

neXt Level

NEXT LEVEL

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



Rollenspieler
im siebten Himmel
Final Fantasy VII

Lifeforce: Tenka



Heiße Reifen im
Anflug
**Manx TT
Super Bike**



Das 64DD
unter der Lupe



Das Exklusiv-Interview

TUROK



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 11 • 97070 Würzburg

dynatex

0231-557500-0
Brückstr. 42-44 • 44135 Dortmund

Playcom

089-5460300
Leibnizstr. 30 • 80686 München

Test 'N Take

030-627 09154
Mainzer Str. 11 • 12053 Berlin

Konkurrenten unter sich

Die Meldungen um das Nintendo⁶⁴ überschlugen sich in den letzten Wochen. Und als sich der Februar mit Freitag, dem 28. seinem Ende neigte – nur noch einmal Aufwachen und das N64 steht in den Kaufhäusern – jagte Sony eine sensationelle Meldung durch den Äther. Die PlayStation kostet nur noch 299 DM. Im Vorfeld hatte Sony ein solches Vorhaben, gegenüber neXt Level hartnäckig geleugnet. Die Gerüchte haben nun endlich ein Ende, und Nintendo wird wenig erbaut über die täglichen Radio- und TV-Spots der Konkurrenz sein. Während die Software-Branche heftig diskutiert, ob es mit Sony bergab geht oder die Preissenkung ein genialer Schachzug ist, freuen sich Rollenspieler schon auf den absoluten Überflieger des Jahres. *Final Fantasy VII* für die preisgünstige PlayStation ist fertiggestellt. Square produzierte damit ein Werk, das seinesgleichen sucht. Die kalte Dusche kommt jedoch gleich hinterher, denn wer keine japanischen Sprachkenntnisse besitzt, wird wenig Freude an dem drei CDs umfassenden Spiel haben. *FF VII* ist zwar technisch überaus beeindruckend, die Story bleibt den meisten jedoch aufgrund der umfangreichen Textmengen größtenteils verborgen. Doch keine Sorge, wegen der immensen Produktionskosten können in Japan allein nicht genügend Gewinne gemacht werden. Westliche Versionen sind über kurz oder lang also unumgänglich und auch bereits fest angekündigt. Aufgrund des großen Umfangs des Spiels kann die Lokalisierung eine Weile dauern – eine US-Version ist für September angekündigt, Europa muß sich wie üblich länger gedulden. Als vager Termin wurde das vierte Quartal 1997 genannt.

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

INTERVIEW

David Dienstbier28
Der Cheftwickler von Turok – Dinosaur Hunter in einem Exklusiv-Interview.

REPORTAGEN

Special: Big in Japan 18
Japan ist für Elektronik-Fetischisten das Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Virtuelle Haustiere und digitale Idole sind die neueste Mode in Nippon.



64DD 26
Mit der Einführung des 64DD hofft Nintendo, das Problem des stark limitierten Speicherplatzes für N64-Spiele lösen zu können.



Yarozé 82
Sony's Low-Budget-Entwicklungssystem für die PlayStation ist mittlerweile weltweit erhältlich. Was dieses von der breiten Öffentlichkeit kaum wahrgenommene System zu leisten vermag, durchleuchtet ein Technikreport, der auch die potentiellen Schwachpunkte der schwarzen PlayStation aufzeigt.

Die Atari-Story – Teil 2 88
Der zweite Teil der Atari-Story beschäftigt sich mit einem weniger erfolgreichen Kapitel des Videospiel-Pioniers. Zur Sprache kommen Systeme wie der Jaguar, das Lynx und der damals für Aufsehen sorgende Falcon.

RUBRIKEN

Händlerregister 96
 Heft-Shop 93
 Impressum 98
 neXt month 98
 read.me 6
 Zubehör 92

SPIEL DES MONATS

SEITE 10



PlayStation:
Final Fantasy VII

Obwohl der jüngste Teil von Squares' legendärer Rollenspielreihe bisher nur in japanischer Sprache vorliegt, konnte sich dieses beindruckende Meisterwerk souverän den Titel „Spiel des Monats“ sichern.

TITELTHEMA

SEITE 28

Nintendo®
Turok – Dinosaur Hunter

Accliams 3D-Spektakel sorgt weiterhin für Aufsehen. Nach dem glanzvollen N64-Debüt arbeiten die Iguana-Entwickler um David Dienstbier schon an einer Fortsetzung, die Ende des Jahres erscheinen soll. Außerdem nimmt der Cheftwickler im Interview Stellung zu einer möglichen PlayStation-Umsetzung, die, wie es aussieht, keine reine Spekulation mehr ist.



COMPETITION

SEITE 45

CINEMAX

Dank der freundlichen Unterstützung von Cinemaxx winken interessante Preise, die auf ihre glücklichen Gewinner warten.



Swagman (PSX), Seite 52



Neue Infos über Starfox 64



Torico (SAT), Seite 54



Crypt Killer (PSX/SAT), Seite 58



Little Big Adventure (PSX), Seite 60



Lifeforce: Tenka (PSX), Seite 66



Castlevania X (PSX), Seite 62



Monster Trucks (PSX), Seite 72



Mechwarrior 2 (PSX), Seite 74



Total NBA '97 (PSX), Seite 76



Micro Machines V3 (PSX), Seite 80

64-bit-level

behind the scenes 20

Nintendo geht ungewöhnliche Wege im Kampf gegen Graumimporteure.

news 22

Informationen zu FIFA 64, Goemon 5, NBA Hang-time, Power Crystal und Starfox 64.

32-bit-level

behind the scenes 38

Neueste Infos zu Capcoms lang erwartetem Resident Evil 2, dem PSX-Analog-Pad und dem Megaseiler Final Fantasy VII.

news 40

Ray Tracers, Agent Armstrong und andere aktuelle PlayStation- und Saturn-Titel im Überblick.

SPIEL DES MONATS:

Final Fantasy VII (PSX) 10

previews

Castlevania X (PSX)	62
Crypt Killer (PSX u. SAT)	58
Descent II (PSX)	64
Little Big Adventure (PSX)	60
Manx TT Super Bike (SAT)	56
Swagman (PSX u. SAT)	52
Torico (SAT)	54

tests

Exhumed (PSX)	68
Lifeforce: Tenka (PSX)	66
Mechwarrior 2 (PSX)	74
Micro Machines V3 (PSX)	80
Monster Trucks (PSX)	72
NHL Open Ice (PSX)	78
NHL Face Off '97 (PSX)	79
The Lost Vikings II (PSX u. SAT)	70
Total NBA '97 (PSX)	76
Spider (PSX)	77
Stadt der verlorenen Kinder (PSX)	73

tactics 84

Tips und Tricks für aktuelle 32-Bit-Games.

16-bit-level

news 94

Neuerscheinungen für das Super Nintendo.



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.

Termine, Veranstaltungen etc.

Am 6.4.97 findet in Hamburg die monatliche Videospielebörse in der Markthalle, Klosterwall 9-21, Hamburg-City statt. Die Veranstaltung dauert von 12.00-17.00 Uhr. Anmeldungs- und Info-Tel.-Nr.: 040 / 250 92 84.

Solltet Ihr von weiteren Terminen, Veranstaltungen und ähnlichem erfahren, so schickt uns bitte die entsprechenden Informationen!

Automatenspiele

Ich finde es sehr gut, daß ihr jeden Monat über aktuelle Automatenspiele berichtet. Besonders interessant war in diesem Bereich natürlich euer Bericht über Tekken 3 in Ausgabe 3/97. Was jedoch gefehlt hat, war ein Wort zu möglichen Umsetzungen.

Ich habe z. B. gehört, daß es eine 1:1-Umsetzung für die PlayStation mit Hardware-Erweiterung geben soll. Und wie sieht es mit einer N64-Version aus?

Gerhard Schröder, Kassel

XL antwortet:

Wir könnten natürlich auch unsere Phantasie bemühen und uns diverse Fakten über eine mögliche Zusatz-Hardware ausdenken oder Gerüchte, die durch das Internet geistern, für bare Münze nehmen. Tatsache ist jedoch, daß es seitens Namco keinerlei Infos bezüglich einer Umsetzung des Automaten gibt.

Bei Tekken 1 und 2 hat es jeweils etwa ein Jahr gedauert, bis die PlayStation-Fassungen folgten - traditionelles Datum war bislang immer der März. Tekken 3 kann also durchaus bis März '98 auf sich warten lassen - die Arcade-Version sollte etwa im Mai '97 fertig sein.

Der Automat arbeitet zwar wie seine Vorgänger auf PlayStation-Basis, allerdings mit einer erweiterten Hardware - zu erkennen an den Quasi-3D-Backgrounds und vor allem an den höher auflösenden Texturen. Es gibt also diverse Möglichkeiten, das Spiel für die PSX zu adaptieren:

1. Die Game-Engine der Vorgänger wird beibehalten, die optischen Verbesserungen würden also unter den Tisch fallen.
2. Die Heimumsetzung könnte wie Soul

Namco entwickeln ihre erfolgreiche Baseball-Serie für das Nintendo⁶⁴

Edge mit 30 frames pro Sekunde laufen, wodurch mehr Polygone dargestellt werden könnten.

3. Mittels einer Zusatz-Hardware wäre eine 1:1-Umsetzung möglich. Technisch gäbe es da keine Probleme; der Expansion Port der PSX ist ein kompletter Systembus und bietet die technische Voraussetzung für jegliche Art von Adapter. Allerdings wäre die mechanische Verarbeitung nicht gerade billig.

Eine N64-Version ist eher unwahrscheinlich. (Der Hinweis auf Seite 4 in XL 3/97 war lediglich ein Tippfehler.) Namco entwickelt zwar für das Nintendo⁶⁴, als Projekte sind allerdings nur eine Version Nancos erfolgreicher Baseball-Serie sowie eine Fortsetzung des SNES-RPGs Tales of Phantasia bekannt.

Speicherproblem

1. Ich habe euren Bericht über Turok - Dinosaur Hunter gelesen und würde mir das Modul gerne zulegen. Doch da dieses Modul über keine interne Batterie verfügt wundere ich mich, wie ich meine Fortschritte speichern kann, wenn dieses nur über den separat erhältlichen Controller-Pak, der erst im Juni erscheinen soll, möglich ist.

Ich sehe es nicht ein, drei bis vier Monate lang immer nur den ersten oder zweiten Level zu zocken, nur weil ich nicht die Safepoints

Ist eine 1:1-Umsetzung von Tekken 3 für PSX mit Hardware-Erweiterung geplant?

nutzen kann. Oder existiert etwa ein Paßwortsystem?

2. Wann genau soll Mario Kart 64 erscheinen?

3. Würd ihr schon etwas über Donkey Kong für den 64-Bitter zu berichten?

Michael Heberling, Düsseldorf

XL antwortet:

1. Praktisch in letzter Minute hat Iguana noch ein Paßwortsystem in Turok integriert. Außerdem soll es bereits im März schon Speicherkarten für das N64 geben, allerdings keine offiziellen von Nintendo. Ansonsten wäre Turok tatsächlich ziemlich witzlos, denn es ist kein Spiel, daß sich in einem Durchgang durchspielen läßt.

2. Ursprünglich wurde Mario Kart 64 als großer Weihnachtstitel gehandelt, mittlerweile wurde der Termin vorverlegt. Das Spiel soll nun laut Nintendo im Juni erscheinen (für 99 DM ohne zusätzlichen Controller).

3. Daß das 64-Bit-Debüt des Kong-Clans in Arbeit ist, ist die einzige Info, die Rare bislang über dieses Spiel bekanntgegeben hat. Es gibt noch nicht einmal eine Bestätigung, ob es sich um ein 3D-Spiel handeln wird oder nicht.

PlayStation-Kopfstand

Seit einiger Zeit plagt mich der Fehler meiner PSX, daß sie nach längerem Betrieb die FMV-Sequenzen ruckelig oder gar nicht abspielt. Drehe ich das Gerät jedoch auf den Kopf, funktioniert es wieder.

Ich habe gute Kenntnisse in Sachen Elektronik und mir das Laufwerk mal von innen angesehen. Fast alles ist aus preisgünstigem Kunststoff. Es liegt z. T. am Schmierstoff und auch an der Konstruktion. Man kann deutlich sehen, daß der Schlitten nicht in der Waage ist. Die Führungen sind aus Kunststoff, und durch den Abstand bis zur Leseinheit hängt der Schlitten etwas durch. Da tut sich das kleine Positionierungsmotorchen schon etwas

VIELLEICHT MEHR ALS DU VERTRAGEN KANNST

„SOWAS GENIALES WIE TUROK HABEN
WIR BISLANG NOCH AUF KEINER
KONSOLE GESPIELT – VIDEO GAMES

„INIEZUVOR GAB ES
EBENANDERERE EFFEKTE ZU
BESTÄUEN.“ – NEXT LEVEL

„BEIDISEM TITEL HANDELT ES SICH
UM EINEN 3D-SHOOTER DER
EXTRAKLASSE.“ – TOTAL!

„TUROK IST OHNE ZWEIFEL DER
BESTE EGO-SHOOTER.“ – MEGA FUN

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

TUROK

DINOSAUR HUNTER



TUROK DINOSAUR HUNTER © 1996 ACCLAIM COMICS, INC. TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF
WESTERN PUBLISHING, INC. NINTENDO 64 AND THE 3-D "N" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF
AMERICA, INC. © 1996 NINTENDO OF AMERICA, INC.

Acclaim
Entertainment GmbH

schwer, diese Einheit rechtzeitig an den richtigen Ort zu fahren. Wer ähnliche Probleme hat, sollte mal schauen, ob das Gehäuse der Linse auch nicht eben ist mit dem Laufwerksgehäuse (Abstand ca. 1 mm). Durch das Umdrehen fällt nun die Leseinheit in die

Spannung durch Temperaturschwankung bei der PlayStation

Waage und das Motorchen kann diese problemlos führen. Der Fehler tritt deshalb erst nach einer Weile auf, weil sich am Kunststoff durch Temperaturschwankungen Spannungen ergeben.

Dies jedoch ist nicht das eigentliche Problem, sondern: Macht dies mal der stolzen Fa. Sony deutlich. Dort wollte mir ein Mitarbeiter klarmachen, daß PlayStation-Ausfälle unter 0,3 % liegen. Es gäbe also keine fehlerbehafteten Laufwerke und dies alles würde nur hochgepuscht.

Komisch, daß fast jeder Fünfte, von dem ich höre, diese Probleme hat, obwohl es sich um neuere Geräte handelt. Da die PSX-Geräte nicht in Deutschland gefertigt und repariert werden, gibt es auch keine Ersatzteile. Wer also eine defekte PSX hat, soll diese einsenden (natürlich unmodifiziert), und das gesamte Gerät wird einfach getauscht. Das alles für nur 50 % des Neupreises. Scheinbar läßt Sony in dieser Hinsicht nicht mit sich reden, nach dem Motto: Das Gerät ist verkauft und vergessen.

Patrick Robinson, Freiberg

XL antwortet:

Daß diese Probleme beliebige keine Einzelfälle sind, zeigt schon, daß wir Briefe mit dieser Thematik Monat für Monat aufs neue erhalten. Daß u. a. billige Plastikteile für die Ladefehler verantwortlich sind, haben wir schon vor Monaten berichtet.

Laut Sony soll die Leseinheit der ganz neuen Geräte nun endlich aus Metall sein. Während der Garantiefrist (zwölf Monate) ist Sony verpflichtet, bei technischen Schäden

Sony ist zwölf Monate verpflichtet, bei technischen Schäden für Reparaturen oder einen kompletten Austausch aufzukommen

für Reparaturen bzw. Austausch aufzukommen. Allerdings erlischt diese Garantie, wenn irgendwelche Modifikationen an dem Gerät vorgenommen werden – egal, ob sie die defekten Teile betreffen, oder nicht.

Ärger über Nintendo

Ich möchte an dieser Stelle meinen Ärger gegenüber Nintendo zum Ausdruck bringen. Die Politik, die diese Firma betreibt, ist mei-

ner Meinung nach niemandem mehr zuzumuten. Niemals zuvor wurden Händler derart schikaniert und Kunden derart hintergangen, wie es Nintendo mit ihrer Next-Generation-Konsole derzeit betreibt.

Importstopps beim weltgrößten Privatversand UPS führen nicht nur zu verärgerten Händlern, die um ihre Kapitaleinsätze der am Zoll beschlagnahmten Geräte und Spiele bangen, sondern auch zu enttäuschten Kunden.

Dabei, so glaubt man, müßte doch jeder kaufen können, was er will, außer es handelt sich um indizierte oder verbotene Ware. Wie kommt eine Firma wie Nintendo dazu, anzunehmen, den Leuten vorschreiben zu müssen, was für Spiele und/oder Geräte sie kaufen? Wie kann Nintendo mir als Konsumenten vorschreiben, ein 50-Hz-Gerät zu kaufen, damit ich dann hoffen darf, daß ich irgendwann einmal, wenn es gut geht, schon in einem halben Jahr die Umsetzung des in Japan oder den USA längst erschienenen Top-Titels erhalten kann.

Sind Deutsche/Europäer etwa unmündig, selbst zu entscheiden, was sie wollen und was nicht? Sollen Deutsche/Europäer etwa keine japanischen (Rollenspielen) kaufen dürfen, bloß weil diese nicht für diesen Markt vorgesehen sind? Und wer glaubt, das entscheiden zu dürfen? Nintendo zumindest meint, daß dies der Kunde nicht vermag.

Benjamin Bedekovic (via E-Mail)

XL meint:

Importe sind sämtlichen Herstellern ein Dorn im Auge, nicht nur Nintendo. Der Grund dafür ist, daß die einzelnen Niederlassungen der Firmen finanziell unabhängig sind, so daß es z. B. Nintendo of Europe nichts nützt, wenn hierzulande Nintendo-of-Japan-Produkte verkauft werden.

Es ist übrigens nicht das erste Mal, daß Nintendo versucht, Importe zu unterbinden – dies wurde seinerzeit auch schon versucht, als es das SNES nur in Japan gab. Damals ver-

suchte man es auf Basis der Packungshinweise vor sale and use in Japan bzw. USA only.

Allerdings ist erst die aktuelle Variante (mit dem CE-Norm-Zeichen) wirklich erfolgversprechend.

Rein rechtlich ist das natürlich in Ordnung, es darf allerdings die Frage erlaubt sein, ob dabei die Verhältnismäßigkeit der Mittel gewahrt bleibt, und ob ein paar Tausend Import-Käufer wirklich das Finanzgefüge der

Firma Nintendo derart ins Wanken bringen, daß man solche Aktionen wirklich fahren muß. Außerdem sollte man den Werbeeffect, den Importhändler für Nintendo haben, nicht außer acht lassen. Ohne sie hätte man bis vor wenigen Monaten in Europa noch nichts vom N64 zu sehen bekommen. Und in dem Fall wären sicherlich mehr Nintendo-Fans in den vergangenen Jahren zur 32-Bit-Konkurrenz abgewandert, statt auf das N64 zu warten.

Enttäuschende Grafiken

Ich möchte hier meiner Meinung nach einen sehr wichtigen Punkt aufzeigen: die geringe Grafikaufklärung in Videospielen! Dieses Thema wird in den Testberichten meistens totgeschwiegen.

Ich finde jedoch, daß es ein besonders wichtiges Thema ist. In den Spielhallen sind

Nintendos Verkaufsstrategien bezüglich des N64 verärgert nicht nur Kunden

mittlerweile 640 x 480 ein absolutes Minimum geworden, die Heimkonsolen stecken noch immer bei 320 x 200 oder noch weniger fest.

Vor allem bei Renn- und 3D-Spielen wäre eine höhere Auflösung sehr von Vorteil. Seit viele Computer High-Res-Grafik verwenden, werden Konsolen immer mehr verdrängt. Diesen Fehler macht auch Nintendo mit dem Nintendo⁶⁴.

Claus Skrepek (E-Mail)

XL antwortet:

High-Res-Grafik ist sicherlich ein netter Effekt, besser wird dadurch ein Spiel aber kaum. Der Vorteil ist zwar, daß die Grafik feiner und detaillierter aussieht, andererseits geht das natürlich zu lasten der Zeichengeschwindigkeit und somit der Anzahl an Polygonen, die gleichzeitig dargestellt werden können. Außerdem: Solange Videospielekonsolen an Fernseher und nicht an spezielle Monitore angeschlossen werden, wird man davon ohnehin nicht allzuviel sehen. Texturen sind übrigens auch bei Arcade-Spielen selten höher auflösend, dabei kommt es vor allem auf die Farbzahl und grafische Effekte an.

Erste Schritte im High-Res-Bereich wurden ja nun mittlerweile unternommen (*Tobal No. 1* für die PSX und *Killer Instinct Gold* fürs N64). Bei Beat 'em Ups ist hochauflösende Grafik allerdings auch leichter zu realisieren als bei Rennspielen, weil die Polygonmenge, die dargestellt werden muß, viel leichter zu kontrollieren ist.

Im 2D-Bereich ist übrigens auch in den Arcades immer noch eine Auflösung von lediglich 320 x 200 Standard.



KOMPLETT NEU
ERWEITERTE PLAYSTATION™ VERSION
WILDFRAGEN VERSION



MECHWARRIOR 2[®]

31ST CENTURY COMBAT

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

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

32-BIT-GRAFIK-POWER:
 DAS HAUT DICH UM! REVOLUTIONÄRE
 3D-GRAFIK, 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 logo 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



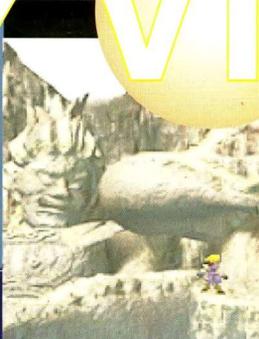
100 Stunden

in einer

FINAL FANTASY VII

anderen Welt ...

Am 31.1.97 - einen Monat später als ursprünglich angekündigt - ist *Final Fantasy VII* endlich in Japan auf den Markt gekommen. Die *Final Fantasy*-Serie ist neben Enix' *Dragon Quest*-Spielen eine der meistverkauften Rollenspielreihen Japans.



Hersteller:	Square	Entwickler:	In-house	Rollenspiel
Spieler:	1	Umfang:	3 CDs	
Preis:	ca. DM 150	Erhältlich:	als Import (jp)	



SVON H. YAMADA/S. YAMADA/
K. KOCK

Seit Beginn der *Final Fantasy*-Serie auf Nintendos 8-Bitter NES sind knapp zehn Jahre vergangen. Square war stets darauf bedacht, der Rollenspiel-Fangemeinde innovative Ideen in einem technisch ansprechenden Gewand zu bieten. Auch im Ausland wurde die *Final Fantasy*-Saga im Laufe der Zeit immer populärer. *Final Fantasy IV* und *Final Fantasy VI* sind als *FF II* und *FF III* in den USA erschienen.

Nun debütiert Squares Kultrollenspiel auf Sonys 32-Bitter. Die im Vergleich zum Super Nintendo hohe technische Performance eröffnete den Entwicklern völlig neue Möglichkeiten. Doch neben zahlreichen technischen Neuerungen bietet *Final Fantasy VII* auch wieder eine packende Storyline, die vor allem in punkto Dramatik sämtliche Vorgänger übertrifft.

So dreht sich alles um die geheimnisvolle Makou-Energie. Bei dieser Kraft handelt es sich um eine spirituelle Energie, die Lebensquelle unseres Planeten, die tief in seinem Inneren fließt.

Die Weltwirtschaft und -politik stehen völlig unter der Kontrolle der gigantischen ShinRa-Company, einem Riesenunternehmen, dessen Erfolg und Technologie auf der praktischen Anwendung der Makou-Energie basieren. Überall auf der Erde hat die Company zur Gewinnung der Energie Kraftwerke errichtet, diese haben jedoch verheerende Auswirkungen auf das ökologische Gleichgewicht der Erde. Der ShinRa-Konzern ist auch auf verschiedenen Gebieten der Weltraumforschung, des Militärwesens und der Biotechnologie tätig. Jedoch bedrohen die

Info

Gameplay: Selbst Rollenspiel-Neulinge finden dank der unkomplizierten Menüführung einen leichten Einstieg. Leider ist das gesamte Spiel jedoch in japanischer Sprache gehalten.

Präsentation: Atemberaubende Render-FMV-Sequenzen, phantastische Hintergrundgrafiken und ein gelungener Soundtrack machen *Final Fantasy VII* zu einem Erlebnis. Lediglich in den Kampfsequenzen könnte die Frame-Rate ein wenig höher sein, in einigen Phasen des Spiels wirken die Animationen der Akteure nicht sehr flüssig.

Memory-Card: Ein Spielstand benötigt einen Block auf der Speicherkarte.

FINAL FANTASY VII

CHARAKTERE

Die wichtigsten Abenteurer aus Final Fantasy VII auf einen Blick:

NAMER	HP	MP	STR	DEF	MAG	SPI
クラウド	756	119				
バレット						
ティファ	667	105				
バード						
バニャ						
バニャ						



NAMER	HP	MP	STR	DEF	MAG	SPI
クラウド	756	119				
バレット						
ティファ	667	105				
バード						
バニャ						
バニャ						



Jean-Claude (21)
Der vagabundierende Freelancer war früher als Elitesoldat der ShinRa-Company tätig. Jetzt ist er von der Anti-ShinRa-Organisation Avalanche engagiert und spielt eine entscheidende Rolle im Krieg um das Schicksal des Planeten.



Tifa (20)
Tifa ist eine Frau mit einer positiven Lebenseinstellung, die durch ihren optimistischen Charakter ihre Kameraden aufheitert. Sie ist eine Expertin im waffenlosen Nahkampf, was man ihrer zierlichen Gestalt nicht unbedingt ansieht. Jean-Claude und Tifa kennen sich seit ihrer Kindheit. Sie traut sich jedoch nicht, ihr Interesse für Jean-Claude auszusprechen.



Barret (35)
Anführer der Avalanche-Organisation. Mit seiner überwältigenden Kraft und der speziell angefertigten Kanone an seinem rechtem Arm setzt er allen zu, die sich in seinen Weg stellen. In seiner Vergangenheit hat er seine Frau durch einen Unfall verloren, und seitdem lebt er mit seiner Tochter Marin.



Aerith (22)
Eine schöne, jedoch recht mysteriöse Frau. In der Metropole Midgar war sie als Blumenverkäuferin tätig. Nachdem sie vor langer Zeit Jean-Claude kennengelernt hat, begleitet sie ihn auf seinen Reisen und spielt eine große Rolle darin. Im Kampf liegt ihre Stärke eher in der Magie als im Nahkampf mit Waffen.



Cid (32)
Der sehnsüchtige Wunsch des Ex-Piloten ist es, eines Tages im unendlichen Weltall zu fliegen. Mit seinem Speer und großem Wissen über Mechanik stürzt sich der Niceguy stets in jede Gefahr hinein.



Yuffie (16)
Sie ist ein Nachkomme einer legendären Ninja-Familie. Sie begleitet Jean-Claude aus unbekanntenen Beweggründen. Das Mädchen ist eigensinnig und ein wenig verschlagen, im Kampf ist sie jedoch mit ihrem riesigen Shuriken (Wurfstern) und Ninjutsu (Ninja-Magie) sehr hilfreich.



Vincent (27)
Der Grund, warum er Jean-Claude begleitet, scheint seinen Ursprung in der langjährigen Beziehung zur ShinRa-Corporation zu haben. In seinem Körper verbirgt sich eine geheimnisvolle Fähigkeit, die sich von seinem schlanken und recht unscheinbaren Aussehen nicht erraten lässt.



Red XIII
Hinter dem furchterregenden äußeren verbirgt sich ein Wesen, das intelligenter ist als der Mensch. Seine Stärke liegt im Nahkampf mit scharfen Krallen und Fangzähnen, aber mehr ist über ihn nicht bekannt. Red XIII ist ein Biest mit vielen Geheimnissen.



Cait Sith (?)
Das mysteriöse, einem Kater nicht ganz unähnliche Wesen sitzt immer auf einem Fat-Moogle-Roboter. Sein Hobby ist die Weissagung, aber die Ergebnisse sind seinem Charakter entsprechend unzuverlässig.



Sephiroth (?)
Nur die Top-Secret-Akten der ShinRa-Company sagen etwas über seine Vergangenheit aus. Der erfahrene Veteran der ShinRa-Armee ist von übermenschlicher Stärke und war der Vorgesetzte von Jean-Claude. Sein extrem langes Katana-Schwert ist eine überragende Angriffswaffe, und niemand außer ihm selbst kann damit umgehen.

- 1: Zwischendurch illustrieren Cut-Scene-Sequenzen immer wieder die spannende Storyline
- 2: Die ständig wechselnde Kameraperspektive schafft echte Kinofilmatmosphäre
- 3: Auch auf der Oberwelt sind die Helden ständig Gefahren ausgesetzt
- 4: Die praktische Übersichtskarte
- 5: Das Skelett eines Lindwurms führt hinab ins Innere der Erde

Square präsentiert ein Fantasy-Abenteuer mit epischer Breite



Forschungsaktivitäten, gesteuert durch die grenzenlose Begierde der Machthaber, immer stärker die Existenz der Menschheit.

In der Stadt Midgar, dem gigantischen Hauptsitz der ShinRa-Company, wird ein Makou-Kraftwerk durch eine Rebellengruppe namens Avalanche gesprengt. Avalanche ist eine Untergrundorganisation, die sich dem skrupellosen ShinRa-Konzern widersetzt, der, wie bereits erwähnt, die Makou-Energie des Planeten ausbeutet. Jean-Claude, der einst im Dienst der ShinRa-Armee war, ist der Anführer der Avalanche-Organisation und war an dem verheerenden Anschlag auf das Kraftwerk beteiligt.

Werden Jean-Claude und seine Kameraden es schaffen, sich ShinRa zu widersetzen und den Planeten vor dem Untergang zu retten? Das Schicksal des Planeten liegt in ihren Händen.



Das Materia-System

Für den Kampf gegen die mächtige ShinRa-Company und deren Monster sind die sogenannten Materias unverzichtbar. Bei diesen Artefakten handelt es sich um kristallisierte Makou-Energie. Diese mystischen Edelsteine verleihen dem, der sie findet, verschiedene magische Fähigkeiten. Die in der Natur entstandenen Materias sind nur sehr schwer zu finden. Die Helden gelangen im Laufe des Spiels an zahlreiche Edelsteine. Einige Arten der Materias, beispielsweise die für die besonders durchschlagkräftigen Call-Zaubersprüche sind einmalig und sehr wertvoll. Dagegen gibt es auch welche, die durch die Technologie der ShinRa-Company künstlich erzeugt werden und in normalen Läden erhältlich sind. Jedes Materia hat einen speziellen Effekt. Beispielsweise können bestimmte Arten der Materias die Maximal-Hit-Points der Helden steigern. Die Fähigkeiten der Charaktere sind nicht festgelegt. Die Kombination verschiedener Materias ermöglicht dem Spieler, die Charaktere nach eigenem Belieben zu entwickeln. Dieses benutzerorientierte Materia-System ist nur eine der diversen Neuerungen von *Final Fantasy VII*. Das System ist zwar gut durchdacht, angesichts der großen Menge an Materias kann es jedoch vorkommen, daß der Spieler vergißt, welche Materias er bereits besitzt und welche ihm noch fehlen. Auch das Austauschen der Edelsteine unter den Charakteren ist oft ein wenig umständlich und kompliziert.

Fahrzeuge

Während des Abenteuers sind die Helden mit verschiedenen Fahrzeugen unterwegs, die ihnen zu größerer Mobilität verhelfen. Einige Vehikel dienen nicht nur als Transportmittel, sondern spielen eine entscheidende Rolle in vielen Episoden. Es gibt verschiedene Fahrzeuge, die von dem Spieler selbst gesteuert werden können – Motorrad, U-Boot, Luftschiff, Wasserflugzeug, um nur einige zu nennen. Auch der Gegner ShinRa-Company verfügt über eine große Zahl an Fahrwerken.

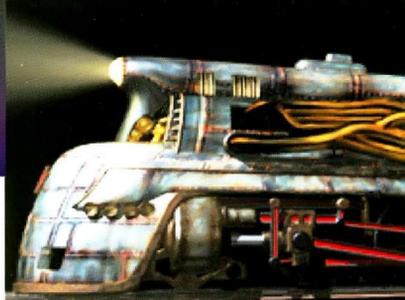


Mit dem Luftschiff können die Helden auch an entlegene Orte gelangen

Info

アイルをえらんぐでください。		ファイ
	クラウド	HP 2814 MP 84
	神羅ビル	
	ファイア	HP 2820 MP 452
	ジュノン	
	ロ	HP 2402 MP 400
	竜巻の道	

Neben der aktuellen Position in der *Final Fantasy*-Welt können an bestimmten Stellen des Abenteuers sämtliche Werte der Helden abgespeichert werden. Der Anzahl der möglichen Spielstände ist dabei keine Grenze gesetzt. So kann der Spieler theoretisch jederzeit an jedem beliebigen Speicherpunkt das Spiel wieder aufnehmen.



DIE SPIELHALLE



In den Weiten der *FF VII*-Welt befindet sich eine Spielhalle. Dort können sich die Helden gegen Barzahlung vergnügen

FINAL FANTASY VII



final fantasy II



Leider haben bislang nur wenige Square-Spiele den offiziellen Weg nach Europa geschafft. Immerhin sind Teil vier und sechs der Saga als US-Importe erhältlich und somit auch hierzulande einigermaßen verständlich. Im Vergleich zu den Grafikorgien des siebten Teils wirken die frühen SNES-Bilder natürlich eher blaß, lassen aber immerhin schon das bis heute beinahe unveränderte Menüsystem während der Kämpfe deutlich erkennen.

Um die Transportflugzeuge, Helikopter, Eisenbahnen etc. zu betreiben, bedienen sich die Anhänger der ShinRa-Company der Makou-Energie. Zusätzlich zu den genannten Maschinen gibt es ein anderes Transportmittel, mit dem bereits die anderen Teile der *Final Fantasy*-Reihe aufwarteten – die Chocobos. Diesmal werden diese freundlichen Laufvögel jedoch nicht nur zum Reiten auf längerer Strecke benutzt, sondern sie können gefangen, gefüttert und sogar gezähmt werden. Aber das ist noch nicht alles, was man mit ihnen machen kann. So können Chocobo-Männchen und -Weibchen gepaart werden, um Nachkommen zu zeugen, die über eine besondere Begabung verfügen, wie beispielsweise die Fähigkeit, auf dem Wasser zu laufen. Darüber hinaus lassen sich die Chocobos trainieren, um an Wettrennen teilzunehmen.

Mini-Games

Außer dem Chocobo-Wettrennen gibt es auch andere kleine Spielchen, die geschickt und passend in die Episoden eingesetzt sind. Zum Beispiel wird eine actionlastige U-Boot-Simulation geboten. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, mit Hilfe eines Sonargerätes die gegnerischen

Minen und U-Boote aufzuspüren und zu versenken. Ein anderes Beispiel ist das Snowboard-Spiel, das Sonys kürzlich erschienenem *Cool Boarders* nicht unähnlich ist. Insgesamt werden über 20 solcher Mini-Spiele geboten. An einem bestimmten Ort der *Final Fantasy VII*-Welt befindet sich eine Spielhalle, in der teilweise sehr nützliche Preise durch das erfolgreiche Spielen der Mini-Games gewonnen werden können.

Final Fantasy VII - Die Technik

Mit der optischen Präsentation ist den Entwicklern ein Meisterwerk gelungen. Den 8- und 16-Bit-Vorgängern ist das Game um Quantensprünge voraus. So besteht beispielsweise die Übersichtskarte der Oberwelt vollständig aus Polygongrafik. Ob per Pedes oder mit dem Luftschiff, der Spieler genießt völlige Bewegungsfreiheit. Gleiches gilt auch in den unzähligen verschiedenen Szenarien. Die Hintergrundgrafiken bestehen aus durchweg sehr aufwendigen Renderings, alle Charaktere und Objekte wurden harmonisch in die Backgrounds eingepaßt. Die zahlreichen qualitativ hochwertigen Full-Motion-Sequenzen, die nahtlos in das Spielgeschehen integriert wurden, tragen zudem zur Atmosphäre bei. Ferner fällt äußerst positiv auf, daß trotz der großen Mengen an Grafik und Zwischenspannen die Ladezeiten sehr kurz, meistens kaum merklich sind.

Auch bei der Animation der Charaktere haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben. So verfügen die Akteure in den zahllosen Cut-Scene und Zwischenspannen über richtige Gestik. Auch die Mini-Spiele wurden technisch gut in Szene gesetzt. So überzeugen beispielsweise die Snowboard- und Motorrad-3D-Sequenzen mit schneller Grafik.

Die gigantischen Datenmengen, die durch die Grafikpracht entstanden, werden auf drei Compact Discs untergebracht.

Neben der grandiosen Optik trägt auch der phantastische Soundtrack zur beinahe schon cineastischen Präsentation bei. Von stimmungsvollen Balladen bis hin zu dramatischen Orchesterklängen, die musikalische Untermauerung fügt sich stets bestens in das Spielgeschehen ein.

Ursprünglich sollte der siebte Teil der *Final*

Happy End: Nachdem die Heldengruppe um Jean-Claude den finalen Endgegner Sephiroth besiegt hat, kommt der Spieler in den Genuß eines minutenlangen Renderabspannes. Wie alle anderen Full-Motion-Videosequenzen besticht auch das sehr atmosphärische Outro durch gestochene scharfe Bildqualität



Im September erscheint *Final Fantasy VII* in den USA



Kein anderes RPG bietet derart phantastische Grafik



Jean-Claude ist der Main-Charakter aus *FF VII*



Die Helden treffen auf eine Reihe skurriler Gegner



Die Render-Hintergründe sorgen für Atmosphäre

Fantasy-Reihe einer der ersten Titel für das Nintendo[®] sein. Nach Meinungsverschiedenheiten mit Nintendo bezüglich der Vertriebspolitik gab Square bekannt, *FF VII* vorerst exklusiv für die PlayStation zu entwickeln. Ein guter Entschluss, da das Spiel in dieser Form nicht auf Nintendos 64-Bitter machbar gewesen wäre. Aufgrund der begrenzten Speicherkapazität der Module wären zum Beispiel aufwendige FMV-Rendesequenzen unmöglich gewesen.

Fazit

Mit *Final Fantasy VII* ist den Entwicklern ein Meisterwerk gelungen. Statt das alte Spielkonzept lediglich mit besserer Grafik aufzupeppen, ließen es sich die Entwickler nicht nehmen, innovative Features einzubringen. Die packende, bis ins letzte Detail durchdachte Storyline ergibt in Verbindung mit der technischen Präsentation, die im Rollenspielgenre alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt, ein Programm, das neue Maßstäbe für PlayStation-Software setzt. Auch in Sachen Umfang läßt das Square-Game nichts zu wünschen übrig. Geübte Genrefetischisten werden nach circa 40 bis 60 Stunden den hervorragenden Abspann genießen können. Um alle Rätsel zu lösen und an jedem Ort der *Final Fantasy*-Welt gewesen zu sein, sind dagegen mindestens 100 Stunden nötig.

Leider wird das Fantasy-Epos vorerst ausschließlich PSX-Usern vorbehalten bleiben, die der japanischen Sprache mächtig sind. An der englischsprachigen US-Version wird zur Zeit mit Hochdruck gearbeitet, das Release ist für den September dieses Jahres angesetzt. Angesichts des großen Erfolgs in Übersee – innerhalb der ersten Tage wurden knapp 1,5 Millionen Exemplare verkauft, Tendenz steigend – ist ein offizieller Deutschland-Release recht wahrscheinlich. ■

XL-Wertung

90%

STATEMENTS

MARCO HÄNTSCH: Westliche Rollenspiel-Fans werden angesichts dieses Meisterwerks ihre Muttersprache verfluchen. Square definiert mit *FF VII* das Genre neu und reizt gleichzeitig die Hardware-Performance der PlayStation gnadenlos aus. Selten wurden meine hochgeschraubten Erwartungen so übertroffen.



FREDERIC BERG: Square setzt neue Maßstäbe im Rollenspielgenre. Das gewohnt famose Gamedesign läßt den Spieler Zeit und Raum vergessen. Hinzu kommt die extrem aufwendige Präsentation, die ihresgleichen sucht. Wie gut, daß es in meinem Freundeskreis Übersetzungsbereite Japaner gibt.



KLAUS KOCK: Zur Zeit bereue ich einmal wieder besonders, daß ich der japanischen Sprache nicht mächtig bin. Nach dem Try-and-Error-Prinzip kann man sich zwar durch die Menüs klicken, die Storyline bleibt dem Spieler jedoch vorenthalten. Mit dem US-Release im September wird sich das jedoch ändern ...



MICHAEL ANTON: Als *Final Fantasy*-Veteran hatte ich zwar anfangs leichte Identifikationsprobleme mit der eher ungewohnten Polygondarstellung der Charaktere, aber das war nur von kurzer Dauer. Die Story klingt fesselnd, ich kann kaum noch den September und damit das US-Release erwarten ...



Nur sehr weit fortgeschrittene Helden-Partys haben gegen den diabolischen Endgegner Sephiroth eine Chance

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 FERNÖSTLICHE IDOLKULT MACHT AUCH VOR SEGAS SATURN NICHT HALT ...

IN BIG KUPFER



High-Tech: Das singende Idol Namie Amuro präsentiert sich dem Betrachter in hochauflösender Grafik und 60 Bildern pro Sekunde



Digital Dance Mix

Segas Starprogrammierer von AM2 haben wieder zugeschlagen. Statt eines spektakulären Rennspektakels oder einer High-End-Polygon-Prügelei präsentieren Yu Suzuki und Co. einen sehr unkonventionellen Saturn-Titel. Bei *Digital Dance Mix* dreht sich alles um Namie Amuro, Japans momentan beliebtestes Teenage-Idol. Auf der CD sind ihre beiden Chartbreaker-Hits *You're my Sunshine* und *Chase the Chance* enthalten. Namie Amuro tritt in Form einer unglaublich realistisch animierten Polygongestalt in Erscheinung. Neben verschiedenen Outfits – vom Minirock bis zur Abendgaderobe ist alles dabei, was das Otaku-Herz begehrt – kann der interessierte Saturn-

User zwischen mehreren Hintergrundgrafiken wählen. Während das virtuelle Idol ihre von Easy-Listening-Japano-Pop begleiteten Tanzeinlagen zum Besten gibt, kann der Spieler die Kameraperspektive frei verändern und mit Scheinwerfern die Bühne erhellen. Wie es beispielsweise schon bei dem leicht angestaubten Mega-CD-Titel *Kriss Kross - Make your own Video* der Fall war, ist es bei *Digital Dance Mix* dem User möglich, eigene Videoclips zu erstellen.

In Japan ist AM2s ausgefallene Saturn-Software zum sehr günstigen Preis von 2.900 Yen erschienen, ein Deutschland-Release ist angesichts der Thematik wohl indiskutabel.



Der Saturn-User kann zwischen zwei Songs und mehreren Outfits wählen



Neben den virtuellen Tanzeinlagen werden mehrere Mini-Games geboten

Tamagotchi – Die Invasion der virtuellen Küken

Daß Japaner eine ungewöhnliche Auffassung bezüglich ihrer Freizeitgestaltung haben, ist schon seit langem bekannt. Der neueste Verkaufserreger im Land des Kirschblütenfestes sind sogenannte *Tamagotchis* – übersetzt bedeutet dieser Begriff 'cute little egg'. Bei diesen Geräten, die vom Spielzeuggiganten Bandai hergestellt werden, handelt es sich um recht außergewöhnliche LCD-Spiele. Mit dem Erwerb eines *Tamagotchi* – das umgerechnet circa 30 DM kostet – geht der Käufer eine Verpflichtung ein, die ihn über die nachfolgenden Wochen verfolgen wird. Die Aufgabe des Besitzers



besteht darin, ein virtuelles Küken großzuziehen, das auf dem LC-Display dargestellt wird, Das ist keine leichte Aufgabe, da der gefiederte Pixelhaufen sehr zuneigungsbedürftig ist. Auf regelmäßige Fütterungen verzichtet das Küken genausowenig wie auf ausgiebige Streicheleinheiten. Mit den drei Buttons, die sich an der Unterseite des eiförmigen



Plastikgehäuses befinden, kann der Spieler Kontakt mit dem LCD-Quälgeist aufnehmen. Fühlt sich das kleine Huhn allein-gelassen, meldet es sich durch ein lautes Piepen. Eine Pausenfunktion gibt es nicht, der Spieler muß sich folglich zu jeder Zeit um das Federvieh kümmern. Wird das Küken zu lange Zeit vernachlässigt, segnet es

irgendwann das Zeitliche. Dann kann das Gerät entsorgt werden, ein Neustart des Programms ist nicht möglich.

In Japan wurden innerhalb von wenigen Monaten knapp drei Millionen Ei(n)heiten des neuesten Bandai-Spielzeugs verkauft, momentan ist es landesweit hoffnungslos ausverkauft. Auch in den USA, wo die LCD-Games im Laufe des Sommers erscheinen sollen, besteht bereits große Nachfrage. Ob und wann die Tamagotchi-Welle auch nach Europa überschwappen wird, steht noch nicht fest. Deutsche Otakus sollten jedoch die Hoffnung nicht aufgeben, über eine Markteinführung im Mai wird bereits verhandelt.

ABO-PRÄMIE 1

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



ABO-PRÄMIE 2

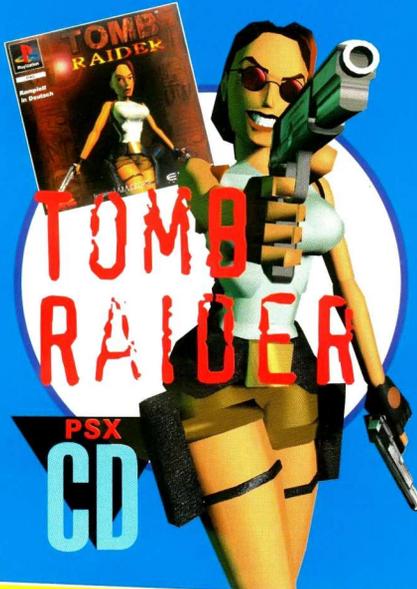


DEMO
CD

Das erste Saturn-Spiel des Sonic-Schöpfers **Yuji Naka**, **NIGHTS into Dreams**, setzte auf dem Saturn neue Maßstäbe im Bereich schneller 3D-Grafik. Segas spezielle Edition

Christmas NIGHTS bietet einmalig die Gelegenheit, einige Level probezuspielen. Für die **Demo-CD** wurden die Grafiken aufwendig überarbeitet, so daß sich alle Charaktere im weihnachtlichen Gewand präsentieren.

Christmas NIGHTS-Demo-CD



PSX
CD

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.

neXt
LEVEL

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 hätte ich gerne ...

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

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

Bequem und bargeldlos durch **Bankabbuchung** (Lastschriftverfahren)

BLZ _____

Kontonummer _____

Geldinstitut _____

Unterschrift _____

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

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

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

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

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

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nicht bei vollständiger Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abos wird das Abo von zeim. ligen verfallt (reglicher Anspruch auf eine Prämie. Die Versandkosten übernimmt der Xpian-Verlag.

Nach den liebevollen PAL-Versionen der ersten N64-Spiele (nicht 100%ig angepaßt, keine deutsche Sprachausgabe trotz junger Zielgruppe) scheint Nintendo auch weiterhin nicht gewillt zu sein, sich in Zukunft zu bessern, zumindest, wenn man die US-Version von *Mario Kart 64* als Indiz betrachtet. Die Parodien der Rennsport-Werbetafel (Marioboro, Luigi usw.) erscheinen Nintendo of America offenbar als zu heikel und wurden kurzerhand und wenig liebevoll ausgetauscht. Schlimmer ist allerdings die lokalisierte Sprachausgabe. Die Originalversionen waren wohl zu uncool und kindisch und wurden durch z. T. völlig unpassende Stimmen ersetzt. Auch Warios deutscher Sprecher fiel der Synchronisation zum Opfer. Wer also an einer Importversion interessiert ist, sollte der Japanfassung den Vorzug geben - falls er überhaupt noch eine erhält, denn Nintendo reagiert momentan extrem allergisch auf den Import von N64-Spielen und Konsolen. Vermehrt werden Sendungen vom Zoll abgefangen, einem Händler wurde sogar mit Klage gedroht. Der Trick ist eine EU-Richtlinie. Alle in der europäischen Union verkauften elektrischen Geräte müssen ein CE-Norm-Zeichen tragen. Da dies bei Importen aus Japan oder den USA nicht der Fall ist, kann Nintendo rechtlich vollkommen einwandfrei dagegen vorgehen. Eine diesbezügliche Erklärung aus den Reihen von Nintendo of Europe wollen wir an dieser Stelle unkommentiert wiedergeben: Die Kunden werden davor geschützt, völlig überzogene Preise an die Importhändler zu zahlen ...



spielen wie gott in frankreich

Um Kosten bei der Produktion zu sparen, entschloß sich Nintendo, auf ein RGB-Signal in der Herstellung der PAL-Konsolen gänzlich zu verzichten. Nur unsere französischen Nachbarn kommen aufgrund ihres Fernsehsignals (Secam) in den Genuß bester Bildqualität. Um auch deutschen N64-Usern ein gestochenes scharfes RGB-Bild zu liefern, bieten einige Versandhändler einen Umbau der Konsole an. Da dieser Prozeß recht umfangreich ist, dürften die potentiellen Kunden wohl kaum unter 100 DM davonkommen. ■



verkehrte welt

Nach dem verspäteten Release des N64 hat sich die festgefahrene Situation völlig überraschend umgekehrt. Die USA ist heute fest in der Hand Nintendos, während der japanische Konzern dort in den vergangenen Jahren immer nur die zweite Geige spielte. In Japan hingegen, wo Nintendo früher einen Marktanteil von nahezu 90 % hatte, strauchelt der traditionsreiche Gigant. Zwar sind die Verkaufszahlen des N64 alles andere als schlecht - zwei Millionen verkaufte Einheiten in acht Monaten konnten weder Sega noch Sony verbuchen - doch seit *Final Fantasy VII* eilt die PlayStation wieder davon. Da Miyamoto sein Versprechen, mindestens alle drei Monate ein Spiel fertigzustellen, nicht einhalten konnte, greift Nintendo nun zu einer ungewöhnlichen Maßnahme: Der Grundpreis des N64 wurde um ganze 33 % gesenkt und liegt mit 16.800 Yen unter dem der 32-Bit-Konkurrenz (ca. 20.000 Yen). Auch die Preise für Spiele wurden gesenkt. Die offizielle Erklärung dafür ist, daß die Konsolenproduktion von 500.000 auf eine Million pro Monat gesteigert werden konnte und damit die Herstellungskosten gesenkt wurden, sowie sinkende ROM-Preise. Daher sollen die ersten 128-MBit-Module möglicherweise schon in diesem Jahr anstehen, aussichtsreiche Kandidaten sind *Yoshis Island 64* (derzeit ohne festen Release-Termin) und ... *Zelda 64*! Nintendo möchte das Spiel auf jeden Fall als großen Weihnachtstitel sehen - aber das hängt natürlich wieder einmal davon ab, ob Miyamoto rechtzeitig fertig wird. ■



Alle Nintendo⁶⁴-Spiele auf einen Blick

Cruis 'n USA	Williams	Rennspiel	us
International Superst. S. 64	Konami	Sport	jp
Killer Instinct Gold	Rare	Beat 'em Up	us
King of Pro Baseball	Imagineer	Sport	jp
Mah-Jongg	Konami	Brettspiel	jp
Mario Kart 64	Nintendo	Rennspiel	jp/us
MK Trilogy	Williams	Beat 'em Up	us
NBA Hang Time	Williams	Action/Sport	us
PilotWings 64	Nintendo	Simulation	jp/us
Shogi	Seta	Schach	jp
Super Mario 64	Nintendo	Jump&Run	jp/us
St. Andrews Golf	Seta	Sport	jp
Star Wars: S. o. t. E.	LucasArts	Action	us
Turok - Dinosaur Hunter	Acclaim	Action	us
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	jp/us
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Williams	Sport	us
Wonder Project J2	Enix	Adventure	jp

Verleiht wirklich Flügel

Mit deutschem Bildschirmtext



PILOT WINGS 64

Über den Wolken. Thermik nutzen. Sturzflug: Das Herz schlägt bis zum Hals. Waghalsige Flugmanöver in den Häuserschluchten. Kein Horizont zu weit. Fun grenzenlos. Soll Euer Traum vom Fliegen virtuelle Wirklichkeit werden?

Nintendo

NINTENDO 64



The New Dimension of Fun

© 1996 Nintendo / Nintendo Entertainment System, Inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
TM and ® are trademarks of Nintendo.

Power Crystal

System: M2

Hersteller: tba

Entwickler: Perceptions

Erhältlich: tba

Power Crystal ist einer der ersten Titel für Matsushitas lang erwartete High-End-Konsole, der außerhalb Japans entwickelt wird. Das zehnköpfige, britische Entwicklerteam Perceptions arbeitet bereits seit zwei Jahren an diesem vielversprechenden Werk. Am ehesten ist das M2-Projekt mit Nintendos *The Legend of Zelda 64* zu vergleichen. Der Spieler hat die Möglichkeit, sich in den aufwendig gestalteten dreidimensionalen Szenarien völlig frei zu bewegen. Neben einer nichtlinear verlaufenden Storyline werden auch Actioneinlagen geboten. Bezüglich der Storyline sind nur wenige Details bekannt, die Entwickler

versprechen jedoch ein gediegenes Fantasy-Ambiente mit leicht japanophilem Touch. Zwar gibt es noch kein Spiel mit dem Perceptions Projekt verglichen werden könnte, die ersten Bilder von *Power Crystal* sehen jedoch sehr vielversprechend aus. „Das M2 ist die leistungsfähigste Hardware, mit der wir jemals gearbeitet haben“, sagt Andrew Whittaker von Perceptions.

Nach zahlreichen Verschiebungen gibt es mittlerweile immer noch keinen definitiven Termin für die Markteinführung der Matsushita-Konsole in Japan. So wurde bislang auch noch kein Erscheinungstermin von *Power Crystal* genannt. ■

POWER CRYSTAL IST EIN M2-ADVENTURE IM HIGH-TECH-LOOK



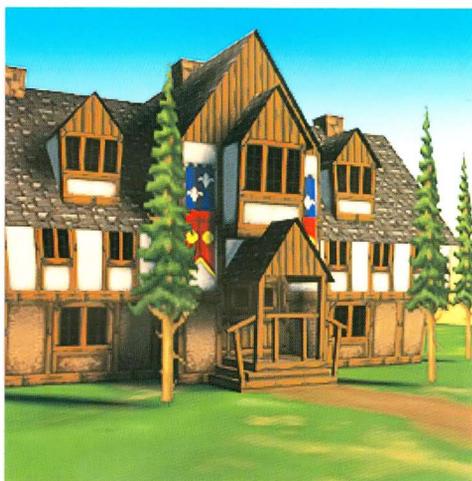
Ähnlich wie es bei *Warps D2* der Fall ist, kann sich der abenteuerlustige Spieler uneingeschränkt in den Polygonwelten bewegen



Den Spieler verschlägt es sogar in groß angelegte Stadtanlagen



Eine Vielzahl gefährlicher Gegner machen die Szenarien unsicher



Die Spielgrafik wird über dieselbe Detailfülle verfügen wie die hier gezeigten Renderings, jedoch in einer niedrigeren Auflösung laufen



60 Bilder pro Sekunde sollen für flüssige Animationen sorgen

GOEMON 5

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Konami Entwickler: In-house Erhältlich: 2. Quartal

Auf dem SuperNintendo gehören die Games der *Goemon*-Reihe, deren erster Teil hierzulande unter dem Titel *Legend of the Mystical Ninja* erschienen ist, zu den erfolgreichsten 16-Bit-Spielen.

Bereits auf der Shoshinkai '96 präsentierte der fernöstliche Software-Riese Konami die 64-Bit-Fortsetzung des beliebten Action-Adventures. Am ehesten erinnert das ehrgeizige N64-Projekt an Miyamotos Geniestreich *Super*

Mario 64. Bei *Goemon 5* handelt es sich jedoch nicht um ein reinrassiges Jump&Run. Zahlreiche Adventure-Einlagen sollen das Game zu einer Herausforderung für Genre-anhänger machen. Eine ausgefallene Storyline mit den Akteuren Kid Ying und Professor Yang in den Hauptrollen wird ebenso geboten wie eine beeindruckende technische Präsentation. Die farbenprächtige 3D-Grafik ist um einiges

detaillierter, als es bei Marios erstem 64-Bit-Abenteuer der Fall ist. Auch bei der Gestaltung der Polygon-Charaktere haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben. So verfügen die Anime-inspirierten Akteure über Gestik und flüssige Bewegungsabläufe. In Japan soll das vielversprechende Action-Adventure im April auf den Markt kommen. Sogar über einen offiziellen Deutschland-Release wird momentan verhandelt. ■



Auch der seltsame Professor Yang ist wieder mit dabei



Ständig befinden sich zahlreiche Charaktere auf dem Bildschirm



Neben Adventure-Einlagen bietet *Goemon 5* explosive Action



Ausgefallenes Charakterdesign wird bei Konami großgeschrieben

DIE 64-BIT-FORTSETZUNG VON KONAMIS LEGENDÄRER ACTION-ADVENTURE-REIHE

StarFox 64

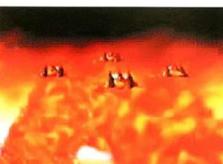
System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Nintendo Entwickler: In-house Erhältlich: ab Mai als Import

Zum Leidwesen der ständig wachsenden Nintendo⁶⁴-Fangemeinde wurde Shigeru Miyamotos äußerst vielversprechender Science-fiction-Epos erneut verschoben. Neuesten Informationen zufolge soll *StarFox 64* Ende April auf den japanischen Markt kommen, der Termin für das Deutschland-Release ist noch unbekannt. Zur Zeit arbeiten die Program-

mierer an der Fertigstellung eines Lava-Planeten-Levels, auf dem sich Fox McCloud und seine animalischen Flügelmänner vor Vulkanen, Feuerbrünsten und riesigen Schlangen in acht nehmen müssen. Aufwendige Lighting-Effekte, Hochgeschwindigkeitspassagen und ein phantastischer Endgegner dürften diesen Level zu einem Highlight des gesamten Spiels machen. ■



Den Arwing dürften *StarFox*-Veteranen aus dem Vorgänger kennen



Aufwendige Zwischenspanne illustrieren die Storyline



StarFox 64 läßt die Hardware-Muskeln des Nintendo⁶⁴ spielen



Vor dem Start: Fox McCloud und seine wackeren Flügelmänner

FIFA 64

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Electronic Arts Entwickler: In-house Erhältlich: 2. Quartal

Nachdem Konamis phantastisches *J League Perfect Striker/International Superstar Soccer 64* seit einiger Zeit in Japan erhältlich ist, präsentiert Electronic Arts das lang erwartete Konkurrenzprodukt. *FIFA 64* bietet eine Reihe interessanter Features, die Fußballfans bei Laune halten sollen. Neben umfangreichen Statistiken und Optionen sind verschiedene Spielmodi anwählbar. Zusätzlich zu der obligatorischen Freundschaftsspieloption dürfen bis zu vier Spieler simultan im Kampf um die Meisterschaft antreten. Während des Spiels kann die Kameraperspektive den Ansprüchen des Betrachters

problemlos angepaßt werden. Hinsichtlich der optischen Präsentation ist *FIFA 64* dagegen nicht mit Konamis Fußballsimulation gleichauf. Die Grafik des Konkurrenten ist deutlich detaillierter, und auch die Bewegungsabläufe der Sportler wirken realistischer. Sportfanatiker, die mit einem N64 ausgerüstet sind, müssen sich jedoch noch ein wenig in Geduld üben, Electronic Arts' 64-Bit-Debüt soll hierzulande voraussichtlich im Laufe des zweiten Quartals erscheinen. ■

Die Analogsteuerung vermittelt authentisch es Ballgefühl



ELECTRONIC ARTS SORGT FÜR 64-BIT-SPORTSPIEL-NACHSCHUB

NBA Hang Time

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Williams Entwickler: Midway Erhältlich: als Import



Multiplayer-Spaß pur: Bis zu vier Spieler können sich gleichzeitig im Rahmen eines Basketball-Matches miteinander messen



Jeder Spieler hat individuelle Stärken und Schwächen



„He's on fire": Nach drei Treffern in Folge drehen die Spieler auf



Fans der amerikanischen Nationalsportart, die Nintendos 64-Bitter ihr eigen nennen, haben dieser Tage Grund zur Freude. Williams präsentierte in den USA vor kurzem die 64-Bit-Umsetzung des erfolgreichen Arcade-Games *NBA Hang Time*. Unter anderem gehören dem Programmiererteam, das mit der Konvertierung beauftragt wurde, einige Mitglieder der ehemaligen C64-Cracker-Crew Maniax of Noize an. Bei dem Spiel handelt es sich um die inoffizielle Fortsetzung der beliebten *NBA Jam*-Reihe. Neben ausgewählten Spielern aller

Teams der nordamerikanischen Basketball-Profiliga darf der experimentierfreudige NBA-Fan sogar seine eigenen Spieler kreieren. Zudem bietet Williams neuestes Nintendo⁶⁴-Game einen recht unterhaltsamen Vierspieler-Simultanmodus. Simulationspuristen seien jedoch vorgewarnt, Realismus steht definitiv nicht im Vordergrund. Dafür jedoch der Spielspaß, und den bietet das Williams-Game reichlich. Neben schnellen Paßspielen und Dribblings können die Sportler spektakuläre Monster-Dunkings ausführen. Basketballfanatiker, die mit *NBA Jam* etwas anfangen konnten, werden von Williams neuestem Titel begeistert sein. Alle anderen Nintendo⁶⁴-User sollten auf jeden Fall probierspielen, bevor sie das US-amerikanische Importmodul erwerben. Das Deutschland-Release ist für den Sommer dieses Jahres angesetzt. ■

Ein actionorientiertes 64-Bit-Spektakel rund um den US-Sport

nintendo64 news



PSYCHOSIS

Die Stadt der Verlorenen Kinder

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

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

Schwestern. 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.





Nintendo im Innovationsrausch: Nach dem erfolgreichen Start des N64 in den USA, jedoch mit mittelmäßigen Verkaufszahlen in Japan konfrontiert, steht die Speichermedien-Zukunft der 64-Bit-Wunderkonsole in den Sternen. Modul oder Scheibe – das ist die Frage.

VON J. EGGBRECHT

Mag man den Umfragen in Japan glauben – und ganz offensichtlich tut dies Nintendo-Boß Hiroshi Yamauchi – hängt Wohl und Wehe einer Spielkonsole im Land der aufgehenden Sonne von kleinen Scheiben ab. Nippons Videospieleler halten Modultechnik für unzeitgemäß. Selbst schlagende Argumente wie *Super Mario 64*, *Wave Race 64* und *Mario Kart 64* können Japan nicht davon überzeugen, daß die Lebensuhr des Moduls abgelaufen ist. Das N64 startete im vergangenen Sommer zwar mit gewaltigen Verkaufszahlen, in jüngster



64DD

SCHREIBENDES SPEICHERWU

Zeit hat allerdings wieder die PlayStation die Nase vorn. Nicht zuletzt verdankt Sony den großen Erfolg der Konsole dem genialen CD-Titel *Final Fantasy VII*. In den Köpfen der Spieler sind die satten 640 Megabyte Speicherkapazität einer CD eng verknüpft mit der Qualität der Spiele im japanischen Lieblingsgenre, den Rollenspielen.

Just diese Lücke will Nintendo möglichst noch in diesem Jahr füllen. Wenn möglich, soll zu Weihnachten in Japan das vieldiskutierte 64DD erscheinen – Nintendos Antwort auf die CD. Betrachtet man die von Big N zur Zeit propagierte Speicherkapazität der 64DD-Disks, hinkt der Vergleich mit der Silberscheibe: Mal gerade schlappe 64 Megabyte (ein Zehntel einer CD) passen auf eines der an Disketten erinnernden, doppelseitigen magnetischen Medien. Full-Motion-Videorgorgien werden uns also kaum erwarten, Echtzeitgrafik

heißt weiterhin das Gebot der Stunde. Doch die Stärken des ungewöhnlichen Formats liegen in anderen Bereichen. Den heutzutage in Konsolen wie der PlayStation und dem Saturn üblichen Doublespeed CD-ROMs will Nintendo mit 4,9facher Geschwindigkeit Beine machen und so eine der Hauptschwächen, nämlich lange Ladezeiten, ausgleichen. Auch die sehr kurze Suchzeit des Lesekopfes von 75 bis 150 Millisekunden kann sich sehen lassen. Ein weiteres Manko der ‚anderen‘ soll durch eine dem 64 DD beiliegende Speichererweiterung (zwei bis vier Megabyte) für die Hauptkonsole ausgeglichen werden. Dafür ist der Memory-Expansion-Port auf der Oberseite des N64 vorgesehen.

Durch die Disketten-artige Konstruktion umgeht Nintendo natürlich auch zwei weitere Negativpunkte der CD: die

leichte Kopierbarkeit und die extreme Empfindlichkeit gegen äußere Einflüsse wie Kratzer (64DD-Medien sollen dank eingebauter vierfacher Fehlerkorrektur und dem starken Plastikmantel robust wie Module sein.). Da die 64DD-Medien keinem bekannten Standard entsprechen (obwohl sie deutlich an Iomegas ZIP-Drive-Technologie erinnern), braucht Nintendo die Kopierpiraten nicht so zu fürchten wie Sony und Sega.

Zu guter Letzt ist auch ein Vorteil gegenüber Modulen nicht von der Hand zu weisen: Die Herstellungskosten liegen deutlich niedriger, Drittanbieter gehen bei der Produktion ein geringeres finanzielles Risiko ein. Ein geflopptes Modulspiel hingegen schlägt sich mit immensen Kosten zu Buche. Doch all diese netten Features sind nur Beiwerk, wenn es um den



Y A M A U C H I

echten Nutzen, den wirklich revolutionären Part des 64DD geht: Denn bis zu 32 Megabyte (maximal eine ganze Seite) der Disk sind beschreibbar und lassen damit die starre, unflexible CD potentiell im Regen stehen. Denken viele Spieler jetzt schlicht an besonders große und angenehme Spiel-speicherstände in bester (oder eher verschwenderischer) PC-Manier, hat Shigeru Miyamotos Entwicklertruppe ganz andere Pläne. Ganz offen spricht Nintendos kreativster Kopf im Zusammenhang mit den Schreibfähigkeiten des 64DD von der Möglichkeit, erstmals komplette Welten mit einer bisher nicht vorstellbaren Überzeugungs-kraft zu schaffen. Ein relativ simples Beispiel wäre eine Blume in einem Feld in *Zelda 64* - pflückt sie und begeben Euch dann vier (Spiel)-Tage später wieder an diesen Ort - die Blume wäre erneut im Wachsen begriffen. Jeder Gegenstand im Spiel könnte an jede beliebige Position gebracht werden und dort



GEPLANTE N64-TITEL:
MOTHER 3 (EARTHBOUND 64)
SUPER MARIO RPG 2
FIRE EMBLEM 64
SIM CITY 64
MARIO PAINT 64
SUPER MARIO 64 DD
POCKET MONSTERS 64

Impossible auszuliefern.

Doch hier macht Miyamoto-san nicht halt: Neben einer neuen Version von *Sim City* mit einer sich selbst verändernden, nach ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten wachsenden Metropole arbeitet Nintendos Spiele-primus laut eigener Aussage an dem revolutionärsten ‚Spiel‘ seiner Laufbahn - einem Programm, das sich selbst „intelligent“ weiterentwickelt und so unbegrenzt neue

Spielsituationen schafft. Auch Miyamoto ist skeptisch, ob das Ziel eines Spiels mit künstlicher Intelligenz nicht etwas zu hoch gesteckt ist, unzweifelhaft ist jedoch, daß für solche Ambitionen ein Medium wie das 64DD unabdingbar ist.

Wie so oft bei Nintendos spielerischen Innovationen bleibt allerdings die Frage offen, wie die Dritthersteller auf den Wunderzusatz reagieren: Nichts wäre schlimmer, als

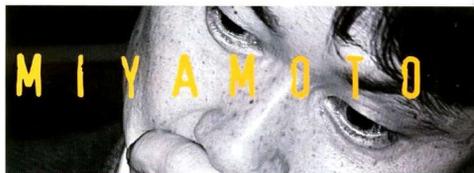


Big Ns Gedanken kreisen um die kleinen Scheiben

das 64DD als billige Alternative zum Modul zu betrachten und dessen Potential zu mißachten - genau diese Tendenzen (neben schlichter Skepsis) sind aber zur Zeit zu bemerken.

Eher Wunschdenken sind zur Zeit noch solche Gerüchte wie Kombi-spiele aus Modul und Disk (einzig Nintendo könnte sich diese teure Kombination leisten) und die verlockende Aussicht

auf ein Modem im 64DD zwecks Internet- und Multi-Spieler-Kontaktaufnahme. So schön dieses Szenario auch klingen mag, angesichts eines geplanten Preises für das 64DD zwischen 99 und 149 Dollar ist dies unwahrscheinlich. Sollte denn dann eine Veröffentlichung im Disk-wütigen Japan noch in diesem Jahr anstehen (das hängt natürlich



Er setzt große Hoffnung in die Schreibfähigkeiten des 64DD

WUNDER ODER SCHLECHTER CD EINSATZ?

auch bleiben, Charaktere könnten sich ihre jeweilige Stimmung ‚merken‘ und somit eine viel überzeugendere und tiefere Atmosphäre schaffen - deutlich komplexere Puzzles inbegriffen. Neben dem bekannten *Zelda* arbeitet Nintendo auch am grafisch imposant wirkenden Rollenspiel *Earthbound 64* (*Mother 3*), dem Evolutions-Animationsprogramm *Creator* (Software Creations zeigte schon auf der ersten N64-Shoshinkai erste Ergebnisse) sowie an einer umfangreichen 64-Bit-Neuaufgabe von *Mario Paint*. Im Third-Party-Reigen äußerte Ocean die Idee, via 64DD neue Level zum Modulspiel *Mission*:



Lincoln verwehrt sich gegen Auskünfte zum neuen Wundergerät



HOWARD

vor allem davon ab, ob *Zelda 64* fertig wird), werden die amerikanischen und europäischen Niederlassungen Nintendos so lange wie möglich versuchen, das 64DD zu meiden - denn Marketing-technisch ist der dynamische Datenträger sicherlich ein

FIKTION ODER WIRKLICHKEIT?

SO ZUVERSICHTLICH NINTENDO JAPAN AUCH SEIN MAG, UND SO SEHR N64-ENTWICKLER DIE MÖGLICHKEITEN DES DD NUTZEN WOLLEN, DIE TOCHTERNIEDERLASSUNGEN IN DEN USA UND DEUTSCHLAND MÖGEN VOM 64DD-WUNDER NICHTS HÖREN: OFFIZIELLE STATEMENTS VERWEISEN AUF EIN „ZUKÜNFTIGES GERÄT IN PLANUNG“, UND WILL MAN MEHR WISSEN, WIRD AUF DAS HIER UND HEUTE VERWIESEN. INTERN FÜRCHTEN DIE NINTENDO-OBEREN AUS UNSEREN BREITEN DAS 64DD, DENN EIN ZUSATZGERÄT ZUR HAUPTKONSOLE HAT SICH NOCH NIE GUT VERKAUFT (SIEHE SEGAS 32X-KATASTROPHE) - GESCHWEIGE DENN DIE VON NINTENDO ERHOFFTE 100PROZENTIGE AKZEPTANZ GEFUNDEN. SOLLTE DEM 64DD NICHT DAS SCHICKSAL DES SNES-CD-ROMS BESCHIEDEN SEIN (SO SIEHT ES ZUMINDEST FÜR JAPAN AUS), RECHNET NINTENDO IN EUROPA ERST ENDE 1998 ODER GAR 1999 MIT EINEM START IN DIE SCHREIBENDE ZUKUNFT.

Alptraum für unsere Breiten. Und vom Modul haben offensichtlich nur die Japaner ordentlich die Nase voll. ■

TUROK



I NZWISCHEN DÜRFTE *TUROK - DINOSAUR HUNTER* BEREITS SEINEN WEG IN VIELE WOHNZIMMER DER WELT BESCHRIT- TEN HABEN, UM DEM CAMPAIGNER EINHALT ZU GEBIETEN. DIE FACHPRESSE WAR SICH INSGESAMT MEHR ALS EINIG, DASS ES SICH BEI ACCLAIMS NINTENDO™-DEBÜT UM EINEN FIRST-PERSON-SHOOTER DER SUPERLATIVE HANDELT, DER DIE GESAMTE GENRE-KONKURRENZ IM REGEN STEHEN LÄSST. ANLÄSSLICH DES BEVORSTEHENDEN RELEASES ZELEBRIERTE ACCLAIM AM 14. FEBRUAR EINE GIGANTISCHE PARTY ZU EHREN IHRES ERFOLGVERSPRECHENDEN INDIANERS. ZU DIESEM ANLASS WURDE DAS MÜNCHENER BOTANIKUM ANGEMietet. DIESES BIETET, WIE DER NAME BEREITS ERÄHNEN LÄSST, EINE OPTIMALE URWALD-ATMOSPHÄRE. HÄNDLER UND JOURNALISTEN AUS GANZ DEUTSCHLAND WAREN GELADEN UND GEKOMMEN. IHNEN PRÄSENTIERTE SICH TUROK LEIBHAFTIG, BEGLEITET VON EINIGEN FREUNDLICH LÄCHELNDEN SQUAWS. NOCH EINMAL WURDE DEM BEEINDRUCKTEN PUBLIKUM DAS SPIEL AUF EINER RIESENLEINWAND DEMONSTRIERT. DANACH GAB ES

DIE MÖGLICHKEIT, SELBST HAND ANZULEGEN, DENN VIER KONSOLEN NEBST MODULEN STANDEN ZUM TESTEN BEREIT. DAS GANZE WURDE BEGLEITET VON EINEM HERVORRAGENDEN BÜFFET, WELCHES DIE VON PIZZA MISSHANDELTEN REDAKTEURSGAUMEN VERWÖHNTE. INSGESAMT EIN GELUNGENER ABEND, AUCH FÜR DIE LESER DER neXT LEVEL, DA SICH ACCLAIM BEREITERKLÄRTE, EINE VERLOSUNG AUSZURICHTEN UND



UNS EIN EXKLUSIVES INTERVIEW MIT DEN *TUROK*-ENTWICKLERN ZU GEWÄHREN. EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT DES INDIANERS IST DAS RESULTAT DIESES INTERVIEWS. WAS IST DRAN AN EINER PLAYSTATION-VERSION VON *TUROK*? WIE WEIT IST *TUROK 2* FORTGESCHRITTEN? DIE ANTWORTEN KOMMEN DIREKT AUS DEM OFFICE DER PROGRAMMIERER.



neXT Level: Wie groß war das *Turok*-Team, wie lange wurde an *Turok* gearbeitet?

David Dienstbier: Das *Turok*-Team bestand aus insgesamt 15 Mitgliedern, die während der ganzen Zeit an keinem anderen Projekt arbeiteten. Der Großteil des Teams bestand aus Grafik- und Animationspezialisten. In der heißen Produktionsphase bestand die Zusammensetzung aus vier Programmierern, zwei Grafikern und Verantwortlichen für die Animationen, drei Designern (inklusive mir), einem Soundeffektdesigner sowie einem Musiker.

Mit der Konzeption des Spiels begann ich bereits vor 18 Monaten. Das Entwicklungsteam nahm seine Arbeit vor 14 Monaten auf, bestand zu dem damaligen Zeitpunkt jedoch nur aus sechs



Für das Chronozepter stehen insgesamt nur drei Schüsse zur Verfügung

Mitgliedern. Im Laufe der Zeit wuchs die Anzahl der Mitarbeiter zwangsläufig, und jeder von ihnen steckte sehr viel Energie in das Projekt. Während der letzten sieben Monate beispielsweise arbeiteten die meisten der Beteiligten sieben Tage die Woche und 14 Stunden am Tag an *Turok*. Ich selbst verbrachte in diesem Zeitraum zwischen 18 und 20 Stunden pro Tag damit, das Projekt voranzutreiben, und schlief auf einer Couch direkt vor meinem Büro. Ich kann im nachhinein nicht den gesamten Zeitraum der Entwicklung überblicken, doch wenn ich allein die letzten sieben Monate rekapituliere, stelle ich folgendes fest: Ich investierte, niedrig gerechnet, 126 Stunden die Woche bzw. 504 Stunden im Monat in *Turok*. Daraus ergeben sich allein für die siebenmonatige Endphase 3528 Stunden Entwicklung. Die Mehrheit unse-





Unter Wasser stehen nur das Messer und begrenzter Sauerstoff zur Verfügung

res Teams arbeitete außerdem im Durchschnitt zusätzlich zwei Nächte pro Woche, und das über das gesamte letzte Jahr. Dies sollte einen Eindruck davon geben, wieviel Arbeit wir für die Entwicklung von *Turok* aufbrachten.

XL: Gibt es Unterschiede im Spieldesign zwischen der PSX-Version, die derzeit in Arbeit ist, und der N64-Variante, oder sind sie identisch?

DD: Bei der PlayStation-Konvertierung wird es sich um eine inhaltlich identische Fassung handeln.

XL: Wie wird *Turok* technisch auf der PlayStation umgesetzt? Welche Einschränkungen gibt es, welche Neuerungen?

DD: Derzeit befindet sich das Spiel noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, daher können diesbezüglich noch keine spezifischen Aussagen getroffen werden. Da das Game allerdings ursprünglich exklusiv für das Nintendo⁶⁴ erscheinen sollte, wurde es auch dementsprechend auf die Hardware-Performance der Konsole zugeschnitten. Daraus ergeben sich



Fleischfressende Pflanzen dieser Größenordnung verlangen nach mehr als Fliegen

zwangsläufig viele Probleme, was die Umsetzung betrifft. Unser höchstes Ziel ist es, die unvergleichliche Atmosphäre die *Turok* dem Spieler vermittelt, auch auf der PlayStation einzufangen. Vermutlich werden wir das neuartige Doppel-Analogpad von Sony unterstützen, endgültig entschieden haben wir uns jedoch noch nicht.

XL: Die Level in *Turok* sind riesig. Werden Ladezeiten während des Spielens notwendig sein, oder paßt die jeweilige Welt komplett in den PSX-Speicher?

DD: Genau dies ist eine der größten Schwierigkeiten. Der Speicher der PlayStation reicht leider nicht aus, um einen kompletten Level aufzunehmen.

Da die Zugriffszeiten des CD-Laufwerks zudem nicht besonders schnell sind, werden wir eine Menge Zeit damit verbringen, hierfür eine akzeptable Lösung zu finden.

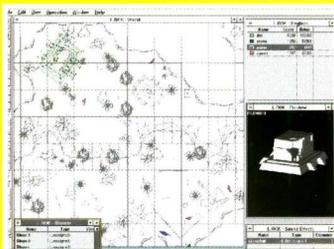
XL: Wann wird *Turok* (PSX) erscheinen?

DD: Momentan gehen wir davon aus, daß die Arbeiten an *Turok* bis September '97 abgeschlossen sein werden. Wenn alles planmäßig verläuft, kann mit einer Veröffentlichung zum Jahresende gerechnet werden.

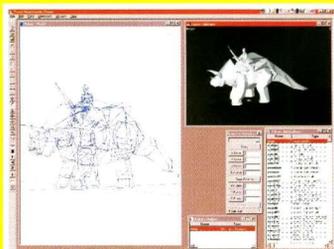
XL: Gibt es Pläne für eine Saturn und/oder eine PC-Fassung?

DD: Eine Umsetzung für den Saturn wird es nicht geben. Für eine PC-Konvertierung werden derzeit Pläne geschmiedet, es gibt jedoch noch keine Details über einen geplanten Veröffentlichungstermin bzw. die benötigte Mindestkonfiguration.

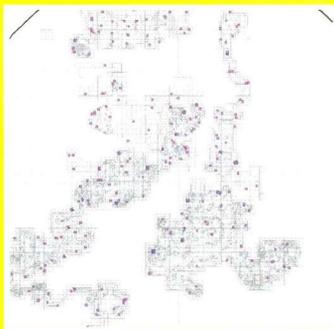
XL: Sie arbeiten zur Zeit an *Turok 2* (N64). Seit Jahren rettet ein Klemperer eine Prinzessin vor Bowser. Wird *Turok* erneut



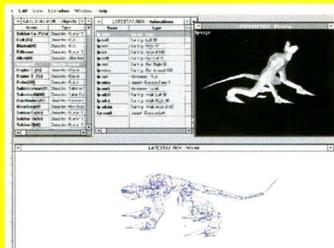
Auf dem Entwicklungstool wird zunächst eine Karte entworfen und die Objekte platziert



Den Drahtgitterentwürfen wurden nach und nach ein Polygonkleid und Texturen aufgelegt

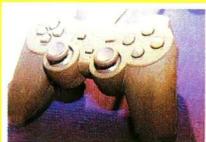


Dies ist ein erster grober Levelentwurf, der später noch mehrfach überarbeitet wurde



Die Programmierer bemühen sich, jedem Charakter ein realistisches Äußeres zu verleihen





Turok (PSX) wird vermutlich das neue Pad unterstützen



Ein äußerst hartnäckiger Gegner, der sich darauf spezialisiert hat, ein Flammenmeer auf Turok loszulassen. Die Spezialeffekte muß man gesehen haben



gegen den Campaigner um das Chronozeptor kämpfen, oder gibt es eine neue Story?

DD: *Turok 2* wird eine komplett neue Story zugrunde liegen. Der Campaigner wurde im ersten Teil besiegt und ist somit von der Bildfläche verschwunden. Aber eine neue Bedrohung fordert Turok heraus. Leider darf ich zu diesem Zeitpunkt noch nichts Genaues über die Story oder den Oberschurken verraten, tut mir leid.

XL: Gerüchte besagen, *Turok 2* würde bereits im Dezember '97 erscheinen. Bleibt da genug Zeit für eine Weiterentwicklung, oder handelt es sich um eine simple Fortsetzung?



Die bewachsenen Felsen im Hintergrund können mühelos erklettert werden



Auch zwischen den feindlichen Kreaturen herrscht mitunter ein sehr rüder Ton

für eine Weiterentwicklung. *Turok 2* wird keine simple Fortsetzung des Vorgängers, wie man es aus der *Doom*-Serie kennt. So wird es zum

Beispiel umfangreiche Unterwasserlevel geben oder auch riesige Schnee- und Eiswelten. Doch auch diesbezüglich zu einem späteren Zeitpunkt mehr, derzeit sind wir noch zu früh in der Entwicklung.



XL: Wurde ein Weg gefunden um den Nebel zu minimieren?

DD: Zunächst einmal stimmen diese Gerüchte nicht. *Turok 2* wird aller Voraussicht nach etwa ein Jahr nach *Turok* (N64) erscheinen, also ungefähr im Frühjahr '98. Somit bleibt genügend Zeit

VERLOSUNG

Mit freundlicher Unterstützung der Firma **Acclaim** verlost **neXt Level** zehn *Turok*-T-Shirts sowie fünf *Turok*-Pappaufsteller. Die Gewinner werden unter allen Einsendungen ermittelt. Einsendeschluß ist der 14.4.97.



Unsere Adresse:
X-plain Verlag
Stichwort: Turok
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Acclaim und neXt Level wünschen allen Teilnehmern viel Glück!



Mitarbeiter des X-plain Verlags und der Firma Acclaim sowie deren Angehörige dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



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



MANIAC: 86%

Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE

**CRYSTAL
DYNAMICS**

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

Crystal Dynamics and Blood Omen Legacy of Kain are trademarks of Crystal Dynamics. © 1996 Crystal Dynamics. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

TUROK



In diese kleinen Gänge kann Turok hineinkriechen



Selbst aus der Nähe büßen die Gegner keine Details ein



Die Alienwaffe verursacht zwei Explosionen in Folge



Nur wenn die richtigen Schlüssel gefunden und in das entsprechende Gate eingesetzt wurden, gibt dieses den Weg in eine der anderen Welten frei



DD: Es war eine bewußte Entscheidung, in *Turok* Nebel einzusetzen. Prinzipiell kann keine Maschine bis in die Unendlichkeit des Raumes zeichnen, somit werden gelegentliche Pop-up-Effekte zu einem natürlichen Problem in der grafischen Darstellung. Es gibt verschiedene Wege, diese Problematik zu minimieren oder zu umgehen. Eine Möglichkeit ist es zum Beispiel, die Umgebung und die Feinde mit wenigen Details auszustatten. Eine andere Variante wäre es, die Kamera ein wenig zurückzunehmen und sie ein wenig nach unten zu kippen. Dadurch verändert sich die Perspektive derart, daß der Horizont beschnitten wird und der Spieler nicht mehr sehr weit sehen kann. Außerdem ist es möglich, sehr viele 90-Grad-Abzweigungen zu integrieren, wodurch ebenfalls die Sichtweite stark reduziert würde. Das gleiche passiert, wenn man viele steile Berge und Täler einbaut, letztendlich bleibt dem Spieler dann eine stark eingeschränkte Blicktiefe. In *Turok* konnten wir dank unseres Level-Editors die Sichtweite stets der Umgebung anpassen. An einigen Plätzen kann der Spieler beispielsweise nur 15 bis 30 Meter weit blicken, in anderen wiederum doppelt so weit. Wir wählten die Nebeldichte entsprechend der Umgebung und dem

Eindruck, den wir vermitteln wollten. So herrscht im Dschungel ein eher feuchtes Klima, weshalb wir ihn sehr neblig gestalteten. In der Baumkronenstadt hingegen ist die Umgebung spärlich und offen ausgefallen, so daß wir den Nebel sehr weit zurückgeschraubt haben. Bei der Entwicklung von *Turok* war uns die gesamte Atmosphäre sehr wichtig, und der Nebel half

uns dabei, die Spannung und die großartige Stimmung des Spiels zu erschaffen.

XL: Werden sie in Zukunft das 64DD unterstützen?

DD: Zur Zeit haben wir noch keine ausreichend detaillierten Informationen zum 64DD erhalten. Doch sobald uns die Hardware-Erweiterung zugänglich ist, wollen wir uns ausgiebig mit ihr beschäftigen. Wir sind wirklich sehr daran interessiert, in Zukunft für das DD64 zu entwickeln.

XL: *Hexen 64* bietet einen Vierspieler-Splitscreen. Wird es einen solchen oder einen Zweispieler-Simultanmodus auch bei *Turok 2* geben?

DD: Nein, *Turok 2* wird erneut ein Einspieler-Game sein.



XL: Welche Teams arbeiten an *Turok* (PSX) und *Turok 2* (N64)?

Die Wasserläufer sind schwer zu treffen, sie springen sehr hektisch herum

DD: Das Team für *Turok 2* besteht zum Großteil aus denselben Leuten, die bereits *Turok* (N64) entwickelt haben, da wir es für sehr sinnvoll hielten, diejenigen mit dem Produkt zu beauftragen, die bereits in die Hardware des Nintendo⁶⁴ eingearbeitet sind. Wir erhielten einen zusätzlichen Designer und zwei neue Grafiker, zwei der bisherigen Programmierer wenden sich nun anderen Produkten zu. Die anderen beiden werden sich voll und ganz auf *Turok 2* konzentrieren. Das Team umfaßt insgesamt erneut ein Stammteam von 15 Personen. Die Entwicklung von *Turok* für die PSX wurde dagegen einem Team anvertraut, welches bereits sehr erfahren mit der Programmierung der PlayStation ist.

XL: Vielen Dank für dieses ausführliche Interview und viel Erfolg! ■



Glänzende Aussichten!

darklight™

C O N F L I C T



Durch spannende Einsätze, faszinierende Technologie und Lichteffekte wird jedes Aufeinandertreffen mit dem Gegner zu einem überwältigenden Erlebnis...



Demnächst für PlayStation
und Sega Saturn erhältlich.





TOSHIHIRO NAGOSHI

Der Leiter des Scud Race-Projects hat vor seinem Einstieg bei Sega Filmwissenschaften studiert. Sein Auge für Details und Perspektiven hat schon zum Erfolg zahlreicher AM2-Titel beigetragen. Dank der Model-3-Hardware konnte er in Scud Race seine Ideen frei umsetzen.

VON M. HÄNTSCH

es gibt nichts Besseres als ebenbürtige Konkurrenz, um die eigene Kreativität und Produktivität anzustacheln. Bis vor kurzem lieferten sich AM2 und AM Annex ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen mit dem Ziel, als erster die kommende Generation des Rennspiel-Genres einläuten zu dürfen. Während AM2s *Scud Race* zum jetzigen Zeitpunkt in den meisten japanischen Spielhallen zu finden ist und somit als erstes Model-3-Rennspiel in die Geschichte eingehen wird, arbeitet AM Annex unter der Leitung von Tetsuya Mizuguchi noch immer an der nicht ganz fertiggestellten Fortsetzung von *Sega Rally*.

Das Team von Toshihiro Nagoshi begann schon vor über einem Jahr mit der Arbeit an *Scud Race*, das ursprünglich unter dem Titel *Supercar* als erstes Model-3-Spiel auf den Markt kommen sollte. Doch der gewaltige Erfolg von *Virtua Fighter 2* veranlaßte Sega, die Entwicklung des dritten Teils der Beat-'em-Up-Reihe in den Vordergrund zu stellen, was die Fertigstellung von *Scud Race* erheblich verzögerte. Obwohl die ersten

SCUD RACE

Segas Arcade-Entwicklungsabteilung AM2 gilt als weltweit

beste ihres Faches. Mega-Hits wie *Virtua Racing*, *Daytona*

USA und die *Virtua Fighter*-Reihe sind Meilensteine unter

den Automaten-Spielen, und mit ihrem – nach *Virtua Fighter 3*

zweiten Model-3-Titel streben die Japaner erneut eine

Spielhallen-Revolution an. *Scud Race* ist das realistischste

Rennspiel, das die Welt je gesehen hat.



Für diese Strecke benutzte AM2 den Haneda Flughafen als Kulisse



Der Indy-Kurs lehnt sich thematisch an die Actionfilme von George Lucas an

Konzeptentwürfe *Scud Race* noch als offizielle Fortsetzung von *Daytona USA* auswies, ist Nagoshi bemüht, keinen direkten Zusammenhang zwischen beiden Titeln herzustellen: „*Scud Race* ist nicht *Daytona 2*. Viele Leute hatten das angenommen, weil die Entwicklungsteams beider Spiele identisch sind. Wir dachten selber schon daran, Änderungen im Team vorzunehmen, um ein vollkommen anderes Spielgefühl zu erreichen, taten dies aber nicht. Letztendlich brauchten wir uns darüber keine Sorgen zu machen, weil es uns gelungen ist, etwas völlig Neues zu erschaffen.“

Offensichtlichste Neuerung ist die überwältigende Grafik, die erst durch die Model-3-Technologie möglich wird. Herzstück der modernen Hardware sind zwei Lockheed Martin R3D/Pro 1000 Grafikchips, die jeweils

in der Lage sind, 750.000 Polygone pro Sekunde zu rendern. (Zum Vergleich: Die Model-1-Hardware schaffte gerade mal 180.000 Polygone pro Sekunde.) Mindestens dreimal so leistungsstark wie der Model-2-Vorgänger ermöglicht Model 3 auch Hardware-gesteuertes Gouraud Shading, was die Grafik geschmeidiger wirken läßt. „Ich kann gar nicht genau sagen, wie viele Polygone wir für jedes Fahrzeug benutzt haben“, räumt Nagoshi ein, „aber wenn wir den Ferrari aus *Scud Race* auf der Model-1-Hardware (die für *Virtua Racing* benutzt wurde) verwirklichen wollten, hätte dies die Hälfte der gesamten Hardware-Performance in Anspruch genommen. Schon zwei der *Scud Race*-Fahrzeuge hätten die Gesamtzahl der zur Verfügung stehenden Polygone beansprucht.“

Diese mathematischen Spielereien vermit-

Die Auswahl an Rennwagen fließt sich wie das *Who is who* des Automobilsports: Ferrari F40, McLaren F1, Porsche Turbo und Dodge Viper



teln auf eindrucksvolle Weise die enorme Rechenpower der neuen Arcade-Hardware. Jedes der Fahrzeuge besteht aus ca. 3000 Polygonen, das sind mehr als dreimal sovielen wie in *Daytona USA* benutzt wurden. Fließende Spiegelungen auf den Scheiben, glitzernde Lichtreflexionen im Lack, perfekt runde Reifen und transparente Fenster Scheiben, durch die man sogar die Fahrer erkennen kann, gehören wie selbstverständlich zum Repertoire. Die Erfahrungen, die AM2 bei der Entwicklung von *Virtua Fighter 3* sammeln konnte, ermöglichten es, die 3D-Grafikengine so gezielt zu optimieren, daß bis zu 40 Fahrzeuge gleichzeitig auf der Strecke dargestellt werden können.



DER AUTOMAT

Die von AM4 designte Automatenkabine ist mit einer aufwendigen Hydraulik und einem modernen Soundsystem ausgestattet.



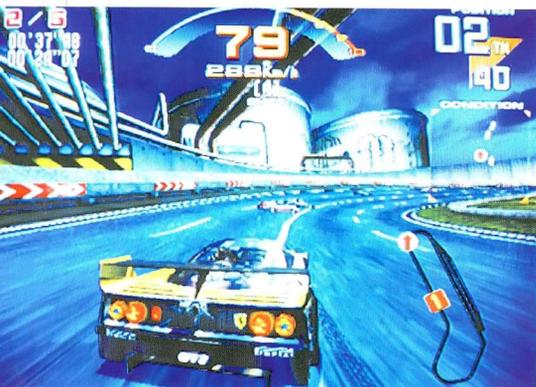
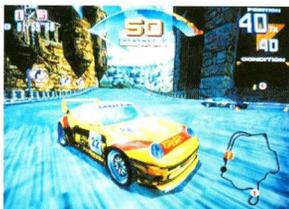
Kontakte mit der Fahrbahnbegrenzung verursachen einen wahren Funkenregen



Lens-Flare-Effekte simulieren Reflexionen und Brechungen des Sonnenlichts in der Kameraperspektive. Durch die transparenten Scheiben sind sogar die Fahrer erkennbar



Scud Race hebt sich aber nicht nur durch seinen technischen Stand vom Klassiker *Daytona* ab, sondern auch die Grundkonzeption des Spiels zielt in eine andere Richtung. „*Daytona* basiert auf dem amerikanischen Motorsport. Ich wollte aber ein Rennspiel, das auf der ganzen Welt akzeptiert wird“, erklärt Nagoshi, und dementsprechend spielen auch international bekannte Rennwagen wie der Ferrari F40, der McLaren F1 und der Dodge Viper die Hauptrolle in *Scud Race*. „Ich wollte Wagen wie Porsche und Ferrari, die jeder kennt. Das war allerdings nicht ganz einfach. Mein Versuch, direkt vor Ort in Modena mit den Ferrari-Herstellern zu verhandeln, brachte keine Ergebnisse. Es ist sehr schwierig, die Einwilligung von derart bedeutenden Herstellern zu erhalten.“



Der transparente Gegnerradar ist mittlerweile Standard im Rennspielgenre

Es kursieren Gerüchte, daß Sega nur dank erheblicher finanzieller Zuwendungen mit Ferrari einig wurde, aber was auch immer hinter den Kulissen abließ, das Resultat mag über alle Schwierigkeiten hinwegtrösten. Durch dieses Engagement wurde es schließlich möglich, den Schwerpunkt in *Scud Race* vom reinen Rennen auf ein realitätsgetreues Fahrerlebnis zu legen, was in *Daytona USA* nicht möglich war. Toshihiro Nagoshi führt weitere Unterschiede an: „Ich wollte nicht erneut mit ovalen Rundkursen arbeiten, weil ich sie für optisch langweilig halte. Um ein visuell ansprechendes Rennspiel zu verwirklichen, designten wir charakteristische Strecken mit einem hohen Wiedererkennungswert. So entschieden wir uns beispielsweise dafür, einen Kurs thematisch den Indiana Jones-Filmen anzulehnen – ein Szenario, das der Spieler gut kennt. Diese eingängigen Elemente in Verbindung mit der



AM2 legte größten Wert auf ein authentisches Fahrverhalten der Rennboliden

leistungsstarken Model-3-Hardware bilden die Basis von *Scud Race*.“

Trotz des enormen technischen Aufwands, der hinter dem Projekt steckt, haben AM2 nicht die Grundprinzipien des Gameplays vernachlässigt. „Man hat tatsächlich das Gefühl, einen echten Wagen zu fahren“, betont Nagoshi. „Ich wollte kein besonders schwieriges Rennspiel kreieren. Es klingt vielleicht etwas merkwürdig, aber ich bin kein besonders guter Spieler. Ich habe sehr viel Geld in den Spielhallen ausgegeben, nur um die Abspänne der jeweiligen Automaten zu sehen. Daher weiß ich genau, wie sich ein weniger guter Spieler fühlt, wenn ein Automat schon am Anfang zu schwierig ist. Mit diesen Erfahrungen im Hinterkopf, versuchte ich mit *Scud Race* einen Titel zu entwickeln, an dem auch unerfahrene Spieler

Obwohl alle Strecken frei erfunden sind, erinnern einige doch stark an reale Orte

gefallen finden können.“

Erfahrene Spieler sollten sich von dieser Philosophie aber nicht abschrecken lassen, denn AM2 haben schon mit ihren früheren Werken bewiesen, daß sie die Abstimmung des Schwierigkeitsgrades meisterhaft beherrschen. Beispielsweise ist es in *Virtua Fighter* kein Problem, mit einer Handvoll Moves die ersten Runden zu überstehen, aber erst nach wochenlangem Training kann man den Automaten perfekt beherrschen. Ähnliches gilt für *Daytona USA*, das viele dem Namco-Konkurrenten *Ridge Racer* vorziehen, weil es dem Spieler mehr Freiheiten bei der Weiterentwicklung seines Könnens einräumt. *Scud Race* wird sicherlich an diesen hohen Unterhaltungswert anknüpfen können. Mit seinen vier Kursen, zwei Beginner- und je einer Intermediate- und Expert-Strecke erleichtert *Scud Race* Anfängern den Einstieg. Entscheidend für den Erfolg eines



Die detaillierte Nachbildung des F40 besteht aus 3000 Polygonen

Hinweise. Beispielsweise stimmen wir auf seine Anregung hin die Lenkung weniger schwergängig als bei *Daytona USA*. In *Scud Race*

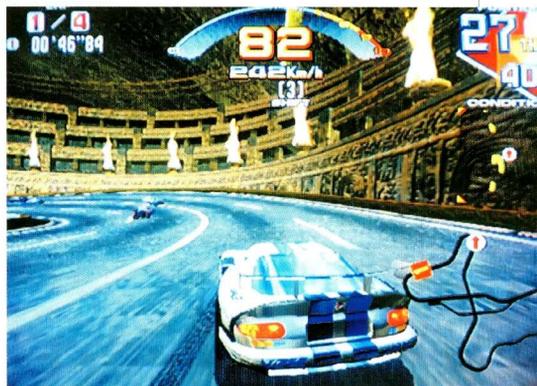
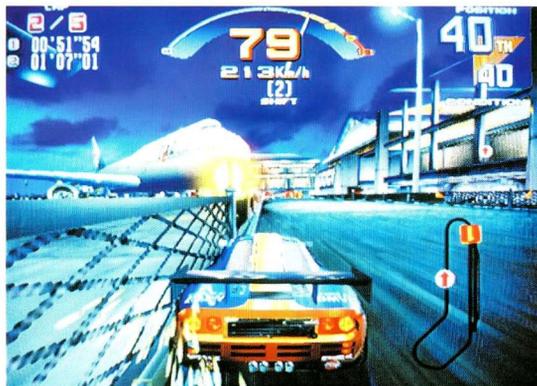
nimmt der Widerstand des Lenkrades mit zunehmendem Einschlag ganz sanft zu. Beim Driften gleitet das Heck des Wagens zur Seite, und man spürt die Kraft des Motors genau. Außerdem hatte Suzuki die Idee, Sound-Samples vom Fuji-Freeway zu verwenden. Er hat uns viel geholfen."

Inwieweit dies zutrifft, ist schwer abzuschätzen, denn Suzuki engagierte sich zur Zeit für ein *Daytona 2*-Projekt, das ebenfalls auf der Model-3-Hardware entwickelt werden soll. Nagoshi schweigt sich über dieses Thema aus

Technisch bedingter Bruch der Realitätsnähe: die Wagen haben nur vier Gänge

neue Charaktere für *Virtua Fighter* designen. Sicherlich wird Nagoshi die Umsetzung von *Scud Race* auf den Saturn leiten, die ohne Hardware-Erweiterung allerdings nicht möglich ist. Fragt man Nagoshi nach seiner ärgsten Konkurrenz, antwortet er AM Annex. Ein Ausdruck der Überlegenheit der Arcade-Produkte von Sega, daß die einzelnen Entwicklungsabteilungen sich gegenseitig als größte Konkurrenz ansehen. Eine freundschaftliche Rivalität, die AM2 seit ihrem 86er Erfolgs-Titel *OutRun* zu einer herausragenden Stellung unter den Automaten-Designern verhalf.

Mit *Scud Race* hat das Team die Meßlatte erneut ein Stück höher gelegt und bringt Mitbewerber wie Namco in die ungünstige Position nachziehen zu müssen. ■



Dank der leistungsstarken Model-3-Hardware können bis zu dreimal soviele Fahrzeuge wie in *Daytona USA* gleichzeitig auf der Strecke dargestellt werden

Die beiden Anfängerkurse können wahlweise in nächtlicher Dunkelheit oder in gleißendem Sonnenlicht befahren werden

und verweist lieber auf das innovative Automaten-Design, das von AM4 stammt. Die aufwendige Hydraulik gibt den Sitzen ein gewisses Eigenleben, wobei nicht nur die Kurvenlage des Wagens simuliert wird, sondern auch Kollisionen durch entsprechende Bewegungen an den Fahrer weitervermittelt werden. Ein Baßlautsprecher erweckt zudem das Gefühl, tatsächlich einen 300 PS starken Rennwagen zu steuern. Aufgrund der hohen Kosten für das Model-3-System gibt es nur Pläne für eine Zwei- und Vierspieler-Link-Option, ein System aus acht gekoppelten Automaten-Kabinen ist zur Zeit noch unerschwinglich.

Zum jetzigen Zeitpunkt könnten Toshihiro Nagoshi und sein Team schon an einem neuen Projekt arbeiten, Yu Suzuki bei der Entwicklung an *Daytona 2* unterstützen oder



Dank Hardware-Erweiterung scheint eine Saturn-Umsetzung möglich zu sein

Rennspiels ist aber ein realistisches Fahrzeug-Handling, und in diesem wichtigen Bereich erhielt Nagoshi wertvolle Tips von Yu Suzuki. „Yu Suzuki hat eine Reihe hervorragender Rennspiele entwickelt und ist für den Erfolg der *Virtua Fighter*-Reihe verantwortlich. Obwohl wir nicht immer einer Meinung waren, bekam ich von ihm einige fruchtbare



analog über alles

Sonys Analog-Joypad (vgl. XL 2/97, S. 48) soll neuer Standard werden. Bereits ab April wird das neue Pad jeder PlayStation in Japan beiliegen, ab September folgen die USA. (Für Deutschland gibt es noch keine Angaben.) Im Gegensatz zum Saturn-Analog-Pad, das nicht gerade übermäßig Verwendung findet, werden uns in Zukunft eine ganze Reihe von Spielen ins Haus stehen, die von der Analog-Steuerung Gebrauch machen. Einer der ersten Titel soll *Total No. 2* sein – leider noch nicht *Final Fantasy VII*. Die zwei Analog-Pads unterstützen dabei sogar die Funktion des Dual-Sticks, z. B. bei den Spielen *Assault (Namco Museum Vol. 4)* oder *Battlezone (Atari Greatest Hits)*.

Doch Sonys Hardware-R&D hat noch eine weitere Idee für das neue Pad adaptiert. Wie bei Nintendos Jolting Pak enthält das Pad einen kleinen Motor, der für dezentes Rütteln sorgt. Natürlich trägt das Kind bei Sony einen anderen Namen, Buzz-Funktion genannt. ■

resident evil 2 verschoben

Ursprünglich war der Release des Spiels für den Sommer geplant (vgl. XL 2/97), derzeit gibt es jedoch einige massive Designänderungen (zwei CDs, Termin: Dezember '97).

Der US-Release von *Final Fantasy VII* ist derzeit für den 7. September geplant, ein Deutschland-Release laut Sony im 4. Quartal. Eine deutsche Version „ist angedacht“ ... was immer das heißen mag. ■



Nach eigenen Angaben wurden seit der Markteinführung der PlayStation (Japan: Dezember 1994, USA und Europa: September 1995) weltweit über 11 Millionen PlayStations ausgeliefert (Japan: 5,5 Mio., USA: 3,45 Mio., Europa: 2,35 Mio.). In Deutschland sollen bis Ende März eine halbe Million Geräte an den Handel verkauft worden sein, die Durchverkäufe sollen bei über 350.000 liegen. Darüber hinaus gibt es keinerlei aktuelle Verkaufszahlen des Saturn, laut Sega soll der Anteil am 32-Bit-Markt weltweit bei ca. 45 Prozent liegen.

square in japan

Erwartungsgemäß bricht *Final Fantasy VII* im Rollenspiel-begeisterten Japan derzeit alle Verkaufsrekorde. Dies ist allerdings auch notwendig, wenn es um die Zukunft des Software-Riesen Square geht. Bekanntlich arbeiteten insgesamt weit über 100 Personen an dem Mammutwerk. Und da es 1996 praktisch keine neuen Square-Spiele gab, verzeichnete die Firma einen Gewinneinbruch von 81 Prozent gegenüber dem Vorjahr. Um die immensen Entwicklungskosten wieder einzuspielen, muß *FF VII* nun der größte Erfolg in der Geschichte von Square werden – der Breakeven-Punkt liegt bei drei Millionen verkauften Spielen! Zum Vergleich: Selbst auf dem SNES, von dem es in Japan seinerzeit mehr als doppelt so viele verkaufte Einheiten gab wie heute PlayStations, hat diese Zahl nur *Dragon Quest VI* erreicht. *Final Fantasy VI* fand etwa 2,5 Millionen Käufer. Dennoch dürfte sich der Erfolg einstellen, schließlich ist *FF VII* das erste große RPG seit *Dragon Quest VI*. Und Enix SNES-Megaerfolg erschien immerhin schon Ende 1995. Der letzte Erfolg von Square, *Seiken Densetsu III* für SNES, liegt sogar noch länger zurück.

Außerdem soll es in Zukunft Schlag auf Schlag gehen: Das Schwertkampf-Epos *Bushido Blade* soll dieser Tage in Japan erhältlich sein, außerdem stehen *Final Fantasy Tactics*, *Sa-Ga Frontier*, die Sport- und Rennspiele des Aques Labels in den Startlöchern, außerdem ist eine Umsetzung des SNES-Klassikers *Final Fantasy IV* (US: *FF II*) angekündigt. ■

platin-playstation

Seit dem 7. März bietet Sony für PlayStation-User die Möglichkeit, ihre Spielesammlungen preisgünstig aufzustoocken. Im Rahmen der sogenannten Platinumreihe werden einige Klassiker zum Preis von 49,95 DM angeboten, z. B. *Ridge Racer*, *Tekken*, *Battle Arena Toshinden*, *Air Combat*, *Destruction Derby* und *wipEout*. Offensichtlich handelt es sich dabei in erster Linie um Spiele, von denen es bereits erfolgreiche Fortsetzungen gibt. Geplant ist, die Platinumangebote bis Ende 1997 auf 25 Titel auszudehnen. Eine Preissenkung der PlayStation Hardware selbst soll zur Zeit nicht geplant sein. Seit Mai 1996 liegt die unverbindliche Preisempfehlung Sonys bei 399 DM.

Sega plant derweil, den Saturn nach amerikanischem Vorbild im preisgünstigen Bundle mit einigen Spielen anzubieten. Zum Preis von 449 DM (UVP) gibt es die Programme *Sega Rally* und *Worldwide Soccer* dazu. ■





0221 - 240 88 00

NINTENDO 64

- NINTENDO 64.....399,90
- Controller64.....49,90
- Lenkrad64.....199,90
- RGB-Scarf Kabel.....49,90

- Inter.Super Star Soccer.(us).169,90
- FIFA 64.....159,90
- Mario 64.....99,00
- Mario Kart 64.(us).....169,90
- NBA Hangtime.....159,90
- Pilotwings 64.....129,90
- Star Wars.....149,90
- Turok.....159,90
- Wave Racer64.....99,00
- Wayne Gretzky Hockey.(us).....159,90

SEGA SATURN

- Saturn.....399,-
- 3D-Control-Pad.....89,90
- Lenkrad.....109,90

- Die Hard Arcade.....99,90
- Fighting Vipers.....89,90
- Megaman X3.....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, Beyond the B., 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).....59,90
- 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

- Destruction Derby 2.....99,90
- Discworld I&II.....je.89,90
- Disruptor.....89,90
- Dragonheart.....99,90
- Fifa Soccer 97.....89,90
- Final Fantasy VII (jp).....169,90
- Legacy of Kain.....99,90
- Manic Karts.....89,90
- Namco Museum 1-3.....je.89,90
- Namco Museum 4 (jp).....129,90
- NBA Hangtime.....89,90
- NBA Live 97.....89,90
- Pandemonium.....89,90
- Porsche Challenge.....79,90
- Rage Racer (us).....139,90
- Rebell Assault II (2 Disc).....109,90
- Re-Loaded.....89,90
- Samurai Showdown.....84,90
- Soul Blade.....109,90
- Soviet Strike.....89,90
- Suikoden.....99,90
- Super Star Soccer Deluxe.....99,90
- Tempest X3.....99,90
- Time Crises Incl. Gun (jp).....189,90
- Tomb Raider.....99,90
- Twisted Metal World Tour.....99,90
- WipeOut 2097.....99,90
- ...weitere Titel auf Anfrage!!!

Werkstatt

- Umbau Saturn.....99,90
- 'No-Limit' Umbau Playstation.....99,90
- Umbausatz 'No-Limit' Playstation 69,90

Finanzierung

- Die Spielspaß-Finanzierung Playstation mit 4 Spielen.....ab 24,00
- Nintend64 mit Spiel.....ab 24,00
- ...einfach anrufen



Die Netzwerkparty geht weiter!!! - NETWORK -

Ring frei für die 2. Runde!!! Am 6. April vereinen sich wieder alle Anhänger der virtuellen Welten in Kölns tiefen Gewölbekellern.. 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 gegen bis zu 199 HI's in G&C2, Diablo, M.A.X, WC2, usw.....!!!

Neuerscheinungen, Previews, Q&A mit Entwicklern neuer Softwaretitel, sowie der ein oder andere Ideen- und Gedankenaustausch, mit Redakteuren der verschiedenen Magazine sollten dabei natürlich nicht fehlen!!!



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...

- * Software Präsentation
- 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, Abbruch- und dann Starttaste drücken!

Alle Spiele werden in einer Sicherheitsbox 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.

Ray Tracers

System: PlayStation Hersteller: Taito Entwickler: In-house Erhältlich: als Import (jp)

Nach dem phantastischen Shoot 'em Up *Ray Storm* präsentiert die japanische Kult-Software-Schmiede Taito *Ray Tracers*. Dieses Game stellt die Fortsetzung der schon etwas angestaubten *Chase H.Q.*-Reihe dar. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, verschiedene Szenarien möglichst schnell zu durchfahren, um den jeweiligen Endgegner eines Spielabschnitts zu eliminieren. Das geschieht durch bloßes Rammen. Zu Beginn der Raselei kann der Spieler zwischen verschiedenen Fahrern samt Vehikel wählen. Die Boliden unterscheiden sich besonders in puncto ihres Beschleunigungsvermögens und der Endgeschwindigkeit. Für den oftmals nötigen Geschwindigkeitschub sorgt ein an jedem Wagen angebrachter Turbolader. Die Lebensdauer dieses äußerst nützlichen Aggregats ist jedoch begrenzt.

Ray Tracers bietet zwei verschiedene Spielmodi: Im Chase-Modus wimmelt es auf den Strecken nur so von gegnerischen Fahrzeugen, während dank der Time-Attack-Option Wettfahrten mit einem virtuellen Rivalen möglich sind. Technisch wurde das neue Taito-Game aufwendig in Szene gesetzt. Die 3D-Grafik ist zwar nicht so detailliert wie bei Nancos momentanem Genre-Referenztitel *Rage Racer*, dafür ist sie jedoch sehr schnell. Das Renngeschehen kann aus drei unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden, die In-Board-Kamera vermittelt dabei den intensivsten Geschwindigkeitsrausch. Leider ist *Ray Tracers* nicht sehr umfangreich, die sechs Level sind relativ schnell durchgespielt. Auch ein Zweispieler-Simultanmodus wird nicht geboten. Rennspiel-Fans, die an *Rage Racer* Gefallen finden und gegenüber einer ungewöhnlichen Rennspielvariante aufgeschlossen sind, sollten sich Taitos hervorragend spielbares *Ray Tracers* unbedingt zulegen. ■

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



Am Ende eines jeden Spielabschnitts erwarten die Gegner den motorisierten Helden in einem besonders ausgefallenen Vehikel. So muß zum Beispiel ein Helikopter innerhalb des Zeitlimits vom Himmel geholt werden



TAITO PRÄSENTIERT DIE FORTSETZUNG DER LEGENDÄREN CHASE H.Q.-REIHE



CyberBots

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



Street Fighter-Veteran Akuma
 in ungewohntem Gewand

Dieser Tage erscheint in Japan die Saturn-Umsetzung des recht unbekanntenen Capcom-Prüglers *CyberBots*. Der hierzulande niemals erschienene Arcade-Automat soll nun auf Segas 32-Bitter sein Revival feiern. Speziell für den fernöstlichen Markt haben sich die *Street Fighter*-Macher etwas Besonderes einfallen lassen. Zum Preis von 7800 Yen erhält der Käufer neben dem Game ein Hardcover-Buch, das den Titel *Secret File DX* trägt. Die Lektüre umfaßt 50 Seiten und beinhaltet größtenteils Artworks der *CyberBots*-Charaktere. Zudem dürfen sich Capcom-Fans an einer Ausgabe der Comicserie *Secret Files* erfreuen. Die Saturn-Umsetzung des 2D-Prüglers bietet eine Reihe inter-

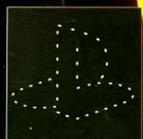
DIE SPECIAL EDITION VON CYBERBOTS IST AUF 55.555 EXEMPLARE LIMITIERT



essanter Features. So sind beispielsweise die Endgegner der Arcade-Version anwählbar. Darüber hinaus haben die Entwickler die 32-Bit-Fassung um einen völlig neuen Kämpfer bereichert. Dieser trägt den Namen Zero Gouki und ist eine roboterartige Version des *Street Fighter*-Veteranen Akuma. Besitzer von SNKs 8-MBIT-RAM-Cartridge haben Grund zur Freude: Die Hardware-Erweiterung sorgt bei *CyberBots* für kürzere Ladezeiten und zusätzliche Animationsphasen. ■



WAS MACHT DIESE DAME, WENN SIE VOLL IN FAHRT KOMMT?



MDK

System: PlayStation Hersteller: Acclaim Entwickler: Shiny Entertainment Erhältlich: ab Juni



State-of-the-Art: Die 3D-Engine dürfte auf der PlayStation neue Maßstäbe setzen. Rasante Grafik und faszinierende Blicktiefe machen *Murder Death Kill* zu einem visuellen Erlebnis



DAVID PERRY UND SEIN PROGRAMMIERER-TEAM MELDEN SICH ZURÜCK: MURDER DEATH KILL IST EIN FINSTERES SCIENCE-FICTION-ABENTEUER



Besonders beim Design der recht ausgefallenen Schußwaffen haben die Entwickler ihrer Kreativität freien Lauf gelassen

Mit dem Action-Jump&Run *Earthworm Jim* schafften die kalifornischen Entwickler den Durchbruch, nun meldet sich Shiny Entertainment zurück. Das neue Projekt der Programmierer-Truppe um David Perry trägt den verheißungsvollen Titel *Murder Death Kill*. Bei dem Game handelt es sich um ein düsteres Science-fiction-Abenteuer. Der Spieler übernimmt die Rolle eines gepeinigten Einzelkämpfers, der die Erde vor den sogenannten Stream Riders beschützen muß. Diese finsternen Kreaturen stammen aus den tiefsten Tiefen des Weltalls und haben es auf den blauen Planeten abgesehen. Im Schlepptau der Aliens nähern sich

Unterfangen, da es in den Städten von Aliens nur so wimmelt. Der Spieler betrachtet das Geschehen aus einer beeindruckenden 3D-Ansicht. Die schnelle Grafik ist sehr detailliert, und die mit Hilfe von Motion-Capturing animierten

voraussichtlich in einer der kommenden neXt-Level-Ausgaben im Rahmen einer ausführlichen Preview vorgestellt. ■

RASANTE 3D-ACTION IN DÜSTEREM AMBIENTE

acht gigantische Städte der Außerirdischen. Ausgerüstet mit zahlreichen, teilweise recht ausgefallenen Waffensystemen macht sich der Held auf den Weg, die Metropolen der Invasoren in Schutt und Asche zu legen. Das ist jedoch kein leichtes



Kurt, der Held aus *MDK*, trifft in den acht bizarren Alien-Metropolen auf zahlreiche ebenso bizarre wie gefährliche Kreaturen

Charaktere wirken sehr realistisch. Zudem werden diverse sehr interessante spielerische Innovationen geboten, die frischen Wind ins Genre der First-Person-Shooter bringen sollen.

Dank der Scharfschützenfunktion kann der Spieler zum Beispiel Gegner aufs Korn nehmen, die weit entfernt sind. Shiny Entertainments vielversprechendes PlayStation-Projekt wird



**Excalibur
2555 A.D.**

System: PlayStation Hersteller: Konami
Entwickler: Tempest Erhältlich: 2. Quartal '97



Bei *Excalibur 2555 A.D.* geht es nicht gerade zimperlich zu. Besonders die Auseinandersetzungen wurden visuell ansprechend in Szene gesetzt

Das bis dato unbekanntes Entwickler-Team des Software-Hauses Tempest Software arbeitet derzeit auf Hochtouren an der Fertigstellung von *Excalibur 2555 A.D.*, welches in der Vorabversion einen recht passablen Eindruck hinterläßt. König Arthur wurde das Opfer eines Exekutionskommandos aus der Zukunft. Außerdem ist der Diebstahl seines Zauberschwertes Excalibur zu beklagen. Nach dem erfolgreichen Meuchelmord folgt die junge Beth, ihres Zeichens ambitionierte Schwertkampfschülerin, den Mördern in einen Zeittunnel, der sie allesamt in das Jahr 2555 befördert. In guter Action-Adventure-Manier kämpft sich Beth in Echtzeit-3D-Optik durch verwinkelte Polygon-Dungeons, um den Mord an ihrem König zu rächen und das äußerst kostbare Zauberschwert an sich zu nehmen. ■



Die Heldin verfügt über realistische Bewegungsabläufe



**EXCALIBUR
2555 A.D.
BIETET GEDIE-
GENE FANTASY-
ACTION IM
ZEITMÄS-
SEN 3D-
GEWAND**

DICH NASS!



Die rasenden Bräute von *Jet Rider* wecken karibische Stranderinnerungen. Auf ihren rasanten Jet Ski schlagen sie sich durch Mangrovensümpfe und nehmen auch schon mal die Abkürzung über die Autobahn. Jetzt exklusiv auf Sony PlayStation.



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

King's Field

System: PlayStation Hersteller: Sony Entwickler: From Software Erhältlich: im Handel

In From Softwares Action-Rollenspiel übernimmt der Spieler die Rolle eines Schiffbrüchigen, den es auf die geheimnisvolle Insel Melanat verschlagen hat. Anfangs nur mit einem Dolch bewaffnet, durchforstet er fortan eine farbarne, grob texturierte 3D-Welt, die von allerlei feindseligen Kreaturen wie Riesenschnecken und fleischfressenden Pflanzen bewohnt wird. Obwohl man sich wie in einem First-Person-Shooter frei bewegen und in Echtzeit kämpfen kann, beinhaltet *King's Field* auch typische Rollenspielelemente. So kann der Held durch gewonnene Kämpfe Erfahrungspunkte und Hitpoints sammeln, wichtige Items wie Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Zaubersprüche finden und sich mit einigen Bewohnern der Insel unterhalten. Leider ist der interessante Genremix nicht auf dem



DAS ABENTEUER EINES SCHIFFBRÜCHIGEN AUF EINEM GEFÄHRLICHEN EILAND

neuesten technischen Stand. Zwar ist die 3D-Engine flüssig, doch die Grafik kann insgesamt nicht überzeugen und wirkt extrem unrealistisch. Auch das Kampfsystem erscheint recht unausgereift, da Treffer von Fehlschlägen kaum zu unterscheiden sind und das Zielen selbst auf kürzeste Entfernung sehr schwierig ist. ■



Vorsicht!
Besonders vor den fleischfressenden Pflanzen sollte sich der Held in acht nehmen

psx & sat

adidas Power Soccer International '97

System: PSX Hersteller: Psygnosis Entwickler: FDI Erhältlich: im Handel



An den Entwicklern sind Fußballprofis verloren gegangen ...

Nachdem erfolgreichen *adidas Power Soccer*, das im vorangegangenen Jahr für Sonys 32-Bitter auf den Markt kam, präsentiert die britische Star-Programmierschmiede das lang erwartete Update. Neben unzähligen neuen Mannschaften aus den verschiedensten Ländern, bietet die 97er

Edition unter anderem einen Turniermodus, an dem sage und schreibe bis zu 56 Teams teilnehmen können – beim Vorgänger konnten lediglich bis zu 32 gegeneinander antreten. Auch am Gameplay haben die PSX-Spezialisten gefeilt. So gehören einigen Mannschaften sogenannte Star Player an, die

über spezielle Fähigkeiten verfügen. Die Ballkontrolle wurde ebenfalls verbessert, besonders komplizierte Freistöße sind nun weit aus einfacher auszuführen. Stark erweiterte Optionen und andere praktische Neuerungen machen *aPS International '97* zu einer lohnenden Anschaffung für Fans des runden Leders. ■

PSYGNOSIS PRÄSENTIERT DAS UPDATE DER ERFOLGREICHEN PSX-KICKEREI



Die realistischen Bewegungsbläue der Sportler wurden durch das aufwendige Motion-Capturing-Verfahren möglich gemacht



Dank der Replay-Option können besonders spektakuläre Szenen jederzeit aus den verschiedensten Perspektiven betrachtet werden

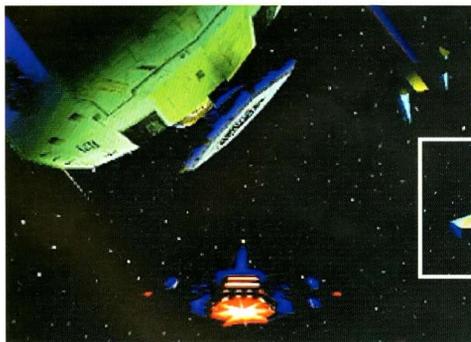
Darklight
Conflict

System: PlayStation

Hersteller: EA

Entwickler: In-house

Erhältlich: 2. Quartal '97



SCHNELLE 3D-ACTION MIT LEICHEM, STRATEGISCHEM TOUCH



Mit Lichtgeschwindigkeit durch das All. *Darklight Conflict* bietet rasante 3D-Grafik



Wer weiß schon, was sich alles in den unendlichen Weiten des Weltraums findet? Vielleicht spielt dort irgendwo auch die Geschichte, in die sich der Spieler in *Darklight Conflict* versetzen kann. Als Pilot eines High-Tech-Raumschiffes gilt es, eine Reihe actiongeladener Missionen zu erfüllen und Strategien gegen feindlich gesinnte Mächte zu entwickeln. Natürlich steht auch ein breites Waffenarsenal sowie Schutzschilde für den unmittelbaren Kampf im All zur Verfügung. Sechs anwählbare Ansichten wie etwa die Innenansicht des Raumgleiters oder eine Verfolgerperspektive helfen, den Überblick im hektischen Kampfgeschehen zu behalten. Schnelle Polygongrafiken und stimmungsvolle Lichteffekte sollen Electronic Arts' Science-fiction-Titel optisch ansprechend machen. ■

Star-Wars-Competition

Möge die Macht mit Dir sein!

Star Wars-Fans aufgepaßt! Pünktlich zum 20jährigen Jubiläum von *Star Wars* kehrt die Trilogie in einer Form auf die Leinwand zurück, wie sie bislang noch nie gezeigt wurde: mit überarbeiteten Bildern, Special Effects und einem völlig neuen Raumklang-Sunderlebnis. In einer langen Filmnacht am 30. April '97 (19.30 Uhr bis 4 Uhr) wird in den Cinemaxx-Kinos (Standorte: Essen, Göttingen, Halle, Hamburg, Hannover, Kiel, Magdeburg, München) *Der Krieg der Sterne*, *Das Imperium schlägt zurück* und *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* gezeigt.

Zudem wird das gelungenste *Star Wars*-Kostüm prämiert. Und das Beste daran ist: **neXt Level verlost für den Kinomarathon in Zusammenarbeit mit Cinemaxx für jeden Standort dreimal zwei Karten.** Um zu den glücklichen Gewinnern

der Karten zu gehören, schickt Ihr einfach eine Postkarte an: X-plain Verlag, Stichwort: Cinemaxx, Friedensallee 41, 22765 Hamburg. Einsendeschluß ist der 14. April '97. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Cinemaxx Kinobetriebe sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



CINEMAXX
CINEMAXX



Player Manager

System: PlayStation

Hersteller: Funsoft

Entwickler: Anco

Erhältlich: ab April



Für jeden Spieler läßt sich ein individuelles Training zusammenstellen

Bisher kamen größtenteils nur PC-Besitzer in den Genuß von strategischen Fußball-Simulationen. Das ändert sich mit dem nun erscheinenden *Player Manager*, das für PCs unter dem Titel *Player Manger 2* erschienen ist. Wahlweise über Maus oder Pad steuerbar, können sich bis zu zwei Spieler im harten Business um den Fußball versuchen. Das Spiel enthält alle nationalen und europäischen Ligawettbewerbe, Spieler- und Teaminformationen werden ständig aktualisiert. Beim Spielerverleih oder -transfer muß der Manager stets die anspruchsvollen Fans und den Spieler als Individuum im Auge haben. Eine übersichtliche Benutzeroberfläche und animierte Spielhöhepunkte lassen *Player Manager* zu einer runden Sache werden. ■



Auf dem Kult-Computer Commodore Amiga schafften die Entwickler Anco seinerzeit mit den legendären *Kick Off*-Games den Durchbruch

FUSSBALL-FANS, DIE SONYS PLAYSTATION BESITZEN, KÖNNEN DAS GROSSE GESCHÄFT UMS RUNDE LEDER AB SOFORT HAUTNAH MITERLEBEN

	KPR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
P. FRANKICK	KPR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

news psx & sat

Wreckin Crew

System: PlayStation

Hersteller: Konami

Entwickler: Quickdraw

Erhältlich: Anfang April



Die verschiedenen Rennstrecken wurden nicht nur mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt, sie sind auch spielerisch recht anspruchsvoll

Kaum ein Monat, indem sich nicht ein neues Rennspiel für die PlayStation ankündigt. Telstar hat mit *Wreckin Crew* allem Anschein nach nicht ein liebloses Massenprodukt in der Mache, sondern einen echten Anwärter auf den Fun-Raser-Thron. Vom 57er Chevrolet bis zum Ford Pick-up können verschiedene zeitlose Traumautos angewählt werden. In diesen liefern sich die Fahrer dann harte Gefechte. Die Entwickler streben

ein actionlastiges Gameplay an. Es wird Stunt-Tracks geben, versteckte Bonusstrecken, Cup-Rennen, Kopf-an-Kopf-Rennen, einen Mehrspieler-Modus und selbstverständlich auch den heißgeliebten Einsatz von verschiedenen Waffensystemen. Die ersten Screenshots sehen äußerst vielversprechend aus, und wenn den Programmieren die Umsetzung ihrer Zielsetzung gelingt, steht einem neuen Hit nichts mehr im Wege. ■



AUSGEBRÜTET!

Nintendo 64

Nintendo 64 incl. Control Pad	399,00*
Antennenkabel	49,99*
Control Pad	59,99*
Fila 64	i.V.
Geomon	139,99*
International Superstar Soccer Deluxe	198,99*
Pilot Wings	119,99*
Star Wars - Shadows of the Empire	139,99*
Super Mario 64	99,99*
Turk. Dinosaur Hunter	139,99*
Wave Race 64	99,99*

Spiele

2Xtreme	79,99*
AI Evolution Global	99,99*
Wildes Power Soccer International 99,99*	
Air Combat (Platinum Edition)	49,99*
Alien Trilogy	89,99
Amok	89,99
Andretti Racing	89,99
Area 51	89,99
Ayton Senna Kart Duel	89,99
Bagnone's Fluch	89,99
Battle Arena Toshinden 1 (Plat.Ed.)	49,99*
Battle Arena Toshinden 2	79,99*
Battle Stations	79,99*
Black Dawn	89,99
Blast Chamber	99,99
Broken Helix	99,99
Bug! Tod	89,99
Bust A Move 2	69,99
Chronicles of the Sword	89,99
City of the Lost Children	89,99
Command & Conquer	109,99
Constructor	89,99
Contra	99,99
Cool Boarders	89,99
Crash Bandicoot	109,99
Creation	89,99
Crow, City of Angels	79,99
Crusader - No Remorse	89,99
Crypt Killer	99,99
Dark Forces	99,99*
Darkest Conflict	89,99
Dark Savior	89,99
Daytona USA Championship Edition	109,99*
Deadly Sikes	89,99
Descent 2	79,99*
Destruction Derby 1 (Platinum Ed.)	49,99*
Destruction Derby 2	99,99
Die Hard Arcade	99,99*
Discworld (d.)	89,99
Disruptor	79,99
Down in the Dumps	89,99
Dragonheart: Fire & Steel	89,99
Excalibur	89,99
Exhumed	89,99
Fighters Megamix	99,99
Formel 1	99,99
FIFA Soccer 97	89,99
Hardcore 4x4	99,99
Heart of Darkness	109,99*
Herks Adventure	99,99
Hexen	89,99
Independence Day	89,99*
Internet. Superstar Soccer Deluxe	89,99
In the Hunt	89,99
Iron Man / XO	79,99
Jewels of the Oracle	89,99
Last Dynasty	89,99
Legacy of Kain	89,99
Lethal Enforcers	99,99
Lomax	89,99
Lost Vikings 2	79,99
Madden 97 Football	89,99
Magic: the Gathering	79,99
Manic Karts	89,99
Mass Destruction	89,99
Mechwarrior 2	89,99
MegaMan X3	89,99
Monster Truck	99,99
Motor Toon 2	89,99
Mr. Bones	89,99
MTV's Aeon Flux	89,99
Myst	89,99
Namco Smash Court Tennis	89,99
Nascar Racing '96	89,99*

N64

NBA Hangtime	89,99*
NBA in the Zone 2	89,99*
NBA Live 97	89,99*
NHL Face Off 97	79,99*
NHL Hockey 97 (EA Sports)	89,99*
NHL Powerplay Hockey	89,99*
Nights	99,99
Pandemonium	79,99
Pinball Graffiti	89,99*
Poed	89,99*
Porsche Challenge	79,99*
Power Move Pro Wrestling	89,99
Project Overkill	89,99
Project Pinball	79,99
Rebel Assault 2	109,99*
Resident Evil (dt.)	89,99
Return Fire	89,99
Return to Zork	89,99
Ridge Racer (Platinum Edition)	49,99*
Ridge Racer Revolution	99,99
Riot	89,99
Road Rage	89,99
Sainpras Extreme Tennis	99,99
Scorchler	99,99
Sega Ages Compilation	89,99
Sega Worldwide Soccer '97	89,99
Sentient	89,99
Shredfest	89,99
Sim City 2000	89,99
Sonic 3D Flicker's Island	99,99*
Sonic The Fighters	89,99
Soviet Strike	89,99
Space Jam	79,99*
Spot Goes To Hollywood	89,99
Star General	79,99*
Steel Panthers 2	79,99*
Street Fighter Alpha 2	89,99
Sukcedo	99,99
Super Pang Collection	89,99
Syndicate Wars	89,99
Tekken 1 (Platinum Edition)	49,99*
Tekken 2	99,99
Tempest X	79,99*
Three Dirty Dwarves	89,99
Tilt	89,99
Tobal No. 1	89,99
Tomb Raider	89,99
Toshinden URA	89,99
Total NBA '97	79,99*
Tunnel B1	89,99
Twisted Metal 2	89,99*
Victory Boxing	89,99
Virtual Cop 2	109,99
Virtual Open Tennis	79,99*
Warfare Foot	79,99*
Warhammer	89,99
Warwind	79,99*
Wing Commander 4	89,99
Wipe Out (Platinum Edition)	49,99*
Wipe Out 2097	99,99
WWF In Your House	79,99*
X-COM: Terror from the Deep	89,99
Zork Nemesis	89,99*

Spiele

Acton Replay Pro	99,99
Analog Joystick	129,99
Antennenkabel	49,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card 360 (360 Blocks)	109,99
Namco Arcade Combat Stick	109,99*
neGeon (Control Pad)	89,99
Original Control Pad	59,95
Predictor Lightgun	69,99
PSG-Start-Kabel (Fire)	49,99
PSG-Start-Kabel (Fire)	49,99
Tasche - Control Pad + Mem Card	99,99
Virtual Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerung)	29,99

PSX SAT

NBA Hangtime	89,99*
NBA in the Zone 2	89,99*
NBA Live 97	89,99*
NHL Face Off 97	79,99*
NHL Hockey 97 (EA Sports)	89,99*
NHL Powerplay Hockey	89,99*
Nights	99,99
Pandemonium	79,99
Pinball Graffiti	89,99*
Poed	89,99*
Porsche Challenge	79,99*
Power Move Pro Wrestling	89,99
Project Overkill	89,99
Project Pinball	79,99
Rebel Assault 2	109,99*
Resident Evil (dt.)	89,99
Return Fire	89,99
Return to Zork	89,99
Ridge Racer (Platinum Edition)	49,99*
Ridge Racer Revolution	99,99
Riot	89,99
Road Rage	89,99
Sainpras Extreme Tennis	99,99
Scorchler	99,99
Sega Ages Compilation	89,99
Sega Worldwide Soccer '97	89,99
Sentient	89,99
Shredfest	89,99
Sim City 2000	89,99
Sonic 3D Flicker's Island	99,99*
Sonic The Fighters	89,99
Soviet Strike	89,99
Space Jam	79,99*
Spot Goes To Hollywood	89,99
Star General	79,99*
Steel Panthers 2	79,99*
Street Fighter Alpha 2	89,99
Sukcedo	99,99
Super Pang Collection	89,99
Syndicate Wars	89,99
Tekken 1 (Platinum Edition)	49,99*
Tekken 2	99,99
Tempest X	79,99*
Three Dirty Dwarves	89,99
Tilt	89,99
Tobal No. 1	89,99
Tomb Raider	89,99
Toshinden URA	89,99
Total NBA '97	79,99*
Tunnel B1	89,99
Twisted Metal 2	89,99*
Victory Boxing	89,99
Virtual Cop 2	109,99
Virtual Open Tennis	79,99*
Warfare Foot	79,99*
Warhammer	89,99
Warwind	79,99*
Wing Commander 4	89,99
Wipe Out (Platinum Edition)	49,99*
Wipe Out 2097	99,99
WWF In Your House	79,99*
X-COM: Terror from the Deep	89,99
Zork Nemesis	89,99*

Grundgeräte

Sony Playstation incl. Control Pad	389,99
Sega Saturn incl. Control Pad	449,99

Zubehör

Acton Replay Pro	99,99
Analog Joystick	129,99
Antennenkabel	49,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99
Lenkrad incl. Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card 360 (360 Blocks)	109,99
Namco Arcade Combat Stick	109,99*
neGeon (Control Pad)	89,99
Original Control Pad	59,95
Predictor Lightgun	69,99
PSG-Start-Kabel (Fire)	49,99
PSG-Start-Kabel (Fire)	49,99
Tasche - Control Pad + Mem Card	99,99
Virtual Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerung)	29,99

Action pur!
**Crusader
No Remorse**
PSX / SAT
89,99

Die Hard Arcade
Sega SAT
99,99



Die neue Platinum Edition:
**Air Combat
Destruction Derby
Ridge Racer
Tekken 1
Toshinden 1
Wipe Out**
jeweils für Sony PSX
je 49,99

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

*bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 10% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorzulesen.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM - Kreditkarte: 9,99 DM - Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! - Express-Versand und UPS auf Anfrage - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.
in Ihrer Nähe



Wo Sie uns finden:

<p>Media Point Berlin - Neukölln Jönassstraße 28/29 Tel.: (030) 621 89 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144</p>	<p>Media Point Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182</p>	<p>Media Point Hamburg - Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 im Lloydhof / am Brill U-Bahn 3 Hoheluftstr. Bus 35, 102</p>	<p>Media Point Bremen Hansentochter 9 im Lloydhof / am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill</p>	<p>Media Point Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24 Straßenbahn 404 Heinrichstraße</p>
<p>Media Point Berlin - Friedrichshagen Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Fridr. h. Tram 20,21 Borsingpl.</p>	<p>Media Point Berlin - Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rottendamm Bus 127, 204</p>	<p>Media Point Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 alle Bahnhause Bus 120, 125, 133, 222</p>	<p>Media Point Köln Rizastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnhause KEVAG-Bus 9, 10</p>	<p>Media Point ??? ... to be continued. Demnachst auch in Ihrer Nähe</p>

Agent
Armstrong

System: PlayStation Hersteller: Virgin Entwickler: King of the Jungle Erhältlich: Ende Mai

James Bond-Fans wird es freuen, denn Virgin bietet künftig Spielern die Möglichkeit, in eine Agentenrolle zu schlüpfen. Zwar ist es nicht der gute alte James, der da würdig im Spielgeschehen vertreten werden soll, aber Agent Steed Armstrong ist auch ein ganz netter Kerl, zumal er eine gehörige Portion schrägen Humor ins Spiel bringt. Als Hüter des Gesetzes muß der Einzelkämpfer zusammen mit seiner Freundin, einer Thompson-Maschinenpistole, Gangstersyndikate der dreißiger Jahre bekämpfen. Zu seinen Aufgaben gehören neben Ballerarien ebenso Befreiungsaktionen, Geheimpläne stehlen und Wettläufe gegen die Zeit. Neben dem eingangs erwähnten Gangsterboß Falconetti tauchen Gegner wie der mit einem Flammenwerfer ausgerüstete



AGENT ARMSTRONG HAT DAS POTENTIAL, SICH ZU EINEM ACTION-HIGHLIGHT DIESES JAHRES ZU ENTWICKELN

Firestarter oder der flinke und nicht zu unterschätzende Rocket Man auf.

Geplant sind bisher sieben Missionen mit insgesamt 37 Levels, die sich über den gesamten Erdball erstrecken sollen. Zum Vorwärtsschreiten stehen dem Polizisten sowohl Panzer als auch Motorräder und -boote zur Verfügung. Die Actionlastigkeit von *Agent Armstrong* ist demzufolge kaum zu verkennen.

Für die grafische Gestaltung haben sich die Macher an 3D-Programmen bedient, aber auch ganz traditionell selbst Hand an die Zeichnungen gelegt. King of the Jungle sagt über das eigene Spiel voller Stolz: „Die Hardware-Attribute der PlayStation werden voll ausgereizt. Das Spiel spult ein spektakuläres Feuerwerk an Effekten wie Halbtransparenzen, Nebel, Rauch und Feuer ab.“ ■



Besonders die Missionsvielfalt macht den neuesten Virgin-Titel zu einem Leckerbissen für Fans knallharter Action





**DER DEUTSCHE
VERSAHDSPEZIALIST**

• AUSZEICHNUNG FÜR UNSERE VERSANDLEISTUNG 1996 AUF DER ESN-MESSE IN NÜRNBERG

THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

& LÄDEN



Fighting Vipers (SA) 69,-



Die Hard Arcade (SA) 94,-



Fighters Megamix (SA) 99,-



Soviet Strike (SA/PS) 84,-



SONDERARTIKEL
SATURN-Geräte liefern wir portofrei!

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

BARPREIS: DM 449,95
DM 39,65
PRO MONAT*

TEILZAHLUNGSPREIS: 475,80 DM
EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%
*LAUFZEIT 12 MONATE, VOR-
BEHALTLICH VOLLJÄHRIGKEIT UND
BONITÄTSPRÜFUNG DER FINAN-
ZIERENDEN BANK. ES KÖNNEN
AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL
FINANZIERT WERDEN. DER
MINDESTBESTELLWERT BEI FINAN-
ZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-.

- SEGA SATURN 339,-
- DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-KABEL,
CONTROL PAD, 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 VW SOCCER SET 399,-
- WIE OBEN, INKL. VW SOCCER '97
- CONTROL PAD ORIG. 44,-
- CONTROL PAD INFRAR. 2 STCK. 114,-
- EXPLORER PAD 19,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
- ARCADE RACER LENKRAU 109,-
- PREDATOR GUN PISTOLE 69,-

- BROKEN HELIX (APR.) 99,-
- BUG TOO II 84,-
- COMMAND & CONQUER 89
- CONTRA LEGACY OF WAR (MÄR.) 99,-
- CROW CITY OF ANGELS 89,-
- CRUSADER NO REMORSE (MÄR.) 84,-
- DARK SAVIOR 84,-
- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP 94,-
- DIE HARD ARCADE 94
- EARTHWORM JIM 2 79,-
- EXHUMED 84,-
- HFA SOCCER 97 (MÄR.) 84
- HERBERTS HERPACAL (APR.) 89
- GEMMA MUGENTAN (MÄR.) 84,-
- HARDCORE 4X4 89,-
- HEART OF DARKNESS 89,-
- HEXEN 84
- INDEPENDENCE DAY (APR.) 84,-

ZUSATZ 0180 5

- GAME BUSTER ACTION REPLAY 89,-
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 99,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
- ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54,-
- 4-4-2 FUSSBALL (MÄR.) 89,-
- ADIDAS POWER SOCCER (APR.) 79,-
- ALIEN TRILLOGY 89,-
- AMOK (MÄR.) 84,-
- ANDRETTI RACING (MÄR.) 89,-
- ASSAULT RIGS (APR.) 69,-
- ATHLETE KINGS 89,-
- BATTLE SPORT (MÄR.) 84,-
- BEDLAM 94,-
- BLACK DAWN (MÄR.) 89,-
- RUST CHAMBER 99,-
- COMBOSMAN (APR.) 94,-

- KRAZY IVAN 94,-
- LAST DYNASTY (MÄR.) 89,-
- LOST VIKINGS 2 (MÄR.) 89,-
- MANIC KARTS 89,-
- MANIX II 94,-
- MEGA MAN X3 94,-
- HERBERTS 97 (MÄR.) 89
- NEED FOR SPEED 89,-
- NHL 97 84,-
- NHL POWERPLAY '96 (MÄR.) 89
- NIGHT WARRIORS 79,-
- NIGHTS INKL. 3D-PAD 129,-
- PANZER DRAGON 2 89,-
- PSYCH FORCE (MÄR.) 84,-
- RELOADED (MÄR.) 89,-
- RETURN FIRE 89,-

09 31 /

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

NINTENDO 64



**WER ZUERST VORBESTELLT,
SPIELT ZUERST!**

- NINTENDO 64 399,-
- DT., CONTROL PAD, AV-KABEL, SCART-ADAPTER 59,-
- CONTROL PAD - GRAU (MÄR.) 59,-
- CONTROL PAD - GELB (MÄR.) 59,-
- CONTROL PAD - ROT (MÄR.) 59,-
- CONTROL PAD - BLAU (MÄR.) 59,-
- CONTROL PAD - SCHWARZ (MÄR.) 59,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
- GAME BUSTER - ACTION REPLAY 99,-
- GAME KILLER 79,-
- CONTROLLER PAK - ORIG. (JUN.) 39,-
- MEMORY CARD 1 MEG 69,-

- MEMORY CARD 8 MEG 89,-
- ANTENNENKABEL 49,-
- GOEMON (JUL.) 139,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER (MÄR.) 139,-
- NBA HANG TIME (JUL.) 139,-
- PILOTWINGS 64 119,-
- SHADOWS OF THE EMPIRE (MÄR.) 139,-
- SUPER MARIO 64 99,-
- MARIO SPIELBERATER (APR.) 24,80
- SUPER MARIO KART 64 (JUN.) 99,-
- TUROK DINOSAUR HUNTER 139,-
- WAVEFACE 64 (APR.) 99,-
- WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY (JUL.) 139,-



Legacy of

Esoterische Sterne ohne Gewähr.

SCORCHER	84.
SEGA AGES VOL. 1 - 3 SPIELE	84.
SKY TARGET (APR.)	99.
SONIC'S FOLKIES ISLAND	77.
SONIC THE FIGHTERS	84.
SOVIET STRIKE	84.
SPOT GOES TO HOLLYW. (MÄR.)	89.
STORY OF THOR 2	84.
S. MOTOCROSS	89.
TEMPLE FIGHTER 2 TURBO (MÄR.)	109.
TEMPLE 2000	89.
THREE DIRTY DWARVES	84.
TOMB RAIDER	89.
TOSHINDEN URA	84.
TUNNEL B1	79.
VIRTUA COP 2	94.
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN!	129.
VIRTUA FIGHTER 2	94.
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS	84.
WORLDWIDE SOCCER '97	79.
X2 - PROJECT X (MÄR.)	99.

COMMAND & CONQUER	99.
CONTRA LEGACY OF WAR	99.
COOL BOADERS	89.
CRASH BANDICOOT	109.
CROW CITY OF ANGELS	89.
CRUSADER NO REMORSE (MÄR.)	84.
CRYPT KILLER (MÄR.)	99.
DARKLIGHT CONFLICT (APR.)	84.
DESCENT 2	89.
DESTRUCTION DERBY 2	89.
DEVIDE ENEMIES WITHIN	89.
DISRUPTOR	89.
EPIDEMIC (MÄR.)	79.
EXCALIBUR (MÄR.)	89.
EXHUMED (MÄR.)	89.
FIFA SOCCER 97	84.
FORMEL 1	99.
HEXEN	94.
HYPER FINAL MATCH TENNIS	79.
INDEPENDENCE DAY (APR.)	84.
INTL. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	94.
INT. TRACK & FIELD	89.
JET RIDER	79.
KING'S FIELD (MÄR.)	79.
LAST DYNASTY (MÄR.)	89.
LEADER FOR KAIN	84.

LITTLE BIG ADVENTURE (MÄR.)	84.
LOMAX	89.
LOST VIKINGS 2	89.
MADDEN NFL 97	84.
MANIC KARTS	84.
MECHWARRIOR 2 (APR.)	99.
MEGA MAN X3	89.
MIDNIGHT RUN (MÄR.)	99.
MONSTER TRUCKS (APR.)	99.
MOTOR TOON 2	79.
MYST	89.
NAMCO MUSEUM VOL. 3	79.
NANOTEK WARRIOR (MÄR.)	89.
NASCAR RACING 96 (MÄR.)	89.
NBA HANGTIME	89.
NBA IN THE ZONE 2	94.
NBA LIVE 97	84.
NECRODROME	94.
NEED FOR SPEED	84.
NEED FOR SPEED 2 (APR.)	84.
NFL QUARTERBACK CLUB '97	79.
NHL 97	84.

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

Playstation

BAKU BAKU ANIMAL	59.
BATTLE MONSTERS	49.
BUST-A-MOVE 2	59.
DARIUS 2	59.
FIGHTING VIPERS	69.
GALAXY FIGHT	59.
GHEN WAR	49.
IRON MAN/XO MANOWAR	49.
MIGHTY HITS	64.
PARODIUS DELUXE	39.
ROBOTICA	39.
SEGA RALLY	64.
STRIKER '96	49.
VIRTUA FIGHTER KIDS	69.
VIRTUAL GOLF	49.
VIRTUAL HYDELIDE	39.

AIR COMBAT	49.
BATTLE ARENA TOSHINDEN	49.
BUST-A-MOVE 2	59.
CRITICOM	59.
DARKSTALKERS	59.
DESTRUCTION DERBY	49.
EARTHWORM JIM 2	69.
FLOATING RUNNER	49.
GALAXY FIGHT	39.
IRON MAN/XO MANOWAR	49.
KONAMI OPEN GOLF	49.
LONE SOLDIER	74.
PANDEMONIUM	74.
PARODIUS DELUXE	39.
RIDGE RACER	49.
SLAM'N'JAM '96	49.
TEKKEN	49.
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST	39.
WIPOUT	59.
ZERO DEVIDE	49.

Playstation

SEGA PLAYSTATION	109.
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD.	54.
CONTROL PAD ORIG.	54.
CONTROL STATION PAD	29.
STATION MASTER PAD	34.
TURBO STATION DLX PAD	54.
NAMCO NEGCON PAD	79.
NAMCO ARCADE COM. STICK	109.
ANALOG JOYSTICK	129.
MAUS INKL. MAUSPAD	54.
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	29.
PERAMER TURBO LENKRAD	109.
VRF1 LENKRAD	109.
HYPERBLASTER PISTOLE	59.
PREDATOR GUN PISTOLE	69.
GAME BOOSTER ACTION REPLAY	89.
GAME KILLER	54.
MEMORY CARD 15 BLOCKS	39.
MEMORY CARD 15 BL. ORIG.	44.
MEMORY CARD PLUS 120 BL.	69.
MEMORY CARD PLUS 360 BL.	99.
ANTENNENKABEL	39.
2XTREME GAMES (MÄR.)	79.

HOTLINE

21844

4-4-2 FUSSBALL (MÄR.)	89.
ADIDAS PO. SOCCER INT. (APR.)	99.
ALIEN TRILOGY	79.
ANDRETTI RACING	79.
BAPHOMET'S FLUCH	89.
BATTLE SPORT (MÄR.)	84.
BATTLE STATIONS (MÄR.)	84.
BEDLAM	79.
BLAST CHAMBER	79.
BLAZING DRAGONS	79.
BREAKPOINT TENNIS	79.
BROKEN HELIX (MÄR.)	99.
BUBBLE BOBBLE 2 (MÄR.)	79.
BURNING ROAD	79.
CARNAGE HEART (APR.)	79.
CHRONICLES OF THE SWORD	89.

NHL FACE OFF '97 (MÄR.)	79.
NHL POWERPLAY '96 (MÄR.)	84.
PERFECT WEAPON (APR.)	84.
PGA TOUR 97	84.
PLAYER MANAGER	89.
PRESIDENT CHALLENGE (APR.)	79.
PRO PINBALL THE WEB	79.
PSYCHIC FORCE (MÄR.)	84.
RAGE RACER (APR.)	99.
REBEL ASSAULT II (APR.)	99.
RETURN FIRE	89.
RIDGE RACER REVOLUTION	99.
RIOT (MÄR.)	89.
ROAD RAGE	89.
SANRRAS EXTREME TENNIS	89.
SAMURAI SHODOWN (MÄR.)	79.

SENTIENT (APR.)	99.
SIM CITY 2000	84.
SOUL BLADE (APR.)	109.
SOVIET STRIKE	84.
SPIDER (APR.)	84.
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	89.
STADT D. VERLOR. KINDER (APR.)	89.
STAR GLADIATOR	94.
STARWINDER	79.
STREET FIGHTER ALPHA 2	79.
STREET RACER	79.
SUIKODEN	89.
SUPER MOTOCROSS	89.
S. PANG COLLECTION (APR.)	99.
S. PUZZLE FIGHTER 2 TR. (MÄR.)	69.
TEKKEN 2	99.
TEMPEST X3	89.
TOBAL NO. 1	89.
TOMB RAIDER	79.
TOTAL NBA '97 (MÄR.)	89.
TUNNEL B1	84.
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	89.
VANDAL HEARTS (MÄR.)	89.
VICTORY BOXING	84.
VIRTUAL TENNIS	84.
VMX RACING (APR.)	89.
VR POOL	89.
WARHAMMER	79.
WING COMMANDER IV (MÄR.)	89.
WIPOUT 2000	99.
WRECKING CREW (MÄR.)	89.
X2 - PROJECT X	89.
X-COM TERROR FROM THE DEEP	89.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fax 0931/571602

Endlich wieder lieferbar!

Das Sega-Tips&Tricks-Buch, Spiel-
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 IHNEN. BEIM
VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI.
NUTZEN SIE UNSER VORBESTELL-SERVICE, SIND
BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL
LIEFERBAR, ZÄHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE
LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT
PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE
KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-
MAGAZIN MIT FRANKIERTEM 13 DM UND
ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH

LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77

VERSANDKOSTEN 6,90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS

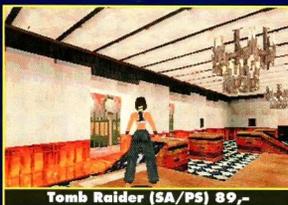
571601



Kain (PS) 89,-



Exhumed (PS) 89,-



Tomb Raider (SA/PS) 89,-



Ridge Racer (PS) 99,-



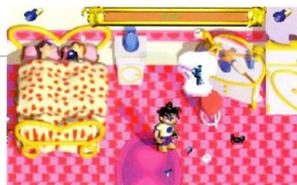
Porsche Challenge (PS) 79,-

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

SWAGMAN

Willkommen im Alptraumland

Gute Action-Adventures gibt es nicht viele für den Saturn, für die PlayStation fehlen adäquate Vertreter dieses Genres gänzlich. Eidos Interactive schickt sich nun an, mit *Swagman* in dieses bisher arg vernachlässigte Gebiet vorzustoßen.



Auch bekannte Räumlichkeiten wie Badezimmer und Toiletten gilt es zu erforschen. Dabei treffen die Helden häufig auf eine Vielzahl kampfeslustiger Widersacher

Die unterschiedlichen Welten in *Swagman* sind sehr liebevoll und abwechslungsreich gestaltet



Auf CD-Konsolen gehören aufwendige Intros und Zwischensequenzen mittlerweile zum Standardrepertoire beinahe jedes Produkts



Das gesamte Spiel wird in einer übersichtlichen Vogelperspektive dargestellt

Info: *Swagman* hat eine durchgängige Frame-Rate von 60 Bildern pro Sekunde, obwohl eine Vielzahl sehr gelungener Spiegel- und Transparenzeffekte sowie

realistisches Light-Source-Shading enthalten sind. Inspirator für die düstere Atmosphäre von *Swagman* war Tim Burtons Film „*Nightmare before Christmas*“.

Gute zwei Jahre haben die Programmierer von Core Design, die bereits für das ausgezeichnete *Tomb Raider* verantwortlich zeichnen, an *Swagman* gearbeitet. Einer der Gründe für diese lange Entwicklungszeit ist das Entwerfen der aufwendigen Szenarien. In 16 riesigen Innen- und Außenwelten mit insgesamt 56 ein-

preview psx & sat



Ohne eine gehörige Portion Ausdauer wird der Spieler nicht sehr weit kommen. Die PlayStation- und die Saturn-Variante sollen nahezu identisch sein. Alle abgebildeten Screenshots sind der zu diesem Zeitpunkt fortgeschritteneren PSX-Fassung entnommen worden

zelen Abschnitten spielt das Abenteuer der beiden Heldenfiguren Zack und Hannah, deren Geschichte sehr skurril klingt und sehr stark an Segas NIGHTS erinnert.

Immer wieder versucht Swagman, der Herr der Alpträume, seinen Alptraumland in die Träume der schlafenden Menschen zu streuen, wurde jedoch bisher stets von den wachsamem Traumfliegern daran gehindert. Nun hat er freie Hand, da er die Wäuter überwinden und gefangen nehmen konnte. Die Aufgabe der beiden achtjährigen Zwillinge besteht darin, in das Alptraumreich einzudringen und die zehn Traumflieger und ihre Anführerin aus der Gewalt des

Swagman zu befreien.

Im Stile von *Zelda* gilt es, Rätsel und Aufgaben zu lösen und verwendete Gegenstände ausfindig zu machen. Der Spieler steuert beide Figuren und kann bei bedarf zwischen ihnen hin- und herschalten. Da die Charaktere über individuelle Fähigkeiten verfügen, ist eine enge Zusammenarbeit der beiden die absolute Grundvoraussetzung für den Erfolg. Prinzipiell besteht die

Spielwelt aus der realen Welt und den Alptraumländern des Swagman, in denen das Spielgeschehen insgesamt deutlich actionbetonter wird.

Besonders viel Wert legten die Programmierer auf die grafische Gestaltung des Titels. Da die Entwickler zudem nicht auf der Polygon-Welle mitschwimmen wollten, entwarfen sie für das gesamte Spiel Szenarien, die allesamt kom-

plett vorgerendert wurden. Polygone kommen nur vereinzelt zum Einsatz. Die sehr detailliert gezeichneten Sprites der Spielfiguren passen gut zu der Stimmung des Games.

Sollte das Spiel insgesamt dem hohen grafischen Standard und den ersten positiven Design-Eindrücken entsprechen, so steht Freunden des Genres ein echtes Highlight bevor. ■

Jeder Charakter wurde sorgfältig von Hand entworfen



GAMES ISLAND

Komplettpreisliste anfordern

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

Laden:

Schützenstraße 20
67061 Ludwigshafen

Hauptstr. 5
67433 Neustadt/Wstr.

GAMES ISLAND

Playstation

Playstation Grundgerät	399 DM
Controller	25 DM
Game Blaster	35 DM
Memory Card 360 Block	29 DM
Area 51	89 DM
Baphomets Fluch	89 DM
Beyond the Beyond	89 DM
Cool Borders	89 DM
Command & Conquer	95 DM
Dark Forces	89 DM
Destruction Derby 2	99 DM
Disrupter	79 DM
Exhumed	85 DM
FIFA '97	84 DM
Hexen	94 DM
Legacy of Kain	89 DM
Lifeforce Tenka	89 DM
NBA Live '97	84 DM
NHL '97	84 DM
Pandemonium	79 DM
Pro Move Wrestling	89 DM
Rage Racer	89 DM
Rebel Assault II	89 DM
Saikoden	89 DM
The Crow City of Angels	89 DM
Total No. 1	99 DM
Warhammer - Im Schatten ...	95 DM
Wipe Out 2097	99 DM

NINTENDO 64

399 DM

SEGA SATURN

Saturn Grundgerät	449 DM
inkl. Sega Ralleu & World Wide Soccer	89 DM
Andretti Racing	85 DM
Bug Too!	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
Project Overkill	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

GAMES ISLAND

An- & Verkauf

Händleranfragen erwünscht!

Fax.: 0621-5296387

Playstation Platinum Serie 49 DM

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

N 64

399 DM

Sega Saturn

auch finanzierbar

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

GAMES ISLAND

0621-5296265

GAMES ISLAND

TORICO - GEKKA MUGENTAN



Die Legende der Mondstadt

In Japan genießen interaktive Grafikadventures eine große Popularität. Spätestens seit *D* und *Mystery Mansion* hat dieses Genre auch hierzulande seine Fans, die sich auf einen Leckerbissen für den Saturn freuen dürfen.



Die Dorfbewohner treten dem Fremden ohne Vergangenheit mit Mißtrauen gegenüber



Bei Begegnungen mit den Dorfbewohnern schaltet die Perspektive um, und der Spieler wird zum Zuschauer gemacht



Pflanzen haben eine wichtige Bedeutung im Nebeldorf



In den düsteren Katakomben unter dem Nebeldorf liegt ein Geheimnis begraben



FVON M. HÄNTSCH
 ast ein halbes Jahr ist seit dem Erscheinen der japanischen Version dieses interaktiven Grafikadventures vergangen, das zwei CDs voll mit Rendergrafiksequenzen und englischer Sprachausgabe umfaßt. Eine gewaltige Datenmenge, die garantieren soll, daß *Torico* nicht zu schnell langweilig wird. Denn bekanntermaßen leidet dieses Genre unter der eingeschränkten Aktionsfreiheit der Protagonisten und der dadurch fehlenden Spieltiefe.

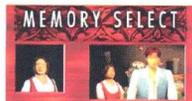
Hauptdarsteller in *Torico* ist ein Reisender namens Fred, der sein Gedächtnis verloren hat und im Gefängnis des Nebeldorfes mit einem merkwürdigen Zeichen auf der Stirn erwacht. An diesem Punkt startet das Spiel, dessen Inhalt es ist, die Vergangenheit Freds, die Rätsel des Nebeldorfes und das Geheimnis ewiger Jugend

Das Geheimnis ewiger Jugend

zu ergründen. Ist die Flucht aus der Zelle gelungen, kann sich der Reisende auf vorgegebenen Bahnen durch das Dorf bewegen, mit den Einwohnern sprechen und nach wichtigen Items suchen. Die Aktionen des Fremden werden in vorgerechneten Videosequenzen dargestellt, nur an bestimmten Punkten des Spiels ist ein Eingreifen in die Handlung möglich. Durch Hinweise der Dorfbewohner und genaues Erkunden der Lokalitäten erfährt der Spieler immer mehr über den Mythos der Mondstadt, den Ort der ewigen Jugend und die heimliche Hoffnung der unterdrückten Bevölkerung.

Durch exotische, eine beklemmende Atmosphäre schaffende New-Age-Melodien und cineastische Kamerafahrten verspricht *Torico*, ein Adventure-Erlebnis der besonderen Art zu werden. ■

Info:



Wichtige Ereignisse und Begegnungen mit den Dorfbewohnern werden in Form von Videosequenzen gespeichert. Sie sind das einzige Wissen, über das Fred seit seinem Gedächtnis-

verlust verfügt, und erleichtern zudem das Verständnis der nicht untertitelten englischen Dialoge. Nur durch diese Hinweise, läßt sich das Rätsel der Mondstadt lösen.



TUROK - DINOSAUR HUNTER



BIOHAZARD II



PORSCHE CHALLENGE

Beispiel 1: NINTENDO 64
 + Super Mario 64 **DM 32.-**
 + Pilotwings 64 **monatlich**
 + 2tes Joypad **bei 24 Monaten**

Beispiel 2: Sony Playstation
 + Memory Card **DM 29.-**
 + 2tes Joypad **monatlich**
 + Spiel für 99.90 **bei 24 Monaten**

► ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.
 Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Forderungen Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich

PLAYSTATION	
Grundgerät dt	388.00
Umbau für US-/JP-Import-CD's durch unsere eigene Werkstatt mit Garantie	99.90
Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung	59.90 (Es wird ein RGB-Kabel benötigt)
Game Buster dt	99.90
Game Buster PC-Karte dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card (farbig)	39.90
Memory Card (Sony)	49.90
Memory Card (8MEG)	79.90
Memory Card (24MEG!!!)	119.90
Namco-Arcade-Stick	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90

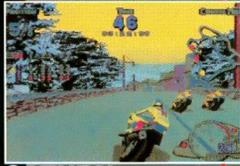
PLAYSTATION	
Porsche Challenge dt	84.90
Rage Racer us	119.90
Rebel Assault II dt	99.90
Resident Evil dt	89.90
Riot dt	89.90
Sentient dt	99.90
Sim City 2000 dt	89.90
Soul Blade us	119.90
Speedster dt	89.90
Spot g.t. Hollywood us	*49.90
Suikoden us	99.90
Tekken II dt	104.90
Tenka dt	99.90
Time Crisis jp	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 dt	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

NINTENDO 64	
Grundgerät dt	399.00
Joypad dt	59.90
Antennenkabel dt	49.90
Pilotwings 64 dt	119.90
Shadows o.t. Empire dt	139.90
Super Mario 64 dt	99.90
Turok dt	159.90
Waveracer dt	99.90
SUPER NES	
Lost Vikings II dt	109.90
Lufia II dt	119.90
Umbau 50/60Hz	79.90
SPIELEBERATER/MAGAZINE	
EDGE uk	17.00
Official PSX Magazin uk	25.00
Legacy of Kain us	29.90
Tomb Raider us	*24.90
Tomb Raider dt	29.90
Shadow of the Empire us	29.90

ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067



SOUL BLADE



SUPER BIKE



RAGE RACER

PLAYSTATION	
4-4-2-Fußball dt	89.90
A.I.V Evolution Global dt	89.90
Addas-Soccer 2 Int. dt	99.90
Baphomets Fluch dt	89.90
Bedlam dt	89.90
Blast Chamber dt	99.90
Bushido Blade jp	149.90
Carnage Heat dt	89.90
City of Lost Children dt	89.90
Command&Conquer dt	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Crusader: No Remorse dt	89.90
Destruction Derby II dt	99.90
Die Hard Trilogy dt	89.90
Disruptor dt	99.90
Dragonheart dt	99.90
Exhumed dt	89.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Final Fantasy VII jp	199.90
Formula 1 dt	99.90
Gun (Predator)	79.90
Hex Hex dt	89.90
Int. Superstar Soccer dt.	89.90
Jet Rider dt	89.90
Legacy of Kain dt	89.90
Megaman X3 dt	89.90
Monster Trucks dt	99.90
NBA Hangtime dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Live 97 dt	89.90
NHL-Faceoff 97 dt	89.90
NHL-Hockey 97 dt	89.90
NHL-Powerplayhockey dt	89.90
Player Manager dt	*79.90

SATURN	
Grundgerät dt	399.00
Game Buster	89.90
Adapter für Import-CD's	59.90
4-4-2-Fußball dt	89.90
Amok dt	89.90
Andretti Racing dt	99.90
Area 51 dt	89.90
Bedlam dt	84.90
Bug Too dt	89.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Dark Savior dt	99.90
Daytona CCE dt	99.90
Daytona Jp (linkbar!)	129.90
Die Hard Arcade dt	99.90
Dragonforce us	129.90
Elevator Action Returns	129.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighters Mega Mix us	119.90
Grid Run dt	94.90
Heart of Darkness dt	99.90
Hex Hex dt	84.90
Impact Racing dt	89.90
Manx TT dt	109.90
Manic Karts dt	89.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Kuälic dt	99.90
Scorchor dt	89.90
Sonic 3D dt	99.90
Soviet Strike dt	89.90
StreetFighter Alpha II dt	89.90
Tomb Raider dt	99.90
Virt. Cop II inkl. Gun	149.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

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

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

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
 Ebertplatz 2 - 50668 Köln
 Fon: 0221-12 33 93
 Ladenpreise können abweichen

Preis mit einem * sind Angebote und-oder Restposten (Angebot solange Vorrat reicht). 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. Annahmeverweigerer, 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.**

MANX TT SUPER BIKE

Reif für die Insel

In der Reihe originalgetreuer Arcade-Konvertierungen für den Saturn vermissen viele das Motorradrennspiel *Manx TT* von AM3. Ein Jahr nach dem Automaten-Debüt legt Sega nun die erste spielbare Saturn-Version vor.



Kein anderes Fahrzeug kann dem Spieler so eindrucksvoll das Erlebnis extremer Beschleunigung vermitteln wie ein PS-starkes Motorrad. Rennspiele dieser Art benötigen eine ausgereifte 3D-Engine



Fährt man im Zweispieler-Splitscreen-Modus, reduziert sich das Feld von acht auf zwei Teilnehmer. Eine Boost-Option räumt dabei auch schwächeren Fahrern eine Chance gegen geübte Spieler ein



MVON M. HÄNTSCH
 Motorradrennspiele fristen im Schatten der spektakulären Vierrad-Simulationen ein etwas vernachlässigtes Spielhallen-Dasein. Bis auf die *Hang On*-Reihe von AM2 und einzelne Namco-Automaten ist die Auswahl entsprechender Titel recht spärlich, obwohl das Zweirad doch die ursprünglich elegantere und sportlichere Variante eines Rennfahrzeugs ist. Der seit 1996 in den Spielhallen anzutreffende AM3-Automat *Manx TT Super Bike* versteht es auf herausragende Weise, diese Rennsportatmosphäre einzufangen. Dank frei schwenkbarer Motorradchassis ist es möglich, die

Isle of Man – Das Biker-Paradies in der irischen See

Räder allein durch die Verlagerung des Körpergewichts zu steuern. Auf dem Saturn erlaubt die präzise Analogsteuerung ein ähnlich realistisches Fahrgefühl, während mit dem Digital-Pad gefühlvolles Steuerkreuztriggern in den Kurven angesagt ist. Als wunderschönes Szenario für die Hochgeschwindigkeitsrennen dient die britische Isle of Man, wo jährlich Rennen der Super-Bike-Serie ausgetragen werden. Besonders die Expert-Strecke des Automaten (TT Course) glänzt durch landschaftliche Details, wie dichten Baumbestand und zahlreiche Gebäude neben der Strecke. Leider stehen im technisch absolut erstklassigen Arcade-Original nur zwei Kurse zur Auswahl, die zudem in einem Teilstück identisch sind. Natürlich ist dieser Umfang für ein 100 DM teures Videospiel zu

Info:



Der Arcade-Automat *Manx TT Super Bike* basiert wie *Sega Rally* auf der *Model-2*-Hardware und ist mit dem *Sega Exhaust Sound*

System ausgestattet. Insgesamt sechs Lautsprecher sind in das Gehäuse eingelasen, wobei ein *Speaker* im Sitz des Motorrades für authentische Vibrationen sorgt.

Ein weiterer Sega-Arcade-Hit findet seinen Weg auf den heimischen Saturn

wenig, aber Sega ließ verlaublich, daß noch zusätzliche Strecken in die Saturn-Version integriert werden. Wieviele das sind, ist noch unklar, bisher sind nur die Reverse-Mirror-Modi der beiden Original-Strecken zusätzlich anwählbar.

Die australischen Rennspiel-spezialisten von Perfect Software, die schon für die mäßige Saturn-Konvertierung von *wipEout* verantwortlich waren, arbeiten z. Zt. noch feieberhaft an der Fertigstellung von *Manx TT*. Der seit *Sega Rally* obligatorische Zweispieler-Splitscreen-Modus ist in der ersten spielbaren Version schon enthalten und macht einen technisch guten Eindruck. Weitere Neuerungen der Konvertierung sind die sechs anwählbaren Honda-Motorräder mit unterschiedlichen Fahreigenschaften und ein Time-Trial-Modus. Erstaunlicherweise beinhaltet *Manx TT* für den Saturn einen für Automaten typischen Grafikeffekt: Steuert man sein Krad in der Ego-Perspektive, kippt der Bildschirm entsprechend der ausgeführten Lenkbewegung. In der Spielhalle vermittelt dies dem Fahrer den Eindruck, als lege er sich tatsächlich in die Kurve, während die Wirkung am heimischen Bildschirm eher irritierender Natur ist.

Schon jetzt ist die Spielgrafik atemberaubend schnell, allerdings auch detaillarter als beim Arcade-Original und nicht ganz frei von Pop-up-Effekten. Über die Qualität des fertigen Spiels läßt sich bisher allerdings nur spekulieren, weil das australische Programmier-Team z. Zt. tatkräftige personelle Unterstützung durch die Arcade-Spezialisten von AM3 erhält, die dafür sorgen sollen, daß ein ähnlich hoher Standard wie beim Referenz-Titel *Sega Rally* erreicht wird. Sollte dieses Vorhaben tatsächlich gelingen, dürften sich alle Saturn-Besitzer schon jetzt auf ein weiteres herausragendes Rennspiel für ihre Konsole freuen. ■



Durch die gebeugte Haltung auf dem pfeilschnellen Motorrad erhält der Fahrer kaum Einsicht in die kommenden Kurven



Wer mit manueller Schaltung fährt, bekommt einiges zu tun, weil jedes Rad über insgesamt sechs Gänge verfügt



Dank Unterstützung des Analog-Pads von Sega ist die Kontrolle über die Motorräder absolut präzise. Allerdings unterscheiden sich die sechs Hondas in ihrem Handling bisher nur sehr wenig

Manx TT - Die Touristenattraktion



Die Manx-TT-Serie feiert in diesem Jahr ihr 90jähriges Bestehen. Deutsche Fahrer haben bisher 32mal das traditionsreiche Rennen gewonnen und repräsentieren somit die erfolgreichste



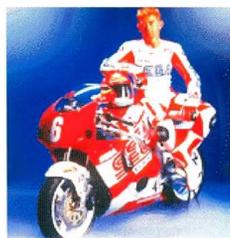
Nation. Jährlich versammeln sich etwa 40.000 Rennsportbegeisterte auf der gerade mal 64.000 Einwohner zählenden Insel. Muttersprache der Inselbewohner ist übrigens das keltische Manx.



Laxey Coast



TT Course



Sega ist Sponsor eines Suzuki-Teams. Trotz defekter Bremsen fuhr Jim Moodie 1996 mit seiner GSX-R 750 auf den zweiten Platz

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

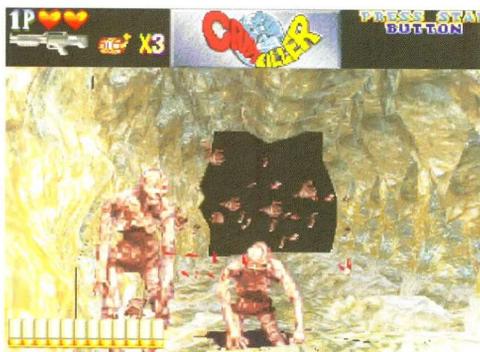
Entwickler: Konami
 Level: 6
 Erhältlich: im Handel

Shoot 'em Up

CRYPT KILLER

Bodycount Extrem

Seitdem *Virtua Cop* die Schießwütigen von den Arcade-Automaten ins heimische Wohnzimmer gelockt hat, gibt es massenweise Nachschub an der Lightgun-Front. Auch Konami will da nicht außen vor stehen.



Bei *Crypt Killer* gilt die alte Devise Seek and Destroy. Die Masse der Monster läßt sich auch ohne größere Probleme besiegen



Die Saturn-Umsetzung folgt kurz nach der PSX-Version



Dieser Kopf weist den Spieler in den jeweiligen Level ein



Die Gargoyles sehen zwar finster aus, aber nach einem Treffer lassen sie die Flügel hängen



Grafisch ist bei *Crypt Killer* sicher mehr drin, aber sechs Level machen dieses Manko wett

CVON M. HÖFER
Crypt Killer mag auf den ersten Blick wie ein Fantasy-Klon von *Virtua Cop* aussehen, bietet aber im Gegensatz zum Ur-Shooter der 32-Bit-Ära immerhin sechs Level. Diese werden durch gelegentliche Abzweigungen komplexer und sollen für eine entsprechende Langzeitmotivation sorgen. Die große Zahl der Gegnertypen macht sich in der ersten, fast fertigen Betaversion ebenfalls sehr gut. Selbstredend ist eine Story vorhanden, aber die ist für ein Shoot 'em Up mit Lightgun genauso wichtig wie ein deutsch-österreichischer Simultanübersetzer. Kurz und knapp: Der Held wird mit modernsten Waffen in eine Fantasy-Welt geschickt und räumt dort mächtig mit Zombies, Echsen, Skeletten, Käfern, Ratten und Fledermäusen auf. Das ist natürlich alles nur Training für den abschließenden, großen und bösen Endgegner.

Die sechs Szenarien sind nicht unbedingt das, was man als abwechslungsreich bezeichnen kann. Zahlreiche Szenen wurden sogar doppelt ins Spiel genommen. Eine Steuerung existiert nicht, denn die Monster tauchen während endloser Kamerafahrten durch die Level auf. Um der Masse der Gegner überhaupt Herr zu werden, besteht die Grundausstattung ungewöhnlicherweise aus einer Shotgun und drei Smartbombs. Je nach Level liegen aber diverse andere Waffen in Kisten verpackt herum – vom Schnellfeuergewehr bis zur Super-Pumpgun. Da dürfte so manchem Waffen-Fan das Herz aufgehen.

In Sachen Optionen... sich im großen und ganzen ans Vorbild *Virtua Cop* gehalten und eine sehr differenzierte Schwierigkeitsgradeinstellung ermöglicht. Lediglich die zahlreichen Grafikleier und die regelmäßig fällige Nachjustierung der Lightgun trüben den ansonsten recht guten Eindruck. Ende März wird man sehen, wie die Programmierer für die PlayStation-Variante damit fertig geworden sind. Nicht viel länger müssen die Saturn-Spieler warten. Anfang April erscheint *Crypt Killer* nämlich auch für den Saturn. ■

Info: Mit *Crypt Killer* hat Konami zwar das Shoot 'em Up nicht neu erfunden, aber es scheint fast so, als würde die Automatenumsetzung eines der besseren Games aus der japanischen Spieleschmiede sein. Umfangreiche Optionen erlauben eine sehr differenzierte Einstellung des Schwierigkeitsgrades. Insgesamt sechs Level dauert der Schießspaß an.

nischen Spieleschmiede sein. Umfangreiche Optionen erlauben eine sehr differenzierte Einstellung des Schwierigkeitsgrades. Insgesamt sechs Level dauert der Schießspaß an.

preview psx & sat

M.C. GAME

Telefon 05 21 / 6 42 34

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	379,95
NEoCon	DV	84,95
3D Lemmings	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Golf	DV	84,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95
Adventures of Lomax	US	109,95
Andretti Racing	DV	84,95
Alone in the Dark	DV	99,95
Alien Trilogy	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 Booleys	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
David Cup Tennis	DV	84,95
Deathtrap Dungeon	DV	i.v.
Demolition Derby	DV	94,95
Demolition Derby 2	US	104,95
Descent	US	84,95
Die Hard Trilogy	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	84,95
Dragonheart	DV	84,95
Dungeon 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	DV	84,95
Floating Runner	US	84,95
Fox Hunt	DV	89,95
Frank Thomas Big H. Baseball	DV	84,95
Goal Storm	DV	69,95
Guns	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/X	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 Cain	US	99,95
Lone Soldier	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	59,95
Megatuto 2096	JP	139,95
Mickey's Wild Adventure	DV	84,95
Moto X	DV	84,95
Motocross 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	US	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	Nov
Parodius Deluxe	DV	69,95
Pennant Race	US	109,95
Penny Racers	DV	84,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	84,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Pitball	DV	89,95
Po'ed	DV	89,95
Popolicois	DV	129,95
Pro Pinball	DV	89,95
Psychic 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
Slam Scope	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
Space Hulk to Hollywood	US	104,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Star Gladiator	US	104,95
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
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tin IV	DV	i.v.
Time Commando	DV	84,95
Titan Wars	DV	84,95
Tomb 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
Twisted Metal	DV	84,95
Twisted Metal 2	DV	89,95
Twisted Metal 3	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
WipeOut 2097	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	79,95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole	DV	399,95
3D Lemmings	DV	84,95

Alien Trilogy	DV	89,95
Alone in the Dark	DV	94,95
Alvin & the Chipmunks	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
Demolition Derby	DV	84,95
Digital Pinball 2	JP	109,95
Discworld	DV	84,95
D	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/X	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Johnny Bazookatone	DV	49,95
Keio 2	DV	84,95
Langrissier III	JP	109,95
Lunar - the Silver Star	JP	119,95
Madden 97	DV	89,95
Magic Carpet	DV	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	139,95
Nights, int. Controller	DV	104,95
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
Ridge Racer 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	89,95
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
Tilt	DV	84,95
Tomb Raider	DV	89,95
True Pinball	DV	89,95
Ultimate	DV	84,95
Vallora Valley Golf	DV	89,95
Virtual Cop	DV	139,95
Virtual Cop 2	DV	Dez
Virtual Fighter 2	DV	99,95
Virtual Fighter Kids	DV	84,95
Virtual Golf	DV	89,95
Virtual On	US	89,95
Wing Arms	DV	89,95
Winging Post	US	89,95
WipeOut	DV	89,95
World Adv. Military Comm. 2	JP	99,95
World Series Baseball 2	DV	84,95
World Wide Soccer 97	DV	89,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	84,95
WWF in your House	DV	89,95
X-Men	DV	89,95

SUPER NINTENDO:

Brain Lord	US	99,95
Breath of 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
Gunstar	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
Robtack	US	99,95
Secret of Evermore	DV	99,95
Secret of Mana	DV	109,95
Sim City	DV	89,95
Soal Blader	JP	39,95
Street Fighter Alpha 2	US	139,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Terranigma	DV	109,95
Tetris Attack	US	89,95
Tetris & Dr. Mario	DV	69,95
Ultima: The False Prophet	US	129,95
Ultimate	US	139,95
Weapon Lord	DV	69,95
Worms	DV	99,95

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

LITTLE BIG ADVENTURE

Kunterbunte Tyrannei

Gegensätze ziehen sich an, heißt es im Volksmund. Dies dachten sich wohl auch die Macher von Little Big Adventure. In einer hübschen, bunten Welt trifft der Adventurer auf extreme, massive Gewalt.



Die hochauflösenden, liebevoll gestalteten Grafiken der Zwischensequenzen samt gelungenen Animationen bieten eine hervorragende Abwechslung zum Ingame, das in isometrischer 3D dargestellt wird



DVON S. ALTER
 Der Blätterwald der Computerzeitschriften rauschte. Auf den Titelseiten prangten seidenglatt und pixelfrei knuffige Kugelfiguren in bunten Kostümen. Von hervorragenden Animationen in einem sehr umfangreichen Adventure mit sagenhafter Hintergrundstory war die Rede. Adeline präsentierte *Little Big Adventure (LBA)*. Mancher PC-Spieler wird sich vielleicht dunkel erinnern, denn das Release samt Rauschen im Blätterwald liegt immerhin schon drei Jahre zurück, und die PlayStation war nicht einmal geboren. Während PC-Zeitschriften nun Demos von *LBA 2* auf ihre Heft-

Auf der Flucht, mit der Angst im Nacken

CDs brennen, kommen PSX-Besitzer demnächst gerade mal in den Genuß der ersten Version. Bis hier gibt es für die PlayStation nur eine Preview-Version, und es sieht danach aus, daß das Spiel eins zu eins umgesetzt wird. Der Clou an Adelines Adventure ist die zur Story sehr gegensätzliche optische Gestaltung. Die Geschichte dreht sich um vier Völker, die seit langer Zeit in Einigkeit auf der nördlichen Halbkugel eines Planeten leben, bis ein gewisser Dr. FunFrock auftaucht. Er schickt unter einem Vorwand alle Bewohner auf die südliche Halbkugel. Doch sein Ziel ist nicht, wie alle glauben, noch mehr Lebensqualität zu schaffen, sondern die Planetarier auf brutale Weise zu unterjochen. Was der Spieler daraufhin zu sehen bekommt, ist ein total überwachter Polizeistaat in buntem Kostüm. Es gilt, die wirk-

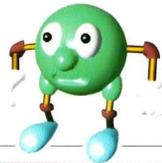


Info:



Mit Internetzugang kein Problem: Wer die Komplettlösung zu Little Big Adventure sucht, findet sie unter: <http://www.happypuppy.com>. Unter dieser Adresse findet der interessierte

Spieler Lösungen und Cheats zu fast allen Games für jedes System sowie Infos zu aktuellen Spielen.

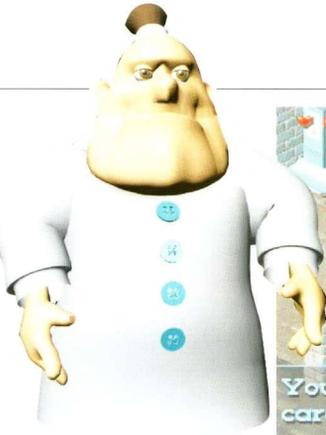


lich schwierige Aufgabe zu übernehmen, den rebellisch veranlagten Planetarier Twinsen durch die acht, in isometrischer 3D dargestellten riesigen Welten zu steuern. Zuerst muß Twinsen den Weg aus einem Gefängnis vorbei an den strengen Wachen finden, die, falls er ihren Anweisungen nicht Folge leistet, gnadenlos auf ihn einschlagen. Begleitet werden die Prügelstrafen von markerschütternden Schreien, wobei der Rest der deutschen Sprachausgabe sowie die Übersetzungen der Bildschirmtexte wenig gelungen sind. Wahrscheinlich ist auch bis zur endgültigen Version für die PSX dahin gehende keine Verbesserung zu erwarten. Schon als *LBA* für PCs erschien, beklagten Deutschlands Testzeitschriften dieses Manko. Beim zweiten Teil dagegen haben die Hersteller in dieser Hinsicht Besserung gelobt, denn der Lokalisierungsauftrag (Übersetzung) ist längst vergeben, und es deutet alles darauf hin, daß die Fehler der Vergangenheit damit ausgeschlossen sind.

Überraschend gut und sehenswert sind die hochauflösenden Zwischensequenzen mit ihren exzellent animierten Figuren – obwohl das Spiel immerhin schon drei Jahre alt ist. Auf Scrolling muß der Spieler bei diesem Titel komplett verzichten und bekommt die Handlung statt dessen in Einzelbildern serviert, was dem Spielspaß an sich aber keinen Abbruch tut. Die musikalische Untermalung im klassischen Stil ist ebenfalls sehr lobenswert und läßt die Handlung zu einer theatralisch runden Sache werden.

Am Ende bleibt ein nostalgisches Adventure mit wirklich interessanter Story. Eine bunte, schöne Welt, die doch gleichzeitig vor Brutalitäten und Verboten nur so strotzt und somit sogar ein wenig den Zeigefinger hehend fragt: Sind da nicht Parallelen zur Realität? Der Erscheinungstermin ist für Ende April angesetzt.

Zu der Frage, ob der zweite Teil, der für PCs unter dem Titel *Rentless Twinsen's Adventure* erscheint, auch für die PlayStation zu erwarten ist, konnte sich die Herstellerfirma Electronic Arts bisher nicht äußern. ■



Sogar auf physiognomisch richtige Darstellung haben die Software-Hersteller von *Adeline* geachtet, was am Kopf des fiesen und machthungrigen Tyrannen Dr. FunFrock (links) deutlich zu erkennen ist



In den riesigen Welten eröffnen sich dem Spieler immer wieder neue, auch unterirdische Räume, und manchmal sind es die ungewöhnlichsten Wege, die an den schießwütigen Wachen vorbeiführen



Wer *LBA* gespielt hat, den überkommt beim Anblick dieser Zwischensequenz mit Sicherheit eine leichte Gänsehaut.

CASTLEVANIA X

Tanz der Vampire

Manchmal kommen sie wieder ... Diese von Untoten bekannte Eigenschaft gilt auch für Konamis legendäre Vampirjäger-Serie.



Obwohl die Grafik eher ‚klassisch‘ gehalten wurde, kamen die Entwickler nicht um einige bombastische Explosionen herum



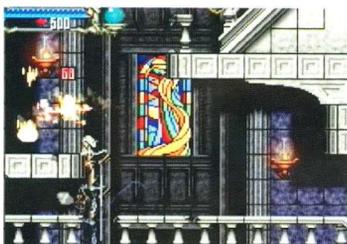
Beim Charakterdesign ließ man sich sichtlich inspirieren



Bei Castlevania haben sprunglastige Passagen Tradition



Der Levelaufbau ist ungleich komplexer gestaltet als noch zu den seligen 8-Bit-Zeiten



Peitschen, Morgensterne und andere Arbeitsutensilien sind u. a. hinter Kerzen zu finden

TVON K.-D. HARTWIG
 raditionen spielen eine wichtige Rolle in der japanischen Gesellschaft, und auch der traditionsreiche Software-Riese Konami hält sich an die Grundregeln. Eine der beliebtesten Serien Konamis, *Castlevania* (Der Originaltitel *Dracula* wird im Westen aus lizenzrechtlichen Gründen grundsätzlich geändert), feiert nach langer Wartezeit demnächst ihr 32-Bit-Debüt. Anders als das jüngste Update der *Contra*-Reihe, *Contra - Legacy of War*, entstand *Castlevania X* in Eigenproduktion.

Auf den ersten Blick ist scheinbar alles beim alten geblieben. Die Grafik greift eindeutig auf die Wurzeln aus alten 8-Bit-Tagen zurück, anstatt sich in zeitgenössischer 3D zu präsentieren. Doch so unspektakulär die Optik auf den Bildern auch erscheinen mag, paßt sie doch recht gut zu der düsteren, bedrohlichen Atmosphäre. Auch die orchestrale Musik zählt zu den Highlights des Spiels – standesgemäß, denn zum Beispiel der Soundtrack von *Super Castlevania IV* zählt auch heute noch zu den besten SuperNES-Musiken überhaupt.

Am Spielkonzept sind dagegen mehrere Änderungen zu verzeichnen. Der Ablauf der Level ist nun nicht mehr linear, es gibt statt dessen eine riesige Karte zu erkunden, die ein wenig an *Super Metroid* erinnert. Als Zugeständnis an die derzeitigen Genre-Vorlieben der Japaner wurden zudem Rollenspiel- und Adventure-Elemente integriert, die das bekannte Hack&Slay-Prinzip erweitern und das Spiel auch für eine breite Masse interessant machen sollen. Ein ähnlicher Versuch scheiterte zwar bei Teil zwei für das NES, doch im neuen Anlauf scheint der Genremix ob der Erfahrung der Programmierer wesentlich besser zu gelingen.

Castlevania X wird in Japan in Kürze erscheinen, für Deutschland steht bislang noch kein Release-Termin fest. ■

Info:



1986 erwachte in den Spielhallen das Böse dieser Welt zum Leben. Anschließend trat es auch im Heimbereich seinen Siegeszug an:

Diverse Versionen nebst Fortsetzungen für MSX, NES, GB, SNES, Mega Drive und PC-Engine waren die Folge.

DESCENT II

3D - Krawall im All

Nachdem die Software-Schmiede Interplay mit *Descent* den Begriff des 3D-Spiels auf spektakuläre Art und Weise neu definierte, steht nun der mit zahlreichen neuen Features aufwartende Nachfolger ins Haus.

SVON M. ANTON
 ie können es einfach nicht lassen, diese fiesen Aliens. Schon einmal hatten sie versucht, auf den Bergwerksplaneten der Erde für Unruhe zu sorgen und dabei eine herbe Schlappe einstecken müssen – nicht zuletzt dank des mutigen Einsatzes eines Raumpiloten, der ihnen in den dunklen Stollen gehörig heimleuchtete. Nun sind sie alle wieder da, sowohl die Aliens als auch ihr menschlicher Gegenspieler, und veranstalten erneut ein wahres Feuerwerk auf der PlayStation.

Dreißig neue Level warten darauf, von aufständischen Robotern und außerirdischen Nervensägen geräumt zu werden. In Sachen Gameplay orientiert sich Interplay natürlich weitgehendst am bewährten Vorgänger, primäres Ziel eines jeden Levels ist normalerweise das rechtzeitige Finden des rettenden Ausgangs. Am Drumherum wurden jedoch zahlreiche Verbesserungen vorgenommen, so daß auch *Descent*-Veteranen viel Neues entdecken können. So erleichtert beispielsweise ein kleiner Helfer namens GuideBot die Orientierung in den komplexen 3D-Labyrinth, und auch das Waffenarsenal wurde gehörig ausgebaut. Diverse Laser, Geschütze und Raketen gehören ebenso zur Ausstattung wie Minen oder Nachbrenner. Auch die Gegenseite wurde reichlich bedacht: Rund 30 Robotertypen mit individuellem Verhaltensmuster machen dem Spieler das Überleben schwer. Die verbesserte künstliche Intelligenz stellt eine Herausforderung dar, da sich die Feinde auch zu Gruppen zusammenschließen oder im Hinterhalt lauern können. Besonders lästig sind die ThiefBots, die sich mit Vorliebe an den Extrawaffen vergreifen. Neben einer verbesserten Steuerung soll die PSX-Version auch mit spektakulären Grafiken und Lichteffekten sowie einem stimmungsvollen Soundtrack aufwarten, so daß ein würdiger Nachfolger zu erwarten ist. ■



Drei gegen einen: Dank der wesentlich verbesserten Intelligenz der Gegner kommt der Spieler des öfteren ins Schwitzen



Hinter beinahe jeder Ecke lauern die fiesen Roboter



Zahlreiche Power Ups können eingesammelt werden



Ein freundliches Winken des Roboters lädt zu einem kleinen Duell in den Minenschächten ein



Zahlreiche neue Gegnerarten sorgen für jede Menge Abwechslung während der Gefechte



Feurige Explosionen und jede Menge anderer optischer Spezialeffekte erfreuen das Auge



Die verwinkelten Gänge der Labyrinth laden den Spieler zu langen Erkundungsflügen ein

Info:



Trotz des Link-Anschluß-Dilemmas wird Interplay wohl an der geplanten Implementierung des Mehrspieler-Modus festhalten. Dort erwarten die Spieler

zahlreiche zusätzliche Optionen wie etwa einstellbare Handicaps für die einzelnen Spieler, Limitierung der unterschiedlichen Waffen und besondere Multiplayer-Szenarien.

preview
 playstation

mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

ump higher
BIGGER faster
live forever
better more
skippable levels
harder

gametm
buster

legt die power in deine hände

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

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

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

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

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





ACTION EN MASSE



Der cybernetische Held des Abenteuers ist nur in den gerenderten Zwischensequenzen zu sehen



Zum Glück sind einige der größeren Gegner nicht besonders schnell und geben deshalb ein leichtes Ziel für Tenka ab. Dafür sind die Riesen sehr robust

Info



Lifeforce: Tenka geht mit der Zeit. Der geeignete Hi-End-Freak darf sich den Hammer-Sound über eine Dolby-Surround-Anlage anhören und das Game im Widescreen-Modus spielen.

Gameplay: Trotz der vielen Aktionsmöglichkeiten des Helden ist die Steuerung auch bei hektischen Kreuzfeuergefechten stets unkompliziert. Durch die Vielzahl an Leveln wird den Genreliebhabern der Dauerspaß garantiert lange Zeit erhalten bleiben.

Präsentation: Futuristische Waffen, häßliche Mutanten und dunkle Gebäude sind die Hauptzutaten für diesen 3D-Shooter. Die englischen Köche vermochten all dies mit einer gehörigen Portion Anleihen aus diversen Spielfilmen und kleinen FMV-Sequenzen zu einem spannungsgeladenen Action-Programm zu mischen.

Memory-Card: Auf einem Block kann ein gesamter Spielstand gespeichert werden.



Besonders positiv fallen die detailreichen Texturen der mutierten Feinde auf



Auf dem kleinen Radarschirm unten links werden herannahende Schurken angezeigt



Einer gegen alle. In *Lifeforce: Tenka* ist der Held voll und ganz auf sich allein gestellt



Je weiter Tenka vordringt, desto gefährlicher werden seine tödlichen Gegner

Lifeforce: Tenka

DVON C. HENNING
 ie experimentierfreudigen Briten betreten wieder einmal Neuland. Mit dem Cyberspace-Abenteurer *Lifeforce: Tenka* nimmt sich Psygnosis nun der First-Person-Shooter an.

Als Austragungsort dienen düstere Katakomben, baufällige Hochhäuser und geheimnisvolle Laboratorien. Die endlosen Gänge und

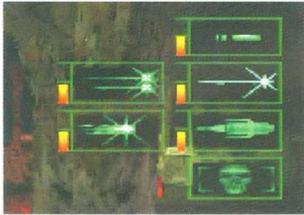
verborgenen Schächte sind meistens nur sehr notdürftig beleuchtet und verleihen dem Spiel schon dadurch eine unheimliche Atmosphäre. Oft muß der cybernetische Söldner enge Lüftungsschächte im Schnecken tempo durchkriechen oder mit viel Anlauf über gähende Abgründe springen, um seinem Ziel einen Schritt näher zu kommen. Nur eine einzige Waffe steht

test
 playstation

Hersteller:	Psygnosis	Entwickler:	In-house	First-Person-Shooter
Spieler:	1	Level:	40	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	April	



Klein aber fein: Der winzige Punktlaser bohrt sich stetig in die Herzen der Gegner



Das Waffenarsenal ist sehr imposant und läßt kaum noch Wünsche offen



Beschäftigter Mann: Auch mit Mutanten muß sich der Held der Zukunft herumphlagen

waffen



Das Maschinengewehr und der Laser lassen sich in jeweils drei Stufen ausbauen.



dem Helden am Anfang zur Verfügung. Im weiteren Verlauf des Spiels kann das robuste Maschinengewehr jedoch beispielsweise zum Laser oder Raketenwerfer getunt werden. Diese Upgrades sind auch bitter nötig, um gegen die immer stärker werdende Schar von Robotern und Mutanten bestehen zu können. Doch das Hauptaugenmerk liegt bei *Lifeforce: Tenka* nicht

Lifeforce: Tenka hat für Grips und Daumen viel zu bieten

auf den bleihaltigen Auseinandersetzungen mit den Bösewichtern, sondern auf dem Lösen verzwickter Rätsel. Dabei wird die Action manchmal zu sehr in den Hintergrund gestellt, was einige langweilige Passagen zur Folge hat.

Vor jedem einzelnen Level wird der Held von einer 'inneren Stimme' in die zu erfüllende Mission eingeweiht. Mal muß ein Reaktorkern ausgeschaltet werden, in einer anderen Stage müssen unter Zeitdruck einige Bomben entschärft werden. Erst wenn der Spieler eine Mission erfüllt hat, darf er sich auf die Suche nach dem Ausgang begeben. Meist liegen in den Abschnitten verschiedenfarbige Schlüssel verborgen, andere Schlüssel müssen erst mühevoll erobert werden, bevor Tenka zum rettenden Ausgang gelangen kann.

Lifeforce: Tenka besticht vor allem durch seine gnadenlos drückende Atmosphäre und die gekonnt platzierten Light-Source-Shading-Effekte. Einige der aufwendig texturierten Polygon-Gegner sind sogar von bunten, transparenten Schutzschilden umgeben. Die unterschiedlichen

Räume und Gänge sind sehr detailverliebt in Szene gesetzt worden und erinnern an zahlreiche Science-fiction- und Horrorfilm-Klassiker. Ähnlich Positives gibt es über den stimmungsvollen Heavy-Soundtrack zu vermeiden. Harte Schlagzeugsolos und unterschwellige Melodien untermalen die Action vortrefflich.

Psygnosis' Ego-Shooter-Einstand bietet noch Potential für Verbesserungen, ist aber dennoch ein spannendes Action-Spektakel, das durch seine brillante Optik und die intelligenten Rätsel erfrischend niveauvolle Unterhaltung bietet. ■

XL-Wertung

85%

Hersteller: BMG Interactive Entwickler: Lobotomy Soft.
 Spieler: 1 Level: 30
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

First-Person-Shooter

Exhumed



Die Tempelhüter sind nicht nur höchst gefährlich, sondern auch sehr schnell



Die roten Spinnen aus der Saturn-Version wurden durch blaue Skorpione ersetzt

test playstation

Info



Bei *Exhumed* wurden nicht nur die Bildschirmtexte ins Deutsche übersetzt, sondern auch die Sprachausgabe wurde komplett synchronisiert.

Gameplay: *Exhumed* bedient sich zwar schamlos einiger Ideen älterer Genrevertreter, doch das tut dem Dauerspaß keinen Abbruch.

Präsentation: FMV wird nicht geboten, und die einzelnen Abschnitte ähneln sich sehr.

Memory-Card: Ein Block faßt vier *Exhumed*-Spielstände samt erspielter Extras und Waffen.



Extras, wie zum Beispiel die heiligen Sandalen, sind oft sehr gut versteckt



Auch in der Luft lauert die Gefahr. Wespen und Vögel sind ernstzunehmende Feinde

NVON C. HENNING
 ach einer ausgedehnten Überarbeitungsphase der Lobotomy-Programmierer kommen nun endlich auch die PSX-Besitzer unter den First-Person-Shooter-Fans mit *Exhumed* auf ihre Kosten. Die im Grunde identische Saturn-Version wußte bereits durch ansprechende Optik und knifflige Rätsel zu überzeugen (80 % in Ausgabe 10/96). Und auch die PSX-Variante des mystischen Pharaonen-Abenteuers hat einiges zu bieten. So wurden beispielsweise Veränderungen im Character-Design vorgenommen, und neben dem interessanten Waffenarsenal fällt bei *Exhumed* besonders der flexible Held auf. Er kann springen, schwimmen und sogar für kurze Zeit tauchen. Mit Hilfe diverser Extras wird zum Beispiel die Sprungkraft erhöht. Der Abenteurer muß sich stets mit Skorpionen, Riesenwespen oder Tempelhütern herumärgern. Bei *Exhumed* ist aber auch gute Kombinationsgabe von Vorteil, wenn es darum geht, die richtigen Artefakte zu finden, um versiegelte Türen öffnen zu können und Geheimgänge zu entdecken.

Die Entwickler scheinen die vergangenen Monate genutzt zu haben, denn auf der PlayStation wirkt *Exhumed* ausgereifter und die Grafik flüssiger. Bunte Lichteffekte, die zum Beispiel bei größeren Explosionen oder feindlichem Beschuß entstehen, sorgen für die passende Atmosphäre. Einziges grafisches Manko ist die frapierende Ähnlichkeit der einzelnen Level.

Die akustische Aufmachung hat ebenfalls sein Für und Wider. Der markige Pharaonen-Soundtrack kann trotz mangelnder Abwechslung durchaus als gelungen bezeichnet werden, doch bei den Soundeffekten wurde bedauerlicherweise zu sehr gespart.

Ein weiteres halbes Jahr in der Entwicklungsabteilung hätte dem Spiel bestimmt nicht geschadet. Doch auch in der jetzigen Form ist *Exhumed* ein spannendes 3D-Action-Programm, das den Vergleich mit diversen anderen Genrevertretern dank seiner Komplexität und der dichten Atmosphäre nicht scheuen muß. ■

XL-Wertung 80%

Neu: MARO in
Herzogenaurach
Röntgenstraße 24
91074 Herzogenaurach
Tel. 0 91 3276 06 58
Fax 0 91 32/7 56 19

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

MARO

VIDEOSPIELE

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

Neu: MARO in
Ludwigsburg
Solitudestraße 3
71638 Ludwigsburg
Tel./Fax 0 71 41/90 22 42

MARO in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
89073 Ulm
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756



NEO GEO CD

SINGLE SPEED

NEO GEO CD

CYBER LIP
LAST RESORT
SENGOKU 2
KARNOW'S REVENGE
AEROFIGHTERS 3
METAL SLUG
AGRESSORS 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
KING OF FIGHTERS 96

449,90

DM 119,90	BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 69,90
DM 119,90	KING OF MONSTERS 2	DM 69,90
DM 99,90	RIDING HERO	DM 59,90
DM 99,90	SAVAGE REIGN	DM 69,90
DM 139,90	VIEW POINT	DM 59,90
DM 139,90	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 99,90	CROSSED SWORD	DM 59,90
DM 139,90	PULSTAR	DM 69,90
DM 99,90	FF REAL BOUT SPECIAL	DM 69,90
DM 139,90	NINJA COMBAT	DM 69,90
DM 99,90	SUPER SIDEKICKS 4	DM 139,90
DM 139,90	KIZUNA ENCOUNTER	DM 139,90
DM 99,90	FF REAL BOUT SPECIAL	DM 139,90
DM 99,90	GHOST PILOTS	DM 69,90
DM 139,90		



NEO GEO MODULE

SAMURAI SHODOWN 3	DM 299,90
KIZUNA ENCOUNTER	DM 599,90
PULSTAR	DM 599,90
FF REAL BOUT SPECIAL	DM 599,90
NINJA MASTER	DM 599,90
ART OF FIGHTING 3	DM 599,90
GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER	



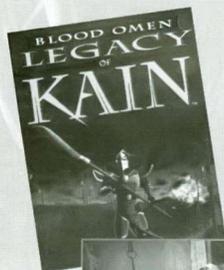
369,90

SONIC 3D DT.	DM 99,90
DARK SAVIOR DT.	DM 99,90
DIE HARD ARCADE DT.	DM 99,90
COMMAND & CONQUER DT.	DM 99,90
FIGHTERS MEGAMIX DT.	DM 109,90
MANX TT DT.	DM 109,90

NINTENDO 64

JOYPAD DT.	DM 69,90
MARIO 64 DT.	DM 99,90
MARIOKART 64 DT	DM 99,90
WAIVERACE DT.	DM 99,90
PILOT WINGS DT.	DM 129,90
SHADOWS OF THE EMPIRE DT.	DM 149,90
TUROK DT.	DM 149,90
TUROK US.	DM 209,90
MEMORY GARD DATAFLASH	DM 69,90

399,90



PORSCHE CHALLENGE DT.	DM 89,90
WING COMMANDER 4 DT.	DM 99,90
PANDEMONIUM DT.	DM 84,90
BLOOD OMEN DT.	DM 84,90
EXHUMED DT.	DM 84,90
MECHWARRIOR 2 DT.	DM 89,90
NASCAR RACING DT.	DM 89,90

SONY PLAYSTATION

389,90



Bestellungen ab 2 Spiele sind
versandkostenfrei!
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

Versand: Tel 07 11/9 56 11 30 · Fax 07 11/55 75 63
König-Karl-Straße 66 · 70372 Stuttgart

Besuchen Sie unser Ladenlokal:

Königstraße 16 (geg. McDonald's) · 70173 Stuttgart

Telefon 07 11/22 14 22 (kein Versand)

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 10.00 bis 16.00 Uhr.

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

The Lost Vikings II



Auch im Wasser lauert die Gefahr. Dieser Fisch verschlingt Erik gleich im ganzen



Fang, der Wolf besitzt kräftige Tatzen, die er beizeiten auch zum Klettern benutzt

test psx & sat

Info



Die neuen Spielelemente werden sorgfältig erklärt. Dazu gibt es Infoboxen (dargestellt durch einen Fragezeichenkasten). *The Lost Vikings II* bietet, wie der Vorgänger, einen Zweisspieler-Simultanmodus. In diesem ist gute Absprache vonnöten, ansonsten begeben sich die Charaktere schnell in aussichtslose Situationen.

Gameplay: Die perfekt ausgearbeiteten Rätsel und die tadellose Steuerung sorgen für viele Stunden Spielspaß.

Präsentation: Sound und Grafik repräsentieren nicht gerade 32-Bit-Power, sind jedoch zweckmäßig. Leider muß der Spieler einige nervige Ladezeiten ertragen.

Speicher-Optionen: In beiden Versionen gibt es keine Speichermöglichkeit, sondern lediglich Paßwörter.



Shrink to fit. Wikinger Olaf kann bei Bedarf seine Körpergröße reduzieren

D VON F. BERG

Die Fangemeinde dürfte beinahe schon die Hoffnung auf den Nachfolger des 16-Bit-Erfolges *The Lost Vikings* aufgegeben haben. Seit der ersten Ankündigung zog bereits deutlich mehr als ein Jahr ins Land. Optisch ist das Sequel nur geringfügig feiner ausgefallen, im Vorspann und in den Zwischensequenzen wurde dagegen fleißig gerendert. Doch die überwiegende schlichte Grafik ist keinesfalls ein Manko, denn ihren unverwechselbaren Charme beziehen die Wikinger aus dem zeitlosen Spielprinzip.

Fünf Charaktere müssen durch knifflige Level gelotet werden, wobei jede Figur eigene Fähigkeiten besitzt. So kann Erik beispielsweise als einziger schwimmen, Baleog verfügt über kämpferische Qualitäten und Olaf versteht sich mit seinem Schild sehr gut auf Verteidigung. Wolfshaut Fang schlägt sich mit seinen scharfen Krallen durch, und der Drache Scorch speit mit Vergnügen Feuer. Diese und einige andere Fähigkeiten müssen in jedem Level geschickt kombiniert werden, denn nur bei einer optimalen Zusammenarbeit wird das Handeln des Spielers

von Erfolg gekrönt sein - Einzelgänger haben keine Chance. Pro Level setzen stets zwei Figuren aus, so daß nach wie vor mit lediglich drei Charakteren gleichzeitig gespielt wird. Im Gegensatz zum Vorgänger reicht das bloße Auffinden der einzelnen Levelausgänge nicht mehr aus, um weiterzukommen. Zusätzlich müssen die Recken in jeder Stage drei Gegenstände finden. Diese sind beispielsweise Ersatzteile für den Teleporter oder Ingredienzien für den Warp-Zaubertrank eines hilfsbereiten Magiers.

Bei *The Lost Vikings II* handelt es sich summa summarum um einen ehrenvollen Nachfolger, der über neue, sehr gut designte Level verfügt, auf Effekthascherei jedoch erfreulicher Weise ganz verzichtet. Alle Strategen, insbesondere diejenigen, die sich ihre Nächte bereits mit dem Original um die Ohren geschlagen haben, werden vermutlich frohlocken und sich so lange jedweder sozialen Kontakte entziehen, bis auch das letzte Rätsel gelöst ist. ■

XL-Wertung

85%

Game



Castle

NEU

Game Castle

Kurze Mühren 4

20095 Hamburg

(Hamburg Hauptbahnhof)

Tel. : 040 / 991623

Angebot des Monats =

Command & Conquer SA2 - 79,90 DM

Sowjet Strike PSX - 79,90 DM

&

Game Castle

Bahrenfelderstr. 187

22765 Hamburg

(Hamburg Altona)

Tel. : 040 / 390 50 61

Fax : 040 / 390 50 62

ANZAHLUNGSNAHME VON SPIELE

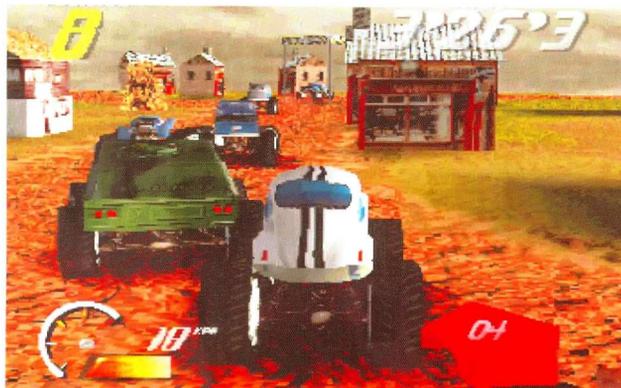
Ankauf - Verkauf - Tausch

Versand : 040 / 390 50 62 - 040 / 390 50 81

Hersteller: Psygnosis Entwickler: Reflections
 Spieler: 1-9 (abwechslend) Level: 12 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: ab März

Rennspiel

Monster Trucks



Eine Schadensanzeige informiert stets über den Zustand des eigenen Trucks. Sobald Flammen aus dem Auspuff schlagen, ist es ratsam, Vorsicht walten zu lassen



Die Car-Crushing-Veranstaltung in der Arena weiß nur für kurze Zeit zu unterhalten

die sieben abgesteckten Trassen noch nicht genug abverlangen, der darf in den vier landschaftlich abwechslungsreichen Erkundungsgebieten sein Können auf die Probe stellen. Dabei geht es quer durch das Gelände, an Lavasen und Gebirgen vorbei, durch Bergdörfer und Eiswüsten, immer auf der Suche nach dem nächsten Checkpoint. Während der Rennen ist es wichtig, den Zustand seines Wagens im Auge zu behalten, denn nach zu vielen Kollisionen gibt der Truck seinen Geist auf. Leider liegt in diesem Punkt auch die größte Schwäche des Spiels. Denn richtiger Spielspaß kommt erst durch das Drängeln auf, das die Computer-Fahrer auch kompromißlos praktizieren. Für fahrerische Kunststücke und die Jagd nach Rekordzeiten sind die schlecht einschätzbaren Strecken kaum geeignet und die Steuerung

test
playstation

info



Berühmtester realer Vertreter unter den Monster Trucks ist der in Missouri gefertigte BIG-FOOT, der durch einen 8,6-Liter-Motor von Ford angetrieben wird. Trotz Fiberglaskarosserie bringt das Gefährt fünf Tonnen auf die Waage.

Gameplay: Obwohl die Steuerung der Trucks gut von der Hand geht, verliert man aufgrund häufiger Störmäner der Konkurrenz und des unebenen Geländes leicht die Kontrolle über sein Gefährt.

Präsentation: Eine flüssige 3D-Engine verwöhnt mit aufwendigen Lichteffekten und feinen Texturen das Auge. Einen weniger guten Eindruck hinterläßt die Lärm verbreiternde Soundkulisse.

Memory-Card: Auf einem Block läßt sich der Spielstand speichern.



Ein Hubschrauber hilft, wenn man im Gelände die Orientierung verloren hat

SVON M. HÄNTSCH
 cheinbar hegen die Programmierer von Reflections eine Vorliebe für die destruktive Komponente des Automobilsports. Schon in ihren beiden Destruction Derby-Teilen zelebrierten sie genüßlich die Zerstörung PS-starker Fahrzeuge, und auch in ihrem jüngsten Werk bleibt die Philosophie des defensiven Verkehrsteilnehmers außen vor.

Monster Trucks ist eine unterhaltsame Mischung aus Rennsportatmosphäre und Actionpektakel. Hat man erst einmal in einem der billigen Trucks Platz genommen und den Gasbutton bis zum Anschlag durchgedrückt, ist man nicht mehr vom Wunsch nach einer optimalen Rundenzeit beseelt, sondern fühlt sich vielmehr in einen Kampf gegen Natur und Technik versetzt, in dem alles erlaubt ist. Nicht nur das allgegenwärtige Drängeln und das gegenseitige Schneiden mit den Konkurrenzfahrzeugen, sondern auch die extrem unebene Beschaffenheit der zahlreichen Strecken, übersät mit meteriefen Schlaglöchern, Schanzen-ähnlichen Hügeln und engsten Kurven, sorgt für Spannung. Wem



Eindrucksvolle Lens-Flare-Effekte blenden den Spieler während der Rennen

nicht feinfühlig genug.

Reflections hat es trotzdem geschafft, ein wenig Abwechslung in das Rennspiel-Einerlei zu bringen. *Monster Trucks* ist ein grafisch ansprechendes, mit aufwendigen Lichteffekten gespicktes Rennspektakel, dem zu einer absoluten Top-Wertung eigentlich nur der Zweispieler-Splitscreen-Modus fehlt. Denn im gleichzeitigen Spiel zu zweit könnte man die Zerstörungskraft der massigen Trucks so richtig genießen und über die kleinen Schwachpunkte des Spiels großzügig hinwegsehen. ■

XL-Wertung

80%

Die Stadt der verlorenen Kinder



Das kleine Mädchen muß unter anderem den Leuchtturm sabotieren

DVON C. HENNING
Die kleine Miette lebt in einer heruntergekommenen Hafenstadt und ist die Hauptdarstellerin dieses skurrilen Adventures, das auf dem gleichnamigen Film basiert. Die Tatsache, daß ständig Kinder auf mysteriöse Weise verschwinden, gibt zu der Vermutung Anlaß, daß der verrückte Wissenschaftler Dr. Krank etwas damit zu tun haben könnte. Auf der Suche nach dem verschollenen kleinen Bruder eines Freundes trifft Miette auf viele bizarre Charaktere, die mehr zu wissen scheinen, als sie beim ersten Gespräch preisgeben. Dadurch wird der Spieler unweigerlich gezwungen, sich seinen nächsten Schritt genau zu überlegen und logisch vorzugehen. Jeder Hinweis könnte auf eine neue Spur führen oder aber in einer Sackgasse enden.



Von einem Betrunknen erfährt Miette Wissenswertes über die Cyclophen

Miette kann Gegenstände wie Schlüssel oder Knochen aufheben und mehrere davon mit sich führen, mit jemandem reden und auch rennen und sich bücken. Manchmal müssen einige Gegenstände miteinander kombiniert werden, um den gewünschten Effekt zu erreichen. Das kleine Mädchen wird durch über 150 SGI-generierte Schauplätze gesteuert. In jedem spiegelt sich die wunderbare Atmosphäre des Films wider. Durch zahlreiche gekonnt eingesetzte Lichteffekte und saubere Standbilder kann die optische Präsenz des Spiels mühelos mit der Filmvorlage mithalten.

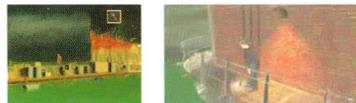
Der stimmungsvolle Soundtrack des



Der alte Pelade ist Miette bei ihrer ersten Mission behilflich. Er überreicht ihr den Schlüssel für die Hütte des Kassierers, damit sie dort die Kasse stehlen kann



Die SGI-generierten Schauplätze verblüffen mit brillanten Lichteffekten



Miette muß sich vor dem Wächter in acht nehmen, der sie in ein Verlies sperren will

Leinwandvorbildes findet sich ebenfalls auf der CD wieder. Ein besonderer Bonbon ist die deutsche Sprachausgabe, für die sogar einige der Original-Syncronsprecher des Kinofilms verpflichtet werden konnten.

In fast jeder Kameraeinstellung werden neue Fragen aufgeworfen. Durch die verworrenen Umstände und die sehr dichte Atmosphäre hebt sich *Die Stadt der verlorenen Kinder* aus der Masse anderer Genrevertreter positiv hervor. ■

Info



Die Stadt der verlorenen Kinder ist ein Film der Franzosen Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro, die bereits mit ihrer delikatedekadenten Komödie *Delicatessen* Publikum und Kritiker zu begeistern wußten.

Gameplay: Leider ist die Steuerung sehr gewöhnungsbedürftig und träge.

Präsentation: Jeder einzelne der zahlreichen Schauplätze ist eine Augenweide. Psygnosis hat die Atmosphäre des Films hervorragend auf die CD gebannt.

Memory-Card: Ein Spielstand nimmt den gesamten Platz einer Memory-Karte ein.

XL-Wertung

80%

Hersteller: Laguna Entwickler: Activision **Action**
 Spieler: 1 Level: 48 Missionen
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: ab April



Mechwarrior 2 - Arcade Combat Edition



Für die einzelnen Einsätze können verschiedene Mechs gewählt werden

Info



Die *BattleTech*-Saga aus dem Hause FASA hat sich mittlerweile zu einer multimedialen Spielwelt entwickelt, die neben diversen Computer- und Konsolenumsetzungen auch klassische Brett- sowie Pen&Paper-Spiele umfaßt.

Gameplay: Die flexible Steuerung läßt sich vorbildlich an die Fähigkeiten des Spielers anpassen und erlaubt nach kurzer Einarbeitung das erfolgreiche Handling des Mechs in den zahl- und abwechslungsreichen Missionen.

Präsentation: In Sachen Grafik gibt sich *Mechwarrior 2* eher bieder und nüchtern, kann aber dafür durch gelungene Sounds und Sprachausgabe begeistern.

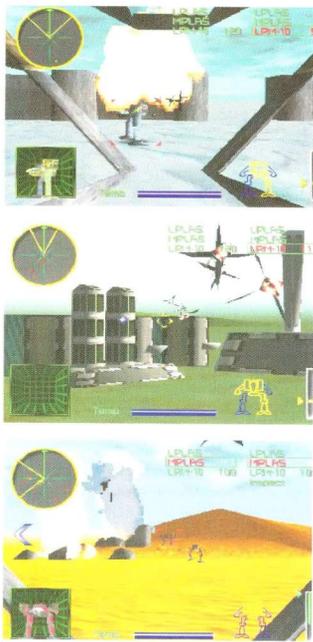
Memory-Card: Gespeicherte Spielstände belegen einen Block auf der Karte, optional ist auch die Eingabe von Paßwörtern möglich.



Im Verlaufe eines Feldzuges besucht der Mech-Pilot viele verschiedene Planeten, die jeweils ihre eigenen landschaftlichen Besonderheiten aufweisen. Für Abwechslung ist also gesorgt

SVON M. ANTON
 chöne neue Welt: Die Kriege im 31. Jahrhundert werden nicht mehr mit solchen trivialen Mitteln wie Panzern oder Fußtruppen ausgetragen. Statt dessen kommen sogenannte BattleMechs zum Einsatz, riesige Kampfroboter mit meist humanoiden Formen. Gesteuert werden die waffenstarrten Kolosse durch einen mutigen Piloten in ihrem Inneren, dem sogenannten Mechwarrior. Dieser Krieger ist seinem jeweiligen Clan absolute Treue und Gehorsam schuldig - und da es im galaxisweiten *BattleTech*-Universum eben mehr als nur einen Clan gibt, sind Konflikte praktisch schon vorprogrammiert.

So auch in *Mechwarrior 2 - Arcade Combat Edition*, der PSX-Umsetzung des PC-Klassikers (letzterer übrigens nicht zu verwechseln mit *Mechwarrior 2 - Mercenaries*). Wahlweise auf der Seite des Wolfs- oder des Jafedalken-Clans gilt es, in einem 16 Missionen umfassenden Feldzug seine Talente als Mech-Krieger unter Beweis zu stellen und möglichst weit in der Clanhierarchie aufzusteigen. Zusätzlich zu diesen Originalfeldzügen existieren für jede Seite auch noch zwei Minikampagnen mit jeweils vier Einsätzen. Das Angebot an Missionen ist vielseitig und reicht von einfachen Aufklärungs- und Jagdeinsätzen über Verteidigung oder Zerstörung von Basen bis hin zu Geleitzügen. Ebenso reichhaltig ist das Arsenal verfügbarer BattleMechs, auf das je nach Rang des Piloten und dem zu absolvierenden Einsatz zugegriffen werden kann: Vom leichtfüßigen Firemoth bis hin zum schwer-



Der Ausblick aus dem Cockpit kann in verschiedenen Stufen gezoomt werden

test playstation



Diverse im Gelände verstreute Power Ups sorgen dafür, daß die Kampfkraft der Maschine wieder aufgefrischt wird

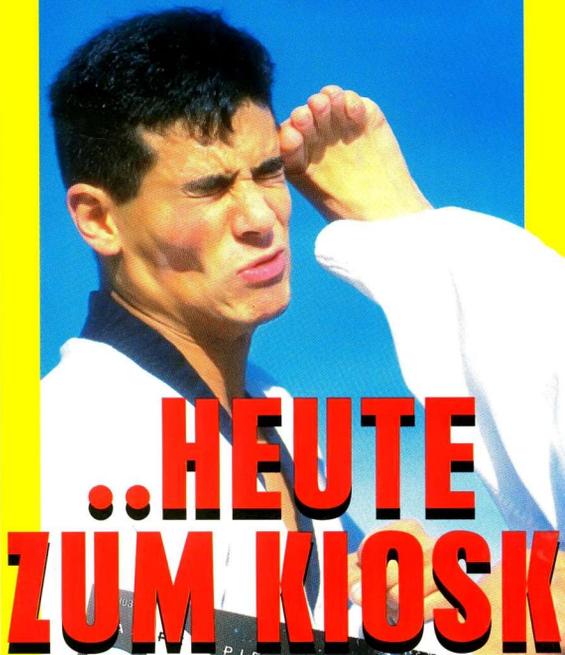
bewaffneten Dire Wolf kann aus 14 zumeist in zwei Ausstattungsvarianten vorhandenen Kampfmaschinen gewählt werden. Die Bewaffnung der Mechs entspricht den üblichen *BattleTech*-Regeln und liefert von Lasern über Raketen bis hin zur Plasmakanone alles, was dem Gegner von Herzen wehtut. Allerdings muß der Pilot dabei auf die vorgegebenen Kombinationen zurückgreifen, eine individuelle Ausrüstung des Mechs ist leider nicht möglich. Lediglich das Zusammenschalten bestimmter Waffen ist möglich, dies allerdings nur vor und nicht während eines Gefechtes.

Die Schlachten erlebt der Spieler aus der Cockpitperspektive seines BattleMechs, von wo zur besseren Übersicht beim Zielen auch herausgezoomt werden kann. Andere Ansichten gibt es jedoch nicht, auch bleibt die Suche nach spektakulären optischen Effekten leider erfolglos. Landschaften und Gebäude wirken eher lieblos, lediglich bei der Gestaltung der feindlichen Mechs wurde mehr Liebe zum Detail verwendet. Der generellen Spielbarkeit tut dies jedoch keinen Abbruch, die Hektik und Atmosphäre eines Mechwarrior-Einsatzes wurde recht gut eingefangen. Insgesamt erlebt das *BattleTech*-Universum auf der PlayStation also eine gelungene, wenngleich nicht ganz perfekte Premiere. ■

XL-Wertung

85%

ICH ELINNELLE..



..HEUTE ZUM KIOSK

SOFTSALE

Neu nur DM 1,90

IST DA!

PC CD-ROM
Spielerreports
BANKAI BUG
BILLY BILL
FIFA SOCCER HANAGER
HARVEST OF SOULS
INTERSTATE 70
MDK
NEED FOR SPEED 2
PRO PILOT
RED BARON 2
TITANIC
UEFA CHAMPIONSLEAGUE

PC CD-ROM
PlayStation
Nintendo 64

MDK
HIGHLIGHT DER AUSGABE

SOFTSALE

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

Hersteller: Sony Entwickler: Sony
 Spieler: 1-8 (simultan) Level: 29 Teams
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Sport

Total NBA '97



Nicht jede Perspektive (siehe kleines Bild oben) bietet eine zufriedenstellende Übersicht im Spielergetümmel

Ist die Hilfestellung aktiviert, kann man jederzeit anhand der angezeigten Button-Belegung (oben links) die gewünschte Funktion ablesen

test playstation

Info

Die Unterschiede zu *Total NBA '96* sind gering. Bedenkt man jedoch, daß knapp ein Jahr zwischen beiden Spielen liegt und sich u. a. an den etwas ruckeligen Bewegungen der Spieler nichts geändert hat, wird verständlich, daß die vormalige hohe Bewertung nun für den Nachfolger nicht mehr gerechtfertigt ist.

Gameplay: Spielerisch hätte *Total NBA '97* eine Frischzellenkur verdient, denn trotz hoher Realitätsnähe und echt wirkender Atmosphäre stört das etwas schwergängige Handling.

Präsentation: Es ist manchmal (perspektivenbedingt und aufgrund häufiger Kameranerschwenks) nicht leicht, den Ball im Auge zu behalten. Ansonsten wird grafisch viel geboten.

Memory-Card: Spielstände und eigene Spieler werden auf einem Block gesichert.

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



Mit der manuellen Kameraführung wird *Total NBA '97* komplett unspielbar



VON T. HELLWIG

it *Total NBA '97* können PlayStation-Besitzer auf den Spuren ihrer sportlichen Vorbilder wandeln. Dank der NBA-Lizenz war es möglich, sämtliche Spieler der Saison 95/96 ins Game zu integrieren. Angefangen beim Namen, über das äußere Erscheinungsbild bis hin zu den kleinsten Details präsentieren sich die langen Männer als sehr gut wiedergegebene Spielfiguren. Farblich lassen sich die Teams einfach auseinanderhalten, sogar die Größe der Spieler differiert. Auch die verschiedenen Stadien (Hallen) machen rundherum einen ausgereiften Eindruck. Selbst schnelle Kameranerschwenks macht das Scrolling problemlos mit, keine Blitzer oder ähnliche Unsauberkeiten waren zu bemerken.

In puncto Ausstattung steht *Total NBA '97* der Konkurrenz und natürlich dem Vorgänger in nichts nach. Alle relevanten Statistiken vor, während und nach einer Begegnung stehen zur Verfügung. Leider ist es aber nicht gelungen, die Anwenderfreundlichkeit in den Vordergrund zu stellen. Dies ist jedoch kein Beinbruch, denn insgesamt überzeugt die große Auswahl an Spielmodi und sonstigen Optionen. Besitzern eines Multi-Tabs (Vierspieleradapter) verspricht der Mehrspieler-Modus packende Stunden zu viert – ist ein zweiter Adapter vorhanden, können sogar acht Basketball-Freunde zugleich ins Match gehen.

Das Wichtigste ist natürlich die Spielbarkeit, der Spaß am und mit dem Pad. Diesbezüglich weist bereits die Vorgängerversion einige Schwächen auf. Eine genauere und flüssigere Steuerbarkeit hätte sicherlich nicht geschadet. Dennoch funktionieren Angriff und Verteidigung recht gut. Pässe kommen in der Regel beim angepeilten Mitspieler an, und weite Würfe, Dunks und Bodychecks gelingen zufriedenstellend. Insgesamt spielt sich *Total NBA '97* mit gewissen Abstrichen immer noch besser als vergleichbare Titel. Viel hängt jedoch von der Einstellung der Kamera ab. Sechs Möglichkeiten bieten sich dazu an. Darunter ist auch eine manuelle Kameraführung, die allerdings aufgrund der Doppelbelegung des Steuerkreuzes und der Buttons zu haarsträubenden Verwirrungen führen kann. Die anderen Perspektiven bieten deutlich mehr Übersicht.



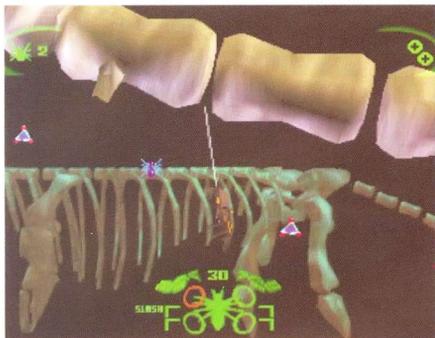
Total NBA '97 ist eine solide Sportsimulation, die aber doch etwas enttäuscht. Zuwenige Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger geben zumindest Besitzern der alten Version kaum einen Grund, sich das Update zu kaufen. Neueinsteigern kann die CD jedoch ohne Bedenken empfohlen werden, denn die Konkurrenzprodukte hinken zum Teil dem Niveau dieser Simulation weit hinterher. ■

XL-Wertung

80%



Spider



Extraleben und Power-Ups sind meistens gut bewacht oder nur durch waghalsige Spinnen-Aktionen erreichbar



EVON M. ANTON

ine praktische Sache, die sich der Wissenschaftler Dr. Kelly da ausgedacht hat: Mit seinem Neural-Transmitter ist er in der Lage, sein Bewußtsein auf kybernetische Objekte zu übertragen. Von den Fähigkeiten der Maschine ist natürlich auch die Konkurrenz begeistert, die sich sofort auf den Weg macht, um das Gerät in ihren Besitz zu bringen. Bei dieser Aktion kommt es jedoch zu einer kleinen



Auch ein praktischer Elektroschocker gehört zum Waffenarsenal der Spinne

Schießerei in Kellys Labor, und der verletzte Professor kann gerade noch sein Bewußtsein in eine cybertechnisch manipulierte Tarantel projizieren. Als dauerhafter Zustand ist das natürlich etwas unangenehm, und so bleibt dem „Spider-Man“ nichts anderes übrig, als sich auf die Suche nach seinem inzwischen von den Bösewichtern verschleppten Körper zu machen.

Dabei merkt er recht schnell, daß das Spinnenleben überwiegend Nachteile hat, denn zahlreiche Gefahren lauern auf unvorsichtige Krabbeltiere. Gährende Abgründe, Wasserpflützen, Flammenzungen und andere Hindernisse erschweren den Weg. Außerdem muß sich die Spinne auf ihrer Reise auch noch gegen diverse unangenehme Vertreter aus der Tierwelt



Am Ende einer jeden Welt wartet ein besonders fieser Boß auf die Spinne

zur Wehr setzen. Zu diesem Zweck stehen dem Cyber-Krabbler verschiedene Waffen zur Verfügung, die aufgesammelt werden können. Das Spektrum reicht vom Flammenwerfer bis hin zu zielsuchenden Raketen.

Durch sechs verschiedene Welten mit insgesamt 30 Leveln führt die abenteuerliche Suche. Ob nun die örtliche Kanalisation untersucht oder in einem Museum auf einem riesigen Dino-Skelett balanciert wird: Stets ist volle Konzentration bei der Steuerung nötig, um das Spinnenleben nicht zu gefährden. Denn mehr als zwei Treffer verkraftet das Tierchen nicht, manche Fallen wirken allerdings auch sofort tödlich. Spätestens dann erweisen sich die fehlenden Restart-Punkte in den recht komplexen Leveln als kleines Ärgernis. Die Abenteuer werden dank einer flexiblen Kameraführung aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln präsentiert, wobei automatische Schwenks spektakuläre Einblicke in die stimmungsvoll gestalteten Schauplätze gestatten. Insgesamt handelt es sich bei *Spider* um ein solides Jump&Run mit einem etwas zu hohen Schwierigkeitsgrad. ■

Info



Bereits absolvierte Level können auf der Karte nochmals angewählt werden. Eine praktische Sache, um sich für den weiteren Weg mit einigen zusätzlichen Extraleben auszurüsten.

Gameplay: Abwechslungsreiche Level und viele Power-Ups verleihen diesem Jump&Run seine besonderen Reize. Schade nur, daß der Schwierigkeitsgrad eine Spur zu hoch angesetzt wurde.

Präsentation: In seiner Machart erinnert *Spider* ein wenig an *Pandemonium*. Zwar nicht unbedingt in Sachen Protagonisten, wohl aber in der optischen Gestaltung mit ihren automatischen Kamerafahrten und Perspektivenwechseln. Zahlreiche Effekte sorgen für einen wahren Augenschmaus.

Memory-Card: Spielstände können auf einem Block gespeichert werden, zusätzlich sind Paßwörter möglich.

XL-Wertung

80%

Hersteller: GT Interactive Entwickler: Williams/Midway
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 26 Teams
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Sport

NHL Open Ice



Weder die Perspektive des Spielenden noch die zu steuernde Figur lassen sich verändern bzw. wechseln. Feldspieler gibt es insgesamt nur vier



Das Drumherum wurde praktisch ausgespart. Lediglich ein paar Minuten Spielsequenzen werden geboten

test playstation

Info



Die Entwicklerfirma Williams/Midway muß sich die Frage gefallen lassen, ob dieses Eishockey-Spiel ein Aprilscherz oder lediglich ein peinlicher Ausrutscher ist. Denn üblicherweise ist man zumindest als Arcade-Spiele betrift weit besseres von Williams/Midway gewöhnt.

Gameplay: Neben der sehr halbkugeligen Steuerung sprechen die Rahmenbedingungen (nur eine Perspektive, zwei Feldspieler, kaum Spielmodi etc.) eine deutliche Sprache.

Präsentation: Man fühlt sich in die achtziger Jahre zurückversetzt - Sprites, kein 3D-Feeling, ruckelige Animationen usw.

Memory-Card: Es gibt keinerlei Speichermöglichkeiten.



In Vertretung des Coachs gibt eine Blonde Schönheit hilfreiche Bedienungstips

DVON T. HELLWIG
 Dem sportbegeisterten Klientel werden mittlerweile zahlreiche Simulationen aller Art angeboten. Im Bereich der Eishockey-Spiele sieht es dagegen noch etwas dünn aus, lediglich eine Handvoll mehr oder minder gut spielbare CDs stehen den 32-Bit-Usern zur Verfügung. Allen voran zeigt *NHL Powerplay '96* von Virgin für den Sega Saturn (getestet in Ausgabe 9/96, 90 %), daß Eishockey am heimischen Bildschirm auf lange Zeit begeistern kann und technisch wie spielerisch einiges zu bieten hat.

Mit etlichen Statistiken rund um die einzelnen Begegnungen, die Playoffs, Turniere/Saisons und die Teams sowie auch die Spieler der National Hockey League (NHL) wissen die 32-Bit-Games, was eingefleischte Eishockey-Fans freudig aufhorchen läßt. Mehrspieler-Modi und grafische Leckerbissen, wie zum Beispiel die Möglichkeit, zwischen mehreren Perspektiven während einer laufenden Partie umschalten zu können, Full-Motion-Videosequenzen et cetera tun ein übriges. Das Kreieren eigener Teams und Spieler gehört mittlerweile ebenfalls schon fast zum obligatorischen Drumherum.

Dies alles, und man mag es kaum für möglich halten, fällt bei *NHL Open Ice* beinahe vollkommen unter den Tisch. Sage und schreibe nur zwei Spielmodi, nämlich ein Versus-Modus und ein Turniermodus, werden dem Spieler angebo-

ten. Dank der NHL/NHLPA-Lizenz sind zwar alle 26 amerikanischen Teams samt Cracks präsent, doch für die Begegnungen stehen jeweils nur zwei Feldspieler in Sprite-Form aus den Mannschaften zur Verfügung. Einer der beiden Cracks wird dabei vom Computer gesteuert, und zwar ausschließlich - Hin- und Herschalten zwischen den beiden kann man nicht.

Weitere Mankos fallen sofort auf, wenn es darum geht, ein taktisches Angriffsmanöver oder ähnliches zu starten. Das Handling der großen Figuren ist dabei deutlich zu schwerfällig, ruckelige Animationen und Ungenauigkeiten beim Passen und Schießen verderben den Spielspaß zudem sehr schnell. Da nützt es auch nichts, daß die Button-Belegung frei einstellbar ist und der zumindest in Amerika bekannte Kommentator Pat Foley während der Partien seine Sprüche zum besten gibt.

Insgesamt macht *NHL Open Ice* aufgrund der



Platz für Werbung jeglicher Art: An der Bande wirbt Kellogg's für ihre Corn Pops

zahlreichen Mängel gegenüber der Konkurrenz einen derart schlechten Eindruck, daß selbst eine Bewertung mit 60 % noch als augenzwinkernd angesehen werden darf. PSX-Besitzer sollten zu *NHL 97* von Electronic Arts greifen oder das Geld auf die hohe Kante legen. ■

XL-Wertung 60%

Hersteller: Sony
 Entwickler: Sony
 Spieler: 1-8 (simultan)
 Level: 26 Teams
 Preis: ca. DM 100
 Erhältlich: im Handel

NHL Face Off '97



Die Spiegeffekte auf dem Eis sind schön, die pixeligen Spieler dagegen nicht



Nicht alle Perspektiven bieten eine so gute Übersicht (trotz der kleinen Figuren)

info

Im 32-Bit-Sektor sticht *NHL Powerplay* von Virgin deutlich aus der Masse der Eishockeysimulationen heraus. Aktuell muß sich *NHL Face Off '97* der Konkurrenz *NHL Open Ice* stellen ...

Gameplay: Alle Spieler bestehen aus Sprites, was realistische Bewegungsabläufe ungünstig beeinflusst. Die Steuerung ist nicht optimal.

Präsentation: Schnelle Ladezeiten erfreuen ebenso wie der angagierte Kommentator und die Soundeffekte.

Memory-Card: Drei Blöcke speichern alle Einstellungen und einen Spielstand.

KVON T. HELLWIG
 napp ein Jahr ist es her, daß Sony sich aufs Eis wagte und den Grundstein für eine Eishockey-Reihe legte. Mit dem 97er Nachfolger tritt Sony allerdings in eine ungleich schärfere Konkurrenz, denn mittlerweile gibt es viele gute Simulationen in diesem Bereich. Freunden des harten Sports werden zwar allerhand typische Ausstattungsmerkmale geboten, doch spielerisch hinkt *Face Off '97* vergleichbaren Games hinterher. Natürlich ist es erfreulich, daß sich einzelne Spieler frei kreieren

lassen, daß man durch übersichtliche Statistiken informiert wird und die akustische Atmosphäre begeistern kann, tiefgreifende Veränderungen blieben jedoch aus. Lediglich der neue Achtspieler-Simultanmodus ragt positiv heraus. Das etwas hakelige Handling und auch die Darstellung in Sprites können nach wie vor nicht sonderlich überzeugen. Ein Update lohnt sich keinesfalls, und Neueinsteiger sollten zunächst den direkten Vergleich suchen. ■

XL-Wertung 70%

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

Nintendo 64 399,95		Monster Trucks* dt 99,95	WWF Wrestlemania X-Com: Terror f. Deep dt 99,95	Saturn 399,-	da 89,95
Intern. Superstar Soccer* dt 149,95	NASCAR Racing dt 89,95	NBA in the Zone 2* dt 99,95	Andretti Racing* dt 89,95	Bust a Move 2 dt 84,95	da 89,95
Mario dt 119,95	NHL Hockey'97 dt 99,95	Onside Soccer 69,95	Dark Savior dt 89,95	Daytona Champ. Ed. dt 89,95	da 89,95
Pilotwings dt 129,95	Pete Sampras Tennis dt 79,95	Porsche Challenge* dt 89,95	Destruction Derby dt 89,95	Die Hard Arcade dt 89,95	da 89,95
Star Wars* dt 149,95	Poed dt 89,95	Power Play Hockey* dt 89,95	Exhumed dt 99,95	Fighters Megamix* dt 89,95	da 89,95
Turok* (angebl. am 1. März) dt 99,95	Projekt Overkill dt 99,95	Resident Evil dt 99,95	Fighters Megamix* dt 89,95	Fighting Vipers dt 79,95	da 89,95
PlayStation 389,95	Return Fire dt 89,95	Samurai Showdown* dt 89,95	Manx TT* 99,95	Mighty Hits (für Petrol) dt 89,95	da 139,95
adidas Soccer Intern.* dt 79,95	Sim City 2000 dt 89,95	Soviet Strike dt 89,95	Nights + Pad dt 99,95	Sea Bass Fishing dt 89,95	da 99,95
Andretti Racing dt 89,95	Spider* dt 89,95	Spot 3 - Goes to Hollyw. dt 69,95	Shining Wisdom dt 89,95	Sonic 3D dt 89,95	da 89,95
Ball Blazer* dt 89,95	Star Gladiator 69,95	Streelfighter alpha 2 dt 89,95	Soviet Strike dt 49,95	Streetfighter Alpha 2 dt 49,95	da 89,95
Baphomets Fluch dt 109,95	Syndicate Wars* dt 109,95	Tempest X* dt 109,95	Thempark dt 89,95	Tomb Raider dt 89,95	da 89,95
Comm&Conquer dt 99,95	Tekken 1 dt 89,95	Tekken 2 dt 89,95	Worldwide Soccer '97* dt 109,95	Warms dt 89,95	da 89,95
Contra - Legacy of War* dt 109,95	Tomb Raider dt 89,95	Warhammer: ... Rat dt 89,95	WWF Wrestlemania dt 89,95	WWF Wrestlemania dt 89,95	da 89,95
Crash Bandicoot dt 89,95	Wing Commander III dt 49,95	Wing Commander IV* dt 49,95	WWF Wrestlemania dt 89,95	WWF Wrestlemania dt 89,95	da 89,95
Crow - City of Angels* dt 89,95	Wipe Out dt 89,95	Wipe Out 2097 dt 89,95	WWF Wrestlemania dt 89,95	WWF Wrestlemania dt 89,95	da 89,95
Crusader No Remorse* dt 49,95	Silence 89,95*		WWF Wrestlemania dt 89,95	WWF Wrestlemania dt 89,95	da 89,95
Destruction Derby dt 69,95			WWF Wrestlemania dt 89,95	WWF Wrestlemania dt 89,95	da 89,95
Disruptor dt 89,95			WWF Wrestlemania dt 89,95	WWF Wrestlemania dt 89,95	da 89,95
Exhumed* dt 109,95			WWF Wrestlemania dt 89,95	WWF Wrestlemania dt 89,95	da 89,95
FIA Formel 1 dt 89,95			WWF Wrestlemania dt 89,95	WWF Wrestlemania dt 89,95	da 89,95
FIFA Soccer '97 dt 89,95			WWF Wrestlemania dt 89,95	WWF Wrestlemania dt 89,95	da 89,95
Hardcore 4x4 dt 89,95			WWF Wrestlemania dt 89,95	WWF Wrestlemania dt 89,95	da 89,95
Intern. Superstar Soccer* dt 89,95			WWF Wrestlemania dt 89,95	WWF Wrestlemania dt 89,95	da 89,95
Last Vikings 2* dt 89,95			WWF Wrestlemania dt 89,95	WWF Wrestlemania dt 89,95	da 89,95
Mass Destruction* dt 89,95			WWF Wrestlemania dt 89,95	WWF Wrestlemania dt 89,95	da 89,95



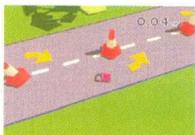
...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse & DM Porto. Hin & 20 DM Porto+NL ab 3 Artikeln versandt. Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir halten nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel, war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!

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



Micro Machines V3

Info



Ein kleiner Trainingsmodus macht den ungeübten Spieler schnell und zuverlässig mit der einfachen Steuerung vertraut. Eine *Micro Machine V3*-Version für den Saturn ist derzeit in der Abschlußphase und wird vermutlich zwei bis drei Monate nach der PSX-Fassung veröffentlicht.

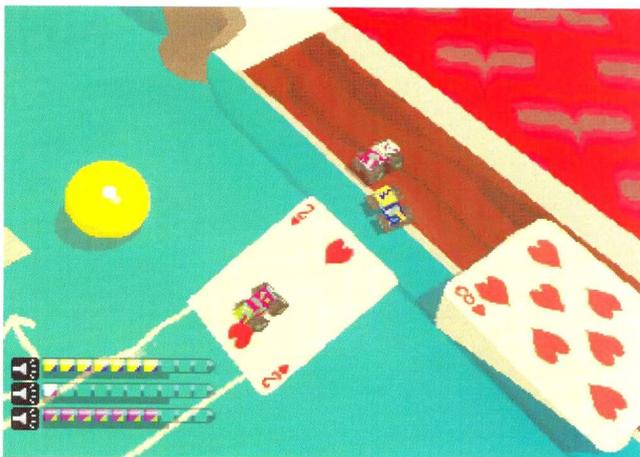
Gameplay: Anschalten – losfahren, so könnte man das Spielprinzip kurz umschreiben.

Dank des unkomplizierten Handlings versteht *MM V3* es wie kaum ein anderes Spiel, Profis und Anfängern gleichermaßen gerecht zu werden.

Präsentation: Die Grafik bietet viele Details und sorgt gemeinsam mit der authentischen Geräuschkulisse für eine positive Gesamtstimmung.

Memory-Card: Sämtliche Rennerfolge können abgespeichert werden. Jeder Block faßt acht Speicherstände.

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



Über die Kante des Poolbillardtisches sollte man langsam fahren

MVON F. BERG
 it Micro Machines für das Mega Drive gelang Codemasters vor einigen Jahren der Durchbruch. Dies ist in erster Linie dem hohen Spaßfaktor im Mehrspieler-Modus zu verdanken. Das besondere am Original war der ins Modul integrierte Multiplayer-Adapter. Zwei zusätzliche Joypad-Buchsen wurden bereits im Produktionswerk eingebaut (von Hand verlötet). Bei einer ausreichend vorhandenen Anzahl an Joypads stand dem Spielspaß somit nichts mehr im Wege. Das denkbar einfache Spielprinzip erschloß sich auch dem blutigen Anfänger auf Anhieb und sorgte so ohne Umschweife für ausgedehnte Mehrspielerabende. Erfreulicherweise haben die Programmierer das unkomplizierte Spielprinzip beibehalten. Noch immer geht es darum, in verschiedenen Miniaturfahrzeugen um die Wette zu fahren. Die wichtigste Regel heißt

Ein Mehrspieler-Klassiker im modernen 3D-Gewand

dabei: Nie bremsen! Durch witzige Level rasen die kleinen Vehikel und schleudern um die Kurven, so wild es eben geht. Insgesamt gibt es 48 verschiedene Kurse in sechs unterschiedlichen Regionen. So werden ein Poolbillardtisch, eine Gartenanlage, ein Chemielabor, ein Restauranttisch, ein Strand und ein Klassenzimmer zum Schauplatz actionhaltiger Rennen. Nach wie vor stellen sich den Spielern etliche Handikap in den Weg. Schnell bleibt der Fahrer an einem Gegenstand hängen oder stürzt von der Tischkante. Enge Passagen sollten sehr



Der Strand sieht am unspektakulärsten aus, hat aber durchaus seine Tücken



Mit der Gegner-Zange im Gepäck fühlt sich der Fahrer schon gleich viel sicherer

konzentriert befahren werden, denn jeder Fehler kostet wertvolle Zeit. Es gibt die Möglichkeit, Turniere zu fahren, Einzelrennen, Kopf-an-Kopf-Rennen auf Zeit oder nach Punkten. Bei letzterer Variante erhält immer derjenige einen Punkt gutgeschrieben, der seinen Kontrahenten davonfahren konnte, d. h., da es keinen Splitscreen gibt, wird der Führende zwangsläufig den Bildschirm verlassen, wenn er schnell genug ist. Ist dieses der Fall, so wird das Spiel kurzzeitig unterbrochen, ein Punkt vergeben und alle Fahrer wieder an die gleiche Startposition gesetzt. Bei Erreichen einer bestimmten Punktzahl steht der Sieger fest. Die besondere Würze erhält Micro

test playstation

Hersteller: Codemaster Entwickler: Codemaster
 Spieler: 8 Level: 48
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Rennspiel



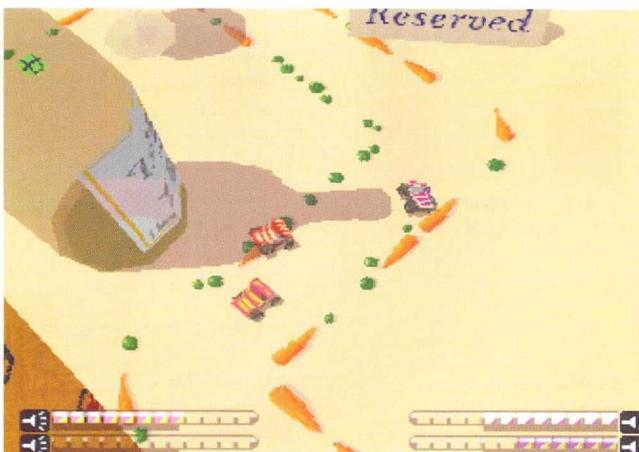
Ein witziges Detail ist der Frosch, der durch den gesamten Garten springt



Die Milchpütze bremst die Wagen merklich ab. Immer in der Kekspur bleiben!

Machines V3 dadurch, daß verschiedene Waffen eingesetzt werden können. Auf dem Bildschirm liegen Bonus-Icons herum, die den Fahrzeugen unterschiedliche Waffen zur Verfügung stellen. Eine Greifzange beispielsweise packt den Voranfahrenden und wirft ihn hinter das eigene Fahrzeug. Ein anderes Extra verwandelt das Vehikel vorübergehend in einen Feuerball. Insgesamt stehen 32 verschiedene Fortbewegungsmittel zum Absolvieren der Strecken zur Verfügung. Motorboote, Rennwagen, Buggies, Trucks, Luftkissenfahrzeuge und dergleichen mehr fordern den Spieler mit unterschiedlichem Fahrverhalten heraus.

In zweijähriger Entwicklungsarbeit haben die Programmierer einen würdigen Nachfolger geschaffen. Es gibt mehr Strecken, mehr Waffen und mehr Fahrzeuge als in den Vorgängern. Die Steuerung ist ausgezeichnet und das Streckendesign wohlüberlegt. Am meisten Zeit haben die Entwickler jedoch mit der augenscheinlichsten Veränderung verbracht. Die Kameraführung wurde komplett überarbeitet und den Fähigkeiten der 32-Bit-Hardware angepaßt. Im Gegensatz zu den 16-Bit-Vorgängern, bei denen das Spielgeschehen ausnahmslos aus der Draufsicht dargestellt wurde, zoomt und dreht die Kamera nun stets in die optimale Position. Dabei gelang es den Designern, die Kamera-veränderungen sinnvoll dosiert einzusetzen, so daß das Spiel zu keinem Zeitpunkt unübersichtlich wird. Dennoch bleibt Micro Machines V3 im Einzelspieler-Modus deutlich hinter dem Mehrspieler-Modus zurück. Wenn alle Kurse gemeistert wurden, besteht kein wirklicher



In den kleinen grünen Paketen befinden sich die verschiedenen, äußerst nützlichen Waffen-Icons

Anreiz, erneut zu fahren. Da das Spiel insgesamt zu wenige fahrerische Feinessen und somit kaum Möglichkeiten zur Verbesserung bietet, motiviert es auch nicht besonders zu exzessiven Bestzeitfahren. Als Partyspiel sorgt es jedoch für uneingeschränkten Spaß, an dem (mit Multitap-Unterstützung) bis zu acht Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Somit kann es jedem ans Herz gelegt werden, der nicht nur allein, sondern auch mal in seinem Freundeskreis ein Spielchen wagen möchte. ■

XL-Wertung

80%

menü



Über Abzweigungen steuert der Fahrer in verschiedene Garagen mit unterschiedlichen Bedeutungen. Von dort aus führen neue Straßen zu weiteren Punkten, bis das Ende der Grundeinstellung dann schließlich erreicht ist.

VON T. MORGEN

Bereits vor einem Jahr, auf der E3 in Los Angeles, wurde eine völlig neue, schwarze PlayStation vorgestellt. Ein mattschwarzes Beta-Modell der Maschine konnte unter einer Plexiglashaube bewundert werden. Eine knappe Pressemitteilung erklärte, daß es sich dabei um ein Low-Cost-Developmentssystem für Heimanwender handelte, mit dem

in Verbindung mit einem PC ganz wie in alten Homecomputerzeiten eigene Programme geschrieben

Schräge japanische Demos existieren schon en masse



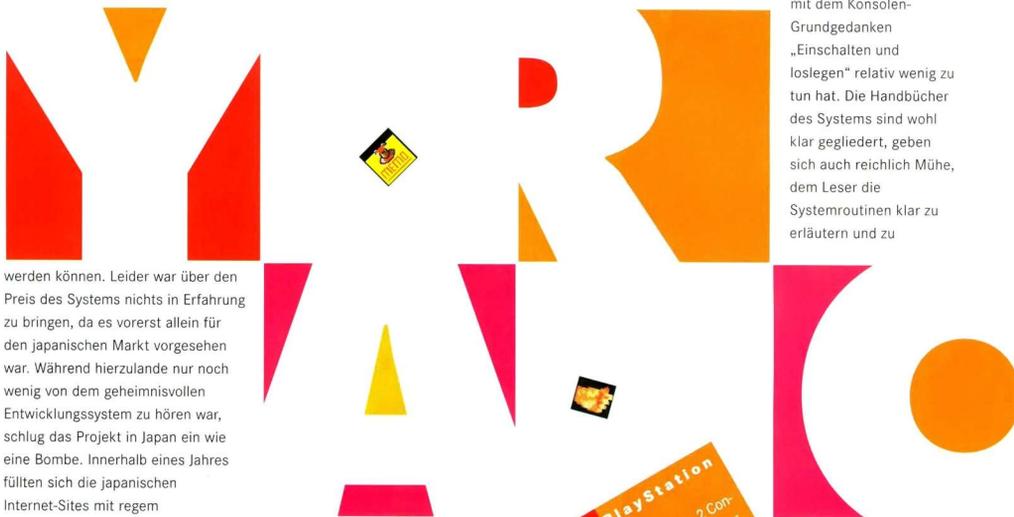
äußerlich von der herkömmlichen Variante nur dadurch unterscheidet, daß sie sehr schmack aussieht und an der Rückseite über eine zusätzliche Anschlußbuchse verfügt. Außerdem gehören zu dem System noch ein Verbindungskabel zur seriellen Schnittstelle eines PCs oder MACs, ein ominöses Dongle für den Savecardslot, eine Boot-CD und drei Systemhandbücher. Welchen Zweck das Dongle hat, außer als eine Art Zündschlüssel zu dienen, wußte niemand zu sagen. Aber es scheint eine generelle Paranoia gegenüber möglicher illegaler Aktivitäten von Seiten der Hacker und Raubkopierer zu geben, denn genau an diesen Punkten hüllt sich Sony in Schweigen. Die Vorgehensweise, ein Yaroze-Programm zu schreiben, ist folgende:



Eine leichte Übung: 3D-Spiele per Hardware-Unterstützung

Compiler in ausführbaren Code übersetzt, gelinkt und per Datenkabel inklusive der anderen Grafik- und Sounddaten an die Yaroze geschickt und kann dort gespielt oder gedebugged werden.

Schon anhand dieser kurzen Beschreibung dürfte klar werden, daß dies mit dem Konsolen-Grundgedanken „Einschalten und loslegen“ relativ wenig zu tun hat. Die Handbücher des Systems sind wohl klar gegliedert, geben sich auch reichlich Mühe, dem Leser die Systemroutinen klar zu erläutern und zu



werden können. Leider war über den Preis des Systems nichts in Erfahrung zu bringen, da es vorerst allein für den japanischen Markt vorgesehen war. Während hierzulande nur noch wenig von dem geheimnisvollen Entwicklungssystem zu hören war, schlug das Projekt in Japan ein wie eine Bombe. Innerhalb eines Jahres füllten sich die japanischen Internet-Sites mit regem Erfahrungsaustausch und einer Vielzahl von Freeware-Programmen. Einige dieser ersten Grafikdemos und Minigames haben eine verblüffend gute Qualität und übertreffen die Erwartungen der Sony-Projektleiter bei weitem. Ab März '97 soll das Entwicklungskit auch in einer europäischen Variante verfügbar sein, wir berichteten vor wenigen Ausgaben über diese Pressemeldung. Wenige Tage vor dem Start gab es bei Sony eine besondere Pressekonferenz, auf der Konzept und Hardware vom europäischen Net.Yaroze genauer vorgestellt wurden.

Das Yaroze-System besteht zunächst einmal aus der bereits erwähnten mattschwarzen PlayStation, die sich

Nach der Entwicklung einer zündenden Idee werden mit einem 3D-Modellingsystem die benötigten Vektorobjekte erzeugt und mit einem Paintprogramm Texturen und Sprites gemalt. Eine weitere Möglichkeit ist, sich aus der mitgelieferten Grafikbibliothek zu bedienen. Danach wird das Programm mit einem Texteditor in C geschrieben, wobei die Befehlsbibliothek ein reichhaltiges Sortiment zu bieten hat. Anschließend wird das Programm mit dem beigelegten GNU-C-



dokumentieren, trotzdem ist es Voraussetzung, sich schon einmal mit der Sprache C auseinander-gesetzt zu haben, denn so etwas wie einen Grundkurs gibt es nicht.

Ebenfalls nicht zu verachten ist das Ressourcenproblem, denn ohne schicke 3D-Modelle und -Grafiken sieht ein Game einfach nicht aus. Die hierfür benötigten Programme haben alle eines gemeinsam: Sie sind teuer, wenn es etwas komfortabler sein

Home, Kids

soll. Die im Entwicklungskit mitgelieferten Tools haben bestenfalls Hackerqualitäten und bieten keinerlei Komfort.

Neben dem C-Compiler und Linker gibt es noch eine Reihe von Konverterprogrammen für Grafik- und Sounddaten sowie die eingangs erwähnte Textur- und Modellgalerie. Die mitgelieferte C-Library unterstützt zunächst einmal den kompletten Befehlssatz nach Kerningham&Ritchie. Clou des Systems sind jedoch die mitgelieferten Systemroutinen, die einen komfortableren High-Level-Zugriff auf die mächtigen Spezialfunktionen einer dedizierten Games-Maschine bieten. Casus knacksus des Ganzen sind die Grafikeroutinen, die dem

Anwender auf Befehl bis zu drei Quellen Lightsourcing, Depthcuing, automatisiertes Object-Partitioning, Zsorting und einfach zu handhabende Ordered



Tables zur Verfügung stellen. Es ist einfach, lässig per Spritemanager und Double-Buffering smooth Animationen darzustellen, ohne dem System großartig Rechenleistung abzuverlangen. Alles, was auf PCs und Homecomputern immer unglaublich aufwendige Programmiertricks erforderte, hat in der Yaroze irgendwo eine Spezial-Hardware, die nur darauf wartet, 32.000 Sprites gleichzeitig durch die Gegend zu schieben. Obwohl das System nur über eine bescheidene Speicherkapazität verfügt, sind es die Rechenpower und die Spezialfunktionen, die selbst Uraltspielideen völlig neue Dimensionen eröffnen.

Am 7. Februar '97 wurde im Londoner Sony HQ der deutschen Fachpresse das europäische Modell der Homedeveloper PlayStation Yaroze vorgestellt. Eine ausgezeichnete Gelegenheit, die gerüchteumrankte Wunderkiste unter die Lupe zu nehmen.

Hier kann Sony nur ganze Arbeit bestätigt werden. Für jemanden mit C-Erfahrung und ein wenig Phantasie dürfte es kein Problem sein, in den ausgezeichneten Systemhandbüchern die richtige Information zu finden. Auch in bezug auf Soundmanagement sind reichlich Funktionen vorhanden, das System versteht SEQ- und VAB-Formate, die sich am ehesten noch mit MIDI und Samples vergleichen lassen. Laut Sony soll es nicht möglich sein, Videos oder zusätzliche Daten von CD abzuspielen. Verwirrenderweise wird im Systemhandbuch behauptet, daß es Routinen gäbe, mit denen sich gezielt Daten von der CD lesen lassen. Ein Feldversuch mit einem der Sony-Techniker,

einer gebooteten Yaroze die Systemdisk zu entziehen, hatte auch keinen direkten Einfluß auf das weiterhin stabil laufende



Das schwarze Goldstück unterscheidet sich kaum von der herkömmlichen PSX



Die mitgelieferte Grafikbibliothek hat ein reichhaltiges Sortiment zu bieten

System. Der Sony-Techniker beschied sich dann vorsichtig zu der Erkenntnis, daß es wohl doch gehe und er es demnächst mal ausprobieren würde. Auch mit detaillierteren Aussagen über die serielle Schnittstelle und eventuellen Datenverkehr

mit dem PC hielt man sich zurück. Auf die Frage, ob es nicht, wenn doch auf die CD zugegriffen werden kann, auch möglich wäre, eigene Videoroutinen zu schreiben, wollte man dann überhaupt nicht mehr gezielt antworten. Genau hier liegt das Dilemma von Sony.



Obwohl ein Entwicklungssystem möglichst offen gegenüber dem

Anwender sein sollte, bleibt an allen möglichen Stellen das Gefühl, daß Sony noch einen ganzen Teil der Systemgeheimnisse zurückbehalten will. Direkte Hardware-Zugriffe und eine Dokumentation der Chipregister gibt es auch weiterhin nur für extrem teure, professionelle Entwicklungssysteme. Gerade durch den begrenzten Speicher von 3 MB wäre es begrüßenswert, wenn der Code auf Assemblerebene zu optimieren wäre. Trotzdem leisten die japanischen Freeware-Autoren Gewaltiges, im Internet wird sogar schon von einem 16-Bit-Konsolen-emulator geredet, und Sony sorgt mit Webunterstützung dafür, daß die richtigen Infos schon die Runde machen.

Es sollte keinesfalls davon ausgegangen werden, daß 3 MB generell zuwenig sind, um ein vernünftiges Game zu beherbergen. Ein komplettes *Jumping Flash* oder *Ridge-Racer*-Level hat darin Platz, und von einem millionenfach verkauften All-Time-Great wie *Tetris* könnte theoretisch ein ganzes Dutzend gleichzeitig laufen. Die Gleichung viel CD=viel Game steht auf wackeligen Beinen, da die Produktionskosten für Hobbyprogrammierer ohnehin zu hoch sein dürften.

Bleibt noch die Frage, was mit einem selbstgeschriebenen PSX-Game überhaupt zu machen ist. Eigene CDs können nicht produziert werden, und selbstgebrannte Gold-CDs verweigert die Yaroze laut Sony auch kategorisch. Wer jedoch das Gefühl hat, einen echten Hit in petto zu haben, dem bleibt immer noch der Weg, sich mit einer Eigenproduktion an ein Software-Haus mit einer richtigen Entwicklerlizenz zu wenden. ■

Andretti Racing (PAL)

Noch mehr Optionen:

Pausiert das laufende Spiel und ruft die Option ‚Race Statistics‘ auf! Drückt nun L1, L2, R1, R2. Daraufhin erscheint ein neues Menü mit neuen Einstellungsmöglichkeiten.



Andere Lackierung ...

... für das Stock Car:

Gebt das Paßwort ‚Go Bears!‘ ein!



... für den Formel-Wagen:

Gebt das Paßwort ‚Go Bruins!‘ ein!

Black Dawn (PAL)

Gebt die folgenden Tastenkombinationen im Pausenmodus ein!

‚Gun Mode‘ anwählen:

Select, L2, Select, R2, dreimal Select

Levelskip:

Select, L2, Select, R2, ▲, ▲, ▲, ●, dreimal unten

Aufmunitionieren:

Select, L2, Sel., R2, L1, L2, R1, R2



Soundeffekte hören:

R2, R1, L1, L2, oben, rechts, unten, links

Destruction Derby 2 (NTSC u. PAL)

Nachtanken:

Select, L2, Select, R2, ▲, ▲, ▲, ●

Contra – Legacy of War (PAL)

Gebt die folgenden Cheats jeweils im Titelbild ein!

Verstecktes Spiel 1:

L2, L1, links, rechts, R1, R2

Verstecktes Spiel 2:

R2, R1, rechts, links, L1, L2

Unendlich Continues:

L2, R2, L1, R1, links, rechts, links, rechts

Alle Waffen:

L2, R2, L1, R1, oben, unten, unten
Um eine neue Waffen auszuwählen, müßt Ihr anschließend während des Spiels ■ + ▲ drücken.

Levelwahl:

L2, R1, L1, R2, links, rechts, ●, ■, R2, L2

Filmsequenzen sehen:

L2, L1, R1, R2, oben, links, unten, rechts



Abspänne sehen:

Mit dem Paßwort ‚CREDITZ!‘ könnt Ihr den regulären Abspann sehen. Gebt Ihr das Paßwort ‚ToNyPaRk!‘ ein, so läuft ein zweiter Abspann!



Disruptor (PAL)

Drückt während des laufenden Spiels Select, L1 und gebt dann einen der folgenden Cheats ein!

Alle Waffen:

■ ▲ ● ● ● ● ● ● ● ●

Neue Munition:

× ■ ▲ ▲ × ● × ×



Unverwundbarkeit:

▲ × × × × ▲ ■ ■

Volle Lebensenergie:

● ● ● ● ▲ × × ●

Gunship (PAL)

Unverwundbarkeit:

Halte während des Ladevorgangs L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt, bis die Mission beginnt.



King of Fighters '95 (NTSC u. PAL)

Mit den Bossen spielen:

Halte im Charakterauswahl-Screen Start gedrückt, während Ihr folgendes eingibt, um mit den Bossen in den Kampf ziehen zu können:
oben + ●, rechts + ■, links + ×, unten + ▲



Team-Match-Cheat:

Um im Team Match dreimal nacheinander denselben Fighter auswählen zu können, müßt Ihr im Kämpferauswahl-Screen Start gedrückt halten, unten + ▲ drücken, dann links + ✕, rechts + ■, schließlich noch oben + ●. Die korrekte Eingabe wird durch ein Geräusch bestätigt.

Monster Trucks (PAL)

Dieser Trick funktioniert auch mit der Demo-CD des Spiels.

Neue Strecke:

Nach dem Start auf der ersten Strecke fahrt Ihr durch die drei Rechtskurven, danach biegt Ihr auf der Geraden nach links ab. Ihr fahrt dann über die Bergkette und landet auf einer neuen Strecke.

NBA Jam Extreme (PAL)

Geheime Codes:

- All-Stars East # 1 LMH 6/28
- All-Stars East # 2 EST 3/14
- All-Stars West # 1 WST 7/12
- All-Stars West # 2 RMC 4/21



Happy Team:

- Pirate Bill SAL 2/2
- Mr. Happy MJT 3/22
- Dufus the Clown GRR 6/19
- Three Feet Under TOD 4/17
- Mr. Unhappy GEM 11/3
- Ooohh JLH 1/26



Unsichtbares Team:

- Who WHO 1/1
- Brained BCS 1/7
- Monkey Boy PJP 11/2
- Howie BCE 7/10
- Jim Jung KJL 12/13
- Huh CBR 6/25

NHL Powerplay '96 (NTSC u. PAL)

Rad Army Team:

Um mit dem Rad Army Development Team spielen zu können, müßt Ihr im Team-Auswahl-Screen und im Quickstart-Menü folgendes drücken: R2, R2, R2, L2, L2, L2 und Select.



Pandemonium! (PAL)

Unbesiegbare Gegner:

Gebt das Paßwort ‚EVILDEAD‘ ein!

Unverwundbarkeit:

Gebt das Paßwort ‚HARDBODY‘ ein!



Levelanwahl:

Gebt das Paßwort ‚BORNFREE‘ ein!

Extrapasswörter:

- TWISTEYE
- INANDOUT
- THETHING
- BODYSWAP
- VITAMINS
- TOMMYBOY
- CASHDASH

Po'ed (NTSC u. PAL)

Alle Waffen:

Ruft die Karte (■ + Select) auf! Zeigt der Pfeil auf Euch, drückt Ihr nun nach links. Drückt dann Start, um in die Standardperspektive zu wechseln. Während die Kamera dreht, müßt Ihr folgendes drücken: L1 + ■ + 6 + ●. Per Select-Taste verlaßt Ihr dann den Kartenbildschirm wieder. Um alle Waffen zur Auswahl zu haben, drückt Ihr nun einfach ▲, und der Kampf kann beginnen.



Unverwundbarkeit:

Zunächst müßt Ihr den Bohrer besitzen und dann das Waffenmenü aufrufen. Wählt nun per L1 oder R1 den Fruyng Pan an – drückt dazu ●! Rief anschließend erneut das Waffenmenü auf, und drückt ● + R1 sobald die Lebensenergieanzeige aufleuchtet! Die Unverwundbarkeit kann auch wieder deaktiviert werden, indem Ihr nochmals ● + R1 drückt.



Keine Kollisionsabfrage:

Setzt Euer Jetpack auf, und stellt Euch direkt auf einen zuvor besieigten Gegner, der flach am Boden liegt! Ruft nun das Waffenmenü auf und drückt L1 + unten-rechts! Ohne die Kollisionsabfrage könnt Ihr Euch völlig frei in den Leveln bewegen. Auch dieser Cheat läßt sich ein zweites Mal eingeben, um die Abfrage wiederherzustellen.

Levelanwahl:

Ruft das Hauptmenü auf und drückt L1 + L2 + R1 + R2 + oben gleichzeitig! Danach startet Ihr ein neues Spiel und drückt L1 + L2 + R1 + R2 + unten gleichzeitig. Nun wählt Ihr ‚Difficulty Level‘ an, und es erscheint ein geheimes Menü, in dem sich alle Level anwählen lassen.

Unendlich Munition:

Stellt den ‚Foot Mode‘ ein (mit Jetpack) und drückt zweimal kurz ■! Macht nun einen Backflip (■ + L2 drücken), und drückt noch im Flug rechts + ✕ + ● gleichzeitig! Wenn alles funktioniert hat, sind Eure Waffen voll aufgeladen.

Star Gladiator (NTSC u. PAL)

Andere Charaktere anwählen:

Als Bilstein spielen:

Wählt zunächst den Arcade-Modus an und haltet im Charakterauswahl-Screen Select gedrückt, während Ihr nun zu Gore wechselt. Drückt anschließend:
✕ ● ✕ ● ● ■ ■ ▲ ▲ ● ▲ ● + ✕



Als Kappah spielen:

Zunächst müßt Ihr Bilstein per Cheat aktiviert haben. Wählt den Arcade-Modus an und haltet im Charakterauswahl-Screen Select gedrückt, während Ihr nun zu Hayato wechselt. Drückt anschließend:
● ■ ▲ ✕ ■ ▲ ● ● ■ ▲ + ✕
+ links



Als Blood spielen:

Zunächst müßt Ihr Bilstein und Kappah per Cheat aktivieren. Wählt dann den Arcade-Modus an und haltet im Charakterauswahl-Screen Select gedrückt, während Ihr nun zu Bilstein wechselt! Drückt anschließend:

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Nun wechselt Ihr nach rechts zu Kappah und gebt diese Kombination ein:

● ▲ ● ▲ ● ▲, L1 + R1

Wand-Modus:

Spielt das Spiel mit einem beliebigen Charakter durch und ruft die Optionen auf! Dort findet Ihr einen neuen Modus („Wall Mode“), der im Versus-Modus eine Wand um den Ring zieht und somit Ring-Outs unmöglich macht.

Alle Waffen:

Drückt während des Spiels Select, L1, ▲, L2, R2, R2, L2, ●, L1 und wieder Select!

wipEout 2097 (PAL)

In Ausgabe 3/97 haben wir bereits einige Tips und Tricks zu wipEout 2097 vorgestellt. Leider ist uns dabei ein kleiner Fehler unterlaufen, so daß die Cheats nicht einwandfrei funktionieren. Deshalb folgen nun die richtigen Kombinationen und noch ein paar Cheats mehr.



Phantom-Klasse auswählen zu können, müßt Ihr im Hauptmenü L1 + R1 + Select gedrückt halten und dann folgendes eingeben:

▲ ▲ ▲ ● ● ●

Alle Strecken:

Um alle Strecken zur Verfügung zu haben, müßt Ihr im Hauptmenü L1 + R1 + Select gedrückt halten und dann folgendes eingeben:

■ ● ▲ ● ■

Maschinengewehr benutzen:

Um die Gegner mit einem Maschinengewehr malträtiertieren zu können, müßt Ihr im Hauptmenü L1 + R1 + Select gedrückt halten und dann folgendes eingeben:

■ ● × ● ● × ▲

Unendlich Energie:

Haltet im Pausenmodus L1 + R1 + Select gedrückt! Gebt dann folgendes ein:

▲ × ■ ● ▲ × ■ ●

Unendlich Munition:

Haltet im Pausenmodus L1 + R1 + Select gedrückt! Gebt dann folgendes ein:

× × ■ ● ● ● ▲

Unendlich Zeit:

Haltet im Pausenmodus L1 + R1 + Select gedrückt! Gebt dann folgendes ein:

▲ ■ ● × ▲ ■ ● ×

Worms (NTSC u. PAL)

Landschaftcodes:
Die Kampfschauplätze des Spiels

werden per Zufallsgenerator erzeugt. Immer neue und auf ganz individuelle Weise interessante Landschaften ergeben sich durch knappe Codes, die alle relevanten Informationen enthalten. Um einen beliebigen Landschaftscode eingeben zu können, müß zunächst der zu Beginn des Spiels zufällig erzeugte Code durch das Drücken von × gelöscht werden. Anschließend kann der gewünschte Code mit dem Steuerkreuz eingegeben und mit × bestätigt werden. Hier ist eine kleine Auswahl besonders reizvoller Terrains. (Die Codes haben unterschiedlich viele Stellen und können auch aus Buchstaben zusammengesetzt sein.)



Desert Storm	00956
Low Bridge	29726
Martianscape	46463
Martianscape II	57805
Lollipop?	70345
Three's a Crowd	97155
Kill Smiley	149147
Alternate Jungle	208041
Crowded Alienscape	326576
Hell	436642
A Bridge Too Far	4802043
Beach	7841228
Snow Joke	7007230
Life's a Beach	13410325
All Beached Up	23418990

The Need for Speed (PAL)

Wagen beeinflussen:

Gebt das Paßwort „TSYBNS“ im Wettkampfmodus ein! Wählt dann im Fahrzeugauswahl-Screen erst ‚Car Showcase‘, dann ‚Mechanical‘ und schließlich ‚Next Slide‘ an! Nun könnt Ihr zusätzliches Gewicht auf die Vorderachse legen, indem Ihr L1 drückt. Um einen Wagen am Heck schwerer zu machen, solltet Ihr R1 drücken. Das jeweilige Gewicht könnt Ihr anhand der roten Dreiecke auf dem Bildschirm ablesen.

Geheimes Team:

Um das Piranha-Team auswählen zu können, müßt Ihr im Hauptmenü L1 + R1 + Select gedrückt halten und dann folgendes eingeben:

× × × × ● ▲ ■

Geheime Klasse:

Um die

Tomb Raider (PAL)



Levelskip:

Drückt während des Spiels Select, L2, R2, ▲, L1, L1, ●, R2, L2 und nochmal Select! Der Level wird automatisch als durchgespielt angesehen, und Ihr dürft in den nächsten Level springen.



Beach Weather	39054687
The Tide is High	56439996
Forestscape	62332782
Alienscape	77004498
Cliffs of Hell	99426730
Alien Bridge	203953110
Christmas Time	223981979
Jungle Island	309072302
Cliffs and Lake	635199159
Another Alienscape	733737544
Another Forestscape	742182075
Bless you	954338916
Another Candyscape	1408066876
Snorkel Island	3329407250
Fires of Hell	7373888390
Jungle	8902118313

Hollow Mountain	CHEZZY
???	33926
???	70345
???	80765
???	304768
???	4802043
???	7267896
???	37637177
???	43629833
???	223981979
???	903172603
???	6786876866
???	7373888390
???	KIG IS COL
British	BRITISH
Doom Sucks	DOOM SUCKS
Worms Rule	WORMS RULE

Spezialwaffen:

Ruft das Waffenmenü auf und drückt achtmal **■** + **✕** gleichzeitig! Einige der Standardwaffen sind nun durch andere ersetzt.

saturn

3D Lemmings (PAL)

Levelcodes:

Level	Code
5	ROBINSON
11	SURPRISE
15	BATEMANS
20	WOBEGONE
25	GOLDPEAK
30	BESLAVER
35	GUMMOSIS
40	BIERHAUS
45	SMARMITE
50	NEXTONES
55	ECRWHNESA
60	FOOTBALL
65	GRANDCRU
70	ENTREATY
75	TWOPOINT
80	BEANCURD



Zwischensequenzen sehen:
Gebt eines der folgenden



Paßwörter ein:

- SPACEXXX
- EGYPTXXX
- ARMYXXXX
- MAZEXXXX

Bubble Bobble (PAL)

Levelskip:

Drückt im Bubble Bobble-Titelscreen unten, oben, unten, oben, rechts, unten, links, unten, oben, unten! Startet ein Spiel, und Ihr könnt einen Level abbrechen und in den nächsten springen, wenn Ihr L drückt.



Christmas NIGHTS (PAL)

Charakter verändern:

Stellt die Uhr im System des Saturns auf Januar! Nun dürft Ihr mit Happy New Year Night spielen. Die Einstellung auf Februar oder November hat zur Folge, daß der Winter Night erscheint. März, April, Mai bis einschließlich Oktober geben Euch den Summer Night zum Spielen. Übrigens ändert sich auch der Sound während Ihr einen neuen Night durch die Level führt.



Galaxy Fight (NTSC)

Vier neue Fighter:

Um mit Bonus, Felden, Rouwe und Yacopu spielen zu können, müßt Ihr auf Pad eins und gleichzeitig auf

Pad zwei L + R + Y gedrückt halten. Dann drückt Ihr zusätzlich Start auf Pad eins. Die vier neuen Kämpfer sind nun im Auswahlmü vorhanden.



Street Fighter Alpha 2 (PAL)

Neue Charaktere:

Evil Ryu:

Markiert im Kämpferauswahl-Screen Ryu, drückt Start und markiert dann nacheinander Adon, Akuma, Adon, Ryu! Nun haltet Ihr die Starttaste gedrückt und wählt Ryu aus.

Old Zangief:

Markiert im Kämpferauswahl-Screen Zangief, drückt Start und markiert dann nacheinander Sagat, Charlie, Ryu, Ken, Zangief! Nun haltet Ihr die Starttaste gedrückt und wählt Zangief aus.

Old Dhalsim:

Markiert im Kämpferauswahl-Screen Dhalsim, drückt Start und markiert dann nacheinander Zangief, Sagat, Charlie, Dhalsim! Nun haltet Ihr die Starttaste gedrückt und wählt Dhalsim aus.



Atari-Story Teil II

Eine Ära neigt



Die Blütezeit der Videospieleindustrie schien zunächst ein für allemal beendet. Nur wenige Firmen glaubten noch an ein Leben nach Atari. Doch der Pionier war noch nicht tot ...

VON J. EGGBRECHT
 die Videospiel- und Computerabteilung von Atari kam also 1984 in den Besitz der Tramiel-Familie. Jack Tramiel war ein echter Selfmademan. Er gründete in den 60er Jahren die Firma Commodore Business Machines. Commodore wurde in den frühen 80er Jahren mit dem extrem erfolgreichen „Volkswagen“ der Heimcomputer, dem C64, zum Synonym für den boomenden Markt. Doch durch interne Querelen geschwächt und am Ende von vielen gehäßt, wurde Tramiel Anfang 1984 von seiner eigenen Firma „gefeuert“,

wickelte Tramiels C64-Team den Atari ST, eine leistungsfähige Low-Cost Apple-Mackintosh-Kopie. Doch nach ersten Erfolgen kurz nach dem ST-Start 1985 sah sich Atari in den USA völlig von den immer stärker werdenden PCs praktisch ausgelöscht und im ST-Erfolgsterritorium Europa nahm die Popularität des nur kurz nach dem ST erschienenen Amiga ab 1988 immer stärker zu. Tramiel hatte es nicht geschafft, den ST als Profigerät zu etablieren, und im boomenden Spielmarkt war der ST dem Amiga technisch so weit unterlegen, daß er auch als Heimcomputer immer mehr an



Auch der Atari STFM vermochte nicht, gegen die wachsende PC-Welle anzukommen



natürlich mit reichlich Kapital in der Hinterhand. Nichts kam ihm gelegener als die zum Verkauf stehende Gesellschaft Atari, um aus der neu aufgebauten Firma eine neue Commodore zu machen. So bekam er die Chance, seine ehemaligen Kollegen zu schlagen. Während Commodore den Schritt in die zweite Hälfte der 80er Jahre (und den letzten Abschnitt der Firma vor der Pleite 1995) ironischerweise mit dem Kauf des ursprünglichen Atari-Computer-Projektes Amiga wagte, ent-

Bedeutung verlor.

Während Tramiels Atari auf neue Hardware und ab 1987 (in den USA durch das NES aufge- weckt) für wenige Jahre auf das veraltete 7800- Videospielsystem setzte, zeigte sich Atari Games, die ehemalige Automatenabteilung, sehr kreativ. Im Katastrophenjahr 1984 entstand der Klassiker *Marble Madness*, und 1985 brachte Atari den ersten ernstzunehmenden 3D-Polygon- Automaten der Welt heraus: *I, Robot* basierte im Titel auf dem Isaac Asimov Buchklassiker und

ATARI



Nolan Bushnell konnte den stetigen Zerfall seiner einstigen Firma nur noch aus der Ferne beobachten. Nun lag alles in den Händen der Tramiel Familie

sich dem Ende zu



Im Patentstreit Atari vs. Sega wechselten 40 Mio. Dollar den Besitzer

gilt bis heute unter Automatenkennern als zeitloser Klassiker und technologische Revolution. Die Spiele von Atari Games boten bis in die 90er Jahre

hinein mit Titeln wie *Super Sprint*, *Blasteroids*, *Paperboy*, *Tetris* und *Hard Drivin* - erfrischende Abwechslung und Innovationen in der Masse der oft eintönigen Japano-Spiele dieser Zeit. Doch auch die Tage von Atari Games waren gezählt, denn erst verkaufte Namco Ende der 80er Jahre ihren Anteil an die nunmehr wieder interessierte Time/Warner Cooperation, die wiederum zog sich 1996 endgültig aus dem Videospiele- und Automatengeschäft zurück und verkaufte die Überreste der Atari-Games-Mannschaft an den US-Spielhallengiganten Williams/Midway. Derzeit letzter bekannter Titel der ehemaligen Atari-Mannen um Ed Logg ist übrigens *Wayne Gretzky's 3D Hockey* (Automat/N64) von Midway.

Als Jack Tramiel Ende der 80er Jahre den Niedergang des Atari ST erahnen konnte, zog er sich komplett aus dem täglichen Geschäft bei Atari zurück und überließ seinem Sohn Sam Tramiel die Leitung Ataris. Unter dessen Führung wurde das letzte Kapitel der Atari-Firmengeschichte aufgeschlagen: die Rückkehr zu den Videospiele. Der erste noch verkraftbare Flop war die kurze Geschichte des Atari Lynx. Das robuste und leistungsfähige Farb-Handheld wurde in den späten 80er Jahren von einem Großteil der ehemaligen Amiga-Entwickler im Auftrag der damals sehr erfolgreichen

Raiders of the Lost Ark

Sollte jemand noch auf der Suche nach 2600, 5200, 7800, Lynx oder Jaguar-Spielen sein, ist die wohl einzige noch engagierte Firma Telegames in den USA. Nicht nur alte Software ist bei Telegames zu haben, sogar einige nicht mehr erschienene Jaguar-Titel wie *Breakout 2000* und *Iron Soldier 2* für das Jaguar-CD sind über Telegames zu beziehen.

Nostalgikern bieten auch Flohmärkte und die entsprechenden Fanforen und Webpages von Retrofans und Altgebliebenen im Internet reichlich Möglichkeiten, die VCS-Sammlung aufzustocken.

Eine Ara neigt sich dem Ende zu

Spielschmiede Epyx entwickelt. Doch gerade zur Fertigstellung des Lynx ging Epyx (*Summer Games*, *Impossible Mission*) die finanzielle Puste aus und Atari schlug zu. Doch die Maschine war zu groß, zu schwer und zu teuer, um gegen Nintendos gnadenlos durchdachten Game Boy etwas ausrichten zu können. Beim Lynx zeigte sich neben fehlendem Marketing auch Ataris zweiter großer Mangel: keine Software. Die wenigen Lynx-Titel, die erschienen, waren dazu auch noch grottenschlecht – insgesamt ein tödlicher Cocktail im Krieg mit Nintendo und Sega.

Schon 1990 munkelten Atari-Angestellte recht deutlich von einer neuen Heimkonsole, die nicht etwa auf dem ST oder seinem Nachfolger, dem Falcon, aufbauen sollte, sondern einen kompletten Sprung nach vorne versprach. Codename: Panther. Kurz vor



Der Atari STE besaß einen BLITzer, der zur Bildverarbeitung diente

Fertigstellung des Panther Ende 1991, als europäische Entwickler schon mit Entwicklungssystemen gelockt wurden, überlegte sich Atari die Sache noch einmal anders. Das Projekt wurde kurzerhand eingestampft und durch die „64-Bit“-Konsole Jaguar ersetzt. Der Jaguar war im Auftrag Ataris von englischen Hardware-Tüftlern in Oxford entwickelt worden und kam schneller voran als erwartet. Stolz folgte im August 1993 die Jaguar-Premiere in New York und San Francisco – doch in den folgenden sechs Monaten blieb die Maschine dann auch in diesen zwei Städten, da Atari keine größere Produktion und das dazugehörige Marketing finanzieren konnte.

1994 wurde zum letzten Jahr der Hoffnung für Atari: Mit viel Verspätung wurden endlich das mittelmäßige *Aliens vs. Predator* und das beste Jaguar-Spiel *Tempest 2000* von Kult-Hippie-Programmierer Jeff Minter fertig. Zu die-

Falcon 030

Technische Daten des Falcon 030

PROZESSOREN:

- Hauptprozessor: Motorola 68030, 32 Bit, 16 Mhz
- mathematischer Coprozessor (optional): Motorola 68881/68882, 16 Mhz
- digitaler Signalprozessor: Motorola 56001, 32 Mhz

ARBEITSSPEICHER:

- 512 KB ROM
- 1 - 16 MB RAM

MASSENSPEICHER:

- 1.44 MB Floppy, 31/2
- interne Festplatte 21/2 optional

VIDEO:

- 16 Bit BLITzer für schnellen Bildaufbau
- Genlock-Funktionen für Videobearbeitung



Die technischen Daten des Falcon 030 hatten Mitte der '80er einiges zu bieten

AUDIO:

- 16 Bit digitale Stereo- und Ausgänge
- MIDI-Interface

SCHNITTSTELLEN:

- RS232 seriell
- bidirektionaler Parallelport
- SCSI II-Anschluss
- Videoausgang RGB-analog, TV-Modulator
- Kopfhörer-, Mikrophon
- DSP-Port, Netzwerkanschluss

BETRIEBSSYSTEM:

- multitasking-fähiges TOS (Tramiel Operating System)

sen ersten Software-Perlen gesellte sich auch die Nachricht, daß Atari einen Prozeß gegen Sega wegen Verletzung von Patentrechten, die aus den 70er Jahren stammten, gewonnen hatte und Sega mehr als 40 Millionen Dollar an Atari zahlen mußte.

Doch all die folgenden Versprechungen von besserer und mehr Software, einem CD-Drive für den Jaguar, einer Virtual-Reality-Brille für Atari-er und sogar Sega-Titeln für die Raubkatze stellten sich als mehr oder weniger große Enttäuschungen heraus. Die wenige Software, die kam, war entweder auf 16-Bit-Niveau oder mehr oder weniger unspielbarer Trash, die VR-Visionen zerplatzten im Firmenstreit und das CD-Add-On (interner Atari-Name: die Toilette) erschien verspätet, in geringen Mengen und ohne nennenswerte Software. Auch Sega dürfte heute angesichts

der Atari-Versprechungen schmunzeln. Die Chance, die der Jaguar 1994 gehabt hätte, wurde nicht genutzt – und dann kamen Sega, Sony und Nintendo ...

So einflußreich, bahnbrechend und innovativ Atari in den 70er und frühen 80er Jahren auch war, das kreative Ende kam schon 1984. Doch auch das weltlich-offizielle Ableben der 25 Jahre alten Firma kam nicht mit einem Knall: Klammheimlich wurden nach kräftigen Verlusten 1995 und im ersten Halbjahr '96 die verbliebenen Angestellten im Sommer 1996 in mehreren Schüben überraschend entlassen. Schließlich wurden Ataris Überreste von den Tramiels mit einem Hersteller von Speichermedien (unter Aufgabe des Namens Atari) und mit der sofortigen Einstellung aller weiteren Aktivitäten verschmolzen.

Tränen kommen 13 Jahre zu spät – hoffentlich haben andere aus den Fehlern gelernt. ■

PlayStation

CHEAT-TOOL

Game Killer ca. Preis 80 DM



Schummelkönig Dataflash bietet PlayStation-Usern mit seiner jüngsten Peripherie die Gelegenheit, Cheats zu den bekanntesten Games anzuwenden.

Der Game Killer ist im Grunde nichts weiter als eine dreiseitige, mit Spielständen belegte Super-Memory-Card, die den Spieler beispielsweise sämtliche *Tekken/Tekken 2*-Charaktere anwählen läßt oder einen freigespielten *Ridge Racer Revolution*-Spielstand beinhaltet. Die Handhabung erfolgt logischerweise im Memory-Card-Menü der PlayStation. Dort kann der Spieler mittels eines kleinen Knopfes auf dem Game Killer die drei Seiten durchblättern, bis er den für sein Programm erforderlichen Cheat/Spielstand gefunden hat.

Mit dem Game Killer sind vor allem die User gut bedient, die z. B. ohne fremde Hilfe bereits seit Monaten am letzten Level von *Soviet Strike* nagen oder die Rennklassen von *wipEout 2097* im Schnelldurchgang erobern möchten. ■

Spiele, die vom Game Killer unter- stützt werden:

Air Combat
Alien Trilogy
Crash Bandicoot
Destruction Derby
Formel 1
Jumping Flash
Kiliak
Resident Evil
Ridge Racer/RR Revolution
Soviet Strike
Tekken/Tekken 2
wipEout/wipEout 2097
3D Lemmings

JOYPAD

Game Pad ca. Preis 100 DM

Schlicht und ergreifend Game Pad nennt sich die neue Errungenschaft aus dem Hause Alps Interactive. Auf den ersten Blick erinnert der ergonomische PSX-Controller an einen Batterang. Das robust verarbeitete Accessoire wartet mit Gummibelägen an der Unterseite und gut erreichbaren Feuerknöpfen auf der Oberseite auf. Dank der beiden langen ovalen Flügel liegt das Game Pad hervorragend in der Hand. Das glatte Steuerkreuz erlaubt durch seine Flexibilität schnelles Manövrieren. Einzig der Preis könnte PSX-User vom Kauf abhalten, aber Qualität hat begünstigt seinen Preis und hohe Qualitätsansprüche werden mit dem Game Pad garantiert gedeckt. ■



Testmuster von: Game Planet, Siegen, Tel.: 0271-77 11 573



neXt Level 5/96

Specials: Interviews mit S. Miyamoto u. F1-Entwickler M. Chudley, Neon unter der Lupe
Spiel des Monats: adidas Power Soccer (PSX)
PlayStation: B. A., Toshinden 2, Formel 1, Res. Evil, Ridge Racer Revolution, Total NBA '96
Saturn: Panzer Dragon Zwei, SuperNES: Super Mario RPG
Arcade: Virtua Fighter 3, Street Fighter α 2, Virtual On
Zubehör: Game Buster

● 5/96 DM 4,90



neXt Level 6/96

Specials: Das Lucas-Evangelium, Interview mit H. Lincoln, Capcom-Interview, Messe-Report ECTS, SiliconGraphics (Teil 1)
Spiel des Monats: Panzer Dragon Zwei (SAT)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil, Tekken 2
Saturn: King of Fighters '95, Shellshock, Last Bronx, Soul Edge
Zubehör: PSX-Joy pads

● 6/96 DM 4,90



neXt Level 7/96

Specials: wipEout 2097, E3-Messe, Int. mit David Perry, SiliconGraphics (2)
Spiel des Monats: Super Mario RPG (SNES)
PlayStation: Int. Track & Field, Jumping Flash! 2
Saturn: Earthworm Jim 2
SuperNES: S. Bomberman 4
Arcade: War Gods
Zubehör: Memory Card Plus, neGoon-Pad, 8MB Back-Up-Cartridge

● 7/96 DM 4,90



neXt Level 8/96

Specials: Heart of Darkness, N64-Interviews mit Shigeru Miyamoto (Super Mario 64) und Paradigm Simulation (PilotWings 64)
Spiel des Monats: A-Train (PSX)
PlayStation: Destruction Derby 2, Fade to Black, Motor Toon Grand Prix 2, Return Fire
Saturn: Athlete Kings, 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
Arcade: Last Bronx (mit AM3-Interview), Virtua Fighter 3
Zubehör: Memory Disk Drive

● 9/96 DM 4,90



neXt Level 10/96

Specials: Tomb Raider, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinski (Sega of America), Classic Videogames
Spiel des Monats: Fighting Vipers (SAT)
N64: Interview mit dem Turbo-Designer
PlayStation: SF α 2, Total No. 1, wipEout 2097
Arcade: Exhumed, VF Kids
Zubehör: Rennspiel-Zubehör

● 10/96 DM 4,90



neXt Level 11/96

Specials: Virtua Fighter 3, Genre-Überblick Prügelspiele, Report: Segas AM Annex (Sega Touring Car Championship), Sony's geheime PSX-Projekte, 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 Game-Guns

● 11/96 DM 4,90



neXt Level 12/96

Specials: Classic-Videogames, Teil 3
Spiel des Monats: Tomb Raider (PSX u. SAT)
Nintendo 64: Wave Race 64
PlayStation: Iron & Blood, Destr. 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 Psynosis-Software-Reportagen, Classic-Videogames Teil 4
Spiel des Monats: Wayne Gretzky's 3D Hockey (N64)
PlayStation: Black Dawn, Command & Conquer, ISSD, Legacy of Kain, Rebel Assault 2
Saturn: C&C, Samurai Showdown 3, Virtual On
Zubehör: Predator-Lightgun (PSX), Saturn 3D-Pad

● 1/97 DM 5,90



neXt Level 2/97

Specials: Die Fortsetzung des legendären Horror-Adventures: Resident Evil 2, PlayStation-Entwicklungssystem Yaroze
Spiel des Monats: Mario Kart 64 (N64)
PlayStation: Rage Racer, NBA in the Zone 2, NBA Live 97, Cool Boarders
Saturn: Bugi Too, Sonic 3D - Blast, Street 2000
Zubehör: Headphones (PSX), Memory-Tool (PSX)

● 2/97 DM 5,90



neXt Level 3/97

Specials: N64-Deutschland-Release, Atari-Story, Interviews mit Jack Sorensen (LucasArts) und David Jones (DMA Design)
Spiel des Monats: Turk - Dinosaur Hunter (N64)
PlayStation: 2Xtreme, FIFA 97, Jet Rider, Porsche Challenge, Soul Edge, Suikoden
Saturn: Dark Savior, Die Hard
Arcade: Fighters Megamix
Zubehör: Street Fighter III, Tekken 3

● 3/97 DM 5,90

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift _____

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren: Unterschrift des Erziehungsberechtigten)
 Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestell-Coupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

Datum, Unterschrift _____

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

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

Kombi-Angebot:
 Die ersten drei XL-Ausgaben für nur 10,- DM

● 5-7/96 DM 10

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

Casper

System: SNES Hersteller: Acclaim Entwickler: Natsume Erhältlich: im Handel



Wie es sich für eine vernünftige Filmumsetzung gehört, hielt sich Natsume beim Characterdesign streng an die Kinovorlage

Als Casper, der freundliche Geist, und dessen menschliche Freundin Kat muß der Spieler mehrere Level durchforsten. Dabei stellt sich dem ungewöhnlichen Paar die gemeine Verwandtschaft des Geistes in den Weg. Da Kat über keinerlei übersinnliche Kräfte verfügt, muß sie ständig darauf

warten, bis Casper ihr den Weg in den nächsten Raum geebnet hat. Zu diesem Zweck kann sich das Gespenst in diverse Gegenstände wie zum Beispiel Kissen oder Trampoline verwandeln. Durch diese Passagen erinnert *Caspers* Spielablauf etwas an *The Lost Vikings II*. ■



CASPER WARTET MIT ZAHLREICHEN KNOBELLASTIGEN HINDERNISSEN AUF, DIE FRISCHEN WIND IN DIESES JUMP&RUN HAUCHEN

Dragon Ball Z

System: SNES Hersteller: Laguna Entwickler: Konami/Bandai Erhältlich: im Handel

Die Anime- und Manga-Serie *Dragon Ball Z* von Akira Toriyama genießt in Japan seit über zehn Jahren eine gewaltige Popularität und wurde schon mit zahllosen Umsetzungen für alle gängigen Videospielsysteme bedacht. *Baindais Beat* 'em Up *Hyper Dimension* ist das erste Spiel zur Serie, das auch in Deutschland auf den Markt kommen wird. In typischer Street-Fighter-Manier treten sich die zehn bekanntesten Anime-Charaktere

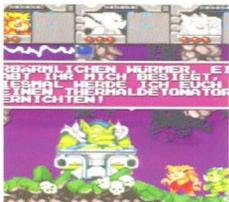
gegenüber und brennen ein wahres Feuerwerk an Special-Moves ab. Neben den üblichen Feuerbällen und Schlagkombinationen verfügt jeder Kämpfer über eine spezielle 3D-Technik, mit der er seinen Gegner aus der Tiefe des Raumes angreifen kann. Für willkommene Abwechslung sorgen zudem die mehrere Stages umfassenden Kampfarenen, zwischen denen während des Schlagabtauschs gewechselt werden kann. ■



Praktisch! Jeder der zehn auswählbaren Kämpfer kann seine Lebensenergie während des Kampfes wieder aufladen

Lost Vikings II

System: SNES Hersteller: Acclaim Entwickler: Interplay Erhältlich: im Handel



Sämtliche Bildschirmtexthe wurden ins Deutsche übersetzt

Endlich gehen die Wikinger in die zweite Runde. Diesmal kämpfen sich fünf Charaktere durch die Tücken und Rätsel der insgesamt 33 Level. Wie beim Vorgänger sind jedoch pro Stage jeweils nur drei Figuren im Einsatz. Nach wie vor gilt das Motto: erst denken, dann handeln, denn wer die Helden erfolgreich an ihr Ziel führen möchte, muß ihre individuellen Fähigkeiten opti-

mal und ergänzend zum Einsatz bringen. *The Lost Vikings II* ist kein Spiel mit Innovationen oder großartigen Neuerungen. Grafik, Sound und Gameplay bewegen sich auf dem gleichen Niveau wie bereits beim Vorgänger, doch die Level sind komplett neu und absolut perfekt designt. Daher führt für alle Freunde anspruchsvoller Denkspiele kein Weg an diesem Titel vorbei. ■



DAS SKANDINAVISCHES HELDENTRIO FEIERT EIN GRANDIOSES COMEBACK AUF DEM SUPER NINTENDO

super nes news

KIRBY'S FUN PACK

Kirby's Fun Pack

System: SNES

Hersteller: Nintendo

Entwickler: HAL

Erhältlich: im Handel

Im Schatten des N64-Releases veröffentlichte Big N kürzlich ein neues Kirby-Abenteuer. Genauer gesagt handelt es sich sogar um neun Spiele auf einem Modul. Wer sich von der Knuddelgrafik und dem gewöhnungsbedürftigen Sound nicht gestört fühlt, der bekommt mit Kirby's Fun Pack ein ausgezeichnetes Jump&Run mit einigen innova-

tiven Spielideen. Kirby kann seine Gegner beispielsweise aufsaugen und dann deren Fähigkeiten annehmen. Allein daraus ergeben sich viele neue Handlungsmöglichkeiten. Eine andere Variante besteht darin, aus dem Aufgesaugten einen Helfer zu produzieren, der Kirby automatisch zur Seite steht. Im Zweispieler-Simultanmodus kann das Steuern des



Kirby versucht sich unter anderem als Koch



Per Knopfdruck werden die knuddeligen Gegner von Kirby im Nu aufgesaugt

KIRBY'S FUN PACK ENTHÄLT SAGE UND SCHREIBE NEUN VERSCHIEDENE SPIELE AUF EINEM 32-MBIT-MODUL

Helfers sogar vom zweiten Player übernommen werden. Nur die Tatsache, daß sämtliche Bildschirmtexte nicht ins Deutsche übertragen wurden, wirft einen Schatten auf dieses ansonsten gelungene 32-MBit-Modul. ■



Ladenlokal
45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777235

Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE

Spielend durchs Leben

Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	The Crow dt.	89,90
Pad	59,90	Supersoccer Del. dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Cool Boarders dt.	89,90
Memorycard	49,90	Burning Road dt.	79,90
Memorycard 360	99,90	Saikuden us.	109,90
Link-Kabel	49,90	Fifa Soccer 97dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Crusader dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkraut - Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
Dark Forces dt.	89,90	Exhumed dt.	89,90
Destruct. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	99,90
Rebel Assault dt.	99,90	Comand&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Tunnel B1 dt.	89,90	Streetracer dt.	89,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90	WWF I. v. 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	Sompres Tennis dt.	99,90
Need for Speed 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
Baphomets Fluch dt.	89,90	PGA Golf 97 dt.	89,90
Black Dawn dt.	89,90	Legacy of Kain dt.	89,90
2 Xtreme dt.	89,90	Hardcore 4x4 dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90		
Star Gladiator dt.	89,90		
A-Train dt.	89,90		
Jet Rider dt.	89,90		
NHL Powerplay 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 16:
Warhammer, Victory Box., Onside, Disruptor u.a.
Ab 15.3 Ausgabe 17 bei uns erhältlich !!!

Voraussichtlich mit spielbaren Demos von: Sentient, Tunnel B1, DD 2, Broken Sword 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

NEU NEU NEU NEU NEU

Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu

60 MIN *** VHS

SOFORT BESTELLEN

NUR 19,90 DM

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

Rechtzeitig zum Deutschlandstart !!
Engl. N 64 Magazine!
Official N 64 Mag. 17.50
N 64 Xtreme Mag. 17.50
Total N 64 Mag. 12.50
in allen Heften ausführliche Testberichte, Tips, Tricks und News zur N 64



N 64 dt.	399,-
Mario 64 dt.	99.90
Pilot Wings 64 dt.	129.90
Pad dt.	69.90
Turok engl. Pal	159.90
Superstar Soccer dt. vorb.	
Wave Race 64 dt. vorb.	

0201 / 777235

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

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

In Zusammenarbeit mit Playcom

würzburg

**THEO KRANZ
GAMES**

VERSAND & LÄDEN

**SATURN
PLAYSTATION
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
3DO
PC**

**HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.**

**LADEN & VERSAND
TEL: 0931-561601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG**

**LADEN PASSAU
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU**

stuttgart

O.I.T.

Order in Time
Laden und Versand
in Stuttgart

Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart
(S. Feuersee)

**N64
AB SOFORT
LIEFERBAR!**

ORDER IN TIME
GOES INTERNET:

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

FON: 0711-615758
ODER 0711-616485

VERSAND

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00

karlsruhe



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

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

essen

**Gamestore
Essen**

Rüttenscheid

Rüttenscheiderstr.
181

**Telefon:
0201/777235
Laden &
Versand**

**Wir führen:
Sony PSX
Sega Saturn
Nintendo 64
Englische
Magazine**

düsseldorf

**Gamestore
Düsseldorf**

**Zentrum
Kölner Straße
25**

**Telefon:
0211/1649409**

**Wir führen:
Sony PSX
Sega Saturn
Nintendo 64
Englische
Magazine**

köln

ARJAY GAMES

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

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

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

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN

Ebertplatz 2
50668 Köln
Fon: 0221-123393

Ladenpreise
können abweichen

berlin

UFO GAMES

ANKAUF · VERKAUF · TAUSCH

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

Es lohnt sich, anzurufen!

UFO GAMES

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

hamburg



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

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

siegen

An- & Verkauf von Videospiele

A.B. GAMES

Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 12-18 Uhr
Andreas Bender



Sega
Sony
Nintendo

andere Systeme auf Anfrage

A.B. Games

Moislinger Allee 40 a
23588 Lübeck
Nur Versand!

Händleranfragen erwünscht!
0 45 1 - 8 71 75 55

holstein



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
Turak dt. DM139,95

SEGA SATURN

SATURN komplett + Demo-CD dt. DM379,95
SATURN +Command&Conquer dt. DM444,00
SAT.+Sega Rally+Ww.Soccer dt. DM449,95
Andretti Racing* dt. DM 89,00
AMOK* 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
Sovief Strike kpl dt. DM 89,95
Super Puzzle Fighter2 Turbo dt. DM 69,00
Syndicate Wars* kpl dt. DM 94,00
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 DM379,00
Playstation+Memory Card 120 Blocks DM 444,00
Memory Card 120 Blocks dt. DM 69,95
Memory Card 360 Blocks dt. DM 99,00
3-4-2 Fußball* dt. DM 88,00
Andretti Racing* kpl dt. DM 88,00
Area 51* dt. DM 88,00
Black Dawn dt. DM 88,00
Command&Conquer m. Mission CDDM 98,00
Crash Bandicoot dt. DM 98,00
Crusader No Remorse kpl dt. DM 88,00
Destruction Derby 2 dt. DM 89,00
Epidemic* dt. DM 79,95
Exhumed* dt. DM 89,00
Hexen* dt. DM 88,00
Independence Day* dt. DM 88,00
Int. Superstar Soccer* dt. DM 89,95
Jet Rider dt. DM 88,00
Rebell Assault 2* dt. DM 99,00
Resident Evil-uncut- kpl dt. DM 89,00
SUIKODEN* dt. DM 99,00
Syndicate Wars* kpl dt. DM 88,00
Tekken 2 dt. DM 98,00
TENKA* dt. DM i.v.
Tomb Raider kpl dt. DM 86,00
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
Int. Superstar Soccer DeLux 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, Schnellservice, 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

hamburg



ZUBEHÖR • UMBAUTEN • ZEITSCHRIFTEN

SEGA SATURN

DEMNÄCHST: PANASONIC M2

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



PlayStation
NINTENDO 64
SEGA SATURN
NEO-GEO
3DO
PC

Buslines
Erdbeerhof Marktplatz
194 185 281 182 183 38

Schäfers Verbindung
Elbgaust. 28

ALFORDSBERGSTRASSE
A7 ABWART STELLINGEN

SÖHNKE STORBECK
Versand • Verkauf

SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.
NEO GEO IS A TRADEMARK OF SNK. NINTENDO IS A TRADEMARK OF NINTENDO INC.

siegen

GAME-PLANET

Sony • Sega • Nintendo • PC

Glückaufstraße 24, 57076 Siegen, Mo-Fr 10-19Uhr, Sa 9-15Uhr
Importeure* schnell und günstig!

Schnellversand! Testen Sie uns.
Besuchen Sie unser Ladenlokal in Weidenau!

Nintendo 64
Sony Playstation

Tel. 02 71 / 77 11 - 573 Fax 77 11 - 574

holstein

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
Turak dt. DM139,95

SEGA SATURN

SATURN komplett + Demo-CD dt. DM379,95
SATURN +Command&Conquer dt. DM444,00
SAT.+Sega Rally+Ww.Soccer dt. DM449,95
Andretti Racing* dt. DM 89,00
AMOK* 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
Sovief Strike kpl dt. DM 89,95
Super Puzzle Fighter2 Turbo dt. DM 69,00
Syndicate Wars* kpl dt. DM 94,00
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 DM379,00
Playstation+Memory Card 120 Blocks DM 444,00
Memory Card 120 Blocks dt. DM 69,95
Memory Card 360 Blocks dt. DM 99,00
3-4-2 Fußball* dt. DM 88,00
Andretti Racing* kpl dt. DM 88,00
Area 51* dt. DM 88,00
Black Dawn dt. DM 88,00
Command&Conquer m. Mission CDDM 98,00
Crash Bandicoot dt. DM 98,00
Crusader No Remorse kpl dt. DM 88,00
Destruction Derby 2 dt. DM 89,00
Epidemic* dt. DM 79,95
Exhumed* dt. DM 89,00
Hexen* dt. DM 88,00
Independence Day* dt. DM 88,00
Int. Superstar Soccer* dt. DM 89,95
Jet Rider dt. DM 88,00
Rebell Assault 2* dt. DM 99,00
Resident Evil-uncut- kpl dt. DM 89,00
SUIKODEN* dt. DM 99,00
Syndicate Wars* kpl dt. DM 88,00
Tekken 2 dt. DM 98,00
TENKA* dt. DM i.v.
Tomb Raider kpl dt. DM 86,00
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
Int. Superstar Soccer DeLux 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, Schnellservice, 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

Final Fantasy VII (PSX)



Suikoden (PSX)



Mystaria 2 (SAT)



So dünn die Rollenspieltitel der 32-Bit-Generation zahlenmäßig auch gesät sind, mit *Final Fantasy VII* scheint auf einen Schlag das Genre in voller Blüte zu stehen. Trotzdem stellt sich die Frage, wie die Zukunft für Rollenspiel-Fans aussieht. Setzt Squares Meisterwerk unerreichbare Standards, oder wird mit dem innerhalb kürzester Zeit 1,5 Millionen mal verkauften Mega-Hit das bisher arg vernachlässigte Genre zu neuem Leben erweckt? Ein Genreüberblick über alle bisher erschienenen und der in der Entwicklung befindlichen 32-Bit-Titel gibt Einblick in das heißdiskutierte Thema. ■

rollenspiele

Der Genreüberblick

32-bit-level

Rennspielkost für PlayStation und Saturn

64-bit-level

Action in der 3. Dimension

Noch immer scheint der Software-Nachschub für das Nintendo“ in nicht geordneten oder gar nachvollziehbaren Bahnen zu verlaufen. Während Nintendo-Fans in diesem Monat in Sachen Neuvorstellungen leer ausgingen, kündigt sich für die kommende neXt Level schon eine Besserung der mißlichen Lage an. Rares *Blast Corps* soll definitiv Anfang März erscheinen, und GT Interaktive hat sogar ein Deutschland-Release für die 3D-Action-Knaller *Doom 64* und *Hexen 64* in Aussicht gestellt. ■

Doom 64 (N64)



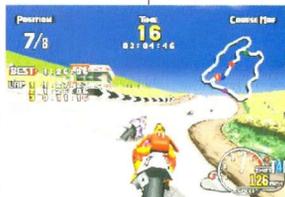
Hexen 64 (N64)



Porsche Challenge (PSX)



Manx TT Super Bike (SAT)



Scorcher (SAT)



Sega und Sony kämpfen um den Rennspielthron. Das seit langem erwartete *Porsche Challenge* von SCEE und die Arcade-Konvertierung *Manx TT Super Bike* von AM3 stehen in den Startlöchern und müssen sich in der kommenden Ausgabe einer kritischen Testfahrt unterziehen. Auch das Wasserrennspiel *Rapid Racer* für die PlayStation und das futuristische *Scorcher* für den Saturn sollten mittlerweile fertiggestellt und somit startklar für ausführliche Tests sein. ■

impresum

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSDPl),
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter, Thomas Hellwig

Redaktion: Michael Anton, Fredric Berg,
Marzo Hintsch, Christian Henning, Klaus Kock
Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Marcus Höfer,
Thomas Morgen

Art Direction: Britta Jakobsen, Sibilij Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Henke Vogt

Textkorrektur: Margot Andrée, 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)



5/97 erscheint am 18. April 1997

Verlag: X-plain Verlag GmbH
Friedensallee 41
22765 Hamburg
Tel.: 040 - 398 83 70
Fax: 040 - 39 50 43
E-Mail: next.level@on-line.de

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Abo-Betreuung: Regina Steiner, AVC,
Bahndamm 9, 23167 Stockelsdorf
Tel.: 0451 - 490 42 26
Fax: 0451 - 490 42 03

Titelartwork: © Acclaim

© 1997 X-plain Verlag GmbH

Druckauflage: 69.483 Exemplare



neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.
Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für den 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



Futura Publishing Ltd. & Pearson
New Entertainment Ltd.,
beida London/UK.

DOS

WINDOWS
95



Schurmer

jetzt für PlayStation und PC

MUMIEN MONSTREN MUTATIONEN



MANIAC: 85%



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

Im Vertrieb von:



