer...ein absolutes Muß für alle
 Freunde des Rennsport-Genres"

PlayStation Magazin 10/97, Wertung: 1,3

"Wer nach dem etwas anderen
 Rennspiel sucht, wird...optimal
 bedient"

PlayStation 10/97, Wertung: 7,5/10

"...unterhaltsame Mischung
 aus Actionspektakel und
 Rennsportatmosphäre"

Next Level 4/97, Wertung: 90%



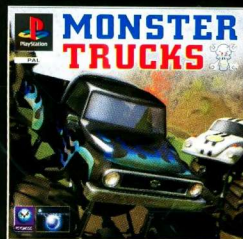
Ein Spaß auf Riesenreifen von den Machern von
 Destruction Derby 1&2.

MONSTER TRUCKS

Monster Trucks
 fängt da an,
 wo andere
 Rennspiele
 schlappmachen

- hier geht's mit Riesenreifen, 300 PS und mächtig
 Action über Stock und Stein. Ur-amerikanisch in
 Arenen, wo man Schrott aus Sportwagen macht.
 Auf Langstrecken-Rallies mit absoluter
 Bewegungsfreiheit. Oder auf Rundstrecken zwischen
 Lavakratern und 90°-Steigungen.

Je größer - je besser. Und Monster Trucks sind riesig!

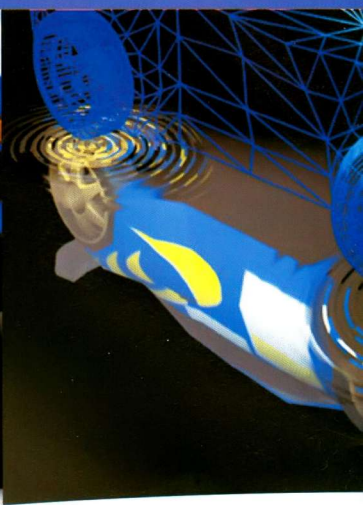


www.psygnosis.com



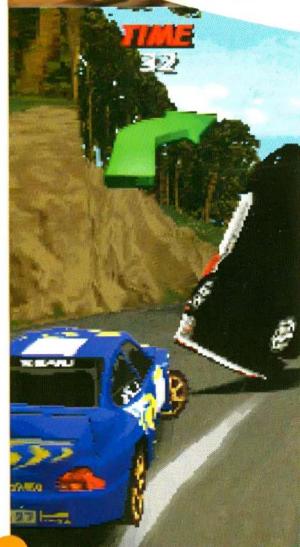


Rasante Action auf insgesamt 48 Strecken macht V-Rally zu einem Muß für alle Renn-Fans. Das sehr innovative Spieldesign wird zur neuen Meßlatte für alle kommenden Racing-Simulationen



V-RALLY

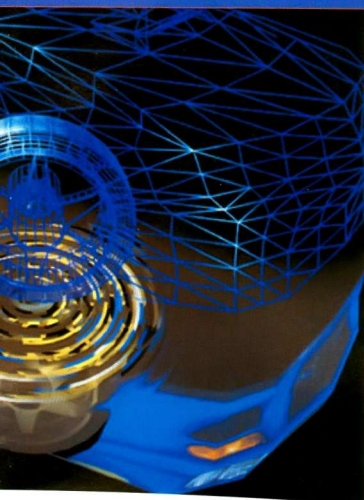
97 CHAMPIONSHIP EDITION



SVON M. HÖFER
 spätestens seitdem drei deutsche Fahrer in der Formel 1 um den Weltmeistertitel mitfahren, erlebt der Motorsport einen Boom in Deutschland, den es seit den legendären Silberpfeilsiegen nicht mehr gegeben hat. Selbst der Tourenwagen- und Kartsport boomt im Kielwasser der Königsklasse. Nur beim Thema Rallye könnte man fast vom unliebsamen Stiefkind reden. Zum einen mag es sicher daran liegen, daß zur Zeit keine großen deutschen Fahrer durch Eis und Schlamm um Sekunden kämpfen, und zum anderen sind die Etappenstrecken wesentlich weniger publikumsfreundlich als die Rundkurse. Die Franzosen denken da ganz anders. Rallye ist in unserem Nachbarland fast ein Nationalsport. Schließlich kommen nicht nur viele Rallye-Asse aus dem Land der Baguettes, sondern auch die meisten Fahrzeugmarken, die in diesem Genre vertreten sind und ganz vorne fahren. Also ist es eigentlich kein Wunder, daß sich eine französische Spieleschmiede an dieses Thema gewagt hat.



Hersteller:	Laguna	Entwickler:	Infogrames
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	42 + 6 Strecken
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab Juli



Infogrames kommt dieser Tage mit *V-Rally* auf den Markt, und soviel ist klar: Eine bessere Rennsimulation hat es bisher für die PlayStation noch nicht gegeben.

V-Rally macht Schluß mit den alten *Ridge Racer*-Standards, bei denen zu 90 Prozent Vollgas gefahren wird. Wer bei diesem Spiel den Bleifuß mimt, wird mit Sicherheit nicht aufs Treppchen kommen. Nahezu jede Kurve erfordert ein sauberes Anbremsen, und der Gasfuß – oder besser Gasfinger – sollte ganz behutsam benutzt werden. Auch das Anzirkeln der Kurven muß für *V-Rally* völlig neu gelernt werden. War es bei *Sega Rally* und Co. noch so, daß alles mit der Brechstange erledigt werden konnte, so haben Grobmotoriker bei diesem Spiel fast gar keine Chancen mehr. Sicher ist es auf den ersten Blick nachteilig, eine komplexe und schwer erlernbare Steuerung in ein Konsolenspiel zu implementieren, aber spätestens beim zweiten Blick sorgt genau dies für Langzeitmotivation, die *V-Rally* über Monate zum Dauerbrenner in der PlayStation macht.

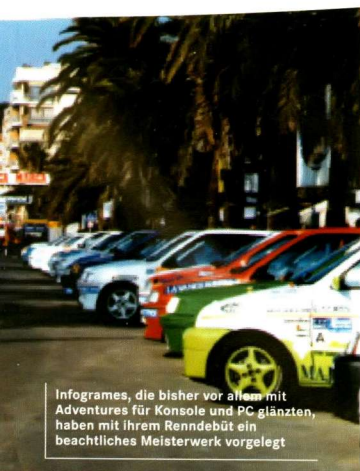


Schräglagen an den ausladenden Seitenberengungen führen zu extrem spektakulären Überschlagen

Eine neue Referenz

Nicht selten wird ein PlayStation-Spiel mit Vorschußlorbeeren überschüttet. Wirklich selten ist dagegen, daß das Spiel diese hohen Erwartungen noch übertrifft. Infogrames hat dieses Kunststück mit *V-Rally* bewerkstelligt.

für Rennsimulationen



Infogrames, die bisher vor allem mit *Adventures* für Konsole und PC glänzten, haben mit ihrem Renndebüt ein beachtliches Meisterwerk vorgelegt

Nicht zuletzt wird dies auch durch die immense Zahl der Strecken unterstützt. Sage und schreibe 42 plus sechs versteckte Tracks sind im Programm enthalten, und die bieten alle Herausforderungen, denen sich echte Rallyefahrer auch stellen müssen. Ob nun glühende Asphaltpisten in Korsika und Spanien, staubtrockene Pfade in Afrika, sandige Wege in Indonesien, schlammige Strecken in England, Schotteretappen in Neuseeland, bucklige Teerstraßen in den französischen Alpen oder Schnee-Tracks in Schweden, die Abwechslung ist allemal garantiert. Damit die Schlitterpartie ein bißchen einfacher wird, können am Fahrzeug zahlreiche Veränderungen vorgenommen werden (siehe Infokasten auf Seite 14). Dazu kommen noch insgesamt elf Fahrzeuge, bei denen es elementare Unterschiede zwischen den frontgetriebenen Autos und den allradgetriebenen gibt. Letztere sind in allen Belangen wesentlich spritziger.

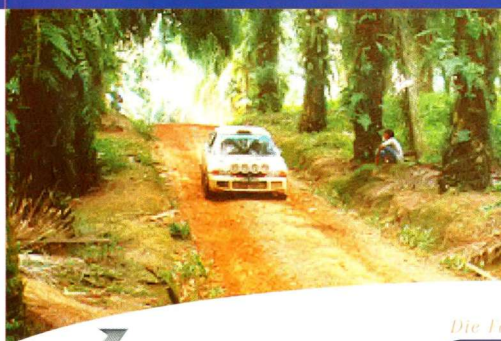
Info

V-Rally setzt für die PlayStation neue Maßstäbe in Sachen Grafik, Geschwindigkeit und Gameplay. 42 + 6 Strecken, acht Szenarien und elf Autos sind von jetzt an das Maß für alle Rennspiele.

Gameplay: Die schwer erlernbare Steuerung sorgt zu Beginn zwar für einige Frustration, bringt aber später monatelangen Spielspaß. Die Realitätsnähe dieser Simulation ist ein Novum, an dem sich Folgeprodukte von nun an messen lassen müssen.

Präsentation: Schneller Grafikaufbau, sehr viele Optionen und ein gelungener Sound runden das Gesamtbild zu einem soliden Ganzen ab.

Memory-Card: Ein Spielstand inklusive Hi-Scores belegt zwei Blöcke auf der Memory-Card.



V-RALLY

CHAMPIONSHIP EDITION

Die Fahrzeugeinstellungen

Das Fahrzeug kann dem Wetter, Straßenbelag und der Streckenführung angepaßt werden. Bei den Reifen gibt es vier verschiedene Typen: Asphalt, nasser Asphalt, Schotter und Schnee. Die Federung kann auf weich, mittel oder hart eingestellt werden. Bei der Getriebeübersetzung gibt es ebenfalls drei Möglichkeiten: kurz, mittel oder lang. Zusätzlich kann man noch die Balance zwischen Unter- und Übersteuern nach eigenem Ermessen verstellen.

Genau an dieser Stelle liegt aber der Grund, warum es für dieses Spiel keine Höchstwertung geben kann. Die Steuerung der sehr schnellen Boliden ist mit dem Standard-Digitalpad extrem schwierig, da man damit sogar die Lenkung triggern muß. Lassen sich die kleinen Flitzer noch ganz passabel um die Ecken wuchten, wird es

Elf original Rallye-Wagen sind spielbar

bei den schnellen vierradgetriebenen nicht selten zum Glücksspiel, ob die nächste Kurve gemeistert wird oder ob man mit Karacho im Wald oder der Streckenbegrenzung landet. Unbedingt zu empfehlen ist das analoge *neGcon* von Namco, das den Spielspaß mehr als verdoppelt (siehe Infokasten auf Seite 16).

Bei den Spielmodi hat sich Infogrames ganz auf die Standards des Genres besonnen. Außer einem Arcade-Modus stehen ein Championship- und eine Time-Trial-Modus für einen Spieler oder im Splitscreen für zwei Spieler zur Auswahl. Wobei sich im Test der Time-Trial als spannendster Modus herausgestellt hat. Zwar geht es dabei nur um die Jagd nach Sekunden – oder optional nach dem Ghost Car –, aber so

Die Fahrzeuge:



Citroen Saxo Kit-Car
Frontantrieb, 1,6 Liter Saugmotor,
195 PS, 880 kg



Nissan Almera Kit-Car
Frontantrieb, 2,0 Liter Saugmotor,
265 PS, 960 kg



Peugeot 106 Maxi
Frontantrieb, 1,6 Liter Saugmotor,
160 PS, 880 kg



Peugeot 306 Maxi
Frontantrieb, 2,0 Liter Saugmotor,
275 PS, 960 kg



Renault Maxi Mégane (2 Versionen)
Frontantrieb, 2,0 Liter Saugmotor,
270 PS, 960 kg



Seat Ibiza Kit-Car
Frontantrieb, 2,0 Liter Saugmotor,
265 PS, 960 kg



Skoda Felicia Kit-Car
Frontantrieb, 2,0 Liter Saugmotor,
200 PS, 880 kg



Ford Escort WRC
Allradantrieb, 2,0 Liter Turbolader,
300 PS, 1280 kg



Mitsubishi Lancer Ev. IV WRC
Allradantrieb, 2,0 Liter Turbolader,
300 PS, 1280 kg



Subaru Impreza 555 WRC
Allradantrieb, 2,0 Liter Turbolader,
300 PS, 1300 kg

ist es im echten Rallyegeschäft eben auch. Dort bekommen die Fahrer ihre Gegner nur im seltensten Fall zu sehen. Der Kampf gegen die Uhr und die Strecke ist an sich schon Motivation genug. Der Arcade-Modus ist etwas actionorientierter und bietet drei zum Teil wirklich schwierige Gegner, die einen liebend gern aus der Bahn kegeln. Als wäre das noch nicht genug, läuft auch gnadenlos ein Timer ab. Erreicht man in der vorgegebenen Zeit nicht den nächsten Checkpoint, heißt es Neustart. Erst wenn alle Rennen eines Levels geschafft wurden, wird der nächste spielbar. Der Easy-Level bietet vier Kurse, Medium kommt mit sechs Stages daher, und in der Expert-Variante stehen ganze acht Strecken auf dem Plan. Der Championship-Modus bietet neben den Easy-, Medium- und Expert-Stages zudem acht Szenario-orientierte Level mit jeweils drei Stages an. Darin geht es um Punkte für den Zieleinlauf, die nach jeder absolvierten Stage addiert werden. Für den Sieg in diesem Modus gibt es sechs neue Strecken.

Bei den Wetterbedingungen hat man sich im Vergleich zu den Ankündigungen von Infogrames etwas zurückgehalten. Ob nun die Sonne scheint oder dichte Bewölkung herrscht, ist lediglich eine optische Frage. Auch beim



Aus der Sicht des Fahrers lassen sich die Kurven besonders exakt ansteuern. Auch das Driften fällt leichter.



Die extreme Sichtweite entschuldigt das seltene Hineinploppen von Polygonen und ein paar auftretende Grafikblitzer



SUBJEKT: LIFEFORCE TENKA Alias JOEY

Hochmobil-gradenlos-perfekte Handmaschine.
Markenzeichen-Extrem gewalttätig.

WAFFENPROFIL: SG-26

Prototyp-Laserzeileinrichtung.
Polymorph: Single/Doppel/Tripel ADS-
Saketenwerfer-Minen-Granaten-Laser-Plasmawucht-

EINSATZ: 28-Missionen-Action-Puzzles-

Lifeforce.Tenka
DAS TÖDLICHE INFERNO
HAT EINEN NAMEN

"...nicht gerade friedfertig...gehört in jede gut sortierte Spielesammlung"

PlayStation Magazin 4/97, Wertung: 4,5

"...gnadenlos drückende Atmosphäre...brillante Optik...intelligente Rätsel"

Next Level 4/97, Wertung: 4,5

"Respekt, Respekt! Empfehlenswert für echte Einzelkämpfer..."

Megafun 4/97, Wertung: 4,5

"...absolut Top"

Fun Generation 4/97, Wertung: 3 von 5



"PS" and "PlayStation" are trade marks of Sony Computer Entertainment Inc. Lifeforce Tenka, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Limited. ©1997 ALL RIGHTS RESERVED.

LIFEFORCE
TENKA

neGcon

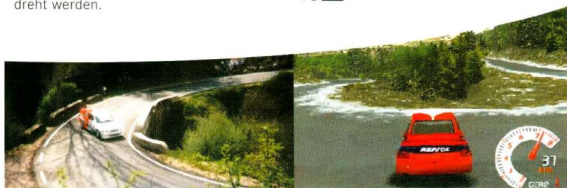


Die optimale Steuerung bietet das neGcon von Namco, das mittlerweile von zahlreichen Rennspielen unterstützt wird. Das Pad kostet ca. 60 Mark im Handel und bietet neben ana-

logen Gas- und Bremsknöpfen auch eine sehr feinfühlig analoge Lenkung, bei der die linke und die rechte Hälfte des Joypads gegeneinander verdreht werden.

V-RALLY

197 CHAMPIONSHIP EDITION



Wie nahe die Entwickler der Realität gekommen sind, zeigen diese beiden Bilder. Beim Drift des Fords durch den Hairpin werden die Fingernägel zur Vollvermehrung

STATEMENTS



MARCO HÄNTSCH: Infogrames beweist Mut, ein Rennspiel mit echtem Simulationscharakter zu entwickeln, das eine längere Eingewöhnungsphase voraussetzt. Die so erreichte Spieltiefe stellt alles in den Schatten, was im Genre Rang und Namen hat und macht aus V-Rally eine Klasse für sich.



FREDERIC BERG: V-Rally ist ein großer Schritt im Rennspielgenre. Realistisch wie nie zuvor bestraft das Game den kleinsten Fahrfehler. Nach all den Highspeed-Rasereien bedarf V-Rallys realitätsnahe Fahrphysik einer gewissen Eingewöhnungsphase, danach entfaltet es jedoch ungeahnten Spielspaß.



MARCUS HÖFER: Vom Start weg habe ich V-Rally in mein Herz geschlossen. Die Fülle der Strecken, Fahrzeuge und Optionen sowie das extrem realistische Gameplay sind absolute Oberklasse. Dieses Spiel ist das beste, was ich bisher auf der PlayStation gesehen habe und es hätte 95 % verdient.



KLAUS-D. HARTWIG: Anfangs war ich sehr skeptisch gegenüber V-Rally, denn völlig unrealistische Bleifuß-Rennspiele à la Rage Racer liegen mir mehr. Doch mittlerweile hat mich das Gameplay (vor allem das geniale Handling) völlig überzeugt. Aber wo ist der versprochene Track-Generator?



Schneefall ist der Unterschied im Fahrverhalten nicht so gravierend. Lediglich wenn es regnet, ist ein deutlicher Unterschied zu spüren. Die Nebelstrecken sind allerhöchstens durch einen leichten Dunst in der Ferne als solche zu erkennen. Interessanter sind da schon die Nachtfahrten, die vor allem bei kurvenreichen Strecken für eine erhöhte Schwierigkeit sorgen.



Beim Sound hat man sich die Mühe gemacht, die original Motorgeräusche der jeweiligen Fahrzeuge zu sampeln. Zuschaltbar sind außerdem acht sehr rockige Soundtracks. Die restlichen Soundeffekte sind leider nicht so gelungen. Crashes mit Gegnern und Begrenzungen haben einen einheitlichen Klang.



Das extrem gute Gameplay kann über vereinzelt Grafikblitzer und das wirklich seltene Hineinploppen von Hintergrundpolygonen hinwegtrösten, zumal Infogrames ein sehr rasantes und flüssiges Scrolling hinbekommen hat, das seinesgleichen sucht. Selbst wenn man V-Rally als reinnassige Simulation nicht direkt mit Rennspielen wie Ridge Racer, Sega Rallye und Co. vergleichen kann, stellt es technisch wie auch optisch alles bisher Dagewesene in den Schatten. Reine Vollgaspielen sollten zwar auf Games wie zum Beispiel Porsche Challenge zurückgreifen, aber für echte Renn-Fans ist V-Rally ein Muß. Und wenn es der Geldbeutel zuläßt, sollte auch ein neGcon zur Rennausrüstung gehören. ■



Der Zweispieler-Modus ist eine zusätzliche Motivation. Ein geplanter Link-Modus für vier Spieler wurde leider aus Zeitgründen gestrichen

XL-Wertung 90%



Ob Schnee oder Asphalt, V-Rally ist immer die Anzeile

WER SAGTE, BLEI SEI SCHLECHT FÜR DIE UMWELT?



SYNDICATE WARS™



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

™ RÜSTEN SIE AUF FÜR
EINE REISE IN DIE
STÄDTE DER ZUKUNFT.

Syndicate Wars, Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind
Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen
von Bullfrog Productions Ltd. in den Vereinigten Staaten
und/oder anderen Ländern. PlayStation und "PS" sind
Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.

PlayStation

& PC CD Rom

www.bullfrog.co.uk





Wieder einmal entführt uns Psygnosis in die Zukunft. *G-Police* erzählt die Geschichte von waffenstrotzenden Fluggeräten, unheilvollen Großstädten und einer Polizeitruppe, die alle Hände voll zu tun hat, in diesem actionreichen Shooter für Recht und Ordnung zu sorgen.

von C. Henning

AUF DEN SPUREN VON BLADE RUNNER



Die *G-Police*-Truppe auf dem Weg zu neuen Taten. Psygnosis ließ dafür ihre Renderprofs Überstunden machen

Bei Psygnosis hat man etwas für Science-fiction-Filme übrig, das bewiesen erst kürzlich die unzähligen Hommages an Kultfilme in *Lifeforce*: Tenka.

Düstere Wolkenkratzer und gewaltige Dome lassen *G-Police* wie eine Umsetzung von *Blade Runner* aussehen. Und tatsächlich ließen sich die Programmierer von Ridley Scotts Klassiker inspirieren, gesteht Produzent Ross Thody.

Das Shoot 'em Up spielt im Jahre 2097 in einer unwirtlichen Metropole auf dem inzwischen vom Menschen kolonialisierten Jupitermond Callisto. Zwei große Konzerne terrorisieren die Stadt durch ihre schießwütigen Handlanger. Gewalt und Verbrechen werden von der *G-Police*-Einheit bekämpft. In futuristischen, schwerbewaffneten Super-Helikoptern darf der Spieler durch riesige Hochhausschluchten düsen und natürlich nicht selten von den zahlreichen Waffensystemen Gebrauch machen. Obwohl dieses Waffenarsenal kaum Wünsche offenläßt, ist für die Lösung der



Missionen weit mehr erforderlich als rohe Gewalt. So ist erst einmal der Forscherdrang gefragt, um sich in der dichtbevölkerten 3D-Landschaft zurechtzufinden.

35 Missionen lang ist der Spieler die letzte Grenze zwischen Gewalt und Frieden. Ab und an kommt die Truppe des Großstadtreviers auch als Feuerwehrmannschaft zum Einsatz.

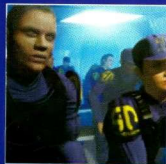
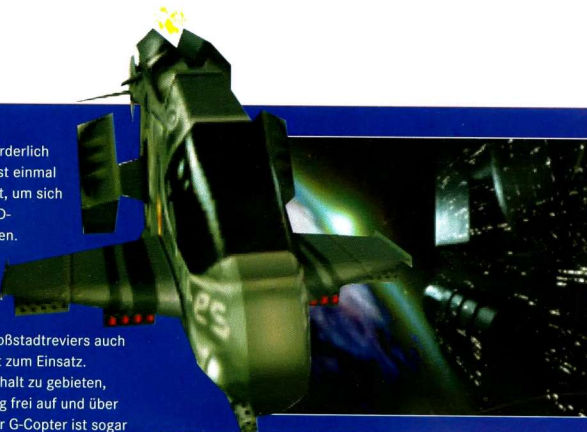
Um dem Schrecken Einhalt zu gebieten, kann sich der Spieler völlig frei auf und über den Straßen bewegen. Der G-Copter ist sogar in der Lage, sich permanent auf einer Höhe zu halten und Jagd auf feindliche Maschinen zu machen.

Während der Einsätze hat der Spieler stets die wichtigsten Informationen über den G-Copter im Blickfeld. Transparente Radarschirme und Schutzschildanzeigen sind ebenso am Bildrand zu finden, wie ein Kompaß und die Statusanzeige der jeweiligen aktivierten Waffensysteme. An den Seiten des Fadenkreuzes finden sich Höhenangaben und Geschwindigkeitswerte. Der Heli kann wahlweise in der Cockpitperspektive oder in der Außenansicht durch die Skylines gesteuert werden.

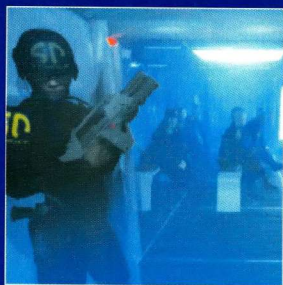
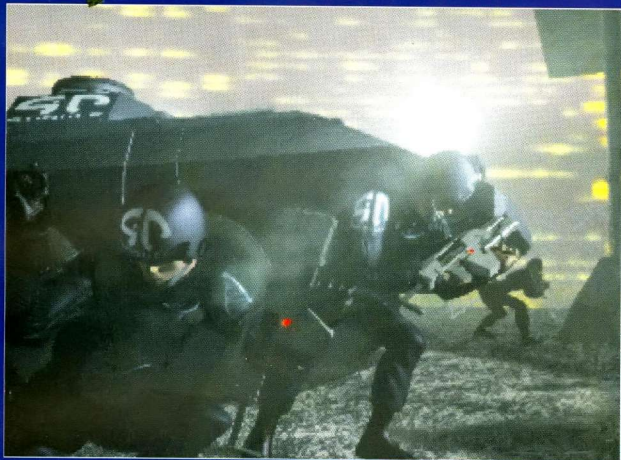
Bei Psychospielen war die optische Präsentation schon immer ein wichtiger Aspekt des Gesamtwerks, und auch bei G-Police ließen es sich Graham Davies und sein

Eine Metropole wird von Verbrechen bedroht

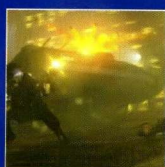
Team nicht nehmen, die Hardware-Grenzen der PlayStation auszuloten und neu abzustechen. Die Stadt ist ein gigantisches Echtzeit-3D-Gebiet in welchem die Action inmitten der Wolkenkratzer spielt. Während die PC-Version dank 3Dfx recht gut mit den Polygonmengen umgehen kann, müssen sich die findigen Entwickler noch etwas einfallen lassen, um bei der PSX-Variante nicht zu viele Kompromisse eingehen zu müssen. Durch die nicht gerade wenigen texturierten Hochhäuser, an denen der G-Copter oft in nächster



Der Held der Geschichte und seine Kollegen beim allnächtlichen Briefing



Als Cop bei der G-Police muß man nicht nur den G-Copter perfekt beherrschen, sondern auch körperlich topfit sein



Auch in den Zwischensequenzen wird der Truppe keine Pause gegönnt

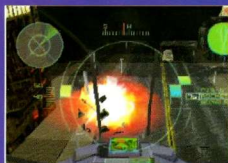


Renderfilme erzählen die Story



G-POLICE

Bei G-Police ist Action pur angesagt



Sämtliche Kampfmaschinen (und das sind nicht gerade wenige) wurden zunächst liebevoll designet, bevor sie in den Workstations langsam die bekannten Formen annahmen

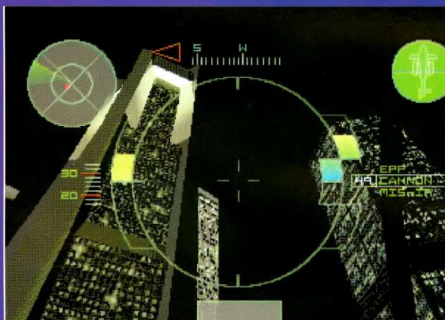


Prinzipiell kann man in G-Police fast alles mit ein paar gezielten Laserschüssen in Schutt und Asche legen, was man sieht



Die dreidimensionalen Level sind mitunter riesengroß. Wer nicht auf die opulente Navigationsausrüstung schaut, kann sich leicht verirren

Wunderschöne Lichteffekte illustrieren die Triebwerke der futuristischen Vehikel. Die dunkle Großstadt bietet den perfekten Hintergrund



Nähe vorbeirast, kommt Sonys 32-Bitter gehörig auf Touren, um die 30 Bilder in der Sekunde richtig zu berechnen. Dazu merkt Ross Thody an: „Wir sind ganz versessen darauf zu beweisen, daß die Konsole mit komplexen 3D-Umgebungen umgehen kann.“ Die Rahmenhandlung des Shooters wird von mehreren kleinen Renderfilmen erzählt, ohne die mittlerweile wohl kein Psygnosis-Spiel die Entwicklungsabteilung verlassen darf. Lichteffekte, ebenfalls typisch für die Briten, finden sich selbstverständlich allerorts



wieder, bietet die ewig nächtliche Millionenstadt mit ihren surrealen Neonlichtern und gigantischen Werbetafeln doch einen geradezu prädestinierten Background für hell aufleuchtende Explosionen, die ihren Schein auf die umliegenden Gebäude werfen. Ähnlich atemberaubend sind die phantasievollen Raketendetonationen, die von riesigen Schockwellen untermalt werden und umstehende Fahrzeuge wie in Independence Day hoch in die Luft schleudern.

Passend zum Weihnachtsgeschäft soll G-Police hierzulande erscheinen. Ob das Actionspektakel der von Psygnosis erhoffte Christmas-Hit wird, bleibt abzuwarten. Jedenfalls stehen die Chancen nicht schlecht. ■

Identitit: Solinen

Auf Eurer PlayStation bricht die neue Fußball-Ära an.

- WWW.KONAMI.COM

**DER DEUTSCHE
VERANDSPEZIALIST**



THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-
SPEZIALVERKÄUFER 1996 AUF DER VERMESSUNG IN NÜRNBERG

Portieren Sie unser kostenloses Magazin gegen Frankfurter (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an Versand per Post an DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr.
bei Vork. (nur Bundesrepublik DM 4,-) Versand und Laden. Preisstufen: Abhängen vonbestenfalls: UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,-. Lieferungsfrist kann abweichen.
Erziehungspreisunter 18 Jahren: 10,-. Lieferungsfrist kann abweichen.

ANGEBOT DES MONATS



Alien Trilogy (SA 59,-) (PS 49,-)



Pandemonium (SA) 89,-



Fighters Megamix (SA) 99,-



Bomberman (SA) 89,-

**JETZT ZUM
KNALLERPREIS:
SEGA SATURN
299,-**

SONDERAKTION
SATURN-Geräte liefern
wir portofrei

**THEO-KRANZ-VERSAND-
SEGA-FINANZIERUNG**

BEISPIEL
SEGA SATURN TOMB RAIDER PACK,
INKL. TOMB RAIDER
+ 3 DEMO CDs

**DM 31,63
PRO MONAT***

TEILZAHLUNGSPREIS: 379,61 DM
EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%
*LAUFZEIT 12 MONATE, VORBE-
HALTIG VOLLLÄHRIGKEIT, VER-
DIENSTNACHWEIS UND BONITÄTS-
PRÜFUNG DER FINANZIERENDEN
BANK. ES KÖNNEN AUCH ANDERE
SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN.
DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINAN-
ZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-.

SEGA SATURN	299,-
DT., 1 JAH. GARANTIE, RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, SEGA TIPS&TRICKS BUCH, 3 DEMO-CDs	
SEGA SATURN TOMB RAIDER SET	359,-
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	359,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	
NUR SOLANGE VORRAT REICHT-	
SEGA SATURN WW.SOCCER SET	359,-
WIE OBEN, INKL. WW.SOCCER '97	
NUR SOLANGE VORRAT REICHT-	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG.	109,-
EXPLORER PAD	19,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
ARCADE RACER LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-

BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
6-SPIELER-ADAPTER	79,-
BUG TOOI	84,-
COMMAND & CONQUER	89,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-
CRYPT KILLER (JUNI)	99,-
DARK SAVIOR	89,-
DARKLIGHT CONFLICT (JUNI)	89,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	99,-
DIE HARD ARCADE	94,-
EXHUMED	74,-
FIFA SOCCER 97	89,-
FIGHTERS MEGAMIX	99,-
FRANKENSTEIN (JULI)	89,-
HEART OF DARKNESS (JUNI)	99,-
HEXEN	99,-
INDEPENDENCE DAY (JUNI)	89,-
KING OF FIGHTERS (JULI)	89,-

ZUSATZ

0180 5

GAME BUSTER SCHÜMMELMODUL	89,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
4-2-2 FUßBALL (JUNI)	69,-
ACTUA SOCCER CLUB ED. (JULI)	89,-
ACTUA TENNIS (JULI)	89,-
ADIDAS POWER SOCCER	79,-
AMOK	89,-
ANDRETTI RACING	89,-
ASSAULT RIGS (JUNI)	69,-
ATHLETE KINGS	89,-
BATTLE SPORT (JULI)	84,-
BATTLE SPORT (JULI)	89,-
BEADLAM	99,-
BLACK DAWN	89,-

KRAZY IVAN (JUNI)	89,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MASS DESTRUCTION	89,-
MANIC KARTS	89,-
MANIX II SUPER BIKE	99,-
MECHWARRIOR 2	99,-
MEGA MAN X3 (JUNI)	89,-
MR. BONES	89,-
NBA LIVE 97	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL 97	89,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-
PANDAMONIUM (JUNI)	89,-
RELOADED (JUNI)	89,-
RETURN FIRE	89,-
SKY TARGET (JUNI)	99,-

0931 /

NINTENDO 64



NINTENDO 64	299,-
DT., CONTROL PAD, AV-KABEL, SCART-ADAPTER	
CONTROL PAD - GRAU	54,-
CONTROL PAD - GRÜN (JUNI)	59,-
CONTROL PAD - GELB (JUNI)	59,-
CONTROL PAD - ROT (JUNI)	59,-
CONTROL PAD - BLAU (JUNI)	59,-
CONTROL PAD - SCHWARZ (JUNI)	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
GAME KILLER - SCHÜMMELMODUL	69,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	44,-
MEMORY CARD 5 MEG	79,-
ANTENNENKABEL	39,-

ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
S-VIDEO-KABEL	34,-
FIFA SOCCER 64	114,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (JUNI)	139,-
MARIO KART 64 (JUNI)	89,-
NBA HANG TIME (JULI)	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
STAR WARS	129,-
MARIO 64	89,-
MARIO 64 SPIELERATER	24,80
TUROK DINOSAUR HUNTER	134,-
WAVEACE 64	99,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY (JULI)	129,-



Intern. Super.

Gewinner der CGDC Awards '97

Beste Animation
Tomb Raider

Beste Nutzung von Videosequenzen
Wing Commander IV

Beste Soundeffekte
indiziertes PC-Spiel (id Software)

Beste Nutzung innovativer Technik
Super Mario 64

Bestes Konsolenspiel
Super Mario 64

Beste Simulation
Mechwarrior II Mercenaries

Beste Musik
indiziertes PC-Spiel (id Software)

Bestes Strategie-/Kriegs-Spiel
Command & Conquer 2 - Red Alert

Bestes PC-/Mac-Spiel
Civilization II

Bestes Arcade-Spiel
Virtua Fighter 3

Bestes Actionspiel
indiziertes PC-Spiel (3D Realms)

Bestes Sportspiel
NHL Hockey '97

Bestes Adventure/RPG
Elder Scrolls: Daggerfall

Beste neue Technologie
Nintendo

Bestes On-line-/Internet-Spiel
indiziertes PC-Spiel (id Software)

Spiel des Jahres 1996
Super Mario 64

GEEK-FEST

Die Game Developers Conference 1997

Jedes Jahr im Mai pilgern Heerscharen von Spielern und/oder Mochtergern-Miyamotos ins sonnige Silicon Valley in Kalifornien, um Informationen zu sammeln und sich gehörig von den Kollegen feiern zu lassen. Klassisch eher PC-lastig und von Konsolen-Giganten unberührt, fanden sich dieses Jahr doch einige interessante Details für Videospiele.

von J. Eggebrecht

Böse Zungen behaupten, daß die alljährliche Game Developers Conference nur dazu dient, ansonsten unverzeigbare Programmier-Monster untereinander zu verschächern oder auf Partys zu jagen. Hat man mehrere Jahre der explosionsartig wachsenden Conference miterlebt, ist diese Beschreibung im großen und ganzen zutreffend.

Für den Party-unlustigen und nicht auf Job-Suche dahintigernden Spielermacher, der immerhin aus Moskau, Berlin und Bangladesch angereist war, bot sich denn auch neben einer Reihe interessanter Vorträge zu Themen wie künstliche Intelligenz und neue Grafiktechnologien eine riesige Ausstellungsfläche, auf der Soft- und Hardware-Firmen ihre Tools und Techniken anboten.

SUPER MARIO 64 WURDE SPIEL DES JAHRES

War die Ausstellung (und auch die Vorträge) dominiert vom Thema 3D-Beschleunigerkarten für den PC, konnte man hinsichtlich der aktuellen und kommenden Konsolen hier und da einiges aufschnappen: Kaum zu verbergen war z. B. die derzeitige Zusammenarbeit von PC-3D-Führer 3Dfx mit Sega und Microsoft - Black Belt heißt das Projekt, das billige 3D-Beschleunigung, eine Variante von Windows und Kompatibilität zu zukünftigen Automaten, mit sich bringen soll. Ob jemals etwas daraus wird, bezweifeln selbst 3Dfx-Angestellte.

Blieb es auf Sonys Seite eher ruhig (Über eine PSX 2 sprach noch niemand.), hörte man unter den Software-Herstellern der PSX viel Klagen über schlechte Verkaufszahlen - kein Wunder, angesichts unglaublich vieler überflüssiger Spiele ... Deshalb liefen jedoch nicht alle mit wehenden Fahnen in Nintendos Lager. Zwar darf der Software-darbende N64-Besitzer ab 1998 eine Schwemme von Software erwarten, doch viele Firmen trauen trotzdem noch nicht den Modulpreisen und dem dubiosen 64DD. Bezeichnend allerdings



Game Developers Conference

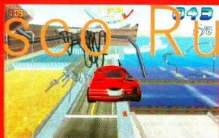


Die Stände der zahlreichen Firmen und Software-Häuser waren dichtumlagert



In der Spielhalle in hochauflösender Grafik zu bewundern: Mace - The Dark Age

San Francisco Rush



Ataris *San Francisco Rush* glänzte auf der Konferenz durch detaillierte und saubere Grafik

war die Aussage von Electronic Arts, daß man zur Zeit echten Profit nur im PC- und N64-Lager verzeichnen könne.

Für N64-Besitzer wurden dann auch neben den unzähligen PC-3D-beschleunigten Spielen zwei versteckte Perlen geboten: Am Stand von Atari Games zeigte Alt-Maestro Ed Logg (*Asteroids*) seine N64-Version vom Voodoo-Grafik-beschleunigten Atari-Automaten *San Francisco Rush*. Zwar lief die 30%-Version nicht in der ultrahohen Auflösung des Automaten, ansonsten zeigte sich der Flitzer allerdings von der besten Seite: Sehr detaillierte Level von *San Francisco Rush* wurden ohne Ploppen besonders tief gezeichnet und rasten mit konstanten 30 Frames. Auch die Steuerung war schon so gut, daß N64-Besitzer sich Atari/*Midways San Francisco Rush* für Weihnachten vormerken sollten.

Da Atari in den Spielhallen zur Zeit durch den 3Dfx-Prügler *Mace - The Dark Age* auf sich aufmerksam macht, lag eine N64-Version natürlich auch nahe. Leider war die Version, die wir sahen, erst 15 % fertiggestellt und nur ein einzelner Kämpfer samt Hintergrund war anwählbar. Wie *SF Rush* ist *Mace* bis auf die geringere Auflösung fast ein eineiiger Zwilling des Automaten -, und der prözt immerhin mit einer Optik à la Segas Model 3.

Am Ende der Konferenz bewiesen allerdings auch die PC-lastigen Teilnehmer, daß sie ein gutes Spiel zu schätzen wissen: Das Gremium der 7000 (!) Teilnehmer wählte bei den Software-Preisen des Jahres mit Abstand *Super Mario 64* zum besten Spiel des Jahres auf allen Plattformen, und zusätzlich kassierte der Klempner mit dem N64 auch noch die Trophäe für die größte technische Revolution des Jahres. Hoffentlich nehmen sich im nächsten Jahr ein paar mehr Entwickler ein Vorbild am Geehrten. ■

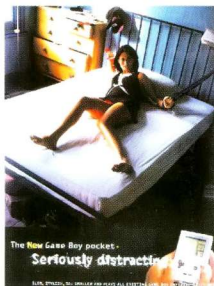


Es liegt allein in deiner Hand,





Würden sie dieser Dame ein StarFox 64 abkaufen? Die japanische Anzeige für Nintendos aktuellen N64-Titel beweist mal wieder, daß in Japan einiges anders ist. Zumindest kann man der Anzeige nicht vorwerfen, frauenfeindlich zu sein, was die Moralwächter der Advertising Standards Authority von einer englischen Game-Boy-pocket-Werbung nicht behaupten konnten ...



Holy Magic Century Etale, das N64-RPG von Imagineer, wird voraussichtlich seinen Weg in den Westen finden. T*HQ hat verkündet, das Spiel in England und den USA zu vertreiben. Ob Konami wie bei den meisten T*HQ-Titeln den deutschen Vertrieb übernimmt, steht noch nicht fest.

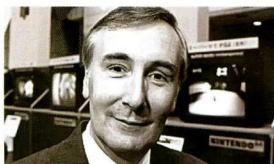
Ansonsten sind bei den angekündigten N64-Spielen die üblichen Terminverzögerungen zu vermeiden: Clayfighter 63 1/3 wurde von Juni auf August verschoben, Go! Go! Troublemakers von Mai auf Ende Juni und Wild Choppers und Rev Limit von Mai bzw. Juni ins dritte Quartal. Rares GoldenEye 007 soll im Sommer erscheinen - ohne Light-Gun-Untertützung.

deutsche mario-kart-64-meisterschaft

Nintendo of Europe veranstaltet zum Release des N64-Rennspiels in Deutschland einen Wettbewerb, bei dem der deutsche Mario Kart 64-Champion ermittelt wird. Ab dem 23. Juni können sich selbstbewußte Fahrer bei Händlern, die sich an der Aktion beteiligen, auf die virtuelle Piste wagen. Neben diversen Trostpreisen (von exklusiven T-Shirts bis hin zu Besuchen der Nintendo-Zentrale in Großostheim), winkt den Besten der Besten als Hauptgewinn ein original Go-Kart (oder wahlweise 10.000 DM in bar)! Der Endkampf wird im September auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin ausgetragen, wo die Vorrundensieger gegeneinander antreten. Nähere Infos vermitteln die „Aktionsposter“ im Handel, die Club-Nintendo-Hotline oder die Internet-Homepage www.nintendo.de. ■



howard says



Lincolns Motto: Einholen und überholen

NoA-Chairman Howard Lincoln verbreitet mal wieder Optimismus:

„Wenn ich Sony wäre und mir die aktuellen Verkaufszahlen ansehen würde, kämen mir die Tränen. Sieben N64-Spiele finden sich im März in den Verkaufs-Top-10. Wir haben nur 15 Spiele auf dem Markt, Sony hat 250. Die Wahrheit ist: Qualität ist wichtiger als Quantität!“

Von den US-Hardware-Verkäufen im März entfielen aufs N64 62 %, PSX 29 % und Saturn 9 %. Außerdem blickt Lincoln überaus zuversichtlich in die Zukunft und verweist auf die E3 in Atlanta, wo schließlich Dream dem Fachpublikum präsentiert werden soll, das laut Lincoln für das N64 den gleichen Quantensprung darstellen soll wie seinerzeit Donkey Kong Country für das SNES. Die wenigen Leute, die Dream bislang sehen durften, berichten von einer Mischung aus Super Mario 64 und Segas

NIGHTS in Cartoon-Look. Hauptdarsteller ist auf jeden Fall ein neuer Charakter, ein kleiner Junge. Wie SM 64 soll das Game in einer vollständig erkundbaren 3D-Umgebung spielen.

In Europa sieht die Lage anders aus. Seit der Preissenkung vom 2.5. sind zwar noch keine neuen Zahlen bekannt, nach nicht repräsentativen Angaben des Handels soll sich die PlayStation zu keiner Zeit schlechter verkauft haben als das Nintendo⁶⁴. Die Preissenkung nach nur neun Wochen spricht eine deutliche Sprache. In England wurde der Preis übrigens zur gleichen Zeit um ganze 100 Pfund auf 150 gesenkt. ■

neues vom spoct

Relativ unbekannte britische Software-Studios scheinen eine unerklärliche Affinität für Matsushitas M2 zu haben. Neben Perceptions (vgl. XL 4/97) bekennt sich nun eine weitere Firma zu der unsicheren Hardware-Plattform. Silicon Dreams, die in der Vergangenheit mit Fever Pitch Soccer, Olympic Games und Olympic Soccer ihren Schwerpunkt eindeutig im Sportbereich sahen, arbeiten dementsprechend an einem Fußballspiel. „Wir haben in der Vergangenheit schon mit Panasonic zusammengearbeitet und zwei Spiele für das 3DO entwickelt“, erläutert Managing Director Gavin Cheshire. „Vor zwei Jahren haben wir uns um das M2



Silicon Dreams' Soccer-Team

bemüht und zwei Entwicklungssysteme erhalten.“ Von der Hardware zeigt sich Cheshire beeindruckt. „Die Grafik von *World League Soccer* ist noch nicht sonderlich ausgefeilt. Bislang gab es drei Versionen des Entwicklungssystems, die alle mit Macintosh-Computern arbeiteten, während wir ansonsten PCs nutzen. Im Vergleich zu Konamis *International Superstar Soccer 64* können wir aber deutlich mehr Polygone bei einer höheren Framerate auf den Bildschirm bringen.

Auch wenn Matsushita das M2 nie auf den Markt bringt, war unsere Arbeit doch keineswegs umsonst. Die M2-Version animiert die PlayStation- und Saturn-Teams ständig, ihre Versionen zu verbessern. Derzeit haben wir noch keine Ambitionen im Bereich N64. Momentan beobachten wir, wie sich Nintendos Hardware entwickelt – ich denke, viele in der Industrie tun dies.“ ■



W. L. Soccer soll laut M2-Coder Andy Hersee konstant mit 30 Bildern pro Sekunde laufen, auch wenn das ganze Stadion sichtbar ist

resident evil 64?

In einem Interview mit der japanischen Zeitschrift *Dengeki Nintendo 64* äußerte sich Capcoms Yoshiki Okamoto zu den N64-Plänen der japanischen Software-Firma:

„Ich habe großes Interesse am N64. Vor allem die Beschreibbarkeit des 64DD ist



Capcoms R&D-Abteilung

ein Feature, das ich gerne nutzen würde. Doch zuvor prüfen wir die Möglichkeit, *Resident Evil* auf einer 128-MBit-Cardridge unterzubringen. Es gibt allerdings noch keine definitive Entscheidung der Firma. Ich weiß auch noch nicht, ob es technisch überhaupt möglich ist.

Ich arbeite gerade an dem Konzept einer „Ninja-Version“ von *Resident Evil*, das in einem Haus voller Fallen und Geheimtüren spielt. Neben Waffen wie Shuriken und Katanas würde auch Magie zum Einsatz kommen. Aber das sind nur einige meiner Ideen zu dem Thema.“ ■

im grossartigsten Wettkampf seit Arthur und Lancelot zu bestehen.



Soul Blade „...grenzt fast an ein kleines Wunderwerk.“
„Ein schöneres Hau-Drauf-Vergnügen als auf Namcos Soul Blade gibt es derzeit auf keiner Konsole.“ Video Games 3/97.
Soul Blade - die hohe Kunst des Schwertkampfes - exklusiv auf Sony PlayStation.



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

Lamborghini 64

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Titus Entwickler: In-house Erhältlich: 3./4. Quartal

Titus' N64-Debüt befindet sich derzeit noch in einem sehr frühen Stadium. Im Augenblick kann das Game lediglich mit einem Lamborghini Diablo aufwarten, drei weitere Sportwagentypen sollen jedoch folgen. Sowohl die Wagen als auch die Umgebung sollen mit sehr feinen Texturen überzogen werden. Stilistisch haben sich die Entwickler das Ziel gesetzt, den Strecken das Flair amerikanischer Landstraßen einzuhauchen. Optisch erinnert *Lamborghini 64* zwar ein wenig an *Top Gear Rally*, tendiert insgesamt allerdings eher zur reinen Raserei als zur Simulation. Auch wenn noch längst nicht alle Polygone mit Texturen überzogen wurden, kann sich die Grafik von *Lamborghini 64* schon jetzt sehen lassen. Wird beispielsweise ein Schatten auf Teile des Fahrzeuges geworfen, so erscheint diese Region in einem dunkleren Licht. *Lamborghini 64* soll im Spätsommer dieses Jahres veröffentlicht werden. ■



Der Lamborghini Diablo sieht bereits beeindruckend aus. Laut Entwickler sollen noch drei weitere Sportwagen integriert werden



Dank Pit-Stop sollen auch die Taktiker nicht zu kurz kommen



DER TRAUM VOM
LAMBORGHINI
WIRD SCHON
BALD AUF DEM
NINTENDO⁶⁴
WAHR



Top Gear Rally

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Kemco Entwickler: Boss Game Studios Erhältlich: 4. Quartal

Bereits auf dem SNES machte sich die *Top Gear*-Serie viele Freunde. Dieser Erfolg soll nun mit *Top Gear Rally* für das Nintendo⁶⁴ fortgesetzt werden. Während die SNES-Titel reine Highspeed-Fun-Rasereien ohne anspruchsvolles Streckendesign darstellten, geht der N64-Nachfolger andere Wege. *Top Gear 2* beispielsweise bot 60 Strecken, die mit ständigem Bleifuß erfolgreich gemeistert werden konnten. Das Next-

Generation-Produkt wartet hingegen mit lediglich sechs Strecken auf, welche jedoch wesentlich höhere Anforderungen an den Spieler stellen. Laut eigenen Aussagen der Programmierer orientiert man sich bei der Entwicklung deutlich an *Sega Rally*, wobei versucht wird, noch mehr Wert auf die Realität zu legen. Ob dies tatsächlich gelingen wird, bleibt bis zum angekündigten US-Release im November abzuwarten. ■



Multi-Racing Championship

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Ocean Entwickler: Imagineer Erhältlich: 3. Quartal

Multi-Racing Championship bietet jede Menge Abwechslung im Rennalltag. Sprünge und Abkürzungen sind nur einige der Besonderheiten



Und der Hintermann sieht nur noch eine Staubwolke ... Imagineers 0 Rennspieldebüt auf dem N64 ist an Detailreichtum kaum zu überbieten

Bereits im Juni oder Juli möchte Imagineer das Rally-Cross Spektakel *Multi-Racing Championship* in Japan veröffentlichen. Die jüngste Vorversion sah bereits sehr vielversprechend aus. Eine enorm detaillierte Darstellung sowie der rasante, fehlerfreie Grafikaufbau zeichnen diesen Titel aus. Die Steuerung der Boliden ist sehr gut ausgefallen, verlangt jedoch Flexibilität vom Spieler. Sobald das Fahrzeug einen Streckenabschnitt mit einer anderen Oberflächenbeschaffenheit erreicht, erfordert diese eine Umstellung in puncto Lenkintensität. Interessanterweise unterstützt *Multi-Racing Championship* das Rumble Pak, ein Feature, welches sich auf unwegsamem Gelände deutlich bemerkbar macht. Von diesem gibt es jede Menge, der Spieler hat vielfach die Möglichkeit, querfeldein zu fahren, sich

Abkürzungen zunutze zu machen oder an einer Gabelung frei zu entscheiden, welchen Weg er bevorzugt. Bleibt zu hoffen, daß Imagineers aufwendiges Rennspiel möglichst bald den Weg an die Öffentlichkeit beschreitet, um sich einem ausführlichen Test zu stellen. ■



MULTI-RACING CHAMPIONSHIP KÖNNTE V-RALLY VOM THRON STÜRZEN



Auch die Inszenierung des Wasserfalls ist mehr als gelungen



Trotz der großen Blicktiefe arbeitet die Grafikengine fehlerfrei

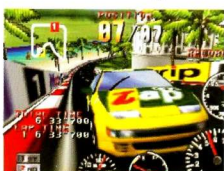
Rev Limit

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Seta Entwickler: In-house Erhältlich: 3. Quartal

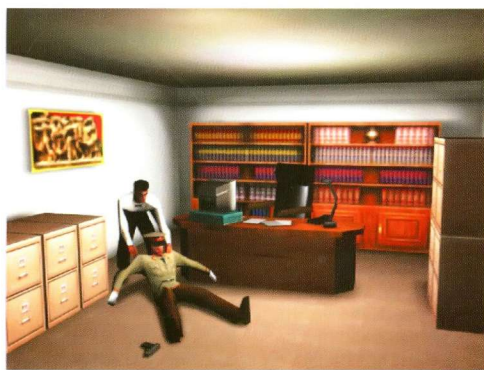
Im Hause Seta bemühen sich die Programmierer um die baldige Fertigstellung eines herausragenden Rennspiels. Grafisch erfüllt *Rev Limit* diese Anforderungen bereits, die

Strecken wurden sehr abwechslungsreich und mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt. Das größte Problem ist jedoch momentan das Erreichen einer Framerate die das richtige

Rennfeeling vermittelt. Bisher läuft das Game noch immer viel zu langsam, die Entwickler sind jedoch Tag und Nacht damit beschäftigt, *Rev Limit* in diesem Punkt zu optimieren. Inwieweit ihnen dies gelingt, wird man auf der E3 vom 19. bis 21. Juni in Atlanta nachprüfen können. ■



DIE FRAMERATE BEREITET DEN PROGRAMMIERERN ETWAS SORGEN

Mission:
ImpossibleSystem: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Ocean Entwickler: Ocean of America Erhältlich: 4. Quartal

Verfolgte Agenten dürfen nicht zimperlich sein, wenn sie erfolgreich ermitteln wollen. Dennoch sollte tödliche Gewalt vermieden werden



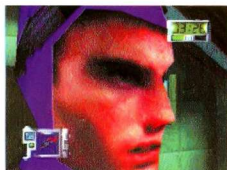
Jeder Charakter hat seine individuellen Züge und Eigenschaften



Am Tresen lassen sich wichtige Informationen aufschnappen



Action pur hieß das Motto in dem gleichnamigen Erfolgsfilm der vorjährigen Kinosaison. Als einziger Überlebender eines mißlungenen Spionageauftrages wird Ethan Hunt des Verrats beschuldigt. Hunt ist fortan flüchtig und setzt gleichzeitig alles daran, seine Unschuld zu beweisen und den Verantwortlichen zu ermitteln. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Verdächtigen Hunt. Dabei soll es sich nicht um ein actionorientiertes Agentenspiel handeln, indem es darum geht, sich gewaltsam gegen die andere Seite durchzusetzen, wie es beispielsweise bei *True Lies* für das SNES der Fall



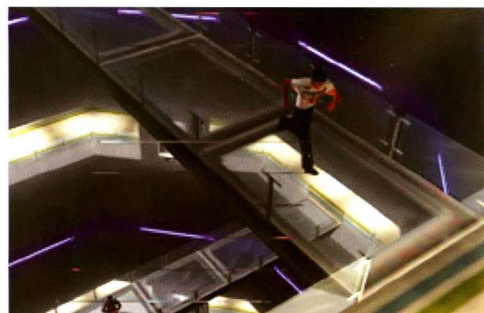
Geradezu verblüffend ist die optische Ähnlichkeit mit E. Hunt

war. *Mission: Impossible* kann besser als interaktives Action-Adventure definiert werden. Unüberlegte, voreilige Handlungen werden sofort bestraft, denn jeder Charakter im Spiel soll über eine eigene Intelligenz und diverse personenspezifische Handlungsmus-

ter verfügen. Somit ist es in keinster Weise dienlich, ein offensives Verhalten an den Tag zu legen, die Wachen würden sofort die Oberhand gewinnen. Nur wer geschickt vorgeht, Personen beispielsweise aushorcht, unbeobachtet niederschlägt und in deren Rolle schlüpft, wird den Verstrickungen auf die Schliche kommen. Wenn *Mission: Impossible* den spielerischen Gehalt und die Tiefe bietet, den die Programmierer versprechen, dann steht einem überaus innovativen Game nichts mehr im Wege. Zur Zeit sind die Entwickler bemüht, den letzten Charakteren ihre künstliche Intelligenz zu geben und dabei den geplanten Release-Termin Ende Juli einzuhalten. ■



Die Charaktere besitzen sogar verschiedene Formen der Mimik



Auch in *Mission: Impossible* kommen viele Spiegel und Lichteffekte zum Einsatz, die für eine sehr dichte Atmosphäre sorgen



Heart Racing Action

- Offizielle Wagen der WRC Saison 1997
- Entwickelt mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen
- Mehrspieler Modus
- Unterschiedliche Wetter- und Bodenverhältnisse
- Echtzeit 3D-Grafik und Dolby Surround Sound



V-RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION



The next generation of game for the Playstation

Im Exklusiv-Vertrieb von



HEXEN 64

Monster Bashing

Als *Hexen* im Oktober 1995 für den PC herauskam, war die Fachpresse voll des Lobes. Selbst unerbittliche Fanatiker eines indizierten Konkurrentitels von id Software machten Zugeständnisse.



Hexen 64 bietet außer zahlreichen kniffligen Rätseln auch hunderte von Zweikämpfen in den mehr als 30 Levels



Ob gemeinsam gegen die Monster oder jeder gegen jeden im Deathmatch, der Vierspieler-Modus sorgt für sehr viel Spaß



Die durchschlagskräftigen Waffen sind dem Kämpfer vorbehalten



Insgesamt kann man zwischen drei Charakteren wählen: Kleriker, Magier und Kämpfer



Das Läuten dieser Kirchenglocke eröffnet dem Spieler neue Wege

DIE ERSTE 80-PROZENT-VERSION von *Hexen 64* aus dem Hause GT Interactive macht bereits den Eindruck einer soliden 1:1-Umsetzung vom PC. Das herausragende Merkmal ist der Vierspieler-Modus, bei dem bis zu vier Spieler auf einem Bildschirm gegen- oder miteinander antreten können.

Das Szenario von *Hexen 64* spielt in einer Fantasy-Welt, in der es von Monstern nur so wimmelt. Die Atmosphäre ist unheilswanger und voller gemeiner Überraschungen. Damit der Held überhaupt eine Chance gegen die finstere Übermacht hat, sind zahlreiche Waffen, Extras und Zaubersprüche in den mehr als 30 Levels versteckt. Für den Überblick über das Gewirr aus Gängen, Räumen und Plattformen sorgt eine Automap. Bevor sich der Spieler auf die gefährliche Reise macht, muß er zwischen drei Charakteren wählen. Zur Auswahl stehen ein Kämpfer, ein Magier und ein Kleriker. Insgesamt unterscheiden sich die drei Charaktere in vier Eigenschaften (Stärke, Rüstung, Magie und Geschwindigkeit).

Das *Doom 64* ähnelnde Spielprinzip gewinnt durch zahlreiche Feinheiten, die die Hatz per Analogstick durch Dungeons einigermaßen angenehm machen. So ist es in *Hexen 64* möglich, nach oben und unten zu blicken und Extras für den späteren Gebrauch aufzubewahren. Herausragend aber ist der oben erwähnte Mehrspieler-Modus, bei dem im viergeteilten Splitscreen mehrere Kontrahenten entweder gemeinsam gegen Monster oder im Deathmatch gegeneinander antreten können.

Bis auf wenige Hakler, die in der Endversion verschwunden sein sollen, lief die Vorversion flüssig. Der Sound ist düster mystisch und für ein Konsolenspiel erstaunlich abwechslungsreich. Und das gilt sowohl für die Effekte als auch für die Hintergrundmusik. Auf jeden Fall wird *Hexen 64* alle Fans für Mehrspieler-Games ansprechen. ■

Info:


Hexen 64 wird allem Anschein nach eine 1:1-Umsetzung vom PC, die vor allem im Vierspieler-Modus für lange Motivation sorgen soll. Aber die

mehr als 30 Level versprechen auch eine Menge Spaß im Solobetrieb. Im Vergleich zu *Doom 64* wird es wesentlich mehr Optionen geben.



http://www.acme.netcologne.de



0221 - 240 88 00



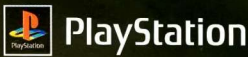
NINTENDO 64.....	299,-
Controller64 (bunt).....	59,90
Lenkrad64(Mad Catz).....	159,90
Controller Pak (bunt).....	29,90
Controller Pak 1K.....	44,90
Adapter.....	59,90
Blast Corps.....	119,90
Fifa64.....	129,90
Int. Super Star Soccer.....	149,90
Mario 64.....	99,90
Mario Kart64.....	129,90
Pilotwings 64.....	119,90
Star Wars.....	139,90
Turok.....	139,90
Wave Race 64.....	99,90

Controller Pak 3 für 2...3Stück 59,80

ab sofort liefern wir alle N64-Hard/Softwarebestellungen mit 12 aktuellen Software-Stickern für Dein Controller-Pak aus - natürlich kostenlos !!!



Hint-Books.....	
Final Fantasy VII.....	29,90
MK Trilogy.....	29,90
Mario Kart.....	29,90
Soul Blade.....	29,90
Tekken II.....	29,90
Tomb Raider.....	29,90
Turok.....	29,90
Model-Kits (z.B. FF VII).....	34,90
Poster.....	ab 5,00
TEKKEN II The Family DIN A1.....	25,00
Soundtracks.....	ab 24,90
Final Fantasy VII 4CD's.....	99,90
Soul Edge(Single-CD).....	24,90
Special Wave Videos.....	
(Tekken II,Soul Edge-NISC).....	59,90



PlayStation (PSX).....	299,-
PSX+Tekken.....	345,-
PSX+Ridge Racer.....	345,-
Controller (bunt).....	49,90
Controller...(Sony).....	44,90
Controller Alps.....	89,90
Analog/digital Controller(Sony).....	59,90
Memory Card (bunt).....	39,90
Memory Card (24MEG).....	109,90
Namco Fighting Stick.....	109,90
RGB-Scart-Kabel.....	ab 29,90
Laserpointer-Gun.....	129,90
Lenkrad (Mad Catz).....	149,90
Umbauchip (jp&us).....	39,90
Multinorm-Umbau.....	89,90

Memory Card...3 für 2...3Stück 79,80

ab sofort liefern wir alle PSX-Hard/Softwarebestellungen mit 20 aktuellen Software-Stickern für Deine Memory-card aus - natürlich kostenlos !!!



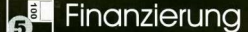
Micromachines V3.....	99,90
Monster Truck.....	99,90
NBA Hangtime.....	89,90
NBA Jam Extreme.....	89,90
NBA Live '97.....	89,90
NHL Hockey '97.....	89,90
NHL Face Off '97.....	89,90
Overblood.....	99,90
Pandemonium.....	89,90
Porsche Challenge.....	79,90
Rage Racer.....	99,90
Rally Cross.....	89,90
Rebel Assault II (2 Disc).....	109,90
Samurai Shadow.....	84,90
Sentient.....	89,90
Soul Blade.....	99,90
Syndicate Wars.....	99,90
Speedster.....	99,90
Sulkoden.....	99,90
Super Star Soccer Deluxe.....	89,90
Tenka.....	99,90
Total NBA '97.....	84,90
Vandal Hearts.....	99,90
V-Rally.....	99,90
Virtual Pool.....	89,90
Warcraft II.....	99,90
Wild Arms (us).....	119,90
Winning Commander IV.....	99,90



Air Combat.....	49,90
Alien Trilogy.....	49,90
Battle Arena Toshinden.....	49,90
Cool Boarders (jp).....	49,90
Destruction Derby.....	49,90
Dragon Ball Z (jp).....	49,90
Need For Speed.....	49,90
Overblood (jp).....	49,90
Ridge Racer.....	49,90
Road Rash.....	49,90
Wipe Out.....	49,90
Tekken.....	49,90

MANGA

Adventure Kid.....	99,90
Applesseed.....	39,90
Armageddon.....	39,90
Battle Angel Alita.....	49,90
Bubblegum.....	29,90
Crying.....	29,90
Ghost in the Shell.....	39,90
Overfiend III.....	129,90
Lily CAT.....	39,90
M.D Geist.....	39,90
Macross.....	39,90
Castell Little.....	39,90
Reb. of Lodosss War.....	49,90



Die Spielspaß-Finanzierung	
PlayStation mit 4 Spielen.....	ab 24,00
Nintendo64 mit 2 Spielen.....	ab 24,00
.....einfach anrufen	



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 88 01

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

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

Fachhandelsanfragen erwünscht

Bei uns im Laden...

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

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

Alle Artikel werden grundsätzlich 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. Es gelten unsere AGB.

War Gods



War Gods nutzt die Leistungsfähigkeit des 64-Bitters in keiner Weise aus. Es bleibt nur zu hoffen, daß Hudsons 3D-Prügler Dual Heroes besser gelingt



Die Fatalities sind nicht gerade etwas für zartbesaitete Nintendo⁶⁴-Gemüter



Der Kämpfer Warhead kann ein Raketenprojektile auf seine Gegner abfeuern



Im Gegensatz zum Gameplay waren die Entwickler bei den Special-Moves kreativ

Hat der Spieler erst einmal alle Fatality-Moves gesehen – was nicht zuletzt aufgrund des Cheat-Menüs nicht allzu lange dauern dürfte – bleibt die Motivation sehr schnell auf der Strecke. Selbst hartgesottene Anhänger von blutrünstigen Martial-Arts-Spektakeln sollten angesichts der genannten Defizite Abstand von dem uninspirierten Williams-Game nehmen. ■

XL-Wertung 60%

Info



Zu Beginn des Spiels stehen acht Charaktere zur Auswahl, zwei Haudegen können freigespielt werden. Die meisten Akteure scheinen einem Trash-Movie entsprungen zu sein und wirken recht lächerlich.

Gameplay: Die übertrieben brutalen Finishing-Moves können nicht über das einfallislose Gameplay hinwegtäuschen.

Präsentation: Aufgrund der unscharfen Grafik, der mäßigen Animationen und der spärlichen Soundeffekte kann von einer gelungenen Präsentation nicht die Rede sein.

Controller Pak: Das Controller-Pak findet keine Verwendung.

Speicherkapazität: 64 Mbit

D VON K. KOCK
as erste 3D-Prügelspiel für Nintendos 64-Bitter hat lange auf sich warten lassen, doch nun ist es endlich da. Zumindest US-amerikanische 64-Bit-Fans dürfen sich seit kurzer Zeit an der Arcade-Umsetzung von Williams' War Gods erfreuen. Doch die Freude ist von kurzer Dauer, denn schon nach wenigen Spielminuten dürfte jedem einigermaßen versierten Genrekenner die Lust an diesem Titel vergehen. So ist beispielsweise die hochauflösende und mit 60 Bildern pro Sekunde laufende Grafik des Spielautomaten bei der Konvertierung auf der Strecke geblieben. Besonders der viel zu stark eingesetzte Blurring-Effekt zieht das grafische Gesamtbild stark in Mitleidsenschaft. Die digitalisierten Texturen – wie es bei einer anderen berühmte-berühmten Prügelspiel-Reihe der Fall ist, mußten auch für War Gods menschliche Schauspieler erhalten – sind unscharf, was besonders bei distanzierten Kameraperspektiven negativ auffällt. Auch die Animationsspezialisten des beauftragten Programmiererteams haben sich offensichtlich nicht sehr viel Mühe gegeben. Die Charaktere bewegen sich alles andere als flüssig über die Kampfschauplätze.

Um das Gesamtbild abzurunden, fällt auch das Gameplay eher enttäuschend aus. Viele der Hiebe, Tritte, Specials und zugegeben recht einfallreichen Fatality-Moves erinnern an *Mortal Kombat Trilogy*. Von einer konsequenten spielerischen Ausnutzung der Dreidimensionalität kann nicht die Rede sein. Da trägt auch das an den Haaren herbeigezogene Combo-System und die einigermaßen präzise Steuerung nicht mehr zum Spielspaß bei.

Mario Kart 64



Die langweilige Rainbow Road wirkt wie eine Schlaf-tablette



Heftige Kollisionen kosten in der Regel wertvolle Sekunden

AVON F. BERG
 Aufmerksame Stamm-leser wissen nur zu gut, daß Mario Kart 64 in neXt Level 2/97 zum Spiel des Monats gekürt wurde. Nachdem das NTSC-Modul nun bereits seit einem halben Jahr ein gerngesehener Gast im Schacht des Redaktions-N64 ist, sorgte die vor wenigen Tagen eingetretene PAL-Version für Erstaunen.

Nintendo ist aus der Vergangenheit mit dem Ruf behaftet, Spielkonvertierungen mit großer Sorgfalt auszuführen. Die PAL-Versionen der ersten N64-Spiele brachten diesen Ruf ins Wanken. Sowohl *Super Mario 64* als auch *PilotWings 64* und *Wave Race 64* wurden lieblos mit PAL-Balken, unsynchronisierter Sprachausgabe und Geschwindigkeitsverlust zur Veröffentlichung freigegeben. Einzig *Star Wars: Shadows of the Empire* präsentiert sich ohne PAL-Balken und in angepaßter Geschwindigkeit (wurde von LucasArts programmiert und nicht von Nintendo of Japan), dafür jedoch mit englischen Bildschirmtextran. Auf dem offiziellen, von Big N ausgerichteten N64-Entwicklerkongreß vom 3. bis 4. April '97 in Seattle forderten die Herren aus den oberen Nintendo-Etagen sämtliche Entwickler auf, in Zukunft die Geschwindigkeitsanpassung sorgfältig vorzunehmen sowie durch einen simplen Programmiertrick das Bild aufzuziehen und somit die PAL-Balken verschwinden zu lassen.

Damit schien der Weg für gleichwertige PAL-Versionen geebnet. Doch offenbar stellt Nintendo diese Qualitätsansprüche nicht an die Produkte aus dem eigenen Hause, denn *Mario*



Im Gegensatz zum Vorgänger zielen die herabfallenden Steinblöcke ganz konkret und oft mit viel Erfolg auf die fahrenden Helden



Der Mehrspieler-Modus sorgt trotz niedriger Framerate für grenzenlosen Spielspaß und herrlich gehässige Sessions im Freundeskreis

Kart 64 wurde nicht im geringsten angepaßt. Sicher, jemand der die NTSC-Version nie zu Gesicht bekommen hat, wird auch mit dieser Fassung seinen Spaß haben, die Lieblosigkeit, mit der Nintendo europäische Videospiele-Fans betreut, ist jedoch erschütternd. Offenbar glauben die Verantwortlichen bei Nintendo of Japan, für die paar hunderttausend Einheiten, die verkauft werden, würde sich der Aufwand einer sorgfältigen PAL-Anpassung dann doch nicht lohnen. Nintendo of Europe hingegen besitzt anscheinend nicht die Courage, die Bedürfnisse europäischer User in Japan nachdrücklich vorzutragen und durchzusetzen. Nachdem die treuen Fans und Erstkäufer damit bestraft wurden, 100 Mark zuviel bezahlt zu haben, folgt nun also der nächste Schlag ins Gesicht. Jeder, der dem Ruf gefolgt ist, sich keine Import-Konsole zu kaufen, muß mit schwächeren Versionen der Spiele vorlieb nehmen, weil Nintendo sich nicht an die eigenen Qualitätsvorgaben hält. ■

XL-Wertung

90%

Info



Balken im oberen und unteren Bildschirmbereich trüben den Spielspaß. Das Game läuft deutlich langsamer ab, und Nintendo hielt es nicht einmal für nötig, die wenigen Wörter im Menü ins Deutsche zu übersetzen, obwohl als Zielgruppe ein junges Publikum deklariert wurde – peinlich! Schade, daß sich dieser Spitzentitel so unter seiner Würde präsentieren muß.

Gameplay: *Mario Kart 64* (PAL) bleibt spielerisch ausgezeichnet, muß allerdings aufgrund der geringeren Betriebsgeschwindigkeit gegenüber der NTSC-Variante Einbußen hinnehmen. Die Steuerung ist über jeden Zweifel erhaben, und der Mehrspieler-Modus bietet unverschämt viel Spielspaß.

Präsentation: Um das negative Bild abzurunden, hat sich Big N die amerikanische und nicht die japanische Fassung zur Konvertierungsvorlage genommen. Deshalb kommen die europäischen Spieler in den zweifelhaften Genuß der fürchterlichen US-Synchronisation, die sich oftmals derart hoher Frequenzen bedient (besonders bei der Prinzessin), daß es einem durch Mark und Bein geht.

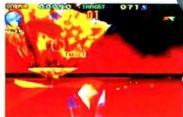
Speicher-Optionen: Erspielte Klassen und Time-Trial-Rekorde werden per Batterie gespeichert. Komplette Time-Trial-Rennen können per Controller Pak übertragen werden (121 Blöcke).



es war einmal



StarFox (SNES)



StarFox 2

Das englische Software-Haus Argonaut galt schon in den frühen 80ern als eine der kompetentesten Adressen in puncto 3D-Grafik. Im Jahr 1991 stellte die hauseigene Hardware-Abteilung im Auftrag von Nintendo den ersten, mit 7,8 MHz getakteten FX-Chip her. Sein Debüt gab er im legendären SNES-StarFox.

Das gesamte Spielkonzept wurde von Nintendo of Japan erarbeitet. Die Umsetzung des Konzeptes wurde von vier erfahrenen Argonaut-Programmierern geleitet und dennoch stets mit kritischem Auge und eingreifender Hand von Nintendo überwacht. Später durfte Argonaut den potentiellen Nachfolger StarFox 2 selbständig und in England entwickeln. Doch trotz eines fortgeschrittenen FX-Chips, der mit 22 MHz getaktet war, lieferten sie laut Nintendo nur ein mittelmäßiges Spiel ab, auf dessen Veröffentlichung Big N lieber verzichtete.



VON F. BERG

Bereits im Jahre 1993 versetzte StarFox auf dem SNES die gesamte Videospiele-Welt in Erstaunen. Erstmals gab es, dank Super FX-Chip als Hilfskraft im Modul, auf einer Heimkonsole Polygone zu bestaunen. Für heutige Verhältnisse sah die Grafik zwar ausgesprochen grob aus, aufgrund der überwältigenden Spielbarkeit und einer Flut von Innovationen im Shoot-'em-Up-Genre konnte das Spiel seinen Referenztitel jedoch auch im 32-Bit-Zeitalter behaupten.

Inzwischen schreiben wir das Jahr 1997, und aus dem Schwarzen Loch der N64-Release-Flaute steigt mit geschwellter Brust der 64-Bit-Nachfolger um den 'Sternenfuchs' empor.



StarFox 64

Genaugenommen ist die Bezeichnung Nachfolger nicht ganz treffend, denn bei StarFox 64 handelt es sich eher um die Ausführung dessen, was sich Miyamoto schon für das SNES gewünscht hatte. Die komplette Storyline wird diesmal in noch nie dagewesenem Ausmaß von cineastischen Echtzeit-Zwischensequenzen und Online-Kommentaren begleitet. Letztere beinhalten mitunter Informationen und Anweisungen, die, richtig befolgt, den Spielverlauf maßgeblich beeinflussen. Auch die Grafik wurde von Grund auf überarbeitet. Ein derartiges Effektfeuerwerk hat bisher weder der Weltraum noch eine Videospielkonsole gesehen. Abgesehen von einigen Innovationen, wie den hervorragenden Panzer- und U-Boot-Leveln, erlebt der erfahrene Spieler allerdings überwiegend Déjà-vu-



Im Lava-Level (Solar) wird das Spielerauge durch beeindruckende Magmawellen verwöhnt. Zeit zum Genießen bleibt allerdings nicht, waghalsige Ausweichmanöver sind angebracht

Hersteller:	Nintendo	Entwickler:	In-house
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	15
Preis:	ca. 200 DM	Erhältlich:	als Import (jp.)

Shoot 'em Up

Ein perfekt recycletes Spielprinzip

Erlebnisse. Diese sind jedoch von geballter Kraft. Beinahe ständig kommen von allen Seiten Eindrücke und übelgesonnene Angreifer auf Fox zu und vermitteln dem Spieler das Gefühl, live dabei zu sein. Dies ist nicht zuletzt auch ein Verdienst des überraschend positiv wirkenden Rumble Paks. Jede Beschleunigung, jedes Abbremsen und auch jede Kollision mit einem Fremdkörper wird mit unterschiedlicher Intensität deutlich spürbar gemacht. Durch die ausgezeichnet abgestimmte Analogsteuerung hat der Spieler stets die optimale Kontrolle über sein Fahrzeug und kann nach einiger Übung auch in Streßsituationen noch tollkühne Manöver ausführen. Wie schon beim Original, kann das Raumschiff auf die Seite gekippt werden bzw. eine ausweichende Rolle vollführen. Dazu wird wahlweise der Z- oder der R-Button gedrückt oder getriggert. Mit pazifistischem Ausweichen allein käme Fox nicht weit, und so



Mit einer gut platzierten Smartbomb gewinnt Fox etwas Luft zum durchatmen



Einer der spektakulärsten Endgegner wird von einem Zug am Band gezogen



Der Auftrag beginnt auf Fox' Heimatplaneten Corneria. Schon diese Stage ist mit so vielen Effekten gespickt, daß es Anfangs schwer fällt, sich auf das Geschehen zu konzentrieren



bedient er sich häufig seiner aufrüstbaren Laserkanone (auf Wunsch sogar mit Lock-on-Funktion), sowie rettender Smart-Bombs, die nur begrenzt zur Verfügung stehen. Um beweglich zu sein, kann der Arwing mittels kurzzeitigen Schubes beschleunigt oder abgebremst werden. Um Verfolger abzuschütteln, bieten sich Loops und Kehrwendungen an, die durch Kombinationen der Lenk- und Schubmanöver ausgeführt werden. Derart ausgerüstet, stellt sich das dreiköpfige Team um Fox



Info

Nachdem die Entwicklungsarbeiten zu *StarFox 64* abgeschlossen waren, begann das selbe Team sogleich mit dem Design der Strecken von *F-Zero 64*. Miyamoto geht nach eigenen Aussagen davon aus, daß der Nachfolger des futuristischen Rennspiels noch in diesem Jahr erscheinen könnte (zumindest in Japan). Fest steht auf jeden Fall, daß die PAL-Variante von *StarFox 64* noch in diesem Herbst auf dem Markt erscheinen wird.

Gameplay: Innerhalb vieler Level gibt es diverse Abzweigungen und Warps in andere Level und Bonusabschnitte. Das Design dieser Levelverknüpfungen ist bisher einzigartig und sehr gut abgestimmt. Ein weiteres Mal ist den Programmierern von Nintendo das Kunststück gelungen, eine durchgängig tadellose Steuerung zu entwickeln.

Präsentation: Sowohl die Grafik als auch die intelligente Einbindung der unterhaltsamen Zwischensequenzen befinden sich auf absolutem Spitzenniveau. Der musikalische Teil des Soundtracks ist dagegen eher armseelig ausgefallen, dafür glänzt *StarFox 64* jedoch mit einer wahren Flut sinnvoller und klar verständlicher Sprachsamples. Mehr als 600 Sätze beanspruchen 48 Mbit des 96-Mbit-Moduls. Diese erstaunlich hohe Datenmenge sorgt für 23 Minuten verbale Unterhaltung.

Speicher-Optionen: Das Modul speichert erspielte Medaillen und Highscores automatisch ab. Eine Controller-Pak-Unterstützung gibt es nicht, der Schacht auf der Unterseite des Joypads beliefert lediglich das Rumble Pak mit verwertbaren Daten.



Bevor es im Showdown gegen Andross noch einmal richtig zur Sache geht, gilt es Kopfarbeit zu leisten

McCloud der Bedrohung durch den ewigen Widersacher Andross, der sich die Zerstörung von Fox' Heimatplaneten Corneria auf die Fahne geschrieben hat. Dabei trifft der Spieler nicht nur auf eine Vielzahl kleiner Gegner, Geschütze, schwieriger Flugpassagen und Effekte, *StarFox 64* bietet darüber hinaus die umfangreichste Ansammlung der größten und bestanimierten Zwischen- und Endgegner.

Leider ist der anfangs vorgegebene Schwierigkeitsgrad zu niedrig ausgefallen, so daß auch blutige Anfänger schon nach kurzer Zeit beim Endgegner landen. Erst nachdem alle 15 Level nahezu perfekt durchgespielt und sämtliche Medaillen für besondere Leistungen verliehen wurden, steht der sogenannte Expert-Modus zur Verfügung. Doch bietet dieser keinerlei neue Elemente, Fox bekommt es lediglich mit einer höheren Anzahl, aggressiverer Gegner zu tun.

Fünfzehn verschiedene Level warten auf das Team um Fox McCloud

Große Motivationschübe bleiben somit nach dem ersten Durchspielen eher aus. Ebenso wie *Mario Kart 64* bietet auch *StarFox 64* bis zu vier Spielern die Möglichkeit, simultan gegeneinander anzutreten. Je nach Passion geschieht dies entweder im Battle-Modus oder in einem Wer-schießt-die-meisten-Gegner-in-einem-vorgegebenen-Zeitlimit-ab-Contest. Im Gegensatz zum Go-Kart-Kollegen ist der Grafikaufbau deutlich flüssiger, dafür hat er jedoch mit leichtem Nebel und der kleinen Darstellung zu kämpfen. Der Mehrspieler-Modus ist im Gegensatz zu *Mario Kart 64* ohnehin nicht das bestimmende Element, sondern eher ein netter Zusatz für



In Sector Y fliegen dem Spieler bewaffnete Gundams um die Ohren



Nachdem Miyamoto in den *Yoshi's Island*-Leveln Balken Twist und Lustiges Sporendrama mit alkoholisierten Pollen überraschte, bietet *StarFox 64* psychedelische Impressionen

M.C. GAME

Telefon 05 21 / 6 42 34

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	289,95
NeGCon	DV	84,95
A-Train	DV	49,95
Actua Soccer Club Ed.	DV	89,95
Adidas Power Soccer Int. 97	DV	89,95
Adventures of Lomax	DV	89,95
Andretti Racing	DV	84,95
Air Combat Platinum	DV	49,95
Alone in the Dark 2	DV	69,95
Alien Trilogy Platinum	DV	49,95
Area 51	DV	94,95
Baphometis Fluch	DV	89,95
Ballblazer Champions	US	109,95
Battle Arena Toshinden Plat.	DV	49,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Battle Stations	DV	89,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Big Bass World Champion.	US	119,95
Black Dawn	DV	89,95
Blam! Machine Head	DV	64,95
Brahmaforce	US	109,95
Bubble Bobble Collection	DV	54,95
Burning Road	DV	84,95
Bushido Blade	JP	139,95
Bust-A-Move 2 Platinum	DV	49,95
Buster Bros. Collection	US	109,95
Carnage Heart	DV	84,95
Casper	DV	89,95
Chessmaster 3D	DV	64,95
Choro Q 2	JP	139,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Command & Conquer	DV	99,95
Contra: Legacy of War	DV	89,95
Cool Boarders	DV	89,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crusader	DV	84,95
Dark Forces	DV	89,95
Descent	DV	49,95
Descent 2	DV	84,95
Destruction Derby Platinum	DV	49,95
Destruction Derby 2	DV	94,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	59,95
Dracula X	JP	139,95
Epidemic	DV	84,95
Excalibur	DV	89,95
Exhumed	DV	84,95
Extreme Games 2	DV	84,95
Extreme Games 2	US	59,95
Formel 1	DV	99,95
Fade to Black	DV	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Final	DV	84,95
Gex	DV	69,95
Goal Storm	DV	69,95
Goal Storm 97	US	124,95
Grid Run	DV	89,95
Hardcore 4*4	DV	79,95
Hexen	DV	89,95

Independence Day	US	109,95
In the Hunt	DV	49,95
Iron & Blood	DV	49,95
Iron Man / X-O	DV	59,95
Jet Rider	DV	84,95
Kings Field	DV	84,95
Kings Field 2	US	109,95
Kowloonis Gate Special Ed.	JP	184,95
Legacy of Kain	DV	84,95
Lifeforce Tenka	DV	89,95
Little Big Adventure	DV	84,95
Lost Vikings 2	DV	89,95
Madden 97	DV	84,95
Mechwarrior 2	DV	89,95
Micro Machines V3	DV	94,95
Monster Truck Madness	DV	89,95
Moto X	DV	84,95
Motortoon Grandprix 2	DV	89,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	89,95
Namco Museum Vol. 2	DV	89,95
Namco Museum Vol. 3	DV	89,95
Nascar Racing	US	99,95
NBA in the Zone 2	DV	89,95
NBA Live 97	DV	84,95
Need for Speed 2	DV	89,95
NHL 97	DV	84,95
NHL Face Off 97	DV	84,95
Ogre Battle	JP	124,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Onside Soccer	DV	89,95
Pandemonium	DV	89,95
Peak Performance	US	119,95
Penny Racers	DV	84,95
Persona	US	114,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Player Manager	DV	89,95
Porsche Challenge	DV	84,95
Power Move Wrestling	DV	89,95
Pro Pinball	DV	89,95
Psychic Force	US	109,95
Puzzle Fighter 2X	JP	129,95
Rage Racer	DV	89,95
Raging Skies	DV	94,95
Rally Cross	US	119,95
Raven Project	DV	89,95
Rayman	DV	84,95
Ray Storm	JP	139,95
Rebel Assault 2	DV	89,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	79,95
Ridge Racer Platinum	DV	49,95
Ridge Racer Revolution	DV	89,95
Road Rash	DV	84,95
Robotron	DV	49,95
Samurai Shodown 3	DV	84,95
Sangoku Musou	JP	139,95
Sentient	US	119,95
Shellshock	DV	64,95
Sim City 2000	DV	89,95

Soccer 97	DV	94,95
Soul Blade	DV	89,95
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DV	84,95
Speedster	DV	89,95
Spider	DV	89,95
Spot goes to Hollywood	DV	89,95
Star Gladiator	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Street Racer	DV	89,95
Strike Point	DV	89,95
Suikoden	DV	89,95
Supersonic Racers	DV	59,95
Superstar Soccer Deluxe	DV	84,95
Tail of the Sun	US	119,95
Tecmois Deception	US	109,95
Tekken Platinum	DV	49,95
Tekken 2	DV	99,95
Tempest X	DV	59,95
The Crow - City of Angels	DV	89,95
Theme Park	DV	84,95
Tiger Shark	US	119,95
Tilt	DV	84,95
Time Commando	DV	84,95
Tobal No. 1	DV	89,95
Tobal No. 2	JP	139,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Toshinden 3	JP	144,95
Total NBA 97	DV	84,95
Toukon Retsuden 2	JP	139,95
Trilogy	DV	89,95
Triple Play 98	US	109,95
True Pinball	DV	69,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal 2	DV	89,95
Vandal Hearts	DV	89,95
Victory Boxing	DV	89,95
Viewpoint	DV	39,95
Virtual Pool	DV	89,95
V-Tennis	DV	89,95
Warhammer	DV	89,95
WCW vs the World	US	109,95
Williams Arcade Hits	DV	69,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipEout Platinum	DV	49,95
WipEout 2097	DV	94,95
Worms	DV	59,95
WWF in your House	DV	89,95
X-Com: Terror f. t. Deep	DV	89,95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole	DV	349,95
Amok	DV	89,95
Andretti Racing	DV	89,95
Area 51	DV	94,95
Bug Too	DV	89,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Crusader	DV	89,95
Dark Savior	DV	89,95
Daytona Championship Ed.	DV	89,95
Die Hard Arcade	DV	89,95
Discworld	DV	84,95
Dragon Force	US	109,95
Exhumed	DV	89,95
FIFA Soccer 97	DV	89,95
Fighting Vipers	DV	89,95
Fighters Mega Mix	DV	99,95
Hexen	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Madden 97	DV	89,95
Magic Carpet	DV	59,95
Manx TT	DV	99,95
Mechwarrior 2	US	119,95
Metal Slug	JP	119,95
Mr. Bones	DV	89,95
NBA Live 97	DV	89,95
NHL 97	DV	89,95
Ogre Battle	JP	69,95
PGA Tour Golf 97	DV	89,95
Pro Pinball	DV	84,95
Rayman	DV	89,95
Road Rash	DV	89,95
Romance of the 3 King. IV	US	119,95
Scorching	US	99,95
Sea Bass Fishing	DV	59,95
Sega Rally	DV	84,95
Shockwave Assault	DV	49,95
Sim City 2000	DV	89,95
Sonic 3D Blast	DV	99,95
Soviet Strike	DV	84,95
Spot goes to Hollywood	DV	89,95
Story of Thor 2	DV	84,95
Street fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Street Racer	DV	89,95
The Crow - City of Angels	DV	89,95
Theme Park	DV	49,95
Three Dirty Dwarves	DV	89,95
Tilt	DV	84,95
Tomb Riader	DV	89,95
Virtual Cop 2, incl. Gun	DV	139,95
Virtual On	DV	89,95
World Adv. Military Comm.2	JP	49,95
World Adv. Military Comm.3	JP	119,95
World Wide Soccer 97	DV	89,95
WWF in your House	DV	84,95

SUPER NINTENDO:

Civilization	US	59,95
Lufia	DV	109,95

NINTENDO 64:

FIFA Soccer 64	DV	119,95
Mario 64	DV	89,95
Mario Kart 64	DV	89,95
Pilotwings 64	DV	109,95
Shadows of the Empire	DV	129,95
Starfox	JP	189,95
Turok	DV	139,95
Wave Race	DV	89,95

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spielen

M.C. GAME

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist
Detmolder Str. 68 - 33604 Bielefeld
Telefon: 05 21 / 6 42 34 - Fax: 05 21 / 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per Post (auf Wunsch auch per UPS) Porto + Verpackung + Nachnahmegeb. hr DM 12,- Ab DM 300,- versandkostenfrei. (Ausnahme: Konsolen). Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen. (Nur nach telefonischer Absprache!)



Im U-Boot-Level (Aquas) geht es finster zu. Deshalb müssen neben den gewöhnlichen auch Leuchttorpedos abgefeuert werden



Im actiongeladenen Independence-Level stellen sich den vier tierischen Helden mehr als hundert fliegende Gegner gleichzeitig in den Weg



Jedes Teammitglied ist wichtig. Slippy analysiert den Energievorrat der Zwischen- und Endgegner, Falco kennt die geheimen Abzweigungen, und Peppy weiß die richtige Taktik

zweischendurch. Anhänger gehobener Shoot 'em Ups werden dem 96-Bit-Modul wehrlos verfallen und es erst dann ohne heftigen

Protest wieder von jemand anderem berühren lassen, wenn jeder Millimeter des Universums gründlich erforscht wurde. Daß es sich bei *StarFox 64* nicht um eine konsequente Fortsetzung des Originals, sondern um einen phantastischen Aufguss mit Innovationen handelt, wird nur derjenige bedauern, der das SNES-Original bis zum Exzeß gespielt hat. Für alle anderen ist gerade dies jedoch der größte Segen.

Welche Erwartungen der Einzelne auch immer an *StarFox 64* hatte, das neueste Abenteuer von Fox McCloud zieht unbestritten mit Lichtgeschwindigkeit an allen anderen Weltraumspielen vorbei. ■

XL-Wertung

90%

Die aufpeitschende Gischt behindert die Sicht, wenn Fox zu nah übers Wasser fliegt



Während des gesamten Spiels herrscht reger Funkverkehr, den es zu beachten gilt



MARCO

VIDEOSPIELE

**Ratenkauf von
NINTENDO 64,
NEO GEO,
Sega Saturn und
Sony Playstation
möglich.**



449,90

DM 119,90

CYBER LIP
LAST RESORT
SENGOKU 2
KARNOV'S REVENGE
AEROFIGHTERS 3
METAL SLUG
AGRESSORS OF D. KOMBAT
GALAXY FIGHT
SAMURAI SHODOWN 2
SAMURAI SHODOWN 3
SAMURAI SHODOWN 4
GOW CAIZER
ART OF FIGHTING 3
NEO TURFMASTER
BRIKINGER-IRON CLAD
KING OF FIGHTERS 95
KING OF FIGHTERS 96

DM	119.90	BUBBLE BOBBLE PUZZLE
DM	119.90	KING OF MONSTERS 2
DM	99.90	RIDING HERO
DM	99.90	SAVAGE REIGN
DM	139.90	VIEW POINT
DM	139.90	FATAL FURY 3
DM	99.90	MUTATION NATION
DM	99.90	ROBO ARMY
DM	99.90	NINJA COMMANDO
DM	99.90	CROSSED SWORD
DM	139.90	PULSTAR
DM	99.90	ALPHA MISSION II
DM	139.90	NUJIA COMBAT
DM	99.90	SUPER SIDEKICKS 4
DM	139.90	KIZUNA ENCOUNTER
DM	99.90	FF REAL BOUT SPECIAL
DM	139.90	TWINKLE STAR STRITES

DM	69,90
DM	89,90
DM	59,90
DM	69,90
DM	59,90
DM	79,90
DM	59,90
DM	99,90
DM	89,90
DM	59,90
DM	69,90
DM	69,90
DM	69,90
DM	139,90
DM	139,90
DM	139,90
DM	139,90

DM 299,90
DM 599,90

SAMURAI SHODOWN 3
KIZUNA ENCOUNTER
FF REAL BOUT SPECIAL
ULTIMATE ELEVEN
WAKU WAKU 7
GEBRAUCHTE NEO-GEO
MODULE AM LAGER

DM	299,90
DM	599,90
DM	599,90
DM	599,90
DM	599,90



299,90

JOYPAD
MARIO 64.
MARIOKART 64
WAVERACE
PILOT WINGS
TUROK
SUPERSTAR SOCCER
FIFA SOCCER
MEMORY CARD DATAFLASH

DM	69,90
DM	99,90
DM	99,90
DM	99,90
DM	129,90
DM	149,90
DM	149,90
DM	139,90
DM	69,90

3 DM

DONKEY KONG COUNTRY 3
TERRANIGMA

DM	99,90
DM	99,90



299.90

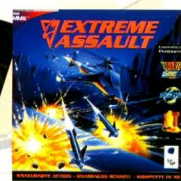
DM 99,9

WING COMMANDER 4 DT.
BLOOD OMEN DT.
EXHUMED DT.
SUPERSTAR SOCCER DT.
SLIKODEN DT.
CRITICOM DT.
CUSAIDER TO REMORSE
ROBOTRON X DT.
TEMPEST X DT.
SOUL BLADE DT.
RAGE RACER DT.
TENA DT.
STADT D. VERL. KINDER DT.
MONSTER TRUCKS DT.
RALLY CROSS DT.
VALLY DT.
SPEEDSTER DT.
OVERBLOOD DT.
PERFECT WEAPON DT.
INDEPENDENCE DAY DT.
WARRIOR 2 DT.
MECHWARRIOR 2 DT.
DESCENT 2 DT.
PORSCHE CHALLENGE DT.
NEED FOR SPEED DT.
WARRIOR 2 DT.
TIME CRISIS JB.

M	99,90
M	84,90
M	84,90
M	89,90
M	99,90
M	39,90
M	74,90
M	74,90
M	79,90
M	99,90
M	99,90
M	99,90
M	89,90
M	89,90
M	99,90
M	99,90
M	89,90
M	89,90
M	89,90
M	99,90
M	74,90
M	74,90
M	84,90
M	99,90
M	129,90
M	149,90



AIR COMBAT, RIDGE RACER, TEKKEN,
DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT,
BATTLE ARENA, TOSHINDEN, SLAM'N'-
JAM 96, GALAXY FIGHT, TOTAL ECLIPSE,
POWER SERVE TENNIS, KONAMI OPEN
GOLF, BUST A MOVE 2, DISRUPTOR,
ALIEN TRILOGY, ROAD RASH, NEED FOR
SPEED, FADE TO BLACK, FIFA 96
ALL E DT IF DM 49 90



GRUNDGERÄT

299,90

FIGHTERS MEGAMIX DT.	DM	99,90
MANX TT DT.	DM	99,90
BOMBERMAN DT.	DM	99,90
SKY TARGET DT.	DM	99,90
WHIZZ DT.	DM	69,90
WWF ARCADE DT.	DM	49,90
GALAXY FIGHT DT.	DM	39,90
TRUE PINBALL DT	DM	49,90
X-MEN DT.	DM	49,90
NBA JAM DT.	DM	29,90
SOVIET STRIKE US.	DM	69,90

PC-CD

X-WING VS. TIE FIGHTER	DM	79.90
NEED FOR SPEED 2	DM	79.90
FORMEL 1	DM	79.90
EXTREME ASSAULT	DM	79.90
COMANCHE 3.0	DM	79.90
TIME WARRIORS	DM	59.90

Solange Vorrat reicht · Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

Versand-Tel. 07 11/9 56 11 30 · Fax 07 11/55 75 63

König-Karl-Straße 66 · 70372 Stuttgart · Montag bis Freitag 10.00 bis 18.30 Uhr

MARO im Internet: <http://www.maro-gmbh.com>

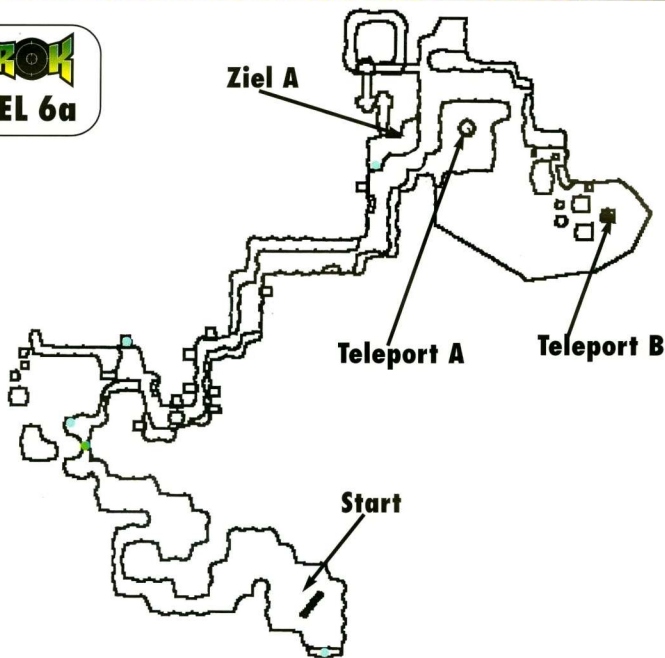
TUROK

Teil 3

So langsam wird es wirklich knifflig. Bei den riesigen Arealen der Level 6 und 7 ist es streckenweise sehr schwierig den Überblick zu behalten. Unsere Levelkarten sorgen für den nötigen Durchblick, ohne zuviel zu verraten. Im kommenden Monat folgt dann der letzte Teil unserer Turok-Serie. Bis dahin, viel Spaß!

LEGENDE

Schlüssel:	rot	●
Checkpoints:	grün	●
Speicherplätze:	gelb	●
Chronozeperteile:	blau	●
Waffen:	türkis	●

TUROK
LEVEL 6a

StarFox 64 (NTSC)

Mittel und Wege:

In Fox McClouds neuem Sternenabenteuer gibt es eine Menge alternative Levelausgänge und Warps. Sachdienliche Hinweise zu diesem Thema erhalten Ihr von Euren Teamkameraden.

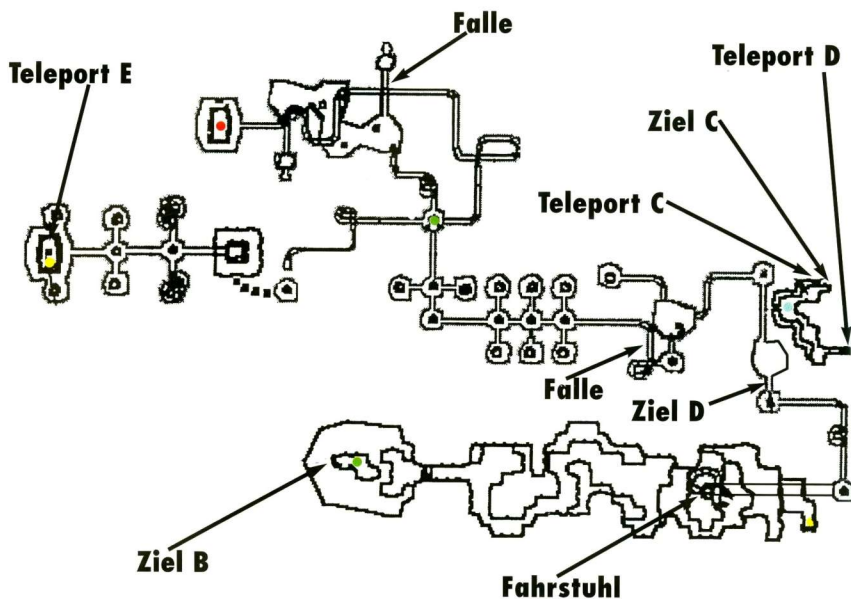
Da in unseren Breitengraden die Online-Kommentare der japanischen Version jedoch für die wenigsten Spieler verständlich sein dürften, könnt Ihr an dieser Stelle nachlesen, welche Aufgaben bewältigt werden müssen. Viel Spaß beim ausprobieren der teils schwierigen Aufgaben.

Corneria



Zunächst müßt Ihr Falco unbedingt vor den Angriffen der Feinde beschützen, indem Ihr seine Verfolger vom Himmel holt. Nachdem Euch dies gelungen ist, müßt Ihr durch die fünf Steinbögen fliegen, die zur Hälfte aus dem Wasser ragen. Nun folgt Ihr Falco automatisch durch einen

TUROK
LEVEL 6b



Wasserfall hindurch zu einem anderen (aus dem SNES-*StarFox* bekannten) Endgegner. Wenn Ihr ihn besiegt habt, landet Ihr direkt in Sektor Y.

Meteo

Am Ende dieses Levels könnt Ihr



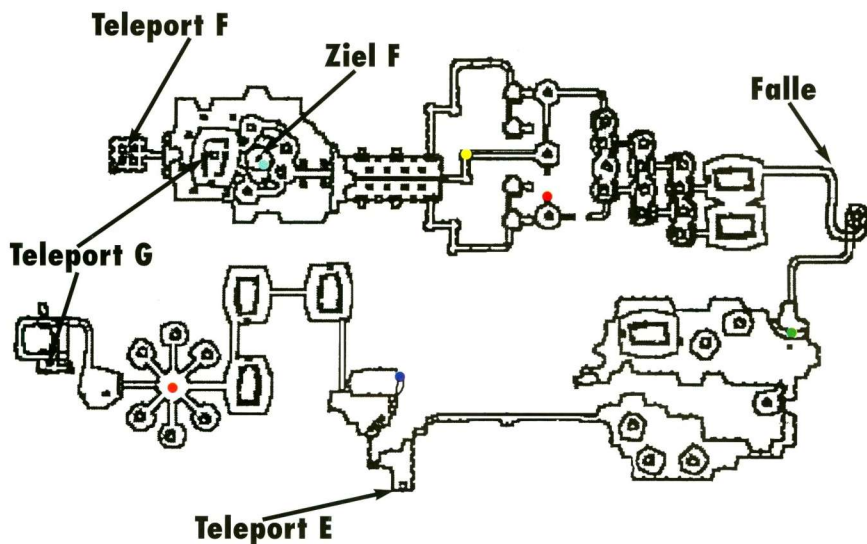
sieben blaue Ringe entdecken. Jedesmal, wenn einer dieser Ringe

durchflogen wurde, vollführt Euer Arwing eine Rolle und beschleunigt ein wenig. Wenn Ihr alle sieben Ringe durchflogen habt, erreicht Euer Raumschiff Lichtgeschwindigkeit und katapultiert sich direkt nach Titania. Dort findet Ihr Euch in einem psychedelischen Bonuslevel, indem Ihr von

Raumschiffformationen im Originalstil des guten alten Automaten-Klassikers *Galaga* angegriffen werdet.

Fortuna

In diesem Level müßt Ihr Star Wolf innerhalb des vorgegebenen

TUROK
LEVEL 6c

Zeitlimit besiegen, damit Ihr die Abzweigung nach Solar bereisen könnt.

Sector X

Entscheidet Euch an der Abzweigung für den linken Weg! Nachdem alle grauen Tore aufgeschossen

und durchflogen wurden, erlebt Ihr einen Warp in Sector Z.



Sector X

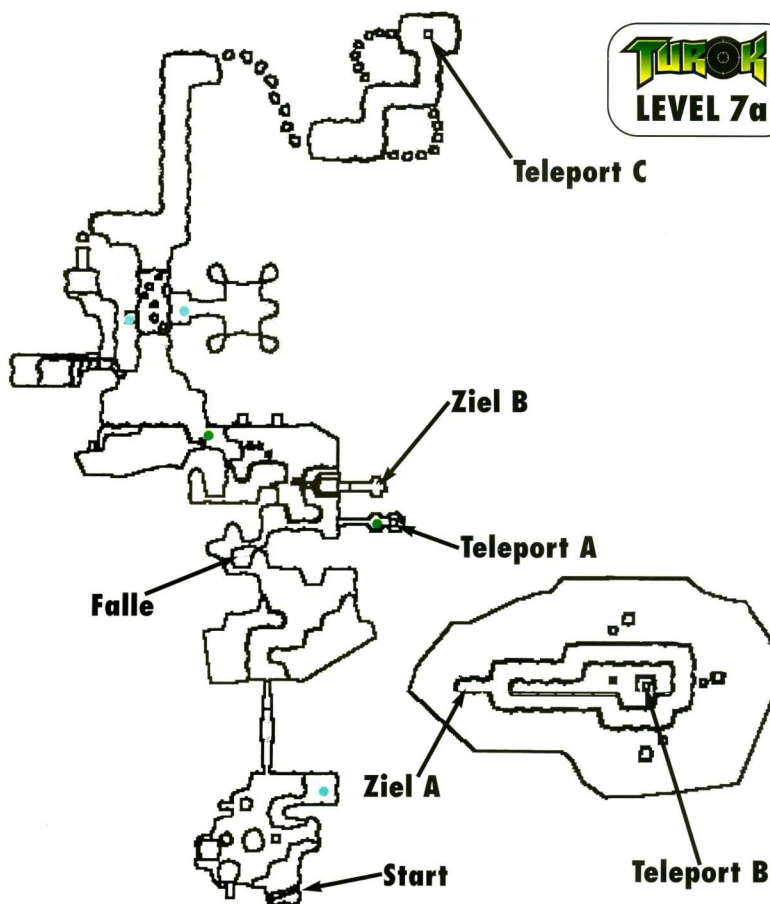
Wenn Ihr den Endboss nicht schnell genug besiegt, verabreicht dieser Eurem Teamkameraden Slippy eine Backpfeife, die ihn direkt auf den Planeten Titania befördert. Nun müßt Ihr Euch

dorthin begeben und den angeschlagenen Slippy wieder befreien.

Sector Y

In diesem Level befindet sich der Eingang zu dem U-Boot-Level Aquas. Ihr gelangt erst dann automatisch in diesen hinein, wenn Ihr

TUROK
LEVEL 7a



mindestens 100 Feinde abgeschossen habt.

Kalina

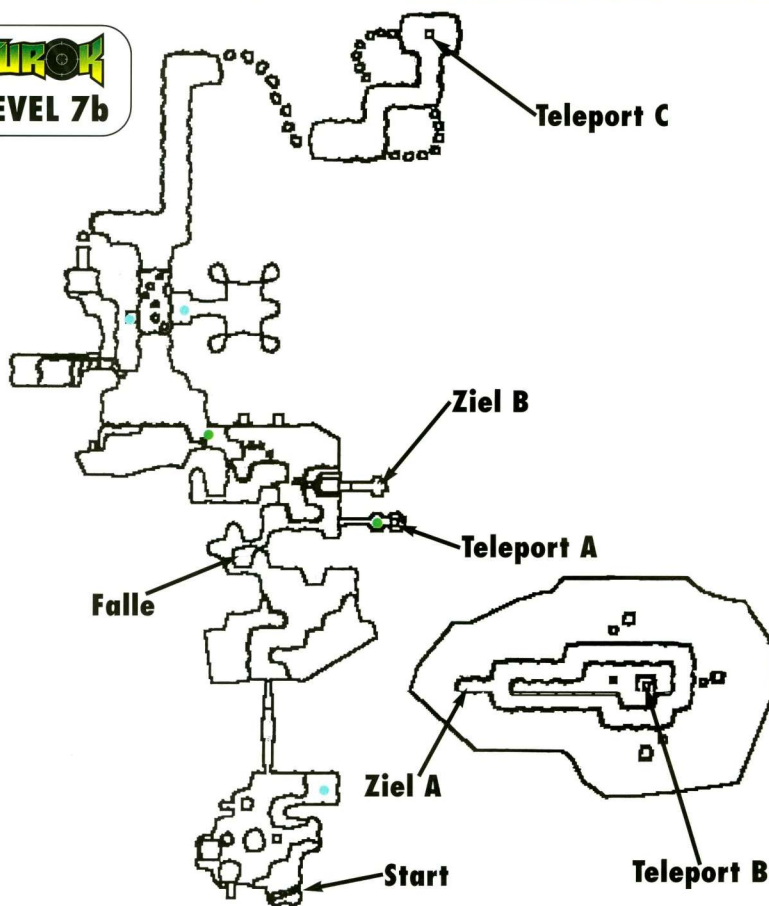
Auf Kalina verhält es sich ganz ähnlich wie auf Fortuna. Zerstört unbedingt das Mutterschiff, bevor die Zeit abgelaufen ist!

Macbeth



Es befinden sich acht Schalter in diesem Level. Sie sind an verschiedenen Pfeilern angebracht und müssen kräftig beschossen werden, damit sie von rot auf grün umschalten. Ist Euch dieses gelungen, braucht Ihr nur noch die Schalterbox für die Weiche unter Beschuß zu nehmen. Ward Ihr

auch dabei erfolgreich, so wird die Weiche den Weg zu der rechten Schienenstrecke freigeben, die in eine Sackgasse führt und den Endgegner kampflos in die Niederlage schickt. Für diese Vorgehensweise erhaltet Ihr 50 Bonuspunkte und fliegt direkt in Area 6.



Zoness

Um von diesem Level direkt in Sector Z zu gelangen, müßt Ihr die acht Scheinwerfer zerschießen.

Sector Z

Sechs Raketen sind darauf aus.

mit Euch Bekanntschaft zu machen. Um in diesem Level nicht den normalen Ausgang zu nehmen, ist es nötig, alle sechs Raketen abzuschießen.

Auszeichnungen:

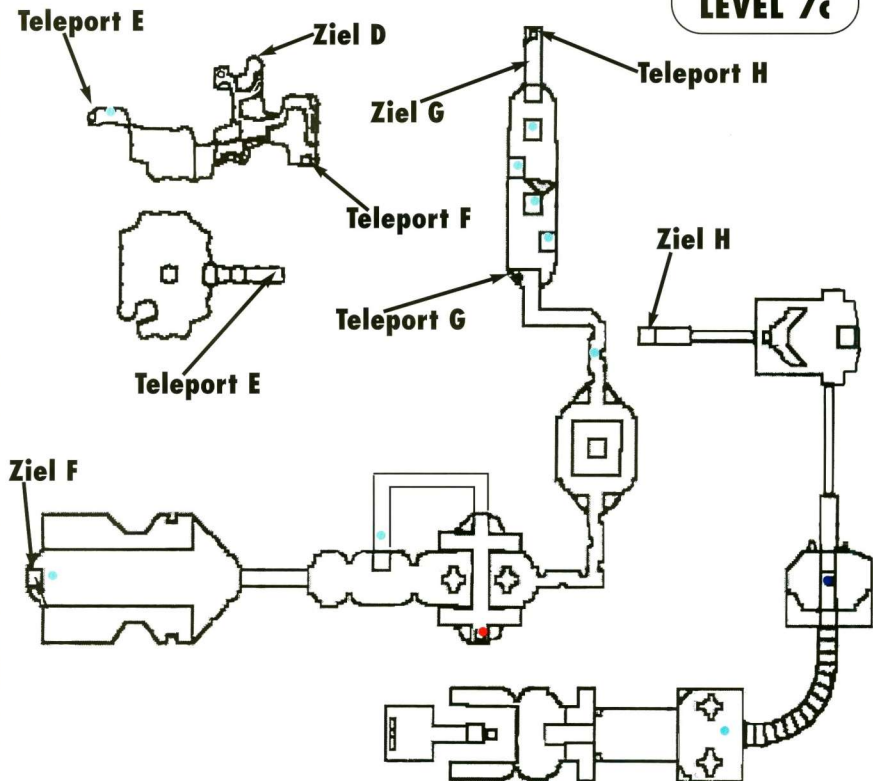
Damit Ihr mit einer besonderen
Auszeichnung versehen werdet,

müssen in jedem Level eine Mindestanzahl Feinde abgeschossen werden und alle drei Teamkameraden am Ende überlebt haben.

Nachstehend könnt Ihr ablesen, wie viele Feinde in welchem Level dran glauben müssen, wenn Ihr eine Medaille erhalten wollt.

Corneria:	150
Meteo:	200
Fortuna:	50
Sector X:	150
Titania:	150
Bolse:	150
Sector Y:	150
Kalina:	150
Solar:	100

TUROK
LEVEL 7c



Macbeth:	150
Aquas:	150
Zoness:	250
Sector Z:	100
Area 6:	300
Venom:	200

War Gods (NTSC)

Cheat-Menü:

Ihr habt die Möglichkeit, ein Cheat-Menü aufzurufen, indem Ihr im Titelbild (ohne Start-/Option-Einblendung!) rechts, rechts, rechts, B, B, A und A eingibt. Die Eingabe muß sehr schnell erfolgen.

Easy Fatalities:

Zunächst müssen die Easy Fata-



ties im Cheat-Menü aktiviert werden, dann könnt Ihr sie auf folgende Weise ausführen: Nachdem der Gegner bekämpft wurde, drückt Ihr gleichzeitig A, B, C-↑ und C-→. Euer Kämpfer führt nun automatisch seinen Fatality aus. Dabei dürft Ihr nicht zu viel und nicht zu wenig Abstand zum Gegner haben!



Gleich drei vielversprechende Projekte befinden sich zur Zeit in der Entwicklung bei Core Design. Neben den beiden 3D-Kampfspielen *Ninja* (vgl. XL 5/97) und *Fighting Force* (siehe S. 50) steht vor allem *Tomb Raider* im Mittelpunkt des allgemeinen Interesses und kann sicherlich als der am sehnlichsten erwartete Videospiel-Release des Jahres bezeichnet werden.

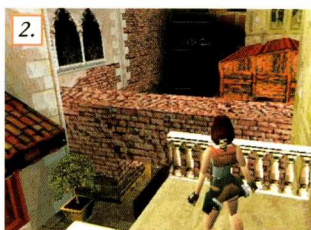
Entgegen der in der Branche verbreiteten Unsitte, mit einem Spiel doppelt abkassieren zu wollen und einem erfolgreichen Release ein kaum verbessertes Sequel folgen zu lassen, geben sich die Core-Entwickler größte

Mühe, *Tomb Raider* mehr als nur einen neuen Anstrich zu verpassen. So wird die Handlung des zweiten Teils nicht mehr ausschließlich in geschlossenen Räumen, sondern auch unter freiem Himmel ihren Lauf nehmen. Zu den extrem aufwendig gestalteten Außenschauplätzen gehören unter anderem das altertümliche Venedig und die chinesische Mauer. Das genaue Ziel des neuen Abenteurers ist noch nicht bekannt, es dreht sich aber alles um einen unheimlichen Kult, der in Zusammenhang mit einem toten Magier namens Callisto und dem legendären chinesischen Herrscher Qin Shiuang steht.

Neue Aufgaben erfordern natürlich auch

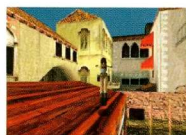
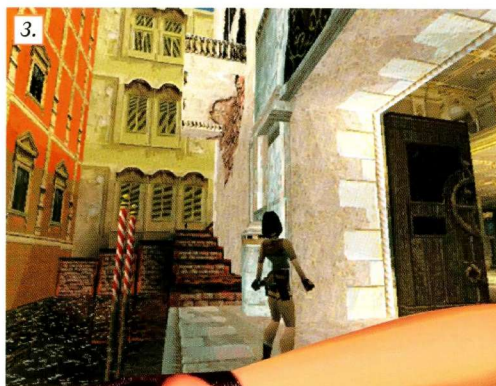
Lara Crofts neue Abenteuer

Venedig



Core Design, das britische Software-Unternehmen aus Derby, ist seit spätestens Ende vergangenen Jahres allen Videospielern ein Begriff. Ihr innovatives Action-Adventure *Tomb Raider* avancierte innerhalb kürzester Zeit zu einem der meistverkauften 32-Bit-Spiele überhaupt und wird zur Freude der großen Lara-Croft-Fangemeinde noch in diesem Jahr fortgesetzt.

von M. Häntsch



Tomb Ra

INTERVIEW

neue Vorgehensweisen, und so hat Lara Croft einiges dazugelernt. Sie kann klettern sowie auf Händen und Knien krabbeln, um so in schlecht erreichbare Gebiete vorzudringen. Auch unter Wasser ist sie ihren Widersachern nun nicht mehr schutzlos ausgeliefert, sondern mit einer Harpune bewaffnet. Eine der spektakulärsten Szenen des Spiels führt unsere Heldin an Bord eines Mini-U-Bootes zu dem versunkenen Wrack eines Ozeandampfers, wo sie mit Seeungeheuern und anderen unfreundlichen Tiefseebewohnern zu kämpfen hat. Aber nicht nur Miss Croft, sondern auch ihre nun mehrheitlich menschlichen Widersacher haben dazugelernt und verhalten sich wesentlich intelligenter als im ersten Teil. Es wird nun nicht mehr möglich

sein, einen Raum innerhalb kürzester Zeit mit Hilfe des Zielerfassungssystems von allen Gegnern zu säubern, wodurch der Action-Anteil des Spiels an Bedeutung gewinnt.

Durch die neuen Spielelemente und die publikumswirksame Protagonistin wird *Tomb Raider 2* sicherlich an den Riesenerfolg des Vorgängers anknüpfen können. Die wenigen Schwachpunkte des ersten Teils werden in der Fortsetzung wohl keinen Bestand mehr haben, und selbst die einzigartige Grafik-Engine wurde noch einmal verbessert. PSX- und Saturn-Besitzer dürfen sich schon jetzt auf ein grandioses Abenteuerspiel freuen.

Gerüchte, Core arbeite zur Zeit auch an einer N64-Version von *Tomb Raider*, können bisher nicht bestätigt werden. ■

... mit Adrian Smith, Operations Director von Core Design

neXt Level: Was können wir von *Tomb Raider 2* erwarten? Ein Spiel mit einigen grafischen Verbesserungen oder ein deutlich weiterentwickeltes Gameplay?

Adrian Smith: Wir sind wirklich bemüht, *Tomb Raider 2* mit zusätzlichen Features aufzuwerten und die Konsolen-Hardware noch weiter auszureizen. Dazu gehören beispielsweise dynamische Lichteffekte wie die Darstellung von Mündungsfeuer, aktivierbare Lampen oder Sonnenuntergänge in Echtzeit. Es gibt erstmals auch Außenschauplätze, und Lara Croft beherrscht einige neue Moves. Sie kann ihre Kleidung wechseln, mit einem Taucheranzug ein Schiffswrack untersuchen und einige neue Waffen, darunter auch eine Harpune, benutzen. Es gibt eine ganze Reihe menschlicher Gegenspieler von Lara sowie jede Menge wilde Tiere. Außerdem haben wir die Grafik-Engine noch einmal komplett überarbeitet.

XL: Wie viele Level wird das fertige Spiel umfassen?

AS: *Tomb Raider 2* wird ähnlich umfangreich ausfallen wie der erste Teil und die gleiche Anzahl von Levels haben.

XL: Erzählen sie uns etwas mehr über die spektakuläre Unterwasserszene. Haben sie es geschafft, wie ursprünglich geplant, den gigantischen Tintenfisch einzubringen?

AS: Die Idee mit dem Tintenfisch wurde vorläufig auf Eis gelegt. Es ist eine fast unlösbare Aufgabe, die unterschiedlichen Bewegungen der einzelnen Arme darzustellen – unsere Charakter-Designer haben sich aber einige hochinteressante Alternativen einfallen lassen.

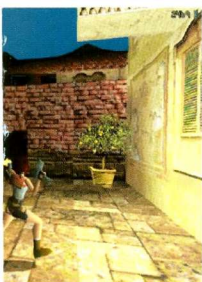
XL: Wurden die Rätsелеlemente schwieriger gestaltet?

AS: Die Rätsel befinden sich auf demselben Schwierigkeitsgrad wie im ersten Spiel. Wir haben aber genau darauf geachtet, daß wir uns nicht wiederholen.

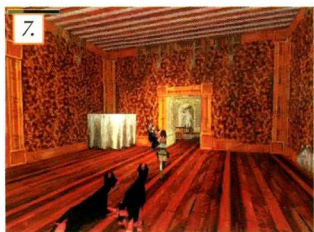
XL: Wird es einen Zweispieler-Modus geben?

AS: Wir beschäftigen uns gerade mit diesem Feature, können aber noch nichts Genaueres sagen.

XL: Wir danken ihnen für dieses Gespräch.



Lara Croft in Aktion



1.-3. Nicht erst seit *Indiana Jones 3* gilt Venedig als idealer Schauplatz mythenumwobener Abenteuergeschichten. Bis ins kleinste Detail haben die Entwickler die verwinkelte Architektur der mittelalterlichen Stadt nachempfunden. An den aufwendig gestalteten Häuserfronten sind selbst einzelne Ziegelsteine und abbröckelnde Mörtel erkennbar
4.-6. Der Schußwechsel vor historischer Kulisse gewinnt durch realistische Licht- und Schatteneffekte zusätzliche Dramatik
7. Weniger wilde Tiere, dafür mehr menschliche Widersacher stellen sich der populären Einzelkämpferin entgegen



ider 2

CORE Das Gesetz der Straße

Ein wenig im Schatten von Tomb Raider 2 nähern sich auch die Entwicklungsarbeiten an Fighting Force ihrem Abschluß. Noch im September soll das innovative 3D-Beat-'em-Up für PlayStation und Saturn erscheinen.

Seitdem Tomb Raider im vergangenen Jahr die Welt der 32-Bit-Videospiele revolutioniert hat, wird von Core Design mehr als von anderen Entwicklungsteams erwartet. Lara Croft alleine begründete das Image der Briten, Vorreiter für innovative Spielkonzepte und technisch wegweisende Präsentationen zu sein, und daher erscheint es ein wenig verwunderlich, daß sich Core mit Fighting Force ausgerechnet dem eher konservativen Genre der Prügelspiele annimmt. Als eine Mischung aus Tekken 2 und Die Hard Arcade wird das aktuelle Projekt umschrieben – fast eine moderne Variante des Mega-Drive-Klassikers Streets of Rage.

Was auf den ersten Blick wie ein wenig origineller Prügelspielverschnitt wirkt, gewinnt durch das von Mark Ivory (Thunderhawk 2) entwickelte Gamedesign an Attraktivität. So wird das simple Spielprinzip des umherziehenden Einzelkämpfers durch eine aufwendige 3D-Grafik mit totaler Bewegungsfreiheit, ein umfangreiches Schlagrepertoire sowie eine unüberschaubare Anzahl an Waffen und artverwandten Schlag- und Wurfgegenständen aufgewertet.

Vier verschiedene Straßenkämpfer, die es sich zum Ziel gesetzt haben, die Welt vor dem verrückten Wissenschaftler Dr. Zeng zu schützen, stehen vor dem Abenteuer zur Auswahl. Jeder Charakter verfügt über einen

Fighting Force



1.

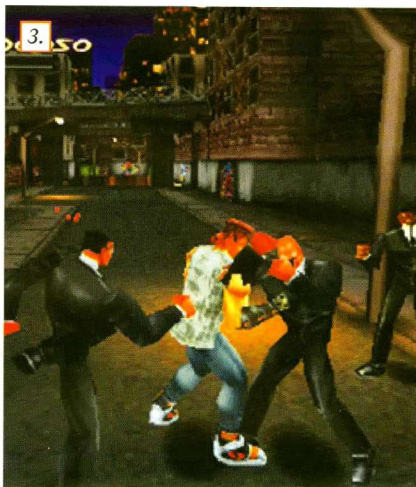


2.



Gassenhauer

1. Der Preßluftbohrer ist nur einer der unzähligen Gegenstände, die als Waffe benutzt werden können
2. Mit bestimmten 360-Grad-Moves können ganze Gruppen von Angreifern ausgeschaltet werden
3. Jeder Charakter verfügt über ca. 150 verschiedene Moves von denen ungefähr 50 reine Angriffs-Moves sind



- 4.+5. Nicht nur Schlägertrupps machen dem Helden-Quartett das Leben schwer, auf der Straße müssen sie sich zudem auch vor motorisierten Gegnern in acht nehmen, die rücksichtslos Unfälle provozieren
6. Aufnehmbare Extras lassen sich anhand einer auffälligen, farblichen Umrandung erkennen



Specials

Einer kleiner Blick in den umfangreichen Fuhrpark der Bösewichte



4.



5.



6.

Fax: 02504 - 9330 - 99

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

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte






ZUBEHÖR		HARDWARE	
Aspire - NTSC-PAL >>>	24,95	SATURN >>>gebrauchst>>>	229,-
Joyapak >>>	29,95	3D Analogs Pad >>>	59,-
Joypad-Verlängerung >>>	19,95	Adaptier-Adapter >>>	59,-
Netzeil MD >>>	19,95	Act. Replay/Game Buster >>>	89,-
RGB-Matrix 1,6 <<<Start>>> 10,95		Adapter NTSC/PAL >>>	39,-
DISKES		Antennenkabel >>>	29,-
Allen Soldier >>>	49,95	Antennenkabel 230cm >>>	59,-
Desert Duck Mad Mallard >>>	59,95	Back Up Memory >>>	89,-
Donat.Duck.Mad.Mallard >>>	59,95	Gun "Predator" >>>	59,-
Dragons Revenge >>>	49,95	Joypad "Innovation" >>>	59,-
E.A. >>> <<<Start>>> 10,95		Konverter-Adapter >>>	59,-
Earthworm Jim 2 >>>	49,95	Leinwand-ArcadeRacer >>>	109,-
FIFA Soccer 96 >>>	39,95	Photo CD >>>	49,-
Int. Superstar Soccer Del. >>>	79,95	RGB Kabel >>>	29,-
Mega Man 1 >>>	39,95	Virtual Cop 2 >>>	69,-
Mega Man 2 >>>	39,95	Videospiele SATURN	
Mega Man 3 >>>	39,95	Alien Trips/Triple Aliens >>>	59,-
Mega Man 4 >>>	39,95	Amok >>>	59,-
Mega Man 5 >>>	39,95	Arcturian Racing >>>	59,-
Mega Man 6 >>>	39,95	Area 31 >>>	59,-
Mega Man 7 >>>	39,95	Athlete Kings >>>	89,-
Mega Man 8 >>>	39,95	Bug Hunt Baseball >>>	59,-
Mega Man 9 >>>	39,95	Blade >>>	59,-
Mega Man 10 >>>	39,95	Blackfire >>>	89,-
Mega Man 11 >>>	39,95	Blam! Machinehead >>>	59,-
Mega Man 12 >>>	39,95	Blazing Dragons >>>	79,-
Mega Man 13 >>>	39,95	Blazing Dragons 2 >>>	79,-
Mega Man 14 >>>	39,95	Blazing Dragons 3 >>>	79,-
Mega Man 15 >>>	39,95	Blazing Dragons 4 >>>	79,-
Mega Man 16 >>>	39,95	Blazing Dragons 5 >>>	79,-
Mega Man 17 >>>	39,95	Blazing Dragons 6 >>>	79,-
Mega Man 18 >>>	39,95	Blazing Dragons 7 >>>	79,-
Mega Man 19 >>>	39,95	Blazing Dragons 8 >>>	79,-
Mega Man 20 >>>	39,95	Blazing Dragons 9 >>>	79,-
Mega Man 21 >>>	39,95	Blazing Dragons 10 >>>	79,-
Mega Man 22 >>>	39,95	Blazing Dragons 11 >>>	79,-
Mega Man 23 >>>	39,95	Blazing Dragons 12 >>>	79,-
Mega Man 24 >>>	39,95	Blazing Dragons 13 >>>	79,-
Mega Man 25 >>>	39,95	Blazing Dragons 14 >>>	79,-
Mega Man 26 >>>	39,95	Blazing Dragons 15 >>>	79,-
Mega Man 27 >>>	39,95	Blazing Dragons 16 >>>	79,-
Mega Man 28 >>>	39,95	Blazing Dragons 17 >>>	79,-
Mega Man 29 >>>	39,95	Blazing Dragons 18 >>>	79,-
Mega Man 30 >>>	39,95	Blazing Dragons 19 >>>	79,-
Mega Man 31 >>>	39,95	Blazing Dragons 20 >>>	79,-
Mega Man 32 >>>	39,95	Blazing Dragons 21 >>>	79,-
Mega Man 33 >>>	39,95	Blazing Dragons 22 >>>	79,-
Mega Man 34 >>>	39,95	Blazing Dragons 23 >>>	79,-
Mega Man 35 >>>	39,95	Blazing Dragons 24 >>>	79,-
Mega Man 36 >>>	39,95	Blazing Dragons 25 >>>	79,-
Mega Man 37 >>>	39,95	Blazing Dragons 26 >>>	79,-
Mega Man 38 >>>	39,95	Blazing Dragons 27 >>>	79,-
Mega Man 39 >>>	39,95	Blazing Dragons 28 >>>	79,-
Mega Man 40 >>>	39,95	Blazing Dragons 29 >>>	79,-
Mega Man 41 >>>	39,95	Blazing Dragons 30 >>>	79,-
Mega Man 42 >>>	39,95	Blazing Dragons 31 >>>	79,-
Mega Man 43 >>>	39,95	Blazing Dragons 32 >>>	79,-
Mega Man 44 >>>	39,95	Blazing Dragons 33 >>>	79,-
Mega Man 45 >>>	39,95	Blazing Dragons 34 >>>	79,-
Mega Man 46 >>>	39,95	Blazing Dragons 35 >>>	79,-
Mega Man 47 >>>	39,95	Blazing Dragons 36 >>>	79,-
Mega Man 48 >>>	39,95	Blazing Dragons 37 >>>	79,-
Mega Man 49 >>>	39,95	Blazing Dragons 38 >>>	79,-
Mega Man 50 >>>	39,95	Blazing Dragons 39 >>>	79,-
Mega Man 51 >>>	39,95	Blazing Dragons 40 >>>	79,-
Mega Man 52 >>>	39,95	Blazing Dragons 41 >>>	79,-
Mega Man 53 >>>	39,95	Blazing Dragons 42 >>>	79,-
Mega Man 54 >>>	39,95	Blazing Dragons 43 >>>	79,-
Mega Man 55 >>>	39,95	Blazing Dragons 44 >>>	79,-
Mega Man 56 >>>	39,95	Blazing Dragons 45 >>>	79,-
Mega Man 57 >>>	39,95		

SATURN:		
4x4 RuckZuck	80,00	
Backyard Hotties	80,00	
Brickyard	80,00	
Control	80,00	
Crazy Milk	80,00	
Crazy Milk 2	80,00	
Crazy Milk Day	80,00	
Crazy Milk	80,00	
Lead Dynasty	80,00	
Medievalism 3	80,00	
Medievalism 4	80,00	
Platoon Files	80,00	
Platoon Files	80,00	
Reckless	80,00	
Reckless 2	80,00	
Super Puzzle Fighter	90,00	
Swampman	80,00	
Track & Field	80,00	
Track & Field	80,00	
Nursten, die anderen VORSTELLEN		
HÄNDLERANFRAGEN ERWARTEN		
SONDERANGEBOTE:		
Alive in the Dark 2	59,95	
Baku Baku Animal	59,95	
Beastman	59,95	
Beastman 2	59,95	
Beastman 3	59,95	
Beastman 4	59,95	
Beastman 5	59,95	
Beastman 6	59,95	
Beastman 7	59,95	
Beastman 8	59,95	
Beastman 9	59,95	
Beastman 10	59,95	
Beastman 11	59,95	
Beastman 12	59,95	
Beastman 13	59,95	
Beastman 14	59,95	
Beastman 15	59,95	
Beastman 16	59,95	
Beastman 17	59,95	
Beastman 18	59,95	
Beastman 19	59,95	
Beastman 20	59,95	
Beastman 21	59,95	
Beastman 22	59,95	
Beastman 23	59,95	
Beastman 24	59,95	
Beastman 25	59,95	
Beastman 26	59,95	
Beastman 27	59,95	
Beastman 28	59,95	
Beastman 29	59,95	
Beastman 30	59,95	
Beastman 31	59,95	
Beastman 32	59,95	
Beastman 33	59,95	
Beastman 34	59,95	
Beastman 35	59,95	
Beastman 36	59,95	
Beastman 37	59,95	
Beastman 38	59,95	
Beastman 39	59,95	
Beastman 40	59,95	
Beastman 41	59,95	
Beastman 42	59,95	
Beastman 43	59,95	
Beastman 44	59,95	
Beastman 45	59,95	
Beastman 46	59,95	
Beastman 47	59,95	
Beastman 48	59,95	
Beastman 49	59,95	
Beastman 50	59,95	
Beastman 51	59,95	
Beastman 52	59,95	
Beastman 53	59,95	
Beastman 54	59,95	
Beastman 55	59,95	
Beastman 56	59,95	
Beastman 57	59,95	
Beastman 58	59,95	
Beastman 59	59,95	
Beastman 60	59,95	
Beastman 61	59,95	
Beastman 62	59,95	
Beastman 63	59,95	
Beastman 64	59,95	
Beastman 65	59,95	
Beastman 66	59,95	
Beastman 67	59,95	
Beastman 68	59,95	
Beastman 69	59,95	
Beastman 70	59,95	
Beastman 71	59,95	
Beastman 72	59,95	
Beastman 73	59,95	
Beastman 74	59,95	
Beastman 75	59,95	
Beastman 76	59,95	
Beastman 77	59,95	
Beastman 78	59,95	
Beastman 79	59,95	
Beastman 80	59,95	
Beastman 81	59,95	
Beastman 82	59,95	
Beastman 83	59,95	
Beastman 84	59,95	
Beastman 85	59,95	
Beastman 86	59,95	
Beastman 87	59,95	
Beastman 88	59,95	
Beastman 89	59,95	
Beastman 90	59,95	
Beastman 91	59,95	
Beastman 92	59,95	
Beastman 93	59,95	
Beastman 94	59,95	
Beastman 9		

[illegible]

	NMio Slamscape	89,95	Air Combat	79,95
	Nmco Museum 3	69,95	Allen, Trize	79,95
	Nmco Museum 3	79,95	Allen, Trize	79,95
	NBA - In the Zone	69,95	Battle Arena	79,95
	NBA Live '97	79,95	Blind Match	79,95
	Need For Speed	59,95	Blind Match	79,95
	NHL Face Off '97	79,95	Cheerleader	79,95
	NHL Hockey '97	84,95	Chit-chat	79,95
	Olympic Games	69,95	Climax	79,95
	Olympic Soccer	69,95	Destruction	79,95
	Pandemonium	69,95	Disc Wars	79,95
	Penny Racers	69,95	Gale Force	79,95
	PGA Tour Golf '97	79,95	Goal Storm	79,95
	Philosoma	79,95	Hi-Octane	79,95
	Player Manager	89,95	Johnny B.	79,95
			KONAMI	79,95
			Lemans	79,95
			Lone Sine	79,95
			Magic Case	79,95
			NBA Jam	79,95
			NBA Live	79,95
			NoVastors	79,95
			Off World	79,95
			Pillball	79,95
			Po ad	79,95
			Primal Rage	79,95
			Ridge Racer	79,95
			Ride 2 - R	79,95
			Sheriff	79,95
			Shall Shoot	79,95
			Slam N' Jump	79,95
			Street Hawk	79,95
			Striker	79,95
			Supersonic	79,95
			Taken	79,95
			Thunderdome	79,95
			True Point	79,95
			Virus Pinball	79,95
			Williams Co	79,95
			Wipe Out	79,95
			World Cup	79,95
			WrestleMania	79,95
			WWF in 3D	79,95
			Zero Division	79,95

	44,95
...ca-uncut-	49,95
Day	49,95
Dark 2	49,95
Tooshaken	44,95
inehead ca-	59,95
ible	59,95
ter 3D	59,95
	39,95
In Derby	44,95
ct. Ani.-	59,95
ght	49,95
	49,95
	49,95
-O Manowar	49,95
sakozione	49,95
pen Golf	59,95
er -ca-uncut-	55,95
pel	59,95
urnament	49,95
se	49,95
-Autorenen	59,95
	59,95
ge	59,95
able 2	59,95
er	44,95
esurrection	49,95
ck ca-	49,95
m	49,95
binger	49,95
Movie	49,95
S	59,95
ic Racers	49,95
all	49,95
k "uncut"	49,95
reatest Hits	49,95
Golf	49,95
Archie	49,95
ania Arcade	39,95
ouse	49,95
e	49,95

erstrichene, Schwarze
uzierung
mit weiße
n
en

HEITEN PSX
1. - Juli - III
Pindall
I 2
atist Hits
ixia
bble 2
Heart
Lost
rators
ies
Conflict
e
ince Day ID4
B
sh
Warrior
Ice
eaapon
gher 2
jejekt
a
g Collection
Wars
ley
cancer
Tycoon
arts
ig
mander 4
Crew
s unseren

LIESSERVICE -
Sie sich Ihr Spiel
ta' !!!
Sie auch unser
chaft in 48151
Nessler Str. 54
- 52 55 22
Dund Versandpreise
einander
ent!

Fighting Force

eigenen Kampfstil mit jeweils 50 verschiedenen Angriffsmoves. Neben den normalen Schlägen und Tritten ist es auch möglich, Einzel-Moves zu effektiven Schlag-Combos oder geheimen Master-Moves zu kombinieren, die sich besonders im Kampf gegen die Endgegner als nützlich erweisen. Wem das noch nicht reicht, der kann sich der über 100 aufnehmbaren Waffen, angefangen von der Cola-Flasche bis zum zentnerschweren Preßluftbohrer, bedienen und auch das Levelinventar wie geparkte Fahrzeuge oder Schaufensterfronten in sein destruktives Handeln einbeziehen. Schauplätze des Spiels sind unter anderem die Bronx, eine U-Bahn sowie ein Luftschiff. In jedem Level gibt es

Stellen, an denen verschiedene Wege eingeschlagen werden können, wodurch *Fighting Force* auch nach dem ersten Durchspielen noch einen gewissen Reiz hat. Ein Zweispieler-Modus erlaubt zudem das Kämpfen im Team oder gegeneinander.

Die Entwickler von Core Design geben sich große Mühe, den allgemein hohen Erwartungen gegenüber ihren Produkten gerecht zu werden. Die Ideen, die in *Fighting Force* stecken, angefangen von dem umfangreichen Extrawaffensystem bis hin zum innovativen Leveldesign, versprechen das überbesetzte Prügelspielgenre zu bereichern und möglicherweise zu einer neuen Blüte zu verhelfen. ■



Straßenlaternen tauchen das Großstadtszenario in ein atmosphärisches Licht



Neben Tritten und Schlägen beherrschen die Kämpfer auch zahlreiche Würfe



Der Hauptcharakter Hawk erinnert mit seinem Kampfstil an Galle aus *Street Fighter II*

INTERVIEW

... mit Adrian Smith, Operations Director von Core Design

neXt Level: Welche Vorzüge bietet *Fighting Force* gegenüber *The Hard Arcade*?

Adrian Smith: Die *Hard Arcade* ist trotz der 3D-Polygon-Figuren ein typisches 2D-Spiel. *Fighting Force* ist dagegen ein echtes 3D-Spiel, in dem die Figuren in jedem beliebigen Winkel gegeneinander kämpfen können. Viele der Moves ermöglichen es sogar, mehrere Gegner gleichzeitig zu attackieren. Außerdem sind die Level wesentlich größer und abwechslungsreicher gestaltet als bei *The Hard Arcade*. *Fighting Force* bietet detailliertere Texturen und eine größere Auswahl an Hintergrundobjekten, darunter auch Helicopter, explodierende Tanklaster und vieles mehr.

XL: Wie groß ist die Bewegungsfreiheit innerhalb der 3D-Umgebung – kann man auch zurückgehen und vorherige Abschnitte noch einmal spielen?

AS: Die Freiheiten sind sehr groß, es gibt aber nicht die Möglichkeit zurückzugehen, da dies nicht mit der Storyline vereinbar ist, die es vorsieht, seinen Weg in Richtung des Hauptquartiers von Dr. Zeng fortzusetzen.

XL: Werden die verschiedenen Gegner ein taktisches Vorgehen voraussetzen?

AS: Es ist nicht möglich, sich mit einem Move durch das gesamte Spiel zu kämpfen, man muß vielmehr die Schwachpunkte seiner Gegner ausfindig machen und ausnutzen. Einige Gegner blocken beispielsweise Schläge besonders gut ab und können nur mit Tritten besiegt werden.

XL: Die Hintergründe werden stark in das Spielgeschehen miteinbezogen. Was können wir, abgesehen von dem zerstörbaren Cola-Automaten am Anfang des Spiels, noch erwarten?

AS: Mit bestimmten Moves können Bäume gefällt und Laternenmasten umgeschlagen, aber auch Fensterscheiben oder gläserne Aufzüge zerschmettert werden.

XL: Wird Core auch für das Nintendo⁶⁴ entwickeln?

AS: Wir sind offizieller Nintendo-Entwickler, ich kann aber noch nicht sagen, woran wir zur Zeit arbeiten. 1998 wird unser erster N64-Titel erscheinen.

XL: Wir danken ihnen für dieses Gespräch.

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS

Computersystems GmbH

Information

**Lösungshäfte ab
14,80 DM. Weitere
Artikel erhältlich.**

**Händleranfragen
sind erwünscht !**

Zweigstelle

Tel.: 0251 - 511160
Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 16.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 **Sa 10.00 - 14.00**

PSX Software

Fun & Sport-Spiele	
4-2 Fußball	89.-
Actua Soccer Club Edition	89.-
Adidas Power Soccer Intern.	99.-
Ball Blazer Champions	89.-
Blitz Chamber	84.-
Cool Boarders	89.-
FIFA Soccer 97	79.-
Goal Storm	58.-
International Superstar Soccer	79.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
John Madden Football 97	79.-
NBA In The Zone 2	94.-
NBA Live 97	79.-
NHL Hockey 97	79.-
NHL Face Off 97	79.-
Player-Manager	89.-
Power Move Pro Wrestling	92.-
Riot	89.-
Space Jam	79.-
Track & Field	94.-
Total NBA 97	79.-
Victory Boxing	89.-
Virtual Pool	84.-
WWF In Your House	49.-

Adventures & Rollenspiele

Baphomets Fluch	89.-
Blazing Dragons	79.-
Excalibur	79.-
Kings Field	89.-
Legacy of Kain	79.-
Little Big Adventure	84.-
Myst	89.-
Sentient	99.-
Stadt der verlorenen Kinder	99.-
Sulkoden	94.-
Vandal Hearts	89.-

Geschicklichkeitsspiele

Extreme Pinball	49.-
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	69.-
Power Rangers Pinball	89.-
X2	69.-

Shoot-Action

Agent Armstrong	89.-
Area 51	89.-
Carnage Heart	79.-
Contra	99.-
Crusader - No Remorse	84.-
Crypt Killer	89.-
Dark Forces	89.-
Exhumed	84.-
Hexen	89.-
Killst 2 - Epidemic	79.-
Mechwarrior 2	89.-
Overblood	84.-
Perfect Weapon	84.-
Resident Evil	88.-
Spider	89.-
Syndicate Wars	84.-
The Crow	84.-
Tomb Raider	84.-

PSX Hardware

PlayStation 299.- Umbau-Chip 39.- und Einbau direkt bei Cross Computer
zus. nur 88.-
neGcon Pad 79.-
Wheel + Pedals 129.-
Fighting Stick 79

Sony Mouse

Hyper Controller	35.-
Lichtpistole	69.-
Steering Wheel	99.-

Infrarot Pads

79.-

Turbo Pad

55.-

Memory 1 MBit

29.-
Memory 8 MBit 69.-
Memory 24 MBit 99.-
Gamebuster 84.-

Arcade Stick

59.-

Verlängerung

RGB Scart Kabel	24.-
Link-Kabel	24.-
HF-Adapter	39.-

PSX Software

Racing-Games	
Andretti Racing	79.-
Ayrton Senna Carls	84.-
Blam! Machinehead	69.-
Burning Road	89.-
Destruction Derby 2	99.-
Extreme Games 2	77.-
Formel 1	99.-
Hardcore 4x4	84.-
Jet Rider	79.-
Micro Machines 3	94.-
Monster Truck	94.-
Moto X	89.-
Motor Toon Grand Prix 2	84.-
Penny Racer	89.-
Porsche Challenge	79.-
Road Rage	89.-
Speedster	89.-
Test Drive Off Road	89.-
Total Eclipse Turbo	79.-
Tunnel B1	84.-
Twisted Metal 2	89.-
VMX Racing	84.-
Wipe Out 2097	99.-
Wrecking Crew	89.-

Beat'em Up

Bushido Blade (JAP-Version)	139.-
Iron & Blood	49.-
King of Fighters	79.-
Soul Blade	99.-
Star Gladiator	89.-
Streetfighter Alpha 2	89.-
Tekken 2	99.-
Total No. 1	89.-

Strategiespiele

Battle Station	84.-
Command & Conquer	99.-
Sim City 2000	89.-
Panzer General 2	89.-
Theme Park	79.-
Transport Tycoon	79.-

Jump'n Run

Bubble Bobble 2	79.-
Crash Bandicoot	99.-
Jumping Flash 2	92.-
Lost Vikings 2	74.-
Pandemonium	79.-
Spot goes to Hollywood	89.-
Trash It	89.-

Flugsimulatoren

Broken Helix	94.-
Darklight Conflict	84.-
Descent 2	74.-
Gunship	89.-
Independence Day	84.-
Raging Skies	99.-
Rebel Assault 2	89.-
Soviet Strike	84.-
Thunderhawk 2	89.-
Top Gun - Fire at Will	99.-
Wing Commander 3	84.-

Unsere Spiele des Monats:

V - Rally

Ohne Ende durchs Gelände mit Splitscreen.
Neu für Sony Playstation.

nur **89.-**

Mario Kart 64

Das wohl beste Rennspiel für bis zu 4 Spieler.
Neu für Nintendo 64.

nur **89.-**

Top-Angebote PSX & Nintendo 64

Wing Commander 4 Swagman

Nur PSX je nur **84.-**

N64+Pad 299.-

Pad: 59.-
Verlängerung: 24.-

Lifeforce Tenka Rage Racer

Nur PSX je nur **99.-**

Memory Card 1 Meg 39.-

Memory Card 5 Meg 79.-
Gamekiller 69.-
RF-Set + Modulator 39.-

Platin Edition 2

Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade to Black, Bust a Move 2, Alien Tril., PGA Tour Golf

Nur PSX je nur **44.-**

Universal-Converter 59.-

W. Gretzky Hockey 149.-
Killer Instinct Gold 149.-
NBA Hangtime 149.-

Platinum Edition

Air Combat, Ridge Racer, Tekken, Wipe Out, Tekken, B.A. Toshiinden, Destruction Derby

Nur PSX je nur **49.-**

Doom 64 us 179.-

Star Fox+ Vibrator jp 199.-
War Gods us 179.-
Blast Corps us 179.-

Alone In the Dark 2 59.-

Worms 69.-
Disruptor 59.-
Warhammer 59.-

Turok 139.-

Super Mario 64 89.-
Mario-Spieleberater 24.90
Pilotwings 109.-

Descent 49.-

Cyberia 49.-
Steel Harbinger 49.-
Street Racer 49.-

Wave Race 64 89.-

Star Wars 129.-
I. Superstar Soccer 133.-
FIFA Soccer 64 115.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10 DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !

Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software !

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!

von K.-D. Hartwig

Die Probe au

Acclaim ist spätestens seit *Turok – Dinosaur Hunter* in aller Munde. Doch während Iguana Entertainment America eifrig an der Fortsetzung

des Nintendo⁶⁴-Actionhits arbeitet (erste Infos gibt es möglicherweise schon zur E3), sind auch die anderen Acclaim-Labels nicht untätig.

Forsaken

Work in Progress PC, PlayStation, Nintendo⁶⁴



Jedem Video- und Computerspieler ist mit Sicherheit Interplays 3D-Shooter *Descent* ein Begriff, der sowohl auf PCs als auch auf PlayStation begeisterte Reviews erhielt und eine große Fangemeinde hat. Ein flüchtiger Blick auf *Forsaken* (der ursprüngliche Arbeitstitel lautete *Condemned*) läßt unschwer erahnen, daß dieser Titel beim ursprünglichen Spieldesign stand. Aber daraus macht Probe auch gar keinen Hehl, ganz im Gegenteil, man scheut den Vergleich zum

Konkurrenten keineswegs. Und das ist auch gar nicht nötig, wie der aktuelle Stand der Entwicklung zeigt. Seit achtzehn Monaten arbeiten über zehn Programmierer, Grafiker und Designer an dem Projekt, das damit nicht nur das aufwendigste Probe-Spiel bisher ist, sondern auch das Zeug zum Referenztitel hat. Allein die Technik ist schon beeindruckend. Die PC-Version, die bislang am weitesten fortgeschritten ist und aus der alle Bilder auf dieser Seite stammen, schlägt dank 3Dfx-Unterstützung vergleichbare Titel um Längen.

Doch auch die PlayStation-Fassung, die vor Ort testgespielt werden konnte, gehört technisch zur absoluten Luxusklasse: Die schnelle und detaillierte 3D-Grafik kommt durch die geschickte Nutzung von Interpolationen weitestgehend ohne die üblichen Texturverzerrungen aus, weder Clipping-Fehler noch Blitzer stören die fast makellose Optik – und das sogar im Splitscreen-Modus für



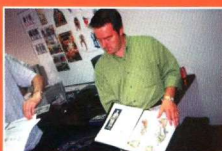
Der Multiplayer-Modus verspricht actiongeladene Gefechte



Die 16 verschiedenen Cyberbikes sind extrem detailliert



Die Grafik begeistert durch opulente Spezialeffekte



Probe-Boß Fergus McGovern präsentiert die Grafik-Studien



Die PC-Fassung nutzt sämtliche Features der 3Dfx-Karte. Die N64- und PSX-Versionen werden ähnlich spektakulär – nur ohne High-Res-Grafik

zwei Spieler. Während die Technik größtenteils steht, wird am Gameplay noch gefeilt.

Im Prinzip geht es darum, mit einem Raumschiff – in diesem Fall in Form von futuristischen Hoverbikes – ein 3D-Höhlenlabyrinth zu erkunden, von Gegnern zu säubern, diverse Rätsel zu lösen und imposante Endgegner auszumerzen. Die Missionen sind recht abwechslungsreich gestaltet: Einige Level müssen innerhalb eines Zeitlimits gemeistert werden, bei anderen steht eine Rettungsmission oder das Lösen einer bestimmten Aufgabe im Vordergrund. Der Höhepunkt verspricht jedoch der Multiplayer-Modus zu werden, auf dessen Design besonders viel Wert gelegt wird. Über Netzwerk am PC können sich dabei bis zu 16 Spieler in den riesigen Labyrinthen heiße Gefechte liefern – das Grafikdesign reicht von Tempeln über Militärbasen und Raum-

stationen bis hin zum Reaktorkern. PlayStation-User können dank Link-Option immerhin noch zu viert in die Schlacht ziehen. Ein Fragezeichen schwebt noch über der N64-Version, denn die wird, basierend auf dem Probe-PC-Original, „außer Haus“ bei Iguana Entertainment U.K. programmiert. Das Leveldesign wird also von zwei unterschiedlichen Teams gestaltet, damit sich die Versionen auch inhaltlich unterscheiden. Laut Probe funktioniert die Cooperation aber reibungslos, und die N64-Fassung soll sich erstaunlich nah am PC-Vorbild präsentieren. Ein Vierspieler-Modus à la *StarFox 64* ist auf jeden Fall geplant.

Eigentlich sollte *Forsaken* pünktlich zum Weihnachtsgeschäft zum Kauf bereit liegen, derzeit sieht es jedoch so aus, als ob es bis zum ersten Quartal 1998 dauern könnte. Bis dahin werden wir den Fortschritten des Spiels besondere Aufmerksamkeit widmen. ■

fs Exempel

Aktuell steht die Entwicklungsabteilung Probe Entertainment im Rampenlicht, die nach *Alien Trilogy* und *Die Hard Trilogy* eine ganze Reihe

heißer Titel in der Mache haben, von denen *Forsaken* für PC, PlayStation und N64 vermutlich der aufsehenerregendste ist.

Extreme-G

Work in Progress Nintendo⁶⁴ (exklusiv)



Die N64-typischen Nebel-effekte sind auch bei *Extreme-G* nicht zu vermeiden, stören allerdings nur im Mehrspieler-Modus



Die transparenten Kraftfelder sehen nicht nur gut aus, sondern beeinflussen auch die Cyberbikes – da sind blitzschnelle Reaktionen gefragt

N 64-Entwickler gehören noch immer einem erlesenen Zirkel an. Obgleich die Verkaufszahlen der Konsole in Japan an der geringen Software-Quantität krankt, geht Nintendo mit Entwicklungssystemen nicht gerade hausieren. Andererseits herrscht bei den Third Parties trotz gigantischen Verkaufszahlen (in den USA) immer noch eine gesunde Skepsis gegenüber den hohen Produktionskosten der Module. Auch Probe Entertainment testet den Markt mit einem N64-Spiel an.

Ein halbherziger Versuch ist es jedoch keinesfalls, den Probe im 64-Bit-Markt startet, sondern er zielt konsequent auf eine Marktlücke, die Psygnosis auf den 32-Bitern mit den *wipEout*-Spielen besetzt: futuristische High-Speed-Rennspiele. Als 'Protagonisten' bei der 96-MBit-Cardridge *Extreme-G*, das übrigens für Extreme Gravity steht, fungieren coole Motorräder, die über höchst originelle Tracks rasen, die passagenweise einer Achterbahnfahrt gleichen. Von halsbrecherischem Gefälle über



Die Optik erinnert stark an *wipEout* – mit seltsamen Farben

Loopings und Korkenzieher-Sektionen über diverse Sprung-schanzen säumen extrem ausgefallene Abschnitte die Strecken, die zudem von Trümmern glückloser Konkurrenten und unterschiedlichen Kraftfeldern unsicher gemacht werden.

Wie *wipEout* kommt auch *Extreme-G* nicht ohne eine reichhaltige Auswahl an Extrawaffen aus – über zwanzig stehen zur Verfügung. Besonders originell klingt das Warp-Extra. Wer im Besitz eines seltenen Vertreters dieser Art ist, hat die Möglichkeit, irgendwo auf der Strecke den Ein- und Ausgang eines Warp-Tunnels zu bestimmen. Dieser kann je nach Vorliebe des Users als praktische



Probe plant ein sehr ausgefallenes Streckendesign

Abkürzung dienen. Allerdings können auch die Gegner die Warp-Tore benutzen – was fatale Auswirkungen haben kann, wenn man den Zielpunkt direkt vor einem Abgrund oder einer Wand platziert ...

Die vor Ort gesichtete Version befand sich noch in einem recht frühen Entwicklungsstadium, so daß man über die abschließende Qualität nur spekulieren kann. Zu den angekündigten Features zählen unter anderem diverse Techno-Musiken, ein Kommentator à la *Wave Race 64*, der obligatorische Vierspieler-Modus (bereits vorhanden, doch die Framerate ist noch sehr verbesserungswürdig) und eine realistische Computer-Intelligenz, wodurch die

Computergegner, von denen fünf mit dem Spieler um die Pole Position kämpfen, zu ernstzunehmenden, aber nicht unfairen Kontrahenten werden sollen. Das Team um Producer Darren Anderson hat allerdings in den kommenden Monaten noch einiges vor – geplanter Release-Termin ist im November.

Da der Hauptprogrammierer sich bereits seine Spuren im Rennspielgenre verdient hat, kann man sich durchaus einige Hoffnungen machen. Auf sein Konto geht Kemcos *Top Gear*-Reihe für SNES oder die *Lotus*-Serie für Mega Drive, aber auch *Loaded* für PlayStation – wobei es ihm wichtig ist zu betonen, mit der Fortsetzung *Re-Loaded* nichts zu tun zu haben. Bleibt nur zu hoffen, daß die Grafikerdesigner bis zum Release noch einen Chromatik-Lehrgang belegen, denn trotz aller Nintendo⁶⁴-Grafikfeatures läßt sich eins beim besten Willen nicht wegdiskutieren – die Farbkombinationen im Spiel sind mehr als gewöhnungsbedürftig ... ■

Fantastic Four

Work in Progress PlayStation

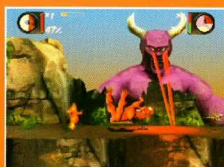


Auf den ersten Blick weckt ein Comic-Lizenz-Action-Prügelspiel unangenehme Erinnerungen an 16-Bit-Zeiten, als jeder halbwegs erfolgreiche Film oder Comic mit einem 08/15-Prügelspiel oder Action-Jump&Run bedacht wurden. Daß diese Tage für Acclaim ein für allemal der Vergangenheit angehören, beweist *Fantastic Four*. Zwar handelt es sich dabei um ein Spiel à la *Final Fight*/*Streets of Rage*, doch Probeging bei dem PlayStation-Projekt

mit viel Sorgfalt zu Werke. Angefangen damit, daß per Multitap bis zu vier Spieler gleichzeitig den Kampf gegen die Schergen von Dr. Doom aufnehmen können (Auf Wunsch ersetzt der Computer fehlende Mitstreiter.), bietet *Fantastic Four* zahlreiche interessante Features und Optionen, die Spiele dieser Art üblicherweise nicht bieten – von den 31 originellen Gegnern und Endgegnern gar nicht zu reden. Natürlich darf dabei die optische

Präsentation nicht zurückstehen. Mit Motion-Capturing allein ist heute zwar kein Videospieler mehr hinter dem Ofen hervorzulocken, doch darüber hinaus werden noch einige Effekt-Register gezogen: Die Fackel lodert in bester Cinder-

Manier (aus dem *Killer Instinct*-Automaten) über den Screen, und der Earthquake-Special-Move vom Ding ist auch nicht von Pappe. Den Release-Termin im September sollten sich vielleicht nicht nur Fans des Marvel-Comics vormerken. ■



Die Superhelden begegnen einigen absurden Kreaturen



Auch bei *Fantastic Four* gehören Lichteffekte zum guten Ton



Shoot-'em-Up-Sequenzen lockern der Prügelalltag auf



Die Comicvorlagen standen bei der grafischen Gestaltung Pate

Constructor

Work in Progress PC, PlayStation

Wer *Sim City*-artige Spiele mag, wird *Constructor* lieben – allerdings nur, wenn er eine gehörige Portion englischen Humors mitbringt. Natürlich geht es auch bei *Constructor* darum, für das Wohlergehen der Bewohner einer virtuellen Stadt zu sorgen – um sie dann durch Wuchermieten und ähnliche Halsabschneidermethoden nach Strich und Faden auszuhebeln. Wer zum Beispiel feucht-fröhliche Technoparties im Garten veranstaltet, sorgt zwar für gute Laune – jedoch nicht bei den Nachbarn, die sich schnell eine neue Bleibe suchen. Wer für Ruhe im Viertel sorgen will, kann statt



Constructor behandelt das *Sim City*-Thema mit viel Humor

dessen ein Mafia-Headquarter gründen, was natürlich auch seine Schattenseiten hat ... Das etwas andere Strategiespiel wird von System 3 programmiert – C-64-Veteranen werden sich zweifellos an deren Meisterwerk *The Last Ninja* erinnern. ■

Batman & Robin

Work in Progress PlayStation

Mit *Batman & Robin* hat sich Probe die neben Steven Spielbergs *The Lost World* wichtigste Filmlizenz des Jahres gesichert. Momentan dürfen aus lizenzrechtlichen Gründen noch keine Bilder aus dem Spiel veröffentlicht werden, doch was wir vor Ort sichten durften, ist schon jetzt faszinierend. Das Designer-Team, das zuletzt mit *Alien Trilogy* einen Hit landete (und nicht an einer N64-Umsetzung arbeitet!), bezeichnet das Spiel als eine Mischung aus *Tomb Raider*,



Quake und *Resident Evil*. Für das 3D-Action-Adventure wurden die Movie-Sets am Computer penibel rekonstruiert, die Helden des Spiels (Batman, Robin und Batgirl) stehen dem Spieler zur Auswahl, um Poison Ivy und Mr. Freeze (im Film gespielt von Arnold Schwarzenegger) unschädlich zu machen. Die Wahl des Charakters verändert auch die Lösungswege des rätselhaften Spiels, das „auf Wunsch“ der Warner-Bros.-Filmstudios völlig ohne Gewalt auskommen wird. ■

**NINTENDO 64**

Grundgerät dt	299.00
Importspielladapter	59.90
Antennenkabel	49.90
Game Killer dt	69.90
Jopyad (Nintendo)	59.90
Joypad Transparent	59.90
Joystick Arcade Shark	99.90
Memory Card	39.90
Memory Card (1 Meg)	49.90
Memory Card (5 Meg)	89.90
FIFA-Soccer dt	134.90
Mario dt	89.90
Mario Kart dt	99.90
Pilotwings dt	119.90
Shadows of the E. dt	139.90
Superstarsoccer dt	149.90

**NINTENDO 64**

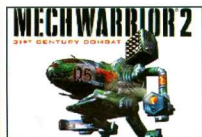
Waverace dt	99.90
Turok dt	139.90
Turok PAL	159.90
KI Gold PAL	149.90
Neuheiten bitte erfragen.	

SUPER NES

Lost Vikings 2 dt	109.90
Lufia dt	119.90

MAGAZINES/GUIDES

EDGE uk	17.00
Gamefront dt	5.90
Official PSX Mag uk	25.00
Mario 64 Guide dt	24.80

**INTERNET**

Unser Service für
Dich im Internet:
News, Preislisten,
Screenshots,
Orderservice und more.

<http://www.arjay-games.de>

**ALLGEMEINES**

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (nur Software) 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

**ARJAY GAMES**

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76

E-MAIL-ADRESSE

info@arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN

Fon: 0221-12 33 93

Ladenpreise können abweichen

Preise mit einem * sind Angebots- und oder Restposten.



ARJAY GET YOUR GAMES

0221-121067

PLAYSTATION

Grundgerät dt	288.00
Umbau für US/JP Importe	
durch eigene Werkstatt mit	
1/2 Jahr Garantie	99.90
Der Umbausatz für Bastler	
(deutsche Anleitung)	59.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Game Buster dt	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Joypad (Sony)	44.90
Joypad NeGon	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card - Sony	39.90
Memory Card - 3MEG	69.90
Memory Card - 24MEG	84.90
Namco-Arcade-Stick	119.90
2Xtreme Games dt	79.90
4-4-2 dt	89.90
Acc Combat II jp	149.90
Adidas-Soccer 2 Int.	99.90
Agent Armstrong dt	89.90
Apocalypse dt	89.90
Broken Helix us	119.90

PLAYSTATION

Bushido Blade jp	149.90
Carnage Heat dt	84.90
Castlevania X jp	144.90
City of Lost Children	89.90
Command&Conquer	99.90
Crash Bandicoot dt	99.90
Descent 2 dt	89.90
Destruction Derby II	99.90
Exhumed dt	89.90
Formula 1 dt	99.90
G.T. - Max jp	139.90
Gun (Predator)	79.90
Gun mit Laserpointer	149.90
Hexen dt	89.90
Jet Rider dt	79.90
Legacy of Kain dt	89.90
Magic Gathering dt	89.90
Megaman X3 dt	89.90
Micro Machines V3 dt	89.90
Monster Trucks dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Live 97 dt	89.90
NHL-Powerplay dt	89.90
Overblood dt	89.90

PLAYSTATION

Porsche Challenge dt	79.90
Rage Racer dt	99.90
Rebel Assault II dt	99.90
Resident Evil dt	89.90
Samurai Shodown3 dt	79.90
Sentient dt	99.90
Soul Blade dt	99.90
Speedster dt	89.90
Spider dt	89.90
Suikoden dt	99.90
Super Pang Coll. dt	89.90
Super Puzzle Fighter	74.90
Tekken II dt	99.90
Tenka dt	99.90
Time Crisis jp	149.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tobal No. 2 jp	149.90
Tomb Raider dt	89.90
Total NBA 97 dt	79.90
Transport Tycoon dt	89.90
Trash it! dt	89.90
V-Rally dt	99.90
Vandal Hearts dt	89.90
Wing Commander 4 d	89.90

PLAYSTATION-ANCEBOTE

A.I.V Evolution Global	* 79.90
Ballblazer Champ. us	* 49.90
Little Big Adven. dt	* 79.90
Lost Vikings 2 dt	* 79.90
Mechwarrior 2 us	* 49.90
Need for Speed 2 dt	* 79.90
NHL-Faceoff 97 dt	* 74.90
Riot dt	* 49.90

PLATINIUM RANGE

Air Combat dt	49.90
Alien Trilogy dt	49.90
Bust a Move 2 dt	49.90
Destruction Derby dt	49.90
Fade to Black dt	49.90
FIFA 96 dt	49.90
Need for Speed dt	49.90
PGA-Golf 96 dt	49.90
Ridge Racer dt	49.90
Road Rash dt	49.90
Tekken dt	49.90
Toshinden dt	49.90
Wipe Out dt	49.90
AUCH NEUHEITEN USA & JP	

SEGA SATURN

4-4-2 dt	89.90
Andretti Racing dt	89.90
Bombberman dt	89.90
C & C (Uncut) uk	* 79.90
Dark Savior dt	89.90
Dragonforce us	129.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighters Mega Mix	109.90
Heart of Darkness dt	99.90
Hexen dt	84.90
Impact Racing dt	89.90
Lost Vikings 2 dt	89.90
Manx TT dt	109.90
Manic Karts dt	89.90
Mass Destruction dt	89.90
Metal Slug jp	139.90
NHL-Hockey 97 dt	89.90
Pandemonium dt	89.90
Pinball Graffiti dt	89.90
Kuack dt	99.90
Scorch dt	89.90
Shining the holy Ark	89.90
Super Puzzle Fighter	74.90
AUCH NEUHEITEN USA & JP	





MEDIEVIL

It's not a game

Die Carneby Street in London immer gerade aus, einmal rechts, dann wieder links und schon kann man es sehen, das weiße, unscheinbar wirkende Sony-Gebäude, in dem Spielerträume wahr werden.

von S. Alter/K. Kock



Der big Boss:
Chris Deering,
Präsident von
SCEE in
London



SONY INSIDE

MEDIEVIL

System:	PlayStation
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Millenium
Erhältlich:	4. Quartal

Wer die Schwelle von SCEE überschreitet, findet sich in einem Palast aus Glas mit eigenem Kino wieder. Doch Eintritt finden nur geladene Gäste, so wie bei der großen Präsentation, zu der Sony Journalisten aus Frankreich, Spanien, Polen, England und Deutschland einlud. Auch neXt Level gehörte zum erlesenen Kreis, der Sonys neueste Produkte bestaunen durfte.

Die Überraschung war groß, als die beiden fürs 4. Quartal geplanten Titel *Medevil* und *Rosco McQueen* vorgestellt wurden und sich damit ein hochinteressanter Trend für zukünftige PlayStation-Games zeigte. Volle Bewegungsfreiheit in 3D-Umgebungen soll zum Standard werden. Als absolutes Highlight der vorgestellten Games stellte sich das Horrorszenario *Medevil* heraus, das von Produzent Chris Sorrell, der Firma Millenium, höchstpersönlich gezeigt und erklärt wurde.

Teuflischen Machenschaften auf der Spur

Schon die Intro rief laute Beifallsbekundungen hervor, was bei Spielepräsentationen eher die große Ausnahme ist. Einleitend erzählt es die Geschichte von einem Magier, der sich des Nachts durch die Straßen schleicht, um die Seelen der Schlafenden zu stehlen. Was am Schluß bleibt, ist eine furchterregende Landschaft voller Zombies, gegen die der Spieler in der Rolle des sehr häßlichen, aber freundlichen Sir Daniel Fortesque zum Kampf antreten muß.



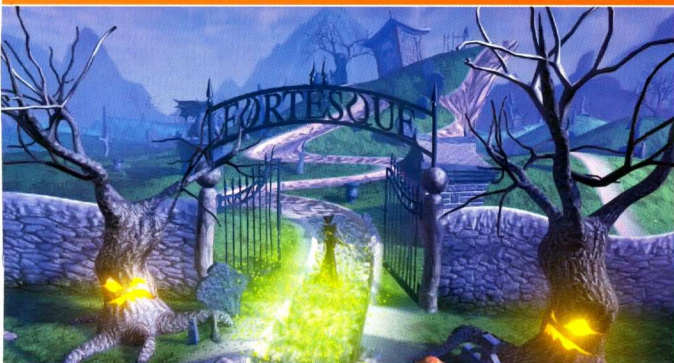
Chris Sorrell,
Millenium, zeichnet
für die Produktion
von *Medevil*
verantwortlich

Gespannt warteten alle Anwesenden nun auf das Ingame des Action-Adventures, denn zu oft folgt auf gute Anfangssequenzen ein Spiel von nur durchschnittlicher Qualität.

MEN AT WORK



Die Grafikabteilung von SCEE in London: In diesen Räumen entstand schon so manches Meisterwerk

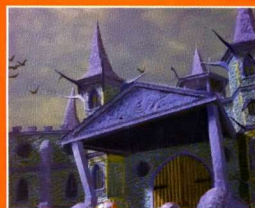


Doch nicht so bei *Medevil*. Volle Bewegungsfreiheit der Spielfigur in dreidimensionalen bizarr gestalteten Horrorszenarien brachte die Fachpresse zum Staunen. Das Sortiment der insgesamt 55 Charaktere erstreckt sich von fliegenden Dämonen über gläserne Endbosse bis hin zu umherlaufenden Galgen. Um sich erfolgreich gegen die Feinde zur Wehr setzen zu können, stehen acht Waffen wie Armbrust, Schwert oder Speer zur Verfügung, die allesamt durch Aufsummern von Extras an Stärke gewinnen und ihrerseits nochmals für schöne Lichteffekte sorgen.

Alle 28 Level sind angefüllt mit gelungenen Licht- und Farbspielen, endlos vielen Transparenzeffekten, immer neuen grafischen Überraschungen und knackigen Rätseln. Großen Anklang fand auch der Regen-Level, in dem jeder einzelne Fußtritt von Sir Dan im schlammigen Boden zu sehen ist. Nach einem größeren Spielabschnitt bekommt der Spieler zur Belohnung eine Fortsetzung der



Eindrucksvolle Kameraschwenks setzen Sir Daniel Fortesque immer wieder exzellent in Szene



FIRST STEPS



**It's
not a
game**

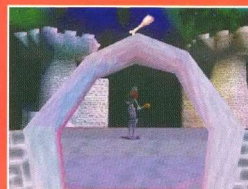
MEDIEVIL

eindrucksvolles Intro zu sehen, bevor es im nächsten Abschnitt mit dem Bekämpfen von Zombies weitergeht.

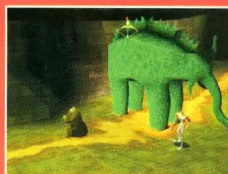
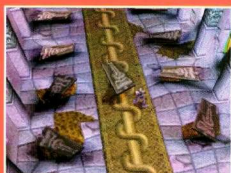
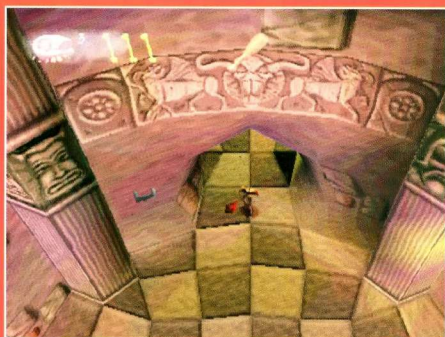
Trotzdem die Geschichte samt Ihrer Dämonen sehr schaurig anmutet, ist es Millenium geglückt, eine gehörige Portion Humor im Spiel unterzubringen. Nicht zuletzt liegt das an namhaften Kinofilmen, wie *Tim Burtons The Nightmare Before Christmas* und *The Addams Family*, von denen sich die Macher für ihr Spiel inspirieren ließen. Da ist es fast ein bißchen schade, daß *Medievil* erst zu Weihnachten die Spielerherzen erfreuen wird, dennoch ist jetzt schon sicher, daß Sir Daniel Fortesque zur Spitze der dann erscheinenden Highlights der Konkurrenz gehören wird. ■



Jeder der 28 Level unterscheidet sich vom anderen. Die Lichtspiele erfreuen das Auge



ROSCO MCQUEEN



Neben *Medievil* und *Rapid Racer* wurde auch *Rosco McQueen* präsentiert. In dem Action-Adventure geht es darum, ein Bürogebäude von wildgewordenen Robotern zu befreien und – alle freiwilligen Feuerwehrler aufgepaßt – Brandherde zu löschen. Allerdings steht das Game momentan im Schatten der anderen sehr starken Titel, deshalb wird neXt Level erst in der kommenden Ausgabe ausführlich über diesen Titel berichten. ■

METROPOLIZ

VIDEO UND COMPUTERGAMES

LADEN & VERSAND: NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK

0541-66016 & 66017

PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
AGE COMBAT	15,00	29,90
ADILE WARRIOR	15,00	29,90
ALIEN TRILOGY	20,00	59,90
BUST-A-MOVE 2	20,00	49,90
CYBERIA	20,00	49,90
DESCENT	20,00	49,90
DESTRUCTION DERBY	15,00	39,90
DISCWORLD	20,00	49,90
EXTREME GAMES	20,00	49,90
FORMULA 1	40,00	49,90
FADE TO BLACK	20,00	49,90
FIFA SOCCER	15,00	29,90
GALAXY FIGHT	20,00	49,90
HI-OCTANE	15,00	39,90
KRAZY IVAN	20,00	49,90
LEMMINGS 3D	20,00	49,90
MICKEYS WILD ADV.	20,00	49,90
NAMCO NR.1	15,00	39,90
NFL GAM T.E.	15,00	39,90
NBA JAM 2	15,00	39,90
NOVASTORM	15,00	39,90
OLYMPIC SOCCER	15,00	39,90
PRIME SAMPRAS TENNIS	30,00	59,90
RENAL RAGE	15,00	39,90
RYANAN	30,00	59,90
RESIDENT EVIL	20,00	49,90
RIDGE RACER REV.	20,00	49,90
SHELLSHOCK	15,00	39,90
TEKKEN	15,00	39,90
THOSHINDEN 2	20,00	49,90
TOTAL NBA	15,00	39,90
VIEWPOINT	15,00	39,90
WING COMMANDER III	30,00	59,90
X-COM	30,00	59,90

	ANKAUF	VERKAUF
DONALD IN M.M.	25,00	49,90
DYNAMITE HEADY	10,00	19,90
EARTHWORM JIM 2	20,00	39,90
ETERNAL CHAMPIONS	10,00	19,90
GOLDEN AXE 2	10,00	19,90
IMG TENNIS	5,00	14,90
INT. SUPER STAR SOC.	25,00	49,90
JURASSIC PARK 2	15,00	29,90
PHANTASY STAR III	20,00	39,90
ROAD RASH	10,00	19,90

MEGA DRIVE GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
DONALD IN M.M.	25,00	49,90
DYNAMITE HEADY	10,00	19,90
EARTHWORM JIM 2	20,00	39,90
ETERNAL CHAMPIONS	10,00	19,90
GOLDEN AXE 2	10,00	19,90
IMG TENNIS	5,00	14,90
INT. SUPER STAR SOC.	25,00	49,90
JURASSIC PARK 2	15,00	29,90
PHANTASY STAR III	20,00	39,90
ROAD RASH	10,00	19,90

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN!
HIER NEHMEN SIE UNS AN, BEWEIS SIE UNS IHRE SPIELE ZEIGEND. ALLE SPILERSCHENKEN WERDEN VON METROPOLIS OHNE NACH FRÜHERER ABGABE ANKAUF. DANACH DIE SPIELE NACH UNSERER AUSWAHL ANKAUF. NAME, ANSCHRIFF UND TEL. NR. UNVERÄNDERT BELIEBIG.
ENTSPRECHEND IHREN VORLIEGEN ÜBERWISSEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO, MR. UND BILDI HINTE), ODER SENDEN IHREN FÜR NACHSCHÜBE (KTO, L. 2. HINTE) UNTERSTÜTZUNG.

BESTELLUNGEN
SIE KÖNNEN UNS IHR TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BEIET FÜR IHRE SPIELE OHNE VORSTELLUNGSGEBÜR AN. VON LIEFERUNG NACH WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL UNTERHALB VON 1 BIS 2 TAGEN PER POST-NACHNAHE.

PLAYSTATION NEUE SPIELE

	NEU
ADIDAS POWER SC. 2	89,90
ATARI ARCADE	89,90
BSOLAM	89,90
DARK FORCES	89,90
DISRUPTOR	89,90
EXCALIBUR 2555 AD	89,90
LIFEFORCE TENKA	89,90
LOST WIKINGS 2	89,90
MECHWARRIOR 2	89,90
MONSTER TRUCKS	89,90
MICRO MACHINES V3	89,90
NAMCO NR.4	89,90
NEED FOR SPEED 2	89,90
OVERBLOOD	89,90
POSCHE CHALLENGE	89,90
RALLYE CROSS	89,90
REBEL ASSAULT II	89,90
ROAD RAGE	89,90
SYNDICATE WARS	89,90
TEN PIN ALLEY	89,90
TRASH IT	89,90
V-RALLYE	89,90
VANDAL HEARTS	89,90

PLAYSTATION-ZUBEHÖR

	ANKAUF	VERKAUF
PLAYSTATION-KONSOLE	299,90	
4 PLAYER ADAPTER	39,90	
360 X MEMORY CARD	89,90	
ACTION REPLAY	89,90	
ASCHII PAD	49,90	
JUSTIFIER	69,90	
MD CATZ LENKRAH	149,90	
NE-G-COM	89,90	
RGB KABEL	29,90	

NETENTON ULTRA 64

	ANKAUF	VERKAUF
NINTENDO 64 DT.	299,90	
INTERN.SOCCER 64	139,90	
MARIOKART 64	89,90	
PILOTWINGS 64	119,90	
SUPERMARIO 64	89,90	
TURKOT D1/ENGL.	149,90	
WAVE RACE 64	89,90	
ADAPTER US/JP/DT.	49,90	

SONSTIGES

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO	75,00	129,90
JAGUAR	75,00	129,90
MEGA DRIVE	30,00	59,90
GAMEBOY	25,00	49,90
SATURN	150,00	229,90
SUPER NINTENDO	50,00	99,90
CONTROL PAD SN/MD	5,00	14,90
ADAPTER SN	10,00	19,90

REAL 3 DO, GAMEBOY, PC, CD ROM, JAGUAR

- VORBESTELLUNGEN BEI METROPOLIS AB DEM 1. MAI
- KOSTENLOSER SERVICE FÜR ALLE KUNDEN
- IHRE VORBESTELLUNG ERHALTEN SIE AUTOMATISCH SOBALD VORRÄTIG
- FÜR WEITERE INFORMATIONEN, RUFE SIE JETZT BEI UNS AN!

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GELT, IHN IN IHRE MARKEN ANFORDERN. ALLE ANGABEN BEZIEHEN SICH AUF DIE VORSTELLUNG. VERANDERUNGEN & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. IN FALLE VON ÜBERLIEFERUNGEN BEI VERANDERTE SPILLEN KÖNNEN WIR LIEFER NACH UNTER ALLES ANKAUF. VON REALITÄT VON UNABHÄNGIG VON UNSEER PREISLISTE, EIN GEGENSTÄND ZUGEHÖR.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-FR. 10.00 BIS 18.30 UHR
SA. 10.00 BIS 14.00 UHR
LA. SA. 10.00 BIS 18.00 UHR
PORTO (INLAND) 5,00DM POST-NACHNAHE 6,00DM
PORTO (AUSSLAND VORNAHE) 15,00DM

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACTRAISER	10,00	29,90
AERO THE ACROBAT	10,00	29,90
ALADDIN	20,00	49,90
BATMAN FOREVER	20,00	49,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
CHESSMASTER	20,00	49,90
COOL SPOT	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	20,00	49,90
DIE SCHLUMPF	20,00	49,90
DONKEY KONG 1	20,00	49,90
DRAGON	20,00	49,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	49,90
F-ZERO	5,00	19,90
FATL FURY	15,00	39,90
FIFA'96	20,00	49,90
ILLUSION OF TIME	30,00	59,90
INT. SUPERST.SOCC.2	40,00	69,90
JURASSIC PARK	20,00	49,90
LACON	20,00	49,90
LEMMINGS	20,00	49,90
MARIOKART	20,00	49,90
MARIOWORLD	5,00	19,90
MEGAMAN X	20,00	49,90
MYSTIC QUEST	15,00	39,90
PARDIUS	10,00	29,90
ROCK N ROLL RACING	30,00	59,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
STARWING	10,00	29,90
SUPER GHOLS'N GH.	5,00	19,90
SUPER R TYPE	5,00	19,90
SUPER TURRICAN 2	20,00	49,90
THEME PARK	30,00	59,90
WWF RAW	20,00	49,90

SONSTIGES

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO	75,00	129,90
JAGUAR	75,00	129,90
MEGA DRIVE	30,00	59,90
GAMEBOY	25,00	49,90
SATURN	150,00	229,90
SUPER NINTENDO	50,00	99,90
CONTROL PAD SN/MD	5,00	14,90
ADAPTER SN	10,00	19,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

	NEU
ANDRETTI RACING	99,90
AREA 51	99,90
BOMBERMAN	99,90
BUG 100	99,90
COMMAND & CONQUER	109,90
CROW CITY OF ANGELS	99,90
CRYPT KILLER	99,90
DARK SAVIOR	99,90
ONE HARD	99,90
FIFA'97	99,90
FIGHTERS MEGAMIX	99,90
4X4 HARDCORE	99,90
IRON & BLOOD	99,90
JEWELS OF THE ORAC.	99,90
LOST WIKINGS 2	99,90
MASS DESTRUCTION	99,90
PGA TOUR'97	99,90
PROJECT OVERKILL	99,90
SONIC 3D	99,90
SOVIET STRIKE	99,90
SPOT G T HOLLYWOOD	99,90
TEMPEST 2000	99,90
VIRTUA COP 2 + GUN	139,90

SEGA SATURN ZUBEHÖR

	ANKAUF	VERKAUF
SATURN ACTION PACK	449,90	
6 PLAYER ADAPTER	69,90	
ACTION REPLAY	89,90	
BACKUP MEMORY	99,90	
COBRA GUN	89,90	
CONTROL PAD	49,90	
MISSION STICK	149,90	
RF UNIT	49,90	
RGB KABEL	29,90	

SUPER NINTENDO

	NEU
DONKEY KONG 3	129,90
FIFA'97	129,90
LUFIA DT.	109,90
NBA LIVE'97	119,90
PBA'97	109,90
SIM CITY 2000	139,90
STREETFIGHTER ALP.2	129,90
TERRANIGMA	119,90

NEO GEO CD GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD	140,00	219,90
ART OF FIGHTING 3	40,00	69,90
CROSSED SWORDS 2	20,00	39,90
FATAL FURY 3	25,00	49,90
KABUKI CLASH	25,00	49,90
METAL SLUG	40,00	69,90
SAMURAI SHOWDOWN	35,00	59,90
SUPER SIDEKICKS 3	25,00	49,90
WORLD HEROES PERF.	25,00	49,90
WINDJAMMERS	20,00	39,90

PLAYSTATION UMBAU



Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN
Sspiele ohne Wechsel-Tricks!

Bei Metropolis sind alle gebrauchten Videospiele geprüft.

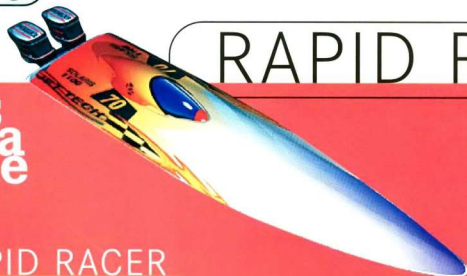
SONDERANGEBOTE DES MONATS

	NEU	SEGA SATURN	NEU
A-TRAIN	49,90	BLACK FIRE	49,90
BURBY 3D US	49,90	CHAOS CONTROL	49,90
CHESEY	49,90	CYBERIA	49,90
DARKSTALKER	49,90	JOHNNY BAZOOK.	49,90
FLAMING FLAM 2	49,90	MAGIC CARPET	49,90
KONAMI OPEN COOL	49,90	OLYMPIC SOCCER	49,90
MOTORTON R. P. 2	49,90	PARDIUS	49,90
NFL QUARTERBACK '97	49,90	STARFIGHTER 3000	49,90
PENNY RACER	49,90	STREET RACER	49,90
SUPER SONIC RACERS	49,90	THEME PARK	49,90
VIEWPOINT	49,90	THE HORDE US	49,90
WIZARD	49,90	GOLDFIRE SLAM	49,90

Action Pack Mit 2 Spielen 449,90 DM
ohne Spiel 299,90 DM
mit Umbau ohne RGB Kabel 399,90 DM

Vorbest. Unter Angebot ist freibewegliche Liefermöglichkeit, indem sowie Zusatzenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Ansonstenverweigerung der von uns gestellten Waren beschreiben wir die uns ersandenen Lieferungen pauschal mit 40,00 DM. Unter Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt Ihnen unter Vorbehalt Eigentumsübertrag. Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teilentfernung wird die der Bezahlung nicht gegenübergestellt. Im Falle von Nichtentfernung der Warenbestellung, werden die Rücksendungen möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Bezahlung beigefügt werden. Bestellungen auf dem Versandpost und Umfang der Produkte zu reklamieren zusammen mit der originalen Verpackung. Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Informationsfragen und gebrauchten (bzw. gebrauchten) Metropolis Produkte, können wir Ihnen weitere Informationen geben. Kunden nur Zusatzenverkauf. Wir werden Sie können. Unklarheiten gegen nicht gelöst. 4. August 1997. Aufgrund von Informationspolitik von Metropolis GmbH keine Gewähr. Wir beschreiben defekte Artikel verkauft nicht als defekt.

It's
not a
game



RAPID RACER

RAPID RACER

System: PlayStation
Hersteller: Sony
Entwickler: SCEE
Erhältlich: 3. Quartal

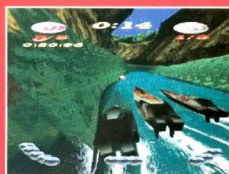
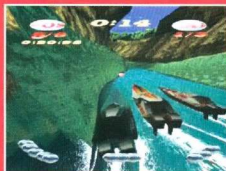
Weiter, höher, schneller und immer noch ein bißchen besser, scheint das Motto der Firma Sony zu sein. Dies zeigte sich auch bei der Vorführung des Rennspieltitels *Rapid Racer*, an dem Sony Computer Entertainment Europe seit über zwei Jahren ehrgeizig arbeitet. Bei dem Projekt stehen Speed-Boote im Mittelpunkt, die durch gefährliche Canyons gesteuert werden müssen. Ähnlich wie es bei der N64-Raserei *Wave Race 64* der Fall ist, versprechen die Entwickler eine beeindruckende Darstellung der Wasseroberfläche. Das virtuelle kühle Naß soll sich nach echten physikalischen Gesetzmäßigkeiten verhalten. In den optisch sehr abwechslungsreichen Szenarien herrschen zudem unterschiedliche Witterungen. Neben spiegelglatten Flußläufen werden auch Strecken geboten, deren Wellengang dem Spieler einiges abverlangt. *Rapid Racer* bietet eine Vielzahl aerodynamisch geformter Rennboote, jedes zeichnet sich durch unterschiedliche Vor- und Nachteile in puncto Fahrverhalten aus. Besonders mit dem analog arbeitenden neGcon-Joyypad sollen sich die Power-Boote präzise manövrieren lassen. Verschiedene Spielmodi – Meisterschafts-, Trainings- und Time-Attack-Rennen inklusive – sollen für Langzeitmotivation sorgen. Darüber hinaus wird das SCEE-Game eine Reihe versteckter Features enthalten.

Nach der Welle der Jetski-Games, die sich besonders auf dem Arcade-Sektor bemerkbar gemacht hat, begibt sich Sony mit *Rapid Racer* auf neues Terrain. Ob die wassersportliche Raserei Genre-Hits wie *Porsche Challenge* oder *Rage Racer* das Wasser reichen kann, wird sich zeigen. Ein genauer Termin für den Release von *Rapid Racer* wurde bislang noch nicht genannt, die Entwicklungsarbeit läuft momentan noch auf Hochtouren. Der potentielle PSX-Hit wird voraussichtlich in einer der kommenden Ausgaben im Rahmen eines ausführlichen Reviews vorgestellt. ■



Die Entwickler sprechen von superrealistischem Verhalten der Wasserströmungen

Für diese Strecken gilt: Übung macht den Meister



mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

ump higher
BIGGER faster
live forever skip levels
better more
enhanced

gametm
buster

legt die power in deine hände

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

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

preis dm 99,-

gametm
buster

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

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

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

versandkosten DM 10



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

PLAY + SAT 3

Sony weiter auf Erfolgskurs:

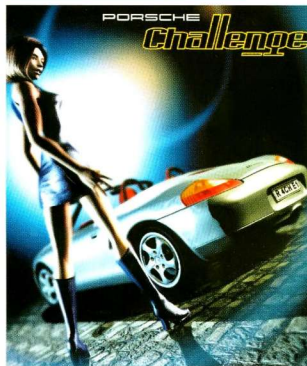
Sony Computer Entertainment gab kürzlich die Ergebnisse des vergangenen Geschäftsjahres bekannt. Demnach wurden bis Ende März 1997 13,5 Millionen PlayStations produziert und weltweit an den Handel verkauft (Japan: 7 Mio., USA: 4,5 Mio., Europa: 3 Mio.). Der Marktanteil im sogenannten Next-Generation-Markt liegt dabei bei 48,6 %. Insgesamt wurden zudem 98 Millionen Spiele verkauft, inzwischen ist die 100-Millionen-Grenze überschritten.

In Europa wurden seit der Markteinführung im September 1995 drei Millionen Konsolen und 19 Mio. Spiele abgesetzt, davon 600.000 in Deutschland.

Die Zahl der veröffentlichten PSX-Spiele beläuft sich auf 223 verschiedene Titel, in den USA sind es 275, in Japan sogar 737 (Stichtag 31.3.). Zukünftig soll die Produktionskapazität auf 1,5 Millionen Konsolen pro Monat ausgebaut werden (derzeit eine Million), Sonys Ziel ist es, bis zum 31. März 1998 18 Millionen Geräte zu verkaufen.

Die Gewinne sind übrigens bereits verplant. Ab September 1997 sponsort Sony Computer Entertainment Europe die UEFA Champions League. Der Deal hat eine Laufzeit von vorerst zehn Jahren und schlägt mit über 10 Millionen Pfund zu Buche.

porsche challenge meisterschaft



Rennspielwettbewerbe scheinen derzeit groß in Mode zu sein, denn auch Sony veranstaltet, ähnlich wie Nintendo (vgl. Seite 27), eine Meisterschaft rund um ihr neues Vorzeigenspiel. Die Vorausscheidung im Kampf um die *Porsche Challenge*-Meisterschaft ist zum Erscheinungstermin dieser neXT Level jedoch schon gelaufen; der große Showdown der zehn besten Fahrer findet am 28.6. im *Dorian Gray* in Frankfurt statt. Der Sieger gewinnt ein Carrera-Cup-Weekend auf dem Nürburgring. ■

probleme bei square?



Parasite Eve (PlayStation)

Final Fantasy Tactics hätte nach *Final Fantasy VII* Squares zweites RPG für die PlayStation werden sollen. Seit langem war der 25. Mai '97 als Release-Termin geplant, doch offenbar hatte die Firma mit einigen Problemen zu kämpfen. Laut Square ist *FF Tactics*, für das die unbestrittenen Experten des Strategie-/RPG-Genres abgeworben wurden (die Designer von *Tactics Ogre* und *Ogre Battle* von Quest), nun frühestens im 3. Quartal des Jahres zu erwarten. Für *Romancing SaGa* gibt es noch keinen definitiven Termin, auch das vollmundig angekündigte Rennspiel, das als erstes mit 60 Frames pro Sekunde lau-

fen und unter dem neuen Aques-Label erscheinen sollte, wurde kleinlaut gecancelt. *FF VII* war zwar mit über drei Millionen verkauften Einheiten der erwartete Erfolg, aufgrund der immensen Produktionskosten läßt der große Reingewinn aber noch auf sich warten.

Ungeachtet dessen kündigte Square zum Jahresende bereits einen neuen Mega-Titel für die PlayStation an. *Parasite Eve* ist eine Kooperation mit Square L.A., auf japanischer Seite sind namhafte Mitglieder der Teams von *Chrono Trigger*, *Final Fantasy IV* und *VII* und *Super Mario RPG* beteiligt. ■

das achte weltwunder

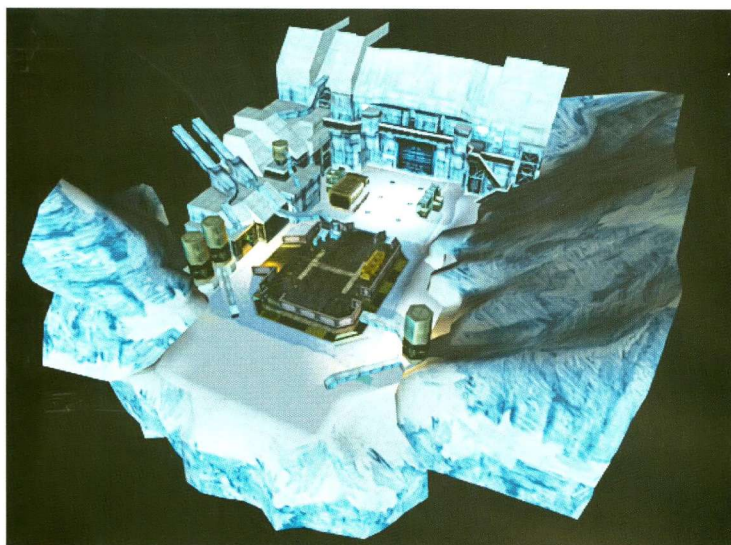
Rare konnte bislang ohne Übertreibung als wahres Informations-Schwarzes-Loch bezeichnet werden. Die englische Software-Firma von Chris und Tim Stamper, seit 1994 zu 25 % im Besitz Nintendos, übertrifft in ihrer Geheimniskrämerei selbst NCL-Chef Hiroshi Yamauchi. Nun haben eine Handvoll Rare-Mitarbeiter den Ereignishorizont überschritten – um für Sony zu entwickeln. Derzeit gibt es einen Vertrag über drei Exklusivspiele.

NoA-Chairman Howard Lincoln kommentierte dieses Ereignis als „Non-event an der Grenze zur Lächerlichkeit. Es wird immer Leute geben, die ihre Firma verlassen – warum sollte Rare da eine Ausnahme darstellen.“

Der Name der neuen Firma, Eighth Wonder, zeugt jedoch von gesundem Selbstbewußtsein. Ex-Rareler Oliver Davies berichtet über die Zukunftspläne: „Eighth Wonder setzt sich aus drei Programmierern (Oliver Norton, Steve Patrick und Jeff Stafford), zwei Grafikern (Christopher Gage und Adrian Smith) und mir, einem Game Designer, zusammen. Wir waren an zahlreichen Rare-Spielen der vergangenen drei Jahre beteiligt, z. B. *Donkey Kong Country*, *DKC 2*, *Killer Instinct 1* und *2*, *DK Land*, *Ken Griffey's Winning Run* und *GoldenEye 007*. Vier von uns haben außerdem an dem N64-Projekt *Dream* mitgearbeitet. Vor allem haben wir Rare verlassen, weil wir den Wunsch nach mehr kreativer Freiheit hatten. Wir hatten die PSX für die vielseitigste Konsole. In der Hardware steckt noch viel mehr, als man bisher gesehen hat. Das Potential der PlayStation ist sehr vielversprechend, und ich denke, daß wir damit Sachen machen können, die noch kein anderer gemacht hat. Das N64 ist eine gute Hardware, die aber den Designern durch das Speichermedium Modul starke Einschränkungen auferlegt – von den hohen Folgekosten für die Verbraucher gar nicht zu reden. Das ist, als wenn man einen Ferrari baut, dessen Tank nur ein Volumen von einem

Metal Gear
Solid

System: PSX Hersteller: Konami Entwickler: In-house Erhältlich: ab August (als Imp.)



Einer gegen alle: Der Held des Spiels, Solid Metal, räumt auf

NES- und MSX-Besitzern dürfte die *Metal Gear*-Reihe ein Begriff sein. In den achtziger Jahren brachte Konami mit zwei Teilen dieser Serie frischen Wind ins damals noch recht eintönige Action-Genre. Besonders die taktische Note machte das Game zu einer willkommenen Abwechslung. Momentan arbeitet Konamis Programmiererteilung KCEJ an *Metal Gear Solid*, dem ersten 32-Bit-Teil der Reihe – in Ausgabe 2/97 wurde bereits über das Projekt berichtet. Hideo Kojima, der Produzent der ersten beiden

Metal Gear-Games sowie der Grafik-Adventures *Snatcher* und *Policenauts*, ist auch für die 32-Bit-Reinkarnation des Klassikers verantwortlich. Spielerisch soll das Game dieselben Akzente setzen wie die besonders in Japan sehr erfolgreichen Vorgänger. In der Rolle von Solid Snake, seines Zeichens Anführer einer Elite-Söldnertruppe, besteht die Aufgabe des Spielers darin, einer Gruppe von Terroristen das Handwerk zu legen. Schauplatz des Geschehens ist ein riesengroßes



Hi-Tech: Ein Infrarotgerät sorgt für beste Sicht im Dunkeln

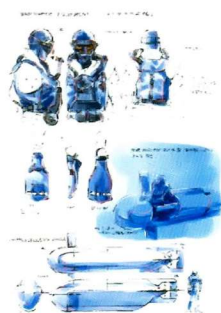
**MOTION-
CAPTURING
SORGT FÜR
REALISTISCHE
ANIMATIONEN
ALLER
CHARAKTERE**

DER KICK AN METAL GEAR SOLID:
VOLLE BEWEGUNGSFREIHEIT IN 3D

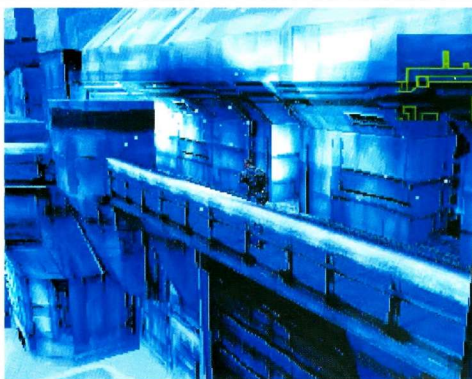
Die komplexen Polygonstrukturen werden vollständig in Echtzeit berechnet



Dank einer Übersichtskarte am oberen rechten Bildschirmrand behält der Spieler die Orientierung auf dem riesigen Fabrikgelände



Es gibt sogar Fahrzeuge wie beispielsweise ein Mini-U-Boot



Die terroristischen Gegner sind nicht zu unterschätzen. Sie benutzen alle denkbaren technischen Hilfsmittel, um Solid zu überwachen

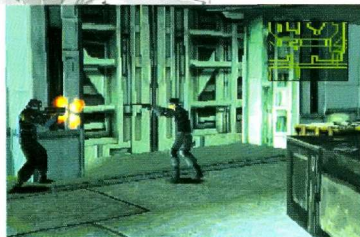


Alle Figuren und Hintergründe werden in Echtzeit berechnet



DIE INTERESSANTE KOMBINATION AUS ACTION UND STRATEGIE ZEICHNET METAL GEAR SOLID AUS

Die gegnerischen Wachposten sind schwerbewaffnet und lauern überall



Fabrikgelände im Alaska des 21. Jahrhunderts. Neben gekontem Umgang mit den verschiedenen Feuerwaffen ist strategisches Vorgehen von großer Bedeutung. Der Spieler kann sich an gegnerische Posten heranpirschen und sie in Nahkampfsequenzen unschädlich machen. Der Akteur genießt völlige Bewegungsfreiheit in den Szenarien, wodurch das Spiel an Realismus dazugewinnt. Auf dem Gelände haben die Terroristen Überwachungskameras, Bewegungsmelder und verschiedene Fallen installiert, wodurch Solid Snakes Mission eher einem Himmelfahrtskommando als einem Kampfeinsatz gleicht.

Statt farbbarer 2D-Grafik präsentiert sich die 32-Bit-Fassung von Metal Gear in einem aufwendigen 3D-Gewand. Dank Motion-Capturing schleichen die Akteure absolut realistisch durch die Stages, während aufwendig gestaltete Explosionen und transparente Scheinwerferkegel den Bildschirm erhellen.

Ob Sonys kürzlich in Japan erschienenen Analog-Pad unterstützt wird, steht zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest, der geschickte Einsatz von Force Feedback würde sich jedoch positiv auf die Atmosphäre auswirken. Die interessante Mischung aus Action-, Strategie und Adventure-Einlagen wird mit Sicherheit viele PlayStation-Besitzer begeistern und eine Menge Plagiate nach sich ziehen. Ab August dürfen japanische Hobby-Söldner ihre Fähigkeiten beweisen. ■

Manx-TT-Competition



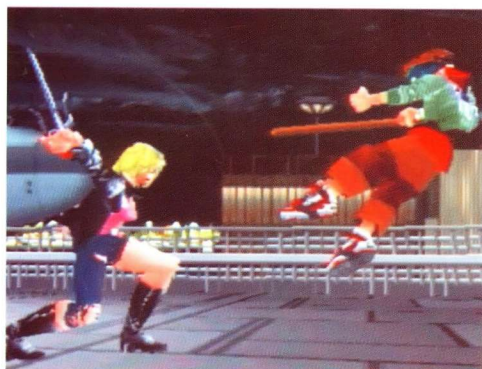
- PÜNKTLICH ZUM START DER BRANDAKTUELLEN SATURN-MOTORRADSIMULATION MANX-TT VERLOST NEXt LEVEL MIT FREUNDLICHER UNTERSTÜTZUNG VON SEGA FÜNF FEUERROTE RACING-JACKEN. TEILNEHMER MÜSSEN DIE SEGA-PREISFRAGE RICHTIG BEANTWORTEN UND DIE LÖSUNG AN FOLGENDE
- ADRESSE SCHICKEN: X-PLAIN VERLAG, FRIEDENSALLEE 41, 22765 HAMBURG

- Preisfrage: Von welchem Programmierer-Team stammt der Arcade-Automat Manx TT? Kleiner Tip: Das Sega-Department zeichnete schon für Sega Rally verantwortlich.

DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLOSSEN. MITARBEITER DER FIRMA SEGA UND DES X-PLAIN VERLAGS SOWIE DEHN ANGEHÖRIGE SIND VON DER TEILNAHME AUSGESCHLOSSEN. EINSENDESCHLUSS IST DER 14.7.97 (POSTSTEMPEL)

Last Bronx

System: SAT Hersteller: Sega Entwickler: AM 3 Erhältlich: 3. Quartal



LAST BRONX KÖNNTE ZUR ECHTEN KONKURRENZ FÜR DIE VIRTUA-FIGHTER-UMSETZUNGEN WERDEN

Beat 'em Ups sind unter Spielern immer gern gesehen. Obschon Saturn-Besitzer in diesem Genre eine riesige Auswahl haben, setzt Sega nun mit *Last Bronx* noch einen drauf. Auf der Tokyo Game Show war die bisher zu 30 Prozent fertiggestellte Automatenumsetzung zu bestaunen. Im Gegensatz zu den

zahlreichen *Virtua Fighter*-Umsetzungen wartet Segas neuestes Produkt mit einer weitaus größeren Auswahl an Waffen auf. Jeder der acht Charaktere ist mit einem ganz individuellen Set an Moves ausgestattet. Bisher sieht es so aus, als könnte *Last Bronx VF2* um Längen schlagen – man darf gespannt sein. ■



Jeder Charakter hat in diesem Spiel seinen eigenen Kampfstil



Als Automaten Spiel ist *Last Bronx* ein echter Knaller

Oddworld Inhabitants - Abe's Oddysee

System: SAT Hersteller: GT Int. Entwickler: Oddworld Erhältlich: 3. Quartal

Was in der Vergangenheit nur auf Hochglanzpapier in ausgesuchten Comicläden, wie etwa dem *Forbidden Planet* in London zu finden war, erfreut nun auch mehr und mehr die Anhänger der Videospiel-Szene.

Die mittlerweile hochentwickelten Programmierertechniken machen es möglich, daß mit der PlayStation grafische Fantasy-Highlights entwickelt werden können. *Oddworld Inhabitants - Abe's Oddysee* scheint in dieser Hinsicht ein echter Leckerbissen zu werden. Über die kommenden drei Jahre ist eine fünfteilige Episode des gruselig-schönen *Flashback*-Spektakels geplant. Eine grünhäutige Spielfigur wird über Plattformen gesteuert, Gleichgesinnte müssen aus den Fängen schießwütiger unförmiger Wesen gerettet werden. Was sich zunächst banal anhört, ist mit innovativen, völlig verrückten Spielideen, Sounds und Designs verknüpft. neXt Level wird kommenden Monat in einem ausführlichen Preview über diesen Titel berichten. ■

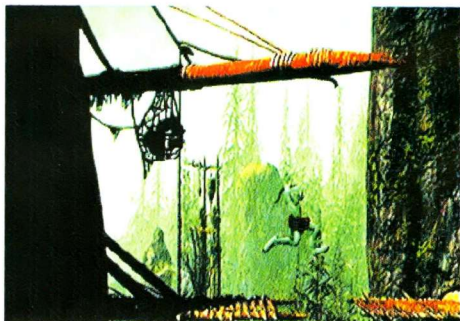


Ups, das war wohl ein Schritt zuviel! Wie dieses Beispiel zeigt, sollte man stets auf der Hut vor Fallen sein



ODDWorld: EINE GRÜNHÄUTIGKEIT AUF DER FLUCHT

RÄTSEL, ACTION, ÜBERRASCHUNGEN UND VOR ALLEM SPASS



Der Außerirdische kann springen, gehen, laufen und sogar schleichen

Crash Bandicoot 2

System: PSX Hersteller: Sony Entwickler: Naughty Dog Erhältlich: tba



Das Gameplay verspricht sehr abwechslungsreich zu werden

Weltweit hat sich der lustige Kojote eine Million Mal verkauft, allein in Deutschland gingen 100.000 *Crash Bandicoot*-CDs über die Ladentische. Das an Schwierigkeit nicht zu unterschätzende Jump&Run beeindruckte mit schönen 3D-Grafiken, gutem Sound und abwechslungsreichem Leveldesign. Wen wundert's also, daß Naughty Dog nach einem solch großen Erfolg nun auf vollen Touren an einem zweiten Teil arbeitet? Der Nachfolger wird sich nicht nur durch neue Level vom Vorgänger unterscheiden, sondern auch die Wege sollen breiter und die Bewegungsfreiheit der Spielfigur dadurch größer werden. Jump-&Run-Fans dürfen also hoffen. ■



Im zweiten Teil trifft der Kojote auf alte Bekannte wie diesen Roboter, der ihn wieder mit allen Mitteln am Weiterkommen hindern wollen

SONY BESCHERT
JUMP&RUN-
LIEBHABERN
NEUES FUTTER



Parappa the Rapper

System: PSX Hersteller: Sony Entwickler: Sony Erhältlich: 3. Quartal

PARAPPA THE RAPPER BRACHTE IN JAPAN SCHON 600.000 PLAYSTATION-BESITZER ZUM LACHEN UND IN SCHUNKELSTIMMUNG



Es ist wichtig, die richtige Joypad-Taste zur richtigen Zeit zu drücken. Orientiert wird sich dabei an der Laufleiste am oberen Bildrand



Die witzige grafische Aufmachung unterstreicht die Hip-Hop-Sounds hervorragend und läßt bei den Spielern schnell gute Laune aufkommen

Sony präsentiert einen sehr ausgefallenen Titel. *Parappa the Rapper* ist, wie es der Name vermuten läßt, eine Hip-Hop-Simulation für musikalische PSX-User. In der Rolle des Comic-Charakters Parappa muß der Spieler in verschiedenen Situationen seine Rap-Skills unter

Beweis stellen. In jeder Stage begegnet die Hauptfigur einem anderen Akteur. Das Spielprinzip beschränkt sich zu Beginn auf das korrekte Wiederholen von verschiedenen Phrasen. Die zahlreichen Sprachsamples können durch Drücken der Joypad-Tasten abgerufen werden. Ähnlich wie es

bei Karaoke-Systemen der Fall ist, erscheinen die jeweils benötigten Samples in einer Zeile am oberen Bildschirmrand. Um erfolgreich voranzukommen, ist perfektes Timing nötig, was ein gewisses Maß an Rhythmusgefühl voraussetzt. Die diversen Musikstücke sind in eine Rahmenhandlung eingefügt, das et-

was eintönige, aber recht unterhaltsame Spielgeschehen wird auf diese Weise optisch ansprechend präsentiert. Neben nicht gerade geschmacksneutralen, aber passenden Rap-Tunes, bietet *Parappa the Rapper* ein ausgefallenes Grafikdesign, das an Wachsmalstiftzeichnungen erinnert. ■

Formula Karts

System: SAT Hersteller: Sega Entwickler: Maniac Media Erhältlich: 3. Quartal

Kart fahren ist eine Sportart, die richtig Laune bringt. Wer die bleihaltige Luft nicht mag, hat mit *Formula Karts* bald die Möglichkeit, im trauten Heim benzinfreie Runden zu drehen. Über acht Länder erstreckt sich das derbe Rennen mit den kleinen Flitzern, verschiedene Charaktere und Teams stehen zur Auswahl. Wie bei Rennspielen üblich, kann

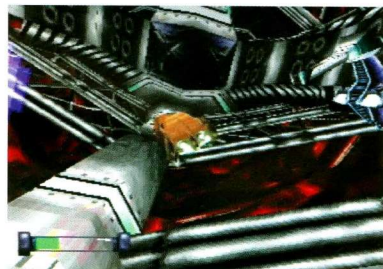
Single Race, Arcade und Championship angewählt werden, auch ein Mehrspieler-Modus ist in Planung. Bezüglich des Saturns hält sich Sega mit optischer Präsentation z. Z. noch vornehm zurück. Lediglich von der PC-Version wurden der Spielewelt bisher einige Bilder gezeigt, und was die angeht, könnte das Game ein echter Renner werden. ■



Diese Bilder der PC-Version von *Formula Karts* machen einen guten Eindruck, die Saturn-Fassung wird keine hochauflösende Grafik bieten

Hard Boiled

System: PSX/SAT Hersteller: Cryo Interactive Entwickler: Cryo Int. Erhältlich: 3. Quartal



HARD BOILED – DAS GAME ZUM ERFOLGREICHEN COMIC LÄSST NICHT MEHR LANGE AUF SICH WARTEN



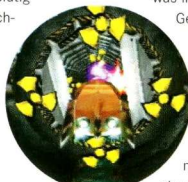
In Sachen Grafik präsentiert sich das Game noch sehr diffus

Franks Millers *Hard Boiled* ist in der Comicszene als äußerst brutal und blutig bekannt. Cryos gleichnamiges Renn- und Action-Spiel baut zwar auf dieser Vorlage auf, Parallelen sind jedoch kaum zu erkennen.

In der Rolle von Mr. Nixon steuert der Spieler dessen fliegendes Auto durch eine futuri-

stische 3D-Umgebung und hat die Aufgabe auf alles zu schießen, was irgendwie im Weg steht.

Geplant sind fünf sehr schwierige Missionen, in denen der Spieler auch auf einige Endgegner trifft. Bisher präsentiert sich das Game in nur mäßiger Qualität, bleibt abzuwarten, ob sich bis zum endgültigen Erscheinungstermin noch etwas tut. ■



Transport Tycoon

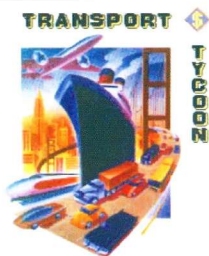
System: PSX Hersteller: Ocean Entwickler: Microprose Erhältlich: ab Juli

PlayStation-Besitzer können sich wirklich glücklich schätzen, denn ein weiteres erfolgreiches PC-Spiel, der Nachfolger des Sid-Meyer-Hits *Railroad Tycoon*, wird auf ihre Konsole umgesetzt. Bei *Transport Tycoon* sind, wie schon bei

Artlinks *A-Train*, planerische und unternehmerische Fähigkeiten gefragt. Ausgerüstet mit etwas Startkapital, muß in einer zufällig generierten Landschaft ein funktionierendes Transportsystem erstellt werden. Gegen mehrere Konkurrenten können Städte und

Industrieanlagen mit Straßen, Schienen, Flugzeug- und Schiffslinien verbunden werden, um den Verkehr (und natürlich den Profit) zu erhöhen. Dank vieler Optionen (z. B. deutsche Sprache) und einer ordentlichen Grafik (2D oder 3D) macht die

vorliegende, spielbare Version von *TT* schon jetzt einen guten Eindruck. Hoffentlich wird auch die Maussteuerung noch implementiert, da man sich mit dem Pad leider etwas schwer tut. Sobald eine testbare Fassung vorliegt, berichtet XL darüber. ■



Transport Tycoon ist ein Game für spielerische Strategen



**MIT STRASSEN
UND SCHIENEN
ZUM MULTI-
MILLIONÄR**



Gewinnaktion!

Die Firma Laguna hat zehn Spiele-CDs von *V-Rally* (Test auf den Seiten zwölf bis 16) gestiftet, die neXt Level nun an den Mann, bzw. die Frau bringen will. Wer gewinnen will, muß lediglich die richtigen Antworten zu den unten stehenden Fragen auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben und an die folgende Adresse senden:

neXt Level, Friedensallee 41, 22765 Hamburg

Fragen:

1. Wie viele Strecken bietet *V-Rally*?
2. Wie viele Fahrzeuge stehen in *V-Rally* zur Auswahl?
3. Wie viele Szenarien gibt es in *V-Rally*?

Einsendeschluß ist der 14.7.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firmen Infogrames, Laguna und des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Laguna
VIDEO GAMES



AGENT ARMSTRONG

Rumble in the Bronx

Fans von explosiven Action-Spielen steht ein heißer Sommer bevor. Mit *Agent Armstrong* präsentiert das britische Programmierer-Team King of the Jungle sein PlayStation-Debüt.



Neben heißen Feuergefechten versprechen die *Agent Armstrong*-Entwickler echte Interaktion mit den Hintergrundgrafiken



In einigen Stages gerät Armstrong unter Dauerbeschuss

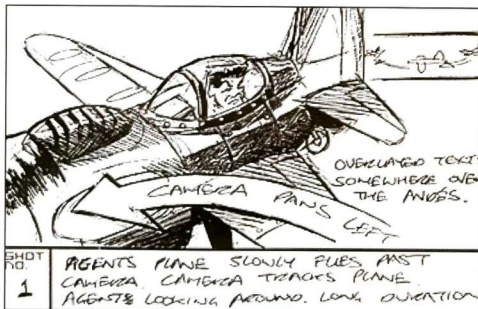


D von K. Kock
 darauf haben PSX-Fans gewartet. Konamis *Contra - Legacy of War* konnte wenig begeistern, nun ist mit *Agent Armstrong* jedoch ein sehr vielversprechender Vertreter des beliebten Action-Genres in Vorbereitung.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des Geheimagenten Steed Armstrong, dessen Aufgabe es ist, in den dreißiger Jahren die Welt vor einem skrupellosen Gangstersyndikat zu bewahren. Um dieses Ziel zu erreichen, muß sich der gepeinigete Agent durch über 30 Spielabschnitte kämpfen. In jeder Stage erwartet den Helden dabei eine neue Herausforderung. Vor den Einsätzen werden die Missionsziele im Rahmen eines Briefings erläutert. Es kommt keineswegs lediglich darauf an, die Szenarien möglichst schnell hinter sich zu lassen, vielmehr ist das Erreichen der Einsatzziele für das Fortkommen von elementarer

Bedeutung. Steed Armstrong muß beispielsweise gegnerische Hauptquartiere ausfindig machen, feindliche Gefängniskomplexe sprengen oder Munitionsvorräte des Gangstersyndikats neutralisieren. Stets auf der Hut vor den schwerbewaffneten Schützen der Gegenseite gehört das Ausspionieren der großangelegten Szenarien genauso zum Agentenalltag wie das Aufspüren von Geheimräumen.

Neben einem erfrischenden Gameplay arbeiten die Programmierer von King of the Jungle auch an einer beeindruckenden optischen Umsetzung. Bereits in der Vorversion zeichnen sich die gerenderten Charaktere durch realistische Animationen aus. Die Levelgrafik besteht vollständig aus Polygonen, geschickt eingesetzte Texturen lassen die 3D-Optik dabei sehr plastisch erscheinen. Das Comic-inspirierte humoristische Grafik- und Charakterdesign vermittelt auf gelungene Art und



Anhand eines Storyboards werden die unzähligen qualitativ beeindruckenden Zwischensequenzen konzipiert



Info:



PSX-Newcomer: Das fünfköpfige Programmierer-Team King of the Jungle hat sich 1995 formiert und ist im Londoner Westen ansässig.

Hersteller: Virgin Interactive Entwickler: King of the Jungle
Spieler: 1 Erhältlich: Ende Juli

Action / Jump & Run

Weise das Flair der dreißiger Jahre. Zudem versprechen die Entwickler unzählige hochqualitative FMV-Zwischensequenzen sowie einen sehr aufwendig produzierten filmreifen Soundtrack, der die passende Atmosphäre schaffen soll.

Virgin Interactive hat mit *Agent Armstrong* definitiv einen potentiellen Hit auf Lager. Interessierte PlayStation-User müssen sich jedoch noch ein wenig in Geduld üben, denn vor Juli dieses Jahres wird sich der 32-Bit-Agent nicht in den Kugelhagel stürzen. ■



Firepower: Die meisten von Steed Armstrongs hartnäckigen Gegenspielern sind mit schweren Geschützen bewaffnet



Diese riesige V2-Rakete startet im tiefsten Dschungel



Geschafft! Nach dem Einsatz läßt sich der Agent abholen

Saturn • Playstation • Gameverleih

Keine EA-Titel

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24

Spätservice 030 421 37 67

Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspele Hier!

Sony Playstation		Micro Machines V		Dl		Tenka		US/Dt	
Alundra	JP	139	Magie the Gatering	Dt	99	Tobal Nr. 2	JP	139	99
Area 51	Dt	99	MDK	US	119	V-Rally	Dt	89	89
Andretti Racing 97	Dt	99	Mechwarrior 2	Dt	94	Vandal Hearts	Dt	99	99
Battlestation	Dt	89	Nascar Racing 96	Dt	94	Virtual Pool	Dt	89	89
Bushido Blade	JP	139	Need for Speed 2	Dt	89	Wild Arms	US	119	119
Contra Legacy of War	Dt	99	Overblood	US/Dt	119	Wing Commander 4	Dt	89	89
Crypt Killer	Dt	94	Panzer General 2	Dt	79	Xerios 3D	US	119	119
Crusader no Remorse	Dt	89	Porsche Challenge	Dt	79	SONY-PSX-Tasche	Dt	299	299
Excalibur	Dt	89	Panzer General 2	Dt	79	Lenkrad mit Gasbremse	Dt	139	139
Exhumed	Dt	89	Rage Racer	Dt	94	RGB Kabel	Dt	39	39
Final Fantasy 7	JP	189	Rebel Assault 2	Dt	94	Memory Card	Dt	39	39
Final Fantasy 4	JP	189	Soul Blade	Dt/US	99	Control Pad	ab	29	29
FIFA Soccer 97	Dt	89	Suikoden	Dt	94	Nintendo 64			
Hexen	Dt	94	Syndicate Wars	Dt	89	Konsol-Spiel	Dt	379	379
Legacy of Kain	Dt	89	Speedster	Dt	89	Konsol	JP	379	379
Maas Destruction	Dt	89	Scintent	Dt	89	Action Replay	Dt	79	79
Monster Trucks	Dt	94	Tombraider	US	119	Antennenkabel	Dt	49	49
			Toshinden 3	US	89				
			Transport Tycoon	Dt	94				

Importspeleprobleme?

ADAPTER N64 49,- Sony-Umbau zum Multigerät in 24 h nur 89.90

Umbauchip PSX 39.90

Blast Corps	US	179	Rev Limit	JP	189
Dark Rift	US	179	Superstar Soccer	Dt	139
FIFA Soccer 97	Dt	119	Star Fox mit Vibrat.	JP	199
Golden Eye	US	179	Waverace	Dt	99
Hexen	US	179	Wild Choppers	US	179
Human GP F1	JP	199	Turok	Pal	149
Memory Card	ab	39	War Gods	US	179
Mario Kart	Dt	95			
NBA Hang Time	US	169			
Pad	Dt	59			

Sega Saturn

Viele Spiele schon ab 39.-

Geschäftszeiten: Montag bis Sonntag 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Aukauf bequemen per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch

Ladenpreise können abweichen!

→ **Unsere Multimedia Shops in Berlin** ←

SPANDAU
Seegfelder Str. 75
nahe Rathaus

Verkauf & Verleih

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

Verkauf & Verleih
PSX

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

SONIC JAM

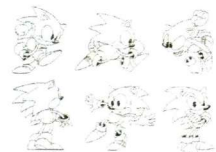
Lord of the Rings

Nur kurz nachdem bekannt wurde, daß die Entwicklungsarbeiten an *Sonic Extreme* eingestellt sind, präsentiert Sega schon ein neues 3D-Projekt mit dem blauen Igel in der Hauptrolle.



Project Sonic, so der Arbeitstitel des neuesten Sonic-Spiels, kann anhand eines Demo-Levels in *Sonic Jam* angetestet werden

S von M. Häntschi
 seit ganzen drei Jahren wartet die große Gemeinde der Sonic-Fans nun schon geduldig auf einen angemessenen Saturn-Auftritt ihres Lieblingshelden. Auch *Sonic Jam* wird die bis heute schmerzende Lücke in der Saturn-Software-Bibliothek nicht vollständig schließen können, denn was Sega den gepeinigten Igel-Jüngern mit *Sonic Jam* präsentiert, ist vielmehr eine bunte Wundertüte mit Spielen und Gimmicks rund um den blauen Sprintkönig.



Die CD enthält unzählige Grafikstudien und Zeichnungen

Neben den 1:1-Umsetzungen der Mega-Drive-Titel *Sonic 1*, *2* und *3* sowie *Sonic und Knuckles* bietet die CD auch eine spielbare

Demo des lang erwarteten 3D-Spiels mit dem schlichten Arbeitstitel *Project Sonic*. Noch befindet sich die neuzeitliche Huldigung des populärsten Sega-Charakters in einer sehr frühen Entwicklungsphase, so daß der präsentierte Appetizer kaum spielerische Elemente enthält und nur als innovatives Auswahlmenü für die zahlreichen auf der CD enthaltenen Filme, Bilder und Soundfiles dient. Trotzdem ist der gewährte Blick in die Zukunft des stacheligen Sympathieträgers absolut sehenswert. Sonic kann sich völlig frei in einer grasbedeckten Hügellandschaft bewegen, auf Plattformen springen und Ringe einsammeln. Die Kameraperspektive ist variabel, und die gesamte 3D-Optik überzeugt durch eine große Blicktiefe sowie eine extrem schnelle fehlerfreie Darstellung.

Auch wenn das Interesse des Spielers automatisch von den neuen 3D-Welten erregt wird, sollte die Aufmerksamkeit wieder auf den eigentlichen Schwerpunkt des Silberlings, der Spielesammlung

gelenkt werden. Die vier Sonic-Abenteuer gleichen grafisch und spielerisch den 16-Bit-Vorlagen bis ins letzte Detail, so daß davon ausgegangen werden kann, daß die Source-Codes der Originalspiele als Datenbasis dienten oder möglicherweise sogar die Hardware-Architektur des Mega Drives emuliert wird. Sega versäumte es aber auch nicht, die Spielesammlung mit einigen Extras auszustatten. So sind beispielsweise die jeweiligen



In der Hall of Fame kann ein Blick auf die ruhmreiche Vergangenheit von Sonic geworfen werden. Es können Screenshots von allen Sonic-Spielen (inklusive der Arcade- und PC-Titel) bewundert werden.



In den Sonic Movies laufen Werbespots und Trickfilme



Bonuslevel der einzelnen Titel direkt anwählbar, und der Spielstand kann abgespeichert werden. Ein Feature das aufgrund des enormen Levelumfangs der Sonic-Spiele sehr sinnvoll ist. Wer die Mega-Drive-Auftritte des Segamaskottchens nicht kennt, dem sei versichert, daß es sich bei den vier Spielen um exzellent spielbare Jump&Runs mit auch heutzutage noch ansehnlicher, schneller Grafik

Info:



Hersteller: Sega
Spieler: 1-2 (simultan)

Entwickler: Sonic Team
Erhältlich: Ende August

Jump&Run
(Sammlung)



handelt. Gerade die ersten beiden Sonic-Abenteuer gelten als Meilensteine des Genres und dürften nicht nur für Veteranen der 16-Bit-Ära interessant sein.

Außer seiner Sprintstärke besitzt Sonic kaum besondere Fähigkeiten. Rollt er sich zusammen, kann er in mit seinen Stacheln Gegner vernichten und in dieser kompakten Form mit Höchstgeschwindigkeit Loopings durchrollen. Aufsammlbare Ringe

schaffen eine Art Schutzschild für den Igel, gehen allerdings bei jeder Feindberührung wieder verloren. Wandelte Sonic im ersten Spiel noch auf Solopfad, bekam er ab Teil zwei Gesellschaft durch den Fuchs Tails, und im dritten Teil gesellte sich noch der Maulwurf Knuckles hinzu. Beide Sidekicks sind sogar in einem für das Genre äußerst ungewöhnlichen Zweispieler-Splitscreen-Modus steuerbar. Das abwechslungsreiche

Leveldesign, angefangen von grasbedeckten Hügelandschaften über High-Tech-Kulissen bis hin zu komplizierten Unterwasserlabirynthen, bietet viel zum Entdecken und garantiert wochenlangen Spielspaß.

Saturn-Besitzer sollten sich diese äußerst umfangreiche Spielesammlung, die Sega für den konsumentenfreundlichen Preis von 70 DM auf den Markt bringen will, nicht entgehen lassen und können so die Wartezeit bis zum

Release von *Project Sonic* Ende dieses Jahres stilgerecht überbrücken. ■

Sonic the Hedgehog (1991)



In diesem Mega-Drive-Spiel erblickte Sonic vor sechs Jahren das Licht der Welt. *Sonic 1* setzte damals neue Maßstäbe im Bereich der 2D-Grafik

Sonic the Hedgehog 2 (1992)



Sonic 2 bietet ein verbessertes Gameplay, einen Zweispieler-Splitscreen-Modus und mit dem Fuchs Tails einen Helfer für Sonic

Sonic the Hedgehog 3 (1994)



Obwohl *Sonic 3* die innovativen Elemente seiner Vorgänger vermissen läßt, begeistert das Spiel durch seine grafische Perfektion

Sonic und Knuckles (1994)



Ob die Lock-In-Funktion des Mega-Drive-Moduls von *Sonic und Knuckles* auch beim Saturn aktiviert werden kann, ist noch nicht bekannt

Info:

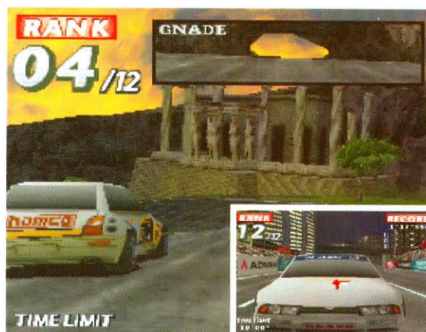


Neben zahlreichen kurzen Animationsfilmen (darunter auch der Vor- und Abspann des Mega-CD-Titels *Sonic CD*) stehen im virtuellen Kinopalast auch japanische Werbespots zu einigen Sonic-Spielen auf dem Programm.

Rage Racer



Die Spielgeschwindigkeit der getesteten PAL-Version von *Rage Racer* ist noch höher als die der japanischen Originalfassung des Namco-Titels



Im Vergleich zu den beiden Vorgängertiteln bietet *Rage Racer* eine wesentlich detailreichere Streckengrafik

Info



Die japanische Version von *Rage Racer* wurde in XL 2/97 getestet und ebenfalls mit 85 % bewertet. Insgesamt stehen 13 verschiedene Fahrzeuge, darunter auch ein Pick-up zur Auswahl. Sämtliche Menü- und On-Screen-Texte erscheinen in Englisch.

Gameplay: Wer sich nicht am realitätsfernen Arcade-Handling stört, bekommt ein perfekt spielbares Action-Rennen mit hohem Motivationsfaktor geboten.

Präsentation: Bis auf vereinzelt Blitzer hinterläßt die Grafik einen grandiosen Eindruck. Der Techno-Sound ist weniger aufdringlich als bei *Ridge Racer Revolution*, aber weiterhin Geschmackssache.

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



EVON M. HÄNTSCH
in volles Jahr nach dem Europa-Release von *Ridge Racer Revolution* erreicht mit *Rage Racer* nun der dritte Teil der populären Rennspiel-Reihe den heimischen Markt. Wie auch schon beim 3D-Beat-'em-Up *Soul Blade* haben die Namco-Programmierer bei der PAL-Anpassung wieder ganze Arbeit geleistet. Zwar müssen Käufer der 50-Hertz-Version minimale schwarze Balken, also ein leicht zusammenge-stauchtes Bild hinnehmen, bekommen dafür aber eine höhere Spielgeschwindigkeit als ihre fernöstlichen Kollegen geboten. Gerade in der Anfangsphase des Spiels, in der nur ein Wagen mit einer Höchstgeschwindigkeit von weniger als 150 km/h zur Verfügung steht, fallen die Verbesserungen sofort ins Auge. Wo die vor sechs Monaten erschienene NTSC-Version streckenweise zu kriechen scheint, zieht die Landschaftsgrafik nun flott vorbei und vermittelt ein gutes Gefühl für das laut Tachometeranzeige gefahrene Tempo.

Rage Racer wendet sich mit seinem anspruchsvollen und sehr abwechslungsreichen Streckendesign sowie dem vereinfachten arcade-typischen Fahrzeug-Handling an Freunde klassischer Spielhallen-Rasereien, hat aber auch einen umfangreichen Grand-Prix-Modus zu bie-

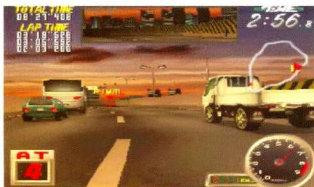
ten, der auf lange Sicht für Motivation sorgt. Nur wer seine gewonnenen Preisgelder sinnvoll in Fahrzeug-Tuning oder neue Rennwagen investiert, hat auch in den höheren Spielklassen eine reelle Chance gegen die aggressiv fahrende Konkurrenz. *Ridge Racer (Revolution)*-Fans werden sicher ihre helle Freude am aktuellen Namco-Spiel haben, denn grafisch übertrifft *Rage Racer* seine beiden Vorgänger bei weitem und ist mit seinen vier, sich teilweise überschneidenden Strecken zudem etwas umfangreicher ausgefallen. Leider versäumten es die Programmierer, einen Zweispieler-Modus zu integrieren, wodurch *Rage Racer* eine höhere Wertung versagt bleibt.



Drei der vier Strecken begeistern mit extremen Steigungen und Gefällen

Die PAL-Anpassung wurde derart vorbildlich vorgenommen, daß sich Konkurrenzfirmen wie Nintendo ein Beispiel daran nehmen sollten. Sony beweist mit dem aktuellen Release, daß ihnen der europäische Markt nicht weniger wichtig ist als der japanische oder amerikanische und wird sich unter den zahlreichen Rennspiel-Fans viele neue Freunde machen. ■

Metropolitan Highway Battle R



MHB R kann aus zwei Perspektiven gespielt werden – hier die Direktansicht



Jeweils sechs Eigenschaftswerte bestimmen das Verhalten der Wagen. Höhere Geschwindigkeit bedeutet verändertes Handling und das wirkt sich sehr deutlich aus

DVON T. HELLWIG

Der Vorgänger dieses Rennspiels war Ende vergangenen Jahres als Importversion (aus Japan oder den USA) zu haben. Bislang ist keine PAL-Fassung erschienen, was auch für den zweiten Teil von *Drift King - Tokyo Highway Battle* (so der amerikanische Titel) recht unwahrscheinlich ist. Rennspiel-Fans müssen deshalb nicht nur tiefer in die Tasche greifen, sondern sich auch durch die zum Großteil in Japanisch gehaltenen Menüs kämpfen.

Normalerweise sollte dies bei einem Rennspiel kaum Probleme bereiten, in diesem Fall sind die zahlreichen Menütexte jedoch von Wichtigkeit. Denn das Tuning mit den detaillierten Beschreibungen ist ein elementares Spielmerkmal. Zu Beginn startet man wahlweise



Huch, hat sich da etwa ein grüner Golf auf den Highways Japans verirrt?!

mit einem von sechs Sportflitzern und 15.000 Punkten. Im Shop fungieren diese Punkte quasi als Barschaft, die in außergewöhnlich zahlreiche Extras investiert werden kann. Vom Stoßdämpfer über neue Felgen bis hin zum komplett neuen Motor darf man sich Tuningteile in mehreren Preisklassen zulegen. Sie sind sogar abschaltbar, das heißt es ist möglich, gekaufte Zusatzteile partiell zu schonen. Schließlich nutzen sich die Extras in diesem Spiel auf Dauer ab.

Ist alles nach Wunsch konfiguriert, präsentieren sich *Ridge Racer*-ähnliche Rundkurse, auf denen es gilt, einen Rivalen zu schlagen. Nebenbei befinden sich noch andere Verkehrsteilnehmer auf den Strecken. Mit den erfahrenen Punkten kann der Wagen nach einem



So viele Ausbauteile wie in diesem Rennspiel gibt es in der Regel sehr, sehr selten

Rennen weiter ausgebaut werden, wodurch sich schrittweise die Geschwindigkeit erhöht. Anfangs ist das Dahinschleichen der Cars penetrant ermüdend, später fegen die Renner mit immer mächtigerem Sound über die Pisten. In den Kurven hilft dabei eine Drift-Funktion zum eleganten Schleudern – dieses Steuerungsextra wird aber nicht zwingend benötigt. Selbst hochgetunte Vehikel sind durch rechtzeitiges Bremsen und geschicktes Anfahren der Kurven fast ebenso gut zu steuern.

Metropolitan Highway Battle R hat zwar die beschriebene nette Tuningfunktion, in Sachen Rennspaß/Renn-Feeling hinkt es der Konkurrenz (z. B. *Rage Racer*) aber hinterher. Zudem ist die Programmierung stellenweise etwas unsauber (im Stand wackelt der Wagen mit dem Heck), und das Design der Highways könnte wesentlich innovativer und farbenfroher sein. Letztendlich darf die Sprachbarriere nicht vergessen werden, wirklich Interessierte sollten deshalb vielleicht die US-Version abwarten. ■

Info



Das Spiel eignet sich ohne Spielstand kaum zum Ausprobieren im Laden, da schnell der Eindruck entstehen kann, daß die Wagen stets so langsam über die Pisten rollen wie sie es zu Beginn tun – dem ist aber nicht so. *MHB R* ist neGcon-kompatibel.

Gameplay: Kollisionsabfrage, Realitätsnähe und Fahrphysik lassen zu wünschen übrig.

Präsentation: In der Höchstgeschwindigkeit präsentieren sich die Motorengeräusche als monotonen Brummen. Hervorragend sind jedoch die FMV-Sequenzen.

Memory-Card: Ein Block speichert alle Veränderungen am Wagen sowie den Spielstand.

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

XL-Wertung

70%

Sky Target



info



Bereits vor zehn Jahren erschien *Afterburner* in den Arcades. Mit diesem Titel setzte Sega im 3D-Bereich neue Maßstäbe.

Gameplay: Das Spielprinzip beschränkt sich auf Zielen und Schießen sowie auf das Ausweichen vor gegnerischen Raketen. Das Game kann auf verschiedenen Wegen durchgespielt werden.

Präsentation: Die nicht sehr detaillierte 3D-Optik ist schnell und recht abwechslungsreich.

Saturn-Speicher: Erfolgreich abgeschlossene Missionen können dank der automatischen Speicherung direkt angewählt werden (Anzahl der Blöcke ist variabel).

Muster: Freak's Shop, Telgte,
Tel.: 025 04/933 00

Um den Attacken der Gegner zu entgehen, sind aufseiten des Piloten gute Reflexe gefragt

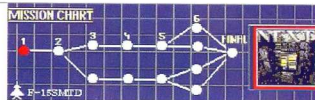


VON K. KOCK

Endlich ist es soweit! Vor eineinhalb Jahren kam der Arcade-Automat in die Spielhallen, nun dürfen auch Saturn-User in die bleihaltigen Lüfte von *Sky Target* aufsteigen. Auf den ersten Blick erinnert der neueste Action-Titel aus dem Hause Sega an den Spielhallen-Evergreen *Afterburner* und dessen Nachfolger *G-Loc*. So handelt es sich bei dem Spiel um keine Flugsimulation, sondern um einen reinrassigen 3D-Shooter. Im Gegensatz beispielsweise zu dem PSX-Game *Ace Combat* kommt der Hobbypilot nicht in den Genuß völliger Bewegungsfreiheit, denn die Pfade durch die Stages sind vorgegeben. Verschiedene Missionsziele, die das



Spielgeschehen abwechslungsreicher gestalten würden, werden ebenso wenig geboten. Die nicht sehr komplexe Aufgabe des Spielers besteht darin, in mehreren kriegerischen Szenarien gegnerische Lufttruppen zu säubern. Zu diesem Zweck kann der Spieler vor dem Kampfeinsatz zwischen vier verschiedenen Fliegern wählen. Die Jets unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Abmessungen und Flugeigenschaften voneinander. Bezüglich ihrer Bewaffnung gleichen sie sich jedoch. Neben einem MG-Geschütz sind die Jets mit zielsuchenden Raketen ausgestattet. Wurde der Gegner erst einmal mit Hilfe der außerordentlich praktischen Zielsuchvorrichtung



Nur für Profis: Im Ranking-Modus steht dem Spieler nur ein Flieger zur Verfügung



Die gegnerischen Streitkräfte haben sich in einem riesigen Canyon verschanzt

angepeilt, gibt es kein Entkommen mehr.

Im direkten Vergleich zur Automatenfassung müssen Saturn-Besitzer einige technische Abstriche machen. Die Auflösung der Grafik ist geringer, und sämtliche Objekte und Landschaften wurden aus deutlich weniger Polygonen modelliert. Eine hohe Geschwindigkeit der flüssigen 3D-Grafik entschädigt jedoch dafür. Zudem zeichnet sich die Heimversion von *Sky Target* durch eine präzise Steuerung aus, besonders mit dem analogen 3D-Control-Pad

lassen sich die Flieger bestens manövrieren. Zwar wird das Geschehen speziell in hektischen Situationen etwas unübersichtlich, dank der großen Feuerkraft der Jets läßt sich der Bildschirm jedoch in sehr kurzer Zeit von allzu großen Gegnerscharen befreien.

Das Gameplay bietet zwar nicht sehr viel Tiefgang, die große Fangemeinde von Sega-Automaten dürfte an dem technisch souverän präsentierten und recht kurzweiligen *Sky Target* dennoch Gefallen finden. ■

XL-Wertung

75%

STAR WARS

Das offizielle Magazin

Alle **3**
Monate
neu!



Vergriffene Ausgaben
können per Coupon
nachbestellt werden.

STAR WARS Bestell-Service Römerstr. 90 D-79618 Rheinfelden

Geburtsdatum

Datum, Unterschrift

Name, Vorname

☐ SW 1 ☐ SW 2 ☐ SW 3 ☐ SW 4 ☐ SW 5 ☐ SW 6

Strasse

Telefon

PLZ / Ort

So geht's: Alle Lieferungen nur gegen Vorkasse, DM 7,50 pro Heft zzgl. DM 3,- Versandkosten (einmalig). Bitte kein Geld sondern bei einem Heft Briefmarken schicken, oder bei mehreren Heften auf Konto Nr. 1447630, Deutsche Bank Rheinfelden, BLZ 683 700 34 überweisen.



So skurril die meisten Kämpfer auch sein mögen, derart faszinierende Animationen boten bis jetzt nur wenige Vertreter des 3D-Prügelspiel-Genres

Info



Tobal 2 bietet bereits eine Software-Unterstützung für das neue, analog arbeitende Force-Feedback-Pad von Sony.

Gameplay: Die Spielbarkeit ist ausgewogen und das Spektrum an Techniken sehr breit. Lediglich die Super-Spezialattacken fallen negativ ins Gewicht.

Präsentation: Beeindruckende High-Resolution-Grafik, phantastische Animationen aller Akteure, stimmungsvolle FMV-Abspänne sowie eine passende Soundkulisse runden die Präsentation ab.

Memory-Card: Die Settings der Optionen, freigespielte Charaktere und ein Spielstand im Quest-Modus können sogar automatisch auf einem Block abgespeichert werden.

Muster: Maro, Stuttgart,
Tel.: 07 11/956 11 30

Internet: <http://www.maro-gmbh.com>

Tobal 2



Die zierliche Chaco ist eine der beiden neuen schlagkräftigen **Tobal 2**-Charaktere



Aufgrund der Dehnbarkeit seiner Arme erinnert Hom an **Street Fighter Dhalsim**

Tobal 2 – Ein gelungenes 3D-Beat-'em-Up mit Tiefgang



Besonders kraftvolle Attacken heben sich grafisch von den anderen Techniken ab. Dank Squares Just-Frame-System sind von allen Attacken eine Vielzahl Variationen möglich

Hersteller: Square
 Spieler: 1-2 (simultan)
 Preis: ca. DM 150

Entwickler: Dream Factory
 Level: 10 + 3 Kämpfer
 Erhältlich: als Import (jp.)

Beat 'em Up

der Fall war, die Grafik nutzt den High-Resolution-Modus der PlayStation und läuft dabei mit 60 Bildern pro Sekunde. Dadurch erscheinen die Bewegungsabläufe der Charaktere sehr geschmeidig. Anstelle von Texturen setzen



die Dream Factory-Grafiker erneut auf aufwendiges Gouraud-Shading. Das Ergebnis überzeugt auf ganzer Linie: Die Kämpfer wirken noch um einiges plastischer als bei *Tobal No.1*, lediglich mit den Hintergründen hätten sich die Entwickler ein wenig mehr Mühe geben können, sie fallen eher unspektakulär aus.

Bei der gebotenen Grafikpracht wurde auch die Spielbarkeit nicht vernachlässigt. Anfänger werden aufgrund des nicht gerade simplen Handlings der Fighter eine gewisse Einspielzeit benötigen, um sich die über sechzig verschiedenen Techniken, auf die jeder Haudegen zurückgreifen kann, anzueignen. Dank des von Dream Factory speziell für *Tobal 2* entwickelten Just-Frame-Systems können die Schläge und



Der zweite Newcomer ist ein gewaltiger Kickboxer, der schnell und kräftig ist

Tritte noch variiert werden. Auch die ohnehin schon vielseitigen Wurf- und Grifftechniken wurden um diverse Attacken erweitert. Einigen Kämpfern ist es sogar möglich, liegende Kontrahenten zu greifen. Das einzige spielerische Manko stellen die neuen Super-Spezialattacken dar. Diese übertriebenen, größtenteils Feuerball-ähnlichen Special-Moves sind viel zu effektiv – mit einigen Moves kann eine Auseinandersetzung schon nach knapp drei Sekunden beendet werden. Das ansonsten sehr gut ausbalancierte Gameplay büßt so einen Teil seiner Präzision ein.

Der Quest-Modus

Auch der Abenteuer-Modus, der schon bei



Tobal No.1 positiv auffiel, wurde stark verbessert. In puncto Umfang hätte dieses Sub-Game durchaus das Potential zu einem eigenständigen Titel. Der Spieler hat die Aufgabe, riesige Dungeons zu erkunden, um beispielsweise Schätze zu finden. Der Quest-Modus wirkt sich jedoch direkt auf die Zweispieler-Option von *Tobal 2* aus. Alle freigespielten Charaktere können im Versus-Modus angewählt werden. Dank



In den Dungeons des Quest-Modus' lauern wieder ein Vielzahl aggressiver Kreaturen

des automatischen Memory-Card-Saves bleiben dem Spieler die Bonus-Fighters erhalten.

Dream Factory stellt mit *Tobal 2* einmal mehr, die eigene Wettbewerbsfähigkeit auf dem Beat-'em-Up-Sektor unter Beweis. Zwar ist das unorthodoxe Charakterdesign mehr als gewöhnungsbedürftig – sämtliche Entwürfe stammen vom *Dragonball*-Erfinder Akira Toriyama –, die hohe Spielbarkeit, der lang motivierende Quest-Modus und nicht zuletzt die sehr gute Grafik machen den neuesten Square-Release auch für Besitzer des ersten Teils zu einer lohnenden Anschaffung. ■

XL-Wertung

85%

Info



Wie es bei den meisten anderen Square-Spielen, die in letzter Zeit erschienen sind, der Fall ist, erfreuen auch bei *Tobal 2* eine Vielzahl makelloser Render-FMV-Sequenzen das verwöhnte Auge des Betrachters.

International Superstar Soccer Pro



In Nahaufnahmen zeigt sich die gute Qualität der Grafik

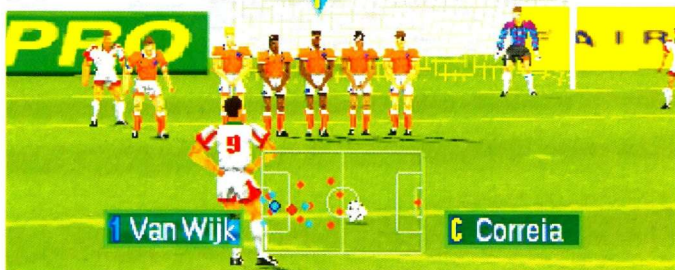
Info

Vor dem Match kann eine von acht verschiedenen Strategien ausgewählt werden, die während des Spielverlaufs mit Hilfe der Select-Taste aufgerufen und wieder deaktiviert werden kann.

Gameplay: Das ungewöhnlich realistische Spielgeschehen erzeugt besonders im Zweispieler-Modus eine berauschende Spannung. Leider sind die Spielmodi und Optionen gegenüber der *Deluxe*-Version stark beschnitten worden.

Präsentation: Während die 3D-Optik rundum gelingen ausfällt (unspektakulär, aber fehlerfrei), ist die Soundkulisse eine Zumutung für jedes ästhetisch empfindsame Lebewesen.

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



Trotz seiner Schwachpunkte (reduzierte Spielmodi, fehlende Zielhilfen) ist der jüngste Teil der ISS-Serie eine exzellente spielbare und sehr unterhaltsame Fußball-Simulation

VON M. HÄNTSCH
weniger als ein halbes Jahr nachdem mit *International Superstar Soccer Deluxe* die PSX-Umsetzung des gleichnamigen SNES-Spiels auf den Markt kam, legen die Konami-Entwickler nun eine neue, komplett in 3D-Grafik gestaltete Version des Spiels vor, die die Performance der 32-Bit-Hardware wesentlich besser ausreizt.



Durch die fehlenden Zielhilfen sind Ecken und Strafstoße das reinste Glücksspiel

Ohne die grafische Perfektion von *ISS 64* zu erreichen, kann die Präsentation von *ISS Pro* als rundum gelungen bezeichnet werden. Die Animationen der etwas zu kleinen Polygon-Kicker wurden absolut flüssig und fehlerfrei in Szene gesetzt. Nur bei Nahaufnahmen wirken die Figuren kantig, und der im Vergleich zum 64-Bit-Titel sparsame Einsatz von Animationsse-



Die komfortable Replay-Funktion ist nur direkt nach einem Torerfolg anwählbar

Hersteller:	Konami	Entwickler:	KCET	Sport
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	32 Mannschaften	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	

quenzen macht sich bemerkbar. Die Kamerafahrten sind unglaublich schnell und ruckelfrei. Egal aus welcher der vier Perspektiven man spielt, das Geschehen auf dem Platz wird jederzeit optimal eingefangen und übersichtlich dargestellt.

Auf den ersten Blick scheint es, daß die Entwickler das perfekte *International Superstar Soccer* für die PlayStation entwickelt haben, doch bei genauerem Hinsehen fallen einige grobe Mängel auf. So ist die Auswahl an Spielmodi auf ein rudimentäres Überbleibsel zusammengeschrumpft. Anstatt zu viert, darf nur noch im Zweispieler-Modus gegeneinander gekickt werden, und das Training sowie die beliebten Szenarios der Vorgänger-Versionen fehlen ganz unter den Tisch – nur der Pokal- und der Liga-Modus sind geblieben. Neu ist der optionale deutsche Spielkommentar, der ohne Übertreibung als lächerlichster Vertreter seiner Art bezeichnet werden kann. Zitate wie „Wenn der Schiri so weitermacht, hängen ihn die Fans noch am Flutlichtmast auf!“ oder „Der Junge hat einen verdammt harten Schädel!“ werden wahllos und ohne Zusammenhang zum Spielgeschehen eingestreut und nerven spätestens nach der dritten Wiederholung. Der englische Kommentator ist übrigens auch nicht viel besser. („It's nil nil still.“). Ebenfalls nicht unerwähnt sollen die unrealistischen

Eine spannende Mixtur aus Action und Realismus

Schußgeräusche bleiben, die den Eindruck erwecken, als werde auf dem Rasen nicht gegen einen Lederball, sondern gegen einen prallen Luftballon getreten.

Diese ästhetischen Mängel können aber nicht an der eigentlichen Stärke der *ISS*-Reihe, dem traditionell guten Gameplay kratzen, das in der aktuellen Version ungewöhnlich realitätsnah gestaltet wurde. Dribblings sind deutlich schwieriger ausführbar als bei der *Deluxe*-Version, weil die Ballführung weniger eng ist und die Gegenspieler durch gezielten Körpereinsatz leichter an das begehrte Leder kommen. Durch diesen Umstand sind nicht mehr die Einzelaktionen, sondern ein variables Kombinationsspiel der Schlüssel zum Erfolg. Dabei gewinnt die neue, von *ISS 64* bekannte Paßfunktion an Bedeutung, die es erlaubt, seinem Mitspieler den Ball direkt in den Lauf zu spielen. Auch *ISS*-Experten werden Schwierigkeiten mit dem höheren Leistungsvermögen der Computermannschaften haben. Speziell im Abwehrverhalten offenbaren die Computerspieler eine hohe Intelligenz. Die Torhüter „denken mit“ und verlassen zur Abwehr eines langen Balles auch mal ihren Strafraum. Auch die Verteidiger verhalten sich geschickter



Durch ungewöhnlich schnelle Kamerafahrten (z. B. beim Abstoß oder bei weiten Pässen) gewinnt das Spiel eine berauschende Dynamik ohne unübersichtlich zu wirken



Alle Mannschaften treten in detailgetreu nachempfundenen Originaltrikots an



und dreschen die Lederkugel in unübersichtlichen Situationen nicht blind weg, sondern spielen sie gezielt ins Aus. Es ist kaum noch möglich, den Gegner mit den immer gleichen simplen Spielzügen zu besiegen, weil der Computer sehr flexibel reagiert und nur durch ein variantenreiches Angriffsspiel überwunden werden kann. Trotzdem seien noch zwei grobe Schwachpunkte des Spiels angemerkt. Die Entwickler vergaßen es, Zielhilfen für die Standardsituationen zu integrieren wie sie bei *ISS 64* Vorbildlich eingesetzt werden, und falls ein Spieler vom Feld gestellt wird, kann die entstandene Lücke nicht durch Umstellungen geschlossen werden.

Trotz dieser groben Schnitzer spielt sich *ISS Pro* wesentlich spannender als *ISS Deluxe*, hat aber weniger Spielmodi und eine schlechtere Steuerung als der Vorgänger zu bieten. Beide Spiele sind die mit Abstand besten PSX-Fußball-Simulationen. Für welches man sich entscheidet, sollte man daran festmachen, ob man mehr wert auf ein perfekt programmiertes Videospiel oder eine realistische Fußball-Simulation legt. ■

XL-Wertung

85%

spielernamen

GERMANY	CPU	CPU	ITALY
Wagner			Pesenti
Müller			Montali
Kalle			Pabi
Siegel			Antonini
Klammann			Graziano
Klahold			Zappu
Günther			DeSione
Bock			Passaro
Stranz			Galliano
Kufner			Caruso
Sieko			Colantu

ISS Pro bietet weder echte Spielernamen noch eine Funktion zum Editieren der vorgegebenen Kicker. Äußerlich ähneln die Spieler aber stark ihren realen Vorbildern.

Darklight Conflict



Ein sogenanntes Hyperraumportal dient als Verbindungsbrücke zwischen den einzelnen Einsatzgebieten und dem Mutterschiff



Die Cockpitperspektive bietet ein großes Repertoire an Ortungs- und Zielerfassungssystemen. Der Radarschirm erinnert an *Elite*

info



Darklight Conflict bietet Text und Sprachausgabe in englisch, deutsch, italienisch, spanisch, französisch und schwedisch. Bei der Saturn-Version mußten einige grafische Abstriche gemacht werden. Eine entgültige Testversion lag uns jedoch noch nicht vor.

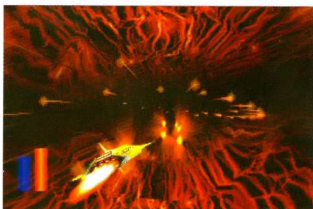
Gameplay: Dank der für eine Simulation relativ unkomplizierten Padbelegung geht die Steuerung leicht von der Hand.

Präsentation: Die Grafik wird durch mehrere Effekte aufgewertet, leider wurde auf FMV-oder Render-Zwischenfilme verzichtet, was sehr an der Atmosphäre kratzt.

Memory-Card: Die Memory-Card speichert einen kompletten Spielstand auf einem Block, und darüber hinaus erhält man nach jeder Mission ein Paßwort.



DVON C. HENNING
ie unendlichen Weiten des Weltalls bieten Programmierern genügend Raum, ihre eigenen Gedanken über Außerirdische und deren uns überlegende Technologie zu verwirklichen. Daß die meisten Spiele von den großen Science-fiction-Filmen unserer Zeit inspiriert sind, ist nicht verwunderlich und auch *Darklight Conflict*



macht da keine Ausnahme. Im Gegenteil, diese Raumkampsimulation hat sogar einen legendären Paten aus eigenen Reihen vorzuweisen. Auch ohne FMV-Sequenzen sind die offensichtlichen Parallelen zur *Wing Commander*-Saga von EA nicht von der Hand zu weisen.

Als Air-Force-Pilot muß sich der Spieler in etlichen Zero-Gravity-Kämpfen behaupten. Da diese Form des Dogfights für den humanoiden

Durchschnittspiloten neu ist, müssen zunächst einige Trainingsmissionen erfolgreich absolviert werden, bevor das Erlernis in den laserhaltigen Leveln angewendet werden darf.

Obwohl alle Knöpfe des Joypads genutzt werden, ist die Belegung bei weitem nicht so kompliziert wie bei *Wing Commander* und deshalb viel schneller zu beherrschen. Neben der obligatorischen Cockpitperspektive, die unter anderem auch ein *Elite*-ähnliches Radarsystem beherbergt, stehen noch zwei Außenansichten zur Wahl. Die fehlenden FMV-Filme gehen sehr zu



Theorie vor Praxis: Vor jedem Einsatz erhält der Spieler ein kurzes Briefing

Lasten der Atmosphäre. Außer einer kurzen schriftlichen Missionserklärung wird der Spieler nicht auf sein Abenteuer eingestimmt. Dafür bemühte sich Rage, die Missionen mit Lens-Flares und Light-Source-Shading zu verschönern. Doch leider kann die überdurchschnittliche Grafik nicht über den mangelnden Spielwitz hinwegtrösten. Fans dieses Genres greifen daher lieber zum guten alten *Wing Commander*. ■

STOP

Begeben Sie sich direkt zum Kiosk!



Setzen Sie sich nicht vor den Fernseher! ZAP...

NEIN... kein Geld für Blödsinn ausgeben!

Kaufen Sie das neue automobil! NA ALSO...

BRAV... Dort können Sie viele interessante Tests, Vergleiche, News, Reportagen, Internetnews und vieles mehr lesen ...

das neue
automobil
Ihr Fachmagazin
für DM 3,80

Suikoden (PAL)

Tips - Teil 1

Es ist wahrlich nicht leicht, eine Truppe von 108 Helden zusammenzustellen und unter Kontrolle zu bringen. Daher nun der erste Teil unserer Tips, wie man nicht nur alle (!) 108 Helden findet und heil bis zum Finale bringt, sondern auch wie man die Herrschaften sinnvoll einsetzt. Zum Glück gehören nämlich nicht alle Sternenkämpfer zur aktiven Truppe, denn sonst wäre es ziemlich stressig, sich um das Wohl so vieler Recken kümmern zu müssen. In der Tat braucht man sich nur auf einige wenige Herrschaften zu konzentrieren, aber es bleibt immer noch die Qual der Wahl unter den vielen Helden und Heldinnen. Die Qual wird Euch bei einigen Leuten des Stammpersonals, die sich immer wieder in die Party drängen, natürlich abgenommen. Aber wie sieht die ideale Ergänzung dieser Leute aus? Da könnte die Combo-Fähigkeit verschiedener Helden ein Kriterium darstellen. Bestimmte Figuren können sich während der Kämpfe mit anderen verbinden, um besonders starke Attacken auszuführen. Die Kombinationsmöglichkeiten sind sehr umfangreich, daher an dieser Stelle nur einige Tips für Experimente: Charaktere mit gleicher Herkunft oder gleichen Berufen sind natürlich geradezu prädestiniert. Die vier Schmiede, mehrere Elfen oder die drei Ninjas können ordentlich zuschlagen. Hinweise für solche Combos

liefern unter anderem auch die Gruppierungen, in denen die Figuren während der Schlachten auftauchen. Nicht zu verachten sind auch Familienbande wie bei den Lepants oder sonstige persönliche Bindungen wie etwa Lehrling/Meister (Held/Kai) oder alte Bekannte (Pahn/Gremio). Solche Verbindungen sind speziell für die Schutzfunktion interessant, bei der der Beschützer für einen angeschlagenen Schützling die Schläge einsteckt (beispielsweise Held/Gremio). Auch die Magieeffekte der Elementar-Runen lassen sich kombinieren, allerdings entstehen diese Combos automatisch. Einzige Voraussetzung dabei: Einer der beteiligten Sprüche muß ein Level-4-Zauber einer höherwertigen (z. B. Cyclone statt Wind oder Mother Earth statt Earth) Elementar-Runen sein. Die Effekte sind nicht nur hübsch anzuschauen, sondern hinterlassen mit bis zu 2000 Schadenspunkten für jeden Gegner bei denselben einen bleibenden Eindruck. Es gibt also noch einiges zu erforschen ... Nun folgt eine Aufstellung der ersten 13 Charaktere mit ihren Fundorten und -bedingungen sowie ihren besonderen Eigenschaften. Einige der Herrschaften mögen in bestimmten Situationen zwar anwesend, aber noch nicht hilfsbereit sein. In diesem Fall sind zunächst schwierige Bedingungen zu erfüllen, beispielsweise erst noch einen Auftrag zu erledigen oder eine Schlacht zu schlagen. Diese Leute behaltet Ihr einfach im Gedächtnis und nach dem nächsten größeren Ereignis spricht Ihr sie erneut an.

Gnade zeigen und ihn verschonen – auch wenn es schwerfällt.

Stern 8 Teni
Name Pesmerga
Fundort Neclord's Castle
Sobald Viktor wieder in der Truppe ist, sollte nochmals ein Besuch im Vampirschloß gewagt werden. Das ist nicht nur gut für das Training, sondern bringt auch einen weiteren Mitstreiter. (Im obersten Raum befindet sich übrigens ganz unten eine schwer erkennbare Truhe.)

Stern 9 Tenei
Name Gremio
Fundort Gremgminster
Gremio gehört zur Starter-Party des Helden. Er stirbt an einer Stelle des Spiels zwangsläufig, kann aber wiederbelebt werden, wenn alle 108 Charaktere gefunden sind und Pahn das Duell mit McDohl überlebt. (Nach der Befreiung von Liukan und vor dem Verlassen des Soniere-Gefängnisses sollte man Gremio wohl tunlichst alle wichtigen Gegenstände abnehmen.)

Stern 10 Tenki
Name Warren
Fundort Moravia
Warren (Beatty) schließt sich Eurer Heldentruppe nach seiner Befreiung aus dem Gefängnis an.

Stern 11 Tenfu
Name Kun To
Fundort Kirov
Netterweise hilft Kun To nicht nur beim Transport der Feuerspeere, sondern auch nach dieser Episode, denn er gesellt sich dann zu Eurer Truppe.

Stern 12 Tenman
Name Cleo
Fundort Gremgminster
Cleo gehört ebenso zur Starter-Party Eures Helden wie Gremio.

Stern 13 Tenko
Name Viktor
Fundort Gremgminster
Nachdem er der Party erfolgreich bei der Flucht aus Gremgminster geholfen hat, wird der Gute zum ständigen Begleiter.

Stern 1 Tenkai
Name Der Held
Fundort Start

Dieser Herr sollte nicht allzu schwer zu finden sein. Ein kleiner Tip für Freaks: Wer nach der Audienz zu Beginn des Spiels zu Hause nicht ins Obergeschoß geht, sondern es schafft, seinen Helden im Alleingang bis nach Sarady zu bringen, der wird mit einer wertvollen Rune belohnt. Unternimmt man diesen Höllentrip etwas später im Zweierpack mit Ted, ist die Belohnung zwar nicht so groß, aber immer noch ganz nett.

Stern 2 Tengou
Name Lepant
Fundort Kouan
Zunächst steht man bei diesem Herrn vor verschlossenen Türen,

aber Krin in der Kneipe kann weiterhelfen. Nachdem man Lepants Schwert entwendet und ihn aus den Klauen des Imperiums gerettet hat, schließt er sich nebst seiner Gattin der Party an.

Stern 3 Tenki
Name Mathiu
Fundort Seika
Obwohl er sich zunächst verleugnen läßt, ist der Mann an der Treppe tatsächlich der Gesuchte. Nachdem man auch ihm aus der Patsche geholfen hat, schließt er sich an und empfiehlt die Suche nach einem geeigneten Hauptquartier.

Stern 4 Tenkan
Name Luc
Fundort Magician's Mountain

Luc erscheint nach der Eroberung des Hauptquartiers als kleines Gastgeschenk.

Stern 5 Tenyu
Name Humphrey
Fundort Versteck in Lenankamp
In Lenankamp trifft man diesen Herrn zum erstenmal, später kommt er mit zwei Kollegen von ganz allein ins Schloß.

Stern 6 Tenyu
Name Kasim
Fundort Moravia
Nach der Befreiung von Viktor und Warren wird sich Kasim ergeben.

Stern 7 Tenmou
Name Kwanda
Fundort Pannu Yakuta
Nach seiner Niederlage sollte man



The Crow: City of Angels (PAL)

Paßwörter:

Pier

▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲

Boat

××××▲▲××××

Tomb

▲▲●●▲▲▲▲××

Grave

×▲▲▲×××▲●●

Church

▲▲▲▲●●▲▲▲▲

Day o Dead

×▲▲▲●●××××

Club

▲●▲●●●▲×●●

Tower

××●××××▲▲●

Borderland

▲×××●●▲▲▲●

Finale

××××●●××▲●

Debug Mode

■××●▲▲●●××

Stickman Mode

▲▲×■●●××▲▲

Giraffe Mode

×●▲●■

■▲●×●

FMV Select

▲▲●●●●

●●●▲▲

Independence Day (NTSC)

Geheimes Menü:

Ruft das Optionsmenü auf und nennt Euch 'MR HAPPY'! Gebt dann folgende Tastenkombination ein: L, R, ■, oben, ▲, ▲, unten! Daraufhin erscheint das 'Adjust Additional Options Menu', in dem folgende Paßwörter eingegeben werden können:

FOX ROX

Die Stadt kann zerstört werden.

MR HAPPY

Ihr erhaltet einige Flugzeuge extra.

GO POSTAL

Ihr werdet unsichtbar und unverwundbar.

LIVE FREE

Unverwundbarkeit

GODZILLA

Überraschung!

TOURIST

Es gibt keine Aliens mehr.

Jet Moto (PAL)

Alle Tracks anwählbar:

Ruft das Optionsmenü auf! Stellt dort den Schwierigkeitsgrad auf 'AMATEUR' und den 'TROPHY PRESENTER' auf 'MALE'! Nun müßt ihr im Hauptmenü oben, rechts, unten, links, oben, rechts, unten,



Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht Fax 05621 / 5834

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

Int. Superstar Soccer, Goemon, Starfox 64, Hexen, Blast Corps, Dark Rift, Golden Eye, Mario, Wargods, Multi Race Champion, Mario Kart... ab DM 99,-

NINTENDO 64 DM 289,- PLAYSTATION DM 249,- Multinorm - Konsole DM 319,-

Chip mit Einbauanleitung 39,- PSX - Multinorm Umbau 79,- RGB - Kabel 29,-

PLAYSTATION SOFTWARE: 4-4-2 Fußball DM 89,- Agent Armstrong DM 89,- AREA 51 DM 99,- Bedlam DM 79,- Carnage Heart DM 79,- City of Lost Children DM 89,- Crypt Killer DM 99,- Dark Forces DM 89,- Grid Run DM 89,- King of Fighters 95 DM 89,- Mass Destruction DM 89,- Micro Machines V3 DM 109,- Monster Trucks DM 99,- Need for Speed 2 DM 99,- Panzer General 2 DM 89,- Perfect Weapon DM 89,- RAGE RACER dt DM 89,- Sentient DM 99,- Soul Blade DM 99,- Speedster DM 99,- Tenku DM 99,- Trash II DM 99,- Overload DM 89,- JUST a PAD DM 79,- Pad + Memory DM 139,- VRFI X-Cellerator DM 139,-

Aktuelle Gebrauchtspiele...call!!!

Bestellungen schnell und einfach per Telefon!!!

Low Budget Sonderangebote Konsolen ab DM 189,- Spiele ab DM 20,-

The Gamestore for all systems and PC-Partner!! Chicken Games Kornstr. 32 34537 Bad Wildungen

Ladenpreise können abweichen! PRESDNER BANK KASSEL BLZ 52080080 Kto.-Nr. 374478400



links drücken. Danach ruft Ihr erneut das Optionsmenü auf und stellt dort unter dem Punkt „DIFFICULT“ „PROFESSIONAL“ ein. Der „TROPHY PRESENTER“ muß nun auf „RIDER'S CHOICE“ gestellt werden. Zurück im Hauptmenü drückt Ihr dann oben, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts und könnt daraufhin alle Tracks nach Belieben anwählen.

- 24 0B0Y
- 25 HOM3
- 26 SHCK
- 27 TNNL
- 28 H3LL
- 29 4RH0
- 30 B4DD

Micro Machines V3 (PAL)

Paßwörter:

CATLIVES

Neun Leben im Einspieler-Modus.

GIMMEALL

Alle Strecken im Mehrspieler-Modus.

Cheats:

Gebt die folgenden Cheats im Pausenmodus während eines Spiels ein!

Wagen als Gegenstand:

unten, unten, oben, oben, rechts, rechts, links, links

Fliegende Hindernisse:

▲ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Langsame Gegner:

● ■ ■ ■ ● ■ ■ ■ ■ ■

Geänderte Kameraperspektive:

links, rechts, ■, ●, links, rechts, ■, ●

Doppelte Geschwindigkeit:

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

NBA Live '97 (PAL)

Cheatmodus:

Ruft das Game-Setup-Menü auf und drückt L1, ■, ■, L1, ■, ■, R1, ■, ■, R1, ●!

Dies funktioniert am besten, wenn zuvor die Quarterlängen-Auswahl unterlegt wurde. Haltet nun für zwei Sekunden oben + rechts + ▲ + ■ gedrückt. Danach drückt Ihr Start, um in

den Mannschaftsauswahl-Bildschirm zu gelangen, und ladet das Spiel. Während des Ladevorgangs haltet Ihr L1 + R1 + oben + rechts + ▲ + ■ + ■ + ● gedrückt. Daraufhin erscheint das Cheatmenü.

Dort könnt Ihr mit den L-Teasten die Größe der Spieler verändern. (Um alle Spieler beeinflussen zu können, müssen zwei Multitaps angeschlossen sein.) Drückt oben oder unten, um den Chameleon-Modus zu aktivieren! Durch Start oder Select könnt Ihr außerdem bestimmen, ob in der Halle oder außerhalb gespielt werden soll. Schließlich drückt Ihr ▲ + ■, um das Spiel zu starten.

Need for Speed II (PAL)

Streckenpaßwörter:

1 Proving Grounds LDKMTD

2 Outback GRDWPG

3 North Country HTYSBG

4 Pacific Spirit WGVLOG

5 Mediterranen BRQQQG

6 Mystic Peaks LILZIP

Mit diesem Paßwort erhält man einen neuen Wagen. Der Ford Indigo ist zwar nicht sonderlich schnell (300 km/h) und beschleunigt auch etwas langsam, läßt sich dafür aber exzellent steuern und reagiert hervorragend auf alle

Bremsmanöver in den Kurven.

7 Monolithic Studios SHOTME

Hat man den Knockout-Wettbewerb gewonnen, gibt es die neue Strecke Monolithic Studios, die durch Hollywood führt.

Rebel Assault 2 (PAL)

Alle Level anwählbar:

■ ▲ ■ ● ■ ▲



Twisted Metal 2 (PAL)

Levelcodes:

Das Zeichen * steht für einen freien Platz.

Roadkill:

Level	Paßwort
2	● ■ ■ ■ ■ ■ *
3	▲ * ▲ * * ●
4	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
5	● * * * * * *
6	* ▲ ■ ■ * *
7	* * * * * ■
8	▲ ▲ ■ ■ ■ ■

Twister:

Level	Paßwort
2	■ * * ▲ ■ * *
3	▲ ■ ■ ■ ■ ■



4 * ▲ ■ × ● ●
5 × ▲ × ● × *
6 ● * × ■ ▲
7 * × * * ●
8 × × ▲ × * *

Axel:

2 * × × * *
3 ● ▲ ■ * *
4 ▲ ● ● ● *
5 * ▲ ■ × *
6 × × ■ ▲ ● ●
7 ● × ● ● ● ●
8 ▲ × × × × ●

Mr. Slam:

2 * × × ■ *
3 * × * * *
4 ● ▲ ■ * * ×
5 ▲ × ● ● ● ●
6 ▲ * ▲ ● ● ▲
7 * ● * * ●
8 ■ * * ▲ * ▲

Shadow:

2 ■ * * ▲ * *

3 * × ● * ▲ ×
4 × ▲ × ■ ▲
5 * * × ● ×
6 * × ● × ● ●
7 ● ▲ ■ ▲ *
8 ● * ▲ * ■ ×

Hammerhead:

2 * ▲ × × *
3 * × ■ × ▲
4 ▲ * * × ●
5 ▲ × × × ×
6 ▲ × ▲ × ■
7 ▲ ■ ■ × *
8 ● ● ■ ■ ▲

Outlaw 2:

2 * × ● * ▲ *
3 * × × ● *
4 ▲ ● ■ ■ *
5 ● × ▲ * *
6 * × ● × *
7 * ■ ■ * ▲ *
8 * ▲ × ■ × ×

Warthog:

2 ▲ * * ▲ *
3 ▲ ■ ■ × ×
4 ▲ ■ ■ × ×



5 * ■ ■ * * ●
6 * × ● * *
7 ▲ × ▲ * *
8 ● × ● * ●

Mr. Grimm:

2 ▲ × × * *
3 * × ● * *
4 × ■ ■ ▲ ▲
5 ▲ * * × ●
6 * × × * *
7 × × * * ●
8 * × ● ■ ■

Grasshopper:

2 ▲ × ● * *
3 * × ● ■ ●
4 * × ● ● ●
5 ● × ● * *
6 * ■ ■ * *
7 * × ● ● ●
8 ● ■ ■ ▲ ×

Thumper:

2 ● * * ▲ *
3 * × ● ● ●
4 * × ● * *
5 * × × * *
6 ▲ ▲ * * *
7 ▲ * * ■ ■
8 * × × ● ●

Spectre:

2 ● × × * *
3 * ▲ ● ● ×
4 ● × ▲ * *
5 * × × * *
6 * * * * ●
7 ▲ * * ■ ■
8 * × × ● ●

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

Nintendo 64 299,95

FIFA Soccer dt 119,95
Intern. Superstar Soccer* dt 159,95
.. Gold dt 139,95
Mario Kart dt 99,95
Star Wars dt 139,95
Turk dt 149,95
Wave Race dt 99,95

PlayStation 299,95

adidas Soccer Intern.* dt 89,95
Agent Armstrong* dt 79,95
Andretti Racing dt 79,95
Battlestations dt 89,95
Ball Blazer* dt 89,95
Baphomets Fluch dt 59,95
Burning Road dt 89,95
City of Lost Children* dt 89,95
Crow dt 89,95
Darklight Contlic* dt 69,95
Disruptor da 89,95
Descent 2 dt 84,95
Epidemic dt 89,95
Exhumed dt 99,95
Excalibur dt 79,95
FIFA Soccer '97 dt 89,95
Hardcore 4x4 dt 89,95
Intern. Superstar Soccer dt 79,95
Little Big Adventure dt 79,95

Legacy of Kain dt 89,95
LifeForce Tenka* dt 99,95
Lost Vikings 2 dt 89,95
Mass Destruction* dt 89,95

Mechwarrior 2 89,95

Micro Machines V3 dt 99,95
Monster Trucks* dt 99,95
NBA in The Zone 2 dt 99,95
Need for Speed 2 dt 99,95
NHL Hockey '97 dt 79,95
Overblood* dt 89,95
Pang Collection* dt 89,95
Pandemonium dt 89,95
Perfect Weapon* dt 89,95
Porsche Challenge dt 89,95
Rage Racer dt 89,95
Rebel Assault II dt 89,95
Resident Evil dt 89,95
Return Fire dt 89,95
Road Rage* dt 89,95
Samurai Showdown dt 89,95
Sentient* dt 89,95
Soulblade dt 89,95
Soviet Strike dt 89,95
Spider dt 89,95
Star Gladiator dt 89,95
Streetfighter alpha 2 da 89,95
Sulkidon dt 89,95
Syndicate Wars* dt 89,95
Tempest X dt 89,95

Tomb Raider

Alien Trilogy, Bust a Move, Destruction Derby, Fade to Black, FIFA96, NBA Live96, Need4Speed, RoadRash, RidgeRacer, Tekken, Tohshinden, WipeOut
alles für PSX-21 gilt *

Total NBA '97 dt 84,95
Twisted Metal 2 dt 94,95
Vandal Hearts* da 99,95
VR Pool da 99,95
Wipe Out 2097 dt 59,95
WWF Wrestlemania dt 99,95
X-Com: Terror f.t. Deep dt 99,95

Saturn

Andretti Racing da 89,95
Bomberman dt 99,95
Command&Conquer dt 89,95
Dark Savior dt 99,95
Die Hard Arcade dt 99,95
Exhumed dt 109,95
Fighters Megamix dt 49,95
Fighting Vipers dt 69,95
Mighty Hits (für Pistole) da 99,95
Manx TT da 89,95
Pinball Grafitti dt 99,95
Sonic 3D dt 89,95
Soviet Strike dt 99,95
Thempark dt 99,95
Tomb Raider dt 99,95
Torico dt 99,95
WWF Wrestlemania dt 99,95

SuperNintendo

Kirbys Fun Pack dt 119,95
Lufia dt 119,95
Super Streetfighter 2 dt 69,95



V-Rally



99,95*

...und viele andere Titel auf Anfrage.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM
Porto, NN 9,90 DM Porto+NN ab 3 Artikeln
versandt!
Wir hatten nicht für die Kompatibilität der
Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei
Anzeigenschluss noch nicht erhältlich!

Wir bieten Ihnen,
ab 400 DM Auftragswert, einen
bequemen Ratenkauf an.

Reden Sie mit uns!

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.

Crusader: No Remorse (PAL)

Cheats:

Wählt zunächst ‚LOAD GAME‘ und dann ‚TELEPORT TO MISSION‘ an! Danach gebt Ihr das Paßwort ‚LOSR‘ (looser) ein. Es erscheint zwar die Meldung, daß das Paßwort unakzeptabel bzw. falsch ist, die Möglichkeit zur Cheateingabe ist jedoch trotzdem gegeben. Im Anschluß könnt Ihr während des Spiels folgendes eingeben:

Energie aufladen:

A + B + C gleichzeitig drücken

Alle Waffen:

X + Y + Z gleichzeitig drücken

Earthworm Jim 2 (PAL)

Levelcodes:

Level	Code
2	Gun-Energy-Blue, Gun-Sandwich-Can, Worms
3	Bubblegun-Sandwich-Bubblegun-Energy
4	3, Gun-Gun-Missile, Gun-3, Gun-Blue, Gun-Energy-Bubblegun-Bullet-Can, Worms-Jim
5	

- 6 Bullet-Sandwich-Gun-Jim-Gun
- 7 -
- 8 Blue, Gun-Can, Worms-Bullet-Missile, Gun-Jim
- 9 Bullet-Gun-Missile, Gun-Bullet-Jim
- 10 Sandwich-Gun-Jim-Blue, Gun-Blue, Gun
- 11 3, Gun-Bullet-Bubble, Gun-Energy-Bubblegun
- 12 Missile, Gun-Energy-Bullet-Energy

Hang On GP '95 (PAL)

Geheime Kurse:

Begebt Euch in das Options-Menü! Selektiert ‚Game Level‘ und drückt B! Selektiert nun ‚Options‘ und drückt R, R, L, R, R! Die neuen Kurse lassen sich in jedem Modus auswählen.

Kein Zeitlimit:

Selektiert ‚Timetrial‘ aus dem Mode-Select-Screen und drückt rechts, links, oben, unten, Z! Ein Geräusch bestätigt die korrekte Eingabe. Im Timetrial-Modus gibt es nun kein Zeitlimit mehr.

Hardcore 4x4 (NTSC)

Alle Wagen:

Ruft das Time-Trial-Menü auf und gebt das Paßwort ‚Novice‘ (nach dem

zwei Leerschritte) ein! Die Fahrzeuge stehen im Class-Menü zur Verfügung.

Fiddle-Menü:

Ein gesondertes Menü während der Rennen könnt Ihr aufrufen, indem Ihr im Time-Trial-Menü für vier Fahrer folgende Namen eingibt: Fiddle, With, Vehicle, Mechanix. Das Fiddle-Menü ruft Ihr dann während des laufenden Spiels mit L + Z auf.

Gebt die folgenden Cheats im Pausenmodus ein!

Extra Truck:

B, L, A, C, C, A, R

Neue Kameraperspektive:

R, A, L, L, unten, oben, L, L

Neue Kommentare:

unten, A, Z, C, R, A, Z, Y, unten, A, Z

Panzer (nur in der Wüste):

A, B, R, A, C, A, unten, A, B, R, A

Drei zusätzliche Boosts:

C, R, A, Z, Y, C, A, R

Überraschung:

C, A, R, unten, oben, L, L, unten, oben, L, L, unten, oben, L, L

Quick win:

L, L, L, A, A, A, L, L, L, A, A, A – Sobald Ihr auf Platz eins gekommen seid, gilt die Runde als letzte, was Euch zwingt, ganz vorne zu bleiben, wenn Ihr den Sieg einfahren wollt. Andererseits könnt Ihr versuchen, bis kurz vor der Start-/Ziellinie auf Platz zwei zu fahren, um dann im rechten Moment zu überholen und somit umgehend zu gewinnen.

Hexen (NTSC)

Durchlässige Wände:

Gebt im Optionsmenü folgendes ein: oben, unten, links, rechts, Y, Y, Z, Z, A, X, oben, unten, C, B! Nun könnt Ihr durch alle Wände der Level ohne Einschränkung hindurchgehen.

Independence Day (NTSC)

Geheimes Menü:

Ruft das Optionsmenü auf und nennt Euch ‚MR HAPPY‘! Danach müßt Ihr im Hauptmenü, sobald die Flagge auf dem Mond zu sehen ist, folgendes drücken: links, rechts, oben, unten, X, Z, Y. Nun erscheint das ‚Adjust Additional Options Menu‘, in dem folgende Paßwörter eingegeben werden können:

FOX ROX

Die Stadt kann zerstört werden.

MR HAPPY

Ihr erhaltet einige Flugzeuge extra.

GO POSTAL

Ihr werdet unsichtbar und unverwundbar.

LIVE FREE

Unverwundbarkeit

GODZILLA

Überraschung!

TOURIST

Es gibt keine Aliens mehr.

Mr. Bones (NTSC)

Levelanwahl:

Drückt im Titelscreen (Start muß zu sehen sein!) R, L, R, R, L, R, L, L, R, L, R, R!

Tomb Raider (PAL)

Levelskip:

Gebt die folgende Tastenkombination ein, wenn Ihr den Paß aufgerufen habt und auf der letzten Seite angelangt seid: Z, Y, Z, Z, Y, X, X, X, Start.

Vampire Hunter (NTSC)

Cheat-Menü:

Drückt im Optionsbildschirm (Configuration muß blinken!) B, X, unten, A, Y! Nun erscheint der Menüpunkt ‚Appendix Option‘, der zahlreiche Möglichkeiten bietet.



LIEBESGRÜSSE AUS HAMBURG

SCHNELLER

DIREKTER

BILLIGER

NEXT LEVEL IM ABO



ICH ABONNIERE next LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

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

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 beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerruffrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel).

XL 7/97 **next**

Die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

☐ Bequem durch Bankeinzug

☐ Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

Adresse:
next Level
Abo-Club
z. Hd. Frau Scholz
Bahndamm 9
23612 Stockelsdorf

BESONDERER HINWEIS: Alle vorherigen Abo-Karten sind ungültig und können nicht mehr berücksichtigt werden.



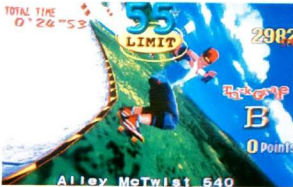
TOP SKATER

Sega / AM 3

Während die stetig wachsende Arcade-Fanggemeinde auf den nächsten Model-3-Automaten wartet, präsentiert AM3 (Hits wie *Sega Rally* und *Last Bronx* gehen auf das Konto der Entwickler.) eine weitere Model-2-Maschine. *Top Skater* ist der Titel des Spiels, das stark an Namcos Snowboardsimulation *Alpine Surfer* erinnert. Bei dem brandneuen Konkurrenzprodukt aus dem Hause Sega stehen allerdings Skateboards im Mittelpunkt des sportlichen Geschehens. Ähnlich wie es bei *Alpine Surfer* der Fall ist, stellt sich der Spieler auf ein in das Kabinett integriertes Skateboard. Durch das geschickte Verlagern des Körpergewichts können die Screen-Sportler haarsträubende Tricks ausführen. Die verschiedenen Strecken, zwischen denen vor

Beginn des Spiels ausgewählt werden kann, stellen unterschiedliche Anforderungen an den virtuellen Skater. Neben einem einfachen Track mit einer Downhill-Passage wird auch ein Parcours geboten, der sich aufgrund der vielen verschiedenen Rampen, Treppengeländer und anderen Hindernisse bestens dazu eignet, Unmengen von Stuntpunkten zu sammeln.

Technische Höhenflüge bietet *Top Skater* zwar nicht, AM3 hat es jedoch verstanden,



Virtuelle Werbung in Perfektion: Große Reklametafeln von Coca Cola und Skate-Brands wie Etnies und Vans zieren bei *Top Skater* die Streckenbegrenzungen

das letzte aus dem Model-2-Board herauszuholen. Die in puncto Grafikdesign geschmackvoll gestaltete 3D-Optik ist sehr rasant, was für eine Simulation des schnellen Rollsports von großer Bedeutung ist.

In erster Linie zeichnet sich das neueste Arcade-Release aus dem Hause Sega durch eine originelle Spielidee aus, die gelungen realisiert wurde. Skateboard-begeisterte Spielhallengänger sollten auf jeden Fall ein paar Abfahrten wagen. ■



COBRA-NEWS

Auf der AOU-Show, über die wir in der vergangenen Ausgabe berichteten, hat Konamis Demovideo mit den ersten Bildern des Prügelspiels *PF573* (Arbeitstitel) und der Raserei *Racing Jam* bereits für Nervosität auf seiten von Namco, Sega und Co. gesorgt. Vor kurzem veröffentlichte Konami aktuelles Bildmaterial der beiden High-Tech-Games, und es scheint, als habe die Cobra-Hardware das Potential, zum Model-3-Killer zu avancieren ...



MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

Capcom

Zwar erfreuen sich Prügelspiel-Fans in aller Welt momentan an *Street Fighter III*, Capcom arbeitet jedoch bereits an einem neuen hitverdächtigen Beat-'em-Up. Zu Beginn dieses Jahres traten die X-Men gegen die Recken der *Street Fighter*-Serie an, nun sind die Marvel Super Heroes an der Reihe. Im Gegensatz zu *SF III* arbeitet *Marvel Super Heroes* mit der schon etwas betagten CPS-II-Hardware. Die Entwickler nutzen das im Vergleich zu anderen modernen Arcade-Systemen recht leistungsschwache Board voll aus. Die riesigen Charaktere wurden gelungen animiert, und die Special-Moves bestechen durch viele Effekte. Doch auch in den abwechslungsreichen Hintergründen tut sich einiges. Spielerisch ähnelt das Game seinem Vorgänger, das Combo-System wurde jedoch modifiziert, und die Akteure haben eine Reihe neuer Spezialattacken dazugelernt.

Pläne über eine eventuelle Heimkonsolen-Umsetzung von *Marvel Super Heroes* vs. *Street Fighter* existieren zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht. ■



Ausgefallen: Während eines Kampfes verändern sich die Hintergrundgrafiken



Der Betrachter darf sich an farbenprächtiger Comicgrafik erfreuen



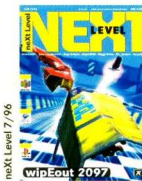
neXt Level 5/96

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



neXt Level 6/96

Specials: Das Lucas-Evangelium, Interview mit H. Lincoln, Capcom-Interview, Messe-Report ECTS, SiliconGraphics (Teil 1)
Spiel des Monats: Panzer Dragon Zwei (SAT)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil, Tekken 2, True Pinball
Saturn: King of Fighters '95, Shellshock
Zubehör: PSX-Joy pads



neXt Level 7/96

Specials: wipOut 1997, E3-Messe, Int. mit David Perry, SiliconGraphics (Teil 2)
Spiel des Monats: Super Mario RPG (SuperNES)
PlayStation: Int. Track & Field, Jumping Flash 2
Saturn: Earthworm Jim 2
SuperNES: S. Bomberman 4
Arcade: War Gods
Zubehör: Memory Card Plus, neGoon-Pad, 8 MB Back-Up-Cardridge



neXt Level 8/96

Ausgabe 8/96 ausverkauft

Specials: Virtua Fighter 3, Genreüberblick: Prügelspiele, Classic Videogames – Teil 2, Report: Segas AM Annex, FF VII (PSX), ECTS-Report
Spiel des Monats: Crash Bandicoot (PlayStation)
PlayStation: Blam!, Machinehead, Tunnel B1
Saturn: Street Fighter Alpha 2, Tilt, W. Series Baseball 2
Arcade: Street Fighter EX
Zubehör: Saturn Lightgun



neXt Level 9/96

Specials: N64: „Quo Vadis, Nintendo?“, Interviews mit H. Lincoln und den NIGHTS-Entwicklern, Acclaim-News
Spiel des Monats: Super Mario 64 (Nintendo)
N64: Plotting 64
PlayStation: Formel 1, KoF '95, Sampras Extreme Tennis
Saturn: NIGHTS, The Need for Speed
Arcade: Virtua Fighter 3
Zubehör: Memory Disk Drive



neXt Level 10/96

Specials: Tomb Raider, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinske (Sega of America), Classic Videogames – Teil 1
Spiel des Monats: Fighting Vipers (Saturn)
N64: Interview mit dem Turok-Designer D. Dienstbier
PlayStation: SF α 2, Total NBA 1, wipOut 1997
Saturn: Exhumed, VF Kids
Arcade: Virtua Fighter 3
Zubehör: Rennspielzubehör



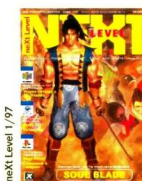
neXt Level 11/96

Specials: Virtua Fighter 3, Genreüberblick: Prügelspiele, Classic Videogames – Teil 2, Report: Segas AM Annex, FF VII (PSX), ECTS-Report
Spiel des Monats: Crash Bandicoot (PlayStation)
PlayStation: Blam!, Machinehead, Tunnel B1
Saturn: Street Fighter Alpha 2, Tilt, W. Series Baseball 2
Arcade: Street Fighter EX
Zubehör: Saturn Lightgun



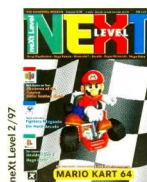
neXt Level 12/96

Specials: Classic Videogames – Teil 3, Virtuelle Idole
Spiel des Monats: Tomb Raider (PSX u. SAT)
Nintendo: Wave Race 64
PlayStation: Iron & Blood, Descent, Diddy 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



neXt Level 1/97

Specials: Sony- und PlayStation-Software-Reportagen, Classic Videogames – Teil 4
Spiel des Monats: Wayne Gretzky 3D Hockey (N64)
PlayStation: Black Dawn, Command & Conquer, ISSD, Legacy of Kain, R. Assault 2
Saturn: C&C, Samurai Shodown III, Virtual On
Arcade: Crus'n Lightgun
Zubehör: Predator-Worldgun



neXt Level 2/97

Specials: Das Horror-Adventure Resident Evil 2, PSX-Entwicklungssystem Yaroze, Classic Videogames – Teil 5
Spiel des Monats: Mario Kart 64 (Nintendo)
N64: Crus'n USA, KI Gold, Star Wars: Shadows o. l. E.
PlayStation: Rage Racer, NBA in the Zone 2, Cool Boards
Saturn: Bug! Too, Sonic 3D – Blast, Tempest 2000
Zubehör: Headphones (PSX)



neXt Level 3/97

Specials: N64-Deutschland-Release, Atari-Story – Teil 1, Interviews mit Jack Sorensen (LucasArts) und David Jones (DMA Design)
Spiel des Monats: Turok – Dinosaur Hunter 2 (N64)
PlayStation: 2 Xtreme, FIFA 97, Soul Edge, Sukuden
Saturn: Dark Savior, Die Hard Arcade, Fighters Megamix
Arcade: Street Fighter III, Tekken 3



neXt Level 4/97

Specials: Atari-Story – Teil 2, Yaroze-PSX-Entwicklungssystem, 64DD-Reportage, Interview mit Turok-Designer D. Dienstbier
Spiel des Monats: Final Fantasy VII (PlayStation)
PlayStation: LifeForce: Tenka, Micro Machines V3, Mechwarrior 2, Total NBA '97
Saturn: The Lost Vikings II
Zubehör: PSX Game Killer und Game Pad



neXt Level 5/97

Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rollenspiele, Reportage: Core Design – Ninja (PSX+SAT)
Spiel des Monats: Porsche Challenge (PlayStation)
N64: Blast Corps
PlayStation: Little Big Adventure, Sentient, Vandal-Hearts
Saturn: Manx TT Super Bike
Arcade: Virtua Striker 2, House of the Dead, Hang Pilot
Zubehör: Arcade Stick (PSX)



neXt Level 6/97

Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rollenspiele, PlayStation Software Line-Up '97
Spiel des Monats: Intern. Superstar Soccer 64 (N64)
N64: Doom 64, FIFA 94
PlayStation: Bushido Blade, Soul Blade, Wing. Com. IV
Saturn: Fighters Megamix, Saturn Bomberman
Arcade: AOU-Messe '97
Zubehör: Infrarot-Pads (SAT), Super Pad 64 plus (N64)

**Einfach den
Coupon aus-
füllen und an
untenstehende
Adresse
schicken!**

Kombi-Angebot:
Die ersten drei XL-Ausgaben für nur 10,- DM

● 5-7/96 DM 10

- 5/96 DM 4,90
- 6/96 DM 4,90
- 7/96 DM 4,90
- 9/96 DM 4,90
- 10/96 DM 4,90
- 11/96 DM 4,90
- 12/96 DM 4,90
- 1/97 DM 5,90
- 2/97 DM 5,90
- 3/97 DM 5,90
- 4/97 DM 5,90
- 5/97 DM 5,90
- 6/97 DM 5,90

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

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 Bestellcoupons (Poststempel).

Die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

- per Euro-Scheck zur Verrechnung
- bar (beiliegend) (Kartenummer bitte nicht vergessen!)

Adresse:
neXt Level, Heft-Shop,
Club-Verwaltungs OSG,
Postfach 1149, 23612 Stockelsdorf

PLAYSTATION

INFRAROT CONTROLLER

Bescheiden könnte man die Packungsangabe des Herstellers nennen, in der es heißt, die Infrarot Controller würden über eine Reichweite von fünf Metern verfügen. Der Praxistest zeigte nämlich ein völlig anderes Ergebnis, welches für eine angenehme Überraschung sorgte. Bis zu zehn Meter Abstand vom Empfänger waren überhaupt kein Problem, sogar wenn das Joypad schräg oder nach hinten gehalten wurde, ergaben sich nicht die geringsten Schwierigkeiten. Selbst als eine andere Person zwischen Empfänger und Joypad stand oder sich hin- und herbewegte, gab es keinerlei Einschränkungen. Mit dieser Senderqualität schlägt der Infrarot Controller von Blaze alle bisher dagewesenen Vergleichsprodukte, egal, für welches System, sowie die meisten Fernbedienungen in puncto Bewegungsfreiraum. Das gleiche gilt für den Bedienungskomfort. Ebenso wie bei den Infrarot-Joy pads von Sega (vgl. XL 9/96) gibt

es keine Verzögerungen, wie sie bei vielen kabellosen Joy pads der Vergangenheit festzustellen waren. Wer mit dem Sony-Originalpad vertraut ist, wird keine Eingewöhnungsphase benötigen. Die Infrarot Controller besitzen zwar minimal kürzere Haltezapfen und die Buttons haben einen geringeren Druckpunkt, ansonsten entsprechen sie jedoch dem Design der Standardmodelle. ■



Preis ca.
80 DM

HYPER CONTROLLER



Preis ca.
45 DM

Der Hyper Controller entspricht in seiner Form dem Infrarot Controller und verfügt darüber hinaus über eine Autofire- und eine Slowmotion-Funktion. Wie der Original-Controller aus dem Hause Sony ist der Hyper Controller aufgrund seines Kabels an die Konsole gefesselt. Mit 120 Zentimetern Kabellänge sogar etwas dichter als üblich. Vom Standardgrau (fünf Mark günstiger) bis hin zum Feuerrot oder

Transparentblau ist das Joypad der Firma Blaze in zehn verschiedenfarbigen Ausführungen erhältlich. Der Hyper Controller ist eine gut spielbare Alternative, die zudem Farbe ins Spiel springt. Schade nur, daß die Stecker nicht in der jeweiligen Pad-Farbe gefertigt wurden, denn dann könnte man auf einen Blick feststellen, an welchem Port das jeweilige Pad gerade angeschlossen ist. ■

MEMORY CARD



Preis ca.
40 DM

Die Memory Card der Firma Blaze ist in rot, gelb, grün, blau, schwarz, grau und transparent erhältlich. Sie bietet dieselbe Speicherkapazität von 15 Blöcken wie das Sony-Original und kostet ca. 40 DM. Im Redaktionsalltag lief sie ohne Probleme, weshalb der Speicherkarten-Bedürftige sorglos zugreifen kann. Die verschiedenen Farben bieten sich förmlich an, Ordnung in das Spielstand-Chaos zu bringen. ■

N64

GAME KILLER



Preis ca.
70 DM

Action Replay für das SNES, wird der Game Killer in den Modulschacht der Konsole eingesteckt. Das bevorzugte Spiel findet in einem Slot auf der

Oberseite des Moduls Platz. Für *Cruis'n USA*, *Super Mario 64*, *Mario Kart 64*, *PilotWings 64*, *Star Wars: Shadows of the Empire* und *Wave Race 64* sind bereits Cheats im Game Killer integriert, die über eine Drucktaste an der Gehäusefront angewählt werden können. Es gibt kein Menü zum Herausfinden eigener Cheats, dafür wird es in naher Zukunft Cheats für weitere Spiele auf kleinen Speicherkarten nachzukaufen geben. Auf jeder dieser speck-kartenähnlichen Erweiterungen werden sich mehrere Spielstände zu verschiedenen

Spielen befinden. Wie viele und zu welchem Preis konnte uns Cross zu diesem Zeitpunkt noch nicht sagen. Leider funktionierten die *PilotWings 64*-Cheats nicht, im Gegenteil, unsere gesamten vorhandenen Spielstände wurden gelöscht – aber das hat ja mittlerweile Tradition. Es ist also Vorsicht beim Umgang mit dem Game Killer geboten, da er grundsätzlich sämtliche Spielstände löscht, um dann seine eigenen, fortgeschrittenen bis perfekten auf dem Modul abzulegen. Cheats wie unendlich Energie, unendlich Leben oder ähnliches bieten die bestehenden Codes allerdings nicht, sondern alle Sterne bei *Super Mario 64*, alle Strecken bei *Mario Kart 64* oder auch alle Challenge Points bei *Star Wars: Shadows of the Empire*. ■

Die Firma Datel hat das erste Schummelmodul für das N64 im Programm, erhältlich ist es zu einem Preis von ca. 70 DM über den Versandhandel Cross Computersysteme. Wie auch das

GAMES ISLAND

Komplettpreisliste anfordern

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

Laden:

Schützenstraße 20
67061 Ludwigshafen

GAMES ISLAND
Hauptstr. 5
67433 Neustadt/Wstr.

Zubehör

Playstation	299 DM
Controller Sony	44 DM
Controller ABCII	59 DM
Controller Board Namco	89 DM
Controller Analog	85 DM
Memory Card Sony	38 DM
Memory Card built (16 Block)	29 DM
Memory Card B Meg (120 Block)	69 DM
Memory Card 24 Meg (360 Block)	87 DM
Game Buster	79 DM
Game Killer	49 DM
Madoatz Lenkrad	129 DM
Hyper Blaster Gun	59 DM
Predator Gun	69 DM

Playstation

Area 51	89 DM
Baphomet's Fluch	89 DM
Beyond the Beyond	89 DM
Cool Boarders	89 DM
Command & Conquer	95 DM
Dark Forces	89 DM
Destruction Derby 2	89 DM
Edumund	89 DM
Hexen	85 DM
Legacy of Kain	84 DM
Lifeforce Tenka	99 DM
NBA Allstar	89 DM
NHL 97	89 DM
Rage Racer	89 DM
Speedster	89 DM
Spider	89 DM
Soul Blade	99 DM
Suikoden	89 DM
Syndicate Wars	89 DM
The Crow City of Angels	89 DM
V-Rally	89 DM
Vandal Hearts	89 DM
Wing Commander IV	89 DM
Wipe Out 2097	99 DM

Playstation
Platinum Serie
49 DM

GAMES ISLAND

N 64
299 DM

Int. Superstar Soccer	149 DM
Mario 64	99 DM
Mario Kart 64	99 DM
Pilotwings 64	119 DM
Shadows of the Empire	149 DM
Turok-Dinosaur Hunter	139 DM
Wayne's 64	99 DM

An-& Verkauf

Händleranfragen erwünscht!
Fax.: 0621-5296387

Versandkosten: DM 10 pauschal UP9+3 DM. 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 Bindungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5296265



Video- und Computer- spiele

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

Tel.: 089 - 480 29 13
Fax: 089-488 07 4

**Munich
Software
Center**
... wer sonst!

Grillparzerstr. 42
81675 München
Tel.: 089-470 21 22

Häberlstr. 26
80337 München
Tel.: 089-53 41 15

Theresienstr. 152
80333 München
Tel.: 089-52 27 87

In Zusammenarbeit mit Playcom

THEO KRANZ GAMES

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-571601
JULIUS PROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU:
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

Ankauf Verkauf Verleih

VIDEO...&GAMES



Nr. **BERLIN**

Importgames

Unsere Gameshops
in Berlin:

Hans-Otto-Str. 28
Prenzlauer Berg
Seefeldler Str. 75
Spandau
Marzahner
Promenade 47
Marzahn

Händleranfragen
* willkommen *
Danzigerstr. 124
10407 Berlin
Tel-030-42161573
Fax-030-4254862

lörrach

Deutschland
Tel. 07621 44609

Schweiz
Tel. 061 401 41 21
Fax 061 401 42 24

GT ELEKTRONIK
Theodor-Heuss-Strasse, D-79539 Lörrach

**DAS
MUSS
NICHT
SEIN !**

Jetzt geht's
schon wieder
nicht

LOADING
PLEASE
WAIT

**REPARATUREN
UND UMBAUTEN
ALLER KONSOLEN**

BITTE AUSSCHNEIDEN UND BEILEGEN

SO KÖNNEN WIR IHREN DM 8,- VERCÜßTEN

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

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

ECS
VIDEOGAMES AND MORE

Stellinger Weg 9 (Nähe
U-Bahnhof Osterstr.)
20255 Hamburg
Tel.: (040) 40 91 79

Nintendo⁶⁴
Sega Saturn
Sony PlayStation
NeoGeo CD
3DO
SNES
PC-CD-ROM
Zubehör
Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes • Mangas
Importspiele & Zeitschriften

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

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

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett	dt.	DM 299,00
CONTROLLER PAK	dt.	DM 39,00
Int. Superstar Soccer 64 kpl.	dt.	DM 139,00
Star Wars: Shadows of the Empire	dt.	DM 129,00
Super Mario 64	kpl.	dt. DM 89,00
Super Mario Kart 64	dt.	DM 89,00
Turak - uncut-	pal. dt.	DM 139,95
Waverace 64	kpl. dt.	DM 99,00

SEGA SATURN

SATURN kompl. + Demo's	dt.	DM 333,00
SAT-Sega Rally+Vw.Soccer	dt.	DM 419,95
4-4-2 Fußball*	dt.	DM 69,00
Adidas Power Soccer kpl.	dt.	DM 79,00
Andretti Racing	kpl. dt.	DM 89,00
Battle Stations	kpl. dt.	DM 89,00
Broken Helix*	dt.	DM 99,00
Fighters Megamix	dt.	DM 99,00
Heart of Darkness	kpl. dt.	DM 98,00
Hexen	dt.	DM 89,95
Independence Day*	dt.	DM 89,00
MANX TT Superbike	dt.	DM 98,00
Mechwarrior 2	kpl. dt.	DM 89,00
Powerplay Hockey	dt.	DM 89,00
Fängt mit "Q" an	dt.	DM 99,00
Return Fire*	dt.	DM 88,00
Sky Target*	dt.	DM 99,00
Soviet Strike	kpl. dt.	DM 84,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo	dt.	DM 69,00
Syndicate Wars*	kpl. dt.	DM 89,00
The Crow: City of Angels	dt.	DM 89,00
Voruna's Forces	dt.	DM 99,00
Warcraft 2	kpl. dt.	DM 99,00

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo CD	dt.	DM 299,00
Playstation+Memory Card 120 Blocks	dt.	DM 359,00
Memory Card 360 Blocks	dt.	DM 79,00
4-4-2 Fußball*	dt.	DM 69,00
Agent Armstrong*	dt.	DM 84,00
Andretti Racing	kpl. dt.	DM 79,00
Black Dawn	dt.	DM 88,00
Bubble Bobble 2*	dt.	DM 79,00
Darklight Conflict	kpl. dt.	DM 84,00
Exhumed	dt.	DM 79,00
Hexen	dt.	DM 88,00
Independence Day*	dt.	DM 84,00
Legacy of Kain	kpl. dt.	DM 88,00
Lifeforce TENKA*	dt.	DM 99,00
Manic Karts	dt.	DM 84,00
Max G Force Destruction	kpl. dt.	DM 79,95
Mechwarrior 2	kpl. dt.	DM 89,00
Monster Truck*	dt.	DM 98,00
Need for Speed 2	kpl. dt.	DM 84,00
Overblood*	kpl. dt.	DM 84,00
Porsche Challenge	dt.	DM 79,00
Perfect Weapon	kpl. dt.	DM 88,00
Rebell Assault 2	kpl. dt.	DM 89,00
Resident Evil-uncut-	kpl. dt.	DM 89,00
SUIKODEN	dt.	DM 89,00
Syndicate Wars*	kpl. dt.	DM 88,00
V-Rally	dt.	DM 84,00
Vandal Hearts	kpl. dt.	DM 99,00
Wing Commander 4	kpl. dt.	DM 89,00
Wing Over	dt.	DM 89,00

P C C D R O M

Alfa Twin-autom. Joystickumschalter	dt.	DM 36,95
und 2-Spieler Adapter	dt.	DM 36,95
Comanche 3.0	kpl. dt.	DM 74,95
688 i Hunter Killer	kpl. dt.	DM 74,95

IHRE VORTEILE
TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 5,95
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich

Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

NINTENDO 64

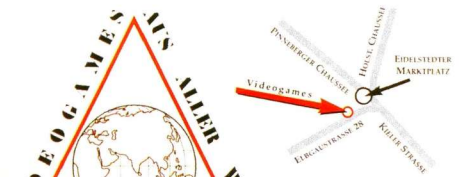
PlayStation™

ZUBEHÖR • UMBAUTEN • ZEITSCHRIFTEN

SEGA SATURN

DEMNÄCHST: PANASONIC M2

ELBGAUSTRASSE 28
22523 HAMBURG
TEL.-FAX 040/570 25 20



VERSAND • VERKAUF

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.

GAME-PLANET

Sony • Sega • Nintendo • PC

Nintendo 64

Ludwig-Kentler-Str. 57 57078 Siegen
Mo-Fr 10-12.00 u. 13-19.00
Di-Do 10-12.00 u. 13-18.00
Sa. 9-14.00

Testen Sie uns
Schnellversand! Besuchen Sie unser Ladengeschäft in Siegen!

Nintendo 64

Tel.: 0271 - 890 98 80 Fax.: 890 98 81

Virtua Fighter 3 (SAT)



Formel 1 '97 (PSX)



The Legend of Zelda 64 (N64)



Die E3 steht vor der Tür, und auch in diesem Jahr wartet die wichtigste Videospielemesse der Welt mit einer Fülle von interessanten Neuvorstellungen auf. So hat Sega angekündigt, die mit Spannung erwartete Saturn-Version von *Virtua Fighter 3*, sei es nun mit oder ohne Hardware-Zusatz, der Öffentlichkeit zu präsentieren. Außerdem wird in Atlanta das Geheimnis um Rares aktuelles N64-Projekt mit dem Arbeitstitel *Dreams* gelüftet sowie die kommenden N64-Spiele darunter auch *Mission: Impossible* und *The Legend of Zelda 64* vorgestellt. Highlight unter den diesjährigen PlayStation-Releases ist die 97er Version des Psychosis-Rennspiels *Formel 1*. ■

reportage

Messebericht E3 '97

playstation

Sony und Namco

saturn

AM3 und Lobotomy

Die Programmierer von Lobotomy Software, die schon mit *Exhumed* ein herausragendes 3D-Spiel für den Saturn entwickelt haben, legen zur Zeit letzte Hand an *Duke Nukem 3D*. Der aufwendige First-Person-Shooter verspricht eine der interessantesten Neuerscheinungen für den Saturn in diesem Jahr zu werden. Arcade-Fans dürfen sich zudem auf eine Automaten-Umsetzung des AM3-Prügelspiels *Last Bronx* für ihre Heimkonsole freuen. Beide Titel werden in der kommenden neXt Level ausführlich vorgestellt. ■

Duke Nukem 3D (SAT)



Last Bronx (SAT)



Rally Cross (PSX)



Wild Arms (PSX)



Ace Combat 2 (PSX)



Sony hat das Heft in die Hand genommen und versorgt die PlayStation selbst mit hochkarätiger Spiele-Software. Von SCEA stammt das spektakuläre Rennspiel *Rally Cross*, dessen fertige PAL-Version in der kommenden XL einem ausführlichen Test unterzogen wird. Das von Sony Japan entwickelte Rollenspiel *Wild Arms* verspätet sich und wird daher auch erst in der kommenden Ausgabe vorgestellt. Namco hat zudem die Fortsetzung des 3D-Action-Spiels *Ace Combat* angekündigt und verspricht (wie so oft), die Performance der 32-Bit-Hardware bis aufs letzte auszureizen. ■

impressum



8/97 erscheint am 18. Juli 1997

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSDP)
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter, Thomas Helliwig
Redaktion: Frederic Berg, Marco Hantsch,
 Christian Henning, Marcus Höfer, Klaus Koch
Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Hirofumi Yamada
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Art Direction: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Heineke Vogt

Textkorrektur: Thomas Helliwig

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremilza Verlagsvertretung,
 Behringstrasse 28 a, 22765 Hamburg
 Tel.: 040/39 92 32 10 • Fax: 040/39 92 32 99
Anzeigenleitung: Michael Gremilza (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: neXt Level Abo-Club,
 Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
 Tel.: 0451/490 42 26
 Fax: 0451/490 42 03

Titelartwork: © Psychosis
 © 1997 X-plain Verlag GmbH



neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.
 Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt 52,80 DM.

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag.
 Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an



Future Publishing Ltd. & Pearson
 New Entertainment Ltd.,
 beide London/UK.

SOFTWELD AG



BEREITEN SIE IHRE
PLAYSTATION
AUF DEN
ZWEITEN
ANGRIFF VOR

STAR WARS REBEL ASSAULT II™

THE HIDDEN
EMPIRE™

FÜR PC UND MAC-CD-ROM UND SONY PLAYSTATION™

STAR WARS
X-WING™ vs.
TIE FIGHTER™

jetzt erhältlich für PC CD-ROM



KOMPLETT
DEUTSCH

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

TM and © 1997 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.





Ungebremste
Möglichkeiten.

Flirrender Asphalt. Die Ampel
auf Grün. Vollgas! Ihr rast davon.
Driftend durch die Kurve. Mit vier
Spielern auf der Geraden. Alles ist erlaubt: Schildkröten-Schlachten
und Bananen-Schikanen. Und dann mit Turbo-Speed über die Ziellinie.
Mario Kart 64™. Exklusiv für Nintendo® 64.

MARIO KART
64™

Nintendo

NINTENDO 64



The New Dimension of Fun