

next Level

LEVEL

LEVEL

Sony PlayStation · Sega Saturn · Nintendo⁶⁴ · Arcade · M2 · 64DD · Neo·Geo64 · SNES



Die aktuelle Saison
Formel 1 '97

Der Castlevania-
Nachfolger
Dracula X



Rollenspiel-Klassiker
**Shining the
Holy Ark**



Neue Fußball-Referenz
**Int. Superstar
Soccer 64**
Die PAL-Version im Test



Tanz der Teufel

DOOM 64





**“WIR KONNTEN ES AUFGEBEN.
MORGEN.
KEIN PROBLEM.”**

Es setzt neue
Maßstäbe in Sachen
Fun-Racer™ – DAS OFFIZIELLE
PLAYSTATION MAGAZIN

1,9 Offizielle Playstation Magazin
90% Mega Fun Gold Award
10/10 Fun Generation



**“WIR HABEN ES
AUCH SCHON
GESTERN GESAGT.”**

MAXIMUM MULTI-PLAYER RACING



48 HOPFVERDREHENDRE 3D BAHNEN. 32 FAHRZEUGE. UNGEHEURE MENGEN AN WAFFEN. ANFANGEN IST LEICHT. AUFHOREN IST SCHWER.

Codemasters
pure gameplay

www.codemasters.com

HALSBRECHERISCHES RENNSPIEL FÜR 1-8 SUCHTIGE

V3

„Deine Chance, Abenteurer!“

Wohligeformte Polygone, sonnengebräunte Texturen und sportliche Steuerung, das ist Lara Croft. Kaum einem Spieler dürfte die dunkelhaarige Schönheit aus *Tomb Raider*, einem der besten und innovativsten 32-Bit-Spiele, entgangen sein. Wir wollen nun alle Leser mit dem 3D-Action-Adventure von Eidos Interactive belohnen, die neXt Level weiterempfehlen, d. h., einen neuen Leser/eine neue Leserin werben. Als Prämie für jeden vermittelten Abonnenten gibt es kostenlos eine Vollversion von *Tomb Raider* für die PlayStation. Wir werden selbstverständlich allen Lesern, die sich in der Vergangenheit für die schöne Lara als Abo-Prämie entschieden haben, die geleistete Zuzahlung erstatten.

Wie das funktioniert? Auf den Seiten 18 und 19 ist Näheres zu dieser einmaligen Aktion zu finden.

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

Letzte Meldung:

Zwei Monate nachdem Sony in Deutschland in die Offensive ging und den Preis für die PlayStation rechtzeitig zum Launch des Nintendo⁶⁴ um 100 DM senkte, zieht Nintendo nun nach. Seit dem 2. Mai 1997 kostet ein N64 nur noch 299 DM.

Bereits in der vergangenen Ausgabe hatten wir vorausgesagt, daß es nur noch eine Frage der Zeit sei, bis Nintendo den Preis des N64 wie in Japan und den USA auch in Deutschland senkt. Mit einer so raschen Aktion hatte allerdings niemand gerechnet – zuallererst wohl die Nintendo-Fans, die innerhalb der ersten neun Wochen 399 DM für ihre 64-Bit-Konsole ausgegeben haben. Doch für all jene spendet Wolf Salzer, Mitglied der Geschäftsleitung von Nintendo of Europe, in einer Presseerklärung Trost: „Bereits zur Einführung haben wir das Nintendo⁶⁴ erheblich günstiger angeboten, als man es für die leistungsstarke 64-Bit-Technologie erwartet hat ... Und es freut uns natürlich, schon so frühzeitig weitere Kostenvorteile an die deutschen Videospielder Fans weitergeben zu können.“

Nun, ob es sich bei dieser Entscheidung um wahre Kundenfreundlichkeit handelt, oder um eine Reaktion auf mäßige Verkäufe, darüber darf sich jeder selbst eine Meinung bilden – zumal Nintendo in der Vergangenheit stets auf den über Jahre hinweg nahezu gleichgebliebenen Preis des SNES hingewiesen hat.

Nach eigenen Angaben (in o. g. Presseerklärung vom 29. April) hat man in Deutschland allein 100.000 Konsolen innerhalb der ersten vier Wochen verkauft, von seiten der unabhängigen Software-Hersteller wird diese Angabe hinter vorgehaltener Hand allerdings bezweifelt. Oder um den Spiegel (Ausgabe 18/97 vom 28. April) zu zitieren: „In Deutschland hat Nintendo nach dem Start im März gerade erst, so ein Firmensprecher, „die Phase der Planwirtschaft beendet“ und will noch keine Verkaufszahlen bekanntgeben.“

REPORTAGEN

Special: Rennspiele 20

Mit der Einführung der Next-Generation-Konsolen wurde eine Software-Lawine im Rennspielgenre losgetreten, die ihresgleichen sucht. Action-Rasereien, realistische Simulationen und Fun-Spektakel gibt es mittlerweile zuhauf. Dabei den Überblick zu behalten, ist nicht gerade eine leichte Aufgabe. Grund genug für neXt Level, den Rennspielen einmal gehörig auf den Zahn zu fühlen und eine komplette Übersicht zu präsentieren.



Formel 1 '97 (PSX) ist die aktuelle Fortsetzung des erfolgreichsten PlayStation-Spiels in Europa

Psygnosis Software Line-Up ... 68

Die für die Qualität ihrer Produkte bekannte Software-Schmiede Psygnosis hat viele neue Titel in der Mache. Ab Seite 68 gibt es einen ersten Einblick in ihre aktuelle Produktpalette.



Arcade 52

Auch der Automaten Sektor wird durch eine rasante Entwicklung bestimmt. Neue Hardwareplattinen schrauben insbesondere die grafischen Möglichkeiten rasend schnell in die Höhe und rücken 1:1-Umsetzungen für Heimkonsolen in unerreichbare Ferne. Die bedeutende Automatenmesse AOU in Tokio hatte wieder mal einige Highlights zu bieten.

RUBRIKEN

Händlerregister	96
Heft-Shop	93
Impressum	98
neXt month	98
read.me	6
Zubehör	94

SPIEL DES MONATS

SEITE 10



Nintendo⁶⁴

Intern. Superstar Soccer 64

Jedem Fan ausgereifter Fußball-Simulationen dürfte Konamis International Superstar Soccer-Serie ein Begriff sein. Mit dem neuesten Sequel für Nintendos 64-Bitter haben sich die Programmierer selbst um längen übertraffen.

TITELTHEMA

SEITE 40

Nintendo⁶⁴

Doom 64

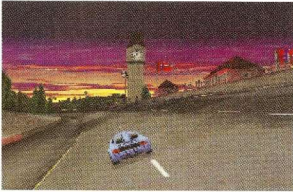


Nachdem Acclaim mit Turok - Dinosaur Hunter einen Riesenerfolg erzielt hat, präsentiert Williams nun einen weiteren First-Person-Shooter. Doom 64 bietet heiße Action in einem düsteren Ambiente.

COMPETITIONS SEITEN 16, 59 UND 65

Eine Reise nach Berlin, eine PlayStation, Jacken und jede Menge Software

Dank der freundlichen Unterstützung der Firmen Codemasters, Sony und Virgin gibt es auch diesen Monat wieder einige ganz besondere Preise für die Teilnehmer der Competitions zu gewinnen.



Need for Speed II (PSX), Seite 24



StarFox 64 (N64), Seite 38



FIFA 64 (N64), Seite 44



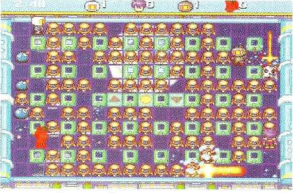
Bushido Blade (PSX), Seite 72



Metal Slug (SAT), Seite 74



Wing Commander IV (PSX), Seite 75



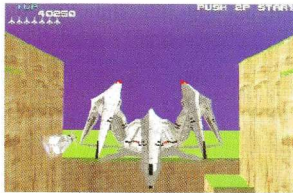
Saturn Bomberman (SAT), Seite 76



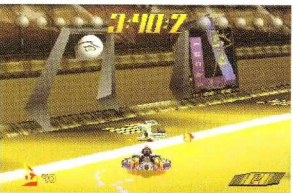
Pandemonium! (SAT), Seite 77



Dracula X (PSX), Seite 80



Xevious 3D/G (PSX), Seite 82



BallBlazer Champions (PSX), Seite 84



Soul Blade (PSX), Seite 86

64-bit-level

behind the scenes 32

Wie sieht Nintendos vergangenes Geschäftsjahr aus. Was ist das Neo Geo 64? Außerdem, Infos über die Tokio Toy Show, das 64DD und diverse Titel.

news 34

Sensationelle neue Infos über Zelda 64. Erste Bilder von Castlevania 64 und viele Updates.

SPIEL DES MONATS:

Int. Superstar Soccer 64 (N64) 10

previews

StarFox 64 (N64) 38

Der potentielle Überflieger ist in den japanischen Verkaufregalen gelandet. Erste Facts in diesem Preview.

test

Doom 64 (N64) 40

FIFA 64 (N64) 44

Human Grand Prix (N64) 26

tactics

Der ultimative Doom 64-Cheat. Tips zu Blast Corps.

tactics special 47

Die Levelkarten zu Turok - Dinosaur Hunter gehen in die zweite Runde.

32-bit-level

behind the scenes 56

Resident Evil 2 scheint sich zu verspäten. Die Softwareschwemme kostet einigen Firmen den Kopf. Rare-Mitarbeiter gründen ein eigenes Entwicklerteam und programmieren exklusiv für die PlayStation und die neuesten Gerüchte um den Saturn 2.

news 58

Unermüdlich arbeiten die Entwickler an Saturn- und PlayStation-Software. Azel: Panzer Dragoon RPG und Breath of Fire III sind nur einige der interessantesten Titel, die sich in den Startlöchern befinden.

tests

BallBlazer Champions (PSX) 84

Bushido Blade (PSX) 72

Dracula X (PSX) 80

Fighters Megamix (SAT) 87

Need for Speed II (PSX) 24

Metal Slug (SAT) 74

Pandemonium! (SAT) 77

Rebel Assault II (PSX) 87

Saturn Bomberman (SAT) 76

Shining the Holy Ark (SAT) 78

Soul Blade (PSX) 86

Test Drive Off-Road (PSX) 25

Wing Commander IV (PSX) 75

Xevious 3D/G (PSX) 82

tactics 88

Rat und Tat zu vielen 32-Bit-Spielen für PSX und SAT.



Final Fantasy-Wertung

1. Euer Bericht über *Final Fantasy VII* (XL 4/97) gefiel mir wirklich sehr gut. Aber als ich die Bewertung las, hätte ich am liebsten einen Kopfstand gemacht: 90 %, einfach lachhaft! Zumal dieses Spiel umworben wird wie Gott in Frankreich. Dabei war zu lesen, daß Square mit diesem Titel Videospiele-Geschichte schreiben wird. Deshalb sind die 90 % ziemlich unfair im Vergleich zu *Super Mario 64*.

2. In Ausgabe 10/96 fiel mir ein Bericht über ein Spiel namens *Dreadnought* auf. Was ist aus diesem Spiel geworden?

Danny Eiche, Dermbach

auch, daß Ihr uns bewiesen habt, daß Ihr es bis zum letzten Endgegner geschafft habt. Ein großes Lob ... doch wie kann man in aller Welt nur die Bilder vom letzten Endgegner in einer Zeitung abdrucken?

Das große Ziel eines Rollenspiels ist, den Endgegner zu besiegen. *FF VII* ist das Spiel, auf das ich und viele meiner Freunde das ganze Jahr über warten. Meinetwegen wartet uns doch eine Seite davon! Am besten laßt Ihr die Bilder einfach raus. Andere Magazine haben sich auch zurückgehalten und hätten sicherlich genauso viel abdrucken können.

Alexander Lehmann, Hamburg

XL antwortet:

1. Über die Wertung von *FF VII* kann man natürlich geteilter Meinung sein – das waren wir lange Zeit auch. Die Atmosphäre des Spiels, die Grafik und die kurzen Ladezeiten sind schlichtweg genial. Allerdings hat Square auch nicht den Stein der Weisen entdeckt, sondern als erste Firma nach zweieinhalb Jahren endlich einmal die Möglichkeiten der PlayStation-Hardware anständig genutzt. Auch die Story

„Wie in aller Welt kann man nur Bilder vom letzten Endgegner abdrucken?“

XL antwortet:

Hätten die anderen wohl kaum, sonst hätten sie nicht nur Bilder von der ersten CD (ohne detaillierte Infos zur Story) bzw. einen Monat später mit „Durchgespielt!“ Werbung auf dem Cover gemacht.

Doch abgesehen davon müssen wir Dir recht geben. Es ist tatsächlich nicht sehr wohlüberlegt (und normalerweise auch nicht unsere Art), Bilder von Endgegnern zu zeigen. *FF VII* war eine absolute Ausnahme – schließlich ist das Spiel seit dem 31. Januar in Japan auf dem Markt, die XL 4/97 erschien erst am 21. März, und in Deutschland wird das Spiel erst Ende des Jahres zu haben sein. Wir möchten uns dafür entschuldigen, falls wir Dir (und anderen) zuviel vorweggenommen haben.

Final Fantasy VII macht endlich einmal Gebrauch von den Möglichkeiten der PSX

und der Sound sind hervorragend – es ist jedoch nicht einzusehen, warum man in diesen Punkten in Kauf nehmen muß, daß z. B. einige Musiken von *FF VI* (SNES) wiederverwendet wurden und bei der Handlung sogar Abstriche in Kauf genommen werden müssen. Der SNES-Vorgänger bot z. B. vierzehn Charaktere, jeder mit seiner eigenen Hintergrundgeschichte, die sich im Verlauf des Spiels offenbart. Bei *FF VII* sind es derer nur neun, von denen gleichzeitig nur noch drei (und nicht vier) der Party angehören können.

Doch von dieser Erbsenzählerei einmal abgesehen, mangelt es dem Gameplay von *FF VII* an Innovationen – und die bietet *Super Mario 64* reichlich.

2. Seit dem Bericht gab es nichts Neues über *Dreadnought*, derzeit gibt es nicht einmal einen angekündigten Termin. Überhaupt verzögern sich momentan fast alle Ocean-Projekte. Möglicherweise gibt es zur E3 Mitte Juni News.

Zuviel des Guten

Mensch, was hab ich mich gefreut. Endlich mal wieder ein Bericht über *Final Fantasy VII*. Und neue Bilder. Ok, eigentlich war ich schon ganz gut mit Bildern eingedeckt, aber Eure Bilder waren eindeutig die besten. Toll fand ich

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

Die Adresse für Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

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

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Heiner Franke

N64-Marktübersicht

Wie viele Spiele sind für das N64 bisher erschienen?

XL antwortet:

Weltweit sind bis dato gerade einmal 23 erschienen. In Japan gibt es: *Super Mario 64*, *PilotWings 64*, *Shogi*, *Wave Race 64*, *St. Andrews Gold*, *Wonder Project J2*, *Mario Kart 64*, *King of Pro Baseball*, *J-League Perfect Striker*, *Mah-Jongg Master*, *Doraemon*, *Blastdozer (Blast Corps)*, *Human Grand Prix* und seit Ende April *StarFox 64*.

Aus den USA kommen noch dazu: *Mortal Kombat Trilogy*, *Cruis'n USA*, *Killer Instinct Gold*, *Star Wars: Shadows of the Empire*, *Wayne Gretzky's 3D-Hockey*, *NBA Hang Time*, *Turok – Dinosaur Hunter*, *FIFA 64* und *Doom 64*.

In Deutschland wurden bislang sechs Titel veröffentlicht, mit *ISS 64* und *Mario Kart 64* folgen in Kürze Nummer sieben und acht.

VIELLEICHT MEHR ALS DU VERTRAGEN KANNST

"SOWAS GENIALES WIE TUROK HABEN
WIR BELANGNOCH AUF MEINER
KONSOLE GESPIELT" - VIDEO GAMES

"NIE ZUVOR GAB ES
SPORTANLÄSSE BEI DENEN DU
BESTÄUNEN" - NEXT LEVEL!

"BEI DIESEM TITEL HANDELT ES SICH
UM EINEN 3D-SHOOTER DER
EXTRAKLASSE" - TOTAL!

"TUROK IST OHNE ZWEIFEL DER
BESTE ECO-SHOOTER" - MEGA FUN

MIT KONKURRENZLOS REALISTISCHEN SZENARIEN UND
EINER FASZINIERENDEN SOUNDKULISSE IN DOLBY-SURROUND WIRD DIESES SPIEL
ZUR UNVERGESSLICHEN ZEITREISE.

TUROK

DINOSAUR HUNTER



TUROK DINOSAUR HUNTER © & 1995 ACCLAIM COMICS, INC. TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC. NINTENDO 64 AND THE 3-D "N" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA, INC. © 1995 NINTENDO OF AMERICA, INC.

Acclaim
Entertainment GmbH

DEUTSCHE VERBANDSPEZIALIST

THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL
SPEZIALVERBANDSVEREIN 1996 AUF DER LANNMESSE IN NÜRNBERG



ANGEBOTE DES MONATS



Fighting Vipers (SA) 49,-



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



Fighters Megamix (SA) 99,-



Soul Blade (PS) 99,-

**Sega Saturn
Actionpack
inkl. Sega Rally &
- WW Soccer '97
429,-**

**SONDERAKTION
SATURN-Geräte liefern
wir portofrei**

THEO-KRANZ-VERSAND- SEGA-FINANZIERUNG

BEISPIEL

SEGA SATURN ACTION PACK, INKL.
SEGA RALLY UND WORLDWIDE
SOCCER '97
+ CHRISTMAS NIGHTS
+ SEGA Flash 3+4 Demo CDs

GRUNDPREIS: DM 429,-

**DM 37,82
PRO MONAT***

TEILZAHLUNGSPREIS: 453,80 DM
EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%
*LAUFZEIT 12 MONATE, VORBE-
HALTIG 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 339,-
- DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-KABEL,
CONTROL PAD, BÄTTERIE,
CHRISTMAS NIGHTS UND
SEGA FLASH VOL. 3+4 DEMO-CDs
- SEGA SATURN ACTION PACK 429,-
- WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY
UND WORLDWIDE SOCCER '97
- SEGA SATURN SEGA RALLY SET 384,-
- WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY
UND SEGA SATURN WWWSOCCER SET 394,-
- WIE OBEN, INKL. WWWSOCCER '97
- CONTROL PAD ORIG. 44,-
- CONT. PAD INFRAR. 2 STÜCK. OR. 114,-
- EXPLORER PAD 19,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
- ARCADE RACER LENKRAD 109,-
- PREDATOR GUN PISTOLE 69,-
- GAME BUSTER 89,-

- COMMAND & CONQUER 99,-
- CROW CITY OF ANGELS 89,-
- CRYPT KILLER 99,-
- DARK SAVIOR 89,-
- DARKLIGHT CONFLICT (JUN.) 89,-
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP 89,-
- DESTRUCTION DERBY 89,-
- DIE HARD ARCADE 94,-
- EXHUMED 94,-
- FIFA SOCCER 97 89,-
- FIGHTERS MEGAMIX (JUN.) 99,-
- HARDCORE 4X4 89,-
- HEART OF DARKNESS (MAI) 99,-
- HEXEN 99,-
- INDEPENDENCE DAY (MAI) 89,-
- IRON & BLOOD (MAI) 89,-
- KRAZY IVAN (MAI) 89,-
- LOST VIKINGS 2 (MAI) 89,-
- MAGIC THE GATHERING (MAI) 89,-

ZUSATZ

0180 5

- MEMORY CARD 4 MIBIT ORIG. 99,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MIBIT 79,-
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54,-
- 4-4-2 FUSSBALL 89,-
- ADIDAS POWER SOCCER (MAI) 79,-
- AMOK 89,-
- ARREST KICKING 99,-
- ASSAULT TRIGS (MAI) 69,-
- ATHLETE KINGS 89,-
- BATTLE SPORT (MAI) 84,-
- BATTLE STATIONS (MAI) 89,-
- BEDLAM (MAI) 99,-
- BLACK DAWN 89,-
- BROKENMAN (MAI) 99,-
- BROKEN HELIX (JUN.) 99,-
- BUCHT 89,-

- MASS DESTRUCTION 89,-
- MANIC KARTS 89,-
- MANX II SUPER BIKE 99,-
- MECHWARRIOR 2 (MAI) 99,-
- MEGA MAN X3 89,-
- MR. BONES 89,-
- NBA LIVE 97 99,-
- NEED FOR SPEED 89,-
- NHL 97 89,-
- NIGHTS INKL. 3D-PAD 129,-
- PANZER DRAGON 2 94,-
- PSYMIC FORCE (MAI) 84,-
- RELOADED (MAI) 89,-
- RETURN FIRE 89,-
- SCORCHER 89,-
- SEGA AGES VOL. 1 - 3 SPIELE 89,-

0931

NINTENDO 64



- NINTENDO 64**
- DT., CONTROL PAD, AV-KABEL, SCART-ADAPTER 399,-
- CONTROL PAD - GRAU 54,-
- CONTROL PAD - GRÜN (MAI) 59,-
- CONTROL PAD - GELB (MAI) 59,-
- CONTROL PAD - ROT (MAI) 59,-
- CONTROL PAD - BLAU (MAI) 59,-
- CONTROL PAD - SCHWARZ (MAI) 59,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
- GAME BUSTER (MAI) 99,-
- GAME KILLER 69,-
- MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIG. 64,-
- MEMORY CARD 1 MEG 69,-
- MEMORY CARD 5 MEG 89,-

- ANTENNENKABEL 49,-
- S-VIDEO-KABEL 34,-
- FIFA SOCCER 64 114,-
- INT. SUPERST. SOCCER 64 (MAI) 139,-
- NBA HANG TIME (JUL.) 139,-
- PILOTWINGS 64 119,-
- STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE 134,-
- SUPER MARIO 64 89,-
- MARIO 64 SPIELBERATER 24,80
- SUPER MARIO KART 64 (JUN.) 89,-
- TUROK DINOSAUR HUNTER 134,-
- WARRACE 64 99,-
- WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY (JUL.) 139,-



Intern. Super.

SIM CITY 2000	99,-	DARKLIGHT CONFLICT (JUN.)	89,-
SONIC TARGET (JUN.)	59,-	DESCENT 2	89,-
SONIC 3D FLUCKIES' ISLAND	94,-	DESTRUCTION DERBY 2	89,-
SONIC THE FIGHTERS (MAJ)	89,-	DEVILDE ENEMIES WITHIN	89,-
SOVIET STRIKE	89,-	EPIDEMIC	85,-
STORY OF THOR 2	89,-	EXCALIBUR 2555 AD	99,-
S. MOTOCROSS	89,-	EXHUMED	89,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-	FANTASTIC 4 (MAJ)	89,-
TEMPEST 2000	89,-	FIFA SOCCER 97	89,-
THREE DIRTY DWARVES	89,-	FORMEL 1	109,-
TOMB RAIDER	94,-	GRID RUN	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-	HARDCORE 4X4	89,-
TORICO	89,-	HEAVEN'S GATE (JUN.)	89,-
VARUNA'S FORCES	99,-	HEXEN	99,-
VIRTUA COP 2	99,-	INDEPENDENCE DAY (MAJ)	89,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN12	99,-	INT. MOTO-X	89,-
VIRTUA FIGHTER 2	89,-	INT. SUPERSTAR SOCCER DEL.	89,-
VIRTUA ON CYBER TROOPERS	94,-	JET RIDER	85,-
X2 (JUN.)	99,-	KING OF FIGHTERS	85,-
		KING'S FIELD	85,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	299,-	LEGACY OF KAIN	89,-
DT. CONTROL PAD UND DEMO-CD	44,-	LIFEFORCE TENKA (MAJ)	99,-
CONTROL. STATION PAD	29,-	LITTLE BIG ADVENTURE	89,-
STATION MASTER PAD	34,-	LOST VIKINGS 2	89,-
ALPS PAD	84,-	MAGIC THE GATHERING (MAJ)	89,-
NAMCO NEGPCON PAD	89,-	MANIC KARTS	84,-
NAMCO ARCADE COMBAT STICK	89,-	MASS DESTRUCTION (JUN.)	89,-
ANALOG JOYSTICK	119,-	MEDIE WARRIOR 2	89,-
MAUS INKL. MAUSPAD	59,-	MEGA MAN 8 (MAJ)	89,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19"	109,-	MEGA MAN X3	89,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-	MEGA MAN BATTLE CHASE (MAJ)	99,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-	MICRO MACHINES V3	99,-
GAME BUSTER	89,-	MIDNIGHT RUN	99,-
MEM. CARD 15 BLOCKS ORIG.	39,-	MONSTER TRÜCK (MAJ)	99,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	69,-	NAMCO MUSEUM VOL. 3	85,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	99,-	NANOTEK WARRIOR (MAJ)	89,-
BAG BUNDLES INKL. TASTEN	89,-	NBA HANGTIME (MAJ)	89,-
CONTROL PAD, MEMORY CARD	89,-	NBA IN THE ZONE 2	94,-
ANTENNENKABEL	39,-	NBA LIVE 97	89,-
2XTREME GAMES	85,-	NECRODROME	94,-
4-4-2 FUSSBALL	89,-	NEED FOR SPEED 2 (MAJ)	89,-
A-TRAIN	99,-	NHL '97	89,-
ADIDAS POWER SOCCER INT.	99,-	NHL FACE OFF '97	85,-
AGENT ARMSTRONG	89,-	OVERLOAD (MAJ)	89,-
ANDRETTI RACING	89,-	PANDEMONIUM	79,-
		PERFECT WEAPON (MAJ)	89,-
		PLAYER MANAGER	89,-
		POKER CHALLENGE	59,-
		POWER RANGERS PINBALL (MAJ)	99,-
		PSYCHIC FORCE (MAJ)	84,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

Playstation

ALIEN TRILOGY	59,-	AIR COMBAT	49,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-	ALIEN TRILOGY	49,-
BATTLE MONSTERS	39,-	AYRTON SENNA KART DUEL	69,-
BLACKFIRE	49,-	BATTLE ARENA TOSHINDEN	49,-
D	49,-	BLAST CHAMBER	59,-
DRAGONHEART	49,-	BREAKPOINT TENNIS	39,-
FIGHTING VIPERS 2	49,-	BUST-A-MOVE 2	49,-
GEX	49,-	DESCENT	49,-
GRID RUN	59,-	DESTRUCTION DERBY	49,-
HI-OCTANE	39,-	DISRUPTOR	59,-
IRON MAN/XO MANOWAR	39,-	EARTH/WORM JIM 2	49,-
MYSTERY MANSION	39,-	FADE TO BLACK	49,-
NBA JAM EXTREME	59,-	FIFA SOCCER 96	49,-
NIGHTS - AUS SET	49,-	HYPER FINAL MATCH TENNIS	49,-
ROBO PIT	49,-	IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
SEGA RALLY	39,-	NBA JAM TOURNAMENT ED.	49,-
SHOCKWAVE ASSAULT	49,-	NEED FOR SPEED	49,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	49,-	NFL QUARTERBACK CLUB '97	49,-
THEME PARK	64,-	PGA TOUR 96	49,-
TUNNEL BT	69,-	PRO PINBALL THE WEB	69,-
VICTORY GOAL	29,-	RIDGE RACER	49,-
WORLDWIDE SOCCER '97	59,-	ROAD RASH	49,-
WWF IN YOUR HOUSE	49,-	STARWINDER	79,-
		SUPERSONIC RACERS	49,-
		TEKKEN	49,-
		TEMPEST X3	79,-
		VIEWPOINT	79,-
		WILLIAMS ARCADE'S GREATEST	39,-
		WIPEOUT	49,-
		WWF IN YOUR HOUSE	79,-

SUKKODEN	89,-
S. MOTOCROSS	89,-
S. PANG COLLECTION (MAJ)	99,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
SYNDICATE WARS (JUN.)	89,-
TEKKEN 2	109,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	85,-
TOTAL NBA '97	85,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	95,-
V-RALLY (JUN.)	89,-
VANDAL HEARTS (MAJ)	99,-
VICTORY BOXING	84,-
VIRTUAL POOL (MAJ)	89,-
VIRTUAL TENNIS	84,-
WARHAMMER	89,-
WING COMMANDER III	89,-
WING COMMANDER IV (JUN.)	89,-
WING OVER (MAJ)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WORMS	89,-
WRECKIN CREW (MAJ)	99,-
X-COM 2 TERROR FR. THE DEEP	95,-
X-MEN CHILDREN ATOM (MAJ)	84,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE JETZT
AUCH FÜR UNSERE
KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77

VERSANDKOSTEN 6,90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS

HOTLINE 21844

ATARI ARCADE'S GREAT. (MAJ)	74,-	RAGE RACER (MAJ)	99,-
BAPHOMET'S FLUCH	95,-	REBEL ASSAULT II	99,-
BATTLE SPORT (MAJ)	84,-	RESIDENT EVIL	95,-
BATTLE STATIONS	89,-	RIOT (MAJ)	89,-
BEDLAM (MAJ)	99,-	ROAD RAGE	89,-
BROKEN HELIX (JUN.)	99,-	SAMPAKI EXTREME TENNIS	89,-
BUBBLE BOBBLE 2	79,-	SAMURAI SHODOWN III	85,-
BUSBY 3D (MAJ)	99,-	SIM CITY 2000	84,-
CARNAGE HEART (MAJ)	85,-	SOUL BLADE (MAJ)	99,-
CHRONICLES OF THE SWORD	95,-	SOVIET STRIKE	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-	SPACE JAM	79,-
CONTRA LEGACY OF WAR	95,-	SPEEDSTER (MAJ)	95,-
COOL BOARDERS	95,-	SPIDER	84,-
CRASH BANDICOOT	109,-	STADT D. VERLOR. KINDER (MAJ)	95,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-	STREET FIGHTER ALPHA 2	89,-
CRYPTE KILLER	99,-	STREET RACER	89,-

571601

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ



er 64 (N64) 139,-



Wave Race 64 (N64) 99,-



Mechwarrior 2 (PS 89,-) (SA 99,-)



Porsche Challenge (PS) 85,-



Rage Racer (PS) 99,-

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



Inter Super Soccer

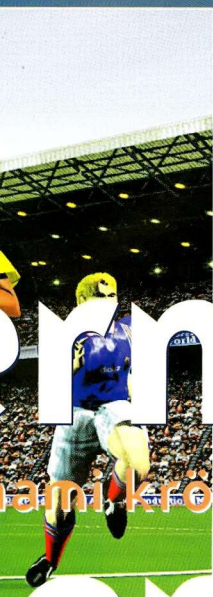
Virtueller Fußball



Auch Konami hat den Wert der eigenen 16-Bit-Qualitätstitel erkannt und legt ein technisch revolutionäres 64-Bit-Update des legendären *International Superstar Soccer* vor. Motion-Capturing in Perfektion und ein Gameplay, das systemübergreifend eine Klasse für sich ist, zeichnen das in jeder Beziehung überzeugende *ISS 64* aus.

Hersteller:	Konami	Entwickler:	KCEO
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	36 + 6 Mannschaften
Preis:	ca. DM 150	Erhältlich:	ab Juni

Sport



International

Konami krönt das Genre:

erstar

ball hat einen neuen Namen

er 64

A VON M. HÄNTSCH

Is Konami vor zwei Jahren das *Ur-International Superstar Soccer* für das Super Nintendo auf den Markt brachte, war die Meinung aller videospielenden Sport-Fans konform, daß es sich dabei um die bis dato am besten spielbare und realistischste Fußballsimulation handle. Mit diesem Spiel erhielt das Genre eine bis heute gültige Referenz, die beweist, daß eine realitätsnahe Sportsimulation gleichzeitig auch ein extrem interessantes Videospiel sein kann. Die SNES-Fortsetzung mit dem Namenszusatz *Deluxe* und die gleichnamige PSX-Konvertierung hielten an den Tugenden des Klassikers fest, erst mit dem

Erscheinen des N64 wagen sich die Japaner an eine Generalüberholung des Spiels.

An die Stelle der traditionellen 2D-Grafik des Originals tritt nun eine 3D-Polygongrafik in geradezu revolutionärer Qualität. Über 270 Animationsphasen wurden für die Bewegungen der Spieler aufgewandt, die dank des geschickt eingesetzten Motion-Capturing-Verfahrens buterweilich ineinander übergehen. Durch die Unterteilung der Animationssequenzen in kleinste, z. T. nur aus drei Einzelaufnahmen zusammengesetzte Abschnitte, die während des Spiels von der Cartridge nachgeladen werden, reagieren die Kicker ohne Verzögerung auf alle Steuerbefehle des Spielers. Durch die perfekte



Info



Sechs der 42 Nationalmannschaften sind All-Star-Teams und können erst nach Eingabe eines Cheats (Siehe Tactics in XL 5/97) ausgewählt werden.

Gameplay: Keine andere Fußball-Simulation bietet eine derart ausgereifte und variantenreiche Steuerung. Das Spielgeschehen gestaltet sich absolut realistisch und äußerst abwechslungsreich.

Präsentation: Konami hat das Motion-Capturing-Verfahren für Videospiele perfektioniert. Die Qualität der Animationen und der 3D-Optik befinden sich auf höchstem Niveau.

Controller Pak: Ein Spielstand belegt 61 Seiten auf dem Controller Pak.

International Superstar Soccer 64

Verknüpfung dieser einzelnen Bewegungsabläufe erreichen die Spieleranimationen eine bisher nie gesehene Qualität, die zu jeder Phase des Spiels absolut natürlich wirkt. So werden auf dem Rasen Haken geschlagen, Körpertäuschungen angesetzt und sämtliche typischen Bewegungen eines Fußballspielers ausgeführt, daß es alleine schon eine Freude ist, das Geschehen als unbeteiligter Zuschauer zu verfolgen. Die Konami-Entwickler hauchten den Spielern förmlich Leben ein und sparten auch nicht an den scheinbar nebensächlichen Dingen. Beispielsweise beherrschen die Kicker zahlreiche Jubelposen, beschweren sich nach Fouls beim Schiedsrichter oder zeigen sich nach einer Verwarnung einsichtig. Ruckelige Animationen oder eine getrübbte Optik, wie sie bei *FIFA 64* an der Tagesordnung sind, gibt es bei *ISS 64* nicht. Sämtliche Animationen und Kamerabewegungen sowie das Verhalten des Balles werden absolut fehlerfrei dargestellt und erwecken so den Eindruck, daß man ein reales Fußballspiel verfolgt.

Diese grafische Pracht geht keinesfalls zu Lasten der Spielbarkeit. Wie schon von den Vorgängerversionen gewohnt, ist das Gameplay tadellos, und dank der variantenreichen sowie äußerst präzisen Analog-Steuerung verfügt *ISS 64* sogar über eine breite Palette neuer Aktionsmöglichkeiten. Besondere Erwähnung verdient die komplexe Paßfunktion, mit der nun auch Pässe in den Lauf des Mitspielers sowie ganze Paßstafetten spielbar sind. Im Gegensatz zur schwammigen Ungenauigkeit der *FIFA 64*-Steuerung bietet *ISS 64* zu jeder Phase des Spiels die absolute Kontrolle über das Geschehen auf dem Platz. Kopfbälle, Doppelpässe, Flanken, Torschüsse, Grätschen und Tacklings sind fast ohne Eingewöhnungszeit beherrsch-

- 1 + 2: Dribblings und Kopfbälle führen zu verbissenen ausgetragenen Zweikämpfen und enden nicht selten mit einem Foul
- 3: Jede Mannschaft verfügt über eigene Jubelposen
- 4: Leider zeigen die Keeper zu viele Schwächen beim Fangen des Balls
- 5: Tatsachenentscheidung: Verwarnungen werden nur nach groben Fouls ausgesprochen

3D-GRAFIK IN PERFEKTION



bar. Egal in welcher Position der Spieler zum Ball steht, jederzeit kann eine breite Palette von Aktionen ausgeführt werden. Wenn nötig, wird das Leder mit dem Kopf oder der Brust direkt aus der Luft angenommen oder Volley gespielt. Eine wahre Augenweide ist die enge Ballführung technisch versierter Spieler. Da wird das Leder mit dem Innen- oder Außenrist geführt, von einem Fuß auf den anderen gelegt und der Gegner förmlich schwindelig getanzt. Dank der präzise ansprechenden Turbo-Funktion sind Einzelaktionen in Form von langen Dribblings genauso leicht ausführbar wie ein variantenreiches Kombinationsspiel. Selbst komplexe Spielzüge wie ein durch einen Querpaß eingeleiteter Flankenlauf oder das ‚Knacken‘ einer Abseitsfalle mittels Steilpaß oder schneller Dribblings gestalten sich dank perfekter Steuerung problemlos. Wer zudem noch bereit ist, von den umfangreichen taktischen Einstellungsmöglichkeiten von *ISS 64* Gebrauch zu machen, bekommt das ulti-

spieler-editor



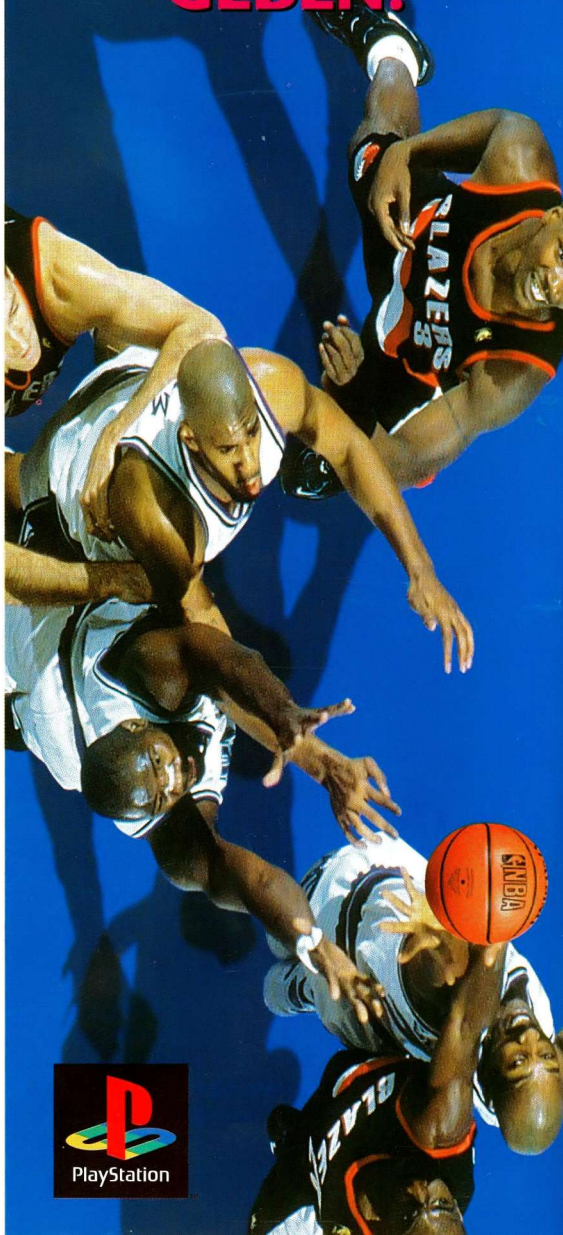
Neben der Bestimmung der äußerlichen Erscheinung ist es mittels der Vergabe von Punkten auf neun Leistungsmerkmale möglich, individuelle Spielercharaktere zu erschaffen und in jede beliebige Mannschaft einzubinden. Alle Modifikationen lassen sich auf dem Controller Pak abspeichern.

- 6 + 7: *ISS 64* bietet eine Optionsvielfalt, die keine Wünsche offenläßt und durch zahlreiche sinnvolle Einstellungsmöglichkeiten begeistert
- 8: Die Replay-Funktion liefert saubere Standbilder, die sich frei zoomen und drehen lassen
- 9: Die 16 Szenarien sind in sechs Schwierigkeitsgrade unterteilt
- 10: Insgesamt stehen neun Kameraperspektiven zur Auswahl

FEATURES UND OPTIONEN



HEUL' NICHT GLEICH, WENN DIESE JUNGS DIR 'NEN KORB GEBEN.



International Superstar Soccer 64

mative Fußballerlebnis geboten. Per Menü können vor jedem Match vier der acht Spieltaktiken (z. B. Konterspiel oder totale Offensive) auf die C-Buttons gelegt und während des Spiels durch gleichzeitiges Betätigen des Z-Knopfes angewählt werden. Ohne großen Aufwand ist es so möglich, das Verhalten der vom Computer gesteuerten Mitspieler zu beeinflussen und auf die Strategie des Gegner zu reagieren. Absolutes Highlight der an Perfektion grenzenden Steuerung ist die Umsetzung der Ziehhilfen bei Standardsituationen wie Ecken und Elfmetern (siehe Infokasten).

Ausufernde Optionen ist man für gewöhnlich von Electronic Arts gewohnt, mit *ISS 64* schaffen es die Konami-Entwickler aber locker, die akribischen Amerikaner auch in diesem Bereich zu übertrumpfen. So lassen sich neben der Modifizierung des Regelwerks auch die Strenge des Schiedsrichters, die Spielerzahl pro Team sowie das Wetter bestimmen. Hochinteressant für jeden Taktiker sind aber die unzähligen Menüs, in denen sich die eigene Elf formieren lässt. Neben den acht Spieltaktiken stehen auch 16 verschiedene taktische Formationen – mit Libero oder Abwehrkette, breitem oder gestaffeltem Mittelfeld sowie einer variablen Zahl von Stürmern – zur Auswahl. Innerhalb der Mannschaft darf festgelegt werden, wer Ecken, Freistöße oder Elfmeter treten darf und sogar, welche Spieler des gegnerischen Teams in Manndeckung genommen werden sollen. Die Steuerung des Keepers erfolgt wahlweise automatisch, manuell oder halbautomatisch. Im letzteren Fall greift der Computer nur ein, wenn der Spieler keine freie Sicht auf sein eigenes Tor hat. Konami hat es aber auch verstanden die fehlende FIFA-Lizenz durch eine umfangreiche Editor-Funktion aufzuwiegen (siehe Infokasten).

Als Spielmodi stehen neben den obligatorischen Freundschaftsspielen, ein Turnier- sowie ein Weltliga-Modus offen. Der vom Super Nintendo bekannte Trainings-Modus ist in leicht abgespeckter Form wieder mit von der Partie und ermöglicht ein Kennenlernen der Steuerung unter entschärften Bedingungen. Auch die beliebten

MOMENT-AUFNAHMEN



elfmeter



Mit *ISS 64* ist das Elfmeter-Schiessen kein Glücksspiel mehr. Der Schütze und der Keeper bewegen eine Art Zielkreuz über das Tor und versuchen sich gegenseitig zu überlisten. So hat auch der Torhüter eine reelle Chance bei diesem sonst so einseitigen Duell.

Scenarios haben die Entwickler nicht vergessen und spendierten dem Modul insgesamt 16 verschiedene Momentaufnahmen von authentischen Partien. So darf beispielsweise in das Halbfinalspiel der EM '96 zwischen Deutschland und England beim Stand von 1:1 eingegriffen werden. Gerade der bei Sportsimulationen etwas unattraktivere Einspieler-Modus wird durch diese Aufgabenstellungen gewaltig aufgewertet.

Kritische Worte dürfen bei einem Test natürlich nicht fehlen, wirken angesichts eines an Perfektion grenzenden Spiels wie *ISS 64* allerdings wie Erbsenzählerei. So sei nur angemerkt, daß der englischsprachige Spielkommentator mitunter zu nerven beginnt, da seine teilweise sehr unsachlichen Bemerkungen zu variantenarm ausfallen. Die Soundkulisse kann aber trotz dieses Mankos als gelungen, wenn auch etwas schwächer als die sonstige Präsentation des Spiels bezeichnet werden.

Konami hat es mit *ISS 64* geschafft, alle bisher je erschienenen Fußball-Simulationen in praktisch allen Belangen zu übertreffen. Sowohl Spielbarkeit als auch Präsentation befinden sich weit über dem 32-Bit-Niveau und lassen auch absolute Spitzentitel wie Segas *Worldwide Soccer '97* alt aussehen. Die FIFA-Reihe kann es mit dem japanischen Schwergewicht überhaupt nicht aufnehmen. *FIFA 64* wirkt im direkten Vergleich zum Konami-Produkt geradezu erschreckend schwach und verstärkt so den Glanz von *ISS 64* nur noch zusätzlich. *ISS 64* ist nicht nur eine in jeder Beziehung kompetente Fußball-Simulation, sondern auch ein bis ins letzte Detail ausgeklügeltes Videospiele, das auch dem Fußball abgeneigte N64-Besitzer unbedingt kennen müssen. ■

Konami legt die mit Abstand realistischste Fußball-Simulation vor und setzt sowohl spielerisch als auch grafisch neue Maßstäbe.

STATEMENTS



MARCO HÄNTSCH: *Hier waren echte Fußball-Fans am Werk, die es auf grandiose Weise verstanden haben, diese komplexe Mannschaftssportart Konsolengerecht aufzubereiten. Konamis Geniestreich verbindet perfektes Gameplay mit einer wegweisenden Präsentation und überzeugt in jeder Beziehung.*



FREDERIC BERG: *Konami läßt sämtliche Fußball-Simulationen ins Abseits laufen. Die extreme Detailverliebtheit geht eine optimale Allianz mit noch nie dagewesener Spielbarkeit ein. Auch nach Wochen gelingen immer wieder neue Spielzugvarianten. ISS 64 ist das ultimative Konsolen-Soccer.*

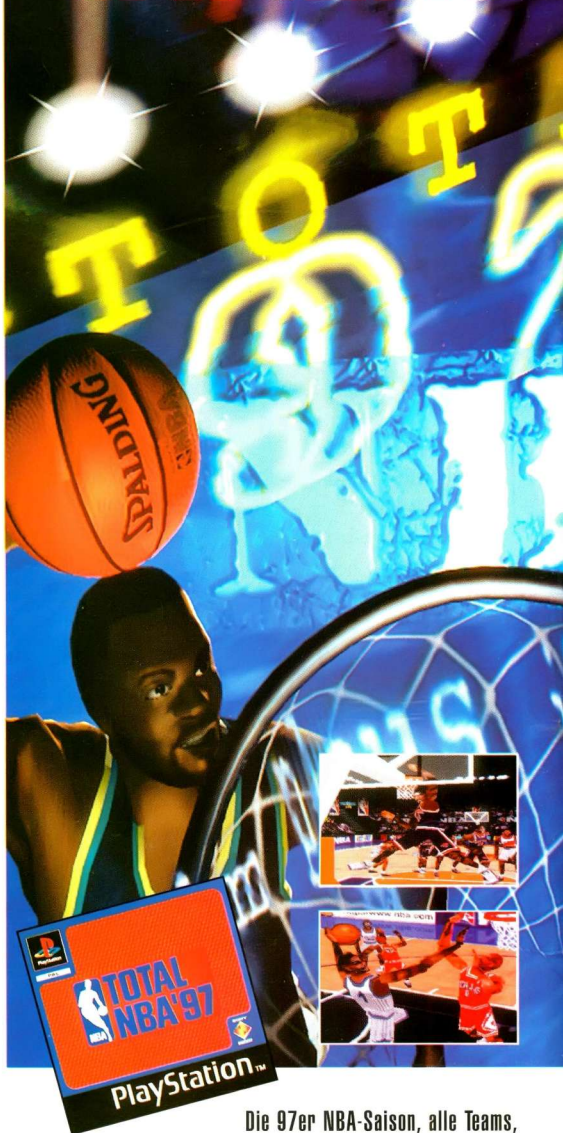


Christian Henning: *Fußball-Simulationen gibt es ja nun wirklich zur Genüge, aber keine konnte weder die sagenhafte Stadionatmosphäre noch die brillante Spielbarkeit bieten wie Konamis ISS 64. Die angenehm schnell zu beherrschende Steuerung gibt auch Einsteigern eine Chance auf den Pokal.*



KLAUS KOCK: *Mit International Superstar Soccer 64 definiert Konami den Begriff Fußball-Simulation neu. Was bei diesem Spiel an Realismus geboten wird, ist kaum noch zu übertreffen. Besonders im direkten Vergleich zu FIFA 64 werden die Stärken dieses Titels deutlich. Mein Fazit: 1:0 für Konami ...*

DUNK'S IHNEN!



Die 97er NBA-Saison, alle Teams, alle Spiele und Du mittendrin. Zeig den Jungs, was 'ne richtige Offence ist. Slam it! Dunk it! Move it!



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

PlayStation



Total NBA '97

Gewinnaktion!

1. Preis: ein Total NBA '97-Actionpack, bestehend aus einem Flug nach Berlin, einer Übernachtung im Kempinski-Hotel, einem Besuch bei Alba Berlin und im bekannten Wintergarten-Varieté, einer Sony PlayStation, einer Spiele-CD Total NBA '97, einem NBA-Video

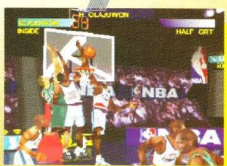
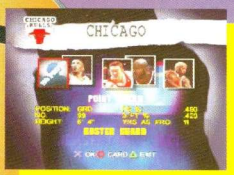
2. Preis: eine Woche Aufenthalt im HOOP-Camp, eine Spiele-CD Total NBA '97 und ein NBA-Video

3. Preis: eine Spiele-CD Total NBA '97 und ein NBA-Video

4.–10. Preis: je ein cooles HOOP-Camp-PSX-T-Shirt, je ein NBA-Video



Alba Berlin



Mit wie vielen Spielern kann Total NBA '97 gleichzeitig gespielt werden?

Mit Total NBA '97 (Test in XL 4/97, Wertung: 80 %) können PlayStation-Besitzer auf den Spuren ihrer sportlichen Vorbilder wandeln. Anlässlich des Erscheinens der Basketball-Simulation spendiert Sony einige ganz besondere Goodies: einen Besuch bei Alba Berlin mit einer Übernachtung im Luxushotel Kempinski sowie eine Woche Basketballtraining in einem HOOP-Camp. Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, muß lediglich die Antwort zu obenstehender Frage auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben und an die folgende Adresse schicken:



neXt Level
Stichwort: Total NBA '97
Friedensalle 41
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 16. Juni '97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Sony und des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



SUBJEKT. LIFEFORCE TENKA Alias: **JODEY**

Hochmobil-gnadenlos-perfekte Handmaschine.
Merkerzeichen-Extrem gewalttätig.

WAFFENPROFIL: SG-26

Prototyp-Laserzielinrichtung
Polymorph: Single/Doppel/Triple MG-
Raketenwerfer-Minen-Craneten-Laser-Plasmaschiff-

EINSATZ: 28-Missionen-Achtel-Puzzles-

Lifeforce.Tenka
DAS TÖDLICHE INFERNO
HAT EINEN NAMEN

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

Playstation Magazin 4/97, Wertung: 1,8

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

Next Level 4/97, Wertung: 8,0

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

Megalom 4/97, Wertung: 85%

"...absolut Top"

Fun Generation 4/97, Wertung: 9 von 10



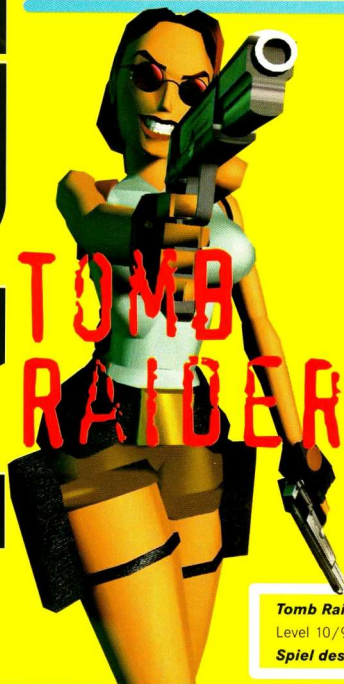
PS and "PlayStation" are trade marks of Sony Computer Entertainment Inc. Lifeforce Tenka, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Limited. ©1997 ALL RIGHTS RESERVED.

LIFEFORCE
TENKA

ABO

LEVEL

Jeder, der ab sofort einen neuen Abonnenten für neXt Level wirbt, bekommt als Belohnung eine der vier angebotenen Prämien (Bitte auf der Abo-Karte ankreuzen!).

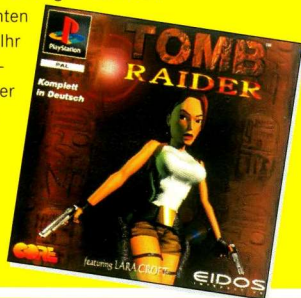


ABO-PRÄMIE 1 *Tomb Raider (Vollversion)*

Deine Chance, Abenteurer!
Erforscht mit der heldenhaf-
ten Schönheit Lara Croft
unheimliche Pyramiden, löst
knackige Rätsel und kämpft
gegen wilde Tiere!

Für die Werbung eines neuen
Abonnenten
erhaltet Ihr
das PSX-
Abenteuer
mit Lara
Croft,
*Tomb
Raider.*

PSX
CD



Tomb Raider ist der Adventure-Hit aus dem Hause Core Design. In neXt Level 10/96 wurde Lara Crofts Abenteuer mit 95 % XL-Wertung zum **Spiel des Monats** gekürt.

ABO-PRÄMIE 2 *Command & Conquer*

PSX
CD

Wer ist der geschickteste
Strategie? Mit *Command &
Conquer* läßt sich das ohne wei-
teres herausfinden. Diese Demo
beinhaltet einen spielbaren Level
um den spannenden Tiberium-
Konflikt.

Command & Conquer ist ein abso-
luter Strategieknüller der Firma Virgin
(Test in XL 1/97, Wertung: 90 %).



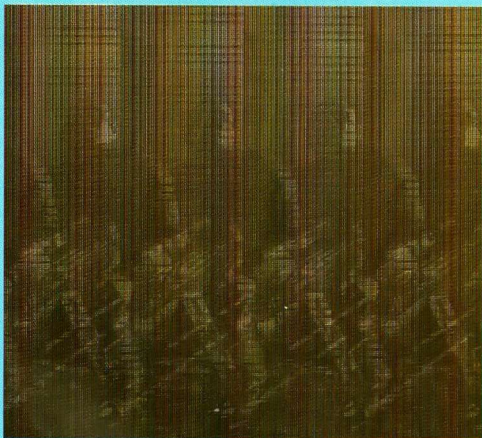
A BO-PRÄMIE 3

Lifeforce: Tenka



Lifeforce: Tenka ist ein gruseliges Cyberspace-Abenteuer in düsteren Katakomben, wo mit futuristischen Waffen häßlichen Mutanten der Garaus gemacht werden soll. Ob der First-Person-Shooter genau das richtige für lange Spielabende ist, kann mit dieser Abo-Prämie ganz einfach ausprobiert werden. Ein kompletter Level des Action-Hammers ist in der Demo-Version spielbar.

Lifeforce: Tenka von Psygnosis ist Action pur. Für das spannende Spektakel, das mit brillanten Optiken und intelligenten Rätseln glänzt, vergab neXT Level im April eine Wertung von 85 %.



A BO-PRÄMIE 4

Christmas NiGHTS



DEMO
CD

Das erste Saturn-Spiel des Sonic-Schöpfers Yuji Naka, **NiGHTS into Dreams**, setzte auf dem Saturn neue Maßstäbe im Bereich schneller 3D-Grafik. Segas spezielle Edition **Christmas NiGHTS** bietet einmalig die Gelegenheit, einige Level probuzupielen. Für die **Demo-CD** wurden die Grafiken aufwendig überarbeitet, so daß sich alle Charaktere im weihnachtlichen Gewand präsentieren.



A BO-EXTRA
TUROK

Zusätzlich zu jedem neuen Abonnement gibt es ab sofort ein interessantes **Turok**-Video, das auf jeden Fall ohne weitere Verpflichtungen behalten werden darf. Das Video zeigt zahlreiche Ausschnitte aus dem genialen First-Person-Shooter für das Nintendo[®].

A BO • A BO • A BO • NEXT • A BO • A BO • A BO

ICH ABONNIERE DIE neXT LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

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

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

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

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

BLZ _____ Kontonummer _____

Geldinstitut _____

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

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

MEINER ZWEITEN UNTERSCHRIFT
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

ICH BIN DER/DIE WERBER/IN UND MÖCHTE FOLGENDE ABO-PRÄMIE INKLUSIVE TUROK-VIDEO FÜR DIE VERMITTLUNG DES ABONNEMENTS ERHALTEN:

- ABO-PRÄMIE 1*
 ABO-PRÄMIE 2*
 ABO-PRÄMIE 3*
 ABO-PRÄMIE 4*

* BITTE NUR EINE PRÄMIE ANKREUZEN!

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

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

XL 6/97

XL 6/97

Die Auslieferung der Abo-Prämie erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Buchung. Mit der Rücknahme des Abo innerhalb von zehn Tagen vor Ablauf des Abos wird der Abo-Preis im Verhältnis zum Restbetrag des Abos zurückgezahlt. Die Versandkosten übernimmt der X-Plan Verlag.

GENRE DURCH

Special

Kein anderes Genre ist auf den 32-Bit-Konsolen zahlenmäßig so stark vertreten wie das der Rennspiele. Über 50 verschiedene Titel für PlayStation und Saturn buhlen um die Gunst der Geschwindigkeitsfanatiker, und zahlreiche Anwärter auf den Genretrothron stehen schon an der Startlinie, bereit zum Angriff auf die Führungsposition. Wer dabei den Überblick behalten will, hat es nicht leicht. Es fällt allerdings auf, daß die absoluten Spitzentitel von nur vier verschiedenen Firmen entwickelt wurden, die zur Zeit die technischen Vorreiter auf diesem Gebiet sind und auch die vielversprechendsten Neuentwicklungen in der Hinterhand haben. Neben den Arcade-Spezialisten Namco und Sega sind dies Psygnosis und seit kurzem auch Sony.

Formel 1 (PSX, Psygnosis, 1-2 Spieler (Link-Kabel), 17 orig. Strecken, 26 orig. F1-Boliden



Seit seinem Release Ende vergangenen Jahres avancierte *Formel 1* zu einem der erfolgreichsten PSX-Spiele überhaupt. Kein Rennsportinteressierter kommt an diesem Spiel vorbei, das in puncto Realismus sämtliche Konkurrenztitel weit in den Schatten stellt. Psygnosis überließ nichts dem Zufall und realisierte dank FOCA-Lizenz eine bis ins

letzte Detail überzeugende Formel-1-Simulation, die nicht nur sämtliche Originalstrecken und Wagen der Saison 1995 beinhaltet, sondern auch eine exzellent nachempfundene Steuerung der PS-starken F1-Boliden aufzuweisen hat. Umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten erlauben zudem neben der individuellen Abstimmung des Fahrzeugs auch die Aktivierung von Fahrhilfen, die den Einstieg in die Königsklasse des Motorsports erleichtern. Die üppige Auswahl von 17 Original-Strecken und 26 authentischen Formel-1-Boliden sucht im Rennspielgenre ihresgleichen. Noch dieses Jahr sollen eine Saturn-Umsetzung und eine Fortsetzung für die PlayStation erscheinen. ■



Formel 1 ist das mit Abstand realistischste Konsolen-Rennspiel



Porsche Challenge (PSX, SCEE, Sony, 1-2 Spieler (Splitscreen), 4 Strecken, 1 Wagen (Boxster)



Das erste Rennspiel aus dem Hause Sony wurde von der Fachpresse überraschend einmütig als rundum gelungen bewertet. Dank der engen Zusammenarbeit mit dem deut-

schen Sportwagenhersteller Porsche gelang SCEE eine gleichermaßen realistische wie auch gut spielbare Boxster-Simulation, die sich technisch auf dem neuesten Stand befindet. Mag die Beschränkung auf ein einzelnes Rennwagenmodell vielen Genre-Fans nicht gefallen, so bekommen sie doch mit dem aufwendig in Szene gesetzten Rahmenprogramm viel Abwechslung geboten. Ein gut

spielbarer Zweispieler-Splitscreen-Modus, alternative und interaktive Trassenführungen auf den vier Kursen sowie das abwechslungs-



Im Cockpit der Boxster lassen sich sogar die Fahrer erkennen



reiche Streckendesign überzeugen auf ganzer Linie. Die Krönung des Spiels ist das authentische Design des Boxsters mit seiner realistischen Fahrphysik. ■

Rage Racer (PSX, Namco, 1 Spieler, 4 Strecken, 13 Wagen



Mit dem dritten Teil der *Ridge Racer*-Reihe legt Namco ein Rennspiel vor, das allgemein als

ein spielerisch sehr ausgereifter Vertreter des Genres angesehen wird. Die Entwickler bewiesen ein unübertreffliches Gespür bei der Ausbalancierung des Schwierigkeitsgrades und vermochten es, ein gleichermaßen fesselndes wie auch exzellent präsentierte Spiel in Szene zu setzen. Dank der vier, nahezu völlig eigenständigen Kurse konnte das

leidige Problem der Streckenarmut beträchtlich entschärft werden, während das Fehlen eines Zweispieler-Modus allerdings eine große Schlappe ist. Wer sich nicht am realitätsfernen Arcade-Handling der Rennwagen stört, sondern bereit ist, sich auf das eigenwillige, aber brillant designte Namco-Gameplay einzulassen, bekommt ein extrem

spannendes Rennspielerlebnis geboten. Spätestens im Juni soll auch die PAL-Version von *Rage Racer* erhältlich sein. ■



BIICK

Rennspiele

Sega Rally

[SAT], AM3, 1-2 Spieler (Splitscreen), 4 Strecken, 3 Wagen



Spielbarkeit sowie den technisch besten Splitscreen-Modus aller Konsolen-Rennspiele auszeichnet. Sega gelang es, streckenweise einen fotorealistischen Eindruck des Rallygeschehens zu erzielen, der das arcade-typische Gameplay zu einem bisher unerreichbar fesselnden Rennerlebnis verdichtet. Für Saturn-Besitzer ist dieser Titel Pflicht, für alle anderen ein Grund, die Sega-Hardware ins Auge zu fassen. ■

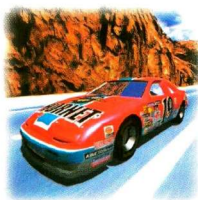


Grafisch setzt *Sega Rally* bis heute den Maßstab im Genre

Das unbestritten beste Saturn-Rennspiel kann trotz seines für Videospieleverhältnisse relativ hohen Alters von über anderthalb Jahren noch problemlos mit den PSX-Referenziteln mithalten und definiert bis dato den Grafikstandard des Genres. Sega bewies die 3D-Fähigkeiten der Saturn-Hardware mit einer eindrucksvollen 1:1-Umsetzung des erfolgreichen Model-2-Automaten, die sich neben der spektakulären Grafik auch durch eine tadellose

Daytona USA C.C.E.

[SAT], AM2, 1-2 Spieler (Splitscreen), 5 Strecken, 8 Wagen



Der zweite Teil des legendären *Daytona USA* geriet leider nicht zum allseits erhofften Superhit, sondern leidet an einigen Programmierschwächen. Es sollte sich aber niemand darüber hinwegtäuschen lassen, daß *Daytona 2* trotz erkennbarer Clipping-Probleme ein Sequel mit erheblichen Verbesserungen ist. Schließlich ist es AM2 gelungen, die Grafikfehler gegenüber der

Vorgängerversion auf ein erträgliches Maß zu reduzieren und die Fortsetzung mit zahlreichen neuen Features zu bereichern. So bietet *Daytona USA C.C.E.* einen Zweispieler-Splitscreen-Modus, zwei neue Strecken und eine breitere Auswahl an Wagen. Die geniale Steuerung des Vorgängers blieb weitestgehend erhalten und macht auch aus diesem Titel ein exzellent spielbares Rennspiel im besten Sega-Arcade-Stil. ■



Daytona 2 läßt die Innovationen des Vorgängers vermissen

wipEout 2097

[PSX], Psygnosis, 1-2 Spieler (Link-Kabel), 8 Strecken, 5 Gleiter



Die 3D-Grafik ist extrem schnell und stilistisch eine Augenweide, und die aus eindringlichen Technorhythmen bestehende Soundkulisse bildet den absoluten Höhepunkt der Effektivität. Neben der überarbeiteten Steuerung überzeugt *wipEout 2097* durch seine technische Perfektion und ist mehr als nur eine Alternative zu den traditionellen Rennspielen. ■



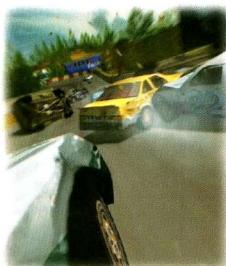
wipEout 2097 fasziniert durch sein futuristisches Design

wipEout war eines der ersten in Deutschland erhältlichen PSX-Spiele und verkaufte sich so gut, daß eine Fortsetzung vorprogrammiert war. Die futuristischen Glider-Rennen auf achterbahnähnlichen Kursen sind eine Abwechslung schaffende Variation innerhalb des Genres und stellen ganz eigene Anforderungen an die Fähigkeiten des Spielers. *wipEout 2097* begeistert aber auch durch seine phantastische Präsentation.



Destruction Derby 2

[PSX], Psygnosis, 1 Spieler, 7 + 4 Strecken, 3 Wagen



Ein wenig im Schatten des extrem erfolgreichen *wipEout* entwickelte sich mit *Destruction Derby* auch der zweite Psygnosis-Renner zu einem echten Verkaufsschlager. Die Fortsetzung setzte mit den Verbesserungen an den offensichtlichen Schwachstellen des Originals an und bietet ein realistischeres Fahrgefühl, Echtzeitschäden am Wagen und eine neue Optik. Wer also auf die Extrapolation Action nicht verzichten möchte und anstatt nur Rekordzeiten auch die

Konkurrenz gnadenlos jagen und knacken möchte, kommt bei *Destruction Derby 2* voll auf seine Kosten. ■



Beim Fahren in der Bowl geht es um das nackte Überleben



GENRE DURCH

Rally Cross

(PSX), SCEA, Sony, 1-4 Spieler (Splitscreen), 6 Strecken, 12 Wagen

Rally Cross ist eine Rallyesimulation, die spielerisch fast an ein Off-Road-Spektakel erinnert und dem Fahrer auf den sechs unwegsamen Kursen viel abverlangt. Geradezu spektakulär ist die reichhaltige Auswahl an Spielmodi wie der halsbrecherische Suicide-Modus und der Vierspieler-Splitscreen-Modus. Trotz einiger technischer Schwächen bietet *Rally Cross* ein wahres Fahrvergnügen ohne Anspruch auf ein realistisches Gameplay und soll ab Juli auch hierzulande erhältlich sein. ■



Ridge Racer Revolution

(PSX), Namco, 1-2 Spieler (Link-Kabel), 1 Strecke (3 Ausbaustufen), 12 Wagen

Mit der Veröffentlichung einer überarbeiteten Version des Originals als offizielle *Ridge Racer*-Fortsetzung machte sich Namco keine Freunde. Anstatt den *Rave Racer*-Automaten zu konvertieren und so ein komplett neues Spiel vorzulegen, bekam die nach Frischware lechzende Fangemeinde nur einen Aufguß des Vorgängers geboten. Trotzdem ist die verbesserte Version des genialen *Ridge Racer* ein exzellentes Rennspiel mit schneller Grafik und versetzt den Spieler in einen wahren Geschwindigkeitsrausch. ■



O b e r e M i t t e l k l a s s e

TITEL	SYSTEM	ENTWICKLER	MEHRSPIELER	STRECKEN/WAGEN
Burning Road	(PSX)	Softgold, Tama	1-2 Spieler (Link-Kabel)	3 Strecken, 4 Wagen
Choro Q 2	(PSX)	Takara	1-2 Spieler (Splitscreen)	16 Strecken, 70 Wagen
Daytona USA	(SAT)	Sega, AM2	1 Spieler	3 Strecken, 12 Wagen
Destruction Derby	(PSX)	Psygnosis, Reflections	1-2 Spieler (Link-Kabel)	7 Strecken, 3 Wagen
GT Max Rev.	(PSX)	Kaneko	1 Spieler	5 Strecken, 7 Wagen
Motor Toon GP 2	(PSX)	Poly's	1-2 Spieler (Link-Kabel)	10 Strecken, 8 Wagen
Ridge Racer	(PSX)	Namco	1 Spieler	1 Strecke, 12 Wagen
The Need for Speed	(PSX/SAT)	Electronic Arts	1-2 Spieler (Splitscreen)	12 Strecken, 8 Wagen
wipEout	(PSX)	Psygnosis	1 Spieler	7 Strecken, 4 Wagen
Ray Tracers	(PSX)	Taito	1 Spieler	6 Strecken, 4 Wagen



Destruction Derby (PSX)



Ridge Racer (PSX)



The Need for Speed (SAT)

M i t t l e r e M i t t e l k l a s s e

TITEL	SYSTEM	ENTWICKLER	MEHRSPIELER	STRECKEN/WAGEN
Andretti Racing	(PSX/SAT)	Electronic Arts	1-2 Spieler (Splitscreen)	16 Strecken, 2 Wagen
Choro Q/Penny Racers	(PSX)	Takara	1-2 Spieler (Splitscreen)	13 Strecken, 12 Wagen
Cyber Speedway /				
Gran Chaser	(SAT)	Sega	1-2 Spieler (Splitscreen)	10 Strecken, 5 Wagen
Destruction Derby	(SAT)	Psygnosis, Reflections	1 Spieler	7 Strecken, 3 Wagen
Drift King	(PSX/SAT)	Genki	1 Spieler	3 Strecken, 6 Wagen
Hardcore 4x4	(PSX/SAT)	Softgold, Gremlin	1 Spieler	6 Strecken, 6 Wagen
King of the Spirits /				
High Velocity	(SAT)	Atlus	1-2 Spieler (Splitscreen)	3 Strecken, 6 Wagen
Motor Toon GP	(PSX)	Poly's, Sony	1-2 Spieler (Splitscreen)	3 Strecken, 4 Wagen
Monster Trucks	(PSX)	Psygnosis, Reflections	1 Spieler	12 Strecken, 9 Wagen
NASCAR '96	(PSX)	Sierra, Papyrus	1 Spieler	21 Strecken, 3 Wagen
Need for Speed II	(PSX)	Electronic Arts	1-2 Spieler (Splitscreen)	6 Strecken, 8 Wagen
Scorchers	(SAT)	Sega	1 Spieler	6 Strecken, 1 Wagen
Speed Racer	(PSX)	Tomy	1 Spieler	1 Strecke, 6 Wagen
Test Drive Off Road	(PSX)	Accolade	1-2 Spieler (Splitscreen)	12 Strecken, 8 Wagen
Tokyo Highway Battle	(PSX)	THQ	1 Spieler	3 Strecken, 12 Wagen
wipEout	(SAT)	Psygnosis, Tantalus	1 Spieler	7 Strecken, 4 Gleiter



Cyber Speedway (SAT)



Hardcore 4x4 (PSX)



Scorchers (SAT)

BIKICK

Rennspiele

Untere Mittelklasse

TITEL	SYSTEM	ENTWICKLER	MEHRSPIELER	STRECKEN/WAGEN
Ayrton Senna Kart Duel	(PSX)	Sunsoft	1-2 Spieler (Link-Kabel)	10 Strecken, 4 Wagen
Cyberspeed	(PSX)	Mindscape	1-2 Spieler (Link-Kabel)	9 Strecken, 8 Wagen
Deadheat Road	(PSX)	Nichibutsu	1 Spieler	3 Strecken, 6 Wagen
F1 Challenge	(SAT)	Sega	1 Spieler	4 Strecken, 5 Wagen
Gale Racer	(SAT)	Sega	1-2 Spieler (Splitscreen)	20 Strecken, 3 Wagen
Highway 2000 /				
Wangan Heat	(SAT)	JVC	1-2 Spieler (Splitscreen)	5 Strecken, 3 Wagen
Hi-Octane	(PSX/SAT)	Electronic Arts	1-2 Spieler (Splitscreen)	8 Strecken, 6 Wagen
Impact Racing	(PSX/SAT)	Funcom, Virgin	1 Spieler	3 Strecken, 5 Wagen
MAX Power Drift	(PSX)	Atlus, Cave	1-2 Spieler (Splitscreen)	3 Strecken, 21 Wagen
Off-World Interceptor				
Extreme	(PSX/SAT)	Crystal Dynamics	1-2 Spieler (Splitscreen)	26 Strecken, 8 Wagen
Race Drivin'	(SAT)	Time Warner	1 Spieler	3 Strecken, 8 Wagen
Road Rage	(PSX)	Konami	1 Spieler	4 Strecken, 8 Wagen
Virtua Racing	(SAT)	Warner	1-2 Spieler (Splitscreen)	10 Strecken, 5 Wagen



Exoten

TITEL	SYSTEM	ENTWICKLER	MEHRSPIELER	STRECKEN/WAGEN
Oldtimer				
Chase H. Q. und S.C.I.	(SAT)	Taito	1 Spieler	11 Strecken, 1 Wagen
OutRun	(SAT)	Sega, AM2	1 Spieler	15 Strecken, 1 Wagen
Pole Position 1 und 2	(PSX)	Namco	1 Spieler	(Nam. Museum 1 + 3)
Miniwagen				
Dare Devil Derby	(PSX)	Mindscape	1-2 Spieler (simultan)	30 Strecken, 8 Wagen
Micro Machines V3	(PSX)	Codemasters	1-8 Spieler (simultan)	48 Strecken, 8 Wagen
Speedster	(PSX)	Psygnosis	1-2 Spieler (Splitscreen)	9 Strecken, 16 Wagen
Supersonic Racers	(PSX)	Mindscape	1-8 Spieler (simultan)	10 Strecken, 8 Wagen
Motorräder				
Hang On GP '95	(SAT)	Sega, AM2	1 Spieler	3 Strecken, 10 Bikes
International Moto X	(PSX)	Coconuts	1 Spieler	48 Strecken, 8 Bikes
Manx TT Super Bike	(SAT)	Sega, Perfect Soft.	1-2 Spieler (Splitscreen)	2 Strecken, 11 Bikes
Road Rash	(PSX/SAT)	Electronic Arts	1 Spieler	5 Strecken, 15 Bikes
Fun-Games				
2Xtreme	(PSX)	Sony	1-2 Spieler (Splitscreen)	12 Kurse, 4 Fahrzeuge
ESPN Extreme Games	(PSX)	Sony	1-2 Spieler (Splitscreen)	5 Kurse, 4 Fahrzeuge
Jet Rider	(PSX)	Sony	1-2 Spieler (Splitscreen)	10 Kurse, 20 Jet-Bikes
Street Racer	(PSX/SAT)	Ubi Soft	1-8 Spieler (Splitscreen)	24 Strecken, 8 Wagen

Nintendo⁶⁴

Die Auswahl an Rennspieletiteln für das Nintendo⁶⁴ nimmt sich im Gegensatz zur 32-Bit-Konkurrenz noch relativ bescheiden aus. Neben dem revolutionären, seit kurzem auch offiziell in Europa erhältlichen Jetski-Spektakel *Wave Race 64* ist in Japan und den USA die geniale Fun-Raserei *Mario Kart 64* und in den USA das eher mittelmäßige *Cruis'n USA* von Williams erhältlich. Während Marios zweiter N64-Auftritt im Juni auch in Deutschland auf den Markt kommen soll, steht für Williams Automatenumsetzung noch kein konkreter Release-Termin fest - möglicherweise wird es in Deutschland gar nicht erscheinen. Die aktuelle Formel-1-Simulation *Human Grand Prix* wird in dieser Ausgabe in einem Test vorgestellt. ■



Ayrton Senna Kart Duel (PSX)



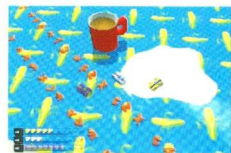
F1 Challenge (SAT)



Road Rage (PSX)



OutRun (SAT)



Micro Machines V3 (PSX)



Road Rash (SAT)



Mario Kart 64 (N64)

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

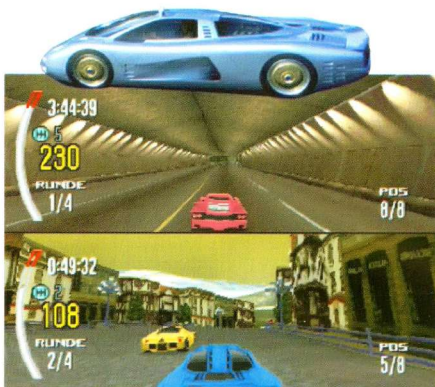
Entwickler: In-house
 Level: 6 Strecken
 Erhältlich: im Handel

Rennspiel

Need for Speed II



Neben den fade wirkenden Strecken (grau in grau) bleiben auch die Sportwagen weit hinter dem zurück, was man hätte erwarten können



Mit dem Zweispieler-Modus im Splitscreen ist die Grafikengine offenbar überfordert, denn es ruckelt kräftig

Info



In Ausgabe 9/96 erhielt die Saturn-Version von *The Need for Speed* satte 80 %. Ungefähr in diesem Bereich ist auch die entsprechende PSX-Fassung anzusiedeln. Der nun getestete Nachfolger ordnet sich eindeutig in niedere Klassen ein und kann nicht mehr ansatzweise denselben Spielspaß vermitteln.

Gameplay: Von der ursprünglichen Realitätsnähe ist nicht viel geblieben, und auch die Steuerung war schon einmal wesentlich besser.

Präsentation: Der Spielablauf gerät zuweilen ins Stocken. Sowohl grafisch als auch technisch läuft das Spiel 'untertourig', lediglich die FMV-Sequenzen zu Beginn erfreuen das Auge.

Memory-Card: Ein Block speichert alle Rekorde und Spielstände, zudem sind Paßwörter verfügbar.



EVON T. HELLWIG
 s fing so gut an. Im Frühjahr 1995 debütierte *The Need for Speed* in der ursprünglichen 3D0-Fassung. Bestechende Realitätsnähe und einmalig schöne Landschaften zeichneten die ‚Sightseeing-Rennen‘ mit den seltenen Straßenflitzern aus. Der außergewöhnliche Rennspaß hatte in der arcadelastrigen, Mitte 1996 erschienenen PlayStation-Version bereits ein wenig von seinem Charme und dem realistischen Fahrverhalten verloren. Doch die Neuauflage gewann auch dazu. Splitscreen-Modus, höhere Fahrgeschwindigkeit, Rallye-Pisten sowie drei zusätzliche Rundkurse bereicherten das Spiel. Mit der identischen, Ende 1996 auf den Markt gekommenen Saturn-CD konnten sogar noch kleinere grafische Mängel des PSX-Renners ausgebügelt werden. Alles deutete auf einen verheißungsvollen Nachfolger hin.

Leider ist Electronic Arts mit *Need for Speed II* für die PSX nicht das Erwartete geglückt. Elementare Merkmale wie z. B. die in Abschnitten unterteilten Start-/Ziel-Strecken, die Polizeiwagen, der Kommentator und die realitätsnahen Crashes sowie eine Replay-Funktion blieben außen vor. Statt dessen werden lediglich sechs Rundkurse angeboten, die grafisch reichlich ausgebremst anmuten. Unwirklicher

Funkenschlag beim Touchieren der Streckenbegrenzung (auslaufende Seitenstreifen) und irritierend wirkende Verzerrungen in manchen Kurven gehen einher mit einer unglücklich zähen und ungenau reagierenden Steuerung. Zudem bedarf das Bremsverhalten der Boliden einer gründlichen TÜV-Prüfung. Neben den unpraktischen Perspektiven (Bis auf die Cockpit-Ansicht spielen sie sich eher schlecht als recht.) fallen besonders die teils sehr unglücklich gewählten Texturen der Straßenbeläge negativ auf, durch die in optisch anspruchslosen Kurven der Eindruck entsteht, der Wagen würde rückwärtsfahren beziehungsweise sich gar nicht oder nur stotternd fortbewegen.

Die acht neuen Wagen samt der neuen Kurse verhelfen *Need for Speed II* noch lange nicht auf die Überholspur. Sowohl in Sachen optionaler



Ausstattung als auch in puncto Grafik und Soundeffekte kommt das Sequel nicht richtig in die Gänge, zuviel der offensichtlichen Vorzüge des Originals wurden unbeachtet gelassen. Wegen des unausgereiften Gameplays bleibt die CD im Konkurrenzkampf glatt auf der Strecke, und Besitzern der ersten Version werden keine wirklichen Anreize zum Kauf geboten. ■

XL-Wertung

65%

Rennspiel

Hersteller:

Accolade

Entwickler:

In-house

Spieler:

1-2 (simultan)

Level:

12 Strecken

Preis:

ca. DM 100

Erhältlich:

im Handel


 32 XL


Test Drive Off-Road



Für den Zweispieler-Modus läßt sich das Bild horizontal oder vertikal splitten

OVON M. HÖFER
In *Test Drive Off-Road* hat Accolade die Elite der Off-Roader antreten lassen. Vom Hummer und einem Jeep über den Land Rover bis hin zum Chevy Pick-up ist alles vertreten, was jenseits allen Asphalts richtig Laune macht. Für den Einsatz im Spiel mußte sich Accolade übrigens eine Lizenz für das überdimensionale Hummer-Vehikel besorgen.

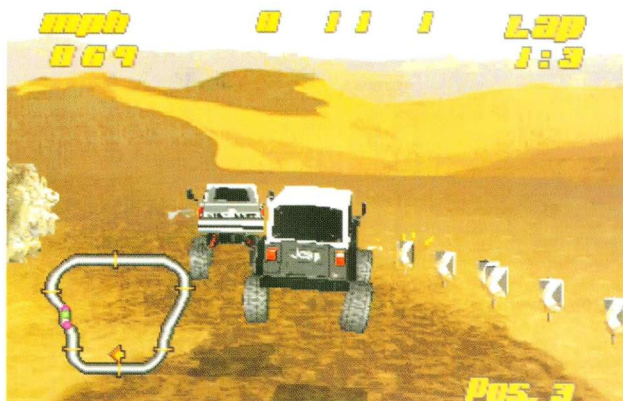
Überraschend ist die Optionsvielfalt, die dem Spieler zu Beginn geboten wird. Einzelrennen, Pokale in den Fahrzeugklassen und Pokale in der gemischten Klasse stehen zur Auswahl. Erfreulich ist auch, daß die Siege in den jeweiligen Klassen belohnt werden. Sind alle Preise gewonnen, stehen dem Spieler acht Fahrzeuge und zwölf Strecken zur Verfügung.

Das Renngeschehen selbst kann im Einzelspieler- oder im Zweispieler-Modus gefahren



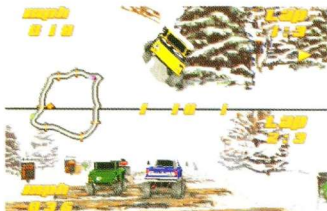
Neben diesem schicken Buggy lassen sich drei weitere Secret Cars erspielen

werden. Letzteres ist entweder per Link-Kabel oder per Splitscreen möglich. Soweit zur Theorie, die Praxis sieht ein wenig anders aus. Einsteiger werden die sehr geringe Sichtweite als störend empfinden. Kurven werden mit der etwas hakeligen Steuerung erst sauber ansteuerbar, wenn man den jeweiligen Track aus dem Effeff kennt. Hat man sich so weit vorgearbeitet, werden auch die diversen Abkürzungen auf den Rundkursen sinnvoll. Ein elementarer Punkt dieses Spiels sind nämlich die Checkpoints, die unbedingt angefahren werden müssen. Was der



Furiose Action und zahlreiche erspielbare Goodies sorgen für lang anhaltende Motivation. Richtig Spaß bringt es mit einem Mitspieler per Link oder per Splitscreen

Spieler zwischen diesen Kontrollpunkten macht, bleibt ihm selbst überlassen. Ärgerlich wird es, wenn der Spieler ungewollt neben die Strecke fährt und sich der Wagen zwischen Bäumen oder Felsen verkeilt. Nicht selten dauert es eine ganze Weile, bis man sich aus der Misere befreit hat. Aufholbar ist der Rückstand dann meist



Abkürzungen sind erlaubt. Man muß allerdings sämtliche Checkpoints passieren

nicht mehr. Zudem wird man in solchen Situationen mit wirklich un schönen Clipping Errors bombardiert, die nicht einmal in einem Techno-Video vorzeigbar wären. Auch in anderen Bereichen spielt die Grafik gelegentlich verrückt.

Mit dem passenden Sound werden einige Grafikfehler wieder wettgemacht. Der Heavy-Soundtrack stammt von Gravity Kills, und die Soundeffekte sind gehobener Durchschnitt. Auf Dauer eintönig sind dagegen die Ansagen des Kommentators. Accolade ist mit *Test Drive Off-Road* ein solides Rennspiel gelungen, daß zwar keine echten Hitqualitäten hat, aber durch die vielen Spielmodi durchaus motivieren kann. ■

Info



Vergleiche mit anderen Games des Genres wie zum Beispiel *Hardcore 4x4* von Gremlin (Test in XL 2/97, 75 %) braucht dieses Spiel kaum zu scheuen. Der Zweispieler-Modus ist gelungen.

Gameplay: Die Steuerung ist ein wenig hakelig. Doch man hat wenigstens an einen Zweispieler-Modus gedacht und frische Ideen wie zum Beispiel Abkürzungen einfließen lassen.

Präsentation: Die Sichtweite ist gerade für Einsteiger zu kurz. Dadurch lassen sich Kurven nur schwer ansteuern. Der Sound ist bis auf den monotonen Sprecher sehr solide.

Memory-Card: Spielstände benötigen zwei Blöcke. Eine Paßwortfunktion macht die Speicherkarte entbehrlich.

XL-Wertung

70%

Hersteller: Human Entwickler: In-house
 Spieler: 1 Level: 17 Strecken
 Preis: ca. DM 190 Erhältlich: als Import (jp.)

Rennspiel

Human Grand Prix – The New Generation



Besonders negativ fällt die extrem unpräzise Steuerung der Formel-1-Boliden auf – von Realitätsnähe kann dabei nicht gesprochen werden



Die Grafik wirkt nur in Zwischensequenzen sauber programmiert. Während des Rennens sieht sie viel zu grob aus

Info



Human Grand Prix - The New Generation macht den Eindruck, als wäre es in wenigen Wochen entwickelt worden. Das Potential des N64 wurde nicht mal im Ansatz ausgenutzt. *Psygnosis' Formel 1* für die PlayStation (Test in XL 9/97, 90 %) ist in allen Belangen überlegen.

Gameplay: Die Steuerung ist unpräzise, und die Originalstrecken sind nur ungefähr umgesetzt worden.

Präsentation: Grafisch wird der Spieler mit groben Polygonen konfrontiert, und die Soundeffekte liegen im Bereich Hausmannskost.

Speicher-Optionen: Setups und Rennzeiten können jederzeit per Controller Pak gespeichert werden.



Beim Boxenstopp übernimmt der Computer die Steuerung des Rennbolids



Alle 17 Formel-1-Tracks wurden nur annähernd den Originalen nachempfunden

Bis auf *Mario Kart 64* und *Wave Race 64* gibt es für Renn-Fans auf dem N64 keine anspruchsvollen Titel. *Human Grand Prix - The New Generation* (Alternativtitel: *Human Grand Prix In Formula 1*) ist zumindest in Japan das neueste Release in diesem Genre. Doch um Begeisterungstürmen gleich vorzubeugen muß man anmerken, daß es sich nicht um einen Reißer handelt.

Sicher ist es nicht ganz einfach, die Fähigkeiten einer nagelneuen Konsole auszuloten, aber was Human mit dieser Rennsimulation abgeliefert hat, gehört nicht zu den Referenzen fürs N64. Weder Grafik noch Sound oder Gameplay können überzeugen.

Was die Strecken angeht, hat sich Human an den offiziellen Formel-1-Rennkalender gehalten. Doch der Wiedererkennungswert dürfte selbst bei eingefeichteten Formel-1-Fans sehr weit unten angesiedelt sein. Die Geraden sind zu lang, und die Kurven sind zu weit. Da Human ohne offizielle Lizenz auskommen muß, tauchen die Fahrernamen nur als Verballhornung auf. So wurde aus Damon Hill Hamon Dill. Zudem wurden Fahrer und Fahrzeuge aus der 96er Saison genommen. Letzteres dürfte den deutschen Spielern nicht gefallen, da Mercedes' neue Silberpfeile nicht in Erscheinung treten.

Das Renngeschehen selbst krankt an einer Grafik, bei der die Polygone anscheinend mit der Axt bearbeitet wurden. Unverzeihlich ist die Tat-

sache, daß man Rennen nur im zeitlichen Ablauf spielen kann. So ist es zum Beispiel nicht möglich, den großen Preis von Hockenheim, der im Sommer ausgefahren wird, als Einzelrennen zu fahren. Die freie Streckenwahl gibt es nur im Time-Attack-Modus und im Two-Car-Battle.

Einziger Lichtblick im Spiel ist die Option, alle relevanten Sessions eines Rennens zu erleben. Vom freien Training über das Qualifying bis zum Rennen ist alles dabei. Zudem sind an den Fahrzeugen viele Voreinstellungen im Bereich Wageningen möglich. Doch was nützt das beste



Tuning, wenn die Steuerung alles andere als präzise ist. Das exakte Ansteuern von Schikanen ist ein fast hoffnungsloses Unterfangen und sorgt für viel Frustration am Controller. Auch aus der akustischen Ecke gibt es lediglich dürftige Hausmannskost. Alles in allem ist das Spiel ein sehr enttäuschendes Rennerlebnis. ■

XL-Wertung

50%

SVON F. BERG
 seit den ersten Spekulationen um das Nintendo⁶⁴ beteuert Nintendo in regelmäßigen Abständen immer wieder, daß sich *F-Zero 64* in der Entwicklung befindet. Bis dato hat jedoch noch niemand Ausschnitte aus diesem Spiel gesehen.

Die Firma Acclaim überraschte nun die Fachwelt mit der Ankündigung von *Extreme G*, einer High-speed-Raserei, die bereits im November weltweit erscheinen soll und stark nach dem aussieht, was man sich unter einem modernen *F-Zero* vorstellt. Ein bis vier Spieler liefern sich actiongeladene Rennen auf bewaffneten Motorrädern. Acht verschiedene (plus vier versteckte) Bikes stehen zur Auswahl, die über unterschiedlich stark ausgeprägte Beschleunigung, Endgeschwindigkeit, Schutzschilde, Lenkempfindlichkeit und Waffenbestückung verfügen. Zu den Waffen zählen unter anderem sogenannte Swap Missiles, die die Lenkung des Gefroffenen umkehren, sowie Phosphorlichtstrahlen, die alle folgenden Fahrer so stark blenden, daß sie zeitweise nichts erkennen können. Darüber hinaus können Icons eingesammelt werden, die zum Beispiel für Unsichtbarkeit oder einen Turbo Boost sorgen.

Insgesamt warten zwölf Strecken darauf, befahren zu werden. Dabei gibt es spektakuläre Szenen wie herabstürzende Gesteinsbrocken, Unterwasserpassagen und Lava-seen zu bewundern. Die Streckenführung bietet von Sprungschancen über Steilkurven bis hin zu Korkenzieherloopings alles, was das Herz begehrt. ■

EXTREME G

Schwerkraft ade

Mit *Turok - Dinosaur Hunter* hat Acclaim einen echten Überflieger im Software-Programm. Mit *Extreme G* (derzeit noch ein Arbeitstitel) befindet sich im Augenblick ein futuristisches Rennspiel im *wipEout*-Gewand in der Entwicklung, das an den Erfolg des Indianers anknüpfen soll.



Sowohl die Grafik als auch der Streckenverlauf zeichnen sich durch Abwechslungsreichtum und flüssigen Bildaufbau aus



Später wird es sogar einen Vierspieler-Modus geben

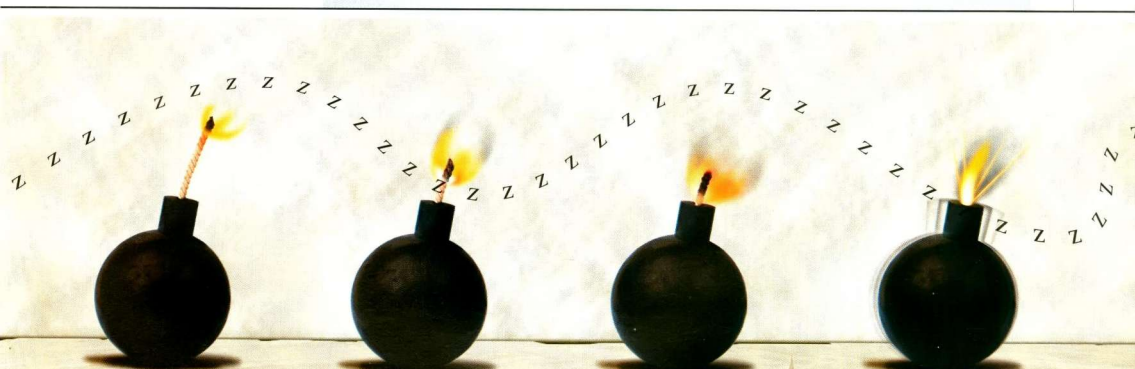


Die gerenderten SGI-Studien sind von beeindruckender Qualität, die auf dem N64 so nicht möglich sein wird. Die Programmierer sind jedoch bemüht, die Konsole bestmöglich auszunutzen

Info:



neXt Level wurde von den *Extreme G*-Entwicklern der Firma Probe nach London eingeladen. In der kommenden Ausgabe werden der Besuch und die neuesten Informationen zu diesem und anderen Titeln in gebührendem Umfang berücksichtigt.



JETZT IST ER DA! DER MEGA-KNALLER FÜR BIS ZU 10 SPIELER. . .

V-RALLY

Virtuelle Vitesse

Langsam, aber sicher nimmt das ehrgeizigste Rennspielprojekt des Jahres Formen an. Infogrames Rallyesimulation befindet sich in seiner abschließenden Entwicklungsphase und wirft schon große Schatten voraus.



Die extrem realistischen Lens-Flare-Effekte sind die mit Abstand aufwendigsten, die je auf der PlayStation zu sehen waren



Der Detailreichtum der Streckengrafik ist enorm



Steilhänge begrenzen die Fahrbahn der Alpenstrecke



Bei Nachtfahrten sind die Scheinwerfer der Rennwagen die einzigen Lichtquellen



Der vertikale Zweispieler-Splitscreen-Modus eignet sich besonders für Breitbildfernseher

Info:



Der Zweispieler-Splitscreen-Modus kann wahlweise auf einem vertikal oder horizontal geteilten Bildschirm gespielt werden. Durch die Unterstützung der Link-Option werden sogar Vierspielerduelle möglich. Der angekündigte Streckeneditor war in der vorliegenden Preview-Version noch nicht anwählbar.

DVON M. HANTSCH
 Die erste spielbare Version von V-Rally weiß die vollmundigen Ankündigungen des französischen Programmiererteams zu untermauern. In puncto Detailreichtum kratzt die aufwendige 3D-Grafik am technischen Leistungslimit der PlayStation und berauscht den Spieler durch eine abwechslungsreiche Landschaftsgrafik, unterschiedliche Straßenbeläge und ungewöhnlich plastische Lichteffekte. Zur Zeit arbeiten die Entwickler um Stéphane Baudet an der Optimierung des Grafikaufbaus und greifen dabei tief in die programmiertechnische Trickkiste. So soll durch eine variable Detaildichte der Grafik eine konstante Spielgeschwindigkeit von 25 Frames die Sekunde und eine fehlerfreie 3D-Optik garantiert werden. Ein weiteres, für größtmöglichen Realismus sorgen- des Element sind die authentischen Motorengeräusche, die sogar auf die jeweilige Fahrerspektive abgestimmt sind und beim Fahren aus der Inboard-Ansicht dumpfer klingen. Auch beim Design der Original-Rally-Fahrzeuge der aktuellen Rennsaison von namhaften Herstellern wie Ford, Peugeot und Mitsubishi wird aufs Detail geachtet, und ein realitätsnahes Handling simuliert, das die Beherrschung des Fahrzeugs nicht ganz einfach macht und speziell auf analoge Steuerperipherien wie das neGoon zugeschnitten ist. Dank umfangreicher Optionen läßt sich die Steuerung auch nach eigenen Vorstellungen modifizieren. Angesichts der aufwendigen Präsentation von V-Rally und den zahlreichen interessanten Features wie einem Zweispieler-Splitscreen-Modus, den über 40 Kursen sowie einem Streckeneditor hat Infogrames einen mehr als vielversprechenden Titel in der Entwicklung, der der Rallyereferenz aus dem Hause Sega harte Konkurrenz machen wird. ■

RALLY CROSS

Crosstown Traffic

ZVON T. HELLWIG
 eitgleich mit dem in Europa erschienenen *Porsche Challenge* (Sony Computer Entertainment Europe) werden die Rennspielfreunde in Übersee mit *Rally Cross* von Sony Computer Entertainment America beglückt. Das extrem actionlastige Rallyespiel hat so einiges in petto, wovon andere Off-Road- und Action-Rennspiele nur träumen können. Nicht nur ein technisch gut gelungener Zweispieler-Modus mit Splitscreen läßt auf packende Unterhaltung hoffen, nein, sogar mit einem Vierspieler-Modus (ebenefalls Splitscreen, allerdings sehr zähflüssig in der grafischen Darstellung) kann *Rally Cross* aufwarten. Neben diesen höchst erfreulichen Features werden auch etliche Spielmodi geboten. Dazu stehen zu Beginn drei Kurse mit diversen Abzweigungen und sechs Rallye Cars zur Verfügung. Durch das Erspielen von Pokalen können weitere Pisten und Wagen freigelegt werden. Letztere bewegen sich überaus realistisch und sorgen für hervorragenden Fahrspaß. Grafisch wirken die völlig unterschiedlichen Strecken zwar zu grobkörnig – besonders Objekte seitlich der Pisten leiden unter starker Aufpixelung –, was jedoch das Gameplay betrifft, macht Sony Produkt einen ausgereiften Eindruck. In einer der kommenden Ausgaben steht die vielversprechende PAL-Version zum Test an. ■

Nachdem sich diverse Off-Road-Spiele in den heißumkämpften Rennspielmarkt geschlichen haben, fällt den Fans die Wahl schwer. Gute Steuerung, Realitätsnähe und interessante Spielmodi sind noch nicht selbstverständlich, und somit stehen die Chancen für dieses Vierspieler-Game recht gut.



Gefahren wird je nach Kurs über vier, fünf oder sechs Runden, in denen sich die Gegner als harte Brocken herausstellen



Den Splitscreen-Modus bewältigt die Engine problemlos



Sliden auf der anspruchsvollen Eispiste macht einen Heidenspaß

Info: *Rally Cross* bietet zwar einen Vierspieler-Modus, der optisch zunächst auch gefällt, sich in der Praxis jedoch als zähflüssiges und nicht sonderlich übersichtliches Geschehen entpuppt. Der Zweispieler-Splitscreen zeigt hingegen kaum Schwierigkeiten in der Darstellung, zudem ist er weit spielbarer. Gezielte Verbesserungen an der PAL-Version wären somit angebracht.

preview playstation

MARX



Ein Blick auf die kommenden Rennspielhits

Formel 1 '97 (PSX/SAT), Psygnosis



Formel 1 '97 wirkt dank hochauflösender Grafik noch realistischer

Die Entwicklungsarbeiten an Formel 1 '97 für die PlayStation sollen noch während der diesjährigen Rennsaison abgeschlossen werden. Neben den aktuellen Fahrerteams bietet das Update eine neue, stark verbesserte 3D-Engine mit hochauflösender Grafik sowie einen Zweispieler-Splitscreen-Modus. Außerdem wird die Fahrerintelligenz überarbeitet, so daß

sich die Computer-Gegner individueller verhalten und es vermehrt zu materialverschleißenden Unfällen mitsamt spektakulärer Überschläge kommt. Auch Saturn-Besitzer sollen bis Ende dieses



Bilder von der Saturn-Version gibt es leider noch nicht

Jahres in den Genuß der bis dato realistischsten Formel-1-Simulation kommen, müssen sich allerdings mit einer Umsetzung der ersten PSX-Version begnügen. ■

Sega Touring Car Championship (SAT), AM Annex



Das letzte Model-2-Rennspiel von Sega ist ein heißer Kandidat für eine Saturn-Konvertierung. Obwohl STCC thematisch nur noch ein Nachgesang auf die kürzlich eingestellte ITC-Serie ist, stellt dieser Titel gerade für Rennsport-Fans einen wahren Leckerbissen dar, denn die Touren-

wagen von Alfa Romeo, Mercedes und Opel wurden originalgetreu nachgebildet und bieten ein authentisches Fahrgefühl auf den anspruchsvoll gestalteten Kursen. Falls es Sega gelingen sollte, den Qualitätsstandard von *Sega Rally* zu erreichen, steht mit *STCC* ein potentieller Megahit ins Haus. ■

Scud Race (SAT), Sega, AM2



Der seit kurzem auch in deutschen Spielhallen anzutreffende Model-3-Automat *Scud Race* begeistert durch seine extrem aufwendige 3D-Optik und ein exzel-

lent designtes Gameplay, ist ohne Hardware-Zusatz aber nur mit erheblichem Qualitätsverlust auf den Saturn umsetzbar. Da Sega noch keine konkreten Angaben über die technische Leistungsfähigkeit, den Verkaufspreis oder einen möglichen Erscheinungstermin eines 64-Bit-Aufsatzes machen kann, ist auch das Release von *Scud Race* für den Saturn eher ungewiß. ■



Alle Bilder stammen von der Automatenversion von Scud Race



Eine solche grafische Pracht ist auf dem Saturn nicht realisierbar

Rapid Racer (PSX), Sony, SCEE



Die ersten Bilder von Rapid Racer wirken kaum überzeugend

Schon seit über einem Jahr arbeitet das In-house-Entwicklungsteam von SCEE an dem Wasserrennspiel *Rapid Racer* und hat scheinbar ernsthaft Probleme, realistische Wassereffekte auf der PlayStation zu kreieren. Seit über einem halben Jahr gibt es keine aktuellen Bilder von *Rapid Racer*, so daß die Qualität des fertigen Spiels schwer einzuschätzen ist. Bleibt zu

hoffen, daß die interessante Spielidee nicht an der Leistungsfähigkeit der PSX-Hardware scheitert und SCEE einen ähnlichen großen Erfolg wie mit *Porsche Challenge* verbuchen kann. Laut Sony müssen sich motorbootinteressierte PlayStation-Besitzer noch bis zum September gedulden, bevor sie durch virtuelle Wellentäler rasen dürfen. ■



Das Spielkonzept beinhaltet zahlreiche innovative Elemente

INDEPENDENCE DAY™ THE GAME

**SCHLAGEN SIE ZURÜCK.
HEUTE IST INDEPENDENCE DAY.**



Fliegen Sie zehn der heißesten Jäger inklusive der F-18 und SU-27 - oder versuchen Sie Ihr Glück in den Maschinen der Aliens.



Kämpfen Sie sich durch über ein Dutzend Missionen, die Sie von New York über Paris zur Area 51 führen ...



Mehrspieler-Modus ermöglicht packende Kopf-an-Kopf-Kämpfe.



Heben Sie ab und heizen Sie den Aliens ein!



TM und ©1997 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. "Twentieth Century Fox", "Fox" und die abgeleiteten Logos sind Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation. "Independence Day" ist ein Warenzeichen von Twentieth Century Fox Film Corporation. ©1998 Twentieth Century Fox Film Corporation. "PlayStation" ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Windows ist ein Warenzeichen/Service-Markenzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern. SEGA und SEGA SATURN sind Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES, LTM.



Mario Kart 64 soll in Deutschland bekanntlich für ca. 100 DM ohne zusätzliches Pad im Juni offiziell zu haben sein - einen genauen Termin konnte Nintendo noch nicht nennen. Mit Testversionen hält sich Nintendo vornehm zurück, man wird sich also überraschen lassen müssen, was die Geschwindigkeitsanpassung und eventuelle Balken der PAL-Umsetzung betrifft. Es gilt jedoch als sicher, daß Europa leider in den zweifelhaften Genuß der lieblos synchronisierten US-Fassung kommt.

Für den US-Launch des Spiels ließ sich NoA übrigens einen ganz besonderen Promotion-Gag einfallen. Präsident Minoru Arakawa und Chairman Howard Lincoln lieferten sich vor dem Firmengebäude in Redmont ein reales Kart-Duell, aus dem Lincoln nach einem spannenden Rennen als Sieger hervorging. Die Gewinne aus den Wettensätzen wurden charitativen Zwecken gespendet.

Im April ließ Lincoln auf der ersten N64-Developer's-Conference durchblicken, daß *Zelda 64* keinesfalls der große Weihnachtstitel 1997 werden solle, sondern ein Spiel von Rare. Außer dem Arbeitstitel *Dream* und dem Umfang von 128 MBit wurden allerdings keine weiteren Infos bekanntgegeben, nicht einmal, ob es sich dabei um ein Donkey-Kong-Spiel handelt oder nicht.

In einem Interview mit der Zeitung *Asia Week* hat NCL-Chef Hiroshi Yamauchi überraschend durchblicken lassen, daß das 64DD Multiplayer-Spiele via Modem ermöglichen wird. Er ließ allerdings offen, ob ein Modem eingebaut sein wird, oder ob eine Cartridge-Lösung (wie bei Setas *Shogi*-Nachfolger) geplant ist.

nintendo mit gewinn

Nintendo Company Limited beendet das Geschäftsjahr 1996 (vom 1.4.96 bis 31.3.97) mit einem Reingewinn von 35 Mrd. Yen (ca. 550 Millionen DM). Die Zahl liegt deutlich unter dem prognostizierten Gewinn von 48 Mrd. Yen. Begründet ist dies durch die außerordentlichen Ausgaben, die durch die Schließung der Nintendo-Niederlassung in Belgien und die Rationalisierungsmaßnahmen (Holland, Frankreich) in Europa entstanden. Diese Sonderabschreibung von 26 Mrd. Yen erfolgt laut eines Nintendo-Sprechers, um die Bilanz vor dem Launch des N64 zu bereinigen.



Diese Vorgehensweise wirft hinsichtlich des N64-Starts am 1. März in Europa die interessante Frage auf, ob hier ein Zusammenhang mit der künstlichen Verknappung an N64-Geräten im März besteht, während pünktlich zum 1.4., also im neuen Geschäftsjahr, Einheiten in Hülle und Fülle zur Verfügung standen.

Durch den unerwarteten Erfolg des 64-Bitters in den USA stieg der weltweite Nettogewinn Nintendos auf 63 Milliarden Yen. ■



neo+geo 64

Auch wenn es derzeit so aussieht, als würde Matsushitas M2 sang und klanglos in der Versenkung verschwinden, könnte es zum Jahresende doch einen weiteren 64-Bitter auf dem Heimmarkt geben. Auf der AOU-Messe, auf der vor allem japanische Software-Entwickler dem Fachpublikum ihre neuesten Entwicklungen auf dem Arcade-Sektor präsentieren, stellte SNK die neue 64-Bit-Automaten-Hardware (vgl. S. 52-55) vor. Bezüglich eines eventuellen Heimsystems hüllt sich SNK bislang zwar noch



in Schweigen, hohe Produktionskosten der Hardware sollten jedoch kein Hindernis darstellen. Der 16-Bit-Vorgänger, das Neo+Geo, kam Anfang der 90er Jahre für 100.000 Yen (umgerechnet etwa 1.000 DM) auf den Markt und eroberte sich trotz des hohen Preises eine treue Fangemeinde. Noch heute suchen die 2D-Prügelspiele auf anderen Konsolen ihresgleichen. ■

tokio toy show

Die Tokio Toy Show im April brachte im Bereich N64 wenig Neues. Nintendo selbst war traditionell nicht mit einem Stand präsent, und bei den Third-Parties wurden hauptsächlich fortgeschrittenere Versionen bekannter Titel gezeigt, z. B. *Goemon 5*, *Multiracing Championship*, *Wild Choppers*, *Rev Limit* oder *Go! Go! Troublemakers*. Insgesamt gab es 20 Spiele zu sehen, darunter nicht wenige Mah-Jongg- und Baseball-Spiele. Bei Capcom gab es nur PlayStation- und Saturn-Software zu sehen, es wurden weiterhin keine N64-Titel angekündigt. Einzige wirkliche Neuerung konnte bei Konami gesichtet werden: ein Demo-Video mit ersten Grafikstudien zu *Dracula 3D* (*Castlevania 64*). Das einzige, was man diesen sehr frühen Studien entnehmen konnte, war, daß dieses Spiel in Arbeit ist. Nicht erwähnt wurde hingegen *Contra 64*.



Entgegen vorheriger Erwartungen war Matsushita nicht präsent und weigerte sich somit weiterhin, das M2 zu präsentieren. Lediglich am Stand von Warp wurde erneut *D 2* gezeigt, doch auch dort gab es keine News zu der Konsole. Kenji Eno ließ sogar verlauten, daß Warp das Horror-Adventure auch auf einer anderen Hardware realisieren könnte. ■

M.C. GAME

Telefon 05 21 / 6 42 34

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	289,95
NeGon	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Golf	DV	64,95
Adidas Power Soccer Int. 97	DV	89,95
Adventure 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	DV	89,95
Baphometis Fluch	DV	89,95
Ballblazer Champions	US	109,95
Battle Arena Toshinden Plat.	DV	49,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Battle Stations	DV	89,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Big Bass World Champion.	US	119,95
Black Dawn	DV	89,95
Blam! Machine Head	DV	69,95
Bubble Bobble	DV	54,95
Burning Road	DV	84,95
Bushido Blade	JP	139,95
Bust a Move 2	DV	74,95
Casper	DV	89,95
Chessmaster 3D	DV	64,95
Choro Q 2 (Penny Racers 2)	DV	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
Crypt Killer	US	119,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95
Descent	DV	49,95
Descent 2	DV	89,95
Destruction Derby Platinum	DV	49,95
Destruction Derby 2	DV	94,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	79,95
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
Hardcore 4*4	DV	79,95
Hexen	DV	89,95
Independence Day	US	109,95
In the Hunt	DV	49,95
Iron & Blood	DV	49,95
Iron Man/X-O	DV	59,95
Jet Rider	DV	84,95
Kings Field	DV	84,95
Kings Field 2	US	109,95

Kowloonis Gate Special Ed.	JP	184,95
Legacy of Kain	DV	84,95
Little Big Adventure	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Mechwarrior 2	DV	89,95
Micro Machines V3	DV	94,95
Moto X	DV	84,95
Motortown Grandprix 2	DV	94,95
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
Namco Museum Vol. 5	JP	139,95
Nascar Racing	US	99,95
NBA in the Zone 2	DV	89,95
NBA Jam Extreme	DV	84,95
NBA Live 97	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
Need for Speed 2	DV	89,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
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
Parodius - Forever with me	JP	129,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
Peak Performance	US	119,95
Penny Racers	DV	84,95
Persona	US	114,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	84,95
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

Puzzle Fighter 2X	JP	129,95
Rage Racer	DV	89,95
Raging Skies	DV	94,95
Raiden DX	JP	144,95
Rally Cross	US	119,95
Rayman	DV	84,95
Ray Storm	JP	139,95
Ray Tracers	JP	139,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	79,95
Ridge Racer Platinum	DV	49,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Samurai Shodown 3	DV	84,95
Sangoku Musou	JP	139,95
Shellshock	DV	64,95
Sim City 2000	DV	89,95
Soccer 97	DV	99,95
Soul Blade	US	109,95
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DV	84,95
Spider	US	119,95
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
Suikoden	DV	94,95
Supersonic Racers	DV	89,95
Superstar Soccer Deluxe	DV	84,95
Tecmo's Deception	US	109,95
Tekken Platinum	DV	49,95
Tekken 2	DV	99,95
Tempest X	DV	89,95
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
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Toshinden 3	JP	144,95
Total NBA 97	DV	94,95
Toukon Retsuden 2 (P.Move2)	JP	139,95
Trilogy	DV	89,95
True Pinball	DV	69,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal 2	DV	89,95
Vandal Hearts	US	99,95
Victory Boxing	DV	89,95
Viewpoint	DV	39,95
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
Xevious 3D	JP	144,95

Iron Storm	US	109,95
Johnny Bazookatone	DV	49,95
Langrissr 3	JP	109,95
Manx 97	DV	89,95
Magic Carpet	DV	59,95
Manx TT	DV	99,95
Mechwarrior 2	US	119,95
Metal Slug	JP	119,95
Metal Slug, incl. SNK-Modul	JP	139,95
Mr. Bones	DV	89,95
NBA for Speed	DV	89,95
NBA Live 97	DV	89,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	89,95
Nights, incl. Controller	DV	139,95
Ogre Battle	JP	69,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
PGA Tour Golf 97	DV	89,95
Pro Pinball	DV	84,95
Puzzle Bobble 3	JP	109,95
Rayman	DV	89,95
Road Rash	DV	89,95
Romance of the 3 Kind. IV	US	119,95
Scorchier	US	99,95
Sea Bass Fishing	DV	59,95
Sega Rally	DV	84,95
Shellshock	DV	69,95
Shockwave Assault	DV	49,95
Sim City 2000	US	89,95
Sonic 3D Blast	DV	99,95
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DV	89,95
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
Ultimate	DV	84,95
Virtua Cop 2, incl. Gun	DV	139,95
Virtua Cop 2, ohne Gun	DV	99,95
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
Worms	DV	89,95
WWF in your House	DV	84,95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole	DV	399,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Amok	DV	89,95
Andretti Racing	DV	89,95
Area 51	DV	94,95
Blazing Dragons	DV	84,95
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
Daytona Remix Plus	JP	89,95
Die Hard Arcade	DV	89,95
Discworld	DV	84,95
Dragon Force	US	109,95
Dragonheart	DV	89,95
Elevator Action Returns	JP	109,95
Exhumed	DV	89,95
FIFA Soccer 97	DV	89,95
Fighting Vipers	DV	89,95
Fighters Mega Mix	DV	89,95
Hexen	DV	84,95

SUPER NINTENDO:

Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95
FIFA Soccer 97	DV	119,95
NBA Live 97	DV	119,95
NHL 97	DV	119,95
Sim City 2000	DV	129,95
Street Fighter Alpha 2	DV	129,95
Terranigma	DV	109,95

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

M.C. GAME

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

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

Zelda 64

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Nintendo Entwickler: In-house Erhältlich: tba



AUF DEM NES, DEM GAME BOY UND DEM SNES HAT DER ABENTEUERER LINK BEREITS KULTSTATUS ERLANGT. ES DEUTET ALLES DARAUF HIN, ALS OB IHM DIES AUCH AUF DEN N64 MIT LEICHTIGKEIT GELINGEN WIRD

Nintendo schweigt sich bezüglich genauer Release-Daten noch immer gepflegt aus. Inzwischen steht jedoch fest, daß *Zelda 64* zumindest in Japan noch in diesem Jahr in Modulform erscheinen soll. Derzeit wird noch eifrig hin- und herkalkuliert, ob sich dank der momentan sinkenden RAM-Preise die Produktion eines 256-MBit-Moduls rechnet, es deutet allerdings im Augenblick alles darauf hin, daß es eher ein Modul mit 128 MBit wird. Mit dem Release des 64DD soll dann zusätzlich eine *Zelda*-Disc veröffentlicht werden.

Big N zeigte sich in puncto Screenshots erfreulicherweise wesentlich großzügiger und versorgte die Fachwelt sehr

umfangreich mit neuem Bildmaterial zu Links 64-Bit-Abenteuer. Des weiteren war zu erfahren, daß es sich bei dem allgemein mit großer Spannung erwarteten *Zelda 64* um ein Realtime-Spiel handelt. Im Klartext bedeutet dies, daß der Wechsel von Tag und Nacht in Echtzeit integriert wurde und berücksichtigt werden muß. Einige Aufgaben können zum Beispiel nur im Schutze der Dunkelheit gelöst werden, in anderen Situationen ist der Spieler auf den Trubel des Alltags angewiesen. Inwieweit durch dieses Feature der gesamte Spielablauf tatsächlich beeinflusst wird, bleibt abzuwarten. Auf der E3 am 26. Juni wird es sicherlich mehr zu erfahren geben. ■



Im Geisterwald kann hinter jedem Baum ein Feind lauern, ...



... doch zum Glück steht Link der Gefahr nicht wehrlos gegenüber



Bei *Zelda 64* zogen die Entwickler alle bislang bekannten Register der Programmierkunst. Das Ergebnis kann sich schon jetzt sehen lassen



ZELDA 64 SOLL NOCH IN DIESEM HERBST IN JAPAN ERSCHEINEN

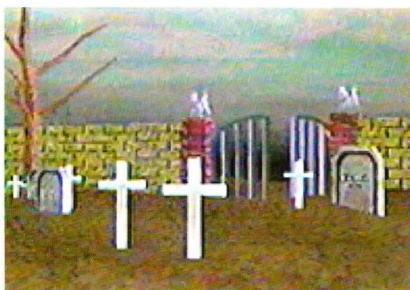
nintendo64

news

Castlevania 64

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Konami Entwickler: In-house Erhältlich: tba

Konamis *Castlevania*-Serie zieht schon seit Ewigkeiten viele Fans in ihren Bann. Angefangen hatte alles mit einem Automaten, verschiedene Versionen für Game Boy, NES, SNES, Mega Drive, PC-Engine und PlayStation folgten. Derzeit arbeiten die Programmierer an einer N64-Variante, bei der zunächst die Optik ins Auge sticht. Die dreidimensionale Darstellung erinnert an *Zelda 64* und läßt Mutmaßungen aufkeimen, es handle sich bei diesem Sequel möglicherweise um ein rollenspielorientiertes Game. Konami versuchte bereits in *Castlevania II: Simons Quest* Rollenspielelemente einfleischen zu lassen, enttäuschte damals jedoch. Der soeben in Japan erschienene PSX-Nachfolger *Dracula X* (siehe Seite 80 f.) besitzt dagegen ebenfalls rollenspieltypische Passagen, zeigt jedoch, wie es deutlich besser geht. ■



DIE 64-BIT-VARIANTE DER CASTLEVANIA-ERFOLGSSERIE KOMMT IN EINEM VÖLLIG NEUEN, OPTISCH DREI-DIMENSIONALEN OUTFIT DAHER



Holy Magic Century Eitale

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



Still und heimlich hat Imagineer vor geraumer Zeit begonnen, ein Rollenspiel für das Nintendo64 zu programmieren, welches inzwischen beinahe fertiggestellt wurde. Es handelt sich um ein klassisches

Rollenspiel im Polygongewand in einer 3D-Landschaft mit einer *Super Mario 64*-ähnlichen Bewegungsfreiheit. Handlungsort ist Europa im Mittelalter. Die böse Macht wird von einem Gegner verkörpert, der auf den Namen

Larva hört und eine gehörige Gefolgschaft übelgesonnener Teufel sein eigen nennt. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines kleinen Jungen, der mit Hilfe der Prinzessin Nina und dem Piraten Cozi diverse Schwerter ausfindig machen muß, um Larva den

Garaus zu machen. In Japan soll *Holy Magic Century Eitale* bereits im Laufe des Sommers erscheinen, ein Amerika-Release soll noch dieses Jahr unter dem Titel *Crystal Stories* folgen. Ob auch Europa bedacht wird, war noch nicht in Erfahrung zu bringen. ■



Nintendo⁶⁴ - Update

Viele Software-Schmieden arbeiten derzeit intensiv an Nintendo⁶⁴-Titeln. Konamis *Ganbare Goemon 5* steht kurz vor der Fertigstellung, und auch HALs *Mother 3* macht große Fortschrit-

te. Vic Tokai verspricht Ende Juni in Amerika mit *Dark Rift* ein innovatives Prügelspiel mit atemberaubender 3D-Grafik und spektakulären Soundeffekten zu veröffentlichen. Midways *Duke Nukem*

64 wird mit einem Mehrspieler-Deathmatch-Modus ausgestattet sein. Die Entwickler versprechen einen absolut flüssigen Grafikaufbau und ein Leveldesign, welches sich an Action-Adventures orientiert.

Paradigm entwickelt derzeit fleißig an *PilotWings 2*. Es gibt noch keinen Screenshot zu diesem Titel, es wird jedoch gemunkelt, daß er noch gegen Ende dieses Jahres erscheinen soll. ■



Dark Rift bietet rabiate Fights mit ungewöhnlichen Kämpfern



Die Kamera zoomt 3D-Prügler-typisch automatisch rein und raus



Duke Nukem 64 bietet dem Spieler viel Action und Rätselaufgaben



Dank Mehrspieler-Modi darf gegen Freunde gekämpft werden

DIE ENTWICKLUNG NEUER SOFTWARE FÜR DAS NINTENDO⁶⁴ LÄUFT IN ALLEN GENRES UND BEI VIELEN HERSTELLERN AUF HOCHTOUREN



Grafik und Perspektiven in *Goemon 5* erinnern an *Super Mario 64*



Ohne die Hilfe Fremder wird der Spieler nicht sehr weit kommen



Auch *Mother 3* kommt nicht ohne den obligatorischen Wald aus



Die Helden begegnen im Laufe des Spiel vielen Charakteren

nintendo64 news

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
- SENGOKU 2
- KARNOV'S REVENGE
- AEROFIGHTERS 3
- METAL SLUG
- AGGRESSORS OF D. KOMBAT
- GALAXY FIGHT
- SAMURAI SHODOWN 2
- SAMURAI SHODOWN 3
- SAMURAI SHODOWN 4
- GOW CAIZER
- ART OF FIGHTING 3
- NEO TURFMASTER
- BRICKINGER-IRON CLAD
- KING OF FIGHTERS 94
- KING OF FIGHTERS 95

449,90

- | | | |
|-----------|----------------------|-----------|
| DM 119,90 | KING OF FIGHTERS 96 | DM 139,90 |
| DM 119,90 | BUBBLE BOBBLE PUZZLE | DM 69,90 |
| DM 99,90 | KING OF MONSTERS 2 | DM 89,90 |
| DM 99,90 | RIDING HERO | DM 59,90 |
| DM 139,90 | SAVAGE REIGN | DM 69,90 |
| DM 139,90 | VIEW POINT | DM 59,90 |
| DM 99,90 | FATAL FURY 3 | DM 79,90 |
| DM 99,90 | MUTATION NATION | DM 59,90 |
| DM 99,90 | ROBO ARMY | DM 99,90 |
| DM 99,90 | NINJA COMMANDO | DM 89,90 |
| DM 139,90 | CROSSED SWORD | DM 59,90 |
| DM 99,90 | PULSTAR | DM 69,90 |
| DM 139,90 | ALPHA MISSION II | DM 69,90 |
| DM 99,90 | NINJA COMBAT | DM 69,90 |
| DM 139,90 | SUPER SIDEKICKS 4 | DM 139,90 |
| DM 39,90 | KIZUNA ENCOUNTER | DM 139,90 |
| DM 99,90 | FF REAL BOUT SPECIAL | DM 139,90 |



NEO GEO MODULE

- SAMURAI SHODOWN 3 DM 299,90
- KIZUNA ENCOUNTER DM 599,90
- FF REAL BOUT SPECIAL DM 599,90
- ULTIMATE ELEVEN GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER DM 599,90



NINTENDO 64

GRUNDGERÄT

- JOYPAD DT. DM 69,90
- MARIO 64 DT. DM 99,90
- MARIOKART 64 DT. DM 99,90
- WAVERACE DT. DM 99,90
- PILOT WINGS DT. DM 129,90
- SHADOWS OF THE EMPIRE DT. DM 149,90
- TUROK DT. DM 149,90
- SUPERSTAR SOCCER DT. DM 149,90
- FIFA SOCCER DT. DM 139,90
- MEMORY CARD DATAFLASH DM 69,90

399,90 SUPER NINTENDO

- DONKEY KONG COUNTRY 3 DT. DM 99,90
- TERRAINIGMA DT. DM 99,90

SONY

PLAYSTATION

299,90

GRUNDGERÄT

- WING COMMANDER 4 DT. DM 99,90
- BLOOD OMMEN DT. DM 84,90
- EXHUMED DT. DM 84,90
- SUPERSTAR SOCCER DT. DM 99,90
- SUIKOEDEN DT. DM 99,90
- CRITICOM DT. DM 39,90
- COOL BOARDERS DT. DM 89,90
- 2XTREME DT. DM 79,90
- JET RIDER DT. DM 79,90
- ADIDAS POWER SOCCER 2 DM 89,90
- CRUSADER NO REMORSE DM 74,90
- ROBOTRON X DT. DM 74,90
- SAMURAI SHODOWN DT. DM 79,90
- TEMPEST X DT. DM 79,90
- SOUL BLADE DT. DM 99,90
- RAGE RACER DT. DM 99,90
- KING OF FIGHTERS 95 DT. DM 79,90
- ALICE DT. DM 99,90
- TOBAL No.2 JP. DM 149,90
- TIME CRISIS JP. DM 149,90



- AIR COMBAT, RIDGE RACER, TEKKEN, DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT, BATTLE ARENA, TOSHINDEN, SLAM'N'-JAM 96, GALAXY FIGHT, TOTAL ECLIPSE, POWER SERVE TENNIS, KONAMI OPEN GOLF, BUST A MOVE 2, DISRUPTOR, ALLEN TRILOGY JE DM 49,90



GRUNDGERÄT

299,90

- SONIC 3D DT. DM 99,90
- DIE HARD ARCADE DT. DM 99,90
- FIGHTERS MEGAMIX DT. DM 99,90
- MANX TT DT. DM 99,90
- BOMBERMAN DT. DM 99,90
- SKY TARGET DT. DM 99,90
- ANDRETTI RACING DT. DM 89,90
- FIFA '97 DT. DM 89,90
- NBA LIVE '97 DT. DM 89,90
- WHIZZ DT. DM 69,90
- WWF ARCADE DT. DM 49,90
- GALAXY FIGHT DT. DM 39,90
- FRANK TH. BASEBALL DT. DM 49,90
- TRUE PINBALL DT. DM 49,90
- ALONE IN THE DARK 2 DT. DM 49,90
- X-MEN DT. DM 49,90

Besuchen Sie unsere kompetenten Partner in:

<p>Stuttgart MARO Königstraße 16 70173 Stuttgart Tel. 07 11/22 14 22 Fax 07 11/22 14 25</p>	<p>Ulm MARO Zeitlombstraße 31 89073 Ulm Tel. 07 31/6 02 07 55 Fax 07 31/6 02 07 56</p>	<p>Reutlingen MARO Wilhelmstraße 8 72764 Reutlingen Tel. 0 71 21/32 00 14 Fax 0 71 21/32 00 45</p>	<p>Herzogenaurach MARO Röntgenstraße 24 91074 Herzogenaurach Tel. 0 91 32/6 06 58 Fax 0 91 32/7 56 19</p>	<p>Spaichingen MARO Obere Wiesen (Grosso) 78549 Spaichingen ab Juni 1997</p>
<p>Ludwigsburg MARO/Topmedia Solitudestraße 3 71638 Ludwigsburg Tel./Fax 0 71 41/90 22 42</p>	<p>Pforzheim MARO/JK Computer Bahnhofstraße 12 75173 Pforzheim Tel. 0 72 31/35 48 40 Fax 0 72 31/35 48 42</p>	<p>Trier Mell's Gameshop Metternichstraße 40 54282 Trier Tel. 06 51/9 91 30 21 Fax 06 51/9 91 30 22</p>	<p>Hamburg NRG Wandsbeker Chaussee 28 22089 Hamburg Tel./Fax 040/25 56 63</p>	<p>Celle Else's Gameshop Blumlage 64 29221 Celle Tel. 0 51 41/90 70 79 Fax 0 51 41/90 70 98</p>

Tel. 07 11/9 56 11 30 • Fax 07 11/55 75 63

König-Karl-Straße 66 • 70372 Stuttgart

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

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

STARFOX 64

Tiere im Weltall

Endlich ist der lang ersehnte Nachfolger um die Abenteuer des Fox McCloud erschienen, zumindest in Japan. Im Juni folgt eine Veröffentlichung in Amerika, Europa wird gegen Ende des Jahres bedacht.



Die Programmierer integrierten geradezu verschwenderisch viele Effekte wie diese Wasserwellen inklusive Spiegelungen



Gigantische Kampfbotter sorgen für kräftigen Widerstand im Dauerfeueralltag Fox McClouds



Dieser finale Gegner schießt in bester Trans-Formermanier seine Fäuste auf den Spieler



Der Vierspieler-Battle-Modus gilt es, sich gegenseitig unter Beschuß zu nehmen



Der Panzer verfügt über minimale Düsen, die ihm bei Bedarf Auftrieb verschaffen



Während der verschiedenen Offensiven geben die Staffeln Kameraden Ratschläge

Info:



Die Entwickler haben eine sehr dichte Atmosphäre geschaffen. Neben den exzellenten Echtzeit-Polygon-Sequenzen, versehen sie das Modul mit knapp 600 verschiedenen Sprachsamples. Es steht fest, daß

diese für die westliche Welt zumindest ins Englische übersetzt werden. StarFox 64 wird zusammen mit dem Rumble Pak angeboten, welches leider mit zwei Batterien gespeist werden muß.

Das Modul traf genau einen Tag vor Redaktionsschluß in den geheiligten X-plain-Räumen ein, und bereits die ersten Blicke offenbaren, daß es sich um einen würdigen Nachfolger handelt. Der Mehrspieler-Modus wurde einwandfrei umgesetzt und sorgt für gehässig-spaßige Sessions. Doch am beeindruckendsten ist das Erleben der Missionen. Shigeru Miyamotos Team setzt ein weiteres Mal neue Maßstäbe. Die Fortsetzung des Sternenfuchses wurde unglaublich spektakulär, detailliert und abwechslungsreich in Szene gesetzt.

Neben den obligatorischen Flugsequenzen und den bereits in der Vergangenheit bekanntgegebenen Panzermissionen muß der Spieler in StarFox 64 auch ein U-Boot sicher durch actiongeladene Kampfsituationen führen. Dabei wird in allen Missionen durch die perfekte Ausnutzung des Analogsticks die optimale Kontrolle über das jeweilige Kampfgefährt gewährleistet. Dies ist auch nötig, denn teilweise hat der Spieler mit bis zu 100 Gegnern gleichzeitig zu kämpfen. Die Screenshots sollen als erste Impressionen nicht vorenthalten werden, ein umfassender Test folgt in der kommenden Ausgabe. Nachdem Nintendos neuestes Werk auf Herz und Nieren geprüft wurde, wird sich zeigen, ob StarFox 64 die bisher gezeigte hohe spielerische Qualität und die grafischen Meisterleistungen bis zum letzten Endgegner halten kann oder nicht. ■



NINTENDO 64

- Grundgerät dt 399.00
- Importspieladapter 69.90
- Antennenkabel 49.90
- Game Killer dt 69.90
- Joypad (Nintendo) 59.90
- Memory Card 39.90
- Memory Card (1 Meg) 49.90
- Memory Card (5 Meg) 89.90
- Dark Rift us 189.90
- Go-Troublemakers jp 199.90
- Mario dt 89.90
- Mario Kart dt 89.90
- Pilotwings dt 119.90
- Shadows of the E. dt 139.90
- Sonic Wings Assault 199.90
- Superstarsoccer dt 149.90

NINTENDO 64

- Wargods us 189.90
- Waverace dt 99.90
- Wild Choppers jp 199.90
- Turok dt/uk/us ab 139.90
- KI Gold uk 149.90
- Neuheiten bitte erfragen.

SUPER NES

- Lost Vikings dt 109.90
- Lufia dt 119.90

MAGAZINES/GUIDES

- EDGE uk 17.00
- Official PSX Mag uk 25.00
- N64 Guide us 39.90
- Turok Guide us 39.90

INTERNET

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

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



ALLGEMEINES

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

ARJAY GAMES

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

E-MAIL-ADRESSE

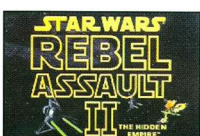
info@arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL



Fon: 0221-12 33 93
 Ladenpreise können abweichen

Preise mit einem * sind Angebot und oder Restposten.



ARJAY GET YOUR GAMES

0221-121067

PLAYSTATION

- Grundgerät dt 288.00
- Umbau für US/JP Importe durch eigene Werkstatt mit Garantie 99.90
- Der Umbausatz für Bastler (deutsche Anleitung) 59.90
- RGB-Scart-Kabel 39.90
- Game Buster dt 89.90
- Game Buster PC-Karte 89.90
- Joypad (Sony) 44.90
- Joypad NeGcon 79.90
- Joyboard (ASCII) 119.90
- Lenkrad (Mad Catz) 149.90
- Memory Card -Sony 39.90
- Memory Card -8MEG 79.90
- Memory Card -24MEG 119.90
- Namco-Arcade-Stick 119.90
- 2Xtreme Games dt 79.90
- 4-4-2 dt 89.90
- AJV Evolution Global 79.90
- Ace Combat II jp 149.90
- Adidas-Soccer 2 Int. 99.90
- Apocalypse dt 89.90

PLAYSTATION

- Ballblazer Champ. us 109.90
- Baphomets Fluch dt 89.90
- Bedlam dt 89.90
- Blad Chamber dt 99.90
- Bushido Blade jp 149.90
- Carnage Heat dt 89.90
- Castlevania X jp 144.90
- City of Lost Children 89.90
- Command&Conquer 99.90
- Crash Bandicoot dt 109.90
- 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
- Hex Hex dt 89.90
- Jet Rider dt 79.90
- King of Fighters dt 84.90
- Legacy of Kain dt 89.90
- Little Big Adventu. dt 89.90
- Lost Vikings 2 dt 89.90
- Magic Gathering dt 89.90

PLAYSTATION

- Mechwarrior 2 us 109.90
- Megaman X3 dt 89.90
- Micro Machines V3 dt 89.90
- Monster Trucks dt 99.90
- NBA Hangtime dt 89.90
- NBA in the Zone 2 dt 99.90
- NBA Live 97 dt 89.90
- Need for Speed 2 dt 89.90
- NHL-Faceoff 97 dt 84.90
- NHL-Powerplay dt 89.90
- Overblood dt 89.90
- Porsche Challenge dt 79.90
- Rage Racer us 119.90
- Raystorm jp 149.90
- Rebel Assault II dt 99.90
- Riot dt 89.90
- Riot dt 89.90
- Samurai Shodown3 dt 79.90
- Sentient dt 99.90
- Soul Blade us 109.90
- Speedster dt 89.90
- Spider dt 89.90
- Suikoden dt 99.90
- Super Pang Coll. dt 89.90

PLAYSTATION

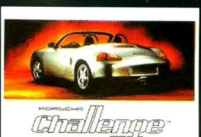
- Tekken II dt 104.90
- Tenka dt 99.90
- Time Crisis jp 149.90
- Total No. 1 dt 89.90
- Total No. 2 jp 149.90
- Tomb Raider dt 89.90
- Total NBA 97 dt 79.90
- Trash it! dt 89.90
- Vandal Hearts dt 89.90
- Wing Commander 4 d 89.90
- Wipe Out 2097 dt 99.90

PLATINIUM RANGE

- Air Combat dt 49.90
- Destruction Derby dt 49.90
- Fade to Black dt 49.90
- FIFA 96 dt 49.90
- Need for Speed dt 49.90
- PGA-Golf 96 dt 49.90
- Ridge Racer dt 49.90
- Road Rash dt 49.90
- Tekken dt 49.90
- Toshinden dt 49.90
- Wipe Out dt 49.90

SATURN

- Grundgerät dt inkl. Sega als Action Pack dt 449.00
- 4-4-2 dt 89.90
- Andreotti Racing dt 99.90
- Bedlam dt 84.90
- Bombberman dt 109.90
- Dark Savior dt 89.90
- Dragonforce us 129.90
- Elevator Action Retu 129.90
- FIFA-Soccer 97 dt 89.90
- Fighters Mega Mix 119.90
- Grid Run dt 94.90
- Heart of Darkness dt 99.90
- Hex Hex dt 84.90
- Impact Racing dt 89.90
- Lost Vikings 2 dt 89.90
- Manx TT dt 109.90
- Manic Karts dt 89.90
- Metal Slug jp 139.90
- NHL-Hockey 97 dt 99.90
- Kuäick dt 99.90
- Scorchers dt 89.90





Vorsicht! Der Mancubus verfügt über ein erschreckendes Äußeres und gewaltige Feuerkraft



Doom 64



Info



Dank der praktischen Übersichtskarte – Automapping inklusive – verliert der Spieler auch in komplexen Spielabschnitten nicht die Übersicht.

Gameplay: Zwar revolutioniert *Doom 64* das Genre der First-Person-Shooter nicht, das einfallsreiche und dadurch interessante Level-design täuscht jedoch über fehlende Features wie einen Multiplayer-Deathmatch-Modus hinweg.

Präsentation: Im Gegensatz zu den nicht gerade spektakulären Gegner-Spites ziehen die atmosphärisch gestalteten Stages die Blicke des Betrachters auf sich. Auch der Soundtrack paßt sehr gut zu dem finsternen Geschehen.

Speicher-Optionen: Der aktuelle Spielstand kann abgespeichert werden, das gilt jedoch nicht für die Settings der Optionen.

NVON K. KOCK
 achdem Acclaims *Turok - Dinosaur Hunter* hierzulande rechtzeitig zum Nintendo⁶⁴-Launch eine Menge Staub aufgewirbelt hat, präsentiert GT Interactive in den Vereinigten Staaten einen genreverwandten Titel. Eine sehr frühe Vorversion von *Doom 64* wurde hinter verschlossenen Türen bereits auf der Electronic Entertainment Expo '96 in Los Angeles vorge-

stellt. Bis zum Release am 4. April dieses Jahres in den USA hat sich einiges getan. Die Entwickler haben die lange Zeit vor allem dafür genutzt, die optische Präsentation attraktiv zu gestalten. Im Gegensatz zu den blendend animierten Polygonkreaturen aus *Turok - Dinosaur Hunter* bestehen alle *Doom 64*-Charaktere aus zweidimensionaler Bitmap-Grafik. Diese entlastet zwar den Hauptprozessor des Nintendo⁶⁴ -



Beim Charakterdesign haben die Programmierer ihrer Kreativität freien Lauf gelassen. Der Arachnotron ist beispielsweise eine Synthese aus organischem Leben und einem Roboter

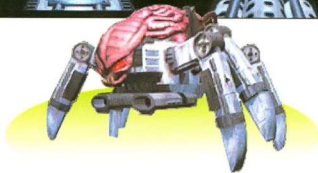


Dieser blutrünstige Baron of Hell ist einer der gefährlichsten Gegner aus *Doom 64*



Die doppelläufige Schrotflinte bewährt sich besonders in Nahkampfsituationen

test **nintendoo64**



nicht selten bewegen sich ein Dutzend Gegner gleichzeitig über den Bildschirm -, die Bitmap-Figuren zeichnen sich jedoch nicht gerade durch flüssige Bewegungsabläufe aus. An den Animationen hätten die Entwickler besser noch ein wenig arbeiten können. Die Optik der Spielabschnitte weiß dagegen um so mehr zu überzeugen. In den durchgehend sehr düsteren Stages sorgen sehenswerte Lichteffekte und teilweise farbige Nebelschwaden für die passende Atmosphäre. Leider ist das gesamte Spiel in relativ dunklen Farben gehalten, was auch das auf diesen Seiten gezeigte Bildmaterial ein wenig zu dunkel erscheinen läßt.

Bei aller Mühe, die sich die Programmierer bei der grafischen Umsetzung gegeben haben, wurde von den Entwicklern auch das Gameplay nicht vernachlässigt. Zwar stammt das Level-



Das Grauen hat viele Gesichter: Zum Beispiel den feuerkräftigen Cyberdemon ...



Ohne die farbigen Key-Cards kommt der Doom 64-Marine nicht sehr weit



Selbstverteidigung: Ist die letzte Patronenhülse erst einmal verschossen, hilft meist nur noch eine gezielte linke Gerade in das Antlitz des herschnellenden Monsters

3D-Action-Nachschub für Nintendos 64-Bitter

design nicht von id Software, die Entwickler haben jedoch eine Menge Einfallsreichtum an den Tag gelegt. So muß der Spieler auf Schritt und Tritt vor versteckten Fallen und unvorhersehbaren Kettenreaktionen auf der Hut sein. Neben handfester First-Person-Action werden teilweise für ein Spiel dieses Genres recht anspruchsvolle Rätsleinlagen geboten. So ist das Fortkommen in den meisten Spielsituationen beispielsweise von dem korrekten Umlegen von Hebeln und Schaltern abhängig. Insgesamt steht jedoch rasante Action im Vordergrund. Feuerkräftige Waffen wie Schrotflinten, Raketenwerfer und Plasmakanonen machen die Jagd auf die furchterregenden Monster sehr



Hersteller: GT Interactive Entwickler: Williams
 Spieler: 1 Level: 32
 Preis: ca. DM 180 Erhältlich: als Import (us)

First-Person-Shooter



Die explosiven Geschosse, die dieser Mancubus abfeuert, haben bei einem direkten Treffer fatale Folgen



tale Steuerkreuz verwendet werden.

Im Gegensatz zu *Turok - Dinosaur Hunter* kann die *Doom 64*-Hauptfigur dagegen weder schwimmen, springen noch klettern. Dadurch ist das Williams-Game nicht so abwechslungsreich wie der Konkurrent aus dem Hause Acclaim. 3D-Action-Puristen werden jedoch an der Simplizität und dem kreativen Leveldesign Gefallen finden.

Für ein Spielkonzept, das bereits knapp fünf Jahre auf dem Buckel hat, ist *Doom 64* immer noch sehr unterhaltsam. Die sehr solide technische Präsentation, einige innovative Features wie beispielsweise neue Charaktere sowie die komfortable Benutzerführung - nach jedem Level kann der aktuelle Spielstand auf dem Controller Pak abgespeichert werden - und vor allem die 32 spannenden Spielabschnitte (inklusive vier Bonus-Stages) sprechen für *Doom 64*. Aufgrund der nicht gerade zimmerlichen Darstellung von Bildschirmgewalt sollten zartbesaitete Gemüter und jüngere NintendoTM-User jedoch Abstand von dem 3D-Shooter nehmen. Als US-Import ist das Game bereits seit Anfang April erhältlich, einen Deutschland-Release plant GT Interactive für September dieses Jahres. ■

first-person-shooter



Duke Nukem 64



Turok - Dinosaur Hunter



Hexen 64

Das Genre der First-Person-Shooter boomt momentan auf dem NintendoTM wie kein zweites. Das ist nicht verwunderlich, da die leistungsfähige 64-Bit-Hardware wie geschaffen für diese Art von Spielen scheint. Schon relativ kurze

Zeit, nachdem *Turok - Dinosaur Hunter* auf dem deutschen Markt erhältlich ist, sind mit *Duke Nukem 64* und *Hexen 64* zwei weitere potentielle Genre-Highlights am Horizont.



Die teilweise recht makabren Wandtex-turen verbergen oft einen Geheimgang

abwechslungsreich. Viele Gegner sprechen meist nur auf den Beschuß mit einer bestimmten Waffe an, taktisches Vorgehen ist also gefragt - dabei darf der Spieler seinen aktuellen Vorrat an Munition niemals aus den Augen lassen.

Dank des arbeitenden Direction-Sticks auf dem N64-Joyypad läßt sich die Laufgeschwindigkeit der Spielfigur stufenlos regulieren. So hat der Spieler beispielsweise die Möglichkeit, sich an Gegner vorsichtig heranzuschleichen. Optional kann jedoch auch das digi-



Neben der doppelschneidigen Motorsäge haben die *Doom 64*-Designer eine neue Feuerwaffe entwickelt

XL-Wertung

85%




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

0221 - 240 88 00

NINTENDO 64

- NINTENDO 64.....399,-
- Controller64 (bunt).....59,90
- Lenkträd64(Mad Catz).....159,90
- Controller Pak (bunt).....29,90
- Controller Pak 1K.....44,90
- Adapter.....59,90
- Blast Corps.....119,90
- Fifa64.....129,90
- Human Grand Prix (jpn).....179,90
- Int. Super Star Soccer.....149,90
- Mario 64.....99,90
- Pilotwings 64.....119,90
- Star Wars.....149,90
- Turok.....139,90
- Wave Race 64.....99,90

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

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

PlayStation

- PlayStation (PSX).....289,-
(mit Linkenschluß)
- PSX+Tekken.....333,-
- PSX+Ridge Racer.....333,-
- Controller -The Pad.....29,95
- Controller (bunt).....49,90
- Controller..(Sony).....44,90
- Analog/digital Controller.(Sony).....59,90
- Analog Flightstick.....119,90
- Memory Card (bunt).....39,90
- Memory Card (24MEG).....109,90
- RGB-Scart-Kabel.....ab.29,90
- Link-Kabel.....29,90
- Laserpointer-Gun.....129,90
- Lenkträd (Mad Catz).....149,90

Memory Card, 3 für 2...3Stück, 79,80

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

PlayStation

- Legacy of Kain.....89,90
- Manic Karls.....89,90
- Monster Truck.....99,90
- Namco Museum 1-3.....je. 89,90
- 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
- Pandemonium.....89,90
- Porsche Challenge.....79,90
- Player Manager.....89,90
- Rally Cross(us).....139,90
- Rebel Assault II (2 Disc).....109,90
- Re-Loaded.....89,90
- Samurai Shodown.....84,90
- Sentient.....89,90
- Soul Blade.....89,90
- Sulkoden.....99,90
- Super Star Soccer Deluxe.....89,90
- Total NBA '97.....84,90

Merchandise

- Caps.....ab 20,00
- Hint-Bodentapete.....ab 20,00
- Turok, Soul Blade, Star Wars.....ab 20,00
- Magnete (EdG, Playstation).....ab 24,90
- PlayStation (EGG).....ab 24,90
- Modell (VII).....ab 29,90
- Poster.....ab 5,00
- STRIKEN II The Family (SIN AI).....25,00
- Star Wars Cop II 125x100.....25,00
- Sticker.....ab 24,90
- Tasche.....29,90
- T-Shirt.....24,90
- Telefonkarten (FFVII).....69,90
- Video.....59,90

Werkstatt

- "No-Limit"-Umbau Playstation.....99,90
- Umbausatz "No-Limit" Playstation.....49,90

SEGA SATURN

- Saturn.....399,-
- 3D-Control-Pad.....89,90
- Arcade Racer.....109,90
- Athletic Kings.....89,90
- Crow City of Angles.....89,90
- Dark Savior.....89,90
- Dragonheart.....89,90
- Broken Helix.....109,90
- Fifa Soccer '97.....89,90
- Manx IT.....109,90
- Nass Destruction.....99,90
- MHL Powerplay Hockey 96.....89,90
- NBA Live '97.....89,90
- Sonic 3D Blast.....89,90
- Soviet Strike.....89,90
- Tomb Raider.....89,90
- Virtual Cop 2 Incl. Gun.....139,90

プレイステーション Japan

- 2-Xtreme.....89,90
- 4-4-2 Fußball.....89,90
- Area51.....89,90
- Batman Forever Arcade.....89,90
- Broken Helix.....109,90
- Carnage Heart.....89,90
- City of the lost Children.....99,90
- Command&Conquer.....89,90
- Contra: Legacy of War.....99,90
- Crow: City of Angels.....89,90
- Crusader - No Remorse.....89,90
- Crypt Killer.....109,90
- Discworld II.....89,90
- Dragonheart.....89,90
- Excalibur.....89,90
- Exhumad.....89,90
- Fifa Soccer '97.....89,90
- Formel 1.....109,90
- Hexen.....89,90
- International Super Star Soccer.....89,90
- Independence Day (us).....119,90
- King of Fighters.....79,90
- Kings Field.....79,90
- Ace Combat2.(Flight.Sim).....119,90
- Alundra (Action-RPG).....99,90
- Bushido Blade (Fighting).....119,90
- Clock Tower II (RPG).....129,90
- Dracula X (Castlevania).....119,90
- Feda2(RPG).....119,90
- Final Fantasy IV (RPG).....99,90
- Final Fantasy VII (RPG).....139,90
- Final Fantasy Tactics (RPG).....119,90
- Formel 1.....99,90
- I.Q. (Tüftelspiel - Platz 1 in Japan).....99,90
- Kowloon's Gate (RPG).....139,90
- Namco Museum 4-5.....je 99,90
- Parappa Rappa.....99,90
- Rage Racer.....119,90
- Reciproheat (Flight).....119,90
- Rebel Assault II (2 Disc).....109,90
- Sangoku Musou (Fighting).....119,90
- Soul Edge.....109,90
- Time Crisis+Gun (Ego-Shooter).....159,90
- Tobal2(Fighting).....109,90
- Touge MAX Drift Master(Racing).....119,90
- Wild Arms.....119,90

Finanzierung

- Die Spielspaß-Finanzierung
- Playstation mit 4 Spielen.....ab 24,00
- Nintendo64 mit Spiel.....ab 24,00
-einfach anrufen



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

Infos & Preislisten auch per Fax/Vergleich (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Abruf- und dann Starttaste drücken! Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

- Bei uns im Laden...**
- * Softwarerepräsentation
 - auf 3 Großbild-Leinwänden
 - mit GlasTron-3D-Visier
 - auf Demo-Displays
 - * Internet-Terminals

Hersteller: Electronic Arts Entwickler: In-house
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 158 Mannschaften
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: im Handel

Sport

FIFA 64



Gegenüber FIFA 97 (PSX und SAT) hat FIFA 64 keine Vorteile zu bieten

Während die Grafik auf Standbildern noch ganz ansehnlich wirkt, lassen sich im Spiel grobe technische Schwächen der 3D-Engine erkennen – auch die Steuerung wirkt unausgereift

test nintendo64

Info



Eine Editor- oder Transferoption für die Erstellung eigener Wunschteams gibt es nicht. Der Spielkommentar ist komplett in Englisch.

Gameplay: Dank der vereinfachten Anfängersteuerung gelangen die elementaren Spielzüge schon nach relativ kurzer Übungszeit, für einen abwechslungsreichen Spielaufbau ist der komplexe Steuerungsmodus aber viel zu schwammig.

Präsentation: Grafisch wird höchstens PSX-Niveau geboten. Die Fähigkeiten des N64 kommen kaum zur Geltung, und die technischen Schwächen der 3D-Engine mindern das Spielvergnügen.

Controller Pak: Auf 64 Seiten lassen sich vier Spielstände abspeichern.

EVON M. HÄNTSCH
 lectronic Arts hat es der europäischen Fachpresse nicht gerade leicht gemacht, ihrem N64-Debüt die gebührende Aufmerksamkeit zu schenken. Noch bevor irgendwelche Testversionen an die schreibende Zunft gingen, versorgten die Sportspezialisten den Handel mit verkaufsfertigen FIFA 64-Modulen und umgingen somit den etablierten Verbraucherschutz in Form eines kritischen Tests. Durch diesen Schachzug hat EA nicht nur die erste Fußball-Simulation für das N64 auf seiner Seite zu verbuchen, sondern auch einen entscheidenden Zeitvorteil gegenüber der Konkurrenz aus dem Hause Konami.

Das somit ein wenig mit der heißen Nadel gestrickte FIFA 64 befindet sich programmier-technisch auf der Höhe der 32-Bit-Versionen von FIFA 97 und hat praktisch keine Vorteile gegenüber diesen Titeln aufzuweisen – es wurden vielmehr zahlreiche Abstriche gemacht. Statt der 263 authentischen Mannschaften werden nur noch 158 geboten. Die Anzahl der spielbaren

Ligen reduziert sich somit von zwölf auf fünf, und der Trainings- sowie der Hallenturnier-Modus fehlen ganz raus.

Auch grafisch und spielerisch stellt FIFA 64 nicht den erhofften Qualitätssprung gegenüber den 32-Bit-Versionen dar. Zwar erlaubt die Steuerung mittels Analog-Stick eine feinfühligere Kontrolle über die Akteure auf dem Platz, aber letztlich leidet das Spiel weiterhin an seiner viel zu ungenauen, schwer beherrschbaren Steuerung. Ein flüssiges Kombinationsspiel ist angesichts dieser Probleme kaum möglich, so daß weite, hohe Pässe und Distanzschüsse das insgesamt eher realitätsferne Spielgeschehen beherrschen. Auch grafisch weiß FIFA 64 kaum zu überzeugen. Ein milder Dunstschleier stört die aufwendige 3D-Optik, und auch ruckelige Kamerafahrten, kantige Spieleranimationen sowie das unnatürliche Flugverhalten des Balles fallen negativ auf. Die neue FIFA 64-Perspektive bringt weder mehr Übersicht noch eine beeindruckende Ansicht des Geschehens, sondern leidet an einigen technischen Schwächen, so daß sich die sieben traditionellen Kamerawinkel als wesentlich brauchbarer erweisen.

Mit FIFA 64 bekommen Fußball-Fans kein ersatzendes 64-Bit-Spielerlebnis geboten, sondern allenfalls 32-Bit-Durchschnittskost vorgesetzt. Wer in eine wirklich neue Dimension der Fußball-Simulationen eintauchen möchte, sollte auf International Superstar Soccer 64 von Konami zurückgreifen, das die Fähigkeiten der N64-Hardware wesentlich besser ausreizt. ■



Ein bildlicher Nutzen der optionalen Bild-in-Bild-Kamera ist kaum erkennbar

XL-Wertung **60%**

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS

Computersystems GmbH

Information

Zweigstelle

Ladenverkauf

Versand

Lösungshefte ab
14,80 DM. Weitere
Artikel erhältlich.

Händleranfragen
sind erwünscht!

Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 16.00

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

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 Tennis	89.-
Adidas Power Soccer Intern.	95.-
Blast Chamber	84.-
Cool Boarders	89.-
FIFA Soccer 97	79.-
International Superstar Soccer	79.-
John Madden Football 97	79.-
NBA Hangtime	89.-
NBA In The Zone 2	94.-
NBA Live 97	79.-
NHL Hockey 97	79.-
NHL Face Off 97	79.-
NHL Powerplay Hockey	79.-
Pete Sampras Extreme Tennis	69.-
Player-Manager	89.-
Power Move Pro Wrestling	92.-
Riot	84.-
Space Jam	79.-
Track & Field	94.-
Total NBA 97	94.-
Victory Boxing	89.-
Virtua Pool	84.-
WWF In Your House	49.-

Adventures & Rollenspiele

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

Geschicklichkeitsspiele

Bust a Move 2	58.-
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	69.-
Power Rangers Pinball	89.-
X2	69.-

Shoot-Action

Area51	89.-
Broken Helix	99.-
Carnage Heart	79.-
Contra	99.-
Crypt Killer	89.-
Dark Forces	89.-
Exhumed	84.-
Hexen	89.-
Kileak 2 - Epidemic	79.-
Mechwarrior 2	89.-
Overblood	84.-
Perfect Weapon	84.-
Resident Evil	88.-
Resident Evil 2 (JAP-Vers.)	139.-
Spider	84.-
Syndicate Wars	84.-
The Crow	84.-
Tomb Raider	89.-

PSX Hardware

PlayStation 299.-
Umbau-Chip 39.- und Einbau
direkt bei Cross Computer

zus. nur **88.-**

neGcon Pad 
79.-

MAD Catz 
119.-

Fighting Stick 
79.-

Sony Mouse 55.-
Station Pad 29.-
Namco Stick 99.-
Steering Wheel 99.-

Infrarot Pads 2 Stück 
79.-

Turbo Pad 
55.-

Memory 1 MBit 29.-
Memory 8 MBit 69.-
Memory 24 MBit 99.-
Gamebuster 84.-

Table Top Board 
49.-

Verlängerung 19.-
RGB Scart Kabel 24.-
Link-Kabel 24.-
HF-Adapter 45.-

PSX Software

Racing-Games	
2Xtreme (US-Vers.)	49.-
Andretti Racing	79.-
Ayrton Senna Carts	84.-
Blam! Machinehead	69.-
Burning Road	69.-
Destruction Derby 2	99.-
Extreme Games 2	77.-
Formel 1	99.-
GT Max Rev. (US-Vers.)	119.-
Hardcore 4x4	84.-
Jet Rider	77.-
Micro Machines 3	94.-
Monster Truck	94.-
Porsche Challenge	79.-
Rage Racer*	94.-
Rally Cross (US-Vers.)	99.-
Road Race	89.-
Speedster	89.-
Street Racer	89.-
Tunnel B1	84.-
Twisted Metal 2	84.-
V-Rally (US-Vers.)	119.-
Wipe Out 2097	92.-
Wrecking Crew	89.-

Beat 'em Up

Bushido Blade (JAP-Vers.)	139.-
Iron & Blood	49.-
King of Fighters	79.-
Star Gladiator	89.-
Streetfighter Alpha 2	89.-
Tekken 2	99.-
Total No. 1	89.-
Toshinden 3 (JAP-Version)	139.-

Strategiespiele

A-Train (US-Vers.)	49.-
Battle Station	84.-
Command & Conquer	99.-
Panzer General 2 (US-Vers.)	69.-
Sim City 2000	89.-
Theme Park	79.-

Jump n Run

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

Flugsimulatoren

Darklight Conflict	84.-
Descent 2	74.-
Gunship	89.-
Independence Day	84.-
Raging Skies	92.-
Rebel Assault 2	89.-
Soviet Strike	84.-
Thunderhawk 2	89.-
Top Gun - Fire at Will	94.-
Wing Commander 3	84.-
Wing Commander 4	84.-

Unsere Spiele des Monats:

Need for Speed 2
Doppelt so schnell und zweimal so schön.
Neu für Sony Playstation.
nur **84.-**

I. Superstar Soccer 64
Fußball in einer neuen Dimension erleben.
Neu für Nintendo 64.
nur **139.-**

Top-Angebote PSX & Nintendo 64

Test Drive Off Road Vandal Hearts
Nur PSX je nur **89.-**

N64+Pad 399.-
Pad: 55.-
Verlängerung: 24.-

Lifeforce Tenka Soul Blade
Nur PSX je nur **94.-**

Universal-Converter
PAL <=> NTSC
59.-

Platin Edition 2
Road Rash, FIFA Soccer 96, Fado to Black, Need for Speed, Alien
Nur PSX Trilogy je nur **44.-**

Memory-Card
1 Meg: 39.-
5 Meg: 79.-

Platinum Edition
Air Combat, Ridge Racer, Tekken, Wipe Out, Tekken, B.A. Toshinden,
Nur PSX Destruction Derby je nur **44.-**

Gamekiller
Mario 64, Mario Kart 64, Wave Race, Pilotwings, Cruisin' USA, Star Wars
69.-

Alone in the Dark 2 59.-
Worms 69.-
Disruptor 59.-
Warhammer 59.-

Turok 139.-
Super Mario 64 99.-
Mario-Spieleberater 24,90
Pilotwings 119.-

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

Wave Race 64 89.-
Star Wars 139.-
Super Mario Kart 99.-
Antennenkabel 24.-

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 Vorkasse oder Nachnahme, 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!

NBA Hangtime (NTSC)

Gleiche Spieler:

Wer gerne mit Zwillingen antreten möchte, der gibt im Eingabescreen das entsprechende, untenstehende Namenskürzel sowie die PIN-Nummer 0000 ein.



- Ahrdwy - (Penny Hardaway)
- Cliff - (Cliff Robinson)
- David - (David Robinson)
- Dream - (Hakeem Olajuwon)
- Elliot - (Sean Elliot)
- Ewing - (Patrick Ewing)
- Glenr - (Glen Robinson)
- Chill - (Grant Hill)
- Hgrant - (Horace Grant)
- Johnsn - (Larry Johnson)
- Kemp - (Shawn Kemp)
- Kidd - (Jason Kidd)
- Malone - (Karl Malone)
- Miller - (Reggie Miller)
- Motumb - (Dikembe Mutumbo)
- Mourng - (Alonzo Mourning)
- Mursan - (Gheorge Muresan)
- Pippen - (Scottie Pippen)
- Rodman - (Dennis Rodman)
- Rice - (Glen Rice)
- Smits - (Rik Smits)
- Stackh - (Jerry Stackhouse)
- Starks - (John Starks)
- Webb - (Spud Webb)
- Webber - (Chris Webber)

Zufällige Teamauswahl:

Damit der Zufallsgenerator des Computers die Teamauswahl trifft, müßt Ihr im Teamselect-Screen oben gedrückt halten und dann den Turbo-Button betätigen.

Blast Corps (NTSC)

6 Scientists:

Um bei Rares aktuellem N64-Titel die Planetenmissionen freizulegen, müssen im Spiel sechs Wissenschaftler gefunden werden, die eine kontrollierte Detonation der Atomraketen herbeiführen. Sie halten sich an folgenden Orten versteckt:

Argent Towers



Mit dem Untergrundzug muß auf der linken Seite ein Zwischenstopp eingelegt werden. Den Haltepunkt markiert das Blinksignal auf der Oberfläche.

Ebony Coast

Zuerst gilt es, mit dem TNT-Block der Durchgang hinter dem Startpunkt aufzusprengen. Danach müßt Ihr mit dem Zug zum Bahnhof fahren, um dort das Gebäude zu zerstören. Danach dann den TNT-Block aufladen,



schleunigst zurückfahren und den Anhänger mit dem Sprengstoff vor der Statue zum Stillstand kommen lassen. Sobald der Roboter freigesprengt ist, könnt Ihr mit diesem über das Gewässer zum Wissenschaftler fliegen.

Glory Crossing



Die Rampe direkt links vom Levelausgang ist kaum zu übersehen.

Ironstone Mine



In einer Höhle auf der rechten Seite ist eine Raupe versteckt. Mit dieser muß man zum Kran fahren, übersetzen und auf der linken Seite den Block wegsprengen.

Tempest City



Mit dem Motorrad schießt Ihr in das große Gebäude im Norden eine Rampe (Mitte des Gebäudes). Oben ist hinter einem Stapel Kisten der Wissenschaftler versteckt.

Doom 64 (NTSC)

God Mode:

Um den God Mode zu aktivieren, gebt Ihr lediglich das Paßwort ?TJLDFW BFGVJVBV ein. Dieses bringt Euch direkt in Level 1. Wenn Ihr nun das Spiel pausiert, erscheint der Punkt „Feature“ im Optionsmenü. Wählt ihn an, und Ihr könnt Euch in einige ausgewählte Level warpen, alle Waffen, unendlich Munition, Unverwundbarkeit und auch komplette Karten aktivieren.



Mario Kart 64 (NTSC)

Abkürzung im Wario Stadium:

Gleich zu Beginn müßt Ihr im Power Slide (links schauend) driften. Wenn Ihr auf einer der vier Hügelspitzen seid, aktiviert den Mini-Boost und springt über die Bande. Danach die gleiche Aktion wieder zurück (extrem schwierig).



Oyster Harbor



Um mit der dritten Fähre zum Wissenschaftler fahren zu können, ist es nötig, mit dem TNT-Block nicht das Gebäude am Levelende, sondern die beiden Blöcke im dritten Kanal zu sprengen.



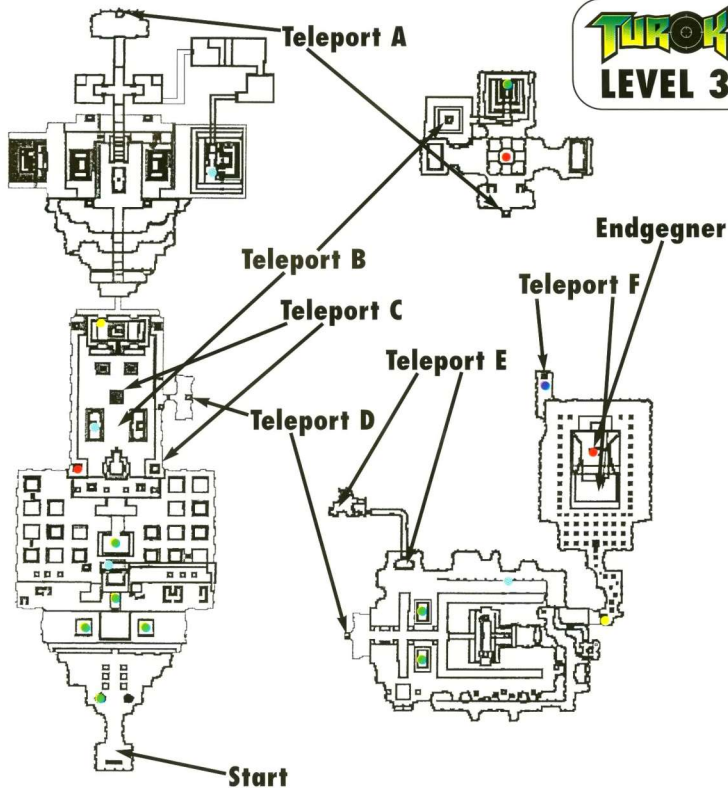


Teil 2

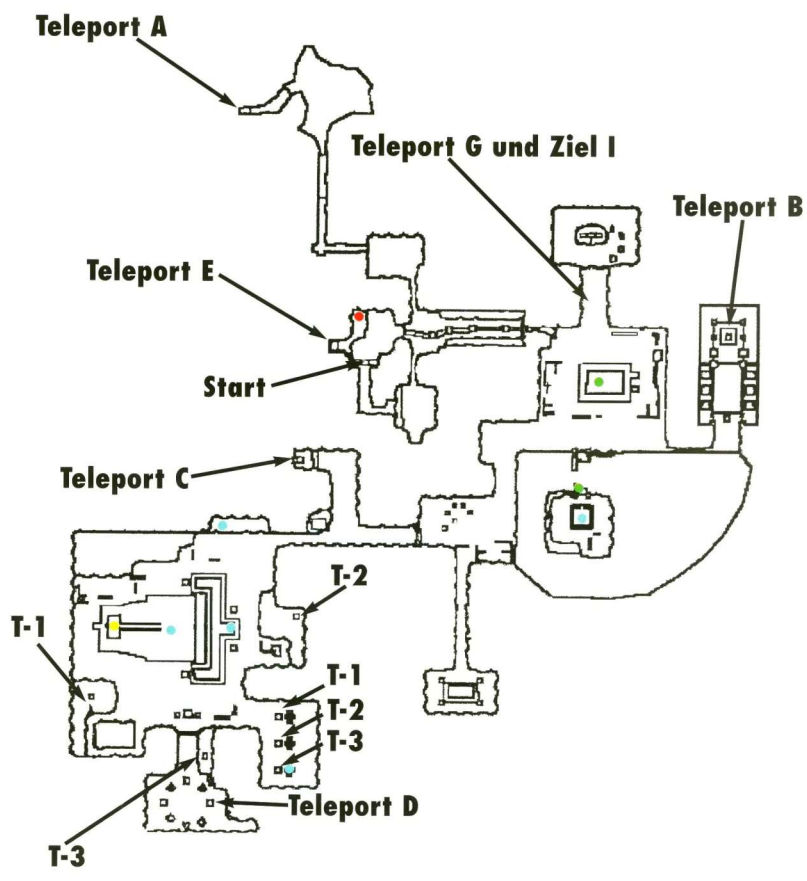
Auch Indianer brauchen hin und wieder etwas Hilfe. Damit dennoch genug zu entdecken bleibt, kauen wir nicht jeden Schritt vor, sondern liefern gekennzeichnete Levelkarten. Diesen Monat sei Euch mit den Grundrissen der Level 3, 4 und 5 weitergeholfen. Viel Spaß (und viel Geduld) beim Erforschen der gigantischen Areale.

LEGENDE

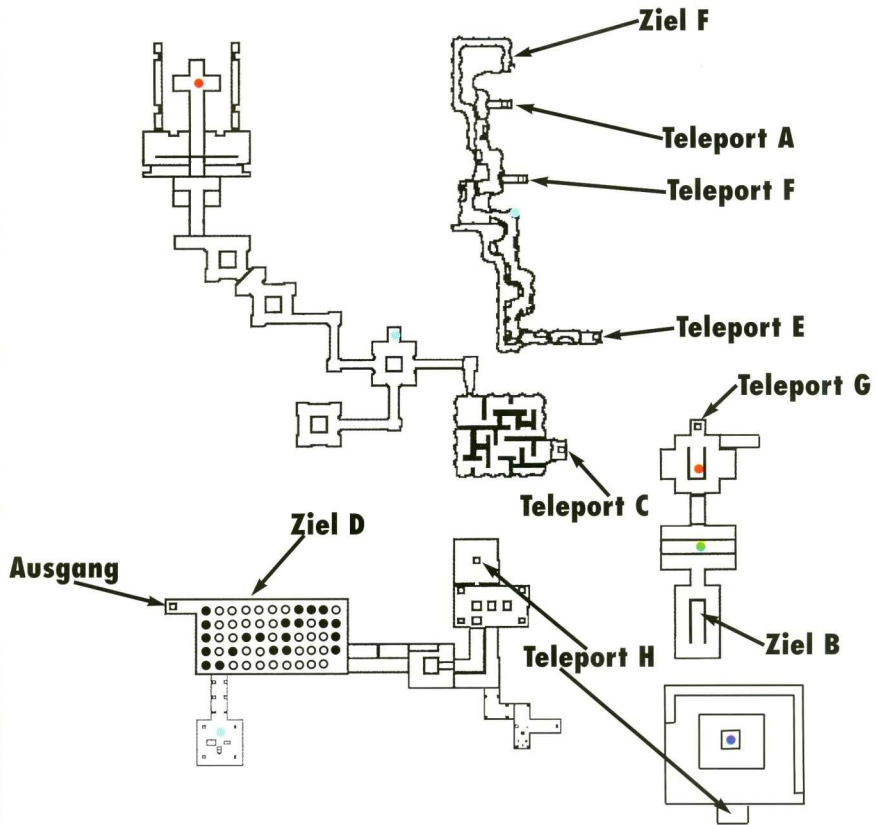
Schlüssel:	rot	●
Checkpoints:	grün	●
Speicherplätze:	gelb	●
Chronozeperteile:	blau	●
Waffen:	türkis	●



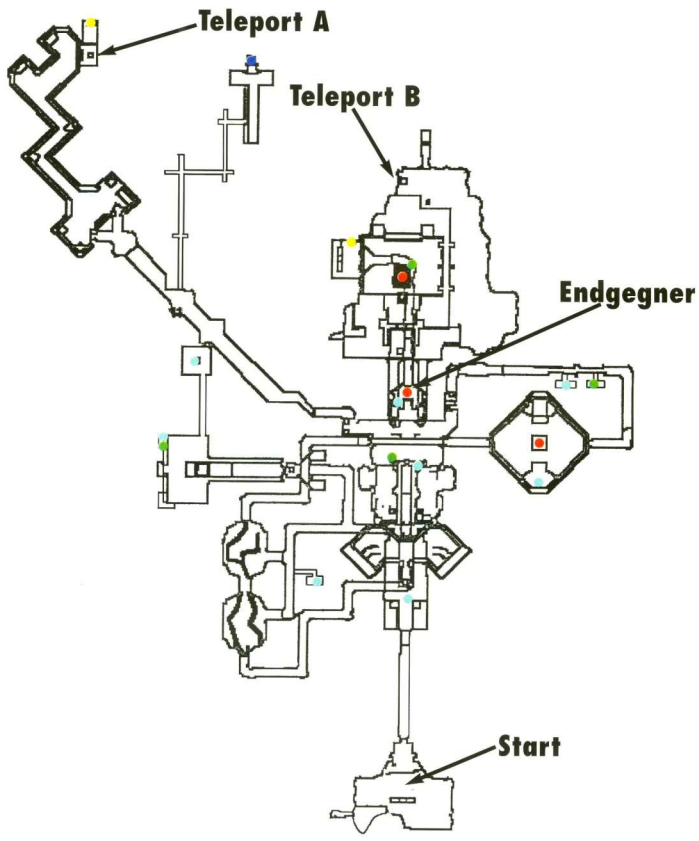
TUROK
LEVEL 4a



TUROK
LEVEL 4b

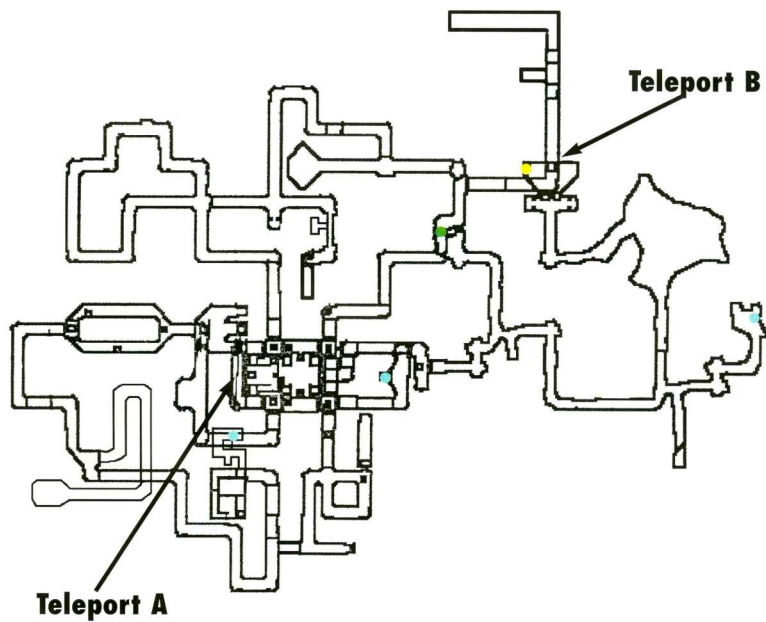


TUROK LEVEL 5a



tactics nintendo64

TUROK
LEVEL 5b



AOU

SHOW '97

Die Zukunft der Arcade-Industrie

Auch diesen März war das Tokioter Messegelände Makuhari wieder der Veranstaltungsort für die AOU-Show. Traditionell sorgen die Software-Riesen Namco und Sega jedes Jahr aufs neue für Sensationen. In diesem Jahr nahm Spielhallenveteran Konami jedoch allen präsenten Konkurrenten den Wind aus den Segeln ...



Neben der Jamma-Messe ist die AOU die wichtigste Spielautomatenmesse in Japan. Dort trifft sich jedes Jahr alles, was auf dem Arcade-Sektor Rang und Namen hat



Das vollständige Charakter-Line-Up für den Prügler PF 573 steht noch nicht fest



Die Entwickler versprechen authentische Bewegungsabläufe der Protagonisten



Neben Warps D2 und dem RPG-Power Crystal ist Polystars ein weiteres M2-Game

KONAMI

Nachdem Sega im vergangenen Jahr sowohl in spielerischer als auch technischer Hinsicht den Begriff 3D-Prügelspiel neu definiert hat, schickt sich nun Konami an, *Virtua Fighter 3* zu übertref-

fen. Zwar ist PF 573, so lautet der vorläufige Arbeitstitel dieses vielversprechenden Projektes, noch lange nicht fertiggestellt, das auf der AOU-Show gezeigte Demovideo läßt jedoch einiges erahnen. Die Charaktere sind mehr als beeindruckend, und die verschiedenen Kampfschauplätze stellen alles bisher Dagewesene in den



Schatten. So trampeln die Kämpfer beispielsweise auf einem Feld die aus einzelnen Polygonen modellierten Grashalme nieder. Ein anderer Kampfschauplatz ist dagegen von transparenten Nebelschwaden verhangen, während Schneeflocken vom Himmel fallen. Die mit Hilfe von Motion-Capturing animierten Charaktere bewegen sich mit 60 Bildern pro Sekunde völlig ruckelfrei vor den aufwendig gestalteten 3D-Hintergründen.

PF 573 ist eines der ersten Spiele, das mit

Konamis *Operation Thunder Hurricane* ist ein 3D-Shooter für Lightgun-Fans



Racing Jam (Konami)



GTI Club von Konami wurde in dem hydraulischen Speed King-Kabinett gezeigt

Konamis neuem Cobra-Board in Szene gesetzt wurde. Hinsichtlich ihrer Leistungsfähigkeit braucht sich diese Hardware nicht vor Segas Model 3 verstecken. Das Cobra-Board kann bis zu fünf Millionen Polygone in der Sekunde darstellen und das bei hohen Auflösungen bis zu 1280 x 1024 Pixeln.

Racing Jam stellte die Hardware-Power des nagelneuen Cobra-Boards noch eindrucksvoller zur Schau. Zwar wurde das High-End-Arcade-Rennspiel nur in Form eines recht kurzen Demovideos vorgestellt, das, was geboten wurde, dürfte Sega jedoch Kopfschmerzen bereiten. Bis jetzt bot noch keine Rennsimulation – inklusive dem Model-3-Renner *Scud Race* – einen derartigen Grad an Realismus. Die unglaublich schnelle und äußerst detaillierte 3D-Grafik wirkt beinahe fotorealistisch.

Es scheint, als habe Konami ernsthaft die Absicht, auf dem Arcade-Sektor die Nummer Eins zu werden. Angesichts dessen, was die japanische Software-Firma auf der AOU '97 zu bieten hatte, dürfte dieses Ziel auch im Bereich des Möglichen liegen.

Weniger spektakulär, aber dennoch vielversprechend, war ein Spiel, das nach dem Arcade-Launch auf Matsushitas geplante M2-Hardware umgesetzt werden soll. Zwar hüllt sich der Elektronikgigant über die geplante 64-Bit-Konsole bislang noch in Schweigen, die gezeigte Demoversion von *Polystars* machte jedoch Lust auf mehr. Bei diesem Titel handelt es sich um ein äußerst ausgefallenes 3D-Shoot-'em-Up. Das sehr exzentrische Charakter- und Leveldesign erinnert an Konamis *Twin Bee*-Reihe und dürfte *Polystars* wohl zu einem der außergewöhnlichsten Spiele der nächsten Zeit machen.



Beinahe fotorealistisch wirkende 3D-Grafik macht Racing Jam zum Highlight



Hangpilot ist eine von PilotWings 64 inspirierte Drachenflugsimulation



Jurassic Park 2 – Lost World (Sega)



Segas Top Skater-Kabinett ähnelt Namcos Alpine Surfer-Automat



House of the Dead (Sega / AM-1)



Armadillo Racing (Namco)

Ob die sprintstarken Vierbeiner in puncto Kurvenlage einem Automobil das Wasser reichen können, bleibt abzuwarten ...



tionelle Titel ähnelt *Alpine Surfer*, das im vergangenen Jahr Einzug in die Spielhallen hielt. Im Gegensatz zu Namcos Snowboard-Simulator rast der Spieler bei dem Sega-Game auf einem Skateboard durch virtuelle Welten. Schnelle 3D-Grafik und ein frisch neuartiges Gameplay sollen den auch als Multiplayer-Kabinett erhältlichen *Top Skater*-Automaten zur Konkurrenz zu Namcos *Alpine Surfer* machen.

Segas Highlight war jedoch *House of the Dead*, das bereits in der vergangenen Ausgabe vorgestellt wurde.

Hinsichtlich des Gameplays erinnert dieser Titel aus den Reihen von AM-1 an die *Virtua Cop*-Reihe. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Spezialagenten, der sich seinen Weg – ähnlich wie bei Capcoms *Resident Evil* – durch ein von Zombies befallenes Landhaus bahnen muß. Im Inneren der Residenz treten die verschiedensten Arten von Untoten

Ihr Unwesen. Vor allem die Möglichkeit das Spiel dank der vielen Abzweigungen auf verschiedenen Wegen durchzuspielen sollen *House of the Dead* abwechslungsreicher gestalten, als die etwas eintönigen *Virtua Cop*-Schießereien – über einen dritten Teil der erfolgreichen Serie ließ Sega bislang noch nichts verlauten. Mit dem Deutschland-Launch des neuen AM-1-Splatter-Arcade-Automaten, bei dem vermutlich grünes Bildschirmut fließen wird, ist in Kürze zu rechnen, eine Saturn-Version ist dagegen nicht geplant.

NAMCO

Aus den Reihen der *Pac Man*-Erfinder gibt es wenig Neues zu melden. Im Mittelpunkt des Geschehens stand eine aufwendig inszenierte Präsentation von *Tekken 3*. Über Pläne bezüglich einer eventuellen PlayStation-Konvertierung des System-12-Automaten ließ



Namco weiterhin nichts verlauten. Auch über die angeblich geplante System-33-Hardware hüllte sich der

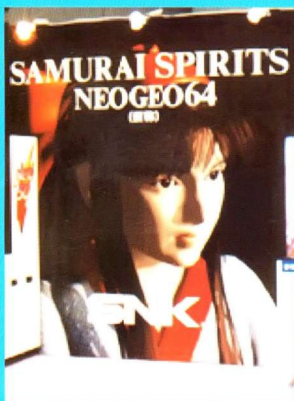
Spielhallenveteran in Schweigen. Wenn es dagegen einen Preis für das ausgefallenste Spiel der gesamten Messe gegeben hätte, wäre dieser sicherlich an Namco gegangen. Bei *Armadillo Racing* jagen nicht etwa PS-stärke Sportwagen über die Rennstrecken, sondern ausgewachsene Gürteltiere. Warum die Programmierer ausgerechnet diese Spezies für Rennspiel-tauglich halten, ist nicht bekannt. Die aerodynamische Formgebung ihrer Panzer dürfte die Gürteltiere jedoch zu einer echten Konkurrenz für benzinschluckende Boliden machen. Statt über Asphaltstrecken jagen die Amphibien über nicht minder anspruchsvolle Waldwege. Schikanen wie Pfützen und umgestürzte Baumstämme sollen das ungewöhnliche System-22-Game zu einer Herausforderung für den experimentierfreudigen Spieler machen.



Die Model-3-Fußballsimulation *Virtua Striker 2* wurde im Rahmen einer ausgefallenen Präsentation vorgestellt

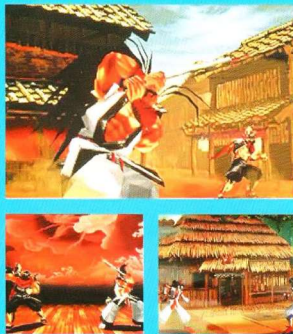


Tekken 3 (Namco)



SNK

Endlich ist es soweit! Nachdem SNK in den vergangenen sieben Jahren dem hauseigenen Neo-Geo und 2D-Spielen weitgehend treu geblieben ist, präsentierten die Firma auf der AOU-Show '97 die Hardware, die in die die Fußstapfen des 16-Bitters steigen soll. *Samurai Spirits 64* ist die Fortsetzung der weltbekannten *Samurai Shodown*-Reihe und zugleich das erste Spiel für das Neo-Geo64. Aufwendig in Szene gesetzte Polygonalgrafik sowie dreidimensionales Gameplay sollen *Samurai Spirits 64* zu einem würdigen fünften Teil der Beat-'em-Up-Reihe machen. Spätestens im Sommer dieses Jahres dürfen sich Spielhallengänger selbst von der Qualität des Neo-Geo64-Arcade-Systems überzeugen, SNK plant Gerüchten zufolge auch den Release einer neuen Heimkonsole. Neben *Samurai Spirits 64* arbeiten die Beat-'em-Up-Profis momentan angeblich an einem Rennspiel.



Nachzügler: Ähnlich wie die traditionelle 2D-Spieleschmiede Capcom wagt auch SNK erste Versuche im 3D-Bereich



Neben *Street Fighter 3* stellte Capcom ein noch namenloses 2D-Action-Spiel vor

THIS AND THAT ...

Neben den Arcade-Riesen Sega, Namco, Konami und SNK stellten auch andere, auf dem Arcade-Sektor sehr aktive Software-Firmen ihre aktuellen Projekte zur Schau.

Im vergangenen Jahr lizenzierte Sega die Model-2-Hardware an Jaleco, Data East und Tecmo. In relativ kurzer Entwicklungszeit brachten diese drei Firmen Erstaunliches zustande. Jaleco präsentierte die Raserei *Super GT 24h*, die besonders in spielerischer Hinsicht an den Arcade-Klassiker *Daytona USA* erinnert. Bei *Dead or Alive* von Tecmo handelt es sich dagegen um einen recht gelungenen *Virtua Fighter 2*-Clone.

Jalecos Rennspiel *Over Rev* wartet dagegen mit komplexen Stadtgebieten auf, durch die



Darius G bietet traditionelle Shoot-'em-Up-Action in aufwendiger 3D-Optik

der Spieler selbst navigieren muß.

Neben der Fortsetzung der *Darius*-Reihe stellte Taito auf der Messe die neue hauseigene High-End-Hardware vor. Das Wolf-Broad basierte auf der 3DFX-Technologie von VoodooLogic – für PCs gibt es eine technisch ähnliche 3D-Grafikbeschleunigerkarte – neue Spiele für dieses Arcade-System wurden jedoch nicht gezeigt. Dafür gab Taito die bizarre Eisenbahnsimulation *Densha Go Go* sowie die Neuauflage des *Breakout*-Clones *Arkanoid* zum Besten.

Capcom war nicht groß auf der Messe vertreten. Neben spielbaren Versionen von *Street Fighter 3*, *Street Fighter EX plus* und *Vampire Savior* stellten die Prügelspielprofis einen neuen CPS-II-Titel vor.



Densha Go Go (Taito)



Over Rev (Jaleco)

tokio toy show

Auch im 32-Bit-Bereich gab es auf der Messe kaum Sensationelles zu berichten. Insgesamt wurden ca. 150 Spiele für die



PlayStation und etwa halb so viele für den Saturn präsentiert. Erwartete man Klarheit bezüglich *Virtua Fighter 3* für den Saturn, wurde man enttäuscht. Weder gab

es etwas zu sehen, noch gab es Infos, in welcher Form das Spiel nun kommen werde und ob es einen Adapter geben würde oder nicht. Erinnert man sich an das 32X-Debakel, stellt sich die Frage, ob Sega ein solches Wagnis erneut eingehen wird. Vor allem, da *Virtua Fighter 3* außer verbesserter Grafik wenig Neues gegenüber dem Vorgänger bot, und die exzellente Umsetzung von *Virtua Fighter 2* im Heimbereich immer noch seinesgleichen sucht. Sonic-Fans dürfen sich hingegen auf eine Kollektion der Mega-Drive-Sonic-Spiele (Teil 1 bis 3 sowie *Sonic & Knuckles*) für den Saturn freuen.

Resident Evil 2 scheint sich nun wirklich bis 1998 zu verzögern. Angeblich orientiert sich Capcom bei der Gestaltung an Squares *Final Fantasy VII*, das heißt, es soll mehr Videosequenzen (inklusive fließender Übergänge) geben. Dieses Verhalten ist äußerst atypisch für Capcom, hat man sich doch bislang noch nie gescheut, praktisch identische Fortsetzungen auf den Markt zu werfen. Die Saturn-Umsetzung des ersten Teils, *Resident Evil Dash*, ist hingegen im Juli zu erwarten. ■

saturn 2

Neue Nahrung erhielt das Black-Belt-Gerücht durch eine Erklärung von 3Dfx, die besagt, daß Sega ihre Voodoo-Graphics-Technologie in der kommenden Heimkonsolen-Generation verwenden wird. Sega soll sich zudem einen beträchtlichen Aktienanteil an 3Dfx erworben haben. Sega äußerte sich zu dem Thema nur indirekt: „Sega arbeitet ständig an neuen Hardware-Technologien, aber wir verneinen die aktuellen Gerüchte, da die Informationen inkorrekter sind. Zur Zeit können wir zu den zukünftigen Plänen nichts sagen.“ ■



Das Personalkarussell an der Spitze von Sony Computer Entertainment America dreht sich weiter. Seit dem Launch der Konsole versucht sich nun die vierte Person in diesem Amt. Überraschend ist, wer den Posten des CEO in Zukunft bekleiden wird: Ken Kutaragi, der allgemein als Designer der PlayStation-Hardware gilt. Zwar fungierte er zuletzt schon als Vizepräsident von SCEI, und Sony Computer Entertainment America hat nun erstmals eine bekannte und charismatische Person an der Spitze, man fragt sich jedoch, warum Kutaragi nun komplett aus Sonys Hardware-R&D abgezogen wird und folglich für das Nachfolgemodell der PlayStation nicht mehr zuständig sein wird. ■

softwareschwemme fordert opfer

Nachdem in den vergangenen Monaten diverse Pleitemeldungen das Business aufschreckten – zuletzt wurden Acclaim und Virgin Interactive als Konkurskandidaten gehandelt –, hat es nun wirklich einige Firmen erwischt. Disney Interactive mußte 20 % seiner Mitarbeiter entlassen und Rocket Science (berühmt für ihr notorisches Festhalten an Full-Motion-Videospielen) wird demnächst abgewickelt.

Der Präsident von BMG Interactive North America wird künftig „neue Herausforderungen außerhalb des Unternehmens“ suchen, dafür konzentriert man sich verstärkt auf den internationalen Markt, wo man durch den Vertrieb der Produkte von Boss Games Studios Crystal Dynamics, DMA Design und Lotbotomy Software große Erfolge verbuchen konnte. ■

Die Platinum-Reihe für die PlayStation wird durch zwei Spiele von Acclaim erweitert. In Kürze werden der First-Person-Shooter *Alien Trilogy* (die Saturn-Version wurde in XL 10/96 mit 80 % getestet) sowie das originelle Puzzlespiel *Bust A Move 2* (80 %, XL 7/96) für 50 DM zu haben sein.



Das Software-Haus Rare ist bekannt für seine enge Bindung an Nintendo, und das nicht erst, seit Nintendo vor zwei Jahren 25 % der Firma gekauft hatte.

Nun haben sich eine Handvoll Mitarbeiter selbständig gemacht, und mit finanzieller Unterstützung von Sony Computer Entertainment Europe die neue Firma Eighth Wonder gegründet. Die Initiative ging von den Ex-Rare-Leuten aus, die die PlayStation als die vielseitigste Next-Generation-Konsole bezeichnen. Über zukünftige Projekte ist derzeit noch nichts bekannt. Aktuelle Rare-Spiele sollte der Weggang nicht gefährden, zumal die betreffenden Personen nicht an wichtigen Titeln wie *Killer Instinct Gold* und nur am Rande an der *DKC*-Serie beteiligt waren.

Azel: Panzer Dragoon RPG

System: SAT Hersteller: Sega Entwickler: Team Andromedar Erhältlich: 3. Quartal



Nachdem in letzter Zeit diverse Gerüchte über den angekündigten Teil der erfolgreichen *Panzer Dragoon*-Reihe kursierten, kündigte Sega auf der Tokio Toy Show den Saturn-Titel an. Das Projekt trägt den Arbeitstitel *Azel: Panzer Dragoon RPG*. Wie es der Name schon vermuten läßt, handelt es sich bei dem Game nicht um einen weite- ren 3D-Shooter, sondern um ein Rollenspiel, dessen Storyline in den Weiten der *Panzer Dragoon*-Welt angesiedelt ist. Die 3D-Polygongrafik wurde im Vergleich

zu den optisch beeindruckenden Vorgängern nochmals verbessert. Um die Bewegungsabläufe aller im Spiel vorhandenen Akteure zu perfektionieren, verwenden die Programmierer Motioncapturing, das in der Regel nur bei Prügel- und Sportspielen Verwendung findet.

Angesprochen auf spielerische Details hüllt sich Sega bislang noch in Schweigen. Bis zum Japan-Release im Sommer dieses Jahres wird sich in Sachen *Azel: Panzer Dragoon RPG* jedoch sicherlich noch einiges tun. ■



Das Game weiß mit nahezu perfekten Bewegungsabläufen zu beeindrucken



Das Gameplay verspricht sehr abwechslungsreich zu werden

AZEL: PANZER DRAGOON RPG IST MEHR ALS NUR STORYLINE

Silhouette Mirage

System: SAT Hersteller: Enix Entwickler: Treasure Erhältlich: tba

Nach dem Fantasy-Prügelspiel *Guardian Heroes*, das im vergangenen Jahr für Segas 32-Bitter erschienen ist, arbeitet Treasure zur Zeit unter anderem an *Silhouette Mirage*, dem zweiten Saturn-Release der Kult-Software-Firma.

Ähnlich wie *Go! Go! Troublemakers*, Treasures aktuelles N64-Projekt, handelt es sich bei dem Titel um ein actionlastiges Plattform-Game. Vor allem das exzentrische Level- und Charakterdesign zeichnet *Silhouette Mirage* aus. Die zweidimensionale Darstellung strotzt zwar nicht vor spektakulären High-Tech-Effekten, sie ist jedoch stilvoll und paßt zum Spielgeschehen. Wie die meisten anderen Games aus dem Hause Treasure wird auch bei dem neuesten Spiel der Actionspezialisten eine äußerst ungewöhnliche Storyline geboten. Im Gegensatz zum Hausmächenroboter Marina, der bei *Go! Go! Troublemakers* im

Mittelpunkt des Geschehens steht, dreht sich bei *Silhouette Mirage* alles um das mit magischen Fähigkeiten ausgestattete Mädchen Shaina. Ein endgültiger Erscheinungstermin wurde bisher leider noch nicht genannt, mit einem Release im Sommer dieses Jahres ist jedoch zu rechnen. ■



Silhouette Mirages hoher Schwierigkeitsgrad verspricht langen Spielspaß



Fantasy-Fans werden ihre helle Freude haben, denn an ungewöhnlichen Ideen mangelt es Treasure keinesfalls



ACTION UND MAGIE IN EINER BIZARREN, BUNTEN WELT

**Front Mission
Alternative**

System: PSX Hersteller: Squaresoft Entwickler: Square Erhältlich: tba



Die aufwendigen 3D-Polygongrafiken versprechen neben einem Spannungsgeladenen Gameplay auch echte visuelle Genüsse

Auf der Tokio Toy Show, die vor kurzem in der japanischen Metropole stattfand, präsentierten die Rollenspielspezialisten von Square die Fortsetzung der *Front Mission*-Reihe. Deren erster Teil erschien vor knapp drei Jahren für das Super Nintendo und erfreut sich bis heute unter Strategie-Fans größter Beliebtheit. Teil zwei kam im vergangenen Jahr

Front Mission Alternative, dessen Release für dieses Jahr angekündigt ist, anknüpfen. Statt zweidimensionaler Optik präsentiert sich das Game im zeitgemäßen 3D-Polygongewand. Dabei wurden die mächtigen Kampfroboter, die im Mittelpunkt des Geschehens stehen, ebenso aufwendig in Szene gesetzt wie die verschiedenen Areale. Im

chen Aufträge werden dabei von einer spannenden Rahmenhandlung begleitet, in der sich Genrekenner auf ein Wiedersehen mit bekannten *Front Mission*-Charakteren freuen dürfen.

Neben dem potentiellen Rollenspielhit *SaGa Frontier* und dem Strategiespektakel

Final Fantasy Tactics stellt *Front Mission Alternative* ein weiteres, besonders für den japanischen Markt sehr wichtiges, PlayStation-Release aus dem bekannten Hause Square dar. ■



Wer es futuristisch mag, ist bei *Front Mission Alternative* goldrichtig, denn in diesem Game geht es mit Kampfrobotern hart zur Sache

SQUARE BRAUT EINEN DEFTIGEN MIX FÜR ALLE STRATEGIE-LIEBHABER

auf den fernöstlichen Markt. Im Gegensatz zum Vorgänger stand bei *Gun Hazard* jedoch Action im Vordergrund. An diesen Stil soll

Laufe des Spiels muß sich der interessierte PlayStation-User in den unterschiedlichsten Kampfeinsätzen behaupten. Die zahlrei-

DAS Virgin - JAHR



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

Zu gewinnen gibt es in diesem Monat:

- ... 2 x **STAR GLADIATOR (PSX)**
- ... 2 x **SPOT GOES TO HOLLYWOOD (SAT)**

Die Preisfrage dieses Monats lautet: **Welcher PC-Strategie-Hit aus dem Hause Virgin wurde zuletzt für die PlayStation umgesetzt?**

Alle Einsendungen sollten zusammen mit einem Spielwunsch an folgende Adresse geschickt werden:

neXt Level • Virgin 6/97 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg



Einsendeschluß: 16.6.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlags und der Firma Virgin Interactive sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Breath of Fire III

System: PSX Hersteller: Laguna Entwickler: Capcom Erhältlich: tba



Mehr als nur ein Weg führt in *Breath of Fire III* zum Ziel



Abenteuerliche Locations gibt es im dritten Teil von *BoF* en masse

Breath of Fire III



Grafisch präsentiert sich Capcoms RPG sehr aufwendig



Eigenwillige Charaktere sorgen für so manche Überraschung

In letzter Zeit ist es ungewöhnlich still um Capcoms neuestes Rollenspielprojekt geworden. Auf der japanischen *Street Fighter Alpha 2-CD* war eine selbstablaufende Demo zu sehen, danach gab es lange Zeit keine neuen Informationen über *Breath of Fire III*. Erst auf der Tokio Toy Show löfeten die Entwickler das Geheimnis um die 32-Bit-Fortsetzung der RPG-Reihe. In optischer Hinsicht unterscheidet sich die neueste Fassung nicht sehr stark von der Demo. In puncto Storyline und Umfang dürfen sich PSX-Rollenspieler auf einiges gefaßt machen.

Breath of Fire III bietet eine Vielzahl interessanter Charaktere und verschiedene Handlungsstränge – es ist möglich, das Abenteuer auf völlig verschiedenen Wegen durchzuspielen.

Eine weitere Besonderheit stellt die Tasche dar, daß

Capcom das japanische Videospielepublikum mit in die Produktentwicklung einbezieht.

Im Rahmen eines Wettbewerbs werden RPG-Fans dazu aufgefordert, Namen für bestimmte Waffen, Zaubersprüche und Charaktere abzugeben. Die besten werden von einer Jury ausgewählt und tatsächlich in das Spiel integriert.

Weder für das Japan-, das US- noch das geplante Deutschland-Release von *Breath of Fire III* wurde bislang ein Termin genannt. ■



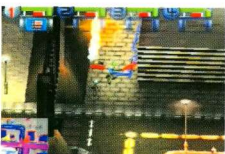
Syndicate Wars

System: PSX Hersteller: Electronic Arts Entwickler: Bullfrog Erhältlich: ab Juni

Ein wahres Meisterstück für die PlayStation hat derzeit das englische Software-Haus Bullfrog in Arbeit. *Syndicate Wars* begeisterte in den vergangenen Wochen und Monaten schon so manchen PC-Besitzer und wird wohl mit seiner exzellenten Technik auch unter den Action-Strategen der PSX-Liga zu Glanz und Gloria kommen. Von geradezu genialen Lichteffekten in einer detailreich gestalteten Umgebung ist die Rede. Das Game wird mit einer 3D-Engine produziert, die satte 360-Grad-Rotationen erlaubt. Während der Einsatzflüge kann zwischen der Außenperspektive oder der aus dem Cockpit heraus gewählt wer-

SYNDICATE WARS SCHEINT EIN ECHTER KNÜLLER FÜR DIE PLAYSTATION ZU WERDEN

den. Doch es besteht auch die Möglichkeit, sich auf festem Boden fortzubewegen, wie etwa in einem Taxi durch eine Stadt zu fahren. Vier Charaktere, die jeweils eine ganz spezielle Waffe ihrer eigenen nennen, stehen für 60 knallharte, actionreiche Missionen zur Verfügung. Zahlreiche Gebäude und Einheiten warten geradezu darauf, mit eindrucksvollen Explosionen dem Erdboden gleichgemacht zu werden. Zudem ist ein Multiplayer-Modus vorgesehen, in dem sich mit anderen Mitspielern heiße Schlachten geliefert werden können. ■



Die Einsatzflüge erfordern höchste Aufmerksamkeit



In der futuristisch-ungewöhnlichen Umgebung ist strategisches Geschick gefragt. Übersichtskarten helfen bei der Orientierung



Eindrucksvolle Explosionen sorgen für Adrenalinzufuhr



Die Lichtspielereien lösen die berühmten Aha-Erlebnisse aus

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

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

GEPLANTE NEUHEITEN SATURN

Super Nintendo PAL Versionen

Table with columns ZUBEHÖR and HARDWARE listing items like Z3 BUTTON PAD, AT-ANEBOT, and various adapters.

Table listing planned Saturn titles such as Asterix & Obelix, Breath of Fire, and Donkey Kong Country 2.

Table listing Super Nintendo titles including Asterix & Obelix, Breath of Fire, and Donkey Kong Country 2.

VIDEOSPIELE

Table listing video game titles like Alien Soldier, Batman Forever, and Earthworm Jim 2.

Nutzen Sie unseren VORBESTELLSERVICE HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

SONDERANGEBOTE

Table listing special offers for Saturn games like Bakki Bakki Animal, Battle Monster, and Blam! Blam! Blam!

SONDERANGEBOTE

Table listing special offers for Super Nintendo games like Agile Warrior, Air Combat, and Assault Rigs.

SONDERANGEBOTE

Table listing special offers for Saturn games like Brutal Paws of Fury, Comix Zone, and Cutthroat Island.

SONDERANGEBOTE

Table listing special offers for Saturn games like Devils Cove, Earthworm Jim, and Ecco the Dolphin.

SONDERANGEBOTE

Table listing special offers for Saturn games like Formula 1, Grand Prix, and Indy Car.

SONDERANGEBOTE

Table listing special offers for Saturn games like Power Drive, Sonic Triple Trouble, and Virtua Fighter.

SONDERANGEBOTE

Table listing special offers for Saturn games like Virtua Fighter, Virtua Tennis, and Virtua Golf.

VIELE PREISREDUZIERUNGEN !!!

Table listing price reductions for Saturn games like Actraiser 2, Alien 3, and Batman Forever.

SONDERANGEBOTE

Table listing special offers for Super Nintendo games like Actraiser 2, Alien 3, and Batman Forever.

SONDERANGEBOTE

Table listing special offers for Super Nintendo games like Actraiser 2, Alien 3, and Batman Forever.

SEGA GAME GEAR

Table listing Sega Game Gear titles like 5 Games in One, Animals, and Batman Returns.

SEGA GAME GEAR

Table listing Sega Game Gear titles like Formula 1, Grand Prix, and Indy Car.

SEGA GAME GEAR

Table listing Sega Game Gear titles like Power Drive, Sonic Triple Trouble, and Virtua Fighter.

SEGA GAME GEAR

Table listing Sega Game Gear titles like 5 Games in One, Animals, and Batman Returns.

SEGA GAME GEAR

Table listing Sega Game Gear titles like Formula 1, Grand Prix, and Indy Car.

SEGA GAME GEAR

Table listing Sega Game Gear titles like Power Drive, Sonic Triple Trouble, and Virtua Fighter.

NEUHEITEN PSX

Table listing PSX titles like Actraiser 2, Alien 3, and Batman Forever.

NEUHEITEN PSX

Table listing PSX titles like Actraiser 2, Alien 3, and Batman Forever.

NEUHEITEN PSX

Table listing PSX titles like Actraiser 2, Alien 3, and Batman Forever.

Carnage Heart

System: PSX Hersteller: Sony Entwickler: Artdink Erhältlich: im Handel

Den Liebhabern von futuristischen Kriegssimulationen wird seit kurzem mit Carnage Heart ein weiterer Vertreter ihres Lieblingsgenres geboten. Ein bis zwei Spieler müssen Armeen von hochtechnisierten Kampfpilotern entwickeln, die unter anderem mit neun verschiedenen Waffensystemen ausgerüstet sind. Durch die Detailfülle muß der Spieler sehr konzentriert arbeiten und auch viele kleine Faktoren berücksichtigen. In der 360°-3D-Umgebung offenbart Carnage Heart mit seiner Echtzeitgrafik auch optische Reize. ■



Sehr wichtig: Die jeweiligen Truppen richtig auszuwählen



Die Walker sind ein wahres Wunder an ausgereifter Technik



Bei der Auswahl der Taktik ist gute Kalkulation wichtig

SCHON EINE KLEINIGKEIT KANN IN CARNAGE HEART DEN SIEG KOSTEN

Tobal 2

System: PSX Hersteller: Squaresoft Entwickler: Dream Factory Erhältlich: als Import (jp.)

Die Firma Square wird von Rollenspiel-Fans wegen ihrer Final Fantasy-Serie seit langem gefeiert. Im vergangenen Jahr bewiesen die Japaner mit dem Prügelspiel Tobal No.1, daß für sie auch andere Genres wegs ein Problem darstellen. Fleißig sind sie außerdem, denn mittlerweile wird

an der Fertigstellung von Tobal 2 gearbeitet. Schon der erste Teil zeigte sich mit Rollenspiel-elementen, im zweiten taucht sogar der Vogel Chocobo aus der Final Fantasy-Serie als Gegner auf. Außerdem wird es wieder zwei Spielmodi geben, den normalen, in dem Mann gegen Mann gekämpft wird und den RPG-Quest-Modus. Im übrigen wird das Game eigens für den neuen PlayStation-Analogstick programmiert, d. h., die Intensität der Schläge richtet sich nach dem Druck auf den Stick. Mit Tobal 2 dürfen sich Fans dieses Genres auf einen echten Leckerbissen freuen. ■



Chocobo machte schon in Final Fantasy eine gute Figur. In Tobal 2 hat sich der Vogel zu einem ernstzunehmenden Gegner gemauert



Tobal 2 bietet Feuerbälle und andere sehenswerte Effekte



Eine rechte Gerade ist gut, ein Special-Move dagegen besser



TOBAL 2 KÖNNTE EIN HARTER SCHLAG FÜR ALLE ANDEREN PRÜGEL-SPIELE WERDEN

news playstation

WARNUNG!

DAS MAGAZIN IST DA

Jetzt will er
2 Mark Taschengeld...

...und wenn ich die
nicht kriege, werde
ich zum Tier.

H 30319
DAS PC-SPIELE-SHOPPING-MAGAZIN
JUNI/JULI 1997

SOFTSALE

jetzt 100
Seiten stark!

HIGHLIGHT DER AUSGABE
FORMEL 1

Spielereports
3D ULTRA HUNTER
688 HUNTER KILLER
ADP REIHE
ALEXANDER DER GROSSE
DARK REIGN
FLOYD
IMPERIUM GALACTIC
LITTLE END ADVENTURE 2
LORDS OF THE REALM 2
EMERSON FRICK
SQUAD BUSTLE
SQUAD BUSTLE 2
WEL

PC CD-ROM
PlayStation
Nintendo 64

**FORMEL 1 LIVE IN MONZA
FLUCREISE
FÜR 2 PERSONEN ZU
GEWINNEN!**

**JETZT NEU
AM KIOSK!
Schnell hin,
sonst weg.**

SOFTSALE

Softsale Lau & Zielke GmbH i.G.
Schloßplatz 19, 31582 Nienburg
Tel. 05021/910416 Fax 910-403 und -404

Raiden DX

System: PSX Hersteller: Seibu Kaihatsu Entwickler: In-house Erhältlich: als Import (jp.)



Das Abwerfen der begrenzten Smart-Bombs verursacht ein grafisch opulentes Feuerwerk

Raiden Project zählte 1995 zu den ersten PlayStation-Spielen in Europa und demonstrierte eindrucksvoll, daß sich die Fähigkeiten der Sony-Hardware durchaus nicht nur auf die Darstellung von 3D-Grafik beschränken. Vor kurzem erschien nun in Japan die Fortsetzung des 2D-Shooters, bei der es sich allerdings nicht um eine Umsetzung des aktuellen Automaten *Raiden*

Force, sondern des zwei Jahre alten Updates *Raiden DX* handelt. Dementsprechend gibt es fast keine Unterschiede zu *Raiden II*, lediglich eine Trainingsstange und ein neuer Level sowie eine Endgalerie sind hinzugekommen. Selbst die Musikern, eindeutig der Tiefpunkt von *Raiden Project*, wurden nicht verbessert. Wer den Vorgänger besitzt, kann auf das „neue“ Spiel getrost verzichten. ■



DAS AUTOMATENSPIEL RAIDEN GILT SEIT JAHREN ALS ABSOLUTER DAUERBRENNER. DIE PLAYSTATION-LIGA KOMMT IN IN DEN GENUSS EINER ORIGINALGETREUEN UMSETZUNG

Tiger Shark

System: PSX Hersteller: GT Interactive Entwickler: n-Space Erhältlich: ab Juli

Mit einem High-Tech-Geschoß in den blauen Tiefen des Ozeans auf tödlicher, geheimer Mission. Diese Idee liegt dem bald erscheinenden *Tiger Shark* zugrunde. In GT Interactives Unterwasserabenteuer führt der Spieler gegen russische U-Boote heiße Lasergefechte im kühlen Nass. Die Einsätze finden sowohl an der Wasseroberfläche als auch nahe dem Meeresgrund statt. Für die Bekämpfung der feindlichen Objekte stehen Maschinengewehre, Raketen, Laser und Torpedos zur Verfügung. Wie und wo das Kampfgerät eingesetzt werden soll, verät das jeweilige ausführliche Briefing der Basis. Wer sich in der *Wing Commander*-Serie mit heller Freude durch die unendlichen Weiten des Alls geschossen hat, darf sich schon jetzt auf den bald erscheinenden hochexplosiven 3D-Shooter von GT Interactive freuen. ■



So mancher Gegner läßt sich in eine sehenswerte Explosion verwandeln. Gekämpft wird über und unter der Wasseroberfläche



TIGER SHARK - AUSNAHMSWEISE EIN POSITIVER SCHLAG INS WASSER

Lucky Luke System: PSX Hersteller: Infogrames Entwickler: Infogr. Multimedia Erhältlich: im September



Ein unzertrennliches Team: Jolly Jumper und Lucky Luke

Die Comicumsetzungen aus dem Hause Infogrames erfreuten sich in den vergangenen Jahren größter Beliebtheit. Nach *Die Schlümpfen*, *Asterix & Obelix* und *Spirou* wurde nun *Lucky Luke* auserkoren, in einem Videospiel gegen die Daltons und andere Antihelden anzutreten. Erstmals wird auch die PlayStation mit einer Umsetzung bedacht, die sich allerdings von dem bekannten Jump&Run-Prinzip der Vorgänger für 16-Bitter und Game Boy deutlich unterscheidet.

Doch nicht nur inhaltlich, sondern auch optisch werden zusammen mit dem berühmten Cowboy neue Wege beschritten. Obwohl die Charaktere aus Polygonen bestehen, bleibt der Charme der gezeichneten zweidimensionalen Originale erhalten. Angesichts dessen zeigte sich nach anfänglicher Skepsis auch der Zeichner Morris überzeugt von dem dreidimensionalen Ansatz, der *Lucky Luke* nicht nur für Kids und Comic-Fans zu einem unterhaltsamen Titel machen dürfte. ■



Bei der Umsetzung hält sich Infogrames streng an die Comicvorlage. Der Held wird der PlayStation voraussichtlich alle Ehre machen



Diese Comicumsetzung scheint absolut salonfähig zu werden



Gespensische Ruhe in der Stadt – das verheißt nichts Gutes

ENDLICH! AUCH FÜR LUCKY LUKE GIBT ES BALD DIE DRITTE DIMENSION

Verlosung! – Micro Machines V3

Eine Gewinnaktion zu einem außergewöhnlichen Rennspiel verlangt nach außergewöhnlichen Preisen. Aus diesem Grund verlosen Codemasters und neXt Level an dieser Stelle ein exklusives Spider-Kit-Outfit. Wer die witzigen Utilities gewinnen möchte, muß lediglich die Antworten zu untenstehenden Fragen auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben und an die folgende Adresse senden:

neXt Level

Stichwort: Micro Machines V3 · Friedensalle 41 · 22765 Hamburg

X Aus welchem Jahr stammt das erste *Micro Machines*?

- a: 1985
b: 1991
c: 1997

1. Preis: ein Spider-Kit, bestehend aus einer MMV3-Jacke, einem MMV3-T-Shirt, Haargel und einer Sonnenbrille sowie einem Schlüsselanhänger und einer Spiele-CD *Micro Machines V3*

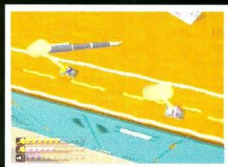
2.–5. Preis: je ein MMV3-T-Shirt, je eine Sonnenbrille, je ein Schlüsselanhänger und je eine Spiele-CD *Micro Machines V3*

X Mit wie vielen Spielern kann *Micro Machines V3* simultan gespielt werden?

- a: vier
b: zehn
c: acht

Einsendeschluß ist der 16.6.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Codemasters und des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Codemasters™



Sky Target

System: Saturn Hersteller: Sega Entwickler: AM 1 Erhältlich: ab Mitte Juni



Im überfüllten Luftraum bedarf es geschickter Flugmanöver



Welcher Jagdflieger darf es sein? Die Auswahl ist nicht ohne



Das Game überrascht immer wieder mit neuen Optiken



Sky Target bringt echtes dreidimensionales Fluggefühl

MIT SEGAS SKY TARGET LÄSST SICH AUF DEM SATURN BALD SO MANCHER HÖHENFLUG ERLEBEN

Der ultimative Luftkampf steht bevor, zumindest was den Spielbereich für den Saturn angeht. In Japan hat sich Segas *Sky Target* bereits zu einem populären Arcade-Game gemauert. Das Spiel besticht durch sagenhafte dreidimensionale Grafiken. Es ist fast ein bißchen schade, daß der Spieler wegen all der Action in luftigen Höhen kaum Zeit hat, die wunderbaren Aussichten auf Landzungen, Gras- oder Gebirgslandschaften zu genießen. Wer in *Sky Target* Sieger sein will, sollte dies auch tunlichst

vermeiden, denn die computer-gesteuerten feindlichen Jagdflieger sind mit hoher Intelligenz ausgestattet. Immer wieder tauchen feindliche Raketen im Luftraum auf, die nur zwei Möglichkeiten lassen: Entweder sie werden zerstört, oder aber der Spieler entkommt ihnen durch geschickte Flugmanöver. Für den spannenden Einsatz stehen eine F-16 Falcon, eine Rafale, eine F-14 Tomcat und eine F-15 Eagle zur Verfügung und so wie es bisher aussieht, könnte *Sky Target* auf den 32-Bit-Konsolen wie eine



OverBlood

System: PSX Hersteller: Electronic Arts Entwickler: Riverhillsoft Erhältlich: ab Juni

Die Frage lautet: „Was mache ich hier und wer bin ich überhaupt?“ Seit seinem Aufwachen in einem kalten verschlossenen Raum leidet der Protagonist bedauerlicherweise unter einer besonders stark ausgeprägten Amnesie. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, zum einen aus dem Komplex, in dem er gefangen gehalten wird, zu entkommen und zum anderen seinem Erinnerungsvermögen wieder auf die Sprünge zu helfen. *OverBlood* bedient sich der üblichen Rätsel- und Schwierigkeiten wie Schlüssel Suche, Verschieben von Objekten und Durchsuchen der Räumlichkeiten, verknüpft diese allerdings sehr geschickt

miteinander. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, bietet dafür jedoch einige interessante Features. Der Spieler kann beispielsweise springen oder sich hinknien, was auch dringend nötig ist, um bestimmte Dinge zu entdecken oder verborgene Schalter zu betätigen. Die interessanteste Neuerung ist allerdings die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Charakteren umzuschalten. Der Held repariert recht früh einen kleinen Roboter namens Pipo, der ihm fortan auf Schritt und Tritt folgt und auf dessen Hilfe der Spieler in einigen Situationen angewiesen ist. Ein besonderes Lob geht an die Programmierer der Grafik-Engine.

Es gibt kaum Texturverzerrungen und Aufpixelungen. Darüber hinaus kann der Spieler drei Grundperspektiven wählen und zudem noch den Blickwinkel stufenlos nachregulieren. Allen Freunden guter Action-Adventures wird *OverBlood* eine willkommene Bereicherung des Genres sein. ■



OVERBLOOD – EIN WIRKLICH SPANNENDES ACTION-ADVENTURE



Der kleine graue Roboter Pipo ist dem Spieler eine große Hilfe



Rockman Battle & Chase

System: PSX Hersteller: Capcom Entwickler: In-house Erhältlich: als Import (jp)

Zum zehnten Geburtstag des Firmenmaskottchens Mega Man bringt Capcom ein Kartrennspiel mit dem populären Jump&Run-Helden in der Hauptrolle auf den Markt. Im Stile von *Super Mario Kart* kann der Spieler aus zehn verschiedenen Videospieldarstellern wählen, die sich in ihren Fahreigenschaften unterscheiden und die Fahrkünste ihrer Lenker unter Beweis stellen. Die mit vielen Extras wie Sprungschancen

und aufnehmbaren Waffen gespickten Strecken können auch in einem Zweispieler-Splitscreen-Modus befahren werden, erreichen in ihrem Design aber nicht die Qualität des genialen Nintendo-Vorbilds. ■



Kult oder Kitsch? Im Fantasylook gestylte Fahrzeuge leisten ihren Dienst auf den asphaltierten Strecken. Es darf auch mächtig gekämpft werden



Die Qual der Wahl: Zehn Charaktere stehen zur Auswahl

SUPERBUNTES RENNspektakel MIT DER BERÜHMT-BERÜCHTIGTEN COMICFIGUR MEGA MAN



Test 'N Take
Computer- & Videospiele

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

Nintendo 64 399,95	Lost Vikings 2* dt 89,95	Total NBA '97 dt 79,95	 <p>89,95*</p>
FIFA Soccer Intern. Superstar Soccer* dt 149,95	Mass Destruction dt 89,95	Twisted Metal 2 dt 89,95	
Star Wars dt 139,95	Mechwarrior 2 89,95	VR Pool* dt 89,95	
Turok dt 149,95	Micro Machines dt 99,95	Wing Commander III dt 99,95	
Wave Race dt 99,95	Monster Trucks* dt 99,95	Wing Commander IV* dt 99,95	
PlayStation 299,95	NASCAR Racing* dt 99,95	Wipe Out 2097 dt 59,95	
adidas Soccer Intern.* dt 99,95	NBA In The Zone 2 dt 89,95	WWF Wrestlemania X-Cor: Terror t.t.Deep dt 99,95	
Andretti Racing dt 79,95	Need for Speed 2* dt 99,95	Saturn	
Battlestations dt 89,95	NHL Hockey '97 dt 69,95	Andretti Racing* da 89,95	
Ball Blazer* dt 89,95	Onside Soccer dt 89,95	Bombberman* dt 99,95	
Baphomets Fluch dt 59,95	Pandemonium dt 79,95	Dark Savior dt 84,95	
Burning Road dt 89,95	Porsche Challenge dt 79,95	Die Hard Arcade dt 99,95	
City of Lost Children* dt 89,95	Power Play Hockey* dt 79,95	Exhumed dt 99,95	
Crow dt 89,95	Rage Racer dt 99,95	Fighters Megamix* 99,95	
Crusader No Remorse dt 89,95	Resident Evil dt 99,95	Fighting Vipers dt 49,95	
Darklight Conflict* dt 89,95	Return Fire dt 89,95	Mighty Hits (für Psatole) da 69,95	
Disruptor da 89,95	Road Rage* da 99,95	Maxx II da 99,95	
Descent 2 dt 49,95	Robotron X dt 79,95	Pinball Graffiti dt 99,95	
Destruction Derby dt 79,95	Samurai Showdown dt 89,95	Sonic 3D dt 89,95	
Epidemic dt 89,95	Sim City 2000 dt 89,95	Soviet Strike dt 49,95	
Exhumed dt 99,95	Spider* 89,95	Thempark dt 99,95	
Excaltour dt 79,95	Spot 3 - Goes to Hollyw. dt 89,95	Tomb Raider da 89,95	
FIFA Soccer '97 dt 89,95	Star Gladiator dt 69,95	Torico dt 59,95	
HardCore 4x4 dt 89,95	Streetfighter alpha 2 da 89,95	WWF Wrestlemania	
Inter. Superstar Soccer dt 89,95	Sulkoden dt 99,95	SuperNintendo	
Little Big Adventure dt 79,95	Syncladate Wars* dt 99,95	Kirbys Fun Pack dt 119,95	
Legacy of Kain dt 89,95	Tempest X dt 49,95	Lufta* dt 119,95	
	Tekken 1 dt 89,95	Marvel SuperHeroes da 119,95	
	Tomb Raider dt 89,95		



...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN. ab 3 Artikeln versandfrei. Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir hatten nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluss noch nicht erhältlich!

Wir bieten Ihnen, ab 400 DM Auftragswert, einen bequemen Ratenkauf an. Reden Sie mit uns!



030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 20.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.

DIE GLOR- REICHEN



Auch im dritten Jahr der Programmierung von PlayStation-Software mangelt es Psygnosis nicht an Innovationen. Das beweist zumindest das diesjährige Line-Up der erfolgreichen Engländer. neXt Level durfte bereits in sieben der vielversprechendsten Titel hineinschauen und sich von den kommenden Zengrößen ein Bild machen.

von C. Henning

Formel 1 '97

Für die Rennspiel-Fans wird es im September besonders interessant. Dann nämlich plant Psygnosis, ihr Update des Megasellers *Formel 1* zu veröffentlichen.

Mit ca. 200.000 Einheiten ist *F1* das erfolgreichste deutsche PlayStation-Spiel und *Formel 1 '97* bietet ein paar gute Gründe, diesen Erfolg noch zu übertreffen. Daß der Nachfolger den Zusatz '97 nicht umsonst trägt, verrät die aktuelle Fahrerauflistung der laufenden Saison. So kurvt Michael Schumacher nun auch auf der PlayStation im Ferrari unter anderem durch den neuen A1-Ring von Österreich und den geänderten Silverstone-Kurs. Auch die kompletten Strafen- und Flaggensysteme sollen auf dem Silberling ihren Platz finden. Schäden, die die Boliden von den genial in Szene gesetzten Crashes davontragen, werden sich entsprechend negativ auf die Steuerung auswirken. Der angedachte Zweispieler-Splitscreen-Modus soll ebenso wie das Einspielerbild in Hi-Res dargestellt werden. ■

Von Action bis Jump&Run wird fast alles geboten

Overboard!

Auch für Liebhaber anderer Genres hat sich Psygnosis für 1997 viel vorgenommen. Um in diesem Jahr möglichst allen Geschmäckern gerecht zu werden, arbeiteten nicht nur In-house-Teams an einigen Projekten.

Auch Firmen wie Travellers Tales werden verpflichtet, um für gute Software für Sonys 32-Bitter zu sorgen. Ihre derzeitige Auftragsarbeit für die Briten, *Overboard!*, richtet sich an ein jüngeres Zielpublikum als die meisten anderen Psygnosis-Titel. Aus der Vogelperspektive steuern bis zu zwei Spieler kleine Piratenschiffe, die sich auf hoher See erbitterte Schlachten mit feindlichen Windjammern liefern. Zu der für Piraten

COLONY WARS



FORMEL 1 '97



Formel 1 '97 wird einen Splitscreen-Modus beinhalten, um heiße Zwei-spieler-Action auch ohne Link-Kabel möglich zu machen



Auch die Crashes sollen in der 97er Version um einiges realistischer wirken. Die entstandenen Schäden werden sich diesmal auch auf das Fahrverhalten der Boliden auswirken



Aufgrund der bereits gesammelten Erfahrung darf man damit rechnen, daß einige Macken des Vorgängers behoben wurden



Bei *Overboard!* stehen zwar Action und Spaß im Vordergrund, doch manchmal muß sich der Spieler sein nächstes Manöver gut überlegen, sonst kann es sein, daß er in einen gefährlichen Hinterhalt gerät



Die Galeonen können sogar mit Dampfmaschinen den technischen Standard anheben



Rascal

äußerst unkonventionellen Palette an Extras zählen unter anderem Elektrolitze und Wasserminen. Um kleine Abkürzungen über das Festland zu unternehmen, können die Galeonen mittels Heißluftballons zu Luftschiffen umfunktioniert werden. ■



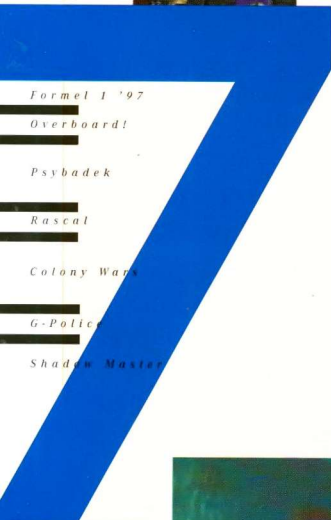
Rascal befindet sich noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase. Selbst das Aussehen des Helden soll noch entscheidend verändert werden



Auch Psybadek bietet erstaunlich flüssige, hochauflösende Grafiken

Psybadek

Auf der E3 wird mit *Psybadek* ein weiteres abstraktes Jump&Run vorgestellt. Bis zu zwei Spieler dürfen auf Hoverboards gigantische Level unsicher machen. Die gerenderten Figuren verfügen über etliche Animationsphasen, die ihre verblüffenden Stunts noch spektakulärer aussehen lassen. In puncto Leveldesign erinnert *Psybadek* ein wenig an *Kirby's Air Ride*. Weite, hügelige Flächen scrollen sauber ohne häßliche Blitzer oder ähnliche Bugs über den Bildschirm. ■



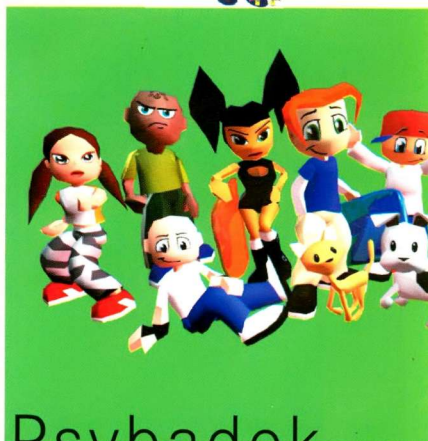
Rascal

Jim Henson's Creature Workshop konnte für das Charakterdesign des 3D-Jump&Runs *Rascal* verpflichtet werden. Dank der Zeitmaschine seines Vaters reist ein Teenager durch die Jahrhunderte und heuert beispielsweise auf einem Piratenschiff an, muß sich im Wilden Westen und am Hofe König Artus' behaupten. Der Held genießt in jedem Level völlige Bewegungsfreiheit. Optisch erinnert *Rascal* frapperierend an *Super Mario 64* und ist für PSX-Verhältnisse außerordentlich gut. Unzählige Kulissen wurden mit Light-Source-Shading-Effekten veredelt und flimmern mit 60 Bildern in der Sekunde über die Mattscheibe. ■

Der Herbst hält einige Highlights für die PlayStation bereit



Der Held des Abenteuers kann sich im gesamten Spiel vollkommen frei bewegen und wird nur von physikalischen Gesetzen aufgehalten



Psybadek



ars



Nicht nur in den gelungenen Rendersequenzen wird namhaften Science-fiction-Filmen ein Spiegel vorgehalten



Colony Wars

Traditionsbewußt, wie die Briten nun mal sind, werden Action-Fans selbstverständlich auch in diesem Jahr einiges zu erwarten haben. Mit dem grafisch überaus gelungenen Weltraumspektakel *Colony Wars* hat Psygnosis einen potentiellen *Wing Commander*-Killer in petto.

Das voraussichtlich auf zwei CDs verteilte Abenteuer wartet mit 70 Kampfeinsätzen auf, die durch computeranimierte Sequenzen untermalt werden. Für diese 20-minütigen, beeindruckenden Filme zeichnet niemand geringerer als Jim Bowers (*wipEout 2097*) verantwortlich. Um die Weltraumschlachten noch imposanter in Szene zu setzen, wird das

Bild wie bei *Formel 1 '97* in detaillierter, hochauflösender Grafik präsentiert. Hi-Res-Grafik ist auf PCs recht weit verbreitet, aber im Konsolen-Bereich bilden Spiele wie zum Beispiel *Squares Tobal No.1* die Ausnahme. ■

G-Police

G-Police spielt ebenfalls in der Zukunft, aber der Schauplatz dieser Hubschrauber-Action sind die Straßenschluchten mehrerer Großstädte, in denen sich schwerbewaffnete Kampfroboter bewegen.

Der düsenbetriebene Hubschrauber läßt sich mit



einem reichhaltigen Arsenal futuristischer Extrawaffen ausstatten, um die Straßen wieder leerzuzufügen. In 35 Leveln kann sich der Spieler im *G-Copter* in Echtzeit-3D ungehindert frei bewegen. Wie man es bereits von *Psygnosis* gewohnt ist, sorgen auch bei *G-Copter* zahlreiche computergenerierte

Filmsequenzen für die nötige Atmosphäre. ■

Shadow Master

Ähnlich actionbetont geht es auch in *Shadow Master* zu.

Kolonialkriege auf zwei CDs

Auf den Grafikvorlagen von Altmeister Rodney Matthews basierend, arbeitet *Psygnosis* gerade an einem heißen Shoot 'em Up. Ähnlich wie in *Core Designs BLAM!*

Machinehead düst man durch 16 Level und hält sich mit den unterschiedlichsten Extrawaffen die feindlichen Maschinen vom Leibe. Besonders die atemberaubende Geschwindigkeit und die quasi allgegenwärtigen Lichteffekte konnten in der Vorabversion beeindrucken. ■

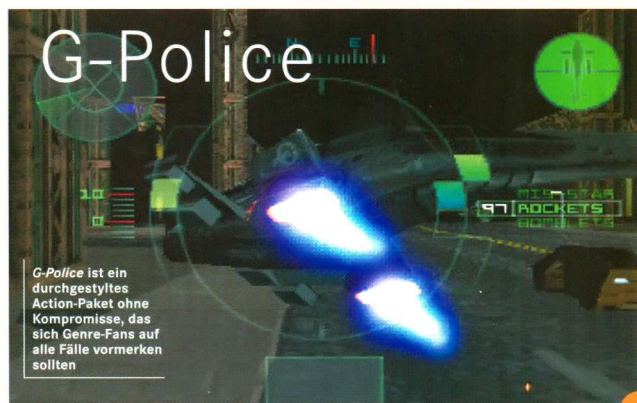
Psygnosis' Software-Line-Up hat einige große Hoffnungsträger zu bieten.

Ob die fertigen Spiele auch halten, was die Beta-Versionen versprechen, werden wir leider erst im Spätsommer sehen können. Bis dahin können sich die interessierten Fans mit den kommenden Ausgaben von *neXt Level* auf dem laufenden halten. ■



Shadow Master wartet vor allem mit sehr großen Feinden auf. Glücklicherweise gibt es Extrawaffen en masse

Das Einsatzkommando von *G-Police* hält ein Meeting ab. Wie es bei *Psygnosis* üblich ist, werden die Cops vom Computer generiert



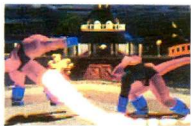
G-Police ist ein durchgestyltes Action-Paket ohne Kompromisse, das sich Genre-Fans auf alle Fälle vormerken sollten



Bushido Blade



info



Square drittes Prügelspielprojekt, *Tobal 2*, erschien am 25. April in Japan. Ein Test folgt in der kommenden Ausgabe.

Gameplay: Nach einiger Einzelspielzeit bietet das Game ein großes Maß an Spieltiefe

Präsentation: Zwar kann die Grafik nicht mit *Soul Blade* mithalten, die audiovisuelle Präsentation ist dennoch gelungen.

Memory-Card: Auf einem Block lassen sich erspielte Charaktere, High-Scores und die Settings der Optionen abspeichern.

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

NH. YAMADA / K. KOCK
 achdem vom Mega-Bestseller *Final Fantasy VII* mittlerweile knapp drei Millionen Einheiten alleine in Japan verkauft wurden, beweisen die Entwickler von Square erneut ihre Kompetenz auf dem Prügelspielsektor. Im Gegensatz zu dem im vergangenen Jahr erschienenen *Tobal No.1* geht es bei *Bushido Blade* sehr viel ernster zu. Die Möglichkeit des Spielers, nicht nur einen Kämpfer, sondern darüber hinaus auch dessen Bewaffnung auszuwählen, wurde bis jetzt nur im Edge-Master-Mode von Namcos *Soul Blade* geboten. Die Tatsache, daß während der zeitlich unbegrenzten Auseinandersetzungen Energieleisten keine Rolle spielen, stellt eine weitere Innovation dar. So wird der Kampf



nicht etwa durch ein Zeitlimit beendet, sondern die Kontrahenten heizen sich gegenseitig ein, bis einer kampfunfähig gemacht wird.

Wie es bei den meisten anderen Polygon-prügelspielen der Fall ist, verfügen die Charaktere aus *Bushido Blade* auch über eine Vielzahl an Techniken. Je nach ausgewählter Waffe eines Kämpfers variieren die Fähigkeiten des Protagonisten stark. Jeder Kämpfer beherrscht eine Waffe am besten - diverse Spezialattacken sind daher nur bei bestimmten Kombinationen zwischen Fighter und Schlaginstrument möglich. Sogar die Geschwindigkeit und Agilität der Charaktere wird von der Wahl ihrer Waffe teilweise stark beeinflusst. Beispielsweise kann eine leichtgewichtige Kämpferin keine Räder oder andere akrobatischen Einlagen mehr ausführen, wenn sie mit einem Breitschwert ausgerüstet ist. Dank der präzisen, wenn auch ein wenig gewöhnungs-



Das Kämpfen aus der Egoperspektive empfiehlt sich nur für geübte Spieler

Achtung! Einer der Endgegner setzt seinen Widersachern mit einer Feuerwaffe zu



bedürftigen
Steuerung lassen

sich alle Techniken gezielt ausführen.

Zu Beginn stehen dem Spieler sechs Charaktere und acht Waffen zur Auswahl. Darunter sind unter anderem Katana, Langschwert, Rapier und Streithammer. Die Fighter besitzen neben ihrer Hauptwaffe auch eine Wurfwaffe - Shuriken, Eisenfächer, Dolch, etc. -, die im Kampf für eine überraschende Attacke eingesetzt werden kann. Die auf den Boden gefallene Wurfwaffe kann wieder aufgehoben und erneut eingesetzt werden. Ein weiteres sehr außergewöhnliches Feature ist die Möglichkeit der Kontrahenten, ihr Körpergewicht zu verlagern, was sich auf bestimmte Angriffstechniken auswirkt.

Statt der von anderen Beat 'em Ups bekannten Energieleisten haben die Programmierer ein neues Body-Damage-System entwickelt. Dieses unterscheidet sich stark von der herkömmlichen Darstellungsmethode des Energieverlustes an Zahlenwerten, die durch Balken dargestellt werden. So verursachen Treffer verschiedene Formen von Körperverletzungen. Die daraus entstehenden Nachteile, wie eingeschränktes Bewegungsvermögen oder die Unfähigkeit, die Waffe mit beiden Händen zu halten, machen

Ein taktisch orientiertes Beat 'em Up

das Gameplay recht abwechslungsreich.

Ein schwerer Treffer auf einen Arm bewirkt zum Beispiel, daß die Waffe nicht mehr von beiden Händen gehalten werden kann, was sich negativ auf die Angriffsgeschwindigkeit eines Charakters auswirkt. Ein starker Hieb auf das Bein macht dagegen das Aufstehen vom Boden unmöglich, schwere Kopf-, Brust- oder Bauchtreffer haben fatale Folgen.

Neben einem komplexen Gameplay bietet *Bushido Blade* auch diverse Spielmodi. Im Story-Modus übernimmt der Spieler die Rolle eines Samurais, der aus den Fängen der geheimnisvollen Kage-Organisation flüchtet. Wie der Titel des Spiels schon aussagt, sind die Bushido-Regeln (übersetzt heißt dieser Begriff Weg des Kriegers) einzuhalten. Wer gegen den Bushido verstößt, bekommt keinen Abspann zu sehen. So darf beispielsweise auf bereits besiegte Gegner nicht mehr eingeschlagen werden. Das Geschehen des Story-Modus spielt in der großangelegten Ruine eines japanischen Schlosses, die eine vielfältige Geländestruktur bietet. Innerhalb des Szenarios können sich die Charaktere völlig frei



Hersteller: SquareSoft Entwickler: Square
Spieler: 1-2 (simultan) Level: 8 + 1 Kämpfer
Preis: ca. DM 150 Erhältlich: als Import (jp.)

Prügelspiel



Keiner der Kämpfer beherrscht die Genre-typischen Griffe oder Würfe

bewegen. Nachdem der Spieler die ersten fünf Verfolger besiegt und den Level-Ausgang passiert hat, erwarten ihn fünf Endgegner, die über besondere Waffen und sehr außergewöhnliche Kampftechniken verfügen.

Im Chanbara-(Gefechts-)Modus geht es darum, die nach und nach erscheinenden Feinde so schnell wie möglich zu besiegen. Verletzungen auf seiten des Spielers werden erst nach dem Neustart wieder geheilt. Nach dem 100. Sieg in Folge wird ein versteckter Kämpfer anwählbar. Die First-Person-Option ermöglicht es dem Spieler, das Geschehen aus der Egoperspektive des Kämpfers zu betrachten. Via Link-Kabel - *Bushido Blade* ist eines der letzten Spiele, das diese Option bietet - dürfen zwei PSX-Besitzer gegeneinander antreten.

Mit *Bushido Blade* bereichert Square das strapazierte Prügelpielgenre um eine Reihe innovativer Ideen. Das neuartige Body-Damage-System, das dem Spieler erlaubt, seinen Kontrahenten mit einem einzigen Hieb kampfunfähig zu machen, ist dabei der mit Abstand interessanteste Aspekt. Doch auch taktische Elemente wie die völlige Bewegungsfreiheit in den Szenarien machen das Square-Game sehr attraktiv. In Verbindung mit der stilvollen technischen Präsentation ergibt *Bushido Blade* ein Programm, an dem vor allem Genreanhänger mit Sicherheit Gefallen finden werden. Aufgrund der Sprachbarriere bleibt dem durchschnittlichen Mitteleuropäer jedoch die Storyline vorenthalten. Die japanische Spielanleitung bedingt eine gewisse Einspielzeit, wodurch Prügelspielkenner weniger Probleme haben als Einsteiger. ■

Charakterprofile und Storyline



Ein Teil der Storyline wird unter Zuhilfenahme von FMV-Rendersequenzen illustriert. Um die zahlreichen Cut-Scenes in Szene zu setzen, machten die Entwickler Gebrauch von der Game-Engine

XL-Wertung

80%

Hersteller: SNK Entwickler: In-house **Action**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 6
 Preis: ca. DM 119 / DM 159 Erhältlich: als Import (jp)

Metal Slug



Der Grafikstil von *Metal Slug* erinnert stark an den 32-Bit-Shooter *In the Hunt*. Spielerisch ähnelt das Spiel dagegen *Super Probotector* für das SNES



Vorsicht! Die abwechslungsreichen Endgegner sind meist sehr groß und verfügen über eine gewaltige Feuerkraft

test saturn

Info



Bei *Metal Slug* kommt einmal mehr das RAM-Modul für Segas 32-Bitter zum Einsatz. Saturn-User die diese Peripherie schon besitzen, können sich das Spiel separat für ca. 119 DM zulegen. Die Version mit beigelegtem Modul schägt dagegen mit ca. 159 DM zu Buche.

Gameplay: Die Steuerung ist präzise. In sehr hektischen Spielsituationen wird das Geschehen unübersichtlich
Präsentation: Die sehr detaillierte 2D-Grafik, täuscht gelungen über die gelegentlich auftretenden, teilweise recht heftigen, Slow-Downs hinweg.

Saturn-Speicher: Im Gegensatz zu den Settings der Optionen kann der Spielstand abgespeichert werden

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



Besonders gegen mehrere Gegner erweist sich die Shotgun als äußerst effektiv

TVON K. KOCK
 otgesagte leben länger! Nachdem sich in den meisten Genres dreidimensionale Grafik durchgesetzt hat, präsentiert SNK die Saturn-Umsetzung eines Actionspektakels mit beinahe schon nostalgischem Charakter. Im vergangenen Jahr durften sich Spielhallengänger an dem Game erfreuen, Neo-Geo-Besitzer kamen kurz darauf auf ihre Kosten.

Saturn-User, die sich für japanische Importware begeistern können, bekommen mit dem kürzlich erschienenen *Metal Slug* handfeste Action geboten. Der Spieler steuert einen hartgesottenen Marine durch sechs explosive Spielabschnitte. Neben gegnerischen Infanteristen und Panzern muß er sich auch gegen Angreifer aus der Luft sowie schwergewichtige Mittel- und Endgegner behaupten. Ein Extrawaffensystem im herkömmlichen Sinne gibt es nicht. Je nach Spielsituation kann der Held auf Shotguns, Maschinengewehre oder Raketenwerfer zurückgreifen. Darüber hinaus kann sich der Held die Vorteile des Super Vehicle *Metal Slug* zunutze machen. Bei diesem Amphibienfahrzeug handelt es sich im Prinzip um einen äußerst feuerkräftigen Panzer, der in

einigen Level-Passagen zum Einsatz kommt.

Spielerisch hat die Saturn-Umsetzung des SNK-Hits einiges zu bieten. Die gelungene Steuerung, innovative Features und das abwechslungsreiche Level-Design machen *Metal Slug* zu etwas Besonderem. Kein anderer bisher erschienener 32-Bit-Titel kann mit dermaßen detaillierter und liebevoll animierter 2D-Optik aufwarten. Doch die Grafikpracht hat ihren Preis: Vor allem in sehr hektischen Situationen gehen die beiden 32-Bit-CPU's des Saturns in die Knie, und das Spiel wird langsamer. Angesichts dessen, was in grafischer Hinsicht geboten wird, ist das jedoch zu verkraften. *Metal Slug* wirkt beinahe wie eine Hommage



Praktisch: Im letzten Spielabschnitt können sich die Helden einer Flak bedienen

an das heutzutage stark vernachlässigte Genre der 2D-Actionspiele. Die stilvolle, wenn auch nicht gerade geschmacksneutrale Präsentation und das durchdachte Gameplay machen das SNK-Release zu einem Muß für Saturn-Fans, die etwas für Spiele dieser Art übrig haben. ■

XL-Wertung 80%



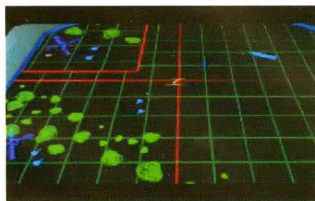
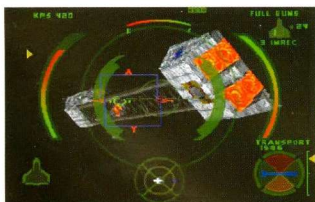
Wing Commander IV – The Price of Freedom



Colonel Blair muß gelegentlich seinen Gleiter gegen andere Schiffe eintauschen

EVON C. HENNING

in Kultspiel geht in die vierte Runde. Nachdem die ersten beiden *Wing Commander*-Episoden für den PC sehr erfolgreich waren, beschloß Origin, den dritten und nun auch den vierten Teil der Saga für Sonys 32-Bitter zu konvertieren.



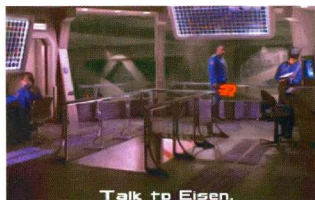
Das Mission-Briefing sollte vor jeder Mission aufmerksam verfolgt werden

Im Grunde hat sich zum Vorgänger wenig geändert. Colonel Christopher Blair wird reaktiviert und muß erneut in seinem Kampfgleiter gegen intrigierende Feinde kämpfen. Der Spieler greift auf zweierlei Arten in das Geschehen ein. An einigen Stellen werden die Full-Motion-Videofilme angehalten, und der Spieler darf beispielsweise entscheiden, ob er einem Fremden hilft oder nicht. Die dominierende Action findet natürlich in ausgedehnten Weltraummissionen statt. Die Knöpfe am PlayStation-Joypad reichen allein nicht aus, um alle Aktionen auszuführen.



Der Kampfbildschirm des Raumgleiters bietet neben einem Radar und einer Zielschilfe auch u. a. Informationen über die aktuelle Geschwindigkeit und die Schildenergie

Da deshalb jeder vorhandene Button mehrfach belegt ist, kommt es leider sehr oft zu hektischen Verwechslungen.



Auf der Brücke des Mutterschiffs darf mit Kollegen gesprochen werden

Das Spiel schöpft seine Atmosphäre selbstverständlich aus den langen Filmsequenzen. Bedauerlicherweise werden diese nicht im Full-Screen geboten, wie es bei *Rebel Assault II* der Fall ist, und auch die Bildqualität hinkt dem Factor-5-Produkt etwas hinterher. Um dem Spiel eine entsprechende akustische Untermauerung zu liefern, ließen sich Origins Komponisten von orchestralen Soundtracks namhafter Weltraum-Kinofilme sehr inspirieren.

Wing Commander IV - The Price of Freedom bedarf wegen der Joypad-Überbelegung einer langen Eingewöhnungszeit und richtet sich nicht zuletzt durch seine Aufmachung wohl eher an die treuen Fans der Science-fiction-Saga. ■

Info



Auch für *WC IV* konnten mit Mark Hamill (Luke Skywalker), John Rys-Davies (*Indiana Jones*) sowie Malcolm McDowell (*Clockwork Orange*) wieder drei bekannte Schauspieler für die FMV-Szenen gewonnen werden. Teil fünf soll kein Spiel, sondern ein Kinofilm werden.

Gameplay: Die Joypad-Überbelegung macht das Spiel unnötig kompliziert.

Präsentation: Besondere Grafik-Features werden während der Kampfeinsätze leider nicht geboten. Die FMV-Qualität ist eher mäßig.

Memory-Card: Ein Block reicht aus, um einen Spielstand abzuspeichern.

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

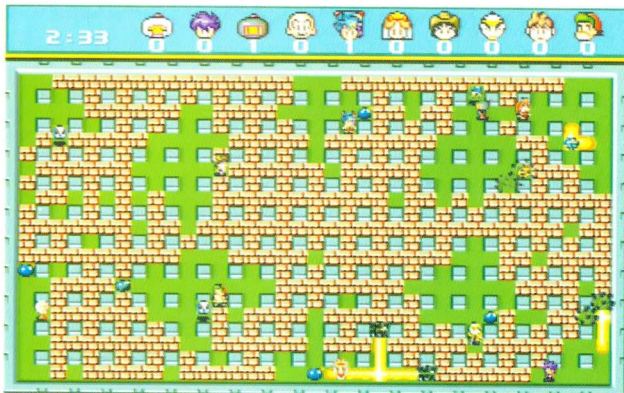
XL-Wertung

75%

Hersteller: Sega Entwickler: Hudson Soft
 Spieler: 1-10 (simultan) Level: über 50
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Action/Strategie

Saturn Bomberman



Info



Schon 1986 feierte *Bomberman* sein Debüt. Seitdem wurde das Game für alle erdenklichen Spielsysteme produziert. Die neueste Version sieht der Super-Nintendofassung täuschend ähnlich.

Gameplay: Die Spielfiguren lassen sich exakt steuern. Im Zehnspieler-Modus wird es, wen wundert's, manchmal sehr unübersichtlich, der Spielspaß geht trotzdem nicht verloren.

Präsentation: *Saturn Bomberman* hat zwar einige neue Ideen zu bieten, bleibt aber grafisch nach wie vor mäßig. Die Stärke dieses Spiels liegt eben eindeutig im Fun-Faktor.

Saturn-Speicher: Ein Spielstand wird auf 39 Blöcken des Saturn-Speichers festgehalten.

Zehn Spieler, zehn Pads und ein Fernseher – ja, bei dieser Mega-Schlacht kommt echte Freude auf

EVON S. ALTER
 rstaunlich, wie lange sich ein altbewährtes Spielprinzip doch auf dem Markt halten kann und selbst nach elf Jahren immer wieder neue Anhänger gewinnt. *Bomberman* gehört zu den Klassikern schlechthin, die es einfach nicht nötig haben, an ihrem Äußeren etwas zu verändern, um Fun zu bringen. So setzt Hudson erfolgreich auf Kult, beläßt es beim alten Prinzip des behelmten Bombenlegers, gibt aber noch ein Sahnehäubchen obendrauf. Man höre und staune: Das neue *Saturn Bomberman* kann im Battle-Modus mittels zwei Adapters mit zehn Spielern gleichzeitig gespielt werden. Acht Arenen stehen für diesen multiplayer-Modus zur Verfügung.

Also, auf ins Labyrinth, wo als Regel Nummer eins gilt, die eigene Spielfigur immer in sicherer Entfernung jeglicher Explosionen zu halten! Regel Nummer zwei: Mit den eigenen Bomben alle Hindernisse und Gegner möglichst schnell wegsprennen. Mit Spielbeginn ist die Jagdseason auf die anderen Mitspieler eröffnet, und die wilde Hatz nach Extras, wie mehrfache Bomben legen können, erhöhte Laufgeschwindigkeit oder stärkere Sprengkörper, beginnt. In *Saturn Bomberman* gibt es auch Reittiere, die erstmals in der 1995 erschienenen *Bomberman*-Version für die PC Engine auftauchten. Wird die Spielfigur durch eine Explosion getroffen, geht zwar das Fortbewegungsmittel in die ewigen Jagdgründe ein, doch der Reiter bleibt davon unberührt.

Wenn auch der Battle-Modus von je her der begehrtere war, läßt sich *Saturn Bomberman* prima allein genießen. Dazu stehen der Master- und der Normal-Modus zur Wahl. Ersterer eignet sich nur für wahre Könner, denn es gilt, mit einem



Die Zeit wird knapp, herabfallende Gewichte grenzen das Feld immer mehr ein



Auch der Einspieler-Modus bringt eine Menge Fun und bietet Überraschungen

Leben so weit wie möglich zu kommen. Fällt die Wahl auf Normal, droht zwar nach drei verspielten Leben ebenfalls das Aus, aber es stehen unbegrenzt Continues zur Verfügung. In den über 50 Irrgärten finden sich zahlreiche Monster, Scherentiere und auch kleine Baufahrzeuge, ohne deren Beseitigung sich der Zugang zur nächsthöheren Stage nicht öffnet. Neben den beweglichen Gegnern muß sich der Spieler auf kleine Gemeinheiten gefaßt machen. Während blühende Mandelbäume die Sicht versperren, schnellen aus dem Boden tödliche Metallspitzen. Auch die eher harmlos wirkenden Gummibäume sind nicht zu unterschätzen. In der Nähe eines solchen Gewächses kann es passieren, daß die Spielfigur an einen nicht vorhersehbaren Punkt katapultiert wird.

Für Abwechslung sorgen nicht nur die vielen Extras und lustigen Gegner, sondern auch die gut animierten Zwischensequenzen sowie die schwer besiegbaren Endbosse. Selbst am Sound gibt es für Saturn-Verhältnisse nichts zu meckern, denn fetzige Metall-Musik sorgt zusammen mit den Explosionsgeräuschen für echte Bombenstimmung. ■

XL-Wertung

80%

Pandemonium!



In geheimen Räumen finden sich massig Münzen. Für 300 gibt es ein Extraleben



Schwindelerregendes Spielgeschehen: Hilfsmittel wie Springbrunnen, Luftwirbel, Spinnennetze oder Trampoline katapultieren die Spielfigur in höhere Sphären



Selten für Saturn:
Pandemonium!
bietet echte
Transparenzen

info



Neben *Pandemonium!* produzierte die 1992 gegründete Firma Crystal Dynamics *Blazing Dragons*, *3D Baseball*, *Blood Omen: Legacy of Kain*, *Punisher* und *Ghost Rider* für den Saturn.

Gameplay: Die gute Steuerung und die Checkpoints sichern ein faires Vorwärtkommen.

Präsentation: *Pandemonium!* überzeugt mit Detailreichtum und tollen Kameraschwenks.

Saturn-Speicher: Der Speicher wird nicht unterstützt. Nach jedem Level erhält der Spieler ein Paßwort.

EVON S. ALTER
in ungewöhnliches Gespinn in einer ungewöhnlichen Umgebung, die den Spieler ungemein fordert. Die Rede ist von *Pandemonium!*, in dem die hübsche Nikki, ein Zauberlehrling, und der Hofnarr Fargus Unflug mit einem magischen Buch treiben. Die beiden Charaktere stehen zu Spielbeginn zur Auswahl und sind mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet. Nikki ist in der Lage, in der Luft einen Doppelsprung auszuführen, Fargus dagegen kann radschlagend Gegner schachtmatt setzen.

18, in 3D dargestellte Level, vollgestopft mit monströsen Phantasiesiegeln wie riesigen Spinnen, unförmigen rosafarbenen Wesen und fleischfressenden Pflanzen warten darauf, erforscht zu werden. Immer wieder wird der Spieler mit geheimen Räumen, Bonusleveln oder gar mit wundersamen Verwandlungsfähigkeiten der Spielfiguren überrascht. Fargus und Nikki können kurzzeitig in die Rolle eines Drachens, Nashorns, Froschs oder ähnlichem schlüpfen, was jeweils besondere Aktionsfähigkeiten wie Super-sprünge oder Unverletzbarkeit zur Folge hat.

Besonders spektakulär an BMGs Jump&Run ist die Kameraführung. Durch Zoomen und verschiedenste Perspektiven wird die Spielfigur ex-

zellent in Szene gesetzt, was gerade beim Balancieren in schwindelerregenden Höhen zusammen mit der klangvollen musikalischen Untermalung das richtige Feeling aufkommen läßt. Allerdings ist es dem Spieler nicht möglich, wie etwa in *Super Mario 64*, die Ansicht des Spielgeschehens selbst zu beeinflussen.

Schon einmal glänzte Crystal Dynamics mit einem Jump&Run: In *Gex*, unternimmt der Spieler einen Ausflug durch die Fernsehlandschaft der vergangenen Jahrzehnte. Mancher Saturn-Besitzer wird sich noch lebhaft an den witzigen Gecko erinnern. Was Plattformspiele angeht, wurde die Sega-Liga dennoch bisher nicht gerade verwöhnt. Dahingehend kann *Pandemonium!* wohl einiges wiedergutmachen. Für die PlayStation erschien das Game schon im November vergangenen Jahres. Auf Sonys Konsole präsentiert sich die Grafik etwas liebevoller, und der Sound klingt ein klein wenig besser. Dennoch ist die Geschichte um Nikki und Fargus für SAT-User empfehlenswert und zaubert einen echten Leckerbissen für Fans dieses Genres auf heimische TV-Screens. ■

XL-Wertung

80%



Shining the Holy Ark

Info



Mega-Drive-Klassiker wie *Shining in the Darkness* und *Shining Force* stehen auf der Ahnenliste dieses Spieles.

Gameplay: Innovativ ist die Rollenspiel-Action aus der Egoperspektive natürlich schon seit *Bard's Tale* und *Dungeon Master* nicht mehr unbedingt, allerdings zieht sie den Spieler auch heute noch hautnah ins Geschehen und sorgt für eine dichte Atmosphäre. Zusammen mit einer bewährten Benutzerführung und vielen auch für Vorgänger-erfahrene Spieler interessanten Features ergibt sich so ein rundum gelungenes Rollenspiel für den Saturn.

Präsentation:

Abwechslungsreiche Schauplätze und stimmungsvolle Grafiken stehen auf der positiven Seite, negativ muß leider an einigen Stellen Einfallslosigkeit in Sachen Musiken und Soundeffekte (insbesondere während der Kämpfe) bescheinigt werden.

Saturn-Speicher: Jeder gespeicherte Spielstand belegt 56 Blöcke, wobei sowohl der interne Speicher als auch externe Memory-Cartridges verwendet werden können.



Die Schauplätze beschränken sich nicht nur auf düstere Dungeons, sondern auch auf Gebäude, Wälder und ähnliches. In allen Gebieten ist jedoch jederzeit mit Feindkontakt zu rechnen

EVON M. ANTON
 igitlich hätte es ja so ein netter Routineauftrag werden können. Die Intrigen und Verschwörungen am heimischen Hofe sind professionellen Söldnern prinzipiell egal, und so macht sich ein dynamisches Trio auf den Weg, um einen ganz normalen Job zu erledigen. Die Erfolgchancen stehen günstig, denn einem erfahrenen Team wie Melody, der Schamanin, Forte, dem Zauberer, und Arthur,

dem Schwertkämpfer, sollte es keine Probleme bereiten, einen Mickerling namens Rodi unschädlich zu machen. Allerdings nimmt die Angelegenheit dann doch eine ungeahnte Wende, denn es haben auch noch höhere Mächte ein Wörtchen mitzureden. Während am Hofe der Machtkampf tobt, sehen sich die Helden anderen Problemen ausgesetzt. Durch einen tragischen Unfall gerät Forte auf die dunkle Seite der Macht, und Melody, Arthur und



Auch die zahlreichen Dörfer und Städte können in der Egoperspektive erforscht werden. Die herumstehenden Leute haben meist Informationen anzubieten oder Aufträge zu vergeben

test saturn

Hersteller: Sega Entwickler: Sonic Softw. **Rollenspiel**
 Spieler: 1 Level: -
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: Mitte Juni



auch Rodi sehen sich gezwungen, als Team zusammenzuarbeiten - natürlich für die gute Sache. Kann Forte gerettet werden? Ist der drohende Untergang noch aufzuhalten? Fragen, auf die nur die Konsolenbesitzer eine Antwort geben können. Immerhin haben diese die Aufgabe, die Helden durch gefährliche Dungeons voller Monster und Rätsel zu lotsen.

Gelungene Neuaufgabe eines 16-Bit-Klassikers

Dabei können sich die Spieler auf ein wahrhaftig altbewährtes Spielprinzip nebst entsprechender Benutzeroberfläche verlassen: Das Titelstichwort *Shining* signalisiert im vorliegenden Falle nicht nur eine angenehme Erinnerung an legendäre 16-Bit-Hits, sondern ist Programm. Tatsächlich handelt es sich bei *Shining the Holy Ark* um eine inoffizielle Fortsetzung des Klassikers *Shining in the Darkness*. Natürlich wurde sie um Features erweitert, die erst die Konsolen der Next-Generation bieten, beispielsweise detailliert texturierte Grafiken, gerenderte Figuren und Zwischensequenzen sowie einen wesentlich stimmungsvolleren Soundtrack. Und dennoch trifft man auf viele Bekannte. Im negativen Sinne auch auf solche akustischen Nervtöter wie die Pseudosprachausgabe und das etwas nervige Bestätigungs-„Pling“.

Die Monsterjagd aus der Egoperspektive kann dennoch nicht nur Einsteiger, sondern auch Veteranen voll begeistern, denn das Backsteindesign der Dungeons des Vorbildes wurde nicht nur durch stimmungsvolle Texturen aufpoliert, sondern auch durch viele neue Locations. Zwar ist nach wie vor nur eine Bewegung in 90°-Schritten möglich, zusätzlich darf jedoch ein



Wie es sich für ein ordentliches Rollenspiel gehört, sammeln die Charaktere natürlich Erfahrungspunkte, die zu verbesserten Attributen und neuen Fähigkeiten verhelfen

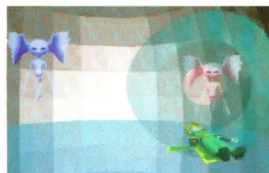
Blick nach allen Seiten riskiert werden. Das Kampfsystem ist mit seinen Funktionen stark am Vorbild orientiert, allerdings gibt es auch einige Neuerungen. Beispielsweise eindrucksvoll in Szene gesetzte Magie- und Power-Attacken oder die im Verlauf des Spieles zu findenden Feen und Elfen, die einen Erstschatz erlauben.

Wenn man es genau nimmt, steckt in *Shining the Holy Ark* eigentlich nur wenig spielerische Innovation, allerdings waren die Elemente damals schon genial und haben bis heute nichts von ihrem Reiz verloren. Zwar kränkelt die Neuaufgabe ein wenig in Sachen Abwechslung bei Musik und Soundeffekten, dafür entschädigen jedoch die interessante Story und die komfortable Bedienung. ■

XL-Wertung

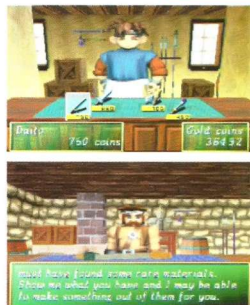
85%

Vorgeschichte



Increases allies' defense & speed

service



Wer das seltene Mithril findet, kann sich besondere Extras fertigen lassen.



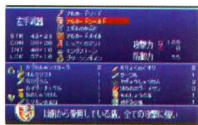
Wie man es inzwischen von Konami gewohnt ist, ließen die kreativen Grafiker ihrer Phantasie freien Lauf und schufen zahlreiche wundervolle Monster und Mutanten



Nicht nur die übersichtliche Karte von Dracula X erinnert an Super Metroid

test playstation

info



Obwohl das Itemmenü komplett in japanischen Schriftzeichen gehalten wurde, findet man sich auch ohne Sprachkenntnisse schnell zurecht. Zudem werden in demselben Menü auch einige Hitpoints verwaltet. *Castlevania X*, so der traditionsgemäße deutsche Titel, ist bislang für September angekündigt.

Gameplay: Die Steuerung ist dank der sinnvollen Button-Belegung unkompliziert. Das Sprungverhalten des Helden weiß ebenfalls zu gefallen.

Präsentation: Die gute Storyline und die schaurige Atmosphäre läßt jeden Vampirfilm alt aussehen.

Memory-Card: Ein Spielstand nimmt einen Block ein.

Dracula X – Nocturne in the Moonlight



Der ewig währende Kampf der Belmont-Familie gegen den Grafen Dracula wurde schon auf etlichen Konsolen ausgetragen. Nach dem SNES-Ausrutscher *Vampire's Kiss* war es lange Zeit still um den transsylvanischen Blutsauger. Jetzt ist das Böse endlich auch auf einer 32-Bit-Konsole aus seinem Sarg gestiegen und ist lebendiger als jemals zuvor.



Vampir Alucard macht Jagd auf seinen eigenen Vater

Das Spiel startet mit dem hervorragenden Endkampf der PC-Engine-Version. Nachdem Richter Belmont Dracula besiegt hat, schlüpft der Spieler in die Gestalt von Sohnnemann Alucard (Bitte rückwärts lesen!), der gleich zu Beginn seines Abenteuers von Gevatter Tod seiner gesamten Waffen und Zauberkräfte beraubt wird. Im weiteren Verlauf des Spiels muß er sich seine Habe erst mühsam von seinen gruseligen Feinden zurückholen.

Der Held durchschreitet ein von allerlei Untoten bevölkertes Schloß und bedient sich

eines ansehnlichen Repertoires an Extrawaffen wie Wurfäxten oder kreuzförmigen Bumerangs. Als Vampir kann sich der flexible Held für kurze Zeit in eine feuerspeiende Fledermaus, einen zähnefletschenden Wolf oder sogar in unverwundbaren Nebel verwandeln, um Dutzenden von Monstern, Echsenmenschen und Zombies Paroli bieten zu können. Um sich in dem riesigen Gemäuer nicht zu verirren, kann der Spieler jederzeit eine Karte einblenden.

Während sich der Belmont-Clan in vorangegangenen Geisterjagden mit einer Peitsche bzw. einem Morgenstern begnügen mußte, findet Alucard unterschiedliche Schwerter, Rüstungen, Schilde und Zaubersprüche. Letztere verhalfen dem Untoten beispielsweise zu einem Doppelsprung oder zu einer Auffüllung seiner Lebensenergie. Bei einem alten Mann können sogar Gegenstände ge- und verkauft werden. *Castlevania*, das sagenumwobene Schloß Draculas, erinnert optisch stark an die Vorgänger, wurde jedoch durch einfallsreiche Grafikeffekte auf 32-Bit-Niveau renoviert und ist ungleich größer als noch auf dem NES oder SNES. Die beachtliche Feindesschar glänzt zwar nicht mit zahlreichen Animationsphasen, aber

Hersteller: Konami Entwickler: KCET **Action**
 Spieler: 1 Level: -
 Preis: ca. DM 160 Erhältlich: als Import (jp.)



Zu den interessantesten neuen Waffen gehört ein scharfer Diamant

Dracula X – Nocturne in the Moonlight steckt voller Geheimnisse: Mit einem speziellen Cheat ist es sogar möglich, mit Richter Belmont zu spielen



After a series of epic battles, Richter Belmont finally succeeded in slaying Count Dracula. The ancient vampire had been most recently resurrected by the dark priest, Shaft.



Das Spiel beginnt mit dem Endkampf der legendären PC-Engine-Version: Richter Belmont tritt gegen Dracula an



In *Dracula X* mangelt es nicht an Extrawaffen



Jedesmal, wenn Alucard oder einer der Feinde verletzt wird, verliert dieser HPs

dafür vermitteln die phantasievoll gezeichneten Sprites eine exzellente Atmosphäre. Konami ließ es sich natürlich nicht nehmen, auch die akustischen Vorteile der PSX auszukosten. Neben einer großen Palette an Soundeffekten donnert ein Soundtrack aus den Boxen, der einer Best-of-Dracula-Movies-CD entspringen sein könnte.

Draculas 32-Bit-Einstand ist vollends gelungen. Der Adventure-Touch bekommt dem Spiel sehr gut und wurde so geschickt in das Spielgeschehen einbezogen, daß die Action



dabei nicht auf der Strecke bleibt. Da man alle Geheimnisse lüften muß, um auf die 200,6 % zu kommen, ist langer Spielspaß garantiert. ■

klassisch

Als besonderes Bonbon für alle Fans der Kultserie ist im Lieferumfang der japanischen Version nicht nur ein wunderschönes Booklet mit Artworks, sondern auch eine 73-minütige Musik-CD enthalten. Die *Dracula Music-Collection* beherbergt die schönsten Musikstücke der GB-, NES-, SNES-, PC-Engine- und Spielhallen-Abenteuer der Belmonts. Jede Melodie wurde zum Glück in ihrer Urform gelassen und bietet für echte Fans einen weiteren Kaufgrund.

Muster: Game Planet, Siegen,
 Tel.: 02 71 - 77 11 573

XL-Wertung

85%

Xevious 3D/G



Die meisten Objekte aus *Xevious 3D/G* sind nur teilweise oder überhaupt nicht texturiert. Das entlastet die CPU der PlayStation



Aufwendige grafische Effekte sind spärlich gesät. Die transparente texturierte Wasseroberfläche gehört zu den Highlights

test playstation

Info



Der Klassiker: Ähnlich wie bei *Namco Museum Vol. 2* dürfen sich Oldie-Fans an einer Emulation der schon stark angestaubten Automatenversion von *Xevious* erfreuen.

Gameplay: Das zeitlose Gameplay werden vor allem Genrekener zu schätzen wissen.

Präsentation: Die hochauflösende und mit Effekten geladene Grafik neigt besonders im Zweispieler-Simultan-Modus zu gelegentlichen Slow-Downs.

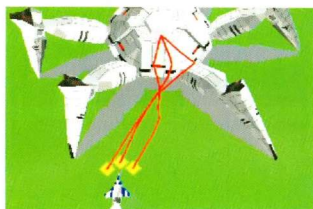
Memory-Card: Highscores und die Settings der Optionen können auf einem Block abgespeichert werden.

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

NVON K. KOCK
 Nachdem sich Namco mit der *Museum-* Reihe bei nostalgischen PSX-Usern beliebt gemacht hat, präsentieren die Spielerveteranen ein Remake eines echten Klassikers.

Anfang der achtziger Jahre revolutionierte *Xevious* das Genre der Ballerspiele mit seiner optischen Aufmachung. Statt mit Schwarz-Weiß-Look (vgl. *Asteroids*, *Defender*, *Space Invaders*, u. a.) warten die meisten Objekte mit metallisch wirkenden Grautönen auf. Doch auch spielerisch setzte der Oldie neue Maßstäbe. Zusätzlich zu dem normalen Schuß konnte der Spieler Gegner, die sich im Hintergrund befinden, mit einem Fadenkreuz anvisieren und unschädlich machen. Dieses für *Shoot 'em Ups* typische Gameplay-Feature wurde von den Entwicklern auch in das 32-Bit-Remake übernommen.

Vor einigen Monaten debütierte *Xevious 3D/G* in der Spielhalle, seit kurzer Zeit darf sich vorerst die japanische PSX-Fangemeinde an dem Namco-Game erfreuen. Statt für heutige Verhältnisse in schlichter 2D-Optik präsentiert sich der Shooter in zeitgemäßem 3D-Gewand. Die Spielabschnitte bieten anspruchsvolle Ballerspiel-Action, mit dem grafisch spektakulären Feuerwerk, das bei *Ray Storm* abgebrannt wird, kann das Spiel jedoch nicht mithalten. Das exzentrische, jedoch durchgestylte Grafikdesign, die hohe Spielbarkeit sowie die verschiedenen Schwierigkeitsgrade machen *Xevious 3D/G* dennoch zu einem Sammlerstück. Zusätzlich befinden sich auf der CD die Originalfassung von *Xevious*, *Super Xevious* sowie *Xevious Arranged*. Dabei handelt es sich um die Uraltversion mit einem zeitgemäßen House-Soundtrack. ■



Die 3D-Grafik ist zwar hochauflösend, läuft jedoch nicht im Interlace-Modus



Der rote Lock-On-Laser ist eine praktische, wenn auch nicht gerade effektive Waffe



Die kurzen, aber stilvollen FMV-Zwischensequenzen tragen zur Atmosphäre bei

XL-Wertung 75%

STADT

Begeben Sie sich direkt zum Kiosk!



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

NEIN... kein Geld für Blödsinn ausgeben!

Kaufen Sie das neue automobil! NA ALSO...

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

das neue
automobil
Ihr Fachmagazin
für DM 3,80

BallBlazer Champions



Da der Plasma-Ball in einem magnetischem Feld vor dem Rotofoil hin und her pendelt, ist es nicht immer einfach, zielgenau zu schießen. Gegnerische Rammattacken behindern zusätzlich

Info

Im September erscheint die aufwendig adaptierte PAL-Version von *BallBlazer Champions*. Nach *Rebel Assault 2* und *BallBlazer Champions* sind Factor 5s Entwicklungsaktivitäten im 32-Bit-Bereich erst einmal in den Hintergrund gerückt.

Derzeit arbeiten die Programmierer an zwei, noch geheimen, Nintendo™ Spielen. Ein drittes N64-Projekt ist momentan in der Konzeptionsphase.

Gameplay: Zunächst erscheint *BBC* unspielbar und somit demotivierend. Hat man den Bogen jedoch raus, weiß es für einen längeren Zeitraum zu begeistern. Sowohl das Arenadesign als auch das Waffensystem überzeugen auf ganzer Linie. Tadelloser Zweispieler-Modus.

Präsentation: Die Grafik sieht auf den Standbildern unspektakulär aus, zeigt in Bewegung jedoch Beeindruckendes. Keine Grafikfehler, eine rasante Geschwindigkeit und Umengen von Licht- und Transparenzeffekten geben sich die Ehre. Auch die FMV-Sequenzen wurden sehr stimmungsvoll in Szene gesetzt und geben sehr umfangreich Auskunft über die Story.

Memory-Card: Erspielte Turniererfolge und Arenen sowie getunte Rotofoils können auf einem Block abgespeichert werden.

FVON F. BERG
ür erstaunte Gesichter im Kreise der Atari-Homecomputer-User sorgte im Jahre 1983 das futuristische *BallBlazer*. Erstmals konnte eine rasend schnelle 3D-Grafik bewundert werden, die zudem durch einen horizontalen Splitscreen für zwei Spieler gleichzeitig erfahrbar war. Das Spielprinzip war und ist denkbar einfach. Es gibt kein Teamwork, *BallBlazer* ist ein Sport für Einzelgänger. Gespielt wird es in einem Raumleiter, Rotofoil genannt. Ziel des Spiels ist es, einen Plasma-Ball öfter im Tor des Gegners zu plazieren als dieser es bei einem selbst tun kann. Jeder Treffer zählt dabei einen Punkt, das antike Original vergab, abhängig von der Schußentfernung, ein bis drei Punkte. Vier

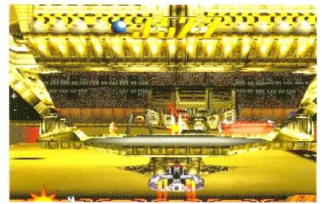
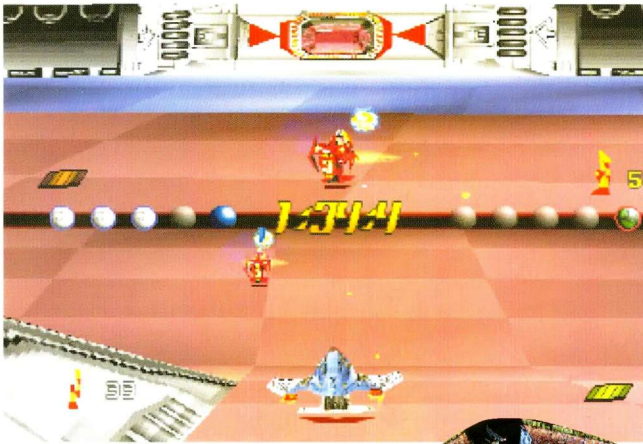
Minuten dauert eine Partie, sollte es einem Spieler gelingen, in diesem Zeitraum fünf Tore zu erzielen, so wird das Spiel wegen Überlegenheit vorzeitig zu seinen Gunsten entschieden. Während das Original auf einem Platz gespielt wird, der absolut plan und nahezu identisch mit einem Fußballfeld ist, stehen im Sequel zwölf verschiedene Arenen zur Verfügung. Die verschiedenartigen Architekturen der einzelnen Stadien wirken sich unmittelbar auf den Spielverlauf aus. Es gibt diverse Sprungschancen, Pools oder auch mehrere Stockwerke. Geht es beispielsweise bergauf, so wird das Rotofoil des Fahrers arg gebremst. Wände sind echte Hindernisse, wenn es darum geht, schnellstmöglich



Technisch gesehen ist *BallBlazer Champions* phantastisch gelungen. Dennoch wird das relativ simple Spielprinzip sicher nicht die Massen, sondern eher die Freaks fesseln können

test playstation

Hersteller:	Lucas Arts	Entwickler:	Factor 5	Action/Sport
Spieler:	1 - 2 (simultan)	Level:	12 Stadien	
Preis:	ca. DM 140	Erhältlich:	als Import	



den Plasma-Ball zu ergattern, auf der anderen Seite dienen sie dem ballführenden Spieler als idealer Schutzwall vor Attacken des Gegners. Dies ist auch dringend nötig, den im Gegensatz zum gewaltfreien Relikt aus den 80er Jahren kommen bei *BallBlazer Champions* verschiedene Waffen zum Einsatz. Diese gilt es, auf dem Spielfeld in Form von Icons einzusammeln. Mit



Der Master Blazer wartet auf den Sieger des Turniers

Suchraketen, Minen oder auch einer Freeze-Gun ausgestattet, kann der geschickte Spieler sodann eine Ballherausgabe erzwingen. Weitere interessante Features sind ein starker Magnet, der dem Gegner den Plasma-Ball aus den Fängen zieht, oder das Einrichten starker Magnetfelder auf dem Boden. Wenn ein Rotofoil über ein solches gleitet, dreht es sich mehrmals um die eigene Achse.

Neben einem Trainings-Modus verfügt das Spiel über die herkömmlichen Ein- und Zweispieler-Modi sowie die Möglichkeit der Teilnahme an einem Turnier. Nachdem der Gewinner des Turnieres seine acht Mitbewerber besiegt hat, erwartet ihn eine anspruchsvolle Begegnung mit Xarta, dem amtierenden und bisher ungeschlagenen Master Blazer.

Hinsichtlich der technischen Seite muß man einen tiefen Kniefall vor den Programmierern von Factor 5 ausführen. Die Grafik läuft absolut sauber und ohne jede Art von Pop-ups oder Clipping-Fehlern ab. Sämtliche Objekte und Arenen sind mit Gouraud-Shading versehen und sorgen pausenlos für phantastische Lichteffekte. Die hohe Geschwindigkeit des Originals erfährt keine Einbußen, und das Design der zwölf Stadien kann nur als gelungen bezeichnet wer-

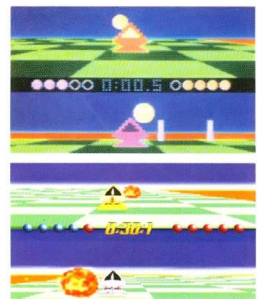
den. Aber dennoch, das Spielprinzip ist und bleibt zu simpel. Für ein Videospiel, welches für sehr lange Zeit fesseln soll genügt dies nicht. Der Zweispieler-Modus hingegen sorgt auch längerfristig für eine Menge Spaß, es gibt in puncto Optik und Spielbarkeit keine trübenden Elemente. Auch an die Nostalgiker wurde gedacht, durch einen Cheat läßt sich das *Classic-BallBlazer* auf den Bildschirm zaubern.

Das Erlernen der Steuerung ist nicht unproblematisch. Die Rotofoils sind Gleiter, dadurch reagieren sie leicht verzögert und gleiten auch immer ein wenig nach. Hinzu kommt die hohe Gesamtgeschwindigkeit, die dafür sorgt, daß der Anfänger zu Beginn jeden Sinn für Orientierung verliert. Die anfängliche Unübersichtlichkeit und die Probleme mit der Bedienung wirken zunächst demotivierend, zuweilen sorgen sie sogar für Resignation. Hat man sich jedoch durch die Startschwierigkeiten hindurchgebissen und die Steuerung im Griff, so sorgt *BallBlazer Champions* für ein kurzweiliges Spielvergnügen. Die Masse wird sich mit diesem hektischen Spiel sicher nicht anfreunden können, für Freaks bietet er möglicherweise eine willkommene Abwechslung im Spieledschungel. ■

In aufwendigen Renderfilmen werden die einzelnen Fahrer sehr genau vorgestellt
Unten: Das Rotofoil des Master Blazer



Klassiker unter sich



Oben: Das Original aus dem Jahre '83
Unten: Das versteckte New-Classic

XL-Wertung

80%

Hersteller: Sony Entwickler: Namco
 Spieler: 1-10 (2 simultan) Level: 10 + 5 Kämpfer
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

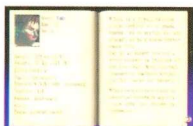
Prügelspiel

Soul Blade



Die Animationen sind trotz der hohen Anzahl von Polygonen butterweich

Info



Die PAL-Anpassung der NTSC-Version ist exzellent gelungen. Geschwindigkeitseinbußen sind praktisch nicht vorhanden, zudem werden Englischkundige nun ihre helle Freude mit dem Edge-Master-Modus haben.

Gameplay: *Soul Blade* bietet eine hervorragende Spielbarkeit, leicht verständliche Moves, leicht verständliche Moves, leicht verständliche Moves und brillante Animationen. Der innovative Edge-Master-Modus garantiert auch Solospielern reichlich Dauerspaß.

Präsentation: Kämpfer und Schauplätze erstrahlen in unzähligen (Leucht-)Farben, und die Detailtreue der Kostüme ist erstaunlich hoch.

Memory-Card: Ein Block speichert alle variablen Daten.



Beim Abwehren eines Moves verlieren die Waffen ein Stück Energie (kleiner Balken)

OVON T. HELLWIG
 Im Zuge allgemeiner Bewaffnung sind neuerdings auch Namcos 3D-Fighter mit Hieb- und Stichwaffen ausgerüstet. Ganz nach Art von *Samurai Shodown* stellen sich zehn bunt kostümierte Recken – vom Ritter über den Samurai bis hin zur zierlichen Ninja-Frau – in etlichen Spielmodi dem Kampf auf begrenzten Schauplätzen. Beat-'em-Up-Freunde werden es von *Tekken* kennen: Statistiken rund um alle relevanten Spielergebnisse bereichern die CD nachhaltig. Neben dieser hervorragenden Ausstattung bietet *Soul Blade* noch einen ganz besonderen Leckerbissen. Im Edge-Master-Modus lassen sich in einer Art Mini-Adventure jeweils sieben neue Waffen pro Kämpfer erspielen. Dabei tritt man über mehrere Episoden gegen eine wechselnde Anzahl von Gegnern an. Mal kann man sie nur in der Luft erwischen, mal muß die Waffenenergie des Feindes reduziert werden, so daß die Waffe zerbricht. Diese grundverschiedenen Wege zum Sieg machen den Edge-Master-Modus zu einer äußerst interessanten Angelegenheit mit Dauerspaßgarantie.

Sehr anwenderfreundlich und einsteigergerichtet ist zudem, daß sich die Button-Konfiguration beliebig variieren läßt, eine abrufbare Command List zahlreiche Moves präsentiert, die Fighter in fünf Farben und zwei Kostümen zur Verfügung stehen und sich in den



Durch geschicktes Ausweichen gewinnt das Spiel enorm im taktischen Bereich

Optionen neben der Ringgröße so ziemlich alles einstellen läßt, was das Fighter-Herz begehrt.

Optisch und akustisch ist Namco mit diesem Effektespektakel ein kleines Meisterwerk gelungen. Vielleicht wird sich der eine oder andere Fan an der geringen Anzahl der Charaktere stoßen. Es hätte auch etwas mehr spielerische Tiefe durch kompliziertere Moves und zusätzliche Wurf- und Griffattacken nicht geschadet, doch dies wird zum großen Teil durch die interessanten Waffen- und Mehrspieler-Modi sowie auch die brillanten Animationen wettgemacht. Prügelspielanhänger haben einen leichten Einstieg in das rundherum gelungene Schwertkampf-Epos, das in vielen Punkten Maßstäbe setzt und erfolgreich viel frischen Wind ins Genre bringt. ■

XL-Wertung

90%

Prügelspiel

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

Entwickler: AM2
 Level: 32 Kämpfer
 Erhältlich: im Handel



Fighters Megamix

KVON K. KOCK

napp ein halbes Jahr nach dem überraschenden Release in Japan dürfen sich nun auch deutsche Saturn-Fans an dem Sega-Beat-'em-Up der Superlative erfreuen.

Hinsichtlich der Geschwindigkeit hat *Fighters Megamix* die PAL-Anpassung gut überstanden. Spielerische Änderungen haben die Entwickler erwartungsgemäß nicht vorgenommen. Die vielen Optionen und Spielmodi – neben dem Story-Modus werden Versus-, Team-Edit- und Practice-Modus geboten – dürften jedoch selbst anspruchsvolle Genreanhänger zufriedenstellen.

Das Highlight stellen nach wie vor die 32 ver-



Klein, aber oho! Sogar aus Virtua Fighter Kids sind einige Charaktere angetreten

schiedenen Kämpfer dar. Zusätzlich zu den *Virtua Fighter*- und *Fighting Vipers*-Haudegren sind eine Reihe weiterer Protagonisten am Start – sogar der Bolide aus der Sega-Raserei *Daytona USA* gibt sich die Ehre. Die hervorragende Steuerung, das ausgefeilte Combo-System und die beeindruckende grafische Präsentation machen *Fighters Megamix* zum Saturn-Referenztitel des 3D-Prügelspielgenres. ■

Info

Wer schon immer einmal mit den Stars der Sega-Prügelspiele gegeneinander antreten wollte, hat mit *Fighters Megamix* die Chance dazu (s. Test in 3/97).

Gameplay: Die phantastische Steuerung sowie die 32 virtuellen Kämpfer sprechen für *Fighters Megamix*.

Präsentation: Vor allem die hervorragenden Animationen der Akteure machen die High-Res-Grafik ansprechend.

Saturn-Speicher: Erspielte Charaktere und die Settings der Optionen werden automatisch abgespeichert. Je nach Umfang des Saves variiert der Speicherplatz.

XL-Wertung 90%

Action-Sampler

Hersteller: LucasArts
 Spieler: 1
 Preis: ca. DM 100

Entwickler: Factor 5
 Level: 15
 Erhältlich: im Handel



Auch der Einleitungstext wurde für den deutschen Markt übersetzt

Rebel Assault II

DVON C. HENNING

ie FMV-Variante der *Star Wars*-Saga wurde bereits in Ausgabe 1/97 mit 80 % bewertet. Mittlerweile ist die PAL-Version offiziell in den hiesigen Läden erhältlich und wartet sowohl mit deutschen Bildschirmtexten als auch mit deutscher Sprachausgabe der gleichnamigen PC-Version auf.

In 15 Missionen darf man sich im Krieg gegen das galaktische Imperium behaupten und sich stets mit dem Daumen auf dem Feuerknopf von FMV-Film zu -Film kämpfen. Die einzelnen Level verlangen dem Spieler in der Regel nur simple Reaktionstests ab. Das wahre Highlight des zwei CDs umfassenden Titels sind die hervorragenden Full-Screen-Videos, deren Qualität die von VHS-Bildern übertrifft. Ein weiterer Kaufgrund für echte *Star Wars*-Enthusiasten ist der phänomenale John-Williams-Soundtrack. Aus diesen Komponenten entsteht eine geniale Atmosphäre, weshalb nicht nur eingefleischte Fans an dieser Space-Opera ihre helle Freude haben werden. ■

Info

Im Gegensatz zu den auf eine Route festgelegten Videostream-Jägern des PC-Vorbildes schwirren in der PSX-Version flexible Polygon-TIE-Fighter über den Screen.

Gameplay: Im Grunde entspricht jeder Level einem besseren Reaktionstest.

Präsentation: Auf diesem Gebiet steht *Rebel Assault II* dank der brillanten FMV-Sequenzen ganz hoch oben. Besser sind nur noch die Originalfilme im Kino.

Memory-Card: Nach jeder Stage kann der Spielstand auf einem Block gesichert werden.

XL-Wertung 80%

Blast Chamber (PAL)

Unendlich Leben/kein Zeitlimit (nur im Solo-Modus):
Drückt im Hauptmenü ■, links, ■, rechts, ●, unten, ●, oben! Ein Geräusch bestätigt die korrekte Eingabe.



Descent (PAL)

Diverse Cheats:
Gebt die folgenden Tastenkombinationen während eines laufenden Spiels ein! Dazu müßt Ihr nicht einmal die Pausenfunktion aktivieren. Nach der Eingabe aller Cheats (komplett!) bieten sich zwei neue Schwierigkeitsgrade an. Zum



einen der Ace-Modus und zum anderen der Insane-Modus.

Levelanwahl:

▲ ■ ■ ■ ● ● ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Alle Schlüssel:

■ × ● ▲ × ▲ ▲ × × × × × ×

Alle Waffen:

▲ ■ ● × ▲ ■ × ▲ × ■ × ● ×

Unverwundbarkeit:

■ ▲ ● ■ ■ ■ ● ● ■ ■ ■ ■ ×

Turbo:

■ ▲ ● ● ● × ■ × ● × ▲ × ×

Levelanwahl plus zehn

Extraleben:

▲ × ■ ■ ■ ▲ ● ● ■ ■ ■ ● ×

Excalibur A.D. 2555 (PAL)

Levelcodes:

- 1 - Beginn
× × × × × ×
- 2 - Die Gruft des Todes
▲ ■ × ● ● ▲
- 3 - Die Intrigen
● ● × ● ● ▲
- 4 - Die Kanalisation
■ × ▲ × ● ●



5 - Der Ökobereich

● × ● ▲ ■ ×
(Tip: Drückt die Schalter in der Reihenfolge der farbigen Spuren!)

6 - Fabianische Wasserquelle

× ● ▲ ● ● ●

7 - Fabianische Zentrale

■ ■ ● ● ● × ▲



8 - Das Gefängnis

● × ■ ▲ ▲ ■

9 - Elysianisches Labyrinth

▲ × ● ● ▲ ▲

(Tip: Die Kombination für die Lichtschranken ist unten, oben, unten, unten. Die sieben Teleporter-Codes lauten:

- 1. oben, unten, unten
- 2. unten, oben, oben
- 3. oben, oben, unten
- 4. oben, unten, oben
- 5. unten, oben, oben
- 6. unten, oben, oben
- 7. oben, oben, unten)
- 10 - Subterranien
▲ ● ● ● ▲ ×
- 11 - Die Gruft
× × × × ▲ ■
- 12 - Delavars Unterschlupf
● ▲ × ● ● ●

(Tip: Um an das Buch im

Nordwesten des Levels zu kommen, müssen zunächst die Feuerbälle schießenden Statuen bekämpft werden.)
13 - Projekt Eden
■ ▲ ● × × ×

FIFA 97 (PAL)

Elfmeter halten:
Bei einem Hallenspiel könnt Ihr jeden Elfmeterschuß abwehren, indem Ihr alle L- und R-Tasten gedrückt haltet und solange zusätzlich ● triggert, bis der Elfmeterschütze geschossen hat.



International Track & Field (NTSC)

Anderes Outfit:
Drückt im „Game Select“-Bildschirm oben, oben, unten, links, rechts, links, rechts, ●, ×! Nun tragen alle Sportler einen Bikini, der beim Schwimmwettkampf leider nicht sonderlich gut zur Geltung kommt, da sich die Wassersportler mit dem Rücken nach oben fortbewegen, somit also überwiegend schlechte „Sicht“ herrscht.



Madden 97 (PAL)

Überraschung:
Drückt im Teamauswahlbildschirm L1 + L2!



Magic Carpet (PAL)

Levelskip:
Drückt im Optionsmodus ▲ ▲ ● ● ● ■ ▲ ● ● ■! Startet daraufhin ein Spiel! Nun könnt Ihr im Pausenmodus durch gleichzeitiges Drücken aller L- und R-Tasten einen Level weiterspringen.



Motor Toon GP (PAL)

Top Speed:
Drückt Ihr während der Beschleunigung Eures Wagens auf den „Reverse View“-Button, so erreicht das Fahrzeug binnen kürzester Zeit die maximale Höchstgeschwindigkeit.

Po'ed (PAL)

Andere Schußgeräusche:

Selektiert im Hauptmenü „Spiel Laden“! Drückt dann gleichzeitig L1 + L2 + R1 + R2! Schon hört sich das Feuern der Feinde recht merkwürdig an.



Lebensenergie auffüllen:

Ruft den „Foot Mode“ auf und drückt X + O + rechts, während Ihr einen Salto (R + L2) macht!

Endsequenz sehen:

Selektiert im Hauptmenü „Spiel Laden“! Haltet links, danach zusätzlich O gedrückt, dann

drückt Ihr ▲, ■ + links, ▲, und es läuft die Endsequenz ab!

Porsche Challenge (PAL)

Diverse Cheats:

Gebt alle Kombinationen im Hauptmenü ein!

Springender Wagen: ■ ■ ■ ■

Strecken komplett:

Start halten, dann unten, oben, Start loslassen, Start + Select drücken



Fischeuge:

▲ + ■ + ●, dann L1, L2, R2, R1

Hypercar:

Select halten, dann sehr schnell abwechselnd ●, ■ drücken

Crazy Race:

rechts, links, rechts, links, Select

Unsichtbarer Wagen:

■ + ●, L2 + R2, ■ + ●, L1 + R1, ■ + ●

Testfahrer und

Sondereinstellungen:

Select halten, dann (links + ■, rechts + ●), bis eine Bestätigung erkennbar ist

Soul Edge/Blade (NTSC u. PAL)

Versteckte Charaktere:

Im Grunde gibt es nur zwei wirk-

lich neue Charaktere, alle anderen tragen lediglich neue Kostüme.

SoulEdge:

Ihr müßt das Spiel im Arcade-Modus (Schwierigkeitsgrad ist egal) mit jedem der ersten zehn Fighter durchgespielt haben.

Siegfried!:

Erspielt im Edge-Master-Modus alle acht Waffen für Siegfried!

Sophitia!:

Erspielt im Edge-Master-Modus alle acht Waffen für Sophitia!

Sophitia!:

Erspielt im Edge-Master-Modus alle Waffen für alle Charaktere!

Han Myong:

Nachdem Ihr alle obenstehenden Kämpfer erspielt habt, müßt Ihr nochmals mit Hwang und danach mit Seung Mina durchspielen.

Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht Fax 05621 / 5834

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

NINTENDO 64 DM 399,-

Turok, Goemon 5, Golden Eye, FIFA 64, Starwars, Int. Superstar Soccer, Wave Race, Pilotwings, Blast Corpse, Star Fox 64, Mario Kart, Mario ...ab DM 99,-

PLAYSTATION DM 299,-

Multinorm DM 369,-
Chip mit Einbauanleitung 39,-
PSX - Multinorm Umbau 89,-
RGB - Kabel 29,-

Memory Card DM 49,-
Multi Adaptor DM 79,-
Multinorm Umbau ...call DM 59,-
Kopied, farbige Kopypadverlängerung DM 25,-
Action Replay DM 89,-



HOME ENTERTAINMENT in Bad Wildungen

Chicken Games

Kornstr. 32
34537 Bad Wildungen
The Gamestore for all systems supported by BrainStorm

Low Budget Sonderangebote

Konsolen ab DM 189,-
Spiele ab DM 20,-

3-DO+8 Spiele DM 129,-
PSX + Gun + 3 Spiele DM 350,-
Sega + Arc.Racer + 3 S. DM 340,-

Lieferadresse BrainStorm

TOPAUSWAHL PSX und SATURN US + Japan - Games!!

PLAYSTATION SOFTWARE:

Battle Arena Toshinden 3 Ja.	99,-
Broken Helix	89,-
Cool Boarders	89,-
DarkLight Conflict	89,-
Dark Forces	85,-
Destruction Derby 2	85,-
Independence Day	89,-
Int. Superstar Soccer	85,-
Kings Field 2	85,-
Legacy of Kain	79,-
MechWarrior 2	89,-
Micro Machines V3	109,-
Nascar Racing	89,-
NBA Live 97	89,-
Porsche Challenge	89,-
Rage Racer Jap	119,-
Samurai Showdown	79,-
Soul Blade	109,-
Sulkoden	89,-
The Crow. City of Angels	85,-
Twisted Metal 2	89,-
Wing Commander 4	89,-
Joypadverlängerung	25,-
Memory Card	39,-
Logic Super Turbo Pad	29,-
Link Kabel	29,-
Antennen Adapter	59,-

Return Fire (NTSC)

Levelcodes:
Stage/Name
Code

1/The Cakewalk
Schirm, Vogel, Schmetterling,
Blume

2/Curl up and Die
Sonne, Tasse, Hase, Schirm

3/Davy Jones' Jeep
Hase, Schirm, Vogel, Vogel

4/Cornered
Blume, Schirm, Hase Tasse

5/Chess One
Vogel, Tasse, Schmetterling,
Schmetterling

6/Long Island
Teddy, Teddy, Kleeblatt, Vogel

7/Gator Bait
Hase, Tasse, Schirm, Herz

8/Bloodshot
Kleeblatt, Schmetterling, Vogel,
Hase

9/Against the World
Herz, Schmetterling, Tasse, Herz

10/Forest Fire
Schirm, Schirm, Vogel, Blume

11/No Gas Up
Blume, Tasse, Kleeblatt,
Schmetterling

12/Little Walls
Herz, Schirm, Kleeblatt, Herz



Space Hulk (PAL)

Cheat-Menü:
Zu Beginn des Abenteuers seht Ihr einen Bildschirm mit zwei Türen. Haltet L1 gedrückt und drückt danach **✘, ■, rechts, ✘, ▲, ✘**, unten, **✘, ■, rechts, ✘!** Daraufhin erscheint ein feines Cheat-Menü, in dem sich unter anderem auch die verschiedenen Campaigns anwählen lassen.



Worms (PAL)

Unendlich Banana Bombs, Mini-Guns und Schafe:
Drückt im Waffenmenü achtmal nacheinander gleichzeitig **■ + ✘!**

blinkt dann kurz auf. Im Zweispieler-Modus müssen beide Spieler die Cheats eingeben.

Mehr Power:
✘, ▲, L2, unten

Schwache Gegner:
✘, ▲, L2, rechts

Unverwundbarkeit:
✘, ▲, R2, oben



Zeit anhalten:
✘, ▲, R2, links

X2 (PAL)

Unverwundbarkeit:
Gebt das Paßwort ,180771' ein! Auch Berührungen mit einem Gegner verursachen keinen Energieabzug.

Abspann mit Überraschung:
Gebt das Paßwort ,300167' ein!



Rally Cross (NTSC)

Die folgenden Paßwörter funktionieren eventuell auch bei der kommenden PAL-Version des Off-Road-Spektakels.

Diverse Paßwörter:
Gebt die folgenden Paßwörter statt eines Namens im Spielmodus ,new season' ein!

Veteran-Liga:
Um direkt den Veteran-Modus anwählen zu können und somit alle sechs neuen Wagen und die



Eispiste zur Verfügung zu haben, solltet Ihr das Paßwort ,vet me' eingeben.



Pro-Liga:
Um in den Genuß weiterer Wagen und der fünften und sechsten Strecke zu kommen, solltet Ihr das Paßwort ,im a pro' eingeben.

Alle Ligen komplett:
Alle Pokale und Spielmodi gelten als erreicht bzw. durchgespielt, wenn Ihr das Paßwort ,weeoo' eingibt. So stehen Euch dann satte 19 Wagen und alle sechs Strecken in jeweils drei Versionen (mit Abzweigungen) zur Verfügung. Außerdem läßt sich jeder Kurs auch spiegelverkehrt befahren.



VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preislise

Cooler Preise
Importspiele Hier!

Sony Playstation

Area 51	Dt	99	
Andretti Racing 97	Dt	89	
Battlestation	Dt	89	
Bushido Blade	JP	139	
Contra Legacy of War	Dt	99	
Crypt Killer	Dt	94	
Crow	Dt	89	
Crusader no Remorse	Dt	89	
Excalibur	Dt	99	
Exhumed	Dt	89	
Final Fantasy 7	JP	189	
Final Fantasy 4	JPAufAnf.	Dt	89
FIFA Soccer 97	Dt	89	
Hexen	Dt	94	
Legacy of Kain	Dt	89	
Little Big Adventure	Dt	94	
Monster Trucks	Dt	89	

Micro Machines V	Dt	99
Magic the Gatering	Dt	89
MDK	US	119
Mechwarrior 2	Dt	94
Nascar Racing 96	Dt	94
Need for Speed	Dt	89
NBA in the Zone 2	Dt	94
NHL Hockey 97	Dt	89
Porsche Challenge	Dt	79
Panzer General 2	Dt	94
Rage Racer	Dt	94
Raystorm	JP	139
Rebel Assault 2	Dt	94
Soul Blade	Dt	94
Spider	Dt	94
Suitkoden	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	89
Speedster	Dt	89
Sentient	Dt	89
TomRaider	Dt	89

Tenka	Dt	99
Tobal Nr. 2	JP	139
Total NBA 97	DT	79
V-Rally	Dt	89
Vandal Hearts	Dt	99
Virtual Pool	Dt	89
Wild Arms	US	119
Wing Commander 4	Dt	99
SONY-PSX+Tasche	Dt	299
Lenkrad mit Gasbremse	Dt	139
RGB Kabel	Dt	39
Memory Card	Dt	39
Control Pad	Dt	44

Importspielprobleme?
ADAPTER N&4 79,-
Sony-Umbau zum Multigerät
in 24 h nur 89.90
Umbau PSX 39.90

Blast Corps	US	179	
FIFA Soccer 97	DT	119	
Human GP F1	JP	199	
Memory Card	Dt	49	
Mario Kart	US	179	
NBA Hang Time	US	169	
Pad	Dt	59	
Rev Limit	JPAufAnf.	Dt	139
Superstar Soccer	JP	199	
Star Fox	JP	199	
Shadow of Empire	Dt	149	

Waverace	Dt	99
Wild Choppers	US	179
Turok	Pal	149
Turok	US	179
Verlängerungskabel	Dt	24
D	US	179
War Gods	US	189

Nintendo 64

Konsole+Spiel	Dt	489
Konsole	JP	399
Action Replay	DT	79
Antennenkabel	Dt	49

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesandt (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Untere Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequ岸 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

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

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

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



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

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,-	The Crow dt.	89,90
Pad	44,90	Supersoccer Del. dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Cool Boarders dt.	89,90
Memorycard	39,90	Little Big Adv. dt.	89,90
Memorycard 360	99,90	Suikoden dt.	99,90
Link-Kabel	39,90	Fifa Soccer 97dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Crusader dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
Porsche Challenge dt.	79,90	Spider dt.	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	89,90
Rebel Assault dt.	99,90	Comand+Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Monster Truck dt.	99,90
Exhumed dt.	89,90	Streetracer dt.	79,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90	WWF 1. y. House dt.	89,90
Soul Blade dt.	99,90	Tekken 2 dt.	109,90
Micro Machines 3 dt.	99,90	Hexen dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Player Manager dt.	89,90
Need for Speed 2 dt.	89,90	Excalibur dt.	99,90
Street Fighter A. 2	89,90	Twisted Metal 2 dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Soviet Strike dt.	89,90	Lomax Adv. dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	Stadt d. v. Kinder dt.	89,90
Rage Racer dt.	99,90	Legacy of Kain dt.	89,90
2 Xtreme dt.	79,90	Hardcore 4x4 dt.	89,90
NHL 97 dt.	99,90		
Tenka dt.	99,90		
A-Train dt.	79,90		
Det Rider dt.	79,90		
Mechwarrior 2 dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



Sofort lieferbar, monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe der Powerstation 132 Seiten-Tips, Tricks, Cheats und Lösungen zu aktuellen Playstation Spielen
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von **17,50DM** zzgl. Versand 9,- DM

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

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

Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu
60 MIN *** VHS
SOFORT BESTELLEN
NUR 19,90 DM
NEU NEU NEU NEU NEU
PowerStation
132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen
Jetzt testen **17,50 DM**

N 64

N 64 dt.	399,-
Mario 64 dt.	99,90
Pilot Wings 64 dt.	119,90
Pad dt.	59,90
Turok engl. Pal	149,90
Superstar Socc. dt.	139,90
Wave Racer 64 dt.	99,90
Fifa Soccer 64 dt.	129,90
Shadow Empire dt.	139,90
Memory Card Plus	59,90
Gretnay Hockey dt.	139,90
Goemon dt.	139,90
MarioKart 64 dt.	99,90

Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu
Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von **24,90 DM** zzgl. Versand 9,- DM



Rechtzeitig zum Deutschlandstart !!
Engl. N 64 Magazine!
Official N 64 Mag. 17.50
N 64 Extreme Mag. 17.50
Total N 64 Mag. 12.50
In allen Heften ausführliche Testberichte, Tips, Tricks und News zur N 64

0201 / 777235

Keine Räder am Wagen:

Geht das Paßwort ‚no wheels‘ ein! Die Steuerung wird dadurch beeinflusst, Ihr fahrt quasi in einem Hoverkraft über die Pisten.

Kein Wagen, aber Räder:

Geht das Paßwort ‚wheels‘ ein! Lediglich der Schatten der Karosserie und die vier Reifen sind sichtbar.

Slow Motion:

Die Wagen haben eine geringere Bodenhaftung, und das Renngeschehen verlangsamt sich deutlich, wenn Ihr ‚float‘ eingibt.



Für Anfänger ist dieses Paßwort geradezu ideal.

Kein Reifenverschleiß:

Geht das Paßwort ‚spinner‘ ein!

Breitreifen:

Die Wagen sind mit enorm breiten Reifen ausgestattet, wenn Ihr das Paßwort ‚fat tires‘ eingibt.

Gewicht erhöhen:

Geht das Paßwort ‚stone‘ ein, um die Wagen schwerer zu machen! Dies hat den Vorteil, daß die Bodenhaftung erhöht wird und den Nachteil, daß die Cross Cars langsamer werden.

Gewicht senken:

Geht das Paßwort ‚feather‘ ein! Es bewirkt genau das Gegenteil vom obigen, somit landet Ihr schneller auf dem Dach, fahrt aber auch auf langen Geraden etwas schneller. Außerdem sind die Cars deutlich leichter zu steuern.



saturn

Alien Trilogy (PAL)

Unverwundbarkeit:

Geht das Paßwort ‚FVNKYG1BBON‘ ein!

Amok (PAL)

Unverwundbarkeit:

Geht das Paßwort ‚XBABYX‘ im Optionsbildschirm ein!



Christmas NiGHTS (PAL)

Extras:

Stellt die Uhr der Saturn-Konsole auf 15.00 Uhr! Startet dann ein Spiel, und Ihr werdet sehen, daß es nun Leckereien regnet!

Überraschung:

Stellt die Zeit der Saturn-Konsole auf den 1. April und seht was geschieht!



Command & Conquer (PAL)

Tip:

Baut einen Wall aus Sandsäcken unmittelbar um die Festung des Gegners! Auf diese Art und Weise



NHL All-Star Hockey (PAL)

Diverse Cheats:

Sobald die einzelnen Spieler vorgestellt werden, drückt Ihr X + Y + Z + L + R, C. Drückt dann während die Nationalhymne abläuft:

Größere Spieler:

... L + R

Spieler stehen auf dem Kopf:

... A + Y + Z

Gestauchte Spieler:

... A + B

Zentraler Puck:

... A + X

Pandemonium! (PAL)

Unbesiegbare Gegner:

Geht das Paßwort ‚EVILDEAD‘ ein!

Unverwundbarkeit:

Geht das Paßwort ‚HARDBODY‘ ein!

Levelanwahl:

Geht das Paßwort ‚BORNFREE‘ ein!

gelangen die Tiberiumernter nicht zum Rohstoff, zusätzlich können die feindlichen Ameisen nicht mehr ausschwärmen und angreifen.

Atombombe zünden:

Drückt im laufenden Spiel A, B, C, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben, A!

Ionenkanone:

Drückt im laufenden Spiel A, B, C, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben, B!

Air Strike:

Drückt im laufenden Spiel A, B, C, links, unten, rechts, oben, links, unten, rechts, oben, C!

Crusader: No Remorse (PAL)

Levelcodes (Easy-Modus):

Level	Code
2	FWOP
3	PLRQ
4	SZNF
5	TD5S
6	J1BT
7	K2CV
8	N3DW
9	M4FX
10	X5GZ
11	C6HO
12	D7J1
13	F8K2
14	FGL3
15	JFM4

Überraschung:

Geht das Paßwort ‚LRTN‘ ein!

Fighters Megamix (NTSC u. PAL)

Anderes Outfit:

Habt Ihr den geheimen Charakter Siba aus Virtua Fighter 1 erspielt, so könnt Ihr ihn per X-Taste anwählen, um ihm ein anderes Kostüm zu verpassen.





neXt Level 5/96

Specials: Interviews mit S. Miyamoto u. F1-Entwickler M. Chudley, Neon unter der Lupe
Spiel des Monats: adidas Power Soccer (PSX)
PlayStation: B. A. Toshinden 2, Formel 1, Res. Evil, Ridge Racer Revolution, Total NBA '96
Saturn: Panzer Dragon Zwei, SuperNES: Super Mario RPG
Arcade: Virtua Fighter 3, Street Fighter α 2, Virtual On
Zubehör: Action Replay (32-Bit)

5/96 DM 4,90



neXt Level 6/96

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

6/96 DM 4,90



neXt Level 7/96

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

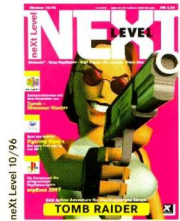
7/96 DM 4,90



neXt Level 8/96

Specials: N44: „Quo Vadis, Nintendo?“, Interviews mit H. Lincoln und den NIGHTS-Entwicklern, Acclaim-News
Spiel des Monats: Super Mario 64 (N64)
N44: PlotWings 64
PlayStation: Formel 1, KoF '95, Sampras Extreme Tennis
Saturn: NIGHTS, T. N. f. Speed
Arcade: Last Bronx (mit AM3-Interview), Virtua Fighter 3
Zubehör: Memory Disk Drive

9/96 DM 4,90



neXt Level 10/96

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

10/96 DM 4,90



neXt Level 11/96

Specials: Virtua Fighter 3, Genre-Überblick Prägelspiele, Classic Videogames - Teil 2
Report: Segas AM Annex (Sega Touring Car Championship), FF VII (PSX), ECTS-Report
Spiel des Monats: Crash Bandicoot (PSX)
PlayStation: Blam!, Machinehead, Tunnel B1
Saturn: Street Fighter Alpha 2
Arcade: Street Fighter EX
Zubehör: Saturn Lightgun

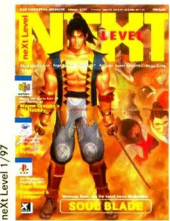
11/96 DM 4,90



neXt Level 12/96

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

12/96 DM 4,90



neXt Level 1/97

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

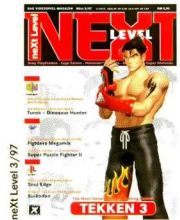
1/97 DM 5,90



neXt Level 2/97

Specials: Das Horror-Adventure: Resident Evil 2, PlayStation-Entwicklungssystem Yaroze, Classic Videogames - Teil 5
Spiel des Monats: Mario Kart 64 (N64)
PlayStation: Rage Racer, NBA in the Zone 2, NBA Live 97, Cool Boarders
Saturn: Bug! Too, Sonic 3D - Blast, Tempest 2000
Zubehör: Headphones (PSX), Memory-Tool (PSX)

2/97 DM 5,90



neXt Level 3/97

Specials: N64-Deutschland-Release, Atari-Story - Teil 1, Interviews mit Jack Sorensen (LucasArts) und David Jones (DMA Design)
Spiel des Monats: Turbok - Dinosaur Hunter (N64)
PlayStation: 2Xtreme, FIFA 97, Jet Rider, Soul Edge, Suikoden
Saturn: Dark Savior, Die Hard Arcade, Fighters Megamix
Arcade: Street Fighter III, Tekken 3

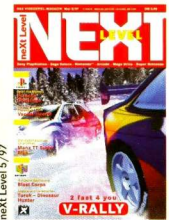
3/97 DM 5,90



neXt Level 4/97

Specials: Atari-Story - Teil 2, Yaroze-PSX-Entwicklungssystem, 64DD-Report, Interview mit David Dienstbier
Spiel des Monats: Final Fantasy VII (PSX)
PlayStation: Liferace: Tenka, Micro Machines V3, Mechwarrior 2, Spider, Total NBA '97, Die Stadt der verl. Kinder
Saturn: The Lost Vikings II
Zubehör: PSX Game Killer und Game Pad

4/97 DM 5,90



neXt Level 5/97

Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rollenspiele, Report: Core Design - Ninja (PSX)
Spiel des Monats: Porsche Challenge (PSX)
PlayStation: Little Big Adventure, Sentient, Vandal-Hearts
Saturn: FIFA 97, Manx TT Super Bike
Arcade: Virtua Striker 2, House of the Dead, Hang Pilot
Zubehör: Namcos Arcade Stick (PSX), N64-Adapter

5/97 DM 5,90

Für Mehrbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Die Lieferung erfolgt schrittweise nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preistafeln ihre Gültigkeit.
 Achtung! Bitte keine Bestellungen für Buchstaben mehr machen. Informationen werden als Zeitspende nicht angenommen!
 Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages. Versandkosten: Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)
 Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)
 per Euro-Scheck zur Verrechnung bar (beiliegend)
 (Kartennummer bitte nicht vergessen)

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

Saturn

INFRAROT-JOYPAD

Infrarot-Joypads

Preis ca. 120 DM

Sega



Obwohl es mittlerweile zahlreiche Firmen gibt, die sich ausschließlich auf das Entwickeln neuer Videospiele-Accessoires beschränken, hat Sega vor kurzem eigene Infrarot-Pads für ihren 32-Bitter veröffentlicht. In der 16-Bit-Generation waren die schnurlosen Steuereinheiten nicht sehr beliebt, da die Infrarotübertragung der Befehle vom Joypad zum an der Konsole angeschlossenen Empfänger eine lästige Verzögerungszeit mit sich brachten. Bei den neuen Saturn-Pads ist dieses Problem trotz einer Reichweite von fünf Metern glücklicherweise nicht zu verzeichnen.

Im Lieferumfang sind zwei Joypads und ein Infrarot-Empfänger enthalten. Jeder Controller benötigt zwei 1,5 Volt Batterien, die nicht mitgeliefert werden.

Das 15 Gramm leichte Pad liegt sehr gut in der Hand, und obwohl es sich im wesentlichen am Design des Originalpads orientiert, sind die L- und R-Tasten besser zu bedienen. Sogar an eine Autofeuerfunktion wurde gedacht.

Zwar ist der Anschaffungspreis mit 120 DM nicht gerade niedrig (Ein normales Joypad kostet 40 DM.), doch für zwei qualitativ hochwertige Infrarot-Joypads ist der Preis durchaus angemessen und sollte nicht vom Kauf abhalten. ■

N64

SUPER PAD 64 PLUS

Super Pad 64 Plus

Preis ca. 60 DM

InterAct



Das Joypad der Firma InterAct unterscheidet sich bereits optisch maßgeblich vom Originalpad aus dem Hause Nintendo. Der mittlere Haltegriff ist nicht vorhanden, dafür wanderte der Analogstick ein wenig nach links. Auf diese Weise können sämtliche Bedienelemente aus einer einzigen Griffposition erreicht werden. Bei Spielen wie *Turok*, bei dem sämtliche Tasten belegt sind, hat das Super Pad 64 Plus somit theoretisch die Nase vorn, da aufwendiges Umgreifen entfällt. In der Praxis wird dieser Vorteil für alle Personen mit kleinen Händen allerdings zum Nachteil, denn für sie sind Verrenkungen unumgänglich. Dies trifft insbesondere auf das

Erreichen des Z-Buttons zu, der sich auf der Unterseite befindet und mit dem linken Mittelfinger zu bedienen ist. Ansonsten spielt sich das Pad problemlos. Erfreulicherweise besitzen die vier C-Buttons fast die gleiche Größe wie der A- und der B-Button, wodurch die Bedienung bei Spielen, die alle sechs Buttons benutzen, vereinfacht wird. Der Analogstick hat einen längeren Hebelweg als das Original. Nach einer kurzen Einspielzeit läßt er sich aber ausgezeichnet beherrschen. Für Kinderhände empfiehlt es sich, das Super Pad 64 Plus aufgrund der genannten Probleme

vor dem Kauf auszu-probieren, erwachsene Spieler sollten jedoch keine Schwierigkeiten haben. Für einige zukünftig erscheinende Titel, wie beispielsweise das Sumo-Spektakel *64 Oozuma*, welche für die Steuerung gleichzeitig das Digitalpad und den Analogstick benötigen, eignet sich die Padkonstruktion nicht. Außer mit einem Slot für das Controller Pak ist das Pad auch mit einer Zeitlupe- und einer Dauerfeuerfunktion ausgestattet. Wer auf die beiden letztgenannten Features verzichten kann, sollte stattdessen mit dem ansonsten baugleichen Modell Super Pad 64 (ca. 50 DM) liebäugeln. ■

N64

ARCADE SHARK

Arcade Shark
Preis ca. 100 DM
InterAct



Mit dem Arcade Shark bietet InterAct ein Joystick für Zuhause an, welches durch eine massive Verarbeitung besticht. Eine schwere, aus Metall gefertigte Bodenplatte mit rutschfesten Gummipoppen sorgt für die nötige Standfestigkeit. Die Buttons sind solide verarbeitet und halten auch stärkeren Belastungen stand. Spiele wie *Super Mario 64* oder *PilotWings 64*, in denen die Z- und R-Buttons in Verbindung mit A oder B betätigt werden müssen, erfordern aufgrund der ungünstigen Anordnung allerhand Fingerakrobatik, die insbesondere bei *SM 64* für Frust sorgt. Durch das metallische Gewinde kann der Stick sowohl auf die digitale als auch auf die analoge Steuerungseinheit geschraubt werden, die beide insgesamt etwas zu schwammig wirken. Der Arcade Shark empfiehlt sich durch die Button-Anordnung und die gute Verarbeitung allen Fans gepflegter Beat 'em Ups und Shoot 'em Ups. ■

N64-Adapter

Der in der vergangenen Ausgabe vorgestellte N64-Adapter ist bei einigen Spielen unbrauchbar. Auf deutschen Konsolen laufen importierte *Mario Kart 64*-, *Wave Race 64*-, und *Wayne Gretzky's 3D Hockey*-Module nur ohne Ton. Gelegentlich stürzen die Spiele auch ab. Mit amerikanischen und japanischen Konsolen sind bislang keine Probleme aufgetreten. Die englische Firma Fire arbeitet derzeit an einer verbesserten Version.

Komplettpreisliste anfordern

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

Schützenstraße 20
67061 Ludwigshafen

GAMES ISLAND
Hauptstr. 5
67433 Neustadt/Wstr.

Playstation

Playstation Grundgerät	389 DM
Controller	26 DM
Game Buster	85 DM
Memory Card 360 Block	89 DM
Area 51	89 DM
Baphomets Fluch	89 DM
Beyond the Beyond	89 DM
Cool Boards	89 DM
Command & Conquer	95 DM
Dark Forces	89 DM
Destruction Derby 2	99 DM
Disruptor	75 DM
Exhumed	85 DM
FIFA 97	84 DM
Hexen	94 DM
Legacy of Kain	89 DM
Lifeforce Tenka	89 DM
NBA Live '97	84 DM
NHL '97	84 DM
Pandemonium	79 DM
Porsche Challenge	79 DM
Rage Racer	89 DM
Rebel Assault II	89 DM
Soul Edge Mai	99 DM
Spider	89 DM
Sukoden	89 DM
The Crow City of Angels	89 DM
Wipe Out 2097	99 DM



GAMES ISLAND

Satum Grundgerät	449 DM
and. Sega Rally & World Wide Soccer	89 DM
Andretti Racing	85 DM
Big Top!	85 DM
Dark Savior	85 DM
FIFA Soccer '97	85 DM
Heart of Darkness	105 DM
Legacy of Cain	89 DM
NBA Live '97	85 DM
Reloaded	89 DM
Soviet Strike	89 DM
Sonic Fighters	89 DM
Spot goes Hollywood	89 DM
Three Dirty Dwarfs	85 DM
World Wide Soccer	89 DM

Sega Saturn
auch finanzierbar

Playstation
Platinum Serie
49 DM

N 64
399 DM

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

An- & Verkauf
Händleranfragen erwünscht!
Fax.: 0621-5296387

Verpackungskosten: DM 10 pauschal UPS+3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Preise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5296265



münchen



**Video-
und
Computerspiele**

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

Tel.: 089 - 480 29 13

Fax: 089-488 07 4

münchen

MEGA DRIVE GAME BOY 3DO **SPIEL VERLEIHEN & VERKAUF**

**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
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
3DO
PC**

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-561601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

stuttgart

O.I.T.

Order in Time

Laden und Versand
in Stuttgart

Silberburgstraße 17/1
70178 Stuttgart
(S. Feuersee)

**N64
AB SOFORT
LIEFERBAR!**

ORDER IN TIME
GOES INTERNET:

ORDER-IN-TIME.DE@T-ONLINE.DE

FON: 0711-613758
ODER 0711-616485

VERSAND

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00

karlsruhe

**GAMERS
POINT**

-Gamers Point-
-Videospiele &
-Multimedia-
... wo sonst!

Kriegsstraße 27-29
76133 Karlsruhe
0721-33944
0721-33945

essen

**Gamestore
Essen**

Rüttenscheid
Rüttenscheiderstr.
181
Telefon:
0201/777235
**Laden &
Versand**

Wir führen:
**Sony PSX
Sega Saturn
Nintendo 64
Englische
Magazine**

düsseldorf

**Gamestore
Düsseldorf**

Zentrum
Kölner Straße
25
Telefon:
0211/1649409

Wir führen:
**Sony PSX
Sega Saturn
Nintendo 64
Englische
Magazine**

köln

ARJAY GAMES

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

Fon: 0221-12 1067/68/69
Fax: 0221-12 56 76

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

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN

Ebertplatz 2
50668 Köln
Fon: 0221-123393

Ladenpreise
können abweichen



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

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett dt. DM399,00
CONTROLLER PAK 1 MEG dt. DM 44,00
Int.Superstar Soccer 64 kpl.dt. DM134,00
Star Wars: Shadows of... dt. DM134,00
Super Mario 64 kpl.dt. DM 89,00
Super Mario Kart 64 dt. DM 99,00
Turok - uncut- pal. dt. DM149,95
Waverace 64 kpl. dt. DM 99,00

SEGA SATURN

SATURN kompl. + Demo CD dt. DM333,00
SAT+Sega Rally+Ww.Soccer dt. DM449,95
4-4-2 Fußball* dt. DM 88,00
Adidas Power Soccer kpl.dt. DM 79,00
Andretti Racing kpl dt. DM 88,00
Bomberman* dt. DM 99,00
Bug Too II dt. DM 88,00
Fighters Megamix* dt. DM 99,00
Heart of Darkness kpl.dt. DM 98,00
Hexen dt. DM 79,95
Independence Day* dt. DM 89,00
MANX TT dt. DM 98,00
Mechwarrior 2 kpl. dt. DM 89,00
Nights+3D-Analog-Pad dt. DM128,00
Powerplay Hockey dt. DM 89,00
Fängt mit "Q" an dt. DM 99,00
Scorcher* dt. DM 88,00
Sonic 3 D dt. DM 89,00
Soviet Strike kpl dt. DM 84,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo dt. DM 69,00
Syndicate Wars* kpl. dt. DM 89,00
The Crow: City of Angels dt. DM 89,00
Virtua Cop 2 mit Gun dt. DM129,00

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo CD DM299,00
Playstation-Memory Card 20 Blocks dt. DM359,00
Memory Card 120 Blocks dt. DM 69,95
Memory Card 360 Blocks dt. DM 99,00
4-4-2 Fußball* dt. DM 88,00
Agent Armstrong* dt. DM 84,00
Andretti Racing kpl. dt. DM 79,00
Black Down dt. DM 88,00
Bubble Bobble 2* dt. DM 79,00
Crusader No Remorse kpl. dt. DM 88,00
Exhumed dt. DM 89,00
Hexen dt. DM 88,00
Independence Day* dt. DM 84,00
Legacy of Kain kpl. dt. DM 88,00
Lifeforce TENKA* dt. DM 99,00
Little Big Adventure kpl. dt. DM 84,00
Manic Karts dt. DM 84,00
Mechwarrior 2* dt. DM 94,00
Monster Truck* dt. DM 98,00
Need for Speed 2 kpl. dt. DM 84,00
Overblood kpl. dt. DM 89,00
Porsche Challenge dt. DM 79,00
Perfect Weapon kpl. dt. DM 89,00
Rebell Assault 2* dt. DM 99,00
Resident Evil-uncut-kpl. dt. DM 89,00
Spider dt. DM 84,00
Stadt d.verlorenen Kinder dt. DM 88,00
SUIKODEN dt. DM 89,00
Syndicate Wars* kpl. dt. DM 88,00
Wing Commander 4 kpl. dt. DM 89,00

PC CD ROM

Alfa Twin-autom.Joystickschalter und 2-Spieler Adapter dt. DM 36,95
C&C 2 Mission CD kpl. dt. DM 29,95
MDK mit Buch kpl. dt. DM 69,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Kostenlose Gesamtpreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sichertheitsverpackung
und Transportversicherung
Ab 3 Artikeln liefern wir
ohne Versandkosten
Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Verlag: KUKAD, Postfach 100, 24539 Neumünster
Telefon: 04321/22737, Telefax: 04321/23312

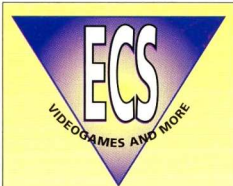
UFO GAMES

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



Stellinger Weg 9 (Nähe
U-Bahnhof Osterstr.)
20255 Hamburg
Tel.: (040) 40 91 79

Nintendo⁶⁴
Sega Saturn
Sony PlayStation
NeoGeo CD
3DO
SNES
PC-CD-ROM
Zubehör
Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes + Mangas
Importspiele & Zeitschriften

An- & Verkauf von Videospiele

A.B. GAMES

Mo-Fr 12:20 Uhr • Sa 12:18 Uhr
Andreas Bender



- Sega
- Sony
- Nintendo

andere Systeme auf Anfrage

A.B. Games
Moislinger Allee 40 a
23588 Lübeck
Nur Versand!

Händleranfragen erwünscht!
0 45 1 - 8 71 75 55

hamburg

NINTENDO⁶⁴

PlayStation™

ZUBEHÖR · UMBAUTEN · ZEITSCHRIFTEN

SEGA SATURN™

DEMNÄCHST: PANASONIC M2

ELBGAUSTRASSE 28
22523 HAMBURG
TEL.-FAX 040/570 25 20

VIDEOGAMES ALLES AUF DER WELT

SÖHNE STORBECK

Versand · Verkauf

BUSINESS
ERBESTEDTER MARKTPLATZ
184 185 281 182 183 39
S-Bahn Verbindung
ELBGAUSTRASSE
AUTOFORNA VERLEIHUNG
A7 AMHOF STELLINGEN

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

Glückaufstraße 24, 57076 Siegen, Mo-Fr 10-19Uhr, Sa 9-15Uhr
Importeur schnell und günstig!

Sony Playstation
Nintendo 64 **Schnellversand!** Testen Sie uns.
Besuchen Sie unser **Ladenlokal in Weidenau!**

Nintendo 64

Tel. 02 71 / 77 11 - 573 Fax 77 11 - 574

reportage

Besuch bei Probe

64-bit-level

StarFox 64

32-bit-level

Sega, Sony und Square

Extreme G (N64)



Forsaken (N64 & PSX)



Constructor (PSX)



Unter dem Firmendach von Acclaim arbeiten eine ganze Reihe innovativer Entwicklungsteams. Neben den Turok-Schöpfern von Iguana sind vor allem die Briten von Probe bekannt, denen neXt Level einen Besuch in ihrer Firmenzentrale in der Nähe von London abstatten wird. Ihr aktuelles N64-Projekt *Extreme G*, ein Gleiterrennspiel im Stile von *wipEout 2097* wird in der kommenden Ausgabe vorgestellt. Probes zweites Projekt, das 3D-Action-Spiel *Forsaken*, wird zeitgleich für das N64 und die PlayStation entwickelt. Außerdem arbeiten die Engländer zur Zeit an dem PSX-Strategiespiel *Constructor*, eine humorvolle Variante des *Sim City*-Themas. ■

Wild Arms (PSX)



Syndicate Wars (PSX)



StarFox 64 (N64)



Mit *StarFox 64* liefert Nintendo nun das vierte 64-Bit-Update eines Super-Nintendo-Klassikers ab. Nicht nur Fans des Vorgängers dürfen sich auf ein technisch hochklassiges Spiel, filmreife Zwischensequenzen, umfangreiche Sprachausgabe, einen Vierspieler-Modus und das originale Rumble Pak freuen. Science-fiction-Fan Shigeru Miyamoto arbeitet persönlich am Design des Spiels mit und verarbeitete zahlreiche Elemente aus bekannten Filmen wie *Star Wars* oder *Independence Day*. Seit Ende April ist die japanische Version von *StarFox 64* auf dem Markt. ■

impresum

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSP)
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter, Thomas Hellwig
Redaktion: Michael Anton, Frederic Berg, Marco Hentsch, Christian Horning, Klaus Kock
Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Marcus Höter, Hirofumi Yamada
Art Direction: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof
Freie Mitarbeit: Heike Vogt
Textkorrektur: Margot André, 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 (ViSP)

NEXT LEVEL

7/97 erscheint am 20. Juni 1997

Verlag: X-plain Verlag GmbH
 Friedensallee 41
 22765 Hamburg
 Tel.: 040 - 398 83 70
 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: © Williams/GT Interactive

© 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 voremiger, 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.

Kampf Den Verschwörern!

Konami Entertainment



VANDAL HEARTS™

Als ex-polizeihauptmann hast du die von Terror und Gewalt geplagte Republik Ishtalia befreit.

Du bist anführer einer ständig anwachsenden Truppe von ziemlich schlagkräftigen Gestalten. Aber mit purer Gewalt ist hier nichts zu reissen - dein Hirn ist gefordert.

Videogames, 5/97:

"...eines der besten Strategiespiele für PlayStation"
Wertung **83%**

Next Level, 5/97:

"...ein Leckerbissen für jeden Strategie-Fan"
Wertung **80%**

Mega Fun, 5/97:

Wertung **81%**



WWW.KONAMI.COM

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



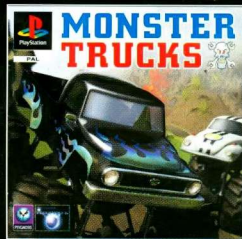
Ein Spaß auf Riesenreifen von den Machern von Destruction Derby 1&2.

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-Rallyes mit absoluter Bewegungsfreiheit. Oder auf Rundstrecken zwischen Lavakratern und 90°-Steigungen.

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



www.psygnosis.com

