

next Level

LEVEL

Sony PlayStation · Sega Saturn · Nintendo⁶⁴ · Arcade · Super Nintendo · Mega Drive



Die Rennspiel-sensation im Test
Waverace 64



Automatenhits für Saturn
Virtua Cop 2
Daytona USA 2



PlayStation-exklusiv:
Rebel Assault 2
Destruction Derby 2



Capcom schlägt zurück: Konkurrenz für Tekken 2?

STAR GLADIATOR



Internet: www.gtinteractive.com



Mirage™, Bedlam™ is licensed from Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. © 1996 Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. Mirage™ and Bedlam™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. and are used with permission. All rights reserved. GT™ and the GT Logo™ are trademarks of GT Interactive Software Corp. "Playstation" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Published and distributed by GT Interactive Software Corp.

erst nehmen wir dir dein geld. und dann dein leben.

bedlam ist die hölle. bedlam ist der untergang. fünfundzwanzig missionen an der spitze einer kampfroborer-spezialeinheit. meter um meter den eisigen hauch des todes im nacken. nie warst du dem ende so nah.

MIRAGE



spiel des monats



Tomb Raider (PlayStation und Saturn)

Seite 12



Waverace 64 (Nintendo®)

Seite 24



Rebell Assault 2 (PSX)



Daytona USA Champ. Circuit Edition (SAT)



Destruction Derby 2 (PSX)

XL rubriken

Seite 34

Arcade

Aktuelle Automaten-Hits kurz vorgestellt

Seite 88

Zubehör

Spezielles für Spezialisten und solche, die es werden wollen

Händlerregister 96
 Heft-Shop 89
 Impressum 98
 neXt month 98
 read.me 8
 Spiel des Monats 12



Seite 90

Reportage

Classic-Videogames – Teil 3
 Oldies, but goldies, oder nur
 olle Kamellen?



64-bit-level

behind the scenes20

Blick hinter die Kulissen der 64-Bit-Videospiel-Szene

news22

Die kommende Software im 64-Bit-Sektor

tests

Waverace 64 (N64)24

32-bit-level

news36

Die kommende Software im 32-Bit-Sektor

previews

- Command & Conquer (PSX, SAT) 52
- FIFA Soccer 97 (PSX)54
- Legacy of Kain (PSX)56
- Rebell Assault 2 (PSX)48
- Virtual On (SAT)50

tests

- AD&D Iron & Blood W. of R. (PSX)82
- Baphomets Fluch (PSX)78
- Daytona USA Championship
- Circuit Edition (SAT)62
- Destruction Derby 2 (PSX)60
- Disruptor (PSX)72
- Firo & Klawd (PSX)76
- Grid Run (PSX)80
- Lomax in Lemmingland (PSX) ...70
- Pandemonium (PSX)68
- NASCAR '96 (PSX)64
- Soviet Strike (PSX)66
- Star Gladiator (PSX)58
- Street Racer (PSX)85
- Supersonic Racers (PSX)84
- Virtua Cop 2 (SAT)74
- X-Com:
- Terror from the Deep (PSX)67

tactics86

Tips und Tricks für PlayStation und Saturn /
Game-Buster-Codes für PlayStation

16-bit-level

news94

Die kommende Software im 16-Bit-Sektor

Schöne neue (Konsolen-)Welt

Auch wenn die vorweihnachtliche Software-Flut in diesem Jahr nicht das vorausgesagte Ausmaß erreicht, streiten sich doch eine Menge Spiele um einen Platz an der Sonne respektive unter dem Weihnachtsbaum. Nachdem die 16-Bit-Konsolen schneller als erwartet an Boden verloren haben, spielen Sony PlayStation und Sega Saturn die Alleinunterhalter, denn einer fehlt weiterhin im Next-Generation-Markt.

Nintendos japanische Firmenzentrale ist offenbar voll und ganz damit beschäftigt, die hohen Qualitätsansprüche an die N64-Software zu verwirklichen – ohne Rücksicht darauf, daß in Japan nach vier Monaten nur drei (bzw. vier) Spiele zu haben sind. Ob man den Käufer nun für unmündig hält, selbst zu entscheiden, welche Spiele gut oder schlecht sind, oder ob der greise Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi kein sehr ausgeprägtes Demokratie-Verständnis hat, spielt dabei keine Rolle. Trotz verzweifelter Bemühungen ist es Nintendo of Europe nicht gelungen, den hiesigen Markt mit N64-Einheiten zu versorgen.

Doch Big N wird mit dem dritten *Donkey Kong Country*-Teil für das SNES und dem Game Boy Pocket sicherlich problemlos über die Runden kommen. Wer objektive und aktuelle Informationen über die verfügbare Software sucht, und wer wissen will, welche Spiele ihr Geld wirklich wert sind, wird in dieser neXt Level mit Sicherheit fündig. Denn aus gegebenem Anlaß gibt es mehr Spieltests als jemals zuvor. Wir sind jedenfalls gespannt, wer im Rennen um die Gunst der Käufer im Endeffekt die Nase vorn haben wird.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht wie immer die

neXt-Level-Redaktion!

Playtime is over.

DISRUPTOR™



Schluß mit lustig! Jetzt trägst Du eine LightStormer-Uniform.
Und das heißt schießen, schlagen und schlachten,
bis alle Gegner der Erdallianz pulverisiert sind.
Greif Dir Phasor, Anti-Materie-Beschleuniger
und Plasma Geschütz.
Und laß den Finger am Abzug!

Sonst hast Du für immer ausgespielt...

Interplay™

INOMNIAC

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS™







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

Alle Leserbriefe werden bitte an folgende Adresse gesandt:

**X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg**

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

100% für Mario 64

Ich bin seit der ersten Ausgabe stiller, weil zufriedener Leser der neXt Level und von eurer Idee, eine ‚erwachsene‘ Videospielezeitschrift herauszubringen, durchaus überzeugt. Die 100 Prozent für *Super Mario 64* haben mich aber ehrlich gesagt stinksauer gemacht. Wie kann man für das erste Spiel einer neuen Konsole eine derart übertriebene Wertung aussprechen. Andere Zeitschriften werteten zwar auch sehr hoch, aber niemand wagte es, das Prädikat „perfekt“ zu vergeben. Natürlich liegt der Verdacht nahe, daß ihr allesamt fanatische Nintendo-Fans seid und kritiklos alles bejubelt, was aus dieser Richtung kommt. Damit verkennt ihr allerdings die Realität. Welcher ‚typische‘ Leser eures erwachsenen Magazins ist schon ein Mario-Fan? Und was soll diese Wertung von 100 % überhaupt bedeuten? Ist *Mario 64* das beste Spiel aller Zeiten und wird niemals von einem anderen Spiel übertroffen? Wird jeder dieses Spiel lieben und nie wieder ein anderes anfassen? Ist *Mario 64* in jeder Beziehung perfekt und bietet keinen Ansatzpunkt der Kritik? Das glaube ich alles nicht. *Mario 64* richtet sich mit seiner kindlichen Grafik klar an das jüngere Publikum und spricht nicht mehr Spieler als beispielsweise *Tekken 2* oder *Formel 1* an. Ich hoffe, ihr überdenkt eure Wertung noch einmal gründlich und gebt dem nächsten Mario-Spiel nicht 120 %.

Christoph Behrend, Berlin

XL antwortet:

Wir haben uns die Vergabe einer 100-Prozent-Wertung für ein Spiel, dessen System kaum verbreitet ist, nicht leicht gemacht und erst nach langen Diskussionen diese Entscheidung getroffen. Daß dies Kritik unserer Leser hervorruft, haben wir erwartet und dieser möchten wir uns natürlich auch stellen. Zuerst ein paar Worte zum Wertungssystem der neXt Level: Die Festlegung einer Wertungsschrittweite von 5%-Punkten bedeutet, daß eine Wertung von beispielsweise 100 % nicht nur einen Prozentpunkt beschreibt, sondern auch

einen gewissen Bereich darunter abdeckt. Der Verzicht auf eine nähere Differenzierung hat nicht nur das Ziel, die Information für den Leser zu verdichten, sondern ist auch ein Zugeständnis an die grundsätzliche Subjektivität einer Wertung, die sich in einzelnen Prozentpunkten praktisch nicht mehr ausdrücken läßt.

Grundsätzlich ist eine Wertung immer abhängig vom Erscheinungszeitpunkt eines Spiels und somit auch dem Stand der Technik. Wäre *Mario 64* fünf Jahre später erschienen, hätte es bestimmt keine 100 % bekommen, weil es dann sicher kein absolut herausragender Titel mehr wäre. *Mario 64* ist das erste Jump&Run mit echter 3D-Umgebung und rechtfertigt durch zahllose innovative Spielelemente und eine perfekte Spielbarkeit diese hohe Wertung zum jetzigen Zeitpunkt auf jeden Fall.

Den Vorwurf, wir seien unkritische Mario-Fans, möchten wir scharf zurückweisen. Wir sind Mario-Fans, aber wird sind auch *Formel 1*- und *Tekken 2*-Fans und niemals unkritisch. Zur Zeit ist *Mario 64* das technisch und spielerisch beste Spiel, das bei seinem offiziellen Erscheinen auf dem deutschen Markt sicher leicht die Verkaufszahlen von allen anderen 32-Bit-Titeln übertreffen wird. Übrigens ist die XL-Wertung Genre-unabhängig. *Formel 1* und *Tekken 2* hätten mit ein paar Innovationen und der Ausmerzung einiger technischer Schwachpunkte ebenfalls 100 % erhalten können.

gratulation

Die glücklichen Gewinner des Alien-Wettbewerbs aus neXt Level 10/96 heißen:

- 1. Preis Patrick Bethke, Puchheim
- Oliver Berthig, Hamburg
- Anja Dittrich, Berlin
- Sebastian Scholz, Schalkenbach
- Michael Bükei, Augustdorf
- Christof Hut, Rödentel
- Adrian Lukas, Herne
- Markus Mohlberg, Erfstadt
- Ph. Schmidt, Hoheskirchen

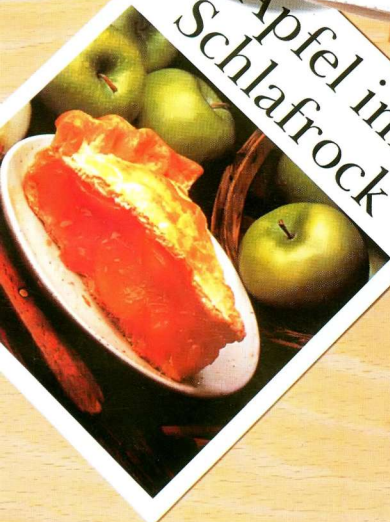
- Jörg Müller, Dortmund
- Claudia Veit, Friedrichshafen
- Marc Kayser, Hannover
- Jana Helzel, Löffnitz
- Monika u. Karl-Heinz Weber, Hardheim
- Andreas Schaubing, Köln
- Joachim Matzek, Wiesbaden
- Peter Andresen, Augsburg
- Jörg Klemeke, Düsseldorf
- Burak Heplever, Hamburg

Die richtige Antwort lautete: Ridley Scott

Schädlingsfreies
Obst
leicht gemacht



Apfel im
Schlafrock



Die „Crash Bandicoot Welle“ rollt!

„MASKIERTE IRRE FIELEN ÜBER MEINEN OBSTSTAND HER.“

New York. Eine eigenartige Zerstörungswelle wütet in amerikanischen Obst- und Gemüsemärkten: Mit afrikanischen Masken und vermalten Menschen fallen über Obststände her. Sie springen auf den Kisten herum, bis sie zerbrechen. Sobald sie dabei Äpfel finden, kicken sie diese in die Luft. Das Phänomen

wird die „Crash Bandicoot Welle“ genannt und soll ihren Ursprung in der Verbreitung des gleichnamigen Videospieles haben. „Heute rauben sie unsere Äpfel, morgen vielleicht unsere Kartoffeln“, berichtet ein Augenzeuger und Obststandbesitzer: „Ich habe versucht, die herumfliegenden Äpfel zu fangen,



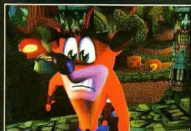
Schlechte Zeiten für Obsthändler.

vergeblich. Wann ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell, so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich wenigstens ein paar für mich behalten.“ Sie haben es auch auf Ihre Äpfel abgesehen! Auch in Deutschland sind bereits mutmaßliche Crash Bandicoot Anhänger

gesichtet worden. Der Verband der Schrebergärtner fordert daher Polizeischutz für die Äpfelbäume. Eine gewisse Anwesenheit soll vom Anblitzen der Äpfel ausgehen. Es ist bisher allerdings kein Ende dieser Welle abzusehen. Das Schicksal des deutschen Apfels bleibt also ungewiß.



IT'S NOT A GAME.





**PC CD
ROM**



SPEED KILLS

TUNNEL B1

MANIAC: „MIT EXPLOSIVER GRAFIK UND ATEMBERAUBENDEN LICHTEFFEKTEN ZEIGT TUNNEL B1, WAS AUS DER PLAYSTATION HERAUSZUHOLEN IST...“ **NEXT LEVEL:** „DER REIZ DIESER GRAFIKORGIE WIRD DURCH DIE GRANDIOSE MUSIKALISCHE LEISTUNG (VON CHRIS HÜLSBECK) UND DIE VORHERRSCHENDE SPANNUNG VERSTÄRKT. MONUMENTALE ORCHESTER-KLÄNGE SORGEN FÜR EINE FILMREIFE UNTERMALUNG.“ **VIDEO GAMES:** „TUNNEL B1 IST DIE PERFERTE MISCHUNG AUS RASEREI UND ADRENALIN-ACTION SERVIERT MIT INTELLIGENTEN MISSIONEN.“ **FUN GENERATION:** „VON DER ERSTEN SEKUNDE AN IST MAN VON DER SPEKTAKULÄREN GRAFIK, DEN AUSSERGEWÖHNLICHEN LICHTEFFEKTEN UND DEM BOMBASTISCHEN ORCHESTER-SOUND REGELRECHT ERSCHLAGEN...“ „...FÜR ACTION-FANS EIN UNUMGÄNGLICHER MUST BUY!“ **PLAYSTATION MAGAZIN:** „DIE ATEMBERAUBENDEN LICHTEFFEKTE, DER COOLE SOUND SOWIE DAS GAMEPLAY SIND DERMASSEN GELUNGEN, DASS MAN SICH FRAGT, WAS NOCH BESSER WERDEN SOLL.“

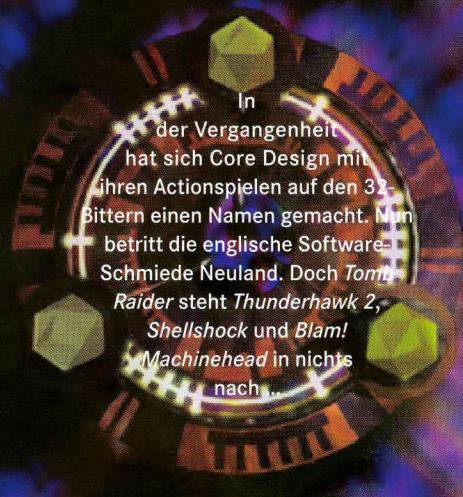


Alleinvertrieb für Deutschland

ocean

NEON

Laguna
VIDEO GAMES



In
der Vergangenheit
hat sich Core Design mit
ihren Actionspielen auf den 32-
Bittern einen Namen gemacht. Man
betritt die englische Software-
Schmiede Neuland. Doch *Tomb
Räider* steht *Thunderhawk 2*,
Shellshock und *Blam!*
Machinehead in nichts
nach...



Tomb Raider

Von K.-D. Hartwig
vor 18 Monaten wurde in der englischen Kleinstadt Derby der Grundstein für ein ambitioniertes Projekt gelegt. Statt das hundertste Renn- oder Prügelspiel in Angriff zu nehmen, wollte Core Design etwas Neues kreieren, das auf den 32-Bitern bis dato noch nicht verwirklicht wurde. PlayStation- und Saturn-Besitzer können sich nun vom Ergebnis selbst überzeugen. *Tomb Raider* ist ein 3D-Action-Abenteuer, bei dem man sich in einer realistischen Umgebung frei bewegen kann – streng nach physikalischen Gesetzen und den Fähigkeiten des Helden entsprechend, genauer gesagt, der Heldin, denn

in *Tomb Raider* dreht sich alles um die Hauptdarstellerin, namens Lara Croft. Es ist schwer zu erkennen, daß die gesamte Rahmenhandlung deutlich von *Indiana Jones*-Filmen inspiriert ist. Ebenso wie der Abenteurer par excellence ist Lara unterwegs, um ein mystisches Artefakt zu finden. Da das Objekt der Begierde aus drei Teilen besteht, führt sie ihre Suche rund um den Erdball: durch peruanische Höhlenlabyrinth und antike Ruinen bis nach Ägypten. Schließlich gipfelt das Abenteuer im sagenumwobenen Atlantis. Die filmreife Story um Verrat, Verschwörungen und Weltherrschaftspläne wird in Form von gerenderten Zwischensequenzen erzählt. Die Sprachausgabe ist dabei ebenso in Deutsch gehalten wie sämtliche Bildschirmtexte, z. B. in den Menüs. Dort sollte man, bevor man sich ins Abenteuer stürzt, zuallererst einmal die Trainingsoption anwählen, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Denn diese ist sehr komplex: Sämtliche Buttons des Pads sind mit Funktionen belegt. Dennoch geht die Bedienung trotz der Vielzahl der zur Verfügung stehenden Moves bereits nach kurzer Eingewöhnungszeit bestens von der Hand. Offenbar haben sich die Designer von Core in dieser Hinsicht ausgiebig Gedanken gemacht, denn an einer komplizierten Steuerung hätte leicht das ganze Spiel scheitern können.

Hersteller:	Eidos Interactive
Entwickler:	Core Design
Genre:	Action-Adventure
Spiel:	1
Level:	12
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	im Handel/Ende Nov.

Info

Die Saturn-Version ist seit Ende Oktober im Handel. Aufgrund eines Exklusivvertrages zwischen Core und Sega folgt die PlayStation-Version erst Ende November.

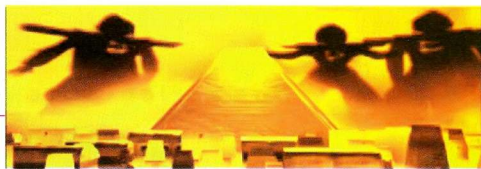
Die Bildschirmtexte sind in Deutsch, zudem wurde die Sprachausgabe in den Zwischensequenzen aufwendig synchronisiert.

Speicheroptionen: Die erreichten Level inklusive aller erspielten Gegenstände sowie die Padbelegung werden gespeichert. (Saturn-Speicher: 55 Blöcke, PlayStation-Memory-Card: 1 Block)



Zwölf Level mit riesigen Ausmaßen gilt es bei *Tomb Raider* zu erkunden

Gerenderte Video-
sequenzen sorgen
für Atmosphäre



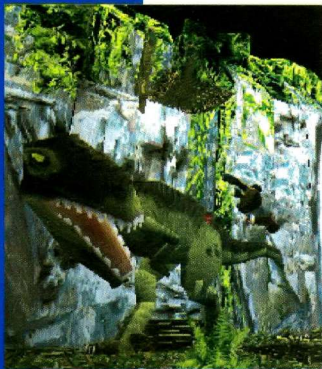
Tomb Raider setzt neue Maßstäbe im Bereich der 3D-Echtzeit-Crafik auf den 32-Bitern

Tomb Raider

vorbilder

Tomb Raider wurde offensichtlich von vielen Vorbildern inspiriert: Der Plot erinnert an *Indiana Jones*, die Vielzahl der Moves an *Prince of Persia* und die komplexe 3D-Umgebung an *Ultima Underworld*. In Kombination ergibt sich ein überaus innovatives Spiel.

Dem Geheimnis von Atlantis auf der Spur: Die Abenteurerin Lara Croft

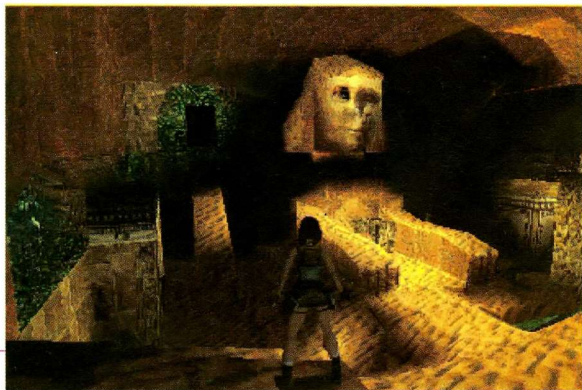
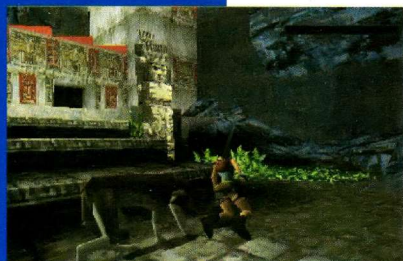


Einer der spektakulärsten Gegner: ein ausgewachsener T-Rex

Dies wird schnell deutlich, sobald man sich schließlich in den ersten Level begibt. Die „Räume“ sind nicht wie bei vielen anderen 3D-Spielen nach dem Schema „vier-Wände-Boden-Decke“ gestaltet, sondern sehr aufwendig konstruiert. Zerklüftete Gänge, riesige Hallen und ausladende Plattformkonstruktionen erzeugen eine äußerst realistische Umgebung. Die Level sind auch nicht linear aufgebaut, meist ist es erforderlich, sich den Weg erst zu suchen.



Praktischerweise ist es möglich, die Umgebung aus der „Lara-Perspektive“ anzuschauen – ähnlich wie bei *Super Mario 64*. Dies ist auch notwendig, um die waghalsigen Sprünge abzuschätzen zu





Einige Zwischensequenzen wurden mit der Game-Engine in Szene gesetzt

können – und derer gibt es reichlich. Denn bei *Tomb Raider* liegt der Schwerpunkt eindeutig auf dem Adventure-Element. 99 % der Zeit ist man damit beschäftigt, den Weg zu finden, Sprung- und

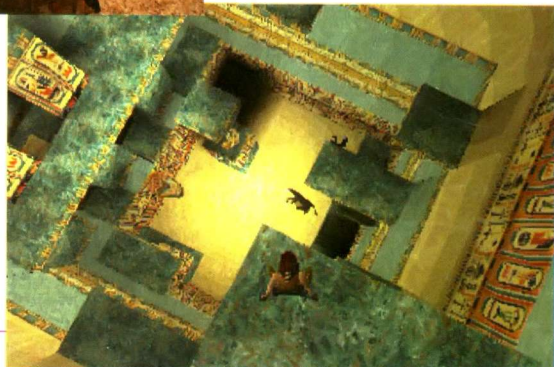
Kletterpassagen zu meistern und Rätsel zu lösen. Neben den obligatorischen Schaltern, die Türen öffnen, gilt es, Steinblöcke zu verschieben, um neue Wege zu schaffen, oder Gegenstände zu finden und andernorts einzusetzen. Wer also ein puzzelastiges *Doom* oder ein 3D-Actionspiel erwartet, wird bitter enttäuscht werden, obwohl es natürlich auch eine ganze Reihe von Kämpfen inklusive einiger schmucker Extrawaffen gibt. Da Lara nicht unaussäglich ballend durch die Gegend rennt, sind die Kämpfe



Indiana Jones stand Pate: Lara Croft auf der Suche nach mystischen Artefakten

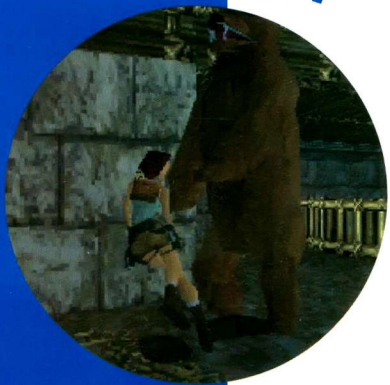


Im Inneren der Pyramide treiben unheimliche Kreaturen ihr Unwesen



Core Designs neuestes Werk ist ohne Zweifel eines der 32-Bit-Highlights des Jahres

Tomb Raider



secrets

- Die Kavernen
- Besiegte Gegner 14
- Gegenstände 5
- Geheimnisse 3 von 3
- Benötigte Zeit 14:08
- Weiter

Am Ende eines jeden Levels wird angezeigt, wie viele Geheimnisse man (nicht) entdeckt hat. Meist handelt es sich dabei um versteckte Räume mit nützlichen Extras. Da alle Level extrem groß sind, ist man mit der Suche eine ganze Weile beschäftigt.



Manche Steinblöcke können von Lara verschoben werden



Wer seine Augen offenhält, stolpert ab und an über eine Extrawaffe



Bei den Extrawaffen (Uzi und Shotgun) ist die Munition begrenzt

Zwei Gegner können zugleich mit den Pistolen unter Beschuß genommen werden. Das zielt erfolgt dabei praktischerweise automatisch



Zu Beginn des Spiels werden wichtige Orte von der Kamera automatisch anvisiert (Abb.: Saturn)



Saturn-User müssen grobere Texturen in Kauf nehmen und mit weniger Grafikeffekten auskommen

Im Trainingsraum können Laras Moves ausgiebig geübt werden. Die Anleitung dazu erfolgt mittels deutscher Sprachausgabe

dadurch um so spannender. Während Lara es in den ersten Leveln lediglich mit vereinzelt Fledermäusen, Wölfen und Bären zu tun hat – insgesamt kommt das Spiel etwas schleppend in Gang –, nimmt die Vielfalt an Gegnern im Laufe des Spiels zu. Neben Vertretern der fleischfressenden Fauna (Löwen, Panther, Krokodile) und einem französischen Konkurrenten begegnet man auch weit unangenehmeren Zeitgenossen wie Gargylen oder einem ausgewachsenen T-Rex. Zum Finale geben sich sogar Kreaturen ein Stelldichein, die direkt aus *Resident Evil* stammen könnten.

Ähnlich wie bei Capcoms Horror-Adventure gibt es auch bei Tomb Raider keine ständige Musikuntermalung. Die meiste Zeit vernimmt man nur die monotonen Schritte Laras, Musiken werden lediglich zu dramaturgischen Zwecken eingesetzt und tragen zur Atmosphäre des Spiels bei. Und die ist schlichtweg genial, nicht zuletzt dank der phantastischen Optik. Angesichts der Vielfalt an aufwendigen, realistischen Texturen, der erstaunlichen Blicktiefe, der

flüssigen Animationen aller Charaktere und der immensen Detailfülle ist es erstaunlich, daß die Grafik durchgehend recht flott ist und nur selten in die Knie geht. In der PlayStation-Version kommen zudem noch zahlreiche Effekte wie Gouraud-Shading, Lichteffekte und Transparenzen hinzu. Natürlich muß man insgesamt ein paar Grafik-Bugs wie „ploppende“ Polygone und Verzerreffekte bei nahen Texturen in Kauf nehmen, doch fällt das nicht weiter ins Gewicht und mindert den Spielspaß nicht im geringsten. Wer ein Faible für Adventure hat und keine Action-Orgie erwartet, wird von Core Designs neuem Werk nicht enttäuscht werden. Denn *Tomb Raider* ist durch sein innovatives Gameplay und seine atemberaubende Grafik ein absolutes Highlight für PlayStation und Saturn. Man kann wohl mit Recht davon ausgehen, daß man von Lara Croft in Zukunft noch einiges hören wird ... ■

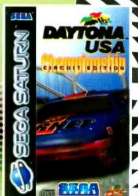
XL-Wertung **95%**



DAYTONA USATM Championship

CIRCUIT EDITION

Noch schneller... Noch heißer...
Der Nachfolger von SEGAS erfolgreichstem
Arcade-Autorennspiel ist da.



EXKLUSIV
FÜR
SEGA
SATURN

ABO-PRÄMIE 1

Capcoms legendäre *Street Fighter*-Reihe weiß noch heute die **Beat'em-Up-Fangemeinde** zu begeistern – nun geht die japanische Software-Schmiede neue Wege: Ihr erstes 3D-Prügelspiel, *Star Gladiator*, erscheint voraussichtlich im **Dezember diesen Jahres**, alle kommenden **neXt-Level-Abonnenten** haben schon jetzt die exklusive Chance, den neuen

LEVEL



DEMO
CD

Star Gladiator-Demo-CD



Beat'em-Up-Überflieger probezuspielen. (Alle Infos zum kommenden Prügel-Highlight gibt es ab Seite 58.)



Jeder, der jetzt **neXt Level** für **zwölf Monate** abonniert, darf zwischen der spielbaren(!) **PlayStation-Demo-CD *Star Gladiator*** und dem **brandheißen Nintendo⁶⁴-VHS-Video** wählen!



SUPER
MARIO

für
zu Hause



Nintendos neue 64-Bit-Konsole erscheint erst am 1. März 1997 in Deutschland. Alle neXt-Level-Leser haben nun die einmalige Möglichkeit, sich die absoluten Highlights der ersten beiden N64-Spiele, *Super Mario 64* und *PilotWings 64*, zu Hause anschauen zu können – über drei Monate bevor hierzulande die erste N64-Konsole offiziell über den Ladentisch geht.

Infos zum Video

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

Garantie

Die Inhalte des Videos wurden von den Redakteuren des neXt-Level- bzw. TOTAL!-Teams ausgewählt – es werden ausschließlich die Highlights der kommenden N64-Superhits präsentiert!

ABO • ABO • ABO • **neXt** • ABO • ABO • ABO

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

Als Dankeschön für mein Interesse hätte ich gerne

- die spielbare PSX-Demo-CD *Star Gladiator*
- das 30minütige Nintendo⁶⁴-VHS-Video

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

Bequem und bargeldlos durch **Bankabbuchung**/Lastschriftverfahren

BLZ _____

Kto.-Nr. _____

Geldinst. _____

Unterschrift _____

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

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

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

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

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



von K.-D. Hartwig

Wie bereits in XL 11/96 berichtet, unterscheiden sich das japanische und das US-N64 nur durch unterschiedliche geförmete Modulschächte und Modulformen voneinander, sind aber ansonsten 100% kompatibel. Ein Blick ins Innere der Module offenbart jedoch einen Security-Chip auf der Platine. Derzeit fehlt zwar noch das Gegenstück in den Konsolen, man kann jedoch davon ausgehen, daß bei späteren Auslieferungen im N64 ein solcher Chip enthalten sein wird, so daß die verschiedenen Ländervarianten der Module nicht mehr ohne Adapter austauschbar sein werden.

Nachdem die leuchtendsten RGB-Leuchtdioden des N64 mit stromsparenden Farbwechselgeräten ausgestattet sind, gibt es nun empfindliche Kanäle für ein wirklich perfektes Bild. Angeblich wird sie von E3 in Washington (Tel. 202-462-6111) (Fax: 202-462-6111)



Die erste WaveRace 64-Demo im November 1996

us-release

Der US-Release des Nintendo™ wurde bekanntlich vom 30. auf den 29. September vorverlegt, doch so lange wollten sich die amerikanischen Nintendo-Fans nicht gedulden. Erste Geräte gingen aufgrund der immensen Nachfrage bereits am 26. September über den Ladentisch, am 3. Oktober war die komplette Erstauslieferung von 350.000 Geräten zum Preis von je 199 Dollar ausverkauft.

Zusammen mit jedem N64 verkaufte sich natürlich auch ein Super Mario 64 (70 \$), PilotWings 64 erreichte eine Verkaufsquote von ca. 25 %. Auch farbige Pads erwiesen sich trotz nicht verfügbarer Zweispieler-Spiele als Renner. Insgesamt hat Nintendo damit in wenigen Tagen so viele Geräte verkauft wie Sony mit der PlayStation in 13 und Sega mit dem Saturn in 32 Wochen – allerdings kosteten diese seinerzeit auch einige Hundert Dollar mehr. (In Japan verkaufte Nintendo nach eigenen Angaben eine Million Geräte in zirka sechs Wochen, Sega und Sony konnten diesen Erfolg erst nach sechs Monaten vermelden.)

Anschließend begann erneut das übliche Geplänkel um verfügbare Einheiten. NoA-Chef Howard Lincoln verkündete stolz, bis zu Weihnachten könne Nintendo 1,5 Millionen N64 verkaufen, und man werde alles tun, um aus Japan zusätzliche Kontingente zu erhalten. Prompt kam von dort die Presseerklärung, daß man leider nicht mehr N64 liefern könne, da pro Monat nicht mehr als 500.000 gefertigt werden könnten. Mitte Oktober konnte man dann stolz verkünden, es sei 'überraschend' gelungen, eine zusätzliche halbe Million Geräte aufzutreiben. Vielleicht wäre es nicht so überraschend für Nintendo, wenn sie ihre eigenen Angaben einfach mal nachrechnen würden. 500.000 Geräte pro Monat seit Juni ergeben bis Oktober 2,5 Millionen produzierte Geräte. Bei nicht einmal 1,5 Mio. verkauften, sollten also noch ein paar übrig sein. ■

waverace 64

Nintendos dritter Titel für ihren hauseigenen 64-Bitter, WaveRace 64, hat eine interessante Entwicklung durchgemacht. Als vor einem Jahr auf der Shoshinkai erstmals Videoausschnitte des Spiels präsentiert wurden, waren es noch keine Jetskies, sondern Boote. Ob das Spiel wirklich jemals mit Booten geplant war, oder ob das eine von Nintendos beliebten „wir lassen die Konkurrenz im unklaren“-Aktionen war, wird wohl nie beantwortet werden. Betrachtet man das überaus realistische Fahrverhalten der Jetskies, scheint es unwahrscheinlich, daß dies das Ergebnis einer kurzfristigen Änderung sein soll. Außerdem enthielt auch schon das WaveRace-Original (Game Boy) Jetskies.

Auf der E3-Messe im Mai tauchte dann eine komplett geänderte, spielbare Vorversion auf, die keine Strecken enthielt und für wenig Begeisterung sorgte (und vermutlich mehrere Monate alt war).



Der zweite Versuch: WaveRace 64 auf der E3 im Mai diesen Jahres

Wie Miyamoto uns damals im Gespräch mitteilte, diente diese Version nur dazu, anzutesten, wie die Spieler mit der Steuerung zurecht kommen. Offenbar hat er die Beobachtungen, die er auf der Messe gemacht hat, umgesetzt, denn die finale Version spielt sich viel besser als noch auf der E3.

Ob WaveRace 64 nun der Auslöser war oder nicht, jedenfalls grassiert derzeit geradezu ein Jetski-Fieber. Gleichzeitig mit dem Konsolen-Spiel haben auch die großen Spielautomatenhersteller Konami, Namco und Sega artverwandte Spiele zu bieten. Im Gegensatz zu WaveRace spielen diese sich allerdings nicht großartig anders als „normale“ Rennspiele (vgl. Arcade-News). ■

Besiege die **Mächte**
der **Finsternis!**

TERRANIGMA™*



MIT DEUTSCHEM
BILDSCHIRMTEXT



EXKLUSIV
VON NINTENDO®!

Erschaffe die Welt neu! Denn der Kampf zwischen den Mächten der Finsternis und des Lichts hat alles Leben auf der Erde ausgelöscht. Erlebe die Schöpfungsgeschichte jetzt als 32-MBit-Action-Abenteuer. Deine Reise beginnt in einem geheimnisvollen, dunklen Keller. Was Du dort findest, verschlägt Dir den Atem! In diesem neuen Rollenspiel-Highlight mußt Du auf jede Menge Überraschungen gefaßt sein: Denn je nachdem, wie Du Dich verhältst, ändert sich die Story. Es liegt alles in Deiner Hand.



HAVE MORE FUN

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Terranigma™
© Quintet - Kanai Fujiwara - Elix 1998. Licensed to Nintendo



Nintendo⁶⁴ – Termine

Obwohl in Japan die N64-Verkäufe wegen akutem Software-Mangel seit einiger Zeit stagnieren, ist Nintendo weiterhin nicht gewillt, seine Qualitätsansprüche zu lockern. So werden mit schöner Regelmäßigkeit weitere Titel verschoben, jüngst traf es Rares *Blast Corps* und H.O.s *TetrisPhear*. NoA informierte kürzlich die US-Spielwarenhändler, daß diese Titel erst im ersten Quartal 1997 zu erwarten seien. Da Acclaims *Turok* und Williams' *NBA Hang Time* ebenfalls auf Januar/Februar verschoben wurden, bleiben von den bis zum Jahresende versprochenen zwölf Titeln nicht mehr viele übrig. Die aktuelle Release-Liste für Amerika liest sich wie folgt:

4. 11.	Waverace 64	Nintendo
7. 11.	MK Trilogy	Williams
25. 11.	Killer Instinct Gold	Nin./Rare
2. 12.	Shadows o. t. E.	Nin./LucasArts
Ende Nov.	Cruis'n USA	Nin./Williams
Ende Nov.	W. Gretzky's 3D Hockey	Williams

MK Trilogy wird dank 96 oder sogar 128 MBit übrigens zum exorbitanten Preis von 90 Dollar angeboten. Da gleichzeitig eine PSX-Version für ca. 50 Dollar auf den Markt kommt, dürfte der N64-Variante trotz nicht vorhandener Ladezeiten kaum ein großer Verkaufserfolg bevorstehen.

Für Japan sind übrigens noch folgende Spiele angekündigt:

22. 11.	Wonder Project J2	Enix
29. 11.	St. Andrews Golf	Seta
14. 12.	Super Mario Kart 64	Nintendo
Dezember:	J League Perfect Striker	Konami
	Kirby's Air Ride	Nintendo/HAL
	StarFox 64	Nintendo

Ohne festen Termin sind für dieses Jahr noch angekündigt:

Wild Choppers (Seta), *Pro Baseball King* (Imagineer), *Dynamite Soccer* (Imagineer),

Das Puzzlespiel *Cu-On-Pa* von T&E hat sich übrigens auf 97 verschoben. Ebenso wird *Yoshi's Island 64* dieses Jahr nicht mehr erscheinen, *F-Zero 64* wird hingegen noch als möglicher Überraschungstitel zu Weihnachten gehandelt. ■



Anfang Dezember dürfen N64-Fans in die Rolle von Dash Rendar schlüpfen



StarFox64 sollten sich Fans heißer 3D-Action unbedingt vormerken



Killer Instinct Gold wird sicherlich ein Leckerbissen für Beat-'em-Up-Fans



Super Mario Kart 64

System: Nintendo⁶⁴
Hersteller: Nintendo
Erhältlich: ab 14. 12. (Import)

Eines der „Most-Wanted-Games“ für das Nintendo⁶⁴ ist zweifellos *Super Mario Kart 64*. Ursprünglich sollte das 64 MBit starke Modul im November diesen Jahres auf den japanischen Markt kommen, nun wurde der Erscheinungstermin auf den 14. Dezember verschoben. Eines steht jedoch fest: Das Warten lohnt sich. *Super Mario Kart 64* verspricht rasante, hochauflösende 3D-Grafik, eine Vielzahl ausgefallener Rennstrecken sowie einen grandiosen Vierspieler-Simultanmodus. Zudem melden



sich die Akteure in Form von unzähligen Sprachsamples zu Wort. Wie beim erfolgreichen 16-Bit-Vorgänger, stehen dem Spieler acht Charaktere zur Verfügung. Anstelle von Krötchen Koopa bereichert Wario die Riege der Fahrer. In Japan soll das Game voraussichtlich zusammen mit einem Joypad zum Preis von 9800 Yen ausgeliefert werden. ■



D No Shokutaku 2

System: M2
Hersteller: Warp Soft
Erhältlich: tba

Noch ist zwar nicht klar, wo, wann und zu welchem Preis der 3DO-Nachfolger M2 auf den Markt kommen wird, ein Projekt wirft jedoch bereits jetzt schon seine Schatten voraus: Die fernöstlichen Horror-Spezialisten Warp Soft (*D, Enemy Zero*) präsentieren ihr erstes Projekt für Matsushitas M2.

D No Shokutaku 2 wartet mit einer packenden Storyline auf, die nahtlos an den Vorgänger anknüpft. Neben qualitativ hochwertigen FMV-Sequenzen versprechen die



D 2-Entwickler 3D-Grafik in Perfektion. Ähnlich wie bei dem PSX-Grusel-Schocker *Resident Evil* kann sich der Spieler völlig frei in den 3D-Szenarien bewegen. Im Gegensatz zu dem Capcom-Game werden jedoch alle Hintergrund- und Landschaftsgrafiken in Echtzeit berechnet. Aufwendige Texturen sollen sämtlichen Objekten und Akteuren ein plastisches Äußeres verleihen, während spektakuläre Lichteffekte, die in dieser Form noch kein Spiel bot, einen Vorgeschmack auf die technische Performance der M2-Hardware geben.

D No Shokutaku 2 wird voraussichtlich einer der ersten Titel sein, die für die neue Matsushita-Konsole erscheinen werden. ■

Cruisin' World

System: Nintendo⁶⁴
Hersteller: Williams
Erhältlich: tba

Arcade-Veteranen dürften sich noch an die legendären Action-Spektakel *Robotron 2084* und *Defender* erinnern, die Anfang der achtziger Jahre in die Spielhallen kamen. Vor knapp drei Jahren meldete sich Eugene Jarvis – auf dessen Konto die beiden Arcade-Fossilien gehen – mit dem Rennspiel *Cruisin' USA* zurück. Während die Nintendo⁶⁴-Fangemeinde auf eine Umsetzung dieses Titels wartet, arbeitet der Kult-Prorammiere bereits an der Fortsetzung. *Cruisin' World* wartet mit einer stark verbesserten Grafik-Engine und diversen neuen fahrbaren Untersätzen auf.

Im Gegensatz zum Erstling, rast der Spieler nicht nur durch charakteristische Gebiete der Vereinigten Staaten von Amerika, sondern die Rennetappen erstrecken sich über den gesamten Globus. Ob und wann eine Umsetzung für Nintendos 64-Bitter geben wird, steht noch nicht fest, Spielhallengänger dürfen ab Januar des kommenden Jahres durchstarten. ■



Waverace 64



Waverace 64 demonstriert einmal mehr die Hardware-Power des Nintendo⁶⁴. Aufwendige Lichteffekte und vor allem die Darstellung des Wassers sind die grafischen Highlights



Die „Power“-Anzeige am unteren Bildschirmrand zeigt die aktuelle Leistung des Motors. Das Ignorieren von streckenkennzeichnenden Bojen wirkt sich unmittelbar negativ auf die Endgeschwindigkeit und das Beschleunigungsvermögen des Jetskies aus

Hersteller: Nintendo
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-2 (simultan)
Preis: ca. DM 180
Erhältlich: als Import

N von K. Kock
 ach dem großen Erfolg von *Super Mario 64* und *PilotWings 64* im Land der aufgehenden Sonne sorgt Nintendo für den lang ersehnten Software-Nachschub. *Waverace 64* ist der Titel des neuesten 64-Bit-Games für das der Mario-Macher Shigeru Miyamoto verantwortlich zeichnet. Bei seinem Werk handelt es sich um ein Rennspiel der etwas anderen Art.

Statt mit PS-starken Rennboliden über staubige Asphaltstrecken zu rasen, übernimmt der Spieler bei *Waverace 64* die Kontrolle über Jetskies. Derer stehen vier zur Verfügung, die sich hinsichtlich ihrer Fahreigenschaften stark voneinander unterscheiden. Neben wichtigen Faktoren wie Tiefgang und Kurvenlage sind vor allem Beschleunigungsvermögen und Endgeschwindigkeit von großer Bedeutung. Optional können die Gefährte sogar modifiziert werden, um sie optimal an die Bedürfnisse des Fahrers anzupassen. Das ist auch dringend notwendig, da die acht verschiedenen Strecken dem Jetskipiloten einiges abverlangen.

Nach dem großangelegten Trainingsareal Dolphin Park erwartet den Spieler ein Hochgeschwindigkeitsrundkurs, der den Namen Sandy Beach trägt. Der idyllische Sunset-Bay-Track sowie die folgenden Szenarien zeichnen sich dagegen durch komplizierte Streckenverläufe aus. Diese werden durch Bojen gekennzeichnet, bei wiederholtem Nichtbeachten dieser Markierungen droht die Disqualifikation. Eine Besonderheit

von *Waverace 64* sind die sich ständig verändernden Umweltbedingungen in den Szenarien. Beispielsweise ändert sich auf der Southern-Island-Strecke der Wasserstand von Runde zu Runde, gleiches gilt für den Wellengang, was jedes Rennen zu einer neuen Herausforderung macht. Mit einem vergleichbaren Feature konnte bis zum jetzigen Zeitpunkt noch kein genreverwandtes Game aufwarten. Neben natürlichen

test nintendo64

test

info



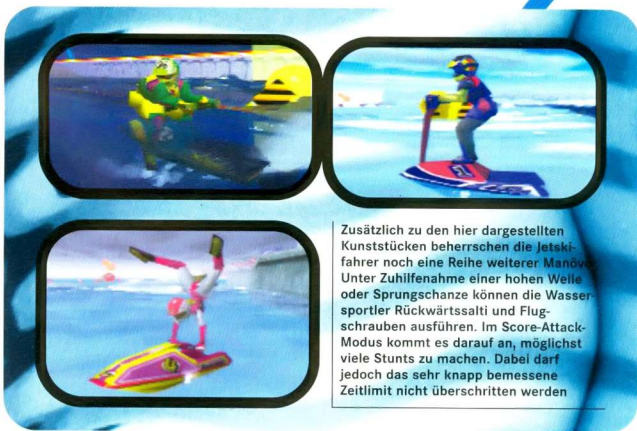
Speicherkapazität: 64 MBit
Memory-Card: Mittels der Speicherkarte können Highscores, Fahrernamen, sowie individuelle Modifikationen an den Jetskies von einem Modul zum anderen übertragen werden.

Nintendo⁶⁴-Speicher:
 Sämtliche Highscores, freigelegte Strecken sowie alle Settings der Optionen werden automatisch abgespeichert.

Waverace



Praktisch: Der Dolphin-Park-Trainings-Parcours bietet dem Spieler die Möglichkeit, den Jetski kennenzulernen



Zusätzlich zu den hier dargestellten Kunststücken beherrschen die Jetskifahrer noch eine Reihe weiterer Manöver. Unter Zuhilfenahme einer hohen Welle oder Sprungschanze können die Wassersportler Rückwärtssalti und Flugschrauben ausführen. Im Score-Attack-Modus kommt es darauf an, möglichst viele Stunts zu machen. Dabei darf jedoch das sehr knapp bemessene Zeitlimit nicht überschritten werden

Hindernissen wie beispielsweise Schiffswracks und Sandbänke gibt es auf den meisten Tracks auch Sprungschancen. Geübte Jetski-Fahrer nutzen diese dazu, halsbrecherische Stunts auszuführen. Zusätzlich zu Flugschrauben sind einfache und sogar doppelte Rückwärtssalti möglich. Zudem können die Piloten einen Handstand und andere Kunststücke vollführen. Dank der gelungenen Steuerung behält der Spieler in jeder Situation die Kontrolle über sein Gefährt.

Waverace 64 bietet vier verschiedene Spielmodi: Neben dem obligatorischen Championship-Modus, bei dem vier Jetski-Fahrer um die beste Platzierung kämpfen, kann mittels der Time-Attack-Option Jagd auf Bestzeiten gemacht werden. Im Score-Attack-Modus, in dem der Spieler alleine an den Start geht, kommt es hingegen darauf an, durch waghalsige Manöver möglichst hohe Punktzahlen zu erreichen. Auch an eine äußerst unterhaltsame Zweispieler-Simultan-Option haben die Entwickler gedacht, Langzeitmotivation ist also garantiert. Nach erfolgreichem Durchspielen des Race-Modus' auf der höchsten Schwierigkeitsstufe können die acht Tracks

sogar rückwärts befahren werden.

Mehr noch als *Super Mario 64* und *Pilot Wings 64* demonstriert auch *Waverace 64* die Hardware-Fähigkeiten des Nintendo⁶⁴ auf eindrucksvolle Art und Weise. Besonders bei der komplexen Darstellung der transparenten Wasseroberfläche haben die Programmierer tief in die Trickkiste gegriffen. Unzählige geschicht texturierte Polygone werden von dem 97 MHz schnellen Prozessor des Nintendo⁶⁴ in Echtzeit berechnet und das unter der Berücksichtigung physikalischer Gesetze. Das Resultat ist beeindruckend: Derart realistische Wassereffekte dürften bis jetzt noch in keinem Spiel bestaunt werden. Aufwendiges Light-Source-Shading und andere grafische Effekte verleihen jedem Szenario eine eigene Atmosphäre. Während der Spieler auf dem Sunset-Bay-Track in einen malerischen Sonnenuntergang hinein fährt, erschweren auf der Milky-Lake-Strecke in den ersten beiden Rennrunden dichte Nebelschwaden die Sicht. Zahllose Details wie zum Beispiel verschiedene Meeresbewohner, die sich unter der Wasseroberfläche tummeln, machen das Game optisch genauso



Bei zu hohen Geschwindigkeiten verlieren die Jetskies leicht den Kontakt zum Wasser

jetskipiloten



ryoto hayami



ayumi stewart



miles jeter



davis mariner

Die vier Jetskies unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Fahreigenschaften recht stark voneinander. Modifikationen an Fahrer und Gefährt sind jedoch möglich.

Waverace

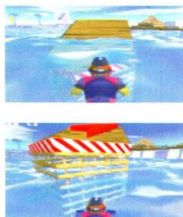
Waverace 64

nintendo64
test

info



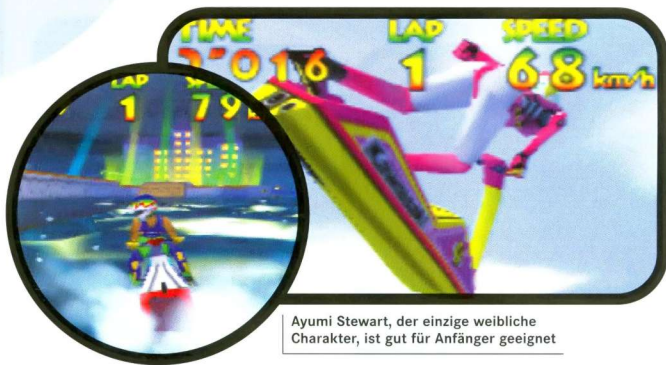
In dem umfangreichen Optionsmenü, das *Waverace 64* bietet, läßt sich unter anderem der Wellengang, der auf den Strecken herrscht, beeinflussen. Diese Settings wirken sich jedoch nicht auf den Score-Attack-Modus aus.



Auf dem Southern-Island-Track machen dem Spieler die Gezeiten zu schaffen: Der Wasserstand fällt von Runde zu Runde, was einige Sprungschanzen unbefahrbar macht. Zum Ausgleich dafür taucht ein versunkenes Piratenschiff nach und nach aus den transparenten Polygon-Fluten auf.



Um den Prozessor des Nintendo[®] zu entlasten, erfolgt im Zweispieler-Simultanmodus der Aufbau der 3D-Grafik ein wenig später



Ayumi Stewart, der einzige weibliche Charakter, ist gut für Anfänger geeignet



Die vier Jetskipiloten verharren in ihren Ausgangspositionen bis der Startschuß fällt. Dank des hohen Beschleunigungsvermögens erreichen die Gefährte schnell Höchstgeschwindigkeit

ansprechend wie die gelungenen Animationen aller Beteiligten.

Akustisch wird das Geschehen von authentischen Soundeffekten und passenden Rhythmen begleitet. Zusätzlich dazu informiert ein

Kommentator den Spieler permanent über Position und Vorsprung auf die Computergegner. Durch optimale Komprimierung der Daten war es den Programmieren möglich, Unmengen an Sprachsamples auf dem relativ kleinen

Waverace



Waverace 64

64-MBit-Modul unterzubringen.

Nicht nur die phantastische grafische Präsentation, sondern vor allem das durchdachte Gameplay zeichnet Big Ns neuestes Werk aus. Genreverwandten Titeln auf dem Arcade-Sektor wie beispielsweise Konamis *Jet Wave* oder Namcos *Aqua Jet*, die ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestellt werden, ist Nintendos feucht-fröhliche 64-Bit-Raserei sowohl technisch als auch spielerisch voraus. Nintendo-Besitzer, die unkonventioneller Rennspiel-Action nicht abgeneigt sind, kommen bei dem maritimen 64-Bit-Spektakel definitiv auf ihre Kosten. In Japan und den USA ist das Game bereits erhältlich, hierzulande kommt *Waverace 64* kurz nach dem Launch der 64-Bit-Konsole im März kommenden Jahres auf den Markt. ■



Achtung! Dieses alte Schiff wird bei sinkendem Wasserstand zu einem echten Hindernis

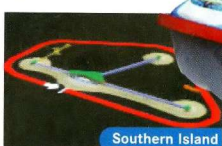
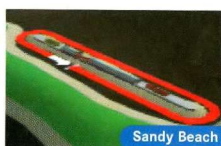


Waverace 64

XL-Wertung

90%

die tracks



BESUCHEN SIE UNS:
COMPUTER 96
 IN KÖLN
 VOM 15.-17. NOVEMBER
 HALLE 10-2, STAND A-11
BITS&FUN
 IN MÜNCHEN
 VOM 22.-24. NOVEMBER
 HALLE 3, STAND B12/C11

THEO

Laden
 94032 Passau:
 Bahnhofstraße 28

Laden
 97070 Würzburg:
 Juliuspromenade 11&13

KRANZ & LÄDEN

Bei Vork (nur Eurochecks) DM 4,- Versand und Laden- / Postkosten. Preisänderungen vorbehalten! UPS DM 10,- Porto Ausland DM 18,-. Lagerverkauf ohne Gewähr. Esoterikumgenieße ohne Gewähr.



Die Hard Trilogy (SA/PS) 89,-



Disruptor (PS) 89,-



Baphomets Fluch (PS) 89,-



Soviet Strike (PS) 89,-

Sega Saturn

- SEGA SATURN** 399,-
- dt Version, 1 Jahr Garantie, inkl. RGB-SCART-Kabel, Control Pad 2, Batterie, Demo-CD und Tips&Tricks-Buch
- SEGA SATURN SEGA RALLY SET** 484,-
- WIE OBEN, INKL. TOPSPIEL SEGA RALLY CONTROL PAD 44,-
- 3D-CONTROL PAD** 64,-
- EXPLORER CONTROL PAD 19,-
- ARCADE RACER - LENKRAD 109,-
- PREDATOR GUN**
- PISTOLE FÜR VIRTUA COP 2** 69,-
- VIRTUA GUN - PISTOLE 79,-
- GAME BUSTER - ACTION REPLAY 84,-
- MEMORY CARD - ORIGINAL 99,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54,-
- SIX-PLAYER-ADAPTER 59,-
- ALIEN TRILOGY 84,-
- ALICE (ANFANG NOV.)** 59,-
- AREA 51 94,-
- ATHLETE KINGS - DECATHLETE** 84,-
- BATMAN FOREVER (NOV.) 89,-
- BEDLAM (NOV.) 94,-
- BLAMI MACHINEHEAD 94,-
- BLAZING DRAGONS** 79,-
- BREAKPOINT TENNIS (NOV.) 99,-
- BUBBLE BOBBLE 79,-
- COMMAND & CONQUER (DEZ.)** 59,-
- CRUSADER NO REMORSE (DEZ.) 64,-
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP EDITION (MITTE NOV.) 98,-
- DESTRUCTION DERBY 84,-
- DISCWORLD 84,-

- EARTHWORM JIM 2 (NOV.) 89,-
- EXHUME! 89,-
- FIFA SOCCER 97 (MITTE DEZ.) 84,-
- FIGHTING VIPERS 89,-
- GRID RUNNER (NOV.) 94,-
- GUN GRIFFON 79,-
- HEXEN (NOV.)** 84,-
- JEWELS OF THE ORACLE (NOV.) 99,-
- LAST DYNASTY (NOV.) 99,-
- LOST WIKINGS 2 (DEZ.) 89,-
- MADDEN NFL 97 (ANFANG NOV.)** 84,-
- MEGA MAN X3 (NOV.) 94,-
- MR. BONES 89,-
- NBA JAM EXTREME (DEZ.) 79,-

- THE STORY OF THOR 2 84,-
- THREE DIRTY DWARVES 89,-
- TILT (NOV.) 89,-
- TOMBS RAIDER 89,-
- TUNNEL B1 (NOV.) 89,-
- VIRTUA COP 2 (ANFANG DEZ.) 94,-
- VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN (ANFANG DEZ.) 129,-
- VIRTUA FIGHTER 2 94,-
- VIRTUA FIGHTER KIDS 89,-
- WORLD SERIES BASEBALL 2 84,-
- HOLLYWOOD SOCCER 97** 89,-
- WWF IN YOUR HOUSE (NOV.) 79,-
- X2 - PROJECT X (NOV.) 99,-

Weihnachtsh

0180 5

Playstation

- NHL POWERPLAY '96 (NOV.)** 89,-
- NIGHTS 89,-
- NIGHTS INKL. 3D-CONTROL PAD 129,-
- PANZER DRAGON ZWEI 89,-
- PGA TOUR 97 (ENDE NOV.) 89,-
- SEGA AGES (DEZ.)** 89,-
- SIM CITY 2000 94,-
- SPOT ON HOLLYWOOD (NOV.)** 89,-
- STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV.) 94,-
- SUPER MOTOCROSS (NOV.) 89,-
- TEMPEST 2000 (DEZ.)** 89,-
- THE NEED FOR SPEED 89,-

- SONY PLAYSTATION** 389,-
- dt Version + Control Pad + Demo CD 54,-
- STATION-CONTROL PAD 29,-
- STATION MASTER-CONTR. PAD 34,-
- NEGGON PAD 79,-
- ANALOG JOYSTICK** 129,-
- MADCATZ - LENKRAD 149,-
- GAME BUSTER - ACTION REPLAY 89,-

09 31 /

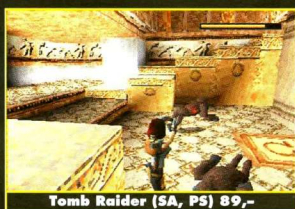
ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

NINTENDO 64

RECHTZITIG VORBESTELLEN!
 SICHERN SIE SICH NOCH HEUTE IHR EXEMPLAR!



- NINTENDO 64 (MÄRZ 97) 399,-
- dt VERSION INKL. 3D-CONTROLSTICK
- 3D-CONTROL STICK (ANFANG MÄRZ) 59,-
- ANTENNENKABEL (ANFANG MÄRZ) 49,-
- SUPER MARIO 64 (ANFANG MÄRZ) 99,-
- SUPER MARIO 64 SPIELERATER (ENDE MÄRZ) 24,80
- PILOTWINGS 64 (ANFANG MÄRZ) 119,-
- SHADOWS OF THE EMPIRE (ANFANG MÄRZ) 139,-



Tomb Raider (SA, PS) 89,-



Daytona USA

MEMORY CARD 15 BLOCKS	49,-	LAST VIKINGS 2 (ANFANG DEZ.)	89,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	74,-	MADDEN NFL 97	84,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE	159,-	MEGA MAN X3 (NOV.)	94,-
ANTENNENKABEL	44,-	MOTOR TOON 2 (NOV.)	89,-
A-TRAIN (ENDE NOV.)	99,-	MYST (ANFANG NOV.)	89,-
ADVENTURES OF IOMAX (NOV.)	89,-	NAMCO MUSEUM 2 (NOV.)	89,-
ANDRETTI RACING	89,-	NAMCO MUSEUM 3 (DEZ.)	89,-
AREA 51	94,-	NASCAR RACING '96 (DEZ.)	89,-
AYRTON SENNA KART (NOV.)	99,-	NBA HANGTIME (NOV.)	94,-
BAPHOMET'S FLUCH (NOV.)	89,-	NBA JAM EXTREME (NOV.)	89,-
BATMAN FOREVER (NOV.)	89,-	NBA LIVE '97 (ANFANG DEZ.)	84,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	99,-	NHL '97 (ENDE NOV.)	84,-
BEDLAM (NOV.)	94,-	NHL POWERPLAY '96 (NOV.)	84,-
BLACK DAWN (NOV.)	94,-	ONISIDE SOCCER	89,-
BLAMI MACHINEHEAD	89,-	PANDEMONIUM (NOV.)	89,-
BLAST CHAMBER (NOV.)	99,-	PGA TOUR 97	84,-
BLAZING DRAGONS	79,-	PLAYER MANAGER	89,-
BREAKPOINT TENNIS (NOV.)	99,-	PO'ED (OKT.)	89,-
BUBBLE BOBBLE	84,-	POWER MOVE WRESTL. (NOV.)	99,-
BUBBLE BOBBLE 2	84,-	PRIME GOAL (ENDE NOV.)	89,-
BURNING ROAD	89,-	PROJECT OVERKILL (NOV.)	99,-
CRASH BANDICOOT (NOV.)	109,-	RELOJADAD (DEZ.)	89,-
CHRONICLES o.f. SWORD (NOV.)	89,-	RETURN FIRE	89,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.)	89,-	RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
CRUSADER NO REMORSE (DEZ.)	69,-	SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
DARKSTALKERS	89,-	SIM CITY 2000 (NOV.)	94,-
DAVIS CUP WORLD TOUR	94,-	SMASH COURT TENNIS (DEZ.)	89,-
DEATHDOME (DEZ.)	89,-	SOVIET STRIKE (ANFANG NOV.)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (NOV.)	99,-	SPOT G.T. HOLLYWOOD (NOV.)	89,-
DIE HARD TRILOGY (ENDE NOV.)	89,-	STAR GLADIATOR (NOV.)	94,-
PREDATOR GUN -		STEEL HARBINGER (NOV.)	94,-
PISTOLE FÜR DIE HARD TRILOGY	69,-	STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV.)	94,-
DISRUPTOR (ANFANG DEZ.)	89,-	STREET RACER (DEZ.)	99,-
DRAGONHEART FIREST. (NOV.)	89,-	SUPER MOTOCROSS (NOV.)	89,-
EARTHWORM JIM 2 (NOV.)	84,-	SUPERSONIC RACERS	89,-
EXCALIBUR (ENDE NOV.)	99,-	TEKKEN 2 INKL. DEMO-CD	99,-
EXHUMED (ANFANG NOV.)	89,-	TEMPEST X (ANFANG DEZ.)	89,-
FADE TO BLACK	84,-	TILT (NOV.)	84,-
		TITAN WARS	89,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht!

Sega Saturn

Playstation

BAKU BAKU ANIMAL	59,-	AGILE WARRIOR F111	49,-
BATTLE MONSTERS	69,-	ALIEN TRILGY	79,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION	64,-	BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION	64,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	59,-	CRITICOM	59,-
DARIUS 2	59,-	GALAXY FIGHT	49,-
DAYTONA USA	49,-	HI-OCTANE	69,-
FIFA SOCCER '96	44,-	JUPITER STRIKE	44,-
GHEN WAR	69,-	KILLING ZONE	49,-
HI-OCTANE	39,-	MAGIC CARPET	69,-
MAGIC CARPET	49,-	NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59,-
NBA ACTION	69,-	OLYMPIC SOCCER	69,-
NHL ALL-STAR HOCKEY	49,-	REVOLUTION X	54,-
NIGHT WARRIORS (CAPCOM)	79,-	SHOCKWAVE ASSAULT	49,-
PARODIUS DELUXE	59,-	SLAM'N JAM '96	74,-
ROBOTICA	49,-	STARFIGHTER 3000	79,-
SEGA RALLY	79,-	STREET FIGHTER ALPHA	79,-
SHINOBIX X	59,-	VIEWPOINT	69,-
SHOCKWAVE ASSAULT	44,-	WILLIAMS ARCADE'S GREAT. HITS	59,-
STARFIGHTER 3000	69,-		
STREET FIGHTER ALPHA	69,-		
STRIKER '96	59,-		
THEME PARK	49,-		
VIRTUA RACING	39,-		
VIRTUAL HYDELIDE	59,-		
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	59,-		

**FRAGEN SIE AUCH
NACH UNSEREN
SPIELN FÜR PC,
GAME BOY UND GAME
GEAR!**

Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
DONKEY KONG C. 3 (NOV.)	129,-
FIFA SOCCER '97 GOLD (NOV.)	119,-
LAST VIKINGS 2 (DEZ.)	109,-
LURIA MIT SPIELEBERATER (DEZ.)	114,-
NBA LIVE '97 (ENDE NOV.)	119,-
SIM CITY 2000 (NOV.)	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
TEKRANIGMA & SPIELEBERATER	114,-
WINTER GOLD	114,-
WORMS (OKT.)	119,-

Mega Drive

FIFA SOCCER 97 GOLD (NOV.)	109,-
INT. SUPER SOCCER DEL. (NOV.)	79,-
MADDEN NFL 97 (MITTE NOV.)	109,-
NBA LIVE 97 (MITTE NOV.)	109,-
NHL 97	109,-
SONIC 3D (NOV.)	99,-
VIRTUA FIGHTER (NOV.)	99,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 16.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von drei Artikeln sogar portofrei. Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestellservice: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses bei.

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

VERSANDKOSTEN 6,90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS

**SEGA TIPS &
TRICKS 1996
HILFE ZU ÜBER 30 SPIELN
ENTSTANDEN AUS DER
TÄGLICHEN PRAXIS DES
SEGA INFO SERVICE
NUR 15,- DM**

Hotline ab 20.11.:

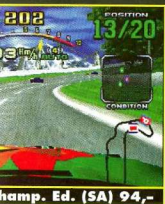
211844

FIRO & KLAWD (MITTE NOV.)	89,-	TOMI RAIDER (NOV.)	89,-
FLOATING RUNNER	99,-	TUNNEL B1	84,-
FORMEL 1	99,-	VICTORY BOXING (NOV.)	89,-
GRID RUNNER (NOV.)	94,-	VIRTUAL TENNIS (DEZ.)	89,-
KESZEN (NOV.)	89,-	WING COMMANDER III	89,-
HYPER F. M. TENNIS (NOV.)	94,-	WIPEOUT 2097	99,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (NOV.)	99,-	WRECKING CREW (NOV.)	99,-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	89,-	WWF IN YOUR HOUSE (DEZ.)	89,-
INTERNATIONAL. MOTO X (NOV.)	84,-	X2 - PROJECT X (NOV.)	99,-
IRON & BLOOD (NOV.)	79,-	X.COM 2 TER. ET DEEP (NOV.)	99,-
JUMPING FLASH 2	99,-		
LAST DYNASTY (NOV.)	99,-		

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602**

571601

ODER: 0931/571606



Champ. Ed. (SA) 94,-



Virtua Cop 2 (SA) 94,-



Fighting Vipers (SA) 89,-



Tunnel B1 (SA/PS) 89,-



Idole – Big in Japan

von K. Kock

Im Land der aufgehenden Sonne erfreuen sich die sogenannten ‚Idols‘ seit Jahren größter Beliebtheit. Neben konventionellen Fanartikeln wie beispielsweise Postern führen einschlägige Fachgeschäfte ein gigantisches Sortiment an Plastikfiguren. Diese kleinen Statuen gleichen ihren meist weiblichen menschlichen Vorbildern bis ins kleinste Detail und werden von ihren stolzen Besitzern beinahe abgöttisch verehrt. Zur Zeit arbeitet ein Team von Programmierern an einem der ersten virtuellen Idole. Das geheimnisvolle Cyber-Sexsymbol trägt den Namen Kyoko Date und ist von einem Menschen optisch kaum noch zu unterscheiden. Allein die extrem aufwendige Gestaltung der Gesichtspartie nahm zehn Programmierer in Anspruch. Dank Motion-Capturing-Technologie verfügt Kyoko zudem über lebensechte Bewegungsabläufe. Neben einem Auftritt im japanischen Fernsehen soll das computergenerierte Top-Model sogar eine eigene Musik-CD auf den Markt bringen. Bei derartiger Präsenz in den Medien ist ein Videospiel mit Kyoko in der Hauptrolle nur noch eine Frage der Zeit. Da das Idol jedoch aus circa 40.000 Polygonen besteht, müssen sich Anhänger des Nippon-Kults in Anbetracht der Leistungsfähigkeit der gängigen Konsolen noch ein wenig gedulden ...

das durchgeknallte MINDSCAPE® Spiel für ausgeschlafene Racer:



Da läuft die PlayStation heiß.

Ready? Go!



Supersonic

jetzt neu!
komplett in deutsch

SUPERSONIC RACERS

Du brettest mit dem Dragster durch dunkle Häuserschluchten, holst Dich mit dem Monster-Truck durch stickiges Dickicht eines heißen Dschungels, heizt mit dem Army-Jeep durch die Wüste einer Western-Stadt und parkst Dich mit Höllentempo auf dem Waggon eines Güterzuges ein.

Du durchpflügst die Meeresfluten in 20.000 Meilen Tiefe und lieferst Dir mit einem verdammt wendigen Zeppelin Hochgeschwindigkeitsduelle in gefährlichen Höhen.

Von wo Du Dich auf den Friedhof eines verfluchten Geisterhauses stürzt, um zwischen Grabsteinen aus ewig vergangenen Zeiten herumzupflügen. Wahnsinn! 40 Strecken in 10 durchgeknallten Gegenden!

Bis zu sieben ausgeschlafene Gegner, die Dir keine Minute zum Durchatmen gönnen! Schnall Dich fest! Sie werden Dich nur von hinten sehen!



Mindscape International – Zeppelinstraße 321, D-45470 Mülheim an der Ruhr. Telefon +49-208-99 24 1-0. Fax +49-208-99 24 1-29.

Copyright © 1998 Mindscape, Inc. All rights reserved. Mindscape is a registered trademark and Supersonic Race and the Mindscape logo are trademarks of Mindscape, Inc. All rights reserved. The Supersonic logo is a trademark of Supersonic Software, Ltd. Developed by Supersonic Software, Ltd. "The Winner" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

FACTORY



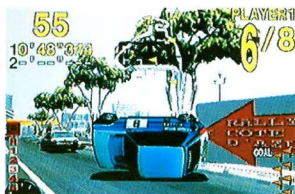
GTI Club Côte d'Azur

Hersteller: Konami

Neben der feucht-fröhlichen Jetski-Raserei *Jet Wave* beschert Konami Arcade-Fans in diesem Monat das erste Projekt, das mit ihrer neuen Spielhallen-Hardware in Szene gesetzt wurde. Diese wurde in enger Zusammenarbeit mit Computer-Riese IBM entwickelt und soll Segas Model-3-Board das Fürchten lehren.

Bei *GTI Club Côte d'Azur* gibt es keine vorgeschriebene Strecke, der Spieler kann völlig frei durch in Südfrankreich gelegene Kleinstädte fahren. Mit Hochgeschwindigkeit rast der Spieler durch Tiefgaragen, Fußgängerpassagen und Haarnadelkurven. Sieger ist derjenige, der den kürzesten Weg zum Ziel findet. Das ausgefallene Design der Rennwagen fällt dabei ebenso positiv auf wie das hohe Maß an Spielbarkeit. *GTI Club Côte d'Azur* wird als Multiplayer-Automat ausgeliefert, rasanten High-Speed-Duellen steht somit nichts mehr im Wege. Arcade-Fans, die offen für neue Spielideen sind, kommen bei Konamis neuestem Werk definitiv auf ihre Kosten. ■

von K. Kock
 Nach dem Japan-Launch von Segas *Virtua Fighter*, das den Begriff 3D-Beat-'em-Up neu definiert hat, dürfte es schwierig sein, fernöstliche Spielhallengänger noch zu beeindrucken. Nichtsdestotrotz präsentiert Taito in diesem Monat *Fighter's Impact*, ein technisch unspektakuläres, jedoch spielerisch innovatives Prügelspiel. Die beiden Software-Giganten Konami und Namco springen dagegen auf den rollenden Zug der Jetski-Games auf. Zudem feiert Konami mit *GTI Club Côte d'Azur* die Premiere ihrer neuen Arcade-Hardware.



GTI Club Côte d'Azur demonstriert die Power der neuen Konami-Hardware



JET WAVE

Jet Wave

Hersteller: Konami

Nachdem wir in der vorangegangenen Ausgabe Segas *Wave Runner* vorgestellt haben, ist nun mit *Jet Wave* ein weiterer genervender Arcade-Automat am Start. Ähnlich wie die Konkurrenzmaschine aus dem Hause Sega wartet *Jet Wave* mit einem integrierten Jetski auf, der hydraulisch bewegt wird. Der interes-



Besonders die gelungene Hydraulik der Arcade-Maschine weiß zu überzeugen



Jet Wave wartet unter anderem mit relativ ausgefallenen Tracks auf

sierte Spieler darf sich auf drei abwechslungsreichen Strecken austoben. Während der Beginner-Track noch recht übersichtlich ist, zeichnen sich die beiden fortgeschrittenen Kurse durch kompliziertere Streckenführungen aus. Neben der siebenköpfigen Konkurrenz macht ein strenges Zeitlimit jedes Rennen zu einer echten Herausforderung.

In grafischer Hinsicht weiß der Konami-Automat zu gefallen: Die virtuellen Wassersportler wurden blendend animiert, zudem wirkt die detaillierte Landschaftsgrafik sehr realistisch.

Einen Nachteil gibt es zur Zeit noch: Momentan wird Jet Wave lediglich als Einzelspieler-Automat ausgeliefert, eine Multiplayer-Ausführung ist jedoch im Gespräch. Im direkten Vergleich zu den Konkurrenzprodukten bietet das Game zwar nichts grundlegend Neues, die gelungene Hydraulik sowie die hohe Spielgeschwindigkeit sorgen jedoch dafür, daß selbst wasserscheue Arcade-Freaks bei Jet Wave auf ihre Kosten kommen. ■



Die Wassersportler sind sehr detailliert und realistisch animiert

Fighter's Impact

Hersteller: Taito

Action-Spezialist Taito präsentiert in diesem Monat ein reinnassiges 3D-Beat-'em-Up. Technisch gibt sich die Arcade-Keilerei allerdings eher konventionell. Die Charaktere bestehen nicht aus übermäßig vielen Polygonen, dafür gehen ihre Bewegungsabläufe flüssig ineinander über.

Spielerisch wartet Fighter's Impact dagegen mit einer Besonderheit auf. Jeder der acht Kämpfer kann vor einer Auseinandersetzung zwischen drei verschiedenen Kampfstile wählen. Neben einem breiten Repertoire an Martial-Arts-Techniken beherrschen die Recken Jujutsu und Taekwondo. Ein vergleichbares Feature bot bis jetzt noch kein genreverwandter Titel. Prügelspielfetischisten werden mit Sicherheit Gefallen an Taitos 3D-Beat-'em-Up finden, aber auch Konsolen-Fans haben allen Grund zur Freude, über eine Umsetzung für die gängigen 32-Bitter wird zur Zeit verhandelt. ■



Die Kämpferin Kaede beherrscht eine Reihe sehr effektiver Wurfattacken

Aqua Jet

Hersteller: Namco

Auch die Erfinder von Pac-Man beschenken der Arcade-Fangemeinde in diesem Monat einen Jetski-Automaten. Aqua Jet ist der neueste Namco-Titel, der mit der hauseigenen Super-System-22-Hardware in Szene gesetzt wurde. Das Resultat ist rasend schnelle 3D-Optik und eine verblüffend realistische Darstellung der Wasseroberfläche. Auf drei verschiedenen Strecken kann sich der geneigte Wassersportler austoben, jede wartet mit einer Reihe aberwitziger Schikanen auf. Zudem

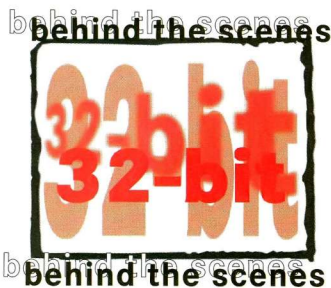


Während eines Rennens macht dem Spieler ein strenges Zeitlimit zu schaffen

macht dem Spieler permanent der teilweise recht heftige Wellengang zu schaffen. Die gelungene Hydraulik des Automaten trägt dabei ebenso zum Spielspaß bei wie das überzeugende Design der einfallsreichen Tracks. ■



Die meisten erfolgreichen Arcade-Titel aus dem Hause Namco werden früher oder später auf die PlayStation umgesetzt. Eine Konvertierung von Aqua Jet ist jedoch nicht geplant



von K.-D. Hartwig

Sega hat in Amerika die Preise für Saturn-Software gesenkt. Der maximale Preis liegt nun bei 60 Dollar (vorher 70 Dollar). „Betroffen“ von der Preissenkung sind z. B. *Panzer Dragoon Zwei*, *Clockwork Knight 2*, *Bug!* und *Toshinden Remix*.

Sony demütiert derweil hartnäckige Gerüchte, daß der PlayStation-Preis in Japan weiter gesenkt werde.

Aufgrund des derzeitigen Erfolges gäbe es dazu keine Veranlassung, heißt es seitens Sony. Weltweit wurden bislang etwa 7,5 Mio. Stück an den Handel verkauft – damit liegt Sony derzeit im Next-Generation-Markt vor allem in den USA und Europa deutlich in Führung.

wunschdenken

Das 4. Quartal '96 hätte in die Geschichte der Videospielebranche eingehen können – zumindest wenn es allein nach den Marketingabteilungen der Software-Hersteller gegangen wäre. Nach deren Vorstellungen hätten noch vor Weihnachten Hunderte von Spielen erscheinen sollen (vgl. ECTS-Liste in XL 11/96). Die Motivation ist klar: Immerhin kann das lukrative Weihnachtsgeschäft zusätzliche Verkäufe im Rahmen einiger Zehntausend Einheiten bedeuten. Dieser Tage entpuppen sich reihenweise Ankündigungen als Wunschdenken: „Verschiebt sich“ und „kommt erst 97“ waren die von PR-Vertretern der Hersteller am häufigsten gemachten Aussagen.

Prominentester und wahrscheinlich am meisten erwarteter Vertreter dieser Gattung ist *Final Fantasy VII*, das (vorerst) auf den 31. 1. 97 verschoben wurde – obwohl bei Square weit über 100 Leute an dem Projekt arbeiten.

Das ambitionierte Schwertkampf-Spiel *Bushido Blade* ist weiterhin für den 20. Dezember angekündigt – an dem Tag soll in Fernost auch endlich Namcos *Soul Edge* erhältlich sein. (Alle Termine gelten für den Japan-Release.) ■



Zu viel versprochen: Squares *Final Fantasy VII* kommt nicht mehr in diesem Jahr

werbung

Immer häufiger fällt derzeit in Spielen die Unsitte der In-game-Werbung auf. Angefangen bei dezenten Randerscheinungen wie *Virtua Fighter Kids* (Jeffreys grüner Dosentee) oder *WaveRace 64* (Fanta-Werbetafeln) bis hin zu deutlich penetranteren Erscheinungen wie die Red-Bull-Werbung in *wipEout 2097* (reihenweise Werbetafeln und Werbesprüche im Ladescreen!) oder *Fighting Vipers* (von Pepsi-Werbetafeln über das Pepsi-Scateboard bis hin zu Pepsi-Man).

Sicherlich ist das eine klere Methode, um die mittlerweile horrenden Entwicklungskosten für Next-Generation-Spiele zu minimieren. Hoffen wir nur, daß diese Entwicklung nicht ausartet („Wir unterbrechen unser Spiel für eine kurze Werbepause ...“). Immerhin hat Nintendo davon Abstand genommen, die Sunset-Bay-Strecke in *WaveRace 64* in Fanta-Bay umzutauften – obwohl sich das aufgrund der hellorangenen Wasserfarbe eigentlich angeboten hätte ... ■



pole position

Psynosis' *Formel 1* bricht weiterhin alle Rekorde. Allein in Europa sollen bis zum Jahresende ca. 450.000 Einheiten über den Ladentisch gegangen sein. In Deutschland wurden schon jetzt über 100.000 Stück an den Handel verkauft; damit ist *Formel 1* hierzu-lande mit Abstand das meistverkaufte PlayStation-Spiel. Die Veröffentlichung in den USA erfolgte Ende Oktober. ■





DIE GUTEN ALTEN ZEITEN KOMMEN WIEDER, DOCH
DIESES MAL AUF 32-BIT, IN 32.000 FARBEN,
HORIZONTAL, VERTIKAL, BRACHIAL!



ocean

TEAM 17

Alleinvertrieb für Deutschland

Laguna
VIDEO GAMES

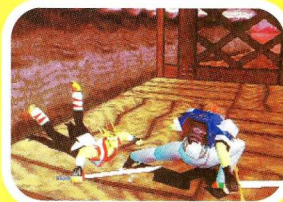


Battle Arena Toshinden 3

System: PlayStation
 Hersteller: Takara/Tamsoft
 Erhältlich: tba

Der erste Teil des 3D-Prügelspiels kam hierzulande zeitgleich mit Sonys 32-Bitter auf den Markt. Nach dem sehr erfolgreichen Sequel und *Battle Arena Nitoushinden* arbeitet Takara zur Zeit am dritten Teil des Beat-'em-Up-Epos'.

Über Innovationen hinsichtlich des Gameplays ist bis zum Zeitpunkt noch nichts bekannt, eines steht jedoch fest: Technisch wird *Toshinden 3* seinen Vorgängern um einiges voraus sein. Die Charaktere strotzen nur so vor Details und verfügen über sehr realistische Bewegungsabläufe. Zudem läßt aufwendiges Gouraud-Shading die virtuellen Haudegen plastisch erscheinen, während spektakuläre Lichteffekte auf den Kampfschauplätzen für Atmosphäre sorgen. Prügelspiel-Fans müssen sich jedoch gedulden, ein Erscheinungstermin steht leider noch nicht fest. ■



Das Geschehen kann aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden

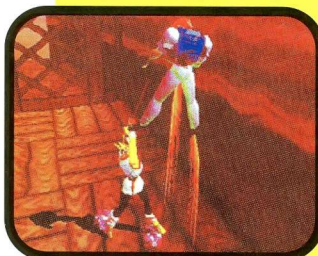
Ähnlich wie bei *Fighting Vipers* gibt es in einigen Arenen eine Ringbegrenzung



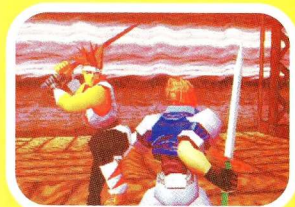
Das Hamburger Software-Haus ECS ist umgezogen. Die neue Adresse lautet:

Stellinger Weg 9, 20255 Hamburg;
 Tel.: 040 - 40 91 79

Neben Software für alle gängigen Konsolen führt ECS eine große Auswahl an Videospiele-Zubehör, Animes und PC-CD-ROM-Games. Zudem werden dort alle Hardware-Basteleien, sowie Kabel-Spezialanfertigungen aller Art zuverlässig und schnell angefertigt.



Auch die gefürchteten Super-Special-Attacks sind grafisch spektakulär



Die Polygon-Kämpfer sind sehr viel detaillierter als bei den Vorgängern

Rage Racer

System: PlayStation
 Hersteller: Sony
 Entwickler: Namco
 Erhältlich: ab 3. 12. (Import)

Wie jedes Jahr beschert Namco der japanischen PSX-Fangemeinde am 3. Dezember eine Neuauflage des Kult-Rennspiels *Ridge Racer*. Nach *Ridge Racer Revolution*, das im Mai hierzulande auf den Markt kam, geht nun *Rage Racer* am Start. Neben einer generalüberholten Grafik-Engine beinhaltet das Game fünf völlig neue Strecken sowie eine Reihe PS-starker Rennwagen. Diese sind in ihren Fahreigenschaften modifizierbar, sogar die Karosseriefarbe und das Team-Logo können individuell festgelegt werden.



Die neue 3D-Engine zeichnet sich aus durch besseren Grafikaufbau aus

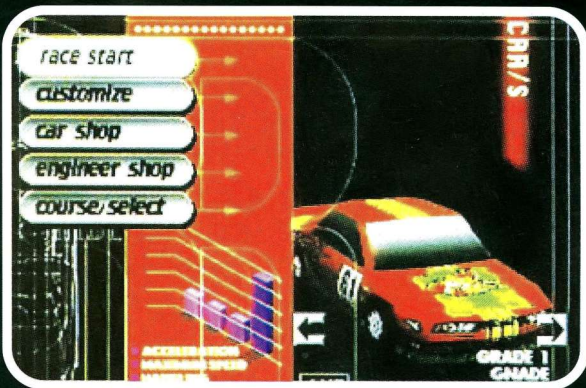


Die neuen Strecken sind sehr viel abwechslungsreicher als beim Vorgänger

Wann das Game den Weg auf den deutschen Markt finden wird ist nicht gewiß, als Japan-Import dürfte *Rage Racer* kurz nach dem 3.12. erhältlich sein. ■



Bei *Rage Racer* handelt es sich nicht um die Umsetzung eines Arcade-Automaten, Namco entwickelt dieses Rennspiel exklusiv für Sonys 32-Bitter



Christmas NIGHTS

System Saturn
 Hersteller Sega
 Erhältlich ab Dezember

Als Dankeschön für treue Kunden präsentiert Sega rechtzeitig zum Fest der Liebe *Christmas NIGHTS*. Dieses Game ist jedoch nicht die Fortsetzung des kürzlich erschienen Saturn-Hits, vielmehr handelt es sich um eine

mehrere Level umfassende Weihnachts-Edition. Die streng limitierten *Christmas NIGHTS*-CDs werden an allen bekannten Sega-Verkaufsstellen kostenlos erhältlich sein. Frohe Weihnachten! ■



Grandia

System Saturn
 Hersteller Sega
 Entwickler Game Arts
 Erhältlich 1. Quartal '97

Die japanische Software-Firma Game Arts, die sich auf Segas 32-Bitter unter anderem mit *Gun Griffon* einen Namen gemacht hat, arbeitet zur Zeit an *Grandia*, einem sehr viel-versprechenden Saturn-Projekt. Bei diesem

Titel handelt es sich um ein Nippon-RPG der etwas anderen Art.

In der Rolle des vierzehnjährigen Jungen Justin, ist es die Aufgabe des Spielers, den gigantischen Kontinent Elenia zu erkunden. In diesem groß angelegten Szenario sind zehn geheimnisvolle Städte gelegen, in jeder warten spannende Abenteuer.

Doch nicht nur die packende Storyline macht das Game zu einem potentiellen Hit, besonders bei der technischen Realisation haben sich die Entwickler Mühe gegeben.



Grafisch haben sich die *Grandia*-Entwickler mächtig ins Zeug gelegt: In diesem Szenario ziehen eindrucksvolle Wassereffekte die Blicke des Betrachters auf sich

Ähnlich wie Climax' *Dark Saviour*, das vor kurzem auf den japanischen Markt kam, wartet *Grandia* mit beeindruckender 3D-Grafik auf. Sämtliche Szenarien wurden aus Polygonen erschaffen, während die farbenfrohen und liebevoll animierten Charaktere aus Bitmap-Grafik bestehen.

Japanische Rollenspiel-Jünger dürfen sich ab Februar des kommenden Jahres in das 32-Bit-Abenteuer stürzen, während sich deutsche Saturn-User noch ein wenig länger gedulden müssen. ■



Auf seinem langen Weg verschlägt es den Spieler in skurrile Gegenden ...



Die ausgefallenen Mini-Spiele verlangen dem Schützen einiges ab ...

Mighty Hits

System Saturn
 Hersteller Sega
 Entwickler Valtron
 Erhältlich ab Dezember

Mit *Mighty Hits* präsentiert Sega eine interessante Sammlung recht unterhaltsamer Spiele, die allesamt die hauseigene *Virtua Gun* unterstützen. Aufgrund der unbedenklichen Thematiken ist das technisch solide Game auch für jüngere Saturn-User bestens geeignet. Zielgenauigkeit ist dennoch gefragt, da es einige der Games ganz schön in sich haben. Ähnlich wie *Virtua Fighter Kids* wird *Mighty Hits* voraussichtlich noch vor der Jahreswende zum sehr günstigen Preis von ca. 70 DM auf den deutschen Markt kommen. ■



Einige Disziplinen müssen innerhalb eines Zeitlimits bewältigt werden



mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

unp higher
BIGGER faster
live forever skip levels
better more
ch harder

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



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

PLAY + SAT 3



Mystaria 2

System Saturn
 Hersteller Sega
 Erhältlich tba

Mit *Mystaria 2* erscheint in Japan die Fortsetzung des in Deutschland unter dem Titel *Mystaria* bekannten Rollenspiels für den Saturn. In der mit aufwendiger Polygrafik dargestellten Fantasy-Welt kommt es wieder zur Auseinandersetzung zwischen Gut und Böse. Freunde komplexer Helden-Epochen dürfen sich auf die neuen Abenteuer der schlagkräftigen Fabelwesen freuen. Voraussichtlich wird Sega das Sequel im kommenden Jahr auf den deutschen Markt bringen. Fans des Genres dürfen sich mit *Mystaria 2* auf einen wahren Leckerbissen freuen. ■



Besonders bei der Entwicklung des Kampfsystems haben sich die Programmierer Mühe gegeben. Taktisches Vorgehen ist bei diesem RPG unerlässlich



Ein aufwendiger Render-Vorspann illustriert die interessante Storyline von *Mystaria 2*. Unmittelbar darauf greift der Spieler direkt in das Geschehen ein

Speed King

System PlayStation
 Hersteller Konami
 Erhältlich tba

Vor über einem Jahr präsentierte der fernöstliche Software-Gigant Konami einen außergewöhnlichen Arcade-Automaten. *Speed King* fiel weniger durch ein innovatives Spielkonzept aus dem Rahmen, als vielmehr durch das Drumherum. Um einen echten Geschwindigkeitsrausch zu vermitteln, statteten die Entwickler den Automaten mit einer einer aufwendigen Hydraulik aus. Mit einem Stückpreis von circa 100.000 US-\$ gehört diese Arcade-Maschine bis heute zur Riege der kostspieligsten Spielautomaten aller Zeiten. Momentan arbeitet Konami an einer Umsetzung von *Speed King* für Sonys 32-Bitter. Ähnlich wie bei *Psygnosis'* beiden *wipEout*-Teilen übernimmt der Spieler die Kontrolle über einen Antigravitationsgleiter, um mit haarsträubender Geschwindigkeit über futuristische Pisten zu rasen.

Wann das ausgefallene PlayStation-Spektakel hierzulande auf den Markt kommt, steht noch nicht fest, in Japan erscheint *Speed King* voraussichtlich im ersten Quartal des kommenden Jahres. ■



Bleifüße sind bei *Speed King* gefragt: Die verschiedenen Hochgeschwindigkeits-Tracks verlangen dem geeigneten Spieler einiges ab



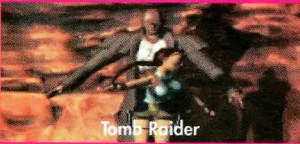
ORDER IN TIME GOES INTERNET

Order-in-Time.
http://www.
ordertime.com

Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)



Die Hard Trilogy



Tomb Raider



Pete Sampras

Saturn

Saturn ohne Spiel	389,90
Saturn mit Sega Rally	489,90
Game Buster	89,90
Advanced Milit. Commander 2 jp	89,90
Alien Trilogy us	109,90
Alien Trilogy	89,90
Alone in the Dark 2	89,90
Area 51	89,90
Athlete Kings	79,90
Black Fire	79,90
Blazing Dragons	89,90
Bubble Bobble	89,90
Bug Too us	109,90
Bust-A-Move 2	69,90
Command Conquer us	109,90
Cyberia	79,90
Destruction Derby	79,90
Discworld	79,90
Die Hard Trilogy	89,90
Dragon Force us	109,90
Exhumed	89,90
Eye Information	89,90
Fighting Vipers jp	119,90
Ghen War	79,90
Golden Axe the Duel	69,90
Gungriffon	89,90
Iron Man	89,90
Iron Storm us	99,90
High Velocity us	99,90
King Of Fighters jap	109,90
Lunar jp	119,90
Madrid 97	89,90
Myst	89,90
Mysteria	89,90
NBA Action '96	79,90
NFL Quarterback Club 97	89,90
Nights und Controller dt	129,90
Nit 97	89,90
NHL Powerplay us	109,90
Olympic Games	79,90
Panzer Dragoon 2	89,90
Return Fire us	99,90
Sega Rally dt	99,90
Shining Wisdom	79,90
Sim City 2000	89,90
Skeleton Warriors	89,90
Space Hulk	89,90
Soviet Strike	89,90
Street Fighter Zero 2 jp	99,90
Story Of Thor 2	79,90
Suiko Embp 2 jp	99,90
Theme Park	89,90
Three Dicky Dwarfs	89,90
Thunderhawk	89,90
Tomb Raider	99,90
Toshinden URA	99,90
Tunnels 81	89,90
Ultimate 3 Pale	69,90
Victory Goal 96 dt	99,90
Virtua Cop	129,90
Virtua Cop 2 jp	169,90
Virtua Fighter	99,90
Virtua Fighter Kids	79,90
Virtua On jp	129,90
Wing Arms	89,90
World Series Baseball 2 us	99,90
Worms	89,90
Antennenfilter	29,90
Back up Memory	99,90
Joypadverlängerung	29,90
Lenkrad	109,90
Mission Stick	149,90
MPEG-Karte	319,90

RGB-Kabel29,90

Sega Tips & Tricks-Handbuch	15,00
Virtua Stick	89,90
6-Spieler-Adapter	79,90

PlayStation

PlayStation	389,90
Game Buster	79,90
Air Evolution	99,90
Alien Trilogy Pale	89,90
Aquanauts Holiday dt	89,90
Aquanauts Holiday us	79,90

A-Train	94,90
Beyond the Beyond us	109,90
Blazing Dragons	89,90
Bopper Dead 6 (Sidewinder) us	99,90
Bubble Bobble	79,90
Burning Road	94,90
Cool Border jp	129,90
Crash Bandicoot	99,90
Cronicles Of the Sword	89,90
Darkstalker	89,90
Destruction Derby 2	99,90
Die Hard Trilogy	89,90
Extreme Games	89,90
Face to Black	89,90
Fighting Illusion jp	139,90
Formel 1	99,90
Game Gun	79,90
Gunship	89,90
Horned Owl	99,90
Hyper Final Match Tennis	89,90
Iron Man	89,90
Jumping Flash 2 dt	99,90
Jumping Flash 2 us	99,90
Legacy of Cain us	109,90
Macross XFX jp	129,90
Need for Speed	89,90
NFL Quarterback Club 97	89,90
Return Fire	89,90
NHL Face Off	89,90
NHL Powerplay 97 us	99,90
Olympic Games	79,90
Inside Soccer	89,90
Panzer General	89,90
Po ed	89,90
Project Overkill us	109,90
Resident Evil	89,90
Resident Evil Hintbook	49,90
Ridge Racer	89,90
Ridge Racer Revolution dt	99,90
Road Rash	89,90
Sampras Extreme Tennis	84,90
Sim City 2000	89,90
Soul Edge us	109,90
Soviet Strike	84,90
Space Hulk	89,90
Star Gladiator jp	139,90
Street Fighter Zero 2 us	109,90
Super Sam Racers	89,90
Tekken 2	99,90
Tekken 2 Hintbook	39,90
The Need For Speed	89,90
Tobal 1 jap	99,90
Tomb Raider	89,90
Toshinden 2	94,90
Track & Field	89,90
Williams Arcade Hits	59,90
wipEout 2097	94,90
Worms	79,90
Memory Card	49,00

Viewpoint89,90

Warhammer	89,90
-----------	-------

wipEout	89,90
Wing Commander III	99,90
Worms	89,90
Ascii Joystick	109,90
Ascii Joypad	99,90
Back up Memory 120 B	69,90
Crash Bandicoot Hintbook	49,90
CD-Reiniger	19,90
Joypad	54,90
Memory Card Plus	79,90
Negarc Pad	84,90
Mad Catz (Lenkrad mit Pedalen)	129,90
RGB-Kabel	29,90
Verlängerungskabel Joypad	29,90

Nintendo 64

Nintendo 64 + Marjo jp	599,00
Nintendo 64 + Mario us	599,00
Nave Race jp	249,90
Street Fighter Zero jp	209,90

Super Nintendo

Dawn Manu Mallard	129,90
FIFA Soccer '97 us	109,90
NBA Live 97	109,90
Schlumpfe 2	119,90
Street Fighter Zero 2 dt	129,90

SNES Rollenspiele

Robotrek us	89,90
Bahamut Lagoon	89,90
Big Sky Trooper us	89,90
Bramford us	89,90
Brandish us	119,90
Breath Of Fire 2 dt	109,90
Chrono Trigger us	129,90
Chrono Trigger Hint Book	39,90
Dragon View us	89,90
Dragons Quest VI jap	99,90
Earnbound	129,90
Chengis Khan 2 us	129,90
India us	129,90
Liberty Of Death us	129,90
Lord of Darkness us	89,90
Lufia 2 us	129,90
Lufia 2 Hintbook	49,90
New Horizons us	129,90
Nabungas Ambitions us	129,90
Paladins Quest us	109,90
Romance VI us	129,90
Secret Of Mana 3 jap	199,90
Secret of the stars us	119,90
Super Mario RPG us	129,90
Super Mario RPG jp	99,90
Super Mario Hintbook us	49,90
Terranlamp	119,90
Ultima: False Prophet us	119,90
Ultima: Ruins of Virtue us	119,90
Winner Gold	109,90
Worms	109,90

Mega Drive

FIFA Soccer 97	89,90
Int. Superstar Soccer	79,90
Nigel Mansell dt	89,90
NBA Live 97	89,90
NHL	89,90
Worms	89,90

Zeitschriften

Game Fun	17,00
PlayStation + CD engl.	25,00
Saturn + CD engl.	25,00
Sega T+T handbuch	15,00

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00
Jetzt bestellen bis 22.00 Uhr

Großhandel

Inland/Im- und Export nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45
Fax: 0711 / 6 13 80 7

Lieferbedingungen: Porto 8,- DM + 3,- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300,- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. *** Täglich Neuheiten *** Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Fon: 0711 - 613758 oder 616485

Dracula X

System PlayStation
 Hersteller Konami
 Erhältlich ab Dezember (Import)

Eine der bekanntesten und erfolgreichsten Spiele-Serien aus dem Hause Konami ist zweifellos die *Dracula*-Reihe. Auch hierzulande kamen einige der exzellenten Action-Jump&Run-

Games unter dem Titel *Castlevania* auf den Markt. So gehört beispielsweise das 1992 erschienene *Castlevania IV* bis heute zu den absoluten Genre-Highlights.

Nun schickt sich Konami an, die legendäre Serie auf Sonys 32-Bitter fortzusetzen. Wie bereits sämtliche Vorgänger ist auch *Dracula X* komplett in 2D-Grafik gehalten. Dank der PSX-Hardware werden neben phantastischer

Animation aller Beteiligten auch spektakuläre Lichteffekte geboten. Zahlreiche actiongeladene Spielabschnitte sowie eine fesselnde Storyline sollen den 32-Bit-Einstand der *Castlevania*-Serie zu etwas Besonderem machen. Im Land der aufgehenden Sonne wird das Game bereits im Dezember erhältlich sein. Über einen Deutschland-Release existieren es bis jetzt noch keine konkreten Pläne. ■



Bei *Dracula X* machen dem gepeinigten Vampirjäger eine Menge ausgefallener Kreaturen das Leben schwer

Amok/Scorcher

System Saturn
 Entwickler Scavenger
 Hersteller Sega
 Erhältlich ab Januar

Nach einer Reihe von Terminverschiebungen nähern sich die beiden ersten Saturn-Games der Software-Schmiede Scavenger endlich der Fertigstellung. Bei *Scorcher* handelt es sich um ein recht ausgefallenes Rennspektakel, das in ferner Zukunft spielt. Ausgefallenes Strecken-Design und hohe Spielbarkeit sollen diesen Titel zu einem Saturn-Highlight machen.

Wie *Scorcher* wurde auch das zweite Projekt der amerikanischen Entwickler bereits im vergangenen Jahr auf der Electronic Entertainment Expo vorgestellt. *Amok* ist ein 3D-Shoot'em-up, das unter der Meeresoberfläche spielt. Unzählige Feindkreaturen und zahlreiche Spielabschnitte machen *Amok* besonders für die Action-Fans unter den Saturn-Usern interessant. ■



Scorcher besticht durch eine interessante Spielidee, rasend schnelle 3D-Grafik und einen gelungenen Techno-Soundtrack



Explosiv! *Amok* bietet heiße 3D-Action tief unter der Wasseroberfläche



Die komplexe Landschaftsdarstellung besteht komplett aus Fraktalgrafik

DAS BESTE AUS DREI WELTEN

NEU!

AB 21. NOVEMBER AN IHREM KIOSK!

GAMES

Die neuesten Spiele auf dem Prüfstand. Aktuelle Previews und News aus der Welt der Spiele

SOFTWARE

Die neuesten Updates und Anwenderprogramme im Praxistest

HARDWARE

Einkaufsführer und Ratgeber für den Hardwaretschungel



24 SEITEN TIPS&TRICKS IM EXTRAHEFT

Das Extraheft mit Komplettlösungen für die schwierigsten Spiele, neuen Kniffen für Windows & Co. und den besten Internet-Seiten...

Testen Sie die ersten sechs Ausgaben von PC Total für DM 28,20 und als kleines Dankeschön von uns erhalten Sie, damit Sie beim Lesen so richtig entspannen können, die exklusive PC Total Tasse.



= ABO

DAS ABO

DM 28,20 (Inland).

Das Abonnement läuft ein halbes Jahr 6 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, sofern nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich widerrufen wird.

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

Bequem und bargeldlos durch Bankbuchung/Lastschriftverfahren

BIZ

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

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

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

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

Coupon ausschneiden und entsenden an:

X-plain Verlag
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Bug! Too

System Saturn
 Hersteller Sega
 Erhältlich ab Januar

Nach gut einem Jahr werden Saturns Jump&Runner mit der Fortsetzung des Insekten-Hits *Bug!* versorgt. *Bug! Too* bleibt dem bekannten dreidimensionalen Spielprinzip treu, stellt jedoch zwei weitere Charaktere vor, die der Spieler statt Bug steuern kann. Zum einen

wäre da eine Kreuzung aus einer Raupe und einem Hund, dessen Zunge fast genauso lang ist wie sein gesamter Körper und zum anderen eine zierliche Käfer-Dame. Der trockene Humor scheint also auch im Sequel nicht verloren gegangen zu sein. ■



Bug! Too ist sehr viel umfangreicher als das erste Abenteuer des grünen 32-Bit-Käfers. Die komplexen Spielabschnitte fordern echte Jump&Run-Profis



Die gerenderten Charaktere zeichnen sich durch witzige Animationen aus



news psx & sat

Mr. Bones

System Saturn
 Hersteller Sega
 Erhältlich ab Januar

Trotz ihrer Zugehörigkeit zum Nintendo⁶⁴-Dream-Team entwickelt Angel Studios momentan ein grafisch hochkarätiges Action-Jump&Run-Abenteuer für den Saturn, mit einem Render-Skelett in der Hauptrolle. Die ebenfalls gerenderten Zwischensequenzen

setzen neue Qualitätsmaßstäbe auf Segas-32-Bitter und machen neben der Vielzahl an Levels eine Teilung des Spiels auf zwei CDs unerlässlich. Auf der Flucht vor einer ganzen Horde Untoter kann Mr. Bones schon mal den ein oder anderen Knochen verlieren und hüpf manchmal nur noch auf seiner Wirbelsäule herum, bis er seine Beine wiedergefunden hat. Um sich zu verteidigen, stehen dem knöchernen Helden diverse Strahlenpistolen zur Verfügung. *Mr. Bones* ist ein interessan-

tes, wenn auch unkonventionelles Spiel, das frischen Wind ins Jump&Run-Genre bringt. ■



Batman Forever – The Arcade Game

System PlayStation/Saturn
 Hersteller Acclaim
 Erhältlich Dezember

Ein Jahr nach dem großen Kinoerfolg mit Val Kilmer präsentiert Acclaim ein rasantes Prügelspiel im *Final Fight*-Stil. Als gerenderter

Batman oder Robin können bis zu zwei Spieler gleichzeitig an den Start gehen, um Gotham City von Riddlers Handlangern zu säubern. Neben den obligatorischen Tritten und Handkantenschlägen verfügt das dynamische Duo über ein stattliches Repertoire an Spezialattacken, die von der Grafik-Engine mit zahlreichen Licht- und 3D-Effekten garniert werden. ■



M.C. GAME

Telefon 05 21 / 6 42 34

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	389,95
NeGCon	DV	84,95
3D Lemmings	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Golf	DV	84,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95
Adventures of Lomax	US	109,95
Andretti Racing	DV	84,95
Alone in the Dark	DV	99,95
Allen Trilogy	DV	89,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle Arena Toshinden	DV	79,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Chessmaster 3D	DV	84,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Cool Boards	JP	139,95
Crash Bandicoot	DV	i.V.
Crime Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	84,95
D	DV	84,95
Darkstalkers	DV	94,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95
Deathtrap Dungeon	DV	i.V.
Destruction Derby	DV	94,95
Descent	DV	84,95
Die Hard Trilogy	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Dragonheart	DV	84,95
Earthworm Jim 2	DV	94,95
Extreme Games	DV	84,95
Extreme Pinball	DV	59,95
F1	DV	99,95
Fade to Black	DV	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Final	DV	84,95
Frank Thomas Big H. Baseb.	DV	84,95
Gamblersaker	US	109,95
Goal Storm	DV	69,95
Gunship	DV	89,95
Horned Owl	US	114,95
Impact Racing	DV	79,95
In the Hunt	DV	84,95
Iron & Blood	DV	84,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Jumping Flash	DV	89,95
Jumping Flash 2	US	109,95
Kings Field	US	109,95
Killing Zone	DV	89,95
Krazy Ivan	DV	84,95
Lone Soldier	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	84,95
Megatudo 2096	JP	139,95
Moto X	DV	84,95
Mickeys Wild Adventure	DV	84,95
Motortoon Grand Prix 2	JP	139,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 2	JP	134,95
Namco Museum Vol. 3	JP	144,95
NBA in the Zone	DV	89,95
NBA Jam Extreme	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Full Contact	US	94,95
NFL Game Day	DV	94,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95

NHL Face Off	DV	84,95
NHL Powerplay Hockey 97	i.V.	
Ogre Battle	DV	124,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Overblood	JP	139,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
Pennant Race	US	109,95
Penny Racers	DV	84,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	89,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Pinball	DV	89,95
Pro F1	DV	89,95
Pro Pinball	DV	89,95
Project Overkill	DV	89,95
Psychic Detective	DV	84,95
Psychic Force	JP	119,95
Raging Skies	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Romance of the 3 Kingd. IV	US	109,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Siam'n Jam	DV	89,95
Slam Soccer	US	109,95
Shellscock	DV	74,95
Sim City 2000	DV	i.V.
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DV	84,95
Starblade Alpha	DV	59,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Street Fighter Alpha 2	DV	79,95
Street Fighter Zero 2	JP	139,95
Strike Point	US	94,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Tekken 2	DV	99,95
Tetris Plus	US	94,95
The Hive	US	99,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	i.V.
Time Commando	DV	84,95
Total No.1	JP	129,95
Tokyo Highway Battle	US	109,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Total NBA	DV	94,95
Track & Field	DV	94,95
Trilogy	US	109,95
True Pinball	DV	84,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal	DV	89,95
Victory Boxing	DV	i.V.
Viewpoint	DV	84,95
Virtual Golf	DV	84,95
Warhawk	DV	84,95
Williams Arcade Hits	DV	74,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WiPeOut 2097	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	79,95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole	DV	399,95
3D Lemmings	DV	84,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Alone in the Dark	DV	84,95
Athlete Kings	DV	84,95
Baku Baku	DV	94,95
Bases Loaded 96	US	89,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle A. Toshinden Remix	DV	94,95

Black Fire	DV	84,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Body Special	JP	99,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Clockwork Knight 2	DV	99,95
Creature Shock	US	114,95
Crime Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	84,95
Darius Gaiden	DV	89,95
Daytona USA	DV	49,95
Destruction Derby	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
D	DV	89,95
Earthworm Jim 2	DV	94,95
Euro 96 Soccer	DV	89,95
Exhumed	DV	89,95
Fatal Fury Real Bout	JP	149,95
F1 Challenge	DV	89,95
Fighting Vipers	JP	124,95
Gex	DV	84,95
Ghen War	DV	84,95
Guardian Heroes	DV	84,95
Gungnion	DV	84,95
Hang On 96	DV	99,95
Hattrick Hero	DV	59,95
High Velocity	US	109,95
In the Hunt	DV	89,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Johnny Bazookatone	DV	49,95
Keio 2	DV	84,95
Langrisser III	JP	109,95
Madden 97	DV	89,95
Magic Carpet	DV	59,95
Myst	DV	89,95
Mystaria	DV	89,95
NBA Action	DV	84,95
Need for Speed	DV	89,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	89,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Nights, Int. Controller	DV	139,95
Night Warriors	DV	104,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Panzer Dragon	DV	49,95
Panzer Dragon 2	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
PGA Tour Golf 97	DV	89,95
Pro Pinball	DV	84,95
Rayman	DV	89,95
Road Rash	DV	89,95
Romance of the 3 Kingd. IV	US	119,95
Sea Bass Fishing	DV	84,95
Sega Rally	DV	99,95
Shanghai: Triple Threat	US	79,95
Shellscock	DV	89,95
Shining Wisdom	DV	89,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Siam'n Jam	DV	89,95
Space Hulk	DV	89,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Story of Thor II	DV	84,95
Street Fighter Zero 2	JP	99,95
The Horde	DV	89,95
Theme Park	DV	59,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	i.V.
Tomb Raider	DV	89,95

True Pinball	DV	89,95
Ultimate	DV	84,95
Valhalla Valley Golf	DV	89,95
Virtua Cop	DV	139,95
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Fighter Kids	DV	84,95
Virtual Golf	DV	89,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	89,95
WipeOut	DV	89,95
World Adv. Military Comm. 2	JP	99,95
World Series Baseball 2	DV	84,95
World Wide Soccer 97	DV	89,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	89,95
WWF in your House	DV	84,95
X-Men	DV	89,95

SUPER NINTENDO:

Brain Lord	US	99,95
Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	DV	139,95
Civilization	US	129,95
Donald Duck in Maui Mallard	DV	139,95
Dragon View	US	89,95
Earthbound	US	129,95
FIFA 97 Gold Edition	DV	89,95
Front Mission	JP	79,95
Gunforce	DV	39,95
Hole in One Golf	DV	49,95



Illusion of Time	DV	109,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty or Death	DV	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
NBA Live 97	DV	89,95
New Horizons	US	129,95
Olympic Summer Games	DV	104,95
PGA Tour Golf 96	DV	69,95
Robotrek	US	99,95
Romancing Saga III	JP	89,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Sim City	DV	89,95
Soul Blade	JP	39,95
Super Fire Pro Wrestling	JP	49,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Terranigma	DV	109,95
Tetris Attack	US	89,95
Tetris & Dr. Mario	DV	69,95
Ultima: The False Prophet	US	129,95
Ultimate	US	139,95
Weapon Lord	DV	69,95
Worms	DV	99,95
Vizardry V	US	79,95

MEGA DRIVE:

Light Crusader	DV	119,95
Olympic Summer Games	DV	109,95
Worms	DV	99,95

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

M.C. GAME

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

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

Ayrton Senna Kart Duel

System PlayStation
 Hersteller Laguna
 Hersteller Gaps Inc.
 Erhältlich ab Dezember

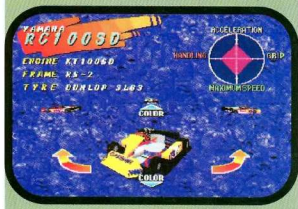
Dem am 1. Mai 1994 verstorbenen Formel-1-Fahrer Ayrton Senna ist Lagunas außergewöhnliche Kart-Simulation gewidmet. Bei diesem Game kann sich der geneigte PlayStation-User auf acht abwechslungsreichen Rennstrecken nach Herzenslust austoben. Die sehr schnelle und detaillierte 3D-Optik vermittelt einen echten Geschwindigkeitsrausch, während verschiedene Spielmodi für Langzeitmotivation sorgen sollen. Neben einem Championship- und Time-Attack-Modus haben die japanischen Entwickler sogar an eine Link-Option gedacht.

Ayrton Senna Kart Duel ist besonders für Fans der Formel-1-Legende eine lohnende Anschaffung.

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



Die rasante 3D-Optik des PlayStation-Renners vermittelt echtes Kart-Feeling



Die Karts verfügen zum Teil über stark unterschiedliche Fahreigenschaften



Afterburner

System Saturn
 Hersteller Sega
 Erhältlich als Import

Als *Afterburner* vor knapp neun Jahren in die Spielhallen kam, definierte dieses Game den Begriff 3D-Action neu. Anfang der neunziger Jahre folgten diverse Umsetzungen für die gängigen Heimkonsolen, darunter war sogar eine Konvertierung für NECs PC-Engine. Nostalgiker, die einen Saturn ihr eigen nennen, haben Grund zur Freude. Im Rahmen der *Sega Ages*-Reihe präsentiert der fernöstliche Software-Gigant ein 1:1-Remake des Arcade-Klassikers.

Zudem darf sich die fernöstliche Saturn-Fangemeinde seit einiger Zeit an 32-Bit-Fassungen des angestaubten Rennspielspektakels *OutRun* sowie an dem 3D-Shoot-'em-Up *Space Harrier* erfreuen. Hierzulande wird das Klassiker-Trio ebenfalls auf den Markt kommen. Daß die drei Games auf eine einzige CD gepreßt werden, ist jedoch aus Platzgründen relativ unwahrscheinlich.

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



Beyond the Beyond

System PlayStation
 Hersteller Sony
 Erhältlich ab Januar

Rollenspiel- und Adventure-Freunden stehen rosige Zeiten entgegen, denn Sonys neuester Genrevertreter im *Secret of Mana*-Stil wartet nicht nur mit sehr viel Story auf, sondern auch mit unzähligen Zaubersprüchen, Gegenständen und Überraschungen. Ob die umfangreichen On-Screen-Texte noch eingedeutscht werden, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

Momentan ist *Beyond the Beyond* im Fachhandel als US-Import erhältlich. Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 040 - 40 91 79



Die Niedlich-Grafik täuscht: *Beyond the Beyond* birgt knackige Rätsleinlagen



Im Laufe des Abenteuers begegnen dem Spieler einige mysteriöse Charaktere



Es ist möglich, das PSX-Abenteuer auf verschiedenen Wegen durchzuspielen

TOMB RAIDER-COMPETITION

Mit freundlicher Unterstützung der Firma Eidos Interactive (ehemals CentreGold), präsentieren wir in diesem Monat das große *Tomb Raider*-Gewinnspiel. Neben einer tollen *Tomb Raider*-Lederjacke gibt es zehn passende T-Shirts zu gewinnen.

**Preisfrage:
Wie heißt die
Heldin aus
Tomb Raider?**

Die Gewinne werden unter allen richtigen Einsendungen verlost, die uns bis zum 8. Dezember 1996 erreichen. Wir wünschen allen Teilnehmern Erfolg und viel Spaß mit *Tomb Raider*.

X-plain Verlag
Stichwort: Tomb Raider
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter von Eidos Int. und des X-plain Verlags dürfen nicht teilnehmen.

**TOMB
RAIDER**

CORE

Test 'n' Take Computer- & Videospiele

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

PlayStation 389,95

- A Train* dt 99,95
- Andreoli Racing dt 99,95
- Baphomets Fluch* dt 89,95
- Blam! Machinehead dt 89,95
- Blazing Dragons dt 99,95
- Burning Road* dt 59,95
- Bust a Move 2 dt 89,95
- Chronicles of the Sword* dt 109,95
- Crash Bandicoot* dt 89,95
- Davis Cup Tennis dt 89,95
- Die Hard Trilogy* dt 89,95
- Discworld (kompl. deutsch) dt 89,95
- Fade to Black dt 109,95
- FIA Formel 1 dt 59,95
- FIFA Soccer dt 99,95
- Gunship dt 89,95
- Jumping Flash 2* dt 89,95
- Namco Smash Tennis* dt 89,95
- NHL Hockey 97* EA 99,95
- Onside Soccer* dt 89,95
- Pete Sampras Tennis* dt 79,95
- Power Play Hockey* dt 89,95
- Poed* dt 89,95
- Projekt Overkill* dt 89,95
- Penny Racers dt 99,95
- Resident Evil dt 89,95
- Return Fire dt 89,95

Sim City 2000* dt 89,95

- Soviet Strike* 79,95
- Star Gladiator* dt 89,95
- Syndicate Wars* dt 99,95
- Tekken 2 dt 109,95
- Time Commando dt 84,95
- Tomb Raider* dt 89,95
- Tunnel B1* dt 89,95
- Warhammer: ... Rat* dt 89,95
- Warhawk dt 59,95
- Wing Commander III dt 89,95
- Wipe Out 2097* dt 99,95
- WWF Wrestlingmania dt 59,95

Saturn 444,-

- Alien Trilogy dt 99,95
- Blam! Machinehead dt 89,95
- Blazing Dragons dt 89,95
- Bust a Move 2 dt 69,95
- D* dt 69,95
- Darius 2* dt 84,95
- Dark Savior* dt 69,95
- Daytona Champ. Ed.* dt 89,95
- Destruction Derby dt 89,95
- Discworld dt 99,95
- Exhumed dt 89,95
- Fighting Vipers* 89,95
- Guardian Heros dt 89,95
- Gun Griffon dt 89,95

- Mystaria dt 99,95
- Need for Speed dt 84,95
- Nights + Pad dt 139,95
- Panzer Dragon 2 dt 89,95
- Road Rash dt 89,95
- Sea Bass Fishing dt 89,95
- SEGA Rally dt 89,95
- Shining Wisdom dt 89,95
- Sim City 2000 dt 79,95
- Skeleton Warriors* da 89,95
- Story of Thor 2 dt 89,95
- Streetfighter Alpha 2* dt 49,95
- Thempark dt 89,95
- ThreeDirtyDwarves dt 89,95
- Tomb Raider* 89,95
- Virtua Cop 2* dt 99,95
- Virtua Fighter Kids dt 89,95
- Worldwide Soccer '97 dt 99,95
- Worms dt 89,95
- WWF Wrestlingmania dt 59,95
- Virtual Open Tennis dt 99,95

SuperNintendo

- Donald in Maui Mallard dt 129,95
- Lufia* dt 119,95
- Terranigma* dt 119,95
- Theme Park us 59,95
- Tempest 2000 dt 69,95
- WhiteMan + 4 Sp.Act dt 69,95

Jaguar

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

Tunnel B1



89,95*



89,95*



99,95*



Lenkrad für Playstation

030-627 09 154

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



Rebel Assault 2

In Kürze wird mit *Rebel Assault 2* das PSX-Debüt von Factor 5 fertiggestellt. Die ergeizigen Wahlkalifornier konvertieren das Science-fiction-Epos nicht nur lieblos vom PC, sondern gestalten den Action-Hammer sowohl grafisch als auch spielerisch noch besser.



preview playstation

Hersteller: LucasArts
Entwickler: Factor 5
Genre: Action
Erhältlich: ab Dezember (Import)

Info



Mit *Ballblazer Champions*, ebenfalls für die PlayStation, hat Factor 5 bereits ein zweites heißes Eisen im Feuer. Das futuristische Arenensportspiel basiert auf LucasArts' 8-Bit-Computer-Klassiker und ist für das 1. Quartal '97 angekündigt.

W von C. Henning
 enn ein Spiel den Namen *Star Wars* tragen darf, muß schon ein enormer Aufwand dahinter stecken, um bei George Lucas nicht auf Mißfallen zu stoßen. Bei *Rebel Assault 2* wird sich dieser Aufwand u. a. in Form von Full-Motion-Video-Sequenzen widerspiegeln, deren Qualität die von VHS-Videos mühelos übertrifft und alles bisherige auf dem Videospielesektor in die Schranken verweisen wird. Zirka 60 Minuten Film

wurden für das PC-Original, das weltweit über eine Mio. Käufer fand, aufwendig remastered, und diese Stunde Vollbildvideo ist wohl auch der Grund, weshalb Factor 5 den Sternenkrieg nur auf zwei CDs realisieren konnte. Doch auch bei den 15 Leveln zwischen den Videosequenzen wird der große Aufwand deutlich. Die Stages sind zu einer zusammenhängenden Story verknüpft, die in den bereits erwähnten Videos illustriert wird. Obwohl mit Darth Vader und Admiral Ackbar nur

Schon jetzt setzt Rebel Assault 2 technisch neue PlayStation-Maßstäbe



Admiral Ackbar wurde eins zu eins aus dem dritten Film kopiert



Nach einem Fußmarsch durch eine imperiale Basis darf im Cockpit eines Frachters Platz genommen werden



Neben halsbrecherischen Flugsequenzen muß der mutige Sternenkrieger auch zu Fuß sein Können unter einem Stormtrooperhelm beweisen. Der Wald wird auf den traditionellen Speederbikes mit Tempo 220 durchquert

zwei Original-Charaktere aus den Filmen auftreten, werden Fan-Herzen dennoch höher schlagen. Spektakulärer als jemals zuvor dürfen X-Wings, Corellianische Frachter, Y-Wings, TIE-Fighter und Speederbikes durch verminte Asteroidenfelder, Bergwerksschächte und Wälder manövriert werden. Zuzüglich der vom PC-Vorbild bekannten Cockpit-Perspektive dürfen einige Level wahlweise auch aus der Außenansicht geflogen werden. In den einzelnen Abschnitten müssen entweder waghalsige Flugmanöver gemeistert werden oder imperiale TIE-Jäger mit den Laser-Waffen abgeschossen werden. (Protonen-Torpedos sind bislang nicht geplant.)

Sollte dem tapferen Sternenkrieger gerade kein fliegender Untersatz zur Verfügung stehen, macht er sich auf Schusters Rappen auf die gefährliche Suche zum Ausgang einer imperialen Basis. Diese *Virtua Cop*-ähnlichen Stages sollen in der Endversion mit einer Light Gun zu spielen sein.

Wie bereits angedeutet, dürfen sich Fans schon auf einen wahren Augenschmaus freuen, denn die FMVs sind nicht das einzig gelungene grafische Element. Jedes Raumschiff besteht in der PSX-Version zu 100 % aus Polygonen, was die Action ungleich flüssiger erscheinen lassen wird.

Wer die *Rebel Assault 2*-CDs in seinen Audio-CD-Player einlegen möchte, um den Oscar-gegrünten Klängen von John Williams zu lauschen, erlebt eine kleine Überraschung: Der pompöse Orchestersoundtrack fand auf der CD in dieser Form keinen Platz mehr, weshalb man bei Factor 5 den PlayStation-internen Soundchip bis aufs letzte schindet.

Amerikaner und Import-Freaks können *Rebel Assault 2* bereits auf ihre Weihnachtswunschzettel schreiben, während momentan noch kein offizieller Erscheinungstermin für Deutschland bekannt gegeben wurde. Ein ausführlicher Test wird in einer der kommenden Ausgaben folgen. ■



Die Full-Motion-Zwischenspanne entfachen beim Betrachter gleich Vorfreuden auf neue *Star Wars*-Filme

info



Die gelungenen Full-Motion-Video-Sequenzen dürfen *Star Wars*-Fans ruhig als Trostpflaster für die kürzlich erneut verschobenen Prequels der *Sternen-Saga* auffassen. Ebenso wie die bisher erschienenen Filme bieten sie eine sehr dichte Science-fiction-Atmosphäre.

Virtual On

Sega rüstet auf! Pünktlich zum Fest der Liebe präsentiert der japanische Software-Riese *Virtual On*, ein actiongeladenes Cyberspace-Spektakel.



Hersteller: Sega
Entwickler: AM3
Genre: Action
Erhältlich: ab Januar



Bildschirmfüllende Explosionen sind an der Tagesordnung



Neben gelungener 3D-Grafik zeichnet sich Segas neueste Arcade-Umsetzung durch hohe Spielgeschwindigkeit aus

Eine vielversprechende Umsetzung von Segas Arcade-Hit

O von K. Kock
 In Japan hat der ausgefallene Action-Automat längst eine eingeschworene Fangemeinde, hierzulande ist *Virtual On* leider nie offiziell in die Spielhallen gekommen. Zur Zeit arbeitet Segas Starprogrammierer-Team AM3 an der 32-Bit-Fassung des fern-östlichen Arcade-Hits.

Das Game bietet One-on-One-3D-Action pur, das Spielprinzip erinnert dabei ein wenig an *Cyberled* für der PlayStation. In einer abgegrenzten Arena treten jeweils zwei Kampfroboter gegeneinander an. Derer stehen acht verschiedene zur Auswahl, die sich nicht nur hinsichtlich ihrer Bewaffnung voneinander unterscheiden. Besonders in punkto Geschwindigkeit und Panzerung liegen Welten zwischen den Battlemechs. Um sich im Kampf zu behaupten, verfügen die Blechriesen über diverse Geschütze und eine Reihe effektiver Nahkampftackten. Zudem können sich die Roboter hinter Objekten wie Containern verschansen, um sich vor feindlichen Salven zu schützen.

Zwar kann die Saturn-Umsetzung grafisch nicht mit dem Model-2-Automaten mithalten, für Saturn-Verhältnisse ist die optische Gestaltung dennoch beeindruckend. Ob AM3s neuestes Werk auch spielerisch überzeugt, wird jedoch erst die fertiggestellte Version zeigen, die voraussichtlich in der kommenden *neXt Level*-Ausgabe zu einem Test vorliegen wird. ■

info



Bei der Arcade-Fassung von *Virtual On* manövriert der Spieler die Battlemechs mit zwei Joysticks durch die Szenarien. Ob die Saturn-Umsetzung Segas Mission-Stick unterstützt, oder ob ein völlig neuer Analog-Stick hierzulande auf den Markt kommen wird, steht bis zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest. In Japan erscheint eine derartige Peripherie zeitgleich mit *Virtual On*. Nach dem *NIGHTS*-Controller wäre das der dritte Analog-Stick für den Saturn.



Neben den acht Robotern, die gleich zu Beginn anwählbar sind, birgt *Virtual On* einige versteckte Charaktere



Feuer frei! Jeder der acht Kampfroboter verfügt über ein eigenes Arsenal an Fern- und Nahkampfwaffen

GAMERS POINT

PSX

- Metek Jacket 49,85
- Knights Wild Advent. 84,85
- Motor Toon GP 99,85
- Namco Classic Vol.2 99,85
- Namco Museum Piece 1 89,85
- NBA - In the Zone 79,85
- NBA Live 96 84,85
- NFL Game Day Football 89,85
- NFL Quarterback Club 96 89,85
- NHL Face Off Hockey 89,85
- Night Striker 49,85
- Off World Interceptor 79,85
- Olympic Games 84,85
- Olympic Soccer 89,85
- Panzer General 89,85
- Philosoma 59,85
- Pod 89,85
- Power Play Hockey 79,85
- Primal Rage 79,85
- Prime Goal 49,85
- Prime Goal Euro Ch. 89,85
- Pro Pinball 89,85
- Project Overkill 99,85
- Raven Project 89,85
- Raw Pursuit 89,85
- Resident Evil 99,85
- Return Fire 89,85
- Revolution X 79,85
- Ridge Race 59,85
- Romance o. l. King. 89,85
- Shellshock 69,85
- Shockwave Assault 69,85
- Sidewinder 89,85
- Silverload 89,85
- Skeleton Warriors 79,85
- Slam & Jam 89,85
- Slayer AD & D 89,85
- Space Griffon 69,85
- Starwinder 89,85
- Steel Harbinger 89,85
- Street Fighter Alpha 89,85
- Street Racer 89,85
- T-Mek 89,85
- Tekken 99,85
- Tekken 2
- Tennis Namco 89,85
- The Simpsons 89,85
- The X-File 89,85
- Tilt Pinball 79,85
- Total No. 1
- Top Gun 89,85
- Total Eclipse 69,85
- Transport Tycoon 89,85
- Tunnel B1 89,85
- Two Gee DeLuxe 89,85
- V-Tennis 69,85
- Virtual Boxing 89,85
- Viewpoint 89,85
- Viper 89,85
- Virtual Golf 89,85
- Virtual Open Tennis 89,85
- Williams Arcades Gr. Hits 89,85
- X-Men: Children o. l. Atom 89,85
- Zeltzeit 49,85

NeoGeo

- Alpha Mission 3 49,85
- Double Dragon 39,85
- Fatal Fury 2 59,85
- Galaxy Fight 69,85
- MaJong 39,85
- Power Spikes 39,85
- Puzzle 99,85
- Puzzled 59,85
- Rally Chase 49,85
- Riding Hero 39,85
- Samurai Shodown 49,85
- Savage Reign 99,85
- Soccer Slam 99,85
- Baseball 2020 39,85
- Sidekicks 2 79,85
- Sidekicks 2 99,85
- Viewpoint 44,85
- W. Heroes Perfect 99,85

SAT

- Super Ufo T. Joypad 29,85
- UFO Intr. 6 B. Joypad 79,85
- Joypad Verlaeng. 210cm 19,85
- 3D Lemmings 84,85
- Alien Trilogy
- Aquazone 94,85
- Baku Baku 59,85
- Black Fire 109,85
- Blazing Dragons 89,85
- Casper 94,85
- Clockwork Knight 2 49,85
- College Slam 109,85
- Criticom 99,85
- Cyberia 94,85
- Darius 99,85
- Dark Savior 89,85
- Daytona USA 99,85
- Deadly Sikes 104,85
- Delcon 5 74,85
- Demolition 89,85
- Discworld 84,85
- Earthworm Jim 2 69,85
- Endortun 89,85
- FI-Live Information 94,85
- Fantastic Pinball 59,85
- F. Thomas B. H. Baseb. 89,85
- Galactic Attack 79,85
- Galaxy Fight 79,85
- Geoblocks 79,85
- Gex 79,85
- Guardian Heroes 49,85
- Gun Griffon 84,85
- Gumbird 79,85
- Hebereke 2 89,85
- Int. Victory Goal 39,85
- Iron Storm 119,85
- King of Fighters 94 114,85
- Legacy of Kain 89,85
- Loderunner 89,85
- MagiC Carpet 89,85
- NBA Action Basketball 89,85
- NBA Jam T.E. 79,85
- Need for Speed 89,85
- Night Warriors 104,85
- Nights 89,85
- Niniku 49,85
- Olympic Games 84,85
- Panzer General 89,85
- Pebble Beach Golf 39,85
- Primal Rage 89,85
- Pro Pinball 89,85
- Raw Pursuit 89,85
- Revolution X 69,85
- Rise 2: The Resurrect. 89,85
- Romance of S. Kind. 124,85
- Sega Rally 94,85
- Shining Wisdom 89,85
- Skeleton Warriors 79,85
- Story of Thor 89,85
- Street Fighter Zero 79,85
- Street Racer 89,85
- Striker 96 94,85
- Suiko Enbo 69,85
- Suiko Enbo 2 89,85
- T-Mek 94,85
- Tilt Pinball 89,85
- True Pinball Land 89,85
- Virtual Cop 139,85
- Virtual Golf 89,85
- Samurai Showd. 59,85
- Virtual Open Tennis 89,85
- WWF Westmestiana 94,85
- X-Men: Child. o. l. 89,85

3DO

- Konsole 299,00
- Game Gun 69,85
- SNES-Adapter 29,85
- 6 Button Pad 39,85
- 8 Button Int. Pad 79,85
- Fightstick 135,85
- Battlesport 89,85
- Bladeforce 49,85
- Captain Quaker 59,85
- Corpse Killer 99,85
- Cyberia 49,85
- Escape f. Monster Manor 49,85
- Fifa Soccer 49,85
- Flying Nightmares 49,85
- Gex 49,85
- Hell 49,85
- Immerency 49,85
- Incredible Machine 49,85
- Killing Time 49,85
- Mega Race 39,85
- Microcosm 29,85
- Myst 89,85
- Road Interceptor 49,85
- Out of this World 49,85
- Pataank 49,85
- Panzer General 49,85
- Poed 49,85
- Primal Rage 89,85
- Psychic Detective 99,85
- Quarantine 44,85
- Return Fire 2 59,85
- Return Fire 79,85
- Rise of the Robots 99,85
- Samurai Showdown 49,85
- Scramble Cobra 89,85
- Slam & Jam 49,85
- Slayer 2 - Deathkeep 89,85
- Slayer 64,85
- Soccer Kid 49,85
- Space Hulk 59,85
- Space Pirates 89,85
- Star Control 2 49,85
- Starblade 89,85
- Stellar 7 49,85
- Supreme Warrior 89,85
- Syndicate 84,85
- Theme Park 49,85
- Total Eclipse 39,85
- Virtualoo 79,85
- Who Shoot J. Rock 49,85
- Wing Commander 3 84,85
- World Cup Golf 39,85

32X

- Chaotix 49,85
- Best 36 Holes 49,85
- Motorcross Champ. 49,85
- NBA Jam T.E. 49,85
- Space Harrier 49,85
- Star Wars 49,85
- Virtual Racing 2 49,85
- WWF Raw 49,85

SNES

- Konsole geb. 99,85
- Action Replay 3 79,85
- Ascii Joypad 19,85
- Breath o. Fire 2 114,85
- Chrono Trigger 134,85
- Demons Crest 99,85
- D.K. Country 111,85
- D.K. Country 2 112,85
- Illusion of Time 109,85
- Int. S.S. Soccer 2 129,85
- Kwiler Winkl 89,85
- Lost Vikings 2 104,85
- Lutia 2 144,85
- Olympic Games 99,85
- Romance 4 89,85
- Mario World 2 109,85
- Toy Story 119,85

MD

- Action Replay Pro 79,85
- Boogerman 59,85
- Castlevania N.G. 79,85
- Dune 2 109,85
- Dynastie Headdy 49,85
- Ecco I. Dolphin 2 49,85
- König der Löwen 49,85
- Madden Football 49,85
- PGA Tour 96 69,85
- Sonic & Knuckles 39,85
- Sonic 3 39,85
- Yogi Bear 39,85

GB

- Farbig Game Boy 99,85
- Dschungelbuch 49,85
- Duck Tales 2 49,85
- Hugo 64,85
- Kirb. Pinball Land 89,85
- NBA Jam T.E. 49,85
- Ride On 49,85
- Samurai Showd. 59,85
- Space Invaders 49,85
- Tiny Toon 2 49,85
- WWF Superstars 49,85

JAG

- Bubsy 59,85
- Cybermorph 19,85
- Flop Out 59,85
- Hover Strike 59,85
- Kasumi Ninja 99,85
- Missile Com. 89,85
- Raiden 99,85
- S. Soccer 99,85

- ab September 96 -
- geballte Videospielepower -

- Gamers Point -
- Videospiele & Multimedia -
... wo sonst!

Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei
* = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofolio - ca. 1000 geb. Games, auch ältere Titel
- Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versendet -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbaulen, kein Problem -
- Untreue Warensendungen werden nicht angenommen - Ladungspreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung, Ansprechpartner: Tropf, Oliver
Fax Bestellungen: 0721 - 811 752

Kriegsstraße 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 3 39 44 0721 - 3 39 45



Command & Conquer



Das strategielastige Kriegsspiel **Command & Conquer** schlug auf dem PC-Markt ein wie eine Bombe und verkaufte sich europaweit rund 250.000mal.

Hersteller: Virgin
 Entwickler: Westwood
 Genre: Action/Strategie
 Erhältlich: ab Dezember



preview psx & sat

info



Nach jeder Mission werden FMV-Zwischensequenzen gezeigt, die nicht nur für die nötige Atmosphäre sorgen, sondern vielmehr hilfreiche Informationen über kommende Angriffsziele und die Stärke des Feindes liefern. Die Steuerung per Joypad ist wie schon damals beim MD-Vorgänger, *Dune II*, nicht ganz unkompliziert, eine Maus ist deshalb besonders für geübte Spieler beinahe unerlässlich.

D von T. Hellwig
 Die Grundidee dieses strategischen Kriegsspiels ist denkbar einfach und von zahlreichen vergleichbaren Brettspielen (z. B. *Panzer-schlacht*) abgeleitet. Zwei feindlich gesinnte Kriegsparteien kämpfen von ihren Basen aus um Bodenschätze und die Vernichtung des Gegners. Zunächst stehen dem Spieler, der durch eine gute Intro eingestimmt wird, lediglich ein Baupanzer, ein Hauptquartier, wenige Soldaten sowie eine Handvoll Geld zur Verfügung. Das umliegende Territorium ist zu Beginn noch verdeckt, es muß auf der Suche nach des Gegners Basis Stück für Stück erkundet werden. Während man sich in den ersten Missionen mit einer recht geringen Zahl von Soldaten, Panzern, Raketen etc. begnügen muß, können später durch das Erbauen von Fabriken, Raffinerien und Silos, Raketentürmen und ähnlichem Kriegsgerät wahre Heerscharen samt umfangreichem Fuhrpark zum Einsatz gebracht werden. Das A und O des Spiels ist der strategisch und taktisch gut abgestimmte Wechsel zwischen Angriff, Basisausbau,

Produktion neuer Waffen, Rohstoffabbau und natürlich Verteidigung.

Dank übersichtlicher Anzeigen und praktischer Handhabung der Menüs sowie des hohen Spielanreizes zeigt sich *Command & Conquer* schnell als freizeitraubender Spaß, der sogar mehrere Personen vor dem Schirm zu fesseln vermag. Äußerlich unterscheiden sich die 32-Bit-Fassungen kaum vom erfolgreichen PC-Pendant, was viel erhoffen läßt und Strategie-Fans sicherlich aufhorchen lassen wird. ■

Der PC-Hit für potentielle Heimgeneräle mit Next-Generation-Konsolen



Wie erfolgreich der heimische Kleinkrieg im zuvor absolvierten Level abgelaufen ist, zeigt diese Übersicht

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise, können abweichen

SONY PLAYSTATION

- Sony Playstation dt. 389,-
- Pad 59,90
- Padverlängerung 24,90
- Negcon dt. 49,90
- Memorycard 49,90
- Memorycard Plus 89,90
- Link-Kabel 49,90
- RGB-Kabel 39,90
- Gamebuster dt. 89,90
- Lenkrad + Pedale 149,90
- Alien Trilogie e.PAL 89,90
- Destruc. Derby 2 dt. 99,90
- Andretti Racing dt. 89,90
- Time Commando dt. 89,90
- Tunnel B1 dt. 89,90
- Return Fire dt. 99,90
- Road Rash dt. 89,90
- Blam Mashineh. dt. 89,90
- FORMEL 1 dt. 109,90
- Need for Speed dt. 89,90
- Street Fighter AL. 2 89,90
- Resident Evil PAL 89,90
- Bubble Bobble dt. 89,90
- Baphomets Fluch dt. 89,90
- R.R. Revolution dt. 99,90
- Discworld kompl. dt. 89,90
- NHL 97 dt. 89,90
- Po. ed dt. 99,90
- A-Train dt. 99,90
- Transport Tycoon dt. 99,90
- NHL Powerplay dt. 89,90
- Crash Bandicoot dt. 109,90



Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise, können abweichen

GUT INFORMIERT IN DIE ZUKUNFT

NEU NEU NEU NEU NEU

Sony Playstation Video
Sofort lieferbar, monatlich neu

Video Nr.4 auf dem Cover:
Tunnel B1, Smash Tennis, Project Overkill, Toplan Shooter, Samurai Showdown 3, u.v.m.

SOFORT BESTELLEN
60 MIN. VORH.
NUR 19,90 DM



Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 11:
Crash Bandicoot, Broken Sword, Die Hard u.a.

Ab 13.11 Ausgabe 12 bei uns erhältlich!!!

Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von:
Wipeout 2097, Destruction Derby 2, Monster Truck u.a



von
24,90 DM
zgl. Versandk. 9,- DM



Saturn Magazine
Sofort lieferbar, monatlich neu

Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis
von
24,90 DM
zgl. Versandk. 9,- DM

SATURN

- Gamebuster dt. 89,90
- Adapter us. / jap. 59,90
- Memory Backup 89,90
- RGB Kabel 49,90
- Pad Verlängerung 24,90
- Sega Rally dt. 99,90
- Worldw. Soccer dt. 89,90
- V. Fighter Kids dt. 89,90
- Sim City 2000 dt. 99,90
- Mysteria dt. 99,90
- Tunnel B1 dt. 89,90
- Gun Griffon dt. 89,90
- Tom Raider dt. 99,90
- X-Men dt. 89,90
- Shining Wisdom dt. 89,90
- Alien Trilogie e.Pal 99,90
- Discworld dt. 99,90
- Fifa Soccer 97 dt. 99,90
- Road Rash dt. 99,90
- Street Fighter Al. 2 99,90
- Fighting Viper dt. 99,90
- Destruction Derby dt 89,90
- NFL Quarterback 99,90
- P. Dragoon 2 dt. 89,90
- Theme Park dt. 89,90
- Need for Speed dt. 99,90
- NHL Powerplay dt. 89,90
- Rayman dt. 99,90
- F1 Live 99,90
- Nights dt. inkl. Pad 129,90
- Story of Thor 2 dt. 89,90
- Exhumed dt. 99,90

NINTENDO 64 US. AB ANFANG NOVEMBER LIEFERBAR

Internetadresse: <http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandk. 10,90 DM

0201 / 7777235

FIFA Soccer '97



Traditionell beglücken die Programmierer von EA Sports die Menschheit jährlich mit einem Update ihrer Sport-Titel. *FIFA Soccer '97* ist das Produkt jahrelanger Erfahrung in der Analyse und der Präsentation des Fußballsports.



Unter den Kameraperspektiven stehen auch einige zur Auswahl, die zwar detaillierte Ansichten der Polygon-Kicker anbieten, aber für einen konstruktiven Spielaufbau unbrauchbar sind

preview playstation

info



In einem Menü können die Lautstärken der verschiedenen Soundausgaben, wie Musik, SFX und Sprache, unabhängig voneinander eingestellt werden.

Die Aufstellungen der Vereins- und Nationalmannschaften und die Zusammensetzungen der nationalen Ligen entsprechen denen der Saison 1995/96. Eine Saturn-Version ist in Arbeit.

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Sport
Erhältlich: ab Januar

F von M. Häntsches
FIFA Soccer '96 ist umstritten: Die einen halten es für die beste 32-Bit-Fußballsimulation und stellen besonders die umfangreichen Optionen heraus, die anderen bemängeln eine ungenaue Steuerung der Spieler und sehen den Schwerpunkt zu stark auf die Präsentation gesetzt. Das 97er Update verspricht, alle vermeintlichen Schwachpunkte hinter sich zu lassen und durch komplett neue Programm-routinen, aufwendige Animationen und ein überarbeitetes Gameplay alle Kritiker verstummen zu lassen.

Neben den aktualisierten Spielerdaten und einer perfektionierten Polygongrafik ist die interessanteste Neuerung, daß die Partien wahlweise auf dem Rasen oder in der Halle ausgetragen werden können. Durch die geringere Feldgröße und die Banden in der Halle entsteht dabei ein wesentlich dynamischerer Spielablauf mit zahlreichen Torchancen. Besonders für

Routiniers des digitalen Fußballspiels ist das ein besonderer Anreiz, da sie dabei komplett umdenken müssen. Auch der Kommentar wurde wesentlich umfangreicher gestaltet und wirkt intelligenter und mehr spielbezogen als in der 96er Version.

Wie aussieht, lohnt sich auch für Besitzer von *FIFA Soccer '96* das Warten auf das neue Spiel, denn Electronic Arts gibt sich wahrlich große Mühe, ein möglichst perfektes Produkt abzuliefern. ■

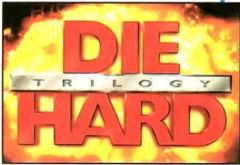
Ein Update, das keine Wünsche offenlassen sollte



Passend zur Winterpause der Bundesliga wird *FIFA Soccer '97* um einen Hallenturnier-Modus ergänzt



CRASH BANDICOOT



DIE HARD STATION



DESTRUCTION DERBY II

Beispiel 1: Sony Playstation
 + 2tes Joypad
 + Memory Card **DM 29,-**
 monatlich bei 24 Monaten
 + Crash Bandicoot

Beispiel 2: Sega Saturn
 + 2tes Joypad
 + Worldw Soccer **DM 34,-**
 monatlich bei 24 Monaten
 + Tomb Raider

► ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13,9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.
 Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500,-. Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

PLAYSTATION		SATURN	
Grundgerät dt	389,00	Grundgerät dt	429,00
Umbau für Import-CD's	119,90	Game-Buster	89,90
Der Umbausatz dt	79,90	Game Buster PC-Karte	89,90
Game Buster dt	89,90	Adapter für Import CD's	59,90
Joypad (Sony)	59,90	Joypad (Sega)	44,90
Joypad (ASCII)	69,90	Joyboard (Sega)	89,90
Joypad NeGcon (Namco)	79,90	Lenkrad (Sega)	129,90
Joyboard (ASCII)	119,90	Mission Stick	149,90
Lenkrad (Mad Catz)	159,90	Umbau dt./us./jp	79,90
Memory Card	49,90	Actua Golf dt	99,90
Memory Card (8MEG)	79,90	Alien Trilogy pal	99,90
RGB-Scart-Kabel	49,90	Athlete Kings dt	89,90
A-Train dt	99,90	Blackfire dt	89,90
Alien Trilogy dt	99,90	Blam! Machinehead	89,90
Andretti Racing dt	89,90	Bubble Bobble dt	89,90
Blam! Machinehead dt	89,90	Bust a Move 2 dt	79,90
Broken Sword dt	89,90	Crusader no Remorse dt	99,90
Chronicles o.t. Sword dt	89,90	Darius II dt	89,90
Crash Bandicoot dt	109,90	Diskworld dt	89,90
Crashies o.t. Sword dt	89,90	Dragonheart dt	99,90
Darkstalkers dt	89,90	Exhumed dt	99,90



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

NINTENDO 64

Grundgerät us RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil.

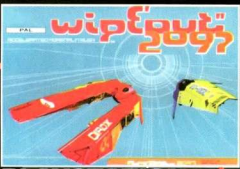
SUPER NES

Donkey Kong III	134,90
Lost Vikings II dt	109,90
Lufia II dt (Dez)	114,90
Schlümpfe - Teil II dt.	139,90
Tertris Attack dt	89,90
Terranigma dt	119,90
Umbau 50/60Hz	99,90

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

ARJAY GET YOUR GAMES

0221-121067



WIPEOUT 2



TEKKEN II



SUPER NES TERRANIGMA

PLAYSTATION		SATURN	
Davis Cup Tennis dt	89,90	Eurosoccer 96 dt	99,90
Destruction Derby II dt	99,90	F1-Racing dt	89,90
Die Hard Trilogy dt	89,90	Ghen War dt	109,90
Dragonheart dt	99,90	Gun Griffon dt	99,90
Ecstatica dt	99,90	Ironman dt	89,90
Formula 1 dt	109,90	John Madden 97	89,90
Gun Law-Horned Owl dt	99,90	Mr. Bones dt	99,90
Iron & Blood dt	89,90	Night Warriors dt	99,90
John Madden 97 dt	89,90	Nights & Analogstick dt	149,90
Jumping Flash 2 dt	89,90	NBA Action dt	99,90
Killing Zone dt	89,90	NFL Quarterback Club dt	99,90
Micro Machines III dt	89,90	NHL-Hockey 97 dt	99,90
Myst dt	89,90	Offensive dt	99,90
Namco Museum Vol 2 dt	99,90	Olympic Games dt	84,90
NFL Quarterback Club dt	89,90	Olympic Soccer dt	84,90
Offensive dt	99,90	Panzer Dragon Zwei dt	109,90
PGA Tour Golf 97 dt	89,90	Power Play Hockey dt	89,90
Power Play Hockey dt	84,90	Pro Pinball - The Web dt	89,90
Project Overkill dt	99,90	Project Overkill dt	99,90
Puzzle Bobble dt	69,90	Samparas Tennis dt	99,90
Raging Skies dt	89,90	Sega Rally dt	109,90
Raven Project dt	89,90	Sega Flash dt	99,90
Resident Evil pal/ dt	89,90	Space Hulk dt	99,90
Samparas Tennis dt	89,90	Story of Thor 2 dt	99,90
Soviet Strike dt	89,90	Swagman dt	89,90
Space Hulk dt	89,90	Three Dirty Dwarves dt	89,90
Swagman dt	89,90	Tomb Raider dt	109,90
Tekken II dt	109,90	Tunnel B1 dt	99,90
Time Commando dt	89,90	Virtua Fighter Kids dt	89,90
Toshinden II dt	99,90	Virtua Fighter II dt	119,90
Tunnel B1 dt	99,90	Virtual Golf dt	99,90
Virtual Golf dt	99,90	World Series Baseball dt	99,90
Wipe Out 2007 dt	99,90	World Wide Soccer dt	109,90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP		AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDANSCHREIBE

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

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

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

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN
 Ebertplatz 2 - 50668 Köln
 Fon: 0221-12 53 93
 Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300,- senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerung, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

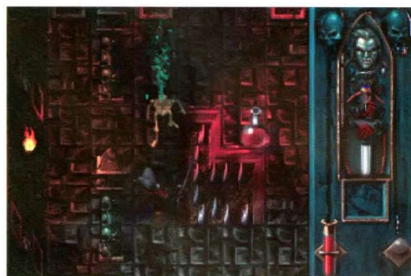
Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen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

Blood Omen: Legacy of Kain



Ein Vampir auf der Suche nach seiner sterblichen Existenz spielt die Hauptrolle in Crystal Dynamics' ‚gothischem‘ Action-Adventure. Drastische Kampfszenen und eine düstere Storyline versprechen gruselige Unterhaltung.

Hersteller: Crystal Dynamics
Entwickler: Silicon Knights
Genre: Action-Adventure
Erhältlich: ab Januar



Durch die aufwendigen Licht- und Schatteneffekte wirken die Dungeons besonders stimmungsvoll



Das mit Blut gefüllte Reagenzglas zeigt stilgerecht die ‚Lebensenergie‘ des Vampirs an

A von M. Häntsch
 Is der Adelige Kain einem hinterhältigen Attentat zum Opfer fällt, wünscht er sich noch vor seinem letzten Atemzug nichts sehnlicher, als Rache an seinen Peinigern zu nehmen. So geht er in faustischer Manier auf einen Handel mit dem Zauberer Mortanius ein, der ihm die Chance zur Rückkehr in die Welt der Lebenden bietet. Er muß fortan als Vampir durch die magische Welt von Eldrich wandern – ruhelos auf der Suche nach Blut und einem Weg zurück in das Diesseits.

Das Spielgeschehen wird gewöhnlich aus der Vogelperspektive dargestellt und erlaubt jederzeit eine Korrektur des aktuellen Bildschirmchnittes. Ist der Held anfangs nur mit einem Schwert ausgerüstet, kann er auf seinen Streifzügen durch alte Gemäuer und eine große Oberwelt Zaubersprüche einsammeln und diese im Kampf gegen Skelette, Zombies und andere Untote einsetzen. Die Gestalt des Vampirs erlaubt ihm dabei, sich in verschiedene Formen zu verwandeln. So kann er als Wolf durch die Wälder jagen, sich als Fledermaus in die Lüfte schwingen oder in Form eines Nebels durch Schlüssellocher schweben. In traditioneller Puzzle-Manier müssen während des Spiels zahllose Schalter umgelegt und deren Wirkung analysiert werden, um den Weg durch die labyrinthartigen Level zu finden.

Freunde phantasielastiger Gruselgeschichten dürfen sich mit *Legacy of Kain* auf ein Spiel genau nach ihrem Geschmack freuen. ■

info



Besonders aufwendig gestaltet sich die Präsentation des Spiels: Mit über 20 Minuten FMV-Sequenzen in ausgezeichneter Qualität und unzähligen Sprachsamples wird eine dichte Horror-Atmosphäre erschaffen, die mitunter recht blutige Intermezcos beinhaltet. Eine Saturn-Version ist ebenfalls in Arbeit.

preview playstation

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspiele Hier!

SNES	
Action Instinct	Dt. 99
Asterix & Obelix	PV 119
Breath of Fire 2	Dt. 109
Bomberman 2	Dt. 69
Bomberman 3	Dt. 99
Bomberman 4	Jp 179
Batman Forever	Dt. 99
Civilisation	US 129
Chrono Trigger	US 144
Donkey Kong 2	GV 109
Donald in Maui Mail	Dt. 129
Demolition Man	Dt. 99
Earth Worm Jim	Dt. 129
Final Fantasy 3	US 149
Final Fight 3	Dt. 109
Front Mission 2	Jp 149
FIFA Soccer '97	Dt. 119
Hebereke Popon 2	Dt. 99
DOV 109	
Lufia	Dt. 109
Lufia 2	US 139
Mega Man X3	Dt. 99

Sega Saturn	
Alien Trilogy	Dt 94
Adhlet Kings	Dt 94
Blood Omen	US 119
Battle Monster	Dt 79
Blazing Dragons	Dt 89
Burn Cycle	Dt 99
Casper	Dt 94
Crusader no Remorse	US 119

VIRTUA COP 2	JP 119
Virtua On	JP 119
Virtua Fighter Kids	Dt 69
Worldwide Soccer	Dt 99
Actua Golf	US 119
Wing Commander 3	US 119
WWF in your House	Dt 94
Wing Arms	Dt 69
Worms	Dt 79
X Men	Dt 99
X Men	Dt 99
Sega Saturn mit Sega Rally	485
Action Replay 3 in 1	Dt 89

Sony Playstation	
Allied General	US 119
Actua Golf	Dt 94
Alien Trilogy	Dt 94
A IV Evolution	Dt 99
Baphomets Fluch	Dt 89
Bequond the Bequond	US 119
Blazing Dragons	Dt 89
Burning Road	Dt 94

Lomax	US 119
MK Trilogy	US 119
Magic the Gatering	Dt 89
Myst	Dt 89
Mega Man X 3	Dt 94
NBA Hang Time	Dt 89
NBA Jam Extreme	Dt 89
NFL Face Off 97	US 119
Need for Speed	Dt 94
Ogre Battle	Jp 129
Reside Soccer	Dt 89
Psychic Force	Jp 129
Polopocoris	JP 129
Policenauts	JP 139
Pete Sampras Tennis	Dt 89
Poed	Dt 94
Pro Pinball the Web	Dt 94
Project Overkill	Dt 89
Pandemonium	Dt 89
Raging Skies	Dt 99
Return Fire	Dt 89
Reloaded	US 119
Rebel Assault 2	US 119
Resident Evil	Dt 89
Resident Evil 2/Bio Hazard 2	JP 139
Road Rash	Dt 94
Sim City 2000	Dt 89
Star Gladiators	US 119
Shadow Struggle	JP 129
Space Hulk	Dt 94
Superstar soccer	Dt 94
Super Sonic Racers	Dt 89
Soviet Strike	Dt 89
Skeleton Warrior	Dt 89
Streetsfighter Alpha 2	Dt 94
Syndicate Wars	Dt 89
Soul Edge	US 119
Toshinden 2	Dt 99
Time Commando	DT 89
Transport Tycoon	Dt 94
Thunderhawk 2	Dt 79
Tekken 2	Dt 109
Tomb Raider	Dt 94
Time Commando	Dt 89
Tilt	Dt 89
Theme Park	Dt 94
Track & Field	Dt 94
Tunnel B1	Dt 89
Tobal Nec 1 mit F.F. 7 Demo	JP 129

Mehr Sport ist Mord je 89 DM
NHL 97 • NBA 97 • FIFA 97 • PGA 97 • J. Madden 97

FI: 99,- • Andreotti Racing: 94,- • WWF in y. House: 89,- • Pete Sampras Tennis: 89,- • Senna Kart: 89,-

Command & Conquer	US 119
Dark Savior	US 119
Duam	US 119
Daytona Champion Ed.	US 119
D	Dt 89
Destruction Derby	Dt 89
Discworld	Dt 89
Exhumed	Dt 89
Fatal Fury Real Bount	JP 139
Fighting Vipers	US 119
Hexen	Dt 94
Highway 2000	Dt 99
Iron & Blood	Dt 99
Iron Storm	US 119
King of Fighter 95	JP 129
Lunar	US 119
Magic the Gatering	Dt 94
Mr. Bones	Dt 94
Mystaria	Dt 99
NHL Powerplay Hockey	Dt 99
Nightwarrior	Dt 94
Nights mit Pad	Dt 129
NBA Jam Extreme	Dt 94
Need for Speed	Dt 94
Olympic Soccer	Dt 89
Olympic Games	Dt 89
Panzer Dragon 2	Dt 99
Panzer General	Dt 99
Pro Pinball	Dt 89
Return Fire	Dt 89
Road Rash	Dt 94
SONIC the Fighters	JP 119
Space Hulk	Dt 94
Scorch	US 119
Soviet Strike	Dt 89
Skeleton Warriors	Dt 94
Starfighter 3000	Dt 79
Streetsfighter Alpha	Dt 94
Tomb Raider	Dt 99
Toshinden	Dt 79
Three Dirty Dwarves	Dt 94
Toshinden Ura	JP 129
Tunnel B1	Dt 94
Ultimate MK	JP 99
Victory Goal 96	JP 119

Nintendo 64

RGB Kabel	39
RGB Umbausatz incl. Booster	39
US/Japan Umbau	19
farbig Control Pad	79
Control Pad	69
Nintendo 64 Guide	24
Mario 64	149
Pilotwings	JP 199
Wave Race	JP 199
Cruisin USA	JP 199
Shadow of Empire	JP 199
Ultimate MK	US
Action Instinct	US

Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau	89
Sony PSX Bausatz	79
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	79
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	69
Sonstige Umbauten/Reparaturen auf Nachfrage	

Batman Forever Choin	Dt 94
Casper	Dt 94
Crash Bandicoot	Dt 109
Cronicles of Sword	Dt 89
Crow	Dt 94
Cheesy	US 119
Dark Stalker	Dt 94
Deadly Skies	Dt 94
Destruction Derby 2	Dt 99
Disruptor	Dt 89
Dragon Heart-Fire&Steel	Dt 89
ESPN Extreme Games 2	US 119
Firo & Klawd	Dt 94
Final Fantasy 7-12/96	JP 129
Final Doom	Dt 89
Fade to Black	Dt 89
Gunship 2000	Dt 94
Hexen	Dt 89
Horned Owl	Dt 94
In The Hunt	Dt 94
Iron & Blood	Dt 89
Jewels of Oracle	Dt 89
KI Fighting Illusion	JP 129
King of Fighters 95	US 119

Mechwarrior 2	Dt 109
Mega Man 7	Dt 109
NHL Hockey 97	Dt 119
NBA Live '97	Dt 119
Operation Starfish	Dt 59
Parodius 3	JP 179
Primal Rage	Dt 99
Pinocchio	Dt 129
Rock'n Roll Racing	Dt 89
Super Turrican 2	Dt 89
Syndicate	Dt 69
Sim City	Dt 79
Secret of Evermore	Dt 109
Secret of Mana 2	Jp 199
Superstar Soccer deluxe	Dt 129
Super Mario RPG	US 139
Street Racer	Dt 59
Streetsfighter Alpha 2	Dt 129
Terranicia	Dt 119
Tetris Attack	Dt 109
Time Cop	Dt 109
Theme Park	Dt 109
Tetris & Dr. Mario	Dt 89
Urban Strike	Dt 89
Ultimate MK	Dt 129
Waterworld	Dt 109
Worms	Dt 119
Weapon Lord	Dt 129
WWF Wrestlingmania	Dt 119
Yoshi's Island	Dt 119
Gebrauchtspiele schon ab 19	
Action Replay 3	Dt 89

Zeitschriften	
EGM/EGM 2	je 12
Gamefan	12
Playstation Magazin	22
Blood Games	9,90
Players Guide	auf Anfr.

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

Spezial Sony Playstation
hier könnt ihr alles drauf spielen
nur 469,90

SPEZIALUMBAU PSX
ohne Vorbooten
nur 99,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegfelder Str.75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahnner Promenade 47
neben A-Z

PRENZLBERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

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

Star Gladiator

Hersteller: Virgin
Entwickler: Capcom
Genre: Prügelspiel
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 10 Kämpfer
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: Ende Nov.



Star Gladiator wartet, wie die meisten Beat 'em Ups von Capcom, mit brillantem Gameplay auf. Zudem tragen Innovationen wie die spektakulären Plasma-Combos zur Spieltiefe bei

test
playstation

info



In punkto Charakter-Design unterscheidet sich *Star Gladiator* stark von anderen Capcom-Prügelspielen. Dafür sind die Game-Mechanics denen von beispielsweise *Street Fighter Alpha* nicht unähnlich.
Memory-Card: Sämtliche Controller-Settings und High-scores lassen sich abspeichern.

Nach unzähligen 2D-Prügelspielen mag nun auch Capcom den Schritt in die heißumkämpfte dritte Dimension der Beat 'em Ups. Der neueste Titel der *Street Fighter*-Macher trägt den Titel *Star Gladiator* und ist, um es vorwegzunehmen, ein Leckerbissen für alle Genre-Anhänger.

Zehn vielseitige Kämpfer steigen in den virtuellen Ring, jeder besitzt eine individuelle Bewaffnung und zeichnet sich durch diverse Spezialattacken aus. Diese sind grafisch meist aufwendig in Szene gesetzt und in der Regel recht durchschlagskräftig. Natürlich können die kosmischen Haudegen auch auf ein breites Spektrum an normalen Tritten, Hieben und Würfen zurückgreifen. Zudem kann jeder der Kämpfer seinem Gegenüber mit einer besonders



spektakulären Konterattacke zu Leibe rücken, perfektes Timing ist für diese Techniken unerlässlich. Ebenfalls stehen dem Spieler sogenannte Plasma-Combos zur Verfügung. Diese haarsträubenden Special-Moves sind jedoch relativ schwer auszuführen. Dank der gelungenen Steuerung, die nahezu alle Capcom-Games auszeichnet, behält der Spieler stets die Kontrolle über das Geschehen.

Im Gegensatz zu den meisten genreverwandten Titeln können die Akteure beispielsweise in die dritte Dimension ausweichen, was eine Alternative zum herkömmlichen Blockvorgang darstellt. Wie man es von Beat 'em Ups aus dem Hause Capcom gewohnt ist, erfolgt das Abwehren gegnerischer Attacken nicht etwa durch Drücken eines entsprechenden Joypad-Buttons, sondern durch eine rechtzeitige Rückwärtsbewegung.

Star Gladiator bietet verschiedene Spielmodi. Neben einem obligatorischen Story- und dem



Top-Secret: Diverse Kämpfer sollen bei *Star Gladiator* versteckt sein



Zweispielers-Modus ist eine Trainingsoption anwählbar. Dort kann sich der ungeübte Spieler mit der Steuerung der Recken anfreunden, während sich der geübte Kämpfer immer kompliziertere Plasma-Combos aneignet.

In technischer Hinsicht ist Capcom mit der Umsetzung des hierzulande recht unbekanntes System-11-Automatenspiels eine Meisterleistung gelungen. Im direkten Vergleich zum PSX-Referenz-Beat-'em-Up, *Tekken 2*, bewegen sich die kosmischen Gladiatoren zwar nur mit 30 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm, in punkto Detailreichtum und Plastizität sind sie ihren Namco-Kollegen jedoch um einiges voraus. Bei der Animation der Akteure haben sich die Entwickler ebenfalls viel Mühe gegeben. Die Protagonisten bewegen sich sehr realistisch, jedoch ab und zu ein wenig schwergängig über den Bildschirm.

Ein weiteres Highlight von *Star Gladiator* sind die Hintergrundgrafiken. Neben gigantischen Raumhäfen, die an den Kultfilm *Blade Runner* erinnern, treffen die Kämpfer an durchweg sehr atmosphärischen Schauplätzen aufeinander.

Akustisch wird das martialische Geschehen von Orchesterklängen und passenden Soundeffekten untermalt, die die fesselnde Atmosphäre, die das Game ausstrahlt, unterstreichen.

Abgesehen von der etwas zu niedrigen Spielgeschwindigkeit ist Capcom mit *Star Gladiator* ein großer Wurf gelungen. Zwar hätten ein paar Innovationen nicht geschadet, die gute Grafik, das unkonventionelle Charakter-Design und die hohe Spielbarkeit machen diesen Titel jedoch zu einem Highlight, das sich Genre-Fans definitiv nicht entgehen lassen sollten. ■

XL-Wertung

85%



Der mysteriöse Magier Gore kann während einer Auseinandersetzung seine Körpergröße steigern. Das macht ihn zu einem sehr ernstzunehmenden Gegner



Gute Animationen, beeindruckende Glowing-Effekte und Light-Source-Shading machen die PSX-Umsetzung von Capcoms erstem 3D-Prügelspiel optisch ansprechend



Achtung! Der mysteriöse Endgegner Bilstein ist ein äußerst harter Brocken

counterattacks



Wehrt ein Spieler einen Angriff mit einer Counterattack ab, wird das Geschehen von einer kurzen Zwischensequenz unterbrochen. Der geflügelte Zelkin steigt beispielsweise in die Lüfte auf, um seinem Gegenüber ordentlich einzuziehen. Die Opfer solcher Konterattacken büßen oft einen beträchtlichen Teil ihrer Energie ein.

Destruction Derby 2

test playstation



In der unteren rechten Ecke kann man anhand der grünen Dreiecke ablesen, wieviel Schaden entstanden ist. Je dunkler sie sich färben, desto näher rückt das Aus



In den Arenen ist die totale Zerstörung angesagt, überleben ist nahezu Glückssache

Hersteller: Psygnosis
Entwickler: Reflections
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-10
Level: 7 + 4 Strecken
Preis: ca. DM 120
Erhältlich: ab Dezember

F von T. Hellwig
 ür PlayStation-Besitzer bedeutet *Destruction Derby* Rennspaß pur. Nach *wipEout* – ebenfalls von Psygnosis – steht der erste Teil des actionreichen Rennspiels bis dato auf Platz Zwei der meistverkauften PSX-Titel in Europa. Und das zurecht, denn derart kurzweiliger Spielspaß ist im beliebtesten Genre der 90er Jahre eher selten zu finden.

Hatte der Vorgänger noch gewisse Kinderkrankheiten, so stellt sich *Destruction Derby 2* schon auf den ersten Blick als rundherum gelungenes 32-Bit-Programm dar. Neben erstaunlich kurzen Ladezeiten glänzt *DD 2* durch grafisch aufgepeppt und übersichtliche Menüs.

Die Palette der Spielmodi hat sich hingegen kaum verändert, nach wie vor stehen drei Hauptspielvarianten zur Auswahl: Stockcar Race, Wrecking Race und der titelgebende

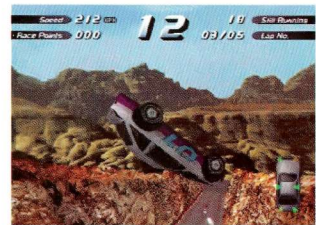
Destruction-Modus, in dem sich 20 Stockcars in einer runden Arena so lange in einer geradezu chaotischen Verschrottungsaktion fahrtüchtig zu rammen versuchen, bis die geschundene Kiste des Spielers den Geist aufgibt.

Die drei von vornherein zur Verfügung stehende Kurse werden nach Erreichen einer höheren der insgesamt vier Divisionen (Klassen) jeweils um eine neue Strecke erweitert. Im Destruction-Modus warten drei weitere Arenen auf ihre Erspielung. Außerdem bieten alle Spielvarianten Übungsmöglichkeiten und Time-Trial-Modi, in denen vorgegebene Bestzeiten zu knacken sind. Neu ist der Multi-Player-Modus, der bis zu zehn Teilnehmern gestattet, sich nacheinander auf den einzelnen Pisten zu messen. Nach jedem Rennen können diverse Statistiken wie u. a. Fahrerprofile und Punktelisten aufgerufen und abgespeichert werden. Die Modi dürfen wahl-



Als wäre es eine Selbstverständlichkeit, kann das Mad-Catzen-Lenkrad oder auch das neGcon-Pad verwendet werden. Wer dieses Zubehör nicht besitzt, darf eine Art Lenkhilfe einsetzen, die über die L1- bzw. R1-Taste ausgelöst wird. Zudem können die rockigen Musikstücke separat angehört werden.

Memory-Card: Jeder Spielstand, ja sogar das komplette Replay eines Rennens paßt auf nur einen Block.



Spektakuläre Sprünge inklusive akrobatischer Schrauben sind keine Seltenheit



An der Box bleiben dem Fahrer lediglich fünf Sekunden, die Schäden zu beheben



Frontale Kollisionen münden gelegentlich in bombastischen Polygonexplosionen

wiese mit einem von drei unterschiedlich starken Wagen in Angriff genommen werden. Leistungsdifferenzen der Cars entsprechen dabei den Schwierigkeitsgraden, Rookie, Amateur und Profi(). Allerdings ist wider Erwarten am ehesten der Pro-Flitzer für Anfänger geeignet, da er robuster und schneller als die beiden anderen ist. Nützliche Einstellungen wie z. B. die Belegung des Pads ergänzen und runden die Optionen ab.

Ohne großartiges Qualifikationsgeplänkel geht es je nach Division von variierenden Startplätzen ins Rennen. Wer die innovativen und interessanten Strecken von *wipEout 2097* kennt, wird schnell merken, daß die sieben vielseitigen Kurse in *DD 2* kaum Wünsche offen lassen. Gut platzierte Sprungschancen mit Flugdistanzen nicht selten über mehrere Hundert Meter,



Steilkurven und Fahrbahnverengungen sowie Tunnel und Abzweigungen schaffen beste Voraussetzungen für rasante Stockcar-Action. Und auch die Arenen zeigen sich als außergewöhnlich gut designte Schauplätze. Doch wäre dies im Grunde alles mehr oder minder wertlos, würde nicht auch die technische Seite stimmen. PSX-typische Blitzer muß der geneigte Rennspiel-Fan zwar in Kauf nehmen, der Aufbau der Hintergrundelemente ist ebenfalls deutlich



Die etwas schwammige, aber authentische Steuerung verlangt dem Piloten einiges ab

sichtbar, doch ist das leicht zu verschmerzen. Aufgrund des schnellen Spielablaufs, der sauberen Darstellung der Cars und der packenden Renn-Action fallen solche „Kleinigkeiten“ nicht weiter ins Gewicht. Die Grafik-Engine arbeitet allgemein merklich besser als im ersten Teil, selbst heftige Massenkarambolagen mit unzähligen herumfliegenden Autoteilen zwingen die PSX keinen Deut in die Knie.

Die Steuerung der Stockcars ist anspruchslos. Kommt es zunächst noch leicht zur Übersteuerung des Wagens, so lassen sich nach einer kurzen Eingewöhnungsphase auch brenzlige Situationen bewältigen. Durch die in Echtzeit berechneten Schäden bei Kollisionen wird zudem deutlich, daß Reflections Wert auf Realitätsnähe legte. Allgemein ist das Fahrverhalten exzellent – Stunts und Unfälle laufen realistisch ab. In diesem Zusammenhang: Das (abspeicherbare!) Replay eines Rennens bietet sehr schöne Bilder. Eine nette Zugabe sind die Lens-Flare-Effekte, bei denen sich das Licht der Sonne in der „Kamera“ bricht und bunte Lichtkegel erzeugt. Gouraud-Shading der Fahrbahn und Light-Source-Shading verbessern die motivierende Atmosphäre zusätzlich.

Alles in allem ist *DD 2* den aktuellen Konkurrenz-CDs sowohl spielerisch als auch technisch voraus, insbesondere der Spaßfaktor im Total-Destruction-Modus sucht seinesgleichen. Was Rennspiel-Fans allerdings schmerzlich vermissen werden, ist ein Zweispieler-Simultanmodus bzw. eine Link-Option. *Destruction Derby 2* hat genügend Potential, ein absoluter Hit im Weihnachtsgeschäft '96 zu werden – selbst das beinahe geniale *Formula 1* muß ernsthafte Konkurrenz erwarten. ■

XL-Wertung

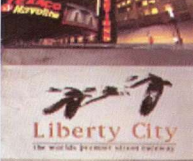
85%

Link-Kabel ade!

Die kommende Produktionsreihe der PlayStation-Konsole wird sie schon nicht mehr besitzen. Die Rede ist von einer Buchse für das Link-Kabel. Aufgrund mäßiger Absätze dieses Zubehörs auf dem amerikanischen und europäischen Markt, hat Sony beschlossen, die Link-Option sterben zu lassen. In Zukunft wird es keine Link-fähigen Spiele mehr geben. Doch ist dies natürlich nicht das Ende aller Mehrspieler-Modi, ganz im Gegenteil, es bestehen gute Chancen, daß sich nun häufiger Splitscreen-Optionen in den Spielen wiederfinden werden.



Die aufwändige Gestaltung der sieben Rennstrecken zeigt, daß sich seit dem ersten Teil eine Menge getan hat. Das Design der Kurse ist vollends gelungen.





Daytona USA

Championship Circuit Edition

Hersteller: Sega
Entwickler: AM2
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 5 Strecken
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel



Desert City, eine der beiden neuen Strecken, ist fahrerisch recht anspruchsvoll. Besonders nach der Wahl der manuellen Schaltung dürften auch Profis einige Probleme bekommen



D von M. Häntsch
 arauf hat die versammelte *Daytona USA*-Fangemeinde lange warten müssen: Die Fortsetzung des legendären Rennspiels liegt endlich vor – inklusive des schmerzlich vermißten Zweispieler-Modus* und einer größeren Auswahl an Strecken und Fahrzeugen.

Abschnitt „Desert City“, der zweite neue Kurs führt durch eine zerklüftete Felslandschaft mit einem sandigen Seitenstreifen. Kommt man in den Sand, verlieren die Reifen schnell ihren Griff und drehen durch. Um dabei nicht die Kontrolle über das Fahrzeug zu verlieren, darf weder gelenkt, gebremst noch Gas gegeben werden.

info

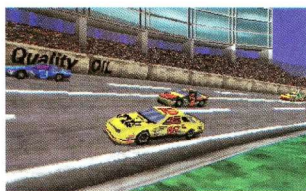


Für Freunde der ungestörten Jagd nach Bestzeiten bietet *Daytona USA C. C. E.* einen Time-Attack-Modus mit genauer Anzeige der Zeiten in den einzelnen Rundenabschnitten. Eigene Rekorde können in Form eines „Ghost Cars“ gejagt und analysiert werden.

Saturn-Speicher: Die Rekordzeiten lassen sich auf 59 Blöcken abspeichern.



Zusätzlich zu den drei Strecken des ersten Teils enthält *Daytona USA C. C. E.* zwei komplett neue, die mit einigen interessanten Hintergrundgrafiken und einer anspruchsvollen Trassenführung aufwarten. Der „National Park Speedway“ überrascht mit einem Riesenrad und einer Looping-Bahn, die beide während des Rennens in Betrieb sind. Höhepunkte der Strecke sind außerdem eine unangenehme Schikane auf der Beschleunigungsgeraden und einige Kurven in einem durch Felswände begrenzten und dadurch recht schmalen



Stetiger Begleiter während des Rennens ist ein Güterzug, dessen Schienen direkt an der Strecke verlaufen und diese an einer Stelle sogar auf einer Brücke kreuzen. Die beiden neuen Kurse sind mittelschwierig zu fahren und recht abwechslungsreich, also eine echte Bereicherung für das Spiel. Die drei anderen Pisten wurden mit einigen kosmetischen Korrekturen aus dem ersten Teil übernommen. So wirken alle Texturen farbintensiver und realistischer. Von den acht anwählbaren Rennwagen stammen ebenfalls einige aus der Vorgängerver-



Der Splitscreen-Modus ist trotz technischer Schwächen ein großer Pluspunkt im Spiel



Kontrolliertes Driften durch die Kurven ist auch weiterhin der Schlüssel zum Erfolg



version. Alle Fahrzeuge wurden grafisch überarbeitet und wirken wesentlich aerodynamischer. Weiterhin darf in den vier bewährten Perspektiven gefahren werden, die jeden Spieler zufriedenstellen sollten. Ein weiterer großer Pluspunkt der Präsentation ist die komplett neue Soundkulisse. Keine Karaokegesänge, sondern passende Hardrockmusik dröhnt aus den Lautsprechern, und die Motorengeräusche machen einen kräftigen, auf das Fahrverhalten abgestimmten Eindruck.

Das Drumherum ist also in Ordnung – bleibt die bange Frage nach der technischen Komponente. Keine Probleme ergeben sich bei der Steuerung der Rennwagen, die alle recht unterschiedliche Fahreigenschaften haben. Das typische Lenk- und Driftverhalten des Automatenbilds läßt sich schon nach kurzer Eingewöhnung perfekt kontrollieren. Besonders Experten des Originals werden keinerlei



Von den Konkurrenzfahrern darf besonders im Kampf um die Spitzenpositionen keine Fairneß erwartet werden. Es wird gnadenlos gedrängelt und geschnitten

Schwierigkeiten haben. Auch die Spielgeschwindigkeit ist in Ordnung, geht aber in einigen Kurven mit vielen Fahrzeugen im Blickfeld schon mal in die Knie. Und was wäre *Daytona USA* ohne seine berühmten Pop-Up-Effekte? Scheinbar wollten AM2 nicht am Wiedererkennungswert ihres Spiels rütteln, indem sie eine technisch perfekte Fortsetzung ihres Erfolgstitels abliefern. Noch immer sind klar Fehler beim Bildaufbau der Polygone erkennbar, allerdings deutlich weniger und nicht mehr so auffällig wie beim Saturn-Debüt. Alleine in der Replay-Funktion und im Zweispieler-Splitscreen-Modus fallen die Bugs negativ auf. Wird zu zweit gegeneinander gefahren, ist der Streckenverlauf erst sehr spät erkennbar, so daß ein rechtzeitiges Einlenken in die Kurven erst mit genauer Kenntnis der Trassenführung gelingt. Trotzdem würde kein Rennspiel-Fan diesen Modus missen wollen, denn im Duell mit einem menschlichen Gegner blüht *Daytona USA C. C. E.* erst richtig auf und bringt das echte Spielhallen-Feeling auf den heimischen Bildschirm. Durch die Möglichkeit, seinem Konkurrenten einen Vorsprung einzuräumen und einer ‚Boost-Option‘ für das zurückliegende Fahrzeug, können sich auch verschieden starke Fahrer gnadenlose Kopf-an-Kopf-Rennen bieten.

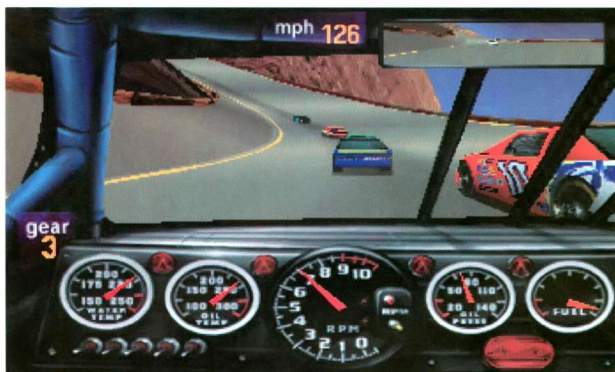
Fans des ersten Teils werden sicher voll auf ihre Kosten kommen. Für Saturn-Besitzer ohne *Daytona USA* ist die Fortsetzung wieso Pflicht. Denn auch wenn die technische Seite nicht an die Perfektion von *Sega Rally* heranreicht, gestaltet sich die Rennspielatmosphäre durch die große Anzahl von Konkurrenzfahrzeugen auf den Strecken deutlich dichter und actionreicher als beim AM3-Titel. ■



XL-Wertung

85%

NASCAR '96



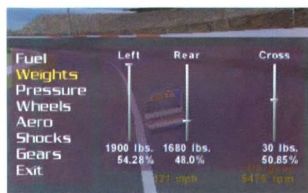
Der Blick aus dem Cockpit (eine von drei Perspektiven) bietet nur wenig Übersicht. Allerdings sind ein Rückspiegel und diverse nützliche Amaturanzeigen vorhanden



Da ist nicht etwa der Kofferraum explodiert – das Car tuschert nur die Bande

wurden z. B. die Polygone der Fahrbahnen nur selten mit Texturen versehen, und wenn, dann beschränken sich optische Verschönerungen auf wenige Stellen. So sind die Spuren der Ideallinie und Bandenwerbung vorhanden, die Grünstreifen hingegen wirken trist und einfallslos. Das Aussehen der Cars ist jedoch vollends gelungen.

Technisch kann NASCAR '96 der Konkurrenz leider nicht das Wasser reichen: In langen Kurven eiert der Wagen, befinden sich mehrere Autos in Sichtweite, verlangsamt sich der Spielablauf merklich – allgemein ruckelt es leicht. Hinzu kommt eine



Die vielen Tuning-Möglichkeiten dürften selbst NASCAR-Profis zufriedenstellen

recht pixelige Grafik mit sich spät aufbauenden Hintergründen und auffälligen Blitzern zwischen den Polygonen der Strecken und Hintergründe.

Rennteufel wird trotz der etwas hakeligen Steuerung geboten, doch darf man nicht zuviel erwarten. Einmal abgesehen von ein paar rockigen Musikperlen wie „I can't drive 55!“, hinterläßt der akustische Eindruck der Soundeffekte einen faden Beigeschmack. Im Vergleich zur Konkurrenz bietet NASCAR '96 einfach zu wenig Innovationen, Rennspiel-Fans sollten deshalb zum themenverwandten *Andreotti Racing*, dem brillanten *Formel 1* oder ähnlichen Highlights greifen. ■

test playstation

Hersteller:	Sierra
Entwickler:	Papyrus
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Level:	21 Strecken
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	im Handel

A von T. Hellwig
 Angesichts der rollenden Rennspiel-Welle vor dem Weihnachtsfest '96 ist die Konkurrenz besonders hart. *Daytona USA C. C. H.*, *Destruction Derby 2* und *Waverace 64* sind nur einige der aktuellen Mitstreiter um die Gunst des potentiellen Käufers. Und die Themenvielfalt der neuen Racing Games auf dem 32-Bit-Markt ist praktisch unbegrenzt.

NASCAR '96 bietet 18 amerikanische NASCAR- und auch Indy-Car-Kurse plus drei zusätzliche Strecken für einen Spieler an. Wahlweise darf man sich im Arcade-Modus oder im Simulation-Race-Modus, in dem es verschiedene Damage-Stufen für den Renner gibt, auf die fast ausschließlich ovalen Pisten wagen. Über das Optionsmenü lassen sich vor Rennbeginn derart viele Feinheiten einstellen, daß man es kaum glauben mag. Die Palette der Tuning-Möglichkeiten reicht von der Einstellung der Motorleistung bis hin zum Fein-Tuning des Antriebs. Ist der Wulst der Optionen überwunden, präsentieren sich durchweg auffällig nüchtern gestaltete Strecken. Steilkurven sind dabei das höchste der Gefühle.

Bei der Umsetzung vom PC auf Sonys 32-Bitter veränderte Papyrus die Optik nur geringfügig. So



info



Die Programmierer von Papyrus beschäftigten sich bislang vornehmlich mit PC-Spielen. Das hervorragende *Indy 500* stammt beispielsweise von dieser Firma sowie auch das betagte *NASCAR Racing* (s. Bild). *Destruction Derby 2* steht zur Zeit in direkter Konkurrenz zu *NASCAR '96*.

Memory-Card: Der jeweilige Spielstand läßt sich auf einem Block sichern.

Mo-Fr 12-19 Uhr
Sa 12-15 Uhr

A.B. GAMES

Phone: **0451 871 7555**

Andreas Bender

Sony PlayStation

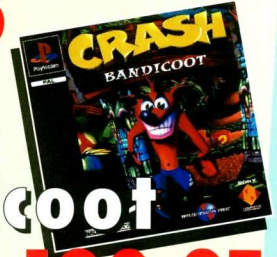
Sony PlayStationdt	389,95	Po'eddt	99,95
Lenkrad + Pedale	149,95	Pete Sampras Tennis . . .dt	99,95
neGcon Controllerdt	89,95	Project Overkilldt	99,95
Andretti Racingdt	99,95	Project Overkillus	119,95
Blazing Dragonsus	109,95	Resident Evildt	99,95
Burning Roaddt	99,95	Resident Evil Hintbook . .dt	49,95
Beyond the Beyondus	119,95	Resident Evil II (1. Quartal/97) . .jp	149,95
Chronicles o.f. Sword .us/dt	99,95	Return Firedt	99,95
Crash Bandicootus	119,95	Sim City 2000dt	99,95
Criticomdt	69,95	Soul Edgejp	149,95
Destruction Derby 2us	119,95	Spot goes to Hollywood . .us	109,95
Die Hard Trilogy (pal/uncut) . .dt	99,95	Star Wars - Dark Force . .us	129,95
Disc World IIus	119,95	Syndicate Warsdt	99,95
Disruptorus	119,95	Tekken IIdt	109,95
Exhumedus	119,95	Tetris Plusus	99,95

HERBSTKNALLER



Soviet Strike
PlayStation (dt)

99,95



Crash Bandicoot
PlayStation (dt)

109,95

FINAL D... (PSX) 99,95
MK TRILOGY (PSX) 99,95

Formel 1dt	109,95	Time Commandodt	99,95
Galaxy Fightdt	69,95	Transport Tycoondt	99,95
Hexenus	129,95	Tomb Raiderdt	99,95
Iron & Bloodus	109,95	Tunnel B1dt	99,95
King of Fighters 95us	109,95	Wing Commander IVus	129,95
Lost Vikings IIus	119,95	WipEout 2097us	119,95
Madden NFL97dt	99,95	X-Com 2dt	99,95
Micro Machines V3us	119,95	Sega Saturn	
Nascar Racingus	129,95	Alien Trilogy (pal/uncut)dt	89,95
NHL'97dt	99,95	Command & Conquerus	119,95
NHL Powerplayus	119,95	Exhumeddt	99,95
Overbloodus	129,95	Resident Eviljp	149,95

A.B. GAMES *The Store*

•• NEU ••

DER

**Videospiel-Laden in
23558 LÜBECK!**

Moisinger Allee 40a / Ecke Füchtingstr.
(erster Stock)

• Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!! • Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Jaguar, SNES, Mega Drive, Mega CD, NeoGeo CD und Nintendo 64 anfordern! • Täglich neue Import-Spiele • Die noch nicht lieferbaren Spiele dieser Anzeige können vorbestellt werden!

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. **Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN - Ab 300,- DM portofrei** • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität.

Auch Händler willkommen!
Fax: 0451 - 8717565

*** KEIN CLUB ***

NINTENDO 64 399,-
Super Mario 64 99,-
(1. Quartal 1997)

Außerhalb der Geschäftszeiten können Sie uns unter folgender Telefon-Nummer erreichen:
0171 / 6443006

Soviet Strike



Nach jeder Teilerfüllung einer Mission wird der Spieler über den aktuellen Stand der Situation aufgeklärt. Auch bei dieser Gelegenheit werden oft FM-Videos eingespielt



Die überaus stilvollen FM-Video-Sequenzen sind durchgehend eingedeutscht



Einige größere Explosionen erzeugen schwache Lichteffekte auf der Landoberfläche

test playstation

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action/Strategie
Spieler:	1
Level:	14
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	im Handel



von C. Henning

it *Soviet Strike* hat die altehrwürdige *Strike*-Serie von Electronic Arts nun endlich auch ihren lang erwarteten 32-Bit-Vertreter. Als Austragungsort für den interessanten Genremix aus Action- und Strategieelementen wurde Rußland auserkoren, das unter dem Druck sowjetischer Terroristen zu leiden hat. In der Rolle eines Hubschrauberpiloten muß der Spieler eine Reihe Missionen erfüllen, bevor die Situation eskaliert und ein Krieg ausbricht.

Nach einer FMV-Einleitung mit dem befehlshabenden Offizier müssen Radarstationen zerstört werden, bevor politische Gefangene befreit werden und weitere Aufträge folgen können. Neben einem MG ist der Kampfhubschrauber noch mit einem begrenzten Kontingent drei verschiedener Raketentypen bestückt. Ein umfassender Bordcomputer informiert den Piloten nicht nur über den verbleibenden Treibstoff und die Munition seines Helis, sondern auch über Einsatzziele, Hintergründe und über das Krisengebiet. Das gesamte Spiel wird aus einer isometrischen Ansicht betrachtet. Je nach der eingeschlagenen Route sieht der Spieler seinen Helikopter im Zentrum des Bildes von einer anderen Seite.

Grafisch fallen insbesondere die gelungenen FMV-Sequenzen positiv auf. Doch auch die Landschaften und Fahrzeuge können sich sehen lassen. Unglücklicherweise kann man keine 50 Meter weit fliegen, ohne daß das Ruckeln des Untergrundes stark auf die Nerven geht. Der

Soundtrack besteht aus einigen filmreifen Melodien, die vorrangig zur Untermalung der Zwischenbilder benutzt werden.

EA machte sich die Fähigkeiten der Hardware zunutze, um dem Spiel eine dichte Atmosphäre zu geben. Dazu tragen vor allem die komplett ins Deutsche synchronisierten FMVs bei. Die ruckelnde Grafik trübt den Spielspaß, doch wahre Strategie-Fans kommen bei den intelligent strukturierten Missionen garantiert auf ihre Kosten. ■

XL-Wertung

80%

info



Während die geeigneten PlayStation-Besitzer nun schon mit *Soviet Strike* versorgt wurden, bastelt Electronic Arts noch auf Hochtouren an einer identischen Umsetzung für Segas 32-Bitter.

Memory-Card: Ein Block faßt acht Spielstände inklusive erspieltem Munitions- und Treibstoffvorrat.

X-Com: Terror from the Deep



Unter Wasser kommt es zur Konfrontation mit den Eindringlingen aus dem Weltall. Zuvor müssen ihre Vehikel allerdings erst noch zur Landung (respektive Wasserung) gezwungen werden. Für diese Aufgabe stehen besondere Abfänger zur Verfügung

G von M. Anton
anz offensichtlich haben sie nichts gelernt, diese invasionslustigen Aliens: Nachdem ihnen die Menschheit in *X-COM: Enemy Unknown* eine schwere Niederlage beigebracht hatte, war zunächst für einige Zeit Ruhe. Doch jetzt machen sich die Invasoren wieder unbeliebt, diesmal haben sie ihre Aktivitäten auf den Meeresgrund verlegt. Höchste Zeit also, zu den Waffen zu greifen und dem Feind erneut gegenüberzutreten.

Als Kommandant einer X-Com-Basis gilt es, die Aktivitäten der Invasoren genau zu überwachen und Gegenmaßnahmen einzuleiten: Sobald sich eines ihrer Flugboote auf dem Kontrollmonitor zeigt, sollte möglichst schnell ein Abfangmanöver gestartet werden. Verläuft dieses erfolgreich, kommen die Aquanauten zum Einsatz. Die Aufgabe dieser Unterwasserkämpfer ist es, das Wrack des abgeschossenen UFOs nach überlebenden Aliens und verwertbarer Technologie zu durchsuchen. Letztere erlaubt es

den Wissenschaftlern der Basis, bessere Waffen gegen die Außerirdischen zu entwickeln – eine Grundvoraussetzung für den Erfolg, denn die Aliens werden im Verlauf des Spiels immer schlagkräftiger. Zusätzlich sollten möglichst bald neue Basen erbaut werden, denn nur durch ein verzweigtes Netz löbt sich auf die weltweite Gefahr angemessen und schnell reagieren. (Außerdem erweisen sich die Staaten, in deren Nähe eine Basis arbeitet, in finanzieller Hinsicht recht dankbar – und Bargeld ist angesichts der Ausrüstungspreise immer gern gesehen.)

Obwohl sich das Spiel technisch wenig spektakulär präsentiert und sich die 3D-Kämpfe unter Wasser ohne Maus etwas zäh spielen, kann die Kombination aus strategischer und taktischer Planung angesichts abwechslungsreicher Missionen für längere Zeit begeistern. Spieler des ersten Teils bekommen durch neue Technologien zusätzliche Anreize geboten. ■

XL-Wertung 80%



Während eines Unterwassereinsatzes sorgt die taktische Karte für den nötigen Überblick. Im Verlauf des Spiels sollten auch die einzelnen Basen weiter ausgebaut werden

Hersteller: MicroProse
Genre: Strategie
Spieler: 1
Level: –
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

Info

Coolcat/Ch/Gastalone

Memory-Card: Mit zehn Blöcken pro Spielstand erweist sich das Programm als recht gefällig.

test playstation

Pandemonium!



Der Balanceakt auf der Kugel ist noch rasanter, als der übrige Spielverlauf. Dadurch sind jetzt nur noch fliegende Gegner eine Gefahr. Die anderen werden einfach überrollt



M von F. Berg
 Manich einer mag sich fragen, welche Bedeutung dem Wort *Pandemonium!* eigentlich innewohnt. Die wörtliche Übersetzung des akustischen Verwandten ‚Pandämonium‘ lautet: Aufenthaltsort aller (bösen) Geister. Doch von allen guten Geistern verlassen ist dieses Game mit Sicherheit nicht. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft, präsentiert *BMG Interactive* ein 3D-Jump&Run, das in einer mystischen Phantasiewelt spielt. In einem zauberhaften Rendervorspann wird der Spieler zunächst mit der Geschichte von Nikki und Fargus vertraut gemacht. Nikki, ihres Zeichens Zauberlehrling und ihr Freund und Begleiter, der Hofnarr Fargus, treiben ein wenig Schabernack mit einem Zauberbuch. Nachdem sie bereits einige ebenso aufheiternde wie harmlose Zaubersprüche ausprobiert haben, entgleitet ihnen die Kontrolle und sie schwören Bösartiges herauf. Aufgabe des Spielers ist es nun, in eine bizarr-skurile Welt einzutauchen, um den Fauxpas der beiden wieder geradezubügeln. Auf ihrem Weg begegnen die Beiden dabei allerlei Geschöpfen, die äußerst ungnädig gestimmt sind und mit allen Mitteln versuchen, den Weg des Zweirgespanns unsanft zu beenden. Dabei sind Nikki und Fargus auch ohne die Störenfriede bereits mit einer Menge Schwierigkeiten konfrontiert. Der erfahrene Spieler wird zwar feststellen, daß ähnlich wie bei *Crash Bandicoot* echte spielerische Neuerungen rar gesät sind, doch dafür wurden altbewährte Jump&Run-Elemente absolut stimmungsvoll in Szene gesetzt. Das Fundament für diese Stimmung stellt die gelungene Grafik dar. Die Animationen der Helden sind fließend und sämtliche Level wurden mit viel Liebe zum Detail entworfen. Der entscheidende Faktor für die dichte Atmosphäre des Spiels ist jedoch die Kameraführung. Der ohnehin schon vorhandene Eindruck von

test
playstation

Hersteller:	BMG Int.
Entwickler:	Crystal Dynamics
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Level:	18
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	Ende Nov.

info



Bereits in der Vergangenheit konnten die Programmierer von Crystal Dynamics mit dem Steinzeit-Jump&Run *Gex* überzeugen. *Pandemonium!* unterstreicht eindrucksvoll, daß sie ihr Handwerk verstehen und nicht bloß Eintagsfliegen produzieren.

Speicheroptionen: Nach jedem Level erhält der Spieler ein Paßwort. Die Memory-Card wird nicht unterstützt.



Pandemonium! ist wirklich sehr abwechslungsreich. Unten stellt sich Fargus dem Kampf mit einem Zwischenboss



Die Spinnennetze dienen Nikki als Trampolin und erfordern konzentrierte Joypad-Arbeit



Jetzt heißt es Fersengeld geben. Dennoch ist der Schlüssel vonnöten - also wieder zurück!

Dreidimensionalität wird durch den geschickten Einsatz von Zoomen und verschiedenen Perspektiven noch intensiviert. Es bleibt jedoch ein optischer Eindruck, der spielerisch nicht genutzt werden kann, da die Kamera einen vordefinierten Weg beschreibt und auch der Protagonist sich nur in einem vorgegebenen Rahmen bewegen kann. Dadurch besteht keine Handlungsfreiheit, wie es z. B. bei *Super Mario 64* der Fall ist. Es bleibt letztendlich ein 2D-Spiel in einer 3D-Umgebung. Erfreulicherweise wird die packende Atmosphäre konsequent durch die gute Steuerbarkeit der Helden unterstützt, so daß man sich von Anfang an heimisch fühlt, egal welcher Charakter gewählt wurde. Vor jedem Levelbeginn hat der Spieler die Möglichkeit, sich für einen der Aktiven zu entscheiden, innerhalb der Level kann er hingegen nicht die Figur wechseln. Deshalb ist die Wahl auch nicht ohne Bedeutung, denn jeder der beiden verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten. Nikki etwa beherrscht die Kunst, einen zweiten Sprung in der Luft auszuführen, während Fargus durch seine artistische Begabung in der Lage ist, ein derart kraftvolles Rad zu schlagen, daß er dies als Waffe gegen seine Feinde einsetzen kann.

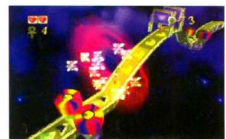


An einigen Stellen des Spiels wird die Spielfigur vorübergehend in ein Tier verwandelt. Jedes Tier hat besondere Fähigkeiten, die in kniffligen Situationen eine Hilfe sein können



PlayStation-User wurden in punkto Jump&Run bisher nicht gerade verwöhnt, *Pandemonium!* kommt da gerade recht. Es ist unglaublich schnell, beinahe frei von Grafikfeh-lern und zu keinem Zeitpunkt hektisch oder unübersichtlich. Der enorme Umfang und das abwechslungsreiche Leveldesign, verstehen es den Spieler für einen langen Zeitraum, hochmotiviert vor den Bildschirm zu fesseln. Ein zunächst niedriger Schwierigkeitsgrad erleichtert den Einstieg, doch mit fortschreitendem Spielverlauf nimmt dieser wohl-dosiert Formen an, die auch den geübten Spieler herausfordern. Der Sound rundet den guten Gesamteindruck positiv ab. Sämtliche Musikstücke passen optimal zu den Levelthemen und die Soundeffekte klingen, bis auf das piepsige Sprunggeräusch, angenehm. Neben *Crash Bandicoot*, das an einen durchgeknallten Comic erinnert, setzt sich mit dem märchenhaften *Pandemonium!* nun also ein weiteres, absolut ebenbürtiges Produkt auf antrieb an die Spitze des Genres. ■

bonuslevel



Natürlich gibt es zahlreiche Abzweigungen, versteckte Passagen und andere Geheimnisse zu entdecken. Am Ende jedes Levels wird in Prozent ausgedrückt, wieviel verborgenes der Spieler erforscht hat. Bei einer hohen Wertung winkt dem erfolgreichen Spieler als Belohnung einer der Bonuslevel.

XL-Wertung

85%

Lomax in Lemmingland

Hersteller:	Psygnosis
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Level:	60
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	im Handel



In einigen Abschnitten wird Ritter Lomax sogar aus der Luft angegriffen. Die ballonfahrenden Feinde werden dabei stufenlos kleiner und größer gezoomt



Das eher aus Rollenpielen bekannte Ringmenü findet bei *Lomax* Verwendung

test playstation

info



Die englische Spieleschmiede Psygnosis ist vor allem für ihre brillanten Rennspiele bekannt.

Zu den namhaftesten Bestsellern gehören wohl *wipEout*, *Destruction Derby* und *Formel 1*. Ihr erstes Lemmingspiel für die PlayStation, *3D Lemmings*, blieb leider trotz guter Ansätze hinter den Erwartungen zurück.

Memory-Card: Die Memory-Card wird nicht unterstützt. Wiedereinsteiger müssen sich daher nur mit einem Paßwortsystem begnügen.

N von C. Henning
ormalerweise trifft man die permanent suizidgefährdeten Nager in heiteren Strategiespielen, wenn sie stur geradeaus in den Tod laufen. Bei *Lomax in Lemmingland* handelt es sich um das erste Jump&Run-Abenteuer der grünhaarigen Sympathieträger.

In der Gestalt eines Ritter-Lemmings muß der Spieler ganze 60 Level durchforsten. Dabei begegnet er einigen Feinden, die er mit Hilfe einer Wirbelatacke oder durch das Schleudern seines Bummerang-Helmes in die Flucht schlagen kann. Glücklicherweise gingen die bekanntesten Lemming-Aktionen, wie zum Beispiel das Brückenbauen, bei dem gewagten Genresprung nicht verloren. Die unterschiedlichen Talente werden in einem Ringmenü angezeigt. Am Wegesrand liegen einige Kochtöpfe, die entsprechende Icons enthalten. Nach erfolgreichem Abschluß eines Levels erhält der Spieler ein Paßwort.

Lomax reagiert zwar gut auf die Steuerung, ist aber leider ein wenig langsam. Dafür lassen sich die Talente sehr einfach ausführen. Bei der verspielten Optik fühlen sich J&R-Begeisterte schnell an *Rayman* erinnert. Der Bildschirm ist stets prall mit bunten Farben und zahlreichen Sprites gefüllt, und in den einzelnen Abschnitten ist sogar das ein oder andere Polygon zu entdecken, um einen 3D-Effekt besser zur Geltung zu bringen. Dazu spielt eine fröhliche Musik, die gemeinsam mit einem gesunden Maß gagreicher Soundeffekte für eine kurzweilige Atmosphäre sorgt.

Lomax in Lemmingland kann sich aufgrund seines simplen Strickmusters nicht mit Genregrößen wie *Rayman* oder gar *Crash Bandicoot* messen, ist jedoch als gelungene Alternative durchaus zu empfehlen. ■

XL-Wertung **75%**



Mit der Wirbelatacke werden Feinde unschädlich gemacht. Um höher gelegene Orte zu erreichen hilft es, sich eine Brücke zu bauen. Der vielseitige Helm läßt sich auch als Seil verwenden



Disruptor



Wenn plötzlich eine Tür aufgeht, ist Vorsicht geboten. Selten verbirgt sich dahinter Gutes. Links wird die Munition, oben die Gesundheit und rechts die mentale Energie angezeigt



Blitzattacken durch mentale Energie. Aufgefrischt wird diese durch die blauen Kugeln

playstation
test

Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	UIS/ Insomniac Games
Genre:	3D-Shoot-'em-Up
Spieler:	1
Level:	13
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	ab Dezember

info



Über die Select-Taste kann eine Karte aufgerufen werden. Dort besteht auch die Möglichkeit, das Missionsziel noch einmal nachzulesen. Empfehlenswert ist dieses nur, wenn kein Feind in der Nähe ist, denn das Spiel läuft weiter.

Memory-Card: Für jeden Level gibt es ein eigenes Paßwort. Wahlweise können auch vier Spielstände auf einem Block der Memory-Card gespeichert werden.

S von F. Berg
 eit ein gewisser First-Person-Shooter, der zwar namentlich genannt werden möchte, aber nicht darf, das Licht der Welt erblickte, geben sich diverse Klone beinahe monatlich die Klinke in die Hand. Das Original hat zwar jüngst eine *Final*-Wiederbelebung erfahren, doch auch diese konnte mit der BPJS keine tiefschürfende Freundschaft schließen. Aber wie gesagt, die Konkurrenten stehen bereits haufenweise Schlange. Einer davon ist *Disruptor* von Acclaim, die in diesem Genre bereits durch *Alien Trilogy* positiv aufgefallen sind. Diesmal liegt dem Spiel zwar ungewöhnlicherweise keine Lizenz zugrunde, dennoch wird es mit Sicherheit Freunde fin-



den, da es einige Besonderheiten vorweisen kann. Durch eine neue, von Universal Interactive Studios erarbeitete, Grafik-Engine wartet *Disruptor* mit einer beinahe perfekten 3D-Optik auf. Die Wände, Böden, Gegner, einfach alles wurde mit sehr detaillierten Texturen überzogen, die auch aus der Nähe kaum aufpixeln. Zudem läuft das Spiel in atemberaubender Geschwindigkeit ab, und selbst die Darstellung von drei bis vier Gegnern gleichzeitig stellt dabei keine Seltenheit dar. Das bei einem derart hohen Rechenaufwand übliche hineinploppen einzelner Objekte bleibt ebenso aus, wie fehlende Polygone. In einigen Levels hat die Hardwarepower dann wohl aber doch nicht mehr ausgereicht, und die Programmierer haben die am Horizont erscheinenden Objekte in eine Nebelwand getaucht, um eventuelle Grafikaufbauprobleme zu verschleiern. Der Nebel hält sich zwar in den meisten Fällen in Grenzen, so daß der Spieler ausreichend vorausschauen kann, vereinzelt bleibt allerdings eine Blicktiefe von nur zwei bis drei Schritten. Das sich kein kritischer Kunde allein durch eine größtenteils gute grafische Präsentation zum Kauf bewegen läßt, scheint auch den Entwicklern klar gewesen zu sein.





Auf dem Mars wird ohne Schußwaffe gestartet. In der Not hilft erst einmal ein Eisenrohr. Niedergestreckte Gegner lösen sich nicht in Luft auf, sie bleiben bis zum Ende liegen

Deshalb verpaßten sie *Disruptor* ein gut ausgeklügeltes Waffensystem. Grundsätzlich stehen dem Spieler Handfeuerwaffen in den verschiedensten Varianten zur Verfügung, von der einfachen Pistole, über das Lasergewehr bis hin zu Raketen geschossen, die ihr Ziel selbst anpöhlen. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, die mentale Kraft des Helden verschiedenartig einzusetzen. Die geistige Energie, die dabei frei wird, kann dann zusätzlich als Waffe gegen die Gegner eingesetzt werden. Mitunter ist es jedoch ratsamer die Energie als Schutzschild, heilende Kraft oder ähnliches wirken zu lassen. Da Energie und Munition nur äußerst begrenzt vorhanden sind, bietet *Disruptor* eine taktische Komponente, wie sie vielen seiner Konkurrenten fehlt. Wer also glaubt, wild ballern durch die 13 Welten rennen zu können, wird sehr schnell eines Besseren belehrt. Erschwerend kommt hinzu, daß die abwechslungsreichen Gegner sich teilweise sehr intelligent verhalten. Sie kreisen den Spieler ein, verschanzen sich hinter Ecken oder greifen aus dem Hinterhalt an. Ist es dann gelungen, einen Gegner zu überwäligen, kann der Spieler nicht nur die Munition des Gefallenen an sich nehmen, sondern sich bei Bedarf ebenfalls seiner Waffe bemächtigen. Die Steuerung beansprucht sämtliche Buttons,

gestaltet sich nach einer kurzen Eingewöhnungsphase jedoch als unproblematisch. *Disruptor* zählt durch einige Neuerungen, gute grafische Darstellung und souveräne Einarbeitung bewährter Genre-Elemente eindeutig zu den besten seiner Gattung. Bis der Spieler alle



Level erfolgreich beendet und jedes Geheimnis entdeckt hat, wird er für längere Zeit in den Bann der furchteinflößenden Welten gezogen. Dazu trägt auch der düstere Soundtrack einen bedeutenden Teil bei, der mit stimmungsvollen Melodien und Soundeffekten nicht geizt. Für einen Überflieger, der sich an die absolute Spitzenklasse setzt, fehlen *Disruptor* jedoch die wirklichen Innovationen. ■

XL-Wertung

85%

kommandozentrale



Vor jedem Level bekommt der Spieler in einer FMV-Sequenz sein Missionsziel mit auf den Weg. Geradezu köstlich ist im übrigen, was die Kantine dem erschöpften Rekruten für Leckerbissen feil bietet.





Virtua Cop 2

Hersteller: Sega
Entwickler: AM2
Genre: Shoot 'em Up
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 3
Preis: DM 100/DM 160
Erhältlich: im Handel



Die Outfits der Gangster sind gegenüber dem ersten Teil des Spiels wesentlich abwechslungsreicher gestaltet. So tragen die Banditen beim Überfall auf den Juwelier Gesichtsmasken

test saturn

Info

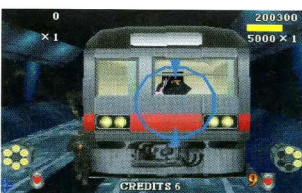


In den Optionen kann das für Einsteiger gewöhnungsbedürftige Nachladen automatisiert und die freie Wahl der Schußwaffen im Pausenmodus aktiviert werden.

Die Steuerung mit dem Pad wurde verbessert: Das Zielkreuz läßt sich genauer positionieren, und zum Nachladen reicht ein einfacher Knopfdruck.

Die unterschiedlichen Preise beziehen sich auf die Verkaufsversionen mit oder ohne Waffe.

Saturn-Speicher: Die Highscores lassen sich im Saturn-RAM verewigen.



Im dritten Level setzt sich die Verbrecherjagd in der Untergrundbahn fort



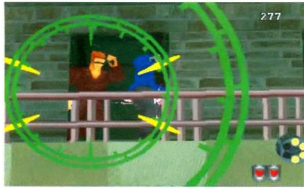
Bei mehreren Gegnern zeigt das Visier, woher der nächste Schuß zu erwarten ist

M von M. Häntsch
 it dem Erscheinen von *Virtua Cop* rückte der Saturn plötzlich in den Mittelpunkt des Interesses vieler Action-Fans, schließlich bot damals keine andere Next-Generation-Konsole dem Spieler die Möglichkeit, mit einer handfesten Pistole das Spielgeschehen zu bestimmen und somit zum Wohnzimmer-Dirty-Harry zu mutieren. Sega schaffte es, das authentische Spielhallen-Feeling mit der technisch einwandfreien *Virtua Gun* und einer 1:1-Umsetzung der Automatenvorlage auf den Saturn zu übertragen.

Pochten einige Moralapostel noch auf die soziale Verantwortung der Videospieldesigner und kritisierten den gewalttätigen Tenor des Spiels, schrien die anderen schon nach einer Fortsetzung der digitalen Verbrecherhatz. Nun werden sie von Sega erhört. *Virtua Cop 2* schließt nahtlos an seinen Vorgänger an: In drei großen Szenarien darf auf alles geschossen werden, was sich bewegt, es sei denn, es handelt sich um friedliche Zivilisten, die durch gestenreiche Bewegungen auf sich aufmerksam machen. Genau wie im ersten Teil des Spiels bewiesen die Programmierer viel Kreativität beim Design der verschiedenen Level. Zwar sind die Positionen und das Verhalten der Gegner noch immer starr festgelegt und somit nach einigen Spielen vorhersehbar, aber AM2 verstand es, das simple Spielprinzip einer animierten Schießbude äußerst abwechslungsreich zu gestalten. So stellen Actionszenen mit Fluchtfahrzeugen, Hubschraubern und einer U-Bahn hohe Ansprüche an die Treffsicherheit und Übersicht des Schützen. Dabei



Wieder sind den drei Szenarien drei Schwierigkeitsstufen zugeordnet



wird jedes Szenario an einer Stelle unterbrochen und bietet dem Spieler die Möglichkeit, aus zwei verschiedenen Wegen zu wählen, was beim wiederholten Durchspielen für einige Abwechslung sorgt. Auch die Hintergründe wurden mehr in den Spielablauf einbezogen. So haben die Schüsse deutlich häufiger eine zerstörerische Wirkung auf Flaschen, Telefonzellen und Leuchtkeklamen, als im ersten Teil des Spiels. Herumfliegende Splitter und Scherben vermitteln dabei einen imposanten Eindruck der „Zerstörungskraft“ einer virtuellen Handfeuerwaffe.

Das erste Szenario, „Big Chase“ beginnt mit einem Überfall auf ein Juweliergeschäft und einer ausgedehnten Verfolgungsjagd, die schließlich im Hauptquartier der Bande in eine Schießerei mit dem Gangsterboss mündet. In Level zwei hat man den Auftrag „Save the Mayor“ und startet in einem Hafengebiet. Als Gegner treten dabei in erster Linie uniformierte und gut bewaffnete Söldner auf, die sogar aus einem Hubschrauber angreifen. Diese verhalten sich im Kampf intelligenter als ihre Gangsterkollegen des ersten Levels und nutzen jede Möglichkeit der Deckung, anstatt unmotiviert vor dem Visier des Schützen auf eine Kugel zu warten. An Bord eines prachtvoll ausgestatteten Luxus-Liners nähert sich diese Mission ihrem Höhepunkt – auf dem Promenadendeck oder der Brücke (je nach gewähltem Weg) kommt es zum Kampf gegen fünf mit Jetpacks ausgerüstete, fliegende Gegner. Im dritten Level kommt es schließlich zum ultimativen Showdown in einer fahrenden U-Bahn. Scheinbar mühelos bewegt sich der Virtua Cop auf dem Dach der Bahn und springt von Waggon zu Waggon, während er sich eine Schießerei mit zahlreichen Terroristen liefert. Schließlich steht man im Endkampf einem gewaltigen Panzer gegenüber.

Insgesamt hinterläßt *Virtua Cop 2* einen recht erfreulichen Eindruck. Zwar gibt es praktisch keine neuen Spielelemente, dafür präsentiert sich die



Obwohl die Bordkanonen dieses Kampfhubschraubers nicht zum Einsatz kommen, ist es eine echte Herausforderung, die Scharfschützen an Bord aufs Korn zu nehmen

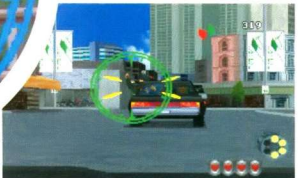


Fortsetzung in einem technisch eindrucksvollen und abwechslungsreichen Gewand. Die filmreifen Kameraschwenks setzen die aufwendigen Action-Sequenzen gekonnt in Szene und fesseln den Spieler in einem wahren Adrenalinrausch. Läßt das erste Szenario noch leichtes Ruckeln beim Polygonaufbau erkennen, wird dieser Eindruck durch die nahezu fehlerfreien folgenden Missionen in den Hintergrund gerückt. Größtes Manko der *Virtua Cop*-Serie bleibt aber weiterhin die Rarität der Extras. Effektivere Waffen, wie Maschinenpistolen oder Gewehre sowie zusätzliche Lebensenergie, lassen sich nur sehr selten aufladen.

Wer mit *Virtua Cop* zufrieden war, wird sich leicht von der Fortsetzung begeistern lassen. Abgesehen von einigen grafischen Finessen, wie hohe Auflösung und aufwendige Transparenzeffekte bietet die Saturn-Version alles was die Qualität des Automaten ausmacht und untermauert den Ruf des Saturn als erste Adresse für Arcade-Fans. ■

XL-Wertung

85%

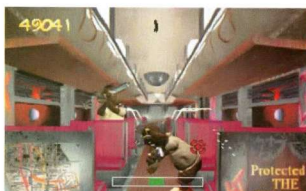


Achtung! Oft sitzen neben den Gangstern unbeteiligte Zivilisten in den Fahrzeugen



Mit einem Schuß auf eins der Schilder läßt sich der weitere Weg bestimmen

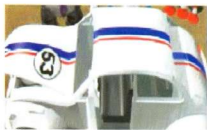
Firo & Klawd



test
playstation

Hersteller: BMG Int.
Genre: Action
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 27
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

Info



In *Firo & Klawd* finden sich zahlreiche versteckte Anspielungen auf berühmte Filme und TV-Serien wie zum Beispiel 60-Jahre-Disney-Käfer *Herbie* oder der *A-Team*-Van.
Memory-Card: Die Speicherkarten werden nicht unterstützt, daher muß man sich auf Paßwörter verlassen.

F von C. Henning
Firo & Klawd ist ein reines Action-Game und gleichzeitig eine augenzwinkernde Homage an einschlägige Großstadthriller. Ein störrischer Orang-Utan-Cop und ein Katzen-Kleinganove mischen auf offener Straße die New Yorker Unterwelt auf. Zwei Spieler werden eingeladen, je einen der beiden ungleichen Partner zu steuern. Wenn nur ein Spieler allein an den Start geht, kann er jederzeit zwischen



Die Handhabung der Granaten erfordert Geschick, da sie oft an Wänden abprallen



Die lustigen FMV-Sequenzen sind für PSX-Verhältnisse sehr grobkörnig geraten

und herschalten. Die Standardwaffen der Gesetzeshüter sind eine Shotgun und eine Steinschleuder. Erliegte Feinde – natürlich ebenfalls aus dem Tierreich entnommen – hinterlassen neben Medikits auch vorratsabhängige Handgranaten und Raketen. Ein Großteil der insgesamt 27 Level wird aus einer isometrischen Ansicht betrachtet, doch gelegentlich präsentiert sich eine Stage in einer ‚Virtua Cop-Perspektive‘.

Eine hervorsteckende Besonderheit, die das Programm noch interessanter gestaltet, sind die nicht linear angeordneten Level. So kann der Spieler selbst entscheiden, ob er zunächst U-Bahn fährt oder den Schrottplatz besucht.

Wie die Hauptakteure schon vermuten lassen, soll bei *Firo & Klawd* der Humor nicht zu kurz kommen, und das haben sich auch die Grafiker bei den liebevoll gerenderten Stages zu Herzen genommen. In dieser Hinsicht sind lediglich die pixeligen Zwischensequenzen und die dürftigen Animationen negativ anzumerken.

Gäben sich die Entwickler offensichtlich viel Mühe, das Spiel durch Gags und deutsche Synchronisation aufzuwerten, so trifft dies auf die Steuerung leider nicht mehr zu. Um beispielsweise einen von hinten angreifenden Feind zu treffen, ist relativ viel Aufwand nötig, um die Spielfigur in die entsprechende Richtung schießen zu lassen. Dennoch erweist sich *Firo & Klawd* als ein vergnügliches Actionspiel, das sicherlich unter Genre-Anhängern mit Sinn für Humor seine Abnehmer finden wird. ■

XL-Wertung

75%

Call 05621 / 71944

Fax 05621 / 5834

Topauswahl an DEUTSCHEN, US und JAPAN Titeln!!!

Turek, Mario Kart R, **NINTENDO 64** us.
Shadows of the Empire... **+ Mario 599,-**

SEGA SATURN SOFTWARE:

Exhumed 89,-
Alien Trilogy uk 89,-
Thomb Raider 89,-
Casper 99,-
Starfighter 3000 99,-
SEGA Worldwide Soccer 99,-
Virtua Cop 2 109,-

SNES
KONSOLE us.
259,-

Zubehör:
Pistole für PSX 69,-
Pistole für PSX + SAT 89,-
Mad Catz Lenkrad und
Pedale nur 149,-

BEINGSIDEM
HOME ENTERTAINMENT

Nights 129,-
d.h. mit Analogpad

PLAYSTATION
Chip mit Einbauanleitung 65,-
PSX - Multinorm Umbau 109,-
PSX - Multinorm Konsole 459,-

PLAYSTATION KONSOLE 389,-
PSX KONSOLE + Tekken 459,-
Analog Flight Stick 119,-
Baphomets Fluch RPG 89,-
Motor Toon GP 2 89,-
Crash Bandicoot 109,-
MYST 89,-
Chronicles of the Sword 89,-
DESTRUCTION DERBY 2 99,-
Pete Sampras Tennis 99,-
SOVIET STRIKE 99,-
WIPEOUT 2097 99,-
Iron & Blood us. 109,-
Star Gladiator jp. 149,-
Stahlfederer jp. 79,-
NHL Powerplay Hockey us. 99,-
Hexen 89,-
Die Hard Trilogy 89,-

ANKAUF von **GEBRAUCHTSPIELEN**

z.B. Formel 1 40,- Resident Evil 30,- Tekken 2 30,-
Ankauf zwischen 10,- und 40,-

Brainstorm - Home Entertainment Gut Elim 3 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten DM12,- / Vorkasse 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 Importprodukte keine Garantie /

Komplettpreisliste anfordern **Laden:** Schützenstr. 20 67061 Ludwigshafen

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

Playstation

Playstation Grundgerät 399 DM
Umbau Playstation incl. Einbau 99 DM
Controller 25 DM
Game Buster 85 DM
Memory Card 8 Meg 79 DM
Memory Card + Controller orig. 65 DM
NeoGon Pad 65 DM
Baphomets Fluch 85 DM
Blazing Dragons 85 DM
Burning Road 89 DM
Chronicles of the Sword 89 DM
Destruction Derby 2 99 DM
Die Hard Trilogy 89 DM
Myst 89 DM
NHL Powerplay Hockey 89 DM
Pete Sampras Tennis 89 DM
Tomb Raider 89 DM
Sim City 2000 a.A.
Tunnel B 1 89 DM
Resident Evil 79 DM
Warhammer 89 DM
Wipeout 2097 99 DM



GAMES ISLAND

Saturn

Saturn Grundgerät 399 DM
Saturn incl. Sega Rally 469 DM
Arcade Razer Lenkrad 119 DM
Game Buster 85 DM
Controller 45 DM
Universaladapter 39 DM
Alien Trilogy PAL 89 DM
Die Hard Trilogy 89 DM
Exhumed 89 DM
Fighting Vipers 85 DM
Ghen War 89 DM
Nights PAL 89 DM
Highway 2000 89 DM
Power Play Hockey 89 DM
Shining Wisdom 85 DM
Spot Goes Hollywood 89 DM
Three Dirty Dwarfs 89 DM
True Pinball 89 DM
Tomb Raider 89 DM
Virtua Cop 2 und Gun 135 DM
World Wide Soccer 89 DM

Formel 1 & Mad Catz Lenkrad 225 DM
Crash Bandicoot & Playstation Tasche 109 DM

Playstation
incl. Umbau
469 DM

**An-&
Verkauf**

Wir führen auch
Importspiele !!

Händleranfragen
erwünscht !
Fax.: 0621-5296387

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

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5 29 62 65



Baphomets Fluch



Seine Neugier bringt den Helden des Spiels in die gefährlichsten Situationen, deren Bewältigung seinen ganzen Mut erfordert. Fassadenkletterei ist eben nicht jedermanns Sache

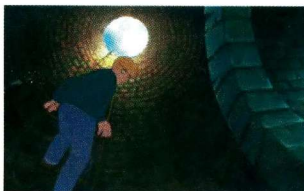


Das nette Lächeln trägt: Hinter der Maske des Clowns steckt ein eiskalter Killer

S von M. Anton
 o eine Bombe kann einem schon den ganzen Tag verderben – auch wenn man selbst eigentlich gar nicht das Ziel des Explosivkörpers ist. Das passiert jedenfalls dem Amerikaner George Stobbar, der sich einige ruhige Tage in Paris gönnen wollte. Daraus wird jedoch nichts, denn das Bistro, in dem George seinen Morgenkaffee genießen will, wird zum Schauplatz eines hinterhältigen Attentats. Es ist natürlich recht ungewöhnlich, daß grimmig dreinblickende Clowns ältere, unscheinbare Herren mit in Akkordeons versteckten Sprengsätzen ins Jenseits befördern, und so ist es nur selbstverständlich, daß George den Ursachen für diese Aktivitäten auf den Grund gehen möchte. Immerhin, so stellt sich heraus, war das von George beobachtete Attentat schon das dritte in einer Folge von bizarren Exekutionen. Schon nach einigen wenigen Nachforschungen wird George klar, daß hinter der ganzen Angelegenheit wesentlich mehr steckt als ein durchgedrehter Serienkiller, der seinen Trieben freien Lauf läßt. Tatsächlich scheint ein Konflikt mit historischen Wurzeln ausgebrochen zu sein: Der totgegaubte Templerorden, ein einstmals wichtiger Machtfaktor im Mittelalter, ist neu gegründet worden. Und das scheint irgend jemandem nicht zu gefallen, denn die Verstorbenen gehörten allesamt dem Orden an. Aber worum geht es letztendlich? Eine Verschwörung? Das erneute Aufblühen eines alten Streites? Oder hat der legendäre Schatz der Templer etwas damit zu tun? Eine ganze Reihe von Fragen, deren Klärung George quer durch Europa jagt und seine Abenteuerlust und detektivischen Neigungen aufs äußerste fordert.

Das britische Programmierer-Team Revolution Software hat sich bislang durch wenige, dafür aber um so exzellentere Adventures in der PC-Welt einen guten Ruf verdient. Jüngster Geniestreich war *Broken Sword*, das Anfang dieses Jahres auf dem PC erschien und nun seinen

Hersteller: Sony
Entwickler: Revolution Software
Genre: Adventure
Spieler: 1
Level: -
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel



Auch kleine Ausflüge in die Kanalisation gehören zu Georges Ermittlungsarbeiten



Die Fotoreporterin Nicole hilft George netterweise bei den Nachforschungen

info



Für die musikalische Untermalung zeichnet Barrington Pheloung verantwortlich, der bislang auf dem Filmsektor tätig war und dort beispielsweise *Nostradamus* oder *Der Koch, der Dieb, seine Frau und ihr Liebhaber* vertonte.

Memory-Card: Jeder abgespeicherte Spielstand belegt einen Block auf der Karte.

test
 playstation



Auf dem Stadtplan kann George die unterschiedlichen Orte schnell aufsuchen

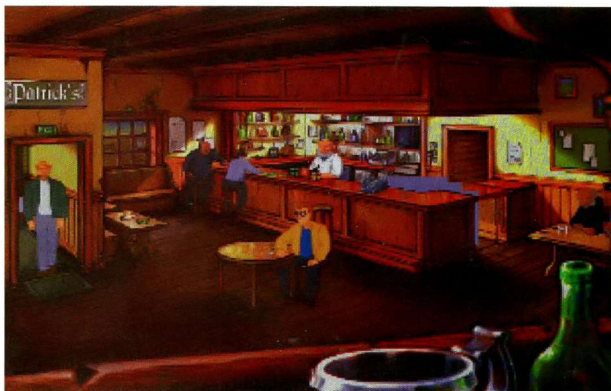


Wichtige Telefonnummern und Adressen werden auf einem Briefumschlag notiert

Weg als *Baphomets Fluch* auf Sonys PlayStation gefunden hat. Auch dort erwartet den Spieler Adventure-Kost vom Feinsten, wengleich das Spielprinzip doch etwas vom Genre-üblichen abweicht: Zwar sind auch einige klassische „Benutze-bestimmte-Items“-Rätsel vorhanden, wesentlich ausgeprägter ist jedoch das kommunikative Element. Jede Figur, der George begegnet, hat eine Menge zu erzählen – manchmal eher Unwichtiges, oft aber wichtige Details, die Anhaltspunkte für das weitere Vorgehen oder neue Gesprächsthemen liefern. Nur durch geschicktes Kombinieren und Schlußfolgern ist es George möglich, dem Geheimnis der Tempel auf die Spur zu kommen. Dank der hervorragenden, komplett eingedeutschten Sprachausgabe wird das Aushorchen von Zeugen so schnell nicht langweilig, und auch die übrigen Features des Spiels sorgen für anhaltende Motivation. Das einfach zu bedienende Point&Click-Interface ermöglicht die bequeme Kontrolle des Helden – sowohl mit dem Joypad als auch mit einer Maus. Während man sich in Sachen akustischer Untermalung eher dezent verhält, überwiegend auf atmosphärische Hintergrundgeräusche zurückgreift und nur dramatische Momente musikalisch betont, werden bei der Grafik alle Register gezogen: Detaillierte und farbenprächige Zeichentrickgrafiken erfreuen das Auge ebenso wie die butterweichen Animationen der Figuren und die Zwischensequenzen. Somit stimmt bei *Baphomets Fluch* eigentlich alles: Gelungene technische Gestaltung, packende Atmosphäre und eine spannende Story machen das Spiel zu einem Leckerbissen für alle Adventure- und Krimi-Fans. ■

XL-Wertung

90%

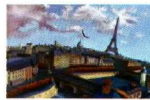


Eine mittelalterliche Pergamentrolle bringt den Nachwuchs-Detektiv auf die richtige Spur: Die Tempelritter und ihre sagenhaften Kostbarkeiten haben etwas mit dem Fall zu tun



Das Inventar befindet sich am oberen und die Gesprächsthemen am unteren Bildrand

die intro



Die Abenteuer des George Stobbard beginnen mit einem explosiven Auftakt.

Grid Run

test playstation



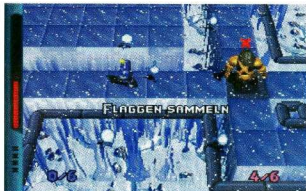
Bei *Grid Run* hat der Spieler keine ruhige Minute. Ständig ist ihm der Gegner auf den Fersen. Die blauen Blöcke sind eigenhändig verlegt und dienen als Abkürzungen



Auch im Zweispieler-Modus bieten die Bildausschnitte genügend Überblick

zu hissen, sondern immer nur eine zur Zeit. Derjenige, der nicht autorisiert ist, kann dem anderen die ‚Lizenz zum hissen‘ nur abluchsen, indem er den Gegner berührt. So ist einer der beiden Spieler ständig auf der Jagd nach Flaggen, während sein Kontrahent versucht, ihn zu fangen.

Die grafische Darstellung geht nicht den Weg des Pompösen, sondern wurde zweckmäßig gestaltet. Sämtliche Wege und Extras sind klar zu erkennen, der Spieler behält stets den Überblick. Auch das Gameplay kann voll und ganz überzeugen. Die Steuerung ist sehr genau, und das Ausführen der Aktionen, wie zeitweiliges Rennen oder dem Gegner Objekte in den Weg legen, stellt kein Problem dar. Es kostet allerdings Zauberkräft, die wiederum durch das



Obacht! Im Eislevel rutscht der Held des öfteren an einer der Abzweigungen vorbei

Einsammeln von Items aufgefrischt werden kann.

Aus diesem denkbar einfachen Spielprinzip ergibt sich ein ausgesprochen actiongeladenes Strategiespiel, welches einen hohen Suchtfaktor in sich birgt. Von der Neugier auf den folgenden Level gebeutelt, fällt es schwer, das Joypad aus der Hand zu legen. Auch zu zweit ist es schwierig, ein Ende zu finden. *Grid Run* besitzt eine ähnliche Faszination, wie sie bereits dem Klassiker *Bomberman* anhaftet. Der Sound ist unspektakulär, schafft jedoch eine dichte Atmosphäre. Schlichte Melodien und Soundeffekte vermitteln dem Spieler das Gefühl, er befände sich in einem Tron-Wettkampf. ■

Hersteller: Virgin
Entwickler: Radical Entertainment
Genre: Action/Strategie
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: ca. 30
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: ab Dezember

A von F. Berg
 nstatt die Fahne in den Wind der immer komplizierter werdenden Games zu hängen, besinnt sich Virgin bei *Grid Run* auf die Attraktivität einfacher Spielkonzepte. In der Gestalt eines furchtlosen Helden geht es darum, eine bestimmte, vorgegebene Anzahl von Flaggen zu hissen, bevor dies der Gegner getan hat. Der Feind wird dabei entweder vom Computer gelenkt oder wahlweise von einem zweiten Mitspieler durch das Szenario dirigiert.

Die Entwickler haben *Grid Run* ein interessantes Regelwerk verpaßt, das das Lösen der Aufgabe entscheidend beeinflusst. Es sind nie beide Figuren gleichzeitig berechtigt, die Flaggen



Feinheiten wie Nebelschwaden und Wellengang tragen zur Atmosphäre bei

info



Der Gegner, mit dem sich der Spieler herumplagen muß, wird vor jedem Level vorgestellt, inklusive einiger Hinweise auf dessen Stärken und Schwächen.

Memory-Card: Nach jedem Level erfährt der Spieler ein Paßwort. Es besteht außerdem die Möglichkeit abzuspeichern. Jeder Block bietet dabei Platz für fünf Speicherstände.

Persönliche Bestellanfrage

FEAR'S SHOP

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

Mo.-Fr. 8.30-22.00 Uhr Sa. 10.00-16.00 Uhr Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

MEGA DRIVE section listing games like Alien Soldier, Arcade Classic, and others.

MEGA DRIVE section with 'SONDERANGEBOTE!' and games like Aero the Acrobat 2, Annimanix, etc.

SEGA SATURN section listing games like Galaxy Fighter, Gale Force, and others.

SUPER NINTENDO section listing games like Acme Animation, Aero the Acrobat 2, etc.

GAMEBOY section listing games like Game Boy 'farbig', 4 in 1 Vol. 1 & 2, etc.

PlayStation section listing games like NBA in the Zone, NBA Jam Tournament Edition, etc.

MEGA DRIVE section with 'DinoDino' and 'Penny Racers' featured.

MEGA DRIVE section with 'MEGA JAM T.E.' and 'NFL Quarterback '96' featured.

SEGA SATURN section with 'NIGHTS' and 'Nights & Analog-Pad' featured.

SUPER NINTENDO section with 'Puzzle Bobble' and 'Puzzle Bobble 2' featured.

GAMEBOY section with 'Action Replay Game Buster' and 'AntennenKabel' featured.

PlayStation section with 'Penny Racers' and 'PGA Tour Golf '96' featured.

MEGA DRIVE section with 'Pocahontas' and 'Pocahontas 89.95' featured.

MEGA DRIVE section with 'CobraCommand' and 'DinoDino' featured.

SEGA SATURN section with 'Nights' and 'Nights & Analog-Pad' featured.

SUPER NINTENDO section with 'Puzzle Bobble' and 'Puzzle Bobble 2' featured.

GAMEBOY section with 'Action Replay Game Buster' and 'AntennenKabel' featured.

PlayStation section with 'Penny Racers' and 'PGA Tour Golf '96' featured.

MEGA DRIVE section with 'Pocahontas' and 'Pocahontas 89.95' featured.

MEGA DRIVE section with 'CobraCommand' and 'DinoDino' featured.

SEGA SATURN section with 'Nights' and 'Nights & Analog-Pad' featured.

SUPER NINTENDO section with 'Puzzle Bobble' and 'Puzzle Bobble 2' featured.

GAMEBOY section with 'Action Replay Game Buster' and 'AntennenKabel' featured.

PlayStation section with 'Penny Racers' and 'PGA Tour Golf '96' featured.

MEGA DRIVE section with 'Pocahontas' and 'Pocahontas 89.95' featured.

MEGA DRIVE section with 'CobraCommand' and 'DinoDino' featured.

SEGA SATURN section with 'Nights' and 'Nights & Analog-Pad' featured.

SUPER NINTENDO section with 'Puzzle Bobble' and 'Puzzle Bobble 2' featured.

GAMEBOY section with 'Action Replay Game Buster' and 'AntennenKabel' featured.

PlayStation section with 'Penny Racers' and 'PGA Tour Golf '96' featured.

MEGA DRIVE section with 'Pocahontas' and 'Pocahontas 89.95' featured.

MEGA DRIVE section with 'CobraCommand' and 'DinoDino' featured.

SEGA SATURN section with 'Nights' and 'Nights & Analog-Pad' featured.

SUPER NINTENDO section with 'Puzzle Bobble' and 'Puzzle Bobble 2' featured.

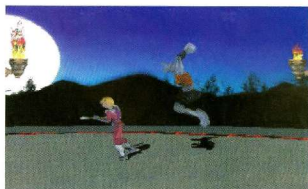
GAMEBOY section with 'Action Replay Game Buster' and 'AntennenKabel' featured.

PlayStation section with 'Penny Racers' and 'PGA Tour Golf '96' featured.

Advanced Dungeons & Dragons Iron & Blood Warriors of Ravenloft



Am beeindruckendsten sind die sehr authentisch wirkenden Bewegungsabläufe der Kämpfer. Die Flammen am Bildschirmrand zeigen die Energiereserven der Figuren an



Die Spielfigur bequemt sich viel zu spät zur Wendung. Der Gegner freut sich darüber

Hersteller: Acclaim
Entwickler: Take 2
Genre: Prügelspiel
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 16 + 4 Kämpfer
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: ab Dezember

test playstation

O von F. Berg
 n der magischen Welt von Ravenloft treffen 16 furchtlose Gestalten in einem Turnier zusammen, um untereinander auszutragen, wer von ihnen der beste Kämpfer ist. Ambitionierte Rollenspieler werden dabei auf bekannte Gesichter stoßen, denn die Charaktere entstammen allesamt der äußerst populären *Advanced-Dungeons-&-Dragons*-Reihe. Doch um es gleich vorwegzunehmen, das Prügelsequel kann dem hohen Standard der Rollenspielerreihe nicht gerecht werden. Zugegeben, die Entwickler haben bei der grafischen Gestaltung der Kämpfer wirklich gute Arbeit geleistet, doch das ist auch die einzige wirkliche Stärke von *Iron & Blood*. Full Texture Mapping, Gouraud-Shading und 225.000 Polygone pro Sekunde verfehlen ihr Ziel nicht und lassen das Kampfgeschehen sehr realistisch erscheinen. Die Konturen der Kombatanen sind wunderbar rund und detailliert dargestellt, und es ist auch bei den sinnvoll eingesetzten Kameraschwenks kein Wegploppen einzelner Polygone zu erkennen. Die Hintergründe indes sind dezent gestaltet und irritieren dadurch während des Kampfes in keinster Weise. Über den bescheidenen Sound hüllen wir fairerweise den Mantel des Schweigens und kommen direkt zum Spielgeschehen, welches leider überhaupt nicht überzeugen kann. Es steht zwar die beeindruckende Anzahl von 64 Waffen und 250 Fighting-Moves zur Verfügung, von denen wir jedoch der Otto-Normal-Spieler nur den Bruchteil eines Bruchteils je zu sehen bekommen, da die meisten zunächst erspielt

werden müssen, und dann äußerst schwierig auszuführen sind. Macht aber nichts, denn die gesamte Angriffspalette beschränkt sich auf unspektakuläre 08/15-Attacken, die nicht einmal Ansatzweise einem Vergleich mit Vorzeigespelen wie *Tekken 2* oder *Tobal No.1* standhalten. Die



Eine unsichtbare Wand hindert die Kämpfer durch Stromschlag, die Arena zu verlassen

ungenau Kollisionsabfrage läßt es im übrigen durchaus zu, daß ein Kämpfer mit seiner Waffe im Körper des Gegners herumrührt und dieses nur geringe oder gar keine Auswirkungen hat. Ist ein Spieler zu Boden gegangen, vergehen spielflußhemmende Sekunden, bis er sich wieder erhebt. Selbst diejenigen, die sich nach einem neuen Prügelspiel verzehren, sollten sich gut überlegen, ob sie nicht lieber zu Altbewährtem oder Neuerscheinungen wie *Star Gladiator* (vgl. S. 58) greifen, oder sich bis zum Erscheinen von vielversprechenden Titeln wie beispielsweise *Soul Edge* gedulden mögen. ■

info



Es besteht die Möglichkeit, zwei Teams von je drei bis sechs Kämpfern zusammenzustellen. Diese treten gegeneinander an, bis das letzte Mitglied eines Teams das Zeitliche gesegnet hat. Eine Saturn-Umsetzung wird voraussichtlich noch im Dezember erscheinen.

Memory-Card: Die anwählbare Autosaving-Funktion speichert bei Bedarf automatisch jede Veränderung auf einem Memory-Card-Block ab.

XL-Wertung 60%

Info-Paket gratis!!

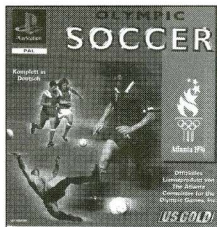
Sie möchten noch weitere Informationen über unser Lieferprogramm??? - Dann fordern Sie doch einfach unser kostenloses Info-Paket an. In unserem Gesamtkatalog finden Sie ausführliche Beschreibungen aller Produkte. Dazu erhalten Sie eine aktuelle Ausgabe unserer CD-News, die wir regelmäßig für die Mitglieder unseres Multimedia-Clubs herausgeben. - Hier gibt es übrigens auch Infos zu aktuellen Neuerscheinungen!!!

Multimedia Corner

Playstation

Actua Golf	89.90
Adidas Power Soccer	98.-
Agile Warrior F111X	89.90
Air Combat	89.90
Alien Trilogy	98.-
Alone in the Dark 2	99.90
Andretti Racing	89.90
Aquanauts Holiday	98.-
Blam! Machinehead	89.90
Bubble Bobble	89.90
Burning Road	89.90
Bust-A-Move 2	69.90
Casper	95.-
Chessmaster 3D	89.90
Criticom	89.90
Cyber Sled	89.90
Cyber Speed	95.-
Cyberia	95.-
D	88.-
Davis Cup Tennis	89.90
Descent	89.90
Destruction Derby	99.90
Destruction Derby 2	98.-
Disc World deutsch	89.90
Extreme Games	89.90
Extreme Pinball	95.-
Fade to Black	95.-
Fifa Soccer 96	69.90
Formel 1	109.-
Galaxian 3	89.90
Galaxy Fight	79.90
Goal Storm	59.90
Gunship	89.90
Heberkes Popoitto	85.-
Hi-Octane	95.-
Impact Racing	89.90
Johnny Bazookatone	89.90
Jupiter Strike	89.90
Jumping Flash 2	89.90
Killing Zone	89.90
Krazy Ivan	89.90
Magic Carpet	89.90
Namco Museum 1	95.-
NBA in The Zone	95.-
NBA Live 96	95.-
Need for Speed	95.-

Olympic Soccer Saturn: 79.90 DM PSX: 79.90 DM



Playstation

NFL Gameday	98.-
NHL Face Off	98.-
Olympic Games	79.90
Olympic Soccer	79.90
PGA Tour Golf 97	95.-
Penny Racers	89.90
Philosoma	89.90
Powerserve	89.90
Primal Rage	98.-
Pro Pinball	79.90
Psychic Detective	85.-
Raging Skies	95.-
Rapid Reload	89.90
Rayman	89.90
Resurrection - Rise 2	89.90
Ridge Racer Revolution	98.-
Road Rash	95.-
Shellshock	89.90
Shockwave Assault	69.90
Skeleton Warriors	79.90
Slam N Jam	89.90
Space Hulk	89.90
Starfighter 3000	89.90
Streetfighter Alpha	89.90
Striker 96	89.90
Tekken 2	109.-
The Raiden Project	79.90
Theme Park	98.-
Thunderhawk 2	89.90
Time Commando	89.90
Toshinden 2	98.-
Total Eclipse	98.-
Total NBA 96	98.-
Top Gun	98.-
Track & Field	98.-
True Pinball	89.90
Tunnel B 1	89.90
Twisted Metal	89.90
Viewpoint	95.-
Virtual Golf	89.90
Warhawk	89.90
Williams Arcade Hits	59.90
Wing Commander 3	89.90
Wipeout 2097	98.-
World Cup Golf	75.-
Worms	89.90
Zero Divide	89.90

Zubehör:	
Antennenkabel	49.-
Ascii-Pad	69.-
Ascii-Stick	109.-
Gamebuster	85.-
Joypad, Original	55.-
Joypad, Station Master	42.90
Joypadverlängerung	19.90
Mad Catz Lenkrad	149.-
Link-Kabel	49.-
Maus	59.-
Memory-Karte, Original	44.90
Memory-Karte 8 MEG	79.90
Multi Tap	69.90
Neg Con	79.90
Scar	29.90
PSX-Kabel	29.90
PSX-Bag mit Contr/Mem.	89.90

Sega Saturn

3D Lemmings	89.90
Alien Trilogy	95.-
Athlete Kings	89.90
Baku Baku	69.90
Battle A. Toshinden Remix	99.90
Black Fire	89.90
Casper	95.-
Chaos Control	79.90
Cyberia	95.-
D	95.-
Darius Gaiden	95.-
Defcon 5	75.-
Destruction Derby	89.90
Die Horde	89.90
Exhumed	98.-
Euro Soccer 96	98.-
F1 Challenge	99.90
Fifa Soccer 96	69.90
Gex	89.90
Ghen War	89.90
Guardian Heroes	89.90
Gun Griffon	89.90
Heberkes Popoitto	79.90
Highway 2000	79.90
Johnny Bazookatone	89.90
Mystaria	99.90
Mystery Mansion	99.90
NBA Action	89.90
Need for Speed	99.90
Nights mit Controller	139.-
Panzer Dragoon 2	98.-
Primal Rage	89.90
Pro Pinball	79.90
Rise 2	89.90
Road Rash	99.90
Sea Bass Fishing	89.90
Sega Rally	99.90
Shellshock	99.90
Shining Wisdom	89.90
Shockwave Assault	79.90
Sim City 2000	99.90
Skeleton Warriors	79.90
Starfighter 3000	89.90
Streetfighter Alpha	89.90
Striker 96	95.-
True Pinball	85.-
Victory Boxing	69.90
Virtua Fighter 2	99.90
Virtua Fighter Kids	89.90
Virtua Racing	89.90
Virtual Open Tennis	89.90
Wing Arms	95.-
Wipeout	89.90
World Series Baseball 2	89.90
Worms	89.90
X-Men	89.90

Zubehör:	
Antennenkabel	39.90
Arcade Racer	119.-
Gamebuster	85.-
Joypad	49.90
Photo-CD-Betriebssystem	59.90
Memory-Karte 8 MEG	79.90
Sechs-Spieler-Adapter	79.-

SNES

Asterix & Obelix	129.90
Asterix	29.90
Diddys Kong Quest	129.90
Die Schlümpfe	109.90
Die Schlümpfe reisen...	119.90
Donkey Kong Country	129.90
Fifa Soccer 96	119.90
Illusion of Time	109.90
Intern. Superstar Soccer	89.90
Kirby Dream Course	89.90
Legend of Zelda	59.90
Lion King	129.90
Mickey & Minnie	99.90
NBA Live 96	119.90
NHL 96	119.90
Nigel Mansell	119.90
Olympic Summer Games	119.90
Pinocchio	119.90
Secret of Evermore	109.90
Star Trek TNG	89.90
Super Mario Kart	64.90
Tennis 2	109.90
Toy Story	129.90
Yoshis Island	109.90

Gameboy

Adventure of Lolo	42.90
Animaniacs	59.90
Asterix & Obelix	59.90
Battle Arena Toshinden	59.90
Bomb Jack	39.90
Die Schlümpfe	59.90
Die Schlümpfe reisen...	59.90
Donkey Kong	39.90
Donkey Kong Land	59.90
Kirbys Block Ball	59.90
Kirbys Dreamland 2	59.90
Mickey Mouse 5	59.90
Olympic Summer Games	59.90
Pinocchio	59.90
Super Mario Land 1-3 je	39.90
Tetris 2	59.90
Top Ranking Tennis	49.90
Toy Story	59.90
Worms	59.90

Hugo Gameboy: 59.90 DM



Sony Playstation 389.90 DM
Sega Saturn 399.- DM
Neuheiten haben wir immer
sofort vorrätig!!!!

Versand & Laden:
Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Straße 431,
47178 Duisburg-Walsum (B8)
Tel. 0203 / 4791607, 478650, Fax 0203 / 4792255

Versand: (ab 500.- versandkostenfrei)
Post-NN 9.- DM, VK (Scheck o. Bar) 6.- DM
Kreditkarte 12.- DM, Ausland (nur VK) 18.- DM

Supersonic Racers



Das unorthodoxe Spielprinzip wird besonders anhand solcher Einlagen deutlich: Mit dem Luftkissenboot fährt man ins Schiffsinnere und wird sodann ‚abgefeuert‘



Der erste Eindruck täuscht; der Untergrund dieses Kurses ist spiegelglatt



Hersteller: Mindscape
Entwickler: Supersonic
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-8 (simultan)
Level: 10 Strecken
Preis: ca. DM 110
Erhältlich: im Handel

Info



Je nach Art des Kurses wechselt das Fahrzeug. So fährt man z. B. mit einem LKW oder Luftkissenfahrzeug, fliegt mit einem Jet oder Zeppelin oder schwimmt mit einem U-Boot. Die Steuerungen der Vehikel unterscheiden sich dabei stark. *Micro Machines*-Qualität wird nicht leider erreicht. **Memory-Card:** Nach einem Rennen kann der Punkte- oder Zeitstand sowie die jeweilige Platzierung auf einem Block gesichert werden.

W von T. Hellwig
 as früher mit kleinen Metallautos vor der Haustür im Sandkasten stattfand, kann heutzutage auch am Bildschirm gespielt werden. Die Rede ist von lustigen Rennen mit ausgefallenen Minifitzern.

Seit Jahren stehen in erster Linie die *Micro Machines*-Spiele für diese Art der Raserei. *Supersonic Racers* bietet die Möglichkeit, bis zu acht Fahrer gemeinsam am Spiel teilhaben zu lassen. Neben diversen Spielmodi für zwei Piloten fällt vor allem die reichhaltige Palette der Spielvarianten im Einspieler-Modus auf. Mit einem von insgesamt acht comichaften Figuren werden auf zehn höchst unterschiedlichen Strecken Rennen nach verschiedenen Regeln gefahren. So versucht man beispielsweise im K.-o.-Modus die Konkurrenten von den häufig sehr schmalen Fahrbahnen zu drängeln, fährt nach Zeit, oder man kämpft um Platzierungen oder Punkte. Dargestellt werden die Szenarien aus der Vogelperspektive, wobei der Bildausschnitt zoomt, sobald sich die beiden Fahrer im Zweispieler-Modus voneinander entfernen. Ist eine bestimmte Distanz überschritten, wird der Führende automatisch bis zum nächsten Zwischenpunkt transportiert – der Verlierer folgt kurze Zeit später durch Teleportation. Ähnlich wie bei *Micro Machines* werden die Rennen dadurch sehr häufig unterbrochen. Nur ebenbürtige Spieler werden über längere Zeit Kopf an Kopf über die aalglatten Kurse düsen können.

Das etwas unorthodoxe Spielprinzip wird durch eine träge reagierende Steuerung beeinträchtigt. In engen Kurven driften besonders die

Landfahrzeuge zu schnell heraus. Zudem rutschen die Vehikel selbst auf trockenem Untergrund sehr leicht. Doch auch in der Luft fällt die schlecht umgesetzte Handhabung unangenehm auf – ein deutliches Manko im Vergleich zu *Micro Machines*. Hinzu kommt eine mäßige musikalische Untermauerung, begleitet von unambitionierten Soundeffekten, die das gemächliche



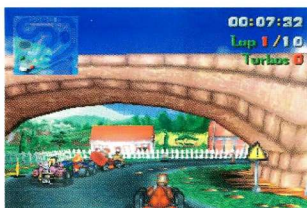
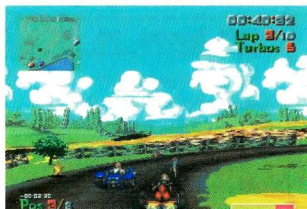
Treiben keineswegs interessanter machen. Das gute Strecken-Design und die recht gelungene grafische Präsentation können kaum über die spielerischen Mängel und die langatmige Atmosphäre hinwegtäuschen. ■

XL-Wertung

65%

test playstation

Street Racer



Gleiche Strecke, gleiche Kurve. Oben die PSX-, unten die detailliertere SAT-Variante

D von F. Berg
 diejenigen, die bereits in der Vergangenheit Erfahrungen mit *Street Racer* auf dem *SNES* oder *MD* gemacht haben, fühlen sich sofort heimisch, denn im Grunde ist alles beim alten geblieben. Erneut heißt es, Gas geben, Seitenhiebe oder Spezialattacken verteilen und verstreute Extras einsammeln, um sich in eine bessere Position zu bringen. Dieses geschieht im Training, im Zweikampf oder in einem der drei Wettbewerbe, für die sich der Spieler vorerst qualifizieren muß. Nicht integriert wurde der Soccer-Modus, in dem es darum geht sich im Wagen fahrend den Ball zu schnappen und diesen dann öfter als die Gegenspieler im Tor zu plazieren. Neu hinzugekommen ist hingegen die Möglichkeit, das Geschehen aus einer Draufsicht à la *Micro Machines* zu betrachten. Kern des Spiels bleibt jedoch nach wie vor das klassische, an *Super Mario Kart* angelehnte Rennen.

Die Grafik wurde entsprechend der Hardware-Möglichkeiten aufgewertet, wobei dieses auf dem Saturn konsequenter geschehen ist. Die Darstellung ist dort insgesamt detaillierter und plastischer ausgefallen. Dafür gehen bei der PlayStation aufgrund der Padbelegung die Attacken wesentlich einfacher von der Hand. Die Steuerung wurde im Vergleich zum 16-Bit-Original offenbar nicht überarbeitet. Sie spricht zwar sehr direkt an, dennoch vermißt der Rennspiel-Fan immer noch ein realistisches Kurvenverhalten. Driften und Sliden ist praktisch kaum möglich, wodurch der Spielspaß ein wenig



Um sich gegen den Rest des Feldes durchsetzen zu können, ist der Einsatz schlagkräftiger Argumente unumgänglich. Auf die gleiche Weise werden Dynamitstangen weitergegeben

reduziert wird. Insgesamt präsentiert sich mit *Street Racer* ein durchschnittliches Rennspiel. Der Rumble-Modus, in dem die Gegner von einer Plattform gerammt werden müssen, ist viel zu hektisch und unübersichtlich. Er enttäuscht dadurch ebenso wie der Micro-Modus, für den die Strecken einfach zu kurz geraten sind. Das normale Rennen hat seinen Reiz, doch dieser versiegt ziemlich rasch, nachdem der Spieler die letzte Rennstrecke gemeistert hat. Leider lassen

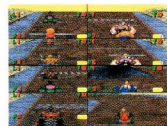


Im Micro-Modus sind keine Attacken möglich, es zählen allein fahrerische Qualitäten

sich keine Bestzeiten speichern, wodurch das Spiel mit Sicherheit einen Motivations Schub erfahren hätte. Schade, mit etwas mehr Feinschliff hätte *Street Racer* sich in die oberste Riege fahren können. Doch durch die comicartigen Charaktere und deren witzige Eigenschaften ist es für jüngere Spieler ein durchaus interessantes Rennspiel, und Neueinsteiger sind durch den niedrig gehaltenen Schwierigkeitsgrad ohnehin gut bedient. ■

Hersteller: Ubi Soft
Entwickler: Vivid Image
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-8 (simultan)
Level: 24 Strecken
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

info



Um beim Achtspieler-Splitscreen genügend erkennen zu können, wird ein großer Bildschirm benötigt. Im Spiel sind ein Fahrer und drei Strecken versteckt.

Speicheroptionen: Für jeden Cup gibt es ein Paßwort. Wer möchte, kann auch abspeichern. Beim Saturn kostet das 19 Blöcke, bei der PlayStation Memory-Card dagegen einen Block.

XL-Wertung

70%



3D Lemmings

Levelwahl:
Gebt das Paßwort „LAMPWICK“ ein!

Die Hard Trilogy (NTSC)

Überraschung:
Gebt folgendes Paßwort ein:
3847FZ4C1PI6K
G9KXLLCX18Z3N
F1PQ496FK/XI
R2NF1PP6RVC8

wipEout 2097

Gleiter verwandeln:
Wollt Ihr Euren Gleiter in ein Schwein, eine Biene, eine Schildkröte, einen Haihäfisch oder ein anderes Tier verwandeln, dann haltet während des Ladevorgangs L1 + R2 + Start + Select gleichzeitig gedrückt!

Raiden Project

Missionen anwählen:
Selectiert „Difficulty“ im Setting Menü! Es erscheint „DIFFICULTY SETTINGS“, und Ihr drückt nun L1 + L2 + R1 + R2 + Start gleichzeitig. Daraufhin erscheint ein Bildschirm mit „START ROUND“, in dem Ihr die einzelnen Abschnitte des Spiels direkt anwählen dürft.

International Track & Field

Freier Bildschirm:
Wählt im Titelschirm „START“ oder „PRACTICE“ an! Gebt einen Namen ein, und sucht Euch ein Land und eine Disziplin aus! Drückt dann Start, sobald Ihr die Möglichkeit dazu habt! Drückt L2 + R2 + oben + ▲ gleichzeitig, um das obere Display verschwinden zu lassen! Um das untere Display ebenfalls wegzubaern, drückt Ihr L2 + R2 + unten + ✖ gleichzeitig.

The Need for Speed

Freier Bildschirm:
Um die Anzeigen im Rennen wegzuschalten, drückt Ihr einfach nur drei Sekunden unten. Erneutes Drücken für drei Sekunden holt die Infos zurück.

Time Commando

Levelcodes:

Level	Code
2 Rom	VVCLVIDW
3 Japan	FZUDXVMS
4 Mittelalter	RNUDQNCX
5 Azteken	GOFAYBMX
6 Wilder Westen	WMTDZBMD
7 Weltkrieg	UDDRJFLD
8 Zukunft	UBKQVAGI
9 Virus	HQSRXIKI

Geheimer Level:
Gebt das Paßwort „COMMANDO“ ein!

Formel 1

Quasselnder Kommentator:
Startet ein Rennen und bricht es nach dem Start ab! Ruft das „Übungsrundern-“, „Qualifikation-“, „Rennen“-Menü auf und haltet Select gedrückt! Drückt nun links, ●, oben, unten, rechts, ●, ■, □, und es wird angezeigt: Gibberish Mode Activated!

Warhawk (NTSC)

Paßwörter:
Abspann sehen:
■ ■ (leer) ● ■ ■ ■ ▲

Weapon Upgrade:
■ (leer) ● ■ ▲ ✖ ✖ ■

Unverwundbarkeit:
● ● ● (leer) ✖ ■ ✖ ✖ ✖

Unendlich Munition:
▲ ▲ ▲ ● ■ ● ● ✖

9999 Flush Bombs:
■ ● ■ ■ ▲ ▲ ✖ ▲ ▲

Kali-Modus:
✖ ● ● ● ✖ ▲ ● ✖

Preview Movie:
▲ ✖ (leer) ● ● ✖ ▲ ■

Levelcodes:

Level 1: ● ▲ ▲ ✖ ● ● ● ●
Level 2: ✖ ▲ ✖ ■ ■ ▲ ▲ ▲
Level 3: ■ ▲ ✖ ✖ ✖ ▲ ● ●
Level 4: ▲ ● ▲ ● ▲ ▲ ✖ ■ ■
Level 5: ▲ ✖ ▲ ■ ● ✖ ● ●

SATURN

FIFA Soccer '96

Spielern Schatten „geben“:
Pausiert das Spiel und markiert „INSTANT REPLAY!“ Drückt dann C und haltet die R-Taste gedrückt! Mit dem Steuerkreuz kann nun den Spielern Schatten zugeteilt werden.

Gex

Endgegner Rez anwählen:
Gebt das Paßwort „CZYD RHYP“ ein!

Planet X anwählen:
Gebt das Paßwort „RYR YXKB“ ein!

Shanghai

Levelcodes:

Classic	Walls	Beijing
D33	E44	F55
G66	H77	I88
J99	K0A	L1B
M2C	N3O	O4E
P5F	Q6G	R7H
S8I	T9J	U0K
V1L	W2M	X3N
Y4O	Z5P	AGQ
B7R	C8S	D9T
E0U	F1V	G2W
H3X	I4Y	J5Z
K6I	L7?	M8.
N9O	O0I	P1Z
Q23	R34	S45
T56	U67	V78
W89	X9A	Y0B
Z1C	A2D	B3E
C4F	D5G	E6H
F7I	G8J	H9K
I0C	J1M	K2N
L3O	M4P	N5Q
O6R	P7S	Q8T
R9U	S0V	T1W
U2X	V3Y	W4Z
X5I	Y6?	Z7.
A8O	B9!	C0Z
D13	E24	F35
G46	H27	I68
J79	K8A	L9B

Virtua Cop

Optionen erweitern:
Spielt Virtua Cop in der Reihenfolge „Beginner“, „Medium“, „Expert“ durch,

und Ihr trefft auf Joe Fang! Nach dem Abspann sind neue Optionen verfügbar, z. B. der Ranking Mode. Im Optionsmenü dürft Ihr obendrein ‚Free Play‘, ‚Mirror Mode‘ oder ‚Book Keep‘ anwählen.

The Horde (NTSC und PAL)

Gebt die folgenden Cheats bitte im Pausenmodus ein!

Im Laden sind alle Waffen etc. verfügbar:

B, rechts, A, links, links, unten, rechts, A, A, links

Der Bub ist unverwundbar:

B, oben, rechts, unten, A, unten, A, rechts

Levelskip:

unten, A, links, links, unten, A, A, rechts

30.000 Kronen:
links, A, A, B, links, A, rechts, unten

Karte sehen:
links, A, oben, unten, B, A, A, B

Weiterspielen, nachdem das eigene Dorf vernichtet wurde:
A, unten, unten, rechts, A, unten

Hyperspeed:
B, rechts, A, B (Mit den Zauberstiefeln zusammen ist die Geschwindigkeit noch einmal doppelt so hoch.)

Alle FMV am Stück sehen:
rechts, A, links, links, A, oben, B

X-Men – Children of the Atom

Bildformat ändern:
Wählt einen beliebigen Schwierigkeitsgrad aus und drückt so

lange abwechselnd oben, unten, bis die Option ‚Screen Width‘ erscheint! Über die Option könnt Ihr das Automatenformat anwählen.

Tips und Tricks zu Importspielen

In der Regel geben wir an, zu welcher Version eines Spiels (NTSC oder PAL) die jeweiligen Cheats, Levelcodes etc. gehören. Manchmal funktionieren Cheats für die PAL-Version allerdings auch bei Importspielen und umgekehrt. Sollte einmal etwas nicht auf Anhieb richtig laufen, so empfiehlt sich wiederholtes Ausprobieren. Im Zweifelsfall handelt es sich um nicht kompatible Tips und Tricks.

PlayStation

Game Buster Codes

Die Hexadezimal-Codes auf dieser Seite sind nur in Zusammenhang mit einem Game Buster für die Sony PlayStation verwendbar. Nähere Informationen über diese Schummelmodule liefert die Firma Dataflash, 46446 Emmerich, Tel.: 02822/68545

FIFA Soccer '96 (NTSC)	80199460 0064 +	8012F80C 0008	max. Laser Player 1
80016CD4 0000 keine Tore für	80199462 0064 +	8012F80E 0004	max. Missiles Pl. 1
Player 2	80199464 0064 +	8012F810 0004	max. Homing-Missiles Player 1
80016CD2 000A 10 Tore für	80199466 0064 Mega-Defensive	8012F834 0003	unendl. Leben
Player 1		8012F842 0003	Player 2
80016CC0 0000 unendl. Zeit	Off-World Interceptor Extr. (NTSC)	8012F83A 0008	max. Vulkan Pl. 2
	800CD878 C6C0 +	8012F83C 0008	max. Laser Pl. 2
	800CD87A 002D unendl. Geld	8012F83E 0004	max. Missiles Pl. 2
		8012F840 0004	max. Homing-Missiles Player 2
King's Field (NTSC)		8004D5F2 0003	unendl. Credits
80199426 00FA +	Philosoma (NTSC)		
80199428 00FA unendl. Hit Points	800E7CA4 0002 unendl. Leben	Raiden Project (Raiden II) (NTSC)	
8019942A 00FA +	800E7D28 0003 unendl. Continues	800ECF40 0003	unendl. Leben Pl. 1
8019942C 00FA unendl. Magic Points	800E7F60 0004 Unverwundbarkeit	800ECF38 0101	unendl. Thermo-nukes Player 1
8019942E 1388 Dauerfeuer	800E7F5C 0003 unendl. Buster Granaten	800ECF38 0202	unendl. Cluster Bombs Player 1
80199432 1388 Dauermagie	800E7D0C 0002 max. Vulcan	800ECF30 0004	max. Nuke-Missiles Player 1
80199440 C350 Mehr Gold	800E7D0E 0002 max. Laser	800ECF32 0004	max. Homing-Missiles Player 1
80199438 0064 viel STR Power	800E7D10 0002 max. A-Break	800ECF28 0008	max. Vulcan Pl. 1
8019943E 0064 viel MAG Power	800E7D12 0002 max. Rev-B	800ECF2A 0008	max. Laser Pl. 1
80199444 0064 +	800E8004 0002 unendl. SRM-Missiles	800ECF2C 0008	max. Plasma Pl. 1
80199446 0064 +	800E8004 0001 unendl. MRM-Missiles	800ECF80 0003	unendl. Leben Pl. 2
80199448 0064 +		800ECF78 0202	unendl. Cluster Bombs Player 2
8019944A 0064 +			
8019944C 0064 +	Raiden Project (Raiden I) (NTSC)		
8019944E 0064 +	D00FA250 D000 Master Code		
80199450 0064 +	8012F804 0003 unendl. Leben		
80199452 0064 Mega-Offensive	Player 1		
80199456 0064 +	8012F812 0003 unendl. Bomben		
80199458 0064 +	Player 1		
8019945A 0064 +	8012F80A 0008 max. Vulkan Pl. 1		
8019945C 0064 +			
8019945E 0064 +			

PlayStation

ANALOG JOYSTICK

Die Steuerung ist bekanntlich das A und O eines jeden Videospiele. Um einige Spiele noch besser und anwenderfreundlicher genießen zu können, bietet Sony nun ein äußerst interessantes Joyboard an. Speziell für Action-Fans konzipiert.



Analog Joystick
Hersteller: Sony
ca. 140 DM

info

Folgende, bisher erhältliche Spiele sind mit dem Analog-Joystick kompatibel:



Burning Road



Cyberia



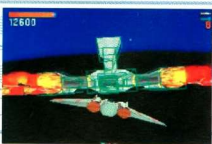
Descent



Galaxian



Raging Skies



Starfighter 3000

PC-Anwender werden schon seit Jahren mit mehr oder weniger sinnvollen Steuerungsperipherien versorgt. Nun, da sich analoge Bedienungen auf dem Konsolenmarkt langsam aber sicher etablieren, wartet Sony mit einem monströsen Joyboard auf, das dank eines Umschalters sowohl eine analoge als auch digitale Steuerung zuläßt.

Etwas an eine futuristische Kampffliegerlenkung erinnernd, fällt das Augenmerk zunächst auf die zwei ergonomisch geformten Analog-Sticks. An ihnen sind jeweils vier Feuerknöpfe angebracht. Der Rechte bietet zusätzlichen Platz für ein Steuerhütchen, mit dem zum Beispiel die einzelnen Punkte eines Optionsmenüs angewählt werden können, wenn der Stick auf „Analog“ gestellt ist. Sämtliche Buttons sind noch einmal auf dem breiten Sockel zwischen den beiden Sticks in Riesenform angebracht.

Die robuste Verarbeitung macht sich nicht nur in dem stattlichen Gewicht bemerkbar, sondern auch in der guten Qualität der Einzelteile, von den starken Saugnapfen bis hin zu den gummi-gefederten Flightsticks.

Bei digitaler Steuerung ersetzen beide Sticks gleichermaßen das bekannte Steuerkreuz. Der Spieler kann dazu nach eigenem Gutdünken die Feuerknöpfe eines Sticks oder die auf der Platte angebrachten verwenden.

Selbstverständlich erfordert der Umgang mit dem Analog-Stick eine Eingewöhnungszeit, vor allem, wenn man davor ausschließlich mit dem normalen Joypad gespielt hat. Doch nichtsdestotrotz ist der Stick insbesondere den Flugsimulations-Fans wärmstens ans Herz zu legen, die sich nicht von dem Preis abschrecken lassen, denn zukünftig sollen noch viele Spiele dieses interessante Accessoire unterstützen. ■



Highlights in XL 5/96:

Specials: Interviews mit Shigeru Miyamoto u. Formel-1-Chefentwickler Martyn Chudley, das Neon-Team unter der Lupe
Spiel des Monats: adidas P. Soccer (PSX)
PlayStation: B. A. Toshinden 2, Formel 1, Res. Evil, Ridge Racer Rev., Total NBA '96
Saturn: Panzer Dragoon Zwei, wipEout, SuperNES: Super Mario RPG
Arcade: VF 3, Street Fighter α 2, Virtual On
Zubehör: Game Buster für PSX und SAT

5/96 DM 4,90



Highlights in XL 6/96:

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

6/96 DM 4,90



Highlights in XL 7/96:

Specials: wipEout 2097, E3-Messe-Report aus LA, Int. mit D. Perry, SiliconGraphics (2)
Spiel des Monats: Super Mario RPG (SNES)
PlayStation: International Track & Field, Jumping Flash! 2, Sampras Extreme Tennis
Saturn: Earthworm Jim 2, Mega Man X3
SuperNES: Goemon 5, S. Bomberman 4
Arcade: Batman Forever, War Gods
Zubehör: Memory Card Plus, neGcon-Pad, 8 MEG Back-Up-Cartridge

7/96 DM 4,90



Highlights in XL 8/96:

Specials: Heart of Darkness, N64-Interviews mit Shigeru Miyamoto (Super Mario 64) und Paradigm Simulation (PilotWings 64)
Spiel des Monats: A-Train (PSX)
PlayStation: Destruction Derby 2, Fade to Black, Motor Toon Grand Prix 2, Return Fire
Saturn: Athlete Kings, Euro '96, Exhumed, Metal Black, NIGHTS, The Story of Thor 2
Arcade: Soul Edge V. II, Sonic - The Fighters
Zubehör: Saturn-Joypads

8/96 DM 4,90



Highlights in XL 9/96:

Specials: N64-Report: „Quo Vadis, Nintendo?“, Interviews mit Howard Lincoln und dem Sonic Team (NIGHTS-Entwickler), Acclaim-News
Spiel des Monats: Super Mario 64 (N64)
N64: PilotWings 64
PlayStation: Formel 1, King of Fighters '95, NHL Powerplay '96, Sampras Extreme Tennis
Saturn: NIGHTS, The Need for Speed
Arcade: Last Bronx (mit AM3-Interview), VF 3
Zubehör: Memory Disk Drive (PSX)

9/96 DM 4,90



Highlights in XL 10/96:

Specials: Tomb Raider, der Action-Überflieger von Core Design, Square-Report: Final Fantasy VII, Interview mit Tom Kalinske (Sega of America), Classic Videogames
Spiel des Monats: Fighting Vipers (SAT)
N64: Interview mit D. Dienstbier (Turk)
PlayStation: SF α 2, Total No.1, wipEout 2097
Saturn: Athlete Keiji, Exhumed, VF Kids
Arcade: Dynamite Keiji, Virtua Fighter 3
Zubehör: Rennspiel-Zubehör

10/96 DM 4,90



Highlights in XL 11/96:

Specials: Virtua Fighter 3, Genre-Überblick Prügelspiele, Interview mit Naughty Dog (Crash Bandicoot), Report über Segas AM Annex (Sega Touring Car Championship), Sonys geheime PSX-Projekte, FF VII (PSX), ECTS-Messe-Report
Spiel des Monats: Crash Bandicoot (PSX)
PlayStation: Blam! Machinehead, Tunnel B1
Saturn: Daytona USA, C. C. E., Street Fighter α 2, Arcade: Street Fighter EX, Wave Runner
Zubehör: Saturn Game-Guns

11/96 DM 4,90

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift

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

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



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

Classic Video games



Gradius II, auch bekannt als Vulcan Venture, hat nach fast zehn Jahren wenig von seinem Reiz verloren. Leider ist Teil drei der Serie nicht auf der Deluxe-Pack-CD enthalten

Klassiker oder olle Kamellen? – Teil 3

Auch im dritten Teil der Reihe mangelt es nicht an Klassikern und solchen, die es gerne wären. Von heute noch bekannten Software-Riesen wie Konami über den Pleitier Irem bis hin zum obskuren Exoten Nichibutsu reicht die Palette der musealen Artefakte.

O von J. Eggebrecht
In den 80er Jahren war die Welt der Videospiele noch in Ordnung. Neue, aus dem Boden gestampfte Firmen konnten mit fast allem und jedem genügend Geld verdienen, um auch die nächste spielerische Schandtat noch erleben zu können. In diesen denkwürdigen Zeiten, genauer gesagt im Jahr 1985, wurde die bis heute populärste Ballerspiel-Reihe der Welt geboren – *Gradius*. Dutzende von Nachahmern und

Fortsetzungen zieren bis heute Konamis Edelreihe – bis hin zur seit den 90er Jahren dominierenden Verklung *Parodius*. Im Nachhinein betrachtet – und dies ist auf PlayStation und Saturn mit dem *Gradius Deluxe Pack* absolut automatengetreu möglich – bestach der erste Teil mehr durch die



Optisch unspektakulär, aber richtungweisend: Konamis Gradius (1)

Neuerung des Symbolsammelns, das geschickte Auslösen der verfügbaren Extrawaffen und natürlich durch die revolutionären Satelliten als durch geniales Leveldesign. Die gebotenen Stages ziehen

sich mit hohem Schwierigkeitsgrad horizontal-öde dahin. Dieses Manko wurde nebst noch interessanterer Extrawaffen auf höchst brillante Art 1988 vom Nachfolger *Gradius 2* wettgemacht. Im für Fans empfehlenswerten *Deluxe Pack* besticht vor allem dieses Kleinod der Baller-Ära noch immer. Erhältlich ist die CD nur als Japan-Import, in Deutschland ist lediglich das *Parodius Deluxe Pack*, das zwei Automaten-Umsetzungen jüngerer Datums enthält, zu haben.

In Japan mindestens genauso populär ist Taitos *Darius*-Saga, die erst vor kurzem mit dem Insider-Kultspiel *Darius Gaiden* psychedelisch inspiriert wiederbelebt wurde. Deutsche Saturn-Fans können sich nicht nur an der exzellenten *Darius Gaiden*-Version ergötzen, sondern demnächst auch authentisch den kuriosen zweiten Teil der Serie erleben: *Darius 2 – Sagaia* erschien 1989 in den Arcades und bot in der Tradition des Vorgängers ein echtes Breitwandlerlebnis durch mehrere nebeneinander angeordnete Bildschirme, über deren Grenzen hinweg fließig geballert wurde. Angesichts der drei Bildschirme von *Darius* kapitulierte Taito offensichtlich in bezug auf eine Heimumsetzung, doch auch die zwei Bildschirme von *Darius 2* erforderten einen Griff in die Trickkiste. Mittels L- und R-Tasten können vom Breitwandlerlebnis abgeschreckte Spieler stufenlos ins Geschehen hinein- und herauszoomen – 32 Bit machen's möglich. Spielerisch bietet *Darius 2* schnörkellose Formationsorgien, ein leicht unfaires Extrawaffensystem und den 80er-Jahre-typischen, knackigen Schwierigkeitsgrad. Trotz des Kultstatus' im Land der aufgehenden Sonne seien *Darius*-Laien gewarnt: Die stark fischhaltigen Taito-Ballerer sind gewöhnungsbedürftig.

Im Zusammenhang mit Ballerspielen fehlt nach Konami und Taito nur noch einer im Bunde: Mit der *R-Type*-Reihe schuf Irem '87



Thunder Force III, eines der besten Mega-Drive-Ballerspiele, 1:1 auf Saturn

einen zeitlosen Shoot-'em-Up-Klassiker, der unzählige, geniale Innovationen bot. Zwar segnete Irem vor zwei Jahren das Zeitliche, eine vor kurzem angekündigte Klassiker-Sammlung auf der PlayStation ließ die

Classic-Fans aufhorchen. Doch wer mit Spannung auf *R-Type 1* und 2 oder gar das Fossil *Moon Patrol* aus dem Jahre 1982 wartete, wurde bitter enttäuscht. Statt dessen werden „Klassiker“ namens *Kung-Fu Master*, *Zippy Race*, und *10-Yard Fight* geboten. Selbst Hardcore-Freaks sollten sich dieses Schnäppchen entgehen lassen.



Auch Thunder Force II wurde absolut originalgetreu vom Mega Drive auf ...

Fragwürdig ist auch die Sammlung von Klassikern der längst vergessenen Firma Nichibutsu namens *Nichibutsu Arcade Classics*. Zuerst auf dem SNES aufgelegt, folgte bald ein PlayStation-Streich mit den obskuren Titeln *Crazy Climber*, *Frisky Tom* und *Moon Cresta*. Letztgenanntes Spiel sah man 1980 durchaus in der einen oder anderen Spielhalle. Damit erklmmt die Nichibutsu-Sammlung zumindest mit einem



Bei Darius 2 kann der Bildschirmausschnitt vom Vollbild bis hin zur ...

Titel eine Art Klassikerstatus, zum Import-Kauf sollten sich allerdings nur hartgesottene *Moon Cresta*-Fans animiert fühlen.

Im Gegensatz zu den Namco- und Williams-Sammlungen (vgl. XL 10 und 11/96) bietet keine der bisher besprochenen CDs einen informativen Museums-Teil, zudem fehlt ein Authentizitätsmerkmal: Meist aus technischen Problemen heraus sind alle Spiele keine Emulationen der Original-Programme, sondern nur möglichst originalgetreue Nachahmungen, die allerdings von den ursprünglichen Programmabläufen kaum zu unterscheiden sind.

Im Emulationsbereich erschien in den letzten Wochen nur ein kurioser Vertreter der Museums-Gattung: Technosoft griff angesichts aktueller Gurken auf ihre *Thunder Force*-Serie zurück. Kennern der 16-Bit Generation wird auffallen, daß damit erstmals

nicht ein Spielautomat als neuauflagenwürdig gekürt wird, sondern mehrere populäre Mega-Drive-Spiele aus den Jahren von 1989 bis 1992. Die Reihe startete mit dem mittelmäßigen *Thunder Force II* (ein erster Teil existierte nur auf MSX-Computern), das allerdings recht innovativ zwischen *Bosconian*-inspiriertem Draufblick und deut-



... den Saturn umgesetzt. Als Bonus darf man zudem Ladezeiten in Kauf nehmen

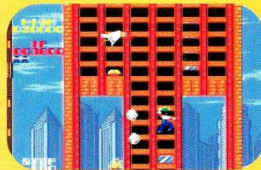
lich besseren Seitenansicht-Leveln hin- und herschaltet. Erst mit *Thunder Force III* und *IV* erreichte der Adrenalin-Level der Reihe ungeahnte Ausmaße - immerhin soviel, daß eine modifizierte Version von *Thunder Force III* 1990 in die Spielhallen kam (die dann auch die Grundlage für die mißglückte SNES-Version bildete). Wären alle vier 16-Bit-Perlen auf einer Saturn-CD gelandet, könnten wir unbesehen zum Import-Kauf raten, da aber



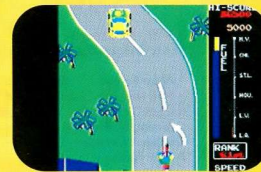
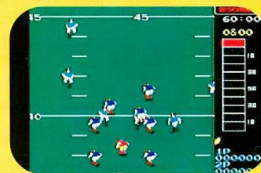
... automatengetreuen ‚Cinemascope‘-Darstellung stufenlos gezoomt werden

die erste CD nur das mittelmäßige *Thunder Force II* und den Reißer *Thunder Force III* enthält und erst auf dem zweiten Teil die von Sammlern herbeigesehnte Automaten-Rarität schlummert, bleibt ein höchst zwiespältiges Bild. Warum man sich auf dem Saturn 1:1-Versionen von 16-Bit Heim-Spielen ohne jegliche Extras, dafür aber mit Ladezeiten versüßt, antun soll, kann wohl auch Technosoft kaum beantworten.

Soviel für diesen Monat - in der kommenden Ausgabe werfen wir einen Blick auf den vielversprechenden zweiten Namco-Museum-Teil im Euro-Remix: *Super Pac-Man* kam dazu, dafür ging der *Breakout*-Langweiler *Cutie O*. Aus Japan trifft frisch *Namco Museum Vol. 4* ein und Williams hat mit neuen Emulationen alter Bally-Midway-Titel wie auch Sega mit einem zweiten Schwung von Klassikern einiges für Nostalgiker in petto. ■



Der Japan-Import Nichibutsu Arcade Classics für PSX bietet eine Kollektion fast völlig unbekannter Automaten-Oldies. Einzig Moon Cresta (oben) könnte für Freaks noch von Interesse sein, was sich von Frisky Tom und Crazy Climber nicht gerade behaupten läßt



Auf Irem Arcade Classics (PSX, Japan-Import) findet sich zwar der Prügel-Urvater Kung-Fu Master/Spartan X, ein Kaufargument für diese Kollektion ist das aber nicht

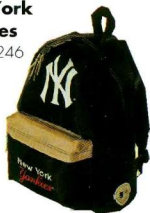
ORIGINAL US-TEAMS RUCKSÄCKE & CAPS

AMERICAN SPORTS!

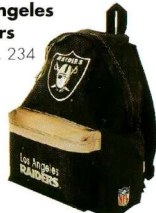


**GANZ NEU EINGETROFFEN - TOP
QUALITÄT, NOCH GRÖßER.
DIE CHAMP-VERSION.**

**New York
Yankees**
Best.-Nr. 246



**Los Angeles
Raiders**
Best.-Nr. 234



Phoenix Suns
Best.-Nr. 239



Dallas Cowboys
Best.-Nr. 231



Orlando Magic
Best.-Nr. 0238



Chicago Bulls
Best.-Nr. 0260

SPRECHENDE WECKER JE 69,95 DM



**Nintendo
Super-
Mario-
Wecker**
Best.-Nr. 431



**Star-Trek-
Wecker**
Best.-Nr. 432

ORIGINAL-LICENSED- RUCKSÄCKE ZU JE 29,95 DM

Titel	Bestell-Nummer
Dallas Cowboys	232
Los Angeles Raiders	234
Orlando Magic	238
Seattle Supersonics	242
San Francisco 49er	244
New York Yankees	246
Charlotte Hornets	248
Chicago Bulls	260
San Jose Sharks	262
Chicago White Sox	264

CAPS ZU JE 29,95 DM

Titel	Bestell-Nummer
Cleveland Indians	228
Dallas Cowboys	231
Los Angeles Raiders	233
Mighty Ducks of Anaheim	235
Orlando Magic	237
Seattle Supersonics	241
San Francisco 49ers	243
New York Yankees	245
Charlotte Hornets	247
Chicago Bulls	261
San Jose Sharks	263
Chicago White Sox	265
Washington Redskins	267
Phoenix Suns	239

DIE CHAMP-VERSION. ORIGINAL LICENSED RUCKSÄCKE ZU JE 49,95 DM

Titel	Bestell-Nummer
Cleveland Indians	0229
Dallas Cowboys	0232
Los Angeles Raiders	0234
Mighty Ducks of Anaheim	0236
Orlando Magic	0238
Seattle Supersonics	0242
San Francisco 49ers	0244
Charlotte Hornets	0248
Chicago Bulls	0260
San Jose Sharks	0262
Washington Redskins	0266

SONDERVERKAUF

- NUR SOLANGE VORRAT REICHT -

Titel	Bestell-Nummer	Preis
Windbreaker mit Baumwollfutter !!!		
Windbreaker FBI w/sw XL	249CW	DM 99
Windbreaker FBI gelb/blau XL	249CGE	DM 99
Windbreaker NASA silber/sw XL	250CSI	DM 99
Windbreaker NASA gold/blau XL	250CGO	DM 99

• Caps und Wollmützen mit FBI und NASA-Logo !!!

FBI Cap Blau	253GE	DM 15
FBI Cap Schwarz	253W	DM 15
NASA Cap Blau	254GO	DM 15
NASA Cap Schwarz	254SI	DM 15
Wollmütze FBI blau	255GE	DM 18
Wollmütze FBI schwarz	255W	DM 18

• Ferngesteuertes Hochleistungs-Road-Kart

incl. 27 MHz Fernbedienung und 9,6 V Power-Set nur noch	412	DM 45
---	-----	-------

• Micro Machines:

Power Rangers Sammler Set	807	DM 15
---------------------------	-----	-------

1994er Formel 1 1:43

• Holt euch die Original Formel 1 Modellautos von 1994, dem Jahr, in dem Michael Schumacher das erste Mal Weltmeister wurde!!!

Schumacher Benetton Ford	821	DM 29
Frentzen Mercedes	822	DM 29
Berger Ferrari	823	DM 29
Hill Renault	825	DM 29

• „Der Renner aus dem Vorjahr: R-Zone-die witzigste Spielkonsole, die es in 3D-Effekt jemals gab. Inklusive 1 Spiel statt DM 89 jetzt nur noch DM 69 !!! Best.-Nr. 428

• „Data Pads-der clevere Termin-Organizer incl. 7 tollen Funktionen“ nur noch DM 39. Best.-Nr. 429

• „Lightsout-mach sie aus 1 Der Megaspasß für coole Tage !!!

Programmierbares Tastenpuzzle mit 25 Lichtfeldern.“	DM 39	Best.-Nr. 800
Sega Propod 434 für Sega Megadrive. Superpreis	DM 12	Best.-Nr. 902
Heat Seeker Turbo Joypad für Megadrive. Superpreis	DM 12	Best.-Nr. 913
Segaspasß für Mega CD: Battlcorpors (DI) nur noch	DM 10	Best.-Nr. 533
Jurassic Park (DI) nur noch	DM 10	Best.-Nr. 534

• 3DO Spiele Import-alle zum Superpreis von DM 10 !!!

SuperWingCommander	Best.-Nr. 518
Way of the Warrior	Best.-Nr. 517
The Incredible Machine	Best.-Nr. 515
Shock Wave	Best.-Nr. 514
Out of this World	Best.-Nr. 511
Guardian War	Best.-Nr. 621
Star Control 2	Best.-Nr. 620
Pebble Beach Golf Wings	Best.-Nr. 512

• Konami Spiele Jingles auf CD Videogames DM 9,95. Bestellnr. 303
Hilsbeck's Shades Vol.1 DM 10. Best.-Nr. 301

• Original Sega-Sonic-Telefonkarten mit ihrem Sammlerwert zum absoluten Superpreis von DM 10. Best.-Nr. 905

• Donkey Kong Schlüsselanhänger nur noch DM 7. Best.-Nr. 845

- MINDESTBESTELLWERT DM 25 -

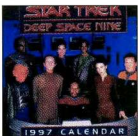
SHOPSERVICE
Zahlen per Kreditkarte
- einfach und bequem



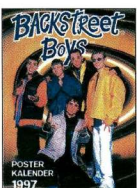
KALENDER 1997



Star Trek
Next Generation
Best.-Nr. 1044



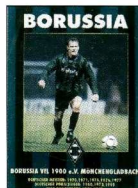
Star Trek
Deep Space Nine
Best.-Nr. 1045



Backstreet Boys
Best.-Nr. 1047



FC Bayern München
Best.-Nr. 1027

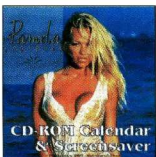


Borussia Mönchengladbach
Best.-Nr. 1030

HOL SIE DIR JETZT!

**KALENDER (DANILO)
JE DM 19,95**

Titel	Bestell-Nummer
München 1860	1005
FC Bayern München	1027
Werder Bremen	1028
Bor. Mönchengladbach	1030
FC Schalke 04	1031
VFB Stuttgart	1032
Karlsruher SC	1040
FC St. Pauli	1041
Hamburger SV	1060
VFL Bochum	1062
Borussia Dortmund	1063
Baywatch	1000
Bon Jovi	1001
East 17	1002
Harley Davidson	1007
Michael Jackson	1013
Gute Zeiten,	
Schlechte Zeiten	1021
Formel Eins (Autorennen)	1022
Kelly Family	1025
Star Trek	1033
Caught in the Act	1034
Independence Day	1039
Disney Characters	1042
Akte X/X-Files	1043
Next Generation	1044
Deep Space Nine	1045
Voyager	1046
Backstreet Boys	1047
Kommissar Rex	1048
Verbotene Liebe	1049
Tom Cruise	1061
Kim Basinger	1064
Sharon Stone	1065
Cindy Crawford	1066
Claudia Schiffer	1067
J.C. Van Damme	1068



Pamela Anderson
CD-Rom Calendar & Screensaver für
DM 19,95
Best.-Nr. 1050

**STARKALENDER VON 1996.
JE DM 8,-**

Titel	Bestell-Nummer	Titel	Bestell-Nummer
Cranberries	61010	Die Prinzen	61026
Guns'n'Roses	61008	Roxette	61016
Metalica	61012	101 Dalmatiner	61019
Michael Jackson	61013	VFB Stuttgart	61032
Harley Davidson	61007	Henry Maske	61023
Mickey Mouse	61009	Formel 1	61022
Van Halen	61035	Beverly Hills 90210	61004
WWF	61003		

PMS SHOP BESTELL-COUPON

Anz.	Best.-Nr.	Artikel · Größe	Preis	Anz.	Best.-Nr.	Artikel · Größe	Preis	
Versandkosten*							Gesamt	

JA, hiermit bestelle ich aus dem PMS-Shop

Euro-Scheck zur Verrchnung, (unbedingt Kartennummer angeben) per Nachnahme, nur im Inland, Versandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahmegebühr DM 7,- (insg. DM 15,-)

Visa Eurocard

Bitte keine Überweisung!
Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen angeben! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erreichen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Freiheiten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen. Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Firma.

Bankinstitut _____

Kreditkartennummer _____

Gültig bis _____

Kreditkarteninhaber _____

Versandkosten Inland: Es fallen einmalige Versandkosten von DM 8,- an. Ausland: Versandkosten DM 20,-
Wir versenden per Paketservice!

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

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

Coupon einsenden an:
ProMailShop, Postfach 1217,
85554 Kirchheim, Fax 089-904 807 21



International Superstar Soccer Deluxe

System: Mega Drive
Hersteller: Konami
Entwickler: Factor 5
MBit: 16
Erhältlich: im Handel

von C. Henning

Was lange währt, wird endlich gut. So geschehen mit der lang erwarteten Fußballsimulation *International Superstar Soccer Deluxe*, die auf dem SNES schon vor zirka einem Jahr zum Genre-Referenztitel avancierte. Die deutschen USA-Immigranten von Factor 5 holten vor ihrem Umzug nach San Francisco noch alles aus der betagten Mega-Drive-Hardware heraus. Mannschaften aus aller Herren Länder gehen in den unterschiedlichen Turnier-Modi an den Start. Nach einer

Reihe umfassender Optionsmöglichkeiten, vom Rasenschnitt bis hin zur Wetterlage, dürfen sage und schreibe bis zu acht Spieler simultan an der Action teilnehmen.

International Superstar Soccer Deluxe präsentiert sich besonders technisch von der allerbesten Seite, das beweisen unter anderem eine Vielzahl für Mega-Drive-Verhältnisse hervorragende Sprachsamples und die brillanten Animationen der Ballakrobaten.

Zum Ausklang der ehrwürdigen Mega-Drive-Ära wurde den geeigneten Spielern mit *International Superstar Soccer Deluxe* eine phänomenale Sportsimulation beschert, die, abgesehen von dem grandiosen Super-Nintendo-Äquivalent, Konsolenübergreifend vergeblich ihresgleichen sucht. ■

XL-Wertung 90 %



International Superstar Soccer Deluxe weiß dank hervorragender Programmierung auch optisch zu gefallen. Jedes Sprite verfügt über unzählige schöne Animationsphasen



Das Wetter läßt sich, wie auch zahlreiche andere Elemente, konfigurieren



In dem kleinen Modul findet eine imposante Menge sinnvoller Optionen Platz



Zur besseren Orientierung verhilft ein Übersichtsfeld, das die Spieler anzeigt

news
md + snes



Micro Machines Military

System: Mega Drive
Hersteller: Codemasters
MBit: 16
Erhältlich: im Handel

von C. Henning

Die klassische *Micro Machines*-Grundidee von den Miniaturvehikeln, die auf Billardtischen und im Sandkasten um die Wette fahren, wurde um ein stattliches Waffenarsenal erweitert. Alle 16 Computergegner gehen bei *MM Military* ungleich aggressiver zur Sache, wenn es darum geht, auf einem der 30 Parcours als Sieger hervorzugehen. Ein Schuß vor den Bug des

Gegners setzt diesen für kurze Zeit außer Gefecht, doch sollte man nicht wild um sich ballend durch die Level donnern, da auf diese Weise die Höchstgeschwindigkeit des Panzers, Helicopters oder anderer Gefährte nicht erreicht werden kann.

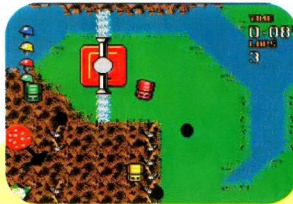
MMM wartet mit insgesamt sieben Spielmodi auf und kann von bis zu vier Leuten gleichzeitig gespielt werden. Ein besonders interessanter Modus ist Battle Arena. Auf einem bildschirmgroßen Landfleck gilt es, gegen mehrere Konkurrenten eine gewisse Zeit zu überleben, d. h., möglichst nicht von der Plattform

geschubst zu werden.

Sowohl optisch als auch akustisch hat sich bei der Feldübung im Vergleich zu den erfolgreichen Vorgängern nicht viel verändert. Die Grafik ist flott und ohne größere Fehler, der Soundtrack erinnert etwas an Marschmusik.

Micro Machines Military ist gewiß kein Must-have-Titel für den normalen Mega-Drive-Besitzer, doch kann dem Programm ein gewisses Maß an Dauerspaß, besonders zu viert, nicht abgesprochen werden. ■

XL-Wertung 75 %



Bei *Micro Machines Military* herrscht das Faustrecht. Wer skrupellos auf seine Konkurrenten feuert, hat im Grunde gute Chancen, ein Rennen als erster zu beenden



Tetris Attack

System: Super Nintendo
Hersteller: Nintendo
MBit: 16
Erhältlich: im Handel

von C. Henning

Sogenannte *Tetris*-Clones entwickelten sich in den vergangenen Jahren zu Erfolgsgaranten, sofern sie den Spieler für mehrere Stunden in ihren Bann ziehen konnten. Die neueste Schöpfung, *Tetris Attack*, reiht sich auf den ersten Blick nahtlos in die übrigen Genrevertreter des etablierten Spielprinzips ein: Wenigstens drei in einer horizontalen oder vertikalen Reihe

angeordnete Klötzchen gleicher Farbe gilt es, durch geschicktes Bewegen aufzulösen. Die von unten auf das Spielfeld scrollenden Steine müssen zu diesem Zweck entsprechend angeordnet werden, wobei sie allerdings immer nur in Zweiergruppen horizontal ausgetauscht werden können.

In Sachen Spielmodi hat man sich bei Nintendo sehr großzügig gezeigt: Als Einzelspieler darf man wahlweise mit oder ohne Zeitlimit auf die Jagd nach Punkten gehen, zusätzlich existiert noch ein Puzzle-Modus, in dem 60 Spielfelder mit einer vorgegebenen Anzahl von Zügen zu säubern sind sowie der Stage-Clear-Modus, der das



Bis zur Clear-Linie (am rechten Rand) muß das Feld abgeräumt werden.

Abräumen von 30 Feldern erfordert.

Abgerundet wird das Angebot der verschiedenen Modi durch einen Story-Modus mit putzigen Yoshi-Charakteren als Hauptfiguren, in dem je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad gegen bis zu zwölf Computergegner angetreten werden darf. Obendrein gibt es noch zwei Zweispieler-Modi.

Ein kleiner Schwachpunkt ist das Fehlen einer Batterie zur Speicherung von Spielständen oder Highscores, allerdings gleicht das integrierte Paßwortsystem dieses Manko teilweise aus. ■

XL-Wertung 85 %



Ob allein oder zu zweit: *Tetris Attack* kann einen gewissen Suchtfaktor nicht verleugnen und hält den Spieler dank seiner vielen Spielmodi für lange Zeit beschäftigt



münchen

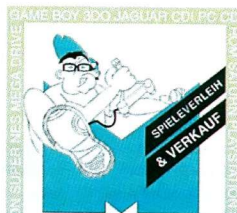


Video- und Computerspiele

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

Tel.: 089 - 480 29 13
Fax: 089-488 07 4

münchen



Munich
Software
Center

... wer sonst!

Grillparzerstr. 42
81675 München
Tel.: 089-470 21 22

Häberlstr. 26
80337 München
Tel.: 089-53 41 15

Theresienstr. 152
80333 München
Tel.: 089-52 27 87

In Zusammenarbeit mit Playcom

würzburg

THEO KRANZ GAMES

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-571601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU:
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

stuttgart

O.I.T.

Order in Time

Laden und Versand
in Stuttgart

Silberburgstraße 17/1
70172 Stuttgart
(S. Adresse)

**N64
AB SOFORT
LIEFERBAR!**

ORDER IN TIME
GOES INTERNET:

ORDER-IN-TIME.DE@T-ONLINE.DE

FON: 0711-613758
ODER 0711-616485

VERSAND

MO - FR: 10.00 - 18.00
SA: 10.00 - 14.00

karlsruhe



-Gamers Point-
-Videospiele &
Multimedia-
... wo sonst!

Kriegsstraße 27-29
76133 Karlsruhe
0721-33944
0721-33945

essen

Gamestore Essen

Rüttenscheid
Rüttenscheiderstr.
181

Telefon:
0201/777235
Laden &
Versand

Wir führen:
Sony PSX
Sega Saturn
Nintendo 64
Englische
Magazine

düsseldorf

Gamestore Düsseldorf

Zentrum
Kölner Straße
25

Telefon:
0211/1649409

Wir führen:
Sony PSX
Sega Saturn
Nintendo 64
Englische
Magazine

köln

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 · 50668 Köln
Montag-Freitag
10:30-18:30

Fon: 0221-12 1067/68/69
Fax: 0221-12 56 76

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

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN

Ebertplatz 2
50668 Köln
Fon: 0221-123393

Ladenpreise
können abweichen



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

NINTENDO 64
N64 dt. Vers. inkl. 3D Controller DM389,00
N64 Spiele dt. Vers. (1.3.97) ab DM 89,00
BITTE RECHTZEITIG VORBESTELLEN!

SEGA SATURN

SATURN Komplett + Demo-CD dt. DM389,95
Bedlam dt. DM 88,00
Blam! Machinehead dt. DM 88,00
Daytona USA Championship Edt. dt. DM 89,95
Die Hard Trilogy dt. DM 89,00
Dragonheart: Fire & Steel dt. DM 89,00

Exhümed	dt. DM 87,95
Fighting Vipers	dt. DM 89,00
Grid Runner	dt. DM 88,00
Hexen	dt. DM 79,95
Mir. Tr. Res.	dt. DM 84,00
Nights+3D-Analog-Pad	dt. DM138,00
Powerplay Hockey	dt. DM 89,00
Soviet Strike	dt. DM 94,00
Streetfighter Alpha 2	dt. DM 89,00
Syndicate Wars kpl.	dt. DM 94,00
Tomb Raider	dt. DM 89,00
Tunnel B 1	dt. DM 89,00
Toshinden URA	dt. DM 89,00
Virtua Cop 2	dt. DM 89,95

SONY PLAYSTATION

Playstation/Memory Card 120 Blocks DM444,00
Memory Card 120 Blocks dt. DM 69,95
A-IV Evolution (A-Train) dt. DM 98,00
Baphomet's Fluch dt. DM 89,00
Blam! Machinehead kpl. dt. DM 86,00
Chronicles of the Sword dt. DM 89,00
Crash Bandicoot dt. DM 98,00
Die Hard Trilogy dt. DM 89,00
Destruction Derby 2 dt. DM 89,00
Final Doom dt. DM 89,00
Hexen dt. DM 88,00
MK Trilogy dt. DM 89,00
Museum Piece 2 oder 3 dt. DM 88,00
Myst dt. DM 89,00
Project Overkill dt. DM 89,00
Resident Evil-uncut-kpl. dt. DM 89,00
Sim City kpl. dt. DM 97,95
Soviet Strike kpl. dt. DM 88,00
Syndicate Wars kpl. dt. DM 88,00
Tekken 2 dt. DM 98,00
Tomb Raider dt. DM 86,00
Tunnel B1 dt. DM 89,00
wipeOut 2097 dt. DM 98,00

SUPER NINTENDO

POWER STATION dt. DM179,00
Donkey Kong Country 3 dt. DM129,00
Lufia-Spieleberater kpl. dt. DM104,00
Pinocchio dt. DM119,95
Tetris Attack dt. DM 89,00
Terranigma+Sp.berater kpl. dt. DM109,00

SEGA MEGA DRIVE

Disney Collection dt. DM 49,95
Int.Superstar Soccer DeLuxe dt. DM 79,00
Pocahontas dt. DM 84,95
Worms dt. DM 84,95

PC CD ROM

Alfa Twin-autom. Joystickumschalter
und 2-Spieler Adapter dt. DM 39,00
Command&Conquer 2 dt. DM 87,00
Daggerfall: Die Schriften... dt. DM 74,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Kostenlose Gesamtpreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
und Transportversicherung
Ab 3 Artikeln liefern wir
ohne Versandkosten
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Ein Saturn, Sony und CD ROM Groß-
lager ist direkt bei uns in Neumünster
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager

Alle Angaben ohne Gewähr. Nachdruck
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

UFO GAMES

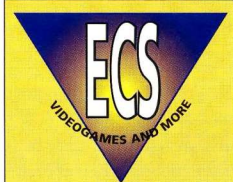
ANKAUF · VERKAUF · TAUSCH

SONY
SATURN
SUPER NES
NINTENDO
MEGA DRIVE
MEGA-CD
GAME BOY
GAME GEAR
NEO-GEO CD
3DO
PC

Es lohnt sich, anzurufen!

UFO GAMES

Bundesallee 72
12161 Berlin
Tel./Fax:
030/859 36 35



Stellinger Weg 9 (Nähe
U-Bahnhof Osterstr.)
20255 Hamburg
Tel.: (040) 40 91 79

Nintendo⁶⁴
Sega Saturn
Sony PlayStation
Neo-Geo CD
3DO
SNES
PC-CD-ROM
Zubehör
Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes • Mangas
Importspiele & Zeitschriften

An- & Verkauf von Videospiele
A.B. GAMES
Mo-Fr 12:20 Uhr • Sa 12:18 Uhr
Andreas Bender



- Sega
- Sony
- Nintendo

andere Systeme auf Anfrage

A.B. Games
Moislinger Allee 40 a
23588 Lübeck
Nur Versand!

Händleranfragen erwünscht!
0 45 1 - 8 71 75 55

NINTENDO⁶⁴

NEO GEO

PlayStation™

ZUBEHÖR • UMBAUTEN • ZEITSCHRIFTEN

SEGA SATURN

DENNÄCHST: PANASONIC M2

ELBGAUSTRASSE 28
22523 HAMBURG
TEL.-FAX 040/570 25 20

VIDEOGAMES ALLES AUF DER WELT

SÖHNKE STORBECK
Versand • Verkauf

SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.
NEO GEO IS A TRADEMARK OF SNK. NINTENDO IS A TRADEMARK OF NINTENDO INC.

SOUND & VISION

ManiaX

**Fordern
Sie unsere
kostenlose
Preisliste
an!**

ManiaX Multi Media
Vertriebs GmbH
Graf-Zeppelin-Str. 20
24941 Flensburg
Tel: 04 61 / 95 74 00
Fax: 04 61 / 95 40 87

SPIELEVERSAND
0461/9400088

32 bit



Soul Edge (PSX)



Tekken (PSX)



Bushido Blade (PSX)



Porsche Challenge (PSX)

Weihnachten für PlayStation-Besitzer

Die heißersehnte Umsetzung von Namcos spektakulärem Arcade-Hit *Soul Edge* steht kurz vor ihrem PlayStation-Debüt, und Square kündigt mit *Bushido Blade* einen weiteren Anwärter auf den Thron der 3D-Kampfspiele an. In neXt Level 1/97 wird sich zeigen, ob *Tekken 2* fortan nur noch die zweite Geige spielen wird ...

Auch Rennspiel-Freunde kommen nicht zu kurz. Namco stellt gerade *Rage Racer*, die Fortsetzung der legendären *Ridge Racer*-Reihe fertig, und Sony verspricht, mit *Porsche Challenge* das Genre zu revolutionieren. Psygnosis darf in diesem namhaften Reigen der PlayStation-Entwickler natürlich nicht fehlen. Das 3D-Action-Spektakel *Tenka* und die aufwendigen Adventures *Chronicles of the Sword* und *Die Stadt der verlorenen Kinder* stehen vor ihrem Release.

64 bit

Nintendo dreht auf

Nach einigen Startschwierigkeiten scheint die Software-Flut für das N64 jetzt richtig in Fahrt zu kommen. Mit *Mortal Kombat Trilogy* und *Killer Instinct Gold*, den Umsetzungen der beiden umstrittensten, aber auch erfolgreichsten Kampfspiele der letzten Jahre, und *Star Wars: Shadows of the Empire* stehen gleich drei Titel mit echten Kult-Qualitäten vor ihrem Erscheinen. In der kommenden XL folgen nähere Informationen zu den Qualitäten der neuesten 64-Bit-Spiele, die sicher schon von einer riesigen Fan-Gemeinde erwartet werden.

Killer Instinct Gold (N64)



Shadows of the Empire (N64)



32 bit



Bug Too (SAT)

Neue Helden für den Saturn

Mit *Bug Too* startet der sympathische Sega-Käfer in sein zweites 3D-Abenteuer. Die Fortsetzung des Überraschung-Hits des vergangenen Jahres muß sich im Test bewähren. Ob sich mit *Mr. Bones* ein neuer Sega-Charakter etablieren kann, wird ebenfalls in der kommenden XL geklärt.

Impressum

Chefredaktion: Reza Abdolali (ViSdP), Klaus-Dieter Hartwig

Redaktion: Michael Anton, Frederic Berg, Marco Häntsch, Thomas Hellwig, Christian Henning, Klaus Kock

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht

Grafikleitung: Britta Jakobsen

Grafik: Henke Vogt, Nicole Bischof

Textkorrektur: Thomas Hellwig

Verlagsleiter: Sven Jakobsen

Anzeigenleitung: Michael Gremlița (ViSdP)

Tel.: 040 - 39 88 37 88

Fax: 040 - 39 50 43

Verlag: X-plain Verlag GmbH

Friedensallee 41

22765 Hamburg

Tel.: 040 - 39 88 37 0

Fax: 040 - 39 50 43

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

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Abo-Betreuung: Regina Steiner, AVC,

Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf

Tel.: 0451 - 490 42 26

Fax: 0451 - 490 42 03

Titelartwork: © Virgin/Capcom 1996

© 1996 X-plain Verlag GmbH

Druckauflage: 69.483 Exemplare



neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 4,90 DM

Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt Level-Abonnement beträgt 52,80 DM

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an **EDGE**

Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK

neXt Level 1/97 erscheint am 11. 12. 96

FRAGENHEISS!

Spiele

	PSX	SAT
A4 Evolution Global	99,99*	
Adventures of Lomax	89,99	89,99
Alien Trilogy	89,99	89,99
Alone in the Dark 2	109,99	99,99*
Andretti Racing	89,99	
Area 51	89,99*	89,99*
Athlete Kings	89,99	89,99
Baphomets Fluch	89,99*	
Batman Forever Coin-Op	79,99*	79,99*
Battle Arena Toshinden 2	99,99	
Battle Monsters	89,99	
Black Dawn	89,99*	89,99*
Blackline	89,99*	89,99*
BLAM! Machinehead	99,99	99,99
Blazing Dragons	79,99	79,99*
Bubble Bobble	79,99	79,99*
Bubble Bobble 2	89,99*	
Burn Cycle	89,99*	
Bust A Move 2	69,99	69,99*
Casper	89,99*	89,99*
Chaos Control	89,99*	79,99*
Cheesy	89,99*	
Chronicles of the Sword	89,99*	
Complete Grande Soccer	89,99*	
Constructor	89,99*	
Crash Bandicoot	109,99*	
Crow: City of Angels	79,99*	79,99*
Crusader - No Remorse	89,99*	89,99*
Cyberia	89,99	89,99
Darius 2	89,99*	69,99*
Dankstakers	89,99*	
Davis Cup Tennis	89,99*	
Daytona USA Championship Edition	89,99*	99,99*
Deadly Skies	89,99*	89,99*
Descent	89,99	
Destruction Derby	99,95	89,99*
Die Hard Trilogy	89,99*	89,99*
Discworld (dt.)	89,99	89,99*
Disruptor	79,99*	
Down in the Dumps	89,99*	
Dragonheart: Fire & Steel	89,99*	89,99*
Earthworm Jim 2	89,99*	89,99*
Exhumed	99,99	
Formel 1	99,99	
Fox to Black	89,99	
FIFA Soccer '96	AKTIONSPREIS!	59,99
Fighting Vipers	89,99*	99,99*
Gattaca 3	89,99	79,99
Gex	89,99	89,99*
Ghen War	89,99*	
Grid Run	89,99*	89,99*
Guardian Heroes	89,99	
Gun Griffon	89,99	
Gunship (engl.)	89,99	89,99*
Highway 2000	89,99*	
Hyper Final Match Tennis	89,99*	89,99*
Impact Racing	89,99	89,99*
International Track & Field	AKTIONS!	79,99
in the Hunt	89,99*	89,99*
Iron & Blood	79,99*	79,99*
Iron Man / XG	79,99*	89,99*
Jewels of the Gracie	99,99*	
Jumping Flash 2	89,99*	
Keio 2	89,99*	
Killing Zone	89,99*	
Konami Open Golf	89,99*	
Konami Open Tennis	89,99*	
Lost Vikings 2	79,99*	79,99*
Madden '97 Football	89,99*	89,99*
Magic the Gathering	79,99*	79,99*
MegaMan X3	89,99*	89,99*
Motor Toon 2	89,99*	
Mr. Bones	89,99*	89,99*
Myst	89,99*	109,95
Namco Museum Pieces 1	99,99	
Namco Museum Pieces 2	89,99*	
Namco Soccer Primal Goal	89,99*	
NBA Action Basketball	89,99*	
NBA Hangtime	89,99*	
NBA Jam Extreme	79,99*	79,99*
NBA Live '97	89,99*	89,99*
Necrodrive	99,99*	
Need for Speed	89,99	89,99
NFL Quarterback Club '97	79,99*	79,99*
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99*	89,99*
NHL Powerplay Hockey	89,99*	89,99*
Nights (incl. 3D Control Pad)	139,99	

Spiele

	PSX	SAT
Night Warriors		109,99
Olympic Games	89,99	89,99
Olympic Soccer	89,99	89,99
Panzer General	89,99	
Parodius Deluxe	AKTIONSPREIS!	59,99
Penny Racers	89,99*	
PGA Tour Golf '97	89,99	89,99*
Pinball Grafitti	89,99*	89,99*
Pillball	89,99*	
Poised	89,99*	
Pooi Champion	89,99*	
Primal Rage	89,99	89,99*
Project Overkill	89,99*	
Pro Pinball	79,99	
Raven Project	89,99*	
Real Yumene (dt.)		129,99*
Resident Evil (dt.)	89,99	
Return Fire	89,99	89,99*
Return to Zork	89,99*	89,99*
Ridge Racer Revolution	99,99	
Road Rash	89,99	89,99*
Robo Pit	89,99*	
Sampas Extreme Tennis	99,99*	
Sega WorldWide Soccer '97	89,99*	89,99*
Sentient	89,99*	
Sim City 2000	89,99*	99,99
Skeleton Warriors	89,99	89,99*
Slam 'n Jam	79,99*	
Soviet Strike	89,99	89,99*
Space Hulk	89,99	89,99*
Spot 3	89,99*	89,99*
Starfighter 3000	89,99	89,99*
Star Gladiator	89,99*	
Steel Harbinger	89,99*	
Story of Thor 2		89,99
Street Fighter Alpha 2	89,99*	89,99*
Striker '96	89,99*	89,99*
Syndicate Wars	89,99*	89,99*
Tekken 2	99,99	
Tempest X	79,99*	79,99*
The Three Dirty Dwarves	89,99*	89,99*
Thunderhawk 2	89,99	109,99
Tilt!	89,99*	89,99*
Time Commando	89,99	89,99*
Tomb Raider	89,99*	99,99*
Top Gun - Fire At Will	89,99*	
Tunnel B1	89,99*	89,99*
Virtua Cop 2		99,99*
Virtua Fighter Kids		69,99*
Virtual Open Tennis		79,99*
Warhammer	89,99*	
Whizz	79,99*	
Williams Arcade Greatest	69,99*	
Wing Arms		89,99
Wing Commander 3	99,99	
Wipe Out 2097	99,99*	
Worms	99,99	79,99
WWF in Your House	79,99*	79,99*
X-Men: Children of the Atom	79,99*	79,99*
Zork Nemesis	89,99*	

Grundgeräte

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

Zubehör

6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay Pro	99,99
Analog Joystick	129,99
Antennenkabel	49,95
Arcade Race (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card (8 Meg)	79,99
Memory 3,5"-Diskettenlaufwerk	179,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
NetGecon (Control Pad)	89,99
Original Control Pad	59,95
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99
Sega Saturn Control Pad + Mem. Card	99,99
Universals-Adapter für Import-Spiele	79,99
Video-CD MPEG-Karte	349,95
Virtual Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerung)	29,99

Wir präsentieren die neuen Mega-Hits:

Baphomets Fluch

Sony PSX *

89,99

Crash Bandicoot

Sony PSX *

109,99



Nur die Besten kommen durch!

Wipeout 2097

Sony PSX *

99,99

Project Overkill

Sony PSX *

89,99

Media Point

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

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

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

Sie
haben
auch
in
Dortmund

Wo Sie uns finden:

Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point
Berlin - Neukölln Jonaststraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 9 Leinestraße Bus 114	Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 199 S-Bahn 7 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	Hamburg - Harvesteh. Hornsbörsenweg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hobeilthlr. Bus 3, 30, 302	Bremen Harnsenstraße 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill	Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24 Straßenbahn 404 Heinrichstraße	Berlin - Friedr.hain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Fied. 11 Tram 20,21 Biersenpl.
Berlin - Spandau Nennendammallee 82 Tel.: (030) 385 02 191 U-Bahn 7 Rottdamm Bus 127, 204	Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 435 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	Koblenz Ruzzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnhöfe KEVAG-Bus 9, 10	??? ...to be continued. Demnach! auch in ihrer Nähe		



Die einen nennen es Weihnachten...



Nights



Fighting Vipers



Virtua Cop 2



Daytona USA
Championship Circuit Edition



Virtua Fighter 2



Worldwide Soccer 97

...die anderen Saturn.

Sega Saturn. DIE 32-Bit Videospielekonsole mit einer riesigen Auswahl an qualitativ hochwertiger Software.

NUR
EXKLUSIV
FÜR

