

neXt Level

NEXT LEVEL

Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴ · Sega Saturn · 64DD · Matsushita M2 · Arcade · SNES · MD

E3-Messe-Report

Alle News von der wichtigsten
Videospiele-Messe der Welt

Über
100
Seiten



Clayfighter 63 1/3
MK Trilogy



Last Bronx
Duke Nukem 3D



Ace Combat 2
Colony Wars

Quix uns was!



Live aus der Boxengasse

FORMEL 1 '97



© 1996 Midway Home Entertainment, Inc. All rights reserved. Coin-operated video game. © 1996 Midway Games Inc. All rights reserved. Midway is a trademark of Midway Games Inc. Used under license. © 1996 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Licensed by Nintendo.

NBA

HANG TIME

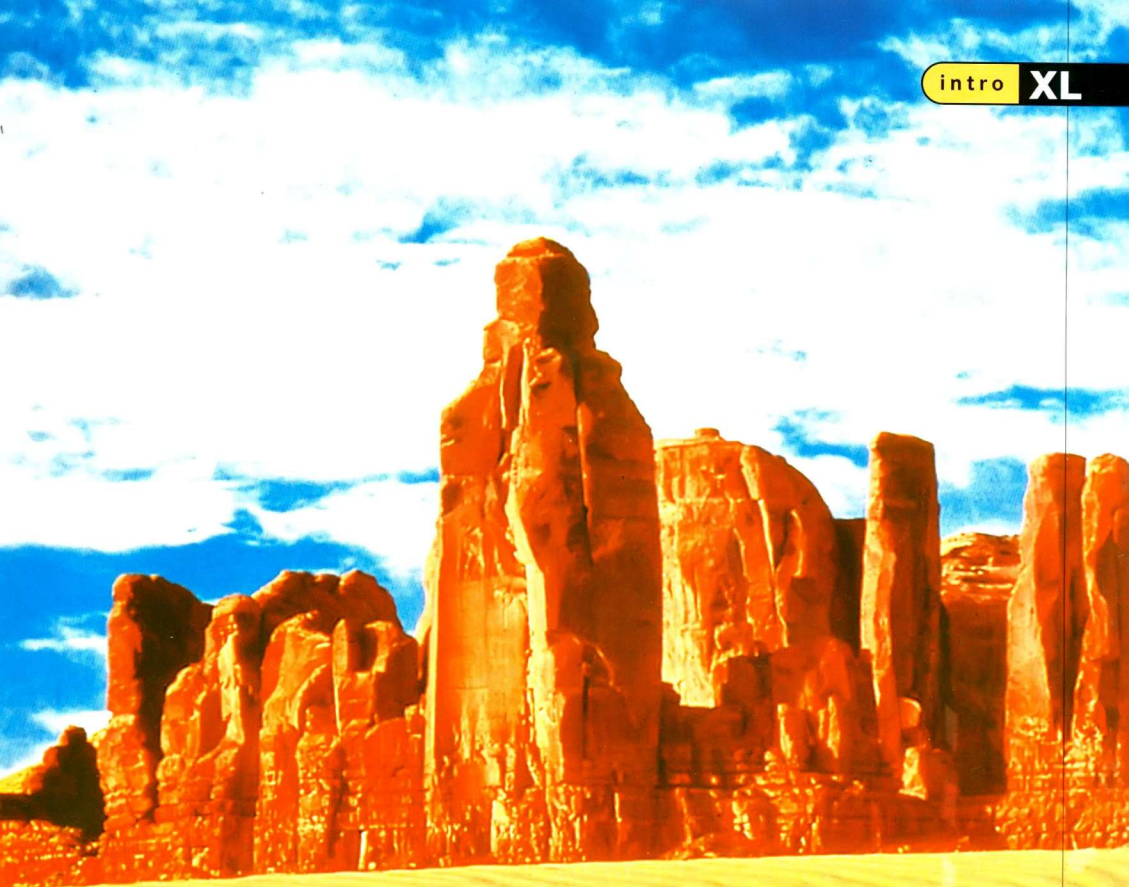
Oops. Double Dunks. Flieg heran und hau rein. Du bist „on fire”.
Und der Jam ist noch lange nicht zu Ende. Stell Dir Dein eigenes
Dream Team zusammen. NBA Hang Time™ für 1-4 Spieler ist
Basketball pur mit den absoluten Cracks der
NBA. Körbeweise Action und Fun. Jam für Jam.

Nintendo

NINTENDO⁶⁴



The New Dimension of Fun



Land of the Free

Einmal im Jahr steht für jede Videospiel-Redaktion in Deutschland der Sprung über den großen Teich an, wenn sich die gesamte Branche auf der Electronic Entertainment Expo, kurz E3 genannt, ein Stelldichein gibt. Die Daheimbleibenden winken sehnsüchtig dem Flieger nach, da ihnen drei Tage voller Spiele, Games, Software, Highlights, Sensationen und Parties entgehen. Für die Auserwählten, die sich auf den Weg machen, stechen drei Arbeitstage, das Schleppen von ca. 50 Kilo Pressemappen, zwei Jet-Lags und nette Gespräche mit dem stets freundlich gesinnten Personal der Einwanderungsbehörde der USA bevor: „Sie sind Journalist? Dann brauchen Sie ein Visum!“ – „Und was ist mit den 50 anderen Journalisten, die beim Kollegen just fröhlich durchgewunken werden?“ – „Alle Journalisten brauchen ein Visum!“ – „%&\$\$/““. Doch solche Nebensächlichkeiten können nicht weiter beirren, viel interessanter ist da schon die Frage, warum draußen 100 % Luftfeuchtigkeit herrschen, ohne daß es regnet und obwohl Atlanta nicht auf dem Meeresgrund liegt.

Im Endeffekt sollten aber die Daheimgebliebenen Recht behalten: Die Software-Hersteller präsentierten auf der E3 mehr Konsolenspiele als jemals zuvor. Auch wenn viele interessante Fragen unbeantwortet blieben, ist die Qualität der Spiele insgesamt sehr hoch, die Auswahl neuer Spiele ist (vor allem für PlayStation) riesig, so daß sich wenig klare Favoriten für die kommenden Monate herauskristallisieren.

Einen Überblick über das, was in den kommenden Monaten alles zu erwarten ist, vermittelt unser achtzehnteiliger Messebericht in dieser Ausgabe, die mit 108 Seiten die umfangreichste XL bisher ist. Das traditionelle Sommerloch, das sich in der Vergangenheit zu dieser Jahreszeit breitmachte, fällt also in diesem Jahr aus. Nur auf ein Spiel des Monats muß diesmal verzichtet werden, da sich kein Spiel von wirklich herausragender Qualität auf den Prüfstand wagte.



REPORTAGEN

Electronic Entertainment

Expo '97 8

Die sehnächtig erwartete Videospielemesse E3 fand in diesem Jahr erstmalig in Atlanta statt. Neben einer Menge neuer Spiele präsentierte sich die Veranstaltung auch höchst traditionell, denn es war unglaublich schwül in der Südstaatenmetropole. Mehr über die neuesten Neuigkeiten der Videospielebranche ab Seite 8.

Colony Wars 50

Weltraumschlachten zogen genau wie Rennspiele schon immer viel Aufmerksamkeit auf sich. Und eben in diesen Genres ist Psygnosis ganz groß.



Lucky Luke 52

... lebt! Der wohl erfolgreichste Revolverheld aller Zeiten präsentiert sich erstmalig in 3D, was ihm eine gehörige Portion Leben einhaucht. Das im Herbst diesen Jahres erscheinende PSX-Debüt führt die Entwickler von Info-frames nach ihrem Rennspiel-Ausflug wieder zurück zu den Comicumsetzungen, für die sie in der Videospiele-Welt hinlänglich bekannt sind.



Duke Nukem 3D 54

First-Person-Shooter haben in der PC-Welt eine längere Tradition als auf dem Videospielesektor. So können die Erfahrungen, die man bislang gesammelt hat dazu dienen, die technische Seite des umstrittenen Genres aufzubessern. Erste Eindrücke der Arbeit von Lobotomy Soft gibt es ab Seite 54.

Resident Evil 72

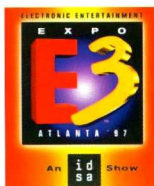
Wir erzählen Euch, wie gut die Umsetzung auf den Saturn gelungen ist und was es mit dem Director's Cut für die PlayStation auf sich hat.

Emulatoren-Report 92

Spiele für Personal-Computer gibt es mittlerweile zuhauf, sei es im DOS- oder auch im Mac-Bereich. Es kann also nur eine nostalgische Laune beherzter Programmierer gewesen sein, die im vergangenen Jahr dazu führte, daß längst verstaubte Heimcomputer- und Konsolensysteme in Emulatoren zu neuem Leben erweckt wurden. Und die PC-Gemeinden danken es den Heroen, denn nun flimmern Asteroids, Galaga, Mario, Pac-Man und Co. wieder über die Bildschirme tausender Freaks.

MESSE-NEWS

SEITE 8-33



E3 '97 in Atlanta

Volle 18 Seiten sind der wichtigsten Computer- und Videospielemesse der Welt gewidmet. Der umfassende Messebericht liefert alle Informationen zu den interessantesten Neuvorstellungen und den wegweisenden Entscheidungen der Branche.

TITELTHEMA

SEITE 64

PlayStation

Formel 1 '97

Die Königsklasse des Motorsports geht in die zweite Runde. Welche Verbesserungen und Neuerungen die 97er Version des PSX-Hits Formel 1 zu bieten hat, beleuchtet eine zweiseitige Preview. Beeindruckende Bilder des Zweispieler-Split-screen-Modus geben zudem Aufschluß über das technisch Machbare auf Sonys PlayStation.



COMPETITIONS

SEITE 34/35 UND 59



Der Spiele-Vertrieb ECS feiert! Verlost werden insgesamt satte 30 Titel. Außerdem in dieser Ausgabe: Quix News 5 - Nachrichten aus aller Welt.



NBA Hang Time (N64), Seite 42



Last Bronx (SAT), Seite 66



Ace Combat 2 (PSX), Seite 74



Transport Tycoon (PSX), Seite 82



Rally Cross (PSX), Seite 84



Trash-It (SAT), Seite 90



Mortal Kombat Trilogy (N64), Seite 44



Dragon Force (SAT), Seite 68



Wild Arms (PSX), Seite 76



Ray Tracers (PSX), Seite 80



Agent Armstrong (PSX), Seite 88



Discworld II (PSX u. SAT), Seite 70

64-bit-level

news

F-Zero 64 (N64)	38
Nagano Winter Olympics '98 (N64)	39
Tetrisphere (N64)	38
WCW vs. NWO: World Tour (N64)	39
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (N64)	38

previews

Clayfighter 63 1/3 (N64)	40
--------------------------------	----

tests

Mortal Kombat Trilogy (N64)	44
NBA Hang Time (N64)	42

tactics

Neben zahlreichen Fatalities zu Mortal Kombat Trilogy folgt der letzte Teil der Turok-Levelkarten.

32-bit-level

news

Batman & Robin (PSX)	63
Gex: Enter the Gecko (PSX)	60
Magic: The Gathering - BloodMage (PSX)	58
Warcraft 2 - The Dark Saga (PSX u. SAT)	62
wipEout 2097 (SAT)	59

previews

Discworld II (PSX u. SAT)	70
Dragon Force (SAT)	68
Formel 1 '97 (PSX)	64
Last Bronx (SAT)	66
Resident Evil (SAT)	72

tests

Ace Combat 2 (PSX)	74
Agent Armstrong (PSX)	88
Battle Arena Toshinden 3 (PSX)	83
Hard Boiled (PSX u. SAT)	89
Rally Cross (PSX)	84
Ray Tracers (PSX)	80
Swagman (PSX u. SAT)	78
Syndicate Wars (PSX)	86
Transport Tycoon (PSX)	82
Trash-It (SAT)	90
Wild Arms (PSX)	76

tactics

Rollenspieler erwartet der zweite Teil der Suikoden-Hilfe, der die Erspielung der zahlreichen (108) Charaktere aufzeigt. Außerdem in dieser Ausgabe: etliche PlayStation- und Saturn-Tips&Tricks.

REPORTAGEN

Händlerregister	104
Heft-Shop	96
Impressum	106
next month	106
read.me	36
Zubehör	102

STRICTLY



Macht kaputt und süchtig.



Macht geil und süchtig.

CONFIDENTIAL



Macht arm und süchtig.

Probieren Sie es aus!

Jetzt kaufen!

NINTENDO⁶⁴



Williams[®] 
Williams Entertainment Inc.

MIDWAY[®]

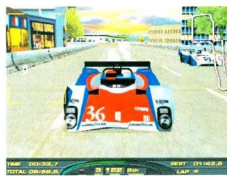
GT Interactive
Software

Mortal Kombat®: Trilogy ©1996 Midway Manufacturing Company. All rights reserved. MIDWAY, MORTAL KOMBAT, the DRAGON DESIGN and all character names are trademarks of Midway Manufacturing Company. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. under license by Williams Entertainment Inc. WILLIAMS® is a registered trademark of Williams Electronics Games, Inc. Nintendo 64 and the 3-D "N" Logo are trademarks of Nintendo. ©1996 Nintendo Co. Ltd. GT™ is a trademark and the GT logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

Die Electronic Entertainment Expo, kurz E3 genannt, ist seit drei Jahren das weltweit größte und bedeutendste Branchenereignis der Computer- und Videospielindustrie. In diesem Jahr fand die Messe zum ersten Mal in Atlanta (auf dem 96er Olympia-gelände) statt, und die Erwartungen waren so hoch wie noch niemals zuvor, erhoffte man sich doch Klarheit über eine ganze Reihe offener Fragen rund um kommende Hardware und sagenumwobene Software-Projekte. Tatsächlich gab es viel zu sehen, die Anzahl neuer Spiele war enorm – und doch blieben die meisten Fragen unbeantwortet.

- *Matsushita/Panasonic* präsentierte nicht das M2.
- Wer auf SNKs kommende 64-Bit-Hardware gehofft hatte, wurde enttäuscht, denn SNK war nicht auf der Messe vertreten.
- Nintendo hüllte sich über das 64DD in Schweigen.
- Sega ließ weder etwas zum Black Belt noch zu Virtua Fighter 3 verlauten.
- Bei Namco zeigten nur ein paar Tekken 3-Automaten, daß es mal eine PlayStation-Version geben könnte.
- Capcom hielt sich bezüglich möglicher N64-Projekte weiterhin bedeckt.

Wie dem auch sei, die E3 wächst von Jahr zu Jahr: Über 420 Aussteller präsentierten diesmal ca. 1500 Spiele, davon ca. 30 % für Konsolen.



Das M2-Rennspiel *IMSA Racing* entstand unter der Leitung des Arcade-Veterans Ed Rothberg (*Battlezone*). Aller Voraussicht nach wird das M2 jedoch nicht mehr veröffentlicht



Am Rande der Messe war zu vernehmen, daß Matsushita das M2-Projekt endgültig sang und klanglos zu den Akten gelegt hat – verbunden mit einem Verlust von mehreren 100 Millionen Dollar. Eine offizielle Erklärung dazu wird es wahrscheinlich nicht geben, da auch Release-Pläne niemals offiziell veröffentlicht wurden. Offenbar sieht Matsushita keine Chance, gegen die etablierten Konsolen im Markt zu bestehen, zumal man kein nennenswertes Software-Lineup zu bieten hat. Mit *IMSA Racing* wurde zwar noch einen Monat zuvor in den USA von Studio 3DO quasi in letzter Minute ein fertiges Spiel präsentiert, dies wird jedoch als letzter, verzweifelter Versuch gewertet, die Entscheidungsträger bei Matsushita noch einmal umzustimmen. Natürlich wird bereits spekuliert, ob 1998 ein erneuter Versuch mit einer leistungsfähigeren Hardware gestartet wird. Momentan entbehrt das jedoch jeglicher Grundlage. Ob Konami nach *Polystars* noch weitere M2-Arcadegames entwickelt, ist ebenso fraglich, wie Capcoms M2-Engagement in der Spielhalle. Bislang gab es auch weder von Warp (D 2), Perceptions (*Power Crystal*), Silicon Dreams (*World Championship Soccer*) noch von Studio 3DO (*IMSA Racing*) Statements dazu, ob die geplanten Spiele für andere Konsolen oder Computer adaptiert werden. Der Traum des 3DO-Gründers Trip Hawkins von einem Hardware-Stan-

dard ist zwar geplatzt, allerdings war der Mißerfolg für ihn sehr lukrativ. Nach dem 100-Millionen-Dollar-Deal mit Matsushita verkaufte seine 3DO-Company kürzlich die Rechte für die alte 3DO-Hardware an Samsung. ■

Für das 64DD wurde weiterhin kein Release-Termin bekanntgegeben, in den Presseunterlagen Nintendos fand sich nur eine Auflistung der Hardware-Features. Howard Lincoln bestätigte jedoch die Modern-Kompatibilität der Zusatz-Hardware, ohne weitere Infos über die genaue Funktionsweise zu geben. Als möglicher Release-Termin für die USA wird die zweite Jahreshälfte 1998 gehandelt, der Preis dürfte unter 100 \$ liegen. In Japan wird das 64DD auf der Shoshinkai im November zusammen mit den ersten vier Spielen *Mario Paint 64* (mit Maus), *Mother 3*, *Pocket Monsters* und *Sim City* vorgestellt. *Donkey Kong 64* von Rare wird ebenfalls als heißer 64DD-Kandidat gehandelt, denn die meisten anderen Titel sind kaum der große Renner für einen USA- oder Europa-Launch. Auf der traditionellen Pressekonferenz, einen Tag, bevor die E3 ihre Tore öffnete, gab Nintendo bekannt, die Software-Preise zu senken und die Lizenz- und Fertigungskosten für Drittanbieter zu reduzieren. Ein 96-MBit-Modul (neuer Mindeststandard) wird in Zukunft für den Hersteller weniger kosten als ein 64-MBit-Modul bisher. ■

kurz notiert

Zum 30. August dieses Jahres wollen die amerikanischen Software-Riesen Electronic Arts und Maxis fusionieren. Das Übernahmeverhältnis liegt mit etwa 3:1 zu Gunsten EAs. Die Präsidenten beider Firmen äußerten sich begeistert über die Perspektiven dieser Zusammenarbeit.

Entwickelt Psynopsis zukünftig für das Nintendo⁶⁴? Wenn alles glattgeht, ja! Gespräche zwischen der wichtigsten Third-Party-Firma und dem software-armen Konsolenhersteller finden statt, über deren Verlauf bzw. genauen Inhalt gibt es allerdings noch keine Informationen. Am letzten Tag der Messe wurde Shigeru Miyamoto mit Anhang auf dem Psynopsis-Stand gesichtet, als er über eine halbe Stunde lang die Spiele des Liverpooler Software-Hauses sichtigte.

Als Japan kommt die Meldung, Nintendo werde dort zwei ältere N64-Spiele mit Rumble-Pak-Unterstützung neu aufliegen. *Shindou Super Mario 64* (Shindou Pak ist der japanische Name des Rumble Pak) wird die zusätzlichen Sprachsamples der US-/PAL-Version enthalten, *Shindou Wave Race 64* einen Ghost-Modus à la *Mario Kart 64*. Zwei Rennen können auf einem Controller Pak gespeichert werden.

Die Electronic Entertainment Expo 1997 in Atlanta

Most wanted Games

Abe's Odyssey	PSX	GT Interactive/Oddworld
Banjo Kozoioe	N64	Nintendo/Rare
Duke Nukem 3D	SAT	Sega/Lobotomy
Final Fantasy VII (us.)	PSX	Sony/Square
Formel 1 '97	PSX	Psygnosis
Forsaken	N64, PSX	Acclaim/Probe/Iguana
Frogger	PSX	Hasbro
Gex: Enter the Gekko	PSX	BMG Int./Crystal Dyn.
Tetrisphere	N64	Nintendo/H2O
Tomb Raider 2	PSX	Eidos Int./Core Design

Top 5

Living on Video
Final Fantasy Tactics
Metal Gear Solid
Resident Evil 2
Sa-Ga Frontiers
Zelda 64 N64

PSX Square
PSX Konami/KCEJ
PSX Capcom
PSX Square
Nintendo

Prognosen für 1998

Verkaufte Einheiten zum 1.1.97 (in Millionen):

	Europa:	USA:	Japan:
Nintendo64	-	1,7	1,75
PlayStation	2,2	3,45	4,7
Saturn	0,9	1,6	4,2

Prognostizierte Verkäufe bis zum 1.1.98 (in Millionen):

	1,5	6,0	3,8
Nintendo64	1,5	6,0	3,8
PlayStation	5,0	6,8	8,2
Saturn	1,9	2,75	6

(Quelle: CTW/manufacturers figures & forecasts)

Die englische Branchenzeitschrift CTW veröffentlichte in ihrer Ausgabe vom 16.6.97 aktuelle Verkaufszahlen (Quelle: CTW/manufacturers figures & forecasts). Die Prognosen für 1998 sind allerdings mit Vorsicht zu genießen.



E3-Impressionen: Vier Factor-Fünf'ler beim Spielen von Bomberman 64 und Hasbros Marketing Manager Torsten Oppermann und Frogger



Konamis Hideo Kojima samt Crew präsentiert Metal Gear Solid. Hans-Joachim Amann von BMG Interactive demonstriert den Partyspaß The Tour



hatte einen Tag vor Vertragsunterzeichnung in einer Petition die Firmenleitung aufgefordert, von dem Zusammenschluß abzusehen. Segas Präsident Hayao Nakayama kritisierte die Entscheidung mit den Worten, „die Vorteile der Fusion sind nicht an die jungen Manager weitergetragen worden, nur die negativen Aspekte wurden verbreitet.“ Bandai feiert mit den Tamagotchi riesige Erfolge auf der ganzen Welt, offenbar sah man die eigene Firmenidentität in dem geplanten Zusammenschluß Sega-Bandai Ltd. gefährdet. Dennoch will man in Zukunft weiter eng zusammenarbeiten. Neben Kooperationen in den Bereichen Produktion und Vertrieb soll ein Joint-venture für Lizenzartikel-Geschäfte gegründet werden. ■

Sega zeigte sich nach dem gesagten Fusions-Deal mit Bandai in Katerstimmung. Der Mangel an neuer Saturn-Software könnte als Indiz dafür gedeutet werden, daß sich die internen R&Ds bereits um eine neue Konsolen-Hardware kümmern. Jedenfalls verdichtet sich das Gerücht, daß es im zweiten Halbjahr 1998 eine neue Hardware (Codename Black Belt) geben werde. Lee McNany von Sega of America verkündete derweil, daß es „kein weiteres 32X“ geben werde. Der häufig propagierte, „64-Bit-Aufsatz“ dürfte damit endgültig ins Reich der Legenden verbannt sein. (neXt Level hatte die Gerüchte über diese Hardware-Erweiterung wie auch die Präsentation von Black Belt/Saturn 2 und PlayStation 2 zur E3 immer bezweifelt – zu Recht, wie sich gezeigt hat.) Da es dem Editorial der XL 7/97 an Lesbarkeit mangelte, wollen wir noch einmal wiederholen, daß die geplante Fusion zwischen Sega und Bandai nicht stattfindet. Das „mittlere Führungsmanagement“ Bandais

Gewinner und Verlierer

Sony

Unglaublich viel Software, der es keinesfalls an Qualität mangelt (acht der zehn Messe-Highlights sind für die PlayStation); die Unterstützung aller namhaften Third-Parties ist Sony sicher. Bei dem aktuellen Erfolg ist mit dem Hardware-Nachfolger, der sogenannten PlayStation 2, kaum vor der Jahrtausendwende zu rechnen – zumal derzeit eine deutlich bessere Hardware-Technik zu einem konkurrenzfähigen Marktpreis überhaupt nicht möglich wäre.

Nintendo

Sehr wenig Software und sehr zurückhaltende Third-Party-Unterstützung; Nintendo steht mit ihrer 64-Bit-Hardware (trotz überragender Hard- und vor allem Software-Verkäufe in den USA) nahezu allein auf weiter Flur – lediglich Acclaim, Konami und Williams sind als namhafte Firmen mit dabei. Die Preissenkung für Third-Party-Software zeigt, daß Nintendo die Zeichen der Zeit, fünf Minuten vor Zwölf doch noch erkannt hat. Tendenz: Es wird aufwärts gehen.

Sega

Wenig Software, die meisten Third-Parties ließen verlauten, man habe kaum noch Saturn-Spiele in der Entwicklung, einige Firmen distanzieren sich gar völlig. Der Verlust von Tomb Raider 2, das exklusiv für Sonys 32-Bitter erscheinen soll, ist ein schwerer Schlag für alle Saturn-Besitzer. Zudem hat Sega die Chance verpaßt, auf der E3 noch einmal Stärke zu demonstrieren. Daran wird wohl auch die Preissenkung auf 149 \$ (entsprechend N64 und PSX) nichts ändern.



BANJO-KAZOOIE (EHEMALS DREAM) WAR EINES DER MESSE-HIGHLIGHTS, DOCH WO IST DER VERSPROCHENE QUANTENSPRUNG À LA DONKEY KONG COUNTRY?

Banjo-Kazooie

Qualität statt Quantität lautet weiterhin das Motto von Nintendo. Die Qualität ist ohne Zweifel gegeben, dennoch hinterließ Nintendos Präsentation auf der E3 bei den meisten Besuchern gemischte Gefühle. Rares vollmundig angekündigte Vorzeigetitel, *Dream* bzw. *Banjo-Kazooie*, wie es nun heißen soll, leidet enorm unter den hochtrabenden Vorschußlorbeeren, mit denen NoA-Chairman Howard Lincoln das Spiel in den vergangenen Wochen beweihräuchert hat. Einen technischen Quantensprung, der vergleichbar mit *Donkey Kong Country* für das SNES ist, konnte beim besten Willen niemand entdecken. Vergibt man jedoch diese Erwartungshaltung, ist *Banjo-Kazooie* ein hervorragendes Spiel, das bisherige N64-Spiele technisch in den Schatten stellt. Die höhere Polygonzahl und die detaillierteren Tex-



Hauptdarsteller Banjo scheint ein Verwandter von Chocos, dem Knusperbär zu sein. Vielleicht ist ja ein Joint-venture mit Kelloggs geplant ...



Einige Passagen erinnern grafisch an *Crash Bandicoot*

Tetrisphere



Weitere Infos zu *Tetrisphere* gibt es in den 64-Bit-News

turen sind allerdings nicht mehr als ein normaler Evolutionsschritt von der ersten zur zweiten Software-Generation. Mit Segas *NIGHTS*, wie vorher vermutet wurde, hat *Banjo-Kazooie* übrigens rein gar nichts gemein. Überraschungstitel bei Nintendo war *Conker's Quest*, ebenfalls von Rare, das *Banjo-Kazooie* erstaunlicherweise gleicht wie ein Ei dem anderen. Abgesehen davon, daß dort ein Eichhörnchen à la Mr. Nutz die Hauptrolle spielt, sind beide Klones von *Super Mario 64*. Nicht wenige Messebesucher hielten die Rare-Titel für ein und dasselbe Spiel! Da beide Spiele erst zum Jahresende erscheinen (*Banjo-Kazooie*: 24. November; *Conker's Quest*: Dezember), bleibt aber noch einige Zeit für Veränderungen.

Mit *GoldenEye 007* (US-Release:

Ken Griffey Jr.



Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr. (Nintendo⁶⁴)

Conker's Quest



Mit *Conker's Quest* präsentiert Rare noch einen SM64-Verschnitt

GoldenEye 007



GoldenEye 007 erscheint voraussichtlich nicht in Deutschland



Die US-Version von *StarFox 64* wurde aufwendig synchronisiert



YOSHI'S ISLAND 64 UND ZELDA 64 WAREN NUR AUF VIDEO ZU SEHEN

Laut Nintendo of Europe wird die deutsche Version von *StarFox 64* aus lizenzrechtlichen Gründen nicht *StarWing 64* heißen, sondern den Namen *Lylat Wars* tragen. Aller Voraussicht nach wird es wieder keine deutsche Sprachausgabe geben, sondern nur deutsche Bildschirmtexte.

25.8.) hatte Rare ein drittes N64-Spiel parat. Der seit langem angekündigte Titel präsentiert sich optisch eher unspektakulär, aber spielerisch durchaus interessant. Die gemutmaßte Lightgun-Unterstützung wurde ja schon vor einiger Zeit ausgeschlossen, statt dessen findet das Rumble Pak Verwendung. In Deutschland wird *GoldenEye* erwartungsgemäß nicht von Nintendo veröffentlicht, interessierte PAL-N64-User müssen also wie bei *Killer Instinct Gold* auf PAL-Importe aus England, Österreich oder der Schweiz zurückgreifen. Riesengroß wurde schließlich **Star Fox 64** (mit englischer Sprachausgabe) vorgestellt. Die japanische Version haben wir bereits in der vergangenen neXt Level ausführlich getestet.

Nur auf Video ...



Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr. (ab 15. September), entwickelt von Angel Studios, machte ebenfalls einen guten Eindruck, ist aber für Deutschland sicherlich recht uninteressant. Unverständlicherweise wurde das originale **Tetrisphere** (ab 11. August) verschämt in einer Ecke des Standes gezeigt. Dabei bietet das Spiel den Tetris-üblichen hohen Suchtfaktor (vergleiche 64-Bit-News). Unverständlich auch, warum man sich erst von einer anderen Konsole ein weiteres Pad organisieren mußte, um den Zweispieler-Modus anzutesten. Damit war es mit der hochgelobten Qualität aber auch schon vorbei, denn die meisten anderen Spiele – vor allem die vielen Rennspiele – konnten nur bedingt begeistern. Doch dazu mehr bei den einzelnen Third-Parties.

Nur auf Video und in sehr kurzen Sequenzen waren in alter Tradition **Body Harvest** (ab 4. Quartal), **F-Zero 64** (vgl. 64-Bit-News), **Mischief Makers (Go! Go! Troublemakers)** (ab 13.10.), **Yoshi's Island 64** (4. Quartal) und **Zelda 64** (1. Quartal '98) zu sehen.

PS: Für das SNES wurden Perlen wie **Arkanoid** und **Space Invaders** neu vorgestellt, für den Game Boy hatte Nintendo mit Titeln wie **DKL 3**, **GoldenEye 007** und **Wario Land 2** deutlich mehr zu bieten. ■

Mc O'River



Wer von diesem Publisher noch nie etwas gehört hat, dem wird sicherlich Paradigm Entertainment (ehemals P. Simulation) etwas sagen. Den Co-Entwicklern von *PilotWings 64* gebührt dank **Aero Fighters Assault** der Preis für die unspektakulärste, verwachsenste Nintendo-64-Grafik. ■

Hudson Soft



Fünf Jahre lang blieb das Bomberman-Spielprinzip praktisch unverändert, nun wagt Hudson Soft endlich einmal etwas Neues

Bei Hudson Soft konnte endlich **Bomberman 64** probegespült werden. Die kleinen Sprengmeister haben den Sprung in die dritte Dimension bravurös absolviert. Auch wenn von den labyrinthartigen Levels nichts mehr übriggeblieben ist, macht wie immer der Vierspieler-Battlemodus einen

Heidenspaß. Hier wird gerempelt, geschubst und natürlich gebommt, was das Zeug hält. Im Gegensatz zu den Vorgängern ist diesmal auch der Story-Modus recht interessant ausgefallen. Das genaue Gegenteil verspricht das mäßige Beat 'em Up **Dual Heroes**, und auch der *Virtual On*-Verschnitt **Legion X** dürfte kaum Fans finden. ■

Kemco

Top Gear Rally von Boss Games Studios ist nun so gut wie fertiggestellt, der Release steht für September auf dem Programm. Die abwechslungsreichen Strecken und das interessante Handling der Wagen werden leider von der sehr verwachsenen Grafik in Mitleidschaft gezogen. Mit Sicherheit wird das Spiel auch in Deutschland zu haben sein, noch steht allerdings kein Publisher fest. Von **Twisted Edge**



Neben Top Gear Rally arbeitet Boss an einem Snowboard-Spiel

Snowboarding, ebenfalls von Boss Games Studios entwickelt, waren nur erste Grafikstudien zu sehen. ■

Titus



Lamborghini 64 bietet die beste Grafik der der sechs gezeigten N64-Rennspiele, leider hält die Steuerung derzeit noch nicht, was die Optik ver-

spricht. Da ist noch Nachbesserung von Nöten, damit das Spiel rund um die italienische Nobelkarosse nicht zum *Cruis'n USA* wird. Potential steckt auf jeden Fall in dem Titel. Von **Superman** (angekündigt für 1998) existieren derzeit nur ein paar Kamerafahrten durch recht unspektakuläre Gebäude. Außerdem will Titus die N64-Software-Palette mit **Virtual Chess**, von dem bereits eine PC-Version existiert, bereichern. ■

„250 SPIELE – TENDENZ STEIGEND“. SONY DEMONSTRIERTE AUF DER E3, DASS SICH NICHT NUR DIE QUANTITÄT DER PLAYSTATION-SPIELE SEHEN LASSEN KANN.

Spiele, soweit das Auge reicht. Wie gewohnt hatte Sony die Crème de la crème der Third-Party-Spiele am eigenen Stand versammelt. Weit über 50 Spiele konnten angetestet werden, so daß eigentlich kein einziger Titel mehr so richtig herausstach. Angesichts der Spieleflut stellt sich dem aufmerksamen Beobachter die Frage, wer da eigentlich noch größere Stückzahlen kaufen soll – nicht umsonst dominiert N64-Software seit Monaten die US-Hitlisten.

Doch diese Diskussion soll hier nicht geführt werden, kommen wir also zuerst zu den Titeln von Sony Computer Entertainment. Potentielle Highlights wie **Medieval** oder **Rapid Racer** haben wir in der vergangenen XL schon ausführlich vorgestellt, und natürlich war auch wieder der **Roscoe McQueen** zu sehen. Auf begeisterte Resonanz stieß die unkonventionelle „Rap-Simulation“ **Parappa the Rapper**, ohne Zweifel eines der originellsten Spiele der vergangenen Monate. Nach **Rally Cross** arbeitet SCEA an einem neuen Rennspiel namens **Cart World Series**.

Einer der wichtigsten Titel bei Sony war natürlich **Naughty Dogs Crash Bandicoot 2**. Die bekannten Spielelemente wurden größtenteils beibehalten und um einige Features ergänzt. Fans des Vorgängers dürften also wieder auf ihre Kosten kommen. Auch Kalistos düsteres Horror-Action-Adventure **Nightmare Creatures** wurde bei Sony gezeigt. Der Action-Prügler **Spawn** kommt genau rechtzeitig zum Kinofilm um Todd McFarlanes Kult-Comichelden. Apropos Film: **Disneys Hercules** wird als einer der großen Kino-Blockbuster des Jahres gehandelt, da darf natürlich auch das entsprechende Spiel von Disney Interactive nicht fehlen. Mit **I.Q.** (Intelligent Cube) steht außerdem ein neuartiges Puzzlespiel auf dem Programm, das in alter **Tetris**-Tradition grafisch extrem unspektakulär ausfällt. Angekündigt wurden darüber hinaus die Fortsetzungen **Broken Sword 2** (**Baphomets Fluch 2**) sowie **Cool Boarders 2**, Software Creations versucht sich mit **Spiral Saga** im

Croc: Legend of the Gobbos



Roscoe McQueen

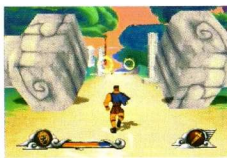


Roscoe McQueen wurde von Slippery Snake Studios entwickelt. *Armored Core* muß ohne die offizielle BattleMech-Lizenz auskommen

Armored Core



Disney's Hercules



Disney's Hercules ist, wie der Name subtil andeutet, das Spiel zum neuen Disney-Film. Konamis *Poy Poy* wird es nicht in Deutschland geben

Poy Poy



Crash Bandicoot 2



Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back wurde dezent um einige Features bereichert. Das Spiel kommt voraussichtlich im November auf den Markt

Nirgends am Sony-Stand war der neue Analog-Controller zu sehen, obwohl er laut Presse-Infos bereits für Juli angekündigt ist. Allerdings wird die Rumble-Funktion mit keinem Wort erwähnt. Doch nicht nur das, auch in Japan soll dieses Feature bei den kommenden Baureihen (vermutlich aus Kostengründen) entfallen.

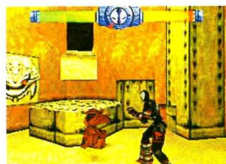


Star Wars: M.o.t.K.



LucasArts' *Star Wars: Masters of Teräs Käsi* ist wirklich Käse

Spawn: The Eternal



Das PSX-Spiel zum kommenden Kinofilm: *Spawn: The Eternal*

Z



Das *Command&Conquer*-artige *Z* wird für PlayStation umgesetzt

Namco



Namcos *Time Crisis* (PlayStation) ist nun endlich fertig



Leider kann die Umsetzung nicht sehr begeistern

In desolatem Zustand präsentierte sich der einstige Vorzeig-Entwickler Namco. Neben *Ace Combat 2* (vgl. S. 74) zeigte man nur ein obskures Pac-Man-Spiel (*Pac-Man Ghost Zone*), die aktuellen Teile der *Namco Museum*-Reihe (Vol. 4 und 5) und ein Namco-untypisches Unterwasserabenteuer namens *Treasures of the Deep*. Leider enttäuschte auch das lang erwartete *Time Crisis*. Während andere Entwickler auf High-Res-Grafik

setzen, bietet Namcos *Virtua Cop*-Klone lieblos von der Super-System-22-Arcade-Hardware runtergerechnete Pixelgrafik, und auch die neuartige Lightgun geht eher nach hinten los. Da kann auch die zusätzliche vierte Mission nichts retten. Die Arcade-Umsetzung *Point Blank* wird ebenfalls die Gun nutzen. *Tekken 3* war wieder einmal nur in der Automaten-Version zu sehen, über eine mögliche Umsetzung gab Namco nichts bekannt. ■

Squaresoft

Für alle Messebesucher, die das japanische Original noch nicht kannten, war *Final Fantasy VII* (Test in XL 4/97) sicherlich eines der unumstrittenen Messe-Highlights. Die englische Übersetzung machte einen guten Eindruck, der US-Release erfolgt im September, eine deutsche Ver-

sion (mit deutschen Texten) ist rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft geplant. Auch *Bushido Blade* (XL 7/97) konnte an mehreren Monitoren gespielt werden, Videos von *Final Fantasy Tactics* und *Sa-Ga Frontiers* verkündeten eine US-Veröffentlichung im ersten Quartal 1998. ■



Sa-Ga Frontiers soll '98 auch in den USA veröffentlicht werden



Final Fantasy Tactics stellen wir in XL 9/97 ausführlich vor

japanisch dominierten Rollenspielen, und der neue Developer From Software verspricht mit *Armored Core* ein interessantes BattleMech-Spiel (ohne die offizielle FASA-Lizenz).

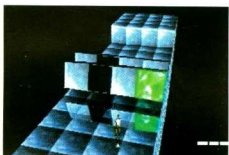
Völlige Bewegungsfreiheit in 3D ist bei den Software-Entwicklern seit *Super Mario 64* offenbar mega-in.

Croc: Legend of the Gobbos von Argonaut Software (bei Fox Interactive im Vertrieb) ist eines der vielen Spiele aus dieser Ecke. Die Technik ist gut gelungen, auch das Gameplay ist o. k., dem Vergleich mit dem Klempner kann der niedliche Dino jedoch nicht standhalten. 1998 will Fox Int. übrigens eine PSX-Version des Jaguar-Hits *Alien vs. Predator* bringen.

Bekanntlich ist da, wo Licht ist, auch Schatten. Warum Sony ausge-

rechnet *Blasto*, ein unspektakuläres Action-Adventure, zum Vorzeigetitel erkoren hat, wird wohl deren Geheimnis bleiben. *Krieg der Sterne*-Fans, die sich schon immer mal ein Prügelspiel rund um Luke und Leia gewünscht haben, werden bestimmt keine Freude an *Star Wars: Masters of Teräs Käsi* (der Untertitel lautet wirklich so!) von LucasArts haben. Und das sind nur zwei Beispiele aus dem umfassenden Fundus der mehr oder weniger durchschnittlichen Games. Wer nach dem neuen Analog-Controller bei Sony suchte, mußte sich übrigens auf die Presse-Mappe beschränken (siehe Kasten). *Tobal 2*, das zeitgleich mit dem Controller ausgeliefert werden sollte, glänzte unverständlicherweise durch Abwesenheit. ■

I.Q.



Müssen Puzzle-Games wirklich so unspektakulär aussehen?

Blasto



Was will uns Sony denn bitte mit diesem Spiel sagen?

Cool Boarders 2



Cool Boarders 2 bietet im Gegensatz zum Vorgänger auch Computergegner. Die Grafik erinnert an Namcos *Alpine Racer 2*

Parappa the Rappa muß sich durch sechs Missionen rappen – einmalig!



VIRTUA FIGHTER 3 SEI NICHT WEIT GENUG FORTGESCHRITTEN, UM PRÄSENTIERT ZU WERDEN, LIESS SEGA JAPAN VERLAUTEN. WANN ES SOWEIT IST, BLEIBT OFFEN.

Man zeigt es in dieser Branche eben nicht, wenn es schlecht läuft", frotzelte ein E3-Besucher, als er am riesigen Stand des Saturn-Herstellers vorbeischrift. Daß mitten in der Sega-Welt auch noch ein riesiges Schild mit der Aufschrift „The Lost World“ prangte, spricht für sich selbst. Doch dies ist nicht das neue Motto der Firma, sondern eine Filmumsetzung (auch für Mega Drive) von *Jurassic Park*, die sich grafisch gut, aber spielerisch nur mäßig präsentierte. Als Zugpfond setzt das japanische Unternehmen aber immer noch auf den blauen Igel Sonic, und den gab es dann auch gleich in doppelter Ausführung. Zum einen war das schnelle Stacheltier in *Sonic R* zu bewundern, einem Multiplayer-Rennspiel (1-4 Spieler), bei dem man mit der Spielfigur zu Fuß unterwegs ist, zum anderen durften Interessierte ihre Herzen an *Sonic Jam* er-

Duke Nukem



Duke Nukem 3D, die Vorgänger des Games stehen auf dem Index



freuen, das von der Machart entfernt an *Super Mario 64* erinnert. Volle Bewegungsfreiheit in dreidimensionalen Umgebungen bekommen Jump&Run-Fans demnächst mit diesem Titel für ihren Saturn serviert. Einen etwas faden Nachgeschmack

Sonic R



Sega Touring Car Championship



Dieses Game wird wohl viele Spieler in seinen Bann ziehen

Quake



Bald können sich SAT-Besitzer durch Quakes Katakomben jagen



Das schwere Kriegsgerät hat ein Quake-Spieler stets im Anschlag

Enemy Zero



Adventure, Jump&Run und Igel-Rennspiel: *Enemy Zero* und *Sonic Jam* sind neben *Sonic R* die Titel, in die Sega große Hoffnungen setzt

Sonic Jam



The Lost World



The Lost World bringt den Beweis: Dinos fressen Menschen



Unterschiedlichste Szenarien versprechen viel Abwechslung

Panzer Dragoon S.



hinterließen die Präsentationen von *Fighters Megamix*, *Sky Target* sowie *Bombberman*, da diese Games schon eingehend von der Fachpresse besprochen wurden und auch schon längst in den Händlerregalen stehen. Das in zwei bis drei Monaten zu erwartende *Last Bronx* wird auf den Seiten 66 und 67 der vorliegenden neXt Level ausführlicher besprochen. Beim Alfa Romeo, Mercedes, Opel oder Toyota können Spieler bald die Drehzahlen mit *Sega Touring Car Championship* in die Höhe schrauben. Der Nachfolger von *Warps D* wurde mit dem Adventure *Enemy Zero* präsentiert. Mit Laura Lewis als Hauptfigur, Motion-Capturing und 3D-Umgebungen will Sega im 32-Bit-Bereich neue Maßstäbe setzen. Es ist nur zu hoffen, daß sich *Enemy Zero* am Ende nicht ebenso inhaltslos wie *D* zeigt. Im Übrigen scheint der Saturn demnächst erheblich von PC-Titeln zu profitieren. Denn weitere Umsetzungen aus diesem Sektor wurden mit den First-Person-Shootern *Quake* und *Duke Nukem 3D* gezeigt. ■



Liebe Lara!

Ich mag Dich wirklich
gern und hab Dich auch
schon dreimal gespielt.
Und nun? Renn- und
Prügelspiele bringen's auf
Dauer nicht.

Hast Du nicht was Neues
für mich?

Mit richtig viel

Gameplay?

CORE GIBT DIR

SwagMan™



Swagman führt Dich in Abgründe, die Du bis jetzt nur im Traum gesehen hast.

16 riesige Welten mit 56 Levels bestehen durch in bester SGI-Qualität gerenderte Grafiken. Perfekte Polygone und Sprites. Nur mit Geschicklichkeit und Raffinesse kannst Du die knackigen Rätsel lösen und Dir Wege in die Innenwelt der Träume bahnen. Dort wartet das Böse, der Swagman.

Mach die Augen auf, und spiel dieses Action-Adventure!

VON CORE DESIGN, DEN ENTWICKLERN VON TOMB RAIDER

CORE

EIDOS
INTERACTIVE
THE COMPLETE GAMING EXPERIENCE

SOGAR NINTENDO BUHLTE UM DIE GUNST DER SPIELMACHER AUS LIVERPOOL.

MARIO-VATER MIYAMOTO STATTETE DEN LIVERPOOLERN EINEN BESUCH AB

Die PlayStation zu kennen, wie die eigene Westentasche, dieses Prädikat kann ohne Zögern Psygnosis zugeschrieben werden. In der Vergangenheit setzten die Software-Macher mit Titeln wie *wipEout 2097* oder dem exzellenten *Formel 1* Maßstäbe für die PSX.

Besonders interessant ist auch, daß Big N auf der Messe um die Gunst des Unternehmens buhlte und Superstar Miyamoto zum Mesesstand schickte, um die neuesten Psygnosis-Titel zu begutachten. Diese Tatsache läßt vor allem Rennspiel-Fans auf hervorragende Software für das N64 hoffen.

Als absolute Nummer eins der langen PlayStation-Spiele-Liste wurde so auch **Formel 1 '97** präsentiert (näheres dazu auf den Seiten 64/65). Daß die Liverpooler auch andere Genre aus dem Effeff beherrschen, zeigt sich z. Z. gerade mit dem zu einem Spitzenhit avancierenden **G-Police** (XL berichtete im Juli), einem futuristischen Actionsspektakel.

Eine Reise in die Zukunft bietet ebenfalls das 3D-Actionspiel **Colony Wars** (Report auf den Seiten 50/51). In den unendlichen Weiten des Weltraums können PSX-Besitzer über 70 Missionen erfüllen. Humorvoll geht es dagegen bei **Discworld 2** zu.

Die Animationen des im Cartoon-Stil gehaltenen Adventures können ohne weiteres mit jedem Kinostreifen mithalten. Xako und Mia fungieren als Hauptfiguren in **Psybadek** und führen mit fliegenden Hoverboards beim Retten ihrer Freunde irre Stunts aus. Noch einmal 3D ist mit **Rascal** angesagt. Via Zeitmaschine wird der von Jim Henson's Creature Shop designte Hauptcharakter in die Vergangenheit, Zukunft oder Gegenwart geschickt, um dort Puzzles der knackigen Art zu lösen.

Eric dagegen spielt in der Welt der Götter. Basierend auf einem Roman des Fantasy-Autoren Michael Moorcock lassen sich in einer Welt von Fabelwesen magische Abenteuer erleben. Die dunklen Mächte des Bösen kommen im Actionsspektakel **ShadowMasters** zum Tragen, das

nicht nur durch seine phänomenalen Transparenz- und Lichteffekte die Spieler zum Staunen bringt. Ein Segeltörn von der Karibik bis zur Arktis läßt sich mit dem Action/Puzzle **Overboard!** unternehmen, und wenn es erst einmal „Schiff ahoi!“ heißt, hat die spannende Suche nach einem sagenumwobenen Schatz auch schon begonnen.

In den 80ern wurde **Sentinel** von Kritikern und Spielern geradezu mit Lob überschüttet und zählt heute unzweifelhaft zu den Klassikern unter den Strategiespielen. In der Neuauflage **Sentinel Returns** (PSX und SAT) kehrt das äußerst beliebte Game nun auf heimische Screens zurück. Nach Mafia riecht es in **Respect Inc.** Erpressung, Korruption und Maßanzüge sind die wichtigsten Merkmale des Slapstick-Adventures, das auch strategische Elemente in sich vereint.

Schließlich bleibt noch der Sport. In diesem Genre läßt Psygnosis den Fußball mit **Power Soccer 2** (inoffizielle Fortsetzung von *adidas Power Soccer*) erneut hochleben. Neben *Formel 1* und *wipEout 2097* soll **Power Soccer** auch für den Saturn umgesetzt werden.

Als Gesamteindruck läßt sich über das Software-Haus Psygnosis lobend feststellen, daß die Liverpooler auf der diesjährigen E3 erneut bewiesen, daß Quantität in Spitzenqualität durchaus machbar ist. ■

Discworld 2



Auch beim zweiten Teil von *Discworld* für Sonys PlayStation werden Adventure-Fans knabern und sich vor Lachen ausschütten können

G-Police



In *G-Police* für die PlayStation ist der Spieler Mitglied in einer futuristischen Polizeitruppe und muß sich auf harte Action gefaßt machen

Diverse



Overboard!, *Power Soccer 2* und *Psybadek* werden in naher Zukunft die Herzen von PSX-Besitzern erfreuen



Mit *Rascal*, *Respect Inc.* und *ShadowMasters* gibt es ebenfalls nagelneuen Stoff für die PlayStation

CORE DESIGN, ANSÄSSIG IN DERBY, WAR JAHRELANG TREUER SPIELE-LIEFERANT FÜR SEGAS SATURN. IN ZUKUNFT STEHT DIE PLAYSTATION IM VORDERGRUND.

Nur wenige Schritte vom Sony-Stand entfernt stieß der E3-Besucher auf den kaum zu übersehenden Stand von GT Interactive. Großflächig präsentierte das Software-Haus Titel, die wohl kaum für schreckhafte Naturen geeignet sind. 3D Realms **Duke Nukem 3D** wurde dort für das Nintendo⁶⁴ und die PlayStation gezeigt. Der First-Person-Shooter wird in der 64-Bit-Fassung 35 Level, in der 32-Bit-Version 28 Level enthalten. Beide Versionen sollen im vierten Quartal auf dem hiesigen Markt erscheinen. 3D Realms hat jedoch noch einen weiteren Titel des gleichen Genres in der Mache: **Hexen**. Der im Oktober '95 veröffentlichte PC-Titel steht mittlerweile auf dem Index. Noch im dritten Quartal dieses Jahres sollen die Versionen für PlayStation, Saturn und Nintendo⁶⁴ fertiggestellt werden (XL berichtete bereits ausführlich über **Hexen** für das N64 in der Ausgabe 7/97). Das Game bietet über 30 mit Monstern

bestückte Level. Herausragendes Merkmal der Version für das Nintendo⁶⁴ ist mit Sicherheit der Vierspieler-Splitscreen-Modus. Einen rasanten Ausflug auf riesigen Insekten können PSX-Spieler bald mit **BugRiders: The Race of Kings** machen. In bunten Fantasy-Welten

wird eine Kombination aus High-Speed-Rennen und Action geboten. Interessenten für diesen Titel müssen sich allerdings ebenfalls noch bis Weihnachten gedulden. Wie heißt es immer so schön, das Beste zum Schluß? Der ohne Zweifel wichtigste Titel am GT-Stand

wurde den Messebesuchern in einer Kinokabine schmackhaft gemacht. **Oddworld: Abe's Oddysee** nennt sich das Meisterwerk, das von der Machart her an *Flashback* erinnert. Hauptfigur in dem schaurig-schönen Szenario ist Abe, ein liebenswert-häßlicher Außerirdischer, der aus einer Fleischfabrik entkommen muß.

Das Action-Jump&Run bietet neben ausgefallenen Grafiken, Sounds und tollen Effekten auch jede Menge schwarzen Humor, knackige Rätsel, verrückte Ideen und tolle Überraschungen. Über die nächsten drei Jahre hinweg will GT Interactive eine fünfteilige Episode mit der Grünhaut auf den Software-Markt bringen. Wegen seiner originellen Aufmachung zählt **Oddworld** zu den wenigen Highlights der diesjährigen E3 in Atlanta. Bisher ist der Titel nur für die PlayStation geplant und soll spätestens bis Ende September erschienen sein. ■

Oddworld: Abe's Oddysee



Grafisch und spielerisch gehört **Oddworld** zu den Games der originellen Art. Für die PlayStation wird es fünf Teile des Wunderwerks geben

Duke Nukem 3D



Der First-Person-Shooter kommt für das N64 und die PlayStation



ABE WIRD SPIELERHERZEN IM STURM EROBERN

Hexen 64



Wenn ich dich kriege, dann fresse ich dich! Wer **Hexen 64** auf dem Nintendo⁶⁴ spielt, muß starke Nerven haben und gut zielen können

BugRiders



Dieses Game bietet ungewöhnliche fliegende Untersätze

Working Designs



Lunar ist eines der RPGs aus dem Hause Working Designs

Versteckt auf der Rückseite des Sega-Standes präsentierte Working Designs ihre Rollenspiele für Saturn, Albert Odyssey, Lunar und Magic Knight Rayearth. Zusammen mit Dragon Force und Grandia, die beide unverständlicherweise nicht am Sega-Stand waren, sehen Saturn-Rollenspieler auf jeden Fall rosigen Zeiten entgegen. ■

GameTek



„Ich kaufe ein El!“ Tröööt! „Aber Sie haben doch schon gedreht!“

Statt Robotek – Crystal Dreams für N64 endlich zu zeigen, hat GameTek zwei Überraschungs-Nintendo64-Module in petto: Jeopardy und Wheel of Fortune (in unseren Breiten als Glücksrad bekannt) sollen Umsetzungen der TV-Gameshows werden – der zweite Titel sogar inklusive der digitalisierten Original-Maren-Gilzer aus den Vereinigten Staaten ... Dem ist nichts mehr hinzuzufügen. ■



Holy Magic Century Eltale wird auch im Westen erscheinen

Virgin Interactive



Virgin handelt die meisten Produkte von Capcom in Deutschland, eigene Konsolentitel waren hingegen rar. Einzig NHL Powerplay '98 (PSX only), die Fortsetzung des hervorragenden Eishockey-Spiels, konnte begutachtet werden, ansonsten wurden hauptsächlich die PC-Spiele von Westwood präsentiert (Highlight: Blade Runner). Command&Conquer 2: Alarmstufe Rot für PlayStation soll im November veröffentlicht werden, war aber nicht zu sehen. ■

T•HQ

Quest 64 ist der westliche Arbeitstitel für Imagineers Holy Magic Century Eltale.

Außer einem Poster und einer Presseerklärung („ab '98“) kündete allerdings nichts von der Existenz des Rollenspiels.

Ansonsten plant T•HQ den totalen Wrestling-Overkill: Für Nintendo64 und PlayStation stehen diverse Heimumsetzungen der populären „Sportart“ auf dem Programm. WCW vs. the World (PSX), WCW vs. NWO: World Tour (N64) und WCW Nitro (PSX) werden dann gegen die Kollegen der World Wrestling Federation in WWF '98 von Acclaim antreten. Neben dem unkonventionellen Flugzeug-Rennspiel Bravo Air Race (PSX) bringt T•HQ noch eine Handvoll Spiele für Game Boy und Super Nintendo. ■



Die WCW trifft auf die NWO – 1998 auch auf dem N64

Beachtet im Straßenverkehr immer folgende Zeichen:



CORE DESIGN, ANSÄSSIG IN DERBY, WAR JAHRELANG TREUER SPIELE-LIEFERANT FÜR SEGAS SATURN. IN ZUKUNFT STEHT DIE PLAYSTATION IM VORDERGRUND.

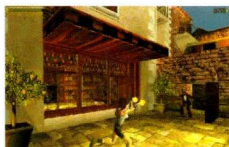
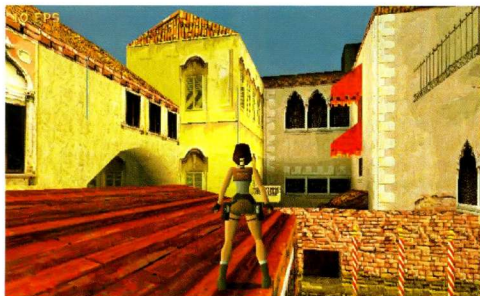
Fighting Force



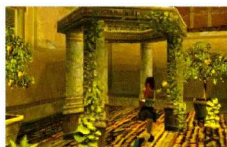
Für *Fighting Force* (PSX und SAT) sind harte Bandagen von Nöten

Unter den männlichen Messebesuchern verbreitete sich die Nachricht rasend schnell: Bei Eidos Interactive gibt es etwas fürs Auge. Für die Spielepräsentation hatte die Software-Schmiede gleich mehrere englische Models einfliegen lassen, die knapp bekleidet einen opulenten Rahmen für die Games bildeten. Sogar Lara Croft gab sich „höchstpersönlich“ die Ehre, um auf einer schwarzen Harley Davidson eine Runde durch die Messehalle zu drehen. Und das natürlich nicht ohne Grund, die dunkelhaarige Schönheit war zu Ehren des bald

Tomb Raider 2



Tomb Raider 2 erscheint exklusiv für die PlayStation. Allerdings verdichten sich die Gerüchte immer mehr, daß *Tomb Raider 64* in Arbeit ist



erscheinenden *Tomb Raider 2* nach Atlanta gereist. Im zweiten Teil des Adventures wird die furchtlose Dame mit neuen Moves ausgestattet sein, und noch bessere Waffen wie etwa Unterwasser-Harpunen stehen ihr zur Verfügung. Diese wird sie auch bitter nötig haben, denn wieder warten starke Gegner auf Lara. Auch in Sachen Grafik sind bei *Tomb Raider 2* deutliche Verbesserungen zu erkennen. Die exotisch designten 3D-Welten werden noch realistischer sein und phänomenale Light-Source-Effekte enthalten.

Im Prügelspiel-Sektor haben PlayStation-Besitzer bei Eidos die Qual der Wahl. In *Ninja* wird der Spieler in drei dunkle, mystisch angehauchte Welten entführt, die jeweils 14 Level zu bieten haben. In brennenden Dörfern, Vulkanlandschaften und Katakomben steht eine breite Auswahl an Waffen zur Verfügung, um gefährlichen Gegnern den Garaus zu machen. Bei *Fighting Force* geht es ähnlich hart zur Sache. Die vier Charaktere dieses Games sind jeweils mit saten 40 Moves ausgestattet. Ian Livingston zeichnet im 3D-Adventure-Bereich mit *Deathtrap Dungeon* für Eidos verantwortlich. In seiner Story erwachen Orks, Zombies, Skelette und mächtige Drachen zum Leben.

Ninja



Mystische Kampforgien bietet *Ninja* für PlayStation und Saturn

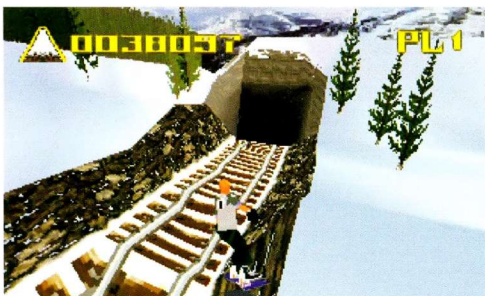
Deathtrap Dungeon



PlayStation-Besitzer können in düstere Gefilde abtauchen

ALLE WOLLEN LARA CROFT

Chill



Chill wird von Silicon Dreams programmiert und steht somit in direkter Konkurrenz zu Psygnosis' *Psybadek* und Sonys *Cool Borders 2*

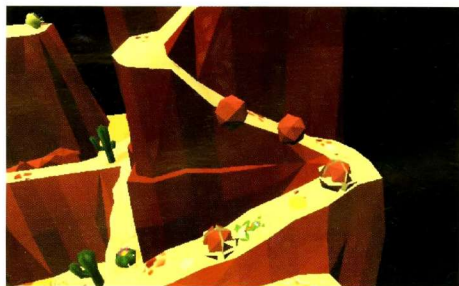
Lunatik



Tolle Kamerafahrten bringen auf PSX die richtige Action ins Spiel

16 Level mit brillant animierten Charakteren und sehenswerten Grafiken warten darauf, vom Adventurer erforscht zu werden. Als 3D-Shoot-'em Up verspricht *Lunatik* mit seinen vielen Lichteffekten sehr interessant zu werden. In acht futuristisch designten Levels ist der Spieler via Raumgleiter unterwegs und darf Munition verschießen, bis es kracht. Das Game hat drei verschiedene Multiplayer-Modi zu bieten. Und last but not least hat Eidos Extremsport im Programm. Auf 50 gefährlichen Tracks können wahlweise ein oder zwei mutige Snowboarder in *Chill* Abfahrten wagen und dabei Sprünge, Drehungen und andere Kunststückchen vollführen. Wer freut sich bei diesem ausgiebigen Angebot nicht schon jetzt auf Weihnachten? ■

Hasbro Interactive



Steinalt, aber kein bißchen weise: Arcade-Opa Frogger zeigt auf seine alten Tage der Jump&Run-Konkurrenz, wo es lang geht



Konamis Automat war Anfang der 80er Jahre ein Riesenhit



Beast Wars Transformers, das Spiel zur neuen Fernsehserie

Die erfolgreichen Brettspiel-lizenzen **Monopoly**, **Flottenmanöver** und **Risiko** sind in kürze auch als PlayStation-Umsetzungen zu haben, die Special Edition **Star Wars Monopoly** vorerst leider nur für PCs. Auf jeden Fall sind diese Titel eine willkommene Abwechslung zu dem Prügel-/Rennspiel-Einerlei.

Beast Wars ist der Nachfolger der populären Transformers. Die TV-Serie läuft ab Herbst auch im

deutschen Fernsehen, etwa zeitgleich soll auch das PlayStation-Spiel **Beast Wars Transformers**, ein Action-Strategie-Mix, auf den Markt kommen.

Ein überraschendes Wiedersehen gab es bei Hasbro Interactive mit Konamis Urzeit-Helden **Frogger**. Die PlayStation-Neuaufgabe in zeitgemäßer 3D-Polygongrafik ist extrem kultig – nicht nur wegen des als Bonus enthaltenen Original-Levels. ■

Activision

Bei Activision standen eindeutig PC-Spiele wie **Heavy Gear**, **Hexen II** und **Quake II** im Vordergrund, doch die zwei PSX-Titel sind keineswegs zu verachten. Bei dem 3D-Actiongame **Apocalypse** steht Bruce Willis dem Spieler als virtueller Partner

zur Seite, dessen Mitarbeit an dem Spiel für einige Aufmerksamkeit sorgen dürfte.

Pitfall 3D ist das neue Update der klassischen Serie, Fans von Pitfall Harry müssen sich jedoch bis 1998 auf seinen ersten 3D-Auftritt gedulden. ■



Ohne Lianenschwingerei kommt Pitfall auch in 3D nicht aus



Für Apocalypse fungiert Bruce Willis als Aushängeschild

Aber bei Rage Racer nur dieses:



Wer den ultimativen Adrenalinstoß sucht, kommt mit **Rage Racer** rasend schnell auf 280: wilde Straßenrennen in fünf Weltstädten mit irrsinnig realistischer 3D-Grafik. Jetzt exklusiv auf Sony PlayStation.



namco

Kompatibel zu neeQon



PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

DIE SOFTWARE-SCHMIEDE CRYSTAL DYNAMICS SORGT MIT GEX: ENTER THE GECKO UND PANDEMONIUM 2 FÜR NEUEN, GUTEN STUFF IM JUMP&RUN-SEKTOR

Gex: Enter the Gecko



BMGs NEUE SPIELE ZEIGEN MUT ZU EXTRAVAGANZ



Das Game mit der Echse kommt in Bälde für die PlayStation



Volle Bewegungsfreiheit in 3D erwartet die Spieler bei Gex

Pandemonium 2



Grand Theft



Was lange währt, wird endlich gut – es sieht ganz danach aus

Spec Ops



Courier Crisis



Paketzusteller zu sein, ist manchmal ganz schön anstrengend

Am Stand von BMG Interactive stapften die Besucher über flauschigen schwarzen Teppich von einer Neuheit zur nächsten. Voll von schwarzem Humor zeigte sich das Action-Strategie-Spiel **Tanktics** für die PSX von DMA Design. Als Spielfigur dient ein fliegender Drache, der quasi als Kran fungiert und mit dessen Hilfe Bauteile für die verschiedensten Waffen gesammelt werden müssen. Grafisch wirkt das Game nicht ganz so opulent, produziert jedoch so manchen Lacher, so etwa, wenn zum Fertigbau einer Waffe ein Schaf in Brand gesteckt werden muß. Ein weiterer Titel aus der gleichen Software-Schmiede ist für das Nintendo64 geplant. **Silicon Valley** nennt sich das Werk und bietet eine Mischung aus Strategie, Adventure, Renn- und Rollenspiel. Den Spieler erwarten über 50 3D-Level, die sich in Graslandschaften, der Arktis, unter Wasser oder auf Weltraumstationen abspielen. Nochmal Strategie ist mit **Spec Ops – U.S. Army Rangers** in Arbeit, das nach den ersten Auszügen zu urteilen, grafisch exzel-

lent zu werden scheint. Nach der Vorlage eines Kinderbuches hat die Firma Blam! mit **Monkey Hero** ein Adventure mit sehr ausgefallenem Design geschaffen, in dem den Spieler über 2500 Screens voller kniffliger Puzzles und gefährlicher Gegner erwarten. Fahrradkuriere werden in Großstädten immer populärer, also, warum sollte nicht ein Spiel daraus gemacht werden? In **Courier Crisis**, dessen Design an **2Xtreme** von Sony erinnert, hat der Spieler genau diese Aufgabe, nämlich möglichst schnell Pakete abzuholen und zum Empfänger zu bringen. Ein weiterer Titel der ungewöhnlichen Art wurde mit **The Tour** vorgestellt, für das die legendären The Who die Schirmherrschaft übernehmen. Statt einem Pad lag vor der Konsole ein Federballschläger plus Plectron, und so wird, ähnlich wie bei Sonys **Parappa the Rapper**, nach dem Karaoke-Prinzip kräftig in die Saiten gehauen. Mit all diesen Titeln zeigte BMG als einzige Firma den Mut zu Ausgefallenem, was auf die Besucher, die das 100ste Renn- oder

Prügelspiel gerade begutachtet hatten, sehr erfrischend wirkte. Hinter verschlossenen Türen wurden jedoch die wahren Highlights gezeigt. **Grand Theft Auto**, über das XL schon vor längerem berichtete, ist leider immer noch nicht fertiggestellt, sieht jedoch sehr vielversprechend aus. Des weiteren wurde **Gex: Enter the Gecko** von der breiten Masse abgeschirmt (siehe 32-Bit-News). Auch **Pandemonium 2** wurde nur in der Crystal-Dynamics-Suite gezeigt. Im Gegensatz zu **Gex: Enter the Gecko** präsentiert sich dieses Game zwar mit einer dreidimensionalen Umgebung, ist aber weiterhin nur in 2D spielbar. Jump&Run-Fans dürfen sich auf diesen Leckerbissen freuen. ■

Der Ball ist rund

Firmen wie Acclaim und Konami machen EA schon lange den Rang streitig, wenn es um die besten Sportspiele geht. Nun begibt sich auch BMG Interactive ins Stadion – mit einem Spiel zur Fußball-WM '98 (für PSX und SAT).

ELECTRONIC ARTS™
In Association with:

BLIZZARD™
ENTERTAINMENT

"WARCRAFT II IST SCHLICHTWEG DER BISLANG
BESTE STRATEGIE-ACTION-MIX."

POWER PLAY



KAMPF UM AZEROTH!



Electronic Arts und das Electronic Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern. The Dark Saga, Tides of Darkness und Beyond the Dark Portal sind Warenzeichen und WarCrafft und Blizzard Entertainment sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Davidson & Associates, Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern. SEGA und SEGA Saturn sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. PS und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das Power-Play Zitat bezieht sich auf die PC-Version.

WENN DAS SPIEL HÄLT, WAS DAS DEMO-VIDEO VERSPRICHT, WIRD METAL GEAR SOLID FÜR PLAYSTATION DIE NEUE REFERENZ IM ACTION-ADVENTURE-GENRE.

Eines der absoluten Messe-Highlights der E3 konnte man bei Konami (leider nur auf Video) sichten – **Metal Gear Solid**. Die Echtzeitgrafik stellt selbst *Resident Evil 2* oder *Tomb Raider 2* in den Schatten, und das variantenreiche Gameplay des Spionage-Thrillers sprengt den Rahmen vergleichbarer Genre-

Midnight Run



Midnight Run ist die PSX-Umsetzung eines Arcade-Automaten



Broken Helix erscheint hierzulande mit deutscher Sprachausgabe

NBA in the Zone 2



Goemon



Goemon (N64) soll laut Konami nicht in Deutschland erscheinen

Castlevania – SotN



Die japanische Originalfassung wurde in XL 6/97 getestet

Castlevania 3D



Das N64-Demo-Video ist seit der Tokyo Game Show bekannt

Metal Gear Solid



Metal Gear Solid greift nicht wie Resident Evil auf vorberechnete Hintergründe zurück, die Grafik wird komplett in Echtzeit berechnet

Lethal Enforcers



Lethal Enforcers II



Lethal Enforcers I + II unterstützt Konamis Lightgun (Hyper Blaster)

Azure Dreams



Salamander



Drei Spiele auf einer CD – ein Fest für Shoot'em-Up-Fans

Vertreter. Bereits in den vergangenen Ausgaben konnten wir exklusiv über das 32-Bit-Update des fossilen MSX2-/NES-Spiels berichten. In Anwesenheit von Designer Hideo Kojima (*Snatcher*, *Policenoughts*) wurden brandneue Szenen gezeigt, die vom Publikum mit begeistertem Applaus quittiert wurden. Doch selbst die Japaner müssen sich noch bis zum Jahresende gedulden, der Westen sogar bis Anfang '98. Eine schlechte Nachricht für deutsche N64-Fans: **Goemon/Mystical Ninja** soll nicht in Deutschland veröffentlicht werden! Das 128-MBit-Modul wäre einfach nicht bezahlbar, ließ Product Manager Jürgen Fröhlich verlauten – auch unter Berücksichtigung der zuvor bekanntgegebenen Kostenreduzierung von Nintendo. Wir hoffen, das letzte Wort ist da noch nicht gesprochen. Zum Jahreswechsel steht für N64 und PSX **Nagano Winter Olympics '98** auf dem Programm (vgl. 64-Bit-News), ein kurzes Demo-Video kündigte das N64-Spiel **Battle Dancers** (a.k.a. **Hybrid Heaven**) an. Von **Dracula 3D/Castlevania 64** (Release: Anfang '98) gab es nur das altbekannte Tokyo-Game-Show-Video zu sehen. Auch die erfolgreiche Basketball-Serie wird fortgesetzt – **NBA in the Zone '98** kommt Ende des Jahres für PSX und N64. Während Konami kein einziges Saturn-Game mehr im Programm hat, stehen noch zahlreiche PlayStation-Spiele in den Startlöchern. Der First-Person-Shooter **Broken Helix** macht den Anfang, die Umsetzung des Arcade-Racers **Midnight Run**, die Lightgun-Collection **Lethal Enforcers I + II** und **Castlevania – Symphony of the Night** (*Dracula X*) werden folgen. Enorm kultverdächtig für Shoot'em-Up-Fans ist natürlich das **Salamander Deluxe Pack**, das aber voraussichtlich nur in Japan erscheint. Zu guter Letzt zeigt Konami weiterhin ein Herz für Rollenspieler, denn **Suikoden 2** wurde angekündigt, ob **Other Life**, **Azure Dreams** (Arbeitstitel) im Westen erscheint, ist noch ungewiss. ■



EISKALTE ACTION

The NHLPA & NHL Present

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

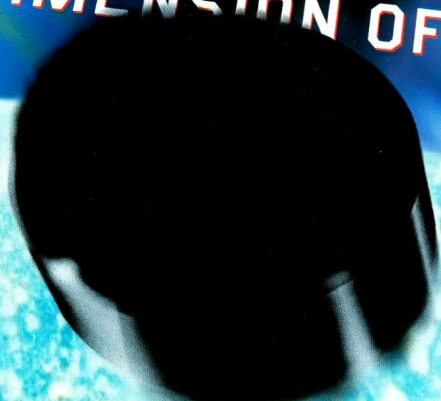
Bodycheck und Powershots. Das Tor steht in Flammen. Cross Check. Du wirbelst durch die Luft. Schlagschuß! Keine Chance für Goalie. The puck is on fire. Benannt nach dem amerikanischen Eishockey-Superstar Wayne Gretzky. Absolutes Powerplay, blitzschnelles Skating. Und ein total realistisches Gameplay. Für 1-4 Spieler.

Nintendo

THE NEW DIMENSION OF FUN

© und © 1996 Williams Entertainment, Inc. © 1996 Atari Games Corp. All rights reserved. © 1996 NHL. Officially licensed product of the National Hockey League. © 1996 NHLPA. Licensed by Nintendo.

NINTENDO 64



AN ACCLAIM KAM AUF DER E3 KEINER VORBEI – DIE ENTWICKLUNGSABTEILUNGEN IGUANA, PROBE UND SCULPTURED SOFTWARE HABEN GANZE ARBEIT GELEISTET

Auf einem der größten Third-Party-Stände der E3 präsentierte Acclaim ein sehr beeindruckendes Software-Lineup. *Turok 2* glänzte zwar noch mit Abwesenheit, (In der kommenden XL-Ausgabe können wir voraussichtlich einen ersten Vorbericht präsentieren.), statt dessen legt Iguana mit **NFL Quarterback Club '98** ein anderes technisches Wunderwerk vor – das erste High-Res-N64-Spiel beeindruckte selbst andere Programmier-Teams. Das bislang einzige Football-Spiel für das N64 ist vor allem für die USA ein ganz wichtiger Titel, und natürlich wird auch die PSX mit einer Version bedacht.

Riven



Myst 2 wird für diverse Konsolen und Computer entwickelt

Forsaken



Die N64-Umsetzung von Iguana U. K. wurde noch nicht gezeigt

Fantastic Four



Die Marvel-Helden machen ab September die PSX unsicher

NBA Jam '98 kommt für das N64 und die PlayStation, **NHL Breakaway Hockey '98** ist zudem auch für Saturn in Arbeit. **WWF '98** läßt die prominentesten Stars der World Wrestling Federation auf N64 und PSX in den Ring steigen. Das High-Speed-Rennspiel **Extreme-g** nähert sich langsam, aber sicher der Fertigstellung. Schon jetzt gibt es deutlich weniger Nebel als zuvor, der Vierspieler-Modus läuft recht flott, nur an der Steuerung muß noch etwas gefeilt werden. Probe-Boss Fergus McGovern, der ebenfalls auf der E3 weite, versprach, daß der letzte Feinschliff noch bevorstehe. Kommenden

Ultra Soccer



Ultra Soccer (N64; Arbeitstitel) soll ISS 64 in den Schatten stellen

Extreme-g



Extreme-g für N64 ist ein rasend schnelles Rennspiel-Spektakel

NHL Breakaway '98



Acclaim wird zur harten Sportspiel-Konkurrenz für EA

Wild 9s



Wild 9s von Shiny Entertainment wird einfach nicht fertig

Earthworm Jim 3



Mit *EWJ 3* hat Shiny Entertainment nichts zu tun

NFL Quarterback Club '98



Iguana Entertainment nutzt die bei der Programmierung von *Turok - Dinosaur Hunter* gesammelten Erfahrungen für **NFL Quarterback Club '98**

Monat folgt ein ausführlicher Vorbericht über *Extreme-g*. Die N64-Version von **Forsaken** hält Acclaim immer noch unter Verschuß, die PlayStation-Version hinterließ wie schon zuvor einen hervorragenden Eindruck.

Batman & Robin stellen wir in den 32-Bit-News ausführlicher vor, auf jeden Fall ist schon die Vorversion deutlich besser als der Film. Die arbeiten an dem Comic-Prügler **Fantastic Four** liegen in den letzten Zügen, ein Test folgt in der kommenden XL.

Nachdem *Myst* die gesamte Computer- und Konsolenwelt erobert hat, steht nun endlich die Fortsetzung **Riven: The Sequel** zu *Myst* auf dem Programm. Acclaim kümmert sich um die PlayStation-Konvertierung, die Saturn-Rechte liegen bei Sunsoft.

Am Interplay-Stand, deren Produkte in Deutschland von Acclaim vertrie-

ben werden, herrschte gähnende Leere. Von den zahllosen angekündigten Produkten waren allein Shiny Entertainments **Wild 9s** für PSX (wie vor einem Jahr war nur eine 20%-Version zu sehen), die aktuellste Vorversion von **Clayfighter 63 1/3** (inklusive *Earthworm Jim*) sowie eine frühe PC-Fassung von **Earthworm Jim 3**, das 1998 auch für das N64 kommen soll, zu sehen. Bei Playmates wurde schließlich **MDK** für PlayStation gesichtet, die 35%-Version fiel gegenüber dem PC-Original noch relativ enttäuschend aus.

PS: *Turok - Dinosaur Hunter* soll es sogar für den Game Boy geben – allerdings als 2D-Action-Jump&Run. Die PlayStation-Umsetzung hingegen wurde gecancelt, während die PC-Fassung (programmiert von Sculptured Software dank 3Dfx-Unterstützung einen hervorragenden Eindruck macht. ■

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



MEGA MAN, RESIDENT EVIL UND STREET FIGHTER – CAPCOM BLEIBT SEINER TRADITION TREU UND SETZT DIE BEKANNTEN SERIEN BIS IN ALLE EWIGKEIT FORT

Mega Man X4



Mega Man X4 für PlayStation wird in Deutschland von Virgin Int. auf den Markt gebracht. Bislang sind keine weiteren Umsetzungen geplant

Street Fighter EX Plus



Marvel Super Heroes

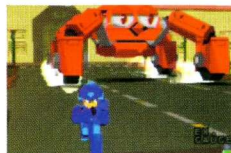


Die gigantischen Kämpfer sind auf Saturn besser animiert

Resident Evil 2



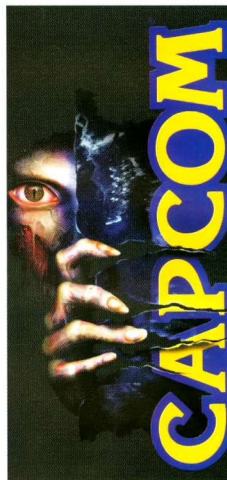
Mega Man Neo



Das 3D-Action-Adventure ist nur etwas für beinhardt Fans

Bekanntlich hat Capcom nun doch noch gelernt, bis drei zu zählen, doch von *Street Fighter III* war auf der Messe weit und breit nichts zu sehen. Ebenfalls unerwähnt blieben eventuelle N64-Projekte, so daß die Fachzeitschriften weiterhin fröhlich spekulieren können. Das Rätselraten über die Terminverschiebung von **Resident Evil 2** (PSX-exklusiv) auf Anfang 1998 (ein Video zeigte Szenen mit neuen Waffen wie MG und Flammenwerfer inklusive brennender Zombies) ist nun hingegen gelöst – Capcom will in alter Tradition den Vorgänger in leicht abgewandelter Form noch einmal verkaufen. Als Neuerungen verspricht **Resident Evil – Director's Cut** geänderte Character-Graphics, Cut-Szenen, Kamerawinkel (na, toll!), Musiken und Monster. Als Bonus wird in der

Packung eine zweite CD mit einer *Resident Evil 2*-Demo enthalten sein. Außerdem wurde noch einmal bestätigt, daß Bernd Eichinger / Constantin Film die Kinorechte an *Resident Evil* erworben haben. Auch die anderen Dauerbrenner, *Mega Man* und *Street Fighter*, werden ausgiebig fortgesetzt. Die **Super Street Fighter II Collection** für PSX und Saturn enthält auf zwei CDs (Wie bei *Resident Evil – Director's Cut* liegt der Preis 10 bis 20 DM unter dem Standard), *Super SF II*, *Super SF II Turbo* und *SF Alpha 2 Gold*. Wie auch bei **Marvel Super Heroes** (mit riesigen Sprites) fällt die Saturn-Version deutlich besser aus. Die Arcade-Umsetzung **Street Fighter EX Plus Alpha** (PSX-exklusiv) ist technisch hervorragend gelungen und kommt leider erst im vierten Quartal auf den Markt.



Angekündigt, aber nicht vorgestellt, wurden **Breath of Fire III** (PSX), **Darkstalkers 3 – Vampire Saviour**, **X-Men vs. Street Fighter** und **Dungeons & Dragons Collection** (alle PSX und SAT); letzteres ist übrigens kein Rollenspiel, sondern eine Umsetzung der *Final Fight*-artigen Arcade-Prügler. Der blaue Bleicheimer *Mega Man* ist einfach nicht totzukriegen. **Mega Man X4** (PSX) fällt endlich einmal 32-Bit-gerecht aus, erstmals kann man wahlweise auch den Sidekick Zero spielen. Origineller kommt da schon **Mega Man Neo** (PlayStation) daher. Dabei wird das bewährte Spielprinzip nicht nur dreidimensional aufgepeppt, sondern auch durch ausladende Story-Sequenzen untermauert. Die undetaillierte Grafik läßt jedoch stark zu wünschen übrig. ■

WEITERHIN KEINE NINTENDO64-SOFTWARE BEI CAPCOM

Breath of Fire III



Das PlayStation-RPG wurde nur in den Presseinfos aufgeführt

Dungeons & Dragons



Das Arcade-Original war in unseren Breiten nicht sehr erfolgreich

R. E. Director's Cut

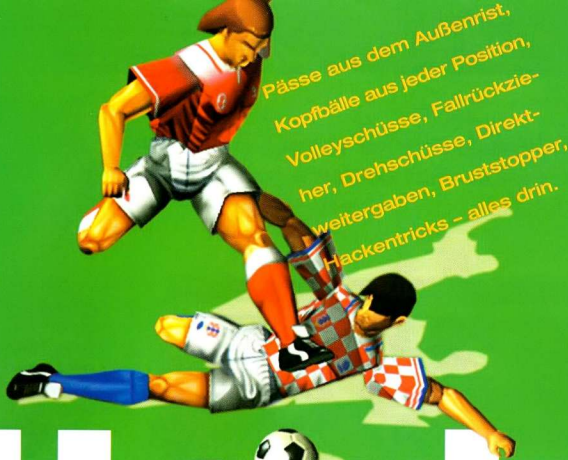


Mehr Infos zum *Director's Cut* von *Res. Evil* gibt's im 32-Bit-Teil

Vampire Saviour



Der dritte *Darkstalkers*-Automat wird ebenfalls umgesetzt



Pässe aus dem Außenrist,
Kopfbälle aus jeder Position,
Volleyschüsse, Fallrückzie-
her, Drehschüsse, Direk-
ter, weite Schüsse, 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
- **Spieleoptionen** 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
- **Lebensechte 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 gesehen hat."

92 %

Video Games 5/97: "Denn endlich wurden unsere Wünsche erfüllt, Konami hat mit International Superstar Soccer 64 alle Konkurrenten weit hinter sich gelassen."

Spielspaß: 93 %

Fun Generation 4/97: Spiel des Monats
10 von 10 Punkten

"...wird Fußball nur geboten knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Varianz und hat fast spielerisch keine Mängel."

Total 5/97: "Konamis International Superstar Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußballsimulationen in den Schatten. Spielerkraft 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 %



präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL

**INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER 64**

KONAMI
XXL
SPORTS SERIES.



WWW.KONAMI.COM

MIDWAY HOME ENTERTAINMENT IST DER PRODUKTIVSTE NINTENDO⁶⁴- ENTWICKLER DER WELT. BISHER MANGELTE ES ALLERDINGS MEIST AN DER QUALITÄT.

Die *Mortal Kombat*-Reihe stand bei Midway (vormals Williams Entertainment) im Rampenlicht. *MK 4* (für das Ed Boone verantwortlich gezeichnet) wurde noch nicht präsentiert, doch **MK Mythologies: Sub-Zero** (von John Tobias) sorgte allein schon für genug Aufsehen. Die Mischung aus *MK*-artigen Kämpfen, *Final Fight*, Jump&Run-Sequenzen und Rätsleinlagen erscheint im Oktober für N64 und PSX und bietet endlich gravierende Gameplay-Veränderungen. Das Prequel von *MK 1* endet entsprechend der Mythologie mit dem Tod von Sub-Zero (durch die

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero



Da die *Mortal Kombat*-Reihe auch in den USA auf dem absteigenden Ast ist, will Midway mit der Mythologies-Serie einen Neubeginn versuchen

San Francisco Rush



Mit *San Francisco Rush* hat Atari einen potentiellen Hit am Start

Quake 64



Mace



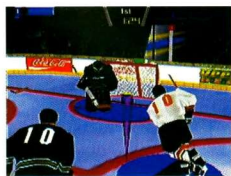
Hochauflösende Grafiken bietet natürlich nur das Arcade-Original

Rampage W. Tour



Mit Monstern Häuser zerbröseln – wenn das keinen Spaß macht ...

WG 3D Hockey '98



Robotron X



Die N64-Version soll fertig sein, war aber nicht auf der E3

NBA Hardboard H.



Auch *Hardboard Heroes* basiert auf einem Spielhallenautomaten

Maximum Force



Atari Arcade



Demnächst auch für Saturn erhältlich: Atari's Arcade-Oldies

Hand von Scorpion), weitere Teile sind natürlich geplant. Die Begeisterung beim Anblick der **Quake 64**-Vorversion hielt sich noch stark in Grenzen, allerdings wird das N64-Spiel auch frühestens zum Jahresende fertig. Midways Sportspielreihe wird weiter ausgebaut: **NBA Hardboard Heroes** (N64, PSX) wird im Gegensatz zur *NBA Jam*-Reihe simulationslastiger ausfallen, die PSX-Variante wird sogar einen Zehnspieler-Modus bieten. N64-only bleibt **Wayne Gretzky's 3D Hockey '98** (ab November), die Eishockey-Legende war sogar persönlich am Midway-Stand und gab Autogramme. PSX-exklusiv gibt es die Arcade-Umsetzung **Rampage World Tour** (ab Nov.), eine Fortsetzung des alten Amiga-Automaten. Zum Midway-Konzern gehört seit vergangenem Jahr auch Atari Games, die in den Spielhallen gerade ihren fünften Frühling erleben, vor allem mit dem 3Dfx-Rennspiel **San Francisco Rush Extreme Racing**. Die N64-Umsetzung wird von niemand Geringerem programmiert als der Arcade-Legende Ed Logg (u. a. *Asteroids*, *Centipede*), der im Gegensatz zu Eugene Jarvis (*Robotron*, *Cruis'n USA*) sein Handwerk noch nicht verlernt hat. Während der Automat nur drei Strecken zu bieten hatte, wird die Heimumsetzung mindestens vier weitere enthalten. *San Francisco Rush* ist derzeit das vielversprechendste der N64-Rennspiele, eine PlayStation-Fassung ist ebenfalls angedacht. Das Prügelspiel **Mace – The Dark Age** (ab Sept. für N64 und PSX) basiert ebenfalls auf einem Atari-Games-Automaten, der sich inhaltlich an den Midway-Kollegen *Mortal Kombat* und *War Gods* orientiert – sprich, nicht gerade geschmacksneutrale Finishing-Moves enthält. Über die *Area 51*-Fortsetzung **Maximum Force** muß man keine weiteren Worte verlieren, außer daß nicht nur PSX-, sondern auch SAT-Besitzer das Spiel ertragen müssen. Außerdem werden **Atari Arcade's Greatest Hits** und **MK Trilogy** noch für Saturn umgesetzt. ■

DIE TOTALE OFFENSIVE

Ihr wolltet endlich Profi-Fußball statt Amateur-Liga-Gekicke?

Hier habt Ihr ihn: ISS Pro ist spannender, fußballechter und spielgewaltiger als alles, was bis jetzt da war.

Auf Eurer PlayStation bricht die neue Fußball-Ära an.

- 32 Nationalteams mit vielen wiedererkennbaren Fußballgrößen
- Eindrucksvolle 3D-Polygon-Grafik und fantastische Spielbarkeit
- Lebensechte Spieleranimation durch Motion Capturing
- Freundschaftsspiele, Liga- und Turniermodus sowie Elfmeterschießen
- Perfekte Steuerung, verschiedene Kameraperspektiven sowie umfangreiche Taktik- und Strategie-Optionen
- Verschiedene Schwierigkeitsgrade – für Anfänger, erfahrene Profis und alles, was dazwischen liegt
- Umfangreicher Livekommentar in Deutsch, Englisch und Französisch
- Vier verschiedene Stadien, unterschiedliche Wetter- und Lichtverhältnisse
- 1 oder 2 Spieler

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™

Mega Fun 5/97:

"Die selben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga."



präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL

KONAMI
XXL
SPORTS SERIES.



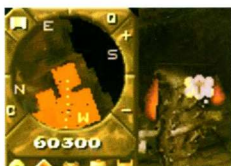
WWW.KONAMI.COM

ELECTRONIC ARTS HAT SICH VOLL UND GANZ DEM SPORT VERSCHRIEBEN, UND HAT DAMIT GEGEN STARKE KONKURRENZ WIE ACCLAIM UND KONAMI ANZUKÄMPFEN

Dungeon Keeper



Dungeon Keeper soll auch für die PlayStation umgesetzt werden



The Lost World



Test Drive 4



Test Drive 4 könnte ein Spitzenkandidat unter den Rennspielen für die PSX werden. Aber noch wird auf vollen Touren an dem Game gearbeitet

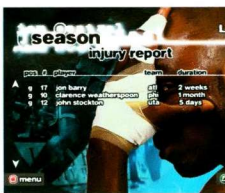
FIFA: Road to Worldcup 98



NASCAR '98



NBA Live 98



NHL 98



NHL 98 und Nuclear Strike, ein weiteres Produkt der erfolgreichen Strike-Serie, lassen für die PlayStation noch eine Weile auf sich warten

Nuclear Strike



Es lebe der Sport – so das Motto der Firma Electronic Arts.

Freunde des Genres werden auch 1998 mit der kompletten Palette an sportlichen Aktivitäten bedient:

NHL 98, Madden NFL 98, NBA Live 98, PGA Tour Pro, Jack Nicklaus Golf und NASCAR '98.

Mit FIFA 97 konnte EA kürzlich leider keinen Erfolg feiern, Konamis Konkurrenztitel *International Superstar Soccer 64* war mit Abstand der bessere Titel. Doch die Software-Macher haben aus der Vergangenheit gelernt und arbeiten mit allen verfügbaren Kräften an einem neuen Fußballspiel für Nintendos 64-Bitter. **FIFA: Road to World Cup 98** nennt sich der vielversprechend angepriesene Titel, und es bleibt abzuwarten, was schließlich daraus wird, zumal die Firmen

Acclaim und BMG Interactive ebenfalls an Fußballspielen arbeiten. Im Rennspielbereich setzt die Software-Schmiede große Hoffnungen in Accolades **Test Drive 4**, das besonders in technischer Hinsicht ein absolutes Highlight werden soll. Mehr als drei Jahre hat Bullfrog für die Entwicklung des Strategiespiels

Dungeon Keeper gebraucht, in dem der Spieler in die Rolle eines bösen Herrschers schlüpft und einen Dschungel verteidigen muß. Vorerst wird das Spiel nur für PC released, der Termin für die PSX steht noch nicht fest, ebenso sieht es mit **Populous 3** aus.

Präsentiert wurde auch die Filmumsetzung von **Jurassic Park The Lost World**. Der PlayStation-Titel sieht im Gegensatz zur Saturn-Version (s. Sega) grafisch um einiges besser aus. Noch in diesem Sommer sollen sich PSX-Besitzer an diesem Titel erfreuen können.

Ein weiterer Titel für die PlayStation steht bei Electronic Arts mit **Nuclear Strike** auf dem Plan, das ein Folgeprodukt jener Strike-Serie ist, deren Titel sich weltweit über 2,7 Millionen Mal verkauften.

In der zu neuen Version wird der Spieler in den südostasiatischen Dschungel versetzt, um einen Wahnsinnigen daran zu hindern, eine Atombombe zu zünden. ■

GROSSE HOFFUNGEN SETZT ELECTRONIC ARTS IN TEST DRIVE 4

PGA Tour Pro (PC): PSX-Bilder wurden bisher noch nicht gezeigt



Infogrames/Ocean



Das spektakuläre PlayStation-Rennspiel *Total Drivin'* steht V-Rally technisch in nichts nach. Geplanter Release ist im September



Total Drivin' bietet eine Auswahl diverser Fahrzeuge



Multi Racing Championship geht ab Oktober ins Rennen

Um die traditionsreiche englische Software-Schmiede Ocean scheint es derzeit nicht gut bestellt zu sein. Sämtliche In-house-Projekte für PlayStation, zum Beispiel *Guts and Garters* oder *Zoids*, wurden eingestellt. Team 17 programmiert neuerdings für Microprose, und daß Neon jemals mit dem Hubschrauber-Kampfspiel *Viper* fertig wird, ist fraglich. Auch *Mission: Impossible* verzögert sich voraussichtlich bis zum Jahresende, einzig aktuelle Videosequenzen zeugen von der Existenz des N64-Spiels. Infogrames' V-Rally sollte mittlerweile endlich auf dem Markt sein, ab September macht man sich im eigenen Hause Konkurrenz. *Total Drivin'* (PlayStation) von Eutechnix ist grafisch mindestens

ebenso spektakulär, es gibt ebenfalls über 40 Strecken und zudem fünf verschiedene Fahrzeugarten (Indy-Cars, Buggies, diverse Rallye-Wagen usw.). Das Gameplay ist allerdings mehr auf Fun als auf Simulation ausgelegt. *Motor Mash* (PlayStation) ist ein *Micro Machines*-artiges Spiel, das sich vor dem Original keinesfalls verstecken muß. Kein Wunder, denn die Designer haben bereits am älteren *MM* mitgewirkt. *Multi Racing Championship* (Nintendo64) von Imagineer wird in Europa von Ocean vertrieben. *MRC* hinterließ beim kurzen Ausprobieren einen ordentlichen, wenn auch nicht überragenden Eindruck. Das N64-Debüt von Infogrames (*Die Schlümpfe 64*, *Space Circus*) läßt übrigens noch ein wenig auf sich warten. ■



Der Release von *Mission Impossible* (N64) verzögert sich



Neons *Viper* hätte kurz nach *Tunnel B1* fertigwerden sollen

Ubi-Soft



Tonic Trouble war bislang unter dem Arbeitstitel *Ed* bekannt



Human Grand Prix wird bei uns *F1 Pole Position* heißen

Nachdem die Formel-1-Simulation *Human Grand Prix* im Test auf der Strecke blieb, plant Ubi Soft die Veröffentlichung einer verbesserten Version unter dem Titel *F1 Pole Position* in Europa. Neben acht zusätzlichen fiktiven Fahrern werden Grafik

und Frame-Rate aufpoliert und die Kollisionsabfrage sowie das Handling verbessert. *Tonic Trouble* kommt nur langsam voran. Die PC-Version des *Rayman*-Verschnitts in 3D ist noch lange nicht fertig, eine N64-Umsetzung soll folgen. ■

DreamWorks Interactive

Die Spielberg-Software-Abteilung legt ihre ersten PSX-Spiele vor. *The Lost World*, das Spiel zur *Jurassic Park*-Fortsetzung, wird von Electronic Arts respektive Sega vertrieben. *The Neverhood*, das Software-Studio der ehemaligen Shiny-Mitarbeiter rund um *Earthworm Jim*-Erfinder Doug TenNapel, kehrt mit dem 2D-Jump&Run



Skullmonkeys (PSX) zu ihren Wurzeln zurück. ■

Grolier Interactive



Perfect Assassin ist das erste Konsolenspiel von Grolier



Xenocracy (PSX) erinnert an *Ea Wing Commander*-Serie

In der Vergangenheit war Grolier nur im PC-Bereich tätig, mit *Perfect Assassin* startet man ab September auch im Konsolenbereich durch. Das Design des Science-fiction-Adventures

stammt von Kev Walker, der sich unter Comic-Fans durch die Kultserie *2000 A.D.* einen Namen gemacht hat. *Xenocracy* ist eine futuristische Weltraumschlacht mit Strategie-Touch. ■

Atlus

Das legendäre Strategie-RPG *Ogre Battle* von Quest kommt in einer englischen Fassung für die PlayStation. *Ogre Battle Limited Edition* ist eine aufgepepperte Version des SNES-Klassikers und dürfte als US-Import zur Verfügung stehen. ■



Hardware

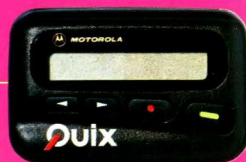
quixt un



Modell: Quix News 1



Modell: Quix News 5



Modell: Quix News 3



Modell: Quix News 4



Poppig, handlich, preiswert, das ist Quix News 5. neXt Level ist im Besitz solcher Pager und bietet Euch somit ab sofort einen schnellen, direkten Weg, die Redaktion zu erreichen. Leserbrief, Fragen zu den tactics, die Lösungen zu Gewinnaktionen, all das könnt Ihr uns ab jetzt ganz einfach quixen. Doch das ist noch nicht alles. Ab der kommenden Ausgabe wird in jeder neXt Level auf einer Seite eine Kontaktdecke zu finden sein. Dort veröffentlicht neXt Level Eure persönlichen Quix- oder Telefonnummern. Sucht Ihr also jemanden, der beispielsweise *StarFox* oder *Bombberman* mit Euch spielen will, Tips zu einem Spiel gibt oder einfach Kontakt zu anderen Spielern möchte, um einen persönlichen Erfahrungsaustausch in einem Bistro zu starten? All das ist ab der kommenden Ausgabe der XL möglich.

Inzwischen gibt es eine Million Pager in Deutschland. Die Empfänger kosten zwischen 129 DM (Quix News 5) und 399 DM. Natürlich habt Ihr mit einer solchen Anschaffung noch weitere Vorteile, als nur an der Kontaktdecke in neXt Level teilnehmen zu können. Mit einem Quix seid Ihr stets erreichbar, ohne

beep beep beep beep beep

durch Klingelgeräusche gestört zu werden, denn es besteht die Möglichkeit, sich entweder durch Vibrationsalarm oder akustisches Signal über eine ankommende Nachricht informieren zu lassen. Quix-Besitzer erhalten Nachrichten und können selbst entscheiden, wann und wen sie zurückrufen. Zudem ist es möglich, über den kleinen handlichen Apparat die neuesten Schlagzeilen aus aller Welt zu erhalten, denn Quix ist direkt mit der Deutschen Presseagentur (dpa) verbunden. So werden täglich die heißesten News aus den Bereichen Wirtschaft, Politik, Sport und Kultur an den Besitzer eines solchen Gerätes übermittelt.

Im Empfang von Textnachrichten erweist sich das kleine Gerät als ganz groß. Durch das Wundermaschinchen können bis zu 80 Zeichen Text oder Zahlen bis zu 15 Ziffern übermittelt werden, im Speicher haben 20 Nachrichten Platz. Quix News 5 glänzt jedoch nicht nur mit seinen zahlreichen Funktionen, sondern auch durch das ansprechende Äußere. Der Nachrichtempfänger mit LCD-Display ist gerade einmal 45 Gramm schwer und in den Farben Lila/Orange, Grün/Schwarz, Schwarz/Rot oder ganz schlicht in Schwarz erhältlich.

Damit Ihr wißt, was es kostet, neXt Level anzuquixen, informieren wir Euch noch kurz über die Gebühren: Der Übermittler zahlt 2,40 DM pro Nachricht, wenn er ohne Partner-Paket (Sondertarif-Angebot der Firma Quix) Textnachrichten über den telefonischen Auftragsdienst verschickt. Im Paket wird es dann deutlich billiger, montags bis freitags (9 bis 18 Uhr) kostet eine Message 1,20 DM, an Samstagen, Sonn- und Feiertagen dann nur noch 96 Pfennig. neXt Level freut sich schon jetzt auf Eure Nachrichten, Anregungen, Kritiken (konstruktive nehmen wir besonders gerne) und Kontaktwünsche!

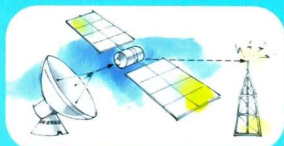
s was!



Wie wird eine Textnachricht verschickt?

Eine Quix-Nachricht kann wahlweise per Telefon über den Quix-Auftragsdienst oder den PC mit Modem versendet werden. Das dazugehörige Programm, Quix-it, gibt es als Freeware im Internet (<http://www.quix.de>). Unabhängig davon, welche Möglichkeit Ihr wählt, sollte Euer Kontaktwunsch Wohnort, Lieblingsspiel, Quix- oder Telefonnummer enthalten. Dabei ist zu beachten, daß eine Nachricht die Länge von 80 Zeichen oder 15 Ziffern nicht überschreiten darf, außerdem ist das Stichwort „Kontaktecke“ anzugeben. Für alle übrigen Rubriken wie read.me oder tactics findet Ihr die Stichworte auf den entsprechenden Seiten. Bitte habt Verständnis dafür, daß wir nur im Heft auf Nachrichten reagieren können.

Eure Wünsche quixt Ihr bitte unter der Nummer 0165-3-222 22 14.



beep

competition

win a quix

Ab sofort verlost neXt Level jeden Monat ein Quix News 5. Wer gewinnen will, schickt ganz einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse: neXt Level, Stichwort: „Ich will gewinnen!“, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, oder quixt unter der Nummer 0165-3-222 22 14.

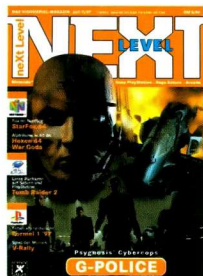
Einsendeschluß ist der 18.8.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

every month

for example

In diesem Kasten findet Ihr einige Beispiele, wie Eure Kontaktanzeigen ab der kommenden Ausgabe in etwa aussehen könnten.

- * **hamburg, starfox-spieler** sucht ebenbürtigen gegner.
quix-Nr.: 00165 1234-56-78
- * **münchen, psx-besitzerin s. männl.** gegenstück für live-rollenspiel. tel.: 089/12 34 56 78
- * **dresden, glückloser rennfahrer** sucht neue herausforderer. quix-Nr.: 00165 1234-56-78



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

Die Adresse für
Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

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

Quix-Nr.: 0165-3-222 22 14
Stichwort: read.me

Die Redaktion behält sich vor,
Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Gewinner aus XL 6/97:

Sony-Competition:

Dennys Sidjabat, Frankfurt (*Total NBA-Actionpack*); Benjamin Opel, Hamburg (eine Woche *HOOP-Camps*); Mario Rockoff, Gera; Benjamin Streib, München; Sebastian Habig, Poppenhausen; Danny Christ, Hohenstein-Ernstthal; Jens Bischoff, Friedrichshafen; Christian Gress, Nürnberg; Nils Rohwedds, Xanten; Florian Hagen, Rosengarten/Tötmsen (je ein T-Shirt, je ein NBA-Video)

Virgin-Competition:

Thomas Hainzelmayr, Wien (*Star Gladiator*); Ina Hoffmann, Seibitz (*Spot goes to Hollywood*)

HOOP-CAMPS '97

Mord und Totschlag

In jüngster Zeit viel mir etwas besonders auf: die Gewalt in Videospielen. Auf ca. jeder dritten Seite fällt das sofort auf: Vom Cover (*Doom 64*) bis hin zu fast jedem Spiel; Zitate wie „... hat der Spieler mit bis zu 100 Gegnern zu kämpfen ...“, „Shotguns, Maschinengewehre und Raketenwerfer ...“; auch einige Anzeigen machen da keine Ausnahme. Insgesamt sind 1/4 bis 1/3 der Zeitschrift mit Gewalt, Krieg, Zerstörung und nicht selten mit Blut gefüllt. Zum Teil bestätigt ihr diese Gewalt auch noch.

Jetzt fragt man sich, woher die Gewalt der Jugendlichen kommt? Ihr wißt doch hoffentlich, daß sich jeder Achtjährige eure Zeitschrift kaufen könnte.

Ich finde, daß die BPJS nicht abgeschafft werden sollte, wie viele Leute es gerne hätten. Irgendwo muß doch Schluß sein. Sonst haben wir bald Zustände wie in Amerika.

Na ja, es gibt ja noch Fun-Spiele, die den Sinn haben, Spaß zu machen und nicht Blut zu zeigen ... das sehen wir ohnehin jeden Tag im Fernsehen.

T. Juzek, Dorsten

XL meint:

Die Anlage entbehrt nicht einer gewissen Grundlage, aber man kann doch wohl nicht allen Ernstes behaupten, brutale Videospiele seien verantwortlich für die zunehmende Gewaltbereitschaft der Jugend. Wie schon gesagt: Im Fernsehen, insbesondere den Nachrichten, prasselt jeden Tag haufenweise Gewalt auf den Zuschauer nieder, und diese häufig live und real. Dies soll natürlich keinesfalls eine Rechtfertigung für eine „Dann dürfen Videospiele Gewalt zeigen“-Mentalität sein. Allerdings ist es so (Studien belegen dies), daß Jugendliche sehr wohl zwischen Gewalt in Videospielen und realer Gewalt unterscheiden können – ganz im Gegensatz zu einigen Erwachsenen, die nie selbst ein Joypad in der Hand gehalten haben. Natürlich kann man es auch übertreiben (Beispiele dafür gibt es mehr als genug), und prinzipiell ist eine Institution wie die BPJS nicht verkehrt. Es ist jedoch die nicht nachvollziehbare Willkür, mit der einige Spiele indiziert werden (und andere nicht), die die Handlungsweise so absurd erscheinen läßt. Wer einmal die konstruierte Indizierungsbegründung für *Doom* gelesen hat (sinngemäß etwa: „Der Spieler wird vom Programm zum Töten gezwungen, es gibt keine Möglichkeit, sich mit den Gegnern auf friedliche Weise zu einigen ...“), dem fällt zu diesem Thema nichts mehr ein.

Allerdings könnte sich durch die Tatsache, daß sich die optische Gestaltung der Spiele immer mehr der Realität annähert, in Zukunft durchaus zu einem Problem entwickeln. In diesem Punkt können wir noch viel von den Japanern lernen, die zwar immer als ‚videospieleverrückt‘ dargestellt

werden, bei denen Spiele wie *Killer Instinct* oder *Mortal Kombat*, die außer der überzogenen Brutalität wenig spielerischen Gehalt bieten, aber völlig bedeutungslos sind.

PAL-Debakel

Ich habe mir vor ein paar Tagen *Wave Race 64* gekauft. Das Game bietet ein Rennspielerelebnis, das seinesgleichen sucht. Grafikdesign und -aufbau sowie Spielgeschwindigkeit sind top, aber:

- breitere Balken als bei *Super Mario 64*
- deutlich niedrigere Framerate als in der NTSC-Version!

Ihr habt in XL 5/97 von den lieblosen PAL-Umsetzungen von *Super Mario 64* und *PilotWings 64* berichtet und gleichzeitig auf die besseren Umsetzungen von *Wave Race 64* und *Shadows of the Empire* hingewiesen. Was soll das?

Die Sache mit den PAL-Umsetzungen ist eine nicht zu unterschätzende Thematik, und ich bitte euch, dies beim Abfassen der Texte miteinzubeziehen. Ich habe manchmal das Gefühl, daß die endgültige Version, welche dann in den Regalen der Kaufhäuser liegt, nicht ganz der getesteten Version entspricht. Eine eventuelle Nachberichterstattung wäre ein toller Service von euch.

Marco, CH-Zürich

XL antwortet:

Getestet haben wir 1996 die Japan-Version. Die Meldung in der obengenannten Ausgabe basiert auf einer Version, die wir im März bei Nintendo sichten konnten. Es handelte sich dabei um ein Flash-ROM, das bereits deutsche Bildschirmtexte hatte, auf einer PAL-Konsole lief und die ansonsten mit dem Original identisch war (und laut Nintendo die endgültige PAL-Version sein sollte).

Als das Spiel Ende April in den Handel kam, waren wir schockiert über die schlechte Umsetzung. Bereits die NTSC-Version hatte oben und unten schwarze Balken, daß bei der PAL-Version dann noch einmal Balken hinzukamen, die weitere 16,5 % des Bildschirms einnehmen, spottet jedoch jeder Beschreibung. (Wenn man viel Sarkasmus an den Tag legt, kann man das als besonderen Service für Besitzer von 16:9-Fernsehern bezeichnen.) Durch die langsamere Spielgeschwindigkeit verliert *Wave Race 64* zusätzlich viel von seinem Reiz. Wir verzichteten vorerst auf eine erneute Berichterstattung, da Nintendo offiziell erklärte, daß in Zukunft eine optimale PAL-Anpassung absolute Veröffentlichungsbedingung sei. Nachdem jedoch auch die Umsetzung von *Mario Kart 64* ohne jeglichen Aufwand dahingeschlampft wurde, sahen wir uns zu dem Re-Test in XL 7/97 veranlaßt. Solange wir allerdings der einsame Rufer in der Wüste sind und als einzige diesen Mißstand kritisieren, wird sich daran wohl auch nicht viel ändern – trotz der geringen N64-Verkäufe in Europa.



29,90



<http://www.acme.netcologne.de>



0221 - 240 88 00

NINTENDO 64

- NINTENDO 64.....299,-
- Controller64 (bunt).....59,90
- Lenkrad64(Mad Catz).....159,90
- Controller Pak (bunt).....29,90
- Controller Pak 1K.....44,90
- Adapter.....39,90
- Blast Corps.....119,90
- Fifa64.....129,90
- Inf. Super Star Soccer.....149,90
- Mario 64.....99,90
- Mario Kart64.....99,90
- Pilotwings 64.....119,90
- Star Wars.....139,90
- Turok.....139,90
- Wave Race 64.....99,90

Controller Pak..3 für 2.....3Stück..59,80



Wir liefern alle Nintendo 64-(Software oder Hardware)-Bestellungen mit 12, Alle PlayStation-(Hardware oder Software)-Bestellungen mit 20 aktuellen Stickers für Deine Memory-Cards aus.

Merchandise

- 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
- Soulblade DIN A1.....25,00
- Jurassic Pet (s. Abb.).....29,90
- PlayStation Cap.....29,95
- PlayStation T-Shirt.....29,95
- PlayStation Polo-Shirt.....59,90



Infos & Preislisten auch per Fax oder frankierten Rückumschlag!

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 Inkompatibilitäten übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

PlayStation

- PlayStation&PlayStation-Cap*.....299,-
- PSX+Tekken.....333,-
- PSX+Ridge Racer.....333,-
- Controller (bunt).....49,90
- Controller (Sony).....44,90
- Controller Alps.....89,90
- Dual Analog/Digital Controller.....69,90
- Memory Card (bunt).....39,90
- Memory Card (24MEG).....109,90
- Namco Fighting Stick.....99,90
- RGB-Scart-Kabel.....ab 29,90
- Laserpointer-Gun.....129,90
- Lenkrad (Mad Catz).....149,90
- Umbauchip (jip&us).....39,90
- Multinorm-Umbau.....89,90

Memory Card..3 für 2.....3Stück..79,80



PlayStation

- Magic the Gathering.....89,90
- 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.....89,90
- Rage Racer.....99,90
- RallyCross.....89,90
- Rebel Assault II (2 Disc).....109,90
- Samurai Shadowdown.....84,90
- Sentient.....89,90
- Soul Blade.....99,90
- Syndicate Wars.....99,90
- Sulkodon.....99,90
- Speedster.....89,90
- Tenka.....99,90
- Total NBA '97.....84,90
- Vandal Hearts.....99,90
- V-Rally.....99,90
- Warcraft II.....99,90
- Wild Arms (us).....119,90
- Wing Commander IV.....99,90

PlayStation PLATINUM

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

プレイステーション Japan

- Ace Combat2.(Flight-Sim).....119,90
- Alundra (Action-RPG).....99,90
- Bushido Blade (Fighting).....119,90
- Dark Hunter.....129,90
- Defect Lightning (Race).....119,90
- Die Katze v. Schrödinger (RPG).....129,90
- Dracula X (Castlevania).....119,90
- Fed22 (RPG).....119,90
- Final Fantasy IV (RPG).....99,90
- Final Fantasy VII (RPG).....139,90
- Final Fantasy Tactics (RPG).....119,90
- Ghost in the Shell (Shooter).....119,90
- Indy500 (Race).....119,90
- I.Q. (Trüffelpie).....99,90
- King of Fighters '96.....109,90
- Langrisser 1&2.....119,90
- Parappa Rappa.....99,90
- Poilers Point (Action Adventure).....119,90
- Recapcheat (Flighttrace).....119,90
- Riot Stars (RPG).....129,90
- Run About (Race).....119,90
- Salamander Deluxe (Shooter).....119,90
- Sangoku Musou (Fighting).....119,90
- Streetfighter EX Plus A (3D-Fight).....119,90
- Stressless Lesson (Puzzle).....109,90
- Time Cites+Gun (Ego-Shooter).....159,90
- Tobal2(Fighting).....109,90
- Quantum Gate 1 (Adventure).....119,90
- Zero Devide 2 (Action).....119,90



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

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

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

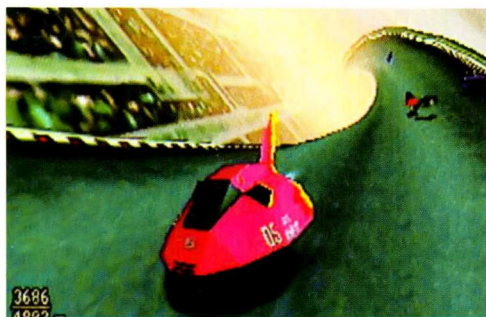
Fachhandelsanfragen erwünscht

Bei uns im Laden...

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

Finanzierung

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

F-Zero 64
System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: In-house Erhältlich: 4. Quartal


Endlich versorgt Nintendo die Fachwelt mit ersten spärlichen Informationen und Bildern einer frühen Version von *F-Zero 64*.

Laut jüngster Aussagen soll das Spiel mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde laufen und über mehr als 20 Strecken verfügen. Die eher

schlichte Hintergrundgrafik ist im Vergleich zum SNES-Vorgänger nur geringfügig detaillierter ausgefallen, eine Maßnahme um störenden Nebel im Zaum zu halten. Das Streckendesign wird, ähnlich *Acclaims Extreme-g*, einige Besonderheiten wie Loopings, Sprünge und Halbpipes vorweisen können. Insgesamt stehen dem Spieler acht Fahrzeuge zur Auswahl bereit, wobei vier davon Weiterentwicklungen der bekannten Modelle aus dem SNES-Klassiker *F-Zero* sind. Nintendo strebt derzeit eine Veröffentlichung zum Weihnachtsgeschäft an, es steht also ein spannender Wettbewerb zwischen *F-Zero 64* und *Extreme-g* bevor. ■



Bereits zum Weihnachtsgeschäft soll *F-Zero 64* im Handel sein



Das Streckendesign wird Gelegenheiten zum Drängeln bieten

Tetrisphere
System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: H₂O Erhältlich: Mitte August (US-Import)

Lang war die Rede von einer völlig neuartigen *Tetris*-Variante für das Nintendo⁶⁴, doch erst jüngst wurde bekannt, welche Veränderungen zu erwarten sind. Ziel bei *Tetrisphere* ist es, eine Kugel (sphere) in der Mitte des Bildschirms nach einem *Tetris*-ähnlichen Prinzip bis zu ihrem Kern abzubauen. Dazu kann die Kugel in alle Himmelsrichtungen gedreht werden, so daß die vorhandenen Lücken durch entsprechende Bauteile geschlossen und abgetragen werden. Es wird einen Zweispieler-Modus (wahlweise gegen einen Mitspieler oder den Computer), einen



Erst nach einer längeren Einspielphase blickt der Spieler durch

Time-Trial-, einen Puzzle-, einen Wettkampf-Modus und einen sogenannten Hide-and-Seek-Modus geben. Alexei Pajitnov, der Erfinder des *Ur-Tetris*, war höchstpersönlich in die Entwicklung des Spiels involviert. ■


Wayne Gretzky's 3D Hockey
System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: Williams Erhältlich: im Handel

Nach Aussagen von Nintendo of Europe soll *Wayne Gretzky's 3D Hockey* seit Mitte Juli im Handel käuflich zu erwerben sein. Leider erhielten wir bis zum Redaktionsschluß keine PAL-Version zur Ansicht, weshalb wir keine Aussagen darüber machen können, ob eine PAL-Anpassung vorgenommen wurde oder nicht. Nintendo selbst

übernimmt den Vertrieb und gab zumindest schon bekannt, daß das Spiel über keine deutschen Bildschirmtexte verfügen wird. ■

EISHOCKEY-ACTION FÜR NINTENDOS 64-BITTER



Sämtliche Mannschaften beider amerikanischen Ligen sind dabei



Schnelles Kombinationsspiel ist der beste Weg zum Erfolg

Nagano Winter Olympics '98

System: N64 Hersteller: Konami
Entwickler: KCEO Erhältlich: '98

Konami ist in der einzige Hersteller mit einer offiziellen Videospiellizenz für die kommende Winterpielesaison. Enthalten sein werden unter anderem typische Disziplinen wie Bobfahren, Skiabfahrt, Rennrodeln, Eisschnelllauf und Weitsprung. Mit einem Release sollte erst zu den Winterspielen '98 gerechnet werden. ■



Allem Anschein nach hat Konami ein optisches Highlight in Arbeit



ES LEBE DER SPORT,
ER IST GESUND UND HÄLT UNS JUNG

WCW vs. NWO: World Tour

System: N64 Hersteller: T•HQ
Entwickler: In-house Erhältlich: 4. Quartal



Die Kontrahenten kennen keine Gnade, wenn es um den Sieg geht

SNES-Veteran T•HQ entwickelt für das N64 ein Wrestling-Game für bis zu vier Spieler. Es soll 60 Wrestler enthalten, die allesamt über viele individuelle Moves verfügen. Der Kampf kann, falls erforderlich, auch außerhalb des Rings weitergeführt werden. Es besteht die Möglichkeit, einzelne Kämpfer innerhalb der beiden Ligen zu kaufen und zu verkaufen. *WCW vs. NWO: World Tour* wird das Rumble Pak unterstützen. ■



Auch am Boden können Griffe und Hebel eingesetzt werden

Geselliger Abend im engsten Freundes kreis.



Eisschliddern, Seitwärts-Überschlag, Dünenhechten, Schlammfressen. Alles, was ein nettes Beisammensein zu viert unvergänglich macht. **RALLY CROSS**, das ultimative Rallye-Spiel mit 4-Spieler-Modus. Exklusiv für PlayStation.



Kung-Pow



Die zynischen Programmierer kennen keine Gnade. Mit Hilfe von Kung-Pow wird der Hurricane Kick der Street Fighter Ken und Ryu persifliert



Taffys großer Vorteil sind seine extrem langen Arme und Beine



Obwohl viele Moves von Spielen wie Street Fighter übernommen wurden, geizt ClayFighter 63 1/3 nicht mit eigenen verrückten Ideen



Bonker ist gegen die Psycho-Moves von Hobocop nicht gefeit



Zu den wenigen Neuerscheinungen für das Nintendo⁶⁴ zählt in diesem Jahr auch Interplays jüngster Aufguss der *Clayfighter*-Serie. Die Super-Nintendo-erprobten Knetmännchen konnten bereits in zwei Prügelspielen Erfolge verbuchen und sind laut Aussage des Chefentwicklers Jeremy Airey nun dank der Technik des N64 bereit, in einem Spiel aufzutreten, „wie es eigentlich immer geplant war“. Doch im Grunde hat sich am Gameplay nicht viel verändert. *Clayfighter 63 1/3* präsentiert sich auf den ersten Blick als ein normales 2D-Beat-'em-Up mit ausgefallenen Charakteren. Mittels der L- und R-Buttons können die Fighter zur Seite ausweichen und sich somit auf einem dreidimensionalen Spielfeld bewegen.

Der große Quantensprung erfolgt erwartungsgemäß primär im grafischen Sektor. Jeder der zwölf Kämpfer wurde liebevoll aus Knetmasse modelliert, elektronisch verarbeitet und daraufhin im Stop-Motion-Verfahren animiert. Teilweise wurde auch mit Morphing-Effekten gearbeitet, die bei Blob besonders gut zur Geltung kommen. Der grüne Schleimklumpen wechselt für jeden ausgeführten Move seine Gestalt. Sein Repertoire reicht dabei von herausschnellenden Augen über ausschlagende Pferde



Durch sein Morphing ist Blob der interessanteste Kämpfer

CLAYFIGHTER 63 1/3

Clay of the Titans

Mit Paukenschlägen leudet die verrückteste Kämpfertruppe der Videospielewelt ihr Comeback ein.



Prügelspiel

Hersteller: Acclaim Entwickler: Interplay
Spieler: 1-2 (simultan) Erhältlich: 3. Quartal 1997

bis hin zu Verwandlungen in Preßlufthammer und Wanderschuhe. Auch bei den anderen Fightern sparten die Entwickler nicht mit ihrem untrübklichen Sinn für Humor und persiflierten ganz nebenbei Genregrößen wie *Street Fighter* und *Killer Instinct*. Hinter den SNES-Veteranen Bad Mr. Frosty, Blob, Bonker und Hoppy müssen sich die Neulinge nicht verstecken. Da wäre zum Beispiel der drahtige Karateka Kung-Pow, dessen Handkantenschläge mächtig Eindruck schinden. Zur Not bedient er sich auch eines Woks, um feindliche Attacken abzuwehren oder nutzt sein Stäbchenbesteck dazu, dem Kontrahenten in die Augen zu stechen. Selbstverständlich verlaufen alle Kämpfe unblutig, um so mehr Wert legte man auf den Humor. Auch die lebendige Freiheitsstatue sowie die anderen Fighter geizen nicht mit ihren ganz speziellen Eigenschaften, um zu siegen und natürlich den Spieler bei guter Laune zu halten.

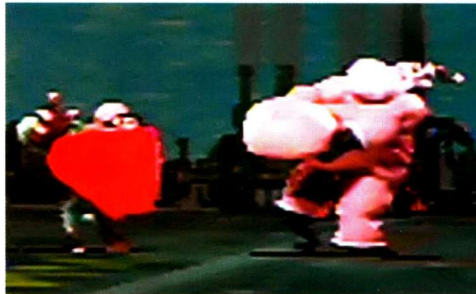
Clayfighter 63 1/3 ist für den Herbst dieses Jahres angekündigt. Nach den bisherigen Genrevertretern hat Interplays Titel gute Erfolgschancen, da mit den witzigen Knetfiguren die von Nintendo angestrebte Hauptzielgruppe vorzüglich bedient wird. ■



Bad Mr. Frosty kann sich für kurze Zeit in ein Iglu verwandeln



Die Arenen bieten sehr viel Platz für die Clayfighter. Mittels der L- und R-Tasten kann der Spieler die Figuren auch zur Seite ausweichen lassen



LADY LIBERTY



Die Entwickler ließen ihrer Phantasie völlig freien Lauf



Hoppy, der Killerhase, ist eine Anspielung auf Rambo und Co.



Normale Schläge wie ein Kinnhaken sind eher selten



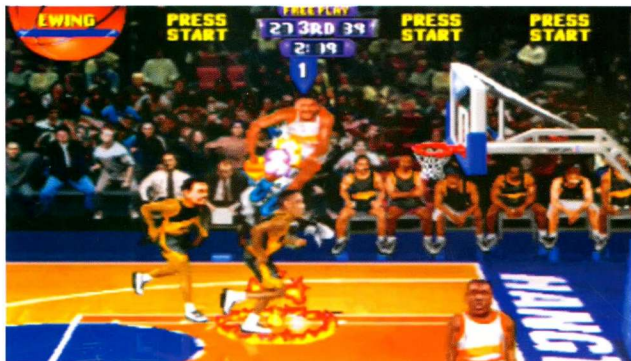
Nicht nur das Körpervolumen entscheidet einen Kampf

Info:



Die seltsamen Fighter prügeln sich bereits 1994 erstmals auf dem SNES. Von Erfolg gekrönt, schob Interplay ein Jahr später eine Fortsetzung nach, die hinter dem Original zurückblieb.

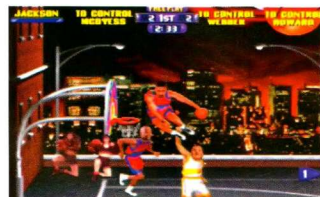
NBA Hang Time



Trotz einiger neuer spielerischer Elemente ist *NBA Hang Time* nur ein aufgebohrtes *NBA Jam*. Erst durch ein bis drei Mitspieler gewinnt die Basketball-Action gewaltig an Unterhaltungswert



Die NBA-Stars beherrschen zahlreiche spektakuläre Dunking-Moves



Einer der vielen Gimmicks des Spiels: Das Spielfeld wird auf ein Hochhausdach verlegt

info



NBA Jam und *NBA Jam T. E.*, die beiden von Iguana entwickelten Vorgänger-Titel von *NBA H. T.*, sind für fast alle gängigen Videospielsysteme erschienen. Acclaims komplett in Polygongrafik gehaltenes *NBA Jam Extrem* (Bild) ist nur für PSX und SAT erhältlich.

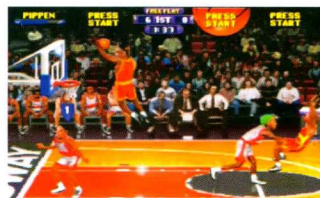
Gameplay: Bis auf wenige Neuerungen entspricht das Gameplay dem des vier Jahre alten *NBA Jam*-Automaten. Die geradlinige Action wird ohne Mitspieler schnell langweilig.

Präsentation: Trotz riesiger Sprites und der aufwendigen Soundkulisse wird das N64 kaum ausgereizt. Die Präsentation ist aber ansprechend und durchaus gelungen.

Controller Pak: Eine Saison kann auf sieben Seiten gesichert werden.

Neben den berühmten *Mortal Kombat*-Automaten ist der Arcade-Entwickler Williams/Midway in erster Linie durch seine Fun-Sport-Reihe *NBA Jam* einer breiten Öffentlichkeit bekannt geworden. Während die 16- und 32-Bit-Adaptionen dem Original in nichts nachstehen und die totale Basketball-Action auch auf den heimischen Bildschirm bringen, kann das kürzlich veröffentlichte *NBA Jam Extreme* von Acclaim/ Sculptured Software aufgrund seiner schwachen 3D-Grafik kaum überzeugen. Unter diesen Vorzeichen ist es sicherlich eine gute Nachricht, daß für *NBA Hang Time* wieder ein Spielautomat mit traditioneller 2D-Grafik als Vorlage diente.

Man kann den Entwicklern zwar vorwerfen, daß sie mit der N64-Umsetzung des technisch anspruchslosen Action-Spiels die leistungsstarke Konsolen-Hardware kaum ausnutzen, doch taten sie gut daran, nicht wie Sculptured Software, das simpel geniale Gameplay durch überflüssige Spielereien zu entstellen. *NBA Hang Time* für das N64 bietet den gleichen Spielspaß wie in der Spielhalle. Durch die Reduzierung der Mannschaften



Bis auf das Goal Tending und die Shot Clock müssen keinerlei Regeln beachtet werden

stärke auf zwei Sportler und das lockere Regelwerk, das weder Fouls noch Ausbälle kennt, gewinnt der ansonsten etwas unübersichtliche Mannschaftssport zusätzlich an Dynamik und läßt sich nahezu perfekt kontrollieren. Dank Analogsteuerung und der Belegung von nur drei Joypad-Buttons (Paß, Wurf und Turbo) finden sich selbst Einsteiger schnell zurecht. Ein großer Vorteil, wenn es darum geht, drei Mitspieler für den unterhaltsamen Vierspieler-Modus zu finden. Alleine verliert das actionlastige Gameplay aufgrund fehlender Spieltiefe schnell an Faszination.

Aber nicht nur das eingängige Spielprinzip, auch die aufwendige Präsentation weiß zu überzeugen. Geradezu riesig wirken die sauber animierten Spieler-Sprites. Jeder der insgesamt 150 NBA-Stars läßt sich ohne Probleme auch während des Spielverlaufs anhand seines Gesichts, seiner Statur und seines charakteristischen Stils identifizieren. Absoluter Höhepunkt der Präsentation ist aber die elektrisierende Soundkulisse aus rhythmischer Hip-Hop-Musik, Rap-Einlagen und einem Spielkommentator, der außer sämtlichen Spielernamen auch zahlreiche Stimmung erzeugende Sprüche auf Lage hat. Alle Sprachsamples und Soundeffekte haben eine ausgezeichnete Qualität und führen den Mythos der CD als einzig brauchbaren Massenspeicher für Videospiele ad absurdum. Aussetzer, abgehackte Samples oder an falschen Stellen eingestreute Spielkommentare gibt es dank Cartridge-Technik nicht.

Trotz spektakulärer Präsentation und leicht aufgebohrtem Gameplay (neu sind die Alley Oops, Double Dunks und Spin Moves) ist *NBA H. T.* nur ein neuer Aufguss der *NBA Jam*-Spiele. Wer einen der Vorgänger hat, braucht dieses Spiel nicht. Für alle anderen ist das actionorientierte *NBA H. T.* aber eine interessante Alternative zu den eher schwierig beherrschbaren Sportsimulationen. ■

Bestellungen ab 2 Spiele
sind versandkostenfrei!
An- und Verkauf von
gebrauchten Spielen in den
Ladengeschäften
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

MARO

VIDEOSPIELE

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



NEO GEO CD

SINGLE SPEED

NEO GEO CD

CYBER LIP

LAST RESORT

KARNOV'S REVENGE

AEROFIGHTERS 3

GALAXY FIGHT

SAMURAI SHODOWN 3

SAMURAI SHODOWN 4

SAMURAI SHODOWN RPG

GOW CAIZER

ART OF FIGHTING 3

BRICKER-IRON CLAD

DM 119,90

DM 119,90

DM 99,90

DM 109,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 139,90

DM 139,90

DM 99,90

DM 139,90

DM 139,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

449,90

DM 119,90

DM 119,90

DM 99,90

DM 109,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 139,90

DM 139,90

DM 99,90

DM 139,90

DM 139,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

DM 99,90

KING OF FIGHTERS 95
BUBBLE BOBBLE PUZZLE
SAVAGE REIGN
VIEW POINT
FATAL FURY 3
MUTATION NATION
ROBO ARMY
CROSSED SWORD
PULSTAR
NINJA COMBAT
FF REAL BOUT SPECIAL

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

NEO GEO MODULE

SAMURAI SHODOWN 3

KIZUNA ENCOUNTER

ULTIMATE ELEVEN

PULSTAR

NINJA MASTER

GEBRAUCHTE NEO-GEO

MODULE AM LAGER

DM 299,90

DM 599,90

DM 599,90

DM 599,90

DM 599,90

DM 599,90



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

GALAXY FIGHT DT.

DM 69,90

NBA JAM DT.

DM 29,90

SHINING THE HOLY ARK

DM 99,90

SOVIET STRIKE US.

DM 99,90

TAMAGOTCHI
DINKY DINO
je DM 39,90

SONY

PLAYSTATION

GRUNDGERÄT

299,90

WING COMMANDER 4 DT.

DM 99,90

BLOOD OMEN DT.

DM 84,90

EXHUMED DT.

DM 84,90

SUIKODEN DT.

DM 99,90

CRITICOM DT.

DM 39,90

ROBOTRON X DT.

DM 74,90

TEMPEST X DT.

DM 79,90

SOUL BLADE DT.

DM 99,90

RAGE RACER DT.

DM 99,90

TENKA DT.

DM 99,90

STADT D. VERL. KINDER DT.

DM 89,90

MONSTER TRUCKS DT.

DM 89,90

RALLY CROSS DT.

DM 99,90

SPEEDSTER DT.

DM 89,90

OVERBLOOD DT.

DM 89,90

PERFECT WEAPON DT.

DM 89,90

INDEPENDENCE DAY DT.

DM 89,90

VANDAL HEARTS DT.

DM 99,90

DESCENT 2 DT.

DM 74,90

PORSCHE CHALLENGE DT.

DM 84,90

NEED FOR SPEED 2 DT.

DM 99,90

CROW DT.

DM 79,90

INT. SUPERST. SOCC. PRO

DM 99,90

SWAGMAN DT.

DM 89,90

FIFA SOCCER 97 DT.

DM 69,90

JOHN MADDEN 97 DT.

DM 69,90

NHL HOCKEY 97 DT.

DM 69,90

NBA LIVE 97 DT.

DM 69,90



49,90

AIR COMBAT
TEKKEN
WIPE OUT
SLAM N' JAM 96
TOTAL ECLIPSE
KONAMI OPEN GOLF
DISRUPTOR
ROAD RASH
FADE TO BLACK
WORMS
MECHWARRIOR 2

RIDGE RACER
DESTRUCTION DERBY
BATTLE ARENA TOSHINDEN
GALAXY FIGHT
POWER SERVE TENNIS
BUST A MOVE 2
ALIEN TRILOGY
NEED FOR SPEED
FIFA 96
INT. SUPERST. SOCC. DELU-
XE
TRUE PINBALL

NINTENDO 64

299,90

JOYPAD

DM 69,90

MARIO 64

DM 99,90

WAVEACE

DM 99,90

PILOT WINGS

DM 129,90

TUROC

DM 149,90

SUPERSTAR SOCCER

DM 149,90

FIFA SOCCER

DM 99,90

NBA HANGTIME

DM 129,90

WAYNE GRETZKY HOCKEY

DM 129,90

TRILOGY

DM 159,90

MEMORY CARD BUNT

DM 49,90

SUPER NINTENDO

DM 99,90

DONKEY KONG COUNTRY 3

DM 99,90

TERRANIGMA

DM 99,90

NBA LIVE 97

DM 99,90

Hersteller: GT Interactive Entwickler: Williams/Midway
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 30 Kämpfer
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: im Handel

Prügelspiel

Mortal Kombat Trilogy



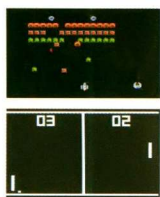
Die MK-Serie wandte sich nie an Ästheten und Moralapostel. Doch das getestete N64-Sequel wird es sicherlich auch unter eingefleischten Fans schwer haben, Kaufwillige zu finden



Knallige Farben und große Sprites – es gibt innovativere Möglichkeiten, das N64 auszureizen



Info



Als versteckte Bonusspiele enthält *MKT* die legendären Arcade-Klassiker *Pong*, *Galaga* und *Space Invaders*. Leider sind die drei Spiele technisch schlecht umgesetzt worden.

Gameplay: Spielerisch befindet sich *MKT* auf einem sehr bescheidenen Niveau, nur die Vielfalt der Special-Moves und Fatalities weiß zu unterhalten.

Präsentation: Bis auf die großen Sprites wäre *MKT* in dieser Form auch auf einer 16-Bit-Konsole möglich gewesen. Grafik und Sound können bestenfalls als solide bezeichnet werden – die Fähigkeiten des N64 werden kaum ausgenutzt.

Controller Pak: Es gibt keine Speichermöglichkeiten.

Geschmacklos, primitiv, reine Geldschneiderei! Immer wieder fallen diese Schlagworte wenn sich das Thema um die berüchtigte Prügel-Spiel-Serie der Videospiel-Geschichte dreht. Doch irgend etwas muß ja dran sein am ewig gleichen „Finish him!“ und den zahlreichen Möglichkeiten, seinen Gegner zu Hackfleisch zu verarbeiten. Ansonsten gäbe es nicht unzählige (zumeist indizierte) Videospiel-Umsetzungen der drei MK-Automaten, die bei den Entwicklern bisher immer für volle Kassen sorgten. Doch mittlerweile hat das allgemeine Interesse an Liu Kang und Co. stark nachgelassen. Heutzutage ist kaum noch jemand bereit, für die exzessive Zurschaustellung von Gewalt, Einbußen bei Gameplay und Präsentation in Kauf zu nehmen. Dafür gibt es zu viele Spiele, die sich diesem Thema auf einem höheren Niveau nähern (z. B. *Killer Instinct Gold*, *Tekken 2*).



Der Höhepunkt jedes Kampfes ist der finale Fatality (oder Babality oder Animality oder ...)

Was ist also das Neue am jüngsten *Mortal Kombat*-Spiel? Bis auf einige bisher nie gesehene Special-Moves und Fatalities eigentlich nichts. Die stolze Zahl von 30 Kämpfern setzt sich aus den Teilnehmerlisten der drei Automaten zusam-

men. Auch sämtliche Stages sowie Soundsamples entstammen den Arcade-Vorlagen. So gesehen ist *MKT* eine Art Best-of-Collection der Spielhallen-Originale und für deren Fans sicherlich auch sehr interessant. Wer allerdings mit *Killer Instinct Gold* schon einen Blick auf das technisch Machbare im Bereich der 2D-Prügel-Spiele geworfen hat, wird von *MKT* höchstwahrscheinlich enttäuscht sein. Denn als ob die letzten vier Jahre spurlos an ihnen vorübergegangen seien, legen die Kämpfer um Shao Khan eine Ungelenkigkeit an den Tag, daß jeder verwöhnte N64-Besitzer mit Unmut dem Treiben auf dem Bildschirm folgen wird. Nur die großen Kämpfer-Sprites lassen erahnen, daß die Entwickler zumindest versuchten, die leistungsstarke 64-Bit-Hardware in ihren Bemühungen zu berücksichtigen.

MKT ist sicherlich kein Spiel, das die nach Frischware lechzende Gemeinde der N64-Besitzer zufriedenstellen wird. Dafür ist das Gameplay zu oberflächlich und die Präsentation zu weit vom N64-Standard entfernt. Trotzdem hat das Spiel aber auch einige Vorzüge zu bieten. Allein die unzähligen Ideen, die in den teilweise extrem brutalen Fatalities stecken, wissen den Genre-Fan für einige Zeit zu fesseln. Auch die zahlreichen versteckten Gags im Spiel (siehe Infokasten) üben eine gewisse Faszination aus. Fans der MK-Automaten werden sicherlich Gefallen am jüngsten Teil der Serie finden, für alle anderen ist aber *Killer Instinct Gold* die bessere Wahl. ■

XL-Wertung

65%

M.C. GAME

Telefon 05 21 / 6 42 34

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	289,95
NetGoon	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
Baphomet's Fluch	DV	89,95
Balblazer 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
Kowloon's 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
Sankoku 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
Tecmo's 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
Scorchers	US	99,95
Sea Bass Fishing	DV	59,95
Shockwave Assault	DV	49,95
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 Raider	DV	89,95
Virtua 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

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!)

TUROK

Teil 4

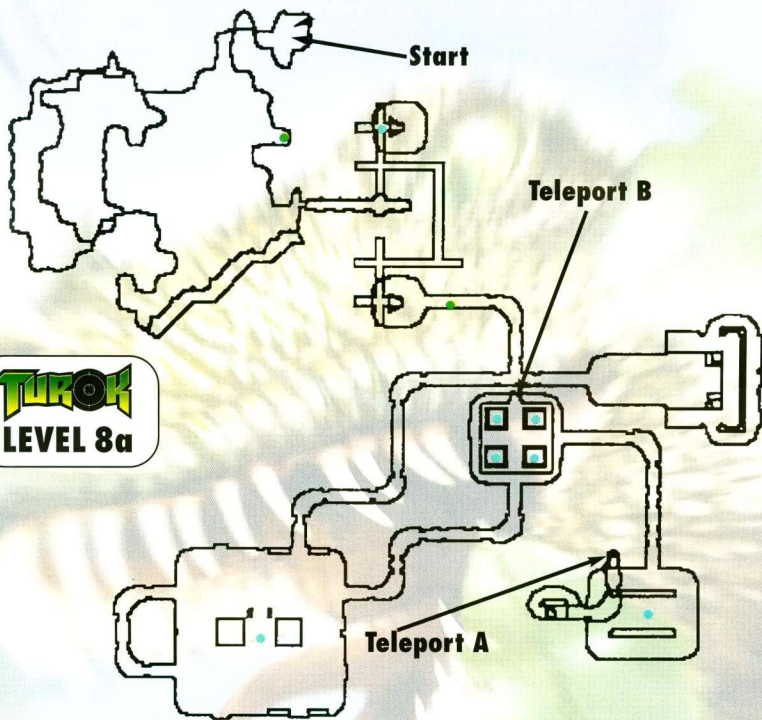
In diesem Monat präsentieren wir Euch mit den Karten zu Level 8 den letzten Teil unserer *Turok*-Karten-Serie.

Für alle Besitzer der US-Version zum Abschluß noch das ultimative Paßwort:
Gebt im Cheat-Menü folgendes ein: NTHGTHDGCRTDTRK!

LEGENDE

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

TUROK LEVEL 8a



Mortal Kombat Trilogy (NTSC)

Nachstehend erfahrt Ihr die Fatalities für alle 27 Hauptcharaktere. Die Bedeutung der einzelnen Bezeichnungen ist wie folgt:
LP=Low Punch, HP=High Punch
LK=Low Kick, HK=High Kick

Bl=Block, Run=Run
Hinter dem Wort 'Halte' steht die zu drückende Taste. Dahinter steht in Klammern, welche Buttons gedrückt werden müssen, bevor die gehaltene Taste wieder losgelassen werden darf.
Viel Spaß beim ausprobieren, Ihr braucht allerdings ein bißchen Geduld,

da die meisten Fatalities nur bei einem ganz bestimmten Abstand zum jeweiligen Gegner funktionieren!

Noob Saibot

Fatality 1: ←, →, →, →, HK
Fatality 2: ↓, ↓, ↑, Run

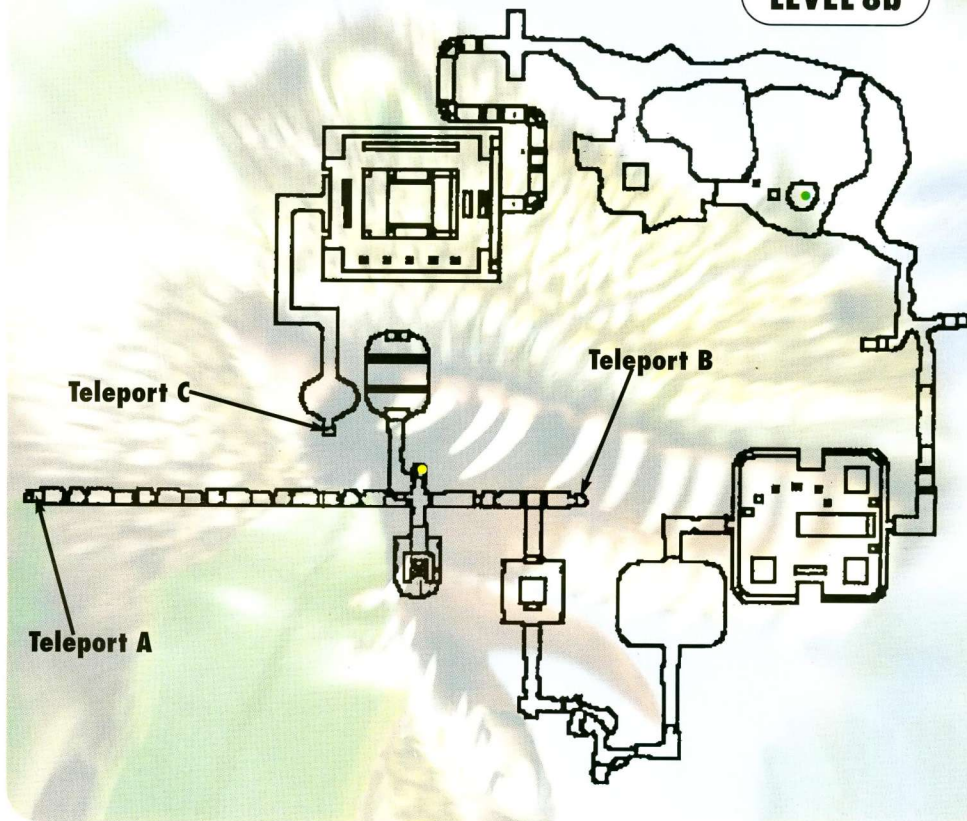
Baraka

Fatality 1: ←, →, →, HP
Fatality 2: →, →, ↓, →, LP

Cyrax

Fatality 1: ↓, ↓, ↑, ↓, HP
Fatality 2: ↓, ↓, →, ↑, Run

TUROK
LEVEL 8b



Sonya

Fatality 1: ↵, ➡, ⬇, ⬇, Run
Fatality 2: Halte BI+Run, (⬆, ⬆, ➡, ⬇)

Rain

Fatality 1: ➡, ➡, ⬇+HP
Fatality 2: ⬇, ⬇, ➡, ➡, HK

Scorpion

Fatality 1: ⬇, ⬇, ⬆, HK
Fatality 2: ➡, ➡, ➡, ➡, LP

Smoke

Fatality 1: ⬆, ⬆, ➡, ⬇
Fatality 2: Halte BI+Run, (⬇, ⬇, ➡, ⬆)

Raiden

Fatality 1: Halte HP für 6 Sek.
Fatality 2: Halte LK für 3 Sek., BI+LK

Johnny Cage

Fatality 1: ⬇, ⬇, ➡, ➡, LP
Fatality 2: ⬇, ⬇, ➡, ➡, LK

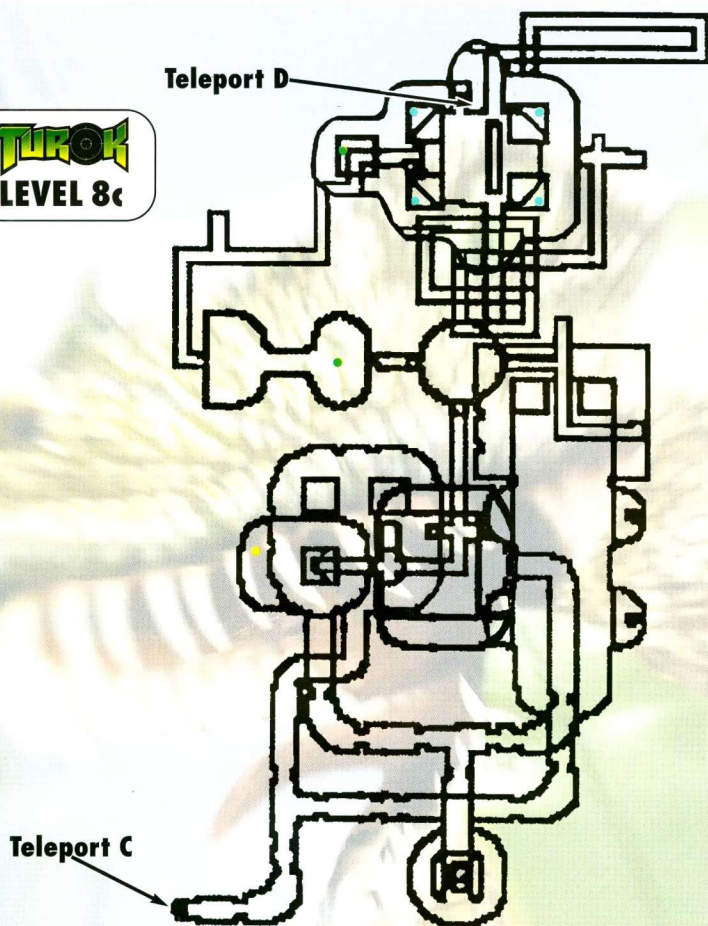
Sub-Zero

Fatality 1: ➡, ➡, ⬇, ➡, Run
Fatality 2: BI, BI, Run, BI, Run

Human Smoke

Fatality: Run, BI, Run, Run, HK

TUROK
LEVEL 8c



Reptile

Fatality 1: ↗, ↘, ↑, BI
Fatality 2: ↗, ↘, ↑, ↑, HK

Sektor

Fatality 1: LP, Run, Run, BI
Fatality 2: ↗, ↘, ↗, ↘, BI

Jade

Fatality 1: ↑, ↑, ↓, ↗, HP
Fatality 2: Run, Run, Run, BI, Run

Kung Lao

Fatality 1: Run, BI, Run, BI, ↓
Fatality 2: ↗, ↘, ↗, ↓, HP

Jax

Fatality 1: Halte BI, (↑, ↓, ↗, ↑)
Fatality 2: Run, BI, Run, Run, LK

Liu Kang

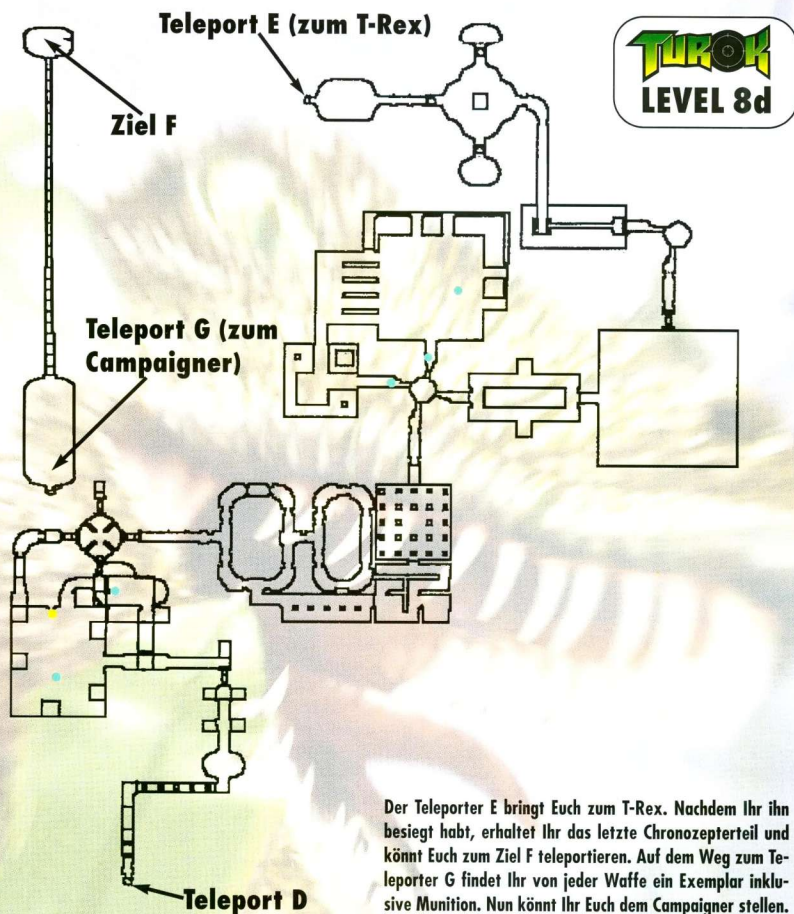
Fatality 1: ↗, ↘, ↓, ↓, LK
Fatality 2: ↑, ↓, ↑, ↑, BI+Run

Sheeva

Fatality 1: ↗, ↓, ↓, ↗, LP
Fatality 2: Halte HK, (↗, ↘, ↗)

Nightwolf

Fatality 1: ↑, ↑, ↗, BI
Fatality 2: ↗, ↘, ↓, HP



Der Teleporter E bringt Euch zum T-Rex. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, erhaltet Ihr das letzte Chronozeperteil und könnt Euch zum Ziel F teleportieren. Auf dem Weg zum Teleporter G findet Ihr von jeder Waffe ein Exemplar inklusive Munition. Nun könnt Ihr Euch dem Campaigner stellen.

Sindel

Fatality 1: Run, BI, Run, BI
Fatality 2: Halte HK, (↔, →, →)

Stryker

Fatality 1: ↓, →, ↓, →, BI
Fatality 2: →, →, →, LK

Kitana

Fatality 1: Run, Run, BI, BI, LK
Fatality 2: ↔, ↓, →, →, HK

Shang Tsung

Fatality 1: Halte LP, (↓, ↔, →, ↓)
Fatality 2: Hold LP, Run, BI, Run, BI

Ermac

Fatality 1: Run, BI, Run, Run, HK
Fatality 2: ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, BI

Kabal

Fatality 1: ↓, ↓, →, →, BI
Fatality 2: Run, BI, BI, BI, HK

Kano

Fatality 1: Halte LP, (→, ↓, ↓, →)
Fatality 2: LP, BI, BI, HK

Mileena

Fatality 1: ↔, ↔, →, →, LK
Fatality 2: ↓, →, ↓, →, LP



Kolonie im Welt

VON C. HENNING

Fugsimulatoren, die statt real existierender Kampfflugzeuge phantasievolle Raumschiffe zu bieten haben, sind spätestens seit dem Triumph der *Wing Commander*-Spiele nicht mehr wegzudenken. Nach EAs eher mäßigem *Darklight Conflict* ist es nun an Psygnosis, für Nachschub zu sorgen. *Colony Wars* erzählt die Geschichte einer kleinen Schar tapferer Rebellen, die in ihren Jagdfliegern gegen ein übermächtiges galaktisches Imperium kämpfen.

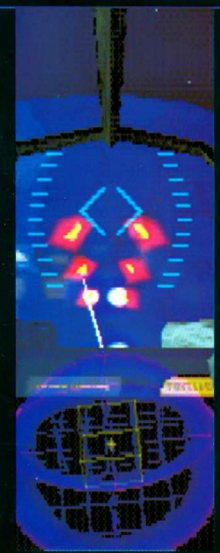
Sobald sechs Trainingsmissionen erfolgreich abgeschlossen sind, warten 70 nichtlinear angeordnete Level auf den Nachwuchshelden. In den Cockpits verschiedener Raumschiffe muß sich der Spieler nicht nur gegen die zahlreichen Feindmaschinen behaupten, sondern auch diverse Missionsziele erreichen.

Das zwei CDs umfassende Weltraumepos ist vor allem technisch beeindruckend. 56 Raumschiffe verfügen über ein ausgefeiltes Artificial-Intelligence-System, das es ihnen erlaubt, sich den unterschiedlichsten Kampfsituationen anzupassen. In einer Mission kann der Spieler mit anderen Schiffen, dem Hauptquartier sowie mit dem eigenen Schiffcomputer kommunizieren. Auch optisch kann sich *Colony Wars* sehen lassen. Die Weltraumlandschaft wird hochauflösend dargestellt, und die ohnehin schon actionreichen Schlachten kommen durch geschickt platzierte Light-Source-Shading-Effekte noch besser zur Geltung. Selbstverständlich werden die einzelnen Waffen ebenfalls von unterschiedlichen Grafikeffekten untermalt. In diesem Punkt übertrifft *Colony Wars* die in die Jahre gekommene *Wing Commander*-Saga um Längen. Neben einigen Lasergeschützen verfügt der Standardjäger auch über eine Palette zuverlässiger Homing-Missiles. Um der (nicht neuen) Hintergrundgeschichte den gebührenden Rahmen zu verpassen, wurde statt der Full-Motion-Videos mit echten Schauspielern ganz Psygnosis-like auf gerenderte Protagonisten gesetzt. Knapp 20 Minuten dauern die qualitativ hochwertigen Renderfilme, die mit 25 verschiedenen Stimmen und orchestrallem Soundtrack unterlegt sind.

Anfang November soll *Colony Wars* hierzulande erscheinen. Durch den Actiongehalt der Missionen könnte Psygnosis neben den *Wing Commander*-Fans auch Shoot-'em-Up-Freunde für ihr Werk begeistern. ■



Das *Colony Wars*-Universum hat sogar Wurm Löcher zu bieten



Zielhilfen und Waffenanzeiger werden noch überarbeitet

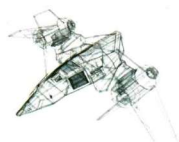


Die Cockpitperspektive gibt dem Spieler dank reichhaltigen Fenstern und Anzeigen stets Informationen über die jeweiligen Waffensysteme sowie die Geschwindigkeit. Ein 3D-Radar hilft bei der Orientierung und Zielerfassung

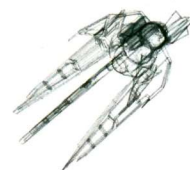
Psygnosis adaptiert Bewährtes und fügt neue Ideen hinzu



DER FREIHEITSKAMPF TOBT



Vom Wireframe-Modell zum fertig gerenderten Colony Wars-Raumschiff ist es ein langer Arbeitsprozeß



The poor lonesome

Work in Progress



Er ist Jesse James und Billy the Kid begegnet. Er hat die berühmten Dalton-Brüder me



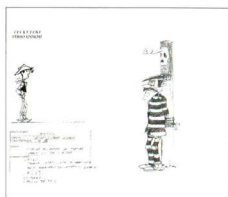
Lucky Luke im Kreise seiner digitalen Schöpfer

FVON C. HENNING
rankreich ist normalerweise für seine Weinexporte und Atomtests bekannt, aber auch auf dem Videospielesektor sind unsere Nachbarn nicht ganz untätig. Infogrames programmiert bereits seit Jahren Digitalversionen von Frankreichs berühmtesten Comics. Debutierten die Lyoner erst vor kurzem erfolgreich mit dem Rennspiel *V-Rally* auf Sonys 32-Bitter, zog es die Mannen um Frédéric Bibet schon bald wieder zu den Comics. Infogrames versorgte Game-Boy-, Mega-Drive- und SNES-Spieler mit klassischen 2D-Jump&Run-Adaptionen von *Asterix*, den *Schlümpfen*, *Spirou* und *Tim und Struppi*. Nun nähert sich die Produktion von Lucky Lukes PSX-Debut pünktlich zu dessen fünfzig-

stem Jubiläum dem Ende.

20 Programmierer, Designer und Grafiker arbeiten seit Mai vergangenen Jahres daran, den Polygon-Westen möglichst detailliert dem Papier-Westen des Zeichners Morris anzugleichen. 15 Level und drei unterschiedliche Bonustages muß Lucky Luke meistern, um die Dalton-Brüder wieder dingfest zu machen. Wie in der Vorlage stehen ihm dabei sein Pferd Jolly Jumper und der einfältige Wachhund Rantanplan tatkräftig zur Seite.

Unter anderem muß Jolly Jumper auf Skiern durch einen 3D-Level mit uneingeschränkter Bewegungsfreiheit gesteuert werden. Doch trotz Polygongrafik wird sich das Gros des Games aus horizontaler Perspektive abspielen, wie man sie von den meisten 2D-Jump&Runs



Jede Figur (hier A. Dalton) wird zunächst mit Bleistift skizziert

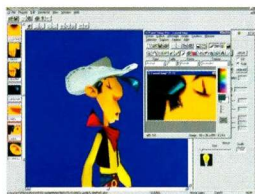
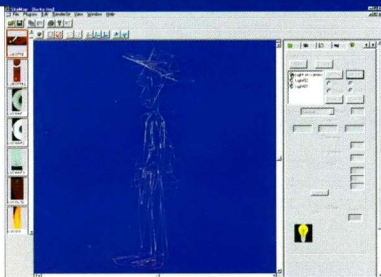
Das malerische Fort Laramie ist nur einer der Schauplätze von Lucky Lukes Abenteuer



Zum Alltag eines Revolverhelden gehören unter anderem auch Saloonschlägereien und Pferdeerziehung



Cowboy goes 3D



Zuerst wird Lucky Lukes Profil als Drahtgittermodell konstruiert und danach mit entsprechenden Texturen versehen



Der gerenderte Cowboy steht seinem 2D-Vorbild in nichts nach

kennt. Als Schauplätze dienen bekannte Orte wie das legendäre Fort Laramie, mexikanische Pueblos und dunkle Minen. Natürlich warten die Schurken auch in kleinen Westernstädten und in der freien Prärie auf den Lonesome Cowboy. Jeder dieser Hintergründe wurde zunächst präzise zu Papier gebracht, um anschließend die Häuser und Berge durch Polygone zu veredeln. Gleiches passierte auch mit sämtlichen Charakteren des Abenteuers. Dabei ist der technische Aufwand beeindruckend. Lucky Luke besteht allein schon aus zirka 500 Polygonen. Durch die Vielzahl von Animationsphasen wirkt der Held mindestens genauso lebendig wie in der Zeichentrickserie. Zum Westernsound läßt sich momentan noch nicht viel sagen.

Verhandlungen mit Freddy Quinn stehen noch aus ...

Kenner der 16-Bit-Jump&Runs von Infogrames werden sich bestimmt an den hohen Schwierigkeitsgrad erinnern. Inwieweit dieses Handicap bei *Lucky Luke PSX* behoben wird, werden wir in einer der kommenden XL berichten. ■

INFO

Bereits seit 1947 reitet Lucky Luke durch den Wilden Westen. 77 Alben wurden in über 20 Sprachen übersetzt und in 50 Jahren weltweit 250 Mio. Mal verkauft. Zwei Zeichentrickserien erzählten die Abenteuer im TV. Nach drei Kino-Zeichentrickfilmen und 13 Fernsehfilmen folgte 1991 ein mäßig erfolgreicher Spielfilm mit Terence Hill in der Titelrolle.



Das verwinkelte Pueblo gibt in dieser frühen Entwicklungsphase noch nicht viel her

hmal ins Gefängnis gebracht. Nun findet sein größtes Abenteuer bald auf der PlayStation statt





VON M. HÄNTSCH

LET'S ROCK!

DUKE NUKEM ON PLANET SATURN

Lobotomy, das Team, das mit *Exhumed* großes Ansehen gewann, steht kurz vor der Fertigstellung ihres neuen Projekts. Mit der Adaption des indizierten PC-Spiels *Duke Nukem 3D* melden die Amerikaner Ansprüche auf den Genre-Thron an.

An der amerikanischen Westküste in Seattle ist die neben Core Design zur Zeit wohl angesagteste Entwicklungsfirma für Saturn-Software ansässig. Betritt man das Hauptquartier von Lobotomy Software, mag man dies anfangs gar nicht glauben. Wo allgemein miefige Büroräume vermutet werden, steht der staunende Betrachter plötzlich einer Art Freizeiteinrichtung für Halbwüchsige gegenüber. Klassische Arcade-Automaten wie *Mario Bros.*, *Robotron* und *Space Invaders* gehören neben einem Billardtisch genauso zum Inventar wie eine Half-Pipe für Skateboard-Freunde. Doch wer denkt, daß es sich bei der 20köpfigen Entwicklungs-Crew nur um eine Horde vergnügungssüchtiger Freaks handelt, liegt völlig falsch. Dieses Team zeichnete mit *Exhumed* für eines der besten 3D-Spiele des ver-

gangenen Jahres verantwortlich und kam so zu der Ehre, die beiden First-Person-Shooter *Duke Nukem 3D* und *Quake* für den Saturn umsetzen zu dürfen.

Die Männer, die hinter diesem Erfolg stehen, sind die Gründer von Lobotomy, Paul Lange und Brian Anderson. Beide waren zuvor, nur einen Katzensprung von ihrem heutigen Arbeitsplatz entfernt, bei Nintendo of America beschäftigt. Lange zeigt sich nicht unzufrieden mit seinem neuen Arbeitsleben: „Bei Nintendo gehst du zur Arbeit, ziehst deinen Achtstundentag durch, gehst nach Hause und machst irgendwas anderes. Hier lebst du deinen Job und gehst manchmal gar nicht nach Hause ...“

Dank dieser Hingabe gelang es dem Team auch, eine der besten 3D-Grafik-Engines im Konsolenbereich zu entwickeln. „Wir haben bisher keine andere Routine zu Gesicht bekommen, die so schnell läuft und ähnlich große Level darstellen kann“, erklärt Anderson stolz.

Auch die Saturn-Konvertierungen von *Duke Nukem 3D* und *Quake* werden mit eben dieser, leicht überarbeiteten *Exhumed*-Grafikroutine laufen. So ehrgeizig das Vorhaben auch scheint, die komplexen Welten des SF-Spektakels auf dem Saturn einzufangen, Lange und seine Kollegen zeigen sich zuversichtlich, dieses Kunststück meistern zu können. Schon Anfang September soll der schwerbewaffnete Einzelkämpfer auch



Insgesamt neun verschiedene Waffen stehen dem Alien-Jäger zur Auswahl



Dominick Meissner (Vordergrund) leitet das Duke Nukem 3D-Team



auf Segas Heimkonsole zur Alienjagd aufbrechen. Insgesamt 28 große Level, angefangen beim zerstörten Los Angeles bis hin zur finalen Konfrontation in einer Raumstation, wird das fertige Spiel umfassen. Als einziger Überlebender der menschlichen Rasse ist es Dukes Aufgabe, die Invasoren in traditioneller *Doom*-Manier in die Flucht zu schlagen. Natürlich hat der postmoderne Held einiges mehr auf dem Kasten als der mittlerweile recht betagte Marine aus dem Genre-Vorreiter. Er kann springen, schwimmen, Fallen aufstellen und mit den richtigen Waffen seine Gegner sogar einfrieren oder schrumpfen lassen. Den legendären Ruf, allerdings auch die Indizierung der PC-Version, verdankt *Duke Nukem 3D* aber seinem derben Humor. Angelehnt an einschlägige Splatterfilme dienen Lokalitäten wie eine Strip-Bar, ein Gefängnisstrakt samt Todeszelle sowie ein Fabrikgelände als Szenarien für die blutigen Auseinandersetzungen. Unzählige Gags machen aus diesem Spiel ein echtes Erlebnis mit hohem Unterhaltungswert. Da werden Aliens bei einer wichtigen Sitzung auf dem WC überrascht, Gegner mit einem holographischen Abbild verwirrt, und wer will, darf in der Karaoke-Bar ein paar Strophen schmettern. Der Ideenreichtum der Entwickler ist nahezu unerschöpflich.

Technisch scheint eine Umsetzung auf den Saturn durchaus möglich zu sein. Die Semi-3D-Grafik von *Duke Nukem 3D* entspricht in ihrer Komplexität ungefähr dem Grad, der auch bei *Exhumed*

erreicht wird. Dies gilt allerdings nicht für das technisch wesentlich anspruchsvollere *Quake* mit seiner echten 3D-Grafik. Zur Zeit wird noch überlegt, ob das NetLink von Sega unterstützt werden soll, um Mehrspieler-Sessions zu ermöglichen. Die geringe Verbreitung der Peripherie könnte sich dabei allerdings als Hindernis erweisen.

Während Saturn-Besitzer schon Anfang September den Patronengürtel umschnallen dürfen, müssen sich PSX-User noch bis Ende Oktober gedulden, bevor auch sie in den Genuß der innovativen Alien-Hatz kommen. Ebenfalls noch in diesem Herbst soll *Duke Nukem 64* erscheinen, das von Software Creations entwickelt wird. ■



Um seine Umwelt zu erkunden, kann Duke nach oben und unten schauen sowie springen und sich ducken



Mit *Exhumed* für PSX und Saturn gelang Lobotomy der Durchbruch



Vor seinem indizierten 3D-Abenteuer feierte Duke Nukem schon als zweidimensionaler Jump&Run-Held große Erfolge. Seine insgesamt sechs, teilweise als Shareware vertriebenen Abenteuer sind nur für den PC erhältlich.



Ist einmal die Munition ausgegangen, helfen nur noch kräftige Tritte

Die von *Exhumed* bekannten Lichteffekte werden auch bei *Duke Nukem 3D* zum Einsatz kommen

In ihrem Aussehen und Benehmen Wildschweinen nicht ganz unähnlich machen die Aliens L.A. unsicher

THEO KRANZ VERSAND

DEK DEUTSCHE
VERBANDSPEZIALIST

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden & Versand
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

& LÄDEN

ENDLICH LIEFERBAR



NHL Powerplay (PS 84,-; SA 89,-)



Swagman (PS/SA) 89,-



Wing Commander IV (PS) 89,-



V-Rally (PS) 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
GRUNDPREIS: DM 359,-

**DM 31,63
PRO MONAT***

TEILZAHLUNGSPREIS: 379,61 DM
EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%
*LAUFZEIT 12 MONATE, VORBE-
HALTUNG VOLLJÄHRIGKEIT, 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 JAHR GARANTIE, RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, SEGA TIPSTRICKS 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- CONTROL PAD ORIG.	44,-
PAD INFRAROT 2 STICK. ORIG.	109,-
EXPLORER PAD	24,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
ARCADE RACER LENKRAD	109,-
ARCTIC CELLULATOR LENKRAD	139,-
INKL. PEDALEN	
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-

BOMBERMAN (1110 SPIELER)	89,-
6-SPIELER-ADAPTER	79,-
BUGI TOO	84,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROW CITY OF ANGELS	99,-
CRYPT KILLER	99,-
DARK SAVIOR	89,-
DARKLIGHT CONFLICT (JULI)	89,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	99,-
DEADLY SKIES	99,-
DIE HARD ARCADE	94,-
DISCWORLD 2 (AUG.)	99,-
DRAGON FORCE (SEPT.)	89,-
EXHUMED	94,-
FIGHTERS MEGAMIX	99,-
FORMULA KARTS (SEPT.)	89,-
FRANKENSTEIN (JULI)	89,-

ZUSATZ.

0180 5

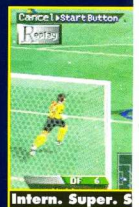
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL	79,-
MEMORY CARD 4 MBIT	49,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	94,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
MEMORY CARD PLUS 40 MBIT	99,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
ACTUA SOCCER CLUB ED. (JULI)	89,-
ACTUA TENNIS (JULI)	89,-
ADIDAS POWER SOCCER	79,-
AMOK	89,-
ASSAULT RIGS	69,-
ATHLETE KINGS	89,-
BATTLE SPORT (JULI)	84,-
BATTLE STATIONS	89,-
BEDLAM (JULI)	99,-

HEXEN	99,-
INDEPENDENCE DAY (JULI)	89,-
KING OF FIGHTERS (JULI)	89,-
KRAZY IVAN	89,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MAGIC THE GATHERING (AUG.)	89,-
MASS DESTRUCTION	89,-
MANX TT SUPER BIKE	99,-
MECHWARRIOR 2	94,-
MEGA MAN X3	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL POWERPLAY	89,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-
PANZER DRAGON 2	89,-
RELOADED SAT	89,-

0931 /
NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
DT., CONTROL PAD, AV-KABEL, SCART-ADAPTER	
CONTROL PAD - GRAU	54,-
CONTROL PAD - GRÜN	54,-
CONTROL PAD - GELB	54,-
CONTROL PAD - ROT	54,-
CONTROL PAD - BLAU	54,-
CONTROL PAD - SCHWARZ	54,-
TRIDENT PAD	49,-
TRIDENT PRO PAD	69,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
MADCATZ LENKRAD	159,-
INKL. PEDALEN UND MEMORY CARD-EINSCHUB	
GAME BUSTER	99,-
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL	69,-
MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 5 MEG	79,-

ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
BLAST CORPS (AUG.)	119,-
D 64 (JULI)	144,-
FIFA SOCCER 64	84,-
HEXEN 64 (JULI)	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 (JULI)	139,-
PLAY WARS - SARTORI (1. SEPT.)	139,-
NKL RUMBLEPAK	139,-
MARIO KART 64	89,-
NK TRILLOGY 64	144,-
NBA HANG TIME (JULI)	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TURBO DINO SAUR	129,-
WAVERACE 64	89,-
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY (JULI)	129,-



Intern. Super. S



Fordern Sie unser bestmögches Magazin gegen frankierten DM 3,- und adressierten Rückumschlag an Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr.
bei Vork (inkl. Versandkosten) DM 4,-. Versand und Laden, Preisänderungen vorbehalten. Uns DM 15,- Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen vorbehalten. Ohne Gewähr.
Erscheinungsdatum ohne Gewähr.

BATTLE SPORT (JULI)	84-
BATTLE STATIONS	89-
BEDLAM	99-
BLAZING DRAGONS	79-
BROKEN HELIX	99-
CARNAGE HEART	85-
CHRONICLES OF THE SWORD	95-
COMMAND & CONQUER	99-
CONTRA LEGACY OF WAR	95-
CRASH BANDICOOT	109-
CROW CITY OF ANGELS	84-
CROSS THE KILLER	99-
DARKLIGHT CONFLICT	84-
DEADLY SKIES	84-
DESTRUCTION DERBY 2	99-
EXCALIBUR 2555 AD	89-
FANTASTIC 4 (AUG.)	89-
FORMEL 1	109-
FORMEL 1 97 (SEPT.)	109-

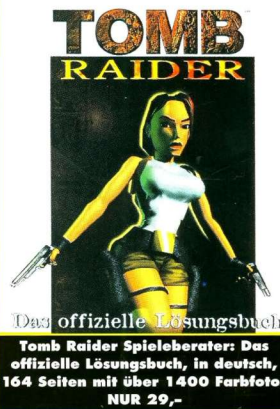
FORMEL 1 97 (SEPT.)	109
HEXEN	89
INDEPENDENCE DAY (JULI)	89
INT. SUPERSTAR SOCCER DEL.	89
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	99
KING OF FIGHTERS	85
KNIGHTS OF THE SHINING	89
LETHAL ENFORCERS I-II PSX	99
LEVERFUSSE TENKA (JULI)	99
LOST VIKINGS 2	89
MACHINE HUNTER (JULI)	89
MAGIC THE GATHERING (JULI)	89
MASS DESTRUCTION	84
MECHWARRIOR 2	89
MEGA MAN X3	89
MONSTER MACHINES V3	89
MONSTER TRUCKS (JULI)	89
NANOTEC WARRIOR	89
NBA HANGTIME (JULI)	89
NEED FOR SPEED II	89
NHL POWERPLAY	84
OVERBLOND	89
PANDEMONIUM	79
PARADISE GENERAL II PSX	89
PERFECT WEAPON (JULI)	89
PODSCHKE CHALLENGE	84
PSYCHIC FORCE	85

211844

RAGE RACER	99
RINK! NAMCO DEMO-CD	
REBEL ASSAULT II	99
RIOT	95
ROAD RAGE	89
ROBOTRON X	89
SENTIENT	90
SIM CITY 2000	84
SOUL BLADE	99
SOVIET STRIKE	89
SPEEDSTER	95
SPIDER	84
STADT DER VERLORENEN KINDER95	
SUKODEN	89
SUPER RANG COLLECTION (IIII)	94

59.	AIR COMBAT - PLATINUM	49
49.	ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49
59.	BLAST CHAMBER	49
49.	BURNING ROAD	69
49.	BURST - LIVE 2 - PLATINUM	49
49.	DESCENT 2	79
49.	DESTRUCTION DERBY - PLATINUM	79
49.	DISRUPTOR	79
49.	EXHUMED	79
69.	FADE TO BLACK - PLATINUM	79
49.	FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49
49.	FIFA SOCCER 97	49
49.	HYPER FINAL MATCH TENNIS	39
84.	IRON & BLOOD	39
49.	MADDEN NFL 97	69
39.	NBA LIVE 97	69
39.	NHL 97	69
69.	PGA TOUR 96 - PLATINUM	49
84.	RAYMAN - PLATINUM	49
59.	RIDGE RACER - PLATINUM	49
49.	RIDGE RASH - PLATINUM	49
49.	SAMPEX - EXTREME TENNIS	39
69.	SPACE JAM	39
69.	STARWINDER	39
69.	STREET RACER	39
69.	TEKKEN - PLATINUM	39
79.	TEMPEST 3	39
79.	TRUE RINGBALL - PLATINUM	49
49.	WORMS - PLATINUM	49

Shining the Holy Ark (SA) 89,-



Magic: The Gathering – BattleMage

System: PSX u. SAT Hersteller: Acclaim
Entwickler: Interplay Erhältlich: Ende August

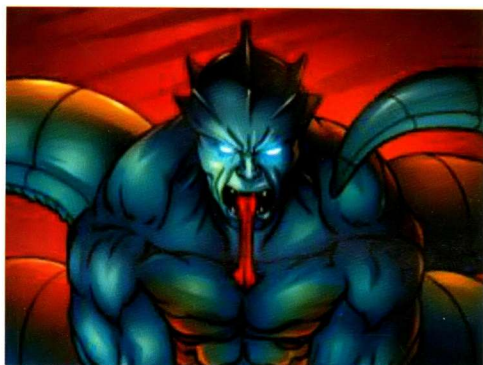
Schon seit Jahr und Tag geben Kinder, Jugendliche, ja sogar Erwachsene Unmengen von Geld für kleine bedruckte Pappkarten aus, um dann gemeinsam mit Gleichgesinnten zu sammeln, zu tauschen und selbstverständlich auch zu spielen. Die Rede ist von *Magic: the Gathering*.

Das Gemeine an diesem Spiel ist, daß man im Handumdrehen süchtig wird, da es wirklich sehr abwechslungsreich ist und fast grenzenlose Freiheit beim Zusammenstellen der eigenen Karten läßt. Aus über 2000 Karten (Teilweise weit über 100 DM wert) wählt der Spieler 60 aus, stellt sich ein sogenanntes Deck zusammen und tritt gegen einen oder auch mehrere Gegner an.

BattleMage überträgt dieses Spielprinzip nun in aufgearbeiteter Form auf die PlayStation und den Saturn (PC-User wurden schon bedient).

Nach einem sehr schön gerenderten Vorspann kann der Spieler entweder im Duell gegen einen Freund (Splitscreen) oder in der Kampagne gegen den Rechner antreten. Weit über 200 Zaubersprüche, 90 Gegner, 30 Landschaften und Hunderte von Originalgrafiken bürgen für den Flair des Kartenspiels.

Nicht nur Magic-Fans, sondern auch alle Freunde von strategischen Kampfspielen, sollten auf jeden Fall die kommende neXt Level abwarten, um mehr über die Qualität dieses vielversprechenden Produktes zu erfahren. ■



Der Zeichenstil der Originalkarten kommt auch in den Konsolenversionen zur Anwendung. Kenner des Spiels fühlen sich gleich heimisch



Wunderhübsche Grafiken sorgen für das richtige Ambiente



Auf die richtige Zusammenstellung der Karten kommt es an



Ausführliche Texte geben Auskunft über alles Wissenswerte



Das ist nicht die Pik-Dame eines herkömmlichen Skat-Blattes



wipEout 2097

System: Saturn Hersteller: Sega Entwickler: Psygnosis Erhältlich: Mitte September

Nachdem Psygnosis bereits viele PlayStation-User mit dem zweiten Teil der futuristischen Rennspielserie glücklich gemacht hat, schickt sich die englische Software-Schmiede nun an, auch den Saturn-Besitzern eine Version des

Titels zu beschreiben. Im Herbst soll es soweit sein. Die frühe Vorversion kränkelte zwar noch etwas in puncto Geschwindigkeit, bis zum Release soll dieses Problem jedoch vollständig beseitigt sein. Laut Entwickler könnte die Saturn-Version

letztendlich sogar schneller laufen als das PSX-Vorbild.

Die Grafik macht schon einen sehr guten Eindruck, bis auf fehlende Transparenzen und eine geringfügig gröbere Darstellung sind quasi keine Unterschiede wahrnehmbar.

Sämtliche Fahrzeuge, Strecken, Waffen und sonstigen Elemente sollen kompromisslos übernommen werden, ob das Saturn-Sequel darüber hinaus noch über besondere Schmankerl verfügen wird, ist bisher nicht bekannt. ■



Sämtliche Waffensysteme, Strecken und Fahrzeuge der PlayStation-Version sind auch im Saturn-Pendant vorhanden



Wer als erster durchs Ziel rasen möchte, der erreicht dies am ehesten durch gefühlvolles Steuern und den groben Gebrauch der Waffen

ECS
VIDEOGAMES AND MORE



X-Men - Children of the Atom (SAT)



Darkstalkers (PSX)

Verlosung

Sönke Erp, Besitzer des Hamburger Videospiele-Fachgeschäfts ECS, ist nach mehrmonatiger Abwesenheit wieder in sein Geschäft zurückgekehrt, um die Geschicke persönlich zu leiten. Zur Feier des Tages verlost ECS in Zusammenarbeit mit neXt Level 30 Spiele. Zu gewinnen gibt es jeweils zehn Versionen von:

- X-Men - Children of the Atom
 - Darkstalkers
 - Turok - Dinosaur Hunter
- Wer an der Verlosung teilneh-



Turok - Dinosaur Hunter (Nintendo64)

men möchte, schreibt seinen Wunschtitel auf eine Postkarte und schickt diese bitte an die folgende Adresse:

X-plain Verlag
Friedensalle 41
Stichwort: ECS
22765 Hamburg

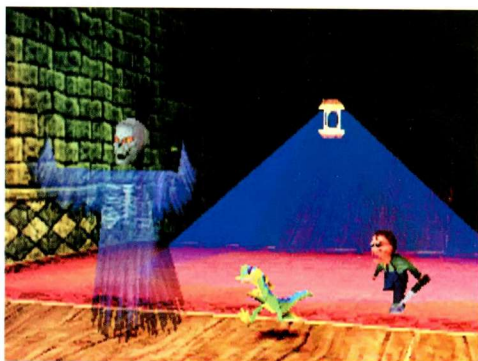
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma ECS und des X-plain Verlags sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 18. 8. 1997.

Gex: Enter the Gecko

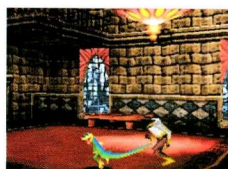
System: Playstation Herstelle: BMG Entwickler: Crystal Dynamics Erhältlich: ab November

Ein alter Bekannter aus der Anfangszeit der 32-Bit-Generation kehrt zurück. Doch Gex besucht diesmal nicht das gescheiterte 3DO, sondern Sonys PlayStation. Die besonderen Fähigkeiten des Geckos sind dieselben geblieben. Er kann mit seinem Schwanz Schläge austeilen, an den Wänden und der Decke haftend entlangklettern, seine Widersacher mit grünem Schleim bespucken und verschiedene Laute von sich geben. Der entscheidende Unterschied ist jedoch der, daß er sich Mario-like durch den dreidimensionalen Raum bewegen kann. Die Entwickler von Chrystal Dynamics versprechen, daß die Texturen dabei mindestens so aufwendig wie bei *Crash Bandi-*

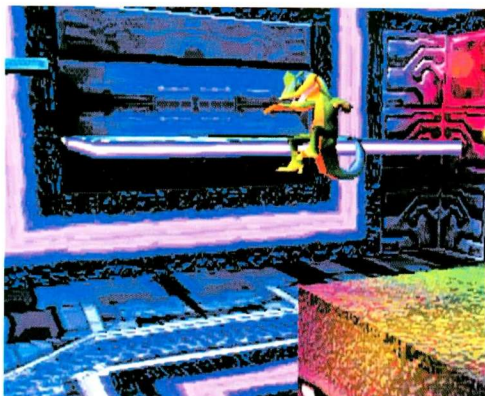
cool aussehen werden, die Bewegungsfreiheit der von Lara Croft aus *Tomb Raider* in nichts nachstehen wird und das Ganze den Actioncharakter von *Super Mario 64* haben soll. Ob sie diese hochgesteckten Ziele tatsächlich umsetzen können, bleibt abzuwarten. Die ersten Impressionen sind bereits äußerst positiv. Gex und alle anderen Figuren verfügen über sehr viele gute Animationen, und der Spieler findet sich aufgrund unterschiedlicher Lichtquellen ausgezeichnet im Raum zurecht. Ein weiterer Pluspunkt ist die präzise Handhabung des Helden durch die Unterstützung des neuen Analogpads aus dem Hause Sony. ■



Mumien, Monstren, Mutationen – Gex sorgt durch schummrige Lichteffekten und transparente Geister für eine schaurige Stimmung



AUF DEN SPUREN VON MARIO – EIN KLEINER GECKO SCHAFFT DEN SPRUNG IN DIE DRITTE DIMENSION



Jeder Level hat seine individuelle Atmosphäre. Um diese zu schaffen, griffen die Entwickler schon mal in die schrillsten Farbtöpfe



Einer der skurrilsten Gegner der Videospiel-Geschichte. Gex flieht mit großen Schritten vor einem äußerst engagierten Norman-Bates-Fan.

Warcraft II - The Dark Saga

System: PSX u. SAT Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Blizzard Erhältlich: ab September

Heutzutage werden die meisten Konsolenspiele auf High-End-PCs entwickelt. Dadurch fällt den Programmierern auch die Portierung von PC-Spielen auf die beiden 32-Bitter von Sega und Sony relativ leicht. Um dem Spieler eine Freude zu machen und selbst ein paar Dollar zu verdienen, bringt EA demnächst *Warcraft II - The Dark Saga* auf den Markt. Schon auf Macintosh und PC konnte dieses Echtzeit-Fantasy-Strategiespiel überzeugen. Wer *Command&Conquer* kennt, weiß auch schon, worum es geht. Nach dem Einlegen der CD (und den obligatorischen Ladezeiten) dürfen erst einmal eine aufwendig gerenderte Intro und Einstimmungssequenzen genossen werden, bevor man sich für die Orks oder die Menschen entscheidet. Jede Rasse verfügt über ganz unter-

schiedliche Kämpfer, Arbeiter, Waffen, Schiffe, Fluggeräte, Häuser, Minen und noch vieles mehr. Während die ersten Missionen noch ganz einfach sind (etwas rumlaufen und ab und zu kämpfen), muß später eine Streitmacht aufgebaut und mit taktischem Geschick der Gegner angegriffen werden. Dazu wählt der Spieler beliebige Einheiten (durch Umranden) aus und gibt ihnen spezielle Befehle. Natürlich kann jederzeit in die Action eingegriffen und bei Bedarf umdisponiert werden. Sprachausgabe, lustige Animationen und gutes Drumherum sollen dem erprobten guten Gameplay auch auf den Konsolen zum Kassenerfolg verhelfen. Ob die Endversion den ordentlichen Eindruck der Vorab-CDs bestätigen kann, zeigt sich, wenn Blizzard mit der Programmierung fertig ist. ■



Der Weg zum Erfolg ist von vielen Faktoren abhängig. Nur mit der richtigen Datenanalyse und Taktik wird der Spieler siegen können



Das Spiel wird von aufwendigen FMV-Sequenzen begleitet

EIN WEITERER PC-HIT FINDET SEINEN WEG AUF SATURN UND PLAYSTATION



Wenn die Schlacht erst einmal tobt, zählt ganzer Einsatz



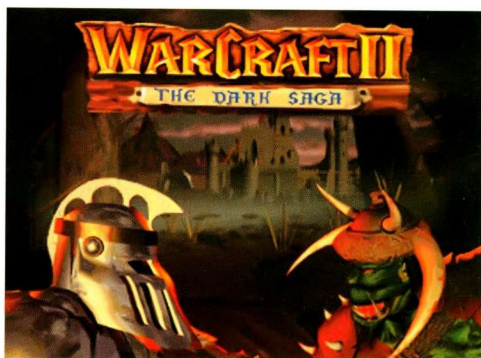
Auch im Wasser kann man sich nicht der Konfrontation entziehen



Warcraft II - The Dark Saga ist sehr umfangreich und wird den geeigneten Spieler daher sicher für lange Zeit fesseln können



Aus einem Buch erhält der Spieler seine Aufträge und viele nützliche Tips, die für den Ausgang des Spiels entscheidend sein können



Batman & Robin

System: Playstation Hersteller: Acclaim
Entwickler: Probe Erhältlich: 4. Quartal

Der aktuelle Film *Batman & Robin* sorgt für volle Kinos und Kinokassen. Gegen Ende des Jahres schickt Acclaim das Game zum Spiel ins Rennen. Dabei handelt es sich prinzipiell um einen 3D-Prüger wie *Die Hard Arcade* oder *Fighting Force*. Das Besondere an *Batman & Robin* ist jedoch die Tatsache, daß der Spieler während des gesamten Spiels wahlweise in die Rolle von Batman, Robin oder Batgirl schlüpfen kann, sobald er die Batcave aufsucht. Jeder Charakter hat verschiedene Vor- und Nachteile. Batgirl ist zum Beispiel immun gegen Poison Ivys

Liebesnebel, Robin ist ein artistisches Kletter-As, und Batman kann aufgrund seines Körpergewichts größere Kräfte mobilisieren als seine Heldenkollegen. Auch das Nahkampfpertoire unterscheidet sich, bis auf einige Standardtechniken, bei allen dreien von Grund auf. Damit nicht genug, während des Spiels müssen verschiedene Rätsel gelöst werden, ansonsten ist ein Weiterkommen unmöglich. Die 3D-Engine zeigt schon jetzt Beeindruckendes, Gotham City wurde komplett aus Polygonen erstellt, ebenso wie die ausgezeichnet animierten Charaktere. ■



Die Texturen der Helden und der Umgebungen sind sehr detailliert



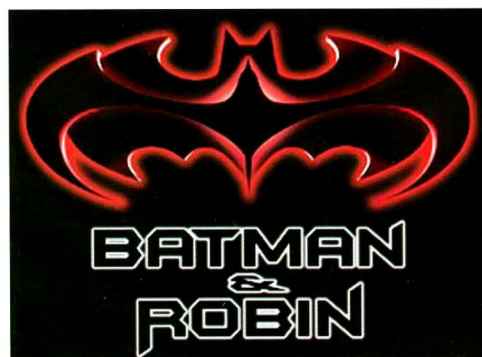
Selbstverständlich ist auch Mr. Frost mit von der Partie



Viele Kameraperspektiven erinnern an *Tomb Raider*

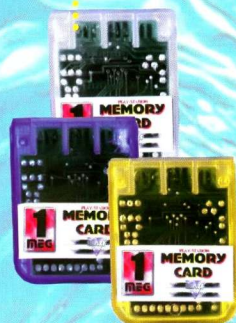


Mit dem Batmobil kann Batman ganz Gotham City durchreisen



USE OR LOSE

**1 MB PSX
Memory Cards**
15 Spielstände,
10 Farben - ein Preis!
Test Megafun 6.'97:
sehr gut



**32 MB PSX
MEMORY CARD**
- bis zu 480
Spielstände,
LCD -Display.
Brandneu

109.95



44.95

HYPER CONTROLLER PSX
in 10 verschiedenen
Farben, mit TURBO und
SLOW MOTION. Test
Megafun 6.'97: **gut**

**VAFI X-Cellerator
PSX / Saturn**
Lenkrod mit Pedalen
Test Megafun 6.'97: **gut**

159.95



Pures Tuning für Eure Konsolen erhältlich bei
HERTIE, KARSTADT, allkauf
und im gut sortierten Fach- u. Versandhandel.



Unter anderem wurde die Hintergrundgrafik ordentlich überarbeitet. Zum Beispiel ploppen Bergketten und Wälder etwas früher ins Bild.



Derartige Manöver werden im Grand-Prix-Modus mit der schwarzen Flagge geahndet. Im Arcade-Modus gilt so etwas als normal.



Der GP-Modus zeichnet sich u. a. durch ein umfassendes Menü aus.



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



Aus dem Vorgänger wurden alle Kameraperspektiven übernommen.



Einige Kurse wurden in der Vorversion noch nicht neu texturiert.



Die Boliden wirbeln Staub auf, wenn sie von der Straße kommen.



FORMEL 1'97

Rush

Nach knapp einem Jahr des Wartens startet die zweite Formel-1-Saison bald auf der PlayStation.

VON C. HENNING
 Oliver Panis brach sich ein Bein, Gerhard Berger wurde durch einen gewissen Herrn Wutz ersetzt, dem vom Fernsehen keine weitere Beachtung geschenkt wurde, Ralf Schumacher knallte gegen die Mauer, und sein großer Bruder konnte sich über den geschenkten Sieg in Kanada gar nicht so recht freuen. „Es ist Zeit, das Lenkrad selber in die Hand zu nehmen“, wird sich so mancher Formel-1-Fan da gedacht haben. Psychosis und Bizarre Creations machen diesen frommen Wunsch zum wiederholten Male möglich.

Das Update des 96er Kassenschlagers läßt die Formel 1 auf der PlayStation lebendiger werden denn je. Dafür sorgen nicht nur die aktuellen Flaggen- und Straßensysteme, auf die wir bereits in unserer Reportage in XL 7/97 kurz eingingen, sondern auch die gesamte Präsentation des Spiels. Jochen Maas konnte bereits für den Erstling überredet werden, ein paar gehaltvolle Kommentare zum Spielgeschehen von sich zu geben. Bei Formel 1 '97 ist – wie bei den Fernsehübertragungen auch – Heiko Waßer dabei, der nun an Stelle von Jochen Maas den Rennverlauf kom-



Hour

mentieren wird. Jochen Maas wird voraussichtlich mehr auf historische Details eingehen. Insgesamt werden die Anmerkungen den dreifachen Umfang (!) des legendären Vorgängers haben. Zudem sorgt ein reger Boxenfunk für wichtigen Informationsfluß.

Die Unterschiede des Arcade-Modus im Gegensatz zum Grand-Prix-Modus stellen sich in der Fahrweise und der robusten Verarbeitung der Boliden am deutlichsten heraus. Bei ersterem artet beispielsweise die Startphase eines Rennens schnell in ein großes Gedrängel aus, während der Spieler bei solch einem sportlichen Verhalten im realistischen Grand-Prix-Modus schnell die schwarze Disqualifikationsflagge sieht und ausscheidet.

Erklärtes Ziel von Bizarre Creations war natürlich, den ohnehin schon sehr guten Vorgänger noch zu übertrumpfen. Wie der Titel des Spiels schon vermuten läßt, versteht sich *Formel 1 '97* eher als ein Update denn als ein Sequel. Wäre die Grafik nicht hochauflösend dargestellt, könnte ein Laie womöglich die beiden Spiele kaum voneinan-



Neue Reifen haben Fabrikaufkleber, die sich langsam abfahren



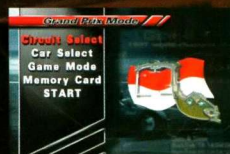
Diese Form des Split-Screens ist vor allem in Amerika sehr beliebt. Selbstverständlich ist der horizontale Split-Screen auch enthalten

der unterscheiden. Doch im Detail offenbart *F1 '97* seine wahren Stärken – und das nicht nur in grafischen Belangen.

Formel 1 '97 verspricht, in puncto Realismus alles bisher Dagewesene zu übertreffen. Ob dieses Versprechen gehalten wird, steht in unserem Testbericht in einer der kommenden Ausgaben. ■



Aus dieser Perspektive lassen sich die Verfolger früh erkennen



Info: Anhand von sogenannten Telemetriedaten können die Fahrer und ihre Teams Bremswege und Gangschaltungshandlungen sowie sämtliche Beschleunigungswege eines Rennens ablesen. Diese Daten helfen den Teams, neue Rennstrategien auszuar-

beiten und den Fahrstil der Piloten zu verbessern. Bizarre Creations durfte die Telemetriedaten sämtlicher Teams für ihre Arbeit benutzen und in das Spiel einbauen.

Internetadresse: www.psygnosis.com

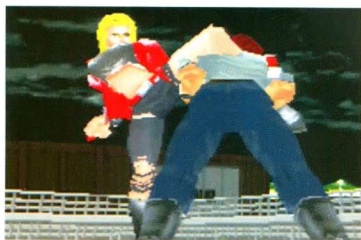


Alle Achtung! Die authentischen Bewegungsabläufe der Akteure haben die Entwickler 1:1 von der Automaten-Version übernommen. Zudem haben die Kämpfer speziell für die Saturn-Fassung einige Techniken dazugelernt

LAST BRONX

Hartes Pflaster

Seit jeher gilt der Saturn als Geheimtip für Fans des Beat-'em-Up-Genres. Die *Sega Rally*-Macher, AM3, sind momentan mit der Konvertierung eines ehrgeizigen Arcade-Projekts beschäftigt.



Die Steuerung ist sehr präzise. Auch kompliziertere Aktionen sind nach einer Einspielzeit kein Problem mehr



Im Vergleich zu anderen Waffen richtet der Streithammer von Zaimoku den meisten Schaden an

Info: Popularität pur: Im Land der aufgehenden Sonne wird momentan zu *Last Bronx* ein *Last Bronx*-Kinofilm gedreht. Es ist jedoch unwahrscheinlich, daß der Streifen hierzulande erscheinen wird. Auch kleine *Last Bronx*-Stoffpuppen erfreuen sich unter fernöstlichen Videospieler-Fans größter Beliebtheit.



PVON K. KOCK
rügelspiel-Fans können sich zur Zeit nicht über Software-Mangel beklagen. Erst vor kurzem erschien hierzulande das phantastische *Fighters Megamix*, und schon ist das nächste Genre-Highlight in Vorbereitung. Im vergangenen Jahr hat das AM3-Team im Arcade-Bereich eine Menge Staub aufgewirbelt. Mit *Last Bronx* wollen die Starprogrammierer die Saturn-Fangemeinde im Sturm erobern. Angesichts der Qualität, die bereits die Vorversion von *Last Bronx* an den Tag legte, dürfte sich dieses Unterfangen auch nicht als allzu schwer herausstellen. Das Game wurde unter Zuhilfenahme einer neuen Grafik-Engine in Szene gesetzt. Im Gegensatz zu *Fighting Vipers* und *Fighters Megamix*, bei denen lediglich die Hintergrundgrafiken hochauflösend sind, präsentiert sich *Last Bronx* komplett in High-Resolution-Grafik. Optisch erinnert der Sega-Titel am ehesten an den 32-Bit-Evergreen *Virtua Fighter 2*. Die Polygon-Charaktere sind jedoch deutlich detaillierter als ihre VF-Kollegen. Einzig und allein die imposanten 3D-Backgrounds des Model-2-Automaten scheinen bei der Umsetzung auf den 32-Bitter auf der Strecke geblieben zu sein, was das optische Gesamtbild jedoch nicht sonderlich beeinträchtigt.

Spieelerisch bleibt *Last Bronx* der Qualität der vorangegangenen Sega-Beat-'em-Ups treu. Der altbewährte Block-Button kommt ebenso zum Einsatz wie eine Vielzahl bekannter Schlagkombinationen.



Das Nunchaku ist zwar leicht und schnell, aber nicht sehr effektiv



nen. Auf übertriebene Moves wie beispielsweise Feuerbälle wurde verzichtet. Einen großen Unterschied zu anderen Sega-Prügelspielen gibt es dennoch: Sämtliche Charaktere sind mit Hieb- und Schlagwaffen bestückt. Von Nunchakus über Tonfas bis hin zu Streithämmern ist alles dabei, was das Herz begehrt. Dank der Waffen fällt die Anzahl der ausführbaren Techniken sehr groß aus. Während sich Anfänger darauf konzentrieren, einfache Schlagabfolgen und Special-Moves anzuwenden, haben geübtere Prügelspiel-Profis die Möglichkeit, ihre Kontrahenten mit mehreren Counter-Attacks und komplizierteren Techniken zuzusetzen.

Wie es Saturn-User mittlerweile schon von den meisten Sega-Prügelspielen gewohnt sind, bietet auch *Last Bronx* eine Vielfalt an Spieloptionen. Neben dem Story- und dem Versus-Modus darf sich der Genre-Fan an einer Trainings- und einer Ranking-Option erfreuen. Bei Letzterer kommt es darauf an, möglichst viele Gegner nacheinander zu besiegen. Zudem sollte nicht zu oft dieselben Techniken zum Einsatz kommen, da dies zu einer Abwertung führen kann.

Ob *Last Bronx* zusätzliche Features wie beispielsweise versteckte Charaktere enthalten wird, steht noch nicht fest, das Projekt steckt jedoch auch noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase. Bis zur Fertigstellung dieses vielversprechenden Saturn-Titels wird sich mit Sicherheit noch einiges tun – zum Beispiel wurden bei *Fighting Vipers* noch in letzter Minute einige Änderungen, vorwiegend grafischer Natur, vorgenommen. In Japan soll der Release von *Last Bronx* in wenigen Wochen stattfinden, die Veröffentlichung hierzulande dürfte kurz darauf folgen.

Prügelspiel-Fans, die mit einem Saturn ausgestattet sind, können sich definitiv auf einen heißen Herbst freuen. ■



Die schlagkräftige Nagi ist eine von drei weiblichen Charakteren



Wie alle Sega-Prügelspiele bietet auch *LB* einen Block-Button



Endgegner Redeye wird voraussichtlich nicht direkt anwählbar sein. Über eventuelle versteckte Kämpfer hüllt sich AM3 noch in Schweigen



Spektakuläre Special-Attacks sind bei *Last Bronx* eher spärlich gesät



Die stimmungsvollen Hintergründe sind in 2D-Grafik gehalten



Die High-Res-Polygon-Kämpfer bewegen sich absolut realistisch



Jeder Fighter beherrscht eine Vielzahl an Wurftechniken

Info:



Acht virtuelle Einzelkämpfer treten bei AM3s *Last Bronx* gegeneinander an.

DRAGON FORCE

Magie und Strategie

Für den Saturn kommen zwar nicht 200 neue Spiele pro Monat, dafür gibt es aber einige herausragend gute! Working Designs bereitet gerade den nächsten Sturmangriff auf das CD-Laufwerk der Sega Konsole vor!



Bildschirmfüllende Magie-Special-Moves (hier gegen Magier-Soldaten angewandt) gehören bei allen Generalen mit zum normalen Repertoire



Jeder der acht Hauptcharaktere bietet dem Spieler eine eigene, spannende Storyline, die zum wiederholten Spielen einlädt



Zu allen Charakteren gibt es erleuternde Statistiken



Nachdem die Kampftaktik festgelegt wurde, stürmen beide Truppen aufeinander los und bekriegen sich in vielen Animationsphasen

Info: Über 200 Soldaten-(Sprites) können sich gleichzeitig auf dem Screen bekämpfen. Jeder Heerführer beherrscht außerdem bildschirmfüllende und aufwendig animierte Magie-Specials.

In Deutschland kommt DF voraussichtlich mit englischen Bildschirmtexen. Erstaunlicherweise wurde die ser Spitzentitel nicht auf der E3 präsentiert. Internetadresse: <http://pw2.netcom.com/~dpfrick/df/index.html>

Saturn-Besitzer, normalerweise gut mit Rollenspielen versorgt, mußten bislang neidisch auf die PlayStation und *Final Fantasy VII* schauen, doch nun steht auch ihnen ein neues Top-Spiel ins Haus. *Dragon Force* bietet zwar nicht die unglaubliche Grafik von *FF VII* aber dafür ein hervorragendes Kampfsystem mit viel strategischer Planung. Zu Beginn besteht die Wahl zwischen acht verschiedenen Königen, die alle eine eigene Handlung bieten.

Ziel von *DF* ist es, den Kontinent Legendra zu erobern, dabei sieben mächtige Mitstreiter zu finden und schließlich den Oberbösewicht zu stellen und zu vernichten.

Das Spiel gliedert sich in unterschiedliche Phasen. In den Kampfsequenzen hat der Spieler z. B. die Wahl, welchen seiner Generale (mit unterschiedlichsten Truppen) er in die Schlacht schicken will.

Vor dem Waffengang wählen beide Opponenten ihre spezielle Kampfstrategie (Flankenangriff, Verteidigung, Frontalattacke etc.) aus und stoßen sogar zum direkten Duell aufeinander, wenn alle Soldaten ihrem Berufsrisko erlegen sind. Nach den überstandenen Kämpfen verbessern sich die Werte der einzelnen Heerführer. Natürlich muß der König (oder die Königin) nebenher jede Woche den Regierungsgeschäften nachgehen. Etwa verdienten Generalen mehr Truppen zuteilen, Gefangene verhören, oder erbeutete Waffen verteilen.

Der erste Eindruck ist ein ganz hervorragender. Wochenlangers Spielspaß scheint für alle Strategie- und Rollenspiel-Fans garantiert. ■



PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS

Computersystems GmbH

Information

Lösungshefte 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

4-4-2 Fußball 89.-
Actua Soccer Club Edition 89.-
Adidas Power Soccer Intern. 99.-
Ball Blazer Champions 89.-
Blast Chamber 84.-
Cool Boarders 89.-
FIFA Soccer 97 64.-
Goal Storm 58.-
International Superstar Soccer 79.-
Intern. Superstar Soccer Prof. 94.-
NBA In The Zone 2 94.-
NBA Live 97 64.-
NHL Face Off 97 79.-
NHL Hockey 97 64.-
NHL Powerplay Hockey 79.-
Player-Manager 89.-
Riot 89.-
Space Jam 79.-
Track & Field 94.-
Total NBA 97 79.-
Victory Boxing 89.-
Virtual Pool 84.-
Virtua Baseball 97 84.-
WWF In Your House 49.-

Adventures & Rollenspiele

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

Geschicklichkeitsspiele

Atari Arcade Greatest Hits 74.-
Super Puzzle Fighter 2 Turbo 69.-
Power Rangers Pinball 89.-
X2 69.-

Shoot-Action

Area 51 89.-
Carnage Heart 79.-
Contra 79.-
Crusader - No Remorse 84.-
Crypt Killer 84.-
Cyberia 49.-
Dark Forces 89.-
Exhumed 89.-
Hexen 89.-
Kileak 2 - Epidemic 79.-
Mechwarrior 2 89.-
Nanotek Warrior 89.-
Perfect Weapon 84.-
Resident Evil 89.-
Spider 84.-
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

89.-

Wheel +

Pedals

129.-

Fighting

Stick

79.-

Sony Mouse

59.-

Hyper Controller

35.-

Lichtpistole

ab **49.-**

Gamebuster

84.-

Infrarot

Pads

79.-

Turbo

Pad

55.-

Memory 1 MBit

29.-

Memory 8 MBit

69.-

Memory 24 MBit

89.-

Memory 48 MBit

109.-

Arcade

Stick

59.-

Verlängerung

10.-

RGB Scart Kabel

24.-

Link-Kabel

24.-

HF-Adapter

39.-

PSX Software

Racing-Games

Andretti Racing 79.-
Ayrton Senna Carts 84.-
Blam! Machinehead 69.-
Burning Road 89.-
Destruction Derby 2 99.-
Extreme Games 2 77.-
Formel 1 89.-
Hardcore 4x4 79.-
Jet Rider 84.-
Micro Machines 3 94.-
Monster Trucks 94.-
Moto X 89.-
Motor Toon Grand Prix 2 84.-
Porsche Challenge 79.-
Rage Racer 99.-
Road Race 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

Battle Sport 84.-
King of Fighters 79.-
Megaman X3 89.-
Soul Blade 99.-
Star Gladiator 89.-
Streetfighter Alpha 2 89.-
Tekken 2 99.-
Total No. 1 89.-

Strategiespiele

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

Jump'n Run

Bubble Bobble 2 79.-
Crash Bandicoot 99.-
Earthworm Jim 2 89.-
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.-
Raging Skies 99.-
Rebel Assault 2 89.-
Soviet Strike 84.-
Strike Point: The Hex Mission 89.-
Thunderhawk 2 89.-
Top Gun - Fire at Will 99.-
Xevious 3D 79.-

Unsere Spiele des Monats:

V - Rally

Das wohl beste Rally-Rennspiel aller Zeiten.
Neu für Sony Playstation.

nur **89.-**

I. Superstar Soccer 64

Spielen Sie mit Hyper-Realismus um den Sieg.
Neu für Nintendo 64.

nur **133.-**

Top-Angebote PSX & Nintendo 64

Wing Commander 4 Syndicate Wars

Nur PSX je nur **84.-**

N64+Pad

289.-
Pad: 59.-
Verlängerung: 24.-

Platin Edition 3

Rayman, Need for Speed 1, True
Pinball, Alien Trilogy, Worms
Nur PSX je nur **44.-**

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, PGA Golf
Nur PSX je nur **44.-**

Universal-Converter

49.-

W. Gretzky Hockey

149.-

Killer Instinct Gold

149.-

NBA Hangtime

149.-

Platinum Edition

Air Combat, Ridge Racer, Tekken
Wipe Out, Tekken, B.A. Toshiinden,
Nur Destruction Derby
PSX je nur **49.-**

Doom 64

149.-

Hexen

149.-

MK Trilogy

149.-

Starfox Jap

199.-

Lifeforce Tenka

99.-

Rally Cross

79.-

Agent Armstrong

89.-

Independence Day

84.-

Turok

129.-

Super Mario 64

89.-

Mario-Spieleberater

24.90

Pilotwings

109.-

Wave Race 64

89.-

Star Wars

129.-

Super Mario Kart 64

89.-

FIFA Soccer 64

99.-

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!

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!

DISC WORLD II - VERMUTLICH VERMISST

Rincewind sucht den Tod

Zum zweitenmal haucht Eric Idle (Monty Python) der phantastischen (Scheiben-)Welt von Terry Pratchett Leben ein. Diesmal ist Rincewind, der Zauberer in Frauenkleidern, auf der Suche nach Gevatter Tod.



Unterhaltungen sind das A und O von *Discworld*. Neben Informationen und Gegenständen erhält man auch eine gehörige Portion Humor



Der Tod bei seiner Lieblingsbeschäftigung: Blaumachen



Ein wunderschöner Vorspann mit Skelettkabarett samt Tanzeinlage weckt schon von der ersten Minute an Vorfreude auf das Spiel

Info: Über 25.000 Animationen wurden für *Discworld II* gezeichnet. Terry Pratchett, der Autor der gleichnamigen Bücher, ist für die Fantasy-Welt das, was Douglas Adams (Per Anhalter durch die Galaxis) für die Science-fiction-Welt ist. Ungewöhnlich für ein Psygnosis-Spiel sind die Erscheinungstermine: Zuerst kommt die Saturn-Version (September, über Sega) und dann erst die PSX-Fassung (im Oktober). Internetadresse: <http://www.pp.kdi.net/tati.ryberg/discworld-2-walkthru.html> (für eine Lösung), <http://www.psygnosis.com/secure/surveyx.html> (Original DWII-Zeichnungen zu gewinnen)

Darauf haben alle Anhänger des ersten Teils gewartet. *Discworld* geht in die zweite Runde. Wie schon beim Vorgänger, steuert der Spieler den Zauberer Rincewind durch (diesmal noch besser) animierte Standbilder und spricht sowie interagiert dort mit Dutzenden von Personen. Ziel des Spiels ist es, den vorübergehend abwesenden Tod zu finden, da bis zu dessen Wiedererscheinen niemand auf der Scheibenwelt richtig sterben kann und somit Unmengen von Zombies die Bars belagern. Für die notwendige Beschwörung müssen eine Reihe von Utensilien beschafft werden, die nur durch zahlreiche sehr witzige Unterhaltungen (natürlich mit Sprachausgabe) und das Anwenden von unzähligen Gegenständen erlangt werden können.

Schon der Anfang des Spiels macht deutlich, wieviel Mühe sich die Programmierer gegeben haben, die humoristische Note des Vorgängers noch zu verfeinern. So wird z. B. die Explosionsszene aus *Lethal Weapon 3* verbalbert, komplett mit Bombe, Katze und den bekannten Sprüchen.

Des Englischen nicht mächtige Spieler haben wieder die Möglichkeit, den Unterhaltungen mittels deutscher Untertitel zu folgen.

Dank des Witzes von Terry Pratchett, der hervorragenden Stimmen und der durchweg lustigen Animationen kann *Discworld II* eigentlich nur den Erfolg seines Vorgängers übertreffen, denn es sind zahlreiche qualitative Verbesserungen zu verbuchen. Zwecks Überbrückung der Wartezeit bis zur Veröffentlichung des Spiels (und natürlich für eine optimalen Einstimmung und Vorbereitung) empfiehlt sich dringend die Lektüre einiger Scheibenwelt-Romane von T. Pratchett. ■



Irgendwie muß dieser Gestank doch einzufangen sein?

**NINTENDO 64**

Grundgerät dt	299.00
Importspielladapter	59.90
Antennenkabel	49.90
S-VHS Kabel	39.90
Game Killer dt	59.90
Joypad (Nintendo)	59.90
Joypad Transparent	59.90
Joystick Arcade Shark	99.90
Joypadverlängerung	19.90
Lenkrad	139.90
Memory Card (1/4 Me)	39.90
Memory Card (1 Meg)	49.90
Memory Card (5 Meg)	89.90

Doom 64 dt (ab 18)	169.90
Hexen 64 dt (ab 18)	169.90

**NINTENDO 64**

FIFA-Soccer dt	109.90
KI Gold PAL	149.90
Mario dt	89.90
Mario Kart dt	99.90
NBA-Hangtime dt	139.90
Pilotwings dt	119.90
Shadows of the E. dt	139.90
Superstarsoccer DLX	169.90
Turok dt	139.90
Turok PAL	149.90
Waverace dt	99.90
Wayne Gretzkys dt	139.90

SUPER NES

Lost Vikings 2 dt	109.90
Lufia dt *	99.90

**MAGAZINES/GUIDES**

EDGE uk	17.00
Gamefront dt	5.90
Official PSX Mag uk	25.00

GUIDES

Blast Corps us	29.90
Mario 64 Guide dt	24.80
Tomb Raider Guide dt	29.90

TAMAGOTCHI

Das ist ein echter Renner! Das erste virtuelle Haustier, das in einer eiförmigen Taschenuhr wohnt und dabei versorgt und geliebt werden will. 29.90

**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 unentstandenen 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 GAMES

0221-12 10 67

SONY-PLAYSTATION

Grundgerät dt	288.00
Umbau für Importe durch eigene Werkstatt	89.90
Der Umbausatz für Bastler mit dt Anleitung	59.90
(Importe nur über RGB in Farbe)	
RGB-Scart-Kabel	39.90
Game Buster dt	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Joypad (Sony)	44.90
Joypad (Sony Analog)	99.90
Joypad NeGcon	79.90
Joyboard (ASCLII)	119.90
Joypadverlängerung	19.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card -Sony	39.90
Memory Card -8MEG	69.90
Memory Card -24MEG	84.90
Namco-Arcade-Stick	109.90

SONY-PLAYSTATION

Apocalypse dt	89.90
Ballblazer Champ. us	49.90
Broken Helix dt	99.90
Bushido Blade jp	149.90
Carnage Heart dt	79.90
Castlevania X jp	144.90
City of Lost Children	79.90
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
Little Big Adven. dt	79.90
Lost Vikings 2 dt	79.90
Magic Gathering dt	89.90
Mechwarrior 2 us	49.90
Micro Machines V3 dt	89.90

SONY-PLAYSTATION

Monster Trucks dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
Overblood dt	89.90
Porsche Challenge dt	79.90
Rage Racer dt	99.90
Rally Cross dt	89.90
Rebel Assault II dt	99.90
Resident Evil dt	89.90
Riot dt	49.90
Sentient dt	99.90
Soul Blade dt	99.90
Speedster dt	89.90
Street Fighter Ex jp	149.90
Suikoden dt	99.90
Super Pang Coll. dt	89.90
Super Puzzle Fighter	74.90
Superstarsoccer Pro	99.90
Syndicate Wars dt	89.90
Tekken II dt	99.90
Tenka dt	99.90
Time Crisis + Gun jp	179.90
Total No. 1 dt	89.90
Street No. 2 jp	149.90
Tomb Raider dt	89.90

SONY-PLAYSTATION

Total NBA 97 dt	79.90
Transport Tycoon dt	89.90
Trash It! dt	89.90
V-Rally dt	94.90
Vandal Hearts dt	89.90
Wing Commander 4 d	89.90
Wild Arms us	109.90

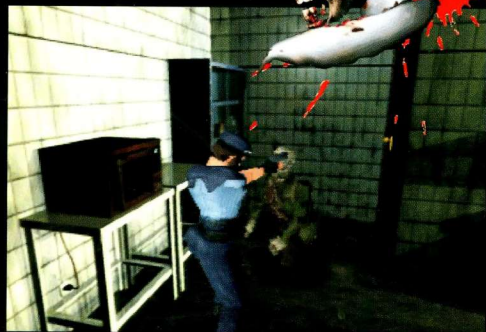
PLATINIUM RANGE

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
Rayman 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

SEGA SATURN

Bomberman dt	89.90
C & C (Uncut) uk	79.90
Dark Savior dt	89.90
Dragonforce us	129.90
Duke Nukem 3D us	109.90
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
Kuack dt	99.90
Resident Evil Dash us	109.90
Scorchor dt	89.90
Shining the holy Ark	89.90
Sonic Jam jp	139.90
Super Puzzle Fighter	74.90
AUCH NEUHEITEN USA & JP	





Die Saturn-Konvertierung hinterläßt einen ausgezeichneten Eindruck. Bis auf leichte grafische Abstriche ist sie der PSX-Version ebenbürtig



Aufwendige Lichteffekte wirken auf dem Saturn etwas verwaschen



AVON M. HÄNTSCH
Is wäre man in einem Romero-Film gefangen: *Resident Evil* ist nicht einfach nur irgendein Videospiel. Es ist ein Erlebnis von intensiver Spannung – intelligent, abgründig, pures Adrenalin. Sicher nicht nach jedermanns Geschmack, aber ein guter Grund, eine PlayStation zu kaufen und sich für ein oder zwei Wochen in ein dunkles Kämmerlein zurückzuziehen, um mit Jill und Chris auf Zombie-Jagd zu gehen. Mehr als ein Jahr ist mittlerweile ins Land gegangen, seit auch in Deutschland das *Resident Evil*-Fieber grassierte. Neidisch schielten Saturn-User auf die Konkurrenz-Konsole und ließen sich immer wieder von der Ankündigung vertrösten, daß für ihr System schon bald eine Umsetzung folgen wird, die sogar noch einige zusätzliche Features gegenüber dem Original aufzuweisen hat. In der vorliegenden Preview-Version ist davon noch nichts zu sehen. Laut Capcom sollen ein neues Monster, eine neue Waffe sowie einige versteckte Überraschungen zu finden sein. Ebenfalls angekündigt ist ein Arena-Battle- bzw. Survival-Modus, bei dem es darum geht, sich einer angreifenden Übermacht von Zombies zu erwehren.

Aber auch ohne diese Neuerungen



Ein echter Schockmoment ist der Angriff der mutierten Killerhunde



RESIDENT EVIL

Night of the Living Dead

Wer einen Saturn- oder N64-Besitzer fragt, welches PSX-Spiel er sich auch für seine Konsole wünscht, wird als Antwort mit großer Wahrscheinlichkeit *Resident Evil* erhalten. Capcom hat diesen frommen Wunsch erhört und das einzigartige Horror-Adventure kompetent für den Saturn umgesetzt.



Ungewöhnliche Perspektiven verstärken die Atmosphäre



あの館にはカズミが潜んで入らない部屋もある



Außer Kontrolle geratene Genexperimente sind der Ursprung der mutierten Geschöpfe, die das Herrenhaus und die Nebengebäude bevölkern

Info: Der Release von *Resident Evil 2* wurde auf Anfang 1998 verschoben. Die Capcom-Entwickler arbeiten vorerst nur an der PSX-Version des Spiels – eine Saturn-Umsetzung wird möglicherweise folgen. Zwei CDs soll das Mammutwerk umfassen und um ca. 50 % umfangreicher als der erste Teil ausfallen.





Durch den Haupteingang ist eine Flucht aus der Villa unmöglich

gibt die Saturn-Umsetzung von *Resident Evil* keinen Anlaß zur Enttäuschung. Auf den ersten Blick sind kaum Unterschiede zum PSX-Pendant zu erkennen. Die Qualität der Videosequenzen ist ausgezeichnet, die Soundkulisse atmosphärisch wie eh und je, und selbst die Spielgrafik weiß zu gefallen. Schwächen der Saturn-Hardware bei der Darstellung von Transparenzen und Lichteffekten sind zwar erkennbar, aber kaum störend. Einige, nur schwach ausgeleuchtete Lokalitä-

ten wirken ein wenig dunkel und die Konturen der Charaktere ein wenig verschwommen. Dieser Effekt ist aber, wie schon erwähnt, minimal.

Da die Saturn-Umsetzung auf der japanischen Originalversion von *Resident Evil* basiert, enthält sie zur Zeit noch die ungeschnittenen Videosequenzen. Besonders der Vorspann, aber auch die Begegnung mit dem ersten Zombie fallen um

einige Sekunden länger und um einiges brutaler als in der zensierten Fassung aus. Inwieweit die PAL-Version gekürzt wird, steht noch nicht fest. Sicher wird Sega aber nicht für diese, eher unerheblichen Szenen, das Risiko einer Indizierung in Kauf nehmen.

Ab September dürfen endlich auch alle standhaften Sega-Anhänger den ultimativen Horrortrip hautnah erleben. ■



Resident Evil lebt weniger von der exzessiven Darstellung von Gewalt, als vielmehr von seiner beklemmenden, extrem spannenden Atmosphäre

cut-scenes



Für die PAL-Version werden diese Szenen sicher entfernt



Resident Evil – Director's Cut

Um die lange Wartezeit bis zum Release von *Resident Evil 2* zu überbrücken, erscheint im September dieses Jahres ein Director's Cut des ersten Teils für die PlayStation. Auf zwei CDs erwarten den echten Fan die übersetzte, ungeschnittene Japan- sowie eine leicht variierte Director's-Cut-Version des Spiels. Die neue Fassung wird einige neue Kostüme für die Hauptdarsteller sowie andere Kamerawinkel als die Original-Version bieten. Außerdem sollen einige Items und Gegner neu positioniert werden, wodurch der eine oder andere Überraschungsmoment garantiert ist. Auf der zweiten CD wird zudem eine spielbare Demo-Version von *Resident Evil 2* mitgeliefert. Das etwas andere Abenteuer soll ca. 70 bis 80 DM kosten. ■



Dieser Blickwinkel betont die Weiträumigkeit der Eingangshalle

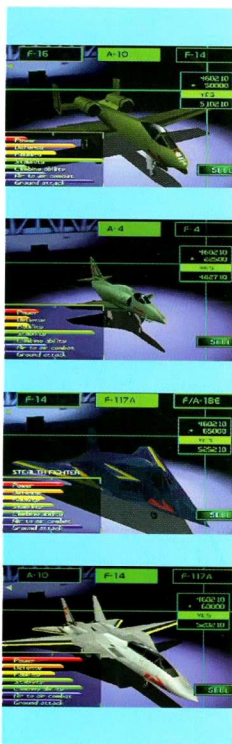


Für Überraschungen ist gesorgt: Die Gegner sind neu positioniert



Neue Dialogsequenzen geben mehr Einblick in die Storyline

Ace Combat 2



info

Gameplay: Hohe Spielbarkeit und abwechslungsreiche Einsätze zeichnen das aktuelle Namco-Game aus.

Präsentation: *Ace Combat 2* bietet eine noch schnellere und detailliertere 3D-Grafik als der gelungene Vorgänger.

Memory-Card: Auf einem Block läßt sich ein Spielstand abspeichern. Eine automatische Save-Funktion wird leider nicht geboten.

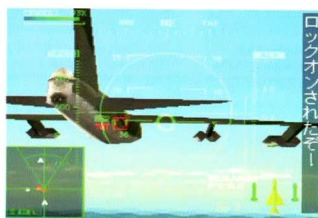
Muster: ECS, Hamburg,
Tel.: 040/40 91 79



Die F-14 Tomcat ist eines der effektivsten Flugzeuge. Gute Manövrierfähigkeit und hohe Endgeschwindigkeit zeichnen diesen Jet aus. Die F-14 ist für Dogfights und Bodenangriffe geeignet

AVON K. KOCK
Ace Combat war eines der ersten Spiele, die hierzulande für die PlayStation auf den Markt kamen. Seit kurzer Zeit dürfen sich vorerst japanische PlayStation-Besitzer an dem lang erwarteten Sequel erfreuen. Das Entwicklungsteam von Namco hat die Zeit sinnvoll genutzt, die Verbesserungen sind offensichtlich. Zuerst fällt dem Betrachter die beeindruckende 3D-Optik auf. Selbst bei großem Polygonaufkommen bleibt

sich auch darum bemüht, die verschiedenen Einsätze möglichst abwechslungsreich zu gestalten, was ihnen auch gelungen ist. Nachdem das Einsatzziel im Rahmen eines Briefings erläutert wurde, muß sich der Spieler für ein Flugzeug entscheiden. Zu Beginn stehen in erster Linie leicht zu manövrierende Flieger zur Auswahl, so daß sich Einsteiger mit den Flugeigenschaften eines jeden Jets anfreunden können. Nach einer erfolgreich beendeten Mission werden dem Piloten



Dieser riesige B52-Bomber ist eines der Primärziele des ersten Einsatzes

die hohe Geschwindigkeit der Grafik erhalten. Die verschiedenen Szenarien sind sehr viel detaillierter als es beim Vorgänger der Fall ist. So hat der Hobby-Pilot beispielsweise die Möglichkeit, durch die Häuserschluchten von Großstädten zu fliegen. Die gelungene Farbgebung verleiht den verschiedenen Stages die jeweils passende Atmosphäre.

Doch Namco hat sich nicht nur darauf beschränkt, die technische Seite von *Ace Combat* zu verbessern, sondern die Programmierer haben



Zusätzlich zu den normalen Missionen muß der Pilot einige Landungen absolvieren

neue Flugzeuge angeboten, die er käuflich erwerben kann. Jedoch müssen die finanziellen Mittel, die die Reparaturen und den Kauf neuer Flieger ermöglichen, erst einmal durch das Absolvieren von Aufträgen verdient werden. Neben ständigen Dogfights mit gegnerischen Jets gehören Angriffe auf Bodenstationen, Kriegsschiffe, Radarstationen und andere Befestigungen zum Pilotenalltag. Dabei stellt nicht nur die Feuerkraft der feindlichen Einheiten ein Problem dar, sondern auch die

Shoot 'em Up

Hersteller:	Sony	Entwickler:	Namco
Spieler:	1	Level:	variabel
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	als Import (jp.)



Im Briefing wird der Pilot über die Einsatzroute und gegnerische Streitkräfte informiert



Sogar auf einem sich fortbewegenden Flugzeugträger muß gelandet werden

direkte Umgebung der Ziele. Es ist nun einmal einfacher, einen Radarturm zu treffen, der mitten in der Wüste steht, als einen Panzer, der auf den Straßen einer Stadt fährt. Neben einem Maschi-

ern, als mit dem digitalen PSX-Pad.

Aufgrund des nicht gerade sehr realistischen Flugverhaltens der Jets und der Abstinenz mehrerer verschiedener Waffensysteme kommen Flugsim-



Die A-10 Tank Killer ist zwar nicht sehr schnell, aber sehr robust und bestens für Angriffe auf stationäre Bodeneinheiten geeignet. In puncto Wendigkeit ist sie den anderen Jets jedoch unterlegen

nengewehr sind alle Flugzeuge serienmäßig mit wärmesuchenden Raketen ausgestattet. Gerät ein Ziel in die Reichweite des Lock-On-Computers, wird es automatisch anvisiert.

Wie es schon beim Vorgänger der Fall war, bietet *Ace Combat 2* eine optionale neGcon-Unterstützung. Die Flugzeuge lassen sich mit dem analog arbeitenden Joypad ein wenig präziser steu-

mulations-Puristen bei *Ace Combat 2* nur bedingt auf ihre Kosten. Genre-Einsteiger werden dagegen an der einfachen Benutzerführung der Kampflieger Gefallen finden. Das einzige echte Manko ist der zu niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad. Während jeder einigermaßen versierte PlayStation-User das Game auf der mittleren Stufe nach einem Tag durchgespielt haben kann – die meisten Missionen stellen bereits beim ersten Versuch kein Problem dar –, ist der Hard-Modus unfair schwierig.

Besitzer von Sonys 32-Bitter, die auf der Suche nach einer stark actionorientierten Flugzeugsimulation sind, sollten sich *Ace Combat 2* unbedingt zulegen. Der neueste Namco-Release dürfte noch einige Zeit der Genre-Referenztitel bleiben. ■



das intro



State of the Art: Wie alle aktuellen Namco-Titel bietet auch *Ace Combat 2* einen relativ langen qualitativ beeindruckenden Render-Vorspann

XL-Wertung

85%

Wild Arms



Viel Kreativität bewiesen die Entwickler beim Design der Monster

Info



Wem die Farben, Rahmen und Icons des Menüsystems nicht gefallen, kann dieses mit Hilfe einer komfortablen Editor-Funktion nach seinen eigenen Vorstellungen modifizieren und diese abspeichern.

Gameplay: Trotz zahlreicher Anleihen bei den *Zelda*- und *Final Fantasy*-Spielen weiß *Wild Arms* mit seinem eingängigen Gameplay und den abwechslungsreichen Rätseln zu gefallen und ist auch für Einsteiger geeignet.

Präsentation: Die 3D-Polygongrafik in den Kampfsequenzen begeistert auf ganzer Linie und wird nur von *Final Fantasy VII* übertroffen. In der Oberwelt und den Dungeons präsentiert sich die Grafik allerdings nur auf höherem 16-Bit-Niveau. An der Soundkulisse werden sich die Geschmäcker scheiden.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block auf der Memory-Card.

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



Bis auf die spektakulären Kampfsequenzen erinnert *Wild Arms* optisch und spielerisch an Squares SNES-Klassiker *Chrono Trigger* und *Final Fantasy III* – nicht sehr innovativ, aber sehr unterhaltsam

GVON H. YAMADA, M. HÄNTSCH
rausam war die lange Zeit des Wartens auf *Final Fantasy VII* im Rollenspiel-verrückten Japan. Jahrelang brauchte man nicht mehr als die Finger einer Hand, um die verfügbaren RPGs für die Playstation abzuzählen. Jedem noch so interessanten Titel, der vor Squares Meisterwerk veröffentlicht wurde, haftete der Ruf eines Lückenfüllers an, der es kaum Wert wahr, zur Kenntnis genommen zu werden. So erging es Konamis *Gensou Suikoden* und Sonys *Wild Arms*. Erst der Erfolg von *Suikoden* in den USA, veranlaßte Sony dazu, ihren Titel auch der westlichen Welt zugänglich zu machen.

Im direkten Vergleich zu *Final Fantasy VII* schneidet *Wild Arms*, wie praktisch alle Konkurrenztitel, klar schwächer ab. Die Story beschränkt sich auf das alte Gut-gegen-Böse-Schema, ohne große Überraschungen oder Innovationen. Mit einer nur drei Charaktere umfassenden Party (Wanderer, Schatzsucher und Prinzessin) macht sich der Spieler auf, die Metal Demons zu bekämpfen, die den Planeten bedrohen. Ähnlich wie in einem Action-Adventure à la *Terranigma* reist man auf einer kartennartig dargestellten



Zelda läßt grüßen. Viele spielerische Elemente wurden bei bekannten Klassikern abgeschaut



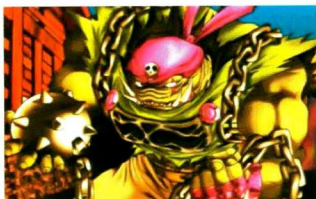
Jeder der drei Protagonisten wird in einer Art Mini-Abenteuer dem Spieler vorgestellt



Zum bequemeren Reisen in der Oberwelt kann das Heldentrio im Laufe des Abenteuers auf ein Flugzeug und ein Segelschiff zurückgreifen und so auch schwer zugängliche Gebiete erreichen

Hersteller: Sony Entwickler: Media Vision
 Spieler: 1 Level: -
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: als Import (jp/us)

Rollenspiel



Oberwelt zwischen den verschiedenen Schauplätzen des Abenteuers umher, immer auf der Suche nach Informationen, Schätzen und neuen Gefahren. Spannung ergibt sich hauptsächlich durch die gelungene Präsentation des Spiels. Die Kämpfe werden wie bei *FF VII* in 3D-Polygongrafik mit aufwendigen Kameraschwenks und eindrucksvollen Effekten präsentiert, ohne die Qualität des Square-Spiels erreichen zu können. Besonders spektakulär wurden die Spezialangriffe wie beispielsweise der Guardian-Zauber (das Beschwören eines Dämonen aus einer anderen Dimension) in Szene gesetzt.

Als äußerst ungewöhnlich kann die Musikuntertunung aus flotten Countrymelodien bezeich-

net werden. Während andere Rollenspiele mit mystischen Klängen für Atmosphäre sorgen, peitscht Sonys Soundkulisse den Spieler förmlich voran und läßt fast eine Western-Stimmung aufkommen.

Ein großer Pluspunkt von *Wild Arms* ist die gute Spielbarkeit. Einsteiger werden dank der übersichtlichen Menüführung keine Probleme haben, sich zurechtzufinden, und die Rätsel wissen selbst Genre-Veteranen zu reizen. Neben den zahlreichen Kämpfen, beschäftigt sich der Spieler hauptsächlich damit, kleine Puzzles zu lösen. Es müssen die richtigen Schalter umgelegt, Blöcke verschoben und die Items geschickt eingesetzt werden. Alles erinnert stark an *Zelda III* für das SNES, ohne abgegriffen oder langweilig zu wirken. Echte Rollenspiel-Fans werden sicherlich die beschränkte Auswahl an Waffen und Heldencharakteren bemängeln. Doch *Wild Arms* nähert sich in diesem Punkt mehr dem Genre der Action-Adventures und setzt an einigen Stellen auch eine Portion Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen voraus. Wer also ein reinrassiges RPG mit einer episch angelegten Storyline und einer Vielzahl von Charakteren sucht, ist bei *Suikoden* besser



Die Gespräche mit den Dorfbewohnern geben immer wieder neue Hinweise für den weiteren Verlauf des Spiels. Allzu anspruchsvoll gestalten sich die zu lösenden Rätsel allerdings nicht



Wird die Party getrennt, kann das Schicksal der anderen Helden in einem Fenster verfolgt werden

aufgehoben. Auch wenn *Wild Arms* keine ernstzunehmende Konkurrenz für *Final Fantasy VII* ist, ist es doch ein herausragender Vertreter seines Genres. Mangelnde Innovationen werden durch die eindrucksvolle Präsentation und die gute Spielbarkeit mehr als wettgemacht. Ein Erscheinungstermin für Deutschland steht leider noch nicht fest. Sony täte allerdings gut daran, das bisher doch nur dünn besetzte Genre auch hierzulande mit dem gelungenen *Wild Arms* zu bereichern. ■

XL-Wertung

80%



Spektakulär und effektiv zugleich: die tragbare Phaserwaffe



In der Kapelle können die drei Helden neue Kraft schöpfen



Gleich vier finale Endgegner stellen sich dem Trio entgegen



Ähnlich wie bei *Dark Savior* dient ein Vogel als Speicherpunkt



Sogar auf hoher See muß mit Angriffen gerechnet werden



Die Menüführung ist komfortabel und sehr übersichtlich

Swagman



Im Laufe des Spiels befreien die Geschwister nicht nur die entführten Traumfee, sondern vervollständigen auch ihre Käfersammlung. Die nützlichen Kriechtiere haben sich überall verschanzt

EVON K. KOCK
idos Interactive präsentiert 32-Bit-Usern dieser Tage ein unheimliches Action-Adventure. Mit *Swagman* begibt sich die britische Software-Firma Core Design auf neues Terrain. Das Spiel erzählt die Geschichte des kleinen Jungen Zack, der zusammen mit seiner Schwester Hannah gegen Swagman, den Herren der Alpträume kämpft. Er und seine Horden der Finsternis versuchen, die ganze Welt in einen einzigen Alptraum fallen zu lassen. Sofort machen sich die

Geschwister auf, dem diabolischen Treiben Einhalt zu gebieten. Nachdem die Storyline durch einen qualitativ hochwertigen Render-Vorspann illustriert wurde, findet sich der Spieler in der Rolle von Zack in dessen Zimmer wieder. Die erste Aufgabe besteht darin, seine Schwester aus einem Käfig zu befreien. Zu diesem Zweck muß er sein Elternhaus nach dem passenden Schlüssel durchsuchen. Im Inneren des Anwesens treiben sich diverse Monster herum, die es auf den Helden abgesehen haben. Mit geeigneten Gegenständen

Info

Die Saturn-Version von *Swagman* bietet wie die PlayStation-Fassung ebenfalls deutsche On-Screen-Texte und erscheint in Kürze.

Gameplay: Gut spielbarer Genre-Mix mit einigen nicht ganz logischen Rätseln.

Präsentation: Gelungene FMV-Sequenzen, stilvolle Grafik und passende 3D-Effekte zeichnen *Swagmans* optische Aufmachung aus.

Memory-Card: Auf einem Block lassen sich mehrere Spielstände abspeichern.



Bei Kontakt mit Gegnern verliert Zack Lebensenergie in Form der sogenannten Zees



Angriff der Billard-Queues. Im Anwesen von Zacks Eltern lauern überall Gefahren



Hersteller:	Eidos Interactive	Entwickler:	Core Design
Spieler:	1	Level:	16
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Action/Strategie



Kurz vor dem Ende eines jeden Spielabschnittes muß der Spieler eine Traumfee befreien



Praktisch: An verwitterten Stellen können Durchgänge in die Wand gesprengt werden



Die Endgegner sind meist von erschreckender Größe und Gestalt



In einigen Parallelwelten, die durch Spiegelportale erreicht werden können, steuert der Spieler die Alter-Egos von Zack und Hannah. Diese monströsen Gestalten verfügen über besondere Fähigkeiten



Der Spieler kann stets von Hannah zu Zack wechseln



Der Swagman hat eine Reihe Traumfeen gekidnappt

characters



Bevor ein Charakter gerendert wird und letztendlich im Spiel erscheint, fertigen die Designer unzählige Entwürfe an.

kann sich Zack seiner Angreifer erwehren. An verschiedenen gekennzeichneten Stellen kann er eingebüßte Lebensenergie wiederaufladen. Primär besteht die Aufgabe des Spielers darin, unzählige Rätsel zu lösen. Für ein erfolgreiches Fortkommen ist es beispielsweise notwendig, die richtigen Schlüssel zu finden, die richtigen Schalter an der richtigen Stelle zum richtigen Zeitpunkt zu betätigen und geheime Passagen zu entdecken. In sechzehn sehr groß angelegten Szenarien muß das Geschwisterpaar seine Kombinationsgabe unter Beweis stellen, am Ende jedes Spielabschnittes werden Zack und Hannah von einem anderen Endgegner erwartet.

Die Entwickler haben bei dem Design der Stages Wert darauf gelegt, die Level abwechslungsreich zu gestalten. So sind die Spielabschnitte von den unterschiedlichsten Themen inspiriert. Die kinderfreundliche, aber recht düstere Grafik ist zweifellos an Trickfilmen wie beispielsweise Tim Burtons *Nightmare Before Christmas* orientiert. Statt in High-Tech-Optik, wie sie beispiels-

weise Core Designs Mega-Erfolg *Tomb Raider* zum Einsatz kam, präsentiert sich *Swagman* in stilvoller 2D-Grafik. Sämtliche Charaktere wurden gerendert und bestechen durch teilweise sehr einfallreiche Animationsphasen. Geschickt eingesetzte 3D-Effekte tragen zudem zur gelungenen optischen Aufmachung bei. Der aufwendig produzierte Soundtrack untermauert die Stimmung der jeweiligen Spielsituation auf passende Art und Weise.

Abenteuerlustige PlayStation-User kommen bei Core Designs aktuellem Release mit Sicherheit auf ihre Kosten. Zwar hat das Spiel einige Längen und einige nicht auf Anhieb lösbare Rätsel, hartnäckige Genre-Fans schätzen jedoch gerade dies. Die Saturn-Fangemeinde muß sich noch einige Wochen gedulden, zuerst dürfen sich nur Besitzer von Sonys 32-Bitter mit *Swagman* in ein schaurig-schönes Abenteuer stürzen. ■

XL-Wertung

75%

Hersteller:	Sony	Entwickler:	Taito	Rennspiel
Spieler:	1	Level:	6 + 4 (Rundkurse)	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab August	

Ray Tracers



Bei der Jagd nach dem Endgegner reicht Vollgas allein nicht aus, per Nitro-Boost eilt man dem Widersacher hinterher. Dabei kann der eigene Wagen in keiner Situation Schaden nehmen



Der erste Spielabschnitt wird von zwei äußerst robusten Panzerfahrzeugen bewacht



Auch im Time-Attack-Modus bleibt keine Sekunde zum Ausweichen oder Bremsen

Info



Special Criminal Investigation
Bei der Jagd nach dem Endgegner reicht Vollgas allein nicht aus, per Nitro-Boost eilt man dem Widersacher hinterher. Dabei kann der eigene Wagen in keiner Situation Schaden nehmen

Gameplay: Durch das fahrerisch anspruchsvolle Sliden wird ein sehr gutes Renn-Feeling vermittelt, das jedoch nicht über die mangelnde Langzeitmotivation hinwegtäuschen kann.

Präsentation: Die gut designte, technisch aber mäßige 3D-Grafik rauscht mit atemberaubender Geschwindigkeit über den Schirm.

Memory-Card: Sämtliche High-Scores sowie die Settings können auf einem Block abgespeichert werden.

Sony präsentiert deutschen PlayStation-Usern ab August diesen Jahres einen ungewöhnlichen Ableger des Rennspielgenres. Im Gegensatz zu beispielsweise Namcos kürzlich erschienenem *Rage Racer* kommt es nicht allein darauf an, schnelle Rundenzeiten zu erreichen. Vielmehr besteht die Aufgabe des Spielers im Chase-Modus darin, diverse Endgegner auf sechs langen Kursen durch Rammen nacheinander unschädlich zu machen, wobei der eigene Wagen stets unbeschädigt bleibt.

Neben Panzerwagen, Helikoptern und sogar Jets muß sich der Spieler auch gegen eine Reihe futuristischer Vehikel behaupten. Zu diesem Zweck stehen vier PS-gewaltige Automobile zur Auswahl. Während die Stärken des einen Wagens in rascher Beschleunigung und stabiler Kurvenlage liegen, zeichnen sich andere durch eine hohe Endgeschwindigkeit oder mehr Kraft beim Rammen aus. Spezielle Modifikationen können jedoch nicht vorgenommen werden. Durch das je nach ausgewähltem Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger knapp bemessene Zeitlimit ist das Spielgeschehen im Chase-Modus recht hektisch.

In bester *Chase H.Q.*-Manier – Arcade-Veteranen erinnern sich mit Sicherheit an den Taito-Klassiker – rast der Rennspiel-Fan über sehr abwechslungsreiche und lange Strecken, die zahlreiche Schikanen und Tücken bergen. Währenddessen versuchen eine Vielzahl gegnerischer Fahrzeuge den Spieler daran zu hindern, möglichst

schnell zu den Level-Bossen zu gelangen. Zusätzlich zu dieser actionlastigen Spieloption bietet *Ray Tracers* einen unterhaltsamen Time-Attack-Modus. Dieser ermöglicht es dem Spieler, auf einem von vier Rundkursen gegen die Zeit und einen direkten Konkurrenten anzutreten – die totale Kontrolle über das Fahrzeug ist in diesem Spielmodus von elementarer Bedeutung, da der Gegner ansonsten kaum zu schlagen ist.

Taitos Programmierer haben sich sichtlich Mühe gegeben, das ungewöhnliche Rennspiel ansprechend zu präsentieren. Die detaillierte 3D-Grafik ist beinahe schon zu schnell, die passenden Explosions- und Lichteffekte tragen allerdings zu einer überzeugenden optischen Aufmachung bei. Doch sind die grafischen Unsauberkeiten wie beispielsweise die am unteren Bildschirmrand zu erkennenden Verzerrungen der Straßen-Polygone nicht wegzudiskutieren. Hingegen überzeugt die Soundkulisse, besonders das intensive Motorengeräusch sticht positiv hervor.

Leider ist *Ray Tracers* mit seinen sechs Battle-Abschnitten und den vier Rundkursen nicht sehr umfangreich. Spätestens nach dem dritten Durchspielen verlagert sich das Interesse auf die Jagd nach Bestzeiten. Wobei auch in diesem Modus hauptsächlich das mitreißende Renn-Feeling und der Spaß beim Sliden durch die Kurven motiviert. Echte Rennspiel-Fans sollten sich vor dem Kauf aber auf jeden Fall mit der ausgefallenen Spielidee vertraut machen. ■

XL-Wertung

75%

mehr power

mit

**gametm
buster**

für saturntm oder playstationtm

jump higher
BIGGER
faster
live forever
better
punch harder
skip levels
more

**gametm
buster**

legt die power in deine hände

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

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

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

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

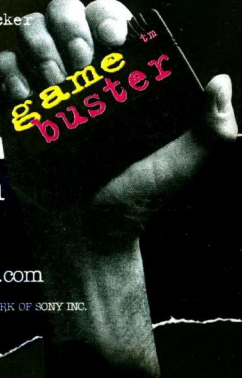
Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email <http://www.dataflash.com>

versandkosten DM 10



PLAY & SAT 3

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



Hersteller:	Ocean	Entwickler:	Micropose	Strategie
Spieler:	1	Level:	-	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	

Transport Tycoon



Zahlreiche Informationen und Statistiken helfen beim Planen



Im Laufe der Zeit wird die Auswahl der Fahrzeuge immer größer

info

Mit Zügen läßt sich am leichtesten Geld verdienen. Je länger die Strecke ist (am besten eben und gerade), desto mehr Verdienst ist möglich. Zahlreiche Tips zur PC-Version finden sich auch im Internet.

Gameplay: Durch die zahlreichen einstellbaren Optionen und Parameter läßt sich die Schwierigkeit beliebig variieren und somit an fast jede Spielweise anpassen. Sowohl mit Maus als auch mit Pad ordentlich spielbar.

Präsentation: Zu Beginn erfreut ein schöner Render-Vorspann, danach dominiert jedoch die übliche Zweckgrafik.

Der optisch bessere 3D-Modus eignet sich eher zum Betrachten als zum Bauen.

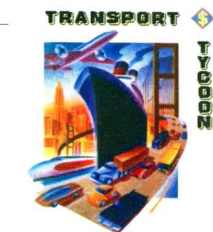
Memory-Card: Ein Spielstand verschlingt eine ganze Karte.

Internetadresse:

www.lstud.iu.uib.no/~s300/Transport_Tycoon/english.html



Im 3D-Modus wirkt die Landschaft sehr viel schöner. So kann man stundenlang herumfahren und sein Werk genießen



Die Vegetation erholt sich erst mit der Zeit wieder vom Baustreß

TVON M. FELDMANN
ransport Tycoon ist eine sogenannte Wirtschaftssimulation, bei der der Spielinhalt daraus besteht, auf einer begrenzten Karte verschiedene Städte und Industrieanlagen in Echtzeit miteinander zu verbinden und für diese Dienstleistung Geld zu erhalten. Stahlwerke brauchen z. B. Eisenerz, welches in Bergwerken gefördert wird. Es können Busse, Züge, Schiffe und

zahl- und -intelligenz, die Betriebskosten der Fahrzeuge oder auch der Anfangszinssatz der Bank in mehreren Stufen variiert werden. Somit kann der Schwierigkeitsgrad stufenweise heraufgesetzt werden, um sowohl Anfängern als Profis die nötige Herausforderung zu liefern. Während des Spiels versorgen zahlreiche Statistiken den Geschäftsmann mit allen notwendigen Daten über die Fahrzeuge und seine Firma.



Bei der Planung eines Bahnhofes läßt sich das Einzugsgebiet problemlos erkennen



Wie auch vergleichbare Spiele (etwa *Sim City* oder *Civilization*) glänzt *TT* nicht durch eine besonders effektreiche Grafik, sondern bietet zweckmäßige, weil übersichtliche Darstellungen mit einigen kleinen Animationen. Der optisch schönere 3D-Modus eignet sich weniger zum genauen Planen und Bauen, sondern eher für die Präsentation einer schon bewirtschafteten Landschaft. Mehrere Musikstücke in verschiedenen Stilen sollten alle Geschmäcker zufriedenstellen. Besonders lobenswert ist die implementierte Maussteuerung, da es sich mit dem Tischnager noch besser als mit dem Pad agieren läßt.

Strategie-Fans können bedenkenlos zugreifen, da *Transport Tycoon* leicht zu begreifen, aber schwer zu meistern ist und somit wochenlange Beschäftigung verspricht.

XL-Wertung

80%

Battle Arena Toshinden 3



Spielerisch gibt diese Perspektive absolut nichts her, sie ist somit vollkommen zwecklos

AVON T. HELLWIG

Anfang 1995 erschien ein pompöses 3D-Beat-'em-Up für die noch junge PlayStation. Etliche Lichteffekte, aufwendige Special-Moves und die (damals) ausgereifte Technik von *Battle Arena Toshinden* (1) brachten dem Spiel quer durch die Fachpresse viel Lob ein. Als eines der ersten Prügelspiele in 3D, dessen Fighter mit Waffengewalt aufeinander losgingen, konnte es sich trotz spielerischer Mängel schnell einen Namen machen.

So wundert es auch nicht, daß gut ein Jahr später der optisch nicht minder beeindruckende Nachfolger anrückte. Mit der ungenügenden Spieltiefe des Vorgängers hatte allerdings auch diese Version zu kämpfen. Durch die etwas ungelassenen Bewegungen der großen Polygoncharaktere sowie die spielfußhemmenden Kameraraschwenks konnte *BAT 2* nicht so recht mit der Konkurrenz (*Tekken*, *Virtua Fighter*) mithalten. Und trotzdem war das Grafikspektakel lange Zeit die Nummer eins der „bewaffneten“ Beat-'em-Ups, zumindest im 3D-Bereich.

Der nunmehr dritte Aufuß macht auf Anhieb den Eindruck einer flugs zusammengeschusterten Prügelspiel-CD. Sowohl in puncto Animationen, Kollisionsabfrage und Spieltiefe als auch im Hinblick auf die gestalterischen Elemente (Hintergrund, Charakterdesign etc.) kann der dritte Teil den beiden Vorgängern nicht mehr annähernd das Wasser reichen. Dafür hat man sich scheinbar ausschließlich auf die Ausarbeitung der Spe-



Ein gutes Stück mehr Realitätsnähe bezüglich der Animationen hätte *BAT 3* nicht geschadet



Mit der Handfeuerwaffe gegen die Peitsche: Von Unfairneß zu sprechen, wäre untertrieben

cial-Moves versteift. Was dieses Spiel an Licht- und Soundeffekten in eben diesen Attacken bietet, läßt auf Ideenreichtum schließen, der aber unglücklicherweise nicht dem Gameplay zuträglich ist. Denn neben den nervigen, aus dem Vorläufer bekannten Kameraraschwenks und den wenig praktikablen Perspektiven krankt das Spiel (nach wie vor) an seiner spielerischen Dünnhäutigkeit. Auch die optionale Ausstattung könnte umfangreicher sein. Ein wenig ausgleichend wirkt da nur die Menge der Kämpfer (28 einschließlich der versteckten).

Summa summarum bleibt *BAT 3* besonders im direkten Vergleich zu *Soul Blade/Edge* auf der Strecke. Bedauerlicherweise hat sich Takara nicht ausreichend bemüht, die offensichtlichen Mängel der älteren Versionen auszubügeln. Der unausgewogene Aufwand bezüglich der Special-Moves verläuft somit im Sand. ■

Info



Die ausgefallenen Special-Moves sorgen speziell im Zweispieler-Modus für Heiterkeit und Kurzweil, allerdings hält der Spaß nicht lange vor.

Gameplay: Aufgrund der heftigen Perspektivenwechsel innerhalb eines Kampfes geht viel vom Spielfuß verloren, der zusätzlich durch die trägen Animationen gehemmt wird.

Präsentation: Ein wahres Feuerwerk an Licht- und Soundeffekten beeindruckt vordergründig. Nachhaltig negativ bleiben die lieblos entworfenen Szenarien in Erinnerung.

Memory-Card: Die erspielten Charaktere und die optionalen Einstellungen benötigen zusammen einen Block.

XL-Wertung

65%

Rally Cross



Gemeine Sprunghügel machen es schwierig, die nächste Kurve sicher und exakt anzusteuern



Jede der sechs Strecken in *Rally Cross* hat ihre eigene Herausforderung – bei der alpinen Strecke sind es der rutschige Fahrbahnelag und die zahlreichen Haarnadelkurven



Das Fahrverhalten der 19 Rallyeautos ist sehr unterschiedlich

Info

Rally Cross bietet sehr viel Spielspaß fürs Geld. Selbst wenn *V-Rally* in fast allen Belangen besser ist, kann Sonys Rallye-Variante durch solides Gameplay überzeugen. *Sega Rally* hat dem nur wenig entgegenzusetzen.

Gameplay: Die abwechslungsreichen Strecken und die Vielzahl an Fahrzeugen sorgen für eine hohe Langzeitmotivation für bis zu vier Kontrahenten.

Präsentation: Sound und Grafik sind nahezu makellos. Eine Intro oder Zwischensequenzen existieren nicht.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt zwischen einem und drei Blöcken.

UVON M. HÖFER
m es gleich vorwegzunehmen: Obwohl *Rally Cross* ein gutes Rennspiel ist, kommt es nicht an die neue Referenz *V-Rally* von Infogrames heran (Spiel des Monats aus XL 7/97).

Nach dem Motto „Wir stecken jede Arbeitsstunde ins Spiel und keine in die Intro“ haben es sich die Programmierer von *Rally Cross* verkniffen, eine aufwendige Intro zu produzieren. Dafür gibt es eine Menge Gameplay fürs Geld: Neunzehn vollkommen unterschiedliche Fahrzeuge, sechs Strecken (in je drei Variationen samt Mirror-Modus), vier Perspektiven, Ein- bis Vierspieler-Option und beachtliche sechs Spielmodi.

Zu Beginn sind acht Fahrzeuge und drei Strecken anwählbar, der Rest muß erspielt werden. Schon beim ersten Track (Sandkurs) wird deutlich, daß das Erspielen der Kurse und weiteren Fahrzeuge eine schwierige Aufgabe ist. Im Gegensatz zu *Hardcore 4x4* sind nämlich vor allem die Strecken selbst der Feind der Highscores, und

nicht die drei Gegner. Buckelige Pisten, gemeine Kurven und halsbrecherische Sprünge sind an der Tagesordnung und nicht die Ausnahme. Das erfordert ein Umdenken beim Handling, denn Vollgas beschert einem nur Überschlänge. Gut dosiertes Gasgeben und Bremsen sind in diesem Spiel elementar. Die Steuerung ist zwar für Einsteiger gewöhnungsbedürftig, aber nach einer kurzen Lernphase geht sie recht locker von der Hand. Völlig neu ist die Option, das Fahrzeug mit den L- und R-Tasten wieder auf die Räder stellen zu können, wenn man auf dem Dach gelandet ist.

Optisch und akustisch wurde ganze Arbeit geleistet. Die Grafik ist etwas grob, bietet aber dafür sehr viele verschiedene Streckenobjekte am Rand der gut und abwechslungsreich designeten Tracks. Clipping Errors (Polygon-Blitzer) existieren so gut wie gar nicht. Im Solospiel kommen 30 Frames pro Sekunde zusammen, bei zwei Spielern im horizontalen Splitscreen wird die opulente Grafik etwas simpler, läuft aber immer noch flüssig mit 25 Frames. Erst beim Vierspieler-Modus über das Multi-Tap werden die Hardware-



Syndicate Wars



Hier sind gerade vier Agenten unterwegs und demonstrieren die Feuerkraft ihrer Waffen an unschuldiger Bepflanzung. Bäume und Lampen sind aber nicht das einzige, was brennen kann ...



Nach beendeten Missionen stehen meist mehr und bessere Waffen zur Verfügung



Unterwegs, überzeugte 'Zivilisten' besorgen sich Waffen und schießen fleißig mit

Info

1993 landeten die englischen Bullfrog-Programmierer mit *Syndicate* einen weltweiten Hit. Dank einer guten Mischung aus Action und Strategie zog dieses Spiel Aber-tausende in seinen Bann.

Gameplay: Keine spielerische Verbesserung gegenüber dem Vorgänger. Heutzutage erwartet der Käufer eigentlich mehr von einem Spiel als herum-tausende und schießen.

Präsentation: Außer dem Vor-spann gibt es kaum Videoe-squenzen, dafür ist das Spielfeld um 360° frei drehbar und recht detailliert dargestellt. Wie der Grafikstil paßt auch die Musik gut zum Thema des Spiels.

Memory-Card: Nach jeder Mis-sion kann der Spielstand auf einem Block gespeichert werden.

Internetadresse: <http://cop-land.udel.edu/~oneill/swars/s wars.shtml>

S VON M. FELD MANN
 Seit das erste Syndikat (EuroCorps) vor 95 Jahren die totale Kontrolle über die Menschheit erkämpft hatte, hat sich nicht mehr viel auf unserem Planeten verändert.

Kürzlich gab nun das Syndikat zehn Top-Wis-senschaftlern den Auftrag, bessere Gehirn-Kontrollchips zu entwickeln. Das Experiment gelang, nur etwas anders als die Verantwortlichen dach-ten, denn neun der Forscher wurden wahnsinnig und gründeten ein Gegen-Syndikat: die Kirche der neuen Epoche. Der Spieler hat nun die Wahl zwi-schen diesen beiden Organisationen und kämpft dementsprechend um den Machterhalt oder die Vernichtung der Emporkömmlinge.

Wie schon aus dem Vorgänger bekannt ist, gilt es auch diesmal wieder, vier Agenten durch urba-nes (3D-)Gelände zu steuern und dabei (je nach Auf-trag) mehr oder minder viel Schaden an Ge-bäuden und Menschen anzurichten. Zwischen den einzelnen Missionen entwickelt der Spieler neue, stärkere Waffen sowie spezielle Ausrüstung und verteilt diese auf die einzelnen Agenten.

Die Protagonisten lassen sich sowohl mit dem Pad als auch mit der Maus bewegen. Allerdings ist die Steuerung nicht so komfortabel ausgefal-len, wie man hätte hoffen können. Allzuoft ist der Spieler mit Knöpfendrücken beschäftigt. Sei es nun, um die Perspektive zu ändern (bewegt sich flüssig in alle Richtungen), die Waffen zu wech-seln oder die Kampfgruppe umzuorganisieren.

Das Bullfrog-Team hat zwar einen passablen Nachfolger zum damaligen Action/Strategie-Hit *Syndicate* abgeliefert, aber es leider versäumt,



So schön gerenderte Sequenzen wie diese hier gibt es leider nicht allzu viele auf der CD



Autos können nicht nur bis zu ihrer Explosion beschossen, sondern auch benutzt werden

das mittlerweile veraltete Spielprinzip zu verbes-sern und zu überarbeiten. Lediglich Grafik und Sound wurden an die heutzutage gültigen Stan-dards angepaßt.

Freunde des Prequels und aller *Command&Conquer*-artigen Spiele sollten sich aber *Syn-dicate Wars* anschauen und selbst entscheiden. ■

XL-Wertung

70%

STAP

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...**

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

das neue **automobil**
Ihr Fachmagazin
für DM 3,80

Agent Armstrong



Technisch macht das Agentenabenteuer eine gute Figur. Die Polygongrafik ist größtenteils fehlerfrei und kommt selbst bei der gleichzeitigen Darstellung zahlreicher Objekte nicht ins Ruckeln

info

Besonders originell wurde das Startmenü des Spiels gestaltet. In den verschiedenen Räumen einer Villa dienen eine Wandkarte als Levelwahl und ein Grammophon als Soundmenü. Eines der Hinterzimmer wurde sogar zum Schießstand umfunktioniert.

Gameplay: Die fesselnde Action-Organie leidet ein wenig unter dem linearen Spielablauf. Dank der unterschiedlichen Missionsziele und den zahlreichen Leveln ist aber Langzeitmotivation garantiert.

Präsentation: Die 3D-Optik und die Soundkulisse begeistern auf ganzer Linie. Dem Betrachter wird ein wahres Feuerwerk an grafischen Effekten geboten, das in diesem Genre seinesgleichen sucht.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block auf der Memory-Card.

GVON M. HÄNTSCH
 eheimagent Steed Armstrong bläst zum Angriff. Sein erstes PSX-Abenteuer ist ein originelles Action-Jump&Run mit zahlreichen Anleihen bei genreverwandten Titeln. Ausgerüstet mit einer automatischen Waffe und ein paar Handgranaten müssen Aufträge wie die Zerstörung gegnerischer Stützpunkte oder die Evakuierung von Kameraden erledigt werden. Das dumpfe Ballern gewinnt durch diese Aufgabensystemen ab. Dort warten Gangster, Soldaten und Roboter auf den furchtlosen Agenten, der seine Durchschlagskraft mit Hilfe aufnehmbarer Waffen noch erhöhen kann.

Anders als klassische Vorbilder wie *Probotector* oder *Turrican* ist *Agent Armstrong* aber kein reinrassiges 2D-Spiel. Es ist in begrenztem Maße möglich, sich in der Tiefe des Raumes zu bewegen. Dadurch gewinnen die Feuergefechte an Attraktivität, Sprünge erweisen sich aufgrund der irreführenden Tiefenwirkung aber als reines Glücksspiel. Ähnliche Schwierigkeiten ergeben



Thematisch bieten die Level viel Abwechslung, spielerisch aber nur Durchschnittskost

sich bei der Anpeilung von Zielen, die gleichzeitig in der Tiefe und zur Seite versetzt sind. Grundsätzlich ist die Steuerung aber gut beherrschbar.

Das wirklich Herausragende an *Agent Armstrong* ist die Präsentation. Durch aufwendige Lichteffekte gewinnt die Grafik einen plastischen Eindruck, und der kinoreife Soundtrack verdichtet das Spielgeschehen zu einem spannenden Erlebnis. Wer auf der Suche nach dem etwas anderen Action-Spiel ist, sollte sich das interessante Agentenabenteuer einmal genauer ansehen. In dem noch dünn besetzten Genre kann *Agent Armstrong* trotz einiger spielerischer Schwächen auf Anhieb eine Spitzenposition einnehmen. ■



Hersteller: CRYO Interactive Entwickler: In-house
 Spieler: 1 Level: 5
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Hard Boiled

NVON F. BERG
 Nixon ist ein Killer-Androide, der seinem Gebieter folgt, ohne Fragen zu stellen. Jeden Abend wird er neu formatiert, sein Gedächtnis gelöscht. Eines Abends gelingt die Formatierung nicht, Nixon erkennt, daß er vielen Menschen Unrecht angetan hat und stellt sich gegen seinen Herrscher Willeford, den Diktator des Los Angeles der Zukunft. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Nixon und fliegt in dessen Raumgleiter eine selbstlose Mission gegen das Regime. Im Klartext heißt dies, daß von einigen wenigen Abzweigungen einmal abgesehen die vorgegebene Route abgefahren und der Schuß-Button im 4/4-Takt getriggert werden muß, da es alles abzuschließen gilt, was dem Spieler vor das Geschütz kommt.

Die Präsentation macht dabei eine gute Figur und tröstet zumindest ansatzweise über die mangelnde Spieltiefe des Games hinweg. Bis auf vereinzelte Blitzer zwischen den Polygonen und gelegentliches Hereinplappen selbiger, kann sich die Grafik sehen lassen. Herannahende Geschosse erwecken den Eindruck, direkt aus dem Bildschirm zu fliegen, und die vielen spektakulären



Der Spieler hat jederzeit die Möglichkeit, in die Inboard-Perspektive umzuschalten

Explosionen sorgen für das richtige Weltraumschlacht-Ambiente. Die Soundeffekte sind kraftvoll und gut gelungen, allerdings bleibt die Liebgewinnung der Musikthemen ausschließlich den Freunden hämmernder Techno-Beats vorbehalten. *Hard Boiled* unterstützt Sonys Analog-Pad mit Vibrations-Feature, welches jedoch derzeit nur in Japan käuflich zu erwerben ist.

Ein guter Griff für Dauerfeuer-Fans, die keine Kompromisse wünschen, ein schlechter für alle, die sich nach etwas Anspruchsvollem sehen. ■

XL-Wertung

70%



info

Die Entwickler arbeiten derzeit an einer Saturn-Version, die wenig später erscheinen soll.

Gameplay: Das Spiel ist sehr linear aufgebaut und beschränkt sich auf konsequentes Dauerfeuer und geschickte Ausweichmanöver.

Präsentation: Grafik- und Soundeffekte sind ausgezeichnet gelungen.

Memory-Card: Der Spielstand wird automatisch auf einem Block abgespeichert.

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

Tamagotchi 29.90

An- & Verkauf
 Auszüge aus unserer Preistabelle

Cooler Preise
 Importspele hier!

Sony Playstation			Nintendo 64		
Alundra	JP	139	MDK	US	119
Andretti Racing 97	Dt	89	Mechwarrior 2	US	119
Battlestation	Dt	89	Nascar Racing 96	US	94
Bushido Blade	JP	139	NBA Hang Time	Dt	94
Contra Legacy of War	Dt	99	Need for Speed 2	Dt	89
Crypt Killer	Dt	94	NHL Hockey 97	Dt	79
Excalibur	Dt	99	Overblood	US/Dt	119
Exhumed	Dt	89	Porsche Challenge	Dt	79
Final Fantasy Tactics	JP/Anfr.		Panzer General 2	Dt	94
FIFA Soccer 97	Dt	79	Rage Racer	Dt	99
Heaven	Dt	94	Rebel Assault 2	Dt	94
Legacy of Kain	Dt	89	Soul Blade	Dt/US	99
Lethal Enforcers 1+2	Dt	99	Suikoden	Dt	109
Maas Destruction	Dt	89	Syndicate Wars	Dt	89
Monster Trucks	Dt	99	Tement	Dt	89
Micro Machines V	Dt	99	Superstar Soccer Pro	JP	99
Magic the Gartering	Dt	89	Time Crisis + Gun	JP	179
			Transport Tycoon	Dt	94
			Wargods	US	119
			Tenka	US/Dt	119
			Tobal Nr. 2	JP	99
			V-Rally	Dt	89
			Vandal Hearts	Dt	99
			Virtual Pool	Dt	89
			Wild Arms	US	119
			Wing Commander 4	Dt	89
			Xevios 3D	US	119
			SONY-PSX+Tasche	Dt	299
			RGB Kabel	Dt	139
			Lenkrad mit Gasbremse	Dt	39
			Memory Card	Dt	29
			FIFA Soccer 97	ab 29	
			Control Pad		
			Blast Corps	US	179
			Dark Rift	US	179
			D... ..	US	179
			Golden Eye	US	119
			Human GP F1	JP	199
			Memory Card	ab 39	
			Mario Kart	Dt	95
			NBA Hang Time	US	169
			Pad Color	Dt	59
			Rev Limit	JP	189
			Superstar Soccer	Dt	149
			Star Fox	JP	139
			Waverace	Dt	99
			Wild Choppers	US	179
			Turok	Pal	149
			War Gods	US	179
			Superstar Soccer 64		
			149.-		

Geschäftzeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Einkauf bequem 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

PRENZ' L BERG
 Danziger Straße 124
 Hans-Otto-Str. 28

Trash-It



Wie auf diesem Bild zu erkennen ist, wirkt sich ein überlegtes Ansetzen des Hammers sehr positiv aus. Wenn dadurch Teile von oben herabfallen, zerschmettern sie am Boden



Info

Trash-It gibt es auch für die PlayStation. Die PSX-Version zeigt sich in der grafischen Darstellung ein wenig besser als die SAT-Variante.

Gameplay: Nicht nur die Spielidee von *Trash-It* ist sehr originell, auch in Sachen Aufmachung wurde der Phantasie freien Lauf gelassen. Als Levelübersicht dient beispielsweise ein Schrottplatz. Die Steuerung bedarf etwas Eingewöhnungszeit.

Präsentation: Witzige Animationen und ausgefallenes Design produzieren die Lacher.

Saturn-Speicher: Ein Spielstand nimmt acht Blöcke des Saturns in Anspruch.

N a, geht's gut? Oder ist heute mal wieder alles schief gelaufen? Aggressionen, Wut, Haß und Ärger haben sich bis zum Überkochen aufgestaut? Ein schier nicht zu bewältigendes Gefühl, alles zertrümmern zu wollen, kriecht von den



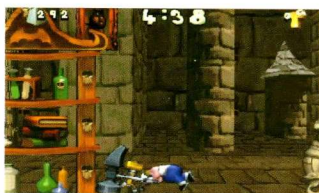
Wieviel Hammer kann ein Mensch (er-)tragen? Der starke Jack schafft sie ausnahmslos alle

Fußspitzen bis zum Hals und schreit geradezu nach Befreiung? Dann ist es wohl höchste Zeit, den Saturn anzuschalten, um sich dem Zerstörungsdrang hinzugeben.

Trash-It ist der Name der kleinen Wunderscheibe, die es ermöglicht, jeglicher Zerstörungswut freien Lauf zu lassen. Mit einem Hammer bewaffnet, muß sich der Spieler von einem Level zum nächsten durchschlagen. Riesige Sperrmüllhaufen, Gemäuer und Türme warten darauf, dem Erdboden gleichgemacht zu werden. Daß der Dreck dann aber einfach liegen bleibt, geht natürlich nicht. Deshalb kann Jack Hammer, so der Name der Spielfigur, sein Arbeitsgerät auch in einen blauen Staubsauger verwandeln. Für beseitigten Schmutz gibt es Punkte, ebenso für die kleinen Tierchen, genannt Timmies, die unter eini-



Der Schrottplatz dient als Levelübersicht, wer möchte, kann dort auch neue Hämmer kaufen



gen Gerümpelhaufen zum Vorschein kommen. Wer genügend Punkte gesammelt hat, kann einen Ausflug in den Hammershop machen, um dort ein schlagkräftigeres Arbeitsgerät zu erwerben. Und davon stehen zehn verschiedene Typen in den Größen Large, Extra Large und Oh My God zur Auswahl. Der Traum aller *Trash-It*-Spieler ist jedoch der Ultimate Moolah. Wer ihn besitzt, kann wirklich hammerhart zuschlagen.

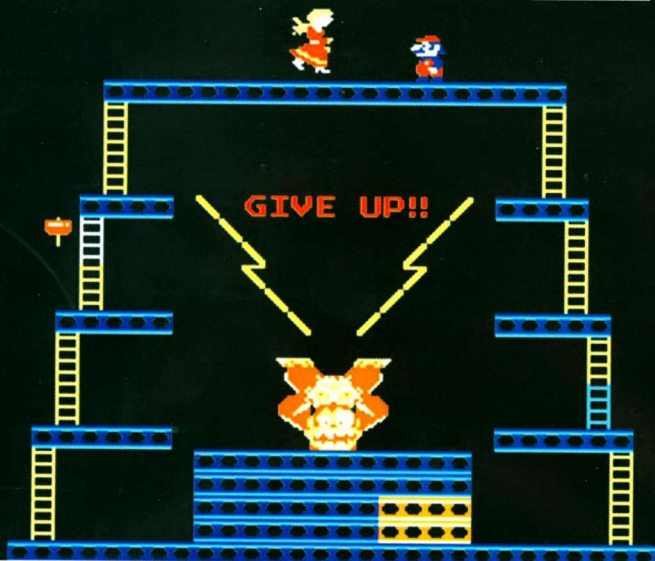
Blinde Zerstörungswut ist allerdings bei *Trash-It* nicht immer angebracht. Denn wer die Level mit Taktik angeht, bringt Effektiveres zustande. Beispielsweise ist es vorteilhaft, tragende Gebäudeteile unter den Hammer zu bringen. Der Rest erledigt sich dann oft von allein, und Jack kann sich sogleich ans Aufsaugen machen. Andere Objekte können dagegen unter Zuhilfenahme von Extras wie etwa Kanonen relativ schnell und schmerzlos vernichtet werden. Während der Knochenarbeit bläst ständig eine Trompete zum Sturm auf die gigantischen Müllhaufen, die sich allerdings sehr schnell als überaus nervig erweist. Die wenigen Soundeffekte bestehen, wie sollte es anders sein, aus Hämmergeräuschen in den unterschiedlichsten Varianten: Klopfen auf Holz, Metall, Gummi, Porzellan etc.

Bis zu 16 Spieler können bei *Trash-It* ihrem Zerstörungstrieb freien Lauf lassen, wobei jedoch jeweils vier Spieler ein Pad benutzen müssen. Am meisten Spaß bringt das Programm jedoch, wenn einer alleine wütet. Das im Comicstil aufgemachte und witzig animierte *Trash-It* bietet endlich einmal eine ausgefallene Spielidee. Für Menschen, die unter erhöhtem Aggressionsaufkommen leiden, dürfte dieses Spiel ein echter Hammer sein. ■

XL-Wertung
80%

LADEN & VERSAND: NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK
0541-66016 & 66017

[illegible]



Videospiele – ein Stück Neuzeit- geschichte (Teil 1) – oder wie Emulatoren zu persönlichen Museen werden

Die technische Entwicklung in unserer Gesellschaft steigert sich zeitlich gesehen fast im Quadrat. Vor allem durch die Unterhaltungselektronik wird diese These mehr als bestätigt. In den letzten 20 Jahren waren es hauptsächlich die Videospiele, die den Massenmarkt der Computerindustrie angekurbelt haben. Für uns Grund genug, einen wehmütigen Blick in die Vergangenheit zu werfen.

VON MARCUS HÖFER

AMSTRAD/SCHNEIDER CPC



Die meisten Amstrad-Spiele waren Konvertierungen vom C64 und vom Sinclair Spectrum. Aber sie zeigten eine größere Schärfe als auf dem C64 und farblich eine bessere Präsentation als auf dem Spectrum. Dauerbrenner auf dem Amstrad waren *Donkey Kong* (links) und *Match Point* (rechts)

Der Amstrad CPC ist so etwas wie das ungeliebte Stiefkind der 8-Bit-Computerszene. Er kam zu spät auf den Markt, um die Dominanz des C64 und des Spectrum zu brechen. Nicht absprechen kann man dem CPC aber die Auszeichnung, die erste Maschine mit internem Soft-

ware-Lesegerät zu sein. Zur Verfügung standen ein Bandlaufwerk und ein 3-Zoll-Floppylaufwerk.

Die Spiele:

Der Amstrad kann sich zwar keine Erstlingswerke auf die Fahnen schreiben, aber zahlreiche Umsetzungen vom C64 und vom Spec-

trum zeichneten sich durch höhere Schärfe und farbenprächtigere Level aus.

Emulatoren:

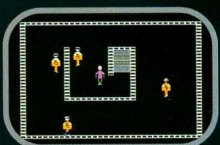
Der Amstrad Emulator CPE ist ein exzellentes Stück Arbeit. Er unterstützt die kompletten Sound-/Grafik-Fähigkeiten des Originals

und läuft problemlos unter DOS und Windows 95.

WWW:

<http://andercheran.aiind.upv.es/~amstrad/>
für den Mac-Emulator:
<http://adams.eimages.co.uk/users/davide/cpc/emulator/>

APPLE II/e



Dem enormen Erfolg des Apple II/e in den USA ist es zu verdanken, daß viele Spiele für dieses System entwickelt wurden. Evergreens wie *Bubble Bobble* (links) und *Donkey Kong* (rechts) gehörten zu den beliebtesten Konvertierungen. Der Klassiker ist mit Sicherheit *Castle Wolfenstein* (mitte)

Der Apple II/e war der erste wirklich erfolgreiche Heimcomputer und außerdem das Gerät auf dem US-Markt, das das Konzept des Computers für jedermann begründete. Der Erfolg dieser Maschine war so groß, daß bis in die späten 80er noch Spiele dafür konvertiert wurden.

Die Spiele:

Allen voran steht *Castle Wolfenstein*, der Vater von *Wolfenstein 3D*. Dementsprechend sind *Doom* und *Quake* die Enkel. Ohne *Castle Wolfenstein* und das Sequel *Beyond Castle Wolfenstein* würde es viele Spieleklassiker heute einfach nicht geben.

Emulatoren:

Es existieren einige Emulatoren von diesem System. Der beste zur Zeit ist AppleWin. Das auf Windows basierende Programm ist extrem benutzerfreundlich und startet direkt zu den Spielen durch. Auch für neue Macs gibt es zahlreiche Emulatoren des II/e.

WWW:

<http://gold.interlog.com/~timf/apple2.html>

Für den Mac-Emulator:

<http://www2.vision.net.au/ftp/pub/mac/AusMac/emulators/app-leii/>

Einige zögerliche Versuche einmal ausgenommen, dürfte Atari *Pong* als das erste kommerzielle Videospiel in die Geschichte eingehen. Das simple Tennisspiel brachte Atari zuerst in der Spielhallenversion und später als erste Heimspielkonsole einen legendären Ruf ein. Angesichts dieses Erfolges war es klar, daß neidische Mitbewerber auf den Plan gerufen wurden. Und so wundert es heute keinen mehr, daß in dieser Milliarden-Dollar-Branche mit harten Bandagen gekämpft wird.

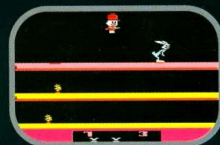
Betrachtet man heutzutage Screenshots von Spielen, die noch vor 15 Jahren ungläubiges Staunen verursacht haben, bleibt von der damaligen Begeisterung meist nur ein melancholisches Lächeln übrig. Aber so unglaublich es klingt, die Konsolen von damals erleben derzeit ihre Renaissance, und zwar als Emulatoren für Mac und PC.

Hier stellt sich natürlich die Frage, warum werden diese längst veralteten Systeme überhaupt emuliert? Sicher scheint es auf den ersten Blick völlig verrückt, die neuen High-End-Systeme dafür zu benutzen, veraltete Chips nachzupfeifen und uralte 8-Bit-Spiele zu spielen, wenn der gegenwär-

tige Stand der Technik bei 64 Bit angelangt ist. Es hat den leichten Anschein des Wahnsinns, einen Sinclair ZX81 mit immensem Aufwand auf einem hochgerüsteten Pentium 200 zu emulieren, wenn man den kleinen schwarzen Kasten bereits für 10 Mark im An- und Verkaufsladen erwerben kann. Aber die Jungs, die sich die Mühe machen, Emulatoren zu entwickeln, haben nicht die Zielsetzung, die 20 Mark zu sparen. Denn es geht um Geschichte. Emulatoren retten die Urväter von Nintendo⁶⁴, PlayStation und Saturn davor, in Vergessenheit zu geraten. Sicher ist es für die jüngere Nintendo-Generation nicht mehr ganz nachvollziehbar, wie man wochenlang mit wachsender Begeisterung *Space Invaders* oder *Phoenix* auf dem Atari 2600 VCS spielen konnte, aber ohne diese Vorreiter würde es wahrscheinlich weder *Tekken* noch *Turok* geben.

Aber es gibt auch Gründe jenseits der Nostalgie, die das Überleben der Klassiker wichtig machen. Schließlich würde heutzutage auch niemand behaupten, daß *Citizen Kane* ein schlechter Film ist, weil er in schwarzweiß gedreht wurde und auf jegliche Form von Spezialeffekten verzichtet. Oder

ATARI 2600 VCS



Wer sich für die Videospiel-Geschichte interessiert, hat mit den 2600-VCS-Emulatoren einen optimalen Startpunkt. Auf der „Mutter aller Spielekonsolen“ gab es aber nicht nur Bestsellers, sondern auch echte Exoten wie *Custer's Revenge* (links), *Burning Desire* (mitte) und *Coke Wins* (rechts)

Nicht ohne Grund gilt der Atari 2600 VCS als die Mutter aller Spielekonsolen und stand auf den Wunschzetteln der Kids ganz oben. Das bis dahin weltweit am besten verkaufte System ist nach 20 Jahren in England immer noch als TV Boy mit identischer Hardware zu haben.

Die Spiele:

Fast alle Spielhallenhits der ersten Generation wurden für die Konsole umgesetzt, z. B. *Asteroids*, *Defender*, *Missile Command*, *Pac-Man*, *Space Invaders*. Die (nicht nur technisch) besten Spiele stammen von Activision, u. a. *Kaboom!*, *Pitfall 1+2*, *River Raid*.

Emulatoren:

Der schnellste und am besten programmierte Emulator ist John Dulleas PC-Atari. Fast jedes für den 2600 VCS veröffentlichte Spiel läuft auf diesem Emulator. Die neueste Version läuft zudem auch problemlos unter Windows 3.x, 95 und NT.

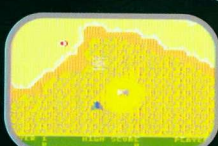
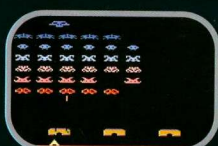
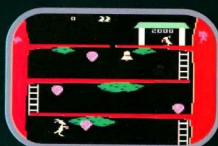
WWW:

<http://pw2.netcom.com/~its-broke/2600/index.html>

Für den Mac-Emulator:

<http://www4.ncsu.edu/~bw-mott/www/2600/>

ATARI 5200



Kangaroo (mitte links) gehörte seinerzeit wahrscheinlich zu den außergewöhnlichsten Spielen. Aber der 5200er von Atari hatte auch Neuauflagen älterer Spiele wie zum Beispiel *Space Invaders* (mitte rechts) im Programm. Generelles Standbein des 5200ers waren Ataris Spielhallen-Umsetzungen

Der Nachfolger des 2600 VCS war das 5200, das auch unter dem Namen Super System bekannt wurde. Diese Konsole war technisch an sich nichts anderes als der Atari 800, dem die Tastatur wegrationalisiert wurde. Der Erfolg des 2600 wiederholte sich jedoch nicht.

Die Spiele:

Fast die gesamte Bandbreite der damaligen Atari Coin-op-Reihe wurde für dieses System veröffentlicht. Unter anderem gehören dazu Innovationen wie zum Beispiel *Kangaroo*, *Q-Bert* und eine völlig verrückte Version von *Space Invaders*.

Emulatoren:

Der einzige echte 5200er-Emulator stammt von Dan Boris. Der VSS ist ein vielversprechender Versuch, dem lediglich die Soundfunktionen fehlen. Chris Lams *Rainbow 95* bietet aber die Möglichkeit, 5200er-Spiele mit dem entsprechenden Sound zu zocken.

WWW:

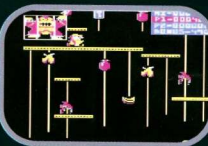
VSS: <http://www.geocities.com/SiliconValley/9461/emulate.htm>
R95: <http://www.cityscape.co.uk/users/jx/emulators.html>
Für den Mac-Emulator: <http://www.dent.niigata-u.ac.jp/surgery1/ynaito/ynaimac/emulator/emumac.html>

„Damals war jedes Spiel ein Einzelstück, ein Unikum - die Spiele von heute wiederholen die gleichen zwei oder drei Erfolgsformeln immer und immer wieder.“
(Neil Bradley)

würde jemand den Beatles absprechen, daß sie gute Musik gemacht haben, nur weil damals weder Synthesizer noch Sequenzer existierten. Klar, der Vergleich hinkt ein wenig, aber der Grundgedanke ist identisch. Schließlich bringen die vier Level von *Donkey Kong* wesentlich mehr Spaß als so manches 99-Level-Jump&Run der 32-Bit-Generation.

Angesichts dieser Tatsachen ist es schon erstaunlich, daß sich die Spielindustrie für Ihre Vergangenheit schämt, anstatt voller Stolz auf eine Entwicklung zurückzublicken, die mindestens genauso innovativ war, wie die Erfindung des Fernsehers. Der Erfolg, der aus *Pong* und Co. erwachsen ist, übertrumpft den des TV-Gerätes in mehr als nur einem Punkt. Technisch wie auch im finanziellen Erfolg stellt die Spielindustrie alles bisher Dagewesene in den Schatten. Der Boom der Emulationen begründet sich in dem Versuch, die völlig aus dem Gleichgewicht geratene Balance zwischen Erregungssucht und Anerkennung ins Lot zu rücken. Dies wird angesichts der Tatsache, daß die Geschichtsbücher dieses Thema nur mit einem kurzen Absatz behandeln werden, immens wichtig.

ATARI 400/800/XL



Im Normalfall war die Spielauswahl für die Atari 400-, 800- und XL-Baureihe direkt an den Spielhallenhits orientiert. Aber diese Computer ließen den Benutzer praktisch in die Zukunft der Videospiele blicken. *Donkey Kong Jr.* (links) und *Super Cobra* (mitte rechts) sind dafür exzellente Beispiele

Ataris rechenstarke 400er- und 800er-Computer konnte sich in den USA gut gegen den Apple II behaupten, in Europa wurden sie jedoch vom billigen C64 verdrängt. Obwohl Atari die XL-Baureihe mit einem Slot für Module versah, erschienen später fast alle Spiele auf Diskette.

Die Spiele:

Neben Arcade-Umsetzungen von erstaunlicher Qualität gab es eine ganze Reihe hervorragender Originalentwicklungen. Mit *BallBlazer* und *Rescue on Fractalus* vollbrachte LucasFilm Games (heute LucasArts) wahre Wunderdinge auf der fossilen Hardware.

M.U.L.E. von Dan Buntin, eines der ersten Vierspieler-Simulationsspiele, genießt auch heute noch absoluten Kult-Status.

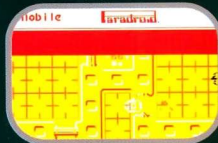
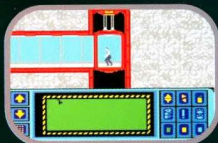
Emulatoren:

Insgesamt gibt es drei gute Emulatoren. Der *Rainbow 95* (siehe oben), der *Xformer* und der *XL-It*.

WWW:

Für den Xformer: <http://www.halcyon.com/brasoft>
Für den XL-It: <http://myst.slcc.edu/~markus/cgi/dl.cgi>
Für den Mac-Emulator: <http://www2.vision.net.au/ftp/pub/mac/AusMac/emulators/>

COMMODORE 64



Mit dem C64 erreichten auch komplexere Spiele, wie zum Beispiel die Weltraum-Wirtschaftssimulation *Elite* (mitte links), die Massen. Aber auch *Spindizzy* (links), *Mission Impossible* (mitte rechts) und *Paratrooper* (rechts) sorgten mit völlig neuem Gameplay für den Erfolg des „Brotkastens“

Wenn man vom Massenmarkt in Sachen Computer spricht, muß im gleichen Atemzug der C64 genannt werden. Seit der Einführung dieser Maschine gab es einen beispiellosen Schub für die Spieleindustrie. Aber nicht nur das war ausschlaggebend für den Erfolg des Heimcomputers. Zahllose Programmier-Karrieren basieren auf dem C64, der den liebevollen Spitznamen „Brotkasten“ innehatte. Die Grafik und Sound-

möglichkeiten sowie der enorm günstige Preis erlaubten es nahezu jedem, eigene Spiele zu kreieren. Die 64 KB Arbeitsspeicher sind zwar an heutigen Maßstäben gemessen ein guter Witz, aber damals war es das Nonplus-ultra. Fast alle großen Spielefirmen haben mit dieser Maschine ihre Existenzgrundlage geschaffen. Es war der C64, der die noch heute gültige Genreaufteilung in der Spieleszene begründete.

Die Spiele:

Es ist gar nicht so einfach die herausragenden Spiele des C64 aufzuzählen. Zumal es ungefähr 15.000 Veröffentlichungen gegeben hat. Bahnbrechend waren auf jeden Fall: *Ace of Aces*, *Elite*, *Maniac Mansion*, *Skate or Die*, *Vermore* und der Klassiker *Paratrooper*.

Emulatoren:

Für keinen Rechner gibt es so viele Emulatoren wie für den C64.

Zwei Shareware-Programme davon sind aber herausragend: der PC64 und der C64S.

WWW:

Für den C64S: <http://www.Seatt-lelab.com/>
Für den PC64: <http://ftp.funet.fi/pub/cbm/emulation/pc64>
Für den Mac-Emulator: <http://www.dent.niigata-u.ac.jp/surgery1/ynaito/ynaimac/emulator/c64.html>

Zwar gibt es zahlreiche Ausstellungen zum Thema Videospiele, und das British Film Institute baut zur Zeit ein Museum der Videospielhistorie auf, aber der wichtigste Träger dieser Ära bleibt die Emulation auf Mac und PC und die Verbreitung der Programme über das Internet. Letzteres ermöglicht es jedem, der einen halbwegs schnellen Rechner besitzt, sein eigenes Spielemuseum aufzubauen. Zur Zeit kursieren ca. 20.000 Spiele für rund 30 alte Computer und Konsolen im Internet - ein reicher Fundus an erlebter Historie. Außer unveröffentlichten Perlen werden auch die in Vergessenheit geratenen Highlights in ein neues Licht gerückt.

Es ist einfach eine unverrückbare Tatsache, daß 90 Prozent aller Spielideen in den 80er Jahren entstanden sind. Bestes Beispiel ist das beschlagene *Wolfenstein 3D*, das als Vater aller First-Person-Shooter gilt. Weltweit zum Klassiker avancierte Spiele wie die in Deutschland indizierten *Doom*, *Duke Nukem*, *Quake* und Dutzende von Klonen entstanden aus dieser Idee. Bei gleichem Spielprinzip beschränkten sich die Entwickler der Nachfolger lediglich auf verbesserte Grafik und diverse Detailänderungen.

Dieses Beispiel kann für alle Genres weitergeführt werden. So steht zum Beispiel *Space Invaders* für Weltraum-Shoot-'em-Ups (scrollend gebührt die Ehre *Defender*), *Zork* für Adventures (*King's Quest* für Grafik-Adventures) und *Night Driver* für Rennspiele. Ähnlich wie bei *Wolfenstein 3D* wurde das grundlegende Spielprinzip von allen Folgeprodukten bis zum heutigen Tag übernommen. Lediglich bei der grafischen und akustischen Umsetzung wurde der heutigen Rechen-Power genüge getan.

Neil Bradley, der einer der besten Emulatoren in Sachen Vektorgrafik (*Asteroids*, *Battle Zone*) entworfen hat, zu diesem Thema: „Damals war jedes Spiel ein Einzelstück, ein Unikum - die Spiele von heute wiederholen die gleichen zwei oder drei Erfolgsformeln immer und immer wieder.“ ■

In der nächsten Ausgabe klären wir die Frage, warum PCs erst jetzt die notwendige Performance für Emulatoren haben und stellen weitere Mac- und PC-Varianten besonderer Konsolen vor: unter anderem den Game Boy, das NES, die PC-Engine und das Vectrex.

COLECOVISION



Artillery Duel (rechts) nahm das Spielprinzip des letztjährigen Hits *Worms* vorweg. Lediglich die Power Ups fehlten in dieser Version. Den Löwenanteil der Spielideen nahmen die Coleco-Entwickler jedoch aus den Spielhallen: *Up'n Down*, *Ladybug* und *Zaxxon* (von links nach rechts)

Dem Colecovision war kein großer Erfolg vergönnt, obwohl es bei den meisten Fans von Videospielen ganz oben auf der Wunschliste stand. Kurz nachdem die Konsole auf den Markt gebracht wurde, kam es zu dem legendären Crash der gesamten Videospiele-Industrie, der das Aus für

Coleco, Intellivision, Vectrex und Co bedeutete.

Die Spiele:

Elementar für diese Konsole waren Arcade-Umsetzungen wie *Ladybug*, *Space Fury* oder *Zaxxon*. Absolutes Vorzeigespiel war jedoch Nintendos *Donkey Kong*.

Emulatoren:

Marcel de Kogels ColemDOS läuft bestens unter Windows 95 und bietet alle wichtigen Spiele und einige Exoten für den Colecovision. Er unterstützt sowohl die Original-Sounds, als auch die komplette Farbpalette der zu Unrecht geflopten Konsole.

WWW:

Für den ColemDOS: <http://www.komkon.org/~deko-gel/>
Für den Mac-Emulator: <http://www2.vision.net.au/ftp/pub/mac/AusMac/emulators/msx-and-cole>

neXt Level zum Nachbestellen



neXt Level 5/96

Spezial: Interviews mit S. Miyamoto, F.I.-Entwickler M. Chudley, Neon unter der Lupe
Spiel des Monats: adidas Power Soccer (PSX)
PlayStation: B. A. Teshinden 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

Spezial: 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-Joypads



neXt Level 7/96

Spezial: wipEout 2097, 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-Cartridge



Ausgabe 8/96 ausverkauft



neXt Level 9/96

Spezial: N64: „Quo Vadis, Nintendo?“, Interviews mit H. Lincoln und den NIGHTS-Entwicklern, Acclaim-News
Spiel des Monats: Super Mario 64 (Nintendo64)
N64: PilotWings 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

Spezial: 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 Turk-Designer D. Dienstbier
PlayStation: SF α 2, Tobal No. 1, wipEout 2097
Saturn: Exhumed, VF Kids
Arcade: Virtua Fighter 3
Zubehör: Rennspielzubehör



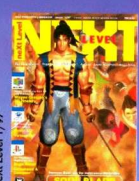
neXt Level 11/96

Spezial: Virtua Fighter 3, Genreüberblick Prologspiele, Classic Videogames - Teil 2, Report: Segas AM Annex, FF VII (PSX), ECTS-Report
Spiel des Monats: Crash Bandicoot (PlayStation)
PlayStation: Blami Machinehead, Tunnel B1
Saturn: Street Fighter Alpha 2, Tilt!, W. Series Baseball 2
Arcade: Street Fighter EX
Zubehör: Saturn Lightgun



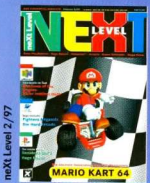
neXt Level 12/96

Spezial: Classic Videogames Teil 3, Virtuelle Idole
Spiel des Monats: Tomb Raider (PSX u. SAT)
Nintendo64: Wave Race 64
PlayStation: Iron & Blood, Destr. Derby 2, Disruptor, Pandemonium!, NASCAR '96, Soviet Strike, Star Gladiator
Saturn: Daytona USA C. C. E., Virtual Cop 2
Arcade: Aqua Jet, Jet Wave
Zubehör: PSX Analog-Joystick



neXt Level 1/97

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



neXt Level 2/97

Spezial: Das Horror-Adventure Resident Evil 2, PSX-Entwicklungssystem Yaroze, Classic Videogames - Teil 5
Spiel des Monats: Mario Kart 64 (Nintendo64)
N64: Crus'n' USA, KJ Gold, Star Wars: Shadows of the Empire
PlayStation: Ridge Racer, NBA in the Zone 2, Cool Boarders
Saturn: Bugi Toy, Sonic 3D - Blast, Tempest 2000
Zubehör: Headphones (PSX)



neXt Level 3/97

Spezial: N64-Deutschland-Reise, Alan-Story - Teil 1, Interviews mit Jack Sorensen (LucasArts) und David Jones (DMA Design)
Spiel des Monats: Turok - Dino-saur Hunter (N64)
PlayStation: 2 Xikene, FIFA 97, Soul Edge, Soul Blade
Saturn: Dark Savior, The Hard Arcade, Fighters Megami
Arcade: Street Fighter III, Tekken 3



neXt Level 4/97

Spezial: Atari-Story - Teil 2, Yaroze-PSX-Entwicklungssystem, 64DD-Reportage, Interview mit Turk-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

Spezial: Genreüberblick: 32-Bit-Rollenspiele, Reportage: Core Design - Ninja (PSX+SAT)
Spiel des Monats: Porsche Challenge (PlayStation)
N64: Blast Corps
PlayStation: Little Big Adventure, Sorcerer, Vandal-Hearts
Saturn: Manx TT Super Bike
Arcade: Virtua Striker 2, House of the Dead, Heng Pilot
Zubehör: Arcade Stick (PSX)



neXt Level 6/97

Spezial: Genreüberblick: 32-Bit-Rennspiele, 'Psygnosis'-Software-Line-Up '97
Spiel des Monats: Interim: Superstar Soccer 64 (N64)
N64: Doom 64, RIFA 64
PlayStation: Bushido Blade, Soul Blade, Wing Com. IV
Saturn: Fighters Megami, Saturn Bomberman
Arcade: AOL-Messe '97
Zubehör: Infract-Pads (SAT), Super Pad 64 plus (N64)



neXt Level 7/97

Spezial: Psygnosis' Formel 1 '97 und G-Police, Extreme-g von Probe, Tomb Raider 2, Sony Computer Entertainment
Spiel des Monats: V-Rally (PSX)
N64: Mario Kart 64, StarFox 64, War Gods
PlayStation: ISS Pro, Rage Racer, Tobal 2
Saturn: Sky Target
Arcade: Top Skater
Zubehör: Infract-Pads (PSX), Game Killer (N64)

Einfach den Coupon ausfüllen und an untenstehende Adresse schicken!

Neues Kombi-Angebot:
Drei XL-Ausgaben für
insgesamt nur 10,- DM

● 9-11/96 DM 10,- + Versandgeb.

- 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 ● 7/97 DM 5,90

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift _____

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß 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 (Kartenummer bitte nicht vergessen!)
- bar (beiliegend)

Versandkosten: Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

Adresse:
neXt Level, Heft-Shop,
Club-Verwaltungs OHG,
Postfach 1149, 23612 Stockelsdorf

Die Nummer 1!

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 launig versenden kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel).

XL 6/97 **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.

3D Lemmings (PAL)

FMV-Sequenzen:

Um eine der Full-Motion-Videoe-
sequenzen zu sehen, müßt Ihr das
entsprechende Paßwort eingeben.

Space	SPACEAAA
Ägypten	EGYPTAAA
Army	ARMYAAAA
Endsequenz	MAZEAAAA

Battle Arena Toshinden 2 (PAL)

Energiebalken wegschalten:

Drückt während des Kampfes
gleichzeitig **■ + ✕ + ▲ + ● +**
Start, dann zusätzlich zweimal Sel-
ect! Die Energiebalken der Kämpfer
werden daraufhin verschwinden.
Wollt Ihr die Anzeigen wieder er-
scheinen lassen, drückt Ihr die Ta-
stenkombination erneut.

Balzing Dragons (PAL)

Letztes Paßwort:

Gebt „V?U5MK4N6LUL OHW5CB“
ein!

Command & Conquer (PAL)

Geheimer Level:

GDI:
Gebt das Paßwort „PATSUX“ ein!

Dark Forces (PAL)

Code-Tabelle:

Drückt während des Spiels links,
●, ✕, rechts, ●, ✕, ▲, ●, ✕. Dar-
aufhin erscheinen folgende Codes:

INVINCIBLE:
Unverwundbarkeit

COORDS:

Zeigt Euch die Koordinaten an.

GAMEWON:

Befördert Euch in den nächsten
Level.

MAXOUT:

Verschafft Euch alle Waffen inklu-
sive der Munition.

POGO:

Läßt Euren Helden wesentlich
höher springen.

PONDER:

Gegner verhalten sich merkwürdig.

Levelcodes:

Level	Code
4	885BVHMCQ8
5	132ZNJQHT3
6	GV8KF6G6K
7	3X8MJ47R3X
8	LMZRK41R3D
9	BR2WYK2CQJ
10	00GBNLJ4G0
11	T2GDTJG5JT

12	H2DCTKH40S
13	PPYRQP58LD
14	RT2W121V7J

Jet Moto (PAL)

Die folgenden Tips und Cheats
funktionieren auch mit der US-Ver-
sion „Jet Rider“.

Alle Strecken:

Wählt das Optionsmenü an und
stellt den Schwierigkeitsgrad auf
„amateur“! Beim Punkt „trophy pre-
senter“ wählt Ihr „male“ und ruft da-
nach den Titelscreen auf. Ist er er-
schienen, drückt Ihr auf dem Steu-
erkreuz (zwei 360°-Drehungen
nach rechts) oben, rechts, unten,
links, oben, rechts, unten, links.
Nun begeben Ihr Euch wieder ins Op-
tionsmenü und stellt dort den
Schwierigkeitsgrad auf „profession-
nal“. Für den Punkt „trophy presen-
ter“ wählt Ihr „rider's choice“ und
kehrt erneut in den Titelscreen

GAMES
ISLAND

Komplettpreisliste anfordern

Laden:

Schützenstraße 20
67061 Ludwigshafen

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

Playstation

Area 51	89 DM
Baphomets Fluch	89 DM
Beyond the Beyond	89 DM
Cool Boarders	89 DM
Command & Conquer	96 DM
Dark Forces	89 DM
Destruction Derby 2	99 DM
Hexen	89 DM
Independence Day	89 DM
Lifeforce Tenka	99 DM
NBA Live '97	79 DM
NHL '97	79 DM
Rage Rider	89 DM
Rebel Assault II	89 DM
Spider	89 DM
Soul Blade	99 DM
Suikoden	89 DM
Syndicate Wars	89 DM
The Crow City of Angels	79 DM
Vandal Hearts	89 DM
V-Rallye	89 DM
Wild Arms US	109 DM
Wing Commander IV	89 DM
Wipe Out 2097	99 DM

Playstation
Platinum Serie
49 DM

N 64
299 DM



Int. Superstar Soccer	145 DM
Mario 64	89 DM
Mario Kart 64	89 DM
Pikmin 64	119 DM
Shadow of the Empire	139 DM
Turk-Dinosaur Hunter	139 DM
Waveance 64	89 DM



An-&
Verkauf

GAMES
ISLAND
Hauptstr. 6
67433 Neustadt/Westr.

Zubehör

Playstation	289 DM
Controller Sony	44 DM
Controller ASCII	59 DM
Controller Board Namco	89 DM
Controller Analog	85 DM
Memory Card Sony	38 DM
Memory Card bunt (16 Block)	29 DM
Memory Card 8 Meg (120 Block)	69 DM
Memory Card 24 Meg (360 Block)	87 DM
Game Buster	79 DM
Game Killer	49 DM
Madcatz Lenkrad	129 DM
Hyper Blaster Gun	59 DM
Predator Gun	69 DM

Wir führen auch:
Saturn, SNES, Gameboy

Händleranfragen
erwünscht!
Fax.: 0621-5296387

Versandkosten: DM 10 pauschal UPS+3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerungen berechnen wir pauschal 20 DM.

Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5296265

GAMES
ISLAND

GAMES
ISLAND

zurück. Dort drückt Ihr (zwei 360°-Drehungen nach links) oben, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts. Sodann erscheint die Meldung „Code Accepted“ und alle Strecken stehen zur Verfügung.

Lomax in Lemmingland (PAL)

Levelskip:

Drückt im laufenden Spiel unten, Start, oben (gedrückt halten), L1 (gedrückt halten), ▲, ●, ✕, ■! Daraufhin erscheint eine Ziffer gleich neben Lomax. Nun drückt Ihr gleichzeitig oben + L1 + Start + Select, um einen Level weiterzuspringen. (Kleiner Tip: Drückt L1 + ●, um den Helicopter-Modus zu aktivieren!)

NBA Jam Extreme (NTSC)

Beachball-Modus:

Drückt im Titelbildschirm Paß, Paß, Turbo, Extreme, Turbo, Paß, Paß! Nun dürft Ihr Euch im Beachball versuchen.

Need for Speed II (PAL u. NTSC)

Paßwörter:

LILZIP:

Ein neuer Wagen (Ford Indigo) steht zur Auswahl.

SHOTME:

Eine neue Strecke (Monolith Studios) steht zur Auswahl.

POWUP:

Die Wagen sind etwas schneller.

Die folgenden Paßwörter lassen es zu, daß Ihr mit einem Vehikel aus dem normalen Verkehr startet. Dazu gebt Ihr das Paßwort ein und wählt einen beliebigen Wagen aus. Das per Paßwort bestimmte Gefährt erscheint nämlich erst, wenn das Rennen beginnt. Möchtet Ihr diese Fahrzeuge auch im Zweispie-

ler-Modus benutzen, so muß Player 2 die Endung „ME“ jeweils durch die Endung „U“ ersetzen. (Beispiel: SEMIME, Truck für Player 1; SEMIU, Truck für Player 2)

Die Fahrzeuge:

ARMYME	Militär-Truck
BEETME	Cabriolet
BMRME	BMW
BNZME	Mercedes
BUSME	Schulbus
BUGME	VW Käfer
CITME	Citroen
JEPME	Pick-up
LCME	Landcruiser
LIMOME	Limousine
MAZME	Mazda Miata
QUATME	Audi Quattro
SEMIME	Kombi
SNOWME	LKW
TRAMME	Bus
VANME	VW Bus
VOVME	Volvo Kombi
WAGOME	Planwagen
YJME	Jeep

Die folgenden Gegenstände (und der Saurier) können ebenfalls zum „Fahren“ benutzt werden.

CRATME	Kiste
LOGME	Baumstamm
OUTHOUSE	Blockhaus
STDA	Grüner Kiosk
STDB	Blauer Kiosk
STDC	Roter Kiosk
TREXME	Tyrannosaurus

Drei neue Kameraperspektiven:

Haltet direkt vor Rennbeginn (nachdem die Einstellungen gemacht sind) alle L- und R-Tasten + ■ + ✕ + ● + ▲ gedrückt, bevor Ihr mit Start (Race-Button) ins Rennen geht! Daraufhin können während des Rennens drei weitere Perspektiven ausgewählt werden.

Pandemonium! (NTSC)

Diverse Paßwörter:

31 Leben:

Gebt das Paßwort „VITAMINS“ ein!

Levelanwahl:

Gebt das Paßwort „BORNFREE“ ein!

Charakterauswahl:

Gebt das Paßwort „BODYSWAP“ ein! So könnt Ihr während des Spiels

per s-Taste zwischen den Charakteren wechseln.

Bonus-Level:

Gebt das Paßwort „TOMMYBOY“ ein!

Extra-Hezen:

Gebt das Paßwort „CORONARY“ ein!

Überraschungseffekt:

Gebt das Paßwort „THETHING“ ein und drückt während des Spiels L2 + ●! Um den Effekt wieder abzustellen, drückt Ihr L2 + ✕.

Unverwundbarkeit:

Gebt das Paßwort „HARDBODY“ ein!

Extra-Screen:

Gebt das Paßwort „CASHDASH“ ein, und nach einem Level erscheint ein zusätzlicher Bildschirm!

Autofeuer:

Gebt das Paßwort „OTTOFIRE“ ein!

Bild drehen:

Gebt das Paßwort „TWISTEYE“ ein! Im laufenden Spiel könnt Ihr dann beide L-Tasten gedrückt halten und den Screen über das Steuerkreuz (rechts und links) rotieren lassen.

Skeleton Warriors (PAL)

Unverwundbarkeit:

Pausiert das Spiel und drückt unten, ●, ■, ■, oben, ✕!



Time Commando (PAL)

Die folgenden Cheats müssen im Pausenmodus, dort bitte zunächst „Sound F/X“ auswählen, eingegeben werden.

Levelskip:

▲▲■✕✕■▲●●●▲■

Life Slot komplett:

▲●■✕▲■●✕■▲●

Alle Waffen:

✕✕✕✕✕■●▲●

Twisted Metal 2 - Worl Tour (PAL)

Allgemeine Tips:

Paris:

Der Eifelturm kann durch eine Remote-Bombe zerstört werden. Danach entstehen befahrbare Brücken von Dach zu Dach.

Amazonas:

Sammelt zunächst so viele Waffen wie möglich ein und fahrt danach zum großen Berg! Schießt dort eins der Tore auf und stellt Euch hinein! Aus dieser Position können alle vorbeifahrenden Gegner bequem abgeschossen werden.

New York:

Nachdem Ihr möglichst viele Ricochet-Bomben eingesammelt habt, laßt Ihr Euch auf das höchste Gebäude beamen. Dort stellt Ihr Euch so zum Abgrund, daß Ihr herannahende Gegner einfrieren könnt. Schießt dann zwei Bomben auf sie ab, damit sie in die Tiefe fallen!

Antarctis:

Wie in New York sammelt Ihr auch im Level Antartcis zuerst viele Ricochet-Bomben. Danach laßt Ihr Euch auf die Insel beamen und wartet dort, bis einer der Gegner auftaucht. Ihr könnt ihn dann mit einer einzigen Bombe vernichten.

Quix-Nr. 0165-3-222 22 14

Stichwort:

tactics

get the message

quixt uns was!

quix

Manx TT Super Bike (NTSC u. PAL)

Sheep-Modus:

Um die Strecken auf dem Rücken eines Schafes abklappern zu können, müßt Ihr zuerst den Transmission-Select-Bildschirm aufrufen und dann folgendes eingeben: oben, oben, unten, unten, links, rechts, Z, Y. Danach hört Ihr zur Bestätigung ein Schaf mähen.

True Pinball (NTSC)

Kein Tilt:

Wählt einen beliebigen Flippertisch aus und drückt unten, rechts, oben, unten, rechts, L, rechts, unten, unten, bevor Ihr mit dem Spiel beginnt! Nun könnt Ihr „am Gerät herumrütteln“ wie Ihr wollt, denn die Tilt-Funktion ist für die Dauer des Spiels abgeschaltet.

Norse by Norsewest (NTSC u. PAL)

Levelcodes:

Level	Code
2	1STS
3	2NDS
4	TRSH
5	SW1M
6	WOLF
7	BR4T
8	K4RN
9	BOMB
10	WZRD
11	BLKS
12	TLPT
13	GYSR
14	B3SV
15	R3T0
16	DRNK
17	YOVR
18	0V4L
19	T1N3
20	D4RK
21	H4RD
22	HRDR
23	LOST

24	0BOY
25	HOM3
26	SHCK
27	TNNL
28	H3LL
29	4RGH
30	B4DD
31	D4DY

Soviet Strike (NTSC u. PAL)

Diverse Paßwörter:

Geht Ihr die folgenden Paßwörter richtig ein, erscheint die Bestätigung „Classified“ bzw. „Geheim“ auf dem Schirm.

GABRIEL:

Die Durchschlagskraft der Waffen erhöht sich um das Vierfache.

VOODOO:

Dieses Paßwort verschafft Euch vier zusätzliche Leben.

Tomb Raider (NTSC u. PAL)

Extrawaffen:

Der Cheat, mit dem Ihr zusätzliche Waffen bekommt, besteht aus zwei Tastenkombinationen. Zunächst ruft Ihr während eines laufenden Spiels das Inventarfeld auf und gebt dort die folgendes (der Waffens-Cheat) ein: X, Y, X, Y, Z, Z, Z, Z, Y, Z, Y, X, X, X, Start. Daraufhin meldet sich Lara kurz mit einer Bestätigung. Gleich darauf gebt Ihr den Levelskip-Cheat im „End to Title“-Screen ein: Z, Y, Z, Y, X, X, X, Start. Anschließend hört Ihr wieder etwas von Lara. Nun drückt Ihr A, um bis zum Ende des Spiels zu springen. Ihr müßt danach ein neues Spiel starten und wiederum den Waffens-Cheat eingeben, dann den Levelskip-Cheat und per A-Taste erneut einen Level überspringen. Sodann ruft Ihr nur noch das Inventarfeld auf, und schon stehen die neuen Waffen zur Verfügung.

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,-

Memory Card DM 49,-
Multi Adapter DM 39,-
Joypad, farbige DM 59,-
Joypadverlängerung DM 25,-
Game Killer DM 89,-

Aktuelle Gebrauchtspiele...call!!!

Alle Bestellungen schnell und einfach per Telefon!!!

Low Budget Sonderangebote

Konsolen ab DM 189,-
Spiele ab DM 20,-

Int. Superstar Soccer DM 79,-
Legacy of Kain DM 69,-
The Crow DM 75,-
Samurai Showdown DM 75,-
Rage Racer jp DM 99,-
Battle Arena Toshinden 3ip DM 99,-

The Gamestore for all systems
and **Brainstorm-Partner!!**

Chicken Games
Kornstr. 32

34537 Bad Wildungen

Ladenpreise können abweichen!

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

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 99,-

Carnage Heart DM 79,-

City of Last 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 4i DM 89,-

Sentient DM 99,-

Soul Blade DM 99,-

Speedster DM 99,-

Tenka DM 99,-

Trash II DM 99,-

Overblood DM 89,-

JUST a PAD DM 29,-

Pad+Memory DM 59,-

VRF1 X-Cellerator DM 139,-

PlayStation

MEGA MEMORY CARD 32MEG

Mit dieser Memory-Card schickt Blaze ein beeindruckendes Stück Technik ins Rennen. Wie die 32 im Namen schon errahnen läßt, verfügt dieses Modell über die 32fache Speicherkapazität gegenüber einer herkömmlichen Memory-Card. Das Beste daran ist jedoch die kinderleichte Handhabung. Auf der Memory-Card befindet sich ein zweistelliges Display, auf dem sich jederzeit ablesen läßt, welche der 32 Seiten gerade benutzt wird. Dafür wurden vier Datenbänke eingerichtet (a, b, c und d), die jeweils 8 Seiten beherbergen ($8 \times 4 = 32$).

Die erste Ziffer gibt die Bank, die zweite die Seite an. Der Spieler hat so die Möglichkeit, Ordnung auf seiner Karte zu halten, indem zum Beispiel Bank b den Rennspielen vorbehalten bleibt, Bank c den Rollenspielen usw. Um eine bestimmte Datenbank oder Seite, auf die zurückgegriffen werden soll, auszuwählen, braucht man lediglich die Starttaste gedrückt zu halten, und ein kurzer gleichzeitiger Druck auf L1 und R1 öffnet die Tür. Mit dem Steuereckreuz können nun durch einfachen Druck nach links, rechts, oben oder unten die Datenbänke und Seiten durchgeschaltet werden. Sobald die Starttaste wieder losgelassen wird, wird die gewählte Seite von der Memory-Card herausgesucht. Dies funktionierte mit allen ausprobierten Spielen und im Memory-Card-Menü absolut problemlos, mitunter konnte sogar die Seite während eines Ladevorganges gewechselt werden.

Um der Anwenderfreundlichkeit das i-Tüpfelchen aufzusetzen, merkt sich die Karte auch bei einem Reset und sogar nach dem Ausschalten, welche Seite zuletzt ausgewählt wurde und geht nicht automatisch auf die Position a1. Die Mega Memory Card 32MEG empfiehlt sich dringend für alle Viel-Saver, damit die Kosten für einzelne Memory-Cards der Standardkapazität nicht ins Unermeßliche steigen. Wer dagegen mit maximal drei bis vier Memory-Cards auskommt, kann ebenso gut einzelne Karten erstehen.



**Preis ca. 120 DM
Blaze**

PSX u. SAT

AVENGER LIGHT GUN



Preis ca. 70 DM
Blaze

Ebenso wie bereits die Predator-Gun von 3 Logic läßt sich die Avenger Light Gun sowohl an einer PlayStation als auch an einem Saturn verwenden. Für die letztgenannte Konsole wird einfach nur der mitgelieferte Adapter zwischen Saturn und Lightgun angeschlossen, in die PlayStation kann die Pi-Slot direkt eingesteckt werden. Die Avenger liegt sehr gut in der Hand, der größte Vorteil ist jedoch, daß sie aufgrund des geringen Gewichts ohne Ermüdungen der Arm- und Muskulatur zu bedienen ist. In puncto Zielgenauigkeit kann sie zwar nicht ganz mit dem Referenzprodukt aus dem Hause Sega mithalten, belegt jedoch einen soliden Platz im oberen Mittelfeld der Lightguns. Der Abzug der Pistole hat einen gut spürbaren Druckpunkt.

Die Avenger verfügt im Gegensatz zur Predator zwar über keine Funktion zum automatischen Nachladen, in Anbetracht des um 20 Mark günstigeren Preises und der Tatsache, daß eine solche Funktion aufgrund der Spielspaß- und Übung ohnehin nicht oft genutzt wird, kann dieses Manko jedoch leicht verschmerzt werden.

Game It!

0180/522 5300
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http://www.gameit.de
email: info@gameit.de
T-Online: *Gameit#
Game It! - D-87488 Betzigau

Preis gelte meist für das deutsche Version inkl. Steuer-
sich, ein umgekehrte (siehe Logo) und die meisten und innerhalb
von 12 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen,
dann wird sofort nach Veröffentlichung versandt. Da wir einen
Teil bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben
können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen
Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn uns
Schrift über den Erscheinungstermin beisteht!

Preise Stand 13.6.97
* = noch nicht verfügbar am 13.6.
N = Neu im Programm P = Preisänderung
H = Hit, Supertitel

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6891 Jungholz - Tel. 05678/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch
bezahlt. Kosten wie in D.

SONY PSX

4.4.2 Fußball* 29,95
A.I.V. Global Evolution 89,95
Actia Golf 2 84,95 N
Actia Tennis* 84,95 N
Adidas Power Soccer 89,95
Agent Armstrong 39,95
Air Combat Platinum 42,95 P
Alen Tully 54,95
Alone in the Dark 2* 79,95
Andretti Racing 84,95
Aquaplan Holiday 84,95
Area 51 79,95
Baphomet's Fluch 79,95
Batman Forever Coin-Op 74,95
Battle Arena Toshinden 79,95
Battle Arena Toshinden 2 79,95
Battle Sport* 24,95
Battle Stations 74,95
Black Down 84,95
Blat Chamber 84,95
Boasting Dragons 74,95
Breakpoint Tennis 84,95

Megaman Battle & Chase 89,95
Megaman 8* 89,95 N
Mickey's Wild Adventure 89,95
Micro Machines V.3 89,95
Monopoly 79,95
Monster Truck 79,95
Mortal Kombat 2 79,95
MTV's Asian Rush* 79,95
MTV's Stanscape 79,95
NBA 79,95
Namco Museum Vol. 3 79,95
Namco Soccer Pinball Game 79,95
Namco Tennis Smash Court 79,95
Narcolepsy 79,95
Nascar Racing 95* 84,95
NBA in the Zone 2 84,95
NBA Jam 84,95
NBA Jam Extreme 39,95 P
NBA Jam Tournament Edition 39,95
Need 4 Speed 84,95
Need 4 Speed 2 81,95
NFL Quarterback Club 97* 74,95
NFL Face Off 84,95
NFL Face Off 97 84,95 P

The David's Emblem Within 72,95
The Roadman 83 79,95
Thunderhawk 2: Firstborn 79,95
Tilt 89,95
Time Commando 89,95
Titan Wars* 74,95
Total No. 79,95
Tomb Raider 79,95
Top Gun 79,95
Total NBA 84,95
Total NBA 97 84,95
Transport Tycoon 84,95
Tunnel 81 84,95
V-Rally 79,95
V-Rally World Tour 84,95
Victory Bowling 79,95
Vindicta 79,95
Vindicta 2 79,95
Virtual Golf 74,95
VR Baseball 74,95
VR Baseball 2 74,95
Warcraft 2 84,95
Warcraft 2: The Sims 79,95
WC 4* 79,95
Wing Over* 39,95
Wings 39,95
Wings 2001 84,95
Worms 89,95
Wrestle King 89,95
WWF Wrestlemania 84,95
WWF Wrestlemania 2 84,95
WWF Wrestlemania 3 84,95
WWF Wrestlemania 4 84,95
WWF Wrestlemania 5 84,95
WWF Wrestlemania 6 84,95
WWF Wrestlemania 7 84,95
WWF Wrestlemania 8 84,95
WWF Wrestlemania 9 84,95
WWF Wrestlemania 10 84,95
WWF Wrestlemania 11 84,95
WWF Wrestlemania 12 84,95
WWF Wrestlemania 13 84,95
WWF Wrestlemania 14 84,95
WWF Wrestlemania 15 84,95
WWF Wrestlemania 16 84,95
WWF Wrestlemania 17 84,95
WWF Wrestlemania 18 84,95
WWF Wrestlemania 19 84,95
WWF Wrestlemania 20 84,95
WWF Wrestlemania 21 84,95
WWF Wrestlemania 22 84,95
WWF Wrestlemania 23 84,95
WWF Wrestlemania 24 84,95
WWF Wrestlemania 25 84,95
WWF Wrestlemania 26 84,95
WWF Wrestlemania 27 84,95
WWF Wrestlemania 28 84,95
WWF Wrestlemania 29 84,95
WWF Wrestlemania 30 84,95
WWF Wrestlemania 31 84,95
WWF Wrestlemania 32 84,95
WWF Wrestlemania 33 84,95
WWF Wrestlemania 34 84,95
WWF Wrestlemania 35 84,95
WWF Wrestlemania 36 84,95
WWF Wrestlemania 37 84,95
WWF Wrestlemania 38 84,95
WWF Wrestlemania 39 84,95
WWF Wrestlemania 40 84,95
WWF Wrestlemania 41 84,95
WWF Wrestlemania 42 84,95
WWF Wrestlemania 43 84,95
WWF Wrestlemania 44 84,95
WWF Wrestlemania 45 84,95
WWF Wrestlemania 46 84,95
WWF Wrestlemania 47 84,95
WWF Wrestlemania 48 84,95
WWF Wrestlemania 49 84,95
WWF Wrestlemania 50 84,95
WWF Wrestlemania 51 84,95
WWF Wrestlemania 52 84,95
WWF Wrestlemania 53 84,95
WWF Wrestlemania 54 84,95
WWF Wrestlemania 55 84,95
WWF Wrestlemania 56 84,95
WWF Wrestlemania 57 84,95
WWF Wrestlemania 58 84,95
WWF Wrestlemania 59 84,95
WWF Wrestlemania 60 84,95
WWF Wrestlemania 61 84,95
WWF Wrestlemania 62 84,95
WWF Wrestlemania 63 84,95
WWF Wrestlemania 64 84,95
WWF Wrestlemania 65 84,95
WWF Wrestlemania 66 84,95
WWF Wrestlemania 67 84,95
WWF Wrestlemania 68 84,95
WWF Wrestlemania 69 84,95
WWF Wrestlemania 70 84,95
WWF Wrestlemania 71 84,95
WWF Wrestlemania 72 84,95
WWF Wrestlemania 73 84,95
WWF Wrestlemania 74 84,95
WWF Wrestlemania 75 84,95
WWF Wrestlemania 76 84,95
WWF Wrestlemania 77 84,95
WWF Wrestlemania 78 84,95
WWF Wrestlemania 79 84,95
WWF Wrestlemania 80 84,95
WWF Wrestlemania 81 84,95
WWF Wrestlemania 82 84,95
WWF Wrestlemania 83 84,95
WWF Wrestlemania 84 84,95
WWF Wrestlemania 85 84,95
WWF Wrestlemania 86 84,95
WWF Wrestlemania 87 84,95
WWF Wrestlemania 88 84,95
WWF Wrestlemania 89 84,95
WWF Wrestlemania 90 84,95
WWF Wrestlemania 91 84,95
WWF Wrestlemania 92 84,95
WWF Wrestlemania 93 84,95
WWF Wrestlemania 94 84,95
WWF Wrestlemania 95 84,95
WWF Wrestlemania 96 84,95
WWF Wrestlemania 97 84,95
WWF Wrestlemania 98 84,95
WWF Wrestlemania 99 84,95
WWF Wrestlemania 100 84,95
WWF Wrestlemania 101 84,95
WWF Wrestlemania 102 84,95
WWF Wrestlemania 103 84,95
WWF Wrestlemania 104 84,95
WWF Wrestlemania 105 84,95
WWF Wrestlemania 106 84,95
WWF Wrestlemania 107 84,95
WWF Wrestlemania 108 84,95
WWF Wrestlemania 109 84,95
WWF Wrestlemania 110 84,95
WWF Wrestlemania 111 84,95
WWF Wrestlemania 112 84,95
WWF Wrestlemania 113 84,95
WWF Wrestlemania 114 84,95
WWF Wrestlemania 115 84,95
WWF Wrestlemania 116 84,95
WWF Wrestlemania 117 84,95
WWF Wrestlemania 118 84,95
WWF Wrestlemania 119 84,95
WWF Wrestlemania 120 84,95
WWF Wrestlemania 121 84,95
WWF Wrestlemania 122 84,95
WWF Wrestlemania 123 84,95
WWF Wrestlemania 124 84,95
WWF Wrestlemania 125 84,95
WWF Wrestlemania 126 84,95
WWF Wrestlemania 127 84,95
WWF Wrestlemania 128 84,95
WWF Wrestlemania 129 84,95
WWF Wrestlemania 130 84,95
WWF Wrestlemania 131 84,95
WWF Wrestlemania 132 84,95
WWF Wrestlemania 133 84,95
WWF Wrestlemania 134 84,95
WWF Wrestlemania 135 84,95
WWF Wrestlemania 136 84,95
WWF Wrestlemania 137 84,95
WWF Wrestlemania 138 84,95
WWF Wrestlemania 139 84,95
WWF Wrestlemania 140 84,95
WWF Wrestlemania 141 84,95
WWF Wrestlemania 142 84,95
WWF Wrestlemania 143 84,95
WWF Wrestlemania 144 84,95
WWF Wrestlemania 145 84,95
WWF Wrestlemania 146 84,95
WWF Wrestlemania 147 84,95
WWF Wrestlemania 148 84,95
WWF Wrestlemania 149 84,95
WWF Wrestlemania 150 84,95
WWF Wrestlemania 151 84,95
WWF Wrestlemania 152 84,95
WWF Wrestlemania 153 84,95
WWF Wrestlemania 154 84,95
WWF Wrestlemania 155 84,95
WWF Wrestlemania 156 84,95
WWF Wrestlemania 157 84,95
WWF Wrestlemania 158 84,95
WWF Wrestlemania 159 84,95
WWF Wrestlemania 160 84,95
WWF Wrestlemania 161 84,95
WWF Wrestlemania 162 84,95
WWF Wrestlemania 163 84,95
WWF Wrestlemania 164 84,95
WWF Wrestlemania 165 84,95
WWF Wrestlemania 166 84,95
WWF Wrestlemania 167 84,95
WWF Wrestlemania 168 84,95
WWF Wrestlemania 169 84,95
WWF Wrestlemania 170 84,95
WWF Wrestlemania 171 84,95
WWF Wrestlemania 172 84,95
WWF Wrestlemania 173 84,95
WWF Wrestlemania 174 84,95
WWF Wrestlemania 175 84,95
WWF Wrestlemania 176 84,95
WWF Wrestlemania 177 84,95
WWF Wrestlemania 178 84,95
WWF Wrestlemania 179 84,95
WWF Wrestlemania 180 84,95
WWF Wrestlemania 181 84,95
WWF Wrestlemania 182 84,95
WWF Wrestlemania 183 84,95
WWF Wrestlemania 184 84,95
WWF Wrestlemania 185 84,95
WWF Wrestlemania 186 84,95
WWF Wrestlemania 187 84,95
WWF Wrestlemania 188 84,95
WWF Wrestlemania 189 84,95
WWF Wrestlemania 190 84,95
WWF Wrestlemania 191 84,95
WWF Wrestlemania 192 84,95
WWF Wrestlemania 193 84,95
WWF Wrestlemania 194 84,95
WWF Wrestlemania 195 84,95
WWF Wrestlemania 196 84,95
WWF Wrestlemania 197 84,95
WWF Wrestlemania 198 84,95
WWF Wrestlemania 199 84,95
WWF Wrestlemania 200 84,95
WWF Wrestlemania 201 84,95
WWF Wrestlemania 202 84,95
WWF Wrestlemania 203 84,95
WWF Wrestlemania 204 84,95
WWF Wrestlemania 205 84,95
WWF Wrestlemania 206 84,95
WWF Wrestlemania 207 84,95
WWF Wrestlemania 208 84,95
WWF Wrestlemania 209 84,95
WWF Wrestlemania 210 84,95
WWF Wrestlemania 211 84,95
WWF Wrestlemania 212 84,95
WWF Wrestlemania 213 84,95
WWF Wrestlemania 214 84,95
WWF Wrestlemania 215 84,95
WWF Wrestlemania 216 84,95
WWF Wrestlemania 217 84,95
WWF Wrestlemania 218 84,95
WWF Wrestlemania 219 84,95
WWF Wrestlemania 220 84,95
WWF Wrestlemania 221 84,95
WWF Wrestlemania 222 84,95
WWF Wrestlemania 223 84,95
WWF Wrestlemania 224 84,95
WWF Wrestlemania 225 84,95
WWF Wrestlemania 226 84,95
WWF Wrestlemania 227 84,95
WWF Wrestlemania 228 84,95
WWF Wrestlemania 229 84,95
WWF Wrestlemania 230 84,95
WWF Wrestlemania 231 84,95
WWF Wrestlemania 232 84,95
WWF Wrestlemania 233 84,95
WWF Wrestlemania 234 84,95
WWF Wrestlemania 235 84,95
WWF Wrestlemania 236 84,95
WWF Wrestlemania 237 84,95
WWF Wrestlemania 238 84,95
WWF Wrestlemania 239 84,95
WWF Wrestlemania 240 84,95
WWF Wrestlemania 241 84,95
WWF Wrestlemania 242 84,95
WWF Wrestlemania 243 84,95
WWF Wrestlemania 244 84,95
WWF Wrestlemania 245 84,95
WWF Wrestlemania 246 84,95
WWF Wrestlemania 247 84,95
WWF Wrestlemania 248 84,95
WWF Wrestlemania 249 84,95
WWF Wrestlemania 250 84,95
WWF Wrestlemania 251 84,95
WWF Wrestlemania 252 84,95
WWF Wrestlemania 253 84,95
WWF Wrestlemania 254 84,95
WWF Wrestlemania 255 84,95
WWF Wrestlemania 256 84,95
WWF Wrestlemania 257 84,95
WWF Wrestlemania 258 84,95
WWF Wrestlemania 259 84,95
WWF Wrestlemania 260 84,95
WWF Wrestlemania 261 84,95
WWF Wrestlemania 262 84,95
WWF Wrestlemania 263 84,95
WWF Wrestlemania 264 84,95
WWF Wrestlemania 265 84,95
WWF Wrestlemania 266 84,95
WWF Wrestlemania 267 84,95
WWF Wrestlemania 268 84,95
WWF Wrestlemania 269 84,95
WWF Wrestlemania 270 84,95
WWF Wrestlemania 271 84,95
WWF Wrestlemania 272 84,95
WWF Wrestlemania 273 84,95
WWF Wrestlemania 274 84,95
WWF Wrestlemania 275 84,95
WWF Wrestlemania 276 84,95
WWF Wrestlemania 277 84,95
WWF Wrestlemania 278 84,95
WWF Wrestlemania 279 84,95
WWF Wrestlemania 280 84,95
WWF Wrestlemania 281 84,95
WWF Wrestlemania 282 84,95
WWF Wrestlemania 283 84,95
WWF Wrestlemania 284 84,95
WWF Wrestlemania 285 84,95
WWF Wrestlemania 286 84,95
WWF Wrestlemania 287 84,95
WWF Wrestlemania 288 84,95
WWF Wrestlemania 289 84,95
WWF Wrestlemania 290 84,95
WWF Wrestlemania 291 84,95
WWF Wrestlemania 292 84,95
WWF Wrestlemania 293 84,95
WWF Wrestlemania 294 84,95
WWF Wrestlemania 295 84,95
WWF Wrestlemania 296 84,95
WWF Wrestlemania 297 84,95
WWF Wrestlemania 298 84,95
WWF Wrestlemania 299 84,95
WWF Wrestlemania 300 84,95
WWF Wrestlemania 301 84,95
WWF Wrestlemania 302 84,95
WWF Wrestlemania 303 84,95
WWF Wrestlemania 304 84,95
WWF Wrestlemania 305 84,95
WWF Wrestlemania 306 84,95
WWF Wrestlemania 307 84,95
WWF Wrestlemania 308 84,95
WWF Wrestlemania 309 84,95
WWF Wrestlemania 310 84,95
WWF Wrestlemania 311 84,95
WWF Wrestlemania 312 84,95
WWF Wrestlemania 313 84,95
WWF Wrestlemania 314 84,95
WWF Wrestlemania 315 84,95
WWF Wrestlemania 316 84,95
WWF Wrestlemania 317 84,95
WWF Wrestlemania 318 84,95
WWF Wrestlemania 319 84,95
WWF Wrestlemania 320 84,95
WWF Wrestlemania 321 84,95
WWF Wrestlemania 322 84,95
WWF Wrestlemania 323 84,95
WWF Wrestlemania 324 84,95
WWF Wrestlemania 325 84,95
WWF Wrestlemania 326 84,95
WWF Wrestlemania 327 84,95
WWF Wrestlemania 328 84,95
WWF Wrestlemania 329 84,95
WWF Wrestlemania 330 84,95
WWF Wrestlemania 331 84,95
WWF Wrestlemania 332 84,95
WWF Wrestlemania 333 84,95
WWF Wrestlemania 334 84,95
WWF Wrestlemania 335 84,95
WWF Wrestlemania 336 84,95
WWF Wrestlemania 337 84,95
WWF Wrestlemania 338 84,95
WWF Wrestlemania 339 84,95
WWF Wrestlemania 340 84,95
WWF Wrestlemania 341 84,95
WWF Wrestlemania 342 84,95
WWF Wrestlemania 343 84,95
WWF Wrestlemania 344 84,95
WWF Wrestlemania 345 84,95
WWF Wrestlemania 346 84,95
WWF Wrestlemania 347 84,95
WWF Wrestlemania 348 84,95
WWF Wrestlemania 349 84,95
WWF Wrestlemania 350 84,95
WWF Wrestlemania 351 84,95
WWF Wrestlemania 352 84,95
WWF Wrestlemania 353 84,95
WWF Wrestlemania 354 84,95
WWF Wrestlemania 355 84,95
WWF Wrestlemania 356 84,95
WWF Wrestlemania 357 84,95
WWF Wrestlemania 358 84,95
WWF Wrestlemania 359 84,95
WWF Wrestlemania 360 84,95
WWF Wrestlemania 361 84,95
WWF Wrestlemania 362 84,95
WWF Wrestlemania 363 84,95
WWF Wrestlemania 364 84,95
WWF Wrestlemania 365 84,95
WWF Wrestlemania 366 84,95
WWF Wrestlemania 367 84,95
WWF Wrestlemania 368 84,95
WWF Wrestlemania 369 84,95
WWF Wrestlemania 370 84,95
WWF Wrestlemania 371 84,95
WWF Wrestlemania 372 84,95
WWF Wrestlemania 373 84,95
WWF Wrestlemania 374 84,95
WWF Wrestlemania 375 84,95
WWF Wrestlemania 376 84,95
WWF Wrestlemania 377 84,95
WWF Wrestlemania 378 84,95
WWF Wrestlemania 379 84,95
WWF Wrestlemania 380 84,95
WWF Wrestlemania 381 84,95
WWF Wrestlemania 382 84,95
WWF Wrestlemania 383 84,95
WWF Wrestlemania 384 84,95
WWF Wrestlemania 385 84,95
WWF Wrestlemania 386 84,95
WWF Wrestlemania 387 84,95
WWF Wrestlemania 388 84,95
WWF Wrestlemania 389 84,95
WWF Wrestlemania 390 84,95
WWF Wrestlemania 391 84,95
WWF Wrestlemania 392 84,95
WWF Wrestlemania 393 84,95
WWF Wrestlemania 394 84,95
WWF Wrestlemania 395 84,95
WWF Wrestlemania 396 84,95
WWF Wrestlemania 397 84,95
WWF Wrestlemania 398 84,95
WWF Wrestlemania 399 84,95
WWF Wrestlemania 400 84,95
WWF Wrestlemania 401 84,95
WWF Wrestlemania 402 84,95
WWF Wrestlemania 403 84,95
WWF Wrestlemania 404 84,95
WWF Wrestlemania 405 84,95
WWF Wrestlemania 406 84,95
WWF Wrestlemania 407 84,95
WWF Wrestlemania 408 84,95
WWF Wrestlemania 409 84,95
WWF Wrestlemania 410 84,95
WWF Wrestlemania 411 84,95
WWF Wrestlemania 412 84,95
WWF Wrestlemania 413 84,95
WWF Wrestlemania 414 84,95
WWF Wrestlemania 415 84,95
WWF Wrestlemania 416 84,95
WWF Wrestlemania 417 84,95
WWF Wrestlemania 418 84,95
WWF Wrestlemania 419 84,95
WWF Wrestlemania 420 84,95
WWF Wrestlemania 421 84,95
WWF Wrestlemania 422 84,95
WWF Wrestlemania 423 84,95
WWF Wrestlemania 424 84,95
WWF Wrestlemania 425 84,95
WWF Wrestlemania 426 84,95
WWF Wrestlemania 427 84,95
WWF Wrestlemania 428 84,95
WWF Wrestlemania 429 84,95
WWF Wrestlemania 430 84,95
WWF Wrestlemania 431 84,95
WWF Wrestlemania 432 84,95
WWF Wrestlemania 433 84,95
WWF Wrestlemania 434 84,95
WWF Wrestlemania 435 84,95
WWF Wrestlemania 436 84,95
WWF Wrestlemania 437 84,95
WWF Wrestlemania 438 84,95
WWF Wrestlemania 439 84,95
WWF Wrestlemania 440 84,95
WWF Wrestlemania 441 84,95
WWF Wrestlemania 442 84,95
WWF Wrestlemania 443 84,95
WWF Wrestlemania 444 84,95
WWF Wrestlemania 445 84,95
WWF Wrestlemania 446 84,95
WWF Wrestlemania 447 84,95
WWF Wrestlemania 448 84,95
WWF Wrestlemania 449 84,95
WWF Wrestlemania 450 84,95
WWF Wrestlemania 451 84,95
WWF Wrestlemania 452 84,95
WWF Wrestlemania 453 84,95
WWF Wrestlemania 454 84,95
WWF Wrestlemania 455 84,95
WWF Wrestlemania 456 84,95
WWF Wrestlemania 457 84,95
WWF Wrestlemania 458 84,95
WWF Wrestlemania 459 84,95
WWF Wrestlemania 460 84,95
WWF Wrestlemania 461 84,95
WWF Wrestlemania 462 84,95
WWF Wrestlemania 463 84,95
WWF Wrestlemania 464 84,95
WWF Wrestlemania 465 84,95
WWF Wrestlemania 466 84,95
WWF Wrestlemania 467 84,95
WWF Wrestlemania 468 84,95
WWF Wrestlemania 469 84,95
WWF Wrestlemania 470 84,95
WWF Wrestlemania 471 84,95
WWF Wrestlemania 472 84,95
WWF Wrestlemania 473 84,95
WWF Wrestlemania 474 84,95
WWF Wrestlemania 475 84,95
WWF Wrestlemania 476 84,95
WWF Wrestlemania 477 84,95
WWF Wrestlemania 478 84,95
WWF Wrestlemania 479 84,95
WWF Wrestlemania 480 84,95
WWF Wrestlemania 481 84,95
WWF Wrestlemania 482 84,95
WWF Wrestlemania 483 84,95
WWF Wrestlemania 484 84,95
WWF Wrestlemania 485 84,95
WWF Wrestlemania 486 84,95
WWF Wrestlemania 487 84,95
WWF Wrestlemania 488 84,95
WWF Wrestlemania 489 84,95
WWF Wrestlemania 490 84,95
WWF Wrestlemania 491 84,95
WWF Wrestlemania 492 84,95
WWF Wrestlemania 493 84,95
WWF Wrestlemania 494 84,95
WWF Wrestlemania 495 84,95
WWF Wrestlemania 496 84,95
WWF Wrestlemania 497 84,95
WWF Wrestlemania 498 84,95
WWF Wrestlemania 499 84,95
WWF Wrestlemania 500 84,95
WWF Wrestlemania 501 84,95
WWF Wrestlemania 502 84,95
WWF Wrestlemania 503 84,95
WWF Wrestlemania 504 84,95
WWF Wrestlemania 505 84,95
WWF Wrestlemania 506 84,95
WWF Wrestlemania 507 84,95
WWF Wrestlemania 508 84,95
WWF Wrestlemania 509 84,95
WWF Wrestlemania 510 84,95
WWF Wrestlemania 511 84,95
WWF Wrestlemania 512 84,95
WWF Wrestlemania 513 84,95
WWF Wrestlemania 514 84,95
WWF Wrestlemania 515 84,95
WWF Wrestlemania 516 84,95
WWF Wrestlemania 517 84,95
WWF Wrestlemania 518 84,95
WWF Wrestlemania 519 84,95
WWF Wrestlemania 520 84,95
WWF Wrestlemania 521 84,95
WWF Wrestlemania 522 84,95
WWF Wrestlemania 523 84,95
WWF Wrestlemania 524 84,95
WWF Wrestlemania 525 84,95
WWF Wrestlemania 526 84,95
WWF Wrestlemania 527 84,95
WWF Wrestlemania 528 84,95
WWF Wrestlemania 529 84,95
WWF Wrestlemania 530 84,95
WWF Wrestlemania 531 84,95
WWF Wrestlemania 532 84,95
WWF Wrestlemania 533 84,95
WWF Wrestlemania 534 84,95
WWF Wrestlemania 535 84,95
WWF Wrestlemania 536 84,95
WWF Wrestlemania 537 84,95
WWF Wrestlemania 538 84,95
WWF Wrestlemania 539 84,95
WWF Wrestlemania 540 84,95
WWF Wrestlemania 541 84,95
WWF Wrestlemania 542 84,95
WWF Wrestlemania 543 84,95
WWF Wrestlemania 544 84,95
WWF Wrestlemania 545 84,95
WWF Wrestlemania 546 84,95
WWF Wrestlemania 547 84,95
WWF Wrestlemania 548 84,95
WWF Wrestlemania 549 84,95
WWF Wrestlemania 550 84,95
WWF Wrestlemania 551 84,95
WWF Wrestlemania 552 84,95
WWF Wrestlemania 553 84,95
WWF Wrestlemania 554 84,95
WWF Wrestlemania 555 84,95
WWF Wrestlemania 556 84,95
WWF Wrestlemania 557 84,95
WWF Wrestlemania 558 84,95
WWF Wrestlemania 559 84,95
WWF Wrestlemania 560 84,95
WWF Wrestlemania 561 84,95
WWF Wrestlemania 562 84,95
WWF Wrestlemania 563 84,95
WWF Wrestlemania 564 84,95
WWF Wrestlemania 565 84,95
WWF Wrestlemania 566 84,95
WWF Wrestlemania 567 84,95
WWF Wrestlemania 568 84,95
WWF Wrestlemania 569 84,95
WWF Wrestlemania 570 84,95
WWF Wrestlemania 571 84,95
WWF Wrestlemania 572 84,95
WWF Wrestlemania 573 84,95
WWF Wrestlemania 574 84,95
WWF Wrestlemania 575 84,95
WWF Wrestlemania 576 84,95
WWF Wrestlemania 577 84,95
WWF Wrestlemania 578 84,95
WWF Wrestlemania 579 84,95
WWF Wrestlemania 580 84,95
WWF Wrestlemania 581 84,95
WWF Wrestlemania 582 84,95
WWF Wrestlemania 583 84,95
WWF Wrestlemania 584 84,95
WWF Wrestlemania 585 84,95
WWF Wrestlemania 586 84,95
WWF Wrestlemania 587 84,95
WWF Wrestlemania 588 84,95
WWF Wrestlemania 589 84,95
WWF Wrestlemania 590 84,95
WWF Wrestlemania 591 84,95
WWF Wrestlemania 592 84,95
WWF Wrestlemania 593 84,95
WWF Wrestlemania 594 84,95
WWF Wrestlemania 595 84,95
WWF Wrestlemania 596 84,95
WWF Wrestlemania 597 84,95
WWF Wrestlemania 598 84,95
WWF Wrestlemania 599 84,95
WWF Wrestlemania 600 84,95
WWF Wrestlemania 601 84,95
WWF Wrestlemania 602 84,95
WWF Wrestlemania 603 84,95
WWF Wrestlemania 604 84,95
WWF Wrestlemania 605 84,95
WWF Wrestlemania 606 84,95
WWF Wrestlemania 607 84,95
WWF Wrestlemania 608 84,95
WWF Wrestlemania 609 84,95
WWF Wrestlemania 610 84,95
WWF Wrestlemania 611 84,95
WWF Wrestlemania 612 84,95
WWF Wrestlemania 613 84,95
WWF Wrestlemania 614 84,95
WWF Wrestlemania 615 84,95
WWF Wrestlemania 616 84,95
WWF Wrestlemania 617 84,95
WWF Wrestlemania 618 84,95
WWF Wrestlemania 619 84,95
WWF Wrestlemania 620 84,95
WWF Wrestlemania 621 84,95
WWF Wrestlemania 622 84,95
WWF Wrestlemania 623 84,95
WWF Wrestlemania 624 84,95
WWF Wrestlemania 625 84,95
WWF Wrestlemania 626 84,95
WWF Wrestlemania 627 84,95
WWF Wrestlemania 628 84,95
WWF Wrestlemania 629 84,95
WWF Wrestlemania 630 84,95
WWF Wrestlemania 631 84,95
WWF Wrestlemania 632 84,95
WWF Wrestlemania 633 84,95
WWF Wrestlemania 634 84,95
WWF Wrestlemania 635 84,95
WWF Wrestlemania 636 84,95
WWF Wrestlemania 637 84,95
WWF Wrestlemania 638 84,95
WWF Wrestlemania 639 84,95
WWF Wrestlemania 640 84,95
WWF Wrestlemania 641 84,95
WWF Wrestlemania 642 84,95
WWF Wrestlemania 643 84,95
WWF Wrestlemania 644 84,95
WWF Wrestlemania 645 84,95
WWF Wrestlemania 646 84,95
WWF Wrestlemania 647 84,95
WWF Wrestlemania 648 84,95
WWF Wrestlemania 649 84,95
WWF Wrestlemania 65

köl'n

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

münchen



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

würzburg

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

köl'n

Soft & Hardware
Versand
K-H. Dreßler
50767 Köln
Haselnußweg 9

Tel/Fax: 0221/798860
Nintendo64

Fifa Soccer64	125,00
Mario dt.	89,00
Pilotwings dt.	109,00
Turok dt.	149,00
Turok eng.	149,00
Wave Race	89,00
Star Wars	129,00

Zubehör N64

Controller	55,00
Controller Farb.	55,00
Memory Card	49,00
Nintendo64	299,00
Spieleberater	24,00
Lenkrad us.	149,00

Playstation

Lost Vikings2	89,00
Need for Sp.2	89,95
Po'ed	89,00
Pitball	89,00
Rally Cross us	99,00
Rayman	69,00
Total NBA97	85,00
Sim City2000	89,00
Spider	88,00
Soccer97	89,00

Tekken	105,00
Tekken Platinum	54,00
Tunnel B1	89,00
Tomb Raider	89,00
Virtual Pool	89,00
Worms	69,00
X2	89,00

Playstation Zubehör

Playstation	299,00
Joypad	40,00
Joypad Farb. je	33,00
Memory Card	47,00
Memory C.Farb.	45,00
Versandkosten per	
Post 7,00DM+3,00DM	
NN. Ab 200,00DM	
Versandkosten frei.	
Preisliste gegen 3,00	
DM Porto in	
Briefmarken .Wir	
führen auch SNES	
fragen Sie nach.	

lör'rach

GT ELEKTRONIK
Theodor-Heuss-Strasse, D-79639 Lör'rach

Deutschland
Tel. 07621 44609

Schweiz
Tel. 061 401 41 71
Fax 061 401 42 24

DAS MUSS NICHT SEIN !

Jetzt geht's schon wieder nicht



REPARATUREN UND UMBAUTEN ALLER KONSOLEN

BITTE AUSSCHNEIDEN UND BEILEGEN

SO KÖNNEN WIR IHNEN DM 5,- VERGÜTEN

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

berlin

UFO GAMES

ANKAUF • VERKAUF • TAUSCH

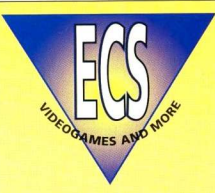
SONY
SATURN
SUPER NES
NINTENDO
MEGA DRIVE
MEGA-CD
GAME BOY
GAME GEAR
NEO-GEO CD
3DO
PC

Es lohnt sich, anzurufen!

UFO GAMES

Bundesallee 72
12161 Berlin
Tel./Fax:
030/859 36 35

hamburg



Stellinger Weg 9 (Nähe
U-Bahnhof Osterstr.)
20255 Hamburg
Tel.: (040) 40 91 79

Nintendo⁶⁴
Sega Saturn
Sony PlayStation
Neo-Geo CD
3DO
SNES
PC-CD-ROM
Zubehör
Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes • Mangas
Importspele & Zeitschriften

berlin

VIDEO & GAME

Ankauf Verkauf Verleih

Nr. **1** 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.-030-41261573
Fax-030-4254862

berlin

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

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett dt	DM299,00
CONTROLLER PAK N64 dt	DM 39,00
Int. Superstar Soccer 64 kpl.dt	DM139,00
Mortal Kombat Trilogy 64 dt	DM149,00
Pilotwings 64 kpl.dt	DM109,00
Star Wars: Shadows of... dt	DM119,00
Super Mario 64 kpl.dt	DM 89,00
Super Mario KART 64 dt	DM 89,00
Turok - uncut- pal.	DM139,95
Waverace 64 kpl.	DM 89,00

SEGA SATURN

SATURN kompl. + Demo's dt.	DM299,00
Saturn kpl. + Tomb Raider dt.	DM349,95
4-4-2 Fußball* dt.	DM 69,00
Adidas Power Soccer kpl.dt.	DM 79,00
Battle Stations kpl. dt.	DM 84,00
Command & Conquer kpl.dt.	DM 89,95
Darklight Conflict kpl. dt.	DM 89,00
Duke Nukem* Saturn dt.	DM 99,00
Fighters Megamix dt.	DM 99,00
Formula Karts* dt.	DM 89,00
Heart of Darkness kpl.dt.	DM 95,00
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
NHL Powerplay Hockey dt.	DM 89,00
Pandemonium dt.	DM 89,00
Quake Saturn* dt.	DM 99,00
Shining the Holy Ark dt.	DM 89,00
Sky Target dt.	DM 84,00
Sonic JAM* dt.	DM 1,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo dt.	DM 69,00
Syndicate Wars* kpl.	DM 89,00
Vampire's Forces dt.	DM 99,00
Warcraft 2 kpl.	DM 89,00

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo CD	DM299,00
Playstation-Memory Card 120 Blocks	DM59,00
Memory Card 360 Blocks dt.	DM 79,00
4-4-2 Fußball* dt.	DM 69,00
Agent Armstrong* dt.	DM 84,00
Black Dawn dt.	DM 88,00
Broken Helix* dt.	DM 89,00
Darklight Conflict kpl.	DM 84,00
Exhumed dt.	DM 79,00
Independence Day* dt.	DM 84,00
Int. Superstar Soccer PRO dt.	DM 99,00
Legacy of Kain kpl.	DM 88,00
Lifeforce TENKA dt.	DM 99,00
Manic Karts dt.	DM 84,00
Mass Destruction kpl.	DM 79,95
Mechwarrior 2 kpl.	DM 89,00
Monster Truck* dt.	DM 98,00
Need for Speed 2 kpl.	DM 84,00
Overblood dt.	DM 84,00
Panzer General 2* dt.	DM 89,00
Porsche Challenge dt.	DM 79,00
Perfect Weapon kpl.	DM 88,00
Rage Racer dt.	DM 99,00
Rebell Assault 2 kpl.	DM 89,00
Resident Evil-uncut-kpl.	DM 89,00
SUIKODEN dt.	DM 89,00
Syndicate Wars* kpl.	DM 88,00
V - Rally dt.	DM 84,00
Vandal Hearts kpl.	DM 99,00
Warcraft 2 kpl.	DM 89,00
Wing Commander 4 kpl.	DM 89,00
Wing Over dt.	DM 89,00

hamburg



ZUBEHÖR • UMBAUTEN • ZEITSCHRIFTEN

SEGA SATURN

DEMNÄCHST: PANASONIC M2

ELBGAUSTRASSE 28
22523 HAMBURG
TEL.-FAX 040/570 25 20



VIDEOGAMES ALLE WELT

SÖHNKE STORBECK
Versand • Verkauf

RESUMES
ERDSTEDTER MARKTPLATZ
184, 185, 281, 182, 183, 39
S-Bahn VERBINDUNG
ERDGAUSTRASSE
AKTIONSHERBERGUNG
AT ANHANG STELLUNGEN

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.

siegen

GAME-PLANET

Sony • Sega • Nintendo • PC

Ludwig-Kentner 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

Nintendo 64
Wir stellen sie uns
auf den neuesten Stand
Schreibst du sie auf
Besuchen Sie unser Ladestapel in Gelsenkirchen

Tel.: 0271 - 890 98 80 Fax.: 890 98 81

berlin

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

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett dt	DM299,00
CONTROLLER PAK N64 dt	DM 39,00
Int. Superstar Soccer 64 kpl.dt	DM139,00
Mortal Kombat Trilogy 64 dt	DM149,00
Pilotwings 64 kpl.dt	DM109,00
Star Wars: Shadows of... dt	DM119,00
Super Mario 64 kpl.dt	DM 89,00
Super Mario KART 64 dt	DM 89,00
Turok - uncut- pal.	DM139,95
Waverace 64 kpl.	DM 89,00

SEGA SATURN

SATURN kompl. + Demo's dt.	DM299,00
Saturn kpl. + Tomb Raider dt.	DM349,95
4-4-2 Fußball* dt.	DM 69,00
Adidas Power Soccer kpl.dt.	DM 79,00
Battle Stations kpl. dt.	DM 84,00
Command & Conquer kpl.dt.	DM 89,95
Darklight Conflict kpl. dt.	DM 89,00
Duke Nukem* Saturn dt.	DM 99,00
Fighters Megamix dt.	DM 99,00
Formula Karts* dt.	DM 89,00
Heart of Darkness kpl.dt.	DM 95,00
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
NHL Powerplay Hockey dt.	DM 89,00
Pandemonium dt.	DM 89,00
Quake Saturn* dt.	DM 99,00
Shining the Holy Ark dt.	DM 89,00
Sky Target dt.	DM 84,00
Sonic JAM* dt.	DM 1,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo dt.	DM 69,00
Syndicate Wars* kpl.	DM 89,00
Vampire's Forces dt.	DM 99,00
Warcraft 2 kpl.	DM 89,00

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo CD	DM299,00
Playstation-Memory Card 120 Blocks	DM59,00
Memory Card 360 Blocks dt.	DM 79,00
4-4-2 Fußball* dt.	DM 69,00
Agent Armstrong* dt.	DM 84,00
Black Dawn dt.	DM 88,00
Broken Helix* dt.	DM 89,00
Darklight Conflict kpl.	DM 84,00
Exhumed dt.	DM 79,00
Independence Day* dt.	DM 84,00
Int. Superstar Soccer PRO dt.	DM 99,00
Legacy of Kain kpl.	DM 88,00
Lifeforce TENKA dt.	DM 99,00
Manic Karts dt.	DM 84,00
Mass Destruction kpl.	DM 79,95
Mechwarrior 2 kpl.	DM 89,00
Monster Truck* dt.	DM 98,00
Need for Speed 2 kpl.	DM 84,00
Overblood dt.	DM 84,00
Panzer General 2* dt.	DM 89,00
Porsche Challenge dt.	DM 79,00
Perfect Weapon kpl.	DM 88,00
Rage Racer dt.	DM 99,00
Rebell Assault 2 kpl.	DM 89,00
Resident Evil-uncut-kpl.	DM 89,00
SUIKODEN dt.	DM 89,00
Syndicate Wars* kpl.	DM 88,00
V - Rally dt.	DM 84,00
Vandal Hearts kpl.	DM 99,00
Warcraft 2 kpl.	DM 89,00
Wing Commander 4 kpl.	DM 89,00
Wing Over dt.	DM 89,00

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

Time Crisis (PSX)



Final Fantasy Tactics (PSX)



Thunderforce 5 (SAT)



Spielhallen-Hits von Namco sind die PSX-Bestseller von morgen. Ob diese Regel auch mit dem Lightgun-Spiel *Time Crisis* weiterhin Bestand haben wird, wird ein Test der Import-Version zeigen. Ebenfalls für Sonys Konsole angekündigt sind Squares *Final Fantasy Tactics* und Acclains *Fantastic Four*, das auf der gleichnamigen Comic-Serie von Marvel basiert. Highlight unter den kommenden Saturn-Titeln ist der fünfte Teil der legendären Shoot'em-Up-Serie *Thunderforce*. ■

64-bit-level

Probe, Treasure, Vic Tokai

32-bit-level

Namco, Square, Technosoft

reportage

Oddworld - Abe's Odyssey

Abe ist ein Alien, der sich gegen die Unterdrückung seiner Rasse auflehnt und sein Volk in die Freiheit zurückführen will. Ein phantastisches Abenteuer voller Rätsel und Gefahren verspricht GT Interactive mit dem ersten Teil der fünfteiligen *Oddworld*-Serie, in der der besagte Abe die Hauptrolle spielt. neXt Level wird das Entwicklungsteam Oddworld Inhabitants in London besuchen und berichten, was es mit diesem vielversprechenden PSX-Projekt auf sich hat. Einblicke in die Arbeit und die Ideen der Programmierer gewährt ein ausführlicher Entwicklungsbericht in der kommenden Ausgabe. ■

Oddworld - Abe's Odyssey (PSX)



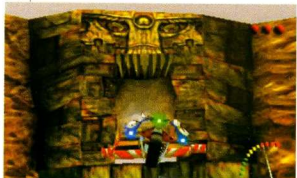
Mischief Makers (N64)



Dark Rift (N64)



Extreme-g (N64)



Treasures abgedrehtes *Go! Go! Troublemakers* (für die westliche Welt in *Mischief Makers* umgetauft) sollte mittlerweile in Japan erhältlich sein. Auch *War Gods*-Konkurrent *Dark Rift* von Vic Tokai steht kurz vor der Markteinführung und wird in der kommenden neXt Level unter die Lupe genommen. Noch nicht ganz fertig, aber schon jetzt sehr beeindruckend präsentiert sich Acclains futuristisches Rennspiel *Extreme-g*, das von vielen Genre-Fans sicherlich sehnsüchtig erwartet wird. Mittelfristig scheint auch ohne die Mitwirkung von Nintendo die Versorgung des N64 mit ansprechender Spiele-Software sichergestellt zu sein. ■

impressum

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSdP)
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter, Thomas Hellwig
Redaktion: Frederic Berg, Marco Häntsch, Christian Henning, Marcus Höfer, Klaus Kock
Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Maris Feldmann, Hirofumi Yamada

Art Direction: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Henke Vogt

Textkorrektur: Thomas Hellwig

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)



9/97 erscheint am 22. August 1997

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: © Psynosis

© 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.



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 4/97, Wertung: 1,3

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

MegaHit 4/97, Wertung: 76%

"...unterhaltsame Mischung aus Actionspektakel und Rennsportatmosphäre"

Next Level 4/97, Wertung: 85%



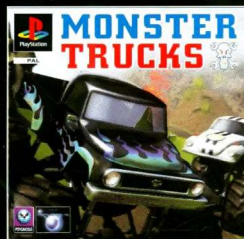
Ein Spaß auf Riesenreifen von den Machern von Destruction Derby 1&2.

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



Im Strassengraben sind noch Plätze frei. Für Deine Konkurrenz.

Wir haben das Wetter manipuliert, Schlaglöcher ausgehoben, die Fans von der Piste gescheucht und den Motoren das Röhren im Surround-Sound beigebracht. Die Echtzeit läuft. In 3-D. Hol Dir das ultimative Rallye-Erlebnis mit den offiziellen Wagen der WRC-Saison '97, entwickelt mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen.

V-RALLY

1997 CHAMPIONSHIP EDITION

