

next Level

LEVEL

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



Spiel des Monats
Porsche Challenge

Kohamis neues
Rollenspiel-Epos
Vandal-Hearts



Die Motorradsaison
ist eröffnet
**Manx TT Super
Bike**



Nukleare Bedrohung
Blast Corps

Cheats und Levelkarten
**Turok - Dinosaur
Hunter**



2 fast 4 you
V-RALLY



SEGA SATURN ACTION PACK GET IT NOW!



ACTION PACK



Laut
COMPUTERBILD 25/96:



Next Level 10/96
urteilt: „90%. Im Vergleich zu
allen anderen Konsolen-
Fußballspielen verläßt SWS '97
klar als Sieger den Platz.“



Video Games 01/96 schreibt:
„93%. SEGA Rally Championship
ist derzeit das beste Rennspiel im
Heimspielbereich...“

449,95 DM

Oder nur
39,65 DM
monatliche Rate*

* SEGA Leichtkauf
12 Monate Laufzeit
10,9% effektiver Jahreszins
Vorbehaltliche Bonitätsprüfung
Teilzahlungspreis:
475,80 DM

Media Point

030 - 794 72 111

Bismarckstr. 63 • 12169 Berlin
weitere Filialen:
Berlin, Hamburg, Bremen, Dortmund, Koblenz

Theo Kranz
Versand

0931-571601

Juliuspromenade II • 97070 Würzburg

dynatex

0231-557500-0

Brückstr. 42-44 • 44135 Dortmund

Playcom

089-5460300

Leibnizstr. 30 • 80686 München

Test 'N Take
Computer & Videospiele

030-627 09 154

Mainzer Str. 11 • 12053 Berlin

Auf zur zweiten Runde!

Der Startschuß für die erste neXt Level fiel genau vor einem Jahr. Herrschte damals noch Skepsis, ob im hart umkämpften Markt der Videospieldrucke überhaupt noch Platz für eine weitere Zeitschrift ist, kann man diese Frage rückblickend mit einem deutlichen Ja beantworten. Ein herzliches Dankeschön sagen wir an dieser Stelle allen Leserinnen und Lesern, die uns diesen Erfolg ermöglichten, und jenen, die uns durch ihr Feedback in Form von Briefen, Faxen, E-Mails und reger Beteiligung an den Umfragen neue Anregungen gegeben haben.

Das Konzept, das wir uns auf die Fahne geschrieben haben, wurde angenommen: Ein Magazin mit einem gehobenen Image, das sich dem Thema Videospiele auf seriöse Weise nähert. Das soll natürlich nicht bedeuten, daß Videospiele nun ein bierernstes Thema sind, bei dem der Spaß nicht im Vordergrund steht, sondern es zeigt, daß wir unsere Berichte ernst nehmen – Informationen, die Hand und Fuß haben, ohne Kompetenz zu heucheln und Gerüchte in die Welt zu setzen.

Diesem Prinzip wird neXt Level weiterhin treu bleiben. In diesem Monat erhielten wir zum Beispiel die Spiele *FIFA 64*, *International Superstar Soccer 64* und *Bushido Blade* wenige Tage vor Redaktionsschluß. Statt nun nach kurzer Betrachtung schnell noch ein paar oberflächliche Tests zusammenzuschustern, nehmen wir uns die Zeit, in der kommenden Ausgabe fundierte Tests zu präsentieren. Wir glauben, damit ist jedem Leser besser gedient.

In den ersten zwölf Ausgaben wurden insgesamt 168 Spiele für die 32- und 64-Bitter getestet: 104 für die PlayStation, 55 für den Saturn und neun für das Nintendo[®]. Den Titel „Spiel des Monats“ erhielten fünf PlayStation-, drei Saturn-, vier N64- und nicht zu vergessen ein 16-Bit-Spiel. (*Tomb Raider* erwarb den Titel für PSX und SAT.) Bei den Durchschnittswerten bilden die N64-Titel mit 88,33 % die Spitze, die PlayStation-Spiele folgen mit 78,85 % und die Saturn-Games mit 77,63 %. Allerdings sind diese Werte für die Gesamtsituation nicht repräsentativ, da wir weitestgehend auf den Test schlechter Spiele verzichten, um den Highlights gebührenden Platz einzuräumen. Außerdem testen wir bewußt nicht alle Spiele, die irgendwo auf der Welt erscheinen und die maximal 1 % der Leser interessieren würden.

Wir danken an dieser Stelle Andreas Görgen aus Lörrach, der uns rechtzeitig zum Geburtstag mit seiner *neXt Level Special Edition* (Nr. 1) überraschte, die neben umfassenden Statistiken eine Zusammenfassung der Heftinhalte inklusive der jeweils aktuellen Trends der Videospieldrucke der ersten zwölf Ausgaben enthält. Wir freuen uns schon auf Nummer 2 im kommenden Jahr.

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

REPORTAGEN

Special: Big in Japan 18

In diesem Monat kommen die Internet-User voll auf ihre Kosten. Wir stellen ein paar interessante Webpages aus dem Land der aufgehenden Sonne vor. Dabei geht es vollkommen virtuell in Sachen elektronischer Haustiere und „unmenschlicher“ Stars zu.



Genreüberblick: 32-Bit-Rollenspiele 14

Es gibt mehr von ihnen als man denkt, und sie sind besser den je - die Rollenspiele der Next Generation. neXt Level bietet einen umfassenden Überblick.



Final Fantasy VII (PlayStation) bricht derzeit alle Verkaufserfolge im fernen Osten.

Ninja - Core Design 52

Core Design bastelt derzeit an einem sehr vielversprechenden Projekt namens Ninja. So schlicht der Titel ist, so aufwendig stellt sich die 3D-Grafik dar. Nach dem bewährten Spielprinzip von Shinobi wird in Ninja gleich gegen mehrere Gegner in weitläufigen Landschaften gekämpft. Mehr ab Seite 52 ...



Arcade 88

Was tut sich auf dem Arcade-Markt? neXt Level bietet Neuigkeiten, Ankündigungen und vieles mehr aus der wunderbaren Welt der Spielhallenautomaten.

RUBRIKEN

- Händlerregister 96
- Heft-Shop 93
- Impressum 98
- neXt month 98
- read.me 6
- Wertungsregister 90
- Zubehör 94

SPIEL DES MONATS

SEITE 8



PlayStation:

Porsche Challenge

Wenn sich einer der größten deutschen Sportwagenhersteller per Lizenzvertrag in eine Rennspielproduktion von Sony einbindet, kann eigentlich gar nichts mehr schiefgehen. Bitte nehmen Sie Platz: im neuen Boxster!

TITELTHEMA

SEITE 36

Playstation

V-Rally

Porsche Challenge konnte sich in dieser Ausgabe zwar den Titel Spiel des Monats sichern, aber schon steht ein weiterer aussichtsreicher Kandidat auf den Rennsiethron am Start. neXt Level hat Infogrames in Lyon besucht, um sich direkt vor Ort von der Qualität von V-Rally zu überzeugen.



COMPETITIONS

SEITEN 43, 60 UND 84

Ein Woche in London oder Probefahren mit dem neuen Porsche!

Dank der freundlichen Unterstützung der Firmen Konami, Virgin und Sony warten extravagante Preise auf alle fahr- und reiselustigen Teilnehmer. Obendrein gibt es auch Spiele zu gewinnen.



Sangoku Musou (PSX), Seite 56



Vandal-Hearts (PSX), Seite 62



Descent II (PSX), Seite 80



Bushido Blade (PSX), Seite 57



Mass Destruction (SAT), Seite 76



Intern. Superstar Soccer Pro (PSX), Seite 58



Torico - Gekka Mugentan (PSX), Seite 68



Manx TT Super Bike (SAT), Seite 64



Little Big Adventure (PSX), Seite 70



Little Big Adventure (PSX), Seite 70



Super Pang Collection (PSX), Seite 82



Panzer General II (PSX), Seite 77

64-bit-level

behind the scenes 22

Das lang erwartete Zelda 64 erscheint in Japan zu Weihnachten diesen Jahres.

news 24

Aktuelle Informationen und Gerüchte über die neuesten Spiele für das Nintendo®.

test

Blast Corps (N64) 28

tactics special 30

Tips und Tricks zu Turok - Dinosaur Hunter.

32-bit-level

behind the scenes 40

Wird es einen 64-Bit-Aufsatz für den Saturn geben? Psygnosis engagiert sich neuerdings im SAT-Spiele-Bereich. Außerdem: kein Internetanschluß für den Saturn in Deutschland.

news 42

Mobile Suit Gundam - Side Story III und viele andere angekündigte PlayStation- sowie Saturn-Titel im aktuellen Überblick.

SPIEL DES MONATS:

Porsche Challenge (PSX) 8

previews

Bushido Blade (PSX) 57
Intern. Superstar Soccer Pro (PSX) . . 58
Sangoku Musou (PSX) 56
Wing Commander IV (PSX) 54

tests

Crypt Killer (PSX) 78
Descent II (PSX) 80
Epidemic (PSX) 79
Excalibur 2555 A.D. (PSX) 79
FIFA '97 (SAT) 74
Little Big Adventure (PSX) 70
Manx TT Super Bike (SAT) 64
Mass Destruction (SAT) 76
Panzer General II (PSX) 77
Sentient (PSX) 72
Speedster (PSX) 66
Super Pang Collection (PSX) 82
Torico - Gekka Mugentan (SAT) 68
Vandal-Hearts (PSX) 62

tactics 85

Tips und Tricks zu aktuellen 32-Bit-Spielen. U. a. alle Tricks zum Funsportspiel Cool Boarders.

16-bit-level

news 92

Stehen die 16-Bitter endgültig vor dem Aus?



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

Die Adresse für Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Ein Hinweis zur vergangenen Ausgabe: Die PAL-Version von *Turok - Dinosaur Hunter* bietet entgegen anderslautender Aussagen seitens Acclaim doch kein Paßwortsystem – ein Controller Pak ist für das Spiel also unbedingt vonnöten. Aus gegebenem Anlaß hat Nintendo die Veröffentlichung der Speicherkarte von Mai auf Mitte März kurzfristig vorgezogen.

Das Maß ist voll!

Jetzt hat Nintendo den Bogen überspannt! Ihr hattet die künstliche Verknappung des PAL-N64 in XL 3/97 ja angekündigt, aber was sich am 1. März in den Spielwarenabteilungen der Kaufhäuser äbspielte, war Kundenfeindlichkeit in höchster Perfektion. Großen Kaufhäusern hatte Nintendo allerhöchstens dreißig N64-Einheiten geliefert, die im Rahmen der Vorbestellaktion ausgestellten „Besitzurkunden für ein N64 aus der 1. Lieferung“ waren völlig wertlos, die Aktion erwies sich als großes Täuschungsmanöver. Das Resultat: traurige Kindergesichter, aufgebracht Jugendliche und erboste Erwachsene, die ihren Frust an den hilflosen Verkäufern abreagierten. Bei einer Produktionskapazität von einer Million Geräte pro Monat ist die von Nintendo praktizierte Marketingstrategie schlichtweg eine Frechheit und ein Schlag ins Gesicht aller potentiellen Kunden. Fazit: Ich werde in Zukunft einen großen Bogen um alle Nintendo-Produkte machen!

Katrin Zimmermann, Buseck

Hat die Nintendo⁶⁴-Hardware aufgrund von Speicherplatzmangel Probleme mit Texturen?

XL meint:

Der Spielwarenhandel ist sicherlich nicht ganz unschuldig an der unerfreulichen Situation. Nur wenige Händler haben sicherlich vorbestellfreudige Nintendo-Fans mit ihrer Anzahlung aus dem Geschäft geschickt, weil das von Nintendo zugesagte Kontingent an lieferbaren N64-Geräten bereits vorbestellt war. Andererseits spricht rückblickend die Formulierung auf dem Bestellcoupon Bände – daß man durch die Anzahlung von 64 DM ab (und nicht am) 1. März zu den ersten N64-Besitzern gehören würde. De jure mag Nintendo damit zwar auf der sicheren Seite stehen, de facto wurde jedoch eine falsche Erwartungshaltung geschaffen, die dem Konzern nicht gut zu Gesicht steht.

Virtua Fighter für N64 & PSX?

Ich habe gehört, daß Sega-Bandai *Virtua Fighter* und andere Sega-Top-Spiele für die PlayStation und das N64 umsetzen will. Stimmt das wirklich?

Nils Both, Hohenroda

XL antwortet:

Die Aussagen, Sega-Bandai werde für PSX und N64 entwickeln und Bandai habe bereits bei Sony die Lizenz für *Virtua Fighter 2* für die PlayStation erworben, ist eine Mischung aus Überinterpretation und der leidigen Frage:

„Beweist man wirklich Kompetenz und Aktualität, wenn man jede Meldung aus dem Internet schnellstmöglich im Heft abdruckt?“

In unserem Bericht in XL 3/97 haben wir erwähnt, daß die Chefetage von Sega und Bandai noch uneins über die gemeinsame Zukunft ist, und daß zwei der drei führenden Personen sich eine Zukunft als „offene Software-Company“ vorstellen können. Das bedeutet natürlich, daß Sega-Bandai erfolgreiche Sega-Spiele für PSX und auch N64 umsetzen könnten. Entscheidungen wurden aller-

„Die N64-Vorbestellaktion erwies sich als großes Täuschungsmanöver!“

dings noch nicht gefällt, und Bandai kann vor der Fusion am 1. Oktober keine Lizenzen für Sega-Titel erwerben oder verkaufen.

Jeglicher technischen Grundlage entbehren übrigens Vermutungen, eine 1:1-Umsetzung von *Virtua Fighter 3* sei für das N64 möglich.

Alarmstufe Rot

Wird es *Command&Conquer II: Alarmstufe Rot* auch für die PlayStation geben?

Gerhard Ladner, Österreich

XL antwortet:

Westwood arbeitet bereits an der PSX-Umsetzung des PC-Megahits, die spätestens zum Jahresende fertigwerden soll. Eine Saturn-Version von *Alarmstufe Rot* wird es nicht geben, angeblich ist aber C&C fürs N64 geplant.

N64-Technik

Ich habe gehört, daß das N64 Probleme bei der Darstellung von Texturen hat. Andere Quellen berichten das genaue Gegenteil. Was ist nun richtig?

Enzo Hlavensky

XL antwortet:

Es war kürzlich an anderer Stelle zu lesen, daß die Menge an darstellbaren Texturen beim N64 durch den Speicherplatzmangel der Module eingeschränkt wird. Der wirkliche Grund dafür, daß die meisten N64-Spiele mit recht unspektakulären Texturen aufwarten, ist ein jedoch ein ganz anderer.

Jegliche Textur, die auf dem Bildschirm dargestellt werden soll, wird vom Textur-Cache des SGI-Chips verarbeitet. Um die Produktionskosten der Hardware zu minimieren, wurde dieser Cache-Speicher jedoch sehr klein gehalten. Dadurch kann eine einzelne Textur maximal vier Kilobyte groß sein. Der Vorteil daran ist, daß nur dadurch genügend Rechenzeit da ist, um die diversen Spezialeffekte des N64 auf jede Textur anzuwenden.



SUBJEKT, LIFEFORCE TENKA alias JOEY

Hochmobil-gnadenlos-perfekte Handgunmaschine,
Markenzeichen-Extrem gewalttätig

WAFFENPROFIL, SG-28

Prototyp-Laserzieleinrichtung
Polymorph, Single/Doppel/Tripel M/G-
Raketenwerfer-Minen-Grenaten/Laser/Plasmaschuff-

EINSATZ, 28-Missionen-Action-Puzzles-

Lifeforce.Tenka
DAS TÖDLICHE INFERNO
HAT EINEN NAMEN

„...nicht gerade friedfertig...gehört in jede gut sortierte Spielesammlung“

PlayStation Magazine 4/97, Wertung: 4,5

„...gnadenlos drückende Atmosphäre...brillante Optik...intelligente Rätsel“

Welt Level 4/97, Wertung: 85%

„Respekt, Respekt! Empfehlenswert für echte Einzelkämpfer...“

Megafun 4/97, Wertung: 85%

„...absolut Top“

Fun Generation 4/97, Wertung: 8 von 10



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

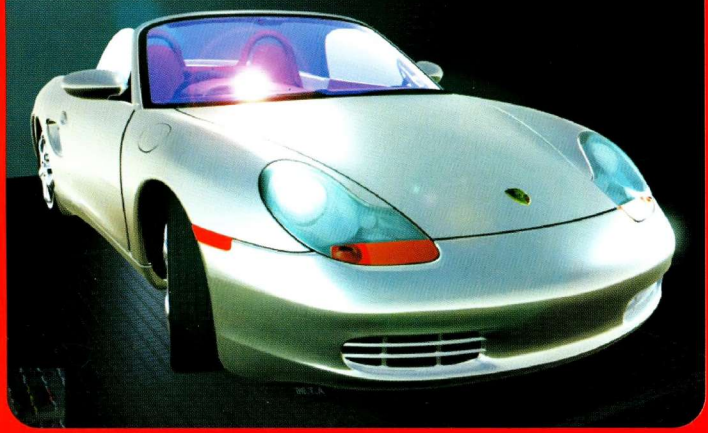
LIFEFORCE
TENKA



Die Boxster-Simulation von Sony

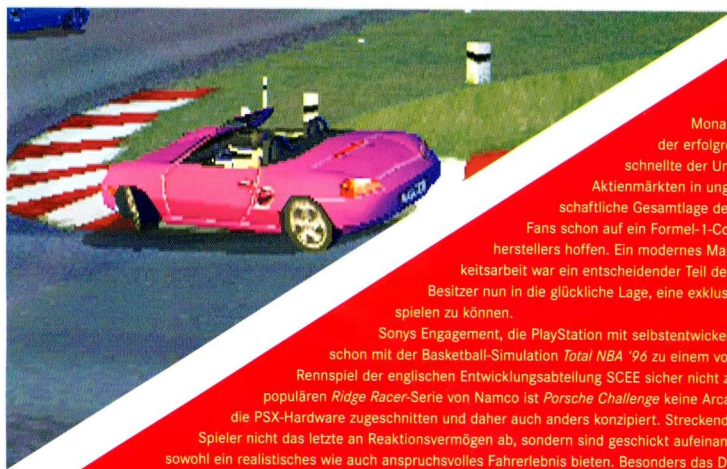


Porsche Challenge



Hersteller:	Sony	Entwickler:	SCEE
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	4 Strecken
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Rennspiel



DVON M. HÄNTSCH
 er ehemals krisengeschüttelte Automobilkonzern Porsche sorgte in den vergangenen Monaten an vielen Fronten für Furore. Nach der erfolgreichen Modelleinführung des Boxsters schnellte der Unternehmenswert an den nationalen Aktienmärkten in ungeahnte Regionen, und die positive wirtschaftliche Gesamtlage der Zuffenhausener läßt viele Rennsport-Fans schon auf ein Formel-1-Comeback des deutschen Sportwagenherstellers hoffen. Ein modernes Marketingkonzept mit breiter Öffentlichkeitsarbeit war ein entscheidender Teil des Erfolges und bringt alle PlayStation-Besitzer nun in die glückliche Lage, eine exklusive Boxster-Simulation auf Ihrer Konsole spielen zu können.

Sonys Engagement, die PlayStation mit selbstentwickelter Software zu unterstützen, geriet schon mit der Basketball-Simulation *Total NBA '96* zu einem vollen Erfolg, hinter dem sich das erste Rennspiel der englischen Entwicklungsabteilung SCEE sicher nicht zu verstecken braucht. Im Gegensatz zur populären *Ridge Racer*-Serie von Namco ist *Porsche Challenge* keine Arcade-Konvertierung, sondern speziell auf die PSX-Hardware zugeschnitten und daher auch anders konzipiert. Streckendesign und Steuerung verlangen dem Spieler nicht das letzte an Reaktionsvermögen ab, sondern sind geschickt aufeinander abgestimmte Spielelemente, die sowohl ein realistisches wie auch anspruchsvolles Fahrerlebnis bieten. Besonders das Design der vier Strecken mit je zwei alternativen Trassenführungen sorgt für Abwechslung und Fahrspaß. Neben der eingängigen, sehr schnell zu fahrenden Porsche-

Die englische Entwicklungsabteilung SCEE des Elektronikriesen Sony legt mit *Porsche Challenge* eine gleichermaßen detailgetreue wie exzellent spielbare Rennsimulation vor, die sich voll und ganz um den neuen Porsche Boxster dreht.



info

Porsche Challenge bietet vier Basisurse mit je zwei Trassenführungen, zwischen denen im Interaktiv-Modus zudem hin- und hergeschaltet wird. Zusammen mit den Mirror-Modus ergeben sich so 24 verschiedene Streckenkombinationen.

Gameplay: Die Steuerung des Boxsters ist perfekt gelöst worden und schnell erlernbar. Dank des Zweispieler-Splitscreen-Modus und der zahlreichen erspielbaren Extras ist Langzeitmotivation garantiert.

Präsentation: Grafisch besticht *Porsche Challenge* durch seine detailliert in Szene gesetzten Strecken und das originalgetreue Fahrzeugdesign. Sprachsamples und unaufdringliche Technomelodien runden den guten Gesamteindruck ab.

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



Porsche Challenge



Wem es gelingt, die 24 Rennen auf den Original-, Ausbau-, Interaktiv- und Mirror-Kursen als Sieger zu beenden, erhält einen schwarzen Prototyp des Porsche Boxsters, der von einem Testfahrer gesteuert wird. Dieser verfügt im Gegensatz zu seinen Serienkollegen über eine weitaus bessere Beschleunigung und eine höhere Endgeschwindigkeit (250 km/h).

und geschlossen werden. Dabei heißt es, Übersicht zu bewahren und nicht kopflos in eine Sackgasse zu rasen.

So abwechslungs- und interaktiv das Streckendesign auch ist, bei der Auswahl an Rennboliden ist der Spieler auf den Boxster beschränkt, hat dafür aber die Möglichkeit, unter sechs verschiedenen Fahrern zu wählen, die in drei Zweiergruppen unterteilt sind. Diese lassen sich nicht nur am Steuer ihres Cabrios erkennen, sondern unterscheiden sich auch in ihrem Fahrverhalten. Abhängig von den Piloten weisen dann die Fahrzeuge voneinander abweichendes Beschleunigungsvermögen, Kurvenverhalten und eine andere Straßenlage auf. Werden die Fahrer vom Computer gesteuert, fahren sie zudem ihrem Charakter entsprechend aggressiv oder defensiv. So legen es manche auf Drängereien regelrecht an, während andere schon bei dezentem Hupen bereitwillig Platz machen. Beim Start jedes Rennens liefert man sich zudem ein Wortgefecht mit dem direkten Konkurrenten, der besonders aggressiv fährt und den Spieler durch das gesamte Feld bis an die Spitze verfolgt und dabei ständig Angriffsversuche startet. Diese Idee eines persönlichen Rivalen bringt zusätzliches Feuer in den Einspieler-Modus. Als eines der wenigen PlayStation-Rennspiele bietet *Porsche Challenge* aber auch einen



Teststrecke in Stuttgart stehen drei weitere, fiktive Kurse zur Auswahl. San Francisco und Las Vegas standen Pate für das Design des amerikanischen Stadtkurses, der mit seinen detaillierten Häuserfronten, einer Straßenbahn sowie einer funktionierenden Klappbrücke einen hohen Wiedererkennungswert hat. Soundsamples von kreischenden Möwen und Polizeisirenen verstärken den Eindruck, daß man tatsächlich durch eine bewohnte Stadt fährt. In den Alpen fordern verschneite Seitenstreifen, überraschende Fahrbahnerengungen und unangenehme Bodenwellen dem Fahrer sein ganzes Können und volle Aufmerksamkeit ab. Wer dabei seinen Bleiß nicht unter Kontrolle hat, kommt ins Schleudern und verliert wertvolle Sekunden. Ähnlich schwierig, aber ohne irritierende Natureinflüsse, gestaltet sich das Rennen auf dem kurvenreichen japanischen Highway-Kurs. Verzweigte Tunnelsysteme mit einigen Sackgassen sind die Kulisse dieser mit Technomusik unterlegten Strecke.

Wer es schafft, diese vier Kurse als Sieger zu durchfahren, erhält Zugang zu den langen alternativen Trassenführungen. Wo vorher noch Schranken den Weg versperrt hatten, öffnet sich nun als neue Herausforderung ein vorher nicht erreichbarer Streckenabschnitt.

Als wirklich innovatives Feature dieses Spiels folgen daraufhin die vier interaktiven Kurse, bei denen während des Rennens per Zufall Schranken geöffnet



1



2



3



4



5

- 1: Kirchenglocken ertönen bei Rennen auf dem Alpen-Kurs
- 2: Im Splitscreen-Modus wird mit geschlossenem Verdeck gefahren
- 3: Die Streckengrafik glänzt mit enormem Detailreichtum
- 4: Positionskämpfe werden durch den Radar erleichtert
- 5: Die Porsche-Teststrecke eignet sich besonders, um das Fahrverhalten des Boxsters kennenzulernen

Realismus und Spielspaß



BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN™

25 grausame Minuten mit Full Motion 3-D-Animationen.
Genieße als Vampir das Blut Deiner Feinde und ent-
schwinde als Wolf in das Dunkel der Nacht.

DIE EWIGE VERDAMMNIS LÄSST DIR GENUG ZEIT, UM DEINE RACHE ZU PLANEN

Metzele die Dorfbewohner nieder oder verwandle sie in
faulende Fleischberge mit einem von 22 wahnsinnigen
Zaubersprüchen. Dieses Adventure wird Dich mehr als
100 Stunden kosten, um jene zu vernichten, die Dich ver-
flucht haben. Aber Du wirst Sie kriegen. Jeden einzelnen.



Videogames: 80%



PlayStation Magazin:
Wertung 1.7 - Sehr gut



MAN!AC: 86%

Im Vertrieb von:



BMG Interactive Web Site: <http://www.bmginteractive.de>

Porsche Challenge

**Porsche Challenge bietet Rennsport-
unterhaltung der Extraklasse –
Langzeitmotivation ist garantiert**



STATEMENTS



MARCO HÄNTSCH: *Sony hat sich mächtig ins Zeug gelegt, ein konkurrenzfähiges Rennspiel auf den heiß umkämpften Software-Markt bringen. Das Genredebüt überzeugt durch seine einwandfreie Spielbarkeit und die Detailliebe, mit der die SCEE-Entwickler den Traumwagen in Szene gesetzt haben.*



FREDERIC BERG: *Porsche Challenge verbindet abwechslungsreiches Streckendesign mit realistischem Fahrverhalten. Wie im echten Leben schleudert der Wagen um enge Kurven, wenn bei voller Fahrt die Handbremse angezogen wird. Das Boxster-Rennen gesellt sich auf Anhieb zu meinen Favoriten.*



KLAUS KOCK: *Meiner Meinung nach hat SCEE ganze Arbeit geleistet. PSX-User, die nicht über das nötige Kleingeld für einen echten Boliden aus Zuffenhausen verfügen, bekommen mit Porsche Challenge eine ausgefeilte Fahrsimulation geboten, die sogar eine Reihe innovativer Features bietet.*



THOMAS HELLWIG: *Als Anhänger realistischer Rennspiele mit Simulationscharakter beeindruckt mich SCEEs Produkt in vielen Punkten. Sicherlich hätte das eine oder andere Extra nicht geschadet, doch alles in allem besticht Porsche Challenge weit mehr als diverse Konkurrenztitel ohne Splitscreen.*

Temporausch und Porsche-Feeling



Drei verschiedene Perspektiven stehen dem Spieler zur Auswahl



76.500 DM kostet ein Porsche Boxster in seiner Grundausstattung. Nicht ganz so viel das Fahrvergnügen auf der PlayStation

Zweispielersplitscreen-Modus, bei dem sich das Teilnehmerfeld allerdings von sechs auf zwei Wagen reduziert. Obwohl der Grafikaufbau etwas später einsetzt, ist dieser Modus gut spielbar und alleine schon ein Garant für den hohen Unterhaltungswert dieses Spiels.

Aber auch im Spiel allein weiß *Porsche Challenge* zu überzeugen. Die Programmierer von SCEE gaben sich sichtlich Mühe, eine eingängige Steuerung zu entwickeln, die auch Veteranen anderer Rennspiele leichten Zugang zu dem Spiel gewährt. Egal, ob man im Stile von *Ridge Racer* Gas- und Bremsbutton gleichzeitig betätigt oder lieber à la *Sega Rally* mit der Dosierung des Gaspedals spielt, das Handling des Boxsters ist tadellos und entzieht sich auch in schwierigsten Situationen nicht der Kontrolle des Spielers. Inwieweit das Fahrverhalten dem eines echten Boxsters entspricht, ist schwer zu sagen, aber Sony gab in diesem Punkt eindeutige der Spielbarkeit den Vorzug, statt zuviel Gewicht auf Realismus zu legen. Einziger Schwachpunkt ist die zu tief angesetzte Cockpit-Perspektive, die wenig Einblick in den Streckenverlauf bietet.

Nach dem Vorbild japanischer Spieldesigner vergaßen die Programmierer auch nicht, ihr Rennspiel mit einigen Extras zu bestücken. Das umfangreiche Belohnungssystem für erfolgreiche Fahrer beinhaltet neben erspielbaren Fahrern und Wagen auch andere Spielmodi und viele versteckte Extras wie Abkürzungen und kleine Gags am Rande.

Mit *Porsche Challenge* hat SCEE sicherlich nicht das Rennspielgenre neu erfunden, aber ein Spiel mit hohem Unterhaltungswert und Langzeitmotivation vorgelegt. Präsentation und Gameplay befinden sich auf höchstem Niveau und machen aus *Porsche Challenge* ein Rennsporterlebnis der Extraklasse. ■

XL-Wertung

90%



KOMPLETT NEU
 ERWEITERTE PLAYSTATION™ VERSION
 VOLLSTÄNDIGE VERSION



MECHWARRIOR[®] 2

31ST CENTURY COMBAT

48 VERNICHTENDE MISSIONEN:
 BEINHÄLT DIE 32 ORIGINAL
 MISSIONEN PLUS 16 BRANDNEUE
 MISSIONEN, SPEZIELL FÜR DIE
 PLAYSTATION UND DEN SATURN
 ENTWICKELT.

SCHNELLE, SPANNENDE ENDZEIT-ACTION:
 MIT NEUER, SCHNELL REAGIERENDER
 STEUERUNG UND GEWALTIGEN POWER-
 UPS, INKLUSIVE UNVERWUNDBARKEIT,
 SCHUSSARTEN-ERHÖHUNG UND
 UNSICHTBARKEIT.

32-BIT-GRAPHIK-POWER:
 DAS HAUT DICH UM! REVOLUTIONÄRE
 3D-GRAPHIK, DIE ALLES AUS DEINEM
 32-BIT-SYSTEM HERAUSHOLT.



This official seal is your assurance that
 this product meets the highest quality
 standards of Sega™. Buy games and
 accessories with this seal to be sure
 that they are compatible with the
 Sega Saturn™ System.



Im Exklusiv-Vertrieb von



Activision is a registered trademark of Activision, Inc. © 1995, 1996, 1997 Activision, Inc. MechWarrior, BattleTech, BattleMech and Mech are registered trademarks of FASA CORPORATION.
 © 1995, 1996, 1997 FASA CORPORATION. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
 All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

www.activision.com

ACTIVISION[®]

GENRE DURCH

Vor knapp über einem Monat war es soweit. Eineinhalb Jahre nach dem Launch der PlayStation kam mit Konamis Suikoden das erste Rollenspiel hierzulande offiziell auf den Markt. Saturn-User durften sich dagegen schon früher an Vertretern des immer beliebter werdenden Genres erfreuen. Mit Ausnahme des gelungenen Mystaria kamen die Titel jedoch meist nicht über das Mittelmäß hinaus. Der japanische Software-Riese Square sorgte am 31.

Januar dagegen für eine Sensation. Final Fantasy VII setzt nicht nur neue Maßstäbe im RPG-Genre, sondern bricht auch alle Verkaufsrekorde. Bis Jahresmitte plant Square drei Millionen Einheiten allein in Japan abzusetzen. Spätestens seit FF VII ist das Thema Rollenspiele wieder in aller Munde. Im Rahmen eines Genredurchblicks stellt neXt Level auf den folgenden Seiten die wichtigsten Abenteuer aus der Welt der 32-Bitter vor.

Wild Arms

PlayStation
SCE Japan

Vor dem Release dieses Spiels hatte es besonders das japanische Publikum nur für einen Lückenfüller bis zum Erscheinen von *Final Fantasy VII* gehalten. *Wild Arms* entpuppte sich jedoch als ein durchdachtes und gut strukturiertes Rollenspiel, das den Vergleich mit dem Square-Hit nicht zu scheuen braucht. Zwar bietet *Wild Arms* nichts revolutionär Neues, doch die Kombination von altbewährten Spielelementen und guter Technik macht das Game zu etwas Besonderem. Neben einer packenden Storyline fällt vor allem die liebevoll in Szene

gesetzte Grafik positiv auf. Die Polygoncharaktere, die den Akteuren aus *FF VII* ähneln und die zahlreichen stimmungsvollen Szenarien machen diesen Titel optisch ansprechend. Dank des leichten Handlings haben auch RPG-Neulinge eine



Wild Arms bietet zahlreiche, sehr bizarre Feindkreationen

Chance. Zur Zeit ist *Wild Arms* lediglich in Japan zu haben, die US-Fassung kommt am 15. Mai dieses Jahres auf den Markt. ■

Tactics Ogre

Saturn
Riverhillsoft

In Japan erschien die Fortsetzung des Super-Nintendo-Erfolgs *Ogre Battle* bereits im vergangenen Jahr. Bezaubernde Grafik, eine tiefgründige Storyline und hohe Anforderungen an die taktischen Fähigkeiten des Spielers machten

das Spiel in Nippon zu einem großen Erfolg. In *Tactics Ogre* gibt es Einheiten der verschiedensten Rassen, für Abwechslung diesbezüglich ist mehr als gesorgt. Um aus Schlachten siegreich hervorzugehen, ist es sehr wichtig, stets über die Eigenschaften und Zustände aller Einheiten informiert zu sein. Zudem ist die sinn-

Arc the Lad I, Arc the Lad II

PlayStation
SCE Japan

Arc the Lad Teil 1 und 2 sind Rollenspiele mit starkem strategischem Touch. Während in vielen Rollen- und Strategiespielen das Kampfsystem ziemlich kompliziert



Die Storyline von Arc the Lad 2 schließt direkt an den Erstling an

ist, wurde es bei den beiden *Arc the Lad*-Teilen auf das Wesentliche beschränkt. Freunde von komplexen Kampfsystemen werden wenig Gefallen an der Simplizität finden, während Anfänger einen leichten Einstieg haben.

In grafischer Hinsicht bewegt sich das Spiel eher auf Super-Nintendo- als auf PlayStation-Niveau.

In puncto Umfang und Storyline haben *Arc the Lad I* und *II* einiges zu bieten, interessierte PSX-User sollten einen Blick auf die Import-Version werfen. ■

Persona (PSX), Devil Summoner (SAT)

PlayStation
Atlus

Besonders in Japan hat die *Megami Tenshou*-Serie eine eingeschworene Fangemeinde. Durch die PlayStation-Fortsetzung *Persona* sowie das Saturn-Sequel *Devil Summoner* ist diese sogar noch größer geworden. Die außergewöhnliche Storyline ist im endzeitlichen Japan angesiedelt. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Devil Summoners, der mit Hilfe eines speziellen Computerprogramms Dämonen, Götter, Teufel und andere mystische Wesen heraufbeschwören kann. Er kann auch mit den Monstern verhandeln und durch freundliche Gespräche,

Drohungen oder Geschenke in vielen Fällen Auseinandersetzungen vermeiden oder die Dämonen in seine Gruppe aufnehmen. Mehrere Monster können sich sogar zu einem neuen fusionieren. Die recht monotone 3D-Grafik, einige Dungeons, die unnötigerweise zu lang und zu kompliziert sind, und vor allem die bedrückende Endzeitatmosphäre sind mit Sicherheit nur etwas für hartgesottene Rollenspieler. ■



Persona und das Saturn-Pendant sind nichts für schwache Nerven

gewissen Einspielzeit stellen die umfangreichen Menüs keine größere Schwierigkeit mehr dar. ■



BLICK

32-Bit-Rollenspiele

Lunar - Silver Star Story

Saturn
Game Arts

Die Fortsetzung des gelungenen Mega-CD-Spiels ist eines der erfolgreichsten Rollenspiele für den Saturn. Im Gegensatz zum gelungenen 16-Bit-Vorgänger wurde nicht nur die Präsentation stark verbessert, sondern die Entwickler haben sich in erster Linie bemüht, eine ebenso spannende wie abwechslungsreiche

Storyline zu erfinden. Um dem Abenteuer die passende Atmosphäre zu verleihen, werden dem Spieler unter anderem gerenderte Zwischensequenzen geboten, die stilistisch an japanische Anime-Filme erinnern. Mehrere erfrischende Handlungsstränge sowie eine Vielzahl interessanter Charaktere machen *Lunar - Silver Star Story* zu einer würdigen Fortsetzung des 16-Bit-Abenteuers. ■



Furchterregende Gegner machen die Oberwelt unsicher



Lunar - SSS bietet eine farbenfrohe grafische Präsentation

Poporo Krois Story

PlayStation
SCE Japan

Die grafische Präsentation dieses Genre-Vertreters erinnert an Illustrationen aus einem Kinderbuch. Die ‚Niedlich-Grafik‘ kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich bei *Poporo Krois Story* um ein anspruchsvolles Rollenspiel handelt. Offensichtlich haben sich die

Programmierer bei der Entwicklung genug Zeit gelassen und mit viel Sorgfalt gearbeitet. Während bei vielen Rollenspielen Gewalt und Grausamkeit im Vordergrund stehen, zeigt *Poporo Krois Story*, daß es auch anders geht. Trotz der kindgerechten Aufmachung wirkt das Spiel weder kitschig noch infantil. Ein Bilderbuch muß eben nicht nur für Kinder gedacht sein. ■



Der Spieler betrachtet das Geschehen stets aus isometrischer Perspektive. Besonders in den Kampfsequenzen ist diese recht übersichtlich

BEREIT FÜR DEN MYTHOS?



GENRE DURCH

Final Fantasy IV

PlayStation
Square

Der rebellierende Dark Knight Cecil, sein Rivale Kain der Dragoon, die hübsche weiße Magierin Rosa und ihr Abenteuer rund um die mysteriösen Kristalle sind nach sechs Jahren wieder zurück. Ein klassisches Meisterwerk, gewidmet allen, die diese noch mal erleben wollen,



Angestaubt: Final Fantasy IV bietet Nostalgie pur

und die erst durch den sensationell erfolgreichen siebten Teil auf den *Final Fantasy*-Geschmack gekommen sind.

Im Prinzip handelt es sich bei dem Remake um eine 1:1-Umsetzung des Klassikers *Final Fantasy IV*, der in den Vereinigten Staaten als *FF II* auf den Markt kam. Im Unterschied zu dem 16-Bit-Super-Nintendo-Original aus dem Jahre 1991 wird die PlayStation-Fassung um einige FMV-Sequenzen ergänzt. Mit Ausnahme der Render-Zwischenspänne wird die optische Präsentation jedoch bei weitem nicht auf dem aktuellen Stand der Technik sein. Von dem Remake eines sechs Jahre alten 16-Bit-Titels kann jedoch auch nicht mehr erwartet werden. ■

Final Fantasy Tactics

PlayStation
Square

Mit *Final Fantasy Tactics* präsentiert Square ein Produkt, das stark an Riverhillssofts *Tactics Ogre* erinnert. Die bekannten Rollenspielcharaktere der *Final Fantasy*-Reihe geben sich bei dem Strategiespektakel ein Stelldichein. Statt eines umfangreichen Abenteuers werden atemberaubende Schlachten in der *Final Fantasy*-Welt vor einer Hintergrundgeschichte mit epischer Breite geboten. Neben den



verschiedensten Spielfiguren dürfen sich Genre-Fetischisten auf abwechslungsreiche Szenarien und ein ausgefeiltes Kampfsystem freuen. Parallelen zu Konamis *VandalHearts*, das ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestellt wird, sind nicht zu übersehen. Squares sehr vielversprechendes Strategieprojekt *Final Fantasy Tactics* erscheint in Fernost am 23. Mai, ein Release außerhalb Japans ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht geplant. ■



SaGa Frontier

PlayStation
Square

Die *Romancing SaGa*-Spiele sind neben *Final Fantasy* eine weitere sehr erfolgreichen Rollenspielreihe aus dem Hause Square. Nun schicken sich die RPG-Spezialisten an, die NES-Reihe auf der PlayStation fortzusetzen. Ab Sommer dürfen sich vorerst nur japanische Genreanhänger an *SaGa Frontier* erfreuen. Neben einigen altbekannten Charakteren darf sich der Spieler an beinahe

uneingeschränkter Handlungsfreiheit erfreuen. Der Spieler kann in der *SaGa Frontier*-Welt nach Belieben herumreisen, Missionen erfüllen und Rätsel lösen, die auf ihn zukommen. *SaGa Frontier* hat durchaus das Potential, zu einem Genre-Highlight dieses Jahres zu avancieren. Im Sommer wird sich herausstellen, ob das Spiel in die Fußstapfen seiner in Nippon sehr erfolgreichen SNES-Vorgänger. Daß das Square-Abenteuer hierzu-lande erscheint, ist fraglich. ■



Mystaria / Mystaria 2

Saturn
Sega

Der erste Teil von *Mystaria* ist bereits seit einiger Zeit in Deutschland erhältlich, an der Fortsetzung wird momentan unter Hochdruck gearbeitet. Neben einer Weiterführung der spannenden Storyline bietet *Mystaria 2* auch ein verbessertes Kampfsystem. Besonders Strategie-Fans kommen dank der großen Vielfalt an Optionen auf ihre Kosten. Wie es auch beim

Vorgänger der Fall war, steht Strategie auch bei *Mystaria 2* im Vordergrund. Die Kampfsequenzen sind mitunter recht langwierig, vor allem die Vielzahl an verschiedenen Charakteren und Landscapes soll jedoch für Abwechslung sorgen. Genre-Freunde dürfen sich mit *Mystaria 2* auf ein umfangreiches Saturn-Abenteuer freuen, daß voraussichtlich im Sommer dieses Jahres in Deutschland erscheint – wie es beim Vorgänger der Fall war, jedoch nur in englischer Sprache. ■



BLICK

32-Bit-Rollenspiele

Grandia

Saturn
Game Arts

Mit *Grandia* möchte Game Arts an den Erfolg von *Lunar - Silver Star Story* anknüpfen. Inhaltlich haben die beiden Titel jedoch nichts miteinander zu tun. Statt zweidimensionaler Grafik bietet *Grandia* komplexe Polygonwelten und vielseitige Charaktere. Neben mehreren verknüpften Handlungssträngen versprechen die

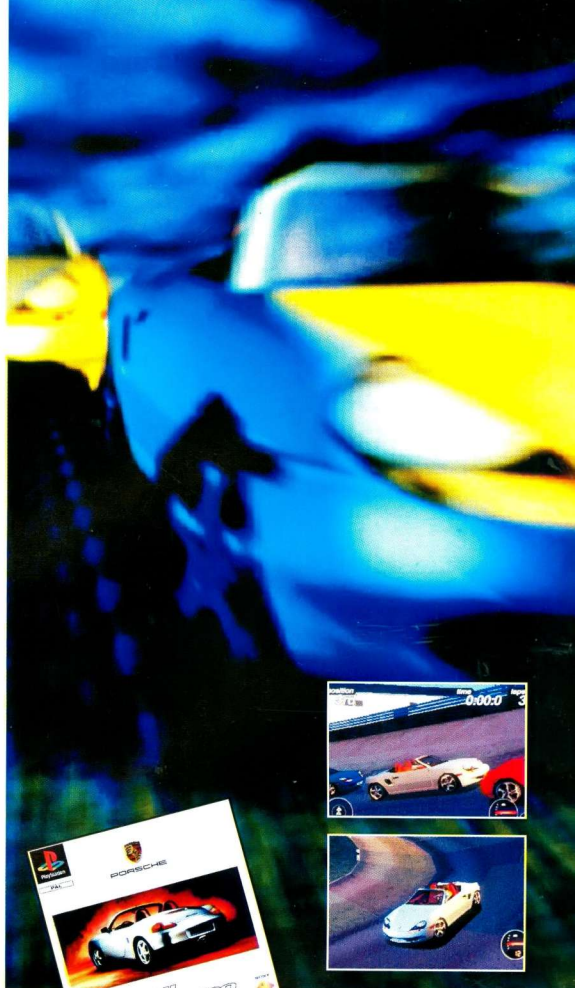
Entwickler ein komplexes Kampfsystem. Auch in Sachen Umfang soll *Grandia* auf dem Saturn für neue Maßstäbe sorgen. Um das Saturn-Abenteuer durchzuspielen, werden mindestens sechzig Stunden vonnöten sein. *Grandia* soll in Japan im Laufe des Sommers in Fernost auf den Markt kommen, eine US- sowie eine Deutschland-Version mit englischen Bildschirmtexten wird kurz darauf folgen. ■



Alle RPGs auf einen Blick

Titel/System	Genre	Wertung	Versionen
Arc the Lad I (PSX)	RPG	●●●	jp
Arc the Lad II (PSX)	RPG	●●●	jp
Breath of Fire III (PSX)	RPG	i. V.	jp
Beyond the Beyond (PSX)	RPG	i. V.	us
Dark Savior (SAT)	Act./RPG	●●●●●	dt/jp/us
Devil Summoner (SAT)	RPG	●●●●●	jp
Final Fantasy IV (PSX)	RPG	i. V.	jp
Final Fantasy VII (PSX)	RPG	●●●●●	jp
Final Fantasy Tactics (PSX)	Strat./RPG	i. V.	jp
Grandia (SAT)	RPG	i. V.	jp
Legend of Thor (SAT)	Act./RPG	●●●●	dt/jp/us
Lunar (SAT)	RPG	●●●●	jp
Mystaria (SAT)	Strat./RPG	●●●●	dt/jp/us
Mystaria 2 (SAT)	Strat./RPG	i. V.	dt/jp/us
Persona (PSX)	RPG	●●●●●	us
Poporo Krois Story (PSX)	RPG	●●●●●	jp
SaGa Frontier (PSX)	RPG	i. V.	jp
Shining the holy Ark (PSX)	RPG	●●●	jp
Suikoden (PSX)	RPG	●●●●●	dt/jp/us
Tactics Ogre (SAT)	Strat./RPG	●●●●●	jp
Virtual Hydlide (SAT)	RPG	●●	dt/jp/us
Wild Arms (PSX)	RPG	●●●●	jp

DEIN BOXSTER WARTET SCHON.



Endlich das Gaspedal stilvoll bis zum Anschlag treten, ohne Angst vor Radarfallen oder Polizeikontrollen. Den Mythos Porsche Boxster gibt's ohne Wartezeit jetzt und nur auf Sony PlayStation: **Porsche Challenge** – Fahrvergnügen pur.



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

IN DIESEM MONAT WAGT XL EINEN BLICK ÜBER DEN TELLERRAND - GENAUER GESAGT INS INTERNET

Neues von Kyoko

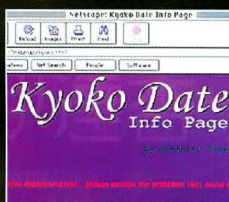
In Ausgabe 4/97 wurde über Kyoko Date berichtet, nun hat das erste virtuelle Idol sogar eine eigene Homepage im Internet. Unter der Adresse <http://www.etud.insatise.fr/~mdumas/kyoko.html> können sich Otakus die neuesten Informationen rund um die Pixel-Schönheit beschaffen. Neben ihrem Lebenslauf findet der interessierte Web-Surfer sogar eine Auflistung sämtlicher Musik-CDs, bei denen Kyoko Date im Mittelpunkt steht. Darüber hinaus steht eine große Menge an Bildmaterial zum Download bereit. Zwar ist die Kyoko-Date-Homepage nicht sehr aufwendig aufgemacht. Jeder Otaku, der dem Cyber-Starlet zugetan ist, sollte der Web-Seite jedoch einen Besuch abstatten. ■



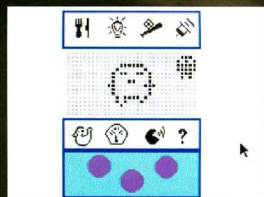
Bei einer derartigen Medienpräsenz kann es nicht mehr lange dauern, bis die virtuelle Schönheit Kyoko Date ihr Videospiele-Debüt feiert ...



Die Renderings wurden auf Hochleistungsrechnern erstellt



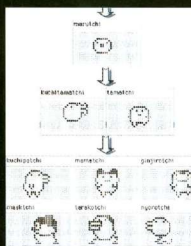
Idole im Cyberspace: Fans von Kyoko Date kommen im Internet voll auf ihre Kosten



Küken im Internet

Der *Tamagotchi-Terror* geht weiter. In Japan ist Bandais LCD-Spiel restlos ausverkauft. Alleine in den ersten zwei Monaten nach der Markteinführung wurden über eine Million Stück verkauft. Im Laufe dieses Jahres plant Bandai, weltweit zehn Millionen Geräte abzusetzen. Die Schwarzmarktpreise liegen nach Angabe des Herstellers bei umgerechnet zirka 1400 DM pro Einheit. Im Rahmen von Online-Auktionen, die im World-Wide-Web stattfinden, probieren

Freaks, die letzten *Tamagotchi* zu ergattern. Diejenigen, die keines mehr abbekommen haben, finden jedoch im Internet Trost. Unter <http://www.matsuda.com/jun/tamago/> besteht die Möglichkeit, online mit einem virtuellen Küken zu spielen. Neben einem simulierten LCD-Display samt der drei notwendigen Buttons wird eine Gebrauchsanweisung geboten, die den korrekten Umgang mit dem Cyber-Huhn erläutert. Zudem können sich Fans von virtuellen Haustieren anhand eines Schemas über die möglichen Wachstumsstufen ihres LCD-Huhns informieren. Am Gehäuse eines „echten“



Tamagotchs befindet sich übrigens ein Reset-Knopf. Sollte das Küken verenden, kann der Spieler also ein neues schlüpfen lassen.

In den Vereinigten Staaten sollen die *Tamagotchi* im Juni dieses Jahres auf den Markt

kommen, das Deutschland-Release soll kurz darauf folgen. Ob Bandais LCD-Game in der westlichen Welt genauso großen Anklang findet wie in Nippon, bleibt abzuwarten. Auf die XL-Redaktion hat sich das erste eingetroffene *Tamagotchi* jedoch beinahe produktionsgefährdend ausgewirkt ... ■



Deine Chance, Abenteurer!

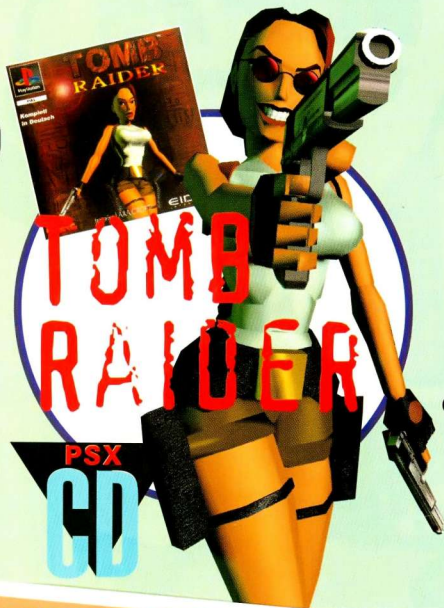
Jeder, der ab sofort **neXt Level** für zwölf Monate abonniert, darf sich für **nur 35 DM Zuzahlung** mit dem grandiosen **PSX-Abenteurer** von Lara Croft, **Tomb Raider**, vergnügen.

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

ABO-PRÄMIE 2
Christmas NIGHTS-Demo-CD



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



Zusätzlich zu jedem neuen Abonnement gibt es ab sofort ein interessantes **Turok-Video** als kostenlose Beigabe. Das Video zeigt zahlreiche Ausschnitte aus dem genialen First-Person-Shooter für das N64.

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)** (87,80 DM inkl. Tomb Raider) bzw. **DM 79,20 (Ausland)** (114,20 DM inkl. Tomb Raider).

Als Dankeschön für mein Interesse erhalte ich einmalig das **Turok-Video** und zudem hätte ich gerne ...

- ein **Tomb Raider-Spiel (PSX)** mit 35 DM Zuzahlung
- die spielbare **SAT-Demo-CD Christmas NIGHTS**
- nur das Abo (inkl. **Turok-Video**) ohne eine CD

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

Bequem und bargeldlos durch **Bankabbuchung** Lastschriftverfahren

PLZ _____
 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.

Abgabeort _____

Die Anlieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung des Abonnements. In der Rücknahme des Abo-Angebots innerhalb von zehn Tagen verliert der Abnehmer seinen Anspruch auf eine Prämie. Die Versandkosten übernimmt der X-plan Verlag.

Forget
everything your
mother said
about running
with sharp
objects



HEXEN™



Kämpfen Sie mit **tödlichen** Waffen.

Erwerben Sie übermenschliche Kräfte. Seien Sie ein

Held - entweder ein Kämpfer, ein Magier oder ein Priester.

Suchen Sie nach mächtigen Artefakten. Schleudern Sie

furchterregende Zauber auf Ihre Gegner. Plündern Sie sich

durch Erdbeben, über zerfallende Brücken und durch den dicksten Nebel.

Fügen Sie dem **Bösen** ernsthaften **Schaden** zu. Kurz:

Benutzen Sie Ihren Kopf, bevor es jemand anders tut! **Hexen.**

Jenseits alles Bösen. Jenseits aller Hoffnung.





Der NintendoTM-Launch in Deutschland am 1. März verlief alles in allem sehr erfolgreich. Zu einiger Unzufriedenheit führte die Tatsache, daß nicht alle

Vorbestellungen erfüllt werden konnten, was sicherlich zum Teil daran lag, daß einige Händler weit mehr Vorbestellungen entgegengenommen hatten, als ihnen Einheiten zugesichert waren. Eine zweite Auslieferung erfolgte am 17. März, und ab Anfang April dürften genügend Geräte zur Verfügung stehen.

Nachdem die ersten Spiele, *Super Mario 64* und *PilotWings 64*, eine wenig liebevolle PAL-Umsetzung boten (breite Balken, Geschwindigkeitsverluste), machen die aktuellen Spiele *Shadows of the Empire* und *Wave Race 64* eine bessere Figur. Zumindest PAL-Balken dürften in Zukunft der Vergangenheit angehören, da es durch einen simplen Programmiertrick, den die *Shadows*-Programmierer entdeckt haben, möglich ist, das Bild auf PAL-Größe aufzuziehen. Somit obliegt es den Programmierern nur noch, für die Geschwindigkeitsanpassung zu sorgen.



Dragon Quest VI (SNES) ist mit 3,8 Millionen verkauften Einheiten das erfolgreichste Spiel in Japan

schnee von gestern

Kaum hatte neXt Level 4/97 die Redaktion in Richtung Druckerei verlassen, waren die Termininfos zum 64DD-Launch schon wieder überholt. Wichtigste Änderung ist wohl, daß *Zelda 64* in Japan definitiv zu Weihnachten als Modul erscheinen soll (mindestens 128 MBit, falls die RAM-Preise weiter fallen, könnten es sogar 256 MBit werden). Eine zeitgleiche Veröffentlichung in Europa ist zwar unwahrscheinlich, aber nicht unmöglich, falls Nintendo zeitgleich an einer PAL-Version arbeitet.

Das 64DD kommt somit frühestens 1998 auf den Markt, als erste Spiele sind derzeit *Mother*



3, Mario Paint 64, Sim City 64 und Super Mario 64 DD geplant. Außerdem soll es eine von dem Modul unabhängige *Zelda*-Diskvariante geben. Für die westliche Welt ist ein Release des 64DD vor 1999 kaum zu erwarten.

Die Preissenkung des N64 in Japan wurde überraschend in den USA übernommen. Dort wurde der Preis um 25 % auf 149 Dollar gesenkt. Somit dürfte es nur noch eine Frage der Zeit sein, bis auch in Europa der N64-Preis fällt.

Am tiefsten müssen derzeit übrigens englische Nintendo-Fans in die Tasche greifen: Dort schlägt der 64-Bitter mit sage und schreibe 249 Pfund (derzeit etwa 690 DM!!!) zu Buche! (Zum Vergleich: PSX: 129 £, SAT: 199 £ plus zwei Spiele) Allerdings ist dafür nicht Nintendo verantwortlich, sondern deren (unabhängiger) Vertrieber THE. Trotz des Wucherpreises war die Erstauslieferung von 20.000 Geräten innerhalb weniger Stunden ausverkauft. ■

zweckoptimist

Nach dem Anstieg der N64-Verkäufe zum Release von *Mario Kart 64* ging es wieder massiv bergab – kein Wunder, denn seit Jahresbeginn erschien bis Mitte März in Japan nicht ein einziges N64-Spiel. Letztendlich war Howard Lincolns Dream-Team-Politik also doch von Erfolg gekrönt, während immens erfolgreiche US-Spiele wie *KI Gold* oder *Wayne Gretzky's 3D-Hockey* nicht in Japan veröffentlicht wurden (Die überarbeitete Version von *Shadows* wird bis zum Kino-Start der *Star Wars: Special Edition* Ende Mai zurückgehalten.).

Während der 69jährige Firmenboß Hiroshi Yamauchi in der Vergangenheit auf jedwede



back from the ashes

Ein fast schon totgeglaubtes N64-Projekt ist überraschend wieder aus der Versenkung aufgetaucht. *Tetrisphere*, von dem NoA-Chairman Howard Lincoln auf der 96er E3-Messe sagte, das Spiel sei fertig und würde zum Launch im September veröffentlicht (Seitdem hat man nie wieder etwas von dem Spiel gehört.), soll nun auf der diesjährigen E3 (19. bis 21. Juni in Atlanta) präsentiert werden. Dann wird sich auch zeigen, ob das Versprechen zutrifft, *Tetrisphere* habe mit dem großen Namensvetter nur den hohen Suchtfaktor gemein. Was zu beweisen wäre, denn Nintendo Japan wird das Spiel nicht veröffentlichen – hoffentlich kein Indiz für mangelnde Qualität. ■

m2 oder nicht m2, ...

... das ist hier die Frage. Bislang läßt die für Anfang des Jahres angekündigte Presseerklärung von Matsushita bezüglich des 3DO-Nachfolgers weiter auf sich warten. Wenn der Mega-Konzern auch auf der Tokyo Game Show in diesem Monat nichts von sich hören läßt, kann man wohl davon ausgehen, daß die 100 Millionen Dollar, die an den 3DO-Company-Gründer Trip Hawkins für die Rechte gezahlt wurden, in der kommenden Bilanz unter ‚sonstige Ausgaben‘ abgeschrieben werden.

Auffällig ist auch, daß Bill Gardner, seines Zeichens eine Schlüsselperson in der M2-Entwicklung bei Panasonic Interactive Media, zu Capcom of America gewechselt hat. ■

Unannehmlichkeit in bester Bundeskanzler-Manier (also gar nicht) reagierte, wird er in jüngster Zeit zunehmend nervöser und gab sogar zu, daß der Verlust von *Dragon Quest VII* als N64-Titel dem Ansehen seiner Firma in Japan geschadet habe. Allerdings ist zu beachten, daß der DO-Schöpfer Yuji Horii erneut sein Interesse an einer N64-Version geäußert hat, und daß Enix weiterhin für N64 entwickelt. Zusammen mit der deutlichen Preissenkung und dem Schwung aktueller Software dürften die ärgsten Probleme der Vergangenheit angehören – ob es jedoch reicht, Sony Paroli bieten zu können, ist fraglich. ■

SHOOT ME UP, KURT

ES IST SOWEIT

27. MÄRZ
1997



PC ACTION GOLD



POWER PLAY 90%



PC GAMES 94%

"MDK DEKLASSIERT MIT
EINEM HANDSTREICH
EINEN GROSSTEIL DER
3D-KONKURRENZ, HIER
STIMMT ALLES." -
PETER STEINLECHNER
(POWER PLAY 3/97)

"REVOLUTION IM
ACTION-GENRE"-
(POWER PLAY 3/97)

"KEIN ANDERES SPIEL
HAT UNS MEHR
BEEINDRUCKT ALS MDK" -
GLIVER MENNE
(PC GAMES 4/97)

"MDK BRENNT EIN
PRÄCHTIGES FEUERWERK
AN NEUEN IDEEN UND
ABWECHSLUNGSREICHEN
LEVELS AB."
JÖRG LANGER
(PC PLAYER 5/97)

FÜR PC CD-ROM

Shiny
ENTERTAINMENT™

<http://www.shiny.com>

DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH

Earthbound 64 / Mother 3: Forest of Chimera

System: N64 Hersteller: Nintendo Entwickler: HAL/Nintendo Erhältlich: '98

Auf der Shoshinkai-Messe, die im vergangenen Jahr in Tokio stattfand, kündigte Nintendo die 64-Bit-Fortsetzung der hierzulande recht unbekannteren *Mother*-Reihe an. Deren erster Teil erschien auf dem NES und genießt bis heute in Japan Kultstatus. Der zweite Teil kam nur in den Vereinigten Staaten unter dem Titel *Earthbound* für das SuperNES auf den Markt. In Fernost ist die Erwartungshaltung gegenüber dem Sequel sehr hoch, dementsprechend ist Big N interessiert, mit *Mother 3: Forest of Chimera* neue Maßstäbe zu setzen. Zusammen mit *Super Mario 64 DD* soll das in Kooperation mit HAL entwickelte Rollenspiel einer der ersten Titel für das geplante Massenspeichermedium 64DD werden, das Big N der Öffentlichkeit voraussichtlich im November dieses Jahres auf der Shoshinkai-Messe vorstellt – die vermutlich unter einem anderem Namen stattfinden wird.

Shigesato Itoi, seines Zeichens Projektleiter von *Mother 3*, beschreibt die Perspektiven, die

die neue Hardware Software-Entwicklern eröffnet, an einem Beispiel: „Wenn eine der Heldenfiguren in einem Szenario zum Beispiel ein Lagerfeuer entzündet, werden die Überreste der Feuerstelle für immer an dieser Stelle vorzufinden sein. Ähnlich verhält es sich mit abgelegten Gegenständen. Entledigt sich ein Charakter seiner Ausrüstung, kann eine andere Figur im Laufe des Spiels an den Ort zurückkehren, um die Gegenstände aufzusammeln.“ In Verbindung mit der nichtlinear verlaufenden Storyline hat *Mother 3* das Potential, das Rollenspielgenre zu revolutionieren. Derartige Features bot bis jetzt noch kein genreverwandter Titel.

Zudem soll eine beeindruckende Präsentation das RPG zu einem Erlebnis machen. Wie es bei *StarWing 64* der Fall ist, sorgen unzählige Zwischensequenzen für das passende Ambiente. Sehr stimmungsvolle Szenarien und eine Vielzahl an ausgefallenen Charakteren sollen das 64DD-Abenteuer zu einem Erlebnis machen. ■



Wie es mittlerweile bei Nintendo®-Spielen üblich ist, werden Intro- und Zwischensequenzen mit der Spielgrafik-Engine in Szene gesetzt



Praktisch: In Geschäften können sich die Helden nützliche Ausrüstungsgegenstände zulegen



Im Laufe des Abenteuers trifft der Spieler auf skurrile Figuren



Das seltsame Grafikdesign ist typisch für die *Mother*-Reihe



**DAS ERSTE ROLLENSPIEL FÜR
DAS ANGEKÜNDIGTE 64DD**

Top Gear Rally

System: N64 Hersteller: Boss Game Studios Entwickler: In-house Erhältlich: 3. Quartal

Nachdem die Silicon-Graphics-Demo, von der sämtliches bisher veröffentlichtes Bildmaterial stammte, für Furore sorgte, stellte Boss Game Studios vor kurzem die „echte“ N64-Version von *Top Gear Rally* vor. Der technische Unterschied ist



Rasante Rennen über Stock und Stein sind an der Tagesordnung

erschreckend groß. Von der Detailfülle der SGI-Demo ist nicht mehr sehr viel übriggeblieben. Die Rennstrecken bestehen aus relativ wenigen Polygonen, was Bauten, Berge und andere Objekte recht eckig erscheinen lässt. Dafür versprechen die Programmierer



Bei Niederschlag ist die Sicht schlecht und die Strecke rutschig

rasend schnelle 3D-Grafik, die dem Spieler einen echten authentischen Geschwindigkeitsrausch vermitteln soll.

Dank des geplanten Multiplayer-Modus können zwei Fahrer via horizontal geteiltem Screen gegeneinander antreten.



Nach jedem Rennen kommt die Replay-Option zum Einsatz

Ein genaues Erscheinungsdatum wurde seitens des Herstellers noch nicht genannt, mit einem Release in den Vereinigten Staaten im 3. Quartal dieses Jahres darf jedoch gerechnet werden. Ein Deutschland-Start soll folgen. ■



Der Spieler kann zwischen mehreren Perspektiven wählen

Rev Limit

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Seta Entwickler: In-house Erhältlich: ab Juni (jp)

EBenso wie *Wild Choppers* hat auch *Rev Limit* in letzter Zeit große Fortschritte gemacht. Besonders die mäßige Steuerung, die auf der Shoshinkai '96 negativ auffiel, sollen die Entwickler stark verbessert haben. Bezüglich der genauen Anzahl an Strecken und Rennwagen haben sich die Entwickler noch nicht festgelegt. Experimentierfreudige N64-User dürften bei der geplanten Custom-Funktion auf ihre Kosten kommen, mit deren Hilfe

Modifikationen an den PS-starken Automobilen vorgenommen werden können. Fahreigenschaften wie Beschleunigungsvermögen, Endgeschwindigkeit und Kurvenstabilität können so den Bedürfnissen des Fahrers angepaßt werden.

Neben Schikanen machen die unterschiedlichen Wetterverhältnisse dem Spieler zu schaffen. Ab Juni ist *Rev Limit* als Japan-Import zu haben, über einen Deutschland-Release wird momentan verhandelt. ■



Baku Bomberman

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Hudson Soft Entwickler: In-house Erhältlich: tba

Die *Bomberman*-Reihe genießt schon seit langer Zeit weltweit Kultstatus. Nach unzähligen Ablegern der Serie auf fast allen Konsolensystemen arbeitet Hudson zur Zeit an *Baku Bomberman* für das Nintendo⁶⁴. Der erste 64-Bit-*Bomberman* soll



Der Einspieler-Modus ist viel abwechslungsreicher geworden

frischen Wind in das Spielkonzept bringen, dessen Grundstruktur in den vorangegangenen Teilen weitgehend unangetastet blieb. Statt auf verwinkelte Labyrinth setzen die Entwickler auf natürliehere Szenarien. Neben der ständigen Bedrohung durch die



Baku Bomberman bietet neue Szenarien und Charaktere

menschlichen oder computergesteuerten Gegner bergen die Level diverse andere Gefahren. Im Gegensatz zu den zweidimensionalen Stages der Vorgänger bieten die neuen Spielabschnitte anspruchsvolle Topografie. Neben Hügeln und



Die 3D-Grafik ist recht reduziert, aber dennoch stimmungsvoll

Senken werden unter anderem auch Höhlen geboten, in denen sich die Akteure beispielsweise verstecken können, um ihren Kontrahenten aufzulauern. Über den Multiplayer-Battlemodus sind noch keine näheren Details bekannt, es ist jedoch wahrscheinlich, daß Hudson auf das altbewährte Spielkonzept zurückgreifen wird. ■



Wild Choppers

System: Nintendo⁶⁴

Hersteller: Seta

Entwickler: In-house

Erhältlich: ab Mai (jp)

Seta sorgt dafür, daß Freunde von actionlastigen Flugsimulationen, die mit einem Nintendo⁶⁴ ausgerüstet sind, auf ihre Kosten kommen. Neben Video Systems *Sonic Wings Assault* und Kemco's *Blade 'n' Barrel* ist mit dem Seta-Game ein weiterer Vertreter des beliebten Genres am Start.

Bereits die Vorversion, die auf der Shoshinkai '96 zum Probespiel bereitstand, ließ einiges erahnen. Anscheinend haben sich die Programmierer in der Zwischenzeit ordentlich ins Zeug gelegt. Vor allem in grafischer Hinsicht hat das Spiel dazugewonnen. Neben schneller 3D-Grafik erfreuen detaillierte Landscapes und aufwendig

konstruierte Objekte das Auge des Betrachters.

Doch auch spielerisch hat der Titel einiges zu bieten. Die drei Großinsätze, die wiederum in drei umfangreiche Missionen unterteilt sind, unterscheiden sich nicht nur inhaltlich voneinander. Besonders die unterschiedlichen durchgehend stimmungsvollen Landschaftsgrafiken machen *Wild Choppers* interessant.

Japanische N64-User dürfen ab Mai in die bleihaltigen Lüfte aufsteigen, ein Deutschland-Release ist momentan auch im Gespräch. ■



Der Screen wird häufig von fulminanten Explosionen erhellt



NICHTS FÜR ZARTE GEMÜTER: WILD CHOPPERS BIETET 3D-ACTION PUR

Doraemon 64

System: N64

Hersteller: Epoch Games

Entwickler: In-house

Erhältlich: als Import (jp)



Mit dem Mikrofon kann dieser stimmungswaltige Geselle seine Feinde in den Tod singen. Diese Waffe ist an Originalität kaum zu übertreffen



Im Beutel dieses Tieres kann der Spieler große Sprünge machen



Der König wurde das bedauernswerte Opfer eines Fluchs



In Japan erfreut sich der kleine blaue Roboter kater, der auf den Namen Doraemon hört, seit vielen Jahren großer Beliebtheit. Im Jahre 1969 erstmals der japanischen Öffentlichkeit vorgestellt, folgte bereits 1974 eine eigene Manga-Serie. Die Serie entwickelte sich zum Publikums lieblich, und inzwischen gehört Doraemon zu dem Kreis der Charaktere, deren Gesichter in ganz Japan jung und alt vertraut sind. Die Entwickler von Epoch haben sich eindeutig *Super Mario 64* zum Vorbild genommen, die Grafik und die zu bestehenden Abenteuer erinnern geradezu erschreckend an

Miyamotos Meisterwerk. Der Spieler kann während des gesamten Spiels zwischen fünf Charakteren wählen, denn der Kater ist in Begleitung seiner vier besten Freunde. Anders als Mario beherrschen die Charaktere neben Springen und Kriechen keine besonderen Fähigkeiten. Nach und nach findet der Spieler jedoch verschiedene Objekte, die ihre Handlungsmöglichkeiten erweitern. Handfeuerwaffen, Boxhandschuhe und ein Auto sind nur einige Beispiele. Doraemon ist technisch gelungen, die Grafik-Engine arbeitet nahezu fehlerfrei, bietet jedoch eine weniger dichte Atmosphäre als *Super Mario 64*. Dennoch hat das Game seinen Reiz und sorgt für viele Stunden Spielspaß. Leider sind die Texteinblendungen allesamt in Japanisch gehalten und eine Konvertierung für den amerikanischen, geschweige denn für den europäischen Markt steht derzeit nicht zur Diskussion. ■

DER ERSTE SUPER-MARIO-64-KLON BETRITT DIE BÜHNE

nintendo64 news

FIFA 64

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Electronic Arts Entwickler: In-house Erhältlich: im Handel

Am Ende der dritten Märzwoche tauchte plötzlich völlig überraschend das N64-Debüt von Electronic Arts, *FIFA 64*, in den Regalen des Spielwarenhandels auf. Noch zwei Tage zuvor behaupteten die Pressesprecher von EA, noch keine Testmuster zu haben, geschweige denn, zu wissen, wann das Spiel veröffentlicht würde.

In Anbetracht des ‚fertigen‘ Spiels wird allerdings schnell klar, warum *FIFA 64* an der Fachpresse vorbeigeschmuggelt wurde – falls man in diesem Fall Vorsatz unterstellen würde. Der erste Blick auf den Bildschirm läßt eine Kooperation des Sportspiel-Giganten mit Fielmann vermuten und führt unweigerlich zu dem

Versuch, die vermeintliche Milchglasscheibe vor dem Fernseher zu entfernen. (Besonders dreist: Die drei ‚Screenshots‘ auf der Packung entsprechen in keinsten Weise der Spielgrafik!) *FIFA 64* bietet die mit Abstand verwaschendste Optik aller N64-Spiele, und auch das permanente Ruckeln zeugt nicht gerade von konsequenter Hardware-Ausnutzung.

Erneut finden sich die authentischen Aufstellungen der Bundesliga- und vieler internationaler Teams wieder, dafür glänzt der Hallen-Modus der ’97er FIFA-Variante durch Abwesenheit.

Fußball-süchtige N64-Besitzer sind auf jeden Fall besser damit beraten, bis Ende Mai auf



Aus der dichten Perspektive ist zu wenig Spielfeld einsehbar



Die Platzübersicht verwirrt, da sie in die Laufrichtung mitdreht

Konami *International Superstar Soccer 64* zu warten. (Noch vor einem Jahr wollte Nintendo EAs Fußballsimulation als eigenen Titel in Japan herausbringen; als die ersten Vorversionen der Konkurrenzprodukte zu begutachten waren, wurde diese Option mit keinem Wort mehr erwähnt.) Ein Vergleichstest folgt in der kommenden neXT Level. ■



Konami ISS64 macht einen wesentlich ausgereifteren Eindruck

ELECTRONIC ARTS SETZT IHRE FIFA-SOCCER-SERIE AUCH AUF NINTENDOS 64-BIT-KONSOLE FORT



Vor jeder Begegnung laufen die Spieler stilecht ins Stadion ein



Die Bild-in-Bild-Kamera stört die Übersicht mehr, als sie nützt

TEAM-MANAGEMENT

Auswechslung

5 VT	C Hochstätter	Fhgk.	83
3 VT	P Andersson	Schußkr.	83
15 MF	S Meisen	Schußg.	87
8 MF	S Erenberg	Tempo	87
16 MF	K Philipsen	Beschl.	79
17 MF	I Lupescu	Bikrr.	75

Auswechslung Spieler auswählen

Mission: Impossible

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Ocean Entwickler: In-house Erhältlich: 3. Quartal '97

Dem ersten Nintendo⁶⁴-Game aus dem Hause Ocean liegt der gleichnamige Erfolgsfilm zugrunde. In der Gestalt von Tom Cruise als Spion begibt sich der Spieler in ein actionorientiertes 3D-Adventure. Die grafische Präsentation ist ab-

solut beeindruckend, doch auch der Sound soll für echte Kinoatmosphäre sorgen. Herausfordernde strategische Elemente bieten dem Spieler Abwechslung. ■

Die Missionen müssen innerhalb eines Zeitlimits gemeistert werden



Zwischensequenzen sollen für eine dichte Atmosphäre sorgen



Dank Motion-Capturing wirken die Bewegungen äußerst realistisch





info

Blast Corps (in Japan *Blast Dozer*) ist das erste Spiel, welches das Jolting Pak (in Amerika Rumble Pak genannt) unterstützt. Dieser Zusatz wird in den Slot an der Unterseite des Controllers eingesetzt und sorgt dank eines kleinen Motors bei Kollisionen für spürbare Erschütterungen am Joypad. Dieses Peripheriegerät wird allerdings erst zeitgleich mit dem Erscheinen von *StarWing64* erhältlich sein und dann zunächst ausschließlich im Bundle mit diesem zum regulären Modulpreis. Für Japan bedeutet dies ab dem 27.4.97, für Amerika ab dem 23.6.97. Ein definitiver *Blast Corps*-Veröffentlichungstermin steht für Europa noch nicht fest, Nintendo peilt derzeit den Spätsommer '97 an.

Gameplay: Die Level sind abwechslungsreich und fordern den Akteur taktisch und spielerisch teilweise enorm. Das Handling der Fahrzeuge ist unterschiedlich und in jedem Falle gut erlernbar.

Präsentation: Rare glänzt mit spektakulären Lichteffekten und bombastischen Explosionen. Die Grafik baut sich absolut flüssig auf und zeigt das Geschehen aus sämtlichen Perspektiven fehlerfrei.

Speicheroptionen: Erreichte Spielstände werden dank Batterie vom Modul gespeichert. Auch das Controller Pak wird unterstützt.

Blast Corps

Q VON F. BERG
 ualitatativ hochwertige Exklusiventwicklungen sind immer kräftige Argumente für eine Konsole. Rare programmiert seit *Donkey Kong Country* ausschließlich für Nintendo und erarbeitete sich durch unbestritten gute Produkte einen hervorragenden Ruf als Entwickler. Nach *Killer Instinct Gold* präsentieren die Engländer mit *Blast Corps* nun ihr zweites Spiel für das Nintendo⁶⁴.

In Anbetracht der Storyline wirkt *Blast Corps* zunächst wie ein reiner Action-Titel. Ein mit nuklearem Nitroglycerin beladener

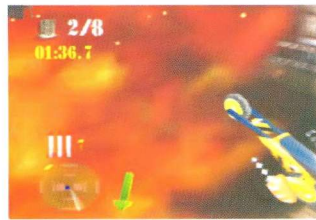
Schwertransporter fährt, aufgrund seines Autopiloten, auf einem unabänderlichen Kurs. Leider befinden sich auf der vorgegebenen Route jedoch diverse Hindernisse. Sollte der Transporter in irgendeiner Form mit einem anderen Objekt kollidieren, so hätte dies fatale Folgen. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, das Schlimmste zu verhindern, indem er versucht, sämtliche Hindernisse rechtzeitig dem Erdboden gleichzumachen. Natürlich ergibt sich aus dem zerstörerischen Wettrennen gegen die Zeit zwangsläufig eine Menge Action, dennoch ist diese eher von sekundärer Bedeutung und



Bei jedem zerstörten Gebäude klingelt die Spielertasche. Dieser riesige Roboter ist nicht unbedingt der schnellste, marschiert und rollt dafür jedoch konsequent durchs Feld



Mit Hilfe des Krans wird der Bagger über die unpassierbaren Gleise gehievt



N64-typisch geizt auch *Blast Corps* nicht mit traumhaft spektakulären Effekten

Hersteller:	Nintendo	Entwickler:	Rare	Action/Strategie
Spieler:	1	Level:	60	
Preis:	ca. DM 170	Erhältlich:	als Import	



Einer der Bonuslevel ist eine 3D-Hommage an Namos Klassiker Pac Man

dient vornehmlich der Präsentation. Das Hauptanliegen der Programmierer ist es nicht, den Spieler planlos durch die Level vandalieren zu lassen, vielmehr sind taktische Fähigkeiten und spielerisches Geschick der Schlüssel zum Erfolg. Viele Objekte sind nur schwierig zu erreichen, der Lösungsweg erfordert intensives Nachdenken. Der Spieler kann ein Fortbewegungsmittel jederzeit verlassen, um dann zu Fuß weiter zu gehen oder in ein anderes Fahrzeug einzusteigen. Hieraus ergibt sich eine weitere taktische Komponente, denn die richtige Auswahl aus dem Fuhrpark kann entscheidend sein. Hinzu kommt, daß die Entwickler es nicht allein bei der Sicherung des Atomtransports als Aufgabe beließen. Zusätzlich muß der Spieler dafür sorgen, daß sämtliche Zivilisten gerettet, alle Objekte zerstört und jedes einzelne der sogenannten RDUs eingeschaltet wird. RDUs sind im Level verteilte Einheiten, die eine eventuell auftretende Strahlung gleichmäßig verstreuen sollen. Erst nachdem auch diese Ziele erreicht wurden, erhält der Spieler eine 100-Prozent-Bewertung und die verdiente Goldmedaille. Dennoch ist es möglich, daß es innerhalb der Stages noch immer vereinzelt Geheimnisse zu lüften gibt. Zum einen befindet sich unter Umständen noch ein unentdecktes Fahrzeug in einem Versteck, zum anderen besteht weiterhin die Aufgabe, in dem gesamten

Das Motto: Erst denken, dann handeln

Spiel sechs Wissenschaftler ausfindig zu machen, die sich sehr gut versteckt halten. Auch müssen verschiedene Radarstationen gefunden und aktiviert werden, um alle Eingänge für die noch folgenden Level entdecken zu können.

Freunde aufwendiger Denkspiele werden ihre helle Freude haben, denn Rare stattete *Blast Corps* mit zusammengekommen über 60 Leveln und Bonusstages aus. Obwohl das Spiel technisch einwandfrei in Szene gesetzt wurde, wird es, aufgrund seines ausgefallenen Spielprinzips, vermutlich eher ein Geheimtip unter den Genreanhängern bleiben. Auf jeden Fall braucht sich *Blast Corps* in puncto Präsentation nicht hinter bisherigen N64-Produkten zu verstecken.



Sollte der Atomtransporter mit einem Hindernis kollidieren, dann ist die nukleare Katastrophe perfekt. Das Zeitlimit im Nacken sorgt für zusätzlichen Nervenkitzel



Der Grafikstil setzt auf abwechslungsreiche und realistische Darstellungen. Die Perspektive kann in alle Richtungen gedreht und in drei Stufen gezoomt werden, wobei der Bildschirmausschnitt mitunter etwas zu gering erscheint. Ein weiteres Mal wird der Betrachter von einem N64-Titel mit spektakulären Effekten wie zum Beispiel grandiosen Explosionen en masse verwöhnt. Die Grafik-Engine arbeitet dennoch tadellos mit kontinuierlicher Geschwindigkeit und fehlerfreiem Scrolling. Während der gesamten Testphase waren keine Aufbaufehler oder Pop-ups auszumachen.

Rare liefern mit ihrem 64-Bit-Modul ein durch und durch ausgereiftes Produkt ab, welches für alle Genrebegeisterten ein absolutes Muß ist. ■

XL-Wertung

90%

der weltraum



Nachdem die Landebahn freigeräumt wurde, startet der Spieler ins Weltall

International Superstar Soccer64



Zusätzliche Teams:

In der japanischen Fassung stehen durch den folgenden Cheat zwei weitere, in der bald erscheinenden europäischen Version sechs weitere Mannschaften zur Verfügung. Gebt im Titelscreen folgendes ein: oben, L, oben, L, unten, L, unten, L, links, R, rechts, R, links, R, rechts, R, B, A.
Danach haltet Ihr den Z-Button gedrückt und betätigt Start.



Spieler mit großen Köpfen:

Gebt im Titelscreen folgendes ein: C-oben, C-oben, C-unten, C-unten, C-links, C-rechts, C-links, C-rechts, B, A.
Danach haltet Ihr den Z-Button gedrückt und betätigt Start.

NBA Hang Time

Versteckte Spieler:

Um mit der betreffenden Person zu spielen, gebt die folgenden Kurznamen und PIN-Nummern ein.

Dan Amrich:	Amrich-2020
Bardo:	Bardo-6000
Carlos Pesina:	Carlos-1010
Daniel Thompson:	Daniel-0604
Dan Roan:	Danr-0000
Sal Divita:	Divita-0201
Eddie Ferrier:	Eddie-6213
Geer:	Eugene-6767
Jamie Rivett:	Jamie-1000
Japple:	Japple-6660
John Carlton:	JC-0000

Jennifer Hedrick:	Jfer-0503
Jon Hey:	Jonhey-6000
Ed Boon:	Kombat-0004
Unbekannt:	Marius-1003
Martinez:	Marty-1010
Mednik:	Mednik-6000
Minife:	Minife-6000
Air Morris:	Morris-6000
John Tobias:	Mortal-0004
Larry Munday:	Munday-5432

Schnelles Passen	120
Goal Tending	937
Hyper Speed	552
Maximum Power	802
Maximum Speed	284
Keine Musik	048
Kein Schubsen	390
Quick Hands	709
Stealth Turbo	273
Unbegrenzter Turbo	461

Chicago Bulls anwählen und dann den Pass-Button drücken.

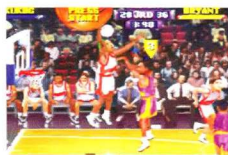


Vinikour:	MXV-1014
Nick Ehrlich:	Nick-7000
Neil Funk:	Nfunk-0101
Patrick Fitzgerald:	Patf-2000
Matthew Perry:	Perry-3500
Kevin Quinn:	Quin-0330
John Root:	Root-6000

Tournament Mode	111
Block Power	616
Keine Codes erlaubt	610

Haarfarbe ändern:

Damit Dennis Rodman seine Haarfarbe ändert, müßt Ihr die



Wayne Gretzky's 3D-Hockey

Kämpfen:

Durch diesen Cheat kämpfen die Spieler fast immer, wenn sie sich foulen. Wählt während eines Matches in das Optionsmenü und markiert die Fighting-Zeile. Dann haltet Ihr den L-Button gedrückt und drückt die C-Buttons in folgender Reihenfolge: R, L, L, R, U, O, O, U, L, R, R, L, R, L.

Super Teams:

Um vier zusätzliche Teams zu erhalten beget Ihr Euch in das Optionsmenü und haltet den L-Button gedrückt. Dann tippt Ihr folgendes ein: C-rechts, C-links, C-rechts, C-links, C-links, C-rechts, C-links, C-links.



Shawn Liptak:	Shawn-0123
Sheridan Oursler:	Sno-0103
Mark Turmell:	Turmell-0322

Die nachstehenden Cheats müssen im Tonight's Match-Screen eingegeben werden:

Baby Mode	025
-----------	-----



DOS

WINDOWS
95



Schurmed

Jetzt für PlayStation und PC

MUMIEN MONSTREN MUTATIONEN



MANIAC: 85%



call & order hotline tel.: 089-4136-559 • fax: 089-4136-166

Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE

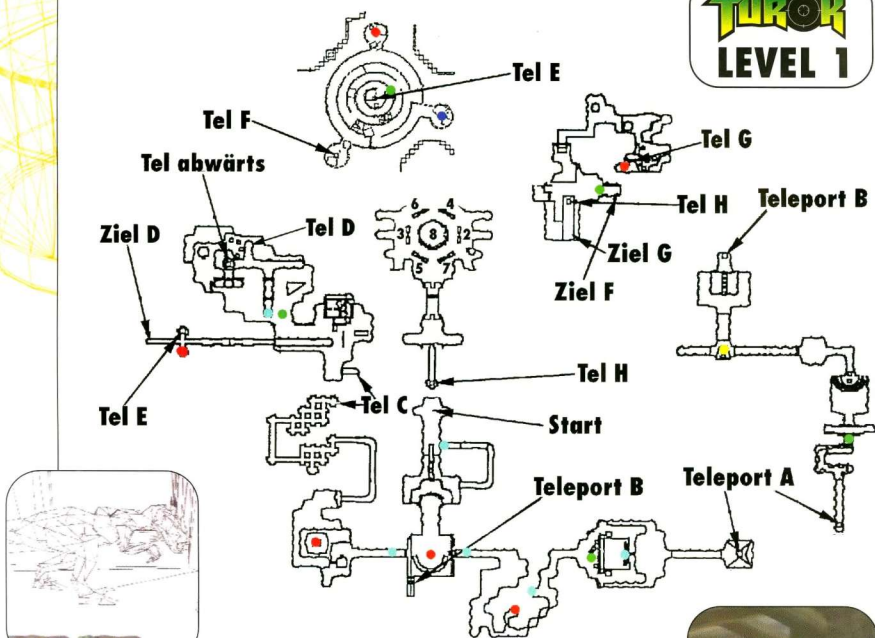
TUROK

Trotz *Super Mario 64* ist Acclams *Turok* derzeit in aller Munde. Doch das Abenteuer des Indianers, der dem Fireseed-Clan angehört, weist einige Tücken auf. Die Level sind riesig, die Schlüssel, Waffen und dergleichen wichtige Objekte gut versteckt. Doch wie immer stehen wir Euch helfend zur Seite. Diesen Monat beginnen wir mit der Veröffentlichung der Levelkarten 1 und 2.

LEGENDE

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

TUROK LEVEL 1

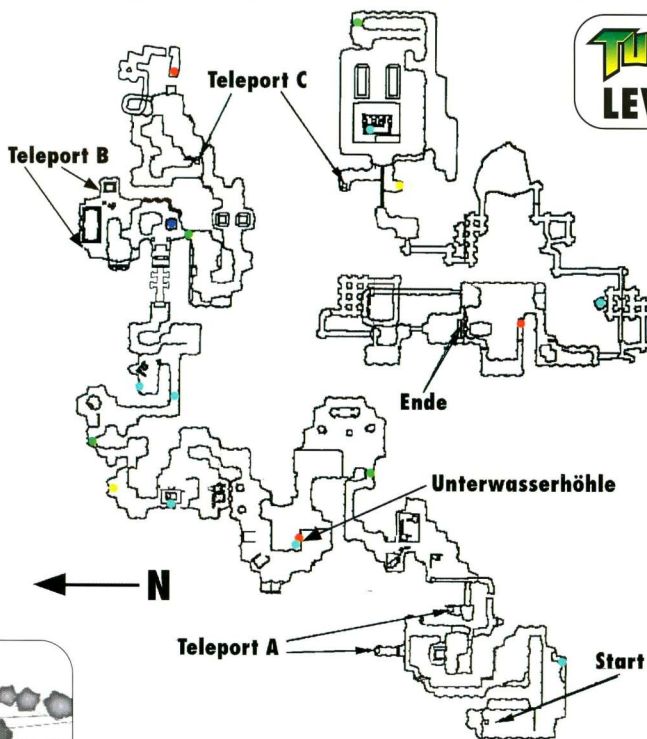


Cheats

Für alle Indianer, denen das Heldenleben trotz Levelkarten immer noch zu strapazios ist, haben wir an dieser Stelle einige interessante Cheats abgedruckt. Nach der Eingabe können diese im Cheatmenü beliebig ein- und ausgeschaltet werden. Viel Spaß damit!



Alle Waffen	CMGTSMMGGTS
Unendlich Leben	FRTHSTHTRLSCK
Unendlich Munition	BLLTSRRFRND
Discomodus	SNFFRR
Geistmodus	THSSLKSL
Gallery	THBST
Feder- und Tinte-Modus	DLKTDR
Mitarbeiter	FDTHMGS



DEK DEUTSCHE VERBANDSPEZIALIST



AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-SPEZIALVERKÄUFER 1996 AUF DER ERMESSE IN MÜNCHEN

Für den Sie unser bestes Preis-Leistungs-Verhältnis gegen Konkurrenz (DIN 3.1) und abschließenden Rückmeldung an Versand per NN-DIN 6.50 2001. Nichtstangegeblich: bei Vork (Inkl. Versandkosten) DM 1,- Versand und Liefer-, Reservierung, Anlieferung, verschickten UPS-DIN 15,- Porto Ausland DM 18,-. Lieferpreis kann ebenfalls. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

& LÄDEN

ANGEBOTE DES MONATS



Fighting Vipers (SA) 69,-



Earthworm Jim 2 (PS) 59,-



Fighters Megamix (SA) 99,-



Bomberman (SA) 99,-



THEO-KRANZ-VERSAND-SEGA-FINANZIERUNG

BEISPIEL

- SEGA SATURN ACTION PACK, INKL. SEGA RALLY UND WORLDWIDE SOCCER '97
- + 2 DEMO-CDs
- + CHRISTMAS NIGHTS
- + SEGA Tips&Tricks Buch

GRUNDPREIS: DM 449,95

DM 39,65

PRO MONAT*

TEILZAHLUNGSPREIS: 475,80 DM
EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%
*LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTICH VOLLJÄHRIGKEIT, VERDIENSTNACHWEIS UND BONITÄTS-PRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN. DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-.

- SEGA SATURN 339
- DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CD, CHRISTMAS NIGHTS UND SEGA TIPS & TRICKS BUCH
- SEGA SATURN ACTION PACK 449,95
- WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY UND WORLD WIDE SOCCER '97
- SEGA SATURN SEGA RALLY SET 389
- WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY
- SEGA SATURN WW SOCCER SET 399
- WIE OBEN, INKL. WW SOCCER '97
- CONTROL PAD ORIG. 44,-
- CONTROL PAD INFRAROT 2 STK. 114,-
- EXPLORER PAD 19,-
- FIGHTER PAD 34,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
- ARCADE RACER LENKRAD 109,-
- PREDATOR GUN PISTOLE 69,-

- BOMBERMAN (MAI) 89
- BROKEN HELIX (APR.) 99,-
- BUG TOO !! (APR.) 89,-
- COMMAND & CONQUER 99
- CROW CITY OF ANGELS 89,-
- CRUSADER NO REMORSE 89,-
- CRYPT KILLER (APR.) 99,-
- DEK SAVOR 89
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP 99,-
- DIE HARD ARCADE 94
- EXHUMED 94,-
- FIFA SOCCER 97 89,-
- FIGHTERS MEGAMIX (JUN.) 89
- HARDCORE 4X4 89,-
- HEART OF DARKNESS (APR.) 99,-
- HEXEN 89,-
- INDEPENDENCE DAY (MAI) 89,-
- KRAZY IVAN 89,-
- LAST DYNASTY (APR.) 89,-

- GAME BUSTER ACTION REPLAY 89,-
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 99,-
- MEMORY CARD PLUS 8 KBIT 79,-
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54,-
- 4-4-2 FUSSBALL (APR.) 89,-
- ADIDAS POWER SOCCER (APR.) 79,-
- ALIEN TRILOGY 89,-
- AMOK 89,-
- AMOK (APR.) 89,-
- AREA 51 (APR.) 99,-
- ASSAULT RIGS 69,-
- ATHLETE KINGS 89,-
- BATTLE STATIONS (APR.) 89,-
- BEDLAM (APR.) 99,-
- BLACK DAWN (APR.) 89,-
- BLAZING DRAGONS 79,-
- LOST VIKINGS 2 (APR.) 89,-
- MADDEN NFL 97 89,-
- MAGIC THE GATHERING (APR.) 89,-
- MASS EFFECT GIGON 89,-
- MANIC KARTS (APR.) 89,-
- MANX TT SUPER BIKE 99,-
- MEGA MAN X3 (APR.) 89,-
- MR. BONES 89,-
- NEED FOR SPEED (APR.) 89,-
- NHL 97 89,-
- NHL POWERPLAY (APR.) 89,-
- NIGHT WARRIORS 79,-
- NIGHTS INKL. 3D-PAD 129
- PANZER DRAGON 2 94,-
- PSYCHIC FORCE 84,-

ZUSATZ-

0180 5

09 31 /

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

NINTENDO 64



- NINTENDO 64 399,-
- DT., CONTROL PAD, AV-KABEL, SCART-ADAPTER
- CONTROL PAD - GRAU 59,-
- CONTROL PAD - GRÜN (MAI) 59,-
- CONTROL PAD - GELB (MAI) 59,-
- CONTROL PAD - ROT (MAI) 59,-
- CONTROL PAD - BLAU (MAI) 59,-
- CONTROL PAD - SCHWARZ (MAI) 59,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
- GAME BUSTER ACTION REPLAY 39,-
- MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIGINAL 69,-
- MEMORY CARD 1 MEG 69,-
- MEMORY CARD 5 MEG 89,-

- ANTENNENKABEL 49,-
- FIFA SOCCER 64 119,-
- GOEMON (JUL.) 139,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64 (MAI) 139,-
- NBA HANG TIME (JUL.) 139,-
- PILOTWINGS 64 119,-
- STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE 139,-
- SUPER MARIO 64 99,-
- MARIO 64 SPIELEBERÄTER (APR.) 24,80
- SUPER MARIO KART 64 (JUN.) 99,-
- TUROK DINOSAUR HUNTER 139,-
- WAVERACE 64 (APR.) 99,-
- WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY (JUL.) 139,-



Descent

RELOADED (APR.)	89,-	CONTRA LEGACY OF WAR	99,-
RETURN FIRE	89,-	COOL BOARDS	95,-
ROAD RASH	89,-	CRASH BANDICOOT	109,-
SCORCHER (APR.)	89,-	CROW CITY OF ANGELS	89,-
SIM CITY 2000	99,-	CRUISER NO REMORSE	89,-
SIM CITY 2000 ISLAND	99,-	CRYPT KILLER (APR.)	99,-
SONIC THE FIGHTERS (APR.)	89,-	DARKLIGHT CONFLICT (MAI)	89,-
SOVIET STRIKE	89,-	DESCENT 2	89,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	89,-	DESTRUCTION DERBY 2	99,-
STORY OF THOR 2	89,-	DEVIL ENEMIES WITHIN (APR.)	89,-
S. MOTOCROSS (APR.)	89,-	EPIDEMIC	85,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TUR. (APR.)	89,-	EXCALIBUR 2555 AD (APR.)	99,-
TEMPEST 2000 (APR.)	89,-	FIFA 97	89,-
THREE DIRTY DWARVES (APR.)	89,-	FIFA SOCCER 97	89,-
TOMB RAIDER	94,-	FORNEX 1	100,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-	HARDCORE 4X4	89,-
TUNNEL B1	79,-	HEXEN	99,-
VARUNA'S FORCES (APR.)	99,-	INCREDIBLE TOONS (MAI)	99,-
VIRTUA COP 2	99,-	INDEPENDENCE DAY (MAI)	89,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	129,-	IRON MAN/XO MANOWAR	99,-
VIRTUA FIGHTER 2	89,-	INT. TRACK & FIELD	89,-
VIRTUA BASEBALL (APR.)	84,-	JET RIDER	85,-
VIRTUA ON CYBER TROOPERS	94,-	KING OF FIGHTERS (APR.)	85,-
VIRTUA POOL (APR.)	84,-	LAST DYNASTY (APR.)	89,-
VIRTUA POOL SOCCER 97	84,-	LITTLE BIG ADVENTURE	89,-

Playstation

SONIC PLAYSTATION	79,-
DIABOLIC CONTROL PAD UND DEMO-CD	29,-
DIABOLIC CONTROL PAD ORIGINAL	34,-
CONTROL STATION PAD	29,-
STATION MASTER PAD	34,-
NAMCO NEGPCON PAD	79,-
NAMCO ARCADE COMBAT STL.	109,-
ANALOG JOYSTICK	129,-
MAIS INKL. MAISPAD	54,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
HYPERBLASTER	109,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER ACTION REPLAY	89,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD PLUS 120 BL.	69,-
MEMORY CARD PLUS 360 BL.	99,-
ANTENNENKABEL	39,-
2XTRME GAMES	85,-
4-4-2 FUSSBALL (APR.)	89,-

HOTLINE

211844

ADIDAS POWER SOC. INT. (APR.)	99,-	OVERBLOOD (MAI)	89,-
AGENT ARMSTRONG (APR.)	84,-	PANDEMONIUM	79,-
ALIEN TRILLOGY	79,-	PERFECT WEAPON (APR.)	89,-
AREA 51 (APR.)	79,-	PGA TOUR 97	89,-
ATARI ARCADE'S GREAT. (APR.)	74,-	PLAYER MANAGER	89,-
AVYRON SENNA KART DUEL	79,-	PSYCHIC CHALLENGE (APR.)	89,-
BAPHOMET'S FLUCH	95,-	POWER MOVE PRO WRESTLING	89,-
BATTLE STATIONS	89,-	PSYCHIC FORCE	84,-
BEDLAM (APR.)	99,-	RAGE RACER (MAI)	99,-
BLACK DAWN	89,-	REBEL ASSAULT II (APR.)	99,-
BROKEN HELIX (APR.)	99,-	RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
BUBBLE BOBBLE 2 (APR.)	79,-	RIOT (APR.)	95,-
BURNING ROAD	89,-	ROAD RAGE	89,-
CARNAGE HEART (MAI)	85,-	SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
CHRONICLES OF THE SWORD	95,-	SAMURAI SHODOWN	85,-
COMMAND & CONQUER	99,-	SENTIENT (MAI)	99,-

51601

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn	Playstation		
BAKU BAKU ANIMAL	59,-	AIR COMBAT	49,-
BATTLE MONSTERS	49,-	BATTLE ARENA TOSHINDEN	49,-
BLACKFIRE	69,-	BLAST CHAMBER	74,-
BUST-A-MOVE 2	59,-	BUST-A-MOVE 2 TENNIS	74,-
DARIUS 2	59,-	BUST-A-MOVE 2	59,-
FIGHTING VIPERS	69,-	DESCENT	49,-
GALAXY FIGHT	59,-	DESTRUCTION DERBY	49,-
GEX	69,-	DISRUPTOR	69,-
GHEN WAR	69,-	EARTHWORM JIM 2	49,-
GRID RUN	69,-	FLOATING RUNNER	59,-
IRON MAN/XO MANOWAR	69,-	IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
MIGHTY HITS	69,-	KONAMI OPEN GOLF	49,-
PARODIUS DELUXE	69,-	LOSE SOLDIER	49,-
SEGA RALLY	64,-	NBA JAM TOURNAMENT EDITION	49,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-	NFL QUARTERBACK CLUB '97	69,-
STRIKER	49,-	PARODIUS DELUXE	74,-
TUNNEL B1	74,-	PRO FOOTBALL THE WEB	49,-
VICTORY GOAL	39,-	RIDGE RACER	39,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	69,-	SLAM'N'JAM '96	49,-
VIRTUAL GOLF	49,-	TEKKEN	49,-
		WILLIAMS ARCADE'S GREATEST	59,-
		WIPEOUT	49,-
		ZERO DEVIDE	49,-

SIM CITY 2000	84,-
SOVIET STRIKE	89,-
SPIDER (APR.)	84,-
SPIELEBERATER JE	24,80
STADT D. VERLOR. KINDER (MAI)	94,-
STAR GLADIATOR	95,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	79,-
STREET RACER	79,-

S. MOTOCROSS (APR.)	89,-
S. PANG COLLECTION (MAI)	99,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TUR. (APR.)	69,-
SUPERSONIC RACERS	79,-
TEKKEN 2	109,-
TEMPEST X3	89,-
TEN PIN ALLEY (APR.)	89,-
TOTAL NO. 1	95,-
TOMB RAIDER	94,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOTAL NBA '97	85,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	95,-
VANDAL HEARTS (MAI)	99,-
VICTORY BOXING	84,-
VIRTUAL BASEBALL (APR.)	84,-
VIRTUAL POOL	89,-
VIRTUAL TENNIS	84,-
WARHAMMER	79,-
WING COMMANDER III	89,-

WING COMMANDER IV (MAI)	99,-
WIPEOUT 2097	99,-
WORMS	95,-
WRECKIN CREW (APR.)	99,-
WWF IN YOUR HOUSE	84,-
X-COM TERROR FROM THE DEEP	95,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

Sega Tips & Tricks Buch
Spiele-lösungen und Tips&Tricks zu über
40 Sega Saturn und Mega Drive Spielen
nur 15,-

SCHNELL, SCHNELLER.
THEO KRANZ VERSAND
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS
16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM
GLEICHEN TAG, UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL
SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHREN. BEIM
VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI!
NÜTZEN SIE UNSEREM VORBESTELL-SERVICE: SIND
BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL
LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE
LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT
PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE
KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSSES PRESIDENTEN-
MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND
ADRESSIERTEM RUCKSCHLAG ANFORDERN.

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE JETZT
AUCH FÜR UNSERE
KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
VERSANDKOSTEN 6,90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS



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

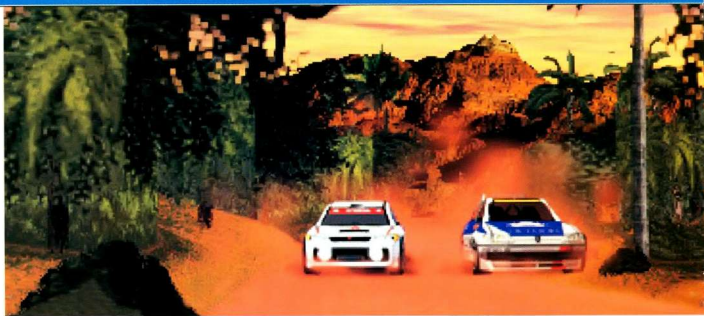
Ein weiteres Rennspiel mag auf den ersten Blick nicht das sein, worauf PXS-User händeringend gewartet haben. Das ist auch Stéphane Baudet klar, der als Producer für das erste 32-Bit-Projekt von Infogrames verantwortlich zeichnet. Deshalb soll *V-Rally* auch nichts Geringeres als das beste Rennspiel überhaupt werden.

VON K.-D. HARTWIG

Wir sind uns der Konkurrenzsituation durchaus bewußt. Doch es gibt in diesem Bereich noch vieles, was bislang noch nicht versucht wurde. Unser gesamtes Team besteht aus Rennspiel-Fans – unser erklärtes Ziel ist es, bei *V-Rally* alles zu bieten, was uns bislang bei anderen vergleichbaren Spielen gefehlt hat.“ Starke Worte, denn die Konkurrenz, gegen die das in Lyon ansässige Programmiererteam antritt, ist nicht von Pappe. Nur das Rallye-Genre ist auf der PlayStation noch stark unterrepräsentiert, während *Sega Rally* als bestes Saturn-Rennspiel eine einsame Spitzenposition einnimmt. Doch auch diesen Vergleich scheuen die Franzosen nicht. „*Sega Rally* ist zweifellos ein hervorragendes Spiel. Aber es wurde ursprünglich für die Spielhalle design. Offensichtlichstes Manko ist, daß es nur vier Strecken gibt. Im Heimbereich kann man deutlich mehr erwarten.“

In dieser Hinsicht soll *V-Rally* ganz groß auftrumpfen: Mit sage und schreibe 45 verschiedenen Strecken in acht verschiedenen Ländern (und damit Grafiksets) soll das Spiel aufwarten können. Als wäre das nicht schon weit aus mehr, als jedes mögliche Konkurrenzprodukt bieten kann, haben die Entwickler noch ein größeres Novum parat: Ein Streckeneditor soll praktisch für eine unendliche Vielzahl an Kursen sorgen. Mit der Frage konfrontiert, ob es bei so vielen Strecken nicht unmöglich sei, diese auch interessant zu gestalten (mit Hinweis auf die 14 Kurse von *Cruis'n USA* als Negativbeispiel) reagiert Baudet gelassen: Bei einer langweiligen Abfolge immer gleicher Rechts- und Linkskurven werde man es nicht belassen. Es wird die unterschiedlichsten Arten von Strecken geben, teils lineare, teils Rundkurse, zum Teil sogar mit Abzweigungen.

Der kleinste Steuerfehler kann im originalgetreuen Simulations-Modus zu spektakulären Überschlägen führen

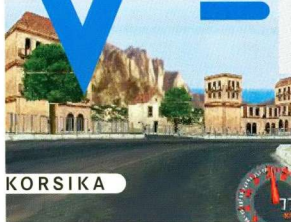


ZWEISPIELER-MODUS

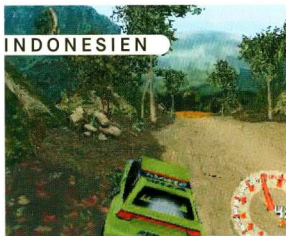


Für Next-Generation-Rennspiele erfreulich: Auch im Mehrspieler-Modus sind zwei Computergegenner mit von der Partie

V-RALLY



Das Beeindruckendste an *V-Rally* sind ohne Zweifel die atemberaubenden Nachtfahrten, bei denen Scheinwerfer der Wagen die einzige Lichtquelle sind





SPANIEN



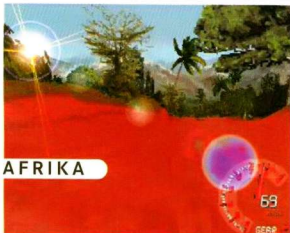
Die acht Landschaften der World Rally bieten nicht nur verschiedene Hintergründe, sondern auch unterschiedliche Bodenbeschaffenheiten wie Asphalt, Schotter, Schnee



V-RALLY



Special-Effects en masse: Mit Lensflares, Glowing- und Echtzeit-Lichteffekten nutzt V-Rally die PlayStation-Hardware konsequent aus



AFRIKA



Auch darüber hinaus liest sich die Aufzählung der geplanten Features wie ein kompletter Wunschzettel aller Rennspiel-Fans: Der Fuhrpark umfaßt acht originalgetreue Wagen der 97er Rallye-Weltmeisterschaft, Unfälle mit echten Schäden an den Fahrzeugen, Unterstützung von neGcon, Mad-Catz-Lenkrad und Analog-Pad, Computergegner mit intelligentem Fahrverhalten, eine konstante Frame-Rate von 25 (PAL-)Frames pro Sekunde, Echtzeit-Lichteffekte, Dolby-Surround- und Q-Sound, horizontaler Zweispieler-Splitscreen (für 16:9-Fernseher auch vertikal), und, man lese und staune, ein Vierspieler-Modus per Link-Kabel. Aber der Link-Modus darf doch auf Weisung Sonys nicht mehr genutzt werden?! Laut Baudet doch: „Sony hat uns zugesagt, daß wir den Link-Modus der PlayStation unterstützen dürfen. Wir kennen natürlich die Probleme, die andere Entwickler in jüngster Zeit damit hatten. Dennoch werden wir die Link-Funktion unterstützen, so daß vier Spieler gleichzeitig V-Rally spielen können. Rennspiele sollten von mehr als einer Person gespielt werden können. Unser gesamtes Team sind große Rennspiel-Fans, wir halten das für sehr wichtig. Sollte es Probleme beim Approval deswegen geben, werden wir uns auf die Zusage berufen.“

V-Rally nutzt sogar Tugenden, die es zwar schon zu Zeiten der 8-Bit-Computer in extrem reduzierter Darstellung gab, die man jedoch seit dem Aufkommen der Next-Generation-Konsolen fast schon verloren glaubte: Neben allen erdenklichen Witterungsverhältnissen wie Ne-



Zahlreiche Erfolge entstanden unter der Leitung von Stéphane Baudet (links)

Für viele mag der Name Stéphane Baudet ein unbeschriebenes Blatt sein. Nichtsdestotrotz kann er auf zahlreiche Spiele und nicht wenige Erfolge zurückblicken. In jüngster Zeit fungierte er als Produzent der überaus erfolgreichen Comic-Jump&Runs für SNES, die in Kooperation zwischen Nintendo und Infogrames entstanden (z. B. Die Schlümpfe 1 und 2, Asterix und Obelix, Tim & Struppi). Doch auch Amiga-Freaks dürften seine früheren Spiele ein Begriff sein: Hostages und das Kultspiel North&South gehen unter anderem auf sein Konto.

Ursprünglich sollte sein 32-Bit-Debut das Formel-1-Rennspiel VF 1 (steht für Virtual Formula 1) werden. Doch nachdem das Grundgerüst programmiert war, kam Psynosis ihm mit Formel 1 zuvor.

Eine 10%-Version, die vor Ort zu sehen war, hinterließ bereits einen hervorragenden Eindruck, und das Endprodukt hätte den Vergleich mit dem großen Konkurrenten nicht zu scheuen brauchen. Infogrames entschied sich jedoch anders und startete Anfang 1996 das V-Rally-Projekt, von dem lediglich das V(irtual) im Titel noch an den „Vorgänger“ erinnert. ■

bel, Regen und Schnee gibt es erstmals realistische Nachtfahrten. Dabei wird nicht wie z. B. bei *Ridge Racer* nur das Bild dunkler, sondern die einzige Beleuchtung der Umgebung stammt wirklich von den Scheinwerfern der Fahrzeuge.

Bei dieser Summe aller Features hat *V-Rally* ohne weiteres das Potential, sämtliche anderen Rennspiele problemlos zu toppen. Das entscheidende Kriterium, das sämtliche guten Vorschläge zum Scheitern bringen kann, ist natürlich im Endeffekt die Spielbarkeit. Doch natürlich widmet Infogrames diesem Aspekt ganz besondere Beachtung: Neben der internen, professionellen Testabteilung werden auch sogenannte Consumer-Tests durchgeführt. Dabei werden Schulkinder eingeladen, die ausgiebig das Spiel spielen. Einerseits wird beobachtet, an welchen Stellen sie Probleme haben, andererseits verteilen sie abschließend Noten für die verschiedenen Elemente des Spiels. Ob es Infogrames gelingt, die perfekte Abstimmung zu finden, wird sich in den kommenden Monaten zeigen. Im Juli soll *V-Rally* auf den Markt kommen. Bis dahin wird neXt Level die Rennspiel-Fans über die entscheidende Endphase der Entwicklung auf dem laufenden halten. ■

Grafik-Tools



Frank Devron, seines Zeichens Computer Graphics Project Manager, ist für die Grafik des Spiels zuständig

V-RALLY

Game-Engine

David Nadal ist für die Game-Engine und die Computer-AI (Artificial Intelligence) der gegnerischen Fahrzeuge zuständig. Auch in diesem Segment wählte Stéphane Baudets Team keinesfalls den bequemen Weg, wie ihn *Ridge Racer* und Konsorten einschlagen, wo die Konkurrenten auf der Strecke verteilt werden und automatisch eingeholt werden, wenn man möglichst fehlerfrei fährt.

Die virtuellen Konkurrenten bei *V-Rally* hingegen werden praktisch eine künstliche Intelligenz erhalten und exakt dieselben Grundvoraussetzungen wie der menschliche Spieler haben, also keinesfalls unfair

fahren. Nadals großes Vorbild ist dabei Nintendos *Wave Race 64*, das seiner Ansicht nach die beste Computer-AI überhaupt bietet. Auch bei *V-Rally* werden ständig, nur vier Fahrzeuge auf der Strecke sein, die sich jedoch aktiv am Rennen beteiligen.

Während die „künstliche Intelligenz“ in C programmiert wird, besteht Nadals Game-Engine aus reinem Assembler-Code. „Wir nutzen nicht die Sony-Libraries, sondern direkt die Prozessoren der PSX. Bei *V-Rally* sind bis zu 3000 Polygone auf dem Screen, ich schätze, das ist das Maximum, was die GPU (der für das Zeichnen zuständige Coprozessor) leisten kann. Die GTE (Calculation Coprozessor) kümmert sich gleichzeitig um



Car-Handling



Etienne Saint-Paul ist zuständig für Steuerung und Fahrverhalten. In Zusammenarbeit mit Ari Vatanen und anderen Rallyesport-Größen sorgt er dafür, daß die Steuerung möglichst perfekt wiedergegeben wird.

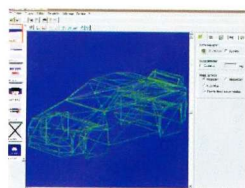
Doch damit nicht genug, soll auch die Leistung der Wagen möglichst genau emuliert werden. Neben den Grundinformationen, die die Wagen-Hersteller zur Verfügung stellten, verbrachte Saint-Paul mit dem Studium von Fachbüchern wie *Race Car Vehicle Dynamics* oder *Fundamentals of Vehicle Dynamics*. Angefangen von Getriebe und Differentialen bis hin zur Kraftübertragung und Fliehkrafteinwirkung soll *V-Rally*

eine absolut exakte Simulation werden. Dabei darf er nicht aus den Augen verlieren, daß im Amateur-Modus der Fun-Faktor nicht auf der Strecke bleibt. Für Producer Baudet ist es sehr wichtig, daß *V-Rally* nicht eine langwierige Einarbeitungszeit erfordert, um die Steuerung zu beherrschen. Sein zweites Aufgabengebiet ist übrigens der 3D-Sound, durch den der Spieler auch ohne Blick in den (nicht vorhandenen) Rückspiegel erkennt, daß ihm ein Gegner im Nacken sitzt. ■



Die grünen Linien verdeutlichen u. a. die Einwirkung der Fliehkraft auf das

Detailbesessen: Die Bremspuren sind nur eines von vielen Details



Sämtliche Texturen aller Polygonobjekte werden zwar von einem externen Grafikstudio in Paris designt, Frank Devrons Aufgabe, diese dem Bedarf der Programmierer anzupassen, ist jedoch keinesfalls zu unterschätzen. Jeder Wagen besteht aus bis zu 200 Polygonen, die Modelle werden mit dem handelsüblichen Programm 3D-Studio erstellt. Die sonstigen Tools sind Eigenentwicklungen von Infogrames, die auf die speziellen Anforderungen des Spiels zugeschnitten sind. ■



die 3D-Mathematik, während die CPU die Car-Dynamics verwaltet. Wir benutzen also praktisch eine Art Multitasking-System."

Um eine konstante Framerate von 25 fps zu halten, wird (ähnlich wie bei *Turok - Dino-saur Hunter* für N64) ständig der Detailgrad ermittelt und bei zu großem Polygonaufkommen gegebenenfalls die Blicktiefe minimiert. Dadurch wird es keinen Slow-Down geben.

Anfangs bestand Sony auf der Benutzung der Libraries, doch mit dem Schritt zur sogenannten zweiten oder sogar dritten Generation der PSX-Spiele wurden die Bestimmungen gelockert. „Anders wäre *V-Rally* in der jetzigen Form nicht möglich gewesen. Ich denke, das Ergebnis spricht für sich.“ ■



David Nadal (links) programmierte schon für den fossilen ZX 81

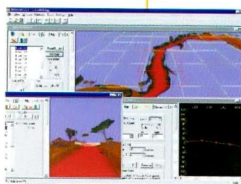
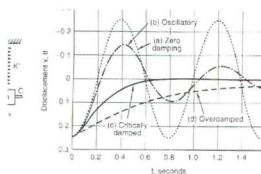


Der Fachmann

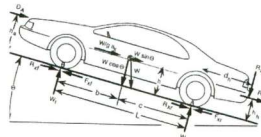
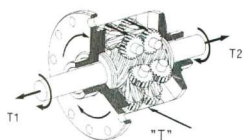
In Kooperation mit den Konstrukteuren der original Rallyewagen wurde das Fahrverhalten der Wagen genauestens analysiert. Dies betrifft Faktoren wie die Bodenhaftung auf unterschiedlichen Untergründen, Beschleunigung, Bremsverhalten usw. Um sicherzustellen, daß das Handling der Fahrzeuge im Expert-Modus möglichst originalgetreu ist, wurde ein prominenter Fachmann verpflichtet: Ari Vatanen, 42, ist noch vor Walter Röhrl einer der erfolgreichsten Rallyefahrer und kann ohne Übertreibung als lebende Legende bezeichnet werden. Im Gegensatz zu seinem deutschen Kollegen hat sich der Finne jedoch nicht zur Ruhe gesetzt, sondern nimmt weiterhin am Geschehen teil. Neben seiner aktiven Karriere betreibt Vatanen eine Rallyeschule in Tuupovaara, Finnland. (Internet-Adresse: <http://www.jyu.fi/~pakar/vatanen.html>)

Als Infogrames den mehrfachen Weltmeister um seinen fachlichen Rat bat, war man überrascht, mit wieviel Begeisterung dieser sich für das Projekt engagierte. „Ich war schon immer interessiert an Computerspielen, aber meistens fehlt mir einfach die Zeit dazu. Meine drei Kinder spielen begeistert Videospiele, manchmal nimmt es sogar überhand, und ich muß ihnen fast die Konsole aus den Händen reißen. Somit kann ich eine ganze Menge Sachen und kann beurteilen, ob das Spiel gut aussieht.“

Ich stelle lediglich mein Know-how zur Verfügung, die wahren Profis in diesem Metier sind natürlich die Programmierer, die selbst entscheiden müssen, inwiefern sie meinen Input umsetzen. Natürlich ist es unmöglich, mittels Joypad authentisches Rallye-Feeling zu vermitteln – meines Erachtens kommt *V-Rally* dem jedoch so nahe wie kein anderes Spiel.“ ■



Der komfortable Track-Editor wurde speziell für *V-Rally* programmiert



Staub-trockene Physik soll für optimalen Spielspaß sorgen



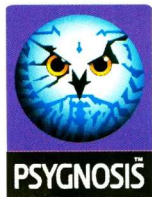


Trotz standfester Dementi noch wenige Tage zuvor senkte Sony den Preis der PlayStation in einer Nacht-und-Nebel-Aktion pünktlich zum N64-Release am 1. März um 100 auf 299 DM. (In den USA wurde der Preis der PSX von 199 auf 149 Dollar gesenkt.) Während wir im Editorial die sensationelle News noch unterbringen konnten, war auf Seite 38 noch die veraltete Info zu lesen. Der massive Werbeinsatz war jedenfalls nicht zu übersehen, amüsant war dabei vor allem der süffisante Seitenhieb „Wir haben 2, oops, kleiner Fehler, 200 Spiele“ gegen den frischgebackenen Next-Generation-Mitbewerber. In welchem Ausmaß diese Preissenkung potentielle N64-Käufer, die kein Gerät ergattern konnten, zum PSX-Erwerb animieren konnte, ist noch nicht bekannt. (Weltweit sind seit dem 13.3. 13 Millionen PlayStations in Umlauf!) Nach Aussagen des Handels sind die Deutschen normalerweise keine „Spontankäufer“, die sich ad hoc von einem neuen Angebot umstimmen lassen. Mittelfristig wird sich die Aktion jedoch ohne Zweifel auszahlen, denn mit dem aktuellen Preis befindet sich der 32-Bitter endlich in Preisregionen, in denen sich auch die 16-Bitter zu ihren Hoch-Zeiten bewegten. Sega hält zwar weiterhin am Preis des Action Bundles fest (Saturn plus Sega Rally und Worldwide Soccer '97 für 449 DM) fest, allerdings ist es dem Handel freigestellt, das Gerät ohne Spiele zu einem entsprechend günstigeren und somit auf den ersten Blick konkurrenzfähigen Preis anzubieten. Laut einer Presseerklärung von Sega Deutschland vom 4. Februar '97 wurden übrigens vom Saturn weltweit über 7,2 Millionen Einheiten verkauft.

schall und rauch

Die wildsten Gerüchte kursieren derzeit bezüglich eines 64-Bit-Aufsatzes für den Saturn, der angeblich eine 1:1-Umsetzung des Model-3-Automaten *Virtua Fighter 3* ermöglichen soll. Abgesehen davon, daß dieser Adapter unangenehme Erinnerungen an das 32X-Debakel weckt, ist festzustellen, daß es entgegen anderslautender Aussagen keine offizielle Verlautbarung seitens Sega zu diesem Thema gibt. Was natürlich nicht heißen soll, daß es dieses Add-on nicht geben wird. Klarheit bezüglich einer Saturn-Version von *Virtua Fighter 3* dürfte die Tokyo Game Show bringen, die im April (nach Redaktionsschluß dieser Ausgabe) stattfindet. Dort soll es auch News über das neueste Spiel von Yuji Naka (*NIGHTS 2* oder *Sonic Xtreme*) sowie *Panzer Dragoon RPG* geben.

Apropos Gerüchte: Offensichtlich erfreuen sich sogenannte News über PlayStation- und Saturn-Nachfolger großer Beliebtheit, wie das Beispiel 64-Bit-PSX gezeigt hat. (Einige Leser haben offensichtlich das Gerücht, das im Internet die Runde machte, in neXt Level vermischt: Die PlayStation 2 wird in den USA von ehemaligen Argonaut-Mitarbeitern entwickelt



Nach einer kurzen kreativen Pause setzt Psygnosis ihr Saturn-Engagement fort – genaue Release-Termine stehen allerdings noch nicht fest. Dem seit langem angekündigten *Assault Rigs* sollen u. a. *Krazy Ivan*, *adidas Power Soccer* und im Herbst *Formel 1* folgen. Während die SAT-Version eine Umsetzung des bekannten PlayStation-Spiels werden soll, steht PSX-Usern ein Update der aktuellen Saison inklusive Splitscreen-Modus ins Haus – hoffentlich ohne die bekannten Bugs des Vorgängers. Momentan ist auch die Umsetzung weiterer Titel wie z. B. *wipEout 2097* und *Discworld 2* geplant.

Bei Sega selbst stehen derzeit einige Exklusiventwicklungen auf dem Programm. Abgesehen von der Fortsetzung von *Mystaria* bleibt die Exklusivität von *Duke Nukem*, *Quake* und *Formula Karts* (letzteres von den Entwicklern des PC-Spiels *Manic Karts*) jedoch auf einen Zeitraum von drei Monaten beschränkt. Kommenden Monat gibt es voraussichtlich erste Vorversionen dieser Spiele zu begutachten. ■



und bietet Vierfach-Speed CD-ROM, 64-Bit R4000-CPU und DVD-Möglichkeit; Termin: nicht vor 1998.) Daher wollen wir Interessierten auch nicht die neuesten Saturn-2 (Codename Black Belt) Spekulationen vorenthalten: Power VR PCM-2 Chipset von Videologic, 64-Bit-PowerPC-CPU, in Zusammenarbeit mit Microsoft entwickeltes Arcade Operating System, Release: nicht vor Weihnachten 1998. Alle Angaben sind natürlich ohne Gewähr.

PS: Microsoft plant übrigens tatsächlich eine Arcade-Hardware-Plattform, die auch für den Heimbereich angedacht ist. Derzeitige Kontakte zwischen Sega und Microsoft können also ausschließlich zukünftige Spielhallen-Projekte betreffen. Diese Variante wird auch durch ein Treffen zwischen Microsoft und AM2-Primus Yu Suzuki unterstützt, der mit Segas Heimkonsolen-Hardware praktisch nichts am Hut hat. ■

kein anschluß

Der Internet-Anschluß für den Saturn, über den wir im Herbst des vergangenen Jahres kurz berichteten, kommt voraussichtlich nicht, wie angekündigt, im Frühjahr dieses Jahres auf den heimischen Markt. In den USA brachte das Net-Link nicht den erwarteten Erfolg, was vor allem daran liegen dürfte, daß sich dort die Zielgruppe der PC- und Konsolenbesitzer stärker überschneidet als hierzulande. Ob der preisgünstige Internet-Zugang in Deutschland überhaupt noch auf den Markt kommen soll, entscheidet sich in Kürze. *Duke Nukem* soll z. B. die Mehrspieler-Möglichkeiten via Net-Link nutzen. ■





UCC
D.A. INTERNATIONAL

Die Stadt der Verlorenen Kinder

Eine Stadt mit einem düsteren Geheimnis. Die Kinder, die unbeschwert in den Straßen spielen, verschwinden... eines nach dem anderen. Und niemand weiß, wohin...

Vielleicht kam Miette, ein Kind der Straße, Licht ins Dunkel bringen. Aber da sind noch die teuflischen siamesischen

Schwwestern. Und die Cyclophen, die nachts durch die Straßen schleichen. Und der geheimnisvolle Wissenschaftler Dr. Krank, der ein schauriges Geheimnis hütet.

Sind Sie bereit für das düster-faszinierende Abenteuer, das Miette in der Stadt der verlorenen Kinder erwartet?

Auch als Kaufvideo erhältlich.

PC
CD
ROM



Assault Suits
Leynos 2

System: Saturn Hersteller: NCS Entwickler: Masaya Erhältlich: als Import (jp)



Super-Nintendo-Veteranen werden sich mit Sicherheit an das Action-Spektakel *Cybernator* erinnern, das in Übersee unter dem Titel *Assault Suits Valken* erschien. *Assault Suits Leynos 2* ist ein inoffizieller Nachfolger des SNES-Hits. Besonders hinsichtlich des Gameplays ähnelt Masayas aktuelles Saturn-Release dem 16-Bit-Vorgänger. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, einen schwergewichtigen Kampfroboter durch mehrere actiongeladene Level zu steuern. Um die ständig attackierenden Gegnerscharen abzuwehren, ist geschickter Umgang mit den verschiedenen Waffensystemen ebenso gefragt, wie strategisches Vorgehen. Zwischen den Stages kann der eigene Mech aufgerüstet oder gegen einen anderen Roboter ausgetauscht werden. Wie es für NCS-Spiele üblich ist, ist der Schwierigkeitsgrad recht hoch angesetzt, einige Passagen sind sogar unfair. *Assault Suits Leynos 2* bietet zwar solide Grafik, revolutionär ist die

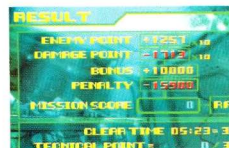
optische Präsentation aber bei weitem nicht. Ein interessantes Feature haben sich die Entwickler jedoch einfallen lassen. Dank der praktischen Zoom-Funktion ist Übersicht auch in hektischen Situationen garantiert. Saturn-User, die sich für geradlinige Jump&Shoot-Action begeistern können, sei das spielerisch gut durchdachte *Assault Suits Leynos 2* wärmstens ans Herz gelegt. Da ein Deutschland-Release nicht geplant ist, müssen interessierte Genre-Fans auf die japanische Import-Version zurückgreifen. ■

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



Die meisten Endgegner in *Assault Suits Leynos 2* sprechen nur auf Beschuss mit bestimmten Waffen gut an und gehen dann in Flammen auf

ASSAULT SUITS
LEYNOS 2 BIETET
TRADITIONELLE
2D-ACTION



news sat

Virus System: Saturn Hersteller: Sega Entwickler: Hudson Soft / Sega / Warp Soft Erhältlich: ab August (jp)

In Kooperation mit den *Bombberman*-Machern Hudson und Warp Soft, die unter anderem für *D* und *Enemy Zero* verantwortlich zeichnen, arbeitet Sega momentan an einem ehrgeizigen Projekt. *Virus* ist der Titel eines Science-fiction-Epos, das im August in Japan erschienen soll. Über Details bezüglich des Gameplays hält sich Sega noch bedeckt. Bei dem Spiel handelt es sich jedoch um ein Major-Release,

einen der wichtigsten Titel dieses Jahres. Unzählige Full-Motion-Video-Clips sowie ein Soundtrack des japanischen Star-Produzenten Tetsuya Komoro, der unter anderem das *Digital Dance Mix*-Starlet Namie Amuro produziert, soll das Spiel zu einem Hit machen. Aufgrund der sehr aufwendigen Präsentation wird *Virus* voraussichtlich auf drei CDs ausgeliefert. ■



Mobile Suit Gundam - Side Story III

System: Saturn Hersteller: Bandai Entwickler: In-house Erhältlich: als Import (jp)



Im Gegensatz zu beispielsweise *Mechwarrior 2* für die PlayStation sind die Gundams in dem jüngsten Bandai-Game recht einfach zu steuern

Bandais Kampfroborer haben in Japan eine riesige Fangemeinde. Neben gleichnamigen Anime-Serien sind dort unter anderem Unmengen von

interessierte Saturn-User seine Fähigkeiten als Mechpilot unter Beweis stellen. Um die in jeder Mission zahlreich vertretenen Gegner schnell ausschalten zu

DER JÜNGSTE TEIL VON BANDAIS BELIEBTER GUNDAM-SERIE ÜBERZEUGT

Plastikbausätzen erhältlich. Auch in diversen Videospiele steht die Gundam-Thematik im Mittelpunkt. Bei dem neuesten Saturn-Release des Spielzeugriesen Bandai, der am 1. Juli dieses Jahres mit *Sega* fusionierte, steigt der Spieler in das Cockpit eines schwerbewaffneten Mechs.

Gundam - Side Story III erinnert in puncto Gameplay ein wenig an den 3D-Action-Titel *Iron Rain*, der in Fernost unter dem Titel *Gun Griffon* erschienen ist. In verschiedenen Kampfeinsätzen darf der

können, wurden die verschiedensten Waffensysteme in den Gundam-Roboter integriert. Dank der praktischen Lock-Funktion können feindliche Einheiten über einen längeren Zeitraum anvisiert werden, was besonders für Anfänger eine große Hilfe ist, da die Zielsuche stark vereinfacht wird. Neben einem schnellen Trigger-Finger muß der Spieler ebenso über taktisches Geschick verfügen. Nur allzusehr ist der eigene Gundam im Kreuzfeuer der Gegenseite gefangen.



Grafisch setzt das Bandai-Game keine neuen Maßstäbe. Zwar wurden die Polygonroboter sehr ansprechend animiert, die verschiedenen Szenarien machen jedoch einen etwas lieblosen Eindruck.

Auch hinsichtlich der Missionsvielfalt ist der Nippon-Titel dem wesentlich durchdachteren *Iron Storm* unterlegen.

Fans der sehr erfolgreichen Anime-Serie sollten *Mobile Suit Gundam - Side Story III* dennoch eine Chance geben. ■

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



In den meisten Einsätzen besteht die Aufgabe des Gundampiloten darin, möglichst schnell alle gegnerischen Einheiten zu vernichten

DAS Virgin - JAHR



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

Zu gewinnen gibt es in diesem Monat:

... 2 x **STAR GLADIATOR (PSX)**

... 2 x **SPOT GOES TO HOLLYWOOD (SAT)**

Die Preisfrage dieses Monats lautet: Was wird in dem Saturn-Jump&Run *Spot goes to Hollywood* hauptsächlich verspottet?

Alle Einsendungen sollten zusammen mit einem Spielwunsch an folgende Adresse geschickt werden: X-plain Verlag • Virgin 5/97 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg



Guikenmuyou: Anarchy in the Nippon

System: Saturn

Hersteller: Sega

Entwickler: AM2

Erhältlich: tba



Das AM2-Team arbeitet momentan an einem außergewöhnlichen Saturn-Projekt. *Guikenmuyou: Anarchy in the Nippon* ist ein Prügelspiel, das spielerisch an die legendäre *Virtual Fighter*-Reihe angelehnt ist. Da man nach Ansicht der Programmierer Gutes beibehalten soll, wurden die bewährten Play-Mechanics kurzerhand übernommen. Dafür bekommen Genre-Fans eine Reihe völlig neuer Kämpfer geboten. Neben Mitgliedern berühmter Straßengangs sind seltsamerweise ein Geschäftsmann sowie eine Hausfrau angetreten, um ihre Kampfeskünste unter Beweis zu stellen. Zusätzlich zu den acht Akteuren verspricht AM2 vier versteckte Bonus-Charaktere. Ein genaues Erscheinungsdatum wurde seitens des Herstellers noch nicht genannt, mit einem Release im Sommer ist jedoch zu rechnen. ■



Armored Core

System: PlayStation

Hersteller: SCE Japan

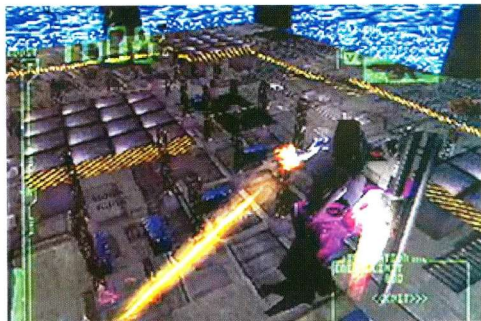
Entwickler: From Software

Erhältlich: 3. Quartal '97

Die Saturn-Fassung des Arcade-Hits *Virtual On* erfreut sich in Fernost momentan größter Beliebtheit. Segas Erzkonkurrent Sony schickt sich an, einen vergleichbaren Titel im dritten Quartal dieses Jahres zu veröffentlichen. In grafischer Hinsicht soll das Spiel jedoch aufwendiger sein als das erfolgreiche Sega-Produkt. Die recht unbekannt Software-Entwickler From Software versprechen beeindruckende Licht-, Schatten- und Explosionsobjekte sowie atemberaubende Animationen der Kampfkolosse.

Im Gegensatz zu *Virtual On* ist das Geschehen bei *Armored Core* in eine spannende Rahmenhandlung

eingebunden. Zudem werden abwechslungsreiche Missionen in stimmungsvollen und sehr weitläufigen Szenarien geboten. In Japan ist die Erwartungshaltung gegenüber From Softwares aktuellem Projekt sehr hoch, ob das Spiel tatsächlich das hält, was die Vorversion verspricht, wird sich spätestens im Herbst dieses Jahres zeigen. ■



Im Gegensatz zu *Virtual On*-ähnlichen One-on-One-Duellen gilt es bei *Armored Core*, umfangreiche Missionen zu erfüllen



Mehrere Außenperspektiven sind anwählbar

EXPLOSIV: FROM SOFTWARE PRÄSENTIERT EIN 3D-SPEKTAKEL DER EXTRAKLASSE

news psx & sat



Starfox 64



PlayStation



MANGA



NETWORK



NETWORK



Broken Helix



Starfox 64



MANGA



NETWORK



NETWORK



Carnage Heart



PC
CD-ROM



NINTENDO 64



PlayStation



merchandise



Crypt Killer

0221 - 240 88 00

NINTENDO 64

- NINTENDO 64.....399,-
- Controller64.....49,90
- Lenkrad64.....199,90
- HF-Adapter.....49,90
- Controller Kabel.....24,90
- Controller Pak (bunt).....49,90
- Blast Corps.....119,90
- Int.Super Star Soccer.....159,90
- FIFA 64.....139,90
- Mario 64.....99,90
- Pilotwings 64.....119,90
- Star Wars.....149,90
- Turok.....149,90
- Wave Racer64.....99,90

SEGA SATURN

- Saturn.....399,-
- 3D-Control-Pad.....89,90
- Arcade Racer.....109,90
- Broken Helix.....109,90
- Marx TT.....109,90
- Mass Destruction.....99,90
- NHL Powerplay Hockey '96.....89,90
- Sonic 3D Blast.....89,90
- Tomb Raider.....89,90
- Virtua Cop 2 Incl. Gun.....139,90

Merchandise

- Caps.....ab 20,00
- Hint-Books... (MK Tri, Crash B., Tomb Raider, Nights, etc).....ab 20,00
- Magazines..... (EDGE, Playstation(jp.), Playstation(eng.), EGM(us)).....ab 15,00
- Model-Kits (z.B. FF VII).....ab 29,90
- Poster.....ab 5,00
- TEKKEN II 175x63cm.....30,00
- TEKKEN II 'The Family' DIN A1.....25,00
- Virtua Cop II 125x40cm.....25,00
- Pins.....ab 5,00
- Soundtracks (z.B. FF VII).....ab 59,90
- T-Shirts.....ab 19,90

PlayStation

- PlayStation (PSX).....289,-
- PSX+Tekken.....333,-
- PSX+Ridge Racer.....333,-
- Controller -The Pad.....29,95
- Controller (bunt).....49,90
- Controller...(Sony).....44,90
- Analog Flightstick.....119,90
- Memory Card (bunt).....39,90
- Memory Card (8MEG).....79,90
- Memory Card (12MEG).....129,90
- RGB-Scarf-Kabel.....39,90
- HF-Antennenkabel.....39,90
- Link-Kabel.....39,90
- The Gun (Pistole).....59,90
- Lenkrad (Mad Catz).....149,90

PlayStation

- Discworld II.....89,90
- Dragonheart.....89,90
- Fifa Soccer '97.....89,90
- Final Fantasy VII (jp).....169,90
- King of Fighters.....79,90
- King's Field.....79,90
- Kowloon's Gate (jp).....169,90
- Legacy of Kain.....99,90
- Manic Karts.....89,90
- Monster Truck.....99,90
- Namco Museum 1-3.....je 89,90
- Namco Museum 4-5 (jp).....je 129,90
- NBA Hangtime.....89,90
- NBA Live '97.....89,90
- NHL Face Off '97.....89,90
- Porsche Challenge.....79,90
- Rebel Assault II (2 Disc).....109,90
- Re-Loaded.....89,90
- Samurai Shodown.....84,90
- Sentient.....99,90
- Soul Blade.....109,90
- Sulkoden.....99,90
- Super Star Soccer Deluxe.....89,90
- Tempest X3.....89,90
- Time Crises Incl. Gun (jp).....189,90
- Tomb Raider.....99,90
- Twisted Metal World Tour.....89,90

Werkstatt

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

Finanzierung

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



Die Netzwerkparty geht weiter!!!
- NETWORK -
Ringfreifür die 3. Runde!!! Am 4. Mai vereinen sich wieder alle Anhänger der virtuellen Welten in Köln... Neue Gefechte gegen die unberechenbare HI (human intelligence) suchen ihre Opfer - such Dir doch auch eins...

Hier ist Deine Chance! Verteidige Dich und Deine Ehre Angesicht zu Angesicht mit bis zu 99 HI's in C&C2, KKND, Diablo, WC2, usw.....!!!
Neuerscheinungen, Previews, Q&A mit Entwicklern neuer Softwaretitel, im Internet surfen und Fun ohne Ende. Für mehr Info's einfach anrufen, faxen oder emailen (acmetgc@usa.net).



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

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

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

Bei uns im Laden...

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

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

Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen! Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

Hexen

System: SAT Hersteller: GT Interactive Entwickler: Raven Software Erhältlich: ab Mai

Der PC- und PSX-erprobte First Person Shooter ist in Kürze auch für Saturn-User erhältlich. Genre-Fans ist der Name *Hexen* bereits ein Begriff, denn insbesondere auf dem PC konnte das mittelalterliche Schlachtenepos viele Anhänger finden. Wahlweise als furchtloser Krieger, Kleriker oder sogar Zauberer darf sich ein Spieler durch das mit vielen unterschiedlichen Monstern und hungrigen Mutanten bevölkerte Reich von *Hexen* schlagen. Das ansehnliche Waffenrepertoire

reicht vom modischen Eisenhandschuh bis zu mächtigen magischen Zeptern. Wie die anderen beiden Versionen präsentiert sich auch *Hexen* mit großen, extrem pixeligen Gegner-Sprites und Texturumgebungen. ■

MONSTER, MYTHEN UND MUTANTEN - HEXEN JETZT AUCH FÜR SEGAS 32-BITTER



Der Krieger beginnt das Spiel mit einem Eisenhandschuh



Vor dem Kampf darf einer der drei Furchtlosen gewählt werden



Bedlam

System: SAT Hersteller: GT Interactive Entwickler: Mirage Erhältlich: im Handel

Alles kaputtmachen – möglichst viel und möglichst schnell. Wer sich von diesem ersten Eindruck von *Bedlam* täuschen läßt, wird schon nach wenigen Minuten eines Besseren belehrt. Zwar muß der Spieler in

einem Hi-Tech-Vehikel ganze Flughäfen dem Erdboden gleichmachen, doch steht der Strategieaspekt dem der Action in keiner Weise nach. So müssen die einzelnen Waffen zum Beispiel erst teuer eingekauft werden, und

mit der Munition sollte sorgfältig gehaushaltet werden, da ein erfolgreicher Abschluß der 25 Missionen sonst kaum möglich wäre. *Bedlam* wußte bereits durch

sein intelligentes Leveldesign so manchen PC-User zu begeistern. Interessierte Saturn-Besitzer sollten sich deshalb nicht von der bescheidenen Optik verschrecken lassen. ■



Vor jedem Auftrag gibt es ein kurzes Mission-Briefing



Die Bewaffnung muß wohlüberlegt eingekauft werden



Der Flughafen ist eine riesige Fläche, die nur schwer überblickt werden kann

Return Fire

System: SAT Hersteller: GT Interactive Entwickler: Prolific Erhältlich: ab Mai

Return Fire ist eines der wenigen Kultspiele für das 3DO. Eine PlayStation-Version des martialischen Strategieknüllers wurde bereits in Ausgabe 8/96 (XL-Wertung 75 %) getestet. Dem Spieler stehen jeweils drei Hubschrauber, Jeeps, Raketenwerfer und Panzer zur Verfügung, um in den ungleich schwerer bewaffneten gegnerischen Lagern in über 100 Levels eine Fahne zu finden und in das eigene Hauptquartier zu transportieren. Nach verrichteten Dingen wird der Spieler mit kleinen FVM-Filmen

belohnt. Zum Redaktionsschluß lag noch keine finale Version vor, weshalb der Test um eine Ausgabe verschoben werden muß. Das in dieselbe Kerbe schlagende *Mass Destruction* ist auf Seite 76 getestet. Leider muß dieses Rip-Off ohne Zweispieler-Modus auskommen. ■



M.C.GAME

Telefon 05 21 / 6 42 34

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	379,95
NeGCon	DV	84,95
3D Lemmings	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Golf	DV	84,95
Akidas Power Soccer	DV	94,95
Adventures of Lomax	US	109,95
Andretti Racing	DV	84,95
Alone in the Dark	DV	89,95
Alien Troop	DV	89,95
Arc the Lad 2	JP	139,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle Arena Toshinden	DV	79,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Black Dawn	US	109,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blast Chamber	US	109,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Burning Road	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Cheesy	DV	84,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Cool Boarders	JP	139,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crime Wave	DV	i.v.
Cyberia	DV	89,95
D	DV	84,95
Darkstalkers	DV	84,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95
Deathtrap Dungeon	DV	i.v.
Destruction Derby	DV	94,95
Destruction Derby 2	US	104,95
Descent	DV	84,95
Die Hard Trilogy	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	84,95
Dragonheart	DV	84,95
Dragon Creator	JP	104,95
Earthworm Jim 2	DV	84,95
Extreme Games	DV	84,95
Extreme Games 2	US	104,95
F1	DV	99,95
Fade to Black	DV	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Final	US	84,95
Floating Number	US	84,95
Fox Hunt	DV	89,95
Frank Thomas Big H. Baseball	DV	84,95
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/XD	DV	84,95
Jet Moto	US	104,95
Jumping Flash	DV	89,95
Jumping Flash 2	DV	94,95
Kings Field	US	109,95
Killing Zone	DV	89,95
Konami Open Golf	DV	84,95
Legacy of Kain	US	99,95
Lone Soldier	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	59,95
Mekaguto 2096	JP	139,95
Michieys Wild Adventure	DV	84,95
Moto X	DV	84,95
Motortown Grand Prix 2	DV	94,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 2	DV	84,95
Namco Museum Vol. 3	JP	144,95
Namco Museum Vol. 4	JP	139,95
Nascar Racing	US	99,95
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 Face Off 97	US	109,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.v.
Ogre Battle	DV	124,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Overblood	JP	139,95
Pandemonium	DV	69,95
Parodius Deluxe	DV	109,95
Pennant Race	US	109,95
Penny Racers	DV	84,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	84,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Pitfall	DV	89,95
Pro Ed	DV	89,95
Popolcrois	DV	129,95
Pro Pinball	DV	89,95
Project Overkill	DV	84,95
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
Slam'n Jam	DV	89,95
Siam Scape	US	109,95
Shellshock	DV	74,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	i.v.
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DV	84,95
Spot Goes to Hollywood	US	104,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Star Gladiator	DV	Nov
Steel Harbinger	US	104,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	US	104,95
Strike Point	US	94,95
Supersonic Racers	DV	89,95
Tekken 2	DV	99,95
Tetris Plus	US	94,95
The Hive	US	99,95
Theme Park	DV	84,95
Theme Park	DV	89,95
Thunderhawk 2	DV	84,95
Tit	DV	i.v.
Time Commando	DV	84,95
Titan Wars	DV	84,95
Tobal No. 1	US	104,95
Tokyo Highway Battle	US	109,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Toshinden Kids	JP	129,95
Total NBA	DV	94,95
Track & Field	DV	94,95
Trilogy	US	109,95
True Pinball	DV	84,95
Tunnel 11	DV	84,95
Twisted Metal	DV	89,95
Twisted Metal 2	US	104,95
Victory Boxing	DV	i.v.
Viewpoint	DV	49,95
Virtual Golf	DV	84,95
Warhawk	DV	84,95
Williams Arcade Hits	DV	74,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipOut 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	94,95
Athlete Kings	DV	84,95
Baku Baku	DV	64,95
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
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 Championship Ed.	DV	89,95
Daytona USA	DV	49,95
Destruction Derby	JP	84,95
Digital Pinball 2	JP	109,95
Discworld	DV	84,95
Dino	DV	89,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95
Euro 96 Soccer	DV	89,95
Exhumed	DV	89,95
Fatal Fury Real Bout	JP	149,95
F1 Challenge	DV	89,95
Fighting Vipers	DV	89,95
Gex	DV	84,95
Ghen War	DV	84,95
Guardian Heroes	DV	84,95
Gungnir	DV	84,95
Hang On 96	DV	99,95
Hattrick Hero	JP	59,95
High Velocity	US	109,95
In the Hunt	DV	89,95
Iron Man/XD	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Johnny Bazookatone	DV	49,95
Keio 2	DV	84,95
Langrissir III	JP	109,95
Lunar - the Silver Star	JP	119,95
Madden 97	DV	89,95
Magic Carpet	US	59,95
Mr. Bones	US	99,95
Myst	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
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, incl. Controller	DV	139,95
Night Warriors	DV	104,95
Ogre Battle	JP	114,95
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
Raiden Stage 2	JP	124,95
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
Sexy Parodius	JP	99,95
Shanghai: Triple Threat	US	79,95
Shellshock	DV	84,95
Shining Wisdom	DV	89,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam'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 Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	US	109,95
Street Racer	DV	84,95
The Horde	DV	89,95
Theme Park	DV	59,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tit	DV	84,95
Tomb Raider	DV	89,95
True Pinball	DV	89,95
Ultimate	DV	84,95
Vallora Valley Golf	DV	89,95
Virtua Cop	DV	139,95
Virtua Cop 2	DV	Dez
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Fighter Kids	DV	34,95
Virtual Golf	DV	89,95
Virtual On	US	89,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	89,95
WipOut	DV	89,95
World Adv. Military Comm. 2	DV	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 Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95



Dragon View	US	89,95
Earthbound	US	129,95
FIFA 97 Gold Edition	DV	89,95
Front Mission	JP	79,95
Force	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	US	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
Secret of Evermore	DV	109,95
Tetra Attack	DV	109,95
Triets & 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

MEGA DRIVE:

NHL 97	DV	109,95
Worms	DV	99,95

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

M.C.GAME

Ihr PC- und Videospiel-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

Cross Rally

System: PSX Hersteller: Sony Entwickler: SCEA Erhältlich: als US-Import



Während Sony Deutschland Porsche Challenge als aktuelles Vorzeigerennspiel auserkoren hat, veröffentlicht Sony America ohne jeglichen Rummel im Vorfeld Cross Rally. Sechs Strecken warten demnächst mit allen Schikanen auf – von spiegelglatten Schneegebietern über schlammige Trampelpfade bis hin zu sandigen Wüstenstrecken. Zwölf unterschiedliche Rallyewagen und Trucks stehen zur Auswahl. Der Clou ist aber der zeitgemäße Vierspieler-Simultanmodus, bei dem der

Bildschirm in vier Teile aufgesplittet wird. Das Link-Kabel wird voraussichtlich nicht unterstützt. Optisch macht Cross Rally eine sehr gute Figur, die Steuerung ist aber etwas gewöhnungsbedürftig. Für Deutschland ist bislang noch kein Termin angekündigt. ■

SPEZIELL IN GRAFISCHEN BELANGEN HAT CROSS RALLY EINIGES ZU BIETEN

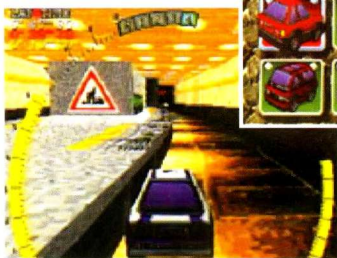
Choro Q 2

System: PSX Hersteller: Takara Entwickler: Tamssoft Erhältlich: als Japan-Import

Die beliebten Penny Racer bekommen einen Nachfolger. Choro Q 2, so der japanische Originaltitel, folgt dem Vorgänger auf traditionelle Weise. Erneut dürfen Kraftfahrzeuge verschiedenster Bauarten durch



Wie in Teil eins werden in Choro Q 2 andere Rennspiele persifliert



Die unterschiedlichen Geschwindigkeitsanzeigen sind nur eines der Merkmale von Choro Q 2



unterschiedliches Terrain gesteuert werden. Die meisten Strecken sind wie schon im Vorgänger mit reichlich Abkürzungen und augenzwinkernden Parodien auf die erfolgreichsten und bekanntesten Rennspiele gespickt. Löblich ist vor allem der kurzweilige Zweispieler-Simultanmodus, doch am signifikantesten sind die 70 (in Worten: siebzig!) verschiedenen Autos. Vom Schulbus à la Cruis'n USA bis zur Familienkutsche ist beinahe alles vertreten, was mindestens vier Räder hat. ■

Psychic Force

System: PSX Hersteller: Acclaim Entwickler: Taito Erhältlich: ab Mai

Mit Psychic Force liefert Arcade-Veteran Taito einen innovativen Polygon-Prügler ab, der in einer typisch futuristischen Anime-Umgebung spielt. Zwei von neun Kämpfern plus Bonus-Fighter duellieren sich frei schwebend in einer schachtelförmigen Arena und malträtieren sich entweder mit bunten Energiebällen oder im Nahkampf mit vollem Körpereinsatz. Durch Steuerkreuzbewegungen und Tastenkombinationen können diverse Special-Moves ausgeführt werden, die den

Lebensenergiebalken des Gegners noch schneller schrumpfen lassen. Neben dem obligatorischen Arcade- und dem Vs.-Modus wartet der Silberling noch mit einem Trainings- und einem Story-Modus auf. Bei letzterem wird ein Handlungsstrang des gewählten Charakters näher beleuchtet. ■



Die interessanten Charaktere haben neben zahlreichen furiosen Special-Moves selbstverständlich auch Handkantenschläge zu bieten

Namco Museum Vol. 5

System: PSX Hersteller: Namco
Entwickler: In-house Erhältlich: als Japan-Import

Der fünfte Teil der erfolgreichen Nostalgie-Reihe *Namco Museum* entführt den PlayStation-User von heute in die Spielewelt von gestern. Aus der zweiten Hälfte der achtziger Jahre wurden fünf Titel ausserkoren, ihre Epoche zu repräsentieren.

Baraduke, *Dragon Spirit*, *Legend*, *Metrocross* und *Pac Mania* sind originalgetreu auf den Silberling gebannt worden, der mit diesem

Line-up zu den schwächsten Teilen der Reihe zählt. Natürlich liefert die CD zusätzlich jede Menge Hintergrundinformationen über längst vergangene Zeiten. Hierzulande erscheint der vierte Teil demnächst offiziell im Handel, während in Japan bereits von einem geplanten sechsten Teil (inkl. *Galaga '88*, *Rolling Thunder 2* und *Splatterhouse*) gemunkelt wird. ■



Dragon Spirit gehört zu den ganz Großen im Actionspiele-Bereich



Metrocross ist ein Jump&Run, bei dem gute Reflexe gefragt sind

Wing Over

System: PSX Hersteller: Virgin
Entwickler: JVC Erhältlich: als Japan-Import

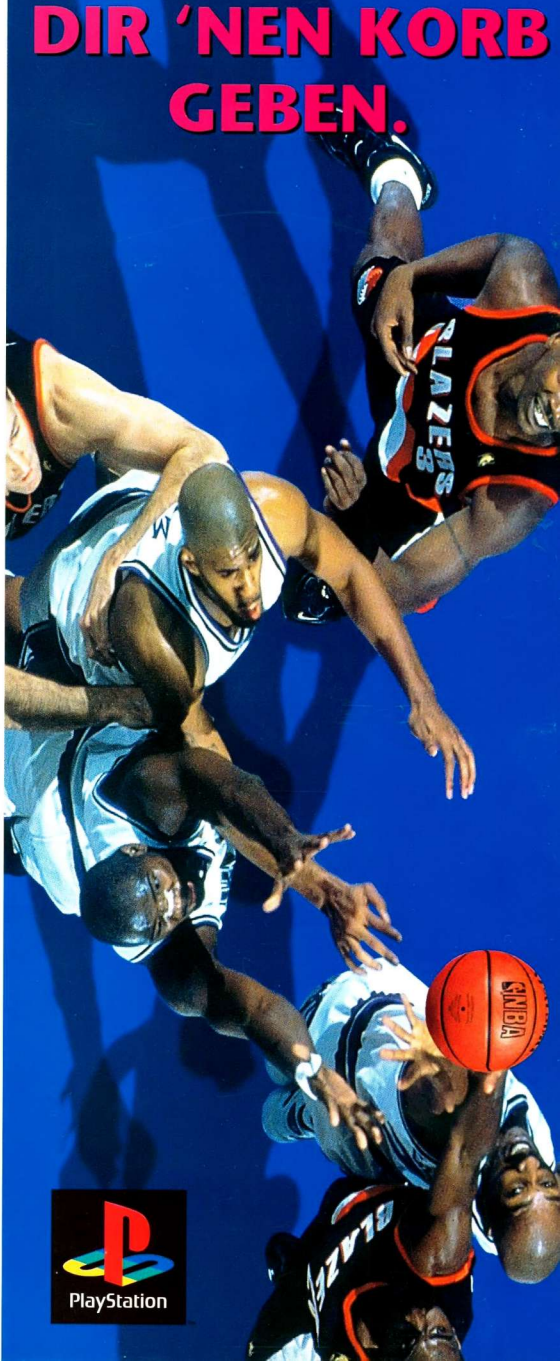
Im 21. Jahrhundert finden Wettkämpfe zwischen den besten Jagdfliegerpiloten statt. Eine ansehnliche Flotte von 15 Kampfmaschinen aus den vergangenen 100 Jahren der Luftkriegsgeschichte sowie einige versteckte Flieger stehen auf dem virtuellen Rollfeld bereit. Die vielversprechende Action-Simulation unterstützt üblicherweise das analoge Joystickboard von Sony. ■



Optisch macht *Wing Over* eine durchaus sehenswerte Figur



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



Fantastic Four

System: PSX Hersteller: Acclaim Entwickler: Probe Erhältlich: 3. Quartal

Das berühmte Heldenquartett aus den Marvel-Comics feiert demnächst ein Comeback in einem knallbunten Straßenprügelspiel. Benjamin Grimm alias das Ding, Johnny Storm, auch bekannt als die menschliche Fackel, und natürlich Read und Susan Richards aka Mr. Fantastic und die Unsichtbare

müssen durch mehrere, vorzugsweise von links nach rechts scrollende Schauplätze gesteuert werden, um die dort ansässigen Bösewichter zu vertreiben. Das Interessanteste ist neben den zahlreichen Special-Moves in feinsten Superheldenmanier der angekündigte Vierspieler-Simultanmodus. ■



Wie es sich für eine zünftige Comiclizenz aus dem Hause Marvel gehört, treffen die Phantastischen Vier auch auf zahlreiche Superbösewichter



Pandemonium!

System: SAT Hersteller: Sega Entwickler: Crystal Dynamics Erhältlich: ab Mai

BMGs erfolgreiches PSX-Jump&Run *Pandemonium!* (Test in Ausgabe 11/96, XL-Wertung 85 %) schickt sich nun an, die Herzen der Saturn-Besitzer zu erobern. Und die Chancen dafür stehen gar nicht schlecht, denn die actiongeladenen Abenteuer des Heldenduos wurden nahezu 1:1 übernommen. Auch auf Segas 32-Bitter zeigen sich zahlreiche

Polygonabschnitte von ihrer farbenprächtigsten Seite. Durch die sorgfältige Programmierleistung von Crystal Dynamics bietet *Pandemonium!* zum Beispiel transparente Schutzschilde und ähnliche auf dem Saturn seltene Grafikeffekte. ■

TEIL 2 IST BEREITS FÜR DIE PSX ANGEKÜNDIGT



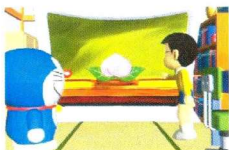
Crystal Dynamics hat sich auch bei der Saturn-Version von *Pandemonium!* die Mühe gemacht, Schutzschilde transparent darzustellen



Wow! Im Gegensatz zur PlayStation-Version wartet *Pandemonium!* auf dem Saturn mit einer Art „Super-Game-Boy-Rahmen“ in der Intro auf ...



Doraemon 2: SOS!
 Otogino Kuni

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


Die Level werden von gerenderten Zwischenfilmen unterbrochen



Das Character-Design von Doraemon 2 ist typisch japanisch



Primär arbeitet die fernöstliche Software-Schmiede Epoch zur Zeit an *Doraemon 64*, einem *Super Mario 64*-ähnlichen Titel, der im Sommer dieses Jahres für Nintendos 64-Bitter erscheinen soll. Speziell jüngeren PSX-Usern präsentierte Epoch Games vor kurzem eine Fortsetzung der in Fernost populären *Doraemon*-Reihe. Bei dem Game handelt es sich um ein recht konventionelles Jump&Run. Die Grafik ist komplett zweidimensional gehalten, einige Figuren werden gerendert und sind ansprechend animiert.

Hinsichtlich des Leveldesigns waren die Entwickler nicht sehr einfallsreich. Die Spielabschnitte verlaufen meist recht linear, und der Schwierigkeitsgrad ergibt sich in der Regel nur aus der Menge der Gegner, die sich gleichzeitig auf dem Screen befinden. Lediglich jüngere Genreanhänger die ausgefallenen Charakterdesign und einer japanophilen Hintergrundgeschichte etwas abgewinnen können, sollten einen Blick auf *Doraemon 2: SOS! Otogino Kuni* riskieren. ■
 Muster: ECS, Hamburg,
 Tel.: 040 - 40 91 79

Zero Divide 2

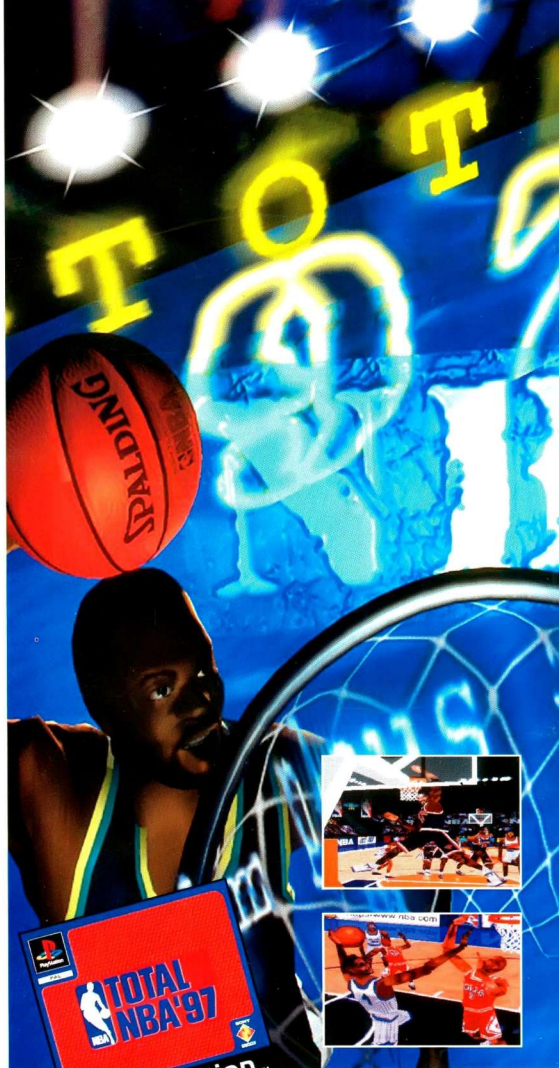
 System: PSX Hersteller: Ocean
 Entwickler: Zoom Erhältlich: ab 27.6.97 (jp)

In Ausgabe 2/97 wurde *Ruroni ni Kenshin* vorgestellt, ein 3D-Beat-'em-Up, das die Software-Firma Zoom für Sony Japan entwickelt hat. Nun präsentieren die Programmierer ihr jüngstes Projekt. *Zero Divide 2* ist die lang erwartete Fortsetzung der auch hierzulande erschienenen Roboterkeilerei. Besonders grafisch übertrifft *Zero Divide 2* das Prequel um Längen. Die Animationen der Akteure wurden

ebenfalls verbessert wie die Frame-Rate. Nach Aussage der japanischen Entwickler soll die Grafik mit 60 Bildern pro Sekunde dargestellt werden. Neben generalüberholter Technik wurde auch die Riege der Kämpfer um einige interessante Neuzugänge erweitert. Importfreudige Prügelspielfans dürfen sich auf den Juni freuen, dann kommt *Zero Divide 2* in Fernost auf den Markt. ■



DUNK'S IHNEN!



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



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.



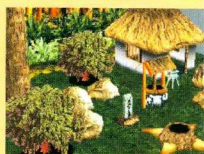
Mit *Tomb Raider* produzierte Core Design im vergangenen Jahr eines der erfolgreichsten 32-Bit-Spiele überhaupt und gewannen gleichzeitig das Image, Vorreiter für innovatives Spieldesign und wegweisende 3D-Grafik zu sein. Zur Zeit arbeiten die Engländer an einem Kampfspiel, das ebenfalls das Potential zum Mega-Hit hat.



Ninja - das aktuelle Projekt
NINJA
 von Core Design



Ninja orientiert sich am Gameplay klassischer 2D-Plattformspiele und bietet eine große Auswahl an Extrawaffen



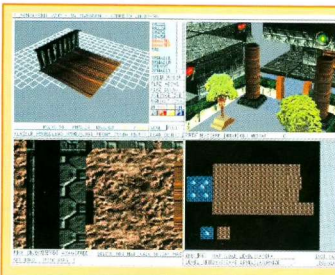
in den Griff bekommen. Viele Leute hatten geglaubt, daß wir die *Tomb Raider*-Engine noch mal benutzen würden, schließlich ist sie ziemlich gut. Allerdings ist sie speziell auf dieses eine Spiel zugeschnitten und hätte uns nur in unserer Arbeit eingeengt. Das Spielgeschehen von *Tomb Raider* ist anders

Himmel angelegt sind. Dies ermöglicht nicht nur viele Variationen im Spielablauf, sondern schafft auch Probleme. Eine dynamische, interaktive Kameraführung, wie sie in *Tomb Raider* für Spannung sorgt, ist unmöglich und wäre in einem Kampfspiel auch nicht unbedingt sinnvoll. Tatsächlich wirkt die

VON M. HÄNTSCH

Durch den Erfolg von *Tomb Raider* ist die Erwartungshaltung an die jüngsten Projekte von Core Design enorm groß. Trotz dieses öffentlichen Drucks wollen die Programmierer um Chefdesigner Joby Wood nicht direkt auf ihren 3D-Hit aufbauen, sondern mit dem Beat 'em Up *Ninja* neue Wege gehen. Wood wird in diesem Punkt sehr deutlich: „*Ninja* ist keine Fortsetzung von *Tomb Raider*, sondern ein typisches Actionspiel. Zwar gibt es auch Abenteuerelemente, aber der Schwerpunkt liegt weniger im Lösen von Puzzeln.“

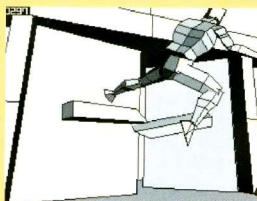
Ninja nimmt eindeutig Anleihen bei 2D-Klassikern wie dem legendären *Shinobi*, dessen bewährtes Gameplay in eine 3D-Welt umgesetzt wird. Das ist zumindest die Idee, die hinter dem Titel steckt. Bis zum jetzigen Zeitpunkt sind noch nicht alle Details des endgültigen Spielkonzepts ausgearbeitet. „Wir sind noch mitten in der Entwicklung“, gesteht Wood. „Aber die 3D-Engine, der schwerste Teil des Projekts, haben wir schon



konstruiert und handelt vorrangig in geschlossenen Räumen. Um eine offene Landschaft darzustellen, muß man anders an die Sache herangehen. Wir waren also gezwungen, bei Null anzufangen.“

Während die Spielwelt von *Tomb Raider* aus einem System von zusammenhängenden Räumen besteht, umfaßt *Ninja* insgesamt zehn verschiedene Level, die sowohl in geschlossenen Räumen als auch unter freiem

Das Entwicklungssystem



Die Arbeit an den aufwendigen Grafik-Tools hat bisher die meiste Zeit in Anspruch genommen

Spielgrafik der Freiluft-Level eher isometrisch als dreidimensional, was scheinbar auch eine höhere Detailfülle der Landschaft ermöglicht.

„Zur Zeit konzentrieren wir uns darauf, diese Welt mit Leben zu füllen und einen natürlichen Eindruck zu erzielen“, erläutert Woods. „Zwar gibt es eine dynamische Kameraperspektive, aber der Spieler hat keinen Einfluß darauf. Ursprünglich hatten wir einen sehr flachen Blickwinkel gewählt, was

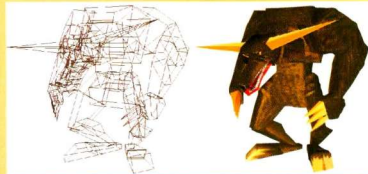


Ninja bietet eine weitaus abwechslungsreichere Auswahl an Gegnern als das Adventure-lastige Tomb Raider



Core bekam das Problem der Transparenz-Effekte auf dem Saturn in den Griff und setzt diese in einem Flußabschnitt gekonnt ein. Dies war etwas, das bei der Saturn-Version von *Tomb Raider* schmerzlich vermißt wurde, und viele glaubten sogar, daß dieser Effekt auf Segas Hardware unmöglich wäre. Grafiker Brian Tomczyk erklärt, wie dieses Kunststück gelang: „Wir benutzen eine Art Mode-7-Effekt des Saturns, um die Wasseroberflächen im Spiel darzustellen. Die dadurch freiwerdenden Rechenkapazitäten erlaubten es uns, allen Objekten einen Höhenwert zuzuordnen und somit festzulegen, ob sie sich ober- oder unterhalb der Oberfläche befinden. Befinden sie sich unterhalb, ändert sich ihre Farbpalette. Einen ähnlichen Effekt

Polygone und Texturen



Dank detaillierter Polygonstruktur verfügt jede Figur über einen individuellen Bewegungsablauf und Kampfstil mit eigenen Spezialattacken



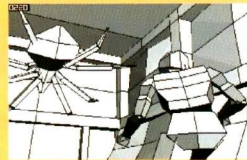
vielen Leuten gut gefiel, weil es stark an *Virtua Fighter* erinnerte. Das Problem dabei war, auf die Angriffe mehrerer Gegner gleichzeitig zu reagieren. Also haben wir eine intelligente Kameraführung entwickelt, die bei solchen Kämpfen mehr Überblick bietet.

möblierten Häusern und einer abwechslungsreichen Flora verwöhnt das Auge des Spielers.

Ninja wird zeitgleich für PlayStation und Saturn entwickelt, aber Core beschäftigte sich schon immer gerne mit dem Saturn, und dieses Engagement scheint sich im aktuellen

haben wir für eine der magischen Waffen angewendet, die eine durchsichtige Druckwelle erzeugt. Für die PlayStation ist das keine große Sache, aber für den Saturn schon.“

FMV-Sequenzen wird das fertige Spiel nicht enthalten. Chef-Animator Jerr O'Carroll



Von links oben im Uhrzeigersinn: Brian Tomczyk, Joby Wood, Dan Scott, Jerr O'Carroll, Martin Jensen und Del Leigh-Gilchrist

zieht Zwischensequenzen mit Spielgrafik vor, wie sie auch bei *Tomb Raider* zum Einsatz kommen. „Am wirkungsvollsten ist es, die Zwischensequenzen direkt in den Spielablauf zu integrieren“, erklärt er. „Betritt der Spieler beispielsweise eine Höhle, wird

Nur bei One-on-One-Situationen kommt die Nahperspektive weiterhin zum Einsatz.“

Ein erster Blick auf die Beta-Version der Saturn-Engine beweist eindrucksvoll, daß es sich gelohnt hat, soviel Zeit in die Entwicklung des Game-Editors zu investieren. Üppige Wälder, zerklüftete Gebirge und glitzernde Seen bilden die Kulisse für die *Ninja*-Abenteuer. Eine überwältigende Detailfülle mit lodernen Lagerfeuern,

Projekt auszuhalten. „Es war nicht einfach“, erklärt Woods. „Unser Programmierer Martin Jensen hatte gerade erst begonnen, sich in das Saturn-Entwicklungssystem einzuarbeiten, und alles war noch sehr neu für ihn. Allerdings sind die Sega-Libraries mit der Zeit immer besser geworden, und auch wenn wir nicht mit ihnen arbeiten, hilft es doch zu wissen, daß sich der Saturn weiterentwickelt.“

automatisch der Kamerawinkel geändert und gezoomt, um eine spezielle Stimmung zu erzeugen. Wir benutzen diese Technik, um Levelbosse vorzustellen und gleichzeitig den Spielrhythmus zu erhalten.“

In den nächsten Monaten kommt noch viel Arbeit auf das *Ninja*-Team zu. Nachdem die Basis-Routinen fertiggestellt sind, heißt es nun, Ideen zu sammeln und die erschaffene Welt zum Leben zu erwecken. ■



WING COMMANDER IV

Unendliche Weiten

Die Fangemeinde von *Wing Commander* ist mittlerweile auf eine stattliche Zahl angewachsen. Demnächst gibt es den vierten Teil der Weltraumballerei für die PSX.

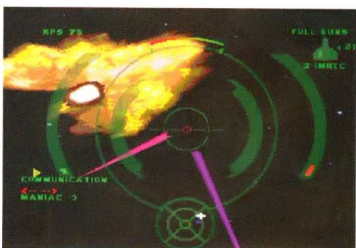


Die Videosequenzen präsentieren sich in *Wing Commander IV* gegenüber dem dritten Teil in verbesserter Form. Für den nächsten Teil der Saga ist statt einem Spiel ein abendfüllender Film geplant



Talk to Vagabond.

Ein Gespräch lohnt sich immer, denn die Crew hält viele Informationen für den Spieler bereit



Das gegnerische Raumschiff geht in Flammen auf, und schon wartet die nächste Mission

OVON 5. ALTER
 Geschichte des Spieles schon millionenmal auf dieser Erde stattgefunden. Gut und Böse liefern sich einen endlosen Krieg, weil keine Übereinkunft möglich ist. Die *Wing Commander*-Geschichte ist nur deshalb spannender als andere, weil sie nicht auf dieser Erde, sondern in den unendlichen Weiten des Weltraums spielt. Dieser Umstand ermöglicht es den Machern, die phantastischsten Geschichten zu kreieren. So sind die Bösen katzenähnliche Wesen, genannt Kilrathi, die es zu bekämpfen gilt. Der Spieler gehört zur anderen Seite, befindet sich unter Menschen an Bord eines Raumschiffes und schlüpft erneut in die Rolle des Colonel Blair. Wie schon im dritten Teil, wird die Weltraumballerei durch exzellente Videosequenzen vorangetrieben, deren Rollen mit honorigen Schauspielern wie Mark Hamill (als Colonel Blair) oder Malcolm McDowell (spielt Admiral Tolwyn) besetzt wurden.

70 Missionen hat *Wing Commander IV* zu bieten, deren Inhalt die erwähnten Videoeinspielungen preisgeben. Die Filmsequenzen bieten auch zahlreiche Adventure-Elemente. So kann der Spieler wählen, mit wem er sprechen oder wohin er gehen will. Nach dem jeweiligen Briefing findet sich der Spieler in einem Raumgleiter wieder, um die gestellte Aufgabe zu erledigen. Dort stehen vier verschiedene Perspektiven zur Verfügung: Object-, Rear-, Chase- und Standard-View. Nun gilt es, feindliche Objekte auszumachen und abzuschießen. Außer recht eindrucksvollen Explosionen erscheint die Fliegerei im schwarzen Raum eher fade.

Auf PCs glänzte das Ingame von *Wing Commander IV* schon im vergangenen Frühjahr in SVGA. Auf der PSX bleibt davon leider nur ein zweidimensionaler Abklatsch mit langen Ladezeiten übrig. Doch immerhin wird der Spieler mit geradezu genialem Dolby-Surround-Sound verwöhnt. Mit Phantasie und berausenden Klängen im Ohr findet sich dann mancher Spieler vielleicht doch im geheimnisvollen Kosmos wieder. ■

Info:



Auf vier CDs finden sich satte fünfeinhalb Stunden spannende Filmsequenzen, untermalt mit Surround-Klängen, die schnell das richtige Feeling aufkommen lassen. Spielerisch bietet der vierte Teil von *Wing Commander* gegenüber dem Vorgänger jedoch kaum Neuerungen.

Bestellungen ab 2 Spiele sind versandkostenfrei!

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen in den Ladengeschäften erwünscht!

Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

MARO

VIDEOSPIELE

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



NEO GEO CD

SINGLE SPEED

NEO GEO CD

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

449,90

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



NEO GEO MODULE

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



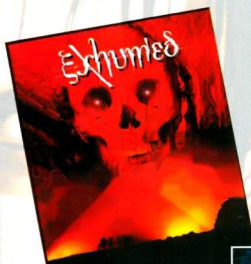
NINTENDO 64

399,90

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



DM 89,90	PORSCHE CHALLENGE DT.
DM 99,90	WING COMMANDER 4 DT.
DM 84,90	PANDEMONIUM DT.
DM 84,90	BLOOD ONION DT.
DM 84,90	EXHUMED DT.
DM 89,90	MECHWARRIOR 2 DT.
DM 89,90	NASCAR RACING DT.
DM 99,90	NBA IN THE ZONE 2 DT.
DM 89,90	SUPERSTAR SOCCER DT.
DM 99,90	SUIKODEN DT.
DM 99,90	NANOTEK WARRIOR DT.
DM 49,90	SLAM'N'JAM 96 DT.
DM 49,90	GALAXY FIGHT DT.
DM 49,90	TOTAL ECLIPSE DT.
DM 49,90	POWER SERVE TENNIS DT.
DM 49,90	KONAMI OPEN GOLF DT.
DM 39,90	JUPITER STRIKE DT.
DM 49,90	HEBEREKES POPOITTO DT.
DM 39,90	CRITICOM DT.
DM 99,90	COOL BOARDERS DT.
DM 89,90	2XTREME DT.
DM 69,90	BUST A MOVE 2 DT.
DM 89,90	JET RIDER DT.
DM 49,90	AIR COMBAT: RIDGE RACER,
DM 49,90	TEKUN, DESTRUCTION DERBY,
DM 49,90	WIPE OUT, BATTLE ARENA
DM 49,90	TOSHINDEN



299,90

DM 99,90	SONIC 3D DT.
DM 99,90	DARK SAVIOR DT.
DM 99,90	DIE HARD ARCADE DT.
DM 99,90	FIGHTERS MEGAMIX DT.
DM 99,90	MANX TT DT.
DM 99,90	BOMBERMAN DT.
DM 99,90	SKY TARGET DT.
DM 49,90	WWF ARCADE DT.
DM 39,90	GALAXY FIGHT DT.
DM 49,90	FRANK TH. BASEBALL DT.
DM 49,90	TRUE PINBALL DT.
DM 49,90	ALONE IN THE DARK 2 DT.
DM 49,90	X-MEN DT.



SONY PLAYSTATION

299,90

Besuchen Sie unsere kompetenten Partner in:

Stuttgart

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

Ulm

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

Reutlingen

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

Herzogenaurach

MARO
Röntgenstraße 24
91074 Herzogenaurach
Tel. 0 91 32/6 06 58
Fax 0 91 32/7 56 19

Spaichingen

MARO
Obere Wiesen (Grosso)
78549 Spaichingen
ab Juni 1997

Pforzheim

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

Ludwigsburg

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

Trier

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

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

König-Karl-Straße 66 · 70372 Stuttgart

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

SANGOKU MUSOU

Big Trouble in Little China

32-Bit-Prügelspiele gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Nun präsentiert Software-Veteran Koei einen sehr vielversprechenden Vertreter des auch hierzulande immer beliebter werdenden Genres.



Alle Charaktere stammen aus dem mittelalterlichen China. In dieser Zeit spielt auch die *Romance of the Three Kingdoms*-Reihe



Die Streitaxt ist eine der effektivsten Hieb Waffen



Griffe kommen bei *Sangoku Musou* selten zum Einsatz



Ist die entsprechende Energieleiste gefüllt, können die Kämpfer Power-Moves ausführen



Die flüssigen Bewegungsabläufe der Charaktere tragen zur gelungenen Präsentation bei

Namcos phantastisches *Soul Blade* hat offensichtlich einen Stein ins Rollen gebracht. Nach der Flut von 3D-Beat-'em-Ups, bei denen die Protagonisten mit bloßen Fäusten aufeinander losgehen, scheinen nun bewaffnete Auseinandersetzungen langsam aber sicher in Mode zu kommen. So arbeitet auch Koei zur Zeit an einem Prügelspiel, bei dem die Schwerter klirren. Die vor allem durch die *Romance of the Three Kingdoms*-Strategiespiele bekannt gewordene Software-Firma wagt mit *Sangoku Musou* erste Schritte in den Beat-'em-Up-Sektor.

Auf den ersten Blick erinnert das ehrgeizige Projekt an den Bestseller *Tekken 2*. Optisch hat *Sangoku Musou* jedoch deutlich mehr zu bieten als der bereits seit einem Jahr erhältliche Namco-Titel. Die hochauflösende Grafik läuft mit 60 Bildern pro Sekunde, was die Bewegungsabläufe der Akteure sehr flüssig wirken läßt. Um die Fighter ansprechend in Szene zu setzen, griffen die Entwickler auf das Motion-Capturing-Verfahren zurück – das Ergebnis überzeugt auf ganzer Linie. Aber auch die Spielbarkeit scheint Koei nicht vernachlässigt zu haben. Neben bekannten Features wie diverse Special- und Power-Moves beherrschen die virtuellen Haudgegen ausgefeilte Defensivtechniken. Diese ermöglichen es, gegnerische Trefferserien zu durchbrechen und zu kontern. Insgesamt haben die Entwickler zehn vielseitige Kämpfer ins Leben gerufen. Darüber hinaus birgt das Programm drei versteckte Fighter. Die Charaktere stammen allesamt aus der *Romance of the Three Kingdoms*-Reihe.

Sangoku Musou, das hierzulande voraussichtlich einen anderen Titel tragen wird, hat durchaus das Potential, aus der Masse der 3D-Beat-'em-Ups herauszustechen. In der kommenden Ausgabe wird Koeis Prügelspielertling einem ausführlichen Test unterzogen. ■

Info:



Neben dem Trainings-, Zweispieler- und Story-Modus bietet *Sangoku Musou* eine sehr unterhaltsame Turniersoption. Im Rahmen eines Weltstreits können bis zu acht Spieler gegeneinander antreten. Der Sieger wird im wahren Sinne des Wortes nach dem Knock-out-System ermittelt.

preview playstation

BUSHIDO BLADE

Square läßt Schwerter klirren

OVON K. KOCK
Im vergangenen Jahr wagte sich die ursprünglich auf Rollenspiele spezialisierte Software-Schmiede Square an ihren Beat-'em-Up-Erstling *Tobal No.1*. Das Spiel hat aufgrund einiger innovativer Features eine große Fangemeinde gewonnen. Kurz bevor die Fortsetzung der interplanetarischen Keilerei auf den fernöstlichen Markt kommt, präsentiert Square *Bushido Blade*. Im Gegensatz zu *Tobal No.1*, das unter anderem mit sehr eigenwilligem Charakterdesign aufwartet, geht es bei Squares neuestem PlayStation-Release sehr ernst zu. *Bushido Blade* gleicht eher einer Martial-Arts-Simulation als einem herkömmlichen 3D-Beat-'em-Up. Zu einer Reihe recht realistisch wirkender Fighter – auch ein traditioneller Samurai tritt an – werden verschiedene authentische Hieb- und Stichwaffen geboten, mit denen sich die Kämpfer bewaffnen können. Zusätzlich zu den leichten, aber messerscharfen Katana-Schwertern können sich die Kontrahenten mit Degen, Lanzen und Dolchen malträtiert. Die präzise definierten Trefferzonen stellen ein weiteres innovatives Feature dar. Erleidet einer der Akteure beispielsweise einen direkten Treffer am Kopf, findet die Auseinandersetzung ein sofortiges Ende. Darüber hinaus wirken sich Verletzungen unmittelbar auf die Agilität der Kontrahenten aus. Insgesamt scheint *Bushido Blade* deutlich mehr spielerischen Tiefgang zu besitzen als beispielsweise Namcos Arcade-Umsetzung *Soul Blade*.

In der kommenden Ausgabe gehen wir im Rahmen eines ausführlichen Tests auf alle Stärken und Schwächen des potentiellen Prügelspiellhits ein. ■

Während *Final Fantasy VII* langsam, aber sicher zum bestverkauften PlayStation-Spiel aller Zeiten avanciert, sorgt Square im heißumkämpften Prügelspielgenre für Nachschub.



Im Gegensatz zu genreverwandten Spielen gibt es bei *Bushido Blade* keine Energieleisten



Squares *Bushido Blade* ist nicht sehr ‚Combo-lastig‘



Realismus pur: Nach einem Treffer auf das Bein ist ein Kämpfer in seiner Bewegungsfreiheit stark eingeschränkt



Info:

打刀
重量 1.5 kg
全長 92.0 cm

Weapons of Choice:
Vor jeder Auseinandersetzung kann der Spieler seinen Protagonisten mit einer Waffe ausrüsten. Bei der Auswahl sollte vor allem

Gewicht und Größe des Instruments berücksichtigt werden. Die jeweilige Waffe wirkt sich unter anderem direkt auf die Angriffs- und Defensivtechniken der Charaktere aus.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

Ballsport pur

Konamis Offensive im Bereich Fußball geht mittlerweile so weit, daß sie ihre eigenen Spiele toppen. Die neueste Version von *International Superstar Soccer* hat dementsprechend ein „Pro“ als Anhängsel bekommen.



Die kompletten Animationen der Spieler sind mit Motion-Capture-Technik umgesetzt worden



Erstaunlicherweise sind bei der Mannschaft aus Kamerun (rot-grün) nur weiße Spieler aufgestellt



Umfangreiche Statistiken werden vor allem im Turniermodus zu vielen Themen angeboten



Die künstliche Intelligenz der Spieler wurde im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbessert



Kleinere Clipping-Errors, wie hier am Fußgelenk, können angesichts der guten Animationen ohne weiteres verziehen werden



NVON M. HÖFER
 ach dem Reifall mit *Goalstorm* und der optisch schönsten 1:1-SNES-Umsetzung *International Super Soccer Deluxe* macht Konami einen erneuten Versuch, dem Fußball auf der PlayStation Leben einzuhauchen. Mit *International Superstar Soccer Pro (ISSP)* wird zumindest optisch mit der Vergangenheit aufgeräumt. Polygone sind nun fester Bestandteil von *ISSP*. Dementsprechend wurde auch nicht einfach am Computer animiert, sondern echte Kicker ließen ihre Bewegungen per Motion Capture dafür einspielen. Aber auch in vielen anderen Belangen wurde mit dem Vorgänger gebrochen. Von der Steuerung über die Taktik bis hin zur Action auf dem Spielfeld wurde ein neues Spiel kreiert, das eigentlich nur den ähnlichen Namen mit dem Vorgänger gemein hat.

Verschiedene Spielmodi und ein umfangreiches Taktikmenü während des Spiels sollen für Langzeitmotivation sorgen. Selbst bei den Perspektiven gibt es Neues zu vermelden. Zu den drei Standardperspektiven – Nah-, Mittel-, Fernperspektive – kommt nun eine Perspektive, die das Spielfeld in seiner Längsrichtung zeigt. Die Steuerung wurde noch verfeinert, so daß auch komplexere Spielzüge wie zum Beispiel Doppelpässe möglich sind. Ansonsten bleibt es aber bei der bewährten Button-Belegung des Vorgängers. Ein interessantes Feature ist im Turniermodus hinzugekommen: Statistiken. Von der Torschützenliste bis hin zur grafischen Aufbereitung der Entwicklungsstufe einer Mannschaft im Turnier, gibt es jede Menge zum Auswerten. Natürlich sind diese Werte jederzeit abspeicherbar. Leider sind die 36 Mannschaften nicht editierbar, was echte Fußball-Fans enttäuschen wird, da die Spieler Phantasienamen bekommen haben. Das Spiel soll laut Konami mit deutscher Sprache ausgestattet werden. ■



Info: Der deutschen Beta-Version und der japanischen Final-Version nach zu urteilen, scheint *International Superstar Soccer Pro* wirklich ein gutes Kickerspiel für die PlayStation zu werden.

Der Wechsel von den Bitmaps der Vorgängerversion zu texturierten Polygonen wirkt auf jeden Fall wie eine Frischzellenkur. Ende Mai soll es eine fertige und fehlerfreie Version im Handel geben.



NINTENDO 64
 Grundgerät dt inkl. Joypad & AV-Scart-Stecker 399,00
 Importspielladpater 79,90
 Antennenkabel 49,90
 Jopyad (Nintendo) 59,90
 Memory Card 39,90
 Memory Card (1 Meg) 49,90
 Memory Card (5 Meg) 89,90

FIFA-Soccer dt 134,90
 Mario dt 99,90
 Pilotwings dt 119,90
 Shadows of the E. dt 139,90
 Superstarsoccer dt 149,90
 Turok dt 159,90
 Waverace dt 99,90

NINTENDO 64
 Turok uk 159,90
 Turok us 199,90

KI Gold uk 179,90
 Neuheiten bitte erfragen.

SUPER NES
 Lost Vikings dt 109,90
 Lufia dt 119,90

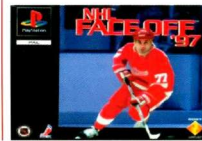
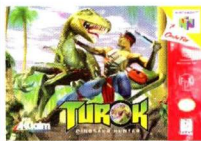
MAGAZINES/GUIDES
 EDGE uk 17,00
 Official PSX Mag uk 25,00
 N64 Guide us 39,90
 Turok Guide us 39,90

INTERNET
 Unser Service für Dich im Internet: News, Preislisten, Screenshots, Orderservice and more.
<http://www.arjay-games.de>



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

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



ALLGEMEINES
 Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (nur Software) von DM 300,- senden wir versandkostenfrei. 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**

UNSER LADENLOKAL
JUMP & RUN
 Fon: 0221-12 33 93
 Ladenpreise können abweichen

Preise mit einem * sind Angebot-
 botte und oder Restposten.

ARJAY GET YOUR GAMES

0221-121067

PLAYSTATION
 Grundgerät dt 299,00
 Umbau für US/JP Importe durch eigene Werkstatt mit Garantie 99,90
 Der Umbausatz für Bastler (deutsche Anleitung) 59,90
 RGB-Scart-Kabel 39,90
 Game Buster dt 99,90
 Game Buster PC-Karte 89,90
 Joypad (Sony) 44,90
 Joypad NeGcon 79,90
 Joypad (ASCII) 119,90
 Lenkrad (Mad Catz) 149,90
 Memory Card -Sony 39,90
 Memory Card -8MEG 79,90
 Memory Card -24MEG 119,90
 Namco-Arcade-Stick 119,90

!!! PLATTINUM RANGE !!!
 Air Combat dt 49,90
 Destruction Derby dt 49,90
 Ridge Racer dt 49,90
 Tekken dt 49,90
 Toshinden dt 49,90
 Wipe Out dt 49,90

PLAYSTATION
 2Xtreme Games dt 84,90
 4-4-2 dt 89,90
 A.I.V Evolution Global 89,90
 Adidas-Soccer 2 Int. 99,90
 Battlestation us 109,90
 Bedlam dt 89,90
 Blast Chamber dt 99,90
 Bushido Blade jp 149,90
 Carnage Heat dt 89,90
 Castlevania X jp 144,90
 City of Lost Children 89,90
 Command&Conquer 99,90
 Crash Bandicoot dt 109,90
 Descent 2 dt 89,90
 Destruction Derby II 99,90
 Excalibur dt 99,90
 Exhumed dt 89,90
 Final Fantasy VII jp 199,90
 Formula 1 dt 99,90
 G.T. - Max jp 139,90
 Gun (Predator) 79,90
 Gun mit Laserpointer 149,90
 Hex Hex dt 89,90
 Independence D us 109,90

PLAYSTATION
 Jet Rider dt 84,90
 King of Fighters dt 84,90
 Legacy of Kain dt 89,90
 Lost Vikings 2 dt 89,90
 Magic Gathering dt 89,90
 Mechwarrior 2 us 109,90
 Megaman X3 dt 89,90
 Micro Machines V3 dt 89,90
 Monster Trucks dt 99,90
 NBA Hangtime dt 89,90
 NBA in the Zone 2 dt 89,90
 NBA Live 97 dt 89,90
 Need For Speed 2 dt 89,90
 NHL-Faceoff 97 dt 84,90
 NHL-Powerplay dt 89,90
 Porsche Challenge dt 79,90
 Rage Racer us 119,90
 Raystorm jp 149,90
 Rebel Assault II dt 99,90
 Resident Evil dt 89,90
 Riot dt 89,90
 Samurai Shodown dt 84,90
 Sentient dt 99,90
 Soul Blade us 109,90

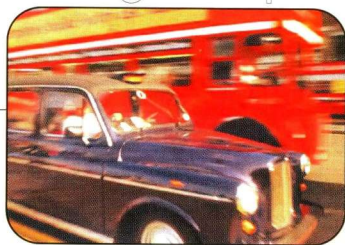
PLAYSTATION
 Speedster dt 89,90
 Spider dt 89,90
 Spot g.t. Hollywood *49,90
 Suikoden dt 99,90
 Tekken II dt 104,90
 Tenka dt 99,90
 Time Crisis jp 149,90
 Tobal No. 1 dt 89,90
 Tobal No. 2 jp 149,90
 Tomb Raider dt 89,90
 Total NBA 97 dt 84,90
 Wing Commander IV 89,90
 Wipe Out 2097 dt 99,90
 AUCH NEUHEITEN USA & JP

SATURN
 Grundgerät dt inkl. Sega Rally & Worldwide Soccer 97
 als Action Pack dt 449,00
 Game Buster 89,90
 4-4-2 dt 89,90
 Andreotti Racing dt 99,90
 Bedlam dt 84,90
 Bug Too dt 89,90

SATURN
 Crusader no Remorse 99,90
 Dark Savior dt 89,90
 Daytona CCE dt 99,90
 Dragonforce us 129,90
 Elevator Action Retu 129,90
 FIFA-Soccer 97 dt 89,90
 Fighters Mega Mix 119,90
 Grid Run dt 94,90
 Heart of Darkness dt 99,90
 Hex Hex dt 84,90
 Impact Racing dt 89,90
 Lost Vikings 2 dt 89,90
 Manx TT dt 109,90
 Manic Karts dt 89,90
 Metal Slug jp 139,90
 NHL-Hockey 97 dt 99,90
 Power Play Hockey dt 89,90
 Käuick dt 99,90
 Scorchers dt 89,90
 Sonic 3D dt 99,90
 Soviet Strike dt 89,90
 Tomb Raider dt 99,90
 Virt. Cop II inkl. Gun 149,90
 AUCH NEUHEITEN AUS USA



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



- 1. PREIS:**
EINE WOCHE
LONDON FÜR ZWEI
PERSONEN (FLUG,
HOTELAUFENTHALT,
KARTEN FÜR
DAS BEKANNTE
MUSICAL
STARLIGHT
EXPRESS)
- 2. - 10. PREIS:**
JEWEILS EINE
MINI-DISK MIT
VANDAL-HEARTS-
SOUNDTRACKS

Swing win

NEXT LEVEL Gewinnaktion LONDON



Lust auf London? Kein Problem! Konami und neXt Level verlosen anlässlich des gerade erschienenen Rollenspiels *Vandal-Hearts* an dieser Stelle eine Woche **London-Urlaub** für zwei Personen inklusive zwei Karten für das berühmte Musical *Starlight Express* im Wert von 2500 DM.

Was ist zu tun? Es müssen lediglich die richtigen Antworten zu den untenstehenden Fragen (Kleiner Tip: Schaut doch mal auf den Seiten 62 und 63 nach!) auf eine ausreichend frankierte Postkarte geschrieben und an folgende Adresse geschickt werden:

X-plain Verlag
Stichwort: **Vandal-Hearts**
Friedensallee 41
22765 Hamburg

1. Wie lautet der Name des Helden in *Vandal-Hearts*? _____
2. Wie heißt das Land, in dem *Vandal-Hearts* spielt? _____
3. In wie vielen Zoomstufen läßt sich das Schlachtfeld betrachten? _____

Einsendeschluß ist der 16. Mai 1997 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Konami und des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Information

Weitere Artikel sind auf Anfrage erhältlich!

Händleranfragen sind erwünscht!

Zweigstelle

Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 16.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Software

Fun & Sport-Spiele	
4-4-2 Fußball	89.-
Actua Tennis	89.-
Adidas Power Soccer Intern.	85.-
Blast Chamber	84.-
Cool Boarders	77.-
FIFA Soccer 97	79.-
International Superstar Soccer	79.-
John Madden Football 97	79.-
NBA Hangtime	89.-
NBA In The Zone 2	94.-
NBA Live 97	79.-
NHL Hockey 97	79.-
NHL Face Off 97	79.-
NHL Powerplay Hockey	79.-
Pete Sampras Extreme Tennis	69.-
Player-Manager	89.-
Power Move Pro Wrestling	92.-
Riot	84.-
Space Jam	79.-
Track & Field	94.-
Total NBA 97	79.-
Victory Boxing	89.-
Virtua Pool	84.-
WWF In Your House	79.-

Adventures & Rollenspiele

Baphomets Fluch	84.-
Blazing Dragons	79.-
Casper	79.-
Chronicles of the Sword	84.-
Excalibur	89.-
Kings Field	79.-
Little Big Adventure	84.-
Myst	84.-
Sentient	94.-
Stadt der verlorenen Kinder	84.-
Suikoden	94.-

Geschicklichkeitsspiele

Bust a Move 2	58.-
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	69.-
Tilt	79.-
X2	84.-

Shoot-Action

Alien Trilogy	84.-
Area 51	89.-
Carnage Heart	79.-
Contra	99.-
Crypt Killer	89.-
Crusader - No Remorse	84.-
Dark Forces	84.-
Fade to Black	79.-
Hexen	94.-
Kileak 2 - Epidemic	79.-
Lifeforce Tenka (US-Vers.)	99.-
Perfect Weapon	84.-
Reloaded	79.-
Resident Evil	88.-
Resident Evil 2 (JAP-Vers.)	139.-
Syndicate Wars	84.-
The Crow	84.-
Tomb Raider	89.-

PSX Hardware

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

zus. nur **88.-**

neGcon Pad 

79.-

MAD Catz 

119.-

Fighting Stick 

79.-

Sony Mouse Station Pad **55.-**

Infrarot Pads (2x) **29.-**

Steering Wheel **99.-**

Namco Stick 

99.-

Turbo Pad 

55.-

Memory 8 MBit **69.-**

Memory 24 MBit **99.-**

Gamebuster **84.-**

Predator Gun **69.-**

Justifier 

69.-

RGB Scart Kabel **24.-**

HF-Adapter **39.-**

Link-Kabel **24.-**

Verlängerung **19.-**

PSX Software

Racing-Games	
2Xtreme (US-Vers.)	49.-
Andretti Racing	79.-
Ayrton Senna Carts	84.-
Blam! Machinehead	69.-
Burning Road	89.-
Destruction Derby 2	99.-
Extreme Games 2	77.-
Formel 1	99.-
Hardcore 4x4	84.-
Jet Rider	77.-
Micro Machines 3	99.-
Monster Truck	99.-
Nascar Racing	84.-
Need for Speed 2	84.-
Rage Racer (US-Vers.)	99.-
Rally Cross (US-Vers.)	99.-
Ridge Racer Revolution	89.-
Road Rage	89.-
Road Rash	84.-
Street Racer	89.-
Tunnel B1	84.-
Twisted Metal 2	84.-
Wipe Out 2097	92.-
Wipe Out Crew	89.-

Beat 'em Up	
Bushido Blade (JAP-Vers.)	139.-
Iron & Blood	79.-
Samurai Showdown	79.-
Soul Blade (US-Vers.)	99.-
Star Gladiator	89.-
Streetfighter Alpha 2	89.-
Tekken 2	89.-
Tobal No. 1	89.-
Toshinden 3 (JAP-Version)	139.-

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

Jump nRun	
Bubble Bobble 2	79.-
Crash Bandicoot	99.-
Jumping Flash 2	92.-
Pandemonium	79.-
Spotsgoes to Hollywood	89.-
Trash It	89.-

Flugsimulatoren	
Black Dawn	89.-
Broken Helix	89.-
Darklight Conflict	84.-
Gunship	84.-
Raging Skies	92.-
Soviet Strike	84.-
Tempest X3	84.-
Thunderhawk 2	89.-
Top Gun - Fire at Will	94.-
Wing Commander 3	84.-
Wing Commander 4	84.-

Unsere Spiele des Monats:

FIFA 64
Das einzig wahre & reale Fußballspiel.
Neu für Nintendo 64

nur **115.-**

Porsche Challenge
Stellen Sie sich einer echten Herausforderung.
Neu für Sony Playstation.

nur **77.-**

Top-Angebote PSX & Nintendo 64

Rebel Assault 2
Mechwarrior 2

Nur PSX je nur **89.-**

N64+Pad 

399.-

Pad: **55.-**

Exhumed Spider

Nur PSX je nur **84.-**

Multinorm-Adapter 

79.-

Lost Vikings 2
Descent 2

Nur PSX je nur **74.-**

Memory-Card 

1 Meg: **39.-**

5 Meg: **79.-**

Platinum Edition
Air Combat, Ridge Racer, Wipe Out, Tekken, B.A. Toshinden,

Nur PSX je nur **44.-**

Gamekiller 

69.-

Alone In The Dark 2 **59.-**

Worms **69.-**

Disruptor **59.-**

Extreme Pinball **49.-**

Turok - Dinosaur H. **139.-**

Super Mario 64 **99.-**

Mario-Spieleberater **24.90**

Pilotwings **119.-**

Descent **49.-**

Shockwave Assault **39.-**

Goal Storm **59.-**

NBA In The Zone **59.-**

Wave Race 64 **99.-**

Star Wars **139.-**

Antennenkabel **49.-**

Pad-Verlängerung **24.-**

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

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM), UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM, Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert!
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software!



info

Die Kombination aus Strategie- und Rollenspiel ist für hiesige PSX-Verhältnisse zwar frisch und unverbraucht, kann aber auf einige prominente Ahnen in der 16-Bit-Welt zurückblicken. Populäre Vorgänger sind beispielsweise *Shining Force* und *Warsong* für das Mega Drive, *Ogre Battle* auf dem SNES und *Tactics Ogre* als Japan-Import für den Saturn. Allerdings kann *Vandal-Hearts* zusätzlich mit einigen neuen Elementen aufwarten, beispielsweise der verstärkten Auswirkung des Terrains auf die Kampfkraft der Helden oder der Blickrichtung der Charaktere auf ihren Verteidigungsbonus sowie manipulierbaren Objekten auf dem 3D-Schlachtfeld.

Gameplay: Das große Angebot an Charakteren mit vielseitigen Entwicklungsmöglichkeiten sowie das abwechslungsreiche Spektrum der Missionen sind ein Leckerbissen für jeden Strategie-Fan.

Präsentation: Während die variablen Blickwinkel auf das Schlachtfeld und die Magieeffekte begeistern, trüben einige Pixelorgien während der Nahaufnahmen den positiven Gesamteindruck.

Memory-Card: Jeder der drei speicherbaren Spielstände belegt einen Block, ein weiterer wird für das jederzeit mögliche Speichern während eines Kampfes benötigt.



Vandal-Hearts



UVON M. ANTON
 ruhige Zeiten sind im Lande Sostegaria angebrochen. Zwar hatte das Volk vor rund 15 Jahren in einer mutigen Revolution die überholten Herrschaftsformen abgeschafft und die Republik Ishtaria ausgerufen, doch dies war nur ein Schritt vom Regen in die Traufe. Denn seitdem regiert nicht nur das Volk, sondern auch der Verrat. Zwei Gruppierungen streiten sich um die Macht im Lande und spinnen ihre Intrigen,

wobei der Hauptleidtragende natürlich wieder das Volk ist. Solche Zeiten rufen nach Helden, und die finden sich in Ash Lambert und seinen Gefolgsleuten, die als Mitglieder der örtlichen Security Force für Ruhe und Ordnung sorgen und die natürlich auf der guten Seite der Macht stehen. Wo immer es im Lande zu Zwistigkeiten kommt, stehen die Recken mit Schwert, Bogen und einigen munteren Zaubersprüchen bei Fuß, um dem Recht zu seinem Recht zu verhelfen.



Die Helden verfügen über individuelle Reichweiten für ihre einzelnen Aktionen

Eine Abrechnung am Ende eines jeden Kampfes zeigt die Höhe der Belohnung an

Hersteller: Konami Entwickler: KCET
 Spieler: 1 Level: über 30 Szenarien
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Strategie/RPG



Nur eine gute Ausrüstung sichert das Überleben in den zahlreichen Kämpfen

Gelegenheit dazu gibt es reichlich, und so wird die Truppe auf ihrer Reise immer wieder in Kämpfe verstrickt, die nicht nur starke Helden, sondern auch taktisches Geschick erfordern. Während der Gefechte können die Figuren wie auf einem Schachbrett bewegt werden und sich so Vorteile herausarbeiten. Dabei gilt es, das Gelände geschickt auszunutzen: Beispielsweise bieten Büsche einen Verteidigungsbonus, eine erhöhte Position im Gelände verhilft Bogenschützen zu einer größeren Reichweite, und so mancher unvorsichtige Gegner soll auch schon von ins Rollen gebrachten Felsbrocken erschlagen worden sein. Während den einzelnen Runden eines Kampfes besitzt jede Figur eine Bewegungs- und eine Aktionsphase, wobei letztere nicht nur für Angriffe, sondern auch zur

Interessanter und packender Genremix



Einnahme von Heilkräutern oder zur Untersuchung von Schatztruhen verwendet werden kann. Zwecks besserer Übersicht läßt sich das 3D-Schlachtfeld aus frei einstellbaren Blickwinkeln und in drei Zoomstufen betrachten. Sobald das Ziel des jeweiligen Szenarios erreicht ist, endet der Kampf, und die Party erhält eine angemessene finanzielle Belohnung. Diese kann dann später in den Städten in Waffen und bessere Ausrüstung investiert werden.

Neben Einkaufsmöglichkeiten bieten diese Städte auch viele Informationsquellen wie Kneipen und Gasthäuser, in denen die Helden Hinweise auf das weitere Vorgehen liefern. Eine weitere praktische Einrichtung ist das Dojo, in dem die Charaktere die Weichen für ihre Karrieren stellen können. Denn mit dem Sammeln von Erfahrungspunkten während der Kämpfe ist es nicht getan. Ab bestimmten Leveln kann sich eine Figur für unterschiedliche Talente entscheiden, die sie zu einem völlig neuen Kämpfer machen. So kann aus einem Heiler beispielsweise entweder ein heilkundiger Bischof oder ein schlagkräftiger Ninja werden, andere Karrieren verlaufen noch drastischer. Jede der neuen Klassen bietet natürlich Vor- und Nachteile, so daß eine weise Wahl angeraten sei.



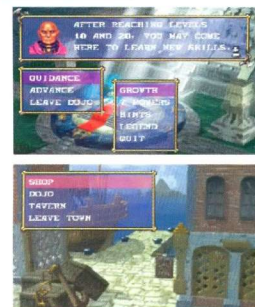
Manches tut wirklich bitter weh! Die zahlreichen Gegner wissen natürlich bestens mit ihren Waffen umzugehen und fügen den Helden manche schmerzhaft Wunde zu

Während in Sachen Gameplay angesichts abwechslungsreicher und herausfordernder Szenarien, einer interessanten Hintergrundstory und den vielseitigen Entwicklungsmöglichkeiten der Charaktere kaum Wünsche offenbleiben, vermag die technische Gestaltung des Spiels nur bedingt zu überzeugen. Insbesondere die stellenweise etwas unglückliche Farbwahl und die grobe Aufpixelung der Charaktere bei Zooms hinterlassen einen gar nicht PlayStation-gemäßen Nachgeschmack. Sieht man von diesem kleinen Manko jedoch ab, so ist *Vandal-Hearts* eine interessante und gelungene Mischung aus Strategie- und Rollenspiel und mehr als eine gute Überbrückung für die Wartezeit auf *Final Fantasy Tactics*. ■

XL-Wertung

80%

stadtleben



In den einzelnen Städten gibt es verschiedene Dienstleistungsangebote

Hersteller: Sega Entwickler: Perfect Software
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 2 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Rennspiel

Manx TT Super Bike



Trotz detailreduzierter Grafik und spätem Streckenaufbau ist der Split-screen-Modus gut spielbar und eine echte Bereicherung für *Manx TT*



Kollisionen und Berührungen haben arcade-typisch kaum Auswirkungen auf die Stabilität der Maschinen

test saturn

Info



Die Superbike-Rennen können erst nach erfolgreicher Teilnahme am Challenge-Modus angewählt werden.

Gameplay: Dank Unterstützung des Analog-Pads ist die Steuerung der Bikes tadellos. Leider sind aber Kollisionsverhalten und Kurvenlage der Maschinen arcade-typisch unrealistisch.

Präsentation: Ein wahrer Geschwindigkeitsrausch fesselt den Spieler vor den Bildschirm. Angesichts des aufwendigen Streckendesigns sind die dezenten Pop-up-Effekte verschmerzbar.

Saturn-Speicher: Bestzeiten werden auf 81 Blöcken im Saturn-Speicher festgehalten.



Im Time-Trial-Modus dürfen Bestzeiten in Form eines 'Ghostriders' gejagt werden

EVON M. HÄNTSCH
 ntgegen der hoffnungsvollen Annahme, daß die in der vergangenen Ausgabe vorgestellte Beta-Version von *Manx TT* noch nicht ganz fertiggestellt war, legt Sega nun das praktisch identische Verkaufsprodukt vor. Das Hauptaugenmerk der Programmierer lag eindeutig erkennbar auf einer möglichst detailgetreuen Umsetzung des Automatenvorbildes. Bis auf eine technisch bedingt geringere Grafikauflösung und dezente Pop-up-Effekte scheint dieses Vorhaben auch gelungen zu sein. Spielgeschwindigkeit, Steuerung und Streckendesign hinterlassen einen guten Eindruck und vermitteln auch auf dem heimischen Bildschirm ein arcade-typisches Spielgefühl. Nicht zuletzt die detailgetreue Wiedergabe des historischen Parcours mit seiner hügeligen und stellenweise engen, kaum einschätzbaren Trassenführung garantiert auch auf dem Saturn ein packendes Rennerlebnis. Als zusätzliche Features gegenüber der Spielhallen-Version wurden die Mirror-Reverse-Modi beider Strecken sowie ein Time-Trial- und ein Zweispieler-Splitscreen-Modus in die Saturn-Umsetzung integriert. Außerdem stehen elf Honda-Bikes zur Auswahl, von denen die drei lei-

stungsstärksten erst erspielt werden müssen.

Um es gleich vorwegzunehmen, Perfect Software hat mit *Manx TT* das beste Motorrad-Rennspiel im Konsolenbereich entwickelt, ohne sich dabei mit Ruhm zu bekleckern. Anstatt die Umsetzung mit zwei bis drei neuen Strecken und einer abwechslungsreichen Auswahl unterschiedlicher Motorräder aufzupeppen, beschränken sich die Programmierer auf das absolut Notwendigste. Zwar sorgen die gespiegelten Reverse-Strecken für etwas Abwechslung, aber die anfangs eindrucksvolle Zahl von elf Krädern verblaßt angesichts der Tatsache, daß es sich dabei um elf gleichleiche Honda-Maschinen mit leicht abweichenden Fahreigenschaften handelt. Der unterhaltsame Zweispieler-Splitscreen-Modus ist zwar ein großer Pluspunkt der Heimversion, kann jedoch aufgrund der Abwesenheit von Computer-Gegnern und des späten Grafikaufbaus nicht voll überzeugen.



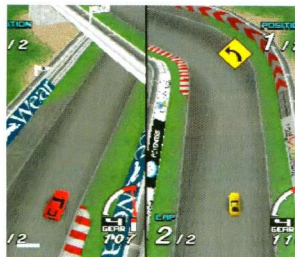
Fans des Automaten-Originals und Freunde rasanter Arcade-Rennspiele werden an der Saturn-Umsetzung sicher Gefallen finden und sollten sich dieses Spiel nicht entgehen lassen. Alle anderen müssen sich überlegen, ob die beiden, ohne Zweifel aufwendig in Szene gesetzten und spielerisch anspruchsvollen Strecken, die sich aber wie bei *Ridge Racer* in einer Passage überschneiden, einen Kauf rechtfertigen. ■

XL-Wertung

80%

Hersteller: Psygnosis Entwickler: Clockwork Games **Rennspiel**
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 8 + 1 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: Mitte Mai

Speedster



Der Zweispieler-Modus schließt die Teilnahme der Computerfahrer aus



Ähnlich wie bei *Sega Rally* bekommt der Spieler vor den oftmals unvermittelt auftauchenden Kurven den Streckenverlauf durch ein wegweisendes Verkehrsschild eingeleitet

test playstation

Info



Info: Sowohl das Mad-Catzenrad als auch das neGoon werden von *Speedster* unterstützt. Letztgenanntes bietet die beste Kontrolle. Clockwork Games programmiert bereits *3D-Lemmings* für die PSX, welches eine gute Grafik-Engine und ein interessantes Spielprinzip besaß, leider jedoch mit einer extrem komplizierten Steuerung zu kämpfen hatte.

Gameplay: Die Strecken sind sehr liebevoll designt, und nach einigen Runden findet man sich mit der Steuerung ausgezeichnet zurecht. Dennoch sorgt der dröge Spielablauf für wenig Ansporn.

Präsentation: Authentische Soundeffekte und fehlerfreie Polygonlandschaften sorgen für ein angenehmes Drumherum.

Memory-Card: Die erspielten Resultate und Bestzeiten können gespeichert werden. Jeder Speicherstand benötigt einen Memory-Block.

WVON F. BERG
 enn es um gute Rennspiele ging, war man bei Psygnosis bisher immer an der richtigen Adresse. Das futuristische *wipEout* versetzte viele Spieler in einen irren Geschwindigkeitsrausch, sein Nachfolger konnte sogar noch eins draufsetzen. Auch die *Destruction Derby*-Serie wußte zu gefallen, ganz zu schweigen von der überzeugenden Rennsimulation *Formel 1*. Nun schickt Psygnosis *Speedster* ins Rennen und beschreitet dabei einen völlig anderen Weg. Die Perspektive erinnert unweigerlich an *Micro Machines*, das Spiel hat mit diesem jedoch herzlich wenig zu tun. Bei *Speedster* handelt es sich um keine Fun-Raserei, sondern um ein realistisches Rennspiel aus einer zoombaren Vogelperspektive. Zu Beginn stehen acht Wagen und ebensoviele Strecken zur Verfügung, bei entsprechender Leistung können ein weiterer Kurs und sämtliche Rennen wahlweise spiegelverkehrt befahren werden. Außerdem wird der Fuhrpark um einige Vehikel erweitert. Es gibt eine Sportwagenklasse und eine Klasse, in der verschiedene ungewöhnliche Fahrzeuge wie ein Buggy oder ein Truck ausgewählt werden können. Doch trotz dieser Optionsvielfalt und des realistischen Fahrverhaltens vermag *Speedster* nicht zu begeistern. Es ist insgesamt zu träge und langsam ausgefallen, lediglich der höchste Schwierigkeitsgrad läuft in einem angemessenen Tempo, bietet jedoch gleichzeitig extrem harte Computer-Fahrer. Bedauerlicherweise verhindert die Perspektive zudem das Aufkommen



Verschiedene Bodenbeläge und Gefälle erschweren den Rennfahreralitag

von echtem Rennfeeling und Geschwindigkeitsrausch. Während im Einzelrennen gegen sieben Computer-Fahrer angetreten wird, steht im Zweispieler-Modus lediglich ein langweiliges Kopf-an-Kopf-Rennen zur Verfügung. Auch der Einspieler-Time-Trial enttäuscht, nicht einmal der integrierte Ghost-Fahrer vermag zu motivieren. Dies alles ist bedauerlich, denn *Speedster* besitzt auch positive Ansätze. Die Grafik ist gut gelungen und überaus detailliert. Selten konnte ein Spiel mit einer derart exzellenten Streckenführung aufwarten. Es gibt die unterschiedlichsten Bodenbeläge, vom Sand bis zum zugefrorenen Fluß. Die etlichen Abkürzungen sorgen ebenso für Abwechslung wie Sprungschancen und eine Steilkurve. Insgesamt wirkt *Speedster* jedoch unausgereift und hat somit leider gutes Potential verschenkt. ■

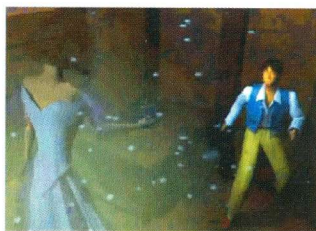
XL-Wertung **70%**

Hersteller: Sega Entwickler: In-house **Adventure**
 Spieler: 1 Level: -
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Torico Gekka Mugentan



Die stilvolle, Atmosphäre schaffende Präsentation verblaßt leider angesichts des oberflächlichen Spieldesigns, das auf längere Sicht nicht zu motivieren weiß



Eine geisterhafte Begegnung irritiert den Helden zu Beginn seines Abenteuers

löst simple Puzzles. Alle Örtlichkeiten können per einfachen Knopfdrucks nach nützlichen Gegenständen untersucht werden, auch Gespräche mit den sporadisch auftauchenden Dorfbewohnern verlaufen vom Spieler unbeeinflussbar per Videosequenz. Der behäbige Spielablauf verlangt dem Spieler kein Geschick und kaum Kombinationsgabe ab, sondern in erster Linie Geduld, denn ähnlich wie im richtigen Leben, muß man einfach zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein, um vorwärtszukommen. Oftmals unverhofft kommen Dorfbewohner auf den Spieler zu, geben Hinweise oder trösten den hilflosen Abenteurer. Leider sind die Entwickler beim Konstruieren der Rätsel in den größten Fettnapf getappt, der sich auf dem Weg zu einem guten Adventure in den Weg stellen kann. Viele Puzzles können nämlich erst gelöst werden, wenn vorher andere, damit in keinem Zusammenhang stehende Aktionen ausgeführt wurden. Beispielsweise erklärt sich die eigene Spielfigur erst dann bereit, eine verrostete Tür zu ölen, nachdem der Uhrmacher bei einer zufälligen Begegnung ausdrücklich auf die Qualität des Schmiermittels hingewiesen hat. Ohne diesen Hinweis bleibt das Öl nutzlos. Ähnliche Situationen treten immer wieder im Spielverlauf auf und vermitteln das Gefühl, kein aktiver Gestalter der Handlung, sondern nur Zuschauer am Rande des Geschehens zu sein.

So sehr die mystische Atmosphäre von *Torico* anfangs zu faszinieren weiß, mit fortschreitender Spieldauer stellt sich bald Langeweile und Frust ein, weil diesem Adventure mit Logik einfach nicht beizukommen ist. Nur wer bereit ist, immerfort dieselben Lokaltäten aufzusuchen, in der Hoffnung, es könnte ja etwas Neues passieren, kann *Torico* bis zum Ende durchspielen. Unterm Strich ist *Torico* kein Spiel für Adventure-Fans und kann höchstens Freunden exotischer Fantasy-Stories zusagen, die während ihrer Meditationsübungen noch eine Hand frei haben. ■

KVON M. HÄNTSCH
 um ein anderes Genre erhielt so wenig Impulse aus dem Videospieldereich wie die traditionell dem PC verbundenen Adventures. Erst die Entwicklung von der text- zur grafikorientierten Benutzeroberfläche, wie sie von Lucasfilm Games vorangetrieben wurde, ermöglichte vereinzelt Konsolen-Umsetzungen. Typische Videospiel-Adventures nähern sich die-



sem Genre daher auch weniger von der spielerisch anspruchsvollen Rätselweise als vielmehr über die Hardware-strapazierende Präsentation – und auch *Torico* macht da keine Ausnahme.
 Auf zwei CDs wurde die mysteriöse, mit aufwendigen Rendereffekten in Szene gesetzte Phantasiewelt des aktuellen Sega-Titels gebannt. Alle Bewegungen und Aktionen des Protagonisten werden ohne lästige Wartezeiten in Form von vorgerechneten FMV-Sequenzen dargestellt und bieten dem Spieler nur ein beschränktes Maß an Aktionsfreiheit. In der Rolle eines unter Gedächtnisverlust leidenden Reisenden bewegt man sich so auf vorgegebenen Bahnen durch das Nebeldorf, sucht nach Hinweisen über seine eigene Vergangenheit und

test saturn

Info



Menüs und Sprachausgabe sind komplett in Englisch gehalten; eine Untertiteloption gibt es nicht.

Gameplay: *Torico* bietet wenig Freiraum für die Kreativität des Spielers. Auf lange Sicht sorgt das simple Reagieren auf Hinweise kaum für Unterhaltung.

Präsentation: Obwohl die Grafik etwas grob ausfällt, schaffen die aufwendigen Lichteffekte und gekonnten Kamerafahrten eine eindrucksvolle Atmosphäre. Die Sprachsamples und die Musikuntermalung sind von herausragender Qualität.

Saturn-Speicher: Ein Spielstand belegt acht Speicherblöcke.

mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

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

gametm
buster

legt die power in deine hände

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

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

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor:

DATAFLASH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

versandkosten DM 10



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

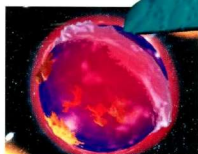
PLAY + SAT 3

gametm
buster



Little Big Adventure

info



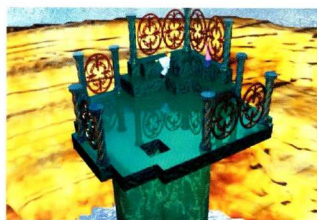
Die Fähre bringt Twinsen seiner Geliebten ein großes Stück näher

WVON S. ALTER
 ie überlebt man in einem total überwachten Polizeistaat? Diese Frage wird für den Spieler von *Little Big Adventure* zum zentralen Thema, denn er schlüpft in die Rolle von Twinsen, der in einem solchen lebt. Außerdem leidet der junge Mann zwangsweise an gebrochenem Herzen, und daran trägt einzig und allein ein Traum die Schuld. Auf dem Planeten, wo Twinsen mit seiner Frau einst glücklich lebte, hat der tyrannische Dr. FunFrock die Herrschaft übernommen. Seitdem strotzt es in der äußerlich hübschen, in isometrischer 3D-Ansicht in Szene gesetzten Welt geradezu vor Verboten, die sogar gewisse Träume mit einschließen.

Eine solche nächtliche Erscheinung bracht Twinsen in ein streng bewachtes Gefängnis, in dem Adelins überaus detailliert dargestelltes *Adventure* beginnt.

Unendlich große Liebe in einer brutalen, kalten Welt

Die exzellent animierte Spielfigur ist zu der üblichen Fähigkeit sich fortzubewegen, mit vier weiteren anwählbaren Modi ausgestattet: ‚normal‘, ‚sportlich‘, ‚unauffällig‘ und ‚aggressiv‘. Der ‚normal‘-Modus steht zum schlichten Gehen zur Verfügung, wird sportlich ausgewählt, befähigt dies die Spielfigur zu rennen und zu springen, unauffällig erlaubt ein Vorbeischleichen an Soldaten oder Robotern, und aggressiv ermöglicht es, eben genannte mittels Tritten und Schlägen auszuschalten. Außerdem gibt es einen Aktions-Modus, mit dem Fenster geöffnet oder Gegenstände untersucht werden können. Leider



Wird dieser Roboter fünfmal mit dem magischen Ball beworfen, ist der Weg frei

dauert es einige Zeit, bis man sich an die etwas zähe Steuerung gewöhnt hat.

Ist Twinsen erst einmal aus dem Gefängnisstrakt entkommen, trifft er bald auf seine Liebste. Doch das Glück währt nicht lange. Die Zeit reicht gerade zu einer Begrüßung, und schon stehen FunFrocks Handlanger vor der Tür. Twinsen versteckt sich im Badezimmer und kann so einer Festnahme entgehen, doch für Zoe, seine Frau, kommt jede Hilfe zu spät. Sie wird verhaftet und abgeführt.

Für den Helden gibt es von da an nur noch das Ziel, seine geliebte Frau wiederzufinden. Seine Suche führt ihn kreuz und quer über den gesamten Planeten, durch Städte, Häfen, Höhenlandschaften und streng bewachte Areale. Den größten Teil der Strecke legt der

Für PCs ist der zweite Teil, der unter dem Titel *Relentless Twinsens Adventure* erscheint, bereits in Arbeit. Ob es die Fortsetzung allerdings auch für die PlayStation geben wird, steht noch in den Sternen.

Gameplay: *Little Big Adventure* hat einen enorm hohen Schwierigkeitsgrad. Doch die Macher lassen den Spieler damit nicht im Regen stehen. Eine Quicksave-Funktion ermöglicht schnelles Abspeichern, wenn Gefahren drohen.

Präsentation: Gelungene Musik, Soundeffekte und Detailreichtum lassen das Spiel zu einer runden Sache werden. Allerdings muß der Spieler auf Scrolling gänzlich verzichten. Das *Adventure* wird in Einzelbildern dargestellt, was für Spiele dieses Genres eher ungewöhnlich ist.

Memory-Card: Auf einem Block kann der gesamte Spielstand gespeichert werden.

test playstation

Hersteller: Electronic Arts Entwickler: Adeline Software
 Spieler: 1 Level: -
 Preis: ca. DM 90 Erhältlich: im Handel

Adventure

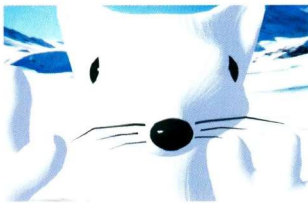


Aus dem Haus des Astronomen kann Twinsen nur im Modus „unauffällig“ entkommen

Kaum ist Twinsen zu Hause angekommen, stehen auch schon FunFrocks Helfer vor der Tür. Ihren tödlichen Schüssen kann er nur wie auf dem Bild gezeigt entgehen



Im Blumentopf findet sich der Schlüssel zum Keller, in dem es einen Geheimgang zur Höhlenlandschaft gibt



Immer wieder bekommt der Spieler aufwendige Zwischensequenzen präsentiert, die wirklich eine Augenweide sind



Wertvolle Energie kauft Twinsen in der Gaststätte billiger als im Krämerladen

Held per pedes zurück, aber hin und wieder ist er auch voll motorisiert oder mit einem großen Schiff auf hoher See unterwegs.

Auf seiner Reise trifft er die unterschiedlichsten Figuren wie Füchse, Kugelmännchen, Elefanten und menschenähnliche Gestalten. Die meisten von ihnen geben dem jungen Mann Geld oder Hinweise zum Aufenthaltsort von Zoe. Hin und wieder muß Twinsen als Gegenleistung ein Rätsel lösen oder eine Aufgabe erledigen.

Manche der Forderungen gestalten sich recht simpel, wie z. B. Kisten zu einem bestimmten Ort in einem Lagerhaus zu befördern. Andere, wie etwa den Geschmack des Trinkwassers zu verbessern, kommen wahrer Detektivarbeit gleich und sind sogar mit Reisen verbunden. Noch dazu tauchen immer wieder FunFrocks Helfer auf, die gnadenlos auf Twinsen schießen. An bestimmten Stellen sind Kämpfe unvermeidlich, manchmal reicht es aber völlig aus, schnellstens das Weite zu suchen.

Ein großes Manko sind allerdings die fehlerhafte Übersetzung sowie die unprofessionellen Sprecher. Als das PC-Original von *Little Big Adventure* vor gut drei Jahren fertiggestellt wurde, fehlte es wohl an Geld für die deutsche Lokalisierung, und die französische Firma Adeline Software hat kurzentschlossen selbst die Übersetzung in die Hand genommen. Doch am Ende tröstet die wirklich gelungene Story mitsamt der wunderschönen musikalischen Untermauerung im klassischen Stil sowie die hochauflösenden, beinahe genialen Zwischensequenzen über diesen Fehler hinweg. Und so mancher mag von Twinsen und Zoe sogar etwas fürs Leben lernen. ■

In der Bücherei gibt es wertvolle Tips, nur der Bibliothekar ist FunFrocks Verbündeter



magische momente



Neben der Holomap (Karte) ist der magische Ball der wichtigste Bestandteil des Inventars. Aus sicherer Entfernung kann Twinsen damit Gegner bewerten und somit ausschalten.

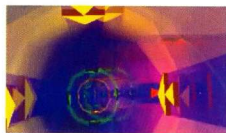


XL-Wertung

80%



Sentient



Versuchskaninchen für die Wissenschaftler: Strahlenexperimente versetzen den Spieler in ein psychedelisches Labyrinth

Info

Sentient ist ein ambitioniertes und für Videospielekonsolen sehr ungewöhnliches Spiel, das man eher für PCs erwarten würde. Außer einer PC-Version sind keine Umsetzungen geplant.

Gameplay: Mit *Sentient* hat Psygnosis ein sehr innovatives Adventure designt, dessen einzigartige Komplexität Genreinsteiger abschrecken dürfte. Die umfangreichen, ausschließlich englischen Texte erfordern zudem gute Fremdsprachenkenntnisse. Verschiedene Storylines und die Möglichkeit, das Spiel auf verschiedene Arten zu beenden, motivieren zum wiederholten Durchspielen.

Präsentation: Die 3D-Engine ist nicht up to date; die aufgesetzten Gesichter der Charaktere wirken fast lächerlich, dafür ist jede der 62 Personen auf den ersten Blick sofort zu erkennen. Musik gibt es verständlicherweise nur in den Zwischensequenzen, stimmungsvolle Soundeffekte in Dolby Surround sorgen für Atmosphäre.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt sechs Blöcke. Da man mit zwei Spielständen nicht weit kommt, reicht eine Memory-Card kaum aus.



Big brother is watching you: Der Hauptcomputer S.U.Z.I.E. der Icarus ist über die meisten Vorgänge an Bord der Raumstation informiert und hält wichtige Informationen parat

DVON K.-D. HARTWIG
 Die Raumstation Icarus droht in die Sonne zu stürzen. Der Captain kam bei einem Attentat ums Leben. Eine tödliche Seuche bedroht das Leben der 62köpfigen Besatzung. Die Anwesenheit des Senators wirft zusätzliche Fragen auf. Und das Shuttle, mit dem der Mediziner Garrit Sherova eintrifft, wird von einer massiven Sonneneruption beschädigt und verwüstet das Landedeck der Icarus. Dies ist die Ausgangssituation, mit der *Sentient* den Spieler konfrontiert, der die Rolle des Neuankömmlings übernimmt. Nach der siebenminütigen Introsequenz heißt es sofort, um Zeitdruck Entscheidungen zu treffen, die den weiteren Verlauf der Handlung bestimmen. Wer den verletzten Techniker nicht rettet, hat ab sofort schlechte Karten. Wer als



Versuchskaninchen für Experimente der Wissenschaftler dient, für den kann das Spiel vorüber sein, bevor es richtig begonnen hat. Ein wesentlich besserer Einstieg ist, den Techniker zu retten. Der Empfang auf der Station ist daraufhin weniger von Mißtrauen geprägt, vor allem die Techniker sehen Garrit als Freund an. Erste Anlaufstation sollte somit der Chefindgenieur sein, der Einblick in die Intrigen der vier Abteilungen (Mediziner, Sicherheitspersonal, Techniker, Wissenschaftler) vermittelt. Doch zuvor muß Garrit die Quarantänestation verlassen dürfen und eine Zugangsberechtigung zu den anderen Decks erhalten. Die Genehmigung dazu obliegt der Chefarztin, deren Vertrauen durch die schnelle Erledigung einiger Botengänge gewonnen werden kann. Anders als bei Adventures üblich, geht es bei



Die Icarus ist in zwölf Decks mit insgesamt 200 verschiedenen Räumen unterteilt



Fast jedes Besatzungsmitglied ist auf den ersten Blick wiederzuerkennen

test playstation

Hersteller: Psygnosis Entwickler: Psygnosis UK **Adventure**
 Spieler: 1 Level: -
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: ab Mai

diesem Spiel nicht ausschließlich darum, Gegenstände zu finden und anderenorts zu benutzen. Bei *Sentient* ist jedes Besatzungsmitglied - 62 gibt es insgesamt - ein eigenständiger Charakter, der nicht nur seine eigenen Vorlieben und Aversionen hat, sondern auch einem geregelten Tagesablauf nachgeht. Anfangs



empfehl es sich daher, die unmittelbaren Aufgaben zu vernachlässigen und vielmehr anderen Personen zu folgen und deren Gespräche zu belauschen. So erhält man zusätzliche Informationen, z. B. über den Tod des Captains.



Es ist sogar möglich, eine Meuterei der Technikabteilung anzuzetteln

Dabei ist allerdings zu beachten, daß niedere Dienstgrade auch Gerüchte wiedergeben, die nicht unbedingt der Wahrheit entsprechen müssen. Noch wichtiger ist es jedoch, sich selbst mit anderen Charakteren zu unterhalten. Dazu steht ein Textadventure-artiger Parser zur Verfügung, dessen komplexe

Es ist nicht leicht, ein ‚Digital Messiah‘ zu sein!

Menüsteuerung es erlaubt, nicht nur Fragen und Statements als ganze Sätze zu formulieren, sondern auch Befehle zu erteilen. Dabei tauchen in dem Verzeichnis der Räume, Maschinen, Personen und Gegenstände nur solche auf, von denen Garrit zuvor gehört bzw. die er selbst gesehen hat. Ganz wichtig ist es daher, sogenannte Special Informations zu erhalten, beispielsweise das Paßwort für den Hauptcomputer oder daß die Wissenschaftler den Orbit der Icarus vorsätzlich manipulieren.

Sämtliche Dialoge werden in Sprechblasen auf dem Bildschirm angezeigt. Dies mag etwas lieblos erscheinen, sorgt aber für Übersicht, wenn mehrere Gespräche in einem Raum stattfinden. Sprachausgabe wäre bei der Menge an



Kein herzlicher Empfang: Der Security-Chief hält den Spieler irrtümlich für einen berüchtigten Auftragskiller. Doch er selbst hat wahrlich keine weiße Weste

Texten ohnehin nicht möglich.

Adventure-Amateure werden aufgrund der Komplexität von *Sentient* förmlich erschlagen, Genreveteranen eröffnen sich hingegen ungeahnte Möglichkeiten. Bis man herausgefunden hat, welche Vorgehensweise ratsam ist und inwieweit die eigenen Aktionen die Handlung beeinflussen, vergehen etliche Stunden. Dabei ist leider das harsche Zeitlimit zu kritisieren - wer sich auf ausführliche Erkundungstouren begibt, hat kaum eine Chance, die Station vor dem Sturz in die Sonne zu bewahren. Wer allerdings den Aufträgen sklavisch folgt und von einer Person zur nächsten hetzt, dem entgeht allzuviel von der dichten Story. Die Archivierung verschiedener Spielstände ist auch von Nutzen, wenn man alle zehn Endsequenzen sehen will. Die wenig heldenhafte Flucht im Shuttle des Senators ist eher unbedienend, auch der Opferdort im Inneren der Sonne ist nicht der Weisheit letzter Schluß. Überraschend wird im Abspann eine Punktzahl angegeben - da man zu keiner Zeit während des Spiels erfährt, welche Aktion mit Punkten belohnt wird, dürfte das Maximum von 100 ohne Komplettlösung nicht zu erreichen sein.

Trotz kleiner Schwächen im Detail kann man Psygnosis' Designern nur wünschen, daß ihr innovatives Spiel nicht ohne Erfolg bleibt. Denn *Sentient* erzählt nicht nur eine spannende Science-fiction-Story, sondern setzt nach einem halben Jahrzehnt endlich einmal wieder neue Impulse im Adventure-Genre. ■



in your face

Am Gesichtsausdruck des Gesprächspartner kann man sofort erkennen, in welcher Stimmung sie sind. Auch der Spieler selbst kann seine Mimik in fünf Stufen variieren. Zu erkennen ist dies an dem bei Unterhaltungen unten links eingeblendeten Kopf.



Je nach zu Beginn gewähltem Schwierigkeitsgrad wirkt es sich unterschiedlich stark aus, ob man eine Frage mit einem debilen Grinsen oder grimmiger Unfreundlichkeit stellt.



XL-Wertung

85%

Hersteller: Electronic Arts Entwickler: EA Sports **Sport**
 Spieler: 1-2 (simultan) Mannschaften: über 250
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

FIFA '97



Mehr als 250 Teams aus zwölf internationalen Ligen sind in FIFA '97 anwählbar und können völlig frei editiert werden

test saturn

Info



FIFA '97 kann technisch einfach nicht an *Segas Worldwide Soccer '97* (XL 10/96, 90 %) heranreichen. Vor allem im grafischen Bereich ist EA Sports' Fußballvariante weit abgeschlagen. Dennoch dürften die vielen Optionen und die riesige Auswahl an Teams ein Fest für Fußball-Fans sein.

Gameplay: Die einfache Steuerung ist einsteigerfreundlich. Gerade beim Spiel in der Halle kann mit Freunden schnell die Nacht zum Tag werden.

Präsentation: Relativ kurze Ladezeiten und die verschiedenen Spielmodi machen trotz schwacher Grafik Lust auf mehr. Soundeffekte und Musik sind passabel und werden durch eine aufwendige Sprachausgabe vervollständigt.

Saturnspeicher: Editierte Teams und Turniere können abgespeichert werden.



Sechs verschiedene Kameraperspektiven können im Spiel angewählt werden

Nicht ohne Grund ist die Sportabteilung von Electronic Arts einer der gewinnträchtigsten Bereiche des Software-Giganten. Ob nun Eishockey, Basketball oder eben Fußball, EA Sports sorgte bislang mehr als einmal für Referenzprodukte. Selbstredend will man im Stammhaus in Vancouver nicht nur die PC-Schiene bedienen, sondern auch per Zweitverwertung die Konsolenbesitzer glücklich machen. Doch *FIFA '97* für den Saturn hat wie so viele Konvertierungen zuvor die typische Sega-Pixel-Krankheit. Egal wie gut Konzept und Programmierung auch sein mögen, was grafisch mit diesem umfangreichen Spiel geboten wird, ist allerhöchstens zweite Liga. Dabei kann man in diesem Punkt nicht mal EA Sports die Schuld in die Schuhe schieben. Nicht zu verzeihen ist der Firma aber das streckenweise üble Scrolling, das ähnlich stottert wie die Angriffswellen bei Eintracht Frankfurt. Abgesehen von diesen optischen Macken macht die Konvertierung einen soliden Eindruck. Die Steuerung ist je nach Spielmodi - drei gibt es an der Zahl - simpel gehalten und läßt trotzdem komplexe Spielzüge zu. Von der einfachen Arcade-Steuerung, bei der

lediglich drei Buttons und das Steuerkreuz belegt sind, bis hin zur komplexen Simulation, bei der sechs Tasten zusätzlich zum Steuerkreuz eine Funktion haben, dürften sowohl Einsteiger als auch absolute Cracks ihre Freude haben. Die Möglichkeit, zwischen großem Rasenplatz oder kleinem Feld in der Halle zu wählen, gibt einen zusätzlichen Motivationsschub. Die Animationen der Spieler sind, wenn auch verpixelt, dank Motion-Capture-Technik sehr realistisch und komplex. Zudem kommen eine Fülle von Voreinstellungen in Sachen Spielmodi, -feld und -art hinzu. Insgesamt stehen mehr als 4200 Spieler aus mehr als 250 Vereinen und 12 internationalen Ligen zur Auswahl. Freie Editierfunktionen sind ebenfalls vorhanden. Eine Referenz auf dem Saturn ist *FIFA '97* mit



Das Hallenspiel besticht durch wesentlich schnellere Action und mehr Torchancen

Sicherheit nicht. Die PSX-Version ist deutlich gelungener (XL 3/97, 80 %). Aber ein spannendes Fußballspiel ist allemal dabei herausgekommen, selbst wenn die Grafik ein wenig historisch anmutet. Eine bessere Wahl in dem eher dünn bestückten Genre ist aber *Sega Worldwide Soccer '97*. ■

XL-Wertung

65%

Schluss mit öde!



Nintendo⁶⁴

PlayStation



Saturn

Super Nintendo



Game Boy

Mega Drive



Zubehör

GAME CASTLE
Bahnenfelderstraße 187
22765 Hamburg (Altona)
Tel: 040 / 390 50 61
Fax: 040 / 390 50 62

GAME CASTLE
Kurze Mühren 4
20095 Hamburg (City)
Tel: 040 / 331 623



Angebote des Monats:
Porsche Challenge (PSX): 79,90 DM
Command & Conquer (SAT): 79,90 DM
Weitere Angebote zu
günstigen Tagespreisen!



Versand:

Tel: 040 / 390 50 61 od. 390 50 81

Ankauf • Verkauf • Tausch • Inzahlungnahme von Spielen

Hersteller: BMG/Sega Entwickler: NMS Software
 Spieler: 1 Level: 25 Missionen
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Shoot 'em Up

Mass Destruction



Bombastische Explosionen bietet Mass Destruction gleich im Dutzendpack

Info



Für kurzweiliges Vergnügen mag dieses Shoot 'em Up sicher gut sein. Doch für knapp 100 Mark Kaufpreis hätte BMG Interactive mindestens die vierfache Menge an Missionen und vor allem einen Zweispieler-Modus bringen müssen.

Gameplay: Die einfache Steuerung und das wenig erklärungsbedürftige Gameplay sorgen für sofortige Erfolgserlebnisse. Aber nach wenigen Stunden ist das Spiel mit seinen 25 Missionen ausgereizt und bietet keine Herausforderung mehr.

Präsentation: Die bombastischen Explosionen stehen für viel Action. Beim Sound hat man dagegen auf dürftige Hausmannskost gesetzt. Außerdem ist das Handbuch fehlerhaft.

Saturn-Speicher: Die Spielstände belegen 46 Blöcke.



Der Flammenwerfer ist eines von fünf Goodies, die eingesetzt werden können

AVON M. HÖFER
 Über Jump&Runs gehören die Shoot 'em Ups mit Sicherheit zu den am weitesten verbreiteten Spielgenres auf den neuen Konsolen. Auch BMG Interactive will ihren Teil dazu beitragen und hat mit *Mass Destruction* ein Panzerspiel herausgebracht, das vor Explosionen nur so strotzt. Bis auf sehr wenige Bereiche kann der Spieler mit seinem Panzer frei über das Terrain rollen und alles zerstören, was ihm im Weg steht.

Zu Beginn eines jeden Spieles hat man die Auswahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden und drei verschiedenen Panzern. Letztere unterscheiden sich jedoch lediglich in Geschwindigkeit und Panzerung. Schließlich muß man sich noch für eine der fünf Campaigns entscheiden, die in mehrere Untermissionen aufgeteilt sind.

Jede Mission hat ein Primär- und ein Sekundärziel. Ist zumindest das Primärziel erreicht, kann man sich von einem Hubschrauber an einem vorgegebenen Punkt abholen lassen. Zwar sind die 25 Missionsziele sehr unterschiedlich, aber zahlenmäßig nicht gerade für eine Langzeitmotivation prädestiniert. Nach dem Mission-Briefing geht es direkt ins Geschehen. Dabei steuert der Spieler sein Fahrzeug aus der isometrischen Perspektive. Die Fahrfunktionen sind auf das Steuerkreuz gelegt, und die Waffenfunktionen liegen auf fünf der sechs Joypadbuttons. Zudem kann eine Über-

sichtskarte aufgerufen werden.

Die beiden wichtigsten Waffen im Spiel sind das Maschinengewehr und die Granaten. Davon hat der Spieler einen unbegrenzten Vorrat. In den Leveln liegen einige Goodie-Pakete, die Extrapanzerung und Spezialmunition enthalten. Zur Verfügung stehen Hochexplosive Granaten, Minen, Vortex-Bomben, Flammenwerfer und ziel-suchende Raketen.

Ein Zweispieler-Modus wie in Warner Interactives *Return Fire* (XL 8/96, 75 %) wäre sicher förderlich gewesen. Grafisch gibt es an *Mass Destruction* allerdings nicht viel zu mäkeln. Die Explosionen sind recht ordentlich umgesetzt, und die Waffenwirkungen sind ebenfalls optisch gut gemacht. Lediglich beim Durchfahren zerstörter Gebäude wird die Steuerung zum Glücksspiel, da das eigene Fahrzeug streckenweise nicht mehr sichtbar ist. Die Soundtüftler sollten jedoch ein paar Nachhilfestunden nehmen, denn es wird nur Hausmannskost geboten.



Die 25 Missionen sind abwechslungsreich, aber relativ schnell bewältigt

Mass Destruction gehört zu den Spielen, die für ein paar wenige Stunden fesseln können, aber danach im Spieleregale verkümmern. Die wenigen Missionen, das flache Gameplay und der fehlende Zweispieler-Modus drücken die Bewertung deutlich nach unten. ■

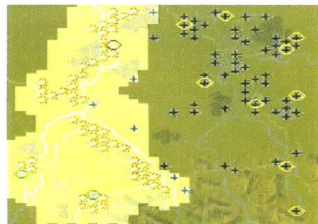
Panzer General II



Das Sechseckraster ist die optimale Lösung für zugbasierte Strategiespiele

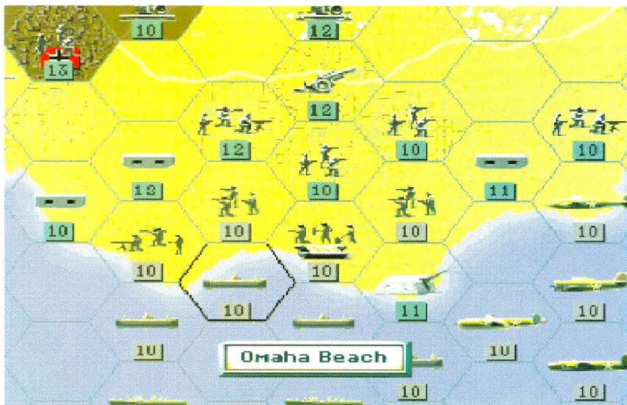
RVON M. HÖFER
einrassige Strategiespiele gehören auf der actionorientierten PlayStation eher zu den Ausnahmen. Nicht ohne Grund; schließlich sind weder die Bildschirmauflösung noch der Controller prädestiniert für ein solches Unternehmen. Nichtsdestotrotz hat SSI eine Variante ihres PC-Klassikers *Panzer General II* für die PlayStation umgesetzt. Und gemessen an den Schwierigkeiten, die auf die Programmierer und speziell auf die Grafiker zugekommen sind, ist das Game recht gut konvertiert worden. Trotzdem kann man nicht von einem Hit sprechen.

Die grundlegende Idee des Spiels basiert auf



Die Übersichtskarte ist unentbehrlich, wird aber umständlich nachgeladen

den wichtigsten Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Die Alliierten treten gegen die Achsenmächte des Dritten Reiches an. Je nach Szenario wird man mit einer mehr oder weniger aussichtslosen Lage konfrontiert. Die eigenen Truppen (ca. 100 verschiedene Einheiten gibt es) werden je nach Fähigkeiten über das Sechseckraster geschoben und können angreifen, sich eingraben, Nachschub erhalten oder upgradet werden. Hat der Spieler seine Züge gemacht, ist der Gegner an der Reihe. Spielt man gegen den Computer, gilt es, alle Primärziele des Szenarios zu erobern – und das in einer bestimmten Anzahl von Zügen. Als kleine Hilfe gibt es für erfolgreiche Aktionen im



Die historisch korrekte Wiedergabe der Schlachten und Einheiten (hier die Landung der Alliierten in der Normandie) gehört für SSI zu den Selbstverständlichkeiten



Gewonnene Prestigepunkte können sofort in neue Einheiten umgesetzt werden

Schlachtgetümmel und für gewonnenen Boden Prestigepunkte, die für Nachschub und neue Einheiten benutzt werden können.

Wo die PC-Variante mit Hi-Res-Grafik und einer gut durchdachten Maussteuerung daherkam, hat die PSX-Version nichts entgegengesetzt. Der Bildausschnitt ist durch die geringe Auflösung viel zu klein, und das Umschalten auf die Übersichtskarte ist mit Ladezeiten verbunden. Endlose Scroll-Arien mit dem Steuerkreuz sind gang und gäbe. Die Menüführung ist reichlich komplex und sorgt gerade bei Einsteigern für mächtig viel Verwirrung. Dafür steht auf der Gegenseite ein komplexes Spielgeschehen, das eine Memory-Card unabdingbar macht, da einzelne Szenarios durchaus über mehrere Stunden gespielt werden müssen. Die umfangreiche Optionsliste und die historisch richtige Lage der Szenarios werden durch einen Campaign-Modus über alle Schlachten vervollständigt. Strategie-Fans werden es trotz der Schwächen mögen. ■

info



Wären da nicht die Hardware-bedingten Einbußen, hätte *Panzer General II* sicher eine bessere Bewertung verdient. So ist das Ziehen der Einheiten sehr müßig, zumal die Scroll-Geschwindigkeit der Karte so hoch ist wie ein Castortransport nach Gorleben schnell ist.

Gameplay: *PG II* hat durchaus Suchtcharakter und dürfte selbst versierten Strategen massives Kopfzerbrechen bereiten.

Präsentation: Den Überblick zu behalten, ist die größte Herausforderung im Spiel. Die lahmen Soundeffekte und die mäßige Musik sind in diesem Genre zu verzeihen – zumal sie abschaltbar sind.

Memory-Card: Drei Blöcke werden pro Spielstand benötigt.

XL-Wertung

65%

playstation test

Hersteller: Konami Entwickler: Konami Shoot 'em Up
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 6
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Crypt Killer



Die Gegner sind meist lieblos animiert und oft im falschen Größenverhältnis



Die Grafik der Version aus der Spielhalle ist gleich um ein Vielfaches gelungener

test playstation

Info



Das reichlich eintönige Genre der Lightgun-Games hat mit *Crypt Killer* nicht unbedingt einen gelungenen Neuzugang zu verbuchen. Vor allem die miese Grafik und das lieblose Konzept sorgen für Demotivation.

Gameplay: Immerhin sechs Level mit Verzweigungen sorgen für etwas Abwechslung im großen Monster-Gemetz. Zahlreiche Wiederholungen einiger Passagen hinterlassen aber auch dabei einen faden Beigeschmack.

Präsentation: Soundeffekte und Musik sind durchwachsen und die Grafik schließt sich dem nahtlos an. Langweilige Standardanimationen sind nicht das Zaubermittel für PlayStation-Hits.

Memory-Card: Es gibt keine Speichermöglichkeiten.

Die Grafik bei *Crypt Killer* ist nicht gerade das, was man unter ausgereizter Hardware versteht

KON M. HÖFER
 onamis Versprechen, die Automatenversion von *Crypt Killer* nahezu 1:1 umzusetzen, ist bereits nach wenigen Schießereien auf der PlayStation als gebrochen zu betrachten. Obwohl einige Features das Game über *Area 51*, *Die Hard Trilogy* und *Horned Owl* heben, kann es nicht gerade als gelungenes Lightgun-Game bezeichnet werden. Aber immerhin bietet *Crypt Killer* sechs umfangreiche Level, durch die man sich durchschießen muß. Diese sind mit jeweils einem eigenständigen Thema versehen. Und doch hat man erstaunlicherweise zahlreiche Déjàvu-Erlebnisse; nämlich dann, wenn kurze Passagen aus früheren Levels einfach wiederholt werden. Im Spiel wird aus der First-Person-Perspektive geschossen, und dem Spieler wird der Weg des Helden durch feste Kamerafahrten vorgeschrieben. Die einzige Entscheidung des Schützen ist es, welcher der zahlreichen Gegner auf dem Screen zuerst ins Gras beißen soll. Neben den Fantasy-Kreaturen gibt es auch mörderische Fallen wie umstürzende Statuen und fallende Felsbrocken. Am Schluß eines jeden Levels wartet selbstredend ein Endgegner. Man kann sowohl mit einer Lightgun als auch mit einem Joypad spielen. Letzteres ist allerdings nicht zu empfehlen, da bei massivem Gegneraufkommen die Joypad-Steuerung zu langsam und viel zu ungenau ist.

Herausragend ist die Beweglichkeit des Helden, der nicht wie in ähnlichen Spielen im gediegenen Fußmarsch durch die Level wandert, sondern auch Sprünge macht. Heftige Blick- und Perspektivenwechsel sowie der freie Fall bringen zusätzlich frischen Wind ins Geschehen. So weit

wäre ja alles noch halbwegs in Ordnung, aber den Gnadenschuß bekommt das Spiel durch die wirklich grobe Grafik. Pixel so weit das Auge reicht sind nicht gerade das, was man auf der PlayStation gewohnt ist. Beim Schwierigkeitsgrad gibt es dagegen nur wenig zu kritisieren, denn der ist frei einstellbar. Umfangreich, aber reichlich unpassend in einer Fantasy-Welt ist das Waffenarsenal. Pumpguns, Chainguns sowie diverse andere Hi-Tech-Waffen sind genauso fehl am Platz, wie eine Hellebarde in der Hi-Tech-Welt von *Doom*. Zudem gibt es pro Leben drei Smartbombs im Inventar. Diese können, richtig eingesetzt, ganzen Horden von Gegnern den Titel „Schönstes Synchronesterben“ einbringen. Wäre da nicht die lieblose Pixelgrafik, hätte *Crypt Killer* durchaus eine bessere Bewertung verdient. So ist das Game selbst eingefeischten Lightgun-Fetischisten nur eingeschränkt zu empfehlen. Die Saturn-Version ist übrigens ähnlich schlecht, und in Sachen Grafik sieht es sogar noch ein klein wenig pixeliger aus. ■

XL-Wertung

50%

Excalibur 2555 A.D.



Landesratgeber: Hände weg! Hier immer, du auch willst... du fragst 'es rauf! Es sei denn, du mußtest Cecil, meine Zahne Babo.

VON F. BERG
 Vor einigen Monaten setzte Eidos mit *Tomb Raider* die Meßlatte im Action-Adventure-Bereich sehr hoch. *Excalibur 2555 A.D.* gibt sich Mühe, dem Referenztitel das Wasser zu reichen, ist aber chancenlos. Die Grafik des Herausforderers ist zwar schön und atmosphärisch, beim Spieldesign trennt sich jedoch die Spreu vom Weizen. Hauptdarstellerin Beth verfügt nicht annähernd über die gleichen Möglichkeiten wie Lara Croft. Sie kann lediglich gehen, laufen und kämpfen. Letzteres mit dem Schwert und später auch mit Zaubersprüchen, doch andere Bewegungsformen wie Springen oder Schwimmen sind ihr fremd. Leider verläuft



Excalibur zu eintönig. Das Spiel verfügt zwar über 600 Räume und über 80 ansprechbare Personen, dennoch ist dieser Umstand dem Spiel nicht gerade zuträglich, denn die Räume müssen lediglich systematisch durchlaufen werden, und die Gesprächspartner teilen dem Spieler mit, welchen Gegenstand sie vermissen. Danach muß dieser dann schleunigst gefunden und der entsprechenden Person überreicht werden. *Excalibur* bietet eindeutig zu wenig Spiel-tiefe und ist somit nur etwas für echte Freaks, die auch mal ein Auge zudrücken können. ■

Info

Durch eine ausgezeichnete Grafik-Engine läuft das Spiel konstant mit 25 Bildern pro Sekunde.

Gameplay: Linear aufgebaute Gangkomplexe, ständiges Hin- und Hergetrabe und eine unpräzise Steuerung fallen negativ auf.

Präsentation: Die abwechslungsreiche und detaillierte Grafik sowie die gute Soundkulisse sorgen für eine gelungene Atmosphäre. Es gibt umfangreiche Bildschirmtexte und Sprachausgabe in Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch und Dänisch.

Speicheroptionen: Paßwörter ermöglichen den Wiedereinstieg.

XL-Wertung 60%

First-Person-Shooter



AVON F. BERG
 Als die PlayStation das Licht der Welt erblickte, legte ihr Sony den First-Person-Shooter *The DNA Imperative* mit in die Wiege (US-Titel: *Kileak the Blood*). Bereits damals konnte das futuristische Spiel nicht überzeugen, dennoch fand es aufgrund fehlender Konkurrenzprodukte seinen Weg in einige Haushalte. Bei dem Nachfolger *Epidemic* handelt es sich erneut um einen schwachen Vertreter des Genres, doch diesmal gibt es genügend arterwandte Titel, mit denen man besser beraten ist. Der Spieler steuert einen der modernsten Mech-Roboter im Jahre 2065 durch die Zentrale des



Über die Monitore erhält der Spieler Informationen zur aktuellen Spielsituation

Byflor-Regimes, um dessen menschenunwürdigen Machenschaften Einhalt zu gebieten. Das Gamedesign ist durchweg einfalllos, Langeweile beherrscht den Aufbau der Gangkomplexe sowie die abwechslungsarme Grafik. Die obligatorischen Schalter- und Schlüsselrätsel wurden lieblos eingestreut, und der einzige deutliche Unterschied zum Vorgänger ist das neue Waffenrepertoire. Mit diesem Titel kann Sony beim besten Willen keinen Blumentopf gewinnen. ■

Info

Die Programmierer von Genki entwickelten unter anderem Imageneers *King of Pro Baseball* (Nintendo™), welches eine weit-aus bessere Figur macht.

Gameplay: Durch eine unpräzise Steuerung wird der Eindruck, das Produkt wäre unausgereift, massiv untermauert.

Präsentation: *Epidemic* kommt in puncto Grafik und Sound völlig lieblos daher. Die Full-Motion-Video-Sequenzen sind zwar ordentlich gestaltet, rechtefertigen aber noch lange keine Anschaffung.

Memory-Card: Der aktuelle Spielstand kann auf einem Block abgespeichert werden.

XL-Wertung 50%



Epidemic



Descent II

info

Seit nunmehr fast zwei Jahren sorgt das Designerteam Parallax durch die gelungene Kombination aus Action- und echtem 3D-Spiel für Aufsehen. Ursprünglich für den PC entwickelt, folgte alsbald die PlayStation-Umsetzung von *Descent*, und auch dem zweiten Teil widerfuhr gleiches, wie hier zu sehen ist. Um für etwas Verwirrung zu sorgen wird die PSX-Version von *Descent II* in den USA übrigens als *Maximum Descent* verkauft.

Gameplay: Wenngleich sich am eigentlichen Gameplay im Vergleich zum Vorgänger nur wenig geändert hat, besticht *Descent II* dennoch durch die zahlreichen Extras und die vielen, wesentlich intelligenteren Gegner. Der Mehrspieler-Modus sorgt für zusätzlichen Spielspaß.

Präsentation: Die Roboterjagd in den düsteren Gängen besticht durch flüssiges Scrolling und abwechslungsreich texturierte Labyrinth. Während die Explosionen manchmal etwas pixelig wirken und der kleine Bildschirmsschnitt stört, können sich die zahlreichen Lichteffekte sehen lassen. Kernige Effekte und ein fetziger Soundtrack sorgen für zusätzliche Atmosphäre.

Memory-Card: Jeder Spielstand belegt einen Block auf der Karte, optional ist die Eingabe eines 26stelligen Paßworts möglich.



In den Minenkomplexen geht es dank einer Vielzahl von Extrawaffen ziemlich heiß her. Beispielsweise sorgt der praktische Streuschuß für schnelle Beseitigung störender Gegner

EVON M. ANTON
 igitentlich hätte sich der mutige Pilot aus *Descent* nach seiner heldenhaften Rettung der Erde einen Urlaub auf irgendeinem lauschigen Planeten wahrlich verdient, aber es soll wohl nicht sein. Denn ganz offensichtlich ist es mit der Künstlichen Intelligenz der rabiaten Minenroboter nicht allzuweit her, zumindest sind

sie jedenfalls nicht sonderlich lernfähig: Kaum haben sie eine bittere Schlappe einstecken müssen, sorgen sie schon wieder für Ärger in den Minen. Da hilft wohl nur ein erneuter intensiver Nachhilfeunterricht in Sachen Manieren, als Lehrmittel bietet sich natürlich das bewährte Kampfraumschiff an, das sich schon in den vergangenen Gefechten tapfer schlug.



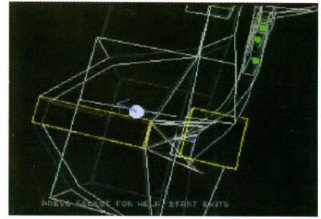
Die blauen Kraftfelder lassen sich nur durch den Beschuß der Schalter öffnen



Für das Aufsammeln der Geiseln gibt es bei Missionseende einen satten Bonus

test playstation

Hersteller:	Acclaim	Entwickler:	Interplay	Action
Spieler:	1 - 2 (Link)	Level:	30	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	



Die Automap ist zwar gewöhnungsbedürftig, erfüllt aber ihren Zweck

Der Guide-Bot leitet den Piloten durch die verwinkelten Labyrinth der einzelnen Minen

Dieses wurde inzwischen nicht nur ausgebeutet, sondern auch gehörig aufgemotzt, um das Überleben in den verwinkelten Schächten etwas leichter zu machen. Zahlreiche neue Waffen warten darauf, den aufständischen Blechköpfen Mores zu lehren. Das Spektrum reicht von den bewährten Lasern und Kanonen bis hin zu einer breiten Palette an Raketen, besonders hartnäckig-

Mehr Waffen, intelligentere Gegner, komplexere Level

ge Verfolger können nun auch mit hinterhältigen Bomben und Minen aus dem Gleichgewicht gebracht werden. Ebenfalls neu ist ein zuschaltbarer Suchscheinwerfer, der Licht in die dunklen Labyrinth bringt - vorausgesetzt, es ist genügend Energie vorhanden.

Natürlich gibt es die meisten dieser feinen Extras nicht ab Werk, statt dessen müssen sie in den Minen eingesammelt und angesichts ihres sporadischen Auftretens auch entsprechend sparsam eingesetzt werden. Damit sich der Pilot bei der Suche nach dem Nachschub und dem Kampf gegen die Roboter nicht verirrt, wurde neben der Automap, auf der nun neuerdings auch Markierungen gesetzt werden können, eine weitere Orientierungshilfe vorgesehen. Ein hilfreicher Sidekick namens Guide-Bot führt nach seiner Befreiung den Piloten nicht nur zu den einzelnen Schlüsselns und zum jeweiligen Missionsziel, sondern nach der Zerstörung des letzteren auch ohne große Umwege zum rettenden Ausgang. Zusätzlich kann das praktische Helferlein auch noch angewiesen werden, nach Extrawaffen, zu befreienden Geiseln oder Energiestationen zu suchen. Somit kann sich der Pilot voll und ganz den einzelnen Robotern widmen, die ihm das Leben dank ihrer eben doch



Diese praktischen Kraftfelder füllen die Energie des Raumschiffes wieder auf. Eine nicht zu unterschätzende Hilfestellung im Kampf gegen die amoklaufenden Minenroboter

vorhandenen und im Vergleich zum Vorgänger wesentlich verbesserten Künstlichen Intelligenz ziemlich schwer machen.

Auch wenn sich spielerisch im Vergleich zum ersten Teil nicht allzu viele Innovationen finden lassen, vermag *Descent II* voll und ganz zu überzeugen. Zahlreiche Extras, verbesserte Grafik und natürlich das unvergleichliche *Descent*-Feeling sorgen nach wie vor für ein packendes Gameplay. Zusätzlichen Motivationsschub liefert der Mehrspieler-Modus, der via Link-Kabel zwei Spieler zu Duellen oder zur gemeinsamen Roboterhatz in die Tiefen der Labyrinth lockt. Insgesamt also ein würdiger Nachfolger, der auch für *Descent*-Veteranen noch viele Herausforderungen bereithält. ■

die bosse



Am Ende einer Mission wird entweder ein Reaktor oder ein Roboter geröstet

XL-Wertung

85%

Hersteller:	Laguna	Entwickler:	Capcom	Action
Spieler:	1-2 simultan	Level:	3 x 100	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	



info



Pang ist 1989 entstanden, *Super Pang* folgte 1990 auf dem Fuß, und *Pang 3* kam 1995 auf den Markt. Manches Fünfmarkstück fiel seitdem in die dazugehörigen Spielhallenautomaten. Eine SAT-Version ist nicht geplant.

Gameplay: Die Steuerung präsentiert sich leichtgängig, aber die Spielfigur kann immer nur dann schießen, wenn sie zum Stillstand kommt.

Präsentation: Die Grafiken sind zwar nichts Besonderes, aber für das Spiel sehr zweckmäßig. In *Pang 3* hat sich Capcom für die Hintergründe an Werken berühmter Maler bedient. So wacht sogar Mona Lisa lächelnd im Background über das hektische Spielgeschehen, und auch van Gogh kommt mit seinen berühmten Sonnenblumen zum Zug.

Memory-Card: Bei allen drei Spielen werden die Highscores automatisch gespeichert.



Super Pang Collection

Wie schweißtreibend es sein kann, Blasen zum Zerplatzen zu bringen, weiß jeder, der schon einmal *Pang* gespielt hat. Premiere feierte das Game schon 1989, und nun bringt Laguna die *Super Pang Collection* auf den Markt. Das Spielepack beinhaltet neben dem eingangs erwähnten Urvater der Serie *Super Pang* und *Pang 3*, die allesamt eins zu eins vom Automaten umgesetzt wurden.

Das Spielprinzip ist bei allen dreien das gleiche: Hüpfende Ballons müssen auf Zeit zerschossen werden. Von einer nach links und rechts beweglichen Spielfigur wird eine Waffe gehalten, die einer Harpune gleicht. Wird damit ein Ballon getroffen, teilt er sich in zwei kleinere, und die lassen sich dann nochmals teilen, bis schließlich nur noch kleine Kügelchen zum Auflösen bleiben. Beim Spieleklassiker *Asteroids* findet sich ein sehr ähnliches System.

Dürfte die Spielfigur mit den Ballons in Berührung kommen, wäre dies

alles problemlos zu bewerkstelligen. Doch dem ist natürlich nicht so. Schon der geringste Kontakt mit den farbigen Kugeln kostet ein Leben. Als Ausgleich dafür fallen beim Zerschließen der Blasen jede Menge Extras von oben herab. Das große Sortiment reicht von Unverwundbarkeit über Zusatzzeit bis hin zu Stoppuhren, die alle Ballons an Ort und Stelle für einige Sekunden einfrieren, so daß ein zielsicheres Abschießen möglich ist. Besonders hilfreich sind die Extrawaffen wie z. B. der Doppelschuß. Als noch effektiver erweisen sich



Das zielsichere Abschießen der Treppe wird ad hoc mit klingender Münze belohnt



Dieser Mega-Shooter kann zwar nur kurz benutzt werden, räumt aber richtig auf

ICH ELINNELLE..



In **Pang 3** bietet ein Trainingsmodus den Spielern die Möglichkeit, alle Spielelemente im Schnelldurchlauf kennenzulernen

allerdings die Dauerfeuerwaffen in verschiedenen Variationen, wie sie auch in klassischen Ballerspielen zu finden sind. In höheren Levels wird das Abschießen der Ballons durch Plattformen, Leitern, senkrechte Röhren, Transportbänder oder Teleporter erschwert und natürlich die Fluggeschwindigkeit und Anzahl der Ballons erhöht. Ein bißchen einfacher und auch stimmungreicher gestaltet sich die



300 knallharte Level voller Action und Spaß

Super Pang Collection, wenn im Zweispieler-Modus gespielt wird, da kein Wettstreit gegeneinander ausgetragen wird, sondern die Kugeln gemeinsam zertrümmert werden. Einzig und allein der Punktestand zeigt, welcher Spieler der bessere war.

Jedes der drei in der Collection enthaltenen Spiele bietet 100 actionreiche Level, *Pang 3* zusätzlich noch einen Trainingsmodus, in dem alle Spielelemente in zehn Levels gezeigt werden. Ansonsten unterscheiden sich die Games durch die grafische Darstellung der Hintergründe und Extras. In *Super Pang* tauchen beispielsweise Vögel oder Krebse auf. Die können zwar abgeschossen werden, kommen sie aber mit der Spielfigur in Berührung, ist es für einige Sekunden unmöglich zu schießen.

Dieses Spiel gehört mit Sicherheit in die Reihe der Klassiker und zu den Games, die sich immer wieder mit viel Spaß genießen lassen. *Pang* ist trotz seines hohen Alters noch ein echter Knaller. ■



XL-Wertung

80%



Im Zweispieler-Modus kommt schnell echte Bombenstimmung auf

..HEUTE ZUM KIOSK

SOFTSALE

Neu nur
DM 1,90

PC CD-ROM
Spielereports

BANZAI BUG
BINKY BILL
FIFA SOCCER MANAGER
HARVEST OF SOULS
INTERSTATE 76
MDK
NEED FOR SPEED 2
PRO PILOT
RED BARON 2
TITANIC
UEFA CHAMPIONSLEAGUE

PC CD-ROM
PlayStation
Nintendo 64

IST DA!

MDK
HIGHLIGHT
DER AUSGABE

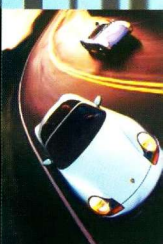
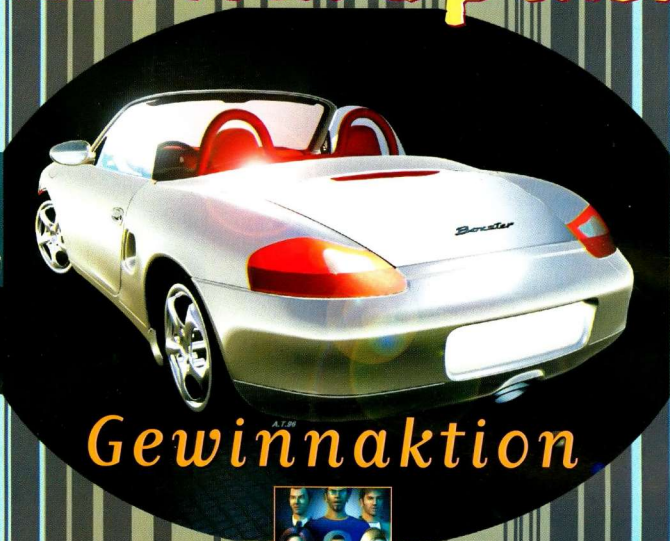
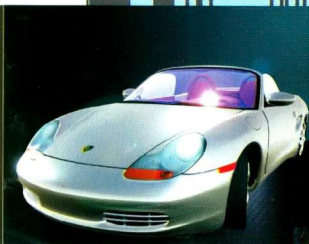
SOFTSALE ■ Softsale Lau & Zielke GmbH i.G.
Schloßplatz 19, 31582 Nienburg
Tel. 05021/910416 Fax 910-403 und -404

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

Ich geb' Gas, ich will Spaß!



Gewinnaktion



1. PREIS:
EIN PORSCHE-
BOXSTER-
WOCHELENDE,
EINE SPIELE-CD
*PORSCHE
CHALLENGE*, EIN
BOXSTER-
MODELLAUTO

2. UND 3. PREIS:
JE EINE
PLAYSTATION UND
EINE SPIELE-CD
*PORSCHE
CHALLENGE*

4. UND 5. PREIS:
JE EINE SPIELE-CD
*PORSCHE
CHALLENGE* UND
EINE PORSCHE-CAP

6. BIS 10. PREIS:
JE EIN
PLAYSTATION-
T-SHIRT

Wer träumt nicht davon, einmal einen richtig heißen Schlitten zu fahren? Sony Computer Entertainment und neXt Level sind dafür bekannt, daß sie Träume wahr machen. Pünktlich zum Erscheinen des PlayStation-Spiels *Porsche Challenge* (Test ab Seite 8) gibt es ein Boxster-Wochenende zu gewinnen, d. h., der Sieger darf ein Wochenende lang einen echten Porsche fahren. Wer an der Verlosung teilnehmen möchte (Führerschein Klasse III für den Hauptpreis erforderlich), sollte die drei Fragen beantworten, auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben und an die folgende Adresse schicken:

X-plain Verlag
Stichwort: *Porsche Challenge*
Friedensallee 41
22765 Hamburg

1. Wie viele Hauptstrecken gibt es in *Porsche Challenge*? _____

2. Wie viele Fahrer bietet *Porsche Challenge*? _____

3. Wieviel kostet ein echter Porsche Boxster in der Grundausstattung? _____

Einsendeschluß ist der 16. Mai 1997 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Sony Entertainment und des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen.

Black Dawn (PAL)

Levelcodes:

Level	Code
2	1018
3	1006
4	1213
5	0203
6	0917
7	0354

Mal auf. Um ihn zu besiegen, solltet Ihr das Steinabbild von Casper mit Hammer und Meißel kräftig bearbeiten.

Stretch:

Die zweite Begegnung mit Stretch findet auf dem Friedhof statt.

Lockt ihn dort mit dem Twister-Morph-Power in ein Grab!

und Zeitvorgaben (erster Kurs: 1800 Punkte und 1:25:000 Min.) gleichzeitig über- bzw. unterboten werden.

Neue Boards:

Hat man auf einem Kurs den mittleren Pokal erspielt, erhält man ein neues Snowboard. Die Novice-Strecke bringt ein Freestyleboard, das sich sehr gut für die Stuntsprünge eignet. Auf der Advanced-Strecke kann ein Allrounder erfahren werden, das sehr schnell und sehr sicher fährt, und auf dem Expert-Kurs läßt sich das schnelle schwarze Totenkopfboard erspielen.

Neue Strecken:

Die Special-Strecke ist ähnlich lang und schwierig wie der Expert-Kurs. Um die Piste anwählen zu können, müßt Ihr alle linken Pokale erspielen.

Die Extra-Strecke geht fast ausschließlich geradeaus und hat acht Sprungschancen, auf denen man Punkte erfahren kann. Sie wird dadurch freigelegt, daß man alle rechten Pokale erspielt hat.

Neuer Fahrer:

Einen Schneemann als Fahrer erhält man, indem einer der mittleren Pokale auf einer der neuen Strecken erspielt wird. Der Schneemann fährt auf einer Schaufel und ist extrem schnell, jedoch nicht sonderlich für Stunts geeignet.

Trickpunktanzeige:

Wer auf der Expert-Strecke so geschickt durch den bewaldeten Abschnitt fährt (per Slalom um die Bäume), daß sechsmal ein Wolfsgeheul zu hören ist, der erhält eine einblendbare Trickpunktanzeige. Aktiviert wird sie, indem man L1 + L2 nach der Wahl des Boards für die Dauer des Ladevorgangs gedrückt hält. Danach kann man die Anzeige im Rennen durch Drücken von L2 aufrufen und durch Drücken von L1 wieder verschwinden lassen. In der Anzeige wird detailliert aufgeführt, woraus sich die erreichten Trickpunkte im einzelnen zusammensetzen.

Andere Sprecherstimme:

Der Kommentator spricht mit einer höheren Stimme, wenn man den Optionsbildschirm aufruft und 40mal Select drückt. Fährt man mit dem Schneemann, wird ebenfalls diese Stimme benutzt.

Kameraperspektive ändern:

Um die Kameraperspektive für ein Rennen in die des Replays zu ändern, muß man mit dem Schneemann (!) sämtliche Rekorde brechen. Das heißt, der Schneemann muß in allen Ranglisten auf Platz eins stehen. Aktiviert wird sie, indem man während der Loading-Phase Select gedrückt hält. Im Rennen kann man per Druck auf die Taste ▲ in die neue Perspektive umschalten.

Bubble Bobble (PAL)

Debug-Menü:

Wählt zunächst *Bubble Bobble* aus der Collection aus! Im Titelbildschirm drückt Ihr nun unten, oben, unten, oben, rechts, unten, links, unten, oben, unten. Am unteren Bildschirmrand (ganz links) erscheint „DEBUG ENABLED“. Startet daraufhin ein Spiel! Per L- und R-Tasten ruft Ihr das Debug-Menü auf. Dort lassen sich unter anderem die Anzahl der Leben für beide Spieler einstellen oder ein Level direkt anwählen.

Cool Boarders (PAL)

Cool Boarders hat in der Fachpresse durchweg eine Bewertung in der Mittelklasse erhalten. Die technischen Mankos, wie zum Beispiel die sehr auffälligen PSX-typischen Blitzer auf den Strecken, die teils ungerechte Kollisionsabfrage und die zunächst schwierig und ungenau anmutende Steuerung, brachten dem Funsportspiel keine Lorbeeren ein. Und doch hat das Spiel dank seiner hohen Geschwindigkeit, der interessanten Konstruktion der Kurse und der spaßigen Punktejagd sowie der packenden Zeitrennen (mit Ghost-Fahrer) ein überraschend hohes Maß an Dauerspaß in petto. In fast allen Testberichten wurde zudem nicht beachtet, daß weitere Boards und Strecken erspielbar sind. Dies gleicht den Nachteil bezüglich des geringen Umfangs jedoch aus. Hier geben wir Euch nun die Anleitung zur Erspielung der Extras. (Eventuell funktionieren die Tips bzw. die Art und Weise, wie man die Boards und Strecken erspielt, auch bei der japanischen und der amerikanischen Version des Games.)

Die Pokale:

Es gibt für jeden Kurs drei mögliche Pokale zu gewinnen, die im Streckenauswahl-Screen erscheinen. Die linken Pokale erhält man, nachdem man die straffen Zeitrekorde (Auf der ersten Strecke liegt er z. B. bei 1:12:000 Min.) gebrochen hat. Die rechten Pokale erscheinen, wenn man die Trickpunktrekorde (erster Kurs: 2500 Punkte) geschafft hat. Den mittleren Lorbeer-Pokal erhält man dadurch, daß die offiziellen Punkt-

Casper (PAL)

Endgegnertaktiken:

Fatso:

Nahe der Küche trefft Ihr zum erstenmal auf Fatso, den Ihr einfach nur mit Hamburgern füttern müßt, um ihn zu besiegen.

Stinky:

Stinky wird bald von Euch ablassen, wenn Ihr ihn ordentlich mit Parfüm einnebelt.

Stretch:

Klar, daß Stretch sich am meisten vor Klebstoff fürchtet.

Fatso:

In der Badewanne begegnet Euch Fatso erneut. Natürlich ist er nicht erfreut, wenn Ihr die Kamera auf ihn haltet.

General Fatso:

Dreht am Aufziehschlüssel und bekämpft die Panzer mit dem Hammer!

Stinky:

Auch Stinky taucht ein zweites

Die Hard Trilogy (PAL)

Alle Cheats werden im Pausenmenü eingegeben. Haltet während der Eingabe R2 gedrückt!

Die Hard I:

Unverwundbarkeit:
rechts, oben, unten, ■

Veränderte Stimmen:
unten, ■, ■, rechts

Pad-Belegung drehen:
rechts, ■, ▲, rechts

50 Granaten:
rechts, ■, unten, ●

Pumpgun und unendlich Munition:
rechts, oben, unten, unten, ■, rechts

McLane in McFat verwandeln:
rechts, ■, ■, unten

Verwirrte Feinde:
unten, ●, ●, unten, ▲, unten

Die Hard II:
Level-Editor:
Um einen zusätzlichen Menüpunkt zu erhalten, drückt Ihr links, rechts, L2, L1, R1, oben, unten, ■. Ruft dann erneut das Pausenmenü auf! Die Option „USE EDITOR“

erlaubt es Euch, auf einer Übersichtskarte alle Wege der Feinde zu sehen. Die farbig markierten Linien können modifiziert, also verändert und danach sogar abgespeichert werden. So dürft Ihr den Fluchtweg von z. B. McLane dahingehend beeinflussen, daß der Böse stets im Kreis herumläuft oder ähnliche Wege beschreitet.

Fergus-McGovern-Modus:
●, unten, unten, ■, ✕, ■

Beretta mit doppelter Feuerkraft:
Schießt zu Beginn der Runde auf den Hubschrauber, bis er explodiert! Eine feuerkräftige Beretta fällt dann vom Himmel.

99 Granaten und Raketen:
rechts, ■, links, ●, ▲, unten

Skelett-Modus:
R1, ■, ▲, unten (oder unten, ■, ▲, unten)

Die Hard III:
Unendlich viele Leben:
links, ●, oben, unten, ■, rechts

Fat-Modus:
links, ▲, rechts, unten

999 Turbos:
●, ●, ■, ■, unten, unten, ✕, ✕

Anderes Wetter:
unten, ■, ▲, rechts, unten, ■, ▲, rechts

Debug-Koordinaten:
rechts, oben, unten, ■

Ohne Texturen:
unten, oben, links, links, unten, oben, links, links, unten, oben, links, links

Rückspiegelanhänger:
rechts, ●, links, links, ■, ▲

Chase-Cam:
unten, ●, unten, ●

Fergus-McGovern-Modus:
●, unten, unten, ▲, ✕, ■

Überraschung 1:
●, unten, unten, ■, rechts

Überraschung 2:
links, rechts, oben, unten, ■

Zeitlupen-Modus:
links, oben, links, links, ■, unten

Lomax in Lemmingland (PAL)

Level	Code
1	✕✕▲▲✕✕✕
2	■✕●▲✕✕✕



3	●✕■▲✕✕✕
4	▲✕✕▲✕✕✕
5	✕■●▲✕✕✕
6	■●●▲✕✕✕
7	●●●▲✕✕✕
8	▲▲✕▲✕✕✕
9	✕●▲▲✕✕✕
10	●●●▲✕✕✕
11	●●■▲✕✕✕



12	▲●✕▲✕✕✕
13	✕▲✕▲✕✕✕
14	■▲●✕▲✕✕
15	●●✕▲✕✕✕
16	▲▲✕▲✕✕✕
17	✕■▲▲✕✕✕
18	✕✕●▲✕✕✕
19	▲▲▲▲✕✕✕
20	●●✕▲✕✕✕
21	■▲●▲✕✕✕
Bonus	✕●●■▲✕✕

NBA Live '97 (PAL)

Secret Codes:
Drückt im Game-Setup-Menü L1, ✕, ✕, L1, ✕, ✕, R1, ✕, ✕, R1, ●! Nun erscheint ein weiterer Screen. Haltet oben + rechts + ▲



+ ■ für zirka zwei Sekunden gedrückt! Daraufhin sind die Codes aktiviert. Startet nun ein neues Spiel! Während des Ladevorgangs haltet Ihr dann L1 + R1 + oben + rechts + ▲ + ✕ + ● + ■ gedrückt, bis das Spiel geladen ist. Nach dieser Prozedur erscheint der Secret Code Menu Screen, in dem Ihr folgende Cheats anwenden könnt:

- Die Größe eines Spielers läßt sich mit L1 oder L2 einstellen. Mindestens 1,5 Feet und höchstens 12 Feet sind möglich.

- Die Richtungen oben und unten kontrollieren den Chameleon-Modus.



- Per Start- beziehungsweise Select-Taste schaltet Ihr den Outdoor Court an und entsprechend wieder aus. Um zum Schluß wieder ins laufende Spiel zu gelangen, müßt Ihr ▲ + ✕ gleichzeitig drücken.

Soviet Strike (PAL)

Levelcodes:
Kampagne 2: GRANDTHEFT
Kampagne 3: GROZNEY
Kampagne 4: CHERNOBYL
Kampagne 5: CIVILWAR



Unendlich Leben:
ELVISLIVES

Unendlich Treibstoff und Panzerung:
IAMWOMAN (Laßt Euch nicht dadurch täuschen, daß die entsprechenden Werte im Spiel langsam auf null absinken und sich danach vom Ausgangswert an erneut reduzieren etc., denn in Wirklichkeit stehen Treibstoff und Panzerung endlos zur Verfügung!)

Mehr Extraleben:
Sieben statt drei Leben erhält man durch die Eingabe des Paßwortes „NOSFERATU“.

Worms (PAL)

Landschaftsgenerator:
Haltet den Landschaftsgenerator an, indem Ihr ✕ drückt, während der Zufallsgenerator zu Beginn eines Spiels den Schauplatz berechnet! Gebt dann „DUMPS“ per Steuerkreuz ein und bestätigt mit ✕! Nun erscheint ein Schrottplatz als Kulisse.

Angriffstrick:
Wer mit der Shotgun besser treffen möchte, sollte zunächst die Ninja-Rope anwählen und einen Zielpunkt suchen. Nun schaltet Ihr auf die Shotgun um, und schon geht die Schrotladung genauer ins Ziel. Dies kostet allerdings auch mehr Zeit.

Ninja-Rope als Waffe:
Hängt Euch in der Nähe eines Gegners an einen Vorsprung und schwingt auf den Feind zu! Kurz vor der Landung laßt Ihr das Seil los, und der feindliche Wurm wird weggeschleudert. Auf diese Weise können Gegner auch zusammengedrängt werden, um sie dann später per Sprengladung gemeinsam zu vernichten.

Bubble Bobble (PAL)

Debug-Menü:
Wählt zunächst *Bubble Bobble* aus der Collection aus! Im Titeldbildschirm drückt Ihr nun unten, oben, unten, oben, rechts, unten, links, unten, oben, unten. Am unteren Bildschirmrand (ganz links) erscheint „DEBUG ENABLED“. Startet daraufhin ein Spiel! Per L- und R-Tasten ruft Ihr das Debug-Menü auf. Dort lassen sich unter anderem die Anzahl der Leben für beide Spieler oder auch die Levelnummer einstellen.

Casper (PAL)

Endgegnertaktiken:
Fatso:
Nahe der Küche trifft Ihr zum erstenmal auf Fatso, den Ihr einfach nur mit Hamburgern füllen müßt, um ihn zu besiegen.

Stinky:
Stinky wird bald von Euch ablassen, wenn Ihr ihn ordentlich mit Parfüm einnebelt.

Stretch:
Klar, daß Stretch sich am meisten vor Klebstoff fürchtet.

Fatso:
In der Badewanne begegnet Euch Fatso erneut. Natürlich ist er nicht erfreut, wenn Ihr die Kamera auf ihn haltet.

General Fatso:
Dreht am Aufziehschlüssel und bekämpft die Panzer mit dem Hammer!

Stinky:
Auch Stinky taucht ein zweites Mal auf. Um ihn zu besiegen, solltet Ihr das Steinabbild von Casper mit Hammer und Meißel kräftig bearbeiten.

Stretch:
Die zweite Begegnung mit Stretch findet auf dem Friedhof statt. Lockt ihn dort mit dem Twister-Morph-Power in ein Grab!

Fighting Vipers (NTSC u. PAL)

Geheime Charaktere:
Um mit Pepsiman, dem Bären Kumachan oder dem Beachball Pandabären spielen zu können, müßt Ihr mit einem beliebigen Charakter im ‚Very Hard Modus‘ das Spiel im Story-Mode durchspielen. Danach ruft Ihr das Hauptmenü auf und scrollt so lange nach unten, bis eine weißgraue Option erscheint, über die man in ein geheimes Menü gelangt. Dort könnt Ihr unter anderem ‚no damage‘ einstellen und die neuen Charaktere anwählen.

Iron Storm (NTSC)

Die in Japan erschienene, identische Version heißt *Advanced Military Commander*.

Neue Vorspannsequenz:
Laßt den Vorspann siebenmal ablaufen! Beim achtenmal erscheint ein Dinosaurier (Godzilla?), den Ihr durch Drücken von X + Y + Z gleichzeitig anhalten könnt. Per L- und R-Tasten kann zudem die Perspektive geändert werden.

Manx TT Super Bike (PAL)

Super Bikes und Mirror-Modus:
Haltet im Bike-Auswahlmenü R + L + X + Y + Z gedrückt und drückt dann Start! Nun sollte ein Schrei zu hören sein, der Euch die korrekte Eingabe bestätigt.

Test 'N Take
Computer- & Videospiele

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

- Nintendo 64 399,95**
- FIFA Soccer* dt 119,95
 - Intern. Superstar Soccer* dt 149,95
 - Star Wars dt 129,95
 - Turk dt 149,95
 - Wave Race* dt 99,95
- PlayStation 299,95**
- adidas Soccer Intern.* dt 99,95
 - Andretti Racing dt 79,95
 - Battlestations* dt 89,95
 - Ball Blazer* dt 89,95
 - Baphomets Fluch dt 59,95
 - Burning Road dt 99,95
 - Contra - Legacy of War* dt 89,95
 - City of Last Children* dt 89,95
 - Crusader No Remorse dt 89,95
 - Darklight Conflict* dt 69,95
 - Disruptor dt 49,95
 - Destruction Derby dt 79,95
 - Epidemic* dt 89,95
 - Exhumed* dt 99,95
 - Excalibur* dt 79,95
 - FIFA Soccer '97 dt 89,95
 - Hardcore 4x4 dt 89,95
 - Intern. Superstar Soccer dt 79,95
 - Little Big Adventure* dt 79,95

- Lost Vikings 2* dt 89,95
- Mass Destruction* dt 89,95
- Mechwarrior 2*** dt 89,95
- Monster Trucks* dt 99,95
- NASCAR Racing* dt 89,95
- NBA in the Zone 2 dt 99,95
- Need for Speed 2* dt 89,95
- NHL Hockey 97 dt 99,95
- Onside Soccer dt 89,95
- Ponderium dt 79,95
- Poische Challenge* dt 79,95
- Power Play Hockey*** dt 99,95
- Resident Evil dt 89,95
- Return Fire dt 89,95
- Road Rage* da 99,95
- Robotron X* dt 79,95
- Samurai Showdown* dt 89,95
- Sim City 2000 dt 89,95
- Soviet Strike dt 89,95
- Spider*** dt 89,95
- Spot 3 - Goes to Hollyw. dt 69,95
- Star Gladiator** dt 89,95
- Streetfighter alpha 2 da 99,95
- Sulkidons dt 99,95
- Syndicate Wars* dt 89,95
- Tempest X dt 49,95
- Tekken 1 dt 89,95
- Tomb Raider** dt 89,95
- Twisted Metal 2 dt 89,95
- VR Pool* dt 89,95

- Warhammer: ... Rat dt 89,95
 - Wing Commander III dt 89,95
 - Wing Commander IV* dt 99,95
 - Wipe Out 2097 dt 99,95
 - WWF Wrestlingmania dt 99,95
 - X-Com: Terror f.1.Deep dt 99,95
- Saturn**
- Andretti Racing* da 89,95
 - Bomberman* dt 99,95
 - Bust a Move 2 dt 69,95
 - Dark Savior dt 84,95
 - Daytona Champ. Ed.** dt 99,95
 - Die Hard Arcade dt 99,95
 - Exhumed dt 99,95
 - Fighters Megamix*** dt 89,95
 - Fighting Vipers dt 99,95
 - Mighty Hits (für Pistole!) dt 99,95
 - Manx TT** dt 99,95
 - Sea Bass Fishing dt 99,95
 - Sonic 3D dt 89,95
 - Soviet Strike dt 49,95
 - Thempark dt 99,95
 - Tomb Raider dt 99,95
 - Worldwide Soccer '97* dt 59,95
 - WWF Wrestlingmania dt 59,95
- SuperNintendo**
- Kirbys Fun Pack dt 119,95
 - Lufia* dt 119,95
 - Marvel SuperHeroes da 119,95



89,95



99,95*

NEU
Wir spielen innert
ab 400 DM Aufpreiswert, ein
bequemeren Ratenkauf an.
Reden Sie mit uns!



89,95*

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



Virtua Striker 2 gewährt eine bessere Übersicht über das Geschehen auf dem Platz als sein Vorgänger

VIRTUA STRIKER 2

Sega (AM2)

Der leider nie für den Saturn umgesetzte Model-2-Automat *Virtua Striker* bekommt einen Nachfolger. Sowohl grafisch als auch spielerisch bietet die Fortsetzung dank leistungsstarker Model-3-Platine zahlreiche erwähnenswerte Neuerungen. Die schon beim Vorgänger realistisch in Szene gesetzten Spieleranimationen wurden neu digitalisiert und wirken aufgrund einer Framerate von 60 fps geschmeidiger als je zuvor. Bis zu eine Million Polygone pro Sekunde kann die neue Hardware berechnen, was eine äußerst komplexe Darstellung dieser Sportart erlaubt.



Dank Model-3-Hardware ist eine 3D-Grafik in ungeahnter Detailfülle möglich

An die Steuerung legte AM2 weniger Hand an, sondern beschränkte sich darauf, das ursprüngliche Spielgefühl zu erhalten und das tadellose Gameplay des Vorgängers mit eini-

gen Neuerungen zu ergänzen. Besonders die taktische Seite wurde durch eine größere Auswahl an Aufstellungen und Mannschaften (insgesamt 24) ausgebaut, aber auch die Spielerintelligenz wurde optimiert.

Wie es scheint, haben sich die Arcade-Spezialisten von AM2 bei der Entwicklung von *Virtua Fighter 3* und *Scud Race* gut in die Model-3-Hardware eingearbeitet und wissen diese geschickt zu nutzen. Durch die Verbindung makelloser Spielbarkeit mit einer flüssigen, extrem detaillierten 3D-Grafik scheint es Sega zu gelingen, einen weiteren Referenztitel im Arcade-Sport-Sektor zu verbuchen. Das nächste Model-3-Projekt von AM2 ist übrigens *Virtua On 2*. ■



HOUSE OF THE DEAD

Sega (AM1)

Während sich die meisten Arcade-Entwicklungsabteilungen von Sega mit der neuen Model-3-Hardware beschäftigen, stellt AM1 einen neuen auf der bewährten Model-2-Platine basierenden Automaten vor. In der Rolle eines Agenten durchforstet der Spieler in *House of the Dead* ein Geisterhaus, das mit seiner Horrorfilm-typischen Atmosphäre stark an *Resident Evil* erinnert, vom Gameplay her aber an den populären 3D-Shooter *Virtua Cop* angelehnt ist. Als Zielscheiben für den schießwütigen Hobbyschützen müssen diesmal keine Gangster, sondern Zombies, Monster und andere Untote erhalten, die in vorgerechneten Polygon szenarien auf den Spieler einstürmen. Anders als ihre Gangsterkollegen vertragen die aggressiven Untoten den

einen oder anderen Light-Gun-Treffer und greifen auch noch verstümmelt ihren Widersacher an. Sega hat sich diesmal mit der Darstellung von Blut nicht zurückgehalten, so daß die zerfetzten Monsterkörper keinen schönen Anblick bieten und die Präsenz des Automaten in bundesdeutschen Spielhallen eher unwahrscheinlich sein wird. Ähnlich wie bei *Virtua Cop 2* gaben sich die Programmierer Mühe, etwas Abwechslung in das bleihaltige Spielprinzip zu bringen, und integrierten zahlreiche Möglichkeiten, Einfluß auf den Spielanlauf zu nehmen. An Gabelungspunkten kann der Fortgang des Spiels selbst bestimmt werden. ■



Der aktuelle Model-2-Automat von AM1 ist ein Light-Gun-Spiel à la *Virtua Cop*

MACE: THE DARK AGE

Atari Games

Als Teil des Williams-Midway-Firmenverbunds meldet sich der Videospiele-Pionier Atari Games mit einem spektakulären 3D-Beat-'em-Up in die Welt der Lebenden zurück. In Anlehnung an den Arcade-Hit *Soul Edge* treten in *Mace: The Dark Age* elf Polygonkämpfer an, die sich mit Hieb- und Stichwaffen sowie einer breiten Palette eindrucksvoller Spezialattacken gegenseitig traktieren. Dank neuer Automatenhardware mit einem 3D-Grafik-Chipsatz von Voodoo Graphics, der eine Darstellung von 30 Frames pro Sekunde bei einer Auflösung von 512x256 erlaubt, konnten detaillierte, mit aufwendigen Lichteffekten gespickte Kampfarenen in Szene gesetzt werden. Aber auch die mittels

Ataris neue Arcade-Hardware verfügt über zwei 3D-Grafik-Chips



Motion-Capture-Technik entwickelten Bewegungen der exotischen Kämpfer, angefangen vom schwer gepanzerten Ritter Lord Deimos über den Katana-Schwert schwingenden Samurai Takeshi bis hin zum Endgegner Grendal, einem gewaltigen Gargoyle, wirken geschmeidig und individuell. Vier Aktionsbuttons erlauben komplexe Angriffs-



Block- und Kontertechniken sowie ein Ausweichen in die Tiefe des Raumes. Ring-Outs gibt es nicht, aber abschreckende Begrenzungen aus Lava, Treibsand oder Stacheln sorgen für eine Konzentration des Kampfesgeschehens im Zentrum der Stage.

Mace hat, wie es scheint, das Potential, solch Arcade-Klassikern wie der *Virtua*

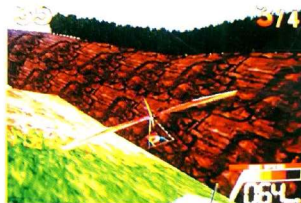


Fighter- und Tekken-Reihe das Wasser reichen zu können. Auch wenn echte Innovationen fehlen, gelang es den Amerikanern doch, bewährte Elemente populärer Prügelspiele zu einem ansprechenden Spiel zu vereinen. Im Hause Midway spielt man schon mit dem Gedanken einer möglichen N64-Umsetzung des Fantasy-Beat-'em-Ups. ■

HANG PILOT

Konami

Nintendos N64-Hit *PilotWings 64* ist auch bei anderen namhaften Spielentwicklern auf reges Interesse gestoßen. Konami stellte jüngst einen Hang-Glider-Automaten vor, der es dem Spieler ermöglicht, lautlose Rennen über realistische Landschaften zu fliegen. Die aufwendige Automatenkonstruktion bietet neben einer aufgehängten Lenkstange auch einen zweiten, zu den Füßen des Spielers angebrachten Monitor, der ein komfortables Betrachten des überflogenen Gebietes erlaubt. Wolkenformationen und blendende Lens-Flare-Effekte vermitteln einen Eindruck der Orientierungsschwierigkeiten eines Glider-Piloten. Nach den vielen Jetski-Automaten des vergangenen Jahres liegen dieses Jahr möglicherweise die etwas anderen Flugsimulationen voll im Trend, und Konami hat darauf mal wieder am schnellsten reagiert. ■



Zwei Monitore vermitteln die volle Übersicht beim lautlosen Hang-Gliding



64-Bit-Spiele

Nintendo®

Cruis'n USA	Rennspiel	97.02	65
Killer Instinct Gold	Prügelspiel	97.02	85
Mario Kart 64	Rennspiel	97.02	95
PilotWings 64	Sport	96.09	90
Star Wars: Shadows of the Empire	Action/Sampler	97.02	85
Super Mario 64	Jump&Run	96.09	100
Turok - Dinosaur Hunter	First P. Shooter	97.03	95
Wave Race 64	Rennspiel	96.12	90
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Sport	97.01	90

32-Bit-Spiele

PlayStation

2Xtreme	Rennspiel	97.03	65
A-Train	Strategie	96.08	90
adidas Power Soccer	Sport	96.05	90
AD&D Iron & Blood: Warriors of Ravenloft	Prügelspiel	96.12	60
Andretti Racing	Prügelspiel	96.10	85
Baphomets Fluch	Adventure	96.12	90
Battle Arena Toshinden 2	Prügelspiel	96.05	75
Black Dawn	Shoot 'em Up	97.01	80
Blam! Machinehead	First P. Shooter	96.11	75
Blast Chamber	Action/Strat.	97.01	75
Blazing Dragons	Adventure	96.10	85
Blood Omen: L. of Kain	Action/Adv.	97.01	80
Bubble Bobble	Jump&Run	96.10	80
Bubble Bobble II	Jump&Run	97.03	70
Burning Road	Rennspiel	96.09	75
Bust-A-Move 2	Puzzlespiel	96.07	80
Command & Conquer	Action/Strat.	97.01	90
Contra - Legacy of War	Action	97.03	70
Cool Boarders	Action/Sport	97.02	70
Crash Bandicoot	Jump&Run	96.11	85
Darkstalkers	Prügelspiel	96.06	75
Descent	Action	96.05	85
Destruction Derby 2	Rennspiel	96.12	85
Die Stadt der verlorenen Kinder	Adventure	97.04	80
Disruptor	First P. Shooter	96.12	85
Exhumed	First P. Shooter	97.04	80
Fade To Black	Action/Adv.	96.08	80
FIFA 97	Sport	97.03	80
Final Fantasy VII	Rollenspiel	97.04	90
Firo & Kläwd	Action	96.12	75
Formel 1	Rennspiel	96.09	90
Grid Run	Action/Strat.	96.12	85
Gunship	Shoot 'em Up	96.08	80
Hardcore 4x4	Rennspiel	97.02	75
Impact Racing	Rennspiel	96.08	65
Int. Superstar Soccer D.	Sport	97.01	85
Intern. Track & Field	Sport	96.07	80
Jet Rider	Rennspiel	97.03	70
Jumping Flash 2	Jump&Run	96.07	80
King of Fighters '95	Prügelspiel	96.09	75
Konami Open Golf	Sport	96.09	70
Lifelorce: Tenka	First P. Shooter	97.04	85
Lomax in Lemmingland	Jump&Run	96.12	75
Madden NFL '97	Sport	97.01	85
Mechwarrior 2 - A. C. E.	Action	97.04	85
Micro Machines V3	Rennspiel	97.04	80
Monster Trucks	Rennspiel	97.04	80

Motor Toon GP 2	Rennspiel	96.08	80
Namco Prime Goal	Sport	96.08	65
N. Tennis: Smash Court	Sport	96.11	80
NASCAR '96	Rennspiel	96.12	70
NBA In the Zone 2	Sport	97.02	85
NBA Jam Extreme	Sport	97.01	65
NBA Live '96	Sport	96.06	80
NBA Live 97	Sport	97.02	90
NHL 97	Sport	97.01	85
NHL Face Off	Sport	96.05	80
NHL Face Off '97	Sport	97.04	70
NHL Open Ice	Sport	97.04	60
Olympic Soccer	Sport	96.09	75
Pandemonium!	Jump&Run	96.12	85
Po'ed	First P. Shooter	96.07	75
Pro Pinball - The Web	Flipper	96.08	70
Rage Racer	Rennspiel	97.02	85
Raging Skies	Shoot 'em Up	96.07	75
Rebel Assault 2	Sampler	97.01	80
Resident Evil	Action/Adv.	96.06	90
Return Fire	Action	96.08	75
Ridge Racer Revolution	Rennspiel	96.05	85
Riot	Action/Strat.	97.03	70
Sampras Extreme Tennis	Sport	96.09	80
Shellshock	Action	96.07	80
Sin City 2000	Strategie	96.10	90
Skeleton Warriors	Action/J&R	96.08	60
Slam 'n Jam '96	Sport	96.08	70
Soul Edge	Prügelspiel	97.03	90
Soviet Strike	Shoot 'em Up	96.12	80
Space Hulk	Action/Strat.	96.09	70
Speed Racer	Rennspiel	97.01	75
Spider	Jump&Run	97.04	80
Star Gladiator	Prügelspiel	96.12	85
Street Fighter Alpha 2	Prügelspiel	96.10	80
Street Racer	Rennspiel	96.12	70
Suikoden	Rollenspiel	97.03	85
Super Puzzle Fighter II T.	Puzzlespiel	97.03	90
Supersonic Racers	Rennspiel	96.12	65
Tekken 2	Prügelspiel	96.06	90
Tempest X3	Shoot 'em Up	97.02	70
The Lost Vikings II	J&R/Strat.	97.04	85
Tilt!	Flipper	96.11	75
Tobal No.1	Prügelspiel	96.10	85
Tomb Raider	Action/Adv.	96.12	95
Top Gun: Fire at Will!	Shoot 'em Up	96.09	70
Total NBA '96	Sport	96.05	90
Total NBA '97	Sport	97.04	80
True Pinball	Flipper	96.06	75
Tunnel B1	Shoot 'em Up	96.11	85
Twisted Metal 2	Action	97.01	70
Virtual Golf	Sport	96.09	70
Warhammer	Strategie	97.01	85
Wing Commander III - Heart of the Tiger	Action/Adv.	96.05	80
wipEout 2097	Rennspiel	96.10	90
X-Com: Terror fr. t. Deep	Strategie	96.12	80
X2	Shoot 'em Up	97.02	70

Saturn

Alien Trilogy	First P. Shooter	96.10	80
Andretti Racing	Rennspiel	97.03	70
Athlete Kings	Sport	96.10	85
Baku Baku Animal	Puzzlespiel	96.06	70
Black Dawn	Shoot 'em Up	97.03	80
Bug! Too	Jump&Run	97.02	70
Bust-A-Move 2	Puzzlespiel	96.10	80

Command & Conquer	Action/Strat.	97.01	85
Dark Savior	Action/Adv.	97.03	80
Daytona USA - Championship Circuit Ed.	Rennspiel	96.12	85
Die Hard Arcade	Action	97.03	80
Don Pachi	Shoot 'em Up	96.07	70
Earthworm Jim 2	Action/J&R	96.07	80
Euro '96	Sport	96.08	75
Exhumed	First P. Shooter	96.10	80
Fighters Megamix	Prügelspiel	97.03	90
Fighting Vipers	Prügelspiel	96.10	90
Golden Axe - The Duell	Prügelspiel	96.06	70
Guardian Heroes	Prügelspiel	96.07	65
Gun Griffon	First P. Shooter	96.09	75
Hardcore 4x4	Rennspiel	97.02	70
Impact Racing	Rennspiel	96.11	65
King of Fighters '95	Prügelspiel	96.06	80
Madden NFL '97	Sport	97.01	85
Mega Man X3	Action/J&R	96.07	70
Metal Black	Shoot 'em Up	96.08	65
NBA Jam Extreme	Sport	97.01	65
NHL 97	Sport	97.01	85
NIGHTS	Action	96.09	85
Panzer Dragoon Zwei	Shoot 'em Up	96.06	90
Samurai Shodown III	Prügelspiel	97.01	80
S. Worldwide Soccer '97	Sport	96.10	90
Shellshock	Action	96.06	80
Shining Wisdom	Action/Adv.	96.09	60
Skeleton Warriors	Action/J&R	96.08	60
Sonic 3D - Blast	Jump&Run	97.02	70
Space Hulk	Action/Strat.	96.09	70
Story of Thor 2	Action/Adv.	96.09	85
Street Fighter Alpha 2	Prügelspiel	96.11	85
Super Puzzle Fighter II T.	Puzzlespiel	97.03	90
Tempest 2000	Shoot 'em Up	97.02	60
The Horde	Action/Strat.	96.07	75
The Lost Vikings II	J&R/Strat.	97.04	85
The Need for Speed	Rennspiel	96.09	80
Three Dirty Dwarves	Action	96.11	70
Tilt!	Flipper	96.11	75
Tomb Raider	Action/Adv.	96.12	95
Valora Valley Golf	Sport	96.07	65
Vampire Hunter	Prügelspiel	96.05	80
Virtua Cop 2	First P. Shooter	96.12	85
Virtua Fighter Kids	Prügelspiel	96.10	90
Virtual On	Action	97.01	80
wipEout	Rennspiel	96.05	75
World Series Baseball 2	Sport	96.11	85

16-Bit-Spiele

Mega Drive

Bugs Bunny in Double Tr.	Jump&Run	96.06	65
Toy Story	Jump&Run	96.05	75

Super Nintendo

Donkey Kong Country 3 - Dixie Kong's Double Tr.	Jump&Run	97.01	85
Goemon 5	Action/Strat.	96.07	75
Kirby's Dream Course	Action/Strat.	96.05	85
Kirby's Ghost Trap	Puzzlespiel	96.06	60
Lufia II - Rise of the Sinistrals	Rollenspiel	96.10	90
Mega Man X3	Action/J&R	96.05	70
Super Bomberman 4	Action/Strat.	96.07	85
Super Mario RPG	Rollenspiel	96.07	95
Toy Story	Jump&Run	96.05	75

Box gekennzeichnet: Spiel des Monats

VIDEO & GAME

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

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preislise

Cooler Preise
Importspele Hier!

Sony Playstation	
Area 51	Dt 94
Andretti Racing 97	Dt 89
Battlestation	Dt 89
Bushido Blade	Jp 139
Contra Legacy of War	Dt 99
Cyrip Killer	Dt 89
Crow	Dt 89
Crusader no Remorse	Dt 89
Dark Stalker	Dt 69
Exhumed	Dt 89
Final Fantasy 7	Jp 189
FIFA Soccer 97	Dt 89
Hexen	Dt 94
Legacy of Kain	Dt 89
Little Big Adventure	Dt 89
Monster Trucks	Dt 94
MDK	US 119
Mechwarrior 2	Dt 94
Nascar Racing 96	Dt 94
Need for Speed	Dt 89
NBA in the Zone 2	Dt 94
NHL Hockey 97	Dt 89
Poed	Dt 79
Porsche Challenge	Dt 79
Persona	Dt 94
Raystorm	Jp 139
Rayman 2	US 119
Rebel Assault 2	Dt 94
Soul Blade 2	Dt/US 89 119
Spider	Dt 94
Suikoden	Dt 94
Syndicate Wars	Dt 89
Soviet Strike	Dt 89
Sentient	Dt 89
Tombrader	Dt 89
Tenka	auf Anfr. Dt 79
Total NBA 97	Dt 79
V-Rally	Dt 89
Virtual Pool	Dt 89
Wing Commander 4	Dt 99
SONY-PSX = 2tes Pad	Dt 409
Lenkrad mit Gasbremse	Dt 139
RGB Kabel	Dt 39
Control Pad	Dt ab 29

Nintendo 64	
Konsole-Spiel	Dt 489
Konsole	Jp 399
Antennenkabel	Dt 49
Blast Corps	US 189
FIFA Soccer 97	Dt 119
Memory Card	Dt 49
Memory Kart	US 189
NBA Hang Time	US 119
Pad	Dt 59

Importspielprobleme?

ADAPTER N64 89,- **Umbachip PSX 39,90**

Sony-Umbau zum Multigerät in 24 h nur 89,90

Superstar Soccer	Dt 139	Die Hard Trilogy	Dt 109
Star Fox	Jp 219	FIFA Soccer 97	Dt 94
Shadow of Empire	Dt 149	Fighters Megamix	Dt 99
Turok	Pal 149	Hearth of Darkness	Dt 99
Turok	US 189	Hexen	Dt 89
Verlängerungskabel	Dt 24	Manx TT	Dt 99
		Pinball Grafity	Dt 89
		Scorcer	US 139
		Sonic Fighters	Dt 89
		The Crow	Dt 89
		Viele Spiele schon ab	39,-

Sega Saturn

Andretti Racing	Dt 89
Bombberman	Dt 99

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgehend (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Untreue 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!

→ Unsere Multimedia Shops in Berlin ←

SPANDAU
Seegfelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahrer Promenade 47
neben A-Z

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

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,-	The Crow dt.	89,90
Pad	44,90	Supers. Soccer Del. dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Cool Boarders dt.	89,90
Memorycard	39,90	Little Big Adv. dt.	89,90
Memorycard 360	99,90	Suikoden dt.	99,90
Link-Kabel	39,90	Fifa Soccer 97dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Crusader dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
Porsche Challenge 97	89,90	Spider dt.	89,90
Destruct. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	89,90
Rebel Assault dt.	99,90	Command&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Myst dt.	69,90
Exhumed dt.	89,90	Streetracer dt.	79,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90	WWF i. y. House dt.	89,90
X-Com 2 dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Contra dt.	89,90	Hexen dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Player Manager dt.	89,90
Need for Speed 2 dt.	89,90	Disruptor dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90	Twisted Metal 2 dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Soviet Strike dt.	89,90	Lomax Adv. dt.	89,90
Baphomet's Fluch dt.	89,90	Stadt d. v. Kinder dt.	89,90
Black Dawn dt.	89,90	Legacy of Kain dt.	89,90
2 Xtreme dt.	79,90	Hardcore 4x4 dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90		
Star Gladiator dt.	89,90		
A-Train dt.	79,90		
Rid Rider dt.	79,90		
Mechwarrior 2 dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!

Sofort lieferbar, monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD** (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von **24.90 DM** zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 17:
Sentient, Tunnel B1, DD 2, Broken Sword u.a.
Ab 3.4 Ausgabe 18 bei uns erhältlich !!!
Voraussichtlich mit spielbaren Demos von: Comm.&Conq., Trash It, Power Soccer int. u.a.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>
Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu
60 MIN *** VHS
SOFORT BESTELLEN
NUR 19,90 DM
NEU NEU NEU NEU NEU

PowerStation
132 Seiten Lösungen,
Tips, Tricks und Cheats
zu aktuellen Playstation Spielen
Jetzt testen
17,50 DM

Saturn Magazine
Sofort lieferbar, monatlich neu
Saturn Total Magazine
inkl. Demo CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von **24,90 DM** zzgl. Versandk. 9,- DM

SEGA SATURN und Spiele
lieferbar !!!

N 64

N 64 dt.	399,-
Mario 64 dt.	99,90
Pilot Wings 64 dt.	119,90
Pad dt.	59,90
Turok engl. Pal	149,90
Superstar Socc. dt.	139,90
Wave Race 64 dt.	99,90
Fifa Soccer 64 dt.	129,90
Shadow Empire dt.	139,90
Memory Card Plus	59,90
Greztly Hockey dt.	139,90
Goemon dt.	139,90
Mariokart 64 dt.	ab Mai

Rechtzeitig zum Deutschlandstar !!
Engl. N 64 Magazine!
Official N 64 Mag. 17,50
N 64 Extreme Mag. 17,50
Total N 64 Mag. 12,50
In allen Hefen ausführliche Testberichte, Tips, Tricks und News zur N 64

0201 / 777235

Die 16-Bit-Generation war für die Evolution der Videospielegeschichte ein wichtiger Schritt. Nach der legendären 8-Bit-Ära, die besonders von dem erfolgreichen NES dominiert wurde, konnte Sega mit dem Mega Drive (in Amerika unter der Bezeichnung Genesis bekannt). Die technischen Daten konnten sich seinerzeit mehr als sehen lassen. Ein 68000-Hauptprozessor stand dem außergewöhnlichen Innenleben des Gerätes vor, das mehrere große Sprites bunter darstellen konnte, als man es vor zehn Jahren erhoffen konnte. Der Soundchip versprach sensationelle zehn Stimmen (Leider waren neun davon FM-Stimmen und nur eine war digital.). Der Siegeszug der anfangs in Deutschland 500 DM teuren Konsole schien schier unaufhaltsam zu sein, bis Erzfeind Nintendo 1990 in Japan das 16-Bit-Super-Famicom veröffentlichte und die Massen mit Miyamotos *Super Mario World* begeisterte. Europäer mußten gut zwei Jahre warten, bevor sie eine offizielle PAL-Konsole ihr eigen nennen durften. Die technischen Daten des SNES beeindruckten besonders durch einige Custom-Chips, die dem im Verhältnis zum Mega Drive langsam getakteten Hauptprozessor viel Arbeit abnahmen. Nie gesehene Grafikeffekte, wie der Mode 7, der in *Pilotwings* und *F-Zero* erstmalig Verwendung fand, waren fortan nicht länger nur Zukunftsmusik. Doch irgendwann mußten auch diese Perlen dem Fortschreiten der Technik weichen.

eine retrospektive

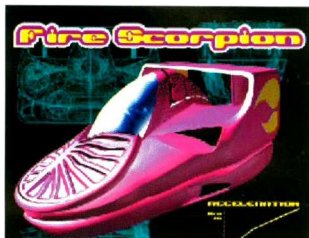
Es ist soweit. Wir müssen uns also damit abfinden, daß sich die glorreiche 16-Bit-Ära schneller als erwartet dem Ende zuneigt. Fast zehn Jahre ist es her, daß Segas Mega Drive als imposantes Hi-Tech-Gerät debütierte, und seit Beginn der neunziger Jahre lieferte es sich mit



dem SNES einen bitteren Zweikampf. Heute, da sich die 32-Bitter etablieren konnten und die 64-Bit-Generation auf dem Vormarsch ist, bricht die Software-Versorgung für Segas 16-Bitter fast gänzlich ab, und die (japanischen) SNES-User dürfen sich mit abstrusen Rollenspielen unbekannter Software-Häuser sowie unzähligen *Mah-Jongg*- und *Patchinko*-Simulationen begnügen. Zustände, die ein wenig an das Ende der seeligen PC-Engine erinnern lassen. Doch zumindest für SNES-Besitzer gibt es noch den einen oder anderen Silberstreifen am Horizont: Der neue Trend zu den sogenannten Game Kiosks. SNES- und Game-Boy-Spiele werden auf Flash-ROM-Cartridges (eine Art Blanko-



Modul) gebannt und in Kaufhäuser gestellt. Der Käufer kann sich das Spiel auf einem Flash-Modul mit nach Hause nehmen und speichern. Die Firmen sparen viel Geld durch den Wegfall der Modulproduktion und Verpackung usw. ein. Die zweite Angelegenheit, mit der Big N hofft, seine 16-Bit-Kunden nicht zu verstimmen, ist die Unterstützung des Online-Spiele-Dienstes Satellaview. Nintendo plant ein Update ihres



futuristischen Rennspiels *F-Zero*. Die wenigen Japaner, die mit einem Satellaview ausgerüstet sind, können sich vier neue, gerenderte Hovercars und eine neue Strecke auf ihr Super Famicom herunterladen. Über eine mögliche Cartridge-Konvertierung wird noch spekuliert. Für den europäischen Otto Normalverbraucher ist dies momentan nur optimistische Zukunftsmusik, weshalb auch der 16-Bit-Teil in neXt Level bald nicht mehr existenz sein wird. Doch zumindest das SNES hat seinen letzten Atem noch nicht ausgehaucht. Sowohl für die Hard- als auch für die Software konnte NoE zu Weihnachten überraschend hohe Umsätze verbuchen. Es kann also nicht in Nintendos Interesse liegen, die Neukunden mit ein paar Spielen aus der Classic-Serie abzuspiesen. ■





neXt Level 5/96

Specials: Interviews mit S. Miyamoto u. F1-Entwickler M. Chudley, Neon unter der Lupe
Spiel des Monats: adidas Power Soccer (PSX)
PlayStation: B. A. Toshinden 2, Formel 1, Res. Evil, Ridge Racer Revolution, Total NBA '96
Saturn: Panzer Dragoon Zwei, SuperNES: Super Mario RPG
Arcade: Virtua Fighter 3, Street Fighter α 2, Virtual On
Zubehör: Action Replay (32-Bit)

● 5/96 DM 4,90



neXt Level 6/96

Specials: Das Lucas-Evangelium, Interview mit H. Lincoln, Capcom-Interview, Messe-Report ECTS, SiliconGraphics (Teil 1)
Spiel des Monats: Panzer Dragoon Zwei (SAT)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil, Tekken 2
Saturn: King of Fighters '95, ShellShock, Last Bronx, Soul Edge
Zubehör: PSX-Joy pads

● 6/96 DM 4,90



neXt Level 7/96

Specials: wipEout 2097, E3-Messe, Int. mit David Perry, SiliconGraphics (2)
Spiel des Monats: Super Mario RPG (SNES)
PlayStation: Int. Track & Field, Jumping Flash! 2
Saturn: Earthworm Jim 2
SuperNES: S. Bomberman 4
Arcade: War Gods
Zubehör: Memory Card Plus, neGoon-Pad, 8MB Back-Up-Cartridge

● 7/96 DM 4,90



neXt Level 8/96

Specials: 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, Faule to Black, Motor Top Grand Prix 2, Return Fire
Saturn: Athlete Kings, Exhumed, NIGHTS, The Story of Thor 2
Arcade: Soul Edge V. II,
Zubehör: Saturn-Joy pads

● 8/96 DM 4,90



neXt Level 9/96

Specials: N64: Quo Vadis, Nintendo?, Interviews mit H. Lincoln und den NIGHTS-Entwicklern, Acclaim-News
Spiel des Monats: Super Mario 64 (N64)
N64: PilotWings 64
PlayStation: Formel 1, KoF '95, Sampras Extreme Tennis
Saturn: NIGHTS, T. N. f. Speed Arcades: Last Bronx (mit AM3-Interview), Virtua Fighter 3
Zubehör: Memory Drive

● 9/96 DM 4,90



neXt Level 10/96

Specials: Tomb Raider, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinske (Sega of America), Classic Videogames - Teil 1
Spiel des Monats: Fighting Vipers (SAT)
N64: Interview mit dem Turk-Designer
PlayStation: SF α 2, Total No. 1, wipEout 2097
Saturn: Exhumed, VF Kids
Arcade: Virtua Fighter 3
Zubehör: Rennspiel-Zubehör

● 10/96 DM 4,90



neXt Level 11/96

Specials: Virtua Fighter 3, Genre-Überblick Prügelspiele, Classic Videogames - Teil 2
Report: Segas AM Annex (Sega Touring Car Championship), FF VII (PSX), ECTS-Report
Spiel des Monats: Crash Bandicoot (PSX)
PlayStation: Blam! Machinehead, Tunnel B1
Saturn: Street Fighter Alpha 2
Arcade: Street Fighter EX
Zubehör: Saturn Lightgun

● 11/96 DM 4,90



neXt Level 12/96

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

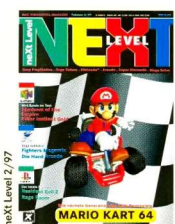
● 12/96 DM 4,90



neXt Level 1/97

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

● 1/97 DM 5,90



neXt Level 2/97

Specials: Das Horror-Adventure: Resident Evil 2, PlayStation-Entwicklungssystem Yaroze, Classic Videogames - Teil 5
Spiel des Monats: Mario Kart 64 (N64)
PlayStation: Rage Racer, NBA in the Zone 2, NBA Live 97, Cool Boarders
Saturn: Bug! 20, Sonic 3D - Blast, Tempest 2000
Zubehör: Headphones (PSX), Memory-Tool (PSX)

● 2/97 DM 5,90



neXt Level 3/97

Specials: N64-Deutschland-Release, Atari-Story - Teil 1, Interviews mit Jack Sorensen (IDMA Design)
Spiel des Monats: Turuk - Dinosaur Hunter (N64)
PlayStation: ZXtreme, FIFA 97, Jet Rider, Soul Edge, Suikoden
Saturn: Dark Savior, Die Hard Arcade, Fighters Megamix
Arcade: Street Fighter III, Tekken 3

● 3/97 DM 5,90



neXt Level 4/97

Specials: Atari-Story - Teil 2, Yaroze-PSX-Entwicklungssystem, 64DD-Report, Interview mit David Dienstbier
Spiel des Monats: Final Fantasy VIII (PSX)
PlayStation: LifeForce: Tenka, Micro Machines V3, Mechwarrior 2, Spider, Total NBA '97, Die Stadt der verl. Kinder
Saturn: The Lost Vikings II
Zubehör: PSX Game Killer und Game Pad

● 4/97 DM 5,90

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

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift

per Euro-Scheck zur Verrechnung bar (beiliegend)
 (Kartenummer bitte nicht vergessen)

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



N64

ADAPTER

N64-Adapter
Preis 80 DM
GT Elektronik



Die Frage, ob man Importspiele auf deutschen PAL-Konsolen abspielen kann, beschäftigte die User schon zu 16-Bit-Zeiten. Der Markt reagierte in der Regel schnell auf die Nachfrage und bot diverse Adapter an, mit denen auch amerikanische oder japanische Module spielbar waren. Beim N64 verhält es sich kaum anders. Wie bei der PlayStation wird die Geschwindigkeit und die Bildgröße von den Modulen bestimmt. Deshalb laufen Importspiele theoretisch auch auf PAL-Konsolen ohne schwarze Balken und in ihrer Originalgeschwindigkeit. Umgekehrt laufen europäische PAL-Spiele auf ausländischen Konsolen nur mit Balken und circa 17,6 % langsamer.

Der erste Adapter, der das Inkompatibilitätsproblem löst (jedenfalls bis sich Big N eine neue Sperre einfallen läßt),

stammt von dem Schweizer Versand GT Elektronik. Das ca. 80 Mark teure Gerät wird zwischen Konsole und Modul gesteckt und ist ähnlich wie die SNES-Adapter mit zwei Slots ausgestattet. An der Oberseite des Adapters wird das gewünschte Modul aufgesteckt, ein seitlicher Ausgang bietet Platz für ein Spiel aus dem Herkunftsland der Konsole. Auf diese Weise wird der Sicherheitschip im N64 überlistet, weil er den Security-Check am seitlich aufgesteckten Modul vornimmt, das eigentliche Spiel aber aus dem aufgesteckten Modul lädt. Der Adapter ist mit sämtlichen Konsolen aus aller Herren Länder kompatibel und deshalb für Import-Freaks sehr zu empfehlen. ■

Muster: GT Elektronik, Oberwil,
 Tel.: 0041-61-401 41 71

N64

CONTROLLER-PAK

Memory Card Plus
Preis 60 DM
Dataflash



Wenn das Software-Geschäft doch nur so gut anlaufen würde wie das Peripherie-Geschäft. Kaum ist das N64 in Deutschland erhältlich, verkaufen diverse Firmen alternative Joypads, Adapter und andere nützliche Accessoires für Nintendos 64-Bitter.

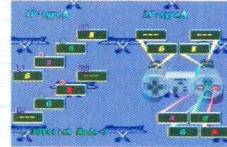
Für den speicherfreudigen Spieler von heute bietet die Firma Dataflash ein alternatives Controller-Pak an, das ähnlich wie das PSX-Äquivalent mehr Speicherplatz als die normalen Paks bietet. Ein Megabyte stehen dem geneigten Spieler zur Verfügung, um die Spielstände von *Turok* und Co. auf dem kleinen

Kraftpaket zu verewigen. In einem speziellen Speichermenü werden die gesicherten Daten dargestellt, und mittels eines kleinen Knopfes auf der Rückseite des Paks werden die Menü-Seiten ‚umgeblättert‘. Die Memory Card Plus ist eine lohnende Investition, doch ein fünf MB umfassendes Controller-Pak steht bereits in den Startlöchern und wird voraussichtlich ein noch besseres Preis-Leistungs-Verhältnis bieten. ■

PSX

JOYSTICK

Arcade Stick
Preis 120 DM
Namco



Daß das renommierte Software-Haus Namco nicht nur exzellente Spiele entwickelt, bewiesen die Japaner bereits durch das neGoon. Mit dem neuen Arcade-Stick liefert der beliebte Arcade-Gigant nun auch den zahlreichen Beat-'em-Up-Begeisterten die Möglichkeit, mit klickenden Mikroschaltern und extra großen Knöpfen der Spielhallenatmosphäre ein Stück näher zu rücken. Auch ohne Saugnapfe steht das robuste Joystick dank seines Gewichts wie eine Eins auf dem Tisch. Das Gehäuse enthält zwei angeschraubte Metallplatten, aus denen links ein Stick mit kugelförmigem Knauf herausragt, wie man ihn aus der Spiel-

halle kennt. Rechts daneben sind sechs Knöpfe (inkl. R-Tasten) in zwei Reihen angeordnet. Leider hat man sich bei der Platzierung dieser Buttons wenig Gedanken gemacht, denn die Grundanordnung ist etwas unglücklich geraten. Die Tasten Start, Select, L1 und L2 finden darüber in etwas kleinerer Ausführung Platz und sind mit einer Hand nur sehr umständlich zu erreichen. Für Prügelspiel-Fans, die 120 DM Anschaffungskosten nicht scheuen, ist der Arcade-Stick durchaus brauchbar, doch auch actiongeladene Shoot 'em Ups lassen sich mit dem empfehlenswerten Board recht gut spielen. ■

Komplettpreisliste anfordern

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

Schützenstraße 20
 67061 Ludwigshafen

GAMES ISLAND
 Hauptstr. 5
 67433 Neustadt/Westr.

Playstation

Playstation Grundgerät	389 DM
Controller	26 DM
Game Buster	85 DM
Memory Card 360 Block	89 DM
Area 51	89 DM
Baphomete Fluch	89 DM
Beyond the Beyond	89 DM
Cool Boarders	89 DM
Command & Conquer	95 DM
Dark Forces	89 DM
Destruction Derby 2	99 DM
Disruptor	75 DM
Exhumed	85 DM
FIFA '97	84 DM
Hexen	84 DM
Legacy of Kain	89 DM
Lifeforce Tenka	89 DM
NBA Live '97	84 DM
NHL '97	84 DM
Pandemonium	79 DM
Porsche Challenge	79 DM
Rage Racer	89 DM
Rebel Assault II	89 DM
Soul Edge Mai	99 DM
Spider	89 DM
Sukoden	89 DM
The Crow City of Angels	89 DM
Wipe Out 2097	89 DM

Playstation
 Platinum Serie
 49 DM

Versandkosten: DM 10 pauschal UPS-3 9 DM, Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten



GAMES ISLAND

N 64

399 DM

Mario 64	99 DM
Pilotwings 64	119 DM
Shadows of the Empire	149 DM
Turk-Dinosaur Hunter	189 DM
WaveRace 64	99 DM

An-&

Verkauf

Sega Saturn
 auch finanzierbar

Händleranfragen erwünscht!
 Fax: 0621-5296387

Golden Grundgerät	449 DM
Ind. Juggo Racing & World Wide Soccer	89 DM
Andretti Racing	89 DM
Big Top!	85 DM
Dark Savior	85 DM
FIFA Soccer '97	85 DM
Heart of Darkness	105 DM
Legacy of Cain	89 DM
NBA Live '97	85 DM
Reloaded	89 DM
Soviet Strike	89 DM
Sonic Fighters	89 DM
Spot goes Hollywood	89 DM
Three Dirty Dwarfs	85 DM
World Wide Soccer	89 DM

0621-5296265



münchen



**Video-
und
Computer-
spiele**

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

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

In Zusammenarbeit mit Playcom

würzburg

**THEO KRANZ
GAMES**

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
3DO
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-561601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

stuttgart

O.I.T.

Order in Time

Laden und Versand
in Stuttgart

Silberburgstraße 17-1
70178 Stuttgart
(S. Feuersee)

**N64
AB SOFORT
LIEFERBAR!**

ORDER IN TIME
GOES INTERNET:

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

FON: 0711-613758
ODER 0711-616485

VERSAND

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
SA: 10.00 - 14.00

karlsruhe

**GAMERS
POINT**

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

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

essen

**Gamestore
Essen**

Rüttenscheid

Rüttenscheiderstr.
181

**Telefon:
0201/777235
Laden &
Versand**

**Wir führen:
Sony PSX
Sega Saturn
Nintendo 64
Englische
Magazine**

düsseldorf

**Gamestore
Düsseldorf
Zentrum
Kölner Straße
25**

**Telefon:
0211/1649409**

**Wir führen:
Sony PSX
Sega Saturn
Nintendo 64
Englische
Magazine**

köln

ARJAY GAMES

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

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

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

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN

Ebertplatz 2
50668 Köln
Fon: 0221-123393

Ladenpreise
können abweichen

UFO GAMES

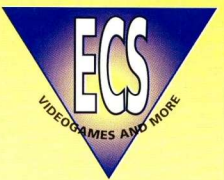
ANKAUF · VERKAUF · TAUSCH

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

Es lohnt sich, anzurufen!

UFO GAMES

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



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

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

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



- Sega
- Sony
- Nintendo

andere Systeme auf Anfrage

A.B. Games
Moisinger Allee 40 a
23588 Lübeck
Nur Versand!
Händleranfragen erwünscht!
0 45 1 - 8 71 75 55



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

NINTENDO 64

N64 dt. Vers. inkl. 3D Controller DM399,00
Super Mario 64 kpl dt. DM 89,00
Pilotwings 64 kpl dt. DM119,00
Turok Dinosaur Hunter dt. DM139,95

SEGA SATURN

SAT.+Sega Rally+Ww. Soccer dt. DM449,95
Addidas Power Soccer kpl dt. DM 79,00
Andretti Racing* kpl dt. DM 88,00
AMOK kpl dt. DM 88,00
Area 51* dt. DM 88,00
Dark Savior dt. DM 84,00
Fighters Megamix* dt. DM 99,00
Hexen* dt. DM 79,95
Independence Day* dt. DM 89,00
Krazy Ivan dt. DM 89,00
MANX TT dt. DM 98,00
Nights+3D-Analog-Pad dt. DM128,00
Powerplay Hockey dt. DM 89,00
Sonic 3 D dt. DM 89,00
Soviet Strike kpl dt. DM 84,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo dt. DM 69,00
Syndicate Wars* kpl dt. DM 89,00
Trash It* dt. DM 89,00
Virtua Cop 2 mit Gun dt. DM134,00
Virtual On dt. DM 89,95
VR Pool* dt. DM 89,00

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo CD DM299,00
Playstation+Memory Card 120Blocks DM359,00
Memory Card 120 Blocks dt. DM 69,95
Memory Card 360 Blocks dt. DM 99,00
4-4-2 Fußball* dt. DM 88,00
Andretti Racing kpl dt. DM 79,00
Area 51* dt. DM 88,00
Black Dawn dt. DM 88,00
Crusader No Remorse kpl dt. DM 88,00
City of the lost Children dt. DM 88,00
Epidemic* dt. DM 79,95
Exhumed* dt. DM 89,00
Hexen* dt. DM 88,00
Independence Day* dt. DM 84,00
Inf. Superstar Soccer D dt. DM 89,95
Jet Rider dt. DM 79,95
Legacy of Kain kpl dt. DM 88,00
Mechwarrior 2* dt. DM 94,00
Monster Truck* dt. DM 98,00
Porsche Challenge* dt. DM 79,00
Perfect Weapon kpl dt. DM 88,00
Rebell Assault 2* dt. DM 99,00
Resident Evil-uncut kpl dt. DM 89,00
SUIKODEN* dt. DM 89,00
Syndicate Wars* kpl dt. DM 88,00
Wing Commander 4* dt. DM 89,00

SUPER NINTENDO

Die Schlümpfe 2 kpl dt. DM124,00
Donkey Kong Country 3 kpl dt. DM129,00
Lufia+Spieleberater kpl dt. DM104,00

SEGA MEGA DRIVE

Disney Collection dt. DM 49,95
Inf. Superstar Soccer DeLuxe dt. DM 59,95
SONIC 3 D dt. DM 99,00

PC CD ROM

Alfa Twin-autom. Joystickumschalter
und 2-Spieler Adapter dt. DM 36,95
Command&Conquer 2 kpl dt. DM 79,95
C&C 2 Mission CD kpl dt. DM 22,00

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

Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich

Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

PlayStation™ NINTENDO⁶⁴ G.E.O.™

ZUBEHÖR · UMBAUTEN · ZEITSCHRIFTEN

SEGA SATURN™

DEMNÄCHST: PANASONIC M2

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

VIDEOGAMES AUS DER ALLEN WELT

Passagierstr. 28
Hafenstr. 10
Erdelstedter Marktplatz
Küperstr. 28

Business Erdelstedter Marktplatz
184, 185, 281, 182, 183, 39

S-Bahn-Verbindung
Elbgaustrasse

Altbahn-Verbindung
A7 Abfahrt Stellinger

SÖNKE 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.

Sony * Sega * Nintendo * PC

GAME-PLANET

Glückaufstraße 24, 57076 Siegen, Mo-Fr 10-19 Uhr, Sa 9-15 Uhr
Importiere? schnell und günstig!

Sony Playstation
Nintendo 64 **Schnellversand!** Testen Sie uns.
Besuchen Sie unser **Ladenlokal in Weidenau!**

Tel. 02 71 / 77 11-573 Fax 77 11-574

Ridge Racer (PSX)



Sega Rally (SAT)



wipEout 2097 (PSX)



Der Software-Markt erlebt geradezu eine Schwemme an Rennspielen. Wie sollen Genre-Fans und Besitzer von Next-Generation-Konsolen da noch den Überblick behalten? Ganz einfach, die kommende neXt Level lesen! Dort werden die digitalen Flitzer von aktuellen bis hin zu kommenden Racing-Highlights mit allen Schikanen genauestens unter die Lupe genommen. *Ridge Racer*, *Sega Rally*, *wipEout* und viele mehr werden mit von der Partie sein. ■

reportage

Rennspiele im Überblick

64-bit-level

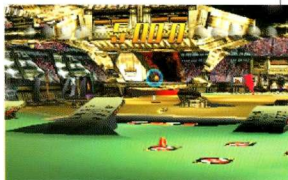
Der große Fußball-Vergleichstest und StarFox 64

32-bit-level

Factor 5, 3D Realms und Core Design

Seit gut zwei Jahren bastelt Factor 5 am PSX-Projekt *BallBlazer Champions*, dem Nachfolger des 1984 auf dem NES erschienenen Kultspiels *BallBlazer*. Was lange währt, wird endlich gut? Die Antwort gibt es in neXt Level 6/97, die am 21. Mai erscheint. Außerdem stehen Core Designs *Swagman* (PSX und SAT) sowie *Duke Nukem 3D* (SAT) von 3D Realms kurz vor dem Release. ■

BallBlazer Champions (PSX)



Swagman (PSX)



FIFA 64 (N64)



Int. Superstar Soccer 64 (N64)



StarFox 64 (N64)



Sport ist angesagt auf dem Nintendo[®]. Electronic Arts und die Firma Konami bringen zeitgleich Fußballspiele für die neue Konsole auf den Markt. *FIFA 64* oder *International Superstar Soccer 64* – welches von beiden ist das bessere? Die Antwort auf diese Frage wird der große Fußball-Vergleichstest in neXt Level 6/97 bringen. Und: Das Release von *StarFox 64* rückt näher. In der kommenden Ausgabe wird es endlich einen ausführlichen Test zu dem lang erwarteten Science-fiction-Epos geben. ■

impresum

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSdP),
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter, Thomas Hellwig
Redaktion: Michael Anton, Frederic Berg,
 Marco Häntsch, Christian Henning, Klaus Kock
Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Marcus Höfer, Henke
 Vogt, Hirofumi Yamada
Art Direction: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof
Textkorrektur: Margot André, Thomas Hellwig
Verlagsleiter: Torsten Weber
Anzeigen: Jakobsen & Gremilza Verlagsvertretung
 Behringstrasse 28 a, 22765 Hamburg
 Tel.: 040 - 39 92 32 10 • Fax: 040 - 39 92 32 99
Anzeigenleitung: Michael Gremilza (ViSdP)

Verlag: X-plain Verlag GmbH
 Friedensallee 41
 22765 Hamburg
 Tel.: 040 - 398 83 70
 Fax: 040 - 39 50 43
 E-Mail: next.level@on-line.de
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf
Abo-Betreuung: Regina Steiner, AVC,
 Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
 Tel.: 0451 - 490 42 26
 Fax: 0451 - 490 42 03

Titelartwork: © Infogrames
 © 1997 X-plain Verlag GmbH

6/97 erscheint am 21. Mai 1997

neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.
 Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt 52,80 DM.
 Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag.
 Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.
 Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an



Future Publishing Ltd. & Pearson
 New Entertainment Ltd.,
 beide London/UK.



Suikoden™

幻想水滸伝

Under the Red Moon...

Das erste
RollenSpiel für
die PlayStation.

Der Ort: China. Die Epoche: tiefstes Mittelalter. 107 Rebellen kämpfen darum, im Imperium des Kaisers Barbarossa wieder Ordnung einzuführen. Die Basis ist am Anfang ein heruntergekommenes Geisterverlies, das dann zur gigantischen Festung ausgebaut wird. Die Gegner in diesem labyrinthischen Spiel: abgefahrene Monster und später auch ganze Truppen, mit denen regelrechte Kriege ausgetragen werden. Dazu gibt's hufenweise 32 Bit-Spezialeffekte, perspektivwechsel und schwarze magie

Next Level, 3/97:
"...für Rollenspielfans erste Wahl!"
Wertung **85%**

Das offizielle PlayStation Magazin, 3/97:
"Die packende Story mit ihren abwechslungsreichen Wendungen hält bis zum Schluß bei der Stange."
Wertung **1,9**

Fun Generation, 3/97:
"...für RPG-Fans unerlässlich."
Wertung **9 von 10**

Videospieler, 3/97:
"Suikoden ist zweifellos eines der besten Titel, die seit Final Fantasy VI erschienen sind."
Wertung **86%**

Mega Fun, 3/97:
"...das bisher beste RPG für die PlayStation!...für alle RPG-Freaks ein absoluter Pflichtkauf."
Wertung **90%**



PlayStation



WWW.KONAMI.COM

Heiße Spritztouren gefällig?

Mit deutschem Bildschirmtext



WAVE RACE

Kristallklare Wellen.
Glühende Sonne. Vollgas.

Du fliegst davon. Magic Moves. 360°. Super Turns. Laß die Gegner
hinter dir. Runde für Runde. Den Sieg vor Augen. Rasendes
Rennen. Wahnsinns-Wellen. Wave Race 64™ mit 2-Spieler-
Modus. Exklusiv für Nintendo® 64.

Nintendo

NINTENDO 64



The New Dimension of Fun

TM and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1998 Nintendo Co., Ltd. TM and ® are Trademarks of Nintendo.
with Kawasaki Heavy Industries, Ltd.