

next Level

NEXT LEVEL

**Exklusiver
Wettbewerb:
Mit VRALLY
nach Finnland!**

Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴ · Sega Saturn · Arcade

Quix uns was!



Etwas hat überlebt
Jurassic Park 2



Rares Geheimprojekt
Diddy Kong Racing



Endlich da!
Formel 1 '97

Command & Conquer 2
ALARMSTUFE ROT



GT Interactive
Expect the unexpected:

befördern.
Ins Jenseits."

ABE'S ODDYSEE

Drei ganz neue Features! 1. Quarma: Dein Schicksal ändert sich – Entscheidungen werden vom Game registriert und beeinflussen den Spiel-
ausgang interaktiv. 2. Smart-Sound: Die Musikeduntermalung paßt sich
dem Spielgeschehen an – in Echtzeit. 3. Nichtlinearer Spielablauf: über
60 Stunden Herausforderung, 100 Lösungswege, unendlich viele Leben.



ites verfolgen.

Böse Sligs feuern.

Eine Zensur findet nicht statt!

Ganz groß in Mode sind derzeit Gesetzesänderungen – oder Reformen, wie man neuerdings dazu sagt. Ein unscheinbarer Paragraph sorgt seit kurzem in der Computer- und Videospielebranche für Chaos, Massenhysterie und weinende Kinder. Es dreht sich natürlich um die Indizierung von Videospiele durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS). Der neue § 18 des Informations- und Kommunikationsdienste-Gesetzes (IuKDG) legt fest, daß eine Schrift (unter diesen Passus fallen auch Computer- und Videospiele) ohne Antrag und Bekanntmachung indiziert ist, wenn sie „ganz oder im wesentlichen inhaltsgleich mit einer in die Liste [indizierter Spiele] aufgenommenen Schrift ist.“ Dieser Satz hat es natürlich in sich.

Denn bisher galt die Regelung, daß Umsetzungen indizierter PC-Spiele erst einmal keiner Beschränkung unterliegen. Erst wenn der BPJS ein Antrag vorlag, konnte sie den Titel prüfen und gegebenenfalls auf den Index setzen. Ab sofort gelten jedoch alle Versionen eines Titels, sei es nun für Mega Drive, Nintendo⁶⁴, PC (Diskette und CD-ROM, Shareware-Demo und Vollversion), PlayStation, Saturn oder SuperNES als indiziert, sobald eine Version als jugendgefährdend eingestuft wurde. Sollte es inhaltliche Unterschiede geben, kann der Hersteller eine Prüfung beantragen, die einen Titel von der Indizierung ausschließt (z. B. *Mortal Kombat*, Game Boy).

Diese Neuigkeit wird sicherlich vielen Spielern die Zornesröte ins Gesicht treiben, da ihr eine ganze Reihe angekündigter Titel zum Opfer fallen: *Doom 64* wird nicht wie geplant in Deutschland erscheinen, die Saturn- und N64-Versionen von *Duke Nukem* und *Quake* sowie die *Lethal Enforcers*-Collection (PSX und SAT) sind z. B. ebenfalls betroffen. Ob Namcos *Time Crisis* für PlayStation unter diesen Umständen noch in Deutschland auf den Markt kommen wird, ist mehr als fraglich. Bei objektiver Betrachtung wird jedoch jeder zugeben müssen, daß diese Regelung durchaus sinnvoll ist – abgesehen von der Tatsache, daß nicht nur Minderjährige ‚geschützt‘ werden, sondern diese Spiele gar nicht erst in den Handel kommen, da der Vertrieb für die Herstellerfirmen keinen Sinn mehr machen würde. Doch das ist ein Problem von Indizierungen an sich und hier nicht das Thema.

Interessant ist die Tatsache, daß von Inhaltsgleichheit und nicht von Titelgleichheit die Rede ist. Was bedeutet Inhaltsgleichheit? So findet sich auf der Liste beispielsweise *Super Double Dragon* (SNES) – ein 08/15-Prügelspiel wie viele andere auch. Welche inhaltlichen Kriterien führten zur Indizierung dieses Spiels? Geht es darum, daß dort Menschen (bzw. die digitalen Abbilder von Menschen) zusammengeschlagen werden? Trifft das nicht auch auf *Street Fighter*, *Tekken*, *Virtua Fighter* und viele andere Spiele zu? Dürfen wir diese dann auch als indiziert betrachten?

Dieser Punkt ist bislang noch völlig unklar. Weder die Software-Firmen, noch die BPJS, noch der VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V.) können konkrete Aussagen über die Auswirkungen machen. GT Interactive z. B. zieht daraus die Konsequenz, *War Gods* nicht zu veröffentlichen, da man es als inhaltsgleich mit *Mortal Kombat* einstuft. Allgemein geht man jedoch davon aus, daß der Wortlaut so gewählt wurde, um nicht von Titelgleichheit sprechen zu müssen. Denn das hätte den Spieleherstellern ermöglicht, durch simple Umbenennung der Spiele die Neuregelung bequem zu umgehen. BPJS und VUD werden erst im Laufe der kommenden Monate eine genaue Interpretation des vom Gesetzgeber gewählten Wortlautes ausarbeiten. Bis dahin besteht kaum die Gefahr, daß wir in neXt Level ausschließlich über *Kirby*-, *Super Mario*- und *Tiny Toons*-Spiele berichten müssen. Eine rein sachliche Berichterstattung über Indizierungskandidaten (ohne lobende und somit werbende Aussagen) kann uns ohnehin niemand verbieten. Denn das wäre wirklich Zensur.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe und einen sauberen Bildschirm wünscht die neXt-Level-Redaktion.

HEXEN

GT Interactive
Expect the unexpected:



Angstschweiß inklusive.

Kämpfe mit *tödlichen* Waffen.

Erwerbe übermenschliche Kräfte. Sei ein *Held* — ein

Kämpfer, ein Magier oder ein Priester. Suche nach mächtigen Artefakten. Schleudere *furchterregende* Zauber auf Deine Gegner. Plündere Dich durch Erdbeben,

über zerfallende Brücken und durch den dicksten Nebel. Füge dem *Bösen* ernsthaften *Schaden* zu. Kurz: Benutze Deinen Kopf, bevor es jemand anders tut!

Hexen. Jenseits von allem Bösen. Jenseits aller Hoffnung.



Ab September für N64

REPORTAGEN

Rumble in the Bronx36

Aufwendig wurde Core Designs neues Prügelspiel Fighting Force in New York der Fachpresse vorgestellt. neXt Level berichtet über das 3D-Action-Spektakel.



Neulich in Liverpool42

neXt Level besuchte das Software-Haus der Spitzenklasse und berichtet aktuell über die neuesten Produkte, Shadow Master und Rascal.



Hasbro goes PlayStation46

Wenn sich ein Spielwarenriese wie Hasbro, der unter anderem für das Spiele-Label Parker verantwortlich zeichnet, dazu entschließt, Unterhaltungssoftware zu produzieren, dann darf man gespannt sein, welche Leckerbissen das erfolgreiche Unternehmen in der Mache hat und ob sich die Konkurrenz im Kampf um Marktanteile zukünftig auf die Hinterbeine stellen muß.

M2 / Saturn 216

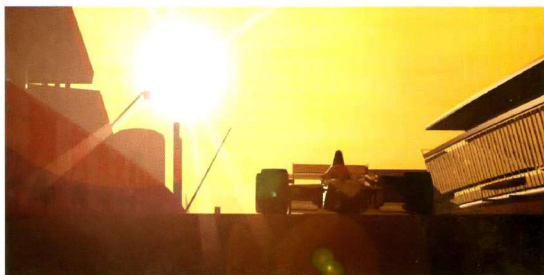
Matsushitas 64-Bit-Projekt M2 - neXt Level läßt die kurze Geschichte der Konsole Revue passieren. Außerdem: aktuelle Neuigkeiten über den Saturn 2.

Warcraft II - taktische Tricks86

In diesem Monat erwartet alle Strategiefans ein interessantes Special über Warcraft II. Reichlich Tips und Tricks werden jedem im Kampf gegen die feindlichen Truppen helfen.

RUBRIKEN

Arcade94
 Editorial3
 Händlerregister96
 Heft-Shop92
 Impressum98
 neXt month98
 read.me14



PlayStation
Formel 1 '97

Den Vorgänger dieser Formel-1-Simulation von Psygnosis katapultierten die Verkaufserfolge an die Spitze der Bestseller. Europaweit ging kein anderes PlayStation-Spiel derart häufig über den Ladentisch. Nun, ein Jahr später, machen sich die Teams der aktuellen Saison erneut zum Start bereit, und XL zeigt, warum die CD auch diesmal wieder den Geschmack der Rennfans trifft.

TITELTHEMA

SEITE 62

Reportage

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot!

Wer hätte beim Release des Spiels daran gedacht, daß sich ein Strategie-Hit wie Command & Conquer derart bombastisch verkaufen würde? Scheinbar ist das Interesse an diesem Genre größer als vermutet, und so wundert es nicht, daß Westwood Studios nun einen würdigen zweiten Teil nachschickt.



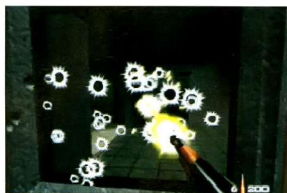
COMPETITIONS

SEITE 48/55

The Next Generation



Infogrames und die Firma Laguna laden zu einem packenden Fahrertraining in Finnland ein. Es winken noch weitere Preise. Der Spieleversand The Next Generation verlor 20 Videos von der E3-Messe in Atlanta.



GoldenEye 007 (N64), Seite 32



Tetrisphere (N64), Seite 34



Crash Bandicoot 2 (PSX), Seite 64



MDK (PSX), Seite 70



Nightmare Creatures (PSX), S. 71



Mass Destruction (PSX), Seite 74



Dragon Force (SAT), Seite 76



NHL Breakaway 98 (PSX), Seite 78



Roscoe McQueen (PSX), Seite 80



Vergessene Welt (PSX u. SAT), Seite 82



Marvel Super Heroes (SAT), Seite 83



Fantastic Four (PSX), Seite 84

64-bit-level

behind the scenes16

news

Die Spiele (alle N64): Diddy Kong Racing, F-Zero 64, Hybrid Heaven, Lamborghini 64, Legion X, Lylat Wars, T 64, WCW vs NWO, Wetrix, Yoshi's Story, Zelda 64

previews

- Extreme-g26
- F1 Pole Position 6430
- Ganbare Goemon:
- Neo Momoyama Bakufu No Odori28
- GoldenEye 00732

tests

- Tetrisphere34

32-bit-level

behind the scenes52

news

- Actua Soccer (PSX)56
- Bust-A-Move 3 (SAT)59
- Explosive Racing (PSX)56
- Forsaken (PSX)57
- Hercules (PSX)55
- Machine Hunter (PSX)58
- Nuclear Strike (PSX)54
- Star Wars: Masters of Teräs Käsi (PSX)60
- Tenchu (PSX)54
- V-Ball (PSX)56
- VMX Racing (PSX)56

previews

- Baphomets Fluch 2 (PSX)68
- Courier Crisis (PSX)69
- Crash Bandicoot 2 -
- Cortex Strikes Back (PSX)64
- MDK (PSX)70
- Nightmare Creatures (PSX)71
- Pandemonium 2 (PSX)66
- Rapid Racer (PSX)72

tests

- Dragon Force (SAT)76
- Fantastic Four (PSX)84
- Frankenstein (SAT)77
- Marvel Super Heroes (SAT)83
- Mass Destruction (PSX)74
- NHL Breakaway 98 (PSX)78
- Roscoe McQueen (PSX)80
- Vergessene Welt -
- Jurassic Park (PSX u. SAT)82

tactics86

Diesmal der letzte Teil der Tips zu Suikoden (PSX) sowie ein Special zu Warcraft II (PSX u. SAT) und vieles mehr.



11 M. SCHUMACHER 5
FERRARI



12 FRONTZEN 4
WILLIAMS RENAULT

TAG HEUER Official Timing



10

Beim Thema Kollisionen hat Psygnosis anscheinend Überstunden gemacht. Hätte die FOCA nicht Zensur geübt, wäre dieser Bereich mit Sicherheit noch wesentlich realistischer geworden



17 M. SCHUMACHER 5
FERRARI

THIS LAP
1:05.0

Bereits die Vorgängerversion des Rennspiels sorgte im vergangenen Jahr für Furore. Bis dahin gab es für die PlayStation kein Spiel, das sich in Europa mehr verkaufte. Sicher mag dies zum Teil am doppelten Schumi-Faktor und dem allgemeinen Formel-1-Boom liegen, aber auch das Game wurde bis auf wenige Einschränkungen den hohen Erwartungen der meisten Rennfans gerecht. Jetzt steht der Nachfolger in den Startlöchern und wird von Fachleuten als Kandidat für die Pole Position im Genre gehandelt.

VON M. HÖFER

Es ist schon erstaunlich, daß eine Software-Firma dem FOCA-Chef Bernie Ecclestone die Lizenz für die aktuelle Formel-1-Saison abluken konnte. Mit Sicherheit haben dabei nicht unerhebliche Summen den Besitzer gewechselt. Doch der finanzielle Aufwand dürfte sich lohnen. Einerseits wird Psygnosis wieder einen echten Bestseller mit Formel 1 '97 auf den Markt bringen, und andererseits können sich die Spieler auf die Konterfeis und Logos der Teams und Fahrer der '97er Saison freuen. Nur auf Jaques Villeneuve müssen die Fans verzichten, da er nicht zur FOCA

gehört. Sein Name kann jedoch nachträglich eingesetzt werden. Daß nebenbei Multimillionär Ecclestone auch noch sein Schnäppchen macht, wird angesichts der Qualität dieses Produktes selbst die Neider verstummen lassen.

Formel 1 '97 ist schließlich fast genau das geworden, was Fans und Fachleute vom Sequel erwartet haben. Alle Kritikpunkte an der Vorgängerversion wurden überarbeitet und zahlreiche Features hinzugefügt. Alles, was nicht berücksichtigt wurde, scheiterte anscheinend wirklich nur an der Leistungsfähig-

keit der PlayStation. Als erstes fällt natürlich die hochauflösende Grafik auf, die trotz des erhöhten Rechenaufwandes den Spielfluß nur selten brems- oder behindert. Selbstredend erforderte diese Maßnahme eine komplette Überarbeitung aller Strecken und Fahrzeuge.

Nach einer wesentlich verkürz-

FOR



5 VILLENEUVE 3
WILLIAMS RENAULT

INTERMEDIATE 2
59.407

TAG HEUER Official Timing



Hersteller: Psygnosis Entwickler: Bizarre Creations
 Spieler: 1-2(simultan) Level: 17 + 3 Strecken
 Preis: ca. DM 120 Erhältlich: 26. September



Wer zu sehr drängelt, bekommt die Gelbe oder sogar die Rote Karte vom Rennveranstalter



der nächste Track spielbar. An sich ist dies jedoch keine allzu schwierige Aufgabe, zumal fast jede Schikane ausgelassen und jeder Gegner mit einem gezielten Schubser von der Bahn geschickt werden kann. Lediglich das Zeitlimit ist ein Grund, die Strecken mehr als einmal zu befahren. Optisch und musikalisch unterscheidet sich der Arcade-Modus durch grellere Farben und einen technologistigen Soundtrack.

Echte Formel-1-Fans wollen natürlich die Simulation. Und genau hier zeigt das neueste Werk von Psygnosis seine Stärken. Zwar ist das Spiel nicht annähernd so realistisch wie vergleichbare Produkte

ten Ladezeit bekommt der Spieler die erste Wahlmöglichkeit präsentiert: Arcade oder Grand Prix stehen zur Auswahl. Der Arcade-Modus ist auf jeden Fall etwas für ein paar schnelle Runden zwischendurch. Im Gegensatz zum Vorgänger verdient der Arcade-Modus nämlich mit dieser Version seinen Titel. Nicht selten wird man an *Ridge Racer* erinnert. Mit einem enormen Powerslide kann man

durch die Haarnadelkurven schlittern. Die 17 Rennstrecken des Formel-1-Kalenders sind dabei in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt. Für jede der drei Kategorien ist ein Track spielbar, der Rest muß erfahren werden. Dazu muß sich der Spieler gegen die Konkurrenz und einen gnadenlos ablaufenden Timer durchsetzen. Erst wenn die jeweilige Strecke im Zeitlimit und mindestens als sechster beendet wird, ist

Info

Formel 1 '97 bietet viel fürs Geld. Die exakte Umsetzung des Formel-1-Zirkus wird nicht nur Fans viel Spaß bereiten. Trotz kleiner Mängel ist das Game sehr zu empfehlen.

Gameplay: Selbst Neulinge werden sich nicht zuletzt durch die innovative Ideallinie schnell zurechtfinden. So dicht an der Realität bleibt die Motivation über lange Zeit erhalten.

Präsentation: Einige kleine Fehler in Sachen Menüs, Ladezeiten und Sound drücken die Note. Dennoch gehört das Spiel eindeutig in die erste Startreihe.

Memory-Card: Spielstände und Setups können auf einem Block abgespeichert werden

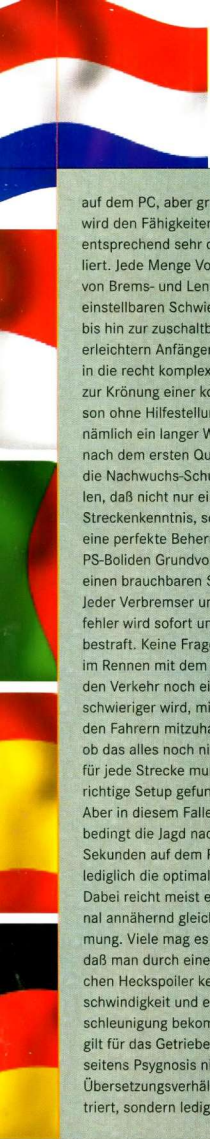
die steuerung

Gesteuert wird vornehmlich mit dem Standard-Digitalpad. Jedoch werden alle Analoggeräte unterstützt. In der uns vorliegenden Testversion war die Analogsteuerung zwar implementiert, aber es gab keine Einstellungs-menüs. Dies in der fast fertigen Testversion fehlende Feature wird in der Bewertung nicht berücksichtigt, zumal die Digitalsteuerung vollkommen ausreichend ist, um ganz vorne mitzufahren.



Die Detailfülle an den Fahrzeugen macht den Unterschied zur Vorgängerversion sehr deutlich. Selbst die kleinen Sponsorenaufkleber sind für Experten ohne große Schwierigkeiten erkennbar





auf dem PC, aber grundsätzlich wird den Fähigkeiten der Hardware entsprechend sehr ordentlich simuliert. Jede Menge Voreinstellungen, von Brems- und Lenkhilfe über den einstellbaren Schwierigkeitsgrad bis hin zur zuschaltbaren Ideallinie, erleichtern Anfängern den Einstieg in die recht komplexe Materie. Bis zur Krönung einer kompletten Saison ohne Hilfestellungen ist es nämlich ein langer Weg. Spätestens nach dem ersten Qualifying werden die Nachwuchs-Schumis feststellen, daß nicht nur eine genaue Streckenkenntnis, sondern auch eine perfekte Beherrschung des PS-Boliden Grundvoraussetzung für einen brauchbaren Startplatz sind. Jeder Verbrenner und jeder Lenkfehler wird sofort und gnadenlos bestraft. Keine Frage also, daß es im Rennen mit dem entsprechenden Verkehr noch ein bißchen schwieriger wird, mit den führenden Fahrern mitzuhalten. Und als ob das alles noch nicht genug ist, für jede Strecke muß noch das richtige Setup gefunden werden. Aber in diesem Falle steht nicht unbedingt die Jagd nach Hundertstel Sekunden auf dem Plan, sondern lediglich die optimale Straßenlage. Dabei reicht meist eine dem Original annähernd gleichende Abstimmung. Viele mag es enttäuschen, daß man durch einen extrem flachen Heckspoiler keine höhere Geschwindigkeit und eine bessere Beschleunigung bekommt. Ähnliches gilt für das Getriebe. Man hat sich seitens Psygnosis nicht auf die Übersetzungsverhältnisse konzentriert, sondern lediglich die Aus-



Sehr gut umgesetzt: Kleine Ausritte ins Kiesbett bleiben meist ohne Folgen. Wer mit allen Rädern neben die Strecke kommt, verliert sehr viel wertvolle Zeit



Die Regenfahrten sind wirklich nur für Profis gedacht. Anfänger sollten auf diese Option vorerst verzichten, da Handling und Sichtweite einer Horror-Fahrt bei Glatteis in Dunkelheit und Nebel ähneln



cheats und extras

Psygnosis und Bizarre Creations haben es sich nicht nehmen lassen, zahlreiche versteckte Extras im Spiel unterzubringen. Außer drei Bonustracks, die erspielt werden müssen, gibt es einen Cheat, um im Arcade-Modus mit den Boliden der 60er Jahre zu fahren. Auch die Möglichkeit, mit riesigen Monstertruck-Reifen an den Start zu gehen, kann per Cheat aktiviert werden. Zu den acht Spielperspektiven soll eine weitere hinzukommen, mit der man die Rennen aus der Draufsicht bestreiten kann. Zudem soll es auf der CD ein bekanntes Psygnosis-Spiel als Bonus geben. Insgesamt sollen etwas mehr als ein Dutzend Cheats vorhanden sein.



RACE: GRAND PRIX	
RACE 5 LAPS	
1. BOSCHWÄCHER	7:10.054
2. DREIWEIßER	+0.050
3. ZWANGSCHER	+0.115
4. SCHNAPPE	+0.278
5. FISCHHELLA	+7.890
6. BOSCHWÄCHER	+9.677
7. ALPHEIENZEN	+126.503
FLAP	
8. FISCHHELLA	1:23.170



Die Schwächen in den Optionen können dem sehr guten Gesamteindruck des Gameplays in keiner Weise etwas anhaben

MEL 1'97

zweispielermodus

Im Gegensatz zur Vorgängerversion wurde auf einen Link-Modus verzichtet. Dafür gibt es einen horizontalen und vertikalen Split-screen-Modus für den Simulationsteil. Dabei steht jedoch durch den fast verdoppelten Grafikaufwand entgegen früheren Versprechungen lediglich ein Duell-Modus ohne Computergegner auf dem Plan. Den fehlenden Hardware-Voraussetzungen fiel im Zweispielermodus auch die Cockpitperspektive zum Opfer.



wahl zwischen Automatik und manueller Schaltung ermöglicht. Technikbegeisterte werden beim Thema Setup unterm Strich nicht in Jubelschreie ausbrechen, der Rest wird sich mit den möglichen Feineinstellungen anfreunden können, ohne überfordert zu werden. Wer ein paar Grundlagen in Sachen Aerodynamik und Fliehkräfte mitbringt, wird sehr schnell ein brauchbares Setup herausgefunden haben. (Siehe Kasten Fahrzeugphysik). Wesentlich unkomplizierter geht es beim Thema Bremsen zur Sache.

Dabei gilt es vor allem die richtige Bremsbalance zu finden. Meist wird die Balance zugunsten der Vorderräder verschoben. Hat man schließlich mit dem richtigen Setup einen brauchbaren Startplatz im Qualifying erreicht, geht der Streß erst richtig los. 21 der weltbesten Fahrer wollen genau das gleiche wie der Spieler, nämlich Erster werden. Doch wer glaubt, die künstliche Intelligenz der Computer-Gegner reicht gerade einmal aus, um die Ideallinie zu finden und möglichst auf ihr zu bleiben, wird schnell eines Besseren belehrt. Diese Zeiten sind mit der Fortsetzung des Spiels endgültig vorbei. Die Fahrer agieren entsprechend ihrer realistischen Pendanten. Aggressive Piloten machen die Straße für Verfolger schmal und bremsen sich auch mit waghalsigen bis selbstmörderischen Manövern an einem vorbei. Elegante Fahrer lassen zwar Platz, wenn es knapp

wird, zaubern aber auch mal auf der Außenbahn ein Überholmanöver hin. Selbstverständlich fanden keine tiefenpsychologischen Gutachten der jeweiligen Fahrer auf der CD Platz, aber der Erkennungswert in Fankreisen dürfte enorm sein. Unterm Strich hinterläßt die künstliche Intelligenz der Fahrer einen guten Eindruck. Gepaart mit der Fahrzeugphysik

Ein heißes Spiel für naßkalte Herbsttage

der verschiedenen Rennställe ist es ein Genuß, gegen die Computerpendanten der realen Szene zu fahren. Um das Gesamtbild noch abzurunden, wurden vorkommende Fahrzeugschäden erweitert. Außer technischen Problemen wie zum Beispiel Getriebe- und Motorschäden verbiegen sich bei Feindberührung schon einmal die Spoiler, und beim Kontakt mit der Leitplanke kann ein Fahrer sogar die Räder als Verlust melden.

Die Auflagen der FOCA (Formula One Constructors Association) waren für Psygnosis jedoch recht hart. So darf zum Beispiel kein Bolide Feuer fangen, wie es Frenzen beim Großen Preis von Ungarn unlängst passierte. Auch Überschläge wurden von der FOCA zensiert. Ob diese Einschränkung ein gelungenes Beispiel für Realitätsnähe ist, dürfte wohl Ansichtssache sein ...

Ganz andere Ansichten liefern dagegen die Fahrerperspektiven. Sage und schreibe acht Stück gibt es an der Zahl, womit wohl jeder Geschmack bedient sein dürfte. Von der gänzlich freien Sicht ohne



STATEMENTS



MARCO HÄNTSCH: *Ein Rennspiel ohne Konkurrenz. Formel-1-Fans können sich die Königsklasse des Motorsports nur in einer noch realistischeren und unterhaltsameren Form auf den heimischen Bildschirm holen. Vor allem die verbesserte künstliche Intelligenz der computersteuerten Gegner hat es mir angetan.*



MARCUS HÖFER: *Obwohl ich lieber Grand Prix 2 auf dem PC spiele, hat mich Formel 1 '97 in den Bann gezogen. Die langen Ladezeiten, das magere Setup und die nervigen Kommentatoren können dem sehr guten Gesamteindruck nichts anhaben. Neben V-Rally ist es mein absoluter Favorit auf der PlayStation.*



FREDERIC BERG: *Ich habe mal gehört, als Couchpotatoe einem Formel-1-Rennen auf RTL zu folgen soll interessant sein - na, ich weiß nicht. Psygnosis' F-1-Simulation hingegen sorgt für Stimmung im Wohnzimmer, obgleich ich mir mehr bzw. weniger (denn weniger wäre mehr gewesen) versprochen hatte (siehe Kritik).*



THOMAS HELLWIG: *Der Vorgänger war für mich als eingeschworener Rennspielfan ein phantastischer Freizeit-Killer mit zugegeben einigen Schwächen. Der Nachfolger ist zwar immer noch in zahlreichen Punkten verbesserungswürdig, aber allemal als eine Referenz unter den F-1-Games anzusehen.*

Trotz kleiner Fehler ist Formel 1 '97 ein echter Knaller

Dank der FOCA-Lizenz kann der Spieler gegen die Pendants der echten Fahrer antreten. Lediglich auf Villeneuve muß verzichtet werden, da er nicht Mitglied der Formel-1-Organisation ist



eigenes Fahrzeug über die Bugansicht und die Cockpitperspektive gibt es fünf Verfolgeransichten. Diese unterscheiden sich in der Höhe über dem Asphalt und der Entfernung zum Wagen. Für den Einstieg ist eine moderate Perspektive zu empfehlen, da die Cockpitansichten sehr tief und Kurven dadurch nur schwer anzusteuern sind. Per Cheat soll übrigens noch eine Vogelperspektive eingebaut sein. Ordentlich aufgemotzt wurde

auch der Sound. Besonderes Augenmerk richteten die Sound-Tüftler auf die Sprachausgabe, die in der neuen Version um Faktor drei vergrößert wurde. Die Sprachausgabe wird aus kurzen Samples online zusammengesetzt und ermöglicht so eine vielfältige Kommentierung des Rennverlaufs. Für die deutsche Sprache gaben die RTL-Sprecher Heiko Wasser und Jochen Mass ihre Stimmen. Im Englischen stehen Murray Walker und Martin Brundle als Kommentatoren zur Verfügung. Wobei das englische Team durch die Betonung deutlich mehr Spannung erzeugen kann. Es ist mit Sicherheit Geschmackssache, ob man sich der Kommentare nach ein paar Rennen entledigt, oder ob man auf Ansagen wie „Jetzt kommt eine schnelle Rechts, und jetzt kommt eine schnelle Rechts“ nicht verzichten möchte. Einige wirklich unqualifizierte Bemerkungen erinnern sehr stark an die ak-

kritikpunkte

Die Programmierer haben sich die Mühe gegeben, die Framerate konstant auf 20 bis 25 Bilder pro Sekunde zu halten. Jedoch wird bei rechenintensiven Strecken wie zum Beispiel Monaco das selbst gesteckte Ziel deutlich unterschritten. So gibt es auf dem Track diverse Hakler. Extrembeispiel ist die berühmte Casino-Kurve, bei der die Framerate deutlich abrutscht und der Spielfluss ins Stocken gerät. Sicher gehört Monaco zu den ungeliebten Arbeiten jedes Programmierers, da die Detailfülle kaum zu bewältigen ist, aber man hätte durchaus bessere Abstriche bei den Texturen machen können, um die Framerate zu erhalten. Weniger verzeibar ist dagegen das über weite Strecken extreme Hineinploppen der Objekte, das vor allem bei den ersten Runden auf einem Track für Schwierigkeiten mit den richtigen Bremspunkten sorgen wird. Zahlreiche Grafikblitzer schmälern den Gesamteindruck zudem. Kann man diese Punkte noch durch die Hardware erklären, so steht beim Wagensetup ein echtes Ärgernis auf dem Plan. Anstatt das Setup über die Boxengasse erreichbar zu machen, haben die Coder dieses Feature im Hauptmenü untergebracht. Zwischen Fahren und Setup liegen so zwei nicht unerheblich lange Ladezeiten. Außerdem ist das Setup weder im freien Training noch während des Qualifyings erreichbar. Lediglich zwischen den Sessions können Spoilerwinkel und Bremsbalance verändert werden.





tuelle TV-Berichterstattung. Zum Beispiel dürfte es klar sein, daß eine Testrunde direkt aus der Boxengasse wesentlich langsamer ist, als eine fliegende

Runde. Dennoch moniert sich der Sprecher über die schlechtere Rundenzeit. Trotz der Vielfalt der Samples bleibt bei der Sprachausgabe auf Dauer ein Fragezeichen, obwohl Psynosis hier alle machbaren Register gezogen hat. Sicher kann man aus noch mehr Samples noch viel interessantere Kommentare zusammenstricken, aber letztendlich ist es eine Frage der Zeit und des Speicherplatzes.

Die Musik ist ordentlich produziert und bietet, wie erwähnt, im Arcade-Modus reichlich Techno. Die Simulation wird dagegen durch klassischen Rock untermauert. Zwar sind Geschmäcker verschieden,

aber über die Qualität der Musik gibt es keine zwei Meinungen. So bleibt ein solide produzierter

Soundtrack, der auch nach längerem Spielen nicht stört. Anders sieht es bei den Effekten aus. Weder Motorgeräusch noch die anderen Effektsamples können mit der Qualität des Spiels mithalten. Obwohl man seitens der Programmierer die originalen Motorgeräusche als Vorlage benutzt hat, klingen sie wie eine Mi-



Die Digitalsteuerung ist auch bei dichtem Verkehr in der Startphase ausreichend, um schnelle Ausweichmanöver zu fahren

schung aus Haarfön und Staubsauger. Eben nicht wirklich schlecht, aber auch nicht so gut wie der Rest des Spieles oder die Sounds des Vorgängers.

Die überdurchschnittlich gute Programmierung, die vielen Optionen und der durch die Bank weg exakt umgesetzte Grand-Prix-Zirkus machen dieses Spiel für jeden Formel-1-Fan zum festen Bestandteil in der Spielesammlung. Wer bereits den ersten Teil besitzt, sollte nach einem Probespiel über einen Kauf entscheiden. Alle anderen sollten genau zwischen *V-Rally* und *Formel 1 '97* abwägen. Beide Spiele liegen qualitativ sehr dicht beieinander, und es ist eine reine Geschmacksfrage, ob man lieber mit Schumi um die Ecken zirkelt oder Off-Road in *V-Rally* unterwegs ist. ■

ideallinie

Ein absolutes Novum in *Formel 1 '97* ist die Ideallinie, die es gleich in zwei Versionen gibt. Während sich ähnliche Produkte mit gestrichelten weißen Linien begnügen, setzt Psynosis auf typische Reifenabriebspuren. Diesen Spuren kann man nicht nur bestens folgen, es sieht auch noch gut aus. Die zweite Version der Ideallinie bietet außerdem rot eingefärbte Markierungen für die Bremspunkte. Andere Firmen sollten sich von dieser innovativen Idee eine Scheibe abschneiden.



Innovation pur: Die neue Ideallinie ist ein kleines Meisterwerk

XL-Wertung 90%

fahzeugphysik

Grundsätzlich gibt es bei *Formel 1 '97* vier mögliche Fehlerursachen in Sachen Setup, die in jeweils zwei Kategorien behandelt werden können.

Bremsen:

Übersteuern

Sollte das Fahrzeug beim Anbremsen der Kurven mit dem Heck ausbrechen, spricht man vom Übersteuern.

Der häufigste Grund: Der Frontflügel ist zu steil und sorgt für zu viel Druck auf die Vorderräder. Die Hinterräder müssen zuviel der gesamten Bremsenergie aufnehmen.

Die Abhilfe: den Frontflügel etwas flacher stellen. Extremwerte sollten dabei vermieden werden. Der Heckspoiler sollte entsprechend etwas steiler gestellt werden. Die Bremsbalance auf die Vorderachse verlagern.

Untersteuern

Will das Fahrzeug beim Bremsen partout nicht in die Kurve einlenken, heißt das Fachwort Untersteuern, da die Vorderräder zu wenig Kontakt mit der Fahrbahn haben.

Die häufigsten Gründe: Zu spätes Bremsen oder ein zu flacher Frontspoiler. Zuviel der gesamten Bremsenergie muß von den Vorderrädern aufgenommen werden.

Die Abhilfe: Den Frontflügel etwas steiler stellen und den Heckspoiler entsprechend anpassen. Die Bremsbalance sollte weiter nach hinten verlagert werden.

Beschleunigen:

Übersteuern

Sollte das Fahrzeug beim Her-

ausbeschleunigen aus Kurven mit dem Heck ausbrechen, übersteuert das Fahrzeug, da zu wenig Druck auf den Hinterrädern lastet.

Der häufigste Grund: Der Heckspoiler ist zu flach eingestellt.

Die Abhilfe: Den Heckspoiler steiler stellen, aber extreme Werte nahe 0 oder 100 % vermeiden. Den Frontflügel etwas abflachen.

Untersteuern:

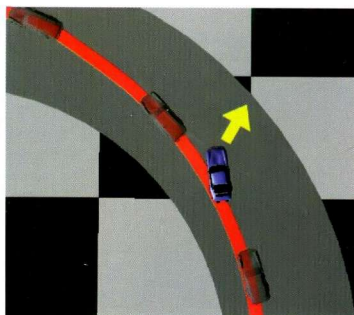
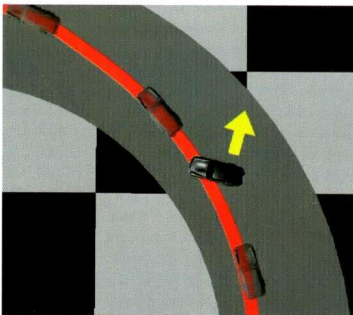
Bechleunigt der Wagen trotz Lenkbewegung am Kurvenausgang fast geradeaus, wird von Unter-

steuern gesprochen.

Der häufigste Grund: Zu steiler Heckspoiler und zu flacher Frontspoiler.

Die Abhilfe: Den Heckspoiler etwas flacher stellen und über den Frontspoiler mehr Druck auf die Vorderräder geben.

Wer Übersteuern (Bild links) und Untersteuern (Bild rechts) in den Griff bekommt, wird mit erstaunlich schnellen Rundenzeiten belohnt. Nur so kann man mit den Großen der Formel 1 um die Krone kämpfen





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.

Mehr Bewertungskriterien

Da ich mir eben beinahe eine PlayStation-Übersetzung gegeben hätte, dachte ich mir: Da setz' ich mich lieber mal hin und schreibe endlich den Leserbrief, den ich schon vor einer Ewigkeit habe schreiben wollen.

Zunächst fange ich mit etwas Lob an. Und zwar muß man sagen, daß eure Zeitschrift die wohl qualifiziertesten und zuverlässigsten Informationen rund um die Welt der Heimkonsolen bietet. Gerade der Bericht von der E3 hat mich sehr überzeugt. Auch die Tests vermitteln meistens den richtigen Eindruck über die Qualität eines Spiels und darüber, ob es ein potentieller Kandidat auf der Einkaufsliste werden könnte oder nicht. Aber gerade an dieser Stelle möchte ich ein Defizit aufzeigen! In den Infokästen sind zwar im Prinzip schon genug Infos enthalten, doch sind diese ausschließlich sprachlicher Art. Meiner Meinung nach sollte man die Einzelkriterien, aus denen die XL-Wertung zustande kommt (Gameplay, Sound, Grafik usw.) durch Prozentzahlen erweitern, da man so einen noch besseren Überblick hätte. Außerdem könnten sich dann die Leute, die bei einem Kauf vielleicht nur auf Grafik und Gameplay achten, besser entscheiden, weil z. B. diese beiden Kriterien gerade hohe Wertungen bekommen haben. Ein weiterer Pluspunkt für eure Zeitschrift ist der lockere Umgang mit den eher umstrittenen Titeln wie z. B. diverse 3D-Shooter oder Kampfspiele, denn nachdem ich in XL 8/97 die wahre Indizierungsgründung für *Doom* las, bin ich fast gestorben vor Lachen. Es sollte doch wirklich jeder selbst entscheiden können, ob und wieviel Gewalt er sich auf den Bildschirmholt.

Markus, Lahnau

XL antwortet:

Der „lockere“ Umgang mit Indizierungskandidaten kommt einfach daher, daß wir vor einem halben Jahr die (eigentlich nicht ganz abwegige) Idee hatten, im Rahmen eines Interviews in unserer Schwesterzeitschrift TOTAL! die Vorsitzende der BPJS einfach mal nach den genauen Auswirkungen von Indizierungen und Umsetzungen indizierter Spiele zu befragen. Das überraschende Ergebnis war, daß z. B. die N64-Version von *Mortal Kombat Trilogy* keinesfalls tabu war, obgleich die PSX-Variante bereits auf dem Index stand. Außerdem ist es nicht verboten, Titel wie *Doom* wertfrei (nicht lobend!) zu erwähnen. Für den Punkt Umsetzungen gibt es nun allerdings eine neue Regelung (vgl. Edi), die unsere Berichterstattung massiv einschränkt. Test und Tips & Tricks sind somit nicht mehr möglich. Wir werden es uns allerdings vorerst nicht nehmen lassen, sachlich nüchterne und nicht wertende Berichte über Spiele wie *Mortal Kombat 4* oder *Duke Nukem 64* zu bringen – es sei denn, die noch ausstehende Interpretation

des neuen Gesetzes verbietet auch das. Aber das dürfte rein rechtlich nicht der Fall sein.

Zum Thema Wertungssystem: Gameplay ist (unter Berücksichtigung des Spielumfangs) der wichtigste Faktor der Gesamtwertung. Die Präsentation, sprich Grafik und Sound, nehmen darauf nur Einfluß, wenn sie so gut oder so schlecht sind, daß sie den Spielspaß auch wirklich zum Positiven oder Negativen beeinflussen. Wir denken, daß unser System alle wichtigen Infos zu den Spielen vermittelt. Das Ergebnis der Umfrage vor einigen Monaten hat gezeigt, daß die meisten Leser unserer Meinung sind: Nur, weil in der deutschen Zeitschriftenlandschaft seit Jahren ein anderes System Usus ist, muß das nicht die beste aller Möglichkeiten sein.

Auch in Zukunft sachliche Berichterstattung zu Indizierungskandidaten

Verkaufszahlen

1. Wie lauten die aktuellen Verkaufszahlen von PlayStation und Nintendo⁶⁴?

2. Wird es eine Fortsetzung von *V-Rally* (mit Streckeneditor) geben?

Andreas Moser, Emmering

XL antwortet:

1. Auf der Internationalen Funkausstellung (IFA) gab Sony bekannt, in den vergangenen zwei Jahren insgesamt 750.000 PlayStations in Deutschland verkauft zu haben. Nintendo sprach von 350.000 N64-Geräten seit dem 1. März '97. Dabei ist zu berücksichtigen, daß es sich um an den Handel verkaufte Einheiten handelt. Die wirklich verkauften Stückzahlen (Durchverkäufe) liegen generell ein paar 10.000 Stück darunter.

2. Derzeit ist noch kein Update angekündigt. Da *V-Rally* sehr erfolgreich ist, sollte es uns wundern, wenn sich das nicht ändert.

Infrarot-Controller im redaktionellen Härtetest

Pad-Probleme

Erst mal möchte ich meine Hochachtung für euer Magazin loswerden. Es ist sehr informativ und gut aufgebaut, eure Spieletests sind sehr gut (anscheinend haben wir den gleichen Geschmack). Was allerdings die Zubehörtests angeht, muß ich euch eine saftige Ohrfeige geben. Es handelt sich um den Test der Infrarot-Controller (PS) der Firma Blaze. Haben die euch dafür etwas bezahlt? Ich zitiere: „Bis zu zehn Meter Abstand kein Problem, sogar, wenn das Joypad schräg oder nach hinten gehalten wurde, ergaben sich nicht die geringsten Schwierigkeiten. Selbst als eine andere Person zwischen Empfänger und



Rayman Competition

Ein Tusch für Rayman! Der lustige kleine Kerl hat den Sprung in Sonys Platinum-Serie geschafft, und ist ab sofort zum supergünstigen Preis von 49,90 DM erhältlich. Zur Feier des freudigen Anlasses verlost die Firma UBI Soft zehnmal Rayman für die PlayStation. Wer gewinnen will, sollte eine

Postkarte an

folgende

Adresse

schicken:



neXt Level
„Rayman“
Friedensalle 41

22765 Hamburg



Einsendeschluß ist der 13.10.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma UBI Soft sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen.

Allen anderen viel Glück!



Joypad stand, gab es keinerlei Einschränkungen.“ Ha, ha, ha! Jetzt die Fakten: Nach vier Metern ist Schluss! Weiterhin funktioniert das Memory-Menü nicht mehr. Karte zwei wird nicht angezeigt. Man kann auch nichts mehr überspielen (mit dem normalen Pad ist das kein Problem!) Bei den meisten Spielen (z. B. *Tomb Raider*, *V-Rally*, *Exhumed*, *Resident Evil* usw.) aktiviert sich während des Spielens ständig selbstständig der Pause-Modus (sehr nervig!) Habt ihr die Teile überhaupt getestet?

R. Skiba, Salzgitter

XL antwortet:

Ein kleiner Tip: Wenn man etwas kauft, das ganz offensichtlich defekt ist, kann man es in diesem unserem Lande beim Hersteller bzw. beim Händler umtauschen. Die vom Gesetzgeber vorgeschriebene Mindest-Garantiefrist beträgt sechs Monate.

PS: Wir haben besagten Infrarot-Controller nicht nur getestet, wir testen ihn sogar immer noch. Einige Redakteure benutzen ihn nämlich zu Hause – ohne das bisher auch nur die geringsten Probleme aufgetreten wären.

Capcom lieblos konvertierte Grafik entschädigt.

3. Die einzigen Infos dazu sind, daß sich Bernd Eichingers Constantin Film die Rechte gesichert hat und Alan McElroy, der Drehbuchautor des aktuellen *Spawn*-Films, das Drehbuch schreibt.

4. Geht abends die Sonne unter und morgens wieder auf? Wir gehen allerdings davon aus, daß in alter Tradition erst noch *R.E. – Championship Edition*, *R.E. Turbo*, *R.E. Alpha* und *Super R.E. Gold* kommen werden, bevor es Capcom gelingt, bis drei zu zählen.

5. Indem man keinen Speicherplatz für gerenderte Hintergründe verschwendet, sondern texturierte Polygone verwendet.

Warum steht „Matsushita M2“ auf dem Cover der neXt Level?

M2 oder nicht M2?

Warum steht auf eurem Cover „Matsushita M2“, wenn es doch gar nicht rauskommt?

John McDonald, Erlensee

XL antwortet:

M2 stand auf dem Cover, wenn wir in der Ausgabe über M2 berichtet haben. Einzige Ausnahme bildet XL 9/97, in der eigentlich der Nachruf (Seite 18 in dieser Ausgabe) stehen sollte. Allerdings haben wir nach dem Eintreffen von *Multi-Racing Championship* einen Preview für wichtiger gehalten. Auf dem Cover konnten wir die Änderung jedoch nicht mehr berücksichtigen. Dafür taucht die Nennung bereits auf dieser XL nicht mehr auf, und das wird wohl auch so bleiben.

Virtuelle Welten

1. Ist es sicher, daß *Final Fantasy VII* und *Tomb Raider 2* bis Herbst/Winter '97 erscheinen? Wann erfolgt die europäische Umsetzung von *Metal Gear Solid*? (Frühjahr oder Sommer '98)?

2. Gibt es irgendwelche Pläne für weiterentwickelte Konsolen (128 Bit oder virtuelle Welten für zu Hause)?

Arek Hojenski, Bad Neustadt

XL antwortet:

1. *FF VII* soll laut Sony am 7. November in den Handel kommen, *Tomb Raider 2* laut Eidos am 14. November. Aber bekanntlich sind Terminversprechungen niemals 100%ig sicher. *Metal Gear Solid* ist nach Verlautbarung von Konami in Deutschland leider erst im Sommer 1998 zu erwarten.

2. Kein Chiphersteller bietet derzeit eine 128-Bit-CPU an. Sollte demnächst eine entwickelt werden, dürfte sie vorerst für eine Heimkonsole zu teuer sein. Bis zur Jahrtausendwende wird 64-Bit-Technik aller Voraussicht nach das höchste aller Gefühle bleiben.

Wie kann man Resident Evil auf einer 64DD-Cartridge unterbringen?

Ortsansässiges Übel

1. Ich habe mir vor kurzem *Porsche Challenge* und einen Analog-Controller für die PSX gekauft, und es spielt sich außerordentlich gut mit den neuen 3D-Sticks. Nun wollte ich wissen, ob alle zukünftigen Spiele auch mit Analog-Controller spielbar sind, insbesondere *Resident Evil – Director's Cut*?

2. Wird es die Saturn-Version von *Resident Evil* auch für die PlayStation geben? Wenn nicht, zählt es sich aus, einen Saturn anzuschaffen?

3. Wißt ihr schon etwas über den *Res. Evil*-Film?

4. Wird es *Resident Evil 3* geben?

5. Wie kann man *Resident Evil* auf einer 64DD-Cartridge (64 MB) unterbringen?

Gerd Clement via E-Mail

XL antwortet:

1. Derzeit versprechen die meisten Entwickler, den neuen Analog-Stick zu unterstützen, falls es Sinn macht. *Resident Evil – D.C.* würde es durchaus gut tun, leider scheint in der Richtung nichts geplant zu sein. Die spielbare Vorversion, die wir in XL 9/97 vorgestellt haben, bot nur die bekannte hakelige Digitalsteuerung. Laut Virgin Interactive, dem deutschen Capcom-Vertrieb, ist auch nichts in dieser Richtung geplant.

2. Nein und nein. Wie wir im Test bereits erwähnten, ist der Battle-Modus nur ein kleines Bonus-Spielchen – eine nette Zugabe, die allerdings nicht für die lange Wartezeit und die von

Öfter mal was Neues ... ist offenbar ganz und gar nicht das Motto Nintendos. Was lange währt, wird endlich gut, trifft den Sachverhalt da schon eher. *Blas' Corps* verzögert sich von August auf Anfang September, *NBA Hang Time* und *Wayne Gretzky's 3D Hockey* von ursprünglich Juli auf September und *Lyrat Wars* schließlich auf Ende Oktober – voraussichtlich. Vielleicht nutzt man ja die Zeit, um für ordentliche PAL-Anpassungen zu sorgen (kleiner Scherz am Rande). In Japan geht es als *Seta erweitert nicht*, *Rev Limit* (ursprünglich für November 1996 angekündigt) fertigzustellen.



Diesmal hat die Verzögerung allerdings einen guten Grund. Seit kurzem beteiligt sich Nintendo an der Produktion. Da *Rev Limit* bislang vornehmlich optisch überzeugen konnte, die Spielbarkeit jedoch arg zu wünschen übrig ließ, sollen nun offensichtlich einige Nintendo-Designer dafür sorgen, daß *Setas Racer* das erste rundum gelungene, klassische N64-Rennspiel wird. Vor 1998 ist das Spiel nicht mehr zu erwarten. Ungewöhnliche Wege beschreitet hingegen Konamis erstes N64-Spiel. Die US-Version von *International Superstar Soccer 64*, erschienen am 8. August, weist bekanntlich eine ganze Reihe von Verbesserungen gegenüber dem japanischen Original *J-League Perfect Striker* (seit dem 20.12.96 im Handel) auf. Grund genug für Konami, die geänderte Version am 18. September als *Jikkyū World Soccer 3* noch einmal in Japan zu veröffentlichen.

gerüchte, gerüchte, gerüchte

Psygnosis zählt seit der E3 bekanntlich zu den N64-Entwicklern. Bis heute gab es zwar noch keine offizielle Verlautbarung, einige Indizien deuten jedoch darauf hin, daß *Formel 1* eines der ersten Spiele für Nintendos 64-Bitter werden könnte. Aus Manchester war zu vernehmen, daß Bizarre Creations keine weitere *F1*-Version für die



PlayStation entwickeln werde. Da die erfolgreiche Serie fortgesetzt werden soll, würde es keinen Sinn machen, den Geldesel in die Obhut eines anderen Teams zu übergeben – es sei denn, Bizarre wird sich in Zukunft um das N64 kümmern. Aber, wie schon erwähnt, ist dies zur Zeit nicht mehr als ein Gerücht.

n64 goes arcade

Mit *Killer Instinct* und *Cruis'n USA* debütierte das N64 ursprünglich in den Spielhallen. Relativiert wird diese Aussage allerdings dadurch, daß beide Automaten bekanntlich herzlich wenig mit Nintendos Konsolen-Hardware zu tun hatten. In Kürze könnte der 64-Bitter allerdings wirklich in den Arcades Fuß fassen – dank *Setas ALECK64*-Hardware.



Setas Kooperation mit Nintendo ist nicht neu: Bereits für NES und SNES entwickelte Seta u. a. Entwickler-Tools und Spezialchips, z. B. den in *Exhaust Heat 2* verwendeten DSP, außerdem veröffentlichte die in westlichen Gefilden weitestgehend unbekannt Firma mit *Habu Shogi* immerhin den einzigen Third-Party-Titel zum N64-Start.

ALECK64 entspricht im wesentlichen dem N64, bietet jedoch einige Erweiterungen, u. a. spezielle Sprite-Fähigkeiten und einen separaten Soundchip, der den Prozessor nicht belastet (ein Problem, das die meisten N64-Entwickler bis heute nicht in den Griff bekommen haben). Die

MIPS 4300 CPU ist mit 125 statt mit 97 MHz getaktet, ansonsten lassen sich die üblichen N64-Development-Systeme verwenden. Seta bietet ALECK 64 anderen Entwicklern an und verspricht, daß Heimumsetzungen ohne größeren Aufwand möglich seien. Ein ähnliches Prinzip nutzt Namco mit dem System-11/12-Arcade-Board (*Tekken 1-3*, *Soul Blade*), auch Capcoms *Street Fighter EX* basierte in den Spielhallen auf PlayStation-Hardware. Somit klingt Setas Projekt recht vielversprechend; bereits *Wave Race 64* konnte sich neben den Arcade-Konkurrenten *Aqua Jet* (Kotami), *Jet Wave* (Namco) und *Wave Runner* (Sega) verstecken.

Nintendos Comeback in den Spielhallen steht also nichts mehr im Wege. Wir erinnern uns: Lange vor NES oder sogar Game&Watch war Nintendo ein Spielautomaten-Hersteller (*Donkey Kong*, *Popeye*), bevor diese Ära 1985 mit *Super Mario Bros.* zu Ende ging.

setas modem

Neben der Arcade-Hardware hat Seta noch mehr zu bieten. Das in ein N64-Modul integrierte Modem wurde bereits auf der '96er Shoshinkai angekündigt und soll ab sofort den Aktienkurs der japanischen Telefongesellschaft NTT in die Höhe treiben. *Morita Shogi*, der Nachfolger von *Habu Shogi*, ermöglicht Fans des schachähnlichen Spiels (*Shogi* wird auf einem Brett aus 9 x 9 Feldern gespielt), ihr Können per Telefon mit menschlichen Gegnern zu messen. Ein landesweites Netzwerk erleichtert die Kontaktaufnahme, außerdem werden die 100 Besten in einer „Highscore-Liste“ notiert. Für andere Anwendungen erweist sich Setas Modem in der jetzigen Form als relativ ungeeignet, da die Übertragungsrate aus Kostengründen extrem niedrig angesiedelt wurde.





PlayStation MANGA G-SHOCK

PC CD-ROM NINTENDO 64 PlayStation merchandise



http://www.acme.netcologne.de

0221 - 240 88 00

NINTENDO 64

PlayStation

PlayStation

プレイステーション™

- NINTENDO 64.....299,-
- Controller64 (bunt).....59,90
- Lenkrad64(Mad Catz).....159,90
- Controller Pak (bunt).....29,90
- RGB-Kabel IIII.....39,90
- Shaker Pack.....39,90
- Blast Corps.....119,90
- Int. Super Star Soccer.....149,90
- Mario 64.....99,90
- Mario Kart64.....99,90
- NBA Hang Time.....149,90
- Star Wars.....139,90
- Turok.....139,90
- Wayne Gretzky Hockey.....149,90
- Wave Race 64.....99,90

- PlayStation + RGB & Link-Kabel.....299,-
- PlayStation + 1 x Platinum Software, 333.....99,90
- Controller (bunt).....49,90
- Controller (Sony).....44,90
- Dual Analog/Digital Controller.mit.....69,90
- Dual A/D Contr. o. Vibrationpack.....59,90
- Dual A/D C. Upgrade-Vibration-Kit.....29,90
- Memory Card (bunt).....39,90
- Memory Card (24MEG).....109,90
- Namco Fighting Stick.....99,90
- RGB-Scart-Kabel.....ab.29,90
- Link-Kabel.....29,90
- Laserpointer-Gun.....129,90
- Umboachip (jpa&us).....39,90
- Multiform-Umbau.....89,90

- Magic the Gathering.....89,90
- Marvel Super Heroes (us).....129,90
- Micromachines V3.....99,90
- Monster Truck.....99,90
- Namco Museum 4.....89,90
- Ogre Battle (us).....139,90
- Overblood.....99,90
- Parappa the Rappa.....89,90
- Porsche Challenge.....89,90
- Rage Racer.....99,90
- Rally Cross.....89,90
- Rapid Racer.....89,90
- Ray Storm.....84,90
- Ray Tracers.....84,90
- Samurai Shodown.....84,90
- Sentient.....89,90
- Soul Blade.....99,90
- Syndicate Wars.....99,90
- Suikoden.....99,90
- Super Pang Collection.....84,90
- Tenka.....99,90
- Total NBA '97.....84,90
- Vandal Hearts.....99,90
- V-Rally.....99,90
- Warcraft II (Link-fähig).....99,90
- Wild Arms (us).....119,90
- Wing Commander IV.....99,90
- Xenilus 3D/G.....89,90

- Alundra (Action-RPG).....99,90
- Arc the Lad Monster & Casino Game
- Atkanoid Returns.....99,90
- Resident Evil D.C.....119,90
- Boundary Game (Adventure).....119,90
- Breath of Fire III (RPG).....119,90
- Coolboarders 2.....119,90
- Dracula X (Castlevania).....119,90
- Fedda2 (RPG).....119,90
- Final Fantasy Tactics (RPG).....119,90
- Front Mission Alternative.....119,90
- Gamma 2000 (Shooter).....119,90
- Ghost in the Shell (Shooter).....119,90
- Gun Bullet (Ego-Shoot. Namco)119,90
- Gun Bullet + Guncon.....159,90
- I.Q. (Tüftelspiel).....99,90
- Langrissr 1&2 (RPG).....119,90
- Metal Slug (Action-Shooter).....119,90
- Monsters Paradise (Board).....119,90
- Riot Stars (RPG).....129,90
- Rockman X4 (limited Edition).....139,90
- Run About (Race).....119,90
- Salamander Deluxe (Shooter).....119,90
- Samurai Splits (RPG).....129,90
- Stressless Lesson (Puzzle).....109,90
- Space Invaders (Kult).....79,90
- Time Crises + Gun (Ego-Shooter)159,90
- The Bombing Islands (Tüfel).....99,90

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

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

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

Merchandise

- Hint-Books.....
- Final Fantasy VII.....34,90
- MK Trilogy.....34,90
- Mario Kart.....29,90
- Soul Blade.....34,90
- Tekken II.....34,90
- Tekken III.....39,90
- Tomb Raider.....29,90
- Turok.....29,90
- Poster.....ab 5,00
- Soulblade DIN A1.....25,00
- Tekken III (51,5x78,5cm).....25,00
- PlayStation Cap.....29,95
- Final Fantasy VII T-Shirt.....49,95

- Aber's Odyssey.....99,90
- Agent Armstrong.....89,90
- Broken Helix.....99,90
- Command&Conquer.....89,90
- Crash Bandicoot.....99,90
- Crow: City of Angels.....89,90
- Crypt Killer+Just Laser-Gun.....199,90
- Dragonheart.....89,90
- Dungeon Keeper.....99,90
- Dynasty Warriors(Sangoku Musou)119,90
- Excalibur.....89,90
- Fatal Fury Real Bout.....84,90
- Final Fantasy 7 us (VORBESTELLEN).....139,90
- Formel 1 '97.....109,90
- Hercules us.....119,90
- International Super Star Soccer Pro.89,90
- King of Fighters.....79,90
- Last Vikings II.....99,90
- Last World.....99,90

PlayStation PLATINUM

- Allen Trilogy.....49,90
- Cool Boarders (jp).....49,90
- Destruction Derby.....49,90
- Dragon Ball Z (jp).....49,90
- Formula Circus (jp).....49,90
- Need For Speed.....49,90
- Overblood (jp).....49,90
- Ridge Racer.....49,90
- Ridge Racer Revolution.....49,90
- Road Rash.....49,90
- Tekken.....49,90
- Wipe Out.....49,90

...weitere Titel am Lager!!!



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

Akira.....39,90

Applesed.....39,90

Armige III.....39,90

Battle Angle Allta.....29,90

Bubblegum Circus.....39,90

Devil Hunter Tonko.....49,90

Green Legend Ran.....49,90

Streetfighter II TV Box.....59,90

Lily C.A.T.....39,90

M.D.Geist.....39,90

Macross.....39,90

Plastic Little.....39,90

Rec. of Lostos War.....49,90

Streetfighter II TV Box.....59,90

MANGA

Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung
PlayStation mit 4 Spielen.....ab 24,00
Nintendoe64 mit 2 Spielen.....ab 24,00
.....einfach anrufen

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

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

Fachhandelsanfragen erwünscht

Bei uns im Laden...

- * Softwarepräsentation
- auf 2 Großbild-Leinwänden
- mit GlasTron-3D-Visier
- auf Demo-Displays
- * Internet-Terminals

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 entstehenden 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.

* Juli 1994, † Juli 1997

Juli '94:

Erste Gerüchte über einen 3DO-Nachfolger (Bulldog) machen die Runde.

Sept. '94:

Die 3DO-Company bestätigt das Projekt (M2 accelerator). M2 steht für mark 2, also Norm/Stufe 2. Neben einer eigenständigen Konsole soll es einen 64-Bit-Aufsatz für das 3DO geben.

Nov. '94:

3DO-Gründer Trip Hawkins (ehemals Gründer von Electronic Arts) fabuliert von einer Leistungsfähigkeit von weit über 1 Mio. Polygone pro Sekunde.

Mai '95

Die 3DO-Company präsentiert die gerenderte Racing Game-Demo. Die Aussage von Trip Hawkins, dies sei mit M2 in Echtzeit möglich, wirkt wenig überzeugend. Geplantes Release Ende '95 für unter 400 Dollar.

Juni '95

Die ersten Gehäuse-Varianten von Panasonic/Matsushita und Goldstar werden auf der E3 präsentiert. Ansonsten gab es außer den Chips nichts zu sehen.

Juli '95

Die ersten Entwicklungssysteme werden den Third-Parties angeboten. 15 Titel sind angeblich in Arbeit.

Dez. '95

Matsushita erwirbt von der 3DO-Company die alleinigen Rechte an der M2-Technologie. Kostenpunkt: 100 Millionen Dollar

Feb. '96

Gerüchte bringen Sega mit dem M2 in Verbindung.

April '96

Sega dementiert. Man sei von der Leistung der Hardware nicht überzeugt. Konami gibt bekannt, Arcade-Spiele auf M2-Basis zu entwickeln.

Juli '96

Matsushita stockt die Hardware auf. Zwei anstatt einer Power-PC-602-CPU geben im M2 den Takt an

Aug. '96

Panasonic Wondertainment, Matsushitas Software-Abteilung, verkündet, daß das M2 zu einem späteren Zeitpunkt DVD-Laufwerke unterstützen werde. Capcom soll an M2-Projekten arbeiten.

März '97

Matsushita läßt sich weder auf der Tokyo-Toy-Show noch auf irgendeiner anderen bedeutenden Messe blicken.

Juli '97

Matsushitas Präsident erklärt, es werde keine Videospielkonsole M2 geben.

m2 – ein nachruf

Die Nachricht vom endgültigen Aus für den 3DO-Nachfolger M2 am Rande der E3 in Atlanta sorgte kaum noch für Aufsehen. Zu offensichtlich deutete das endlose Hinauszögern der Hardware-Präsentation (im Gegensatz zum anderthalb Jahre verspäteten N64-Launch gab es praktisch keinerlei Infos) auf ernstzunehmende Probleme hin. Einzige die Summe, für die Matsushita die Hardware erwarb, ließ den Release noch möglich erscheinen. Nun haben sich die 100 Millionen Dollar jedoch in Luft aufgelöst.



Allerdings wäre es für Matsushita mit Sicherheit noch teurer geworden, wenn man den Sprung ins kalte Wasser gewagt hätte. Denn 64-Bit-Technik allein macht noch keinen Sommer, ohne ausreichende Software-Unterstützung ist nun einmal im hart umkämpften Konsolenmarkt kein Blumentopf zu gewinnen. Diese Erfahrung muß bekanntlich Nintendo zur Zeit in Japan machen: Mit gerade einmal 20 N64-Spielen nach einem Jahr Marktpräsenz hält sich der Zuspruch der Videospieler in Grenzen.

Federn lassen muß vor allem die japanische Software-Schmiede Warp. Mit dem Horror-Adventure *D2* setzte sie einzig und allein auf M2. Seit über zwei Jahren, seitdem die ersten Entwicklungssysteme erhältlich sind, war dieses Projekt in Arbeit. Nun bleibt Firmengründer Kenji Eno nur noch die Wahl, den Titel an irgendeine PC-Beschleunigerkarte anzupassen, auf PlayStation oder Saturn runterzurechnen, oder aber noch ein gutes Jahr auf die nächste Sega-Konsole zu warten. Vor dieser Wahl stehen auch die wenigen übrigen M2-Entwickler: *IMSA Racing* von Studio 3DO ist fertiggestellt, *Power Crystal* von Perceptions und *World League Soccer* von Silicon Dreams sind die einzigen bestätigten Projekte für die



64-Bit-Konsole. Aus Interplays *Clayfighter 3* wurde ein N64-Spiel, *Iron and Blood* von Take 2 erschien für PSX und Saturn.



1995 wurde eine Racing Game-Demo präsentiert

Möglicherweise hat M2 ja noch eine Zukunft in den Arcades. Bislang hat Konami nach dem M2-Experiment *Polystars* noch keinen weiteren Titel angekündigt, der die Hardware nutzen soll. Ganz im Gegenteil: Auf absehbare Zeit sollen alle zukünftigen Spiele das technisch überragende und in der Herstellung relativ günstige Cobra-Board nutzen.



Warps D2 wurde exklusiv für M2 entwickelt

Von Capcom heißt es seit einiger Zeit, man arbeite an einem M2-Automaten. Ob dieser jemals das Neonlicht der Arcades erblicken wird, ist jedoch fraglich.

Matsushita ließ derweil verlauten, man habe ganz andere Pläne: Laut Firmen-Präsident, Yoichi Morishita, werde die Technologie nicht in einer Spielkonsole Verwendung finden, sondern in einem „Multi-Funktions-Terminal“ recycelt werden – eine der Funktionen soll Videospiele sein. Das M2 als Set-Top-Box? Rest in peace.



Trip Hawkins verkaufte die M2-Technologie für 100 Millionen Dollar an Matsushita

saturn 2 – der status quo

Der führende PC-Grafikarten-Hersteller 3Dfx verbreitete noch vor wenigen Wochen die frohe Kunde von der Zusammenarbeit mit Sega an der zukünftigen Konsolen-Hardware. Seit März dieses Jahres arbeite man an einem Chip-Set für das Gerät, das unter dem Projektnamen Black Belt die Gerüchteküche beschäftigte. Ende Juli kam dann überraschend das Aus. Sega of America setzte die Chefetage von 3Dfx davon in Kenntnis, daß die Zusammenarbeit beendet sei, obwohl Sega wenige Monate zuvor erst für zwei Millionen Dollar Anteile an 3Dfx erworben hatte. Marketing Manager, Chris Kramer, zeigte sich enttäuscht von dieser Entscheidung, betonte aber, daß sie weder durch zu hohe Kosten noch zu schwache technische Performance der geplanten Hardware begründet ist. Sega hat dieser Aussage nicht widersprochen – kein Wunder, schließlich wurde die Existenz eines Saturn-Nachfolgers bislang noch nicht einmal offiziell bekanntgegeben. Zur Zeit ist noch unklar, ob die Vereinbarung, die neue Technik stehe für drei Jahre exklusiv Sega zur Verfügung, weiterhin bindend ist. 3Dfx hat durchblicken lassen, daß man die Möglichkeit nicht ausschließt, in diesem Fall vor Gericht zu ziehen.

Der lachende Dritte ist auf jeden Fall 3Dfx's größter Konkurrent im Bereich der PC-Grafikbeschleuniger-Karten, Videologic. Deren PowerVR-Technik ist es nämlich, die nun mit Segas neuer Hardware in Verbindung gebracht wird.

Es steht fest, daß Sega von Anfang an nicht auf einen Partner setzte, sondern zwei Eisen



im Feuer hatte. Während Sega of America mit 3Dfx zusammenarbeitete, startete Sega Japan ihr Projekt (Codename Dural, nach dem *Virtua Fighter*-Endgegner benannt) zusammen mit Videologic, die massiv von dem japanischen Multi-Konzern NEC unterstützt werden. Offenbar gab dieser starke Partner den Ausschlag. Nicht zum ersten Mal, denn schon beim Saturn kooperierte Sega mit einem japanischen Unternehmen (in dem Fall Hitachi), während angeblich auch die US-Firma, Lockheed Martin, die Entwickler der Arcade-Hardware Model 2 und 3, eine Heimkonsole im Auftrage Segas plante. Als Konsequenz dieser strategischen Entscheidung wurde die Hardware-Abteilung von Sega of America geschlossen.

Im PC-Bereich ist 3Dfx zur Zeit zwar die be-

vorzugte Grafikkarte bei den Software-Entwicklern, doch sagt das nichts über die zukünftige Konsolen-Hardware aus. Das neue PowerVR-Chip-Set (Codename Highlander) von Videologic soll die vierfache Leistung des bekannten PCX2-Chip-Sets bieten. Auf jeden Fall sollte die neue Hardware leistungsfähiger werden als das Model-3-Board, das ca. 900.000 texturierte Polygone pro Sekunde darstellen kann. Denn Segas unumstrittene Stärke sind die Arcade-Umsetzungen, folglich sollte eine Heimkonsole, die angeblich gegen



Ende 1998 weltweit zeitgleich auf den Markt kommen wird, eine problemlose Konvertierung der aktuellen Arcade-Automaten ermöglichen. Den Hauptprozessor soll übrigens erneut Hitachi liefern: die 64-Bit-CPU SH-4 ist ein direkter Nachfolger der beiden Saturn-CPU's. Noch keinerlei verlässliche Infos gibt es zum Speichermedium. Ob nun ein schnelles CD-ROM-, DVD- oder ein völlig anderes Laufwerk genutzt wird, ist offenbar noch nicht entschieden.

Model-3-Automaten

Bisher gibt es fünf verschiedene Spiele, die auf der Model-3-Technologie basieren – sie gelten als heißeste Kandidaten für eine Saturn-2-Umsetzung.



Scud Race/Super GT



The Lost World



Virtua Fighter 3



Le Mans 24



Virtua Striker 2

**DER DEUTSCHE
VERSANDSPEZIALIST**



THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-
SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER ENMESSE IN NÜRNBERG

ENDLICH LIEFERBAR

Warcraft 2 (SA/PSX) 89,-

Abe's Odyssey - Oddworld (PS) 94,-

LAP 1/8 POS 23/24

Formel 1 '97 (PS) 109,-

Blast Corps (N64) 119,-

NINTENDO 64
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
CONTROL PAD - ORIG. VERSCH. FARBEN (ROT GRÜN, BLAU, GELB, SCHWARZ, GRAU)
TRIDENT PAD 49,-
TRIDENT PRO PAD 59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
MADCATZ LENKRAD NEUE VERSION 149,-
INKL. PEDALEN UND HARD-EINSCHUB UND RUMBLE-FUNKTION
GAME BUSTER 99,-
GAME KILLER - SCHÜMMELMODUL 69,-
MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIG. 34,-
MEMORY CARD 5 MEG 79,-
ANTENNENKABEL ORIG. 49,-
BLAST CORPS 119,-

**JETZT ZUM
KNALLERPREIS:
SEGA SATURN
289,-**

**SONDERAKTION
SATURN-Geräte liefern
wir portofrei**

**THEO-KRANZ-VERSAND-
SEGA-FINANZIERUNG**
BEI SEGA ARTIKELN
RATENZAHLUNG MÖGLICH
FRAGEN SIE NACH UNSEREN
FINANZIERUNGSANGEBOTEN

- SEGA SATURN 289**
DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-KABEL,
CONTROL PAD, BATTERIE, SEGA
TIPS&TRICKS BUCH, 2 DEMO-CDs
SEGA SATURN TOMB RAIDER SET 349
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER
6-PLAYER-ADAPTER
CONTROL PAD ORIG. 44,-
CONTROL PAD ORIG. 109,-
EXPLOREUR PAD 24,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
ARCADE RACER LENKRAD 109,-
JUNK PERMANENT 139,-
PREDATOR GUN PISTOLE 69,-
GAME BUSTER SCHÜMMELMODUL 79,-
MEMORY CARD 4 MBIT 49,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 94,-

- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
MEMORY CARD PLUS 40 MBIT 99,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54,-
ACTUA SOCCER CLUB EDITION 89,-
ACTUA TENNIS 89,-
ADIDAS POWER SOCCER 79,-
ASSAULT RIGS 69,-
ATLAS (US) (O) 79,-
BATTLE SPORT 84,-
BATTLE STATIONS 89,-
BEDLAM 99,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
COMMAND & CONQUER 99,-
CONQUEST 99,-
DARK SAVIOR 89,-
DARKLIGHT CONFLICT 89,-
DISC WORLD 2 99,-
DRAGON FORCE (SEPT.) 89,-
EXHUMED 94,-

- MEGA MAN X3 89,-
NEED FOR SPEED 89,-
NHL '98 (NOV.) 89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY (OKT.) 84,-
NHL POWERPLAY 89,-
PANDEMONIUM 84,-
RESIDENT EVIL (SEPT.) 99,-
RETURN FIRE 89,-
SEGA RALLY 84,-
SEGA TOURING CAR (NOV.) 109,-
SHINING THE HOLY ARK 89,-
SKY TARGET 79,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND 94,-
SONIC R - SONIC T.T. (NOV.) 99,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO 69,-
SWAGMAN 79,-
TETRIS PLUS (SEPT.) 79,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER 29,-

- FIGHTERS MEGAMIX 99,-
FIGHTING FORCE (OKT.) 99,-
FIRE GHOSTS 99,-
HEART OF DARKNESS 99,-
HEXEN 99,-
INDEPENDENCE DAY 89,-
JUR. PARK - LOST WORLD (NOV.) 89,-
KING OF FIGHTERS MIT EXP. MODUL (NOV.) 89,-
LAST BRONX (OKT.) 89,-
LOST VIKINGS 2 89,-
MADCATZ NINJA (SEPT.) 99,-
MASS DESTRUCTION 89,-
MANX TT SUPER BIKE 99,-
MECHWARRIOR 2 89,-

- TORICO GEKKA MUGENTAN 89,-
TRASH IT 89,-
VIRTUAL POOL 84,-
WORLDWIDE SOCCER '97 84,-
WORLDWIDE SOCCER '98 (OKT.) 99,-

Playstation
SONY PLAYSTATION 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
SCART-KABEL UND DEMO-CD
CONTROL PAD ORIG. 49,-
ANALOG CONTROL PAD - ORIG. 59,-
(ZWEI STEUERHEFTEN)

**ZUSATZ
0180 5**

0931/3

NINTENDO 64

- CLAYFIGHTER 63 1/2 144,-
EXTREME G (NOV.) 144,-
FF FIGHT POSITIONING (NOV.) 144,-
HEXEN 64 (SEPT.) 144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 139,-
LYLAT WARS - STARFOX 64 (OKT.) 139,-
INKL. RUMBLE PAK 89,-
MARIO KART 64 139,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP (OKT.) 139,-
NBA HANG TIME (SEPT.) 129,-
PILOTWINGS 64 109,-
STAR WARS 129,-
SUPER MARIO 64 89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER 24,80
TUROK DINOSAUR HUNTER 119,-
WAVE RACE 64 89,-
WAYNE GRETZKY'S SUPERHIT (SEPT.) 129,-



STATION MASTER JT PAD	34,-	INDEPENDENCE DAY	89,-
PSX FCOLOUR PAD	34,-	INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	99,-
ALPS PAD	89,-	JOE BLOW (SEPT)	99,-
NAMCO MEGACON PAD	89,-	LEGACY OF KAIN	89,-
NAMCO ARCADE COM. STICK	89,-	LEGACY OF KAIN	89,-
ANALOG STICK	119,-	LIFEFORCE TENKA	89,-
MAUS INKL. MAUSPAD	59,-	LOST VIKINGS 2	79,-
CONTROL PAD-VERL/FINGERUNG	19,-	MACHINE HUNTER	89,-
MULTI TAP	69,-	MADDEN NFL '98 (SEPT)	89,-
VHF X CELEBRATOR LENKRAD	139,-	MAGIC THE GATHERING (SEPT)	89,-
NISS. BEHÄLTEN	89,-	MASS DESTRUCTION	84,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-	MEGA MAN 2	89,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-	MEGA MAN 3 (SEPT)	89,-
GAME BÜSTER SCHUMMELM.	89,-	MEGA MAN X3	89,-
PLAYSTATION CHEATBUCH	27,80	MEGA MAN BATTLE CHASE (SEPT)	89,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	79,-	MICRO MACHINES V3	99,-
MEM. CARD 15 BLOCKS ORIG.	39,-	MICKEY'S WILD ADVENTURE	95,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	69,-	MIDNIGHT RUN	99,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	89,-	MONSTER TRUCKS	89,-
MEM. CARD PLUS 480 BLOCKS	89,-	MOTO RACER (OKT)	89,-
MEM. CARD PLUS 720 BLOCKS	109,-	MOTOR MASH (SEPT)	89,-
BAG BUNDLE INKL. TASCH.	89,-	MUSEUM PIECE 4	85,-
CONTROL PAD, MEMORY CARD	89,-	NANOTEK WARRIOR	89,-
ANTENNENKABEL	39,-	NASCAR '98 (OKT)	89,-
XTREME GAMES	85,-	NBA HANGTIME	89,-
4-2-1 BASKETBALL	69,-	NEED FOR SPEED II	89,-
A-TRAIN	89,-	NHL '98 (SEPT)	89,-
ABELS ODDYSEE - ODDWORLD	94,-	NHL BREAKAWAY (OKT)	89,-
ACTUA TENNIS	89,-	NHL OPEN ICE (SEPT)	99,-
ADIDAS POWER SOCCER INT.	99,-	NHL POWERPLAY	84,-
AGENT ARMSTRONG	84,-	NOTE (SEPT)	89,-
ALL STAR SOCCER	89,-	NUCLEAR STRIKE	89,-
ATARI ARCADE'S GREAT	74,-	OVERBLOOD	89,-
BEATLE RACER CHAMPIONS (SEPT)	84,-	PANORAMION	79,-
BATTLE STATIONS	89,-	PAPER MACHO (SEPT)	89,-
BEAST WARS (OKT)	89,-	PERFECT WEAPON	89,-
BLEIUSS 2 (DEZ)	79,-	PGA TOUR '98 (SEPT)	84,-
BROKEN HELIX	99,-	PITFALL 3D (SEPT)	89,-
BUBBLE BOBBLE 2 (SEPT)	79,-	PLAYER MANAGER	89,-
BURBLES	89,-	PORSCHE CHALLENGE	85,-
BUG RIDERS (OKT)	84,-	RAGE RACER	99,-
BUST-A-MOVE 3 (OKT)	84,-	INKL. NAMCO DEMO-CD	99,-
CARNAGE HEART	85,-	RALLY CROSS	85,-
COMMAND & CONQUER	99,-	RAPID RACER (OKT)	89,-
COMMAND & CO. 2 (NOV)	109,-	RAY STORM	85,-
CONTRA LEGACY OF WAR	84,-	RAY TRACERS	85,-
CRASH BANDICOOT	109,-	REBOOT (SEPT)	89,-
CROWD CITY OF ANGELS	79,-	REBEL ASSAULT II	89,-
CRYPT KILLER	99,-	RESIDENT EVIL DIRECT CUT (NOV)	84,-

TOP-SPIELE

ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

Playstation

3D LEMMINGS	39,-	AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY	59,-	ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
AMOK	49,-	BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM	49,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-	DESCENT 2	59,-
DISCWORLD	59,-	DESTRUCTION DERBY - PLATIN.	49,-
FIFA SOCCER 97	49,-	EXHUMED	69,-
FIGHTING VIPERS	39,-	FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
GUN GRIFFON	39,-	FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
HANG ON	39,-	FIFA SOCCER 97	69,-
MADDEN NFL 97	39,-	GREMLINS ACTUA SOC. - PLAT.	49,-
NBA LIVE 97	49,-	NBA LIVE 97	69,-
NHL 97	49,-	NHL 97	69,-
NIGHTS MIT 3D-PAD	69,-	OLYMPIC SOCCER	39,-
PANZER DRAGON 2	49,-	PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
PGA TOUR 97	49,-	RAYMAN - PLATINUM	49,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-	RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
SOVIET STRIKE	49,-	ROAD RASH - PLATINUM	49,-
STORY OF THOR 2	49,-	SPACE JAM	69,-
TOMB RAIDER	69,-	STARWINDER	39,-
TUNNEL B1	49,-	TEKKEN - PLATINUM	49,-
VIRTUA FIGHTER 2	69,-	TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
VIRTUA HYDLIDE	39,-	WORMS - PLATINUM	49,-
VIRTUA ON	39,-		
WIPEOUT	39,-		
WORLD SERIES BASEBALL 2	39,-		

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
SWAGMAN	89,-
SYNDICATE WARS	89,-

TECHNICAL	109,-
TEN PIN ALLEY	89,-
TEST DRIVE OFF-ROAD	89,-
TETRIS PLUS (SEPT)	79,-
TIGER SHARK	94,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOMB RAIDER 2 (NOV)	89,-
TOSHINDEN 3 (OKT)	85,-
TOTAL DRIVIN' (SEPT)	84,-
TOTAL NBA '97	85,-
TRANSPORT TYCOON	89,-
TRASH IT	89,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	95,-
X-BANDY	89,-
VANDAL HEARTS	99,-
VIRTUAL BASEBALL '97	84,-
VIRTUAL POOL	89,-
VMX RACING	89,-
WARCRAFT II (AUG.)	89,-
WARGODS (SEPT)	79,-
WCW VS. THE WORLD (SEPT)	94,-
WOLFENSTEIN 4	89,-
WING OVER (SEPT)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
X-COM 2 TER. FROM THE DEEP	95,-
X-COM 3 APOCALYPSE (SEPT)	89,-
XEVIOUS 3D	85,-

SCHNELL, SCHNELLER.

THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL SERVICE: IHRE BIS 15:30 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 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZÄHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

HANDLERANFRAGEN ERWUNSCHT

Fax 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS

SCHNELLSERVICE

FÜR UNSERE KUNDEN

IN ÖSTERREICH

LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

1 DM = 7,5 ÖS. PORTO 6,90 DM ZZGL NN

TAMAGOTCHI

- BANDAI - ORIGINAL 99,-
- POCKET MAX - DT. (HUND) 39,-
- REKI - DT. (HUND) 29,-
- TAMAGOTCHI FAN-SET 29,95
- TAMAGOTCHI FAN-STICKERBUCH 14,95
- TAMAGOTCHI FAN-TAGEBUCH 14,95
- TAMAGOTCHI POSTKARTENBUCH 9,95

HOTLINE

211844

DARKLIGHT CONFLICT	84,-	RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
DEATHRIP DUNGEON (NOV)	89,-	RIOT	95,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-	ROAD RAGE	89,-
DISCWORLD 2 (NOV)	99,-	ROBOTRON X	89,-
EXCALIBUR 2555 AD	94,-	ROSCO MCQUEEN (OKT)	89,-
FANTASTIC 4	84,-	SENTIENT	99,-
FATAL FURY	85,-	SIM CITY 2000	84,-
FIGHTING FORCE (OKT)	99,-	STAR BLADE	89,-
FIGHTING FANTASY VI (NOV)	109,-	SOVIET STRIKE	89,-
FORMEL 1	109,-	SPEEDSTER	89,-
FORMEL 1 97 (SEPT)	109,-	SPIDER	84,-
FORMULA KARTS (SEPT)	99,-	STADT DER VERLORENEN KINDER/95	95,-
G POLICE (OKT)	109,-	STREETFIGHTER EX PLUS (NOV)	89,-
HERC'S ADVENTURE (SEPT)	89,-	SUKKODEN	89,-
Heroes (OKT)	89,-	SUPER FOOTBALL CHAMP. (SEPT) 94,-	94,-
HEXEN	89,-	SUPER PANG COLLECTION (SEPT) 94,-	94,-

545222

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ



7 (PS) 109,-



Discworld 2 (SA/PS) 99,-



Jurassic Park: Lost World (SA/PS) 89,-



Street Fighter EX plus Alpha (PS) 89,-

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

Zelda 64

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: In-house Erhältlich: Ende '97 (jp)

Nicht nur die Erwartungen an Nintendos erstes hauseigenes Action/Adventure für das Nintendo⁶⁴ werden immer größer. Vor wenigen Stunden gab Nintendo bekannt, was neXtl Level bereits in Ausgabe 5/97 vermutet hatte: *Zelda 64* wird nicht wie geplant als

128-MBit-Modul erscheinen, sondern auf einer sage und schreibe doppelt so großen Cartridge. Wahrscheinlich beabsichtigt Nintendo, das 256-MBit-Monster mit einer Unmenge von Sprachsamples zu versehen (wesentlich mehr als bereits in *StarFox 64*/*Lylat Wars*), um



Wenn Link den Sattel gefunden hat, kann er auf dem Pferd reiten

IN JAPAN ERSCHEINT ZU WEIHNACHTEN MIT ZELDA 64 DAS ERSTE 256-MBIT-MODUL FÜR DAS N64



Kämpfe mit den Gegnern wurden actionlastig in Szene gesetzt



Im neuesten Zelda-Sequel gibt es wieder sehr viel zu entdecken

im Vergleich mit *Final Fantasy VII*, welches gar keine hat, in diesem Punkt aufzutumpfen. Dies allein muß aber nicht der Grund für die Kapazitätserweiterung des Moduls sein. Da Miyamoto immer wieder betonte, daß er Schwierigkeiten hat, alle seine Ideen unterzubrin-

gen, wurde die Entscheidung, die Speichergöße der Cartridge zu erhöhen, vermutlich auch zugunsten weiterer Spielelemente gefällt. Bleibt zu hoffen, daß Big N auf der Shoshinkai im November *Zelda 64* endlich uneingeschränkt der Weltöffentlichkeit präsentiert. ■

Legion X

System: N64 Hersteller: Hudson Soft Entwickler: In-house Erhältlich: Ende '97 (jp)



Am zweiten Tag der E3 präsentierte Hudson Soft ohne Vorankündigung ein Mech-Battle-Game namens *Legion X*. Die Überraschung bestand in erster Linie jedoch darin, daß dieses Spiel präsentiert wurde, obwohl es, gelinde ausgedrückt, bescheiden aussah. Inzwischen sind die Programmierer

offenbar ein ganzes Stück vorangekommen. Ähnlich wie bei Segas *Virtual On* muß der Spieler sein Können im Zweikampf mit anderen Mechs unter Beweis stellen. Die verschiedensten Roboter haben diverse Standard- und Special-Moves (diese müssen zunächst aufgeladen werden) im Repertoire, können laufen, rammen, springen und dergleichen mehr. Gegen Ende des Jahres erscheint der Titel in Japan, wenn bis dahin ein Distributor gefunden wurde, findet ein US-Release noch vor Weihnachten statt. Über eine Veröffentlichung in Europa gibt es noch keine Äußerungen. ■



Jeweils zwei Roboter bewegen sich durch größere Arenen und machen sich dann mit unterschiedlichen Moves gegenseitig den Garaus

Hybrid Heaven

System: N64 Hersteller: Konami Entwickler: KCEO Erhältlich: 2. Quartal '98



Während Konami mit *Metal Gear Solid* exklusiv für die PSX einen absoluten Spitzentitel im Bereich der Action/RPG-Spiele ent-



wickelt, wird gleichzeitig im selben Hause an einem ähnlichen Spiel ausschließlich für das Nintendo⁶⁴ gearbeitet. *Hybrid Heaven* spielt in

der nahen Zukunft und verspricht einen neuen Standard im Genre zu setzen.

Dies soll nicht nur für die grafische Präsentation gelten, sondern auch für das, laut Hersteller, absolut überwältigende Gameplay. Über Feinheiten diesbezüglich hüllt Konami derzeit zwar noch den eisernen Mantel des Schweigens, es ist jedoch stark anzunehmen, daß dieser auf der Shoshinkai zumindest ein kleines bißchen gelüftet wird. ■



Viele verschiedene Gegner stellen sich dem Helden in den Weg

nintendo64 news

F-Zero 64

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: In-house Erhältlich: Anfang '98



F-Zero 64 hält sich mit grafischen Details vornehm zurück, überzeugt dafür aber um so mehr durch seine atemberaubende Geschwindigkeit



Während Acclaim kürzlich mit einer beinahe fertiggestellten Version von *Extreme-g* die geheiligten Räume der neXt-Level-Reaktion betrat (siehe Seite 26f.), geizt Nintendo noch immer mit Informationen rund um *F-Zero 64*. Wie auf den neuesten Screenshots deutlich zu sehen ist, wurde der anfangs vorherrschende Nebel nun

weitestgehend vom Bildschirm verbannt. Nintendo ließ verlauten, es gäbe bisher keine Probleme bei der Realisierung des hochgesteckten Ziels, das Game mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde ablaufen zu lassen. Außerdem verspricht Miyamoto ein völlig anderes Fahrverhalten bei jedem der acht verschiedenen Gleiter. ■

Lamborghini 64

System: N64 Hersteller: Titus Entwickler: In-house Erhältlich: Oktober/November



In grafischer Hinsicht ist *Lamborghini 64* das bislang vielversprechendste Rennspiel für das N64. Leider konnte die Steuerung, bei der auf der E3 gezeigten Version, noch nicht ganz überzeugen. Inzwischen soll sich in diesem Punkt einiges getan haben. Der Spieler hat die Wahl zwischen vier verschiedenen Sportwagen, vom Lamborghini Diablo bis zum Porsche 911, um auf insgesamt sechs verschiedenen Strecken Rennen zu absolvieren. Auch an einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Leute wurde gedacht, ebenso wie an die Unterstützung des Rumble Paks. ■



T64

System: N64 Hersteller: tba Entwickler: Factor 5 Erhältlich: Ende '98



T64 befindet sich derzeit noch in der Konzeptionsphase. Es existiert nur eine sogenannte „Prototyp-Demo“ (oben) sowie diverse Design-Studien (links)

Das deutschstämmige Programmiererteam von Factor 5 ist aus der Vergangenheit dafür bekannt, eine Hardware technisch bis auf das aktuelle Maximum auszureizen. Neben einem noch geheimen N64-Projekt arbeiten die Entwickler derzeit an *T64*. Der Held hat allerdings nichts mit *Turrican* vom SNES zu tun, obwohl das Spiel artverwandt ist. Aufgrund rechtlicher Unstimmigkeiten kann und will Factor 5 den bei Softgold geschütz-

ten Charakter nicht mehr benutzen. Der neue Held heißt Tornado und bedient sich einiger Fähigkeiten seiner Namensvorbilder Thor (nordischer Donnergott) und Tornado. *T64* befindet sich noch in einem sehr frühen Stadium, soll jedoch der Spielbarkeit und dem Actiongehalt von *Turrican* in nichts nachstehen. Wie viele andere Next-Generation-Spiele, wird sich auch *T64* in einer komplexen 3D-Umgebung abspielen. ■

Lylat Wars

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: In-house Erhältlich: ab Oktober



Obwohl die Buchstaben über den Arwings die Kumpanen deutlich kennzeichnen, geraten sie manchmal ungewollt in die eigene Schußbahn

Laut Nintendo of Europe wird Lylat Wars nicht mehr im September, sondern erst am 3. Oktober erscheinen. Das Spiel soll qualitativ dem NTSC-Pendant weitestgehend ebenbürtig sein. Angeblich wurde diesmal eine Anpassung ohne PAL-Balken vorgenommen, mit Geschwindigkeitseinbußen muß jedoch vermutlich gerechnet wer-

den. Wenn es soweit ist, wird neXt Level auf jeden Fall einen kritischen Blick auf das Produkt werfen. Lylat Wars wird inklusive Rumble Pak für ca. 130 DM angeboten werden und über wahlweise englische und lylatanische Sprachausgaben sowie englische, deutsche und französische Texteinblendungen verfügen. ■

Wetrix

System: N64 Hersteller: tba Entwickler: Zed Two Erhältlich: tba



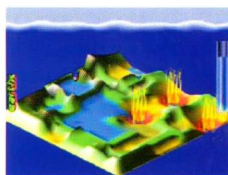
Wetrix bietet eine für ein Puzzle-spiel ungewöhnliche Optik



Auch der obligatorische Zwei-spieler-Modus darf nicht fehlen

Nach Tetrisphere kündigt sich nun Wetrix als 3D-Puzzle-Game für Nintendos 64-Bitter an. Herunterfallende Bausteine müssen so auf dem isometrischen Spielfeld abgelegt werden, daß sich kleine Bassins, Dämme und Flüsse bilden, in denen ebenfalls herunterfallende Wassertropfen gesammelt werden können. Von Zeit zu Zeit stürzen auch Feuerbälle vom Himmel, welche die Wassermassen verdampfen lassen und dadurch den Punktstand erhöhen. Erdbeben und andere Störfaktoren erschweren dem Spieler das Leben. ■

NUR WER SCHNELL DENKT, HAT EINE CHANCE



Die Bilder stammen bisher noch alle von der PC-Version

Yoshi's Story

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: In-house Erhältlich: Ende '97 (jp)



SECHS WELTEN MIT JEWEILS VIER STAGES WARTEN AUF YOSHI

Nachdem Yoshi bereits ein paar Aufwärmrunden in Mario Kart 64 gedreht hat, erscheint gegen Ende des Jahres sein erstes eigenes N64-Spiel. Als Titel kristallisierte sich nun Yoshi's Story heraus, nachdem das Game lange unter dem Arbeitstitel Yoshi's Island 64 entwickelt wurde. Wie auch Zelda 64 ist das neueste Abenteuer um Yoshi im letzten Moment noch einmal deutlich gewachsen. Aus dem ursprünglich geplanten 96-MBit-Modul wurde kurzerhand eine 128-MBit-Cartridge. Miyamoto verspricht eine perfekte Steuerung, die auch im 2D-Bereich zeigen soll, daß mit einem Analogstick präziser gespielt werden kann. ■



Leider erscheint Yoshi's Story im Westen erst im Februar '98

WCW vs. NWO: World Tour

System: N64 Hersteller: T*HQ Entwickler: In-house Erhältlich: Ende '97

Theater, Theater, der Vorhang geht auf ... Auch die Videospiellekonsolen sämtlicher Hersteller bleiben nicht davon verschont, mit Wrestling-'Umsetzungen' bedacht zu werden. Obwohl bei genauerem Hinsehen das Game zum 'Sport' allemal interessanter ist, als das inszenierte 'Ballett der Schwer-

gewichtler', bei dem das einzig Echte die immensen Geldsummen sind, die ihren Besitzer wechseln. Gegen Ende des Jahres können N64-Besitzer in die Fußstapfen von Sting, Hulk Hogan oder auch Randy Savage treten und mit bis zu vier Spielern gleichzeitig im Wrestling-Ring aktiv werden. ■



nintendo64 news

Diddy Kong Racing

System: N64 Entwickler: Rare Hersteller: Nintendo Erhältlich: 24.11.1997

Die Sensation ist perfekt. Kurz vor Redaktionsschluß ließ Nintendo die Bombe platzen und stellte in Redmond, Washington, der Weltöffentlichkeit ein brandneues N64-Spiel von Rare vor. Volle zwei Jahre hielt man die Entwicklung an *Diddy Kong Racing* geheim und gab nun bekannt, daß dieses Rennspiel der diesjährige Weihnachtstitel von Nintendo sein wird. Der Release von *Banjo-Kazooie* wird dafür auf das kommende Jahr verschoben.



Je nachdem, ob man mit einem Kart, einem Flugzeug oder einem Hovercraft-Fahrzeug an den Start geht, sind andere Abkürzungen passierbar

Was auf den ersten Blick wie ein Nachfolger von *Mario Kart 64* aussieht, ist laut Rare viel mehr als ein reines Rennspiel. Neben den 25 Hauptstrecken und einigen versteckten Kursen bietet *Diddy Kong Racing* auch einen Adventure-Modus, in dem der Spieler mit seinem Fahrzeug auf Erkundungstour gehen kann. Die hierbei



Für Wasser- und Eisstrecken sind die Hovercrafts ideal geeignet

auffindbaren Extras schalten neue Features im Renn-Modus frei. Insgesamt acht verschiedene Fahrer, neben Diddy Kong auch der Bär Banjo, das Eichhörnchen Conker sowie fünf brandneue Charaktere (Krash, der Alligator; Timber, der Tiger; Pipsy, die Maus; Bumper, der Dachs und Tip-top, die Schildkröte) feiern ihren N64-Einstand. Zudem sind als geheime Piloten der Hahn

RARES ZWEITES GEHEIMPROJEKT FÜR DAS N64

Drumstick und die Uhr TT erspielbar. Als fahrbare Untersätze stehen neben Karts auch Flugzeuge und Hovercraft-Fahrzeuge zur Auswahl. Die Wahl des Gefährts hat dabei Einfluß auf die möglichen Abkürzungen, die auf den verschiedenen Strecken genutzt werden können.



Die Grafik von *Diddy Kong Racing* ist deutlich aufwendiger als die von *MK64* und bietet dank neuer Animationstechnik (RDA) mehr Details



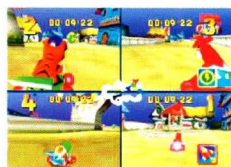
Das Piratenschiff erinnert an die *Donkey Kong Country*-Abenteuer

Howard Lincoln, Chairman von NoA, erklärt, daß *Diddy Kong Racing* auf Wunsch von Rare geheime gehalten wurde, weil die Engländer nicht wollten, daß die Konkurrenz die neue Real-Time-Dynamic-Animation-Technologie (RDA) zu Gesicht bekommt. Diese erlaubt eine äußerst detaillierte und schnelle 3D-Grafik mit aufwendigen Texturen und Lichteffekten.



Aufsammelbare Extras lockern das Rennengeschehen auf

Grafisch wird also deutlich mehr als bei *Mario Kart 64* geboten. *Diddy Kong Racing* bietet zudem einen Vierspieler-Splitscreen- und einen Battle-Modus sowie eine Batterie zum Speichern von drei Spielständen. Das 128 MBit große



Selbst auf Standbildern sind die Lichteffekte sehr eindrucksvoll

Modul unterstützt das Rumble Pak und wird in den USA für 70 Dollar auf den Markt kommen. Da das Spiel auf der IFA in Berlin offiziell vorgestellt wurde, ist auch mit einem Europa-Release im November zu rechnen. ■



Die Geschwindigkeit (und Detailreue) ist sowohl alleine als ...



... auch im Zwei- und Dreispieler-Modus hervorragend. Nur zu ...



... viert muß das N64 passen. Dann wird das Game zu langsam



Speed und Explosionen sind die Hauptmerkmale von Extreme-g



EXTREME-G

Im Rausch der Geschwindigkeit

Es wirkt wie eine Droge, versetzt den Benutzer in einen unglaublichen Rausch, und ist völlig legal, wenn auch nicht ganz nebenwirkungsfrei - ab November schickt *Extreme-g* Spieler auf einen phänomenalen Hochgeschwindigkeits-Trip.



FVON S. ALTER
Grellbunte Optiken in sagenhafter Geschwindigkeit mit einer Technik, die wirklich sehenswert ist, das bietet nur *Extreme-g* fürs Nintendo⁶⁴. Probe hat mit dem Titel etwas auf die Räder gestellt, was in diesem Jahr im Rennspielbereich für den 64-Bitter kaum mehr zu schlagen ist. Schon mehrfach berichtete XL über das angehende Rennspiel, dem nunmehr der letzte Feinschliff verpaßt wird.

Nur etwas über ein Jahr haben Producer Darren Anderson und sein Team benötigt, um das futuristisch designte Rennen fertigzustellen. Das mit zwölf Strecken ausgerüstete Endprodukt kann sich sehen lassen. Sagenhafte Nebel-efekte (mit weiterer Sicht als bei *Turok*), echtes Light sourcing und Mipmapping beschreiben nur vage das, was bei *Extreme-g* letztendlich mit 30 Frames pro Sekunde tatsächlich über den Bildschirm flimmert. Das Game kann in vier verschiedenen Geschwindigkeitsstufen gespielt werden, wobei die letzte beinahe zu schnell und damit nur für Mega-Profis spielbar ist.

Doch nicht einzig und allein das Tempo ist es, was Probes Renn-

preview nintendo64

Hersteller: Acclaim Entwickler: Probe
 Spieler: 1-4 (simultan) Erhältlich: ab November **Rennspiel**

spektakel ausmacht, im Gegenteil, was in Sachen Grafik geboten wird, ist erstaunlich. Ein intelligentes Kamerasystem sorgt stets für den richtigen Blickwinkel und so manches flau Gefühl im Magen während der rasanten Fahrten. Die Strecken, Tunnel, Loopings etc. erwiesen sich schon bei der Vorversion als überaus detailreich und ausgefeilt. Immer wieder lassen sich in den Szenarien neue Elemente entdecken, die der Spieler selbst jedoch kaum wahrnehmen kann, da er sich in jedem Bruchteil einer Sekunde voll aufs Fahren konzentrieren muß. Außerdem zögern die mit künstlicher Intelligenz ausgestatteten Gegner nicht, eines der 20 effektvollen Extras zu nutzen, um damit andere Fahrer von der Bahn zu fegen.

Der Abwechslung halber hat *Extreme-g* sechs unterschiedliche Modi zu bieten, wobei allein der Battle-Modus schon mit vier verschiedenen Arenen aufwarten kann. Feudal gestaltet sich auch die Auswahl der Bikes. Zehn zweirädrige Gefährte stehen zur Wahl, die sich durch Tempo, Handling, Schutzschild und Laserstärke unterscheiden – zwei weitere gilt es, im Spiel aufzuspüren. Für die richtige musikalische Untermalung wurden zehn selbstkomponierte und eingängige Techno-Tracks auf das Modul gepackt, die die coolen Soundeffekte der Bikes und Waffen zu übertönen versuchen.

Bei Nintendo selbst steht mit *F-Zero 64* zwar ein ganz ähnliches Rennspiel am Start, das aber laut Planung erst Anfang des kommenden Jahres erscheinen soll. Soweit sich dies vorab beurteilen läßt, ist *Extreme-g* aber, aufgrund seines außergewöhnlichen Designs, wohl eher der Titel, der ein etwas älteres Publikum ansprechen wird. Unbestritten ist jedoch, das Probenueuestes Glanzstück in diesem Genre mit Abstand der heißeste Tip in 1997 sein wird. ■



In dem 'R' wartet schon sehnsüchtig eines der wichtigen Extras



Wie bei Wave Race 64 wird die benötigte Platzierung angegeben



Gegner auf ein Uhr. Beste Gelegenheit für den Standard-Laser



Info:



Extreme-g hat neben vielen anderen Annehmlichkeiten einen Vierspieler-Splitscreen-Modus zu bieten. Allerdings war schon beim Vortest klar erkennbar, daß sich die enorme Geschwindigkeit in diesem Modus nicht halten läßt. Im Dreispieler-Modus war dagegen

ein Verlust kaum wahrnehmbar. Ein Garant für die Qualität eines neuen Spiels ist immer die hohe Anzahl der Redakteure vor dem Spiele-Fernseher. Selten war der Raum so eng und die Pads so hart umkämpft, wie bei Extreme-g! Das sagt wohl alles.



Mit dem Rollschuh-Mech gilt es, die Feinde zu überrollen

In vielen Spielabschnitten sind auch Jump&Run-Künste gefragt

GVON F. BERG
 ewissenhafte Heldenpflege ist das A und O einer erfolgreichen Serie, dies gilt auch für den Videospieldbereich. Neben der Never-ending-Story *Castlevania* hat Konami mit ihren *Goemon*-Spielen eine Action/Adventure-Serie der



Die Kämpfe aus der Mech-Innenansicht erinnern an *Punch Out*

GANBARE GOEMON: NEO MOMOYAMA BAKUFU NO ODORI

Im Zeichen des Ninja

Mit *International Superstar Soccer 64* feierte Konami einen überragenden Einstand auf Nintendos 64-Bit-Konsole. Infolgedessen sind die Erwartungen der Spieler an alle kommenden Konami-Produkte sehr hoch. Der kleine Mystical Ninja Goemon machte sich Anfang August in Japan auf den Weg, um seinerseits Lorbeeren zu ernten.



Der erste Zwischenboss sieht gefährlicher aus als er ist, dennoch erfordert der Kampf Geduld



ganz besonderen Art im Repertoire. Nach vielen anderen Systemen (siehe Infokasten) stattet der Held der Serie nun auch dem Nintendo⁶⁴ einen Besuch ab. Dabei unterstützen ihn erneut seine bewährten Freunde aus den Vorgängern. Jeder Charakter verfügt über verschiedene Fähigkeiten, die es geschickt einzusetzen gilt. Zu Beginn gesellt sich allerdings nur Dr. Yang (Ebi-masaru) als ständiger Begleiter zu Kid Ying (Goemon), die beiden anderen Helfer (ein Irokesen-Roboter und ein grünhaariges Mädchen) stoßen im späteren Spielverlauf hinzu. Per Knopfdruck kann der Spieler dann jederzeit zwischen den einzelnen Figuren hin- und herwechseln.

Neues Spiel, neuer Stil gilt in punkto grafische Gestaltung auch für das aktuelle Sequel der Serie. Im Zeitalter der dreidimensionalen Videospiele verabreichte Konami ihrem Vorzeigehelden eine polygonale Frischzellenkur, Geschichte sind fortan Goemons 2D-Zeiten. Optisch macht das Spiel zunächst einen guten Eindruck, die Texturen sind sehr detailliert und liebevoll gestaltet. Die Ernüchterung folgt jedoch auf dem Fuß, denn wenn sich der Spieler durch eine Stadt oder

Info: Konamis neuestes Goemon-Sequel erschien am 7. August in Japan und damit gerade rechtzeitig zur sogenannten Golden Week, einem Wochenende, an dem die Japaner traditionell dem Kaufrausch fröhnen. Wer sich an den japanischen Texten stört, der sei darauf hingewiesen, daß die amerikanische Fassung des Spiels ab Dezember zu haben sein sollte. Gute Nachrichten

für alle PAL-Veteranen erreichten die neXt-Level-Redaktion kurz vor Redaktionsschluss. Wie es momentan aussieht, wird Konami Goemon Anfang '98 nun doch in Europa und demzufolge auch in Deutschland veröffentlichen. Allerdings ist anzunehmen, daß es sich um eine englischsprachige Fassung für Gesamteuropa handelt. Muster: NRG, Hamburg, Tel.: 040/25 56 63

preview nintendo64



Hersteller: Konami Entwickler: KCEO **Action/Adventure**
 Spieler: 1 Erhältlich: als Import (jp)

auf einer offenen Fläche vor einer Stadt bewegt, stellt sich ein merkliches Ruckeln ein. Desweiteren sind mitunter Clipping-Effekte sowie eine fehlerhafte Kollisionsabfrage zu bemerken. Insgesamt treten diese unschönen Aspekte zwar in den Hintergrund und können als ‚relativ unbedeutend‘ verbucht werden, dennoch muß sich Konami den Vorwurf gefallen lassen, diesbezüglich nicht sehr sorgfältig gearbeitet zu haben. Hoffentlich setzen sich die Programmierer noch einmal hin, um die Version für den Westen in diesem Punkt zu optimieren. Im krassen Gegensatz dazu steht der brillante Sound. Dies bezieht sich sowohl auf die Kompositionen als auch die klangliche Qualität. Abgesehen von unzähligen Jingles und Soundeffekten bietet das 128-MBit-Modul (das erste dieser Größenordnung) zwei komplette Songs inklusive glasklarem Gesang.

Über den Spielspaß entscheidet letztlich jedoch immer das Produkt als Ganzes, und als solches betrachtet, macht *Ganbare Goemon: Neo Momoyama Bakufu No Odori* (Der Tanz der neuen Momoyama-Regierung) einen überdurchschnittlichen Eindruck. Obwohl der Held einige Längen, wie beispielsweise durch keine Aktion begleitete Fußmärsche, absolvieren muß, scheint den Programmierern alles in allem eine phantastische Mischung aus Jump&Run-Elementen, Rätsleinlagen und Action-Abschnitten gelungen zu sein. Auch Geschick im Umgang mit dem finanziellen Haushalt des Helden ist gefragt, denn ohne Nahrung, die richtige Ausrüstung und genügend Schlaf in den ansässigen Hotels ist die Mission zum Scheitern verurteilt. Wer sich zudem nicht ausgiebig mit den verschiedenen Dorfbewohnern unterhält, wird es wesentlich schwieriger haben, Lösungen für die verschiedenen Aufgaben zu finden. Aufgrund der immensen Textmengen kann dies für denjenigen, der der japanischen Sprache nicht mächtig ist, mitunter zum Problem werden. Letztendlich können jedoch alle Aufgaben durch hartnäckige Trial-and-Error-Vorgehensweise geknackt werden. ■



Tatamis (japanische Reismatten) greifen gerne und unverhofft an



Die Intro ist sehr amüsant. Kid Ying und Dr. Yang fliegen hochkant aus dem örtlichen Badehaus



Shrink to fit – und schon paßt Dr. Yang durch die Miniaturtür

Einige Wachen können nur durch Gewaltanwendung davon überzeugt werden, daß es schlauer wäre, den Spieler passieren zu lassen

Info: Goemon genöß bereits Mitte der 80er Jahre Auftritte auf den MSX-Computern, dem NES und sogar einem Automaten (Mr. Goemon, 1986). Für das SNES

stellte er sich gar viermal der Gefahr, wengleich im Westen lediglich der erste Teil unter dem Namen The Legend of the Mystical Ninja erschien. Desweiteren

erschien für das SNES ein Puzzlespiel-Ableger namens Ebimasaru-Puzzle. Auch die PSX bekam eine Goemon-Version, die jedoch lieblos wirkte und eher enttäuschte.



Goemon (MSX-Computer)



Goemon 2 (SNES)



Ebimasaru-Puzzle (SNES)

EVON M. HÄNTSCH
 in Formel-1-Spiel für das Nintendo64 ist sicherlich etwas, das sich viele Besitzer dieser Konsole wünschen. Zwar stehen schon zwei hochklassige Vertreter des Genres zu Auswahl, doch echte Rennsport-Fans verlangen nach mehr Realismus und Reifenabrieb als Jet Skis oder Karts anbieten können. Daß Humans N64-Debüt nicht unbedingt diese Wünsche wahr werden läßt, bewies ein Test in der XL 6/97 (Wertung: 50%). *Human Grand Prix* besaß zu viele Schwächen in Grafik und Gameplay, um überzeugen zu können. Doch damit ist es nun vorbei. Im Auftrag von UBI Soft wurde das Spiel für die Veröffentlichung im Westen stark verbessert. So sicherten sich die Franzosen eine Lizenz der FIA, wodurch nun die Originalfahrer der 96er Saison an den Start gehen dürfen. Eine eher kosmetische, für den Spielspaß aber sicherlich nicht unerhebliche Korrektur. Wesentlich interessanter sind die Verbesserungen an der Grafik-Engine. Während die japanische Version eine recht unsaubere Optik mit störenden Nebel-effekten aufweist, erstrahlt die überarbeitete PAL-Fassung in neuem Glanz. Die Grafik ist deutlich sauberer und um ein ganzes Stück schneller geworden. Auch wurden die Verläufe der 16 Strecken der Realität weiter angepaßt und mit den Originalwerbeschriftzügen „verziert“, weniger Hand wurde an das Gameplay angelegt. Weiterhin ähnelt die Steuerung eher einem Arcade-Spiel als einer Rennsimulation, bietet nun aber eine etwas präzisere Kontrolle über den Boliden. Trotz des fehlenden Mehrspieler-Modus verspricht *F1 Pole Position 64* ein konkurrenzfähiger Titel in der Masse kommender Rennspiele für das N64 zu werden. Es sollte sich aber niemand Hoffnungen auf eine ähnlich gute Formel-1-Simulation wie *F1 '97* von Psygnosis machen. Zu erwarten ist vielmehr ein unterhaltsames, aber nicht zu realistisches Rennspiel mit dem Flair der populärsten Motorsportklasse der Welt. Ein Test in einer der kommenden Ausgaben wird zeigen, was diese Prognose wert ist. ■

F1 POLE POSITION 64

Aufpoliert und lizenziert

Ubi Soft hat die Rechte an *Human Grand Prix* erworben und bringt das Spiel in einer überarbeiteten Fassung und mit offizieller FIA-Lizenz auf den europäischen Markt.



Weniger Nebel, mehr Details und deutlich flüssiger – die Grafik von *F1 Pole Position* wurde gegenüber *Human Grand Prix* um einiges verbessert



Info: *F1 Pole Position 64* bietet eine interessante alternative Padbelegung. Es ist möglich, per Analogstick



Die PAL-Version ist mehrsprachig und bietet auch deutsche Texte



Dank FIA-Lizenz wird aus „Mihmacher“ der echte Schumacher



Insgesamt stehen sieben Kameraperspektiven zur Auswahl

Gas zu geben und zu bremsen sowie gleichzeitig mit dem digitalen Steuerkreuz zu lenken – kurios, aber sicher einen Versuch wert.

JETZT AM KIOSK!

Die TOTAL!en N64-Infos

Mit Riesenposter: **Hexen 64**

Videospiele-Sonderheft 3/97 DM 3,90

64

fan

magazin

64 FAN MAGAZIN

US \$11,97 - 3,90

neu
DM 3,90

Exklusiv-Test: GOLDENEYE 007

Gigantisch:

Über 20 N64-Spiele im Test

Prüfstand:

Wer nutzt die Nintendo-Chips am besten?

Durchblick:

Von Banjo-Kazooie bis Zelda 64: Alle Games für 97/98

nur 3,90 DM!

!

Die ganze Welt der Nintendo⁶⁴-Spiele gibt es jetzt im Zeitschriftenformat!

DIE GEBALLTE LADUNG INFORMATIONEN ZUM NINTENDO⁶⁴ BIETET DAS 64 FAN MAGAZIN. HIER FINDET IHR ABSOLUT ALLE SPIELE FÜR 97/98. UND DAS GIBT ES NUR BEI UNS: EIN EXKLUSIV-TEST ZU NINTENDOS ANGENEHMEM MEGA-SELLER GOLDENEYE 007. AUSSERDEM: NEWS, PREVIEWS, REVIEWS, ZUBEHÖR UND NATÜRLICH DIE BELIEBTESTEN SPIELETIPS ZU ALLEN WICHTIGEN TITELN.

X-PLAIN VERLAG EINFACH RUNDUM INFORMIERT – UND DAS ALLES ZU EINEM PREIS VON NUR 3,90 DM.

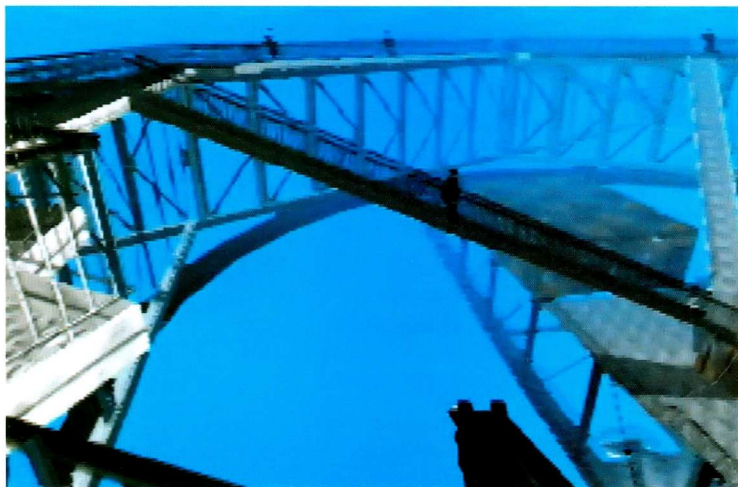


GOLDENEYE 007

Britisch, vornehm, tödlich

Als 1962 der erste Bond-Film (*Dr. No*) in die Kinos kam, avancierte der britische Geheimagent schnell zur Kultfigur. An diesem Status hat sich trotz wechselnder Hauptdarsteller bis heute nicht viel geändert. Das Tough-Guy-Image der Anfangszeit sorgt heutzutage zwar allgemein nur noch für heftige Zuckungen im Zwerchfell, Rares Nintendo⁶⁴-Variante von *GoldenEye 007* hingegen erntete bereits in der Vorversion weltweit anerkennende Blicke.

preview nintendo64



EVON F. BERG
 England, die Heimat eines der berühmtesten Geheimagenten der Welt, spielt seit geraumer Zeit eine wichtige Rolle für Nintendo. Während James Bond im Auftrag seiner Majestät seit 35 Jahren mit einer selbstverständlichen Leichtigkeit die Welt rettet, programmiert das in England ansässige Erfolgsteam der Firma Rare seit gut eineinhalb Jahren an einem James-Bond-Titel für das N64. Der Release des Spiels *GoldenEye 007* liegt zeitlich zwar deutlich näher an der Veröffentlichung des kommenden Bond-Streifens *Tomorrow Never Dies*, aber das sollte niemanden stören, denn gute Games brauchen nun einmal Zeit. Obwohl das Spiel auf den ersten Blick recht unspektakulär aussieht, entpuppt es sich nach einigen Minuten als äußerst mitreißender Titel. Rare ist spätestens seit *Donkey Kong Country* für das Super Nintendo dafür bekannt, keine halben Sachen zu machen und setzte auch bei ihrem neuesten Titel alles daran, diesen von vergleichbaren Produkten positiv abzuheben. *GoldenEye 007* wirkt zum Beispiel wesentlich realistischer, als das Abenteuer des Indianers Turok. Angeschossene Agenten können auch in verletztem Zustand noch Verstärkung alarmieren, wobei diese nur aus dem vorhandenen Personal rekrutiert wird. Mit anderen Worten, es gibt eine festgesetzte Anzahl gegnerischer Soldaten und Spione. Jeder Feind, der das Zeitliche gesegnet hat, scheidet tatsächlich aus, es gibt kein unendliches Nachbeamen von Kontrahenten. Außerdem soll Rares Agenten-Game dem Spieler eine sehr taktische Vorgehensweise abverlangen. Wildes Rumgeballere re-



Bei einem offenen Schußwechsel muß schnell und konsequent gehandelt werden, damit James Bond ...



... nicht zu viel Energie verliert. Außerdem besteht sonst die Gefahr, daß die Gegner Verstärkung rufen



James Bond ist in der Lage, zwei Waffen gleichzeitig einzusetzen



Im Zug gibt es gefährlichen Feindkontakt auf engstem Raum



Als Zielhilfe kann der Spieler ein Fadenkreuz einblenden



Hersteller: Nintendo Entwickler: Rare First-Person-Shooter
 Spielern: 1-4 (simultan) Erzähllich: als Import (NTSC)

duziert den Munitionsvorrat in Windeseile gen null und ruft Heerscharen von Gegnern auf den Plan. „Unauffällig bleiben“, heißt die Devise. Leises Killen aus dem Hinterhalt mit dem Messer (als Stich- oder Wurfwaffe verwendbar) hat sich ebenso bewährt, wie der Einsatz von schallgedämpften Schußwaffen. Das Präzisionsgewehr mit Teleskopobjektiv verfügt sogar über eine Zoomfunktion. Mit dieser können patrouillierende Wachen aus der Ferne ausgeschaltet werden. Um in allen Situationen die geringstmögliche Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, sollte der Spieler zudem darauf achten, wo sich Überwachungskameras befinden und diese zügig zerstören, damit er keinen unerwünschten Besuch von einem Säuberungskommando erhält.

In 18 Levels (die höchste Schwierigkeitsstufe bietet noch zwei weitere) muß der Spieler sein Geschick beweisen. In jedem Level gibt es verschiedene Missionsziele, deren Anzahl und Anforderungsgrad abhängen. Einige dieser Ziele sind beispielsweise das Installieren eines Modems oder auch die Befreiung eines Wissenschaftlers. Damit die Mühen nicht umsonst sind, speichert die integrierte Batterie den aktuellen Spielstand auf der 96-MBit-Cartridge ab. Dadurch ist der Einsatz eines Controller-Paks überflüssig und dem Rumble-Pak bietet sich die Möglichkeit, ungestört im Joypad-Schacht Platz zu nehmen, denn die Geschehnisse im Spiel sind nicht rührend, sondern erschütternd.

Die NTSC-Version ist bereits seit Ende August in Amerika und Japan erhältlich. Da jedoch nicht nur das Programmieren eines Spiels, sondern auch ein kompetenter Test sehr zeitintensiv ist, müssen sich alle Hobby-Agenten, die auf eine umfassende Analyse warten, noch bis zur kommenden Ausgabe der neXt Level gedulden. ■



Zu James Bonds Aufgaben gehört auch das Befreien von Geiseln



Wie im Film kann der Spieler einen Tank besteigen und Steuern



Auch die Explosionen wirken eher realistisch als spektakulär



Während der Zweispieler-Modus mit einer uneingeschränkten Übersicht und Framerate glänzt, ...



... geht der Bildaufbau im Vierspieler-Modus etwas in die Knie. Dennoch bleibt das Game stets gut spielbar



Info: Die Gewaltdarstellungen in GoldenEye 007 könnten den hiesigen Hütern von Ordnung und Moral ein Dorn im Auge sein. Dies hat auch Nintendo erkannt und bereits verlauten lassen, daß es keinen Deutschland-Release geben wird, um einer Indizierung durch die BPJS im Vorfeld aus dem Weg zu gehen.

Alle diejenigen, die an der PAL-Version interessiert sind, müssen also ab Oktober wieder einmal auf Importe aus England, Österreich oder der Schweiz zurückgreifen.

Japanische und amerikanische NTSC-Importe sollten bereits im einschlägigen Handel erhältlich sein.

Hersteller: Nintendo
 Spieler: 1-8 (2 simultan)
 Preis: ca. DM 180

Entwickler: H2O
 Level: 350 (+50 versteckte)
 Erhältlich: als Import (us)
Puzzlespiel

Tetrisphere



Im Rescue-Modus warten kleine Kugelroboter auf ihre Befreiung. Dazu muß ein genügend großes Loch im Kern geschaffen werden



Das hundertste Puzzle hat es in sich. Die gesamte Sphäre ist mit Steinen bedeckt, die mit nur einem einzigen ‚Drop‘ aufgelöst werden müssen



Soeben wurde eines der Magie-Extras ausgelöst, welches ein großes Loch sprengen wird

allerdings nur, wenn dadurch mindestens drei gleichartige Steine neben- oder übereinander liegen, denn dann verschwinden diese. So werden mehrere Schichten abgetragen, bis z. B. (je nach Spielmodus) ein Teil des Kugelkerns freigelegt ist. Durch Glück und geschicktes Verschieben der Blöcke können



Im Zweispieler-Modus bekämpfen sich die Spieler (wie bei Tetris) mit den abgebauten Steinen

auch deutlich mehr Steine auf einmal abgeräumt werden. Combos von 20 oder mehr Blöcken werden mit magischen Extrawaffen belohnt, die große Bereiche der Kugel freisprengen können.

Sollte sich einmal mehr als eine Person vor dem N64 aufhalten, wird das auch nicht zum Problem, da bis zu acht Spieler (immer zwei gleichzeitig) gegeneinander antreten können.

Tetrisphere ist rasant, macht Spaß und kann stundenlang vor dem Bildschirm fesseln. Wie schon damals bei Tetris, ist man schon nach wenigen Minuten (intensiven) Spiels in die bunte Klötzchenwelt eingetaucht. Die gute, aufputschende Trance-Musik trägt ihren Teil mit dazu bei. Fans des Genres werden diesen Titel sicherlich lieben, obgleich er den Suchtfaktor des Original-Tetris nicht ganz erreicht. ■

N VON M.
 FELDMANN
 intendo

machte schon seit der E3 im vergangenen Jahr ein großes Geheimnis um das ‚sensationelle neue Tetrispiel‘. Nun endlich ist Tetrisphere in den USA erschienen und über den Importhändler zu beziehen. Zuerst fällt auf, daß nicht der Analogstick, sondern ‚nur‘ das Digitalpad benutzt wird. Die aufkommende Skepsis verfliegt aber ziemlich schnell. Das Programm bietet zu Beginn eine kurze Spieleinführung an, die man auch tunlichst nutzen sollte, da sich Tetrisphere nicht von selbst erschließt (was auch einer der Gründe ist, weswegen dieses Spiel wohl nicht in Japan und Deutschland erscheint). Dem Einzelspieler stehen sechs Spielmodi zur Verfügung, in denen er gut 400 Rätsel lösen muß. Das Spielprinzip ist recht simpel: Eine Kugel ist mit verschieden geformten Blöcken besetzt, die abgeräumt werden müssen. Dies geschieht mit Hilfe eines Steines, der über der Sphäre schwebt. Nachdem man eine passende Stelle gefunden hat (die untenliegenden Steine lassen sich auch verschieben), läßt man den Block auf die Kugel fallen. Sinnvoll ist dies



Info

Laut Nintendo of Europe ist Tetrisphere für Deutschland nicht geplant. Man wäre jedoch gut beraten, diese Entscheidung zu überdenken, da das erste und einzige N64-Puzzlespiel eine willkommene Bereicherung für die spärliche Software-Palette darstellen würde.

Gameplay: Das neuartige, originelle Spielkonzept bietet mit 400 Leveln eine Menge Kurzweil (allein oder zu mehreren) und läßt sich auch noch sehr ordentlich steuern.

Präsentation: Enttäuschend wenig Wert wurde auf die Präsentation des Moduls gelegt.

Nur wenige cartoonartige Sequenzen und Zwischenbilder lockern das Spiel auf. Dafür sind Musik und Soundeffekte ganz hervorragend.

Modulspeicher: Acht Namen können eingegeben werden, zu denen automatisch alle erreichten Level und Highscores abgespeichert werden.

Speicherkapazität: 64 MBit

XL-Wertung 85%

MARO

Stuttgart
MARO
 Königstraße 16
 70173 Stuttgart
 Tel. 07 11/22 14 22
 Fax 07 11/22 14 25

LADEN

Ulm
MARO
 Zeitblomstraße 31
 89073 Ulm
 Tel. 07 31/6 02 07 55
 Fax 07 31/6 02 07 56

LADEN + VERSAND



Reutlingen
MARO
 Wilhelmstraße 8
 72764 Reutlingen
 Tel. 0 71 21/32 00 14
 Fax 0 71 21/32 00 45

LADEN + VERSAND

Herzogenaurach
MARO
 Röntgenstraße 24
 91074 Herzogenaurach
 Tel. 0 91 32/6 00 58
 Fax 0 91 32/7 56 19

LADEN + VERSAND

Spaichingen
MARO
 Obere Wiesen (Grosso)
 73549 Spaichingen
 Tel./Fax 0 74 24/50 37 63

LADEN

München
MARO
 Böttcherstraße 4
 80335 München
 Tel. 089/54 83 00 36
 Fax 089/54 83 00 38

LADEN + VERSAND

Baden-Baden
MARO'S Frey Spiel
 Blütenstraße 7
 76530 Baden-Baden
 Tel. 0 72 21/3 81 30
 Fax 0 72 21/3 35 68

LADEN

Ludwigsburg
MARO/Topmedia
 Solitudestraße 3
 71638 Ludwigsburg
 Tel./Fax 0 71 41/90 22 42

LADEN + VERSAND

Plorzhelm
MARO/JK Computer
 Bahnhofstraße 12
 75173 Plorzhelm
 Tel. 0 72 31/35 48 40
 Fax 0 72 31/35 48 42

LADEN + VERSAND

Trier
Mell's Gameshop
 Metternichstraße 40
 54282 Trier
 Tel. 06 51/9 91 30 21
 Fax 06 51/9 91 30 22

LADEN

Multi Media & mehr
 Obergasse 8
 35221 Laubach
 Tel. 0 64 05/44 96
 Fax 0 64 05/42 51

LADEN + VERSAND

Hamburg
NRG
 Wandsbeker Chaussee 28
 22089 Hamburg
 Tel./Fax 040/25 56 63

LADEN

VIDEOSPIELE

SONY PLAYSTATION GRUNDGERÄT

299,90

NEO GEO CD

SINGLE SPEED DM 69,90
 JOY-PAD DM 39,90
 RGB-KABEL DM 39,90

NEO GEO CD

- CYBER LIP DM 119,90
- LAST RESORT DM 119,90
- KARNOV'S REVENGE DM 99,90
- AERO FIGHTERS 3 DM 99,90
- GALAXY FIGHT DM 99,90
- SAMURAI SHODOWN 3 DM 99,90
- SAMURAI SHODOWN 4 DM 139,90
- SAMURAI SHOD. RPG DM 139,90
- GOW CAIZER DM 99,90
- ART OF FIGHTING 3 DM 139,90
- BRINKER-IRON CLAD DM 139,90
- KING OF FIGHTERS 94 DM 39,90
- KING OF FIGHTERS 95 DM 79,90
- KING OF FIGHTERS 96 DM 139,90
- OVERTOP DM 139,90
- METAL SLUG DM 139,90
- BUBBLE BOBBLE PUZZ DM 69,90
- SAVAGE REIGN DM 99,90
- VIEW POINT DM 59,90
- FATAL FURY 3 DM 79,90
- MUTATION NATION DM 59,90
- ROBO ARMY DM 99,90
- CROSSED SWORD DM 59,90
- PULSTAR DM 59,90
- NINJA COMBAT DM 69,90
- FIRE & REAL BOOT SPECIAL DM 139,90
- SIDEKICKS DM 99,90
- SOCCER BRAWL DM 119,90
- TOP PLAYERS GOLF DM 99,90
- STAKES WINNER DM 99,90
- MAH JONG DM 99,90
- KING OF FIGHTERS 97 DM 139,90
- PULSTAR 2 DM 139,90



NEO GEO MODULE

- SAMURAI SHODOWN 3 DM 249,90
- KIZUNA ENCOUNTER DM 599,90
- ULTIMATE ELEVEN DM 599,90
- PULSTAR DM 599,90
- NINJA MASTER DM 599,90
- KING OF FIGHTERS 97 DM 599,90
- PULSTAR 2 DM 599,90

PLAYSTATION SONDERANGEBOTE

- AIK COMBAT, RIDGE RACER, TERRAN, DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT, BATTLE ARENA, TOSHINDEN, GALAXY FIGHT, TOTAL ECLIPSE, POWER SERVE, TENNIS, KONAMI OPEN GOLF, BUST A MOVE 2, ROAD RASH, FADE TO BLACK, FIFA 96, WORMS, MECHWARRIOR 2, TRUE PINBALL, DESCENT 2, RIDGE RACER REVOLUTION, ACTUA SOCCER ALLE DT.

49,90

- MULTI BOOT PSX DM 399,90
- WING COMMAND, 4 DT. DM 99,90
- BLOOD OMEN DT. DM 99,90
- EXHUMED DT. DM 84,90
- SUIKODEN DT. DM 99,90
- ROBOTRON X DT. DM 74,90
- SOUL BLADE DT. DM 99,90
- RAGE RACER DT. DM 99,90
- TENKA DT. DM 99,90
- MONSTER TRUCKS DT. DM 89,90
- RALLY CROSS DT. DM 99,90
- SPEEDSTER DT. DM 99,90
- OVERBLOOD DT. DM 89,90
- PERFECT WEAPON DT. DM 89,90
- INDEPENDENCE DAY DT. DM 89,90
- NBA LIVE 97 DT. DM 99,90
- PORSCHE CHALL. DT. DM 84,90
- NEED FOR SPEED 2 DT. DM 99,90
- ALIEN TRILOGY DT. DM 39,90
- SWAGAN DT. DM 89,90
- FIFA SOCCER 97 DT. DM 69,90
- JOHN MADDEN 97 DT. DM 69,90
- NHL HOCKEY 97 DT. DM 69,90
- FATAL FURY DT. DM 69,90
- NAMCO MUSEUM 4 DT. DM 79,90
- XEVIOUS 3D DT. DM 79,90
- DISCWORLD 2 DT. DM 99,90
- FORMEL 1 97 DT. DM 109,90
- PARAPPA THE RAP. DT. DM 99,90
- RAYSTORM DT. DM 79,90
- RAY TRACER DT. DM 99,90
- TRANSF TYCOON DT. DM 99,90
- WARCRAFT 2 DT. DM 89,90
- NIGHTM. CREAT. DT. DM 99,90
- OVERBOARD DT. DM 99,90
- RAPID RACER DT. DM 99,90
- ACE COMBAT 2 DT. DM 99,90
- NAMCO MUSEUM 5 DT. DM 89,90
- G-POLICE DT. DM 109,90
- COMM. & CONQ. 2 DT. DM 119,90
- BLEIFUSS 2 DT. DM 89,90
- APOCALYPSE DT. DM 99,90
- BATMAN & ROBIN DT. DM 89,90
- BUST A MOVE 3 DT. DM 74,90
- CRASH BAND. 2 DT. DM 109,90
- MOTO RACER DT. DM 89,90
- Z.T. DM 89,90
- FINAL FANTASY 7 US. DM 149,90
- STREET FIGHTER EX JP. DM 159,90
- METAL SLUG JP. DM 159,90
- GUN BULM. JP. DM 159,90
- TIME CRISIS + GUN JP. DM 199,90



PC-CD

- DUNGEON KEEPER DM 79,90
- BAPHOMET'S FLUCH 2 DM 79,90
- LITTE B. ADV. 2 DM 79,90
- BOMBERMAN DM 59,90
- DOMINION DM 79,90

NINTENDO 64 299,90

- GRUNDGERÄT DM 59,90
- JOYPAD BUNT DM 99,90
- MARIO 64 DM 99,90
- WAVEFACE DM 99,90
- PILOT WINGS DM 129,90
- TUROK DM 149,90
- SUPERSTAR SOCCER DM 129,90
- FIFA SOCCER DM 99,90
- NBA HANGTIME DM 129,90
- W. GRETZKY HOCKEY DM 129,90
- TRILGY DM 149,90
- BLAST COPS DM 129,90
- LYLAT WAR (STARFOX) DM 149,90
- KI DM 129,90
- MULTI RACING CHAMP. DM 169,90
- MEMORY CARD BUNT DM 49,90

SUPER NINTENDO

- D. KONG COUNTRY 3 DM 99,90
- TERRANIGMA DM 99,90
- NBA LIVE 97 DM 79,90
- NHL 97 DM 79,90



SEGA SATURN

GRUNDGERÄT 299,90

- UNIVERSALADAPTER DM 34,90
- FIGHTERS MEGAMIX DT. DM 99,90
- MANX TT DT. DM 99,90
- BOMBERMAN DT. DM 99,90
- SKY TARGET DT. DM 99,90
- WHIZZ DT. DM 99,90
- LAXY FIGHT DT. DM 99,90
- NBA JAM DT. DM 29,90
- SHINING THE HOLY ARK DM 99,90
- SOVIET STRIKE US. DM 69,90
- THE TROW DT. DM 79,90
- MEGA MAN X 3 DT. DM 79,90
- DRAGON FORCE DT. DM 99,90
- MARVEL S. HEROES JP. DM 149,90



Bestellungen ab 2 Spiele sind versandkostenfrei! - An- und Verkauf von gebrauchten Spielen - Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und Sony Playstation möglich - Spielösungen zu allen gängigen Konsolenspielen lieferbar - US- und Japan-Importe am Lager - Händleranfragen erwünscht!

Versand-TEL. 07 11/9 56 11 30 • Fax 07 11/55 75 63

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

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

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



FIGHTING FORCE

RUMBLE IN THE BRONX



Autos demolieren, Raketenwerfer abfeuern, durchschlagkräftige Special-Moves und Martial-Arts-Ladies – *Fighting Force* bietet eine Menge Abwechslung

Wolkenkratzer, authentisches Drive-by-Shooting und nächtliche Überfälle im Central Park – diese Sehenswürdigkeiten zeichnen New York in den Augen vieler Touristen aus. Obwohl der amtierende Bürgermeister dafür gesorgt hat, daß die beiden letztgenannten Attraktionen seltener anzutreffen sind als neue Nintendo⁶⁴. Spiele in deutschen Kaufhausregalen, ist die Metropole bestens geeignet für eine Präsentation von *Fighting Force*.

VON K.-D. HARTWIG

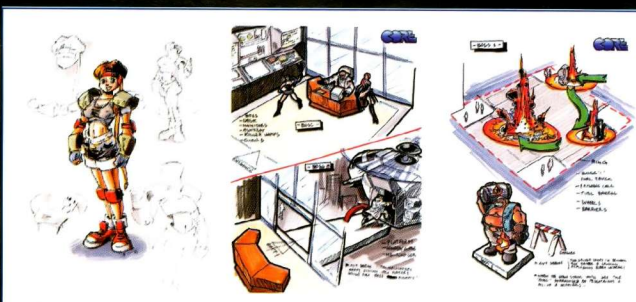
Prüfungsspiele gibt es wie Sand am Meer, doch *Fighting Force* von Eidos Interactive soll etwas Besonderes werden. Mit *Tomb Raider* aus dem renommierten Software-Haus Core Design hat Eidos einen richtungweisenden und enorm erfolgreichen Hit gelandet, der die Meßlatte für kommende Produkte sehr hoch gelegt hat. Sich auf den Lorbeeren des Erfolges auszuruhen und allein auf Fortsetzungen zu setzen, ist jedoch keinesfalls das Prinzip von Core. Mit *Fighting Force* will man ab November auch in einem anderen Genre brillieren. Auf dem Programm stehen handgreifliche Auseinandersetzungen im Großstadtdschungel New Yorks. Dort treibt nämlich ein gefährlicher Finsterling sein

Unwesen: Dr. Zeng. Daß er eines Morgens mit dem falschen Fuß zuerst aufgestanden ist, erklärt kaum, daß die Vernichtung der Erde ganz oben auf seinem Terminkalender steht. Als Ergebnis jahrelanger Forschungen prophezeit das verkannte Genie zur Jahrtausendwende den Weltuntergang. ‚Leider‘ vergeht dieser Tag ohne nennenswerte Zwischenfälle. Eine solche Fehlkalkulation aber führt in Wissenschaftlerkreisen zum nicht wiedergutzumachenden Gesichtsvverlust. Als Mann der Tat entschließt sich der Doktor, selbst ein wenig nachzuhelfen. Das ruft natürlich ein paar Helden auf den Plan, die eben dies verhindern wollen – das Engagement von Dr. Zeng im internationalen Drogenschmuggel wirkt sich übrigens auch sehr nega-

FIGHTING FORCE



Der Großstadtdschungel von New York ist nur einer der verschiedenen Schauplätze



Vom Zeichenbrett zum endgültigen Spiel: Alana (links) hat sich seit den ersten Skizzen merklich verändert

tiv auf seinen Popularitätswert aus.

Die Story von *Fighting Force* ist sicherlich nicht ohne Augenzwinkern zu betrachten, die Programmierung und das Gamedesign hat Core Design jedoch sehr ernst genommen. Die treibende Kraft hinter dem Spiel ist kein Geringerer als Mark Avory, der mit *Thunderhawk* das erfolgreichste Mega-CD-Spiel überhaupt programmiert hat und dessen Saturn-Fortsetzung sich durchaus sehen lassen konnte. Gestartet wurde das Projekt im Frühjahr 1996 auf Marks Lieblingskonsole, dem Saturn, von Anfang an wurde parallel an der PSX-Fassung gearbeitet.

It's the end of the world as we know it ...

Im Grunde genommen handelt es sich bei *Fighting Force* um eine 3D-Variante des klassischen *Final Fight*-/Streets of Rage-Spielprinzips. Der Vergleich hinkt jedoch, denn Cores Produkt ist keinesfalls so simpel und primitiv wie die Genre-Urväter. Einen ersten Vorstoß in die dritte Dimension unternahm Sega mit *Die Hard Arcade* (Originaltitel: *Dynamite Keiji*), das zwar innovative Gameplay-Elemente bot und überaus kurzweilig war, als Automatenumsetzung jedoch viel zu schnell wieder vorbei war. Auf den ersten Blick wirkt *Fighting Force* sehr ähnlich, bietet allerdings weitaus mehr.

Volle Bewegungsfreiheit in einer 3D-Umgebung heißt das Gebot der Stunde, und auch *Fighting Force* macht da keine Ausnahme. Man kann zwar nicht nach Lust und Laune durch die Straßen rennen, denn die Umgebung scrollt von Abschnitt zu Abschnitt; innerhalb der einzelnen Areale können sich die Protagonisten jedoch frei bewegen. Zudem ist es möglich, alles, was nicht niet- und nagelfest ist, als Waffe zu benutzen: Feuerlöscher, Kisten und Autoreifen, losgerissene Eisenrohre und natürlich auch diverse 'echte' Waffen. Smasher kann sogar aus Autowracks (die er zuvor eigenhändig in handliches Altmetall verwandelt hat) den gesamten Motorblock als Wurfgeschöß recyclen. Ohnehin können die Charaktere auf eine

FIGHTING FORCE

Die Charaktere



Hawk Manson

Alter: 26
Größe: 1,87 m
Gewicht: 89 kg
IQ: 187



Hawk ist ein desillusionierter Kämpfer für Recht und Ordnung und hatte den aussichtslosen Kampf gegen alles Böse in der Welt eigentlich schon aufgegeben. Aber als geborener Held kann er einfach nicht über seinen Schatten springen. Er hat ein Faible für Mace (wer kann es ihm verdenken) – bislang jedoch noch ohne Konsequenzen.

Alana McKendrick

Alter: 17
Größe: 1,65 m
Gewicht: 49 kg
Maße: 71-51-71
IQ: 240



Als Raverin tanzt sie normalerweise auf Großveranstaltungen für den Weltfrieden. Leider meinte Dr. Zeng, an seiner Stieftochter (nämlich Alana) Experimente mit selbstgebastelten Drogen vornehmen zu müssen. Daß sie demnach nicht gut auf ihren alten Herrn zu sprechen ist, versteht sich von selbst.

Mace Daniels

Alter: 21
Größe: 1,69 m
Gewicht: 57 kg
Maße: 96-56-69
IQ: 200



Privatdetektivin, bekannt für ihren Umgang mit der Unterwelt. Plumpse Annäherungsversuche enden meist mit schmerzhaften Lektionen für das starke Geschlecht. Gewisse Ähnlichkeiten mit Barb Wire sind natürlich rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Ben Jackson („Smasher“)

Alter: 29
Größe: 1,93 m
Gewicht: 137 kg
IQ: 106



Eigentlich lebenslanglich inhaftiert; die Gefängnisleitung gewährt ihm jedoch (dank kleiner, finanzieller Zuwendungen von Hawk) häufiger Freigang für gefährliche Missionen. Leider neigt Smasher zu unvorhersehbaren Gewaltausbrüchen, weshalb er kein gerngesehener Gast auf Parties ist.

Dr. Dex Zeng

Alter: unbekannt
Größe: 1,88 m
Gewicht: 91 kg
IQ: >300



Ehemaliger, hochrangiger Regierungsagent und berühmter Radikalwissenschaftler; hat seinen Dokortitel nach eigenen Aussagen in „allem“. Als Führer einer kriminellen Vereinigung plant er die Zerstörung der Welt, wie wir sie kennen. Unwahr ist, daß er in einem früheren Leben Sänger der Schlag-Kombo Dschingis Khan war.



Arena-Modus

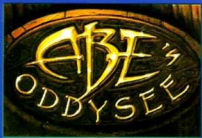
In speziellen Arenen können sich zwei Spieler in bester Tekken-Tradition verböbeln mit ca. 50 Moves pro Charakter



ansehnliche Palette an Moves zurückgreifen: Etwa 50 verschiedene Aktionen (inklusive einiger Special-Moves) beherrscht jeder aus dem Effeff. Da sich dies auch im Kreise handelsüblicher One-on-One-Prügelspiele sehen lassen kann, nutzten die Jungs von Core Design den Platz auf der CD für einen eigenständigen „Arena-Modus“, in dem sich zwei Personen

ohne störende Gegner gegenseitig verprügeln können. *Fighting Force* ist offensichtlich ein Spiel, das über das simple „Von-links-nach-rechts-latschen“ und planlose „Auf-die-Buttons-hämmern“ der bekannten 8- und 16-Bit-Vorgänger weit hinausgeht. Dank des Teams um Mark Avory dürfen sich PlayStation-Besitzer in wenigen

Wochen auf ein interessantes Spiel abseits ausgetretener Genre-Pfade freuen. Fraglich ist nur, was mit der Saturn-Variante passiert, die ebenfalls fast fertiggestellt ist. Laut Eidos Interactive und Core Design soll diese nur in Japan auf den Markt kommen. Wir hoffen, das letzte Wort in dieser Angelegenheit ist noch nicht gesprochen. ■



ARJAY

Dein Versand!

UNSER LADENLOKAL IN KÖLN
JUMP & RUN[®]
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

GET YOUR GAMES

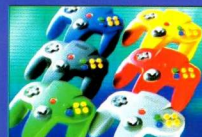
ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76

E-MAIL-ADRESSE
info@arjay-games.de

spielend bestellen:

0221-12 10 67

WWW.ARJAY-GAMES.DE



SONY-PLAYSTATION

- Grundgerät dt 288.00
- Umbau für US- und JP-Importe durch eigene Werkstatt 89.90
- Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung 45.00 (Importe nur über RGB in Farbe)
- RGB-Scart-Kabel 39.90
- Game Buster dt 89.90
- Joy pads ab 44.90
- Joy padverlängerung 19.90
- Memory Cards ab 39.90
- Abe's Oddysee dt 94.90
- Agent Armstrong dt 89.90
- Apocalypse dt 89.90
- Broken Helix dt 99.90
- C & C - Red Alert dt 109.90
- Final Fantasy 7 us 149.90
- Formel 1 97 dt 109.90
- G-Police dt 109.90
- Lost World dt 89.90
- Magic the Gathering dt 89.90
- Monster Trucks dt 89.90
- Nuclear Strike dt 89.90
- Ogre Battle - Limited Ed. 149.90
- PaRappa The Rapper dt 84.90

SONY-PLAYSTATION

- Platinum Range Titel nur 45.00
- Rally Cross dt 89.90
- Raystorm dt 84.90
- Resident Evil Dir. Cut 89.90
- Street Fighter Ex Jp 149.90
- Suikoden dt 99.90
- Super Pang Collection dt 89.90
- Superstarsoccer Pro dt 99.90
- Time Crisis + Gun Jp 177.00
- Transport Tycoon dt 89.90
- Trash it! dt 89.90
- V-Rally dt 94.90
- Vandal Hearts dt 94.90
- Warcraft 2 dt 89.90
- Wild Arms us 109.90
- X-Com 3 Apocalypse dt 89.90

SEGA SATURN

- Albert Oddysee us 129.90
- Dark Savior dt 89.90
- Discworld 2 dt 89.90
- DN3D (ab 18) dt 109.90
- Formula Karts dt 89.90
- Herc's Adventure us 109.90
- Marvel Superheroes us 129.90
- Resident Evil dt 109.90

SEGA SATURN

- Shining the holy Ark dt 89.90
- Thunderforce 5 Jp 145.00
- Warcraft 2 dt 89.90

NINTENDO 64

- Grundgerät dt 295.00
- Adapter 59.90
- Antennenkabel 49.90
- S-VHS Kabel 39.90
- Game Killer dt 59.90
- Joy pads ab 59.90
- Joy padverlängerung 19.90
- Lenkrad 139.90
- Memory Cards ab 39.90
- Blast Corps dt 129.90
- KI Gold PAL (ab 18) 159.90
- Mario 64 dt 89.90
- Mario Kart dt 89.90
- NBA-Hangtime dt 139.90
- Pilotwings dt *99.90
- Shadows of Empire dt 129.90
- Starfox dt (Lylatwars) 149.90
- Superstarsoccer 64 dt 149.90
- Turok dt ab 139.90
- Waverace dt 89.90
- Wayne Gretzkys dt 139.90

SUPER NES

- Lufia *89.90

MAGAZINE/SPIELEBERATER

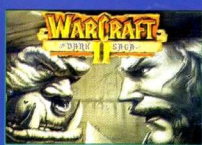
- EDGE uk 17.00
- GameFront dt 5.90
- Blast Corps us 29.90
- Final Fantasy 7 us 39.90
- Mario 64 Guide dt 24.80

ALLGEMEINES

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

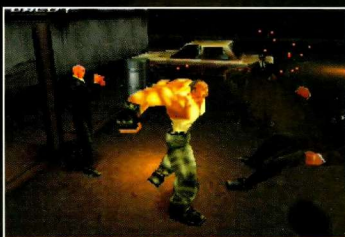
Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Preise mit einem * sind Angebote und/oder Restposten

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0221-125676



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

FIGHTING FORCE



Bei den hohen IOs der Hauptcharaktere sollte es doch eigentlich andere Wege zur Lösung der Probleme geben als rohe Gewalt. Aber Kisten werfen und Ohrfeigen verteilen ist im Endeffekt wohl wirkungsvoller

Editor

Alle Objekte und Level des Spiels entstanden Polygon für Polygon in den Rechnern von Core Design



Interview

mit **Adrian Smith**

Operations Director, Core Design

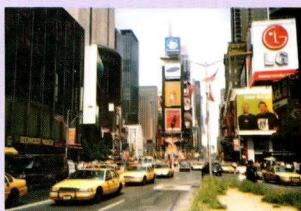
neXt Level: *Fighting Force* erinnert auf den ersten Blick an Segas *Die Hard Arcade*. Euer Vorbild?

AS: Keineswegs. Als *Die Hard Arcade* zum ersten Mal präsentiert wurde, hatten wir *Fighting Force* schon seit Monaten in der Entwicklung. Unsere ursprüngliche Idee war es, eine Next-Generation-Variante von *Streets of Rage* zu designen.

Sega hat uns übrigens frühzeitig angeboten, das Spiel als *Streets of Rage*-Fortsetzung zu veröffentlichen. Wir haben uns dagegen entschieden, da wir schon damals die PlayStation-Version in Arbeit hatten.

XL: Wie lange arbeitet Core schon an dem Spiel?

AS: Chefprogrammierer Mark Avory begann mit der Programmierung, nachdem er *Thunderhawk 2* fertiggestellt hatte – abgesehen von einem dreimonatigen, wohlverdienten Urlaub ... Seitdem arbeiten zwölf Leute an dem Projekt:



neben Marc noch zwei Programmierer, sechs Designer, zwei Musiker und ein Producer.

XL: Mark ist dafür bekannt, unglaublich schnell zu arbeiten. Das technisch beeindruckende *Thunderhawk 2* hat er fast im Alleingang in sechs Monaten programmiert. Was hat bei *Fighting Force* so lange gedauert?

AS: Unser Ziel war es, *Streets of Rage* nicht einfach nur mit einer 3D-Optik zu versehen, sondern die dritte Dimension in allen Punkten auch zu nutzen. Wir wollen dem Käufer so viel Spiel wie möglich für sein Geld bieten. *Fighting Force* ist mit sieben Levels und insgesamt fast 30 Stages sehr umfangreich. Die Level unterscheiden sich sehr stark und bieten eine Menge Abwechslung. Stolz sind wir auch auf den Arena-Kampf-Modus. Außerdem gibt es eine Menge versteckter Sachen zu entdecken.

XL: Zum Beispiel?

AS: Zuallererst zahlreiche Geheimräume und ähnliches – und einige andere Dinge, von denen ich jetzt aber noch nichts erzählen möchte.

XL: Was ist denn nun eigentlich mit der Saturn-Version?

AS: Die Saturn-Version existiert, wird aber



nur in Japan erscheinen.

XL: Aber *Tomb Raider* Saturn wurde doch auch von Sega vertrieben. Die werden sich *FF* doch nicht entgehen lassen. Gibt es etwa, ähnlich wie bei *Tomb Raider 2*, einen Exklusiv-Deal mit Sony?

AS: Zur Zeit ist noch nicht definitiv entschieden, daß *FF* in Europa nicht für den Saturn erscheinen wird.

XL: Das beantwortet zwar nicht ganz die Frage, aber nun gut. Wie verhält es sich denn mit dem N64?

AS: Eidos Interactive ist seit der E3 eingetragener Nintendo-Entwickler. Wir haben seitdem auch Entwicklungssysteme in unserem Office in Derby.

XL: Und was ist euer erstes Produkt? *Tomb Raider 64*?

AS: Wir haben bis dato noch kein N64-Spiel in der Entwicklung. Der Markt und die Art der Nintendo-Produkte unterscheiden sich stark von unseren Produkten. Wir überlegen derzeit noch, welche Möglichkeiten sich uns bieten. Mehr kann ich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht dazu sagen.

XL: Wir danken für dieses Gespräch.

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS

Computersystems GmbH

Information

Lösungshefte ab
14,90 DM. Weitere
Artikel erhältlich.

Händleranfragen
sind erwünscht!

Zweigstelle

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

Mo-Fr 11.00-18.30
Sa 11.00-14.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo-Fr 11.00-19.00
Sa 11.00-14.00

Versand

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

Mo-Fr 10.00-18.30 Sa 10.00-14.00

PSX Software

Fun & Sport-Spiele	
4-4-2 Fußball	69.-
Actua Golf 2	89.-
Actua Soccer Club Edition	77.-
Adidas Power Soccer Intern.	99.-
Cool Boarders	89.-
FIFA Soccer 97	64.-
Intern. Superstar Soccer deluxe	59.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
John Madden Football 98 (Okt.)	84.-
Kick Off '97	89.-
NBA Hangtime	89.-
NBA In The Zone 2	94.-
NBA Live 97	64.-
NHL Hockey 97	64.-
NHL Hockey 98 (Okt.)	84.-
NHL Powerplay Hockey	79.-
Onside Soccer	66.-
Player-Manager	89.-
Space Jam	66.-
Total NBA 97	79.-
Victory Boxing	89.-
Virtua Baseball 97	84.-
Virtual Pool	74.-
Virtual Tennis	74.-

Adventures & Rollenspiele

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

Geschicklichkeitsspiele

Atari Arcade Greatest Hits	74.-
Busta a Move 3 (Okt.)	59.-
Namco Museum Piece 4	79.-
PaRappa The Rapper	89.-

Shoot-Action

Agent Armstrong	89.-
Contra	77.-
Crypt Killer	89.-
Cyberia	49.-
Exhumed	84.-
Lethal Enforcers 1+2	94.-
Lifeforce Tenka	99.-
Machine Hunter	89.-
MDK (Nov.)	84.-
Mechwarrior 2	89.-
Poed	69.-
Ray Storm	79.-
Resident Evil	84.-
Resident Evil Direct Cut (Nov.)	84.-
Spider	84.-
Syndicate Wars	84.-
Tiger Shark	89.-
Tomb Raider	84.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Preis- 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!

PSX Hardware

PlayStation 299.-
Umbau-Chip39- und Einbau
direkt bei Cross Computer
zus. nur **88.-**

**neGcon
Pad**

89.-

**Wheel+
Pedals**

139.-

Sony Mouse 59.-
Gamebuster 84.-
Bag Bundle 89.-
(Pad-Memory+Tasche)

Multi Tap Box 69.-
Controller ab 25.-
Joysticks ab 49.-
Lichtpistolen ab 49.-

**Infrarot
Pads 2 Stück**

79.-

**Analog
Pad**

59.-

Memory 1 MBit 29.-
Memory 8 MBit 69.-
Memory 24 MBit 89.-
Memory 48 MBit 109.-

**Flight
Force**

119.-

Verlängerung 10.-
RGB Scart Kabel 19.-
HF-Adapter (NEU) 39.-
Link-Kabel 19.-

PSX Software

Racing-Games	
Andretti Racing	79.-
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Okt.)	79.-
Blam! Machinehead	69.-
Burning Road	69.-
Destruction Derby 2	99.-
Extreme Games 2	79.-
Formel 1	109.-
Explosive Racing	89.-
Hardcore 4x4	69.-
Hard Boiled	84.-
Jet Rider	79.-
Micro Machines 3	94.-
Monster Trucks	94.-
Moto Racer (Okt.)	84.-
Porsche Challenge	79.-
Rage Racer	99.-
Rally Cross	79.-
Ray Tracer	79.-
Road Rage	84.-
Test Drive Off Road	89.-
Tokyo Highway Battle	89.-
Twisted Metal 2	89.-
V-Rally	89.-
Wipe Out 2097	99.-

Beat 'em Up

Battle Arena Toshinden 3 (Okt.)	89.-
Iron & Blood	66.-
Perfect Weapon	84.-
Soul Blade	99.-
Tekken 2	109.-
Tekken 3 (Japan)	149.-
The Crow	84.-
Wargods	74.-

Strategiespiele

Battle Stations	84.-
Command & Conquer	99.-
Command & Conquer 2 (Nov.)	99.-
Mass Destruction	84.-
Monopoly	89.-
Transport Tycoon	79.-

Jump in Run

Bubble Bobble 2	79.-
Crash Bandicoot	109.-
Croc (Okt.)	84.-
Hercs Adventure (Okt.)	89.-
Lost Vikings 2	74.-
Pandemonium	79.-
Rayman 2 (Nov.)	88.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2 (US)	109.-
Darklight Conflict	84.-
Descent 2	66.-
Independence Day	84.-
Nuclear Strike (Okt.)	84.-
Raging Skies	99.-
Rebel Assault 2	89.-
Soviet Strike	84.-
Wing Over	89.-
Wing Commander 4	84.-
Xenious 3D	79.-

Unsere Spiele des Monats:

Formel 1 '97
Erleben Sie die Formel 1-WM hautnah mit.
Neu für Sony Playstation.
nur **109.-**

Oddworld
Abe's Oddysee durch fantastische Welten.
Neu für Sony Playstation.
nur **84.-**

Top-Angebote PSX & Nintendo 64

Warcraft 2	84.-
Jurassic Park 2	84.-
PaRappa The Rapper	79.-
Fantastic Four	79.-

Platin Edition 3
Rayman, True Pinball, Olympic
Soccer, Alien Trilogy, Worms,
Nur Virtual Golf
PSX je nur **44.-**

Platin Edition 2
Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade
to Black, Bust a Move 2, PGA Golf,
Nur Need for Speed
PSX je nur **44.-**

Platinum Edition
Air Combat, Ridge Racer, Tekken,
Wipe Out, Battle Arena Toshinden,
Nur Destruction Derby
PSX je nur **49.-**

Rapid Racer (Okt.)	99.-
G-Police (Okt.)	109.-
Discworld 2 (Okt.)	89.-
Croc (Okt.)	84.-

Bubble Bobble nur 55.-
Alone in the Dark II nur 55.-
Disruptor nur 55.-
WWF In Y. House nur 49.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM), UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 1 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!

N64+Pad
289.-
Pad: 59.-
Verlängerung: 19.-

Memory Card 1 Meg 39.-
Memory Card 5 Meg 79.-
RF-Set + Modulator 39.-
Gamebuster 79.-

Universal-Converter 49.-
Goldeneye 007 (USA) 179.-
Multi Racing Ch. (Okt.) 133.-
Lylat Wars (Okt.) 133.-

F1 Pole Position (Okt.) 139.-
Blast Corps 111.-
W. Gretzky Hockey 129.-
NBA Hangtime 129.-

Super Mario 64 89.-
I. Superstar Soccer 139.-
Pilotwings 109.-
Turok 129.-

Wave Race 64 89.-
Super Mario Kart 64 89.-
Star Wars 129.-
FIFA Soccer 64 99.-



SHADOW MASTER



RASCAL



COLONY WARS



NEULICH IN LIVERPOOL

Was haben die Beatles mit Psygnosis gemeinsam? Ganz einfach, beide stammen aus Liverpool. Das, was die Pilzköpfe auf dem Musikmarkt geschafft haben, scheint Psygnosis auf dem Spielesektor in Angriff zu nehmen. Das Unternehmen ist stets mit viel Eifer und Fleiß dabei, exzellente Software herzu-

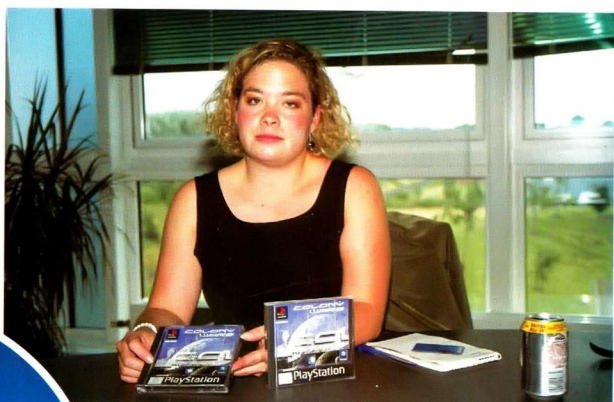
stellen. Sogar Shigeru Miyamoto warf auf der E3 in Atlanta ein Auge auf die Produkte. Bei so viel Engagement und Kreativität ist ein Besuch von Seiten XL im Liverpoolscher Hauptquartier unerlässlich. Diesmal importierte neXt Level nagelneue Infos zu *Shadow Master* und *Rascal* direkt auf die vorliegenden Seiten.

VON C. HENNING/S. ALTER

Expansion ist die logische Folge, wenn ein Software-Haus derart große Mengen an qualitativ hochwertigen Titeln produziert. Und so platzt Psygnosis momentan aus allen Nähten. Zahlreiche Firmen stehen bei den Engländern unter Vertrag. Eine besonders hochgelobte ist Bizarre Creations, die gerade dabei ist, F1 '97 (Test ab Seite 8) herauszubringen. Unterdessen sitzen natürlich zahlreiche Inhouse-Teams an der Entwicklung neuer Software wie etwa dem Weltraumepos Colony Wars (vgl. XL 8/97). Für *Shadow Master* und *Rascal* dagegen verpflichtete man den

SHADOW MASTER





Das imposante Firmengebäude zeugt vom Erfolg der Briten auf dem Videospiegelmarkt

Links: Chris Rowley, Producer von *Rascal* und *Shadow Master*
In der Mitte: Andy Satterthwaite, Producer von *Colony Wars*
Rechts: Lisa Cheney, Product-Managerin, Psygnosis U.K.

langjährigen Vertragspartner Traveller's Tales (Toy Story).

Hammerhead nennt sich das junge Team um Chris Rowley (29), der Producer beider Spiele, der bereits zu Zeiten des Amiga den ein oder anderen Erfolg verbuchen konnte. Wie so vieles bei Psygnosis ist der 3D-Shooter *Shadow Master* zukunftsorientiert. In einem mit Waffen bestens ausgerüsteten Battlebuggy muß sich der Spieler durch 16 Level kämpfen, trifft dort auf

phantasievoll ausgestaffierte Gegner und hat so manche knifflige Knochelei zu lösen. Sätzte 65 Kreaturen wurden für dieses Game eigens von der Art-Legende, Rodney Matthews, designt, die in einer detailreichen Polygongrafik im Science-fiction-Gewand durch in Echtzeit berechnete Light-Source-Effekte bestens in Szene gesetzt werden. *Shadow Master* beeindruckte während der Präsentation mit konstanten 30 Bildern in der Sekunde, wobei nicht die Spur einer häßlichen Texturverzerrung zu

sehen war. Um dies zu vermeiden, bedienten sich die Grafiker des sogenannten „Sub-Polygon-Divings“, durch das texturierte Polygone in kleine Vielecke unterteilt werden – ein „origineller“ Trick, den Namco schon bei ihrem ersten PSX-Spiel (*Ridge Racer*) anwendete.

Äußerst vielversprechend gibt sich auch der zweite Titel, der aus Chris Rowleys Feder stammt. *Rascal*, seines Zeichens 3D-Jump&Run, ist ein Zeitreiseabenteuer eines Wissenschaftlersohnes. Beim Spielen mit den Erfindungen des Daddys findet sich der Filius in sechs unterschiedlichen Epochen der Weltgeschichte wieder. Ob im Wilden Westen, im sagenumwobenen Atlantis oder auf einem Pi-



Die Welten von *Shadow Master* entsprechen nicht denen typischer Korridor-Spiele, sondern bieten auch weitläufige Areale, in denen die enorme Blicktiefe der 3D-Grafik zum Tragen kommt



Release Schedule Psygnosis

Titel (alle PSX)	Genre	Release
G-Police	Action	24.10.97
Overboard!	Action	24.10.97
F1 '97	Rennspiel	26.10.97
Colony Wars	Action	14.11.97
Discworld II: Vermutlich vermißt ...?!	Adventure	14.11.97
Shadow Master	Action	28.11.97
Power Soccer 2	Sport	03.12.97
Eric	Adventure	1. Quartal '98
Kingsley (Arbeitstitel)	Adventure	1. Quartal '98
Newman Haas Indycar	Rennspiel	1. Quartal '98
Rascal	Jump&Run	1. Quartal '98
Respect Inc.	Adventure	2. Quartal '98
Sentinel Returns	Strategie	2. Quartal '98
Psybadek	Jump&Run	Sommer '98

LIVERPOOL

RASCAL



Um in der Masse von 3D-Jump&Runs, die zur Jahreswende für die PlayStation erscheinen, nicht unterzugehen, griffen die Rascal-Entwickler tief in die Trickkiste. So wurde die Hauptfigur von Jim Henson's Creature Workshop design und mit interessanten Aktionsmöglichkeiten ausgestattet



raten Schiff - Rascal/ muß mit einer Blasenpistole bewaffnet alle 18 Level durchlaufen, vorausgesetzt er will irgendwann sein trautes Heim wiedersehen.

Das Hammerhead-Team lieferte mit diesem Game schon vor Ort in England den Beweis, daß das Grafikpotential der PlayStation noch lange nicht ausgereizt ist. Es gibt kaum eine Kameraeinstellung, in der dem Betrachter nicht das allgegenwärtige Gouraud-Shading sein Auge fällt oder die wunderschönen Echtzeitreflektionen, die sich gerade im versunkenen At-

lantisch besonders ausdrucksstark zeigen. Hinzu kommen grafisch brillant umgesetzte Wasserfälle und stimmige Kolorationen - sogar

Demnächst auch N64-Spiele aus Liverpool

Rascal's Gesicht wurde mühevoll mit butterweichen Animationen gestaltet.

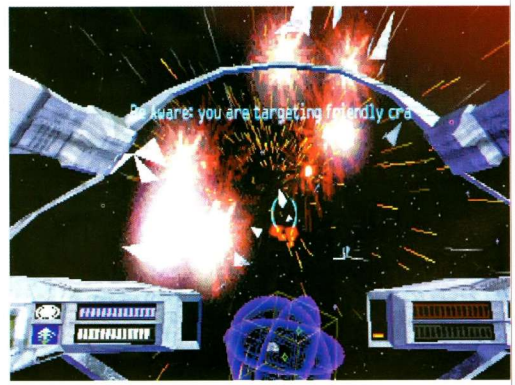
Im Januar '98 darf Rascal zeigen, ob er das Zeug zum Entertainer hat. Auf Shadow Master und Colony Wars muß das Publikum nicht mehr

ganz so lange warten. Beide Spiele sind für das kommende Weihnachtsgeschäft angekün- digt. Abschließend kann nur eines festgestellt werden: Psygnosis hat, 'neulich in Liverpool' mal wieder bewiesen, daß sie zur Spitze der Software-Entwickler gehören. Alle Nintendo- Besitzer sollten außerdem ganz fest die Daumen drücken, daß es nicht bei einem Blick Miyamotos auf die Spiele der Software- Schmiede bleibt. Was die Macher im 64-Bit- Bereich zustande bringen, läßt sich zwar bis- lang nur erahnen, aber eine Bereicherung wäre es in jedem Fall. ■

COLONY WARS



Insgesamt 70 verschiedene Missionen stehen bei Colony Wars auf dem Programm



mehr power

mit

gametm
buster

für saturn™ oder playstation™

ump higher
BIGGER faster
live forever
better more
skipl levels

gametm
buster

legt die power in deine hände

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

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

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: (DATAFLASH)

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

versandkosten DM 10



DATAFLASH IS A TRADEMARK OF DATA FLASH TECHNOLOGY. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.

PLAY + SAT 3



Hasbro tanzt mit Sony

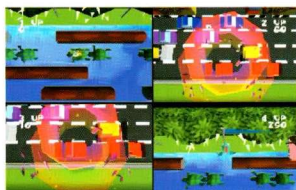


Frogger

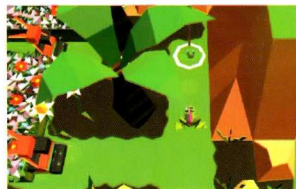
Er ist grün, er ist schleimig, und sein Lebensinhalt besteht aus nimmermüden Versuchen, eine vielbefahrene Straße zu überqueren. Daß der Versuch nicht in einem roten Fleck auf dem Asphalt endet, liegt in der Macht des Spielers. Konamis *Frogger* aus dem Jahre 1981 werden jüngere Semester wohl kaum kennen, doch Videospieldesigner bekommen heute noch feuchte Augen bei der Erinnerung. Ob als Automat, auf dem VCS, 8-Bit-Computern oder wo auch immer, *Frogger* zählte zu den absoluten Kult-Hits.

Hasbro verhilft dem fernöstlichen Hüpfen nun zum wohlverdienten Comeback. Die PlayStation-Version wird natürlich im zeitgemäßen Polygongewand präsentiert, Splitscreen-Modi ermöglichen Mehrspielerspaß für bis zu vier Spieler. Ansonsten hat man sich nicht dazu hinreißen lassen, das Spiel mit Extras zu überhäufen, um den traditionellen Fun-Faktor nicht zu gefährden. Hüpfen, hüpfen und hüpfen ist fast alles, was *Frogger* kann, und das reicht auch schon aus, denn in den 40 weitaufhängigen Leveln (u. a. auch das Arcade-Original) hat er ohnehin alle Fröschschenkel voll zu tun, um den unzähligen Widrigkeiten zu entgehen. Ab November haben nicht nur Nostalgiker Gelegenheit dazu, die Wiedergeburt des Kultstars mitzuerleben. Vor Suchtgefahr und anderen Nebenwirkungen wird gewarnt. ■

Spiele von Hasbro besitzt mit Sicherheit jedermann, jede Frau und jedes Kind. Mit Labels wie Parker ist Hasbro eines der größten Spielwaren-Unternehmen der Welt. Wie der fernöstliche Konkurrent Bandai und US-amerikanische Filmstudios will man nun auch im Bereich der interaktiven Unterhaltungs-Software mitmischen – neben PCs soll Sonys PlayStation als Sprungbrett dienen.



Wie schön: Endlich kann man *Frogger* (hier der Retro-Level) auch zu viert spielen



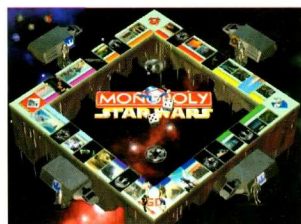
Normalerweise sehen Frösche nach dem Befruchten des Laiches ihre Kinder nie wieder, aber unser Freund macht sich gerade auf die große Babyfrosch-Suche

Monopoly

Neben den drei Eigenentwicklungen auf diesen Seiten und Lizenzprodukten arbeitet Hasbro auch an PlayStation-Versionen ihrer erfolgreichsten Brettspiele. Als PC-Spiele sind sie schon seit geraumer Zeit im Handel, ab Oktober macht *Monopoly* auf PSX den Anfang. *Risiko* soll im November folgen, *Flottenmanöver* steht erst im kommenden Jahr auf dem Plan. In Kürze debütiert außerdem die interessante Cross-over-Lizenz *Star Wars Monopoly* auf PC, eine PlayStation-Umsetzung ist angedacht. ■



Monopoly einmal in der Normalfassung, mit den beliebten Zinnfiguren Hund, Zylinder, Kanone und Auto und einmal ...



... als *Star Wars*-Variante mit den ebenso beliebten Figuren Luke, Han und Leia



H.E.D.Z.



Die heißen Kopf-Schlachten werden in den abgedrehtesten Arenen ausgetragen



Aircraft-Carrier-Head ist so mächtig, der schwimmt sogar in Milch ...

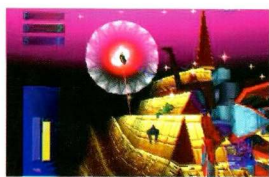
Ebenso ungewöhnlich wie originell kommt ein weiteres Produkt von Hasbro daher, das beim besten Willen in keine Schublade zu pressen ist. Am ehesten läßt sich *Head Extreme Destruction Zone* als eine Mischung aus Sammelkarten-Spiel à la *Magic* und *Bomberman* beschreiben – schwer vorstellbar, aber durchaus passend. In einer Arena treffen jeweils fünf Figuren von zwei Parteien aufeinander. Die einzelnen Charaktere unterscheiden sich durch ihre Köpfe und damit durch deren Fähigkeiten. Die Heads besiegt Gegner stehen in den Folgerunden dem Gewinner zur Verfügung – verliert man jedoch selbst einen oder mehrere Köpfe, verbleiben diese beim Kontrahenten. Insgesamt gibt es 225 (!) verschiedene Charaktere, bei deren Design die Entwickler von VIS Interactive mit viel britischem (oder genauer gesagt schottischem) Humor zu Werke gingen. Neben Figuren wie dem Roten Baron trifft man auch so illustre Persönlichkeiten wie Winston Churchill (seine Spezialität: mit Hilfe seiner Zigarre eine Nebelwand erzeugen), Jimmy Hendrix (kann seine Gitarre als Waffe einsetzen), einen Zauberlehrling mit völlig nutzlosen Zaubersprüchen bis hin zu Aircraft-Carrier-Head (ein Flugzeugträger als Kopf – warum eigentlich nicht). PC-User können das unorthodoxe Spiel zuerst antesten, PSX-Besitzer müssen sich bis Anfang 1998 gedulden. ■



Dies sind nur einige der insgesamt 225 Symbole für jeden Kopf

Beast Wars Transformers

Wer kennt sie nicht, die legendären *Transformers* rund um Optimus Prime und Megatron, die seit der Erfindung des Kabelfernsehens auch auf deutschen TV-Sendern den ewigen Kampf Gut gegen Böse ausgetragen. In den *Post-Jurassic Park*-Zeiten sind jedoch Roboter, die sich in Autos und Flugzeuge verwandeln können, nicht mehr ganz up to date, und somit steht eine neue Generation der wandlungsfähigen Gesellen ins Haus. Zwischen jeweils fünf Maximals und fünf Predadors darf bei *Beast Wars Transformers* für jede der 32 Missionen ausgewählt werden, wobei die Wahl der Partei auch das Missionsziel beeinflusst. Jeder Charakter hat durch seine spezielle Verwandlung eine besondere Fähigkeit, d. h. daß es unterschiedliche Wege zum Lösen der Level gibt. Das PSX-Spiel ist ab Januar '98 zu haben, rechtzeitig zum Start der TV-Serie auf Pro Sieben. ■





EXKLUSIV



Mit

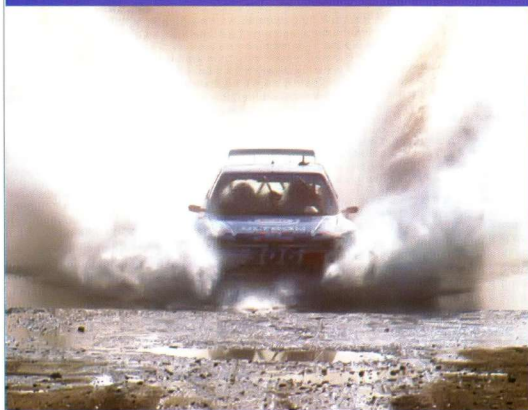
V-RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION

nach Finnland!

↓
WICHTIG!

EINSENDESCHLUSS IST DER
27. SEPTEMBER '97!

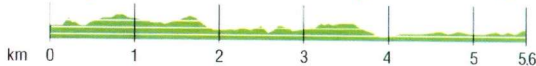


V-Rally, das PlayStation-Debut der französischen Software-Firma Infogrames (in Deutschland im Vertrieb bei Laguna), ist die Referenz für Rennsimulationen. 42 Strecken, fast ein Dutzend verschiedene Fahrzeuge, Zweispieler-Simultanmodus und realistisches Gameplay sind nur einige der Besonderheiten, die V-Rally (Spiel des Monats in neXt Level 7/97) auszeichnen.



Der finnische Rallye-Weltmeister Ari Vatanen stand Infogrames bei der V-Rally-Produktion tatkräftig als Berater zur Seite. Die zwei Hauptgewinner reisen zu seiner Rallye-Schule nach Finnland.

Hier geht's nach Tuupovaara, Finland



Das Rally Center Ari Vatanen ist einzigartig in der Welt. Neben der 5,6 km langen Hauptstrecke gibt es noch einen 0,8 km langen Anfängerkurs.



Rallye-Training bei einem echten Weltmeister – das gibt es nur in XL!

V-Rally hat sich schon kurz nach seinem Erscheinen zum Bestseller und zur grafischen Referenz unter den Rallye-Spielen gemausert. Das muß natürlich gebührend gefeiert werden. Deshalb verlosen Infogrames, Laguna und neXt level exklusiv zwei Flüge nach Finnland. V-Rally-Berater Ari Vatanen unterhält in Tuupovaara ein Rallye-Center. Dort werden Autos, Fahrer und Zubehör getestet – und genau da wird die Reise hingehen. Die beiden Hauptgewinner werden an einem Fahrertraining teilnehmen und sich unter fachmännischer Anleitung auf einer 5,6 Kilometer langen Strecke mit einem Rallye-Wagen austoben können. Ist das ein Angebot?

Doch einen Haken hat die Sache: Anwärter auf den Hauptpreis müssen mindestens 21 Jahre alt sein und zwei Jahre Fahrpraxis vorweisen können! (Auf der Postkarte bitte das Alter notieren.) Außerdem muß die untenstehende Frage richtig beantwortet werden. Damit es nicht allzu schwierig wird, geben wir drei Möglichkeiten vor:

Wofür ist Finnland weltbekannt?

- a) Für exzellentes Knäckebröt.
- b) Für hervorragende Rallyefahrer und mehrfache Weltmeister.
- c) Für langgezogene, atemberaubende Fjorde.

Für alle, die das Mindestalter nicht erreichen oder letztendlich keinen der beiden Hauptpreise einheimen können, haben Infogrames und Laguna einen ganzen Sack voller weiterer toller Preise springen lassen. Damit Ihr den Sound von V-Rally an der Stereoanlage in perfekter Klangqualität genießen könnt, gibt es zum Beispiel als dritten Preis den Verstärker A-3030 von Yamaha. Mitmachen lohnt sich also auf jeden Fall!

Allerdings solltet Ihr mit dem Postkartenschreiben richtig Gas geben, da das Fahrertraining vom 9. bis 12. Oktober stattfindet. Der Einsendeschluß mußte aus diesem Grunde vorverlegt werden und ist der 27.9.97 (Es gilt das Datum des Poststempels.). Die Gewinner der beiden Hauptpreise werden kurzfristig am 29.9.97 direkt benachrichtigt! Verspätete Einsendungen (bis zum 13.10.97) und LeserInnen unter 21 nehmen auf jeden Fall an der Verlosung der übrigen Preise teil. Also, dann ab die Post an:

neXt Level, Stichwort: V-Rally, Friedensallee 41, 22765 Hamburg

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

Die Preise:

- 1.+2. Preis: jeweils ein Fahrertraining vom 9. bis zum 12. Oktober im Ari Vatanen Rally-Center (inklusive Flug und Aufenthalt)
- 3. Preis: ein Yamaha A-3090-Verstärker
- 4.+5. Preis: je eine V-Rally-College-Jacke
- 6.-10. Preis: je ein V-Rally für PSX
- 11.-15. Preis: je ein V-Rally-T-Shirt
- 16.-30. Preis: je eine Infogrames-Baseball-Cap





Quix-Nr. 0165-3-222 22 14

Stichwort:
Kontaktdecke

get the message)

quixt uns was!

quix



Stephanie Lindner und Sven-David Lehr sind im vergangenen Jahr zu den Gesichtern '96 gekürt worden

Diese Nummer führt

0165

Schön und berühmt ist gleich unnahbar? Falsch! An dieser Stelle verrät neXt Level, wie Ihr mit ausgesuchten schönen Menschen in Kontakt treten könnt.

Eines darf den ca. 1000 Bewerbern keinesfalls passieren: daß sie ihr „Gesicht verlieren“, wie es so schön im Volksmund heißt. Denn einzig und allein das ist es, was auf dem erfolgreichen Model-Wettbewerb „Gesicht '97“ zählt. In sieben Regional-Castings werden die interessantesten und schönsten Frauen und Männer ausgesucht, die dann abschließend auf einer großen Gala in Berlin präsentiert werden.

Um eine solche Aktion erfolgreich durchführen zu können, bedarf es natürlich einer Vielzahl an organisatorischen Arbeiten. Ständige Kommunikation ist nötig, damit abschließ-

lich alle Beteiligten auf einen Nenner kommen. Aus diesem Grunde haben sich die Veranstalter erstmalig dazu entschieden, die Models mit Quix-Empfängern auszurüsten. Durch einen speziell eingerichteten Gruppenruf sind alle Beteiligten stets auf dem neuesten Stand, wenn es um Terminverschiebungen oder Änderungen im Programmablauf geht.

Und das Schönste an der Sache ist: Die Quix-Nummern der RegionalgewinnerInnen werden in den Medien veröffentlicht. So sind die Schönheiten nicht mehr länger unnahbar, sondern für jedermann erreichbar und das von jedem Telefon aus.

Wer also Kontakt mit den Models will, sollte aufmerksam Zeitung lesen, um die entsprechenden Nummern zu ergattern.

Wenn es nicht gerade ein Model sein soll, sondern vielleicht ein/e N64- oder PlayStation-BesitzerIn,

könnt Ihr eine solche Bekanntheit noch in dieser Minute herstellen. Nebenstehend findet Ihr die ersten Adressen der nagelneuen neXt-Level-Kontaktdecke. Möchtet Ihr dagegen selbst eine kostenlose Anzeige in XL aufgeben, genügt ein Griff zum Hörer, um dabei zu sein. Die Anleitung dazu findet Ihr auf der nächsten Seite. Wer von Euch eine Freundschaft über den Pager geschlossen hat, kann uns das auch mitteilen – vielleicht berichten wir ja darüber. Natürlich seid Ihr auch diesmal wieder herzlich eingeladen, uns zu den Tactics oder einen Leserbrief im Kurzformat zu quixen.

wie wird eine textnachricht verschickt?

Eine Quix-Nachricht kann wahlweise per Telefon über den Quix-Auftragsdienst oder den PC mit Modem versendet werden. Das dazugehörige Programm, Quix-it, gibt es als Freeware im Internet (<http://www.quix.de>). Unabhängig davon, welche Möglichkeit Ihr wählt, sollte Euer Kontaktwunsch Wohnort, Lieblingsspiel, Quix- oder Telefonnummer enthalten. Dabei ist zu beachten, daß eine Nachricht die Länge von 80 Zeichen oder 15 Ziffern nicht überschreiten darf, außerdem ist das Stichwort Kontaktdecke anzugeben. Für alle übrigen Rubriken wie read.me oder tactics findet Ihr die Stichworte auf den entsprechenden Seiten. Bitte habt Verständnis dafür, daß wir nur im Heft auf die Nachrichten reagieren können. Eure Wünsche quixt uns bitte unter der Nummer 0165-3-222 22 14

Der Gewinner eines Quix-Gerätes aus neXt Level 8/97 heißt: Anthony Mc Laug-llin. Bad Salzungen





DICH INS ABENTEUER:

-3-222 22 14

competition

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



Modell: Quix News 5

Einsendeschluß ist der 13.10.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Miniruf GmbH sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

kontaktecke

Hier findet Ihr die ersten Kontaktwünsche von XL-Lesern. Leider haben die meisten von Euch nicht dazugeschrieben, welche Art von Kontakt Ihr sucht. Aber sicher ist davon auszugehen, daß diejenigen, die nur ihre Adressen angegeben haben, Kontakt zu anderen Spielern suchen, um den ein oder anderen witzigen Spieleabend in Angriff nehmen zu können. Deshalb nochmal zur Erinnerung: Bitte gebt bei Euren Anzeigen immer entweder Adresse, Telefonnummer oder Quix-Nummer sowie den Grund Eurer Anzeige an.

Alexander Aman, Schützenheimweg 28 c, 93049 Regensburg
Andreas Becker, Karl-Ulrich-Str. 9, 64297 Darmstadt
Andreas Ataudt, Hummelbergweg 28, 71229 Leonberg

Dennis Kowalski, Backfischgasse 19 a, 65201 Wiesbaden-Vierstein
Marcus Berck, Auf der Trift 9, 63329 Egelsbach
Thorsten Finken, Achener Str. 153, 52146 Würselen
PlayStation umgebaut, 5 Spiele, Memory Card, Tel.: 02 09/37 90 62 (Lukas)
Claudius Brauer, Müllerstr. 3 13353 Berlin, Tel.: 0 30/465 23 13
Daniel Peperny, Bergener Str. 10 10439 Berlin
Leonardo Aquino, Mainzer Landstr. 591, 65933 Frankfurt
Lukas Knapik, Emmericher Str. 45, 45896 Gelsenkirchen
Marc Jech, Lidenstr. 58, 89134 Blaustein
Manfred Göring, Bleichwiesen 21, 34281 Gundersberg 3

Berlin, PSX-Besitzer sucht Spielerin für Porsche-Session, Kino u.v.m. Tel.: 0 30/444 57 53
Alternder N64-Freak aus Hamburg vs. you? City-Ruf: 01 69 51/445 48 06
Dirk Reinfeld, Lavaetzweg 9, 22767 Hamburg
Babis Dimules, Kinkelstr. 16, 41036 Mönchengladbach
45721 Haltern
Pascal Metzner, Hindenburgstr. 2, 46485 Wesel
Thomas Geppert, Berliner Ring 49 c, 38170 Schöppenstedt

so funktioniert es:





Den unkonventionellen Alien Abe und sein erstes Abenteuer *Oddworld - Abe's Oddysee* haben wir im vergangenen Monat auf Herz und Nieren seziiert und sind zu dem Ergebnis gekommen, daß er sich den Titel „Spiel des Monats“ redlich verdient hat. Die uns vorliegende, englischsprachige Testversion war allerdings doch noch nicht ganz endgültig, denn eine kleine Änderung gibt es noch zu vermeiden. Das am 30. September in den deutschen Handel kommende Spiel wird eine deutsche Sprachausgabe bieten, als Synchronsprecher strapazierte der bekannte Stand-up-Comedian Monty Arnold seine Stimmbänder.

Konami war eine der Firmen, die auf der E3 überhaupt keine Saturn-Spiele im Programm hatte. Die Konzernzentrale im Land der aufgehenden Sonne ließ nun erfreulicherweise verlauten, daß man Segas 32-Bitter auch in Zukunft mit Software bedenken werde. Geplant ist zum Beispiel eine Umsetzung von *Castlevania X*, Saturn-Fans dürfen sich als Trost für die Wartezeit auf einige zusätzliche Features freuen. (Die US-PSX-Version erscheint übrigens am 3. Oktober). Angedacht sind zudem Konvertierungen des Rollenspiels *Saikoden* und des Strategie-RPGs *VandalHearts*.

BallBlazer Champions, das von Factor 5 im Auftrag von LucasArts entwickelte PlayStation-Spiel, wird Ende September auch in Deutschland erscheinen. Die NTSC-Version des unkonventionellen ‚Sportspiels‘ erhielt in XL 6/97 eine Wertung von 80 %. Das vor allem technisch beeindruckende Werk wurde von Factor 5 ohne Abstriche für PAL-Konsolen angepaßt – inklusive übersetzter Bildschirmtexte.



die masse macht's

Die Erfolgsmeldungen von Sony Computer Entertainment reißen nicht ab. Vor kurzem noch lief man stolz per Presseerklärung verbreiten, daß bis zum 31.5.1997 weltweit 16 Millionen PlayStations verkauft wurden. Das ist schon wieder Schnee von gestern, denn die aktuelle Zahl beläuft sich nach Angaben des Herstellers auf 20 Millionen Einheiten. (Diese Zahl nennt die an den Handel verkauften Konsolen, die Durchverkäufe dürften nur unwesentlich geringer sein.) Die Zahl verteilt sich wie folgt: Japan 8,5 Millionen, USA 6,4 Millionen, Europa 5,1 Millionen. Die Produktionskapazität wurde jüngst von 1,5 auf 2 Mio. Konsolen pro Monat erhöht. ■

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT



tory, entwickelte Beat 'em Up ungefähr aussehen soll. *Ehrgeiz* nutzt Namcos System-12-Hardware, die erstmals für *Tekken 3* verwendet wurde und wird auf der Tokioter Jamma-Automatenmesse im September präsentiert. Apropos *Tekken 3*: Die langerwartete PlayStation-Umsetzung soll angeblich im Dezember in Japan erscheinen. Eine offizielle Ankündigung steht jedoch noch aus. ■

ects 97

Zum Veröffentlichungstermin dieser neXt-Level-Ausgabe ist sie schon wieder vorüber, die European Computer Trade Show 97. Die wichtigste Branchenveranstaltung Europas wird nach Angaben des Veranstalters die größte bisher (aber das heißt es in jedem Jahr). 180 Aussteller haben diesmal ihre Teilnahme angekündigt. Da die meisten Highlights, die bis zum Jahresende erscheinen, bereits auf der E3 präsentiert wurden, sind aber nur wenige spektakuläre News zu erwarten. Der Bericht folgt in der kommenden XL-Ausgabe. ■



ECTS

bye-bye

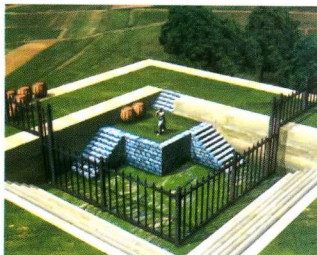


Yoshiki Okamoto, Capcoms Executive Director of Development (quasi Capcoms Miyamoto), hat die Firma verlassen und seine eigene Software-Company namens Flagship gegründet. In der Vergangenheit war er verantwortlich für Titel wie *Street Fighter II* und *Biohazard/Resident Evil*. Bereits vor einigen Monaten äußerte er sich über seine Pläne bezüglich einer N64-Version von *Resident Evil* und eine mögliche *Ninja*-Variante (vgl. XL 6/97). Die Namensrechte an den Erfolgstiteln verbleiben selbstverständlich bei Capcom, somit könnte Okamoto keine offiziellen Fortsetzungen in Eigenregie produzieren. Bislang gibt es noch keine Informationen darüber, ob Flagship in Zukunft eng mit Capcom zusammenarbeiten wird.

Bereits im vergangenen Jahr machte sich eine der *Street Fighter*-Schlüsselpersonen selbständig. Dessen Firma Arika kooperiert jedoch weiterhin mit seinem ehemaligen Arbeitgeber – das erste und vorerst einzige Produkt ist *Street Fighter EX* (Arcade und PlayStation). ■

ehргеiz

In der vergangenen Ausgabe wurde im Square-Special erstmals über das geplante Arcade-Prüfungsspiel des renommierten Rollenspiel-Herstellers berichtet. Erste gerenderte Bilder zeigen nun, wie das von den *Tobal*-Programmierern, Dream Fac-



Nuclear Strike

System: PSX Hersteller: EA Entwickler: In-house Erhältlich: ab Oktober

Erfolgreiche Konzepte sorgen praktisch automatisch für einen Nachfolger. *Desert Strike*, *Jungle Strike*, *Urban Strike* und zuletzt das 32-Bit-Debüt *Soviet Strike* hatten bei vielen Hobbystrategen schlaflose Nächte zur Folge. *Nuclear Strike* fängt da an, wo *Soviet Strike* endete. Dies gilt vor allem auch für die technische Seite. Das augenstrapazierende Ruckeln des direkten Vorgängers wurde durch die verbesserte Grafik-Engine nahezu beseitigt. Der Fuhrpark ist aufgestockt worden, unter anderem stehen nun eine Harrier und di-

verse Panzer zur Verfügung. EA beabsichtigt auch die Einbindung einiger Level im Stile von *Command & Conquer*, in denen Truppen über ein Schlachtfeld geführt werden. Durch neue Waffensysteme wie beispielsweise Flammenwerfer und Infrarotsysteme sollen neue Möglichkeiten der strategischen Kriegsführung eröffnet werden. Aufgrund der vielen neuen Features, der sehr detaillierten, wesentlich schnelleren und ruckelfreien Grafik dürfte sich *Nuclear Strike* zu einem echten Leckerbissen für alle Genreliebhaber entwickeln. ■



Nuclear Strike scheint ein echtes Highlight der *Strike*-Serie zu werden. Taktisch anspruchsvolle Missionen geben sich die Klinke in die Hand

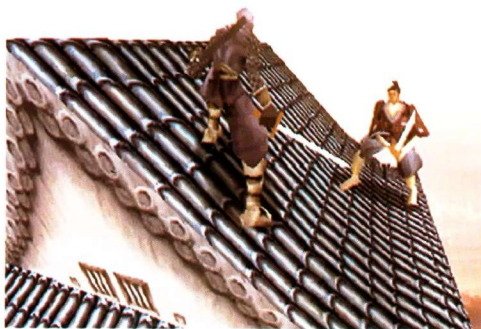
Die Grafik hat gegenüber dem Vorgänger *Soviet Strike* deutliche Fortschritte gemacht – mehr Details, aber dennoch kaum Ruckeln

Tenchu

System: PSX Hersteller: Sony Entwickler: SCE Erhältlich: tba

Mit *Tenchu* hat Sony einen Titel in der Entwicklung, der sehr vielversprechend aussieht. Ähnlich wie bei Konamis *Metal Gear Solid* bewegt sich der Spieler völlig frei durch eine 3D-Umgebung und kann sich im Schatten von Objekten verstecken, bevor er zum Angriff übergeht. Mit verschiedenen Kampfsporttechniken und Katanas (japanische Samurai-Schwerter) tritt der Ninja-Held seinen Kontra-

henten gegenüber. Selten abwechslungsreich sind die Kampfschauplätze, denn sie können quasi überall in der Umgebung liegen. Ob in einem Hinterhof, einem Garten oder sogar auf einem Hausdach, die Kampfszenen an sich erinnern stark an den kompromißlosen Stil von Squares *Bushido Blade*, welches übrigens gegen Ende des Jahres über Sony in Europa erscheinen wird. ■



In letzter Zeit heißt der Trend bei Videospiele: Mehr Mut zur Farbe, vorzugsweise Signalrot. Auch *Tenchu* macht da keine Ausnahme



Besonders effektiv arbeiten Ninjas im dunklen Mantel der Nacht



Sony gab noch keinen Release-Termin für *Tenchu* bekannt

Hercules

System: PSX Hersteller: Acclaim Entwickler: Probe Entertainment Erhältlich: ab Oktober

Zweichentrickfilme sind schon immer eine beliebte Grundlage für ein Videospiel gewesen. Disneys neuestes Kinowerk *Hercules* wurde nun für die PlayStation umgesetzt. Es handelt sich im Prinzip um ein klassisches 2D-Jump&Run, mitunter wird der Spieler jedoch aus der dritten Dimension angegriffen oder kann in die Tiefe des Raums hinein- oder wieder herausgehen.

Die Grafik macht eine ausgezeichnete Figur und erinnert zuweilen an einen wirklichen Zeichentrickfilm. Szenen des Original-Kinofilms fanden übrigens als FMV-Sequenzen

Verwendung. Ebenso wurden sechs Songs aus dem Lichtspieltheater-Vorbild auf die CD gebrannt. *Hercules* ist ein spaßiges Jump&Run mit einigen neuen Ideen, wandert durch seine lediglich zehn, nicht sehr schwierigen, Level jedoch ziemlich schnell ins „durchgespielt-Regal“. ■



Der Sohn des Zeus ist nicht allein auf die Kraft seiner Fäuste und den Einsatz seines Schwertes angewiesen, er läßt es auch gerne blitzen



Die FMV-Sequenzen sind dem Film entnommen und unterstützen die ohnehin sehr zeichentricknahe Spielgrafik atmosphärisch

An einigen Stellen muß die Tiefe des Raumes genutzt werden. ...

... Es gibt aber auch ganze Level in einem Pseudo-3D-Gewand

The Next Generation

Der Versand mit dem Namen The Next Generation hat seine Spenderhosen angezogen und verlost in Zusammenarbeit mit neXt Level 20 hauseigene E3-Videos. Wer die neuesten Hits schon jetzt sehen will, der möge uns bitte schreiben. Das Gleiche gilt für alle, die an einer von zehn Lightguns (Konami/Enforcer für PSX) oder auch an einem von zehn 4 in 1 Playsticks (Test in XL 9/97) interessiert sind. Es gilt das beliebte Motto: Wir stellen keine unangenehmen Fragen. Schickt einfach eine Postkarte mit Angabe des Wunschgewinnes an uns, und schon seid Ihr bei der Verlosung dabei.

X-plain Verlag
Stichwort: The Next Generation
Friedensallee 41
22765 Hamburg

The Next Generation und neXt Level wünschen allen Teilnehmern viel Glück!

Einsendeschluß ist der 13.10.1997. (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma The Next Generation und des X-plain Verlages dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



V-Ball

System: PSX Hersteller: American Technos Inc. Entwickler: In-house Erhältlich: ab Oktober

Sport war von Anfang an eine Heimdisziplin der PlayStation. Nahezu jede Sportart wurde bereits umgesetzt. Eine Lücke hat American Technos Inc. entdeckt. Ihr neuestes Produkt *V-Ball* ist eine Echtzeit-Beach-Volleyball-Simulation, die sich selbst nicht ganz ernst nimmt. Die zahlreichen Teams machen dies bereits deutlich. Von Marines über Fußballspieler und Ninja-Kämpfer bis hin zu zwei Schönheitsköniginnen bietet sich ein buntes Sammelsurium von

Mannschaften. Um dem Ganzen den richtigen Kick zu geben, hat jedes Team seine eigenen Special-Moves. Verschiedene Spielmodi und ein Zweispieler-Modus sind garantiert. Ob es jedoch einen Modus für vier Spieler gibt, ist noch nicht bekannt. ■



Grafik und Spielbarkeit konnten bisher nicht überzeugen



Die Teams zeichnen sich durch teils sehr skurrile Spieler aus

VMX Racing

System: PSX Hersteller: Playmates Entwickler: In-house Erhältlich: Ende September

Während man bei Autorennen für die PSX bereits im Dutzendpark rechnet, kann man Motocross-Rennspiele noch an einer Hand abzählen. Nachschub verspricht Playmates *VMX Racing*. Das Motocross-Game bietet acht verschiedene Bikes und acht unterschiedliche Rennstrecken. Drei versteckte Tracks sollen freigespielt werden können. Per Link-Kabel ist auch ein Zweispieler-Modus möglich. Besonderes Augenmerk haben die Programmierer auf die Gangschaltung gelegt, die in zwei Varianten vorhanden ist. In der komple-

xen Version kann der Spieler zahlreiche Stunts wie zum Beispiel Powerslides, Kick-Outs oder auch wahnwitzige Schleudermanöver ausführen. ■



Gefahren wird sowohl an der frischen Luft als auch ...



Die Intro zeigt wieviel Power in den Maschinen steckt



... auf künstlichen Sandbahnen in der Motocross-Halle

Explosive Racing

System: PSX Hersteller: Funsoft Entwickler: Toka Erhältlich: Ende September

Jedes Jahr ruft die „Federation Against Speed Tickets“ (FAST) zu einem illegalen Rennen um den Titel des weltbesten Fahrers auf.

Auf fünf verschiedenen Strecken in Schottland, dem Wilden Westen, auf der Chinesischen Mauer, in der Antarktis und in San Francisco gehen schnittige Rennwagen, aufgemotzte Trucks und chromblitzende Motorräder an den Start. Zu jedem Gefährt gehört natürlich ein eigener Charakter mit seinen ganz persönlichen Merkmalen.

Explosive Racing von Funsoft kann

allein oder via Splitscreen auch zu zweit gegeneinander gespielt werden. Jede Menge Extras sind auf den Strecken verteilt und können während der comicarigen Rennen eingesetzt werden. ■



Die Grafik zeichnet sich dadurch aus, besonders unspektakulär ...



Es gibt sechs Fahrzeuge, die sich nicht sehr stark unterscheiden



... zu sein, kämpft aber dennoch mit einigen Aufbaufehlern

Actua Soccer 2

System: PSX Hersteller: Gremlin Interactive Entwickler: In-house Erhältlich: ab Oktober

Wie schon beim Vorgänger wird auch im zweiten Teil das Motion-Capturing-Verfahren wieder zum Zug kommen. Dabei soll es eine umfangreichere Animationsbibliothek geben, die die Atmosphäre noch deutlicher auf den Schirm zaubert. Unterstützt wird dies durch eine Sprachausgabe, die das Spiel treffend kommentieren soll. Die Technik dazu heißt „am-

bient realism“ und wurde auch eingesetzt, um die Intensivität des Fangesanges der Spielsituation angemessen zu gestalten. Die 92 implementierten Mannschaften aus der aktuellen europäischen Fußballszene treten in verschiedenen Modi gegeneinander an (Ligen, Meisterschaften und Pokale). Zahlreiche individuelle Voreinstellungen sollen das Gesamtbild abrunden. ■



Die Körper der Spieler haben ein ziemlich kantiges Erscheinungsbild, wurden jedoch sehr geschmeidig animiert

Forsaken

System: PSX Hersteller: Acclaim Entwickler: Probe Entertainment Erhältlich: 1. Quartal '98

Bereits in XL 7/97 wurde in einem Werk in Progress ausführlich über *Forsaken* berichtet. Damals gab es allerdings lediglich PC-Bilder zu bewundern. Inzwischen durfte sich die neXt-Level-Redaktion von den Qualitäten der

PlayStation-Version überzeugen und Screenshots machen. Die Grafik ist über jede Kritik erhaben. Nahezu verzerrungsfrei und mit jeder Menge Lichteffekten gespickt, präsentiert sich *Forsaken* mit einem Bildaufbau von nicht für möglich

gehaltener Geschmeidigkeit. Auch die Steuerung ist ausgezeichnet, Aussagen über das Leveldesign wären etwas verfrüht, da die Gegner noch nicht in den Spielverlauf eingebunden waren. Auch die N64-Variante ist inzwi-

schen übrigens weiter fortgeschritten und wurde auf der IFA als Vorversion am Nintendo-Stand präsentiert (geplante Veröffentlichung der N64-Fassung ist im Februar '98, die PSX-Version erscheint vermutlich etwas früher). ■



Forsaken zeigt beeindruckende Explosionen auf der PlayStation



Es ist kaum zu glauben, wie sauber und effektiv die Entwickler von Probe die Geschehnisse auf dem Bildschirm darstellen



Blitzer und Texturverzerrungen sind praktisch nicht auszumachen

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

Nintendo 64 299,95

- Blast Corps dt 119,95
- Goemon 3D* dt 139,95
- Intern. Superstar Soccer dt 139,95
- Matlo Kart dt 89,95
- MultiRacing Champ.* dt 129,95
- NBA Hangtime* dt 139,95
- StarFox/LyftWars* dt 129,95
- Star Wars e 129,95
- Turok dt 89,95
- Wave Race dt 129,95
- Wayne Gretzky Hockey* dt 89,95
- S-VHS Kabel 29,95

PlayStation 299,95

- Agent Armstrong* dt 89,95
- Andretti Racing dt 79,95
- Ball Blazer dt 89,95
- Burning Road dt 59,95
- Darklight Conflict dt 89,95
- Disruptor dt 49,95
- Exhumed dt 99,95
- Excubitor dt 99,95
- FIFA Soccer '97 dt 59,95
- Intern. Superstar Soccer Pro dt 99,95
- Little Big Adventure dt 79,95
- Legacy of Kain dt 89,95
- LifeForce Tenka dt 99,95
- Last Vikings 2 dt 89,95

- Mass Destruction* dt 89,95
- Machine Hunter* dt 89,95
- Magic the Gathering* dt 89,95
- MechWarrior 2 dt 89,95
- Micro Machines V3 dt 99,95
- Monster Trucks* dt 99,95
- NBA Hangtime* dt 89,95
- Need for Speed 2 dt 89,95
- Nuclear Strike* dt 89,95
- Oddworld-Abe's Oddy.* dt 89,95
- Overblood dt 89,95
- Pang Collection* dt 89,95
- Pandemonium dt 79,95
- Perfect Weapon dt 89,95
- Porsche Challenge dt 84,95
- Rage Racer dt 99,95
- Rally Cross dt 84,95
- Ray Storm* dt 84,95
- Ray Tracer* dt 94,95
- Rebel Assault II dt 99,95
- Resident Evil dt 89,95
- Road Rage dt 84,95
- Samurai Showdown e 99,95
- Sentient dt 89,95
- Soulblade dt 89,95
- Soviet Strike dt 89,95
- Spider dt 69,95
- Star Gladiator dt 89,95
- Saikoden da 99,95

- Swagman dt 89,95
- Syndicate Wars dt 89,95
- Tempest X dt 89,95
- Tomb Raider dt 89,95
- Transport Tycoon dt 89,95
- Trash II* dt 89,95
- Vandal Hearts dt 89,95
- VR Pool dt 89,95
- Warcraft 2* dt 89,95
- Wing Commander IV dt 99,95
- Wipe Out 2097 dt 84,95
- Xevius 3D* dt 89,95

Saturn

- Andretti Racing da 59,95
- Bomberman dt 99,95
- Dragon Force* da 99,95
- Exhumed dt 99,95
- Fighters Megamix dt 79,95
- Formula Karis* da 99,95
- Manx II da 89,95
- Resident Evil* dt 89,95
- Shining the Holy Ark dt 59,95
- Sonic Jam dt 59,95
- Soviet Strike dt 59,95
- WWF Wrestlermania dt 59,95

SuperNintendo

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

89,95*

89,95*

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse & DM Porto. NN 9,90 DM Porto+NN; ab 3 Artikeln versandfrei. Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluss noch nicht erhältlich! Ab 400 DM Retenkauf möglich.

Allen Trilogy, Bust a Move2, DestructionDerby, Fade to Black, FIFA96, NBA Live96, Rayman, RoadRash, RidgeRacer, Tekken, Tahshinden, TruePinball, WipeOut, Worms - alles für PSX

**Für alle Neugierigen:
Unsere neue Adresse ab
ca. Ende September,
Hermannstr. 214-216
Im Kindl-Boulevard,
U-Bhf. Bodanstr.
250,00m**

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

Machine Hunter

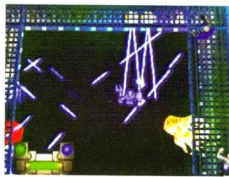
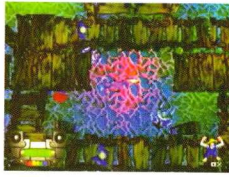
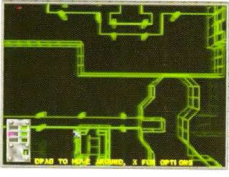
System: PSX Hersteller: Eidos Entwickler: Eurocom Erhältlich: Ende September

Machine Hunter könnte für alle Freunde des leidgeplagten Dauerfeuerdaemons die Offenbarung sein. Zuweilen fehlt es dem Game zwar an der benötigten Übersicht, dem Spielspaß tut dies jedoch keinen Abbruch. Der Spieler betrachtet das Geschehen aus der Vogelperspektive, wobei gewählt

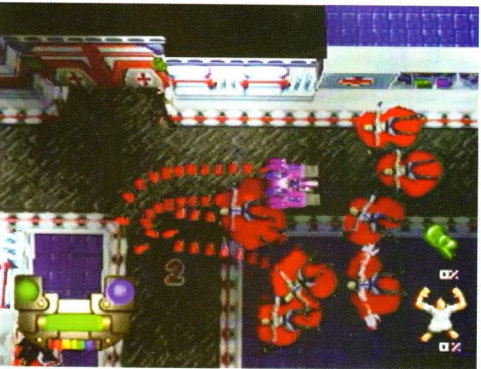
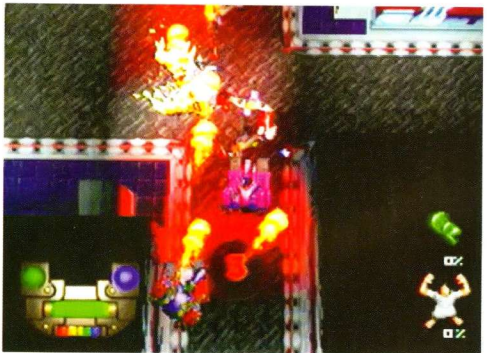
werden kann, ob sich das Spielfeld entsprechend der Laufrichtung drehen und scrollen soll, oder ob es feststeht und sich die Figur des Spielers bewegt. Mit lediglich zwei einfachen Handfeuerwaffen startet man auf dem Mars, um eine von Menschenhand errichtete Roboterkolonie aus den gierigen Händen

bösartiger Aliens zurückzuerobern. Um dieses zu tun, wird vorzugsweise scharf geschossen. Wie bei Robotron 2084 dienen die vier Haupt-Buttons dazu, Schüsse unabhängig von der Laufrichtung abgeben zu können. Der Clou an Machine Hunter ist die Fähigkeit, sich der überwältigten Roboter zu bemächtigen, um dann in deren Gestalt weiterzuziehen. Auf diese Weise kann der Spieler die verschiedenen Besonderheiten der Gegner für seine eigenen Zwecke

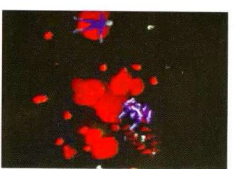
nutzen. Die einzelnen Level verfügen über verschiedene Stockwerke, die durch Aufzüge und Wargates miteinander verbunden sind. Dadurch ergeben sich mitunter recht knifflige Situationen, da nicht immer ersichtlich ist, wie man an eine bestimmte Stelle gelangen kann. Machine Hunter zeichnet sich in erster Linie durch seinen Actionreichtum aus, doch auch in Punkto Präsentation braucht sich das Spiel wahrhaftig nicht zu verstecken. Fein gezeichnete Level und viele Effekte wie Light-Source-Shading und Explosionen sorgen für die richtige Stimmung. Via gesplittetem Bildschirm können sogar zwei Spieler gleichzeitig auf die Jagd gehen, wobei es dann allerdings wirklich schwierig wird, den Überblick zu behalten. Ab Ende September sollte Machine Hunter zu haben sein. ■



Meistens hat der Spieler vor lauter Action keine Zeit, die Lichteffekte und bombastischen Explosionen gebührend zu bewundern



Was dem Lionel aus dem Kult-Splatterfilm Braindead sein Rasenmäher, ist dem Spieler in Machine Hunter das effektive Kettenfahrzeug



playstation

Bust-A-Move 3

System: Saturn Hersteller: Acclaim
Entwickler: Taito Erhältlich: ab Oktober

Mit *Bust-A-Move* lieferte Taito seinerzeit eines der besten Puzzlespiele ab. Inzwischen geht das Spiel bereits in die dritte Runde, und erfreulicherweise hat sich nichts Grundlegendes geändert. Ein bißchen Feinschliff an der Grafik hier, einige neue Puzzle-Aufgaben dort, aber ansonsten bezieht das Game immer noch durch sein zeitloses, fesselndes Spielprinzip. Obwohl alle Fans des Genres bereits im Einspieler-Modus Stunden damit verbringen können, mit-

tels einer Kanone kleine, farbige Bläschen an die richtige Position zu schießen, entwickelt auch *Bust-A-Move 3* seinen kompletten Reiz erst bei einer Partie zu zweit. Sämtliche Spielvarianten, vom Challenge- bis zum Collections-Modus stellen immer wieder eine echte Herausforderung dar. Wer noch keinen Teil der Serie sein eigen nennt und dem Genre nicht grundsätzlich abgeneigt ist, sollte das Game in die engere Wahl einbeziehen. ■



Wie die meisten anderen Puzzlespiele auch, bereitet Acclaims *Bust-A-Move 3* im Zweispieler-Modus bei weitem den meisten Spaß



Inzwischen sind einige neue Charaktere und Hintergründe hinzugekommen, aber sonst hat sich gegenüber den Vorgängern nicht viel getan



Die ersten Level sind auch von Anfängern sehr gut zu meistern

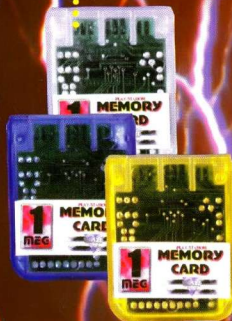


Ein einziger kleiner Fehler kann das Ende des Spiels bedeuten

34.95*

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

**USE
OR
LOSE**



**32 MB PSX
Memory Card**
- bis zu 480
Spielstände,
LCD-Display,
Brandneu!

„Die Mega Memory Card
32 MEG empfiehlt
sich dringend für
alle Viel-Saver...“
Next Level 8/97

109.95*



44.95*

Hyper Controller PSX
In 10 verschiedenen
Farben, mit **TURBO**
und **SLOW MOTION**.
Test Megafun 6./97: **gut**



**VRF1 X-Cellerator
PSX / Saturn**
Lenkrad mit Pedalen
Test Megafun 6./97: **gut**

159.95*

BLAZE

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

Star Wars – Masters of Teräs Käsi

Lucas Arts, bekannt für erstklassige Grafikadventures (*Loom*, *Monkey Island*, *Indiana Jones*) und zahllose *Star Wars*-Action-Games, wollen nun ein weiteres Genre erobern. *Masters of Teräs Käsi* heißt ihr neuester Streich und wird ein reinrassiges Prügelspiel sein. Was zum Hutt ist Teräs Käsi, wird sich selbst mancher *Star Wars*-Fan fragen? Diese uralte Kampfsportart verbindet die Vorzüge absoluter Körperkontrolle mit dem effizienten Einsatz der



‚Macht‘. Darth Vader (wer sonst?) hat sich einen neuen Weg ausgedacht, um die aufmüpfigen Rebellenführer endgültig zu vernichten. Die TK-Meisterin Arden Lyn wurde von ihm

beauftragt, alle Widerständler im Duell aus dem Weg zu räumen. Mit Unterstützung von Boba Fett, dem Tusken Raider Hoar und dem Gamorreaner Thok tritt sie gegen Luke, Han Solo, Prinzessin Leia und

den Wookiee Chewbacca an. Neben diesen Charakteren gibt es auch zusätzliche versteckte zu entdecken (Darth Vader fungiert natürlich als Endgegner). *Masters of Teräs Käsi* bietet aber mehr als nur die beliebten *Star Wars*-Charaktere. Im Stil von *Tekken* und *Soul Blade* treten die Protagonisten in frei begehbaren 3D-Arenen gegeneinander an. Zwar läuft *Masters* nicht so flüssig wie beispielsweise *Tekken*, bietet dafür aber extrem detaillierte Polygon-Fi-

playstation
news



Jeder Charakter in *Masters* ist aus über 1300 Polygonen ‚gebaut‘. Fans dürfen also mit ausreichender Detailtreue rechnen



Mit Combos wird der Force Balken aufgeladen, mit dessen Hilfe sich besondere (charakterabhängige) Special-Moves auslösen lassen



Mit einer Waffe sind die Schläge langsam, aber kraftvoll. Mit Faust und Fuß können die Kämpfer schnell, aber natürlich nur schwach zuschlagen



Boba gegen Han. Nun können die beiden es endlich auskämpfen



Luke schwingt den Lichtsäbel gegen die Gamorreaner Wache

System: PSX Hersteller: Lucas Arts
 Entwickler: In-house Erhältlich: 4. Quartal (US)

guren, die fast jedes Detail der (Film-)Originale aufweisen. Dazu gehören natürlich auch die passenden Waffen, Luke Skywalkers Lichtsäbel etwa oder Han Solos Blaster. Der Spieler kann während des Kampfes selber entscheiden, ob er seine Waffe benutzen oder lieber mit den Fäusten schlagen möchte. Mit bloßer Faust steuert sich *Masters* ähnlich wie das schon

angesehene *Tekken*, mit einer Taste für jedes Körperglied. Mit Argumentationsverstärker ändert sich die Belagung, so daß nunmehr drei Belegungen und einer zum Treten (wie bei *Soul Blade*) zur Verfügung stehen. Noch dieses Jahr soll *Masters of Teräs Käsia* Heimatland des *Star Wars*-Mythos erscheinen. Weitere Details folgen in Kürze. ■

STAR WARS THE MOVIE EPISODE 1

Genau wie die meisten anderen Menschen, wartet auch die Redaktion sehnsüchtig auf die nächsten (oder vorherigen) drei Teile der *Star Wars*-Saga. Der gute George Lucas hält sich zwar wie immer etwas bedeckt, wenn es um die neuen *Star Wars*-Filme geht, aber einige Fakten wurden letztendlich doch von ihm verifiziert, zum Beispiel einige der mitwirkenden Schauspieler. Neben den weiter unten kurz vorgestellten werden u. a. Samuel L. Jackson, Frank Oz und Brian Blessed dabei sein.



Jake Lloyd: Bislang hat Jake nur an Arnolds Seite in *Jingle all the Way* gespielt. Dies aber so gut, daß er nun Anakin mimen darf



Liam Neeson: Wie viele Redakteure, wollte der Oskarnominierte Liam auch erst Lehrer werden. Nun wird er Jedi-Ritter



Ewan McGregor: Man sagt ihm nach, er sehe aus wie der junge Alec Guinness. Was liegt also näher, als Ewan, dem *Trainpotting-Star*, die Rolle des jungen Obi Wan zu geben? Nichts!



Natalie Portman: Die kleine Mathilda aus *Leon* hat sich ganz schön gemausert und wird nun eine Prinzessin. Sie allein ist Grund genug für einen Besuch des nächsten *Star Wars*-Films

Game IT!

☎ 0180/522 5300
 ☎ 0831/57 51 57
 ☎ Telefax: 0831 / 57 51 555
 ☎ Internet: http://www.gameit.de
 ☎ email info@gameit.de
 ☎ T-Online: *GameIT#
 ☎ Game IT! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version inkl. Eilversand
 *Eilversand: Lieferfrist 2-3 Werktage
 **Rücksendungen: über mit uns vorher absprechen
 Agent Armstrong DM 99,- / 3-Pages, Prologus pro DM 200,-, He
 *Vorkasse / Scheck DM 90,- ab DM 200,-, He
 Preise Stand 11.8.97
 * = nicht verfügbar am 11.8.
 N = Nach im Programm P = Preisänderung
 H = Hit, Superhit
 Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
 * Unsere österreichischen Kunden bestellen hier.
 Game IT! - A-6691 Jungtholz - Tel. 05676/8372
 Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D

Titel des Monats
 September:
Porsche Challenge 69,95

Knallhart kalkuliert
 Unsere
TOP 10

Agent Armstrong	79,95
Bleifuß 2	69,50
Rallye Cross*	72,95
Rebel Assault 2	84,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Soulblade	79,95
Tomb Raider	77,95
V-Rallye	79,95
WC 4	79,95
Warcraft 2	84,95

SONY PSX	
4-4-2 Fußball	79,95
Acta Golf 2*	84,95
Acta Tennis*	84,95
Agent Armstrong	79,95
Air Combat Platinum	39,95
Alien Trillogy	42,95
Bionic in the Dark 2*	79,95
Ball Blazer Champion*	34,95
Biophysics Fruch	74,95
Batman Forever Coin up	74,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	74,95
Battle Sport	74,95
Battle Stations	79,95
Beast Wars	79,95
Bedlam	84,95
Blade Chamber	84,95
Bleifuß 2*	69,95
Blazing Dragons	74,95
Broken Hell*	89,95
Bubble Bobble 2*	72,95
Bust a Move 2	42,95
Cheesy	84,95
Command & Conquer	84,95
C & D: Alarmstufe Rot*	94,95
Contra	89,95
Cool Roaders	77,95
Crash Bandicoot	89,95
Crash	84,95
Crow City of Angles	74,95
Crypt Killer	89,95
Darkstalkers	79,95
Davis Cup Tennis	84,95
Descent 2	74,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	79,95
Disruptor	49,95
Dungeons Keeper	89,95
Dynasty Warriors*	89,95
Excibur	84,95
Exhumed	74,95
Extreme Games 2	69,95
Fantasia 4*	79,95
Fifa 96	44,95
Fifa 97	77,95
Fifa & Klawd	74,95
Floating Runner	84,95
Flottant Rover*	74,95
Formel 1 97*	99,95
Formel 1 98*	99,95
Frogger	79,95
Galaxy	79,95
Galaxy Light	79,95
Grid Run	79,95
Hot Shredder	79,95
Heaven's Gate	79,95
Heaven's Adventure*	84,95
Hessen	84,95
Hulk	74,95
Huper Final Match Tennis	79,95
In the Hunt	84,95
Independence Day	84,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	79,95
Int. Superstar Soccer Pro	79,95
International Track & Field	79,95
Iron Man X0	39,95
Jedi Rider	69,95
John Madden NFL 97*	84,95
John Madden NFL 98*	89,95
King of Fighters	69,95
King's Field	69,95
Konami Open Golf	84,95
Legacy of Kain	79,95
Little Big Adventure	79,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World: Jurassic Park	84,95
Lucky Luke	84,95
Magic Destruction	74,95
Magic the Gathering*	74,95
Mediawarrior 2	84,95
Megaman 8	89,95
Megaman Battle & Chase	79,95
Megaman X3	79,95
Micro Machines V3*	79,95
Monopoly	79,95
Monster Truck*	79,95
Motor Racer	79,95
Motor Toon 2	79,95
MTV's Teen Frenzy	79,95
MTV's Slamscape	79,95
NBA	79,95
NBA98	79,95
NBA in the Zone	84,95
NBA Hangtime	84,95
NBA Live 97	89,95
NBA Jam Tournament Edition	39,95
NBA Jam 2	81,95
NFL Quarterback Club 97	74,95
NHL Face Off 97	84,95
NHL Hockey 97	69,95
NHL Hockey 98*	84,95
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey 97*	74,95
NHL 98	84,95
Olympic Games	69,95
Olympic Trials	84,95
Panzerion	74,95
Panic General 2	79,95
Peak Performance	79,95
Perfect Weapon	84,95
Pete Sampras Ext. Tennis	84,95
PGA Tour Golf	79,95
PGA Tour Golf 97	74,95
PGA Tour Golf 98*	79,95
Player Manager	84,95
PlayStation	79,95
Porsche Challenge	69,95
Power Move Pro Wrestling	84,95
Power Rangers Football	84,95
PowerSlave	72,95
Pro Football	84,95
Psychic Force	84,95
Race Racer	84,95
Rallye Cross*	72,95
Raven Project	84,95
Rayman	84,95
Rebel Assault 2	84,95
Resident Evil Directors Cut*	79,95
Revolution X	39,95
Revolution X	39,95
Road Rage*	82,95
Road Rage 2	82,95
Road Rage 3	82,95
Road Rash	84,95
Robo-Rat	84,95
RoboRex X	79,95
Samura Snowdown	72,95
Sentient	84,95
Skeleton Warrior	72,95
Slam Dunk	79,95
Soul Blade	79,95
Soul Blade 2	79,95
Speedster	79,95
Spider-Man	74,95
Stadt der verlorenen Kinder	74,95
Starfighter 3000	84,95
Star Gladiator	79,95
Street Fighter: The Movie	59,95
Street Racer	84,95
Strike Force	84,95
Striker 96	74,95
Striker 97	89,95
Super Fang Collection	89,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	89,95
Syndicate War	84,95
Tekken	89,95
Tekken 2	89,95
Ten Pin Alley	69,95
Ten Pin Alley	69,95
Ten Pin Force	74,95
The Great Enemies Within	79,95
The Note*	82,95
Thunderhawk 2: Firestorm	79,95
Tilt	69,95
Titan Wars*	74,95
Tomb Raider	84,95
Transport Tycoon	82,95
Trash It!	84,95
Twisted Metal World Tour	79,95
V-Rallye	79,95
Vandal Hearts	89,95
Victory Boxing	77,95
Viewpoint	79,95
Viking 2	74,95
Virtual Tennis	74,95
VMS Racer	84,95
VR Baseball*	74,95
VR Football	74,95
Warcraft 2	84,95
War Hawk	89,95
WC 4	79,95
Wing Over*	74,95
WipOut	89,95
WipOut 2097	84,95
Worms Platinum	44,95
Wrestler Crew	89,95
WWF in your house	74,95
WWF Wrestlingmania	89,95
X-Com	77,95
X-Com	84,95
X-Men*	84,95
Zero Devide	84,95

PSX HARDWARE	
Blaze - die neue Zubehörmarke	
Avenger Lightgun	59,95 N
Multiplay in 10 Farben	39,95 N
Infrared Controller (2 Pads)	69,95 N
VRFL Lenkrad mit Pedal	139,95 N
NPro Arcade Stick	69,95 N
Testabeger MegaFun 6/97	19,95 N
RF Adapter Antenne	29,95 N
Analog Joystick	
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95 N
Controller 3	19,95 N
Euro Scart Kabel	64,95
Gameübertr. Modul	79,95
Gamemaker Modul	49,95
Lenkrad mit Pedal	99,95
Link Kabel	19,95
Mad Catz Lenkrad	129,95 N

www.gameit.de
 alle Links zur Spielwelt

Memory Card Sony 16 Slot	34,95
Memory Card 16 Slot	19,95
Memory Card 120 Slot	44,95 P
Memory Card 360 Slot	59,95 P
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse	47,95
Multitap	54,95
neCon	24,95
PC Link Paket	69,95
PlayStation	289,95
PlayStation Tasche	79,95
Int. Memory Card u. Controller	99,95
Predator Lichtpistole	59,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel 1. Pads	19,95

Kundenservice groß geschrieben:
 1. Bestellen Sie per Servicevornummer 01805/225300
 2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
 3. Wir geben Pressenaktionen sofort weiter
 4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

71032 Böblingen:
 Poststr. 36 07031/2319140

72070 Tübingen:
 Metzgergasse 1 07071/21847

87435 Kempten:
 in der Brandstatt 6 0831/17762

Herberstraße
 In der Gantland
 In der Gantland
 In der Gantland

88131 Lindau:
 Koopstr. 3

Neueröffnung!
20.9.97
Am
Römerpark



Auf der rechten Seite sind die PlayStation-Menüs gut zu erkennen. Je nach angewählter Einheit können Befehle (wie z. B. Angriff) per einfachem Knopfdruck gegeben werden



In grafischer Hinsicht wurde C & C 2 gegenüber dem Prequel deutlich verbessert

Command & Conquer 2:



VON F. BERG/M. FELDMANN

Wann immer man in den letzten Monaten eine Videospielemesse besuchte, hörte man von Dutzenden Firmen, die arbeiteten fieberhaft an einem „besser-als-C & C-Spiel“, soviel Eindruck machte das Westwood-Game in der Branche. Doch keine dieser Produktionen (mal abgesehen von *Warcraft II*) kann C & C das Wasser reichen.

Der Siegeszug von *Command & Conquer* begann auf dem PC und machte auch vor der PlayStation und dem Saturn nicht halt. Über 100.000 Einheiten wurden allein in Deutschland für die beiden Konsolen verkauft. Das Sequel *Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot* entwickelte sich hierzulande sogar zum bestverkauften PC-Spiel aller Zeiten. Fast eine halbe Million Stück wanderten bislang über den Ladentresen. Die PSX-Version (eine Saturn-Umsetzung ist leider nicht geplant) steht nun kurz vor ihrer Fertigstellung und kann mit einigen Extras aufwarten. Neben vielen neuen Fortbewegungsmitteln und Kampfeinheiten ist die künstliche Intelligenz der Computer-Gegner und die Grafik nebst Scrolling nochmals verbessert worden. Es wird mindestens 28 großflächige Spielabschnitte geben – ob, wie beim ersten Teil, die zusätzlichen Level einer PC-Mission-Disk enthalten sind, war bis zum Redaktionsschluss noch nicht entschieden. Um einen gesteigerten Spielgenuss zu ermöglichen, wird *Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot* auch die Sony-Maus unterstützen. Da Konsolen-User ohne Maus sonst bei (Echtzeit-)Strategiepielen eindeutig im Nachteil waren, haben



Ein Spiel bricht alle Rekorde und drückt einem ganzen Genre seinen Namen auf. Die Rede ist diesmal nicht von Super Mario 64, sondern von Command & Conquer, dem Strategiehit.



sich die Westwood-Programmierer diesmal besondere Mühe gegeben. Den vier durch geometrische Symbole gekennzeichneten Buttons des PSX-Pads wurden jeweils bestimmte Kommandos zugeordnet, wodurch diese nun natürlich wesentlich komfortabler ausführbar sind. Neben dem einstellbaren Schwierigkeitsgrad

hat der Spieler die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit seinen persönlichen Bedürfnissen anzupassen. In gewohnter Weise erzählen aufwendige, gerenderte FMV-Sequenzen die Storyline. Neben den Texteinblendungen wird auch die Sprachausgabe komplett ins Deutsche übersetzt, wobei teilweise so bekannte

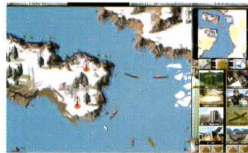


Unbekannte Gegenden müssen erkundet werden, bevor man den Überblick hat

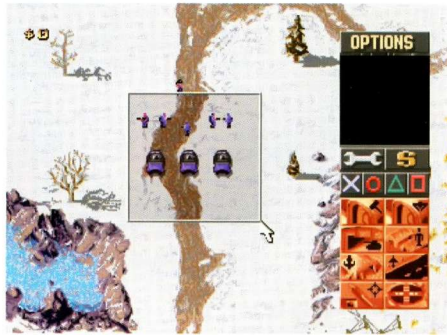


Alarmstufe Rot

Synchronstimmen wie die von Jodie Foster verpflichtet werden konnten. Nach *Warcraft II* und *C & C* kommt nun mit *Command & Conquer 2* das dritte große Echtzeit-Strategiegemzelt vom PC auf die PlayStation. Für Genrefreunde und solche, die es werden wollen (wann war die Gelegenheit je günstiger!?), brechen wahrhaft königliche Zeiten an. ■



Links ein Bild der PC-Version. Hier sind gut die Unterschiede in den Menüs zu sehen. Der PC-User muß mit seiner Maus fleißig auf dem Schirm umherfahren



Spektakuläre Kampfszenen gehören bei *C & C 2* (oben PC-Screenshots) mit dazu, wie die neXt Level zur PlayStation. Außerdem wurden extra alle Bildschirmtexte (und Sprachausgaben) ins deutsche übersetzt

DVON S. ALTER
Das Gute hat mal wieder gesiegt. Crash hat seinen Erzfeind Dr. Neo Cortex geschlagen. Happy End auf ganzer Linie, könnte man meinen. Dumm ist nur, daß der liebenswerte Beuteldachs direkt über dem Hauptquartier des Doktors aus einem Heißluftballon stürzt und so in einer geheimen unterirdischen Höhle aufschlägt. Nein, diese Geschichte ist nicht der Auftakt zu einem neuen Splatter-Game, sondern der Anfang des

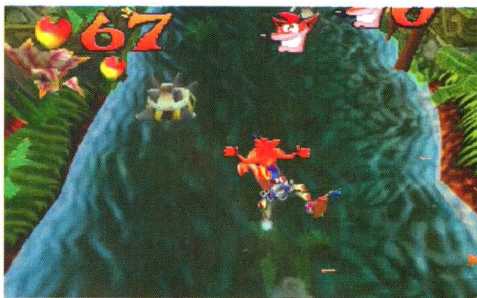
CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK

Happy End mit Fortsetzung

Einen Äpfel-sammelnden Beuteldachs – den gab's doch schon mal? Richtig, und das Tier mit den eigenartigen Gewohnheiten verkaufte sich laut Sony weltweit immerhin 1,5 Millionen Mal. Wen wundert's, daß Naughty Dog nun auf vollen Touren an einem zweiten Teil arbeitet?



Im ersten Teil war es Ripper Roo, der durch Hüpfen auf schwimmenden Plattformen besiegt werden mußte. Der neue Feind heißt Tiger Taz



Crash kann in Teil 2 auch Jet-Ski fahren. Der ruhig vor sich hinplätschernde Fluß wird so zum actionreichen Abenteuer



Auf dem Jet-Ski läßt sich das Tier ausgesprochen gut steuern



Crash ist mit einer Art Fahrstuhl in einen geheimen Raum gelangt

zweiten Teils von *Crash Bandicoot*. Das orangefarbene Tierchen hat den Sturz aus großer Höhe merk-



Eiszeit, Eiszeit – minus 90 Grad. In diesen Leveln muß Crash aufpassen, daß er von den Pinguinen nicht aufs Glatteis geführt wird

würdigerweise unbeschadet überlebt und stürzt sich frohen Mutes in ein neues 3D-Jump&Run-Abenteuer.

Und wie das nun mal so ist im

Leben, man lernt ständig dazu. Davon kann sich auch der gute Crash nicht ausnehmen und ist neben den bekannten Fähigkeiten wie springen, wirbeln und laufen,



nun auch in der Lage, durchs Wasser zu waten, zu rutschen, Jet-Ski zu fahren und sich an Gittern entlangzuhangeln. Zeitweise steht ihm sogar ein Rocket-Pack zur Verfügung, mit dem er durch die Höhlenslandschaft fliegen kann. Auf den Spielern warten also neben einer großen Portion Fun in der neuen Version durchaus einige Überraschungen. Dies gilt genauso für die in dem *Jump&Run* vorkommenden Figuren. Dr. N. Brio und Ripper Roo werden wieder dabei sein. Neue Figuren werden mit Gin, Kimodo

Info: Eine gute Nachricht für alle Joystick-Akrobaten: *Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back* wird auch mit dem neuem Analog-Controller von Sony spielbar sein.

Wer generell Fragen zu Sonys PlayStation-Spielen hat oder Tips zu Games sucht, kann sich unter der offiziellen Sony-Hotline

Rat holen: 0190/57 857 8 (1,20 DM pro Minute) oder über die 069/66543-0 *Play The Power!* – für diejenigen, die die PlayStation testen wollen oder weitere Informationen über die Konsole brauchen.

Internetadresse: <http://www.playstation.com>

preview playstation



Crash mit Rocket-Pack – wenn er damit mal nicht 'ne Fliege macht ... Die Steuerung in dem Fluglevel ist sehr gewöhnungsbedürftig



Dieser unangenehme Bursche veranstaltet echtes Affentheater



Wie gerösteter Beuteldachs mundet, hat XL nicht recherchiert



In den Bonusrunden gibt es Äpfel, Äpfel und nochmals Äpfel



Selbst für Moby Dick hat Sony ein Plätzchen im Game gefunden



Ein netter Effekt in den Eiselnern sind die Spiegel. Ob Crash allerdings der schönste im Land ist – vielleicht weiß es Schneewittchen?



Nitro bildet in Crash Bandicoot 2 neben TNT weiteres hochexplosives Material. Ein Schritt zuviel und schon hört der Dachs die Englein singen

Mow, Joe und Crashes kleiner Schwester ins Spiel gebracht.

„Die Polygon-Engine und die Special-Effect-Möglichkeiten von *Crash Bandicoot 2* werden das realisierbare „Look-and-Feel“-Merkmal bei hochauflösenden 3D-Spielen neu definieren“, so Jason Rubin, Präsident von Naughty Dog, Inc. „Naughty Dogs individuelle Art und Weise, Spiele zu designen und zu entwickeln, wird, in Verbindung mit der erwiesenen Popularität der Figur Crash Bandicoot, dafür sorgen, daß dieser Titel weltweit ein spektakulärer Hit wird.“ Was die Popularität angeht, hat Jason Rubin sicher Recht, die Verkaufszahlen von eineinhalb Millionen des ersten

Teils sprechen für sich. Doch was Naughty Dogs Präsident mit einer Neudefinition bei hochauflösenden 3D-Spielen meint, wird angesichts der vorliegenden Preview-Version nicht ganz klar.

Denn zum einen unterscheidet sich *Crash Bandicoot 2* technisch nur wenig vom Vorgänger, und zum zweiten bietet das Game nichts, was es für den 32-Bitter nicht ohnehin schon gäbe.

Aber was soll's, Innovation war noch nie Crashes Stärke, die Hauptsache ist schließlich, daß genügend Spielspaß aufkommt. Außerdem ist das Game nach Sonys Aussagen „doppelt so groß“ wie der Vorgänger und hat keinen linearen Spiel-

ablauf. Es wird zentralisierte Räume geben, von denen aus verschiedene Level angewählt werden können. Fans des ersten Teils werden sich wohl auch mit *Crash 2* wohlfühlen. neXL Level wird *Crash*

Bandicoot natürlich ausgiebiger testen, sobald eine vollständige Version in der Redaktion vorliegt. Und so bleibt bisher leider nicht mehr als die Vorfreude auf eine leckere, winterliche Apfelernte. ■

DVON S. ALTER
 Die schöne Nikki und Hofnarr Fargus geben eine weitere Vorstellung auf der PlayStation. Heraus aus der Zauberwaldatmosphäre hat es die beiden nun auf den Planeten der unendlichen Möglichkeiten verschlagen (vergl. auch XL 9/97). Dementsprechend

PANDEMONIUM 2

Ein Fest der Farben

Magie – schon allein dieses Wort verheißt Spannung und Geheimnisse. Für Crystal Dynamics Anlaß genug, gleich zwei Jump&Runs mit diesem Thema zu veröffentlichen.



Wie schon beim Vorgänger, gibt es einen sehr schönen Vorspann



Die Programmierer drehen mächtig an der Effektekurbel. Ein riesiger Drache kommt aus der Tiefe und entfacht ein heftiges Feuerspektakel



Das Waffensystem wurde erweitert. Die Kraft für einen Energiestrahler erhält Nikki auf magische Weise aus dem Himmel



Pandemonium 2 bietet einen noch ausgefalleneren Grafikstil als sein Vorgänger, wobei die kräftigen Farben besonders hervorstechen

hat sich grafisch im zweiten Teil auch einiges verändert. Nichts ist mehr geblieben von der hübschen Welt mit den bunten Tieren, die als Gegner fungierten. Vielmehr wird sich der Spieler in *Pandemonium 2* in einer extrem psychedelischen Welt bewegen, die samt eines



Info: 21 Leute von Crystal Dynamics waren durchgehend an der Produktion von *Pandemonium 2* beteiligt. Doch die Software-Schmiede arbeitet unter anderem auch an *Gex – Enter the Gecko* für die PSX. Das

Game war ehemals fürs 3DO geplant und gilt schon jetzt als künftiger Überflieger für den 32-Bitter.



preview playstation



Wer sich seine Langeweile bereits mit dem ersten *Pandemonium* vertrieben hat, der wird keine Probleme mit der Steuerung haben



Was den Schwierigkeitsgrad betrifft, so verlangt das Leveldesign des Nachfolgers dem Spieler wesentlich mehr Geschick ab



Es scheint, als wolle Nikki Lara Croft vom *Beauty-Thron* stoßen

neuen 'Jungle-Techno-Soundtracks' auf ihre ganz eigene Art und Weise stimmig ist.

Statt der Bäume und anderer organischer Elemente findet der Spieler Säurebäder, Metallgerüste, riesige Maschinerien und sogar einen Battle-Mech vor. Immer wieder gilt es, kleine Rätsel zu lösen, etwa Hebel in einer bestimmten Kombination umzulegen oder Fahrstühle in logischer Reihenfolge zu nutzen. Zudem bekommen die beiden Spielfiguren erneut genügend Gelegenheiten, ihre artistischen Fähigkeiten an hohen Türmen, auf Trampolinen und bei der Überwindung von Abgründen zu beweisen.

Und auch Nikki und Fargus haben sich verändert. Die beiden sind älter und reifer geworden, haben nun Möglichkeiten dazuge-



Die Entwickler ließen ihrer Fantasy beim Characterdesign freien Lauf. Dabei kamen einige der außergewöhnlichsten Kreaturen heraus

wonnen. Fargus kann beispielsweise seine Handpuppe Sid nutzen, um sie wie einen Bumerang auf Gegner zu schleudern. Die richtigen Extras vorausgesetzt, ist Sid in der Lage, Gegner auch aufzublasen. Fargus muß anschließend nur noch auf die mit Luft gefüllten Feinde springen, um sie zerplatzen zu lassen. Was Nikki angeht, wird allein ihre Gestalt die Herrenriege zu einem Raunen bewegen. Denn aus dem kleinen Mädchen ist eine echte Dame mit hübschen Rundungen geworden. Natürlich hat auch sie neue Fähigkeiten zu bieten. Das Mädcl kann sich an Vorsprüngen hochziehen und an Gerüsten entlanghangeln.

In den zweiten Teil übernommen wurde die, speziell für *Pandemonium!* entwickelte 'Freestyle-3D-Camera-Technology', die schon in der ersten Version für ständig wech-



Erneut gibt es atemberaubende Zooms und Kameraschwenks

selnde Blickwinkel sorgte. Vollständig gerenderte 3D-Objekte komplettieren das Bild eines angenehmen Jump&Run-Hits. So wie es aussieht, wird *Pandemonium 2* ein wahrhaft zauberhaftes Abenteuer werden. ■



Alle elementaren Sequenzen wurden in der Planungsphase als Scribble festgehalten, damit die Programmierer zielgerichtet arbeiten konnten



BAPHOMET'S FLUCH 2 - DER SPIEGEL DER FINSTERNIS

Auf den Spuren der Azteken

Wer Adventures mag, muß sich nicht zwingend einen teuren PC zulegen. Immer wieder finden hochkarätige Titel ihren Weg auch auf die PlayStation, und die Fortsetzung von *Baphomets Fluch* verspricht Fans gut erzählter Abenteuergeschichten spannende Unterhaltung.

Jeder, der den ersten Teil des Adventures kennt, wird sich bei *Baphomets Fluch 2* sofort heimisch fühlen. Der Held der Geschichte ist wiederum George Stobart, der nach der Zerschlagung des kriminellen Templerordens zu seiner Freundin Nico nach Paris zurückkehrt und sofort in ein neues Abenteuer hineingezogen wird. Wie es sich für eine engagierte Journalistin gehört, ist Nico an einer brandheißen Story dran. Bei ihren Recherchen zu einem Drogenschmugglering fällt ihr ein Artefakt der Azteken-Kultur, ein handgroßer, mit seltsamen Gravuren versehener Stein, in die Hände. Als sie diesen bei Professor Oubier, einem Experten für südamerikanische Hochkulturen, analysieren lassen möchte, wird sie von zwei unheimlichen Gesellen betäubt und gekidnappt. An diesem Punkt nimmt das Spiel seinen Anfang. George macht sich auf die Suche nach Nico und erfährt nach und nach, was es mit dem Stein auf sich hat. Ohne zuviel von der Story verraten zu wollen, sei doch erwähnt, daß sich alles um eine Prophezeiung dreht, die besagt, daß zum Ende des fünften Zeitalters (nach gregorianischem Kalender am 22.12.2012) der blutdürstige Gott Tetzcatlipoca die Welt auslöschen wird. Bis heute ist der Herr der Finsternis in einer Pyramide in Südamerika gefangen. Im Jahre 1519 scheiterte ein Versuch, ihn endgültig zu vernichten, an der kriegerischen Intervention der europäischen Eroberer. Teile der dafür gebauten Apparatur (wie das erwähnte Artefakt) existieren bis heute und werden von dem Drogenbaron Karzac gesucht. Karzac hofft, von der Macht des Wessens profitieren zu können. Es kommt zu einem Wettlauf um die fehlenden Teile der Apparatur, die der Rettung oder dem Untergang der Menschheit dienen kann. Eine Hintergrundgeschichte, die sich sehen lassen kann und anspruchsvolle Unterhaltung mit vielen historischen Bezügen anbietet. Grafisch wird der gelungene Vorgänger noch übertroffen, und selbstverständlich wird das Spiel samt Sprachausgabe ins Deutsche übersetzt. ■

Intro



In der Intro wird der Spieler mit dem Indianer-Kult konfrontiert



Die einzelnen Lokalitäten des Spiels sind sehr detailliert gestaltet. Nicht immer ist es einfach, wichtige Items vor dem Hintergrund auszumachen



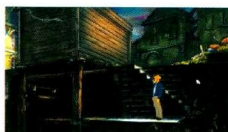
Karzac und seine Kumpane sind auf der Suche nach dem Artefakt



Die Kunstgalerie dient als Tarnung für die Drogenschmuggler



Das gemütliche Straßencafé in Paris ist schon aus dem ersten Teil des Adventures bekannt – ein guter Treffpunkt für Informanten und Helfer



Auch die komfortable Steuerung mit der Maus ist möglich

Info: Das im britischen York ansässige Software-Unternehmen Revolution Software ist auf Adventures im klassischen Stil spezialisiert und hat sich mit PC-Bestsellern wie *Lure of the Temptress* (1992) und *Beneath a Steel*

Sky (1994) bereits einen Namen in der Branche gemacht. Auch *Baphomets Fluch* (Originaltitel: *Broken Sword*), das im vergangenen Jahr für PC und PlayStation erschien, war ein großer Erfolg und verkaufte sich bisher 350.000 mal.

SVON F. BERG

pätestens seit Jan Ullrich mit dem gelben Trikot am Leib den Tour-de-France-Sieg errang, ist im gesamten Bundesgebiet eine Begeisterung für Aktivitäten auf dem Fahrrad ausgebrochen. Auch in BMGs neuestem Actionspiel bedient sich der Spieler eines jener zweirädrigen Fortbewegungsmittel. Allerdings geht es nicht darum, Etappensiege herauszufahren oder Endspurts gegen Mitbewerber zu dominieren, nein, mit dem klassischen Radrennen hat *Courier Crisis* rein gar nichts zu tun. Die Aufgabe in diesem Spiel besteht darin, als emsiger Fahrradkurier durch verschiedene Stadtgebiete zu radeln und Päckchen von hier nach dort und von hüben nach drüben zu transportieren. Damit das Ganze nicht zu einfach wird, arbeitet der Spieler unter ständigem Zeitdruck. Sollte ein Paket nicht rechtzeitig geholt bzw. abgeliefert werden, droht die Kündigung. Ein Zeitlimit allein ist jedoch noch nicht Herausforderung genug, mögen sich die Programmierer gedacht haben, und implementierten flugs noch einige zusätzliche Strapazen. So herrscht zum einen ein reger Verkehr auf den zu befahrenden Straßen, zum anderen laufen aggressive Hunde und pöbelnde, stock-, regenschirm- und akentaschwingende Passanten durch das Einsatzgebiet des Kuriers. Der Spieler wehrt sich, indem er in *Road Rash*-Manier Tritte und Schläge nach links und rechts austeilt. Diese sind gegen Fahrzeuge eingesetzt natürlich wirkungslos, an den diversen Blechkarossen muß vorbeigefahren werden.

CC ist vermutlich kein Highlight, aber ein interessanter Titel mit einem frischen Spielprinzip. Ob dies allein genügend hergibt, wird der in Kürze folgende Test klären. ■

COURIER CRISIS

Tritt die Pedale, Vandale!

Auch in der Redaktion werden des öfteren die Dienste ambitionierter Fahrradkuriere in Anspruch genommen. Sollte der Alltag dieses Berufszweiges tatsächlich dem Inhalt von *Courier Crisis* entsprechen, so kann nicht gerade von einem langweiligen Job gesprochen werden.



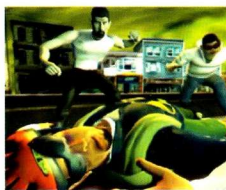
Ein reger und überaus rücksichtsloser Verkehr erschwert es dem Kurier zunehmend, pünktlich und heil an sein Ziel zu gelangen



Ein geschickter Sprung vermeidet schmerzhaft Kollisionen



Die Pfeile zeigen dem Spieler, wo er ein Paket abzuholen hat



Wildgewordene Aliens und bissige Hunde behindern den Spieler



Info: Seit einigen Jahren gibt es sogar Fahrradkurier-Weltmeisterschaften. Die letzte dieser Art fand am letzten August-Wochenende des Jahres 1996 in San Francisco statt. Gestartet wird im sogenannten 'Le-Mans-Start'. Bei diesem müssen die Biker zunächst einen 100-Meter-Sprint zu ihren auf dem Boden



liegenden, angeschlossenen Fahrrädern durchführen. Diese gilt es dann selbst aufzuheben und aufzuschließen, bevor sich die Fahrer in den Sattel schwingen können.

Gewinner der Herren war Sven Baumann aus der Schweiz, Kurier bei den 'Cyclonmessagers Unis Suisse'. Bei den Damen gewann Ivonne Kraft aus Deutschland, Kurierfahrerin bei 'Per Rad' in Karlsruhe.



OVON M. FELDMANN
 In der Zukunft entdecken Wissenschaftler Ströme von Energie, die das gesamte Universum durchziehen. Natürlich verlassen die Mächtigen dieser Welt die Ausbeutung der sogenannten Streams. Das geht so lange gut, bis diese Aliens die Energieleitungen als Direkttransport zur Erde benutzen. Sie bauen fliegende Plattformen mit riesigen Städten darauf und zerstören die umliegende Landschaft. Die einzige Hoffnung, die der überrumpelten Menschheit noch bleibt, sind *MDK* – Max, Dr. Hawkins und Kurt. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Kurt, der einen neuartigen biomechanischen Kampfanzug (ähnlich der Guyver-Einheit) trägt. Mit diesem kann er nicht nur schnell laufen, weit springen und gegnerische Schüsse abhalten, sondern auch fliegen und Hightech-Waffen benutzen. Die zur Standardausrüstung gehörende Kanone kann z. B. über den Helm gezogen werden, der dann als Zoom-Objektiv dient. So sind auch weit entfernte Gegner ein lohnendes Ziel. Diese Technologie hat sich Shiny sogar schützen lassen und Zoomview getauft. Es ist erstaunlich, wie schnell und flüssig die PlayStation skaliert.

Während Kurt sich mit allerlei taktischen Raffinessen durch die Reihen der Aliens kämpft, sorgt der Doktor für den nötigen Nachschub an Waffen und Munition. Auch Max, der Hund, greift aktiv ins Spielgeschehen ein. Die echtzeitberechnete 3D-Umgebung verspricht hohe Spielgeschwindigkeit und freien Agitationsraum für Kurt. Die Ladezeiten zwischen den einzelnen Leveln wurden außerdem erfreulich kurz gehalten und in das Gameplay integriert (der Spieler läuft einige Sekunden lang durch einen Gang). Dank des interessanten Zoom-Features und der düsteren Atmosphäre hat *MDK* das Potential, ein ordentlicher Titel zu werden. ■

Info: David Perry, der Chef von Shiny Entertainment, hat nicht viel Glück. Erst konnte er sich nur mit Mühe von Virgin loskaufen, dann liefen ihm seine besten Grafiker weg. Mit neuen Männern hat er kürzlich MDK

MDK

Murder Death Kill

Aliens sind unter uns, und es gibt nur eine Hoffnung für die bedrohte Erde: Max (der genmanipulierte Hund), Dr. Fluke Hawkins und Kurt – *MDK!*



Mit dem Fallschirm kann Kurt über kurze Distanzen fliegen und so Abgründe überwinden oder versteckte Extras erreichen



Pure Feuerkraft ist oft die einzige Sprache, die aufmüßige ...



... Aliens verstehen. Kurt verfügt zum Glück über genügend Power



Die fliegenden Städte der Außerirdischen müssen weg!



Im Übungslevel halten die Gegner noch Zielscheiben hoch

Die ZOOMVIEW



Hier ist das technisch aufwendige Zoom-Feature gut zu sehen. Stufenlos kann man an den Gegner heranfahren und ihm buchstäblich die Tasse aus der Hand schießen

für den PC realisiert. Die PSX-Umsetzung wird aber von Neversoft Ent. und nicht von Shiny programmiert, da die Walt-Kalifornier bereits am nächsten PC-Spiel, Messiah (dt. Messias), arbeiten – ein 3D-Actiongame mit einem Erzengel in der Hauptrolle. Viel Glück, Dave!

DVON M. HÄNTSCH
 Das viktorianische London, Heimat von Jack the Ripper und Sherlock Holmes, ist der düstere Schauplatz eines bizarren Abenteuers, in dem der Teufelsjäger Ignatius Blackwood die Hauptrolle spielt. Bei Experimenten mit Aufzeichnungen der Bruderschaft von Hecate kommt es zu einem folgenreichen Zwischenfall: Ignatius' Erkenntnisse fallen dem Wissenschaftler Adam Crowley in die Hände, der dieses Wissen nutzt, um Kreaturen der Hölle zu beschwören. Fortan sind die dunklen Gassen der Stadt von Zombies, Werwölfen und anderen Untoten bevölkert, die Angst und Schrecken unter der Bevölkerung verbreiten. Eine echte Herausforderung für schlagkräftige Helden wie Ignatius und Nadia.

Die Wahl des Charakters hat Auswirkungen auf die verfügbaren Kampftechniken. Während Ignatius mit einem Langstab ausgerüstet ist, tritt Nadia der Teufelsbrut mit einem Schwert gegenüber. Neben dem Einsatz ihrer Waffen können die beiden auch Treten, Springen und Blocken und durch das Einsammeln von Extras wie Schusswaffen oder Bomben ihre Aktionsmöglichkeiten ausbauen.

Optisch gibt sich *Nightmare Creatures* vielversprechend. Eine bewegliche Kameraperspektive gewährt interessante Ansichten des Spielgeschehens, ist vom Spieler aber nicht beeinflussbar. Äußerst eindrucksvoll wirkt auch die Gestaltung des nebeldurchluteten Londons mit seinen verwinkelten Gassen, altertümlichen Friedhöfen und historischen Gebäuden entlang der Themse. Als Lokalität für den Showdown ist das ehrwürdige Westminster Castle vorgesehen.

Nightmare Creatures verbindet die Stimmung von *Resident Evil* mit der Optik von *Tomb Raider* sowie dem Gameplay eines 3D-Beat-'em-Ups und könnte daher für ein breites Publikum interessant werden. ■

NIGHTMARE CREATURES

Geschöpfe der Nacht

Der überwältigende Erfolg von *Tomb Raider* hat Eindruck auf die Branche gemacht. *Nightmare Creatures* greift die Idee des 3D-Action-Adventures auf und mixt sie mit klassischen Beat-'em-Up-Elementen.



Wenn die Toten sich aus ihren Gräbern erheben und die Lebenden tyrannisieren, ist es an der Zeit, sich zu bewaffnen und zurückzuschlagen



Die wechselnde Perspektive sorgt bisweilen für Irritationen



Ohne Waffe gibt es an einigen Stellen kein Durchkommen



Die schauerlichen Kreaturen beherrschen unterschiedliche Kampftechniken und verhalten sich äußerst geschickt im Schlagabtausch

Info: Das in Bordeaux ansässige Software-Unternehmen Kalisto wurde 1990 unter dem Namen Atréid Concept von Nicolas Game gegründet. Erstes Videospieldprojekt der Franzosen war *Pac in Time* für das Super Nintendo, das von Namco vertrieben

wurde. 1994 kaufte Mindscape die Firma auf und benannte sie in Mindscape Bordeaux um. Seit Anfang dieses Jahres ist Kalisto wieder selbstständig und beschäftigt sich vorrangig mit PC-Entwicklungen wie dem Rennspiel *Ultimate Race* und dem Action-Adventure *Dark Earth*.

SVON F. BERG
 Seit Geburt der PlayStation erscheint nahezu monatlich ein neues Rennspiel. Keine andere Konsole bietet eine ähnlich große Genreauswahl. Natürlich gibt es auch eine Menge faule Tomaten unter den verschiedensten Rasseien, doch Titel wie *V-Rally*, *Porsche Challenge* und die gesamte *Ridge Racer*-Serie zeigen, was die Hardware bei geschickter Programmierung zu leisten vermag. Die meisten PlayStation-Rennspiele haben jedoch alle eines gemeinsam: der Spieler düst in einem Auto über Asphalt oder Stock und Stein. *Rapid Racer* geht da einen anderen Weg. Ähnlich wie bei *Jet Moto* und teilweise auch bei *Micro Machines* werden die Rennen auf dem Wasser ausgetragen. Während bei den beiden Letztgenannten das kühle Naß statisch war und das Fahrverhalten nicht beeinflusste, soll *Rapid Racer* mit realistischem Wellengang *Wave Race 64* das Fürchten lehren.

Zehn verschiedene Speed-Boote stehen zur Verfügung, um die Gewässer sechs unterschiedlicher Strecken unsicher zu machen. Von jedem Kurs gibt es außerdem eine gespiegelte und eine Nachtvariante. Die Lenkung der Boote ist bereits sehr gut gelungen, das Spiel unterstützt sowohl das NeGcon als auch den neuen Analogcontroller. Wer möchte, kann natürlich auch auf klassische Weise mit dem Digipad steuern und die L- und R-Buttons zur Verstärkung des Lenkeinschlagges hinzuziehen. Die vorliegende Preview-Version hat noch einige Schwierigkeiten mit der Kollisionsabfrage und auch der Bildaufbau ging nicht ohne Pop-ups vonstatten. Dennoch macht das Spiel Appetit auf mehr, denn das Fahrgefühl ist vorzüglich. Bleibt zu hoffen, daß es Sony gelingt, beim finalen Feinschliff die letzten Unstimmigkeiten auszubügeln und dem Game das gewisse Extra zu verpassen. ■

RAPID RACER



Bei höheren Geschwindigkeiten hat das Speed-Boot kaum noch Kontakt mit der Wasseroberfläche, sondern fliegt pfeilgleich über die Gisch

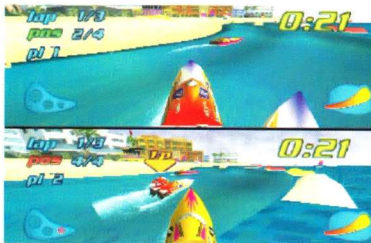


Rapid Racer läßt sich auch aus der Cockpitperspektive spielen



Speed on the water

Verspätungen sind prinzipiell eine sehr ärgerliche Sache. Wenn sich das Game dadurch noch einmal deutlich verbessert, sind die meisten Spieler jedoch gerne bereit, gewisse Verzögerungen in Kauf zu nehmen. Allem Anschein nach scheint sich das Warten bei *Rapid Racer* gelohnt zu haben.



Im Zweispieler-Modus haben die Fahrer die Wahl, ob sie lieber mit einem horizontal oder einem ...

... vertikal gesplittetem Bildschirm gegeneinander antreten möchten. Bei beiden sinkt die Framerate

Info: Die Entwickler bemühten sich, das technisch Beste aus der PlayStation herauszuholen. *Rapid Racer* nutzt den High-Res-Modus und läuft trotzdem mit konstanten 60 (NTSC) bzw. 50 (PAL) Bildern pro Sekunde. Es wurden allein neun Monate dafür verwendet, die laut Sony 'beste Darstellung einer Wasser-

oberfläche aller Zeiten' zu realisieren, wovon, ehrlich gesagt, aber nicht viel zu bemerken ist. Die musikalische Untermalung wurde von der erfolgreichen Musikgruppe Apollo 440 komponiert, die bereits mit so namhaften Größen wie beispielsweise U2 oder EMF zusammengearbeitet hat.

preview playstation

STOP

Begeben Sie sich direkt zum Kiosk!



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

NEIN... kein Geld für Blödsinn ausgeben!

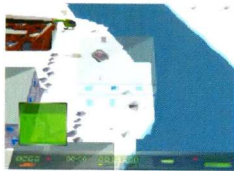
Kaufen Sie das neue automobil! NA ALSO...

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

das neue
automobil
magazin
für DM 3,80

Hersteller: BMG Entwickler: NMS Software **Shoot 'em Up**
 Spieler: 1 Level: 25 Missionen
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Mass Destruction



Die Transparenzeffekte erleichtern das Gameplay erheblich



Associate Producers Caroline Esmurdoc, Sam Player



Zak Krefting (Lead Designer), Tom Teuscher (Designer)



Der Spieler wird durch immer wieder neue Szenarien und Missionen überrascht und in Schach gehalten. Ist der Auftrag erfüllt, wartet ein großer Transporthubschrauber (Kleines Bild)

DVON S. ALTER
 er blinden Zerstörungswut einfach mal freien Lauf lassen, das kann jeder hin und wieder gebrauchen. Unlängst beglückte GT Interactive Saturn- und PSX-Besitzer mit *Trash-It*. Mittels eines Hammers wird alles zu Staub verarbeitet, was festen Bestand hat. BMG dagegen fährt mit *Mass Destruction* härtere Geschütze auf. Der Spieler hat die Wahl zwischen drei Panzern, mit denen er durch die in isometrischem 3D darge-

und somit Zugang zur nächsten Mission erhält. Grundsätzlich ist ein Panzer mit unendlich viel Maschinengewehrmunition und einigen Granaten ausgerüstet. Alle schlagkräftigeren Waffen werden in den Gebieten selbst eingesammelt. Deshalb ist es sinnvoll, Gebäude zu zerstören, auch wenn es das Missionsziel nicht vorschreibt. Denn in so manchem Haus oder Geräteschuppen verbirgt sich ein Paket mit Raketen oder zusätzlicher Panzerung. Zum Abreagieren eignet sich BMGs Shoot 'em Up ganz hervorragend, nicht zuletzt, weil der Spieler mit schönen Explosionen und passendem Sound verwöhnt wird. Eine Übersichtskarte sowie ein Radarschirm helfen bei der Orientierung, die einfache Handhabung wird durch eine sinnvolle fünffache Button-Belegung gesichert. Im Gegensatz zur unlängst erschienenen Saturn-Version hat das Spiel für die PSX einige grafische Verbesserungen erfahren. Auf SAT mußte der Panzer durch Gebäude oder hinter Mauern im Blindflug gesteuert werden. Dies hat natürlich erheblich am Spielspaß gezehrt. Nun sorgt ein sofort einsetzender Transparenzeffekt für den richtigen Durchblick, sobald das Kettenfahrzeug in die Nähe eines Bauwerkes kommt. Eine weitere Verbesserung ist die Unterstützung des neuen Analogpads, mit dem sich der Panzer um einiges besser manövrieren läßt. Es ist zwar schade, daß die Saturn-Version Nachteile hat, aber wenigstens kommen PSX-Besitzer jetzt in den Genuß des wirklich spielbaren Games. ■



stellten Areale rollt und via Maschinengewehr, Granaten, Flammenwerfer oder Raketen alles plattmachen kann, was im Weg steht. Gebäude, Zäune, Bäume und natürlich gegnerische Fahrzeuge und Soldaten, nichts muß zwingend verschont bleiben.

Doch bei *Mass Destruction* geht es nicht rein um die Zerstörung, vielmehr gibt es fünf frei wählbare Campaigns, die wiederum in je fünf Missionen unterteilt sind. Vor jedem Auftrag erhält der Spieler ein Briefing, das Auskunft über das Primär- und das Sekundärziel gibt. Nach deren Erfüllung muß nur noch ein rot markierter Treffpunkt gefunden werden, von dem aus das Fahrzeug mit einem Hubschrauber aufgenommen wird

info

Ein Zweispieler-Modus, wie ihn z. B. das vergleichbare *Return Fire* bietet, würde dieses Game aufwerten.

Gameplay: Das Spiel hat zwar nur 25 Missionen zu bieten, doch drei anwählbare Schwierigkeitsgrade garantieren Langzeitspaß.

Präsentation: Die Grafiken sind gut durchgestylt und genügerecht umgesetzt. Bombastische Explosionen sorgen für Action.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.

XL-Wertung **80%**

Die richtige Entscheidung treffen.

SCHNELLER

DIREKTER
BILLIGER

NEXT LEVEL IM ABO

DAS VIDEOSPIEL-MAGAZIN Oktober 1997 Special: Abos von 49,90 € bis 249 €



ICH ABONNIERE next LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

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

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

GARANTIE: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich zurückverlangen, widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel).

XL 10/97 **next LEVEL**

Die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts bestätigt ich durch meine zweite Unterschrift:

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

Bequem durch Bankeinzug

Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

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

BESONDERER HINWEIS: alle vorherigen Abo-Karten sind ungültig und können nicht mehr berücksichtigt werden!

Hersteller: Sega Entwickler: Working Designs
 Spieler: 1 Level: -
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Strategie/
 Rollenspiel

Dragon Force

Info

Die Firma Working Designs begann Anfang 1991 mit PC-Engine-Spielen wie *Cosmic Fantasy 2*, *Exile* oder *Exile: The Wicked Phenomenon*. Im Dezember 1993 schlug dann die große Stunde für Segas Mega-CD, mit *Lunar: The Silver Star* schuf WD den erfolgreichsten RPG-Titel auf dieser Konsole. Weitere Top-Spiele wie *Vay*, *Popful Mail* und natürlich *Lunar: Eternal Blue* folgten.

Laut eigenen Aussagen führen die Verantwortlichen ihren Erfolg zum Großteil auf die Kundennähe zurück, da sie sich Kritik und Vorschläge der Fans sehr zu Herzen nehmen.

WD-Homepage:

<http://www.sega.com/products/3rdpp/companies/workingdesigns.html>

Fan-Page:

<http://www.sega-saturn.com/saturn/software/dforce.htm>

Gameplay: Über ein Dutzend verschiedene Truppentypen, zahllose Generale sowie die verschiedenen Spielcharaktere und die durchdachte Benutzerführung sorgen für Dauerspaß en masse.

Präsentation:

Ein animierter Zeichentrickvortrag führt in die Story ein. Das Spiel wird dann von schönen Zeichnungen und niedlichen (!) Kampfanimationen (sowie pompösen *Magie-Specials*) dominiert. Die Musik ist, genau wie die Soundeffekte, hervorragend.

Saturn-Speicher:

Alle Generale, Truppen, Items, eroberte Burgen etc. können auf 284 Speicherblöcken sicher verwahrt werden.



Oben sind die Energiebalken der Heerführer und die Anzahl der verbliebenen Soldaten zu sehen. Der untere Balken zeigt an, wann Magie eingesetzt werden darf



Unmengen von Sprites bevölkern den Bildschirm, wenn es zum Kampf kommt



Sind alle Fußtruppen erledigt, treffen beide Generale zum direkten Duell aufeinander

EVON M. FELDMANN
 einer der besten Saturn-Titel der letzten Zeit kommt nun auch nach Deutschland. *Dragon Force* ist in erster Linie ein strategisches Kampfspiel, bei dem man mit Geschick seine (zunächst) kleinen Fantasy-Armeen einsetzen und befehlen muß. Zu Beginn hat man die Wahl zwischen acht verschiedenen Charakteren, die jeweils eine unterschiedliche Storyline (in englischer Schrift und Sprache) bieten. Ausgehend von einer großen Landkarte werden dann einzelne (oder mehrere) Heerführer mit ihren Truppen zu verschiedenen Städten und Burgen geschickt. Dort kommt es zum Kampf zwischen jeweils zwei Armeen. Für die Schlacht stehen rund ein Dutzend verschiedene Befehle zur Auswahl, mit denen die Taktik der Kämpfer festgelegt wird. Je nach Art und Anzahl der eigenen und gegnerischen Truppen muß der Spieler die richtige Strategie wählen. Sind alle Soldaten 'verbraucht', treffen die Generale zum Duell aufeinander. Diese verfügen auch über magische Kräfte, die sie im Kampf einsetzen können. Gelingt es, einen feindlichen Heerführer gefangenzunehmen, kann dieser später verhört und sogar für die eigene Sache eingesetzt werden. An den zahlreichen Lokaltäten gibt es (leider weniger zahlreich) versteckte

Waffen und Extras zu finden, die während der monatlichen Regierungsgeschäfte an verdiente Untergebene verteilt werden können. Außerdem sollten zu dieser Gelegenheit auch siegreiche Kommandanten befördert und mit mehr Truppen bedacht werden.

Dragon Force ist eines dieser Spiele, die einen schon nach kurzer Zeit in ihren Bann ziehen und vor dem Morgengrauen nicht mehr loslassen. Nicht nur die Kämpfe machen Spaß, die Unterhaltungen der verschiedenen Charaktere miteinander sowie die ganze Story sind sehr liebevoll designt. Auch technisch brilliert das Game und reizt die Möglichkeiten des Saturn gut aus. Bis zu 200 Sprites tummeln sich flackerfrei auf dem Screen und bildschirmfüllende *Magie-Specials* erfreuen das Spielerauge. Wer Freude an strategischen Kriegsspielen und tollen Fantasy-Stories hat, sollte sich diesen Titel nicht entgehen lassen, zumal Sega Deutschland (die diesen Titel für den heimischen Markt vertreiben) extra den in der Japan- und US-Version enthaltenen Fehler (unerklärliche Spielabstürze) entfernen ließ. Also Saturn-User: *Dragon Force* kaufen! ■

XL-Wertung

90%

test saturn



Kein schöner Anblick: Tim Curry in der Rolle des legendären Doktor Frankenstein

Frankenstein

Through the Eyes of the Monster

WVON M. HÄNTSCH
 ann Mary Shelleys Roman um Doktor Frankenstein und sein Monster als Vorlage für ein Videospiel erhalten würde, war letztlich nur eine Frage der Zeit. Als Genre bot sich ein Grafik-Adventure an, ist dieses doch für literarischen Stoff geradezu prädestiniert und auch für Laien unproblematisch zu programmieren. Für die

Rolle des Doktors engagierte man Hollywood-Star Tim-für-Geld-tanz-ich-auch-in-Strapsen-Curry. Der Spieler übernimmt den Part des Monsters und hat die ehrenvolle Aufgabe, im Anwesen seines Erschaffers auf Schnüffeltour zu gehen. Während man also, unwissend wie ein Neugeborener, nach Anhaltspunkten seiner Wiedergeburt sucht, bunte Knöpfe an merkwürdigen Apparaturen betätigt und Forschungsaufzeichnungen durchstöbert, beglückt einen der Wissenschaftler mit bedeutungsschwangeren Floskeln und dem typischen Gehebe eines Größenwahnsinnigen. Als äußerst hinderlich erweisen sich hierbei die verwirrende Steuerung (anstatt das Buch zu untersuchen, habe ich mich um 180 Grad gedreht), die dunkle, kontrastarme Grafik und die unlogischen Rätsel. Beispiel gefällig: Wie kommt man mit dem Kristall unbemerkt am Doktor vorbei? Man baue mit Hilfe eines Putzlappens und vier Bindfäden einen Fallschirm, befestige daran den Kristall und werfe ihn aus dem Fenster. Wer darauf nicht kommt, hat wohl keine Phantasie. Glücklicherweise muß Mr. Karloff diese lächerliche Aufarbeitung seiner Paraderolle nicht mehr miterleben. ■



info

Gameplay: Das bekannte Trial-and-error-Prinzip eines Adventures wird durch die eingeschränkte Handlungsfreiheit des Spielers und die aufgesetzten Rätsel einfach unerträglich.

Präsentation: Die streckenweise sehr verwachsenen und viel zu dunklen Szenarien, in denen ein digitalisierter Tim Curry herumgeisterst, sind kein Fest für die Sinne.

Saturn-Speicher: Ein Spielstand belegt 25 Blöcke im Saturn-RAM.

XL-Wertung 35%

Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24 Cooler Preise
 Spätservice 030 421 37 67 Importspiele Hier!
 Fax 030 425 48 62 An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Sony Playstation		Nintendo 64		Importspielprobleme?	
Battlestation	Dt 89	Mechwarrior 2	Dt 94	Blast Corps	US 179
Bushido Blade	JP 139	Nascar Racing 96	Dt 94	Dark Rift	US 179
Contra Legacy of War	Dt 89	Need for Speed 2	Dt 89	D.	US 179
Crypt Killer	Dt 94	NHL Hockey 97	Dt 79	FIFA Soccer 97	Dt 119*
Excalibur	Dt 99	Overblood	US/Dt 119	Golden Eye	US 179
Exhumed	Dt 89	Porsche Challenge	Dt 89*	Hexen	US 179
Final Fantasy Tactics	JPauf/Anf.	Panzer General 2	Dt 94	Human GP F1	JP 199
FIFA Soccer 97	US 119	Rage Racer	Dt 89*	Memory Card	Dt 39
Herc s	Dt 89	Rebel Assault 2	Dt 94*	Control Pad	ab 29
Hexen	Dt 94	Saga Frontier	JP 189	Console+Spiel	Dt 379
Legacy of Kain	Dt 89	Soul Blade	Dt/US 109**	Console	JP 379
Lethal Enforcers 1+2	Dt 89	Streetsfighter EX	JP 169*	Action Replay	Dt 79
Maas Destruction	Dt 99	Suikoden	Dt 89	Antennenkabel	Dt 49
Monster Trucks	Dt 109*	Syndicate Wars	Dt 89	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Nintendo 64 </div>	
Micro Machines V	Dt 99	Speedster	Dt 89		
Magic the Gatering	Dt 89	Sentient	Dt 109*	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Superstarsoccer 64 → 149.- ← </div>	
MDK	US 119	Superstar Soccer Pro	Dt 99	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ADAPTER Sony-Umbau zum Multigerät N64 49.- in 24 h nur 79.90 Umbauchip PSX 39.90 </div>	
		Time Crisis + Gun	JP 179		
		Transport Tycoon	Dt 94		
		Wargods	US 119		
				Pad Color	Dt 59
				Rev Limit	JP 189
				Star Fox	US/JP 99*
				Waverace	Dt 99
				Wild Choppers	US 179
				Turok	Pal 149
				War Gods	US 179

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

→ **Unsere Multimedia Shops in Berlin** ←

SPANDAU Seegfelder Str.75 nahe Rathaus	MARZAHN Marzahner Promenade 47 neben A-Z	PRENZ' L BERG Danziger Straße 124 Hans-Otto-Str. 28
---	---	--

NHL Breakaway '98



Acclaims NHL-Simulation besticht gleichermaßen durch ein extrem dynamisches wie auch perfekt beherrschbares Spielgeschehen sowie eine einzigartig komplexe Manager-Funktion



test playstation

Info



Keith Tkachuk, Stürmer der Phoenix Coyotes und mit 52 Treffern Scorer-Champion der Saison 96/97, steht bei Problemen mit der Aufstellung und der Taktik hilfreich zur Seite. Die Vorschläge des 25-jährigen Nationalspielers können per Knopfdruck übernommen werden.

Gameplay: Eishockey, wie es sein soll: schnell, variantenreich und gut beherrschbar. Die umfangreichen Manager-Funktionen steigern die Spieltiefe enorm und machen aus dem Kampf um den Stanley Cup ein extrem spannendes Ereignis.

Präsentation: Es wird kein grafisches Feuerwerk abgebrannt, sondern eine technisch saubere und sehr schnelle, hochauflösende Grafik geboten. Wie bei vielen Eishockey-Spielen ist der Sound ein wenig dünn.

Memory-Card: Eine Saison belegt drei Blöcke auf der Memory-Card.

RVON M. HÄNTSCH
 rechtzeitig zum Start der neuen NHL-Saison im Oktober bringt Acclaim eine ganz besondere Eishockey-Simulation auf den Markt. Neben den üblichen Spiel-Modi (Freundschaftsspiele, Play-Offs, komplette Saison) bietet *NHL Breakaway* zudem einen äußerst komplexen Manager-Modus. Dabei können die Sportler nicht nur verpflichtet und verkauft, sondern auch individuell trainiert werden. Für jedes gewonnene Match bekommt der Spieler Punkte, die er auf die acht Leistungsmerkmale seiner Mannschaftsmitglieder verteilen kann. Durch die Einstellung von Trainern kann das Leistungsniveau des Teams zusätzlich gesteigert werden. Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenzprodukten haben die persönlichen Daten eines jeden NHL-Cracks direkte Auswirkung auf den Spielverlauf. Prallen ein Zweitener-Mann und ein leichter Spieler auf dem Eis zusammen, wird letzterer das Nachsehen haben. Unterschiedliche Werte für Schnelligkeit und Technik kommen bei Zweikämpfen zum Tragen und sollten bei der Aufstellung berücksichtigt werden. Verletzte Spieler fallen, je nach Schwere ihrer Blessur, für einige Spieltage aus, wobei das Programm sogar die Wahl der Behandlungsmethoden ermöglicht, die sich bezüglich Genesungsdauer und Kosten unterscheiden.

Wen das üppige Rahmenprogramm kalt läßt, wird sich freuen, daß die Action auf dem Eis auch ohne ausgedehntes Training gut beherrschbar ist. Der Spielablauf ist beeindruckend schnell, die Steuerung präzise und direkt, und die standardmäßige Kameraperspektive so gewählt, daß die Übersicht nie verloren geht. Komplizierte Steuerbefehle für Moves, die eigentlich intuitiv be-

herrscht werden müssen, gibt es im Gegensatz zu *NHL 97* nicht. Selbst Einsteiger werden mit der eingängigen Steuerung gut zurecht kommen, auch wenn die recht hohe Spielgeschwindigkeit eine Eingewöhnungsphase voraussetzt.

Trotz hochauflösender Grafik wirkt *NHL Breakaway* auf den ersten Blick optisch nicht unbedingt spektakulär, nur die unspielbaren Nahperspektiven zeigen atemberaubende Ansichten des Spielverlaufs. Entscheidend ist aber, daß die Grafik fehlerfrei und ungeheuer schnell ist und viele interessante Details aufweist. Acclaims Produkt ist eine Eishockey-Simulation, die ihren Schwerpunkt auf das Gameplay legt und einen hohen Unterhaltungswert bietet. Sämtliche Optionen und Manager-Features wirken sinnvoll und nicht aufgesetzt wie bei vielen Konkurrenzprodukten. Durch sie wird der Spielspaß nicht eingeschränkt, sondern zusätzlich erhöht. *NHL Breakaway '98* ist zur Zeit das Beste, was einem NHL-Fan in die Hände fallen kann. Eine N64- und eine Saturn-Version sind ebenfalls in Arbeit. ■

XL-Wertung 90%



Ein aktivierbarer bunter Lichtschweif erleichtert das Erkennen des pfeilschnellen Pucks

Hersteller: Acclaim Entwickler: Sculpt. Software **Sport**
 Spieler: 1-8 (simultan) Level: 36 Mannschaften
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: ab Oktober



Selbst in extremen Nahperspektiven sind keine Grafikfehler oder Slow-Downs auszumachen



Durch die Vergabe von Punkten können die Leistungsdaten der NHL-Spieler erhöht werden

die konkurrenz



NHL Powerplay (Virgin)
 Test in XL 9/96, Wertung 90 %
 NHL Powerplay verbindet eine aufwendige Optik mit einem komplexen, aber nicht ganz leicht beherrschbaren Gameplay (ohne Manager-Funktion). Die '98er-Version erscheint Ende des Jahres.



NHL 97 (Electronic Arts)
 Test in XL 1/97, Wertung 85 %
 Der Klassiker unter den Eishockey-Simulationen überzeugt in seiner '97er-Inkarnation durch eine exzellente Präsentation sowie seine üppigen Optionen und Statistiken, wobei aber spielerische Schwächen auszumachen sind. Das '98er-Update kommt Ende des Jahres auf den Markt.



NHL Face Off '97 (Sony)
 Test in XL 4/97, Wertung 70 %
 Nicht ganz zeitgemäß präsentiert sich die auf Sprites basierende Grafik und die recht ungenaue Steuerung. Der Achtspieler-Modus und die kurzen Ladezeiten entschädigen aber für einige Schwachpunkte.



NHL Open Ice (GT Interactive)
 Test in XL 4/97, Wertung 60 %
 Ein Eishockey-Spiel im Stile von NBA Jam mit nur zwei Feldspielern und einer eingeschränkten Auswahl an Aktionsmöglichkeiten. NHL Open Ice ist weder technisch noch spielerisch ausgereift.

Komplettpreisliste anfordern Bitte System angeben

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

Playstation
 Grundgerät 289 DM
 Controller Analog 55 DM
 Memory 360 Block 79 DM



Schützenstraße 20
 67061 Ludwigshafen
GAMES ISLAND
 Hauptstr. 5
 67433 Neustadt/Wstr.

4-4-2 Fußball 89 DM
 Ace Combat 2 Jap. 129 DM
 Agent Armstrong 89 DM
 Command & Conquer 2 * 99 DM
 Final Fantasy 7 * g.A.
 Formel 1 '97 107 DM
 Monster Trucks * 89 DM
 Panzer General 2 89 DM
 Rallye Cross 89 DM
 Resident Evil DC * 89 DM
 Streetfighter EX Jap 139 DM
 Syndicate Wars 89 DM
 Time Crisis & Gun Jap 179 DM
 Tomb Raider 2 * 89 DM
 Warcraft 2 89 DM
 Wild Arms US 109 DM
 Wing Commander IV 89 DM



Competition am 05.10.97 in Neustadt Fußgängerzone ab 13.00 Uhr

Nutzen Sie unseren kostenlosen Vorbestellservice für noch nicht erschienene (*) Spiele.
 Besuchen Sie unsere Ladenlokale in
 Neustadt a. d. Wstr. Hauptstr. 5 Fußgängerzone
 Ludwigshafen Schützenstr. 20

Nintendo 64

Nintendo 64	299 DM
Joypad bunt	55 DM
Blast Corps	119 DM
International Superstar Soccer	139 DM
Killer Instinct Gold	149 DM
Lylat Wars (Star Fox 64)*	139 DM
Mario 64	89 DM
Mario Kart 64	89 DM
Mario Kart & Joypad	135 DM
NBA Hangtime	129 DM
Pilot Wings	119 DM
Shadows of the Empire	129 DM
Turok PAL	129 DM
Turok UK	129 DM
Wave Race	89 DM
Wayne Gretzky Hockey	129 DM

Bundles

V-Rallye & Analogpad	135 DM
Warcraft 2 & Maus	135 DM
Formel 1 '97 & Analogpad	149 DM
Joypad & Memorycard	50 DM

Händleranfragen erwünscht
 Fax: 0621-5296387

Versandkosten: DM 10 pauschal UPS+3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hier von unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5296265

Hersteller: Sony Entwickler: Slippery Snake **Action**
 Spieler: 1 Level: 15
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Ein Wärmeschild schützt Roscoe vor zu hohen Temperaturen



Die Roboter legen nicht nur Feuer, sie greifen Roscoe auch an



Roscoe McQueen

test playstation

Info

Roscoes Abenteuer startet in der Wäscherei im Keller, setzt sich im Parkhaus fort und führt dann zu Harolds, einem Kaufhaus der Extraklasse. Weitere Stationen sind ein Freizeit-Center mit Kino, Fitness-Studio und Disco sowie die riesigen Wassertanks auf dem Dach des Hochhauses. Die Sprachausgabe erfolgt wahlweise in deutsch, englisch, französisch, spanisch oder italienisch.

Gameplay: Viel wußten die Entwickler mit der völligen Bewegungsfreiheit nicht anzufangen. Motivationsfördernde Elemente fehlen gänzlich.

Präsentation: Die 3D-Grafik ist flüssig, aber nicht sonderlich detailliert und fällt durch eine matschig grelle Farbgebung auf. Geradezu nervtötend ist die deutsche Sprachausgabe („Komm, Rosa, es gibt noch viel zu tun!“).

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block auf der Memory-Card. Es können auch Paßwörter notiert werden.

MÖCHTE man Frau Schreinemakers und Herrn Meiser glauben, sind die Helden der Neuzeit weder todesmutige Ledernacken noch die Bezwingler der Eigernordwand, sondern Notärzte, Polizisten und Feuerwehrmänner. Sony hat diesen Trend aufgegriffen und ein Spiel herausgebracht, in dem ein aufopferungsvoller Menschenretter die Hauptrolle spielt.

Roscoe McQueen, seines Zeichens Feuerwehrmann, wurde die heldenhafte Aufgabe zugebracht, einen brennenden Wolkenkratzer zu evakuieren. Nur mit einer Axt und einem begrenzten Wasservorrat ausgerüstet, stellt er sich einer Meute brandstiftender Roboter entgegen. Dem aktuellen Trend gehorchend, bietet das Spiel eine flüssige 3D-Polygongrafik und volle Bewegungsfreiheit des Helden. Roscoe muß die sich ausbreitenden Brandherde löschen, amoklaufende Roboter zerstören, eingeschlossene Zivilisten retten und möglichst viel vom Inventar vor den Flammen bewahren. Aufsammlbare Extras wie Wasserbomben, Kohlendioxidlöcher und verschiedene Äxte helfen bei der nicht ganz einfachen Aufgabe. In der Praxis sieht das Ganze folgendermaßen aus: Gründlich wird jedes Stockwerk Raum für Raum durchsucht. Versteckte Areale können auf der



Karte ausgemacht werden. Wer eingeschlossene Opfer oder neu angefachte Feuer ignoriert, wird von seinem Begleiter, einem fliegenden Droiden, mit ermahnenden Worten zurechtgewiesen. An jeder zweiten Ecke finden sich Schalter oder Sicherungskästen, mit denen Türen geöffnet werden können. Durch die Verteilung dieser Schalter wird die Route durch die Level praktisch vorgegeben und ein Verlaufen unmöglich gemacht.



Hauptproblem des Spiels ist es in erster Linie, sparsam mit dem Wasser umzugehen und gleichzeitig zu verhindern, daß die Temperatur im Haus zu sehr ansteigt, weil sonst alles in die Luft fliegt.

Die Grafik ist nicht sonderlich detailliert, und die Blicktiefe wird durch die verwinkelte Architektur des Wolkenkratzers erheblich begrenzt. Was bleibt, ist ein gut spielbares 3D-Actionspiel ohne erwähnenswerte Innovationen. Für ältere Spieler ist *Roscoe McQueen* zu anspruchslos und albern (Sprachsamples wie „Wasser, unser kostbarstes Gut“ ertönen im Minutentakt), so daß eigentlich nur noch ein jüngeres Publikum als Zielgruppe bleibt. Doch auch dieses wird dem öden Treiben sicherlich nicht viel abgewinnen können. ■

XL-Wertung

60%



In jeder Ausgabe
mit CD-ROM und
Vollversion

GameStar
10
97

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

NEU! 6⁹⁰
Plus Vollversion: Theme Park

Exklusiv
TEST

Hexen 2

Megatest des neuen Actionreißers

Turok

Exklusiv!

Der schönste 3D-Shooter aller Zeiten

Demonworld

Der Fantasy-Strategiehit

Exklusiv
TEST



Vollversion
Theme Park



Vollversion:
BULLFROGS STRATEGIEKNÜLLER
Theme Park

Brandheiße Demos:
Monkey Island 3, Pazifik Admiral,
F1 Manager Pro, Little Big Adventure 2,
Formel 1 (30fx), Betrayal in Antara, Panzer
3D, Montezuma, Constructor, Imperialismus

Videopreviews: StarCraft, Blade Runner, Jedi Knight, Turok

Tomb Raider 2 * Ultimativer 3D-Karten-Test * Über 200 Tips & Tricks

Neu! Jetzt am Kiosk!

WARNUNG

Griffith, München

Der Inhalt dieses Magazins enthält nach IDG ø 33% Tips & Tricks, ø 33% Tests, ø 33% Hard- und Software News und 1% Restrisiko!
Der Bundesspieleminister warnt: Dieses neue Spielemagazin macht süchtig. Minderjährige sollten es deshalb nur unter Aufsicht eines Erziehungsberechtigten lesen!

Hersteller: Electronic Arts Entwickler: Dreamworks Action/J&R
 Spieler: 1 Level: 5 à 4 Missionen
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Vergessene Welt – Jurassic Park



Die Heldin fungiert als kleines T-Rex-Häppchen, da sie nur mit Schwierigkeiten vor dem Saurier gerettet werden kann



Feuer hilft fast gegen jeden Feind. Allerdings ist die Munition nur spärlich vorhanden



Früh übt sich, wer ein großer Saurier werden will

Info

Jurassic Park (1 und 2) gehören zu den erfolgreichsten Filmen der Hollywood-Geschichte. Mit relativ geringem Budget (Computer-Rechenzeit ist mittlerweile billig) spielten sie hunderte von Millionen Dollar ein. Die Romanvorlage lieferte der Bestsellerautor Michael Crichton, Regie führte der Blockbuster-Regisseur Steven Spielberg.

Gameplay: Die unausgereifte Steuerung, kombiniert mit dem teilweise unfairen Level-design, trägt nicht gerade zum Dauerspaß bei.

Präsentation: Menschen und Dinos sind ordentlich animiert, wobei die Bewegungen manchmal unrealistisch sind. Schöne Introsequenzen für jeden Level.

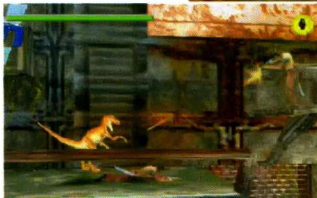
Memory-Card: Speicherplatz auf der Memory-Card wird nicht belegt, da es bei *Jurassic Park* nach jedem Level ein Paßwort gibt

EVON M. FELDMANN
 s ist manchmal wirklich erschreckend, daß besonders schlechte Produkte trotzdem zu Verkaufsschlagern werden. Das war beim VHS-Videosystem so (weil es auf VHS als erstes Erwachsenenfilme gab), das war beim Microsoft DOS so (weil Bill Gates den IBM-Bossen noch der angenehmste der Turnschuh-Programmierer war), und das ist auch bei dem Film *Lost World - Jurassic Park* so (weil einfach genügend Geld in die Werbung gesteckt wird).

Das Spiel zum Film läßt sich gut mit seinem Namenspaten vergleichen. Beide bieten moderne High-Tech-Unterhaltung auf hohem optischen Niveau, unter Ausnutzung der aktuellen technischen Möglichkeiten. Was dem Film an Story und logischer Handlung fehlt, das fehlt auch dem Spiel an Gameplay. Alle steuerbaren Charaktere (ob nun Mini-Dino, T-Rex oder menschliche



Kriegsgerät (Betäubungsge-
 wehr, Giftgas, Napalmwerfer etc.) geht es den Dinos an den Kragen. Im Prinzip könnte *Vergessene Welt - Jurassic Park* ein ordentlicher, abwechslungsreicher, technisch ansprechender und sogar kurzweiliger Titel sein, wenn die Programmierer nicht (wie leider so häufig bei Spielen mit großem Namen) so wenig Wert auf Spielbarkeit und Gameplay gelegt hätten. Joypad-Virtuosen kommen vielleicht noch mit der schlechten Steuerung zurecht, aber die zahlreichen unfairen Stellen verderben einem einfach die Lust am Spiel. So nicht, EA. ■



Als Raptor muß man sich vor vielen bösen Menschen mit Kugeln und Giftgas in acht nehmen

XL-Wertung

65%

Marvel Super Heroes



info



Die sechs Infinity Gems (Soul, Mind, Time, Space, Power und Reality) wurden häufig mißbraucht. Zuerst versuchte die Elders damit unser Universum zu zerstören, wurden aber vom *Silver Surfer* daran gehindert (*Silver Surfer* 4-10, Marvel, 1987). Später brachte Thanos von Titan die Steine in seine Gewalt und schuf mit ihnen den *Infinity Gauntlet*, der gottgleiche Macht über das gesamte Universum verleiht. Unter der Führung von Adam Worlock konnten aber die Marvel-Helden diese Gefahr abwenden (*The Infinity Gauntlet*, Marvel, 1991). Seitdem sind die Gems an verschiedene Personen verteilt worden und können auch nicht mehr gemeinsam benutzt werden.

Capcom schlägt wieder zu. Nachdem die Sega-Jünger in letzter Zeit etwas vernachlässigt wurden, kommen die japanischen Prügelspiel-Experten nun mit einem neuen 2D-Beat-'em-Up auf den Markt. Im Stil von *Street Fighter* oder *Darkstalkers* muß der Spieler sich mit einem von zehn Charakteren bis zum Endgegner durchkämpfen. Als kleine Motivation gibt es natürlich auch eine zu den Marvel-Helden passende Hintergrundgeschichte. Die mächtigen Infinity Gems (vormals Soul Gems) müssen vor dem Zugriff der Bösewichter geschützt werden. Mit diesen Steinen können im Kampf dann auch spezielle Moves aktiviert werden (die Power Gem bringt z. B. verbrauchte Energie sofort zurück). Ansonsten verlassen sich die Recken auf ihre „natürlichen“ Fähigkeiten. So kann Spiderman seine Gegner mit Netzflüssigkeit einsprühen und kurzfristig lähmen. Neben dem Netzschwinger finden sich so illustre Namen wie Magneto, Iron Man, Captain Amerika oder Psylocke (die einzige Frau!) im Auswahlmenü. Warum allerdings der Surfer nicht gegen seinen „Lieblings“-Villain Thanos kämpfen darf, bleibt schleierhaft.



Noch vor zwei Jahren wäre *Marvel Super Heroes* sicherlich ein Topitel für den Saturn gewesen. Heutzutage erwartet der Spieler aber mehr als nur zehn Kämpfer und zwei Spielmodi (allein gegen den Computer oder zu zweit gegeneinander). Wo bleibt der Group-Battle-, Time-Attack- oder Trainings-Modus? Die Abspänne sind ebenfalls nicht berauschend (einfache, detaillierte Bilder und Text, kein Megabyte Rendering). Man fragt sich, wofür der Saturn ca. 50 Sek. lang pro Kampf lädt. Mit Hilfe der (noch nicht in Deutschland erhältlichen) 2-MByte-Ram-Karte (bei *King of Fighters '96* mitgeliefert) werden aber mehr Animationsphasen der Kämpfer gezeigt. Nichtsdestotrotz ist *MSH* ein solides Produkt aus dem renommierten Hause Capcom. Es verfügt über die gewohnt gute Spielbarkeit und Detailtreue der anderen Capcom-Prügler. Fans der Marvel-Helden dürfen ein Probespielchen wagen, während Genreliebhaber sich eher mit *Street Fighter Alpha 2* oder *King of Fighters '96* befassen sollten. Die deutsche Version wird sowohl für den Saturn als auch für die PlayStation (in einer technisch schlechteren Version) ab November von Virgin hierzulande vertrieben. ■



So soll's sein: Spidy gibt es Thanos von hinten und rettet damit unser (Marvel-)Universum

Gameplay: Die Charaktere lassen sich gewohnt gut steuern, aber es werden keine neuen Features geboten. Dem Game fehlen die mittlerweile standardmäßigen Optionen und Spielmodi.

Präsentation: Große Sprites mit leider recht wenigen Animationen (Abhilfe schafft die 2-MByte-Ram-Karte). Keine Rendervor- und Abspänne. Auch die Sounds klingen nicht mehr taufirsch.

Saturn-Speicher: Einige wenige Statistiken werden auf sechs Blöcken gespeichert.

XL-Wertung

70%

Fantastic Four



Solche riesigen Gegner sind keine Seltenheit bei *Fantastic Four*. Meist bedarf es einer besonderen Taktik, sie zu treffen. Dieser Geselle hier will unsere Helden aber nur aufhalten

test playstation

Info

Als Reed Richards, seine Frau Sue, ihr Bruder Jonny Storm und der alte Freund der Familie, Ben Grimm, eine stellare Anomalie untersuchen wollen, geraten sie in starke kosmische Strahlung. Nach ihrer Notlandung auf der Erde bemerken sie ihre neu erworbenen Superkräfte, gründen die *Fantastic Four* und finden ihren ersten Gegner: den Moleman, der ihnen auch im Spiel als erster Endgegner gegenübertritt.

Gameplay: Durch den Einsatz innovativer Technik (Quasi-3D-Level, Motion-Capturing etc.) und toller Grafikeffekte können vier Spieler gleichzeitig ihre Freizeit bereichern.

Präsentation: *Fantastic Four* ist das Paradebeispiel einer gut präsentierten Software. Full-Motion-Video gehört bei diesem Spiel genauso dazu, wie hervorragend animierte Helden und Gegner oder tolle grafische Effekte.

Memory-Card: Die Memory-Card wird nicht genutzt. Auch Paßwörter gibt es nicht.



DVON M. FELDMANN
 ie ganze Redaktion war aus dem Häuschen. Endlich ein Spiel mit S.M.U.D.O., Thomas-D, DeeJot Hausmarke und And.Ypsilon, aber dann waren es doch nur diese Marvel-Superhelden... Passend zum (US-)Start der neuen Marvel-TV-Serie von 20th Century Fox kommt Acclaim mit einem neuen 32-Bit-Prügler im *Final Fight*-Stil auf den Markt. Alleine oder bis zu viert (wahlweise steuert auch der Computer die Kampfgefährten) müssen sich die Helden durch fünf Level voller authentischer Bösewichter kämpfen. Im Gegensatz zum betagten 16-Bit-Veteranen *Final Fight* müssen PlayStation-User aber nicht auf die neusten grafischen Errungenschaften verzichten. Neben dem (mittlerweile obligatorischen) gerenderten Vorspann zeigen auch die Ingame-Charaktere, was Sonys 32-Bitter leisten kann. Die Fantastischen Vier und (die versteckte) She-Hulk werden z. B. stufenlos skaliert, wenn sie sich in die Tiefe des 3D-Raumes bewegen. Auch die insgesamt 31 verschiedenen Gegner agieren in allen drei Dimensionen und sind teilweise größer als der Screen. Für diese aufwendige Technik mußte einiges an Vorarbeit geleistet werden. So kam beispielsweise das (von Acclaim häufig genutzte

und mittlerweile perfektionierte) Motion-Capture-Verfahren zur Anwendung. Dabei werden echte Schauspieler und Stuntmen gefilmt und deren Daten im Computer bearbeitet. Auf diese realistischen Bewegungsmuster werden dann Polygone und Texturen gelegt. Die so generierten Charaktere wirken dadurch in ihren Animationen sehr flüssig und sozusagen ‚lebensecht‘.

Desweiteren können die vier Freunde nicht nur normale Schlag-, Sprung- und Tritttaktionen ausführen, sondern auch ihre speziellen Superkräfte anwenden. Mit diesen grafisch aufwendigen Special-Moves werden die Möglichkeiten der PSX-Hardware gut ausgenutzt. Pompöse Lichteffekte und Verzerrungen des Bildschirms erfreuen dabei das Spielerrauge. Zusätzlich zu den ‚normalen‘ Kampfmitteln können auch umherstehende Gegenstände eingesetzt werden, um den Gegnern Schaden zuzufügen. Jeder Protagonist kommt so auf über 35 Angriffsmöglichkeiten. Besonders auffällig ist, daß die PSX trotz vierer umherlaufender Helden, einem Dutzend Gegner und wabernder Hintergründe nicht ‚in die Knie geht‘. Technisch kann *Fantastic Four* also auf ganzer Linie überzeugen.

Leider fällt die Qualität der Steuerung dagegen etwas ab. Durch die relative Be-



Action Hersteller: Acclaim Entwickler: Probe
 Spieler: 1-4 (simultan) Level: 5 à 4 Stages
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: ab Oktober

wegungsfreiheit in den Quasi-3D-Leveln ist es manchmal schwierig, den eigenen Charakter vor einem Gegner so zu positionieren, daß er getroffen werden kann. Außerdem sprechen die Figuren nicht immer sofort auf die Steuerbefehle an. Nichtsdestotrotz kann man *F4* spielen, ohne vor Frust „ins Pad zu beißen“. Als netten Gag implementierte Acclaim noch ein kleines Rennspiel, das die Ladezeiten kurzweilig überbrückt.

Fans der Serie, die übrigens einst dem *Silver Surfer* als Geburtshelfer diente, werden um diesen Titel wohl nicht herumkommen.

XL-Wertung 75%



Transparente, wabernde Lichteffekte werden bei *Fantastic Four* zum Hauf benutzt



der comic

Im November 1961 erschien „The World's Greatest Comic Magazine“ *The Fantastic Four* zum ersten Mal. Im Gegensatz zu den meisten anderen Superheldengeschichten dieser Zeit bot *F4* eine ganze Reihe Neuerungen, die den Erfolg der Serie begründeten. Die Helden hatten zum Beispiel keine geheimen Identitäten, keine abgedrehten Fantasieskizzen, mußten sich auch mit alltäglichen Problemen herumschlagen und lösten komplexe, über mehrere Bände verteilte Fälle. Im Laufe der vielen Jahre halfen die *F4* zahllosen, noch heute bekannten Helden und Bösewichtern ins Comicleben. Etwa *Dr. Doom* (Nr. 5) oder dem *Silver Surfer* (Nr. 48), um nur zwei zu nennen. Für Neueinsteiger empfiehlt sich die *Heroes Reborn*-Reihe, die die ersten Geschichten in geraffter Form und mit modernsten grafischen Ausdrucksmitteln nacherzählt. Jeder gute (englische) Comicladen sollte hier weiterhelfen können.

Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht Fax 05621 / 5834

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

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

PLAYSTATION DM 289,-
 Multinorm - Konsole DM 349,-
 Chip mit Einbauanleitung 39,-
 PSX - Multinorm Umbau 79,-
 RGB - Kabel 19,-

NINTENDO 64 DM 289,-

- Memory Card 5 Meg DM 79,-
- Memory Card DM 49,-
- Multi Adapter DM 39,-
- Joypad, farbig DM 59,-
- Joypadverlängerung DM 25,-
- Same Killer DM 89,-
- Starfoxadapter DM 69,-

BRAIN STORM

HOME ENTERTAINMENT

Aktuelle N 64 Gebrauchtspiele... ab DM 50,-

Low Budget Sonderangebote ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN
 Konsolen ab DM 189,-
 Spiele ab DM 20,-
 PSX SNES SATURN MEGA DRIVE
 +
 PSX SNES SATURN MEGA DRIVE
KONSOLEN

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

Suikoden™

幻想水滸伝

Stern 101 Chiin
Name Marie
Fundort Gregminster/Seika
Nachdem das Hauptquartier hüb-



sch eingerichtet ist, kann Marie in der Kneipe von Seika angeheuert werden.

Stern 102 Chikei
Name Zen
Fundort Tempel von Qlon
Zen schließt sich an, wenn man ihm drei verschiedenfarbige Blumenamen schenkt. Letztere können in den Shops der näheren Umgebung erworben werden.

Stern 103 Chisou
Name Sarah
Fundort Kirov

Eigentlich benötigt man nur ein wenig Seife, um Sarah zu rekrutieren. Bis man die jedoch hat, muß ein wenig im Dorf herumgerannt und Gegenstände eingetauscht werden. Der Spaß beginnt mit dem Zucker, der im Laden zu kaufen ist. Einer der Dorfbewohner tauscht ihn gegen einen Maßstab, der gegen Salz, das gegen Sojasoße, die gegen Seife eingetauscht wird. Was tut man nicht alles für strahlend weiße Wäsche ...

Stern 104 Chiretsu
Name Sansuke
Fundort Great Forest, West Village

Sansuke wartet in seinem Haus auf eine Einladung. Im Schloß richtet er



danach ein praktisches Badezimmer ein, in dem auch gefundene

Urnen, Statuen und Bilder plaziert werden können. Man munkelt, daß bestimmte Kombinationen der Zerstücke Spezialeffekte haben sollen.

Stern 105 Chiken
Name Qlon
Fundort Antei
Qlon schließt sich an, nachdem Miliich besiegt wurde.



Stern 106 Chimou
Name Templeton
Fundort Zerstörter Elven Tree
Nachdem der Elfenbaum zerstört wurde, sollte dieser Schauplatz er-



neut besucht werden. Die Karte, die man dabei erhält, ist sehr praktisch für die Orientierung.

Stern 107 Chizoku
Name Krin
Fundort Kouan

Nachdem die Affäre mit Lepant erledigt ist, schließt sich auch Krin in Kouan an.



Stern 108 Chikou
Name Chandler
Fundort Kwaba

Chandler wartet etwas außerhalb von Kwaba und kann ohne Probleme rekrutiert werden, sobald man ein Hauptquartier hat.

Suikoden

PAL

Tips - Teil 4

Hier nun der letzte Teil unserer Tips zu Suikoden mit den restlichen Charakteren.

Stern 93 Chizou
Name Lester
Fundort Kirov

Nachdem man sich in allen Häusern eine Kostprobe des köchelnden Stews genehmigt hat, taucht Lester in Kun Tos Haus auf und kann rekrutiert werden.

Stern 94 Chihei
Name Kirke
Fundort Lorimar

Dieser ehemalige Henker taucht bei einem erneuten Besuch des Schauplatzes auf.

Stern 95 Chison
Name Rock
Fundort Kouan

Rock ist in Lepants Haus zu finden. Nach seiner Rekrutierung errichtet er im Schloß ein Lager, in dem



nicht benötigte Gegenstände zwischengelagert werden können.

Stern 96 Chido
Name Ledon
Fundort Mt. Tigerwolf/Secret Factory

Obwohl er sich bei der ersten Begegnung als Fiesling erwies, kann er doch später in der Secret Factory angeworben werden.

Stern 97 Chisatsu
Name Sylvina
Fundort Elven Tree
Sylvina stößt nach der Schlacht gegen Kwanda zur Truppe.

Stern 98 Chiaku
Name Ronnie Bell
Fundort Secret Factory
Ronnie ist ebenso wie Mose eine Zugabe zu den Feuerspeeren.

Stern 99 Chisyu
Name Gaspar
Fundort Kaku
Er nimmt die Stelle von Tai Ho ein und bietet später ein Spielchen an.



Schlägt man ihn darin, schließt er sich an.

Stern 100 Chisu
Name Window
Fundort Warrior Village

Er schließt sich an, wenn man ihm den QWindow Crystal bringt, der in einem weiteren versteckten Gang in der Höhle von Qlon zu finden ist. Anschließend nimmt er im Hauptquartier alle gefundenen QWindow Settings entgegen und erlaubt so das Ändern der Menüfenster.



WARCRAFT

BEYOND THE DARK PORTAL



Liebe Freunde des Echtzeit-Strategiespiels! Mit *Warcraft II* gibt es nach *Command&Conquer* einen zweiten Spitzentitel dieses Genres auf der PlayStation. Um den Einstieg in die komplexe Materie etwas zu erleichtern, haben wir einige Tips und Strategien zusammengetragen. Viel Spaß beim Ausprobieren.



„Save often, save early“. Dieser uralte Spruch aus PC-Adventure-Zeiten gilt auch heutzutage noch. Nur ein abgespeichertes Spiel kann man auch wieder beginnen.

Karten mit mittleren Ressourcen, bei denen der Gegner recht leicht zu finden ist und noch nicht über vollausgebaute Strukturen verfügt.

Die eigene Verteidigung sollte immer aufgefrischt werden, wenn sie Verluste erleiden mußte.

Produktionsliste:

1. Haupthaus bauen.
2. Farm bauen.
3. Mit dem Peon, der die Farm gebaut hat eine Kaserne errichten, danach Gold abbauen und einen

Strategien

Grunzer Blitzkrieg

Diese Strategie funktioniert gut auf



ausreichende Nahrungsmittel keine Soldaten produziert werden.

Allgemeine Tips

Beim Neuaufbau einer Basis immer auf die Ressourcen achten. Wenn nicht genügend Bauernhöfe vorhanden sind, bringt es auch nichts, eine Kaserne zu bauen, da ohne

Wenn Goldminen und/oder Waldstücke zu weit vom Basislager entfernt sind, lohnt es sich, dort eine Nebenstelle mit Haupthaus, Sägemühle und Kaserne zu errichten, um die Transportzeiten zu verkürzen. Aber Achtung: Überfließige Holzfäller haben schon so manche natürliche Deckung vernichtet.

Türme arbeiten sehr viel effektiver, wenn sie durch andere Gebäude (z. B. Farmen) geschützt sind, da Türme kaum Widerstandskraft haben.

Arbeiter/Peons sind extrem wichtig. Ihre Arbeitsstrecke sollte mit Soldaten und/oder Türmen geschützt werden. Andererseits sind sie auch ein guter, eigener Angriffspunkt. Wenn der Gegner keine Ressourcen mehr bekommt, kann er sich auch nicht mehr ordentlich verteidigen. Eine kleine Streitmacht an der gegnerischen Goldmine wirkt dementsprechend Wunder.



VIDEOGAMES/An- und Verkauf

JAPAN

Spirits

nihon softinttu

Saturn, Playstation, N64, Neo-Geo, PC-Engine, PC-3DFX

<p>Playstation</p> <p>Ace Combat 2-139,00 Bushido Blade-139,00 Final Fantasy 7, us-169,00 Streetfighter EX-149,00 Time Crisis incl. Gun-169,00 Tobal 2-139,00 Wild Arms, us-129,00 Zero Divide 2-129,00</p>	<p>NEO-GEO Card</p> <p>Aero Fighters 2-189,00 Fatal Fury 3-289,00 Kabuki Clash-399,00 KOF 94-249,00</p>	<p>Arcade für Genießer</p> <p>XEXEX-499,00 THREE W. OF CHARLOT-499,00 Galting Greats-329,00</p>
<p>PC-Engine, jap.</p> <p>Air Zank-89,00 Bomberman-79,00 Dragon Slayer-69,00 Jackie Chan-89,00 R-Type 2-99,00 Super Raiden-79,00</p>	<p>anime-Games</p> <p>Devil H. Yaku Vol. 1-49,00 Okaku-49,00 Plastik Little. Ltd. Ed.-59,00 Record of Lodovik War-49,00 Streetfighter TV-Box-59,00 The Hahhenden-49,00</p>	<p>MODEL-KITS</p> <p>Alien-99,00 Predator-99,00 Species (Sil)-179,00 Spiderman-89,00 Wolverine-89,00</p>
<p>PC-3DFX</p> <p>EXTREME ASSAULT-69,00 FI RACING SIM-? HEREN 2-? TUROK-?</p>		

!Vorbestellservice für New- und Gebrauchtwaren!
 Coming Soon, PSX: Croc, Gex 2, Formel 1-97, Tomb Raider 2, Metal Slug, Gradus Gaiden, Streetfighter Col.
 Orchid Righteous 3DFX-Karte-339,00 / SOVI ANALOG-PAD-58,00 / Tamagochis 39,00 Dimy Dinos 29,00

!Importe- Bis 16.00Uhr bestelle Ware-Bereist am gleichen Tag don Postweg -Pal-Soft!

Get Tickets to Otaku's Universe and Enjoy your virtual Vacation

07802-91080 **07227-98412**
 10.00 to 16.00 **DIAL** 17.00 to 20.00

HOTLINES
 Animes, Merchandise, Comics



produziert
Eine Kaserne
Sechs Peons - Sechs Nahrungen
verbraucht
Sieben Grunzer - Sieben Nahrungen
verbraucht

Mit dieser Taktik steht schon frühzeitig genügend Raum für sieben Grunzer zur Verfügung. Außerdem sollten immer ca. 600 Goldeinheiten gesammelt sein, wenn ein Grunzer fertig trainiert ist. Der Gegner dürfte zu diesem Zeitpunkt nur über 2-4 Grunzer verfügen, so daß einem schnellen Sieg nicht viel im Wege steht.

Drachen

Drachen sind besser als ihr Ruf. Als Unterstützung einer Landstreitmacht können dem Gegner mächtig einheizen. Insbesondere wenn Sie durch Blutrausch und Haste sechsmal so stark sind wie normal. Mit nur 3-5 Drachen können so ganze Stützpunkte ausgehoben werden. Praktisch ist es auch, erst eine Welle von Drachen vorauszuschicken, die strategische Ziele bekämpfen und dann mit Bodentruppen nachzuziehen. Der Gegner ist total verwirrt und kann sich nicht vernünftig auf eine Strategie einstellen. Ebenfalls wirksam ist auch eine kombinierten Zangenangriff von zwei Drachenhorden.



Schiffe

Für ein Seespiel sollte man immer mit dem Haupthaus starten, danach eine Farm bauen und eine Sägemühle. In der nächsten Zeit fleißig Peons trainieren und Farmen für ihre Versorgung bauen. Es reicht wenn ca. 6-10 Peons Holz hacken, also können ruhig die ersten 10 Arbeiter in die Goldmine geschickt werden. Nachdem die Sägemühle fertig ist, sofort einen Hafen bauen und 6-10 Peons in den Wald schicken. Nun einen Öltanker bauen und eine Gießerei errichten (aber an einer geschützten Stelle). In der Gießerei können später die Schlachtschiffe mächtig ausgerüstet werden. Der Öltanker sollte nun ein Ölfeld anbohren, das von 4-6 weiteren Tankern geschröpft wird. Eine Raffinerie ist unnötig, bei erhöhtem Ölbedarf einfach mehr Tanker bauen. Nun ist alles vorbereitet für den hemmungslosen Bau von Schlachtschiffen. Sie sind zwar nicht so

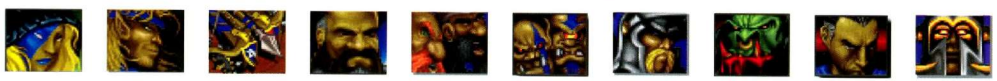


schnell wie Zerstörer, halten dafür aber viel mehr aus und können auch viel besser austeilen. Sogar U-Boote bereiten kein Problem, da man mit der Boden-Attacke einfach auf die Stelle schießen kann, aus der der Schuß kam. Ein Treffer genügt für ein U-Boot! Natürlich bieten aber auch Fluggeräte oder Drachen einen sicheren Schutz vor U-Booten, da sie so schon von weitem erspät werden. Zerstörer sind zwar schnell, haben aber kaum Angriffskraft und werden von gegnerischen Schaltschiffen sehr schnell versenkt. Zur Hafenverteidigung bieten sich Katapulte/Ballistas mit Luftaufklärung und ausreichender Bodenverteidigung an. Sie schießen weiter als die Schlachtschiffe, können sich also aus dem Kampfgeschehen heraus halten, wenn sie gegen anrückende Landstreitkräfte ordentlich verteidigt werden.

- neuen Peon trainieren.
- 4. Mit dem zweiten Peon zwei Farmen bauen, danach Holz hacken und einen neuen Peon trainieren.
- 5. Den neuen Peon Gold abbauen lassen und drei weitere Peons trainieren und Gold abbauen lassen.
- 6. Sieben Grunzer ausbilden und angreifen!

Eigentlich sollte die Basis nun so aussehen:

- Ein Haupthaus - Eine Nahrung produziert
- Drei Farmen - Zwölf Nahrungen



Excalibur 2555 A.D.

PAL

Cheats:

Die folgenden Tastenkombinationen werden im Pausenmodus eingegeben und nachträglich per **X**-Taste aktiviert.

Levelskip:

■●▲●▲▲▲

Volle Energie:

▲▲▲▲■

Volle Schwertenergie:

▲▲▲●●●■

Kollisionspunkte anzeigen:

●●●●●●■

- 30 HAWK
- 31 KESTREL
- 32 HUMMINGBIRD
- 33 CUCKOO
- 34 WOODPECKER
- 35 MAGPIE
- 36 CHAFFINCH



Firo & Klawd

PAL

Wie versprochen, listen wir in dieser Ausgabe die angekündigten 74 Node-Codes auf.

- | Nr. | Code |
|-----|-----------|
| 1 | SPARROW |
| 2 | ROBIN |
| 3 | BLUETIT |
| 4 | BLACKBIRD |
| 5 | FLAMINGO |
| 6 | VULTURE |
| 7 | EAGLE |
| 8 | FALCON |
| 9 | OSPREY |
| 10 | ALBATROSS |
| 11 | PIGEON |
| 12 | STARLING |
| 13 | THRUSH |
| 14 | HEN |
| 15 | CHICKEN |
| 16 | COCKRELL |
| 17 | SEAGULL |
| 18 | PEACOCK |
| 19 | PHEASANT |
| 20 | QUAIL |
| 21 | PUFFIN |
| 22 | PENGUIN |
| 23 | BUDGIE |
| 24 | COCKATEEL |
| 25 | PARROT |
| 26 | OWL |
| 27 | RAVEN |
| 28 | EMU |
| 29 | KITTHAWK |

- 37 SWALLOW
- 38 WREN
- 39 YELLOWHAMMER
- 40 KINGFISHER
- 41 DUCK
- 42 DRAKE
- 43 SWAN
- 44 STORK
- 45 GOOSE
- 46 TURKEY



- 47 ROOK
- 48 GUINEAFOWL
- 49 CROW
- 50 PELICAN
- 51 KIWI
- 52 SPIDER
- 53 COCKROACH
- 54 CAZERPILLAR
- 55 SNAIL
- 56 CENTIPEDE
- 57 FLY
- 58 WORM
- 59 BEETLE
- 60 MILLEPEDE
- 61 CRICKET
- 62 ANT
- 63 MOTH
- 64 BUTTERFLY
- 65 WASP
- 66 BEE
- 67 MAGGOT
- 68 GRASSHOPPER
- 69 LADYBIRD
- 70 TERMITE
- 71 LOCUST

- 72 EARWIG
- 73 GREENFLY
- 74 WHITEFLY

Spider

PAL

Levelcodes:

Level/Code

Sinks:

CHML C939 GPR8 F3LW GTS3

Lap Top:

86ML C939 GPR8 F3VF Q5S4

70's Room:

FW1M C939 GPR8 F3BF 7KT1

Boxes:

FW1M C939 GPR8 F36D TTS3

Conveyors:

BSRM C939 GPR8 F3VT KKT1

Machine Room:

WDRQ C939 GPR8 F3LM 8S95

Tubes:

8WV5 L939 GPR8 F36D TTS3

M. Arm Boss:

8WV5 L939 GPR8 F3G1 QJB4

Down the Street:

9WV5 L939 GPR8 F3LR T6S4

Side of the Building:

6SXX S939 GPR8 F3LR T6S4

Park:

WPPN T839 GPR8 F3B9 LVS3

Under the Street:

NTKB 3Y19 GPR8 F3V9 5HR5

Along the Street:

NTKB 3Y19 GPR8 F3GG K4T3

Display Cases:

P7KB 3Y19 GPR8 F3BP FGC3



Volcano:

G7KB 3Y11 GPR8 F3BP FGC3

Dino Bones:

H7KB 3Y1Q FPR8 F3QX SDS4

Model City:

J7KB 3Y1G WPR8 F317 66D1

Temple:

K7KB 3Y1B 15S8 F3QX SDS4

Museum Boss:

K7KB 3Y1B 15S8 F3BT QBB4

The Wells:

V7KB 3Y1B 15S8 F3QS 7QC1

Along the Sewer:

N7KB 3Y1V BVPB F3LC 1M95

Food Cartoons:

X7KB 3Y1V LN7B F31C H1C3

Up the Well:

Y7KB 3Y1V V16Q F3QS 7QC1

Ryan's World:

O7KB 3Y1L DR7Q 3VKC DT1

Circuit Boards:

O7KB 3Y1L DR7Q 3LCO SR3

Lap Top 2:

R7KB 3Y11 8H56 T1WT Y4R4

Hard Drives:

S7KB 3Y11 8H56 T1TC QSR3

Brian's Foly:

T7KB 3Y11 8H56 T1FN Y4R4

On the Ceiling:

T7KB 3Y11 8H56 T1TC 4LD1

Kip's Bonus:

68KB 3Y11 8H56 T151 P6C4

Brain Boss:

68KB 3Y11 8H56 T1TM VM35

Tobal 2

NTSC

Nork spielen:

Um als Nork zu spielen, müßt Ihr das Spiel im Normal-Modus durchspielen.

Emperor Udan spielen:

Um als Emperor Udan zu spielen, müßt Ihr das Spiel im Hard-Modus durchspielen.

Gewinnerpose auswählen:

Halte gleich zu Beginn des Replays nach einem Fight wahlweise **▲**, **✖**, **■** oder **●** gedrückt, um eine von vier verschiedenen Siegesposen für Euren Kämpfer zu bestimmen!

Twisted Metal 2 - World Tour

NTSC/PAL

Versteckte Level:

Jet Moto:

Drückt im Levelauswahlmenü oben,



unten, rechts, R1, um in den Jet-Moto-Level zu gelangen!

Rooftop:

Drückt im Levelauswahlmenü unten, links, R1, unten, um in den Rooftop-Level zu gelangen!

Cyburbia:

Drückt im Levelauswahlmenü unten, oben, L1, R1, um in den Cyburbia-Level zu gelangen!

Geheime Aktionen:

Gebt die folgenden Cheats im Pausenmodus ein!

Unsichtbarkeit:

rechts, unten, links, oben

Rückwärts feuern:

links, rechts, unten

Gegner einfrieren:

links, rechts, oben

Mine legen:

rechts, links, unten

Molotov-Cocktail werfen:

rechts, links, oben

Springen:

oben, oben, links

Schutzschild:

oben, oben, rechts

Unterstützung:

oben, unten, oben, oben, R2

Gegen Darktooth spielen:

Gebt die untenstehenden Paßwörter ein, um direkt gegen Darktooth antreten zu können!

Axel:

▲▲▲▲■

Hammerhead:

●●●_▲*

Grasshopper:

* *■_■_

Mr. Grimm:

_▲●●▲

Mr. Slam:

■_▲▲●*

Outlaw 2:

●*▲_▲

Roadkill:

▲●*▲■*

Shadow:

●▲_▲_▲

Spectre:

*●●●_▲

Thumper:

▲_■*●

Twister:

*■_■▲●

wipEout 2097

PAL

Level- bzw. Klassen-Codes:

Sagarmatha Gold:

●●*■*▲●▲●■*■*



Valparaiso Gold:

●●*■*▲●▲●■*■*

Phenitia Gold:

●●*■*▲●▲●■*■*

Gare D'Europa Gold:

●●*■*▲●▲●■*■*

Odessa Gold:

●●*■*▲●▲●■*■*

Talons Reach Gold:

■●*▲●▲●■*■*

Phantom Challenge komplett:

■●*▲●▲●■*■*

Vostok Gold:

■●*▲●▲●■*■*

Spilkinanke Gold:

■●*▲●▲●■*■*

Piranha Challenge komplett:

■●*▲●▲●■*■*

Andretti Racing

NTSC/PAL

Versteckte Stock Cars:

Gebt im Career-Modus ‚GO BEARS!‘ als Namen ein! Einige geheime Wagen stehen Euch dann zur Verfügung.

Versteckte Racing Cars:

Gebt im Career-Modus ‚GO BRUINS!‘ als Namen ein, dann stehen Euch einige geheime Wagen zur Verfügung.

Level	Abschnitt	Ort	Paßwort
2	1	Kairo	K8SYV8F5H
2	2	Kairo	WW445YETB
3	1	Khatum	NUY95GNHD
3	2	Khatum	JAAJF-OM7
4	1	N'djamena	ALV4D8JCO
4	2	N'djamena	82C9FIO4C
5	1	Pran	OSKUCC9W5
6	1	Yamouss.	K8SG5JAWQ
6	2	Portonovo	6295PDKYM
6	3	Abuja	ISHD5PRQ1
7	1	Libreville	4*65II*7E
7	2	Yaounde	WWM4T**K
7	3	Bangui	4*65O9AVW
8	1	Kinshasa	NIENPZNOA



Cheat-Menü:

Pausiert ein laufendes Spiel und markiert den Punkt ‚Race Statistics!‘. Haltet dann R + C gedrückt, um das Cheat-Menü zu öffnen!

8	2	Kinshasa	ZIWUMK275
9	1	Kairo	22GT-XW3Y
9	2	Kairo	LA7OIZMWU
10	1	Luanda	E7Y5EYMTT
10	2	Dar-Es-Salam	4IX5BGN6F
11	1	Windhoek	WWMNDN88D1
11	2	Mosambik	8KY1ZWLANA
12	1	Gabaronf	NBBLVRTA7
12	2	Gabaronf	B6*XHAOZA
13	1	Kapstadt	ZHYG3LZIF
13	2	Kapstadt	H*139CXH4
13	3	Kapstadt	NBD97FDAX

Area 51

NTSC

Spiel mit Kronomorpher:

Um mit einem Kronomorpher zu spielen, müßt Ihr die ersten drei Menschen erledigen, die auf dem Screen zu sehen sind. Dabei dürft Ihr aber nichts anderes treffen.

Levelcodes (GDI):

Level	Abschnitt	Stadt	Paßwort
2	1	Talinn	8KGSAWVR4
3	1	Riga	4IWMCKZFX
4	1	Warschau	UDDWOIFW7
4	2	Warschau	8KY3*7P*3
4	3	Minsk	OS23G2A2D
5	1	Kiew	WWMVU2PD1
6	1	Prag	61UP329J5
7	1	Prag	OS23HYHYD
8	1	Österreich	YY9WHZLPL
8	2	Bratislava	UVGTVAC9G
9	1	Budapest	AL29X7UVJ
9	2	Budapest	41UCIRYBV

Command & Conquer

PAL

Levelcodes (NOD):

Die mit einem Stern (*) gekennzeichneten Stellen ersetzt Ihr bitte durch ein Nullen.

tactics psx u. sat



Special-Effects (2) einschalten:
Gebt das Paßwort ,unten, Y, rechts,
A, rechts, oben, rechts, B, A, unten'
ein und startet ein neues Spiel!

**The Crow -
City of Angeles** PAL

Levelcodes:
Level Code
Pier AAAAXYBBAA
Schiff YXXYBYYXA
Höhle AYABYBAYXX
Kathedrale ABBAABBAB

**The Incredible
Hulk** PAL

Levelcodes:
Level Code
2 10c80b7c7c
3 10c82e5e54
4 80d82e206e
5 00d02702ba

- | | | | | |
|----|---|----------|-----------|--------------------------------------|
| 10 | 1 | Ljubjana | 4*GCELGEP | können. |
| 10 | 2 | Bukarest | 8KGSU*YMI | C, rechts, A, Z, Y, B, oben, B, B, A |
| 11 | 1 | Athen | GOIB4XNUX | |
| 12 | 1 | Albanien | ACHTV9144 | |
| 13 | 1 | Belgrad | ISLSNV*W | |
| 13 | 2 | Belgrad | G6A64KDT | |
| 14 | 1 | Belgrad | J8GZNI4W6 | |
| 15 | 1 | Sarajewo | GOITEQ8*L | |
| 15 | 2 | Sarajewo | CHOXYOITR | |
| 15 | 3 | Sarajewo | C40FPEWNX | |

Karte freilegen:
oben, unten, rechts, links, A, oben,
unten, rechts, links, A

5000 \$ zusätzlich:
rechts, links, A, B, C, Z, Y, X, rechts,
links

Gebt die folgenden Kombinationen
bitte während eines laufenden
Spiels ein!

Grid Run NTSC/PAL

Sondereinheiten bauen:
Baut zunächst eine Hand von Nod
oder eine Cyborg-Fabrik! Danach
ermöglicht Euch der folgende
Cheat das Bauen von zusätzlichen
Einheiten.
Y, A, B, B, A, unten, A, B, B, A,
unten, oben

Grid Racing:
Markiert ,Restore Game' und
drückt A, Y, rechts, X, rechts, oben,
unten, Y, rechts, unten! Wählt nun
den Zweispieler-Modus und mar-
kiert ,Grid Racer'-Welt 1, 2 oder 3!

Special-Effects (1) einschalten:
Gebt das Paßwort ,oben, Y, A,
rechts, oben, Y, B, unten, rechts,
unten' ein und beginnt Euer Spiel!

Soviet Strike PAL

Levelcodes:
Level Code
1 MAROZ
2 KRAZHA
3 VERBLUD
4 YADRO
5 PERIWOROT



Laser für Orca:
Baut einen Orca, um ihn durch die-
sen Cheat mit zwei Lasern auszurü-
sten!
X, Y, Z, rechts, unten, links, oben,
rechts, unten, links, oben, X

Visceroids bauen:
Dieser Cheat ermöglicht Euch den
Bau einer Chemischen Fabrik, in
der Visceroids produziert werden



- NINTENDO 64**
- NINTENDO 64 komplett dt. DM 299,00
 - GAMEBUSTER -NEU- dt. DM 89,00
 - Blast Corps kpl.dt. DM 109,00
 - Int.Superstar Soccer 64 kpl.dt. DM 129,00
 - Lylat Wars+Rumble Pak kpl.dt. DM 129,00
 - Multi Racing Championship dt. DM 129,00
 - Star Wars: Shadows of... dt. DM 119,00
 - Super Mario KART 64 dt. DM 89,00
 - Turok -uncut- pal. dt. DM 139,90
 - War Gods dt. DM 134,00
 - Waverace 64 kpl. dt. DM 89,00

- SEGA SATURN**
- SATURN kompl. + Demo's dt. DM 299,00
 - Saturn kpl. + Tomb Raider dt. DM 349,90
 - Adidas Power Soccer kpldt. DM 79,00
 - Atlantis* (2 CD's) kpldt. DM 99,00
 - Command & Conquer kpl. dt. DM 89,90
 - Darklight Conflict kpl. dt. DM 89,00
 - Discworld 2 dt. DM 89,00
 - Dragon Force* dt. DM 89,00
 - Formula Karts dt. DM 89,00
 - Independence Day kpl. dt. DM 89,00
 - Jurassic Park Lost World dt. DM 89,00
 - Last Bronx* dt. DM 89,00
 - Mechwarrior 2 dt. DM 89,00
 - NHL Powerplay Hockey dt. DM 89,00
 - Pandemonium dt. DM 74,90
 - Resident Evil dt. DM 99,00
 - Sega Touring Car dt. DM 99,00
 - Shining The Holy Ark dt. DM 89,00
 - Sonic JAM dt. DM 79,00
 - Warcraft 2 kpl. dt. DM 89,00
 - WipEout 2097* dt. DM 99,00
 - Worldwide Soccer '98 dt. DM 89,00
 - Z* dt. DM 99,00

- SONY PLAYSTATION**
- Playstation kpl. + Demo CD DM 289,00
 - Playstation+Memory Card farbig DM 319,00
 - Lenkrad VRF 1 X-Celerator DM 129,00
 - Agent Armstrong dt. DM 89,00
 - Bleifuss 2 dt. DM 79,00
 - Broken Helix dt. DM 89,00
 - Darklight Conflict kpl. dt. DM 84,00
 - Deathrap Dungeon*kpl. dt. DM 89,00
 - Discworld 2 dt. DM 98,00
 - Fifa Soccer '97 dt. DM 69,00
 - Fighting Force dt. DM 99,00
 - Formel 1 '97* dt. DM 99,00
 - G - Police* dt. DM 99,00
 - Jurassic Park Lost World dt. DM 88,00
 - Lifeforce TENKA dt. DM 99,00
 - Lethal Enforcers 1+1 dt. DM 98,00
 - Mechwarrior 2 kpl. dt. DM 89,00
 - Monster Truck dt. DM 99,00
 - Nuclear Strike* kpl. dt. DM 89,00
 - Oddw. Abe's Odyssey* kpl. dt. DM 89,00
 - Panzer General 2 dt. DM 89,00
 - Perfect Weapon kpl. dt. DM 84,00
 - Rebell Assault 2 kpl. dt. DM 89,00
 - Resident Evil DC+Demo Teil 2 dt. DM 89,00
 - Syndicate Wars kpl. dt. DM 88,00
 - Tiger Shark dt. DM 89,00
 - Transport Tycoon dt. DM 89,00
 - V - Rally kpl. dt. DM 84,00
 - Warcraft 2 kpl. dt. DM 89,00
 - War Gods* dt. DM 89,00
 - Wing Commander 4 kpl. dt. DM 89,00
 - X-COM 3 Apokalypse* dt. DM 89,00

IHRE VORTEILE
TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 5,90
Versandkostenfrei ab
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnellser-
vice, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreisliste
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühren
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Besondere Versand- und Index-Spiele mit Anträge
zusätzliche Versandkosten und Lieferfrist vorbehalten

neXt Level zum Nachbestellen!



Specials: Interviews mit S. Miyamoto u. F1-Entwickler M. Chudley, Neon unter der Lupe
Spiel des Monats: addidas Power Soccer (PSX)
PlayStation: 8. A. Toshihiden 2, Formel 1, Res. Evil, Ridge Racer Rev., Total NBA '96
Satum: Panzer Dragon Zwei
SuperNES: Super Mario RPG
Arcade: Virtua Fighter 3, Street Fighter α 2, Virtual On
Zubehör: Action Replay



Specials: LucasArts-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, Messe-Report ECTS, Silicon Graphics (Teil 1)
Spiel des Monats: Panzer Dragon Zwei (SAT)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil, Tekken 2, True Pinball
Satum: King of Fighters '95, Street Kick
Zubehör: PSX-Joy pads



Specials: N64 - Cuo Virdis, Nintendo7, Interviews mit H. Lincoln und den NIGHTS-Entwicklern, Acclaim-News
Spiel des Monats: Super Mario 64 (Nintendo)
N64: Flunkings 64
PlayStation: Formel 1, KoF '95, Samras Extreme Tennis
Satum: NIGHTS, The Need for Speed
Arcade: Virtua Fighter 3
Zubehör: Memory Disk Drive



Specials: Tomb Raider, Final Fantasy VII, Inf. mit Tom Kalinske (Sega of America), Classic Videogames - Teil 1
Spiel des Monats: Fighting Vipers (Satum)
N64: Interview mit dem Turbo-Designer D. Dienstler
PlayStation: SF α 2, Total No. 1, wipOut 2007
Satum: Ekhumed, VF Kids Arcade
Zubehör: Rennspielzubehör



Specials: Virtua Fighter 3, Genreübergreif. Prügelspiele, Segas AM Annex, FF VII (PSX), Classic Videogames - Teil 2, Messa: News ECTS
Spiel des Monats: Crash Bandicoot (PlayStation)
PlayStation: Blami Machinehead, Tunnel B1
Satum: Street Fighter α 2, THF, World Series Baseball 2
Arcade: Great Fighter EX
Zubehör: Saturn Lightgun



Specials: Classic Videogames - Teil 3, Virtuelle Idole
Spiel des Monats: Tomb Raider (PSX u. SAT)
Nintendo64: Wave Race 64 (DMA Design)
Desir: Derby 2, Disruptor, Pandemonium, NASCAR '96, Soviet Strike, Star Gladiator
Satum: Daytona USA C. C. E., Virtua Cop 2
Arcade: Aqua Jet, Jet Wave
Zubehör: PSX Analog Joystick



Specials: Sony- und PlayStation-Software-Reportagen, Classic Videogames - Teil 4
Spiel des Monats: Wayne Gretzky's 3D Hockey (N64)
PlayStation: Command & Conquer, ISS Deluxe, Legacy of Kain, Rebel Assault 2
Satum: C&C, Samurai Showdown II, Virtua On
Arcade: Crusu's World
Zubehör: Predator-Lightgun



Specials: Das Horror-Adventure Resident Evil 2, PSX-Entwicklungssystem Yaroza, Classic Videogames - Teil 5
Spiel des Monats: Mario Kart 64 (Nintendo4)
N64: Crusu's USA, KI Gold, Star Wars: Shadows o. t. E.
PlayStation: Rage Racer, NBA in the Zone 2, Cool Boarders
Satum: Bug! 2, Sonic 3D - Blast, Tempast 2000
Zubehör: Headphones (PSX)



Specials: N64-Deutschland-Interviews, Atari-Story - Teil 1, Interviews mit Jack Sorensen (LucasArts) und David Jones (DMA Design)
Spiel des Monats: Turok - Dino-saurer Hunter (N64)
PlayStation: 2 Xtreme, FIFA '97, Soul Edge, Suikoden
Satum: Dark Savior, Die Hard Arcade, Fighters Megamix
Arcade: Street Fighter III, Tekken 3



Specials: Atari-Story - Teil 2, PSX-Entwicklungssystem Yaroza, 64DD-Reportage, Interview mit Turbo-Designer David Dienstler
Spiel des Monats: Final Fantasy VII (PlayStation)
PlayStation: Lifeforce: Tenka, Micro Machines V3, Mechwarrior 2, Total NBA '97
Satum: The Lost Vikings II
Zubehör: Game Killer und Game Pad



Specials: Genreübergreif. 32-Bit-Rennspiele, Reportage: Core Design - Ninja (PlayStation und Saturn)
Spiel des Monats: Parasite Challenge (PlayStation)
N64: Blast Corps
PlayStation: Little Big Adventure, Sentient, Vandal-Hearts
Satum: Manx TT Super Bike
Arcade: Virtua Striker 2, House of the Dead, Hang Pilot
Zubehör: Arcade Stick (PSX)



Specials: Genreübergreif. 32-Bit-Rennspiele, Psysnosis' Software Line-Up '97
Spiel des Monats: Intern: Super Soccer 94 (N64)
N64: Doom 64, FIFA 64
PlayStation: Bushido Blade, Soul Blade, Wing Com. IV
Satum: Fighters Megamix, Arcade Bomberman
Arcade: AOU-Messe '97
Zubehör: Infrared-Pads (SAT), Super Pad 64 plus (N64)



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



Specials: Messe-News Electronic Entertainment Expo, Report: Duke Nukem 3D (SAT), Emulatoren - Teil 1
N64: Clayfighter 63 1/3, F-Zero 64, NBA Hang Time
PlayStation: Ace Combat 2, Battle Arena Toshinden 3, Formel 1 '97, Rally Cross, Transport Tycoon, Wild Arms
Satum: Last Bronx, Res. Evil
Zubehör: 32Meg Memory-Card, Avenger Lightgun (PSX)



Specials: Turok 2 (N64), Lightgun-Report, Resident Evil D. C. (PSX), Square-Special
Spiel des Monats: Oddworld - Abe's Oddysee (PlayStation)
N64: Yuke Yuke! T., Dark Rift
PlayStation: Street Fighter EX plus α, Time Crisis, Warcraft II
Satum: Discworld II, Res. Evil
Arcade: Lost World (Model 3), Hyper Neo-Geo 64 (SNK)
Zubehör: Sony-Analogpad, 720 Block Mem. Card (PSX)

Einfach den Coupon ausfüllen und an untenstehende Adresse schicken!

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

9-11/96 DM 10,- + Versandgeb.

- 5/96 DM 4,90
- 12/96 DM 4,90
- 5/97 DM 5,90
- 6/96 DM 4,90
- 1/97 DM 5,90
- 6/97 DM 5,90
- 9/96 DM 4,90
- 2/97 DM 5,90
- 7/97 DM 5,90
- 10/96 DM 4,90
- 3/97 DM 5,90
- 8/97 DM 5,90
- 11/96 DM 4,90
- 4/97 DM 5,90
- 9/97 DM 5,90

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der wirtschaftlichen Absicherung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

Die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

- per Euro-Scheck zur Verrechnung
- Kartenummer bitte nicht vergessen!
- bar (beiliegend)

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

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

Für Mehrfachbestellungen bitte Stichtagen anhängen! Die Lieferung erfolgt schrittweise/nach Wunsch. Alle Erwerbungen werden alle Zahlungen nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

ENJOYSOFTWARE

JOYSOFT SHOP

50676 Köln
Mathias Str. 24-26
0221/9 23 15 45

JOYSOFT SHOP

53111 Bonn
Münster Str. 11
0228/65 97 26

JOYSOFT SHOP

53721 Siegburg
Kaiser Str. 54
02241/ 6 80 45

JOYSOFT SHOP

56068 Koblenz
Schloß Str. 16
0261/30 96 34

JOYSOFT SHOP

45127 Essen
Viehofstr. 17
0201/2 43 72 95

JOYSOFT SHOP

60311 Frankfurt
Fahrgasse 87
069/91 39 83 71

JOYSOFT SHOP

40211 Düsseldorf
Am Wehrhahn 24
0211/36 44 45

JOYSOFT SHOP

52062 Aachen
Blondel Str. 10
0241/40 69 12

JOYSOFT POINT

COMPUTERSPIELE & MEHR

41061 M' Gladbach
Eickener Str. 14

JOYSOFT POINT

MYSTIC GAMES
72458 Albstadt
J.-Mauthe Str. 7
07431/93 30 80

JOYSOFT POINT

CONNECTION
41460 Neuss
Klarissen Str. 15
02131/ 27 57 51

JOYSOFT POINT

SOFT SITE
63065 Offenbach
Schloß Str. 20-22 (1. Etage)
06982/36 90 45

JOYSOFT POINT

DICOM
63450 Hanau
Hospital Str. 14-16
06181/92 63 41



PSX

- 3D Ultra Pinball (KD) 99.90
- Abe's Oddysee (SD) 89.90**
- Ace Combat 2 (KD) * i.V.
- Actua Golf 2 (KD) 89.90**
- Actua Tennis (DA) 89.90
- Agent Armstrong (DA) 89.90
- All Star Soccer (KD) 89.90
- Apocalypse * 99.90
- Arc the Lad (KD) * i.V.
- Atari Greatest Hits (DA) 89.90
- Beast Wars (KD) * 89.90
- Broken Helix (DA) 99.90
- Bubble Bobble 2 (DA) 79.90
- Bubsy 3D (DA) 99.90
- Bug Riders (DA) 79.90
- Bust a Move 3 (DA) * 69.90
- Castlevania X (DA) 89.90
- Croc (KD) * 89.90
- Deadly Skies (DA) 89.90
- Diskworld 2 (KD) 99.90
- Dungeon Keeper (KD) * i.V.
- Fantastic 4 (DA) 89.90
- Fatal Fury (DA) * 79.90
- Fighting Force (DA) * i.V.
- Flottenmanöver (KD) 89.90
- Formel 2 97 (KD) * 109.90**
- G-Police (KD) * 109.90
- Heavens Gate (DA) * i.V.
- Heracles * 89.90**
- Insogud (KD) * 99.90
- John Madden 98 (DA) 89.90
- Jurassic Park: Vergessene Welten (DA) 89.90**
- Lethal Enforcers 1 & 2 (DA) 89.90
- Machine Hunter (KD) 89.90
- Magic the Gathering (KD) * 89.90
- Maniac Karts (DA) 79.90
- Mass Destruction (DA) 89.90
- MDK (KD) * 99.90
- Megaman 8 (DA) 99.90

PSX

- Megaman Battle & Chase (DA) 99.90
- Midnight Run (DA) * 99.90
- Monopoly (KD) 99.90
- Monster Truck (DA) 99.90
- Moto Racer (KD) * 89.90
- NHL Hockey 98 (KD) * 89.90
- NHL Open Ice 97 (DA) 99.90
- Nightmare Creatures (DA) * i.V.**
- Nuclear Strike (DA) * 89.90
- Parappa the Rapper (KD) * 79.90
- PFA Soccer Manager (KE) * i.V.
- Powerslide * 89.90
- Pro Pinball Timeshock (DA) * i.V.
- Ray Storm (DA) 79.90
- Ray Tracer (DA) 89.90
- Rayman 2 (DA) * 89.90
- Raboot (KD) * i.V.
- Rebell Assault 2 (KD) 99.90
- Risiko (KD) * 89.90
- Riven (Myst 2) (KD) * i.V.
- Star Trek Academy (DA) * i.V.
- Super Moto Cross (DA) 89.90
- Super Pang Collection (KD) 99.90
- The Note (KD) 89.90
- Theme Hospital (KD) 89.90
- i.V. Tiger Shark (DA) 89.90**
- Tomb Raider 2 (KD) * i.V.
- Toshinden (DA) * 89.90
- Transport Tycoon (DA) 89.90
- V-Rally (KD) 99.90
- Virtual Baseball 97 (DA) 89.90
- VMX Racing (DA) 89.90
- Wargods (ab 18) (DA) 79.90**
- Wild 9 * i.V.
- Wing Commander 4 (KD) 89.90
- Wrecking Crew (DA) 99.90
- Xevius 3D (DA) 79.90

PSX SUPER PREISE

- Nur solange der Vorrat reicht!*
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen oder mehrere Ersatzwünsche an, die es sich bei vielen Spielen am Restposten handelt!
- Actua Soccer (KD) 49.90
 - Air Combat (DA) 49.90
 - Alone in the Dark 2 (KD) 59.90
 - Blast Chamber (DA) 49.90
 - Bust a Move 2 (DA) 49.90
 - Casper (KD) 49.90
 - Chessmaster 3D (DA) 49.90
 - Davis Cup Tennis (KD) 49.90
 - Destruction Derby 1 (DA) 49.90
 - Fade to Black (KD) 49.90
 - Fifa Soccer 96 (KD) 49.90
 - Gex (DA) 29.90**
 - Iron & Blood (DA) 49.90
 - Olympic Soccer (KD) 49.90
 - Paradise Deluxe (DA) 39.90
 - PGA Tour 96 (KD) 49.90
 - Rayman (DA) 49.90
 - Ridge Racer 1 (DA) 49.90
 - Ridge Racer Revolution (DA) 49.90
 - Road Rash (DA) 49.90
 - Space Jam (DA) 49.90
 - Starfighter 3000 (DA) 49.90
 - Supersport Racers (DA) 49.90
 - Tekken 1 (DA) 49.90
 - Toshinden 1 (DA) 39.90
 - True Pinball (DA) 49.90
 - Wipeout (DA) 49.90
 - Worms Platinum (DA) 49.90

HIER FINDEN SIE UNS!

<http://www.joysoft.de>

Brandheiße Neuerscheinungen, aktuelle

Angebote, tolle Infos

Erscheinungstermine

und vieles mehr!

Bestellen Sie einfach per Internet!

PSX ZUBEHÖR

- Control Combat Stick 109.90
 - Control Pad "JUST" 29.90
 - Control Pad Alpspad 89.90
 - Control Pad Analog/Digital 59.90
 - Control Pad Edge je 29.90** (gelb, blau, grün, rot, schwarz, transparent)
 - Control Pad Programmierbar 69.90
 - Control Pads Infrared (2 Stück) 89.90
 - Gun "Hyperblast" 69.90
 - Gun "Laser" 129.90
 - Lenkrad VR3 & Pedale 149.90
 - Lenkrad VRF1 & Pedale 139.90**
- Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog-CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.*
- Wir führen außerdem Spiele für:
- Amiga
 - Macintosh
 - Sega Saturn
 - Sony PSX
 - Nintendo 64
- sowie:
- Joysticks
 - Computer Zubehör
 - Lösungsbücher
 - Trading Cards
 - Sport Cards
 - US-Importe
- und vieles mehr



VERSAND & SERVICE CENTER:
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50
BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

suchen Sie auch unser Internet Angebot für Sie! <http://www.joysoft.de> - Hier können Sie direkt Ihre Bestellung aufgeben und unser Mailbox die neuesten Updates und Patches downloaden. Sie erreichen uns unter: 0221/9483307 (analog), 0221/9483306 (SDN).

Unser Lieferservice im Inland: Sie zahlen per Kreditkarte oder per Vorkasse, wir liefern per Post: Versandkostenanteil 6,90 DM oder per UPS: Versandkostenanteil 9,90 DM. Falls Sie **Nachnahme**lieferung wünschen, beträgt der Versandkostenanteil 9,90 DM bei Post- und 16,90 DM bei UPS-Lieferung. **Ab einem Rechnungsbetrag von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei!**

Unser Lieferservice im Ausland: Sie zahlen per Kreditkarte oder per Vorkasse, wir liefern per Post. Der Versandkostenanteil beträgt in Europa: 20,- DM für Päckchen bzw. 50,- DM für Pakete. Der Versandkostenanteil außerhalb Europas beträgt 25,- DM für Päckchen.

Kreditkartenzahlung: Wir akzeptieren die Euro- und Visa-Card. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung an, welche Karte Sie benutzen, außerdem benötigen wir Ihre Kartennummer und das Gültigkeitsdatum, sowie Ihre Telefonnummer für evtl. Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen vergessen Sie bitte Ihre Unterschrift.



ARMADILLO RACING

(Namco)

Die Rennspiel-Spezialisten von Namco haben einen äußerst ungewöhnlichen Vertreter des ansonsten so konservativen Genres vorgelegt. Ihr Gürteltier-Rennen *Armadillo Racing* sorgt derzeit für Aufsehen in den Spielhallen Japans. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können sich heiße Positionskämpfe auf zwei verschiedenen Strecken, einem Hindernis- und einem Sprintkurs, liefern. Gesteuert werden die flinken Vierbeiner mittels eines Trackballs, wodurch auch enge Haarnadelkurven präzise durchlaufen werden können. Die



Wann die *Armadillo Racing*-Automaten nach Deutschland kommen, steht noch nicht fest

beiden Kurse sind optisch der südamerikanischen Heimat der Gürteltiere nachempfunden und mit landestypischen Hindernissen wie Flüssen, Pflanzen und herumstreunenden Tieren des Regenwaldes sehr abwechslungsreich und farbenfroh gestaltet.

Namco hat es geschafft, einen gleichzeitig sehr innovativen wie auch exzellent designten Automaten in Szene zu setzen, der sich wohl-tuend aus der Masse der „normalen“ Rennspiele abhebt. ■



POLYSTARS

(Konami)

Ballerspiele von Konami waren schon immer eine Klasse für sich, auch wenn sie in den letzten Jahren praktisch keine Innovationen mehr aufzu-bieten hatten. Ganz ähnlich sieht es auch bei *Polystars* aus. Das Besondere an dem knallbunten Action-Spektakel ist die Automaten-Hardware, die auf Matsushitas M2-Technologie basiert und eine 16-MB-RAM-Erweiterung besitzt. Genaue technische Details zum M2 wurden auch nach der Einstellung des Projekts nicht bekannt.

Ungewöhnlich ist aber auch die Hintergrund-story des Spiels. Als ein Mitglied der *Polystars*' Police ist es die Aufgabe des Spielers, die „Perfect Primitive Polygons“ zu bekämpfen, eine feindliche Rasse, die alle Texturen und Schattierungen aus der Welt der Polygone entfernen will. Spielerisch und grafisch orientiert sich *Polystars* stark an der *TwinBee*-Reihe. Insgesamt sechs Level mit den dazugehörigen Endgegnern gilt es zu säubern. Technisch macht der Automat eine gute Figur, Slowdowns oder Grafikfehler gibt es praktisch nicht – eine interessante Demonstration der Leistungsfähigkeit der M2-Hardware. ■



Die Hindernisse auf der Strecke machen den Gürteltieren das Leben schwer. Dank der feinfühligsten Trackball-Steuerung kann auch herumstreunenden Schweinen rechtzeitig ausgewichen werden

MOTO RAID

(Sega, AM2)

Der jüngste Model-2-Automat von AM2 ist ein Motorrad-Rennspiel, dessen Design als eine Mischung aus dem Anime-Klassiker *Akira* und *wipEout* beschrieben werden kann. Im Gegensatz zu Segas üblichem Bestreben, ein möglichst realistisches Renngefühl zu vermitteln, setzten die *Daytona*-Entwickler den Schwerpunkt diesmal auf eine futuristische Präsentation und ein actionorientiertes Gameplay. Drei verschiedene Motorräder mit unterschiedlichem Handling stehen für die Hochgeschwindigkeitsrennen auf den unorthodox gestalteten Strecken bereit. Die Kurse sind mit extremen Steigungen und steilen Gefällen versehen und verlangen dem Spieler viel Konzentration ab. Ähnlich wie bei *Road Rash* besteht die Möglichkeit, seine Konkurrenten mittels unfairer Attacken zu behindern. Hierfür steht ein reichhaltiges Sortiment an Schuß- und Schlagwaffen zu Verfügung. ■



Hang On in der Zukunft: Erstmals präsentieren die AM2-Entwickler ein Rennspiel im Science-fiction-Look. Anleihen bei Psygnosis' *wipEout* und EAs *Road Rash* sind klar ersichtlich



THE LEGEND OF GRADIUS

Konami

Konami hat ein Einsehen mit allen *Gradius*-Fans und legt mit *The Legend of Gradius* den vierten Automaten der legendären Shoot-'em-Up-Reihe vor, dessen Szenario 100 Jahre nach dem des dritten Teils angesetzt ist. Das neun Level umfassende Ballerspiel wird demnächst auch für die PlayStation erscheinen. ■



KING OF FIGHTERS '97

(SNK)

Während sämtliche Automatenentwickler schon seit Jahren auf 3D-Grafik setzen, produziert SNK auch nach der Vorstellung des Hyper Neo-Geo 64 weiterhin munter Fortsetzungen seiner zweidimensionalen Prügelspielerien. Jüngstes Update ist die '97er-Version von *King of Fighters*, das insgesamt 29 Kämpfer und zwei Endgegner aufzuweisen hat. Wie immer wurden einzelne Charaktere (im aktuellen Spiel beispielsweise Chizuru Kagura, der finale Boss des Vorgängers) durch neue Figuren ersetzt. Um Fans der '94er- und '95er-Versionen der Reihe den Einstieg in das modifizierte Gameplay zu erleichtern, bietet der Automat einen alternativen Spielmodus im klassischen Stil. Im Advanced-Modus kommen dagegen alle Neuerungen der '96er-Fassung zum Einsatz.

In Japan wurde das traditionelle Beat 'em Up äußerst positiv aufgenommen. Schließlich ist es unter den zahlreichen 3D-Spielen eine echte Besonderheit. ■



Traditionelle Prügelspiele in 2D-Grafik kommen in Japan auch weiterhin gut an

münchen



Video- und Computerspiele

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München
Tel.: 089 - 480 29 13
Fax: 089-488 07 4

münchen

Munich Software Center
... wer sonst!
Grillparzerstr. 42
Häberlstr. 26
Theresienstr. 152

hamburg

PlayStation NINTENDO 64
ZUBEHÖR - UMBAUTEN - ZEITSCHRIFTEN
SEGA SATURN
DEM NÄCHST: PANASONIC M2
ELBGAUSTRASSE 28
22523 HAMBURG
TEL.-FAX 040/570 25 20

lörrach

GT ELEKTRONIK
Deutschland Tel. 07621 44609
Schweiz Tel. 061 401 41 71
DAS MUSS NICHT SEIN !
REPARATUREN UND UMBAUTEN ALLER KONSOLEN

essen

Gamestore Essen
Rüttenscheid
Rüttenscheiderstr. 181
Telefon: 0201/777235
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

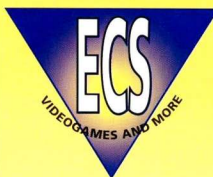
würzburg

THEO KRANZ GAMES
VERSAND & LÄDEN
SATURN, PLAYSTATION, NINTENDO 64, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME BOY, GAME GEAR, PC
LADEN & VERSAND TEL: 0931-571601
LADEN PASSAU: BAHNHOFSTR. 28 94032 PASSAU

siegen

hamburg

Sony • Sega • Nintendo • PC
SAME-PLANET
 Ludewig-Kentner Str. 87, 31078 Siegen
 Mo-Fr 10-12.00 u. 13-19.00
 Di-Do 10-12.00 u. 13-19.00
 Sa. 9-14.00
 Nintendo 64
 Nintendo 64
 Besuchen Sie unser Ladengeschäft in Gießwerksstr. 87
 Testen Sie uns.
 Bestellen Sie uns.
 Besuchen Sie unser Ladengeschäft in Gießwerksstr. 87
 Testen Sie uns.
 Bestellen Sie uns.


EGS
 VIDEOGAMES AND MORE
 Stellinger Weg 9 (Nähe
 U-Bahnhof Osterstr.)
 20255 Hamburg
 Tel.: (040) 40 91 79
 Nintendo 64
 Sega Saturn
 Sony PlayStation
 Neo•Geo CD
 3DO
 SNES
 PC-CD-ROM
 Zubehör
 Kabelspezialanfertigungen
 Express-Umbau
 Animes • Mangas
 Importspiele & Zeitschriften

neu neu
D & D

SOFTWAREVERSAND

Markus Damm & Gunna Dähn
 Elberfelder Str. 11 - 42853 Remscheid

TOP 5

- Agent Armstrong 79,95
- Com. & Conquer 96,95
- Rebel Assault 2 87,95
- Tomb Raider 79,95
- V-Rally 89,95

TEL - FAX
02191/25010

Persönl. Bestellannahme von 9-18.30 Uhr.
 Danach Fax und Anrufbeantworter.

Sony Playstation

- Black Dawn 84,95
- Cool Boarders 84,95
- Crash Bandicoot 99,95
- Dark Forces 84,95
- Destruction Derby 2 92,85
- Excalibur 2555 a.D. 92,95
- Exhumed 84,95
- Fifa Soccer 97 79,95
- Formel 1 99,95
- Hexen 92,50
- Jet Rider 75,95
- Lost Vikings 2 84,95
- Little Big Adventure 85,-
- Micro Machines V3 92,95
- NHL Hockey 97 69,50
- Pandemonium 82,85
- Porsche Challenge 75,95
- Resident Evil 84,95
- Ridge Racer Platin. 45,-
- Soul Blade 92,85
- Soviet Strike 84,95
- Space Jam 84,95
- Spider 82,95
- Spot g.t. Hollyv. 84,95
- Suilkoeden (engl) 92,95
- Tekken Platin. 45,-
- Tekken 2 99,95
- Total NBA 97 75,95
- Warcraft 2 89,95

BERLIN
UFO GAMES
 Ladenverkauf & Versand
 Nintendo 64 . Playstation . Saturn . SNES . 3DO . GB . GG . MD . MCD etc.
Sie wollen JP und Us spielen ?
Kein Problem wir haben Ihre Playstation im.

Intendo 64

- Blast Corps* 109,00
- ClayFighter* 139,00
- Fifa 64 89,00
- Geonem* 139,00
- Int. Super (DELUXE) 139,00
- Guid 129,00
- Lylet Wars (Star Fox)* 129,00
- Mario Kart 89,00
- NBA Heng Time* 129,00
- Pilothings (Aval. Anlehang) 99,00
- Star Wars 129,00
- Mario 64 89,00
- Turk (engl. - pal) 135,00
- Wave Race 89,00
- Artennenkabel (Nachbau) 39,00
- Memory Card (Nachbau) 39,00
- Memory Card 5 MB 89,00
- Joypad + Farbgl 53,50
- Grundgerät 299,00

Play Station

- Battle Arena Tashiden 2 89,00
- Garage Heart 79,00
- Cheesy 79,00
- Crash Bandicoot 95,00
- Destruction Derby 2 89,00
- Discworld 2* 89,00
- Dungeon Keeper* 89,00
- Stunned 79,00
- Extreme Games 2 79,00
- Formel 1 95,00
- Formula 1 97* 99,00
- Kings Field 79,00
- Starwinder 59,00
- Legacy of Kaln 79,00

3DO

- Micro Machines V3 89,00
- Virtual Pool 79,00
- Sony Grundgerät 289,00
- Sony Umbau 39,00

Saturn

- Bombberman 89,00
- Daytona 2 89,00
- Fighters Megamix 89,00
- Manx TT 89,00
- Shining the Holy Ark 89,00

SNES

- Acme Animation Factory 59,00
- Bratt of fire 2 109,00
- Casper* 119,00
- Dankey Kong 3 109,00
- Fifa 97 109,00
- Grundgerät gebraucht 89,00
- Lufia 01 109,00
- NBA Live 97 109,00
- NHL Hockey 97 109,00
- PGA Tour 97 119,00
- Sim City 2000 119,00
- Terranigma (engl. Anlehang) 99,00
- Toy Story 109,00
- US chrono Trigger 129,00

3DO

- Death Keep 59,00
- GeX 59,00
- Heil 59,00
- Out of this World 59,00
- Road Rash 59,00
- Syndicate 59,00
- Theme Park 59,00
- Wing Commander 3 59,00

Ihr bestellt, wir liefern
 Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog
 Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei
 Preisangaben in Druckfehler & Preisänderung vorbehalten
 gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES - Bundesallee 71 - 12161 Berlin
 Name Bundesplatz
 fon + fax - 030 859 36 35

Alle Spiele deutsche Version
 SEGA und NINTENDO 64 auf Anfrage
 Preisliste gegen DM 3,- in Briefmarken
 Ab DM 200,- lieferbarem Warenwert versandkostenfrei
 Versand gegen Vorkasse + DM 4,- (Euroscheck) oder Nachnahme.
 Nachnahme DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr
 Ausland - DM 18,- nur Euroscheck
 Annahmeverweigerung DM 20,-
 Keine Garantie für Kompatibilität.
 Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Tomb Raider 2 (PSX)



Lara Crofts zweites PlayStation-Abenteuer steht kurz vor seiner Fertigstellung und wird von vielen Action-Fans sicherlich schon sehnsüchtig erwartet. Atmosphärische Bilder der aufwendig gestalteten Unterwasser-Szenarien sowie die neuen Fähigkeiten der Heldin machen schon jetzt Appetit auf den Weihnachtstitel dieses Jahres. *Tomb Raider 2* verspricht sowohl technisch als auch spielerisch neue Maßstäbe zu setzen. In der kommenden neXt Level ist mehr zu erfahren über die phantastischen 3D-Welten aus dem Hause Core Design. ■

reportage

Tomb Raider 2

32-bit-level

BMG, Capcom und Sega

64-bit-level

Klassiker in 3D

Hudson Softs legendäres Multiplayer-Spiel *Bomberman* erobert das N64 mit Waffengewalt. Auch David Perrys Kult-Regenwurm Jim, Held von zwei 16-Bit-Abenteuern, erfährt eine dreidimensionale Wiedergeburt im 64-Bit-Zeitalter. Eine Reportage über die Entwicklungsarbeiten bei VIS-Interactive ist in der kommenden neXt Level nachzulesen. Dritter im Bunde der populären Klassiker, die demnächst für das Nintendo⁶⁴ erscheinen, ist *Top Gear Rally* von Kemco, das von den Boss Game Studios programmiert wird. ■

Earthworm Jim 3D (N64)



Bomberman 64 (N64)



Resident Evil 2 (PSX)



Gex - Enter the Gekko (PSX)



Grandia (SAT)



Resident Evil 2, das Spiel, dem die gesamte freie Welt entgegenfiebert wie der Teufel einer sündigen Seele, erscheint leider erst 1998. Doch die dem Director's Cut beigelegte, spielbare Demo-CD gibt schon jetzt einen tiefen Einblick in das Horror-Spektakel der Extraklasse und wird in der XL 11/97 näher vorgestellt. Zudem betritt mit *Gex - Enter the Gekko* ein weiteres 3D-Jump&Run mit voller Bewegungsfreiheit die 32-Bit-Bühne. Alle Sega-Fans dürfen sich auf *Grandia*, das Rollenspiel-Epos, mit dem Game Arts *Final Fantasy VII* Konkurrenz machen will, freuen. ■

impresum

NEXT LEVEL

11/97 erscheint am 17. Oktober 1997

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (VISdP)
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter, Thomas Hellwig

Redaktion: Frederic Berg, Maris Feldmann, Marco Häntsch, Christian Henning, Marcus Höfer
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Art Direction: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Heinke Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremilza Verlagsvertretung, Behringstrasse 28 a, 22765 Hamburg
Tel.: 0 40/39 92 32 10 • Fax: 0 40/39 92 32 99
Anzeigenleitung: Michael Gremilza (VISdP)

Verlag: X-plain Verlag GmbH
Friedensallee 41
22765 Hamburg
Tel.: 0 40/39 88 37-0
Fax: 0 40/39 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.: 04 51/490 42 26
Fax: 04 51/490 42 03

Titelartwork: © Virgin Interactive/Westwood

© 1997 X-plain Verlag GmbH

neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.

Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt 52,80 DM.

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag.
Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an



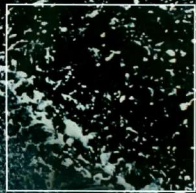
Future Publishing Ltd. & Pearson
New Entertainment Ltd.,
beide London/UK.





Sieht aus wie Formel 1.
 Klingt wie Formel 1.
 Fährt sich wie Formel 1.

Und jetzt riecht es
 auch wie Formel 1.



(hier rubbeln)

Foto: "Grafik" Press- und Medien, München/Ingrid, 10.8.97

Formel 1 '97: alle Rennstrecken, alle Teams, sämtliche Fahrer, 8 Kameraperspektiven, 2-Spieler-Split-Screen-Modus, wechselndes Wetter, aufregende Boxenstopps, Live-Kommentare von Jochen Mass und Heiko Waßer (RTL), spektakuläre 3-D-Kollisionen. Formel 1 '97 gibt's auf Konsolen exklusiv für PlayStation. Es wird Zeit, Weltmeister zu werden.



Der Countdown läuft ...



NUCLEAR STRIKE™



...sagen Sie der atomaren Bedrohung den Kampf an -
Stop the war before it begins!