

next Level

LEVEL

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



Neues von Mario Kart 64 und StarFox 64

Wayne Gretzky's 3D Hockey



Der Turbogeist kehrt zurück

Sonic 3D Virtual On



Die PlayStation-Highlights 1997

Rage Racer

Command & Conquer



Namcos Beat 'em Up setzt neue Maßstäbe

SOUL BLADE



Du kannst mich in 2000

(Versuch' das mal mit Deiner Freundin!)

TOMB RAIDER

featuring Lara Croft



Geheimnisse unter: <http://www.tombraider.de>

Positionen bewegen



CORE

EIDOS
I N T E R A C T I V E

GIB' BEINER KARRIERE WAS SIE BRAUCHT!



"DESTRUCTION DERBY 2 SETZT STANDARDS FÜR ZUKÜNFTIGE PLAYSTATION-TITEL."

OFFIZIELLES PLAYSTATION MAGAZIN 11/96

"DAYTONA BRUTAL."

FUN GENERATION 10/96

"DESTRUCTION DERBY 2 SCHICKT SICH AN, DEN ERFOLG SEINES VORGÄNGERS
NOCH ZU ÜBERTREFFEN."

NEXT LEVEL 08/96



<http://www.psygnosis.com>

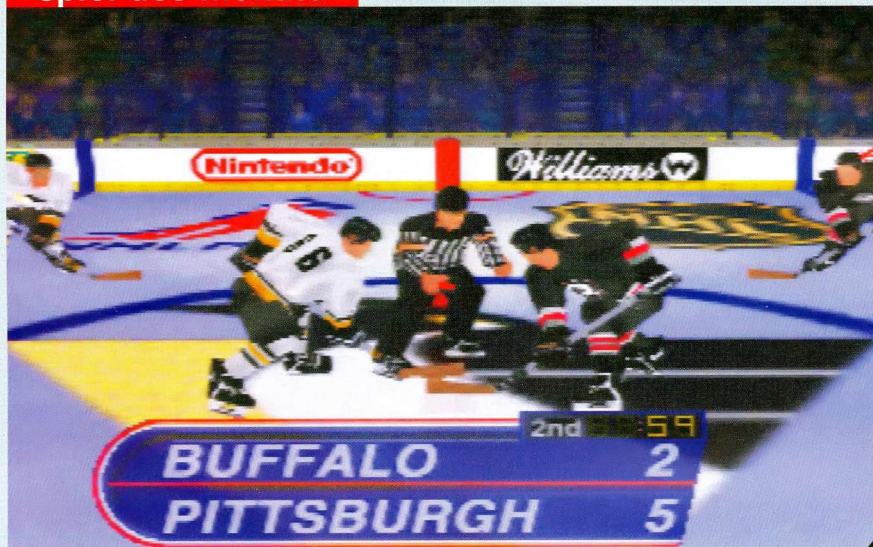
™ and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

© 1996 PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Destruction Derby, Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Limited.



**DESTRUCTION
DERBY 2**

spiel des monats



Wayne Gretzky's 3D Hockey (Nintendo⁶⁴)

Seite **12**

XL rubriken

Seite **26**

Arcade

Aktuelle Automaten-
spiele im Überblick

Seite **86**

Zubehör

Im Test: die Lightgun
für PlayStation und
Saturn; Saturn-Analog-Pad



XL specials

Seite **46**

Software-Reportage

Sony's Neuerscheinungen im Software-
Bereich für das kommende Jahr

Seite **52**

Software-Reportage

Psygnosis – Nach den Bestsellern
Formel 1 und *wipEout 1* und 2 kündigt
Psygnosis weitere Highlights an

Seite **88**

Reportage

Classic-Videogames, Teil 5 – Die Welle
der Reinkarnationen im Videospiele-
Sektor reißt nicht ab

Händlerregister96
Heft-Shop87
Impressum98
neXt month98
read.me10
Spiel des Monats12





Black Dawn (PSX)



Command & Conquer (PSX u. SAT)



Rebel Assault 2 (PSX)



Virtual On (SAT)

64-bit-level

behind the scenes16

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

news20

Die kommende Software im 32-Bit-Sektor

tactics25

Die ersten Tips & Tricks zu Nintendo⁶⁴-Spielen

32-bit-level

behind the scenes28

Blick hinter die Kulissen der 32-Bit-Videospiel-Szene

news30

Die kommende Software im 32-Bit-Sektor

previews

Rage Racer (PSX)58

Sonic 3D (SAT)56

tests

Black Dawn (PSX)66

Blast Chamber (PSX)78

Command & Conquer (PSX u. SAT) .60

International Superstar

Soccer Deluxe (PSX)80

Legacy of Kain (PSX)68

Madden NFL '97 (PSX u. SAT)82

NBA Jam Extreme (PSX u. SAT) ...81

NHL 97 (SAT)83

Rebel Assault 2 (PSX)74

Samurai Showdown 3 (SAT)65

Speed Racer (PSX)73

Twisted Metal 2 (PSX)72

Virtual On (SAT)70

Warhammer (PSX)76

tactics84

Tips und Tricks für PlayStation und Saturn /

Game-Buster-Codes für Saturn

16-bit-level

news94

Die kommende Software im 16-Bit-Sektor

tests

Donkey Kong Country 3 (SNES) ...95

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11&68

Läden
94082 Passau:
Bahnhofstraße 28

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten DM 3,- und adressierten Rückumschlag an Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr. Bei Vork. (nur Euroscheck) DM 4,-. Versand und Laden, Preisfinder, Adressen per vornehmlich UFS-DM 15,-. Porto Ausland DM 16. Elektronische Kataloge sind ebenfalls erhältlich. E-Mail: info@theokranz.de



Die Hard Trilogy (SA/PS) 89,-



Disruptor (PS) 84,-



Command & Conquer (SA/PS) 99,-



Soviet Strike (PS) 89,-

Sega Saturn

SEGA SATURN 389,-

DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD II, BATTERIE, DEMO-CD UND TIPS & TRICKS-BUCH

SEGA SATURN

COMMAND & CONQUER SET 459,-

WIE OBEN, INKL. DEM. TOPSPIEL C&C

SEGA SATURN SEGA RALLY SET 459,-

WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY

CONTROL PAD - ORIGINAL 44,-

3D-CONTROL PAD 64,-

EXPLORER CONTROL PAD 19,-

CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-

ARCADE RACER - LENKRAD 109,-

PREDATOR GUN 69,-

PISTOLE FÜR VIRTUA COP 1&2

GAME BUSTER - ACTION REPLAY 79,-

MEMORY CARD 4 MBIT - ORIG. 99,-

MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-

ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 54,-

ACTUA GOLF (ANFANG DEZ.) 89,-

AMOK (DEZ.) 89,-

ANDRETTI RACING (ENDE JAN.) 89,-

AREA 51 (DEZ.) 94,-

BATMAN FOREVER 89,-

BLAMI MACHINEHEAD 94,-

BLAZING DRAGONS 79,-

BREAKPOINT TENNIS 99,-

COMMAND & CONQUER (DEZ.) 99,-

CROW CITY OF ANGELS (JAN.) 89,-

CRUSADER NO REMORSE (JAN.) 89,-

DARK SAVIOR (JAN.) 89,-

DAYTONA USA CHAMPION. ED. 94,-

DESTRUCTION DERBY 84,-

DIE HARD TRILOGY (JAN.) 89,-

DISCWORLD 79,-

DRAGONH. FIRE & STEEL (JAN.) 89,-

EXHUMED 89,-

FIFA SOCCER 97 (ENDE JAN.) 84,-

HARDCORE 4X4 (ANFANG DEZ.) 89,-

IRON & BLOOD (JAN.) 89,-

JEWELS OF THE ORACLE 99,-

LAST DYNASTY 99,-

LEGACY OF KAIN (JAN.) 89,-

LOST VIKINGS 2 (DEZ.) 89,-

MADDEN NFL 97 84,-

MAGIC THE GATHERING (JAN.) 89,-

SEGA AGES - 3 SPIELE (JAN.) 89,-

STORY OF THOR 2 84,-

STREET RAGER 89,-

STREET FIGHTER ALPHA 2 94,-

SUPER MOTOCROSS 89,-

TEMPEST 2000 (DEZ.) 89,-

THREE DIRTY DWARVES 89,-

TOMB RAIDER 89,-

TOSHINDEN URA (DEZ.) 89,-

TUNNEL B1 89,-

VIRTUA COP 2 94,-

VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN 129,-

VIRTUA FIGHTER 2 94,-

VIRTUA ON (MITTE JAN.) 89,-

WEIHNACHT

0180 5

MANX TT (ENDE JAN.) 94,-

MR. BONES (DEZ.) 89,-

NBA JAM EXTREME (DEZ.) 79,-

NBA LIVE 97 (ENDE JAN.) 84,-

NEED FOR SPEED 89,-

NHL 97 (MITTE DEZ.) 84,-

NHL POWERPLAY '96 (DEZ.) 89,-

NIGHTS INKL. 3D-CONTROL PAD 129,-

PGA TOUR 97 (MITTE DEZ.) 89,-

PROJECT OVERKILL (JAN.) 94,-

RETURN FIRE 89,-

SCORCHER (JAN.) 89,-

WHIZZ (DEZ.) 89,-

WORLD SERIES BASEBALL 2 84,-

WORLDWIDE SOCCER '97 89,-

WWF IN YOUR HOUSE 79,-

X2 - PROJECT X 99,-

Playstation

SONY PLAYSTATION 389,-

DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD

CONTROL PAD - ORIGINAL 54,-

CONTROL STATION - PAD 29,-

09 31 /

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

NINTENDO 64

RECHTZITIG VORBESTELLEN!

SICHERN SIE SICH NOCH HEUTE IHR EXEMPLAR!

NINTENDO 64 (MÄRZ 97) 399,-

DT VERSION INKL. 3D-CONTROLSTICK 59,-

3D-CONTROL STICK (ANFANG MÄRZ) 49,-

ANTENNENKABEL (ANFANG MÄRZ) 99,-

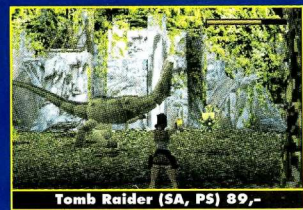
SUPER MARIO 64 (ANFANG MÄRZ) 24,80

SUPER MARIO 64 SPIELBERATER (ENDE MÄRZ) 24,80

PILOTWINGS 64 (ANFANG MÄRZ) 119,-

SHADOW OF THE EMPIRE (ANFANG MÄRZ) 139,-

WAVE RACE (ENDE APRIL) 99,-



Tomb Raider (SA, PS) 89,-



Daytona USA

STATION MASTER - PAD	34,-	MAGIC THE GATHERING (JAN.)	89,-
NEGOON PAD	79,-	MADDEN NFL 97	84,-
ANALOG JOYSTICK	129,-	MYST	89,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-	NAMCO MUSEUM VOL. 3 (JAN.)	89,-
MADCATZ - LENKRAD	139,-	NASCAR RACING 96 (DEZ.)	89,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	79,-	NBA IN THE ZONE 2 (JAN.)	94,-
MEM. CARD 15 BLOCKS - ORIG.	44,-	NBA JAM EXTREME	89,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	74,-	NBA LIVE 97 (MITTE DEZ.)	84,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	109,-	NHL 97 (MITTE DEZ.)	84,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE	159,-	NHL POWERPLAY '96 (DEZ.)	84,-
ANTENNENKABEL - ORIGINAL	44,-	ONSIDE SOCCER	89,-
A-TRAIN	99,-	PANDEMONIUM	89,-
AREA 51 (DEZ.)	94,-	PGA TOUR 97	84,-
AYRTON SENNA KART DUEL	99,-	PLAYER MANAGER	89,-
BAPHOMET'S FLUCH (DEZ.)	89,-	PO'ED	89,-
BATMAN FOREVER	89,-	POWER MOVE PRO WRESTLING	99,-
BEDLAM	94,-	PRIME GOAL EURO CHALLENGE	89,-
BLACK DAWN (DEZ.)	94,-	PROJECT OVERKILL	89,-
BLAMI MACHINEHEAD	89,-	RELOADED (DEZ.)	89,-
BLAST CHAMBER	99,-	RETURN FIRE	89,-
BLAZING DRAGONS	79,-	ROBOTRON X (DEZ.)	89,-
BREAKPOINT TENNIS	99,-	SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
BUBBLE BOBBLE	84,-	SIM CITY 2000	94,-
BURNING ROAD	89,-	SMASH COURT TENNIS (DEZ.)	89,-
CHRONICLES OF THE SWORD	89,-	SOVIET STRIKE	84,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.)	99,-	STAR GLADIATOR	94,-
CRASH BANDICOOT	109,-	STEEL HARBINGER	94,-
CROW CITY OF ANGELS (JAN.)	89,-	STREET FIGHTER ALPHA 2	94,-
CRUSADER NO REMORSE (JAN.)	89,-	STREET RACER	89,-
DAVIS CUP WORLD TOUR	89,-	SUPER MOTOCROSS	89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (JAN.)	99,-	SUPERSONIC RACERS	84,-
DIE HARD TRILOGY	89,-	TEKKEN 2	99,-
PREDATOR GUN	69,-	TEMPEST X (ANFANG DEZ.)	89,-
PISTOLE FÜR DIE HARD TRILOGY		TIME COMMANDO	89,-
DISRUPTOR (ANFANG DEZ.)	89,-	TOMB RAIDER	89,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL	89,-	TOP GUN FIRE AT WILL	99,-
EXHUMED (JAN.)	89,-	TUNNEL B1	84,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

Playstation

ALIEN TRILOGY	79,-	ALIEN TRILOGY	79,-
ATHLETE KINGS	79,-	ANDRETTI RACING	79,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-	BUST-A-MOVE 2 ARCADE ED.	59,-
BATTLE MONSTERS	69,-	CRITICOM	49,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE ED.	64,-	EARTHWORM JIM 2	79,-
DARIUS 2	59,-	GALAXY FIGHT	69,-
FIFA SOCCER 96	44,-	HI-OCTANE	44,-
FIGHTING VIPERS	79,-	JUPITER STRIKE	49,-
GHEN WAR	69,-	KILLING ZONE	69,-
GUN GRIFFON	79,-	MAGIC CARPET	49,-
MIGHTY HITS	64,-	OLYMPIC SOCCER	69,-
NBAS ACTION	59,-	PGA TOUR 96	74,-
PARODIUS DELUXE	59,-	SLAM'N JAM '96	49,-
ROBOTICA	44,-	STARFIGHTER 3000	79,-
SEGA RALLY	79,-	VIEWPOINT	69,-
SHINOBI X	59,-	WILLIAMS ARCADE'S GREATEST	59,-
STARFIGHTER 3000	59,-	WWF WRESTLEMANIA ARCADE	54,-
STREET FIGHTER ALPHA	59,-		
THEME PARK	49,-		
VIRTUA FIGHTER KIDS	89,-		
VIRTUA RACING	39,-		
VIRTUAL HYDELUDE	59,-		
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	49,-		

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

Super Nintendo

DONKEY K. COUNTRY 3 (DEZ.)	129,-
FIFA SOCCER 97 (DEZ.)	119,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.)	109,-
LUFIA M. SPIELEBERATER (JAN.)	114,-
NBA LIVE 97 (MITTE DEZ.)	119,-
NHL 97	119,-
PGA TOUR 97	129,-
PRINCE OF PERSIA 2 (DEZ.)	89,-
SIM CITY 2000	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
TERRANIGMA MIT SPIELEBER 114,-	
(ANFANG DEZ.)	
WORMS	119,-

Mega Drive

FIFA SOCCER 97 GOLD ED.	109,-
INT. SUPER. SOCCER DEL. (DEZ.)	79,-
MADDEN NFL 97	109,-
MICRO MACHINES MILITARY	109,-
NBA LIVE 97	109,-
NHL 97	109,-
SONIC 3D	99,-
VIRTUA FIGHTER	99,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

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

VERSANDKOSTEN € 9,00 DM 1 DM = 7,50 S

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

TSHOTLINE

211844

FIFA SOCCER 97	84,-	VICTORY BOXING	84,-
FIRO & KLAWD	89,-	VIRTUAL TENNIS (DEZ.)	89,-
FORMEL 1	99,-	WARHAMMER (JAN.)	94,-
HARDCORE 4X4 (ANFANG DEZ.)	89,-	SHADOW OF THE HORNED RAT	
HYPER FINAL MATCH TENNIS	89,-	WHIZZ	84,-
INT. SUPER. SOCCER DEL. (JAN.)	94,-	WING COMMANDER III	89,-
INT. MOTO X	84,-	WIPEOUT 2097	99,-
IRON & BLOOD	79,-	WWF IN YOUR HOUSE (DEZ.)	89,-
LAST DYNASTY	99,-	X2 - PROJECT X	99,-
LEGACY OF KAIN (JAN.)	89,-	X-COM 2 (ANFANG DEZ.)	99,-
LOMAX IN LEMMINGLAND	89,-		
LOST VIKINGS 2 (ANFANG DEZ.)	89,-		

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

571601

ODER: 0931/571606



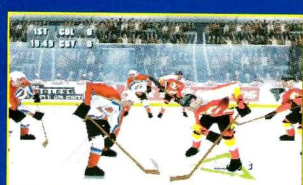
mp. Ed. (SA) 94,-



Virtua Cop 2 (SA) 94,-



FIFA Soccer 97 (SA/PS) 84,-



NHL '97 (SA/PS) 84,-



PlayStation-Link-Option

Endlich! Mich hat schon immer die Link-Option der PlayStation gestört. Ich habe mich deshalb richtig gefreut, als ich bei euch gelesen habe, daß die PSX-Konsolen bald keine Link-Buchsen mehr haben werden. Ich konnte auch nicht verstehen, warum ihr diese Option bei Spielen nicht negativ bewertet habt. Ich kann meine Lieblingsspiele *Formel 1* und *Destruction Derby* nicht mit meinem Freund zusammen spielen, weil ich nicht zwei PlayStations, zwei Spiele und zwei Fernseher habe. Und bislang haben leider nur die Spiele *The Need for Speed* und *Andretti Racing* den besagten Modus.

Marco Rantzsch, Waldshut

XL antwortet:

Wir können Deinen Wunsch, generell einen Splitscreen-Modus in entsprechenden Spielen vorzufinden, sehr gut nachvollziehen. Allerdings erreichen uns auch viele Biefe von Lesern, die

Die Link-Option ist nur eine sinnvolle Ergänzung zum Splitscreen-Modus

es bedauern, demnächst nicht mehr die Vorzüge (Vollbild und zumeist höhere Spielgeschwindigkeit) gegenüber des Splitscreen-Modus nutzen zu können. Da beide Parteien nachvollziehbare Argumente haben, hätten wir es für die kundenfreundlichste Lösung gehalten, wenn in Zukunft beide Optionen in PSX-Spielen integriert worden wären – schade.

Fan-Club sucht Mitglieder!

Liebe Redaktion, wir haben in Hamburg einen Next-Generation-Club gegründet. Durch gute Kontakte zu Händlern bekommen wir aufgrund von Sammelbestellungen fast jedes Spiel für PlayStation und Saturn zwischen 10 DM und 20 DM billiger. Trotzdem können wir bestellte Spiele fast immer nach zirka drei Tagen verschicken. Je mehr Mitglieder wir haben, desto billiger werden die Spiele natürlich, und wir können noch schneller die Spiele versenden. Es gibt keinen Clubbeitrag und auch keine Aufnahmegebühr. Zur Zeit haben wir durch Mund-zu-Mund-Propaganda schon 70 Mitglieder. Es wäre toll, wenn Ihr von unserem Club auf den read.me-Seiten berichtet.

Unsere Adresse:
Next Generation Club Hamburg
c/o Frank Lindermann
Ünner Brandheid 24
21147 Hamburg
Tel. und Fax: 040-7961180

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

Alle Leserbriefe werden bitte an folgende Adresse gesandt:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

XL antwortet:

Wir berichten – sofern es sich augenscheinlich um seriöse Gemeinschaften handelt – selbstverständlich gerne über Fan-Clubs. Schließlich bieten diese unter anderem dem Konsolen-User die Möglichkeit, sich mit Gleichgesinnten auszutauschen. Sucht Ihr auch einen passenden Fan-Club, oder sucht Ihr neue Mitglieder für selbigen? Dann schreibt uns zu diesem Thema!

Das Wertungssystem

Obwohl ich grundsätzlich mit eurer Zeitschrift sehr zufrieden bin, stört mich doch etwas an eurem Wertungssystem. Warum erhält jedes Spiel, das ihr testet, eine so hohe Wertung? Seit der ersten Ausgabe habt Ihr nie eine Wertung unter 50 % vergeben, während dies bei den meisten anderen Videospielezeitschriften an der Tagesordnung ist. Schließlich sollten nur überdurchschnittliche Spiele mehr als 50 % erhalten. Rechnet man aber den Durchschnitt der Wertungen in der neXt Level aus, kommt man leicht auf über 70 %. Außerdem würde ich mir eine weitere Unterteilung der Wertung, beispielsweise für Grafik und Sound wünschen. Meiner Meinung nach leben die meisten der PlayStation- und Saturn-Spiele gerade von ihrer aufwendigen Präsentation.

Dieter Heischmann, Magdeburg

XL antwortet:

Alle von Dir angesprochenen Punkte können wir nur bestätigen. Die extreme Häufung von Wertungen über der 50%-Marke ist zwar auffällig, aber keinesfalls ungewöhnlich. Wir wählen Monat für Monat aus einer großen Menge von Software-Titeln diejenigen aus, die es auch wert sind, ausführlich getestet und vorgestellt zu werden. Dabei fällt ein erheblicher Teil der Spiele aus Qualitätsmängeln schnell unter den Tisch. Wir sehen es nämlich nicht ein, hochinteressante Top-Titel aufgrund der zahlenmäßig überlegenen, minderwertigen Fließbandware nicht in der nötigen Breite darstellen zu können. Einige der besseren Produkte finden eine kurze Erwähnung in den News-Seiten, während die unterdurchschnittlichen Spiele unberücksichtigt bleiben.

Von einer zusätzlichen Grafik- oder Soundwertung halten wir bisher Abstand, da diese in der Regel mit der Gesamtwertung korrespondieren werden und somit wenig Aussagekraft besitzen. Trotzdem machen wir uns zur Zeit Gedanken über eine mögliche Umgestaltung des Wertungssystems. Vorschläge werden gerne entgegengenommen. Grundsätzlich empfehlen wir allen Lesern das genaue Studium des Textes, um sich über alle relevanten Aspekte eines Spieles umfassend zu informieren.

Kannst Du mit nur einer Hand
20.000 Leute zum Jubeln
bringen?



BRANDNEUE 3-D-ENGINE



SPIELER-STÄRKE BASIEREND
AUF AKTUELLEN
NBA-STATISTIKEN!



JAMS, WIE DU SIE NOCH NIE
GESEHEN HAST!

Für Shawn Kemp ist das reine Routine, für alle Normalsterblichen nur ein Traum. Bis jetzt... Denn nun beginnt die totale Basketball-Extase mit NBA JAM EXTREME. Jetzt pflügst Du übers Feld wie der Reign Man in Rage. Das ist brandheiße Basketball-Action im Schnellvorlauf. High Speed und High Performance für den absoluten Adrenalin-Kick.



Mit völlig neuer 3-D-Engine, neuester Motion Capture Technik und Polygon-gerenderten Superstars, die besser aussehen und sich freier bewegen als alles, was Du bisher gesehen hast. Alle NBA-Stars sehen nicht nur echt aus, sie spielen auch absolut real - mit allen Stärken und Schwächen nach jüngsten NBA-Statistiken. Also, laß die Sohlen qualmen und denk dran: Viele Wege führen zum Korb!

Looks real. Feels real. Plays a whole lot better.



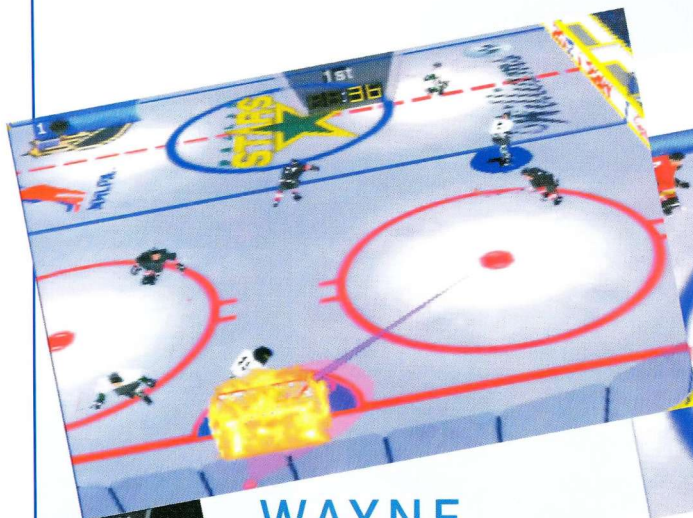
playstation™ sega saturn™ windows®95



The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1996 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Developed by Sculptured Software. PlayStation and the PS logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. All rights reserved. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. © 1996 Microsoft Corporation. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © & © 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.



**Sport-Fans erwartet
ein actionreiches
Eishockey im Stil
des Basketball-Hits
NBA Jam**



**WAYNE
GRETZKY'S**

3DHO

Mit dem ersten Sportspiel für Nintendos 64-Bitter, das N64, liefern Williams/Midway ein umfangreiches Power-Modul ab, daß die mittlerweile recht lange Durststrecke durch zahlreiche 32-Bit-Versionen mit eher mäßiger Spielqualität beenden könnte – und die Chancen stehen gut ...



c k e y

Die große Besonderheit an diesem dreidimensionalen Eishockeyspiel ist zweifelsohne die variable Feldgröße, die zusammen mit der einstellbaren Anzahl der Spieler eines Teams individuelle Rahmenbedingungen für jeden Geschmackschaff. Im Mehrspieler-Modus kommt dies u. a. der Übersicht zugute.

gut besucht, denn der harte Sport hat viele Fans in Übersee. Hierzulande rangiert Eishockey hinter Fußball und Tennis immer noch unter „ferner liefen“, was allerdings den Konsolen-Bereich angeht, erfreuten sich speziell Electronic Arts' Eishockeysimulationen reger Nachfrage. Mit dem Sprung in die 32-Bit-Klasse wurde es etwas ruhiger um diesen Sport, so recht konnten die neuen CD-Fassungen nicht überzeugen. Doch das soll sich nun bald mit dem Erscheinen des N64 und *WG's 3D Hockey* ändern.

Auf den ersten Blick scheint es sich kaum von der Konkurrenz abzuheben. Bei näherem Hinsehen und nach ein paar Probespielen zeigen sich jedoch recht schnell die Unterschiede. Im Gegensatz zu herkömmlichen Simulationen setzt dieses Modulspiel weit mehr auf Action und Spielbarkeit denn auf komplizierte Optionen, übermäßig viele Statistiken und wenig sinnvolle Editierfunktionen. Ganz ähnlich wie *NBA Jam* zielt auch *3D Hockey* auf den Funfaktor – brennende Tore, Power-Schüsse mit Feuerschweif und das farbenprächtige Outfit zeugen davon. Nichtsdestotrotz wurden 26 Original-NHL-Teams (samt Spielerprofilen) und

Hersteller:	Midway
Entwickler:	Williams
Genre:	Sport
Spieler:	1-4 (simultan)
Level:	26 Teams
Preis:	ca. DM 150
Erhältlich:	als Import

info



Ein entfernter Verwandter: die MD-Version, *Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars*.

Speicherkapazität: 64 MBit
Memory-Card: Auf einem Block lassen sich aktuelle Spielstatistiken speichern.

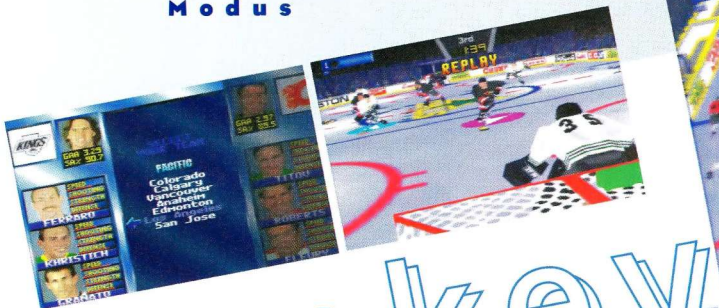
S von T. Hellwig
 seit dem 15. November grassiert in den Vereinigten Staaten das Eishockey-Fieber. *Wayne Gretzky's 3D Hockey* hat den Erwartungen standgehalten und sich auf Anhieb hervorragend verkauft. Einer der Gründe für den Boom liegt wahrscheinlich in der Tatsache, daß der gleichnamige Automat des Herstellers Williams bereits großen Anklang fand. Zudem sind die Begegnungen in der NHLPA stets sehr



das komplette Regelwerk integriert. Vom Abseits über die Einstellung der Periodenspielzeit bis hin zu Auswechslungen (Line Changes) finden sich alle relevanten Punkte wieder. Darüber hinaus steht der Arcade-Modus, die veränderbare Spielgeschwindigkeit sowie die extravagante Darstellung des Pucks für die Actionlastigkeit und das Besondere dieses Sportspektakels.

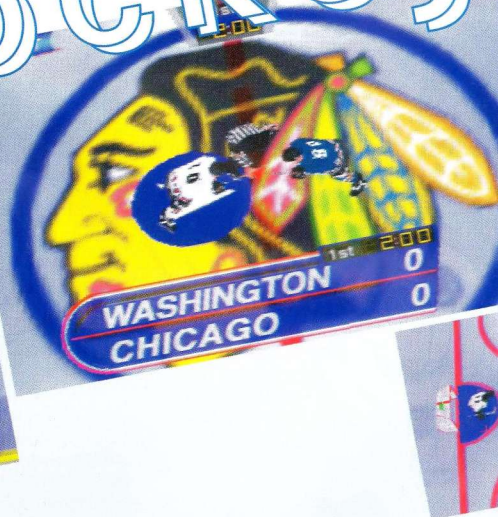
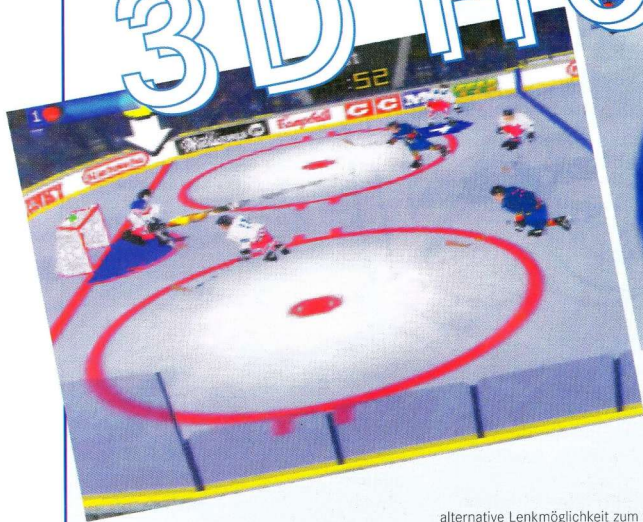
Die verzweifelte Suche nach dem Puck in hektischen Abwehrschlachten hat nun endlich ein Ende, denn ein im Grunde simples Feature sorgt für die Problembewältigung: Der Puck blinkt farbig auf, zieht einen je nach Schußstärke und -weite variierenden Schweif

Geniale Einzelbild-Funktion im Replay-Modus



WAYNE GRETZKY'S

3D Hockey

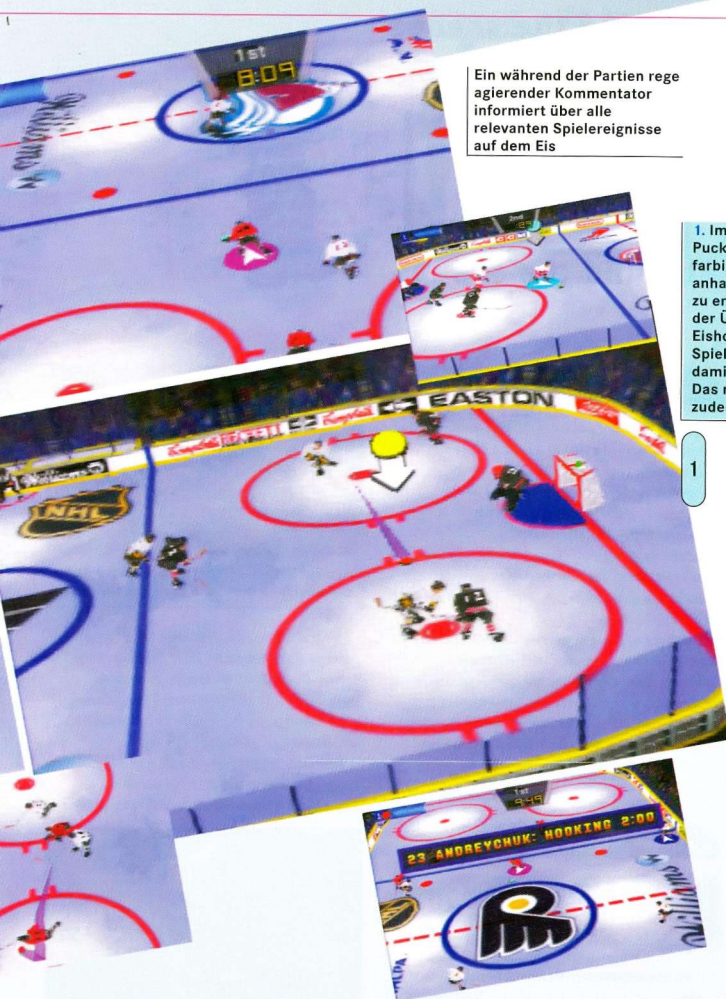


hinter sich her (ist abstellbar) und wird im Arcade-Modus sogar durch einen auffälligen Pfeil angezeigt. Allein diese brillante Idee erhöht die Spielbarkeit, aber auch den Spielspaß enorm. Die Führung der Cracks ist aufgrund der umfangreichen Button-Palette des N64-Controllers nicht ganz unkompliziert, zumindest aber gewöhnungsbedürftig. Sage und schreibe 14 verschiedene Handlungen, aufgeteilt in acht Defensiv- und sechs Offensiv-Aktionen, kann ein Feldspieler ausüben. Unerfahrene werden sich zunächst auf die vier wichtigsten Punkte konzentrieren: das Schießen, Passen, Checken und das Hin- und Herwechseln zwischen den eigenen Mannen. Dank des Analogsticks besteht eine

alternative Lenkmöglichkeit zum Steuerkreuz, zudem kann neben One-Timern und Power-Schüssen auch wahlweise über den A- oder Z-Button (direkter Schuß) aufs gegnerische Tor geschossen werden. Und das gelingt auch Anfängern sehr gut. Bereits nach einer relativ kurzen Eingewöhnungszeit ermöglichen diese Grundfunktionen spannende Begegnungen, in denen häufig zahlreiche Tore auf beiden Seiten verbucht werden können. Durch punktgenaue Paßstaffetten und die Wendigkeit der Sportler fällt der Einstieg leicht. Nach und nach eröffnen sich dem Spieler dann die Feinheiten der Bedienung; Abtauchen, diverse Bodychecks und Manöver mit dem Schläger lassen selbst bei verbissenen Eishockey-Fans kaum Wünsche offen. So gibt es z. B. den Power-Balken, der anzeigt, wann ein Sprint oder Power-Schuß

angewendet werden kann. Ein kleines Manko stellt der nicht manuell steuerbare Torhüter dar - seine Leistung hängt ausschließlich vom Computer ab.

Insgesamt ist der Spielablauf merklich schneller als bei vergleichbaren 32-Bit-Eishockeysimulationen, doch das muß Neulingen nicht zwingend Probleme mit der Übersichtlichkeit bereiten. Die vielen Perspektiven, die dieses 3D-Hockey anbietet hat, schaffen einen willkommenen, aber auch nötigen Ausgleich. Wer seit eh und je an die traditionelle Draufsicht bzw. die Vogelperspektive gewöhnt ist, wird mit der vorgegebenen Einstellung (Seitenansicht) so seine Schwierigkeiten haben. Die sehr kräftige Farbgebung der Polygonspieler und des Feldes (Besonders 100-Hz-Fernseher stellen die Farben sehr intensiv dar.) vermittelt echtes Arcade-



Ein während der Partien reagierender Kommentator informiert über alle relevanten Spielereignisse auf dem Eis

1. Im Arcade-Modus ist der Puck (der zusätzlich auch farbig aufblinkt) sehr gut anhand des deutlichen Pfeils zu erkennen. Probleme mit der Übersichtlichkeit, die Eishockey-Fans aus älteren Spielen kennen, gehören damit der Vergangenheit an. Das neue Feature erhöht zudem die Spielbarkeit

1

sonderfunktionen



Feeling, für den Simulations-Modus wäre die Wahl dezentere Töne jedoch angebracht gewesen. Wahlweise darf man in dieser Spielart mit drei, vier oder fünf Feldspielern antreten. Ist die „Rink Size“ auf „Regulation“ gestellt, finden die Matches sogar auf einem vergrößerten Spielfeld statt – eine bislang einmalige Option. Dem User bieten sich aufgrund der unterschiedlichen Einstellungen viele Varianten, die das Spiel insbesondere im Mehrspieler-Modus bereichern. Im Kampf zu dritt oder zu viert zeigt *WG's 3D Hockey*, wieviel Spaß in dem kleinen Modul steckt. Einzelnen Hockey-Freaks stehen mit Playoff-, Season- und Practice-Game ausreichend Spielmodi zur Verfügung, um auch längerfristig motiviert zu bleiben.

Etwas hinter den Erwartungen an die Technik der N64-Titel bleibt dieses Sportspiel in Sachen

Grafik zurück. Es ist zwar nicht das geringste auszusetzen, wenn es um das Zoomen, die Animationen der Cracks oder das korrekte Verhalten des Pucks geht, insgesamt wirkt die Grafik jedoch zu verschwommen. Sehr dicht herangezogene Objekte oder Hintergründe stellen sich auffällig unscharf dar, ein wenig vom plastischen Eindruck geht dadurch verloren. Doch in puncto Spielbarkeit ist *Wayne Gretzky's 3D Hockey* absolute Spitzenklasse, sämtliche 32-Bit-Versionen bleiben hinter der brillanten Steuerung zurück. Die Auszeichnung „Spiel des Monats“ hat sich Midways Werk redlich verdient – Eishockey-Freunde werden nicht um diesen Titel herumkommen. ■

XL-Wertung

90%

Die Artverwandtschaft mit dem actionlastigen *NBA Jam* zeigt sich in den vielen Special-Moves der Cracks, aber auch in grafischen Effekten wie zum Beispiel am brennenden Tor. Ist die Power-Leiste eines Feldspielers voll aufgeladen, kann sogar ein extrem harter Schuß ausgeführt werden, bei dem der Puck einen Feuerschweif hinter sich herzieht. Des weiteren sorgen handgreifliche Auseinandersetzungen und diverse Spezialfunktionen für ausreichende Action.



von K.-D. Hartwig

Die große Frage ist, ob diese Stelle in der Welt der Marktübersicht 64-Bit-M2 ist oder doch der seit langem angekündigte 3D-Quantensprung. Nicht nur wird erwartet, dass die E3-Messe in Tokyo Anfang November sprachen wird, auch in Entwicklungsländern ist es ein heißes Thema. Die Software-Entwicklung ist abgesehen von Wario: The Adventure 2? Nach dem Playtest ist praktisch die einzige Frage im Westen nach M2 bekannt hatte, entsteht das gesamte Gameplay 3D in 3D? Inzwischen ist das die Frage. Auch die Nintendo Arcade-Automaten, die auf der M2-Hardware basieren, werden mit dem seit langer Zeit nichts mehr geben. Man darf also erwarten, dass die ersten Spiele, die auf der M2-Hardware basieren, zu welchem Preis es erscheinen wird.

big n in der krise?

Nach all dem Trubel um Nintendos Gewinne und Verluste vor wenigen Monaten mußte Big N nun Flagge zeigen. Laut der Bilanz für das am 30. September abgelaufene erste Halbjahr 1996/97 verringerte sich der Reingewinn um über 50 % gegenüber dem Vorjahr (von 63,87 auf 30,1 Milliarden Yen).

Das zeigt zwar, daß Nintendo nicht mehr die Power vergangener Jahre hat, allerdings muß man dabei berücksichtigen, daß der ungünstige Yen-Wechselkurs der vergangenen Jahre tiefe Spuren in den Bilanzen japanischer Unternehmen hinterlassen hat. Aber davon ganz abgesehen muß sich Nintendo bei einem Gewinn von umgerechnet fast 400 Millionen DM zu einer Zeit, in der die meisten Software Publisher Verluste in Millionenhöhe einfahren, wohl keine Sorgen machen. ■

shoshinkai '96



Just zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe fand in Japan die alljährliche Tokyoter Shoshinkai statt. Auf Nintendos hauseigener Messe wurde, wie im vergangenen Jahr versprochen, erstmals das produktionsfertige 64 DD präsentiert, der Massenspeicher, der den Speicherplatzmangel der N64-Module gegenüber CD-ROMs zumindest teilweise ausgleichen soll. Es wurden jedoch keinerlei Infos bezüglich Preis, Release-Termin oder geplante Spiele genannt. *The Legend of Zelda 64* konnte nicht probegespielt werden, sondern wurde lediglich in Form einer kurzen Videosequenz vorgeführt. Interessanterweise wurde das Spiel nicht explizit mit dem 64 DD in Verbindung gebracht. Falls es hardwaretechnisch möglich ist, könnte *Zelda 64* im kommenden Jahr als Modul erscheinen – in dem Fall wäre das 64 DD nicht vor 1998 zu erwarten.

Spielbar war natürlich *Mario Kart 64*, das einzige Spiel, das als First- oder Second-Party-Produkt noch in diesem Jahr in Japan von Nintendo erscheint, außerdem Rares Zerstörungssorgie *Blast*



Nur auf Video: ein Vorgeschmack auf die sensationelle Optik von Konamis Goemon

Corps und *StarFox 64*. Auf Video waren neben *Zelda 64* noch *Kirby's Air Ride*, *Shadows of the Empire*, *GoldenEye 007*, *Mission Impossible*, *Yoshi's Island 64* und *Mother 3*, die Fortsetzung des im Westen als *Earthbound* bekannten SNES-Rollenspiels, zu sehen.

Nachdem die Programmierer und Designer von *Super Mario World* und *Yoshi's Island* nicht an *Super Mario 64* beteiligt waren, ist *Yoshi's Island*



The Legend of Zelda 64 spielt komplett in einer dreidimensionalen Umgebung

64 offenbar schon seit geraumer Zeit in Arbeit. Das Spiel ist, wie von Shigeru Miyamoto vor einigen Monaten versprochen, komplett in 2D, sieht man einmal von einigen Quasi-3D-Grafikeffekten ab. Doch nicht nur die spektakuläre Rendergrafik ist es, die den Release im Sommer 1997 zu einem mit Spannung erwarteten Termin macht. *F-Zero 64* und *Climber* waren nicht zu sehen, für 1998 wurde ein 128-MBit-Modul namens *Jungle Emperor Leo*, das die Abenteuer des weißen Löwen Kimba zum Thema hat, in Aussicht gestellt.

Neben Nintendo waren natürlich auch eine ganze Reihe von Third-Parties auf der Messe vertreten, z. B. Konami mit dem *International Superstar Soccer*-Nachfolger *J League Perfect*



Das 64 DD ähnelt der ‚Vorversion‘, die wir bereits vor einigen Monaten gezeigt haben

Striker (erscheint dieser Tage in Japan) oder Seta mit *Rev Limit*, *St. Andrews Golf*, *Wild Choppers* sowie einem Modem für On-line-gaming (geplant ist zuerst ein *Shogi*-Spiel). Enix hielt sich noch bedeckt, was ihr Rollenspiel *Dragon Quest VII* betrifft, und kündigte stattdessen u. a. ein Actionspiel mit dem obskuren Titel *Yuke! Yuke! Trouble Makers* an, das von dem legendären Programmier-Team *Treasure* (*Gunstar Heroes*, *Guardian Heroes*) in Szene gesetzt wird.



Yoshi's Island 64 kommt erwartungsgemäß ohne polygonale 3D-Grafik aus

Capcom war zwar auch vertreten, präsentierte aber lediglich drei SNES-Spiele. Allgemein wird jedoch vermutet, daß Capcom im kommenden Jahr einige N64-Projekte in Aussicht stellen wird.

Insgesamt wurden genügend Spiele präsentiert oder angekündigt, daß es zukünftig keinerlei Kritik wegen akuten Softwaremangels geben dürfte. Abgesehen von den Messe-News, über die wir in der kommenden neXt Level noch einmal ausführlich berichten werden, hatte Nintendo noch weitere Erfolgsmeldungen parat. Weltweit habe das Nintendo⁶⁴ bereits zwei Millionen Abnehmer gefunden, davon in nur sechs Wochen 750.000 in den USA. Das soll einem Anteil von 64 % im Next-Generation-Bereich entsprechen.

Außerdem wurde das Nintendo⁶⁴ vom renommierten Time Magazine als bestes „Consumer electronics product“ des Jahres 1996 ausgezeichnet, was dem Ansehen des Gerätes einen zusätzlichen Popularitätsschub verleihen dürfte. ■

seilschaften

Offenbar haben Firmen, die immer noch für das SuperNES entwickeln, gute Karten bei Nintendo, wenn es um die Vergabe von N64-Lizenzen geht. Anders ist es kaum zu erklären, daß T*HQ und Titus plötzlich in der Riege der Nintendo⁶⁴-Entwickler auftauchen. NoA-Chairman Howard Lincoln zeigte sich in einer Presseerklärung begeistert, daß Titus künftig für den 64-Bitter entwickeln und rühmte die langjährige Zusammenarbeit. Bei dem T*HQ-Projekt handelt es sich um ein Wrestling-Game mit offizieller WCW-Lizenz. (In Amerika hat die WCW der konkurrierenden WWF in puncto Popularität mittlerweile den Rang abgelassen.) Titus verkündete derweil voller Stolz, daß man sich ein Rennspiel (Arbeitstitel: *Lamborghini 64*) zur Aufgabe gemacht hat. Howard Lincolns Mär vom Dream Team dürfte sich damit endgültig erledigt haben. ■

mk trilogy

Seit dem 15.11.96 ist in den USA die N64-Version von *Mortal Kombat Trilogy* im Handel (Preis: 90 Dollar!). Etwas früher erschien die PlayStation-Fassung (60 Dollar). Natürlich ist das Spiel hierzulande weder indiziert noch beschlagnahmt, da es aber eine Klausel mit Punkten wie ‚Titelgleichheit‘ und ‚Verwechslungsgefahr‘ gibt, müssen wir von einem Bericht über *MK Trilogy* Abstand nehmen.

Da wir gerade bei Spielen mit umstrittenen Vorgängern sind: Laut Williams/Midway ist als US-Release-Termin für *Doom 64* Februar/März, also etwa derselbe Zeitpunkt wie *Acclaim's Turok - Dinosaur Hunter*, geplant. ■



Kein Kandidat für einen offiziellen Deutschland-Release: *Mortal Kombat Trilogy*

gumpel yokel returns

Der ehemalige NCL-Chefentwickler Gumpel Yokoi hat nach seinem Abschied (vgl. XL 10/96) eine neue Firma namens Koto gegründet. Mit fünf weiteren Mitarbeitern will er nicht näher genannte Produkte designen und Ideen verwirklichen, die er in den vergangenen 30 Jahren bei Nintendo gesammelt hat. Worum es sich dabei genau handelt, soll erst 1997 bekanntgegeben werden, sicher ist nur, daß es keine Spiele für N64, PSX oder Saturn sein werden. ■



Zwar gehört diese Nachricht nicht gerade in den 64-Bit-Bereich, aber ganz unter dem Tisch fallen sollte sie deshalb keinesfalls.

Die Firma Atari hat bereits vor einigen Monaten endgültig ihre Türen geschlossen. Nachdem die Überreste des einstigen Firmenimperiums vor einiger Zeit von Jack Tramiel an den Festplattenhersteller ITS Corporation verkauft wurden, haben mittlerweile sämtliche verbleibenden Angestellten neue Jobs zugewiesen bekommen. Die Automatenabteilung Atari Games, schon seit Jahren unabhängig, ist inzwischen im Midway/Williams Konzern aufgegangen.

Vielen mag Atari nur noch als glückloser Hersteller des angehtlichen 64-Bitters Jaguar bekannt sein, denn die Bedeutung der Firma für die gesamte Videospieldbranche ist leider ein wenig in Vergessenheit geraten. 1972 entwickelte Firmengründer Nolan Bushnell den ersten erfolgreichen Videospiele-Automaten Ping. Die Gründer von Apple, Steve Jobs und Steven Wozniak, begannen ihre Karriere bei Atari, wo sie u. a. Breakout erfanden. Anfang der 80er feierte Atari riesige Erfolge mit Automaten wie Asteroids, Missile Command und Tempest und im Heimbereich mit dem VCS 2600.

Später folgten u. a. die Home-Computer Atari 400/600/800 sowie der Lynx, das erste Farb-Handheld der Welt. Voraussichtlich werden wir in einer der kommenden Ausgaben die Geschichte Ataris noch einmal Revue passieren lassen. ■

ABO-PRÄMIE 1

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

LEVEL



DEMO CD

Star Gladiator-Demo-CD



Beat-'em-Up-Überflieger probezuspielen. (Alle Infos zum kommenden Prügel-Highlight gibt es in XL 12/96 ab S. 58.)

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





SUPER
MARIO

für
zu Hause



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

Infos zum Video

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

Garantie

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

ABO • ABO • ABO • **NEXT** • ABO • ABO • ABO

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

Als Dankeschön für mein Interesse hätte ich gerne

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

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

Bequem und bargeldlos durch **Bankabbuchung**/Lastschriftverfahren

BLZ _____

Kontonr. _____

Geldinstitut _____

Unterschrift _____

STERN

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.
automatisch um ein weiteres Jahr, sofern nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich widerrufen wird.

XL 1/97

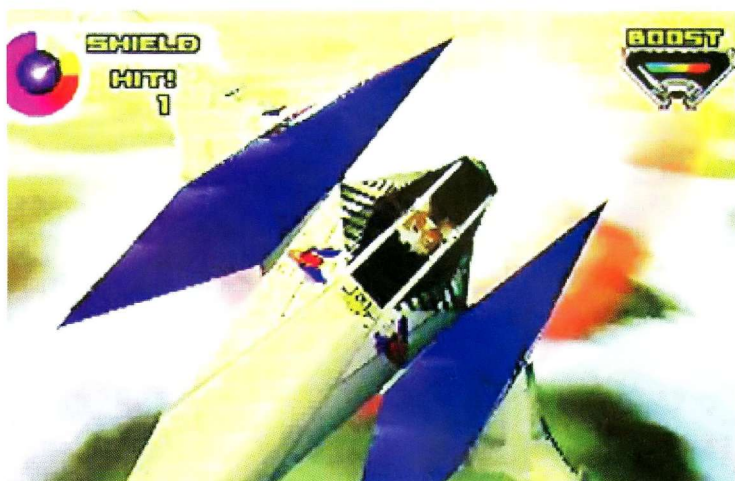
XL 1/97

StarFox 64

System: Nintendo64 Hersteller: Nintendo Erhältlich: ab 2.2.97 (Japan-Import)

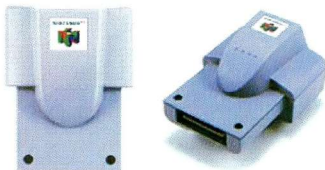
Mit dem 16-Bit-Original hat *StarFox 64* nur noch wenig gemeinsam. Auf der Shoshinkai-Messe, die vor kurzem in Tokyo stattfand, wurde bereits eine spielbare Version präsentiert, die neuesten Bilder lassen erahnen, daß dieses Game definitiv zu den Highlights des kommenden Jahres gehört. Neben der atemberaubenden 3D-Grafik bietet *StarFox 64* nicht nur spielerische Innovationen. Das geplante *Vibration Pack* ist ein Peripheriegerät, das im Memory-Card-Slot des Joypads Platz findet. Während des Spiels sorgt der integrierte Mini-Motor - zum Beispiel bei gefährlichen Treffern - für Vibrationen des Joypads.

Zu den Features in *StarFox 64* gehören über 20 unterschiedliche Level, tonnenweise Sprachausgabe und ein Battle-Modus, in dem bis zu vier Spieler Dogfights austragen können. Neben dem altbekannten Raumgleiter steht zudem ein neues Kettenfahrzeug bereit. Dieses gepanzerte Vehikel ist um



StarFox 64 nutzt an Grafikeffekten alles, was die N64-Hardware zu bieten hat

Episch: Schlachten mit gigantischen Raumkreuzern sind an der Tagesordnung



Neben *StarFox 64* wird das *Jolt Pack / Vibration Pack* auch von Rares *Blast Corps* unterstützt. Für *GoldenEye 007* wird es vermutlich einen Lightgun-Adapter für den Memory-Card-Slot geben



Vorsicht! In jeder Stage lauert ein feuerkräftiger Endgegner



einiges schußkräftiger als der Arwing-Flieger, der in den meisten Spielabschnitten gesteuert werden muß. Japanische Nintendo®-Fans dürfen ab dem 2. Februar des kommenden Jahres abheben, ein genauer Termin für den Deutschland-Release steht leider noch nicht fest. ■



Die filmreifen Intro- und Zwischensequenzen wirken auch ohne Full-Motion-Video sensationell

STARFOX 64 WAR EINES DER ABSOLUTEN HIGHLIGHTS DER DIESJÄHRIGEN SHOSHINKAI-MESSE

Mario Kart 64

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Nintendo Erhältlich: ab 14.12.96 (Japan-Import)

Der Countdown läuft. Dieser Tage kommt eines der am längsten erwarteten Games für Nintendos 64-Bitter auf den Markt. Zumindest in Japan dürfen sich Videospiel-Fans ab dem 14. Dezember an **Mario Kart 64** erfreuen. Hierzulande erscheint der potentielle Rennspiel-Überflieger kurz nach dem Launch des Nintendo⁶⁴ am 1. März des kommenden Jahres.

Die Fortsetzung bietet mindestens 16 völlig unterschiedliche Strecken und vier Battle-Kurse, neben Remakes des bekannten Mario Circuit und der Rainbow Road gibt es nun auch Western- und Dschungeltracks. Das Gameplay wurde zwar nicht generell überholt, aber verfeinert und durch zusätzliche Features ergänzt. Dank der analogen Steuerung lassen sich Mario und Co. präzise über die stimmungsvollen Pisten lenken. Kommt es dennoch zu Kollisionen, können sich die Charaktere sogar überschlagen. Akustisch wird das im Vergleich zum Vorgänger wesentlich actionreichere Geschehen von unzähligen Sprachsamples der Fahrer unterlegt.

Die Grafik ist allerdings nicht wie zuvor vermutet hochauflösend, Fans sollten also für den Vierspieler-Modus schon mal für einen großen TV-Gerät sparen. ■

DER NACHFOLGER DES LEGENDÄREN SUPER-NINTENDO-KULT-RENNSPIELS



Ein Extra-Joypad ist im Preis von 9,800 Yen (ca. 130 DM) inbegriffen



Altbekannte und auch neue Extras sind bei **Mario Kart 64** verfügbar. So können nun beispielsweise auch ganze Bananenstauden auf der Fahrbahn verteilt werden. Durch geschicktes Einsetzen der Extras können die Kontrahenten sogar zum Überschlag gebracht werden



Clayfighter 3

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Interplay Erhältlich: 1. Quartal '97

Super-Nintendo-Besitzer dürften die ersten beiden Teile des ausgefallenen Beat 'em Ups bekannt sein. Momentan arbeitet Interplay an der 64-Bit-Fortsetzung von *Clayfighter*.

Neben noch schrägeren Kämpfern bietet das Spiel ein stark verbessertes Gameplay und ansprechende Optik. Von sämtli-



Neben *Clayfighter 3* arbeiten die US-amerikanischen Software-Entwickler von Interplay zur Zeit an einer Nintendo⁶⁴-Umsetzung des PC-Action-Hits *Descent*



EIN N64-PRÜGELSPIEL DER ETWAS ANDEREN ART



So ausgefallen wie die Charaktere selbst sind auch deren Special-Moves

chen Charakteren wurden aufwendige Modelle angefertigt. Mittels der sogenannten Stop-Motion-Technik entstanden die komplexen Bewegungsabläufe aller Akteure, während die atmosphärischen 3D-Hintergründe auf

SGI-Rechnern entstanden.

Nintendo⁶⁴-User, die dem 2D-Prügelspiel-Genre nicht abgeneigt sind, dürfen sich mit *Clayfighter 3* auf einen interessanten Vertreter des beliebten Genres freuen. ■

Creator

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Nintendo/Software Creations Erhältlich: tba

Bereits auf der vorjährigen Shoshinkai-Messe wurde dieser außergewöhnliche Titel angekündigt, nun sind Details über das erste Projekt der britischen Entwickler Software Creations bekannt.

Bei *Creator* handelt es sich um ein Programm, bei dem der Spieler – ähnlich wie bei der Edutainment-Cartridge *Mario Paint* für das Super Nintendo – seiner Kreativität freien Lauf lassen kann. Neben verschiedenen Tieren können eine Reihe weiterer 3D-Objekte neu texturiert und animiert werden. Dem Spieler wird auf diese Weise ein Einblick in die Hardware-Fähigkeiten des Nintendo⁶⁴ verschafft. Zudem wird die Möglichkeit geboten, Musikstücke zu komponieren.

Da zum Sichern der optischen und akustischen Kreationen große Mengen an Speicherplatz vonnö-



ten sind, wird *Creator* zur Zeit als einer der ersten Software-Kandidaten für das geplante Massenspeichermedium 64 DD gehandelt.

Da bislang jedoch nicht bekannt ist, wann diese Peripherie auf den Markt kommt, steht auch der Erscheinungstermin für Software Creations' erstes Nintendo⁶⁴-Projekt noch in den Sternen. ■

DAS ERSTE EDUTAINMENT-PROGRAMM FÜR DAS NINTENDO64

Angehts der großen Datenmengen, die beim Abspeichern von erstellter Grafik und Musik entstehen, ist eine Modul-Version von *Creator* recht unwahrscheinlich

Doom 64

System: Nintendo⁶⁴

Hersteller: Williams

Erhältlich: 1. Quartal '97

Mit *Doom 64* hat Williams definitiv ein heißes Eisen im Feuer. Zwar bietet dieser Titel in spielerischer Hinsicht nicht viel Neues – springen sowie nach oben und unten schauen ist nach wie vor nicht möglich. Auch die altbekannten Monster sind wieder ange-treten, um die verschiedenen, völlig neuen Spielabschnitte unsicher zu machen. Von jeder Kreatur wird es

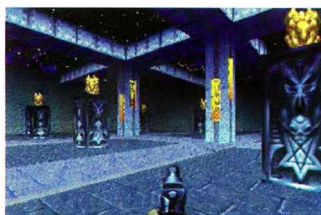
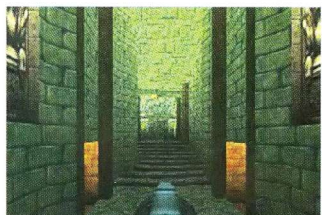
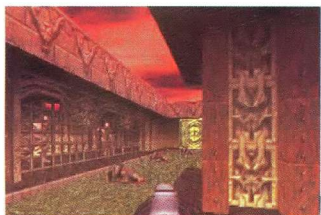
Trotz der großen Menge an Objekten ist *Doom 64* sehr schnell



vor aussichtlich zwei Ausführungen geben. Damit der Spieler seinen Widersachern nicht wehrlos gegenübersteht, steht ein breites Arsenal an Feuerwaffen zur Verfügung. Neben der obligatorischen Schrotflinte gibt es Raketenwerfer, Plasmakanonen und die „Big Fat Gun 9000“ – der Name spricht für sich.

Ähnlich wie *Turok - Dinosaur Hunter* kommt *Doom 64* im

Frühjahr des kommenden Jahres auf den amerikanischen Markt. ■



Doom 64 bietet 3D-Grafik in phantastischer Qualität. Die Hardware des N64 ermöglicht unter anderem aufwendiges Light-Source-Shading in Echtzeit

Killer Instinct Gold

System: Nintendo⁶⁴

Hersteller: Nintendo/Rare

Erhältlich: als US-Import



Im Gegensatz zur Arcade-Fassung werden 3D-Hintergründe geboten

Unter den Spielhallen-gängern hat Rares Render-Beat-'em-Up längst eine große Fangemeinde. Ab sofort dürfen sich auch Nintendo⁶⁴-User an diesem Titel erfreuen.

Killer Instinct Gold zeichnet sich zum Beispiel durch eine general-überholte Grafik aus – aufwendige 3D-Hintergründe inklusive.

Combo-Fans können aufatmen, an den bewährten Game-Mechanics haben die Entwickler festgehalten. Dank der Team-Edit-Option kann der Spieler seine Favoriten zu

**EIN ECHTER
LECKERBISSEN
FÜR GENRE-FANS**

schlagkräftigen Mannschaften zusammenfassen – ein Feature, das bereits einige genreverwandte Spiele boten. Prügelspiel-Einsteiger haben im Trainings-Modus die Möglichkeit, mit den vielseitigen Fightern vertraut zu werden.

Aufgrund schlechter Erfahrung mit der BPS plant Big N zur Zeit keinen Deutschland-Release. ■



Star Wars: Shadows of the Empire

System: Nintendo⁶⁴ Hersteller: Nintendo/LucasArts Erhältlich: als US-Import

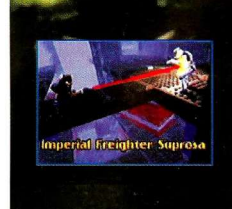
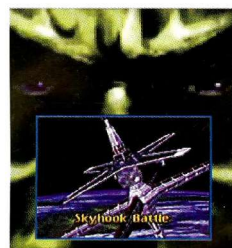
LUCAS-ARTS DREHT AUF: KRIEG DER STERNE IM 64-BIT-ZEITALTER

Besonders in den First-Person-Spielabschnitten bietet S. o. t. E. atemberaubende 3D-Grafik



Nach einer Verschiebung des Releases dürfen sich US-amerikanische Nintendo⁶⁴-User seit dem 2. Dezember an Star Wars: Shadows of the Empire erfreuen. Hierzulande wird LucasArts' 64-Bit-Erstellung voraussichtlich pünktlich zur Markteinführung der Konsole zum Preis von 149 DM auf den Markt kommen.

Neben der Snowspeeder-Schlacht auf dem Eisplaneten Hoth, den atmosphärischen First-Person-Sequenzen und dem Kampf im Asteroidengürtel ist nun auch die rasante Speederbike-Fahrt durch die Wüstenstadt Mos Eisley fertiggestellt. Rasend schnelle 3D-Grafik macht diesen Teil des Abenteuers zu einem Erlebnis - nicht nur für Fans der Kultfilm-Trilogie. ■



Neben heißer Action bietet LucasArts' N64-Debüt eine packende Storyline

Zu Beginn des Spiels müssen angreifende AT-AT-Kampfröbter auf dem Eisplaneten Hoth in die Flucht geschlagen werden. Einer der Höhepunkte ist zweifellos die Stage, in der Hauptfigur Dash Rendar auf einem Speederbike durch die Wüstenstadt Mos Eisley rast

An Vielseitigkeit sind die zahlreichen Missionen des Abenteuers kaum noch zu übertreffen

news nintendo64

Waverace 64

Schon seit einiger Zeit geistern die wildesten, meist amerikanischen Online-Magazinen entnommenen Cheats durch die deutsche Fachpresse. In diesem Monat lüftet neXt Level das wahre Geheimnis um den *Waverace 64-Delphin*. Um auf dem Meeressäuger eine Spritztour zu machen, müßt Ihr auf der Dolphin-Park-Strecke im Score-Attack-Modus folgende Stunts vollführen:



- 1 x Handstand
- 1 x Rückwärtig fahren
- 1 x Rückwärtssalto von der Lenksäule des Jetskies
- 1 x Rückwärtsüberschlag von einer Sprungschanze
- 1 x Luftschraube rechts herum
- 1 x Luftschraube links herum
- 1 x Tauchen



Zudem dürft Ihr keinen der Ringe auslassen. Wenn alles gut geht, hört Ihr nach der Zieleinfahrt das Quieken eines Delphins. Im Vorspann des Spiels reiten die Sportler nun nicht mehr auf ihren motorisierten Vehikeln, sondern auf Delphinen. Um diese anzuwählen, müßt Ihr im Charakterauswahl-Screen den Stick nach unten drücken und mit einem Button bestätigen. **Wichtig: Der Trick funktioniert lediglich auf dem Dolphin-Park-Track im Championship-Modus der einfachsten Schwierigkeitsstufe.**

PilotWings 64

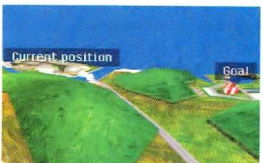
Bei Paradigms N64-Debüt gibt es eine sehr praktische Abkürzung in der dritten Jumble-Hopper-



Mission. Die Aufgabe besteht darin, von San Francisco nach Washington D. C. zu hüpfen - also quer durch die Vereinigten Staaten. Dieser lange Weg läßt sich erheblich abkürzen. Am Fuße des Gebäudes, auf dem Ihr startet, befindet sich ein Durchgang. Dort hineinzugelan-



gen ist mit den schwer kontrollierbaren Sprungstiefeln nicht gerade einfach. Im Inneren des Raumes hängt ein N64-Poster an der Wand. Verlaßt das Gebäude durch die andere Öffnung und Ihr findet Euch in New York City wieder! Von dort ist es bekanntlich nicht sehr weit bis nach Washington D. C. Gelangt Ihr ohne Zwischenlandung im Wasser dorthin, ist Euch eine 100%-Wertung sicher.



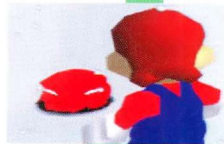
Super Mario 64

Shigeru Miyamotos Jump&Run-Geniestreich birgt bekanntlich unzählige Geheimnisse. Eines der besonders Kuriosen ist ohne Zweifel der sogenannte Hut-Trick, der wie folgt funktioniert:

In der verstecktesten Eiswelt (Kurs 10 - springt durch die linke Wand des Spielgelsaals!) müßt Ihr bis auf die Eisbrücke vor dem Kopf des Schneemanns klettern - ein großer Pinguin erwartet Euch an dieser Stelle. Überquert die Brücke ohne die Hilfe des Pinguins, so daß Mario vom eisigen Atem des Schneemanns heruntergeweht wird! Während des Falls verliert der Klemptner seine rote Mütze. Nach dem Aufprall dürft Ihr die Kopfbedeckung auf keinen Fall



aufheben. Lauft an dem transparenten, grauen Stern vorbei bis zu den beiden Fichten! Der linke Baum, der in der Ecke steht, ist ein Teleporter. Um teleportiert zu werden, muß Mario zuerst auf ihn heraufklettern. Nach der Teleportation befindet Ihr Euch in einiger Entfernung wieder. Wiederholt den Vorgang insgesamt dreimal und kehrt an die Stelle zurück, an der Marios Hut liegt! Anstelle des einen befindet sich dort nun ein ganzer Stapel an Kopfbedeckungen. Nachdem sich Mario eine aufgesetzt hat, kann er einen weiteren Hut in die Hand nehmen und ihn als Waffe gegen seine Widersacher einsetzen. Vorsicht! Während Mario den Hut hält, fügen ihm gegenrische Treffer doppelt soviel Schaden zu.

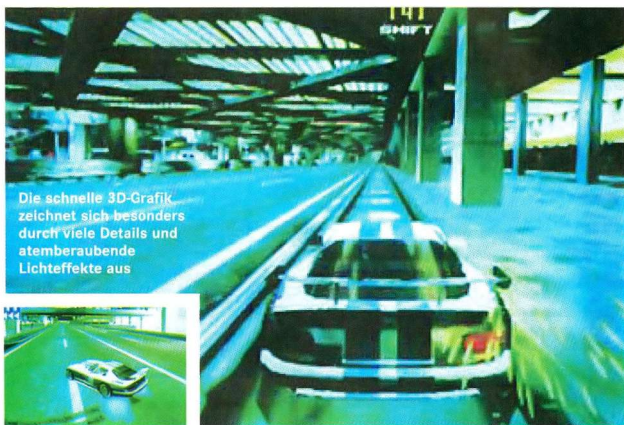




von K. Kock

Nachdem das AM2-Team um Yuzsuki mit *Virtua Fighter 3* das Beat-'em-Up-Genre revolutioniert hat, schicken sich Segas Star-Programmierer nun an, mit einem Rennspielprojekt Aufsehen zu erregen. *Super Car* ist der Titel des Arcade-Automaten, der frischen Wind in das stets von allen Herstellern heißumkämpfte Genre bringen soll.

Auch Spielhallen-Veteran Williams stellt in diesem Monat ein Game vor, bei dem PS-starke Boliden im Mittelpunkt des Geschehens stehen. *Cruis 'n' World* ist der Nachfolger des vielgerühmten Rennspektakels, von dem dieser Tage eine Nintendo[®]-Umsetzung in den Import-Handel kommt.



Die schnelle 3D-Grafik zeichnet sich besonders durch viele Details und atemberaubende Lichteffekte aus



Super Car

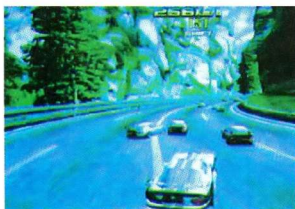
Hersteller Sega/AM2

Kurze Zeit nachdem der dritte Teil der *Virtua Fighter*-Reihe in die Spielhallen gekommen ist, hat AM2 die Arbeit an einem neuen Projekt aufgenommen. Die Entwickler setzen weniger auf spielerische Innovationen, als auf die Grafik. Diese soll neue Maßstäbe auf dem Spielhallensektor setzen. Angesichts der Hardware-Power, die der Automat unter der Haube hat, dürfte das kein Problem sein. Segas Model-3-Board verrichtet bei *Super Car* seine Arbeit, spektakuläre 3D-Optik ist das Resultat – Dank der hochauflösenden True-

Color-Grafik wirken die stimmungsvollen Strecken sehr realistisch. Aufwendige Nebel- und in Echtzeit berechnete Licht-effekte sorgen zudem für Atmosphäre.

Im Gegensatz zu dem kürzlich erschienenen AM-Annex-Rennspiel *Sega Touring Car Racing* setzt *Super Car* nicht unbedingt auf Realismus. Die phantasievoll gestalteten Kurse sind frei erfunden, gleiches gilt für die Boliden.

Da sich *Super Car* noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, sind noch keine näheren Details bekannt. Eines steht jedoch fest: Das neueste Werk von AM2 wird noch eine Menge Staub aufwirbeln. ■





Neben Hochgeschwindigkeitsrasereien über asphaltierte Highways werden auch Off-Road-Passagen geboten. Fahrerisches Können ist jedoch auf allen Etappen gefragt



Cruis 'n' World

Hersteller Williams

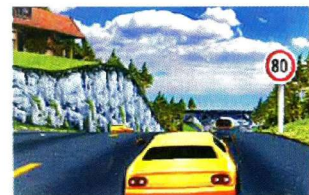
Nach dem großen Erfolg von *Cruis 'n' USA* in den Vereinigten Staaten, arbeitet der Kult-Programmierer Eugene Jarvis – beinahe schon fossile Arcade-Titel wie *Defender* und *Robotron 2084* gehen auf sein Konto – an der Fortsetzung des preisgekrönten Rennspiels.

Cruis 'n' World bietet nicht nur eine stark verbesserte Grafik-Engine, sondern auch vierzehn völlig neue Spielabschnitte sowie zwölf Automobile. Neben rasanten Fahrten durch die staubige Wüste von Gizeh führen die Etappen durch China, Australien, Mexiko, USA und diverse andere Länder.

Wann *Cruis 'n' World* hierzulande in die Spielhallen kommen wird, steht nicht fest. Angeblich ist schon eine N64-Version in Arbeit. ■



Im Gegensatz zum Vorgänger ist *Cruis 'n' World* nicht nur umfangreicher, sondern auch die Frame-Rate der Grafik wurde erhöht. Beeindruckende 3D-Optik ist das Resultat



behind the scenes
32-bit
 behind the scenes

von K.-D. Hartwig

Was ist YaRoZe?
 Hinter diesem obskuren Namen verbirgt sich für wohlbetuchte PSX-Fans die Möglichkeit, sich als Programmierer zu versuchen. Das YaRoZe-Entwicklungs-Kit (auch als schwarze PlayStation bezeichnet), ist ein Entwicklungssystem, das sich sowohl an PCs als auch an Macintosh-Computer anschließen läßt. Im ersten Quartal 1997 soll YaRoZe bei Sony zu bestellen sein (geplanter Preis: ca. 600 Pfund, derzeit etwa 1.500 DM). Wenn es soweit ist, werden wir ausführlich darüber berichten, auf der Website von Sony Computer Entertainment Europe unter der Adresse www.scee.sony.co.uk kann man - Internetanschluß vorausgesetzt - bereits sein Interesse anmelden.

playstation expo

Vom 1. bis zum 4. November fand in Tokyo die PlayStation Expo '96 statt, zeitgleich mit der ersten E3-Messe Japans. Während letztere nur eine Handvoll Interessenten anlockte, konnte sich die Sony-Messe über mangelnden Zulauf wahrlich nicht beklagen.

Insgesamt präsentierten 53 Hersteller ca. 170 neue Spiele. Unangefochtene Nummer eins beim



Auf der Tokyoter PlayStation-Expo herrschte reger Publikumsandrang

fernestlichen Publikum war erwartungsgemäß *Final Fantasy VII*, von dem neben der bekannten spielbaren Demo, die *Tobal No. 1* beilag, zwei weitere Szenen des Spiels vorlagen. Wegen des großen Andrangs war die Zeit pro Spieler auf fünf Minuten begrenzt.



Nachdem der Release vom Dezember auf den 31.1.97 verschoben wurde (Weitere Verzögerungen sind nicht ausgeschlossen.), hat es nun auch *Bushido Blade* erwischt, das vom 20.12.96 auf den 14.3.97 gerutscht ist. Dementsprechend gab es nur ein Demo-Video, ebenso von *Final Fantasy Tactics* und *Sa•Ga Frontier*.

Außerdem wird Square unter dem neuen Label Aques in Zukunft Sportspiele produzieren. In Arbeit sind u. a. ein Renn-, ein Baseball- und ein Mah-Jongg-Spiel.



Durch Squares PlayStation-Engagement lag Namco erstmals nur an zweiter Stelle der Zuschauergunst. Dennoch waren die Top-Namco-Spiele von atemberaubender Qualität. Neben den bereits seit längerem angekündigten Spielen *Soul Edge/Soul Blade* und *Rage Racer* (Bericht ab S. 58) waren erstmals auch die PlayStation-Versionen von *Ace Combat 2* sowie des Virtua Cop-Konkurrenten *Time Crisis* zu begutachten (vgl. News dieser Ausgabe).

Ähnlich wie Square beschreitet nun auch der Strategiespiel-Multi Koei neue Wege: Angekündigt wurde ein Prügelspiel mit den *Romance of the Three Kingdoms*-Charakteren.

Konami sonnt sich derweil im Erfolg der *Snatcher*-Fortsetzung *Policenauts*, an Neuigkeiten gab es unter anderem *Metal Gear Solid*, die Fortsetzung des fossilen NES-Actionspiels. Bei Capcom gab es leider nichts Neues von *Bio Hazard 2/Resident Evil 2*, wenig Neues brachte erwartungsgemäß die Vorstellung von *Mega Man 8*.

Auch Sony kann sich offenbar dem vom N64 ausgelösten Analogstick-Fieber nicht entziehen, denn SCE präsentierte auf der Messe einen Controller, der Platz für gleich zwei analoge Sticks birgt. Welche Spiele das Gerät nutzen sollen, ist noch nicht bekannt. ■



behind the scenes

studio 3do setzt auf psx?

Die *Might&Magic*-Entwickler New World Computing, die kürzlich von der 3DO-Company aufgekauft wurden, entwickeln bereits für die PlayStation. Laut Studio-3DO-Boss Bob Lindsey sei die installed User-base der PSX – zwar noch weit hinter Sonys Planungen zurückliegend – groß genug, daß es sich rentieren würde, Software auch in-house zu entwickeln. Saturn-Spiele stehen hingegen nicht zur Debatte. Offenbar geht man davon aus, daß das M2 doch noch ein wenig auf sich warten läßt ... ■

sony vs. psychosis



**Nicht mehr in diesem Jahr in Deutschland
Destruction Derby 2 erhältlich**

Destruction Derby 2, die Fortsetzung des erfolgreichen Psychosis-Titels, ist nicht wie geplant seit Anfang Dezember erhältlich. Obgleich das Spiel in den USA bereits auf dem Markt ist, wurde *DD 2* von Sony Computer Entertainment Europa im sogenannten Approval (eine Art Endkontrolle, der sich jedes Spiel unterziehen muß) aus nicht näher definierten Gründen abgelehnt. Ob Sony nun etwas an der Qualität oder dem Schwierigkeitsgrad auszusetzen hat, oder einfach nur der Meinung ist, daß es genügend Rennspiele auf dem Markt gibt, bleibt unklar. (*Formel 1* verkauft sich weiterhin wie verrückt, innerhalb von sieben Wochen (bis Anfang November) wurden allein „im deutschsprachigen Raum“ 150.000 Einheiten an den Mann gebracht.)

Außerdem wurde verkündet, daß Psychosis endgültig nicht länger zum Verkauf stehe, sondern mittelfristig auch weiterhin dem Sony-Konzern angehören wird. (Nach eigenen Angaben hat das Liverpooler Software-Haus im vergangenen Jahr einen Gewinn von 40 Millionen Dollar eingefahren.) Dennoch werde man in Zukunft nicht ausschließlich Spiele für PlayStation produzieren, sondern weiterhin Titel für Saturn umsetzen (zum Beispiel *Krazy Ivan* und *Assault Rigs*) und sich zudem verstärkt im PC-Bereich engagieren. ■

ausverkauft

Einen krassen Lapsus erlaubte sich Sony Europe, der bei Nintendo und Sega Anlaß zu Freudentänzen geben dürfte. Anfang November wurde der Handel informiert, man habe bis Ende des Jahres keine PlayStation mehr auf Lager und könne somit keine Nachbestellungen mehr erfüllen. In Japan, wo sämtliche Hardware-Einheiten gefertigt werden, hat Sony die Produktion mittlerweile voll auf das in der Herstellung günstigere PSX-Modell (u. a. ohne Link-Buchse) umgestellt, allerdings gibt es davon noch keine PAL-Variante.

Sony hat allerdings eine Entschuldigung für die Misere parat, die den Freudentänzen der Konkurrenz ein wenig an Schwung nehmen dürfte. Denn die PlayStation verkaufte sich in den vergangenen Monaten deutlich besser als erwartet, so daß die Lager nun leer sind.

Insgesamt kann sich Sony weltweit nicht über mangelnde Nachfrage beklagen. Neun Millionen Geräte wurden mittlerweile an den Handel verkauft (4 Mio. in Japan, 2,8 Mio. in den USA, 2,2 Mio. in Europa). Wieviele davon ein neues Heim bei einem glücklichen PSX-User gefunden haben, ist nicht bekannt. Für den Monat Oktober kann Sony stolz berichten, daß Sony Computer Entertainment Germany laut Nielsen-Studie einen „wertmäßigen Marktanteil von 91,9 % am Gesamtumsatz“ im Next-Generation-Markt für sich verbuchen konnte. Im vergangenen Jahr erlangte Sony einen Marktanteil nach Stückzahlen von 80,7 %.

Bei Sega herrscht derweil Funkstille, was aktuelle Verkaufszahlen angeht. Niemand bezweifelt derzeit ernsthaft, daß die PlayStation im Next-Generation-Markt deutlich in Führung liegt. Auch in Japan, wo Sega die längste Zeit die unangefochtene Nummer eins war, hat sich das Blatt gewendet. Die Konkurrenz wird sich vermutlich glücklich schätzen, daß *Final Fantasy VII*, das in Fernost am schnellsten erwartete Konsolenspiel, in diesem Jahr nicht mehr fertig wird. Eine Veröffentlichung hierzulande ist übrigens angedacht, allerdings gibt es derzeit noch keine konkrete Ankündigung. ■



In den USA erhalten Saturn-Käufer zum normalen Preis von 199 Dollar drei Spiele dazu. Und die drei Titel sind nicht von Pappe: *Virtua Fighter 2*, *Virtua Cop* und *Daytona USA*.

Die Aktion läuft bis zum Ende des Jahres und dürfte Sega, die in Amerika gegenüber Sony abgeschlagen um Marktanteile kämpfen, neuen Aufwind geben. Sowohl PlayStation als auch Nintendo* kosten ebenfalls



199 Dollar, beide ohne Spiel(e). Die drei Saturn-Spiele würden selbst zu günstigen Preisen zusammen etwa 130 Dollar kosten.

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

Combat 2

System: PlayStation Hersteller: Sony Entwickler: Namco Erhältlich: 1. Quartal (Import)

Ace Combat 2 war der erste Arcade-Automat, der mit Namcos System-22-Hardware in Szene gesetzt wurde. Nun arbeitet der japanische Software-Gigant an der PSX-Konvertierung des actionlastigen Flugsimulators. Wie es bereits beim Vorgänger der Fall war, muß der Spieler in diversen Missionen sein fliegerisches Können unter Beweis stellen. Neben der Beseitigung feindlicher Flieger-Asse, gehören Angriffe auf gegnerische Bodenstationen zum Pilotenalltag. Nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Einsatz steigt der Kontostand des Spielers. Neuere und bessere Flugzeuge rücken somit in greifbare Nähe, die Kampfjets unterscheiden sich besonders hinsichtlich wichtiger Faktoren wie Gewicht, Panzerung, Handling und Bewaffnung.

Um die eindrucksvolle Grafik des Arcade-Vorbilds auch auf der PlayStation zu realisieren, griffen die Entwickler tief in die 32-Bit-Trickkiste. Das Resultat kann sich sehen lassen: Die Flugzeuge wirken sehr realistisch, und die komplexen Szenarien strotzen nur so vor Details. Zudem sollen viele abwechslungsreiche Missionen zur Langzeitmotivation beitragen.

PlayStation-User dürfen sich mit Ace Combat 2 auf eine vorbildliche Umsetzung des Arcade-Automaten freuen. In Japan kommt Namcos neuestes PlayStation-Werk kurz nach der Jahreswende auf den Markt, ein genauer Termin für den Deutschland-Release steht dagegen noch nicht fest. ■

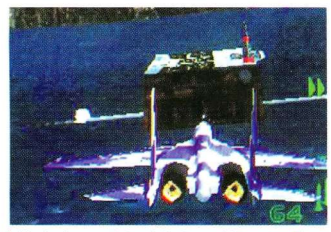
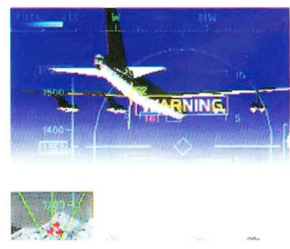


Das Head-Up-Display versorgt den Piloten mit den wichtigsten Werten der Instrumente

Hinsichtlich der Flugeigenschaften unterscheiden sich die Jets sehr stark voneinander



Dank des automatischen Zielsuchsystems sind große Bomber leichte Beute



Nach einem erfolgreich abgeschlossenen Einsatz kehrt der Pilot zum Flugzeugträger zurück



Die malerische Canyon-Landschaft ist nur eines der abwechslungsreichen Szenarien

DIE PLAYSTATION-UMSETZUNG VON NAMCOS ERFOLGREICHEM SYSTEM-22-AUTOMATEN

Time Crisis

System: PlayStation Hersteller: Sony Entwickler: Namco Erhältlich: 1. Quartal (Import)

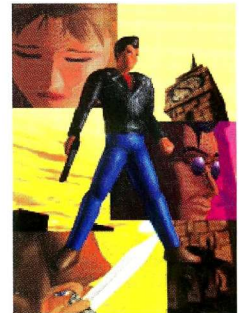
Gerüchte über die PlayStation-Umsetzung des Arcade-Hits kursieren schon seit längerer Zeit, nun steht es fest: Namco arbeitet an einer 32-Bit-Version von *Time Crisis*. Um echtes Spielhallen-Feeling aufkommen zu lassen, bescherten die *Pac Man*-Erfinder der PSX-Fangemeinde eine nützliche Peripherie. Beim sogenannten *GunCon* handelt es sich um eine weitere Light-Phaser-Pistole für die Sony-Konsole. Mit dem Schlättchen, der bei der Arcade-Fassung für einen authentischen Rückstoß sorgt, kann das *GunCon* zwar nicht aufwarten, diverse Buttons sollen dagegen Multifunktionalität gewährleisten.

Um die zahlreichen Spielabschnitte von den Feindescharen zu säubern, können bis zu zwei Spieler simultan an den Start gehen. Zudem macht die ansprechende und sehr rasante 3D-Grafik die virtuelle Verbrecherjagd zu einem Erlebnis. Ein genauer Termin für den Deutschland-Release steht noch nicht fest, japanische Hobby-Gesetzeshüter dürfen sich kurz nach Jahreswende an *Time Crisis* erfreuen. ■

DIE LANG ERWARTETE PLAYSTATION-UMSETZUNG VON NAMCOS VIRTUA COP-KONKURRENTEN



Beim Automaten-Original hat der Spieler die Möglichkeit, via Fußpedal dem gegnerischen Kugelhagel auszuweichen. Bei der PSX-Version übernimmt ein Knopf an der Kanone dieselbe Funktion



Bei starken Schußwechseln kann der Spieler Deckung suchen



Time Crisis verspricht schnelle Action und gutes Gameplay



BLAST CHAMBER

ACHTUNG! In Zusammenarbeit mit Laguna Video Games verlost neXt Level ab sofort für drei Monate jeweils drei Preispakete

Zu gewinnen gibt es:

- 1 x 1 BLAST CHAMBER (PSX ODER SAT) UND 1 T-SHIRT SOWIE 1 POSTER
- 2 x 1 T-SHIRT UND 1 POSTER

Die Preisfrage dieses Monats lautet: Was tragen die Akteure bei Blast Chamber auf ihrem Rücken umher?

Schreibt die richtige Antwort zusammen mit Eurem Systemwunsch auf eine Postkarte und schickt sie an: X-Plain Verlag • Laguna 1/97 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg



Sexy Parodius

System: PlayStation, Saturn Hersteller: Konami Erhältlich: als Import (jap.)

Wer diese Meldung nur wegen des verheißungsvollen Titels liest, wird wohl ein wenig enttäuscht sein, denn *Sexy Parodius* unterscheidet sich nicht großartig von den bekannten Spielen aus Konamis erfolgreicher Shoot-'em-Up-Serie. In erster Linie werden wie immer putzige Pinguine, knuddelige Kätzchen und anderes niedliches Getier beschossen. Die Riege der Akteure besteht wie üblich aus Fischen, Papierfliegern und torpedo-reitenden Bunnys, die sich mit dem hinlänglich bekannten Extrawaffensystem durch die Level ballern. Neu ist lediglich, daß Missionsziele erfüllt werden müssen (z. B. unterwegs eine bestimmte Anzahl an Münzen aufsammeln oder Objekte abschießen), je nach Erfolg ändert sich die Abfolge der neun Level. Bei konstantem Erfolg öffnet sich ein zusätzlicher Bonuslevel. Technisch nehmen sich die beiden 32-Bit-Versionen nichts, beide sind gleichsam flacker- und ruckelfrei, selbst bei voller Bewaffnung im Zweispieler-Simultanmodus. Baller-Fans, die sich nicht an Niedlich-Grafik und -Sound stoßen, erhalten mit *Sexy Parodius* ein routiniert designtes Ballerspiel, das sicherlich außerhalb Japans nicht erscheinen wird. Dort bereitet man sich im übrigen bereits auf die Ankunft von *Oshaberu Parodius* vor, einer Umsetzung des SNES-Spiels *Parodius 3*, das in Kürze für PlayStation und Saturn folgen soll. ■



Wie üblich werden bekannte Konami-Spiele durch den Kakao gezogen. Diesmal ist unter anderem *Castlevania* an der Reihe



Wirklich sexy ist das Spiel eigentlich nicht, von der ‚Endgegnerin‘ und einigen Zwischenbildern (Abbildung unten links) einmal abgesehen



Ein Rieseninguin mit einer sanitären Anlage auf dem Kopf – nichts Ungewöhnliches für ein *Parodius*-Spiel



MIT DIESEM UN-GEWOHNLICHEN SHOOT-EM-UP SETZT KONAMI DIE IN JAPAN ERFOLG-REICHE PARODIUS-REIHE FORT

news psx & sat

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

NASCAR RACING

Dein Puls rast,
Deine Kehle ist
wie zugeschnürt,
Dein Atem kommt in
kurzen, harten Stößen,
ruf Dir ins Bewußtsein ...

ES IST NUR
EIN SPIEL!



Original Fahrer, Teams und Strecken
der '96er NASCAR®-Rennsaison



16 offizielle Rennstrecken + 2 Bonus-
strecken, 8 mitreißende Soundtracks



Simulationsmodus für Rennpuristen oder
Arcade-Action für Adrenalin-Jäger

All logos, rights and trademarks are the properties of their respective owners. NASCAR® Racing is officially licensed by NASCAR®. PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Im Exklusiv-Vertrieb von:



S I E R R A®

Batsugun System: Saturn Hersteller: Banpresto Entwickler: Toaplan Erhältlich: als Japan-Import



Der geeignete Batsugun-Spieler kann zwischen diversen Screen-Modi wählen



BATSUGUN BIET KLASISCHE ARCADE-ACTION

Wenn es um pompöse Extrawaffen geht, ist Batsugun unschlagbar



Wenn es einen Award für höchste Schußdichte pro Quadratmillimeter gäbe, wäre Batsugun der Sieg sicher. Hardcore-Ballerfreaks mögen vielleicht vor drei Jahren das Automatenoriginal gesichtet haben, das optisch ein wenig an den Toaplan-Klassiker *Truxton* erinnert und nach dem Motto abläuft: am Anfang einmal den Feuerknopf gedrückt und bis zum Game Over nicht mehr lassen. Drei Raumschiffe mit unterschiedlichen Waffen stehen zur Verfügung um sich durch die extrem kurzen, mit Horden von Gegnern gefüllten Level zu bahnen.

Wie bei der Saturn-Version von Taitos *Galactic Attack/Layer Section* stehen diverse Screen-Modi zur Verfügung: Von der normalen Variante mit breiten

Balken am Rand über die horizontale Version (Vollbild) bis hin zur Arcade-Getreuen Vollbild-Variante für Leute, die sich ihren Monitor hochkant hinstellen möchten. Leider gibt das Spiel im normalen Bildschirmschnitt nicht viel her, da die meisten Gegner bereits oberhalb des Bildschirmausschnitts abgeschossen werden. Absolut keine Mühe hat sich Banpresto hingegen beim Sound gegeben, der klingt, als hätte man ihn mit Hilfe eines Diktiergeräts vom Automaten gesampelt. Alles in allem ist Batsugun nicht mehr als Durchschnittsware, die nur für knallharte Fans eine Überlegung wert ist. ■

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

In The Hunt

System: PSX u. Saturn Hersteller: T•HQ/Sega Entwickler: Irem Erhältlich: im Handel

Ohne großes Aufsehen hat *In the Hunt* seinen Weg in deutsche Kaufhausregale gefunden. Das Automaten-Original war 1993 das letzte Spiel des *R-Type*-Entwicklers Irem, bevor die Firma in Konkurs ging. Die Heimversionen erschienen in Japan bereits Anfang '96. Besonders komplexes Gameplay wird zwar nicht geboten, was *In the Hunt* fast allen anderen Ballerspielen voraus hat, ist die atemberaubende Optik: Solch detaillierte, brillant designte Gegner und Hintergründe suchen vergeblich ihresgleichen. Da läßt es sich schon fast verschmerzen, daß die Technik, wie auch schon beim Original, entsetzlich schlecht ist: Schon bei wenigen Objekten macht sich eklatantes Ruckeln bemerkbar, bis hin zum fast vollständigen Stillstand bei großen

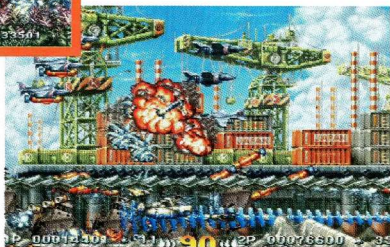
Objekten – und derer gibt es reichlich. Ein weiteres Problem wirft der Umfang des Spiels auf: Für einen Automaten sind sechs Level sicherlich o. k., für ein Konsolen-Spiel in der Preisregion von 100 DM ist das jedoch etwas dürftig. ■

Schiff ahoi! Zwei Kapitäne können gleichzeitig auf die Reise gehen



DIE UMSETZUNG DES LETZTEN SPIELS DER LEGENDÄREN SOFTWARE-FIRMA IREM

Die detailbesessenen Irem-Grafiker haben mit *In the Hunt* ihr Meisterwerk abgeliefert



WIR RACKEN AUS!

Spiele		PSX	SAT	Spiele		PSX	SAT
A4 Evolution Global		99,99*		NHL Hockey '97 (EA Sports)		89,99*	89,99*
Actua Golf		99,99*		Nights (incl. 3D Control Pad)		89,99*	139,99
Adventures of Lomax		89,99*		Paradise		79,99*	
Alien Trilogy		89,99	89,99	Parodius Deluxe	AKTIONSPREIS!	59,99	
Alone in the Dark 2		109,99	99,99	PGA Tour Golf '97		89,99	89,99*
Amok		89,99*	89,99*	Pinball Graftin'		89,99*	89,99*
Andretti Racing		89,99*	89,99*	Pinball		89,99*	
Area 51		89,99*	89,99*	Pool Champion		89,99*	89,99*
Athlete Kings		89,99*	89,99*	Primal Rage		89,99*	89,99*
Atlantis & Fluch		89,99*		Project Overkill		89,99*	
Batman Forever: Coin-Op		79,99*	79,99*	Pro Pinball		79,99*	89,99*
Battle Arena Toshiinden 2		99,99		Resident Evil (dt.)		89,99	
Bedlam		89,99*	89,99*	Return Fire		89,99*	89,99*
Black Dawn		89,99*		Return to Zork		89,99*	89,99*
Blackfire		89,99*		Ridge Racer Revolution		99,99	
BLAM! Machinehead		99,99	99,99	Road Rash		89,99*	89,99*
Blat Chamber		99,99*	99,99*	Robotron 'X'		89,99*	
Blazing Dragons		79,99	89,99	Sampas Extreme Tennis		99,99	
Bug! Too		89,99*		Saga Worldwide Soccer '97		89,99	
Bubble Bobble		79,99	89,99	Sentient		89,99*	
Bubble Bobble 2		89,99*		Sim City 2000		89,99*	99,99
Bust A Move 2		69,99	69,99*	Skeleton Warriors		89,99	89,99
Casper		89,99	89,99	Slam 'n Jam		79,99*	
Chaos Control		89,99*	79,99	Sonic The Fighters		89,99*	89,99*
Chronicles of the Sword		89,99*		Spacet Strike		89,99*	89,99*
Complete Inside Soccer		89,99*		Sova Hulk		89,99*	89,99*
Command & Conquer		109,99*	109,99*	Spz 3		89,99*	89,99*
Constructor		89,99*		Star General		79,99*	
Crash Bandicoot		109,99		Star Gladiator		89,99*	
Crow: City of Angels		79,99*	79,99*	Steel Panthers 2		79,99*	
Crusader - No Remorse		89,99*	89,99*	Story of Thor 2		89,99*	89,99*
Cyberia		89,99	89,99	Street Fighter Alpha 2		89,99*	
Dark Savior		89,99*	89,99*	Striker '96		89,99*	89,99*
Darksiders		89,99		Syndicate Wars		89,99*	89,99*
Davis Cup Tennis		89,99		Takken 2		99,99*	
Daytona USA Championship Edition		109,99*		Tempest X		79,99*	79,99*
Deadly Skies		89,99*	89,99*	The Divide: Enemies Within		89,99*	
Deathdrome		89,99*		Three Dirty Dwarves		89,99*	89,99*
Descent		89,99		Thunderhawk 2		89,99	109,99
Destruction Derby		99,95	89,99*	Tilt!		89,99*	89,99
Die Hard Trilogy		89,99*	89,99*	Time Commando		89,99	89,99
DiscoWorld (dt.)		89,99	89,99	Titan Wars		99,99*	
Disruptor		79,99*		Tomb Raider		89,99	99,99
Down in the Dumps		89,99*		Top Gun - Fire At Will		89,99	
Dragonheart: Fire & Steel		89,99*	89,99*	Toshiinden UFA		89,99*	89,99*
Earthworm Jim 2		89,99	89,99	Tunnel B1		89,99	89,99*
Exhumed		99,99		Virtua Cop 2		99,99*	
Formel 1		99,99		Virtua Fighter Kids		89,99	89,99
Fade to Black		89,99		Virtual Open Tennis		79,99*	79,99*
FIFA Soccer '97		89,99*	89,99*	Warhammer		89,99*	
Fighting Vipers		99,99	99,99	Warwind		79,99*	
Galaxian 3		89,99*		Williams Arcade Greatest		69,99	89,99
Gex		89,99	79,99	Wing Arms		99,99	99,99
Guardian Heroes		89,99	89,99	Wing Commander 3		99,99	
Gun Griffon		89,99	89,99	Wipe Out 2097		99,99	99,99
Gunship (engl.)		89,99*		WWF: In Your House		79,99*	79,99*
Hyper Final Match Tennis		89,99		X-2		99,99*	99,99*
Impact Racing		89,99	89,99*	X-Men: Children of the Atom		79,99*	79,99
International Track & Field	AKTION!	79,99		Zork Nemesis		89,99*	
In the Hunt		89,99*	89,99*				
Iron & Blood		79,99*	79,99*				
Iron Man '90		79,99*	89,99*				
Jewels of the Oracle		89,99*		Grundgeräte			
Jumping Flash 2		99,99		Sony Playstation incl. Control Pad		389,99	
Kaleo 2		89,99*	89,99*	Sega Saturn incl. Control Pad		449,99	
Konami Open Tennis		89,99*		Zubehör			
Last Dynasty		99,99*	99,99*	6-Spieler-Adapter		99,99	79,95
Lost Vikings 2		79,99*	79,99*	Action Replay Pro		129,99	99,99
Madden '97 Football		89,99	89,99*	Analog Joystick		49,95	59,95
Magic the Gathering		79,99*	79,99*	Antennenkabel		129,95	129,95
Maniac Karts		89,99*	89,99*	Arcade Racer (Lenkrad)		159,99	159,99
ManeMan X3		89,99*	89,99*	Backup Memory		49,95	59,95
Motor Toon 2		89,99*	89,99*	Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe		39,99	39,99
Mr. Bones		89,99*	89,99*	Lenkrad incl. Pedale		159,99	159,99
MTV's Aeon Flux		89,99*		Link-Kabel		49,95	59,95
MTV's Siamscapes		89,99*		Memory Card (8 Meg)		79,99	79,99
Myst		109,95		Memory 3,5"-Diskettenlaufwerk		179,99	179,99
Namco Museum Pieces 1		99,99		Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)		69,99	69,99
Namco Museum Pieces 2		89,99		neGeoCon (Control Pad)		89,99	89,99
Namco Soccer Primal Goal		89,99*		Original Control Pad		59,95	44,95
NBA Basketball '96		99,99*		RGB-Scan-Kabel (Fire)		49,99	39,99
NBA Action Basketball		89,99		Tasche + Control Pad + Mem. Card		99,99	99,99
NBA Hangtime		89,99*		Universal-Adapter für Import-Spiele		79,99	79,99
NBA Jam Extreme		79,99*	79,99*	Video-CD MPEG-Karte		349,95	349,95
NBA Live '97		89,99*	89,99*	Video Stick		89,95	89,95
Necrodome		99,99*		X-Tender (Joypad-Verlängerung)		29,99	29,99
Need for Speed		89,99	89,99				

Heiße Weihnachten!

Disruptor

Sony PSX *
79,99

Command & Conquer

PSX * / SAT * je
109,99



Zwei heiße Tips für kalte Wintertage:

Pandemonium

Sony PSX *
79,99

Fifa Soccer '97

PSX * / SAT * je
89,99

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale

Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8:00-20:00 Uhr, Sa 9:00-18:00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point*

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zuwenden. Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM - Kreditkarte: 9,99 DM - Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NV. Gebühr - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachfrage zu.

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 Nachfrage zu.

...to be continued.

in ihrer Nähe!



Wo Sie uns finden:

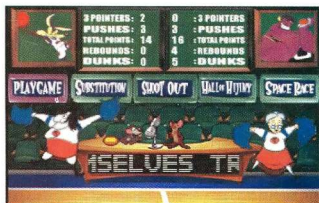
Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point
Berlin - Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 79 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	Hamburg - Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 423 11 39 U-Bahn 3 Hohelufer Bus 35, 102	Bremen Hanseatenhof 9 Im Lloydhof 1/P am Brill Tel.: (0421) 116 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill	Dortmund Rheinsche Straße 85 Tel.: (0201) 914 25 24 Straßenbahn 404 Heinrichstraße
Berlin - Friedrichshain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Röh. Friedr.H. Tram 20,21 Betschpark	Berlin - Spandau Nonnendammallee 62 Tel.: (030) 770 41 91 U-Bahn 7 Röhrdamm Bus 127, 204	Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 8 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	Köln Rizzastraße 44 Tel.: (021) 914 10 85 alle Bushaltestellen KEVAG-Bus 9, 10	??? ...to be continued.

Space Jam

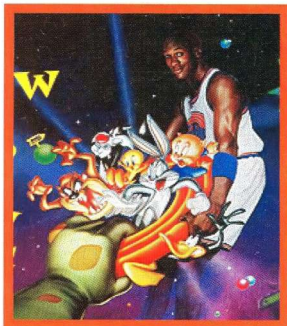
System: Playstation

Hersteller: Acclaim

Erhältlich: ab Januar



In den Pausen eines Matches werden Statistiken präsentiert



In den USA mausert sich der gleichnamige Hollywood-Streifen momentan zu einem der erfolgreichsten Kinofilme des Jahres. Ab sofort dürfen sich 32-Bit-User an dem ausgefallenen Sportspektakel erfreuen. Vom Spielprinzip ähnelt *Space Jam* Acclaims sehr erfolgreichem *NBA Jam*. Jede Mannschaft besteht aus drei Sportlern, die innerhalb des Zeitlimits möglichst viele Körbe erzielen müssen. Neben normalen Dribblings, Pässen und Würfen beherrscht jeder der Charaktere Special-Moves. Ist die entsprechende

Energieleiste aufgefüllt, können die Spieler spektakuläre Dunkings vollführen. Im Gegensatz zu *NBA Jam*, das mit zahlreichen Superstars der amerikanischen Profiligas aufwartet, stehen bei *Space Jam* Toons im Rampenlicht.

Neben Bugs Bunny, Daffy Duck und Yosemite Sam geben sich unter anderem Schweinchen Dick, Taz und der Kojote ein Stelldichein. Der weltbekannte Michael Jordan ist der einzige menschliche Sportler. Nicht nur das bewährte Spielprinzip zeichnet Acclaims neuestes Game aus, besonders die liebevolle grafische Gestaltung macht das unkonventionelle *Space Jam* auch für jüngere PlayStation-Fans interessant. ■

Die PSX-UMSETZUNG DES HOLLYWOOD-BLOCKBUSTERS IST EIN UNKONVENTIONELLES SPORTSPEKTAKEL

The Crow 2

System: PlayStation

Hersteller: Acclaim

Erhältlich: 1. Quartal '97

Nachdem die Fortsetzung des erfolgreichen Kinofilms in Amerika angelaufen ist, präsentiert Acclaim *The Crow* für die Playstation. Bei diesem außergewöhnlichen Spiel, das sich zum jetzigen Zeitpunkt noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, schlüpft der Spieler in die Rolle der mysteriösen Hauptfigur, um einer skrupellosen Verbrecherorganisation das Handwerk zu legen.

Um die Gangster aufzuspüren, bewegt sich der Held völlig frei durch groß angelegte 3D-Szenarien. Dank einer Reihe sehr effektiver Moves kann sich 'die Krähe' in den Nahkampfsequenzen behaupten.

Die Animationen aller Charaktere wurde unter Zuhilfenahme des Motion-Capturing-Verfahrens erstellt, sehr realistische Bewegungsabläufe sind das erfreuliche Resultat. Zudem vermitteln die gut gestalteten 3D-Umgebungen



eine Atmosphäre, die der düsteren Stimmung des Kino-Vorbilds in nichts nachsteht.

Brandon-Lee-Fans und PlayStation-User die einem actionlastigen Genremix nicht abgeneigt sind, sollten sich *The Crow 2* unbedingt vormerken. ■

THE CROW 2 - CITY OF ANGELS IST EIN DÜSTERES ACTION-SPEKTAKEL, DAS FRISCHEN WIND INS GENRE BRINGT



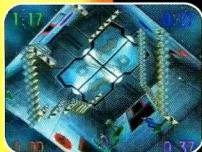
Atmosphärisch: Der Spieler betrachtet das Geschehen aus einer ständig wechselnden Perspektive



Wir haben das Jahr 2096
und es ist Sport, eine
Bombe umgeschmalt
zu haben.
Lust auf
mehr?

BLAST CHAMBER

Der 3 D-rotierende Todeskampf



50 coole Kammern in
auseinanderrotierender 3 D-Grafik.
Davon 20 für Mehrspieler-
Action und 40 für
Einzelkämpfer.



Gegeneinander mit bis zu
vier Spielern gleichzeitig, alleine gegen
Computergegner oder gegen
die Zeit.



Eine völlig neue Art des
Gameplays voll innovativer
Ideen und Überraschungen.



Gewaltige Power-Ups, wie
Magnet-Schleife, Reser-
sprünge, Psycho-Bomben,
Kristall-Magneten und
viele mehr.

Im Exklusiv-Vertrieb von:

LAGUNA
VIDEO GAMES


PlayStation


SEGA SATURN

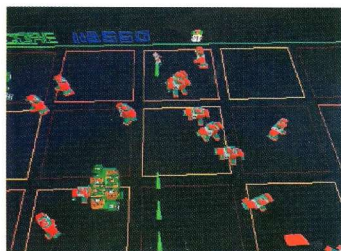
Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
<http://www.bomico.com>


PC CD-ROM

ACTIVISION

Robotron X System: Playstation Hersteller: Virgin Entwickler: Williams Erhältlich: 1. Quartal '97



„Save the last human family!“. Die Aufgabe bei *Robotron* ist klar definiert, aber gar nicht so simpel in die Tat umzusetzen

Nachdem Eugene Jarvis' Shoot-'em-Up-Klassiker aus dem Jahr 1982 kürzlich auf der Compilation *Williams Arcade's Greatest Hits* zu späten Ehren kam, erfährt nun auch dieses Spiel eine 32-Bit-Frischzellenkur.

Robotron X versetzt das Original-Spielprinzip in die dritte Dimension, alle Objekte bestehen dementsprechend aus Polygonen. Ansonsten wurden

alle bekannten Elemente übernommen. Leider geht durch das Scrolling die Übersicht verloren, als Ausgleich machen die Gegner nicht mehr so gnadenlos Jagd auf den Spieler, und einige Extrawaffen unterstützen ihn im Kampf. Ähnlich wie *Tempest* bietet auch *Robotron X* sicherlich nicht das anspruchsvollste Gameplay, dafür aber eine ganze Menge Fun und Action. ■



Tempest System: PSX und SAT Hersteller: Acclaim Entwickler: Interplay Erhältlich: 1. Quartal '97

Das Kult-Ballerspiel *Tempest 2000*, das vor über zwei Jahren als Kaufargument für Ataris Jaguar angesehen wurde, wird nun für PlayStation und Segas Saturn umgesetzt.

Der legendäre Programmierer Jeff Minter hat zwar mit den aktuellen Versionen nichts zu tun, doch Saturn-Usern wird eine originalgetreue 1:1-Umsetzung präsentiert. Der Techno-Soundtrack ist immer noch up-to-date, was man von der recht unspektakulären Grafik nicht gerade behaupten kann.

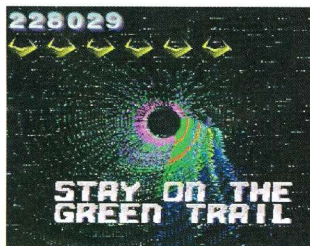
Voraussichtlich kommen nur PlayStation-Besitzer in den Genuß einer grafisch aufgepeppten Version. An dem ‚primitiven‘ Gameplay wird sich auch dort nichts ändern – glücklicherweise, denn *Tempest* ist immer noch eines der actionreichsten Ballerspiele überhaupt. ■



Die Saturn-Umsetzung wirkt aus heutiger Sicht grafisch reichlich unspektakulär



Die PlayStation-Fassung hingegen wurde um zahlreiche psychedelischen Farbspielereien erweitert



Ladenlokal

45131

Essen

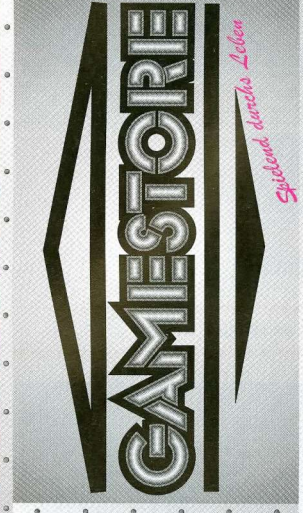
Rüttscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

- Sony Playstation dt. 389,-
- Pad 59,90
- Padverlängerung 24,90
- Negcon dt. 89,90
- Memorycard 49,90
- Memorycard Plus 89,90
- Link-Kabel 49,90
- RGB-Kabel 39,90
- Gamebuster dt. 89,90
- Lenkrad + Pedale 149,90
- Worms dt. 99,90
- Fade to Black dt. 89,90
- NBA 97 dt. 89,90
- Madden 97 dt. 89,90
- Andretti Racing dt. 89,90
- Tomb Raider dt. 89,90
- Tunnel B1 dt. 89,90
- W. Commander 3 dt. 99,90
- Comand &. Con. dt. 99,90
- Road Rash dt. 89,90
- Blam Mashineh. dt. 89,90
- FORMEL 1 dt. 109,90
- Need for Speed dt. 89,90
- Street Fighter Al. 2 89,90
- Resident Evil PAL 89,90
- Soviet Strike dt. 89,90
- Baphomet's Fluch dt. 89,90
- R.R. Revolution dt. 99,90
- Blood Omen us. 119,90
- Discworld kompl. dt. 89,90
- NHL 97 dt. 89,90
- Pandemonium dt. 89,90
- A-Train dt. 99,90
- Transport Tycoon dt. 99,90
- NHL Powerplay dt. 89,90
- Crash Bandicoot dt. 109,90



Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

GUT INFORMIERT IN DIE ZUKUNFT

Sofort lieferbar, monatlich neu

NEU NEU NEU NEU NEU
Sony Playstation Video
Sofort lieferbar, monatlich neu

auf dem Videospiel:
Tunnel B1, Smash Tennis,
Project Overkill,
Toplan Shooter,
Spot goes to Hollywood,
Hard Party 7,
Samurai Show down 3,
u.v.m.

Spot goes to Hollywood,
Hard Party 7,
Samurai Show down 3,
u.v.m.

Jetzt bestellen zum Preis

von

24,90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

60 MIN VHS

NUR 19,90 DM



Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 13:
Wipeout 2097, Formula 1, Monster Truck u.a

Ab 13.12 Ausgabe 14 bei uns erhältlich !!!
Voraussichtlich mit spielbaren Demos von:
2 Extreme, Streetracer,
Micro Machine 3, Porsche Ct. u.a



Satum Magazine

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

SATURN

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

NINTENDO 64 US. UND SPIELE LIEFERBAR

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

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandk. 10,90 DM

0201 / 777235

Power Move System: Playstation Hersteller: Laguna Entwickler: Activision Erhältlich: im Handel

In Japan ist *Touken Retsuden Wrestling* schon seit einiger Zeit erhältlich, hierzulande kommt das Game unter dem Titel *Power Move* dieser Tage in den Handel.

Nachdem der Spieler einen von zwölf Kämpfern zu seinem Schützling auserkoren hat, geht es los. Um sich im virtuellen Ring zu behaupten, können die Sportler auf eine Reihe mehr oder weniger rabiaten Wrestling-Moves zurückgreifen. Nach kurzer Eingewöhnungszeit gehen die Attacken leicht von der Hand, was das Vorankommen im Turniermodus stark erleichtert. Dank der Zweisspieler-

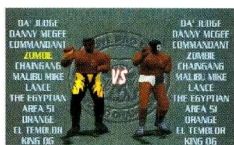
Option können auch zwei Wrestling-begeisterte PSX-Fans an den Start gehen.

Zwar sind die Kampfschauplätze eher schlicht, Gouraud-Shading verleiht den recht realistisch animierten Polygon-Protagonisten jedoch die nötige Plastizität, während eine gelungene Geräuschkulisse für die passende Atmosphäre sorgt.

Fans der auch hierzulande immer beliebteren Show-Sportart kommen bei *Power Move* mit Sicherheit auf ihre Kosten, auch wenn die Superstars der World Wrestling Federation nicht mit von der Partie sind. ■



Die zwölf schlagkräftigen Charaktere können auf ein breites Spektrum an Hieben, Tritten und Würfen zurückgreifen



RING FREI: POWER MOVE IST BISLANG EINER DER BESTEN PSX-WRESTLING-TITEL

psx & saturn news

Steel Harbinger System: PlayStation Hersteller: Mindscape Erhältlich: im Handel

Bei *Steel Harbinger* handelt es sich um einen Titel, von dem zartbesaitete Gemüter von vornehmer ein Abstand nehmen sollten. Nachdem die haarsträubende Storyline, mit außerirdischen Invasoren in der Hauptrolle, im Rahmen einer FMV-Sequenz erzählt wurde, greift der Spieler in das Geschehen ein. Um die zahlreichen Spielabschnitte von den Eindringlingen zu säubern, steht dem geneigten PlayStation-User die schwerbewaffnete Heldin zur Seite. Um möglichst viele extraterrestrische Wesen schnell unschädlich zu machen, bedient sich die Protagonistin einem breiten Arsenal an Feuerwaffen, sogar explosive Projektile stehen zur freien Verfügung. Die handfeste Action wird von kleineren Rätselaufgaben aufgelockert, die Jagd auf die Aliens ist jedoch der größte Bestandteil des Abenteuers. Die optische Präsentation setzt keine neue

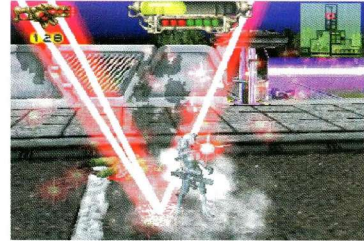


Innerhalb der Szenarien erschweren kleinere Rätsel das Fortkommen der Heldin



Qualitativ hochwertige FMV-Sequenzen sorgen bei *Steel Harbinger* für Atmosphäre

Maßstäbe auf Sonys 32-Bitter. Aufwendige Lichteffekte sind das Highlight der schnellen 3D-Grafik. Aufgrund der nicht gerade zurückhaltenden Darstellung von Bildschirm-Gewalt ist das Science-fiction-Spektakel sicherlich Geschmackssache und sicherlich nicht für jüngere User geeignet, hartgesotene PSX-Fans sollten *Steel Harbinger* jedoch eine Chance geben. ■





SOUL EDGE

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

Beispiel 2: Sega Saturn
 + Command
 & Conquer **DM 28,-**
 + Tomb Raider **monatlich**
 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,-. Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!



STAR GLADIATOR



COMMAND & CONQUER

PLAYSTATION	
Grundgerät dt	388,00
Umbau für Import-CD's	419,90
Der Umbausatz dt	79,90
Game Buster dt	89,90
Joypad (Sony)	59,90
Joypad NeGcon (Namco)	79,90
Joyboard (ASCII)	119,90
Lenkrad (Mad Catz)	149,90
Memory Card	49,90
Memory Card (8MEG)	79,90
RGB-Scart-Kabel	49,90
A-Train dt	89,90
Area 51 dt	89,90
Baphomets Fluch dt	99,90
Bedlam dt	89,90
Black Dawn dt	89,90
Blam! Machinehead dt	79,90
Chronicles o.t. Sword dt	89,90
Command&Conquer dt	109,90
Contra: Legacy War us	99,90
Crash Bandicoot dt	109,90

SATURN	
Grundgerät dt	399,00
Game Buster	89,90
Game Buster PC-Karte	89,90
Adapter für Import CD's	59,90
Joypad (Sega)	44,90
Lenkrad (Sega)	129,90
Mission Analog-Stick	149,90
Umbau dt/ us/jp	79,90
Alien Trilogy pal	99,90
Amok dt	89,90
Area 51 dt	89,90
Athlete Kings dt	89,90
Bug Too us	99,90
Command&Conquer dt	109,90
Contra: Legacy War	99,90
Crusader no Remorse dt	99,90
Darius II dt	64,90
Dark Savior dt (Jan.)	89,90
Darkstalker dt	89,90
Daytona CCE dt	109,90
Dragonheart dt	99,90



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

NINTENDO 64
 Grundgerät us RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil.

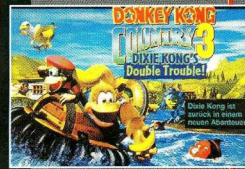
SUPER NES	
Donkey Kong III	134,90
Lost Vikings II dt	109,90
Lufia II dt	114,90
Terrismpfe - Teil II dt.	129,90
Tetris Attack dt	89,90
Terranigma dt	119,90
Umbau 50/60Hz	99,90

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

ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067



MARIO KART 64



DONKEY KONG COUNTRY III



DESTRUCTION DERBY II

PLAYSTATION	
Cronikles o.t. Sword dt	89,90
Dark Forces us	109,90
Darkstalkers dt	89,90
Destruction Derby II dt	99,90
Die Hard Trilogy dt	89,90
Disruptor dt	99,90
Gun (Cobra)	79,90
Dragonheart dt	99,90
FIFA-Soccer 97 dt	89,90
Final Match Tennis dt	89,90
Formula 1 dt	109,90
Killing Zone dt	89,90
MTV's Slamscape dt	89,90
Myst dt	89,90
NHL-Hockey 97 dt	89,90
PGA Tour Golf 97 dt	89,90
Power Play Hockey dt	84,90
Project Overkill dt	99,90
Rebel Assault II us	109,90
Resident Evil pal/ dt	89,90
Robotron X dt	89,90
Sampras Tennis dt	89,90
Sim City 2000 dt	89,90
Soviet Strike dt	89,90
Soul Edge jp	144,90
Spot g.t. Hollywood us	109,90
Star Gladiator dt	89,90
Streetfighter Alpha II dt	89,90
Tekken II dt	109,90
Tomb Raider dt	89,90
Tunnel B1 dt	99,90
Victory Boxing dt	89,90
Wipe Out 2097 dt	99,90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

SATURN	
Earthworm Jim II dt	89,90
Exhumed dt	99,90
FIFA-Soccer 97 dt	99,90
Fighting Vipers dt	99,90
Impact Racing dt	89,90
John Madden 97	89,90
Mighty Hits dt	69,90
Mr. Bones dt 89,90 us 79,90	
Night Warriors dt	99,90
Nights & Analogstick dt	149,90
NBA Action dt	99,90
NFL Quarterback Club dt	99,90
NHL-Hockey 97 dt	99,90
Power Play Hockey dt	89,90
Project Overkill dt	99,90
Scorchor dt (Jan.)	89,90
Sega Ages Compilation	89,90
Sega Rally dt	109,90
Sega Flash dt	99,90
Sonic 3D Blast us	99,90
Story of Thor 2 dt	99,90
Streetfighter Alpha II dt	89,90
Tempest 2000 us	109,90
Three Dirty Dwarves dt	89,90
Tilt! dt	89,90
Tomb Raider dt	99,90
Tooshinden URA dt	89,90
Tunnel B1 dt	99,90
Virtua Cop II dt (ab 18)	99,90
Virtua Cop II & Gun dt	149,90
Virtua Fighter Kids dt	89,90
Virtual On us	99,90
World Wide Soccer dt	109,90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
 Ebertplatz 2 - 50668 Köln
 Montag - Freitag 10:30 - 18:50

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

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

UNSER LADENLOKAL
JUMP & RUN
 Ebertplatz 2 - 50668 Köln
 Fon: 0221-12 33 93
 Ladenpreise können abweichen

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

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

Fighter's Mega Mix

System: Saturn Hersteller: Sega Entwickler: AM2 Erhältlich: ab 22.12.96 (als Import)

Die Sensation ist perfekt. Vor kurzem kündigte Sega völlig überraschend *Fighter's Mega Mix* an. Bei diesem Game handelt es sich das neueste Beat 'em Up des erfolgreichen AM2-Teams. Noch steht nicht fest, wieviele und vor allem welche Kämpfer sich in diesem Game ein Stelldichein geben.

Neben Haudegen der *Virtua Fighter*-Serie werden voraussichtlich einige Protagonisten aus *Fighting Vipers* antreten. Gerüchten zufolge sollen sogar Charaktere aus *Sonic - The Fighters* am Start sein.

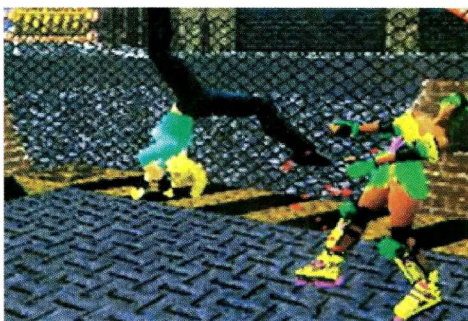
Auch in spielerischer Hinsicht birgt *Fighter's Mega Mix* einige Überraschungen. Neben neuen Spezialattacken können sich die Kämpfer in die Tiefe des Raumes hinein bewegen, um beispielsweise gegnerischen Attacken auszuweichen. Segas kürzlich erschienenenes Arcade-Spektakel *Virtua Fighter 3* bietet ein vergleichbares Feature.

In technischer Hinsicht ähnelt *Fighter's Mega Mix* den bereits erhältlichen Genre-Highlights aus dem Hause Sega. Flüssige Animationen der Charaktere und Grafik mit 60 Bildern pro Sekunde sollen das Game optisch ansprechend machen.

Welche Features AM2 bis zur Fertigstellung noch einbauen wird, ist nicht bekannt. In Japan kommt Segas Überraschungstitel am 22.12. diesen Jahres auf den Markt, ein offizieller Deutschland-Release von *Fighter's Mega Mix* ist nur eine Frage der Zeit. ■



Bahn versus Akira: Eine Kombination, die bei *FMM* möglich ist



Sarahs Flash-Kick ist nach wie vor eine effektive Attacke. Ähnlich wie bei *Fighting Vipers* sind die Kampfschauplätze räumlich abgegrenzt

AM 2 SCHLÄGT ZURÜCK - NACH VIRTUA FIGHTER 3 PRÄSENTIERT DAS STAR-PROGRAMMIER-TEAM SEIN NEUESTES SATURN-PROJEKT



Auch Raxel, der rabiate Gitarrenrockler, ist angetreten



Exklusiv für Segas Saturn: Im Gegensatz zu den meisten AM2-Games ist *Fighter's Mega Mix* keine Umsetzung eines Arcade-Automaten

psx & saturn
news

DAS - JAHR

ACHTUNG! In Zusammenarbeit mit Virgin Interactive verlost neXt Level ab jetzt jeden Monat zwei PlayStation-Games, sowie zwei Spiele für Segas Saturn.

Zu gewinnen gibt es in diesem Monat:

- ... 2x **STAR GLADIATOR (PSX)**
- ... 2x **COMMAND & CONQUER (SAT)**

Die Preisfrage dieses Monats lautet: „Wie heißen die beiden verfeindeten Parteien, die bei *Command & Conquer* um die Macht kämpfen?“

Schreibt die richtige Antwort zusammen mit Eurem Spielwunsch auf eine Postkarte und schickt sie an: X-Plain Verlag • Virgin 1/97 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg

Einsendeschluß: 12.1.97. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlags und Virgin dürfen nicht teilnehmen.

Breakpoint Tennis

System: PlayStation

Hersteller: Laguna

Erhältlich: im Handel

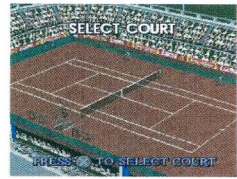
Das Entwicklungsteam Smart Dog war schon an der Produktion des legendären *Sampras Extreme Tennis* beteiligt und legt nun seine neue Tennis-Simulation für PlayStation und Saturn vor.

Bis zu vier Spieler gleichzeitig dürfen auf vier verschiedenen Plätzen gegeneinander antreten. Jeder der acht zur Auswahl stehenden Sportler besitzt unterschiedliche Stärken und Schwächen und beherrscht seine individuellen Special-Moves.

Durch Anwendung des Motion-Capture-Verfahrens bewegen sich die Akteure recht natürlich über den Platz. Trotz der etwas trägen Spielgeschwindigkeit bekommen Tennis-Fans eine interessante Alternative zur bisher zahlenmäßig nicht zu üppig vertretenen Konkurrenz geboten. ■



Die Qual der Wahl: Im Zweispieler-Simultanmodus können wahlweise Einzel- oder Doppel-Matches gespielt werden



Verschiedene Bodenbeläge sind vor dem Match anwählbar



MEHRSPIELER-MODUS, ZAHLREICHE OPTIONEN UND GUTE SPIELBARKEIT - FANS DER WEISSEN SPORTART KOMMEN BEI BREAKPOINT TENNIS AUF IHRE KOSTEN

Test 'n' Take

Computer- & Videospiele

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

- PlayStation 389,95**
- A Train* dt 99,95
 - Andreii Racing dt 79,95
 - Blazing Dragons dt 89,95
 - Burning Road dt 84,95
 - Bust a Move 2 dt 89,95
 - Chronicles of the Sword* dt 89,95
 - Comm&Conquer* 109,95**
 - Crash Bandicoot dt 89,95
 - Davis Cup Tennis dt 89,95
 - Die Hard Trilogy* dt 89,95
 - Disruptor* dt 89,95
 - Fade To Black dt 109,95
 - FIFA Formel 1 dt 89,95
 - FIFA Soccer '97* dt 89,95
 - Hardcore 4x4* dt 89,95
 - Jumping Flash 2 dt 89,95
 - Lomax in Lemmingland* dt 89,95
 - Namco Smash Tennis* dt 89,95
 - NASCAR Racing* dt 89,95
 - NHL Hockey '97* EA 99,95**
 - Onside Soccer* dt 89,95
 - Pete Sampras Tennis dt 79,95
 - Power Play Hockey* dt 89,95
 - Powerm Pro Wrestling* dt 89,95
 - Poed* dt 89,95
 - Projekt Overkill* dt 89,95

- Resident Evil dt 99,95
- Return Fire dt 89,95
- Sim City 2000* dt 89,95
- Soviet Strike dt 89,95
- Star Gladiator* 89,95**
- Streetfighter alpha 2* dt 89,95
- Streetworker dt 99,95
- Syndicate Wars* dt 109,95
- Tekken 2 dt 84,95
- Time Commando dt 89,95
- Tomb Raider* 89,95**
- Tunnel B1 dt 89,95
- Warhammer... Rat* dt 89,95
- Wing Commander III dt 89,95
- Wipe Out 2007 dt 59,95
- WWF Wrestlemania dt 99,95
- X-Com: Terror f.t.Deep* dt 99,95

Saturn 399,-

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

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

SuperNintendo

- Donkey Kong 3* dt 119,95
- Lufia* dt 119,95
- Terranigma* dt 119,95

Jaguar

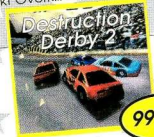
- Theme Park dt 129,95
- Tempest 2000 dt 69,95
- WhiteMan + 4 Sp. Adt dt 69,95



89,95*



89,95*



99,95*



Lenkrad für Playstation

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

Battle Arena Nitoushinden

System: PlayStation

Hersteller: Takara /Tamsoft

Erhältlich: als Import (jp)



Nach zwei erfolgreichen Teilen der Prügelspiel-Reihe präsentiert der japanische Software-Riese Takara *Battle Arena Nitoushinden*. Ähnlich wie es bei *Virtua Fighter Kids* der Fall ist, besteht die Riege der Kämpfer aus kindlichen Varianten der bereits bekannten Haudogen. Zudem sind einige Neulinge mit von der Partie. Nach einer interaktiven Kurzeinführung – eine Japanerin weist den Spieler via Full-Motion-Video-Sequenz ein – steigen die Polygon-Protagonisten in den Ring. Neben den bewährten Special-Moves beherrschen die Mini-Fighter einige neue Attacken.

Grafisch unterscheidet sich das Game stark von seinen Vorgängern. Sämtliche Akteure sowie alle Kampfschauplatz könnten einem abgedrehten Anime-Streifen ent-



In puncto Technik und Schlagkraft stehen die kleinen Martial-Arts-Experten ihren erwachsenen Vorbildern in nichts nach

sprungen sein. Die knallbunten Farben und aufwendigen Lichteffekte machen die 3D-Prügelei zudem sehenswert. Bei *Battle Arena Nitoushinden* handelt es sich

zweifellos um das bislang wohl ausgefallenste PlayStation-Beat'em-Up. Fans der Takara-Reihe sollten auf jeden Fall einen Blick riskieren. ■



Technisch ist das Game auf dem neuesten Stand. In dieser Stage ziehen aufwendige Licht-Effekte die Blicke des Betrachters auf sich



Ausgefallen: Speziell für jüngere PlayStation-User und Genre-Einsteiger wird eine Einführung auf japanisch geboten

psx

news

XL-Competition

Mit freundlicher Unterstützung der Firma Spectravideo verlost neXt Level fünf Predator-Lichtpistolen von Logic 3, die sowohl für PlayStation als auch für den Saturn geeignet sind. Die Gewinner werden unter allen Einsendungen ermittelt, die uns bis zum 12.1.97 erreichen.

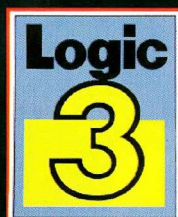
X-Plain Verlag

Stichwort: Spectravideo

Friedensallee 41

22765 Hamburg

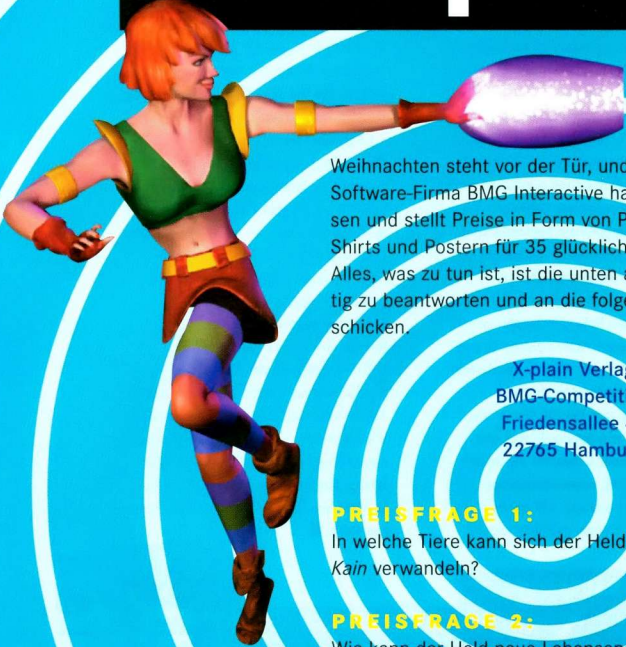
Spectravideo und neXt Level wünscht allen Teilnehmern viel Glück!



Mitarbeiter der Fa. Spectravideo und des X-Plain Verlags dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

PANDEMONIUM!TM

Competition



Weihnachten steht vor der Tür, und die Münchner Software-Firma BMG Interactive hat sich nicht lumpen lassen und stellt Preise in Form von PlayStation-Spielen, T-Shirts und Postern für 35 glückliche Gewinner bereit. Alles, was zu tun ist, ist die unten aufgeführten Fragen richtig zu beantworten und an die folgende Adresse zu schicken.

X-plain Verlag
BMG-Competition
Friedensallee 41
22765 Hamburg

PREISFRAGE 1:

In welche Tiere kann sich der Held aus *Legacy of Kain* verwandeln?

PREISFRAGE 2:

Wie kann der Held neue Lebensenergie dazugewinnen?

UND DAS GIBT'S ZU GEWINNEN:

1-3 Preis: je ein Christmas-Paket, bestehend aus *Pandemonium!*, *Blazing Dragons* und *Firo & Klawd* für die PlayStation sowie ein T-Shirt und ein Poster

4-15 Preis: je einmal *Pandemonium!* für PSX

16-25 Preis: je ein *Pandemonium!*-T-Shirt

26-35 Preis: je ein *Pandemonium!*-Poster

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 12.01.97. Mitarbeiter von X-plain und BMG sowie deren Angehörige dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



BMG
INTERACTIVE



NEXT
LEVEL



von M. Häntsch

Sony stellt das Software-Lineup der kommenden Monate für die PlayStation vor und beweist mit einer breiten Palette innovativer Titel, daß die eigene Hardware noch lange nicht ausgereizt ist.

Soul Blade

Nachdem unser Lizenzpartner (das britische Videospieldmagazin EDGE) erfolgreich gegen die Verwendung des Original-Titels geklagt hat, ist Namco jetzt dazu gezwungen, die Videospielumsetzung des extrem erfolgreichen Arcade-Prügelspiels *Soul Edge* unter einem anderen Namen auf den Markt zu bringen. Doch auch dies sollte dem Siegeszug des 3D-Spektakels nicht Schaden. Denn laut Namco wird die PlayStation-Version besser sein als das Spielhallen-Original, und die ersten veröffentlichten Bilder scheinen diese Aussage zu bestätigen.

Alle aufwendigen Grafikeffekte des

System-11-Automaten haben den Sprung auf die technisch verwandte PSX-Hardware gut überstanden. Auch die für ein Videospiel ungewöhnlich plastischen Light-Source-Techniken wurden übernommen und sogar optimiert. Die dadurch in stimmungsvolles Licht getauchten Kampfszenen übertreffen die aus *Tekken 2* bekannten Hintergrundgrafiken bei weitem. Eine sich dem Kampfgeschehen

Soul Blade auf der PSX wird besser als die Arcade-Version

anpassende Kameraperspektive beeindruckt mit dynamischen Schwenks und dramatischen Nahaufnahmen. Jeder der acht riesigen Polygon-Kämpfer ist mit einem Speer, einem Schwert oder gar einer Axt bewaffnet

- einige tragen sogar Schilder oder Nunchakus mit sich herum. Durch eine riesige Anzahl von Special-Moves und Combos, die jeder Charakter mit seiner Waffe beherrscht, wirken die Kampfszenen äußerst brachial. Mit bestimmten Techniken ist es sogar möglich, seinen

Kontrahenten zu entwaffnen, so daß dessen Chancen für den weiteren Kampfverlauf drastisch sinken. Insgesamt übertrifft die Zahl der möglichen Moves, mit ihren vielfältigen Block- und Kontermöglichkeiten, bis auf die Sega-Titel die meisten der Konkurrenzprodukte bei weitem.

Gegenüber der Automaten-Version hat *Soul Blade* auch einige Neuerungen zu bieten: eine Intro-Sequenz, die die Qualität von *Tekken 2* erreicht, individuelle Abspänne für jeden einzelnen Kämpfer und zusätzliche Spielmodi. Darunter befindet sich beispielsweise ein Practice- und ein Time-Attack-Modus. Scheinbar haben die Entwickler von Namco eine neue Dimension der Leistungsfähigkeit der PlayStation-Hardware erschlossen. Vom technischen Stand verspricht *Soul Blade* ein absolutes Vorzeigespiel zu werden. Leider wird es noch mindestens bis März kommenden Jahres dauern, bevor sich jeder von der Qualität des neuen Kampfspiels überzeugen kann. ■



Soul Blade auf der PlayStation enthält einen Master-Modus in dem es u. a. möglich ist, die Kämpfer mit neuen Waffen auszustatten. So erhalten auch altgediente Profis der Arcade-Version einen zusätzlichen Anreiz bei der Perfektionierung ihrer Kampftechniken

Namcos spektakuläres Poly die Nachfolge der legendä



Cool Boarders

Eigene Bestzeiten und Highscores können in Form eines 'Geisterfahrers' gejagt werden. Zur Auswahl stehen sechs verschiedene Snowboards, vom Free-Style bis zum Alpine

software



Ähnlich wie bei *Tobal No. 1* oder *Toshinden* ist es möglich, während des Kampfes in die Tiefe des Raumes auszuweichen. Auf diese Weise lassen sich wesentlich effektivere Gegenattacken starten, als nach dem simplen Blocken eines gegnerischen Angriffs

olygon-Kampfspiel tritt ären Tekken-Reihe an

Das erste Snowboard-Rennspiel für eine Videospielekonsole erscheint Anfang kommenden Jahres exklusiv für die PlayStation. Auf vier verschiedenen Strecken kann der Spieler sein Können in einer der gefährlichsten Wintersportarten unter Beweis stellen. Neben der Jagd nach Bestzeiten

stehen auch Stunts und Special-Moves auf dem Programm, durch die Punkte gesammelt werden können. Die extrem schnelle 3D-Polyongrafik erreicht fast Arcade-Qualität, und die zahlreichen versteckten Extras garantieren auch auf längere Zeit ungetrübten Extremsportspaß. Erhältlich ab Januar. ■



Die jüngsten stehen kurz v

Porsche Challenge

Mit *Porsche Challenge* arbeitet die interne Entwicklungsabteilung von SCE zur Zeit an einem der am meisten erwarteten Rennspiele überhaupt. Das auf dem neuen Porsche Boxster basierende Spiel soll eine Mischung aus einem Arcade-Rennspiel und einer Fahrsimulation werden, um so dem legendären Fahrgefühl der schwäbischen Sportwagen auch gerecht zu werden.

Als eines der ersten PSX-Rennspiele wird *Porsche Challenge* einen Zweispieler-Splitscreen-Modus enthalten und einige

Die neue Referenz im Rennspiel-Genre?

interessante Features bieten, die den Duellen mit einem menschlichen Gegner zusätzlichen Reiz verleihen. So garantiert eine intelligente Catch-Up-Funktion, daß sich auch zwischen zwei unterschiedlich starken Fahrern knallharte Kopf-an-Kopf-Szenen ergeben. Dabei erhält der Schwächere aber nur soviel Unterstützung, daß er den Anschluß zur Spitze nicht verliert – es wird ihm aber ohne das nötige fahrerische Können nicht gelingen, die Führung zu übernehmen.

Auch technisch weiß das jüngste SCE-Produkt schon jetzt zu überzeugen.

Sowohl bei den Fahrzeugen als auch bei den Hintergrundgrafiken werden sämtliche Polygone Gouraud-schattiert oder mit aufwendigen Texturen überzogen. Dabei werden die Lichteffekte in Echtzeit berechnet und vermitteln so einen äußerst realistischen Eindruck.

Die 20 verschiedenen Kurse, unter denen sich auch die Original-Teststrecke von Porsche befindet, sind mit einigen versteckten Abkürzungen versehen. Sony verspricht außerdem, das gesamte Spiel mit zahlreichen Cheat-Modi und erspielbaren Extras zu versehen.

Wie es aussieht, bekommt *Ridge Racer* harte Konkurrenz, denn die Programmierer von SCE haben schon früher bewiesen, daß sie ihre Hardware beherrschen und eindeutig auf ein verkaufsförderndes Spitzenprodukt für die PlayStation zielen. Der angekündigte Erscheinungstermin ist der März kommenden Jahres. ■



Die Hintergrundgrafiken aller Rennstrecken werden durch zahlreiche Animationen sehr realistisch wirken

In den Boxster-Cabrios lassen sich sogar die verschiedenen Fahrer erkennen

Durch die enge Zusammenarbeit mit Porsche wirken die Fahrzeuge sehr überzeugend



Im Rahmen einer Promotionaktion plant Sony die Verlosung eines echten Boxsters

Entwicklungen von SCE vor der Fertigstellung

Total NBA '97



Total NBA '96 war eine der realistischsten Basketballsimulationen überhaupt. Die Fortsetzung soll besonders im Bereich der Grafik und des Sounds noch um einiges zulegen und eine Steuerung bieten, die trotz notwendiger Komplexität eine unkomplizierte Spielbarkeit ermöglicht

Mit *Total NBA '97* arbeitet SCE z. Zt. an der Fortsetzung ihres äußerst erfolgreichen Erstlingswerkes und verspricht, diesen noch bei weitem zu übertreffen. Alles soll noch realistischer wirken, um so ein uneingeschränktes NBA-Vergnügen zu bieten. Die Sportler bewegen sich durch die zahlreichen Animationsphasen geschmeidiger über den Platz und sind aufgrund von digitalisierten Texturen den realen Stars sehr ähnlich. Tatsächlich sollten die Akteure

auch während des Spiels an ihren Gesichtern und ihren typischen Bewegungen identifizierbar sein. Bis zu acht Spieler gleichzeitig dürfen sich am Match beteiligen und aus fast allen Sportlern der 27 NBA-Mannschaften ihre Favoriten wählen. Umfangreiche Statistiken, verschiedene Kameraperspektiven und eine imposante Soundkulisse runden die eindrucksvolle Präsentation eines echten Spitzentitels ab, der ab März in den Verkaufsregalen zu finden sein soll. ■

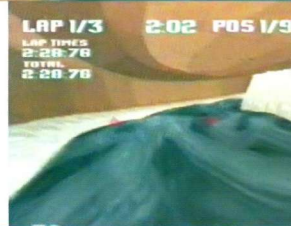
Rapid Racer

Auch der zweite Renntitel aus dem Hause SCE tritt in die Phase seiner Marktreife ein. Im Mittelpunkt von *Rapid Racer* stehen allerdings keine Rennwagen, sondern High-Tech Jet-Boote, deren störrisches Verhalten zwischen den Wellenbergen realistisch umgesetzt werden soll. Noch immer arbeiten die Programmierer an den extrem aufwendigen Wassereffekten, die in hochauflösender Grafik dargestellt werden, und so das letzte aus der Hardware-Power der

PlayStation herauskitzeln. Auf sechs sehr unterschiedlichen Flüssen, die sich teilweise ihren Weg durch zerklüftete Felslandschaften bahnen, stehen insgesamt 18 Rennstrecken zur Auswahl. Ähnlich wie *Porsche Challenge* verfügt auch *Rapid Racer* über einen Spitscreen-Modus und ein intelligentes Catch-up-Feature. Ebenso sollen auch zahlreiche versteckte Extras zu finden sein. Wenn alles gut geht, dürfen PlayStation-Besitzer im April '97 ihre Boote starten. ■



Selten zuvor wurden bei einem PlayStation-Spiel derart viele Polygone zur Darstellung der Grafik benötigt



Jet Moto



SingleTrac Technologies, die Entwickler von *Twisted Metal*, präsentieren mit *Jet Moto* ein ausgefallenes Rennspielkonzept. Angelehnt an die zur Zeit grassierende Mode von Jetski-Titeln, bilden futuristische Rennboliden, eine Mischung aus Motorrad, Jetski und Rakete, den Mittelpunkt dieses Hochgeschwindigkeitsspektakels. Sie können sowohl auf dem Land als auch auf dem Wasser fahren, und dementspre-

chend abwechslungsreich gestaltet sich auch das Streckendesign. Die zehn Kurse führen durch Sümpfe und Flüsse, über Berge und durchqueren sogar das Meer. Zahlreiche Sprungschancen und Hindernisse verlangen dem Fahrer alles ab. *Jet Moto* bietet einen Zweispielersplitscreen-Modus und einen filmreifen Soundtrack. Der anvisierte Erscheinungstermin liegt im Februar '97. ■

2Xtreme

Die Fortsetzung eines der ungewöhnlichsten Rennspiele steht für Februar kommenden Jahres auf dem Programm. *2Xtreme* bietet u. a. In-Line-Skating in Las Vegas, Mountain-Biking in Afrika und Snowboarding in Japan. Insgesamt zwölf verschiedene

Strecken können zu unterschiedlichen Tageszeiten befahren werden. Alle Bewegungen der Charaktere wurden mit Hilfe des Motion-Capture-Verfahrens digitalisiert und wirken äußerst flüssig. Ein Splitscreen-Modus erlaubt zudem Duelle gegen menschliche Gegner. ■



Durch zahlreiche Hindernisse auf den Strecken wird viel Abwechslung geboten



Besondere Mühe gaben sich die Programmierer mit der Darstellung des Feuers

Rosco McQueen

Heiße 3D-Action bietet *Rosco McQueen*. Der Feuerwehrmann, nur ausgerüstet mit seinem Schlauch und einer Axt, muß aus einem 15stöckigen Hochhaus die Bewohner vor den Flammen retten. Dabei behindern ihn außer Kontrolle geratene Roboter, die es

aus dem Weg zu räumen gilt. Tiefgaragen, Boutiquen, aber auch ganz normale Apartments bilden die Kulisse dieses innovativen und sehr abwechslungsreichen Actionspektakels. Erscheinungstermin ist der April 1997. ■



Während seiner Abenteuer lernt der Held immer wieder neue Fähigkeiten

Spiral Saga

Endlich kommen die Rollenspiel-Fans auch auf der PlayStation zu ihrem Recht. Mit *Spiral Saga* erscheint Anfang kommenden Jahres ein klassisches Rollenspielepos mit isometrischer Grafik. Auf vier großen Inseln, die den vier Elementen Erde, Wind, Wasser und Feuer zugeordnet sind, erlebt der

Spieler ungewöhnliche Abenteuer. Über 50 verschiedene Charaktere kreuzen seinen Weg, zahlreiche Waffen und Zaubersprüche können gefunden und knifflige Puzzles müssen gelöst werden. Sicher ein echter Leckerbissen für die auch hierzulande zahlreichen Freunde dieses Genres. ■

fordern Sie unseren
kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielwelt hat einen Namen...

PLAYCOM

Internet-Email:
info@playcom.de

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

Super NES

Casper	dt	119,00
Chrono Trigger	us	139,00
NHL Hockey 97	us	99,00
Donald in Maui Malla	dt	129,00
Donkey Kong Count. 3	dt	129,00
Donkey Kong Count. 2	dt	119,00
Fifa Soccer 97 go.ed	dt	119,99
Final Fight 3	dt	99,00
Kinny's Ghost Trap	dt	84,99
Incarnation	dt	89,00
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119,00
Jimmy Connors Tennis	dt	99,99
King's Ghost Trap	dt	84,99
Last Vikings 2	dt	* 99,00
Lufia	dt	* 109,00
Nario World 2	dt	109,00
NBA Live 97	dt	* 124,00
NHL Hockey 97	dt	119,99
NHL Hockey 96	dt	109,00
Oscar	dt	89,00
PGA Europa Golf 97	dt	119,99
Picochoc	dt	129,00
Power Piggys	dt	89,00
Prince of Persia 2	dt	89,00
Resain X	dt	89,00
Schlimpfe 2	dt	129,99
Slim City 2000	dt	129,00
Star Trek Next Gen.	dt	89,00
Streitflieger Alp. 2	dt	129,00
Terraniga	dt	109,00
Toy Story	dt	119,00
Waterworld	dt	89,00
Whizz	dt	89,00
Worms	dt	104,00
WWF Wrestl. Arcade	dt	89,00

Super NES-Sonderangebote

Acrasair 2	dt	69,00
Alex der Akrobat 2	uk	44,99
Allen X	dt	44,99
Beavis and Butthead	dt	39,00
Clut Throat Island	dt	39,00
Goal Patrol	dt	44,99
John Madden 95	dt	44,99
Newman-H. Indy Car	dt	44,99
Porky Pig's H.H.O.	dt	59,99
Rise of the Robots	dt	59,99
Spiderman / X-Men	dt	44,99
Stargate	dt	39,00
Terminator 2 (Judge)	dt	44,99
Turrican 2	dt	69,00
Vortex	dt	69,00
WWF Wrestlingmania	dt	39,99

Super NES-Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19,00
Antennenkabel NES	dt	19,00
Cinch - Scart Adapter	dt	39,00
Game M. Mogelmodul	dt	69,00
Game Wizard	dt	39,00
Infrarot Joypad	dt	39,99
Joypad (NES)	dt	39,00
Joypad JT 365 Action	dt	17,00
Joypad JT 365 Sprint	dt	17,00
Scart Kabel NES	dt	19,00
SNES ohne Spiel	dt	199,00
Super Key Adapter	dt	29,00
Super Key Joystick	dt	79,99
Verlängerung Joypad	dt	15,00
WWF Raw Video VHS	dt	89,00

Gameboy

Donald in Maui Ma	dt	59,99
Donkey Kong Land	dt	49,99
Donkey Kong Land 2	dt	69,00
Fifa Soccer 97	dt	99,00
King of Fighters 95	dt	69,00
Schlimpfe 2	dt	69,00
Super Mario Land 3	dt	49,00
Tell-A-Attack	dt	49,00
Waterworld	dt	49,00

Gameboy-Sonderangebote

Allen 1	dt	24,99
Allen 3	dt	24,99
Casino	dt	24,99
Double Dragon 3	dt	34,99

Ferrari-Grand Prix	dt	34,99
Game Boy Gallery	uk	29,00
Loopz	dt	29,00
Mario & Yoshi	dt	39,00
NBA Jam	dt	99,99
PGA European Golf	dt	34,99
Pierre le Chef	dt	29,00
Solitaire	dt	24,99
Speedball 2	dt	29,00
Spider-Man/X-Men	dt	34,99
Stargate	dt	34,99
Terminator 2 (Judge)	dt	34,99
WWF King of Ring	dt	34,99
Xenon 2	dt	29,00
Yoshi's Cookie	uk	39,00

Gameboy-Zubehör

Game B. Energy Pack	dt	24,00
Game Boy Licht + Lup	dt	29,00
Game Boy Pocket	dt	119,00

Nintendo 64

Pilot Wings 64	us	139,00
Pilot Wings 64	dt	* 109,00
Picochoc	jp	169,99
Star Wars - Sha-o.E	dt	129,00
Super Mario 64	us	139,00
Super Mario 64	dt	* 89,00
Wave Racer 64	jp	199,00
Wave Racer 64	uk	* 89,00

Nintendo 64-Zubehör

Joypad JT 376 Tride.	dt	49,00
Joypad JT 377 Tride.	dt	59,00
Joypadverlängerung	dt	* 24,99
Nintendo 64 + Mario	jp	799,00
Nintendo 64 o.Spiel	dt	479,00
NBA+Mario+Star Wars	dt	* 699,00
NBA+Mario+Pilot-Star	dt	* 699,00
Super Mario 64 Hintb	us	29,00

Mega Drive

Comix Zone	dt	64,99
Fifa Soccer 97 Go.Ed	dt	114,00
J. Madden Football 97	dt	114,00
Micro Machines Mil.	dt	99,00
NBA Live 97	dt	114,00
NHL Hockey 97	dt	114,00
Terminator 2 (Judge)	dt	44,99
Picochoc	dt	89,00
Skidmarks	dt	69,00
Sonic 3D	dt	99,00
Sonic 3D	dt	99,00
Sargate	dt	99,00
Tim & Tibbet	dt	99,00
Virtua Fighter	dt	99,00

Mega Drive-Sonderangebote

Desert Strike	dt	49,00
Dynamite Headdy	dt	39,00
Earth Worm Jim	dt	69,00
Earth Defense	uk	24,99
Funny World/Bat Boy	dt	24,99
General Chaos	dt	49,00
Hyracine	dt	39,00
Hummer	dt	79,99
Incredible Hulk	dt	29,00
Jurassic Park Ramp.	dt	49,00
Marko's Mag. Footb.	dt	49,00
Mega Mini Wily Wars	dt	19,00
Miguel Max	dt	44,00
Mr. Nutz	dt	49,99
NBA Jam Tournament	dt	39,99
NHLPA Hockey 95	dt	39,00
Page Master	dt	39,00
Page Master	dt	39,00
Punisher	dt	39,00
Rise of the Robots	dt	29,00
Shay-Fu + Musik CD	dt	39,00
Talespin	dt	34,00
Talms Adventure	dt	29,00
Top Gun 2	dt	39,00
Toughman Boxing	dt	49,00
Whac-A-Critter	uk	24,99

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39,00
-----------------	----	-------



Command & Conquer dt 89,00

Mega Drive 1 o.Spiel	dt	119,99
Performer Lenkrad	dt	89,99

3-DO

3-Do Demo Sampler 4uk	dt	3,00
3-Do Sampler	dt	3,00
Deathkeep	uk	29,00
Doctor Hauser	jp	14,99
Golden	uk	29,00
Hell	uk	19,00
Mega Race	dt	29,00
Samurai Street Num.	us	29,00
Zharnost	uk	29,00

3-DO-Zubehör

Goldstar 3-Do + Fila	dt	229,00
Joypad 3-Do	dt	19,99
Panasonic 3-Do+Star.	dt	229,00

Sony PSX

A-Train	dt	99,00
Actua Golf	dt	89,00
Adventure of Lomax	dt	89,00
Aquanta's Holiday	dt	89,00
Area 51	dt	94,00
Ayrton Senna Cart	dt	89,99
Bambino's Fluch	dt	89,00
Batman Forever Com.	dt	89,00
Battle A.toshinden 2	dt	99,00
Beyond the Beyond	dt	99,00
Blam Machine Head	dt	89,00
Blazing Dragons	dt	84,99
Bubble Bobble	dt	84,99
Bubble Bobble 2	dt	84,00
Burning Road	dt	89,99
Buzzer	dt	89,00
Casper	dt	84,00
Chronicles o.T.Sword	dt	89,00
Command & Conquer	dt	89,00
Crash Bandicoot	dt	109,00
Creation	dt	89,00
Crow City of Angels	dt	89,00
Destroyer - No Remor.	dt	89,00
Crypt Killer	dt	89,00
Cyberia	dt	79,99
Dark Crusaders	dt	89,00
Darkstalkers	dt	89,00
Davis Cup Tennis	dt	89,00
Deconstruction Derby 2	dt	99,00
Disorder 2	dt	89,00
Die Hard Trilogy	dt	89,00
Die Hard incl. Gun	dt	139,00
Disorder 2	dt	89,00
Dragonheart	dt	* 89,00

Syndicate Wars	dt	89,00
Tekken 2	dt	99,00
Theme Hospital	dt	89,00
Tilt	dt	84,00
Time Commando	dt	89,00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89,00
Top Gun - Fire at W.	dt	89,00
Track & Field	dt	99,00
Transport Tycoon	dt	99,00
Trash It	dt	89,00
Tunnel B1	dt	89,99
Twisted Metal 2	dt	99,00
Victory Boxing	dt	89,00
Virtual Tennis	dt	84,99
Warhammer Fant. B.	dt	89,00
Wing Commander 3	dt	94,00
Wing Commander 4	dt	69,00
Wipe out 2097	dt	99,00
WWF in Your House	dt	89,00
X2 Project	dt	99,00
X-Com Terror 11.De	dt	89,00
X-Men:Children o.L.A	dt	84,00
Xork Nemesis	dt	89,00

Sony PSX-Sonderangebote

Battle A.toshinden 1	dt	64,99
Bust a Move 2 Arcade	dt	64,99
Cyberspeed	dt	44,99
Descent	dt	69,99
Extreme Pinball	dt	49,99
Gex	dt	69,99
It's Octane (DA)	dt	49,99
Lone Soldier	dt	49,99
NBA Jam Tournament	dt	54,99
Paradise Deluxe	dt	59,99
Revolution X	dt	49,99
Ridge Racer 1	dt	64,99
Ridge Racer 2	dt	64,99
Streetfighter Movie	dt	49,99
WWF Arcade	dt	49,99
Zero Divide	dt	69,99

Sony PSX-Zubehör

8 Meg Memory Card	dt	79,00
Game Buster	dt	89,00
Joypad JT 403 Cont.	dt	25,00
Joypad JT 402	dt	34,00
Verlängerung Joypad	dt	19,00
Joypad Sony PSX	dt	54,00
Link-Kabel PSX	dt	39,99
Med Catz Lenkrad	dt	139,99
Memory Card Sony	dt	49,00
Memory Card Drive	dt	169,00
Memory Card PSX	dt	44,99
Nescon Joypad PSX	dt	39,99
Predator Gun JT 400	dt	69,00
RGB-Scart Kabel	dt	29,99
Scart Kabel	dt	24,00
Scart Kabel (DA)	dt	29,99
Memory Card & Pad	dt	89,00

Saturn

Alien Trilogy	uk	89,00
Alien Trilogy	uk	84,99
Athlete Kings	dt	89,00
Batman Forever Coin	dt	89,00
Blazing Monsters	dt	84,99
Blam Machine Head	dt	84,99
Blazing Dragons	dt	84,99
Bubble Bobble	dt	84,99
Casey Kasper	dt	84,99
Castlevania - Blood	dt	89,00
Command & Conquer	dt	89,00
Crusader No Remorse	dt	89,00
Cyberia	dt	84,00
Daytona U.S. Cham.Ed	dt	99,00
Deconstruction Derby	dt	84,00
Die Hard Trilogy	dt	89,00
Dragonheart	dt	84,99
Driving Need I.Speed	dt	89,00
Earth Worm Jim 2	dt	89,00

Saturn-Zubehör

8 Meg Memory Card	dt	79,99
Antennenkabel Saturn	dt	39,00
Game Buster	dt	89,00
Joypad Game Partner	dt	34,00
Just a Flicker	dt	44,99
Netzkabel für Saturn	dt	9,00
Performer Lenkrad m.P.	dt	109,99
Saturn+Com.&Kong.	dt	449,00
Saturn & Sega Rally	dt	449,00
Sega Saturn o. Spiel	dt	419,00
Universal Adapter	dt	44,99
Verlängerung Joypad	dt	19,00
Video Pad JT481	dt	29,00

Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

• **Versand** FA.PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300
 • **Blitzversand:** Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
 • **Vorbestellung** möglich.
 • **Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog** mit vielen weiteren Titeln an.
 • **Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar.**
 • **Bestellkosten:** per Post DM 7,-, -ÖS 50,- zzgl. Nachnahme.
 • **Ab DM 250,- / ÖS 2000,-** -Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
 • **Lieferung ins Ausland** nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
 • **Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.**

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theisenstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München
Tel. 089/546 0 300
Bestellannahme: Mo-Fr 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr
Fax: 089/546 0 919

**Erst kürzlich hat
Psygnosis mit
WipEout 2097 und
Formel 1** eindrucks-
voll gezeigt, daß sie
sich großartig dar-
auf verstehen, die
Fähigkeiten der
PlayStation-
Hardware unter
Beweis zu stellen.
Drei weitere, viel-
versprechende Titel
auf die wir bereits
einen ersten Blick
werfen durften,
sind derzeit in
Arbeit.



Lifeforce Tenka

Sentient

*Stadt der verlorenen
Kinder*

PSYGNOSIS

neue Welt

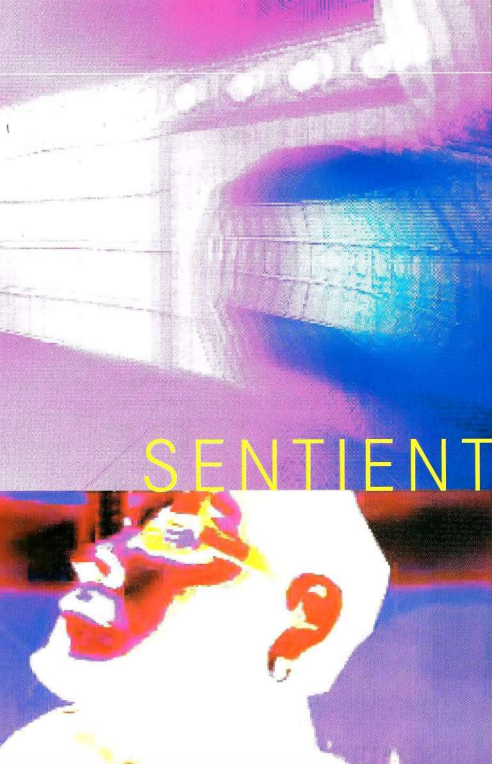
LIFEFORCE TENKA

new York hat beileibe schon bessere Zeiten erlebt, Trümmer und Verwahrlosung bestimmen das Bild in der Zukunft. Es gibt nur noch eine Weltregierung für den Erdball, ihr gigantisches Regierungsgebäude wirkt wie ein Fremdkörper in der heruntergekommenen Großstadt. Hinter vorgehaltener Hand kursieren Gerüchte und schwerwiegende Vorwürfe über geheime Genexperimente, die



DIE STADT DER VERLORENEN KINDER





SENTIENT

en

LIFEFORCE TENKA



Die Graffiti an der Wand sprechen eine deutliche Sprache



Lifeforce Tenka beeindruckt mit spektakulären Lichteffekten



Angst einflößende Mutationen sind an der Tagesordnung

im Auftrag des Staates hinter den meterdicken Mauern dieses Gebäudes ausgeführt werden. Der Spieler übernimmt in diesem First-Person Shooter die Rolle eines Mitglieds der Widerstandsgruppe Lifeforce Tenka, die aus dem Untergrund agiert. Als sich die Gerüchte immer mehr verdichten, daß die geheimen Genforschungen außer Kontrolle geraten sind, wird der Spieler dazu auserkoren, sich vor Ort Klarheit zu verschaffen. Ganz auf sich allein gestellt, gelingt es dem Helden auch



tatsächlich, sich Zugang zu den verdächtigen Räumlichkeiten zu verschaffen. Die Mission wurde zwar von vorneherein als Himmelfahrtskommando deklariert, doch die Konfrontation mit der Wahrheit übertrifft bei weitem die kühnsten Vorstellungen unseres Einzelkämpfers. Aggressivste Mutationen, schwerbewaffnete Wachdroiden und Roboter richten ihr übelgelauntes Augenmerk auf den Spieler und verfolgen ihn gnadenlos durch die dunklen Gänge des Labors, des gesamten Gebäudekomplexes, ja, selbst die Lüftungskanäle bleiben nicht verschont. Zu Beginn steht für die Verteidigung lediglich eine einfache Laserkanone zur Verfügung, doch nach und nach kann diese Waffe

Unkontrollierte Genforschungsprojekte gefährden das Überleben der Menschheit

durch verschiedene Anbauteile, die allerdings erst einmal gefunden werden müssen, nachgerüstet werden. Dies ist auch dringend erforderlich, sofern ernsthafte Bestrebungen bestehen, dem Grauen doch noch zu entkommen und die Verantwortlichen zur Rechenschaft zu ziehen.

Etwas ganz Besonderes haben sich die Programmierer bei der Konstruktion der Waffe einfallen lassen. Die Laserkanone gibt einen rötlichen Laserstrahl in den Raum hinein, der nicht bloß das Nebenprodukt einer optisch anspruchsvollen Präsentation darstellt, sondern zu einem wichtigen Element im Spiel wird. Denn im Gegensatz zu anderen First-Person-Shootern, bei denen lediglich in die Richtung der Gegner geschossen werden muß, ist es bei *Lifeforce Tenka* nötig, diese mit Hilfe des Laserstrahls genauestens anzuvisieren. Dies geschieht, indem der Blickwinkel des Agierenden sowohl horizontal als auch vertikal verändert wird, die Waffe geht im gleichen Verhältnis mit. Des weiteren dient der Laser als Scanner. Trifft er im Raum auf irgendein Objekt, das eine

Bedrohung darstellt, oder von Nutzen sein kann, so gibt er automatisch optische und akustische Signale von sich. Obwohl die Arbeiten an *Lifeforce Tenka* noch nicht abgeschlossen sind, war es beeindruckend mit anzusehen, wie effektiv und abwechslungsreich dieser hitverdächtige Titel bereits zum jetzigen Zeitpunkt aussieht. Die gesamte Umgebung wurde durch aufwendige Polygongrafiken gestaltet. Das gilt sogar für die Gegner, wodurch diese bedeutend plastischer wirken als die Kollegen aus der Welt der Sprites. Spektakuläre, realistische Lichteffekte tragen enorm zur Atmosphäre bei, und das Leveldesign wirkt bis auf den letzten Zentimeter des Gebäudekomplexes sinnvoll und durchdacht. Zur Zeit gab es zwar noch einige seltene und geringe Geschwindigkeitsschwankungen, was die Frame-Rate betrifft, doch bis zum Erscheinen von *Lifeforce Tenka* im März '97, werden die Entwickler mit Sicherheit auch die letzten Unebenheiten der Vorversion ausgebügelt haben.

Lifeforce Tenka

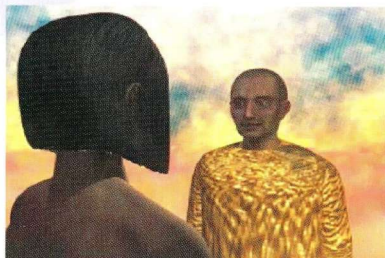
Sentient

Welten

Die Stadt der verlorenen Kinder



Das Display versorgt mit Infos



Die Rendersequenzen sorgen für eine dichte Atmosphäre



Jeder Schritt birgt Gefahren



Die Explosion ist eine Augenweide

SENTIENT

auch bei *Sentient* begibt sich der Spieler auf eine Reise in die ferne Zukunft. Diesmal handelt es sich jedoch um eine interessante Rollenspiel/Action Adventure Mischung, bei der es sich die Programmierer zum obersten Ziel gesetzt haben, sich nicht mit einer simplen Frage-/Antwort-Struktur zufrieden zu geben.



Mit vollkommenem Gedächtnisverlust zu erwachen, ist nicht jedermanns Sache

Orientierungslos erwacht der Protagonist auf einem Raumschiff, verlassen von jedweden Erinnerungsvermögen. Sehr schnell wird klar, daß ein gefährlicher Virus grassiert. Was es mit diesem und einem geheimnisvollen Mord auf sich hat, gilt es herauszufinden. Da die Zeit und der Virus jedoch keine Gnade kennen, ist höchste Eile geboten.



Der Virus ist hochgradig gefährlich

Das Faszinierende an *Sentient* ist der vertrackte Aufbau. Jedes Wesen an Bord hat eine eigene Persönlichkeit, und seine Handlungen werden maßgeblich vom Verhalten der Hauptperson bestimmt. Wenn der Spieler jemanden schlecht behandelt, darf er sich nicht auf dessen Loyalität verlassen. Im Gegenteil, Klatsch und Rufmord könnten die Folge sein, denn die Figuren sprechen auch miteinander, wenn der Spieler abwesend ist. Stets wird die Aufmerksamkeit auf äußerste strapaziert, denn vereinzelte Wortfetzen enthalten eventuell wichtige Details. Doch wem man Glauben schenken darf und wem nicht, wer wohl- oder übergesinnt ist, das muß der Aktive selbst herausfinden. Dieses zu erforschen, ist von großer Wichtigkeit, denn mitunter müssen Aufgaben, die nicht selbst erledigt werden können, an andere Personen weiter delegiert werden. Das Unglück ist demjenigen gewiß, der sich dabei für die falsche Person entschieden hat. Wie vielseitig *Sentient* ist, ist deutlich an seinem Umfang von über 200 Korridoren, Hallen und Kontrollräumen zu erkennen, ebenso wie an den bis zu 27 möglichen Lösungswegen. Genre-Fans müssen sich zwar noch bis zum Januar '97 gedulden, können aber schon jetzt mit einem echten Spitzentitel rechnen.

DIE STADT DER VERLORENEN KINDER

Im Jahre 1995 überraschten Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro, die zuvor mit ihrem Film-Debüt *Delicatessen* Weltruhm erlangten, auf den Filmfestspielen in Cannes die anwesende Fachpresse mit einem bizarren Märchen für Erwachsene. *Psygnosis* hat auf der Grundlage dieses Meisterwerkes ein

ebenso skurriles Adventure geschaffen, an dem Marc Caro sogar mitgearbeitet hat. Der geistesgestörte Dr. Krank, der auf einer Bohrinselfein Dasein fristet, hat die Fähigkeit zu träumen verloren. Aus diesem Grunde schickt er seine Lakaien auf die dunklen Straßen der Stadt, damit sie ihm unschuldige Kinder entführen. Mit Hilfe einer komplizierten Apparatur ist er in der Lage, den Kindern ihre Träume zu rauben.



Der Spieler begibt sich in die Rolle der zehnjährigen Waisen Miette, deren Bruder dem bösartigen Dr. Krank zum Opfer gefallen ist. Im klassischen Adventurestil muß sich das Mädchen durch die Umgebung fragen

Im Kampf gegen die Zeit

und dem Entführer Stück für Stück auf die Schliche kommen. Kennern der Filmvorlage wird es beim Anblick der Grafik Freudenstränen in die Augen treiben. Die bedrückende Atmosphäre des Originals wurde durch über 150 SGI-gerenderte Schauplätze bis ins Detail optimal eingefangen. Der phantastische Sound und die Tatsache, daß alle Bewegungen sämtlicher Figuren im Motion-Capture



Dr. Krank zapft die Traumwelt der entführten Kinder an

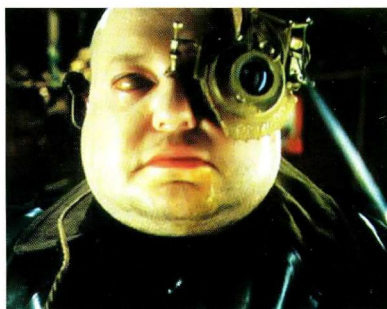


Verfahren aufgenommen und integriert wurden, deuten gleichsam wie die exzellenten Zwischensequenzen auf einen ausgereiften Titel hin, der ebenfalls im Januar '97 komplett eingedeutscht erhältlich sein wird. ■

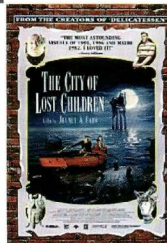


Kannst Du mir helfen, in die Kasernen-Hütte einzubrechen.

Um gegen die Entführer erfolgreich vorgehen zu können, sind Verbündete absolut notwendig



Ein Alptraum wird wahr



Die Filmvorlage erscheint im Januar '97 als Kaufkassette auf Video



Die Szenarien spiegeln die Stimmung des Films wieder

Sonic 3D – Blast

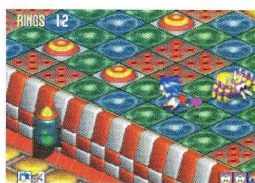


Über kurz oder lang kommt auch der Saturn nicht ganz ohne Sega-Maskottchen Sonic aus. Yuji Naka und sein Team verhelfen dem blauen Igel zu neuem Starruhm.

Hersteller: Sega
Entwickler: Traveller's Tales
Genre: Jump&Run
Erhältlich: ab Februar



Sonics Erzfeind Dr. Robotnik wartet wieder einmal mit zahlreichen gefährlichen Maschinen auf den blauen Igel



A von C. Henning
 Is sich Sonic Anfang der Neunziger mit drei Mega-Drive-Abenteuern an die Spitze der User-Charts setzte, avancierte er schnell zum Sega-Maskottchen und durfte auch auf dem Master System und dem Game Gear Dr. Robotnik jagen.

Natürlich wollte Sega dem Erfolgsgaranten ebenfalls auf ihrem 32-Bitter zu neuem Glanz verhelfen, woraufhin das Projekt *Sonic Extreme* gestartet wurde. Nebenher wurden '94 auch die Render-Profis von Traveller's Tales (*Toy Story*) zu *Sonic 3D* für das Mega Drive verpflichtet. Dabei handelt es sich um ein isometrisches J&R, das schon in der Vorversion dank seiner ausgereiften Rendergrafik für staunende Gesichter sorgte. Als Mitte diesen Jahres das *Extreme*-Projekt gecancelt wurde, entschloß sich Sega, *Sonic 3D* grafisch noch einmal gehörig aufzupeppen und es dann als Saturn-Scheibe zu verkaufen.

Bislang enthalten die Level neben Feinden nur Loopings und wenige andere Hindernisse und orientieren sich an einem konstanten Strickmuster: Sonic muß in jeder Dschungel-, Industrie- oder gar Flipper-Stage fünf mechanische Gegner durch seine

Wirbelattacke besiegen, um jeweils einen Vogel zu befreien. Nachdem er sämtliche Vögel in Sicherheit gebracht hat, darf er die nächste Stage in Angriff nehmen. Am Ende des dritten Levels wartet Dr. Robotnik in einem ebenso seltsamen wie gefährlichen Gefährt.

Wie schon bei den Mega-Drive-Titeln liegen in den Abschnitten mehrere goldene Ringe verstreut, die Sonic bei Tails oder Knuckles gegen den Besuch einer 3D-Bonusstage eintauschen darf.

Auch auf dem Saturn überzeugt die Vorversion bereits durch pfeilschnell scrollende Render-Level, die mit einer stattlichen Palette weicher Farben aufwarten. Momentan befindet sich nur eine Melodie auf dem Silberling und eine Handvoll original MD-Soundeffekte. Bis zur Fertigstellung wird hoffentlich noch die schwammige Steuerung überarbeitet und das Leveldesign um einige Innovationen aufgerichtet. ■



Der Mega-Drive-Titel *Sonic the Hedgehog* war der erste große Erfolg des jungen japanischen Entwicklers Yuji Naka. Dieser machte zuletzt durch sein phänomenales Saturn-Debüt *NIGHTS* auf sich aufmerksam.

**Segas
 Jump&Run-
 Star Nr. Eins
 erobert den
 Saturn**

FREAK SHOP

Mo.-Fr. 8.30-22.00 Uhr Sa. 10.00-16.00 Uhr

Nutzen Sie unsern Vorbestellervice!

SEGA SATURN	
ALIEN SOLDIER	49.95
COMIX ZONE	49.95
Donald Duck Maul Mallard	79.95
DRAGONS REVENGE	49.95
E.A. Boxing - Tough'n Can	49.95
E.A. Hockey - John Madden	49.95
EARTH WORCER JM	49.95
EUROTRUCK JIM 2	69.95
FEAR SLOTT	69.95
MAD DEN	39.95
MADDEN Football '97	39.95
KAWASAKI SUPERBIKES	49.95
KING OF THE HILL	49.95
MARSUPLIUM	49.95
MOJO MACHINES '96	49.95
NBA ACTION Basketball '95	49.95
NEIL HOCKEY '96	39.95
PHO PINBALL '97	39.95
PETE SISKI RACING TENNIS	49.95
DRAGONS REVENGE	49.95
PGA TOUR GOLF '96	69.95
PINOCCHIO	69.95
POCAHONTAS	49.95
PRIMAL RAGE	49.95
PROTECTOR	49.95
RISHAR	49.95
SAMURAI SHODOWN	49.95
SHADOWRUN -LUS-	59.95
SKELETON 2 -LUS-	79.95
SHANGHAI KREW	49.95
SONIC 3	109.95
SONIC & KNUCKLES	49.95
SONIC SPINBALL <A>	49.95
STRIKER	49.95
SUBSTRANIA	49.95
S. STREET FIGHTER 2 <A>	69.95
TOTAL FOOTBALL	49.95
TOY STORY	79.95
VEGEMAN	59.95
VIRTUA RACING	59.95
VR TROOPERS	69.95
Wasile Country Club <A>	39.95
WORMS	79.95
X-MEN 2 -LUS-	59.95

SEGA SATURN	
ALPHA 2	49.95
ALPHA 3	49.95
ALPHA 4	49.95
ALPHA 5	49.95
ALPHA 6	49.95
ALPHA 7	49.95
ALPHA 8	49.95
ALPHA 9	49.95
ALPHA 10	49.95
ALPHA 11	49.95
ALPHA 12	49.95
ALPHA 13	49.95
ALPHA 14	49.95
ALPHA 15	49.95
ALPHA 16	49.95
ALPHA 17	49.95
ALPHA 18	49.95
ALPHA 19	49.95
ALPHA 20	49.95
ALPHA 21	49.95
ALPHA 22	49.95
ALPHA 23	49.95
ALPHA 24	49.95
ALPHA 25	49.95
ALPHA 26	49.95
ALPHA 27	49.95
ALPHA 28	49.95
ALPHA 29	49.95
ALPHA 30	49.95
ALPHA 31	49.95
ALPHA 32	49.95
ALPHA 33	49.95
ALPHA 34	49.95
ALPHA 35	49.95
ALPHA 36	49.95
ALPHA 37	49.95
ALPHA 38	49.95
ALPHA 39	49.95
ALPHA 40	49.95
ALPHA 41	49.95
ALPHA 42	49.95
ALPHA 43	49.95
ALPHA 44	49.95
ALPHA 45	49.95
ALPHA 46	49.95
ALPHA 47	49.95
ALPHA 48	49.95
ALPHA 49	49.95
ALPHA 50	49.95

SEGA SATURN	
ALPHA 51	49.95
ALPHA 52	49.95
ALPHA 53	49.95
ALPHA 54	49.95
ALPHA 55	49.95
ALPHA 56	49.95
ALPHA 57	49.95
ALPHA 58	49.95
ALPHA 59	49.95
ALPHA 60	49.95
ALPHA 61	49.95
ALPHA 62	49.95
ALPHA 63	49.95
ALPHA 64	49.95
ALPHA 65	49.95
ALPHA 66	49.95
ALPHA 67	49.95
ALPHA 68	49.95
ALPHA 69	49.95
ALPHA 70	49.95
ALPHA 71	49.95
ALPHA 72	49.95
ALPHA 73	49.95
ALPHA 74	49.95
ALPHA 75	49.95
ALPHA 76	49.95
ALPHA 77	49.95
ALPHA 78	49.95
ALPHA 79	49.95
ALPHA 80	49.95
ALPHA 81	49.95
ALPHA 82	49.95
ALPHA 83	49.95
ALPHA 84	49.95
ALPHA 85	49.95
ALPHA 86	49.95
ALPHA 87	49.95
ALPHA 88	49.95
ALPHA 89	49.95
ALPHA 90	49.95
ALPHA 91	49.95
ALPHA 92	49.95
ALPHA 93	49.95
ALPHA 94	49.95
ALPHA 95	49.95
ALPHA 96	49.95
ALPHA 97	49.95
ALPHA 98	49.95
ALPHA 99	49.95
ALPHA 100	49.95

SEGA SATURN	
ALPHA 101	49.95
ALPHA 102	49.95
ALPHA 103	49.95
ALPHA 104	49.95
ALPHA 105	49.95
ALPHA 106	49.95
ALPHA 107	49.95
ALPHA 108	49.95
ALPHA 109	49.95
ALPHA 110	49.95
ALPHA 111	49.95
ALPHA 112	49.95
ALPHA 113	49.95
ALPHA 114	49.95
ALPHA 115	49.95
ALPHA 116	49.95
ALPHA 117	49.95
ALPHA 118	49.95
ALPHA 119	49.95
ALPHA 120	49.95
ALPHA 121	49.95
ALPHA 122	49.95
ALPHA 123	49.95
ALPHA 124	49.95
ALPHA 125	49.95
ALPHA 126	49.95
ALPHA 127	49.95
ALPHA 128	49.95
ALPHA 129	49.95
ALPHA 130	49.95
ALPHA 131	49.95
ALPHA 132	49.95
ALPHA 133	49.95
ALPHA 134	49.95
ALPHA 135	49.95
ALPHA 136	49.95
ALPHA 137	49.95
ALPHA 138	49.95
ALPHA 139	49.95
ALPHA 140	49.95
ALPHA 141	49.95
ALPHA 142	49.95
ALPHA 143	49.95
ALPHA 144	49.95
ALPHA 145	49.95
ALPHA 146	49.95
ALPHA 147	49.95
ALPHA 148	49.95
ALPHA 149	49.95
ALPHA 150	49.95

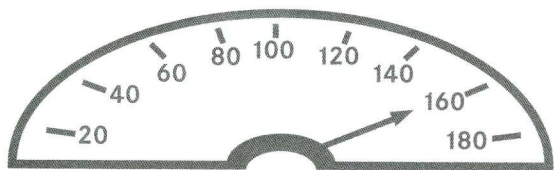
SEGA SATURN	
ALPHA 151	49.95
ALPHA 152	49.95
ALPHA 153	49.95
ALPHA 154	49.95
ALPHA 155	49.95
ALPHA 156	49.95
ALPHA 157	49.95
ALPHA 158	49.95
ALPHA 159	49.95
ALPHA 160	49.95
ALPHA 161	49.95
ALPHA 162	49.95
ALPHA 163	49.95
ALPHA 164	49.95
ALPHA 165	49.95
ALPHA 166	49.95
ALPHA 167	49.95
ALPHA 168	49.95
ALPHA 169	49.95
ALPHA 170	49.95
ALPHA 171	49.95
ALPHA 172	49.95
ALPHA 173	49.95
ALPHA 174	49.95
ALPHA 175	49.95
ALPHA 176	49.95
ALPHA 177	49.95
ALPHA 178	49.95
ALPHA 179	49.95
ALPHA 180	49.95
ALPHA 181	49.95
ALPHA 182	49.95
ALPHA 183	49.95
ALPHA 184	49.95
ALPHA 185	49.95
ALPHA 186	49.95
ALPHA 187	49.95
ALPHA 188	49.95
ALPHA 189	49.95
ALPHA 190	49.95
ALPHA 191	49.95
ALPHA 192	49.95
ALPHA 193	49.95
ALPHA 194	49.95
ALPHA 195	49.95
ALPHA 196	49.95
ALPHA 197	49.95
ALPHA 198	49.95
ALPHA 199	49.95
ALPHA 200	49.95

SUPER NINTENDO	
ACME ANIMATION	69.95
AERO THE ACROBAT 2 <A>	49.95
ASTERIX	69.95
ASTERIX & OBELIX	99.95
BIOMETAL	69.95
BOGEMAN	69.95
BUCKLE UP	69.95
CIVILIZATION -LUS-	139.95
CIVILIZATION -LUS-	139.95
CONQUEST	69.95
CONQUEST 2	69.95
CONQUEST 3	69.95
CONQUEST 4	69.95
CONQUEST 5	69.95
CONQUEST 6	69.95
CONQUEST 7	69.95
CONQUEST 8	69.95
CONQUEST 9	69.95
CONQUEST 10	69.95
CONQUEST 11	69.95
CONQUEST 12	69.95
CONQUEST 13	69.95
CONQUEST 14	69.95
CONQUEST 15	69.95
CONQUEST 16	69.95
CONQUEST 17	69.95
CONQUEST 18	69.95
CONQUEST 19	69.95
CONQUEST 20	69.95
CONQUEST 21	69.95
CONQUEST 22	69.95
CONQUEST 23	69.95
CONQUEST 24	69.95
CONQUEST 25	69.95
CONQUEST 26	69.95
CONQUEST 27	69.95
CONQUEST 28	69.95
CONQUEST 29	69.95
CONQUEST 30	69.95
CONQUEST 31	69.95
CONQUEST 32	69.95
CONQUEST 33	69.95
CONQUEST 34	69.95
CONQUEST 35	69.95
CONQUEST 36	69.95
CONQUEST 37	69.95
CONQUEST 38	69.95
CONQUEST 39	69.95
CONQUEST 40	69.95
CONQUEST 41	69.95
CONQUEST 42	69.95
CONQUEST 43	69.95
CONQUEST 44	69.95
CONQUEST 45	69.95
CONQUEST 46	69.95
CONQUEST 47	69.95
CONQUEST 48	69.95
CONQUEST 49	69.95
CONQUEST 50	69.95

SUPER NINTENDO	
CONQUEST 51	69.95
CONQUEST 52	69.95
CONQUEST 53	69.95
CONQUEST 54	69.95
CONQUEST 55	69.95
CONQUEST 56	69.95
CONQUEST 57	69.95
CONQUEST 58	69.95
CONQUEST 59	69.95
CONQUEST 60	69.95
CONQUEST 61	69.95
CONQUEST 62	69.95
CONQUEST 63	69.95
CONQUEST 64	69.95
CONQUEST 65	69.95
CONQUEST 66	69.95
CONQUEST 67	69.95
CONQUEST 68	69.95
CONQUEST 69	69.95
CONQUEST 70	69.95
CONQUEST 71	69.95
CONQUEST 72	69.95
CONQUEST 73	69.95
CONQUEST 74	69.95
CONQUEST 75	69.95
CONQUEST 76	69.95
CONQUEST 77	69.95
CONQUEST 78	69.95
CONQUEST 79	69.95
CONQUEST 80	69.95
CONQUEST 81	69.95
CONQUEST 82	69.95
CONQUEST 83	69.95
CONQUEST 84	69.95
CONQUEST 85	69.95
CONQUEST 86	69.95
CONQUEST 87	69.95
CONQUEST 88	69.95
CONQUEST 89	69.95
CONQUEST 90	69.95
CONQUEST 91	69.95
CONQUEST 92	69.95
CONQUEST 93	69.95
CONQUEST 94	69.95
CONQUEST 95	69.95
CONQUEST 96	69.95
CONQUEST 97	69.95
CONQUEST 98	69.95
CONQUEST 99	69.95
CONQUEST 100	69.95

SUPER NINTENDO	
CONQUEST 101	69.95
CONQUEST 102	69.95
CONQUEST 103	69.95
CONQUEST 104	69.95
CONQUEST 105	69.95
CONQUEST 106	69.95
CONQUEST 107	69.95
CONQUEST 108	69.95
CONQUEST 109	69.95
CONQUEST 110	69.95
CONQUEST 111	69.95
CONQUEST 112	69.95
CONQUEST 113	69.95
CONQUEST 114	69.95
CONQUEST 115	69.95
CONQUEST 116	69.95
CONQUEST 117	69.95
CONQUEST 118	69.95
CONQUEST 119	69.95
CONQUEST 120	69.95
CONQUEST 121	69.95
CONQUEST 122	69.95
CONQUEST 123	69.95
CONQUEST 124	69.95
CONQUEST 125	69.95
CONQUEST 126	69.95
CONQUEST 127	69.95
CONQUEST 128	69.95
CONQUEST 129	69.95
CONQUEST 130	69.95
CONQUEST 131	69.95
CONQUEST 132	69.95
CONQUEST 133	69.95
CONQUEST 134	69.95
CONQUEST 135	69.95
CONQUEST 136	69.95
CONQUEST 137	69.95
CONQUEST 138	69.95
CONQUEST 139	69.95
CONQUEST 140	69.95
CONQUEST 141	69.95
CONQUEST 142	69.95
CONQUEST 143	69.95
CONQUEST 144	69.95
CONQUEST 145	69.95
CONQUEST 146	69.95
CONQUEST 147	69.95
CONQUEST 148	69.95
CONQUEST 149	69.95
CONQUEST 150	69.95

SUPER NINTENDO	
CONQUEST 151	69.95
CONQUEST 152	69.95
CONQUEST 153	69.95
CONQUEST 154	69.95
CONQUEST 155	69.95
CONQUEST 156	69.95
CONQUEST 157	69.95
CONQUEST 158	69.95
CONQUEST 159	69.95
CONQUEST 160	69.95
CONQUEST 161	69.95
CONQUEST 162	69.95
CONQUEST 163	69.95
CONQUEST 164	69.95
CONQUEST 165	69.95
CONQUEST 166	69.95
CONQUEST 167	69.95
CONQUEST 168	69.95
CONQUEST 169	69.95
CONQUEST 170	69.95
CONQUEST 171	69.95
CONQUEST 172	69.95
CONQUEST 173	69.95
CONQUEST 174	69.95
CONQUEST 175	69.95
CONQUEST 176	69.95
CONQUEST 177	69.95
CONQUEST 178	69.95
CONQUEST 179	69.95
CONQUEST 180	69.95
CONQUEST 181	69.95
CONQUEST 182	69.95
CONQUEST 183	69.95
CONQUEST 184	69.95
CONQUEST 185	69.95
CONQUEST 186	69.95
CONQUEST 187	69.95
CONQUEST 188	69.95
CONQUEST 189	69.95
CONQUEST 190	69.95
CONQUEST 191	69.95
CONQUEST 192	69.95
CONQUEST 193	69.95
CONQUEST 194	69.95
CONQUEST 19	



Rage Racer

Hersteller: Sony
Entwickler: Namco
Genre: Rennspiel
Erhältlich: als Import

N von C. Henning
 eben der Prügelreihe *Tekken* sind die Rennspiele aus dem Hause Namco seit jeher ein überzeugendes Argument für die PlayStation. Der Spielhallenkönig *Ridge Racer* und sein Nachfolger *Ridge Racer Revolution* sorgten auch unter Heimanwendern für Begeisterungstürme und galten lange Zeit als Referenztitel der Konsole. Mit *Rage Racer* haben die Japaner nun keinen Spielhallenautomaten umgesetzt, sondern ein exklusives Spiel entwickelt. Zwölf unterschiedliche Boliden dürfen demnächst durch fünf Schauplätze der Welt gesteuert werden. Das reichhaltige Streckenangebot enthält bislang unter anderem einen Besuch in Paris sowie eine rasante Berg- und Talfahrt zur Akropolis. Um die Autos so individuell wie möglich zu gestalten, kann von der Karosseriefarbe bis hin zu den wichtigsten Fahreigenschaften alles vom Spieler konfiguriert werden. Spielerisch hält sich *RR* in großen Zügen an die beiden Vorgänger. Und auch die Geschwindigkeitsanzeige und der hilfreiche Rückspiegel befinden sich momentan noch an den bekannten Stellen.

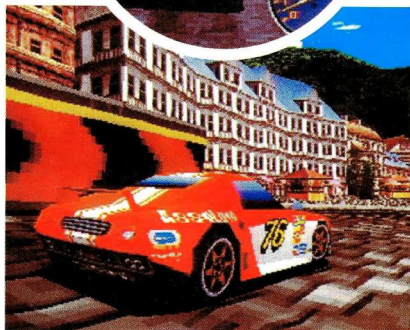
Für die technische Brillanz sorgt eine neue 3D-Grafik-Engine, bei deren importantem Einsatz beispielsweise der Bildaufbau schneller vonstatten geht als bei seinen Vorgängern. Hierzulande wird *Rage Racer* erst im kommenden Jahr offiziell erhältlich sein. Einen Test können wir bereits in einer der folgenden Ausgaben präsentieren. ■

info

Pac-Man-Erfinder Namco zählt zu den größten japanischen Software-Häusern. Seine Blütezeit hatte es in den achtziger Jahren und auch heute steht Namco sehr weit oben an der Spitze der Automaten-Entwickler. Errungenschaften wie zum Beispiel die Schneespektakel *Alpine Racer* und *Alpine Surfer* sind besonders durch ihr ungewöhnliches Design bekannt.



Seit Anbeginn der PlayStation-Ära gilt Namcos *Ridge Racer* als einer der populärsten Titel für die Sony-Konsole. *Rage Racer* verspricht alte Traditionen zu wahren und durch neue Elemente zu ergänzen.



Auch die detailliert texturierten Rennwagen können sich bei *Rage Racer* mehr als sehen lassen



Die Hintergrundgrafiken sind wesentlich schöner als bei allen vorangegangenen *Ridge Racer*-Spielen

preview playstation

M.C. GAME

Telefon 05 21 / 6 42 34

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	379,95
NegCon	DV	84,95
3D Lemmings	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Power	DV	84,95
Aldias Golf 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 Boarders	JP	139,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crime Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	89,95
D	DV	84,95
Darkstalkers	DV	84,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95
Deathtrap Dungeon	DV	i.V.
Destruction Derby	DV	94,95
Destruction Derby 2	US	104,95
Descent	DV	84,95
Die Hard Trilogy	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	84,95
Dragonheart	DV	84,95
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	89,95
Gunship	DV	89,95
Horned Owl	US	114,95
Impact Racing	DV	79,95
In the Hunt	DV	84,95
Iron & Blood	DV	84,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Jet Moto	US	104,95
Jumping Flash	DV	89,95
Jumping Flash 2	DV	94,95
Kings Field	US	109,95
Killing Zone	DV	89,95
Konami Open Golf	DV	84,95
Legacy of Kain	US	99,95
Lone Soldier	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	59,95
MegaTudo 2096	JP	139,95
Mickies Wild Adventure	DV	84,95
Moto X	DV	84,95
Motorboot Grand Prix 2	DV	94,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 2	DV	84,95
Namco Museum Vol. 3	JP	144,95
Namco Museum Vol. 4	JP	139,95
Nascar Racing	US	99,95
NBA in the Zone	DV	89,95
NBA Jam Extreme	DV	84,95

Need for Speed	DV	84,95
NFL Full Contact	US	94,95
NFL Game Day	DV	94,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95
NHL Face Off	DV	84,95
NHL Face Off 97	US	109,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Ogre Battle	DV	124,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Overblood	JP	139,95
Pandemonium	DV	99,95
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
Pitfall	DV	89,95
Pro'Ed	DV	89,95
Popolocrois	DV	129,95
Pro Pinball	DV	89,95
Project Overkill	DV	84,95
Psychic Detective	DV	84,95
Psychic Force	JP	119,95
Raging Skies	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Romance of the 3 Kingd. IV	US	109,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Siam'n Jam	DV	89,95
Slam Scape	US	109,95
Shellshock	DV	74,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	i.V.
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DV	84,95
Spot goes to Hollywood	US	104,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Star Gladiator	NO	Nov
Steel Harbinger	US	104,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	US	104,95
Strike Point	US	94,95
Supersonic Racers	DV	89,95
Tekken 2	DV	99,95
Tetris Plus	US	94,95
The Hive	US	99,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	i.V.
Time Commando	DV	84,95
Titan Wars	DV	84,95
Tobal No. 1	US	104,95
Tokyo Highway Battle	US	109,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Toshinden Kings	JP	129,95
Total NBA	DV	84,95
Track & Field	DV	94,95
Trilogy	US	109,95
True Pinball	DV	84,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal	DV	89,95
Twisted Metal 2	US	104,95
Viewpoint 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:

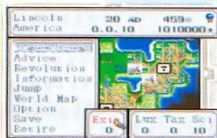
Sega Saturn Konsole	DV	399,95
3D Lemmings	DV	84,95

Alien Trilogy	DV	89,95
Alone in the Dark	DV	94,95
Athlete Kings	DV	84,95
Baku Baku	DV	64,95
Bases Loaded 96	US	89,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle A. Toshinden Remix	DV	94,95
Black Fire	DV	84,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Clockwork Knight 2	DV	99,95
Creature Shock	US	114,95
Crime Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	84,95
Darius Galiden	DV	89,95
Daytona Championship Ed.	DV	89,95
Daytona USA	DV	49,95
Destruction Derby	DV	84,95
Digital Pinball 2	JP	109,95
Discworld	DV	84,95
DV	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
Gen	DV	84,95
Ghen War	DV	84,95
Guardian Heroes	DV	84,95
Griffin	DV	84,95
Hang On 96	DV	99,95
Hatrick Hero	JP	59,95
High Velocity	US	109,95
In the Hunt	DV	89,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Johnny Bazookatone	DV	49,95
Keio 2	DV	84,95
King of the Monsters 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	i.V.
Nights in the Control	DV	139,95
Night Warriors	DV	104,95
Ogre Battle	JP	114,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Panzer Dragon	DV	49,95
Panzer Dragon 2	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
PGA Tour Golf 97	DV	89,95
Pro Pinball	DV	84,95
Rayman	DV	89,95
Riglord Saga 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	89,95
Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Siam'n Jam	DV	89,95
Space Hulk	DV	89,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Story of Thor II	DV	84,95

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

SUPER NINTENDO:

Brain Lord	US	99,95
Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	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
Gunforce	DV	39,95
Hole in One Golf	DV	49,95
Illusion of Time	DV	109,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty or Death	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
NBA Live 97	DV	89,95
New Horizons	US	129,95
Olympic Summer Games	DV	104,95
PGA Tour Golf 96	DV	69,95
Robotrek	US	99,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Sim City	DV	89,95
Soul Blade	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

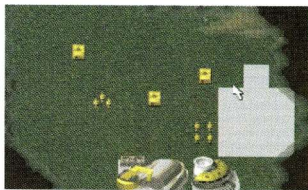
Ihr PC- und Videospiele-Spezialist
 Detmolder Straße 64 33604 Bielefeld
 Telefon; 05 21 / 6 42 34 Fax: 05 21 / 6 42 35

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

Command & Conquer



Das Finale in fast jeder Mission: Im Großangriff geht es der feindlichen Basis an den Kragen. Wer nicht konsequent für die richtige Verteidigung sorgt, hat so gut wie verloren



Aller Anfang ist schwer: Aus dem Nichts muß eine Basis aufgebaut werden



Vor jeder Mission gibt es eine kleine Einsatzbesprechung mit Hinweisen

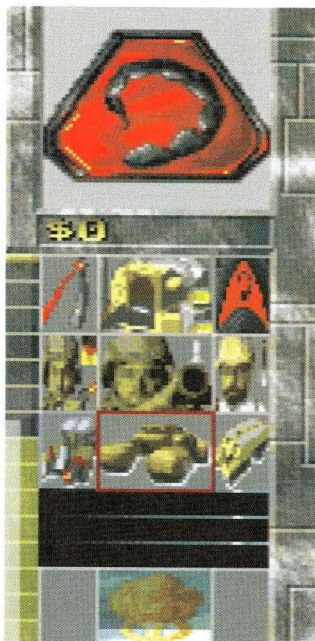
Hersteller: Virgin
Entwickler: Westwood
Genre: Strategie
Spieler: 1-2 (Link)
Level: 28 (SAT)
 54 (PSX)
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

info



Da die Konsolenumsetzung von Westwoods PC-Knüller einige Zeit in Anspruch nahm, ist man in der Computerwelt schon wieder einen Schritt weiter: Dort ist mit *Alarmstufe Rot* soeben der zweite Teil des Strategie-Epos erschienen.

Speicheroption: Das Abspeichern von Spielständen wird nicht unterstützt, statt dessen gibt es Paßwörter.



In den Fabrikanlagen lassen sich jede Menge schlagkräftige Kampfeinheiten fertigen – Bargeld vorausgesetzt

D von M. Anton
 ie Erde in nicht allzu ferner Zukunft: Ein neu entdecktes Mineral namens Tiberium erweist sich als wertvoller Rohstoff und sorgt dadurch für gehörigen Wirbel. Denn wer die Macht über das Tiberium besitzt, hat die totale Kontrolle über die Weltwirtschaft. Logisch, daß sich da einiges an Konfliktpotential zusammenballt, und so kommt es schnell zu offenen Kampfhandlungen: Die geheimnisvolle Bruderschaft von NOD, eine skrupellose Terrororganisation, versucht mit allen Mitteln, den Löwenanteil des Tiberiums unter ihre Kontrolle zu bringen. Der Rest der Welt kann ein solches Vorgehen natürlich nicht akzeptieren und bildet die GDI (Global Defence Initiative), um die Bösewichte der NOD in ihre Schranken zu verweisen. Aufgabe des Spielers ist es, einer der beiden Seiten unter die Arme zu greifen und durch sehr viel strategisches Geschick zum Sieg zu verhelfen. Dazu muß eine Reihe von Aufträgen erledigt werden, die recht unterschiedlich ausfallen können. Normalerweise beginnt eine Mission mit dem Auf- und Ausbau einer Basis, in deren Fabriken allerlei Kampfgerät produziert werden kann. In der Anfangsphase stehen nur einige wenige, schwache Einheiten zur Verfügung, später ist jedoch ein reichhaltiges Angebot an diversen Panzern und sogar Flugzeugen zugänglich. Natürlich gibt es

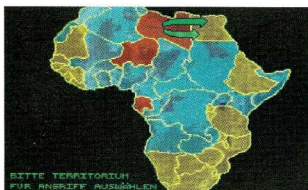
test psx & sat



Da braut sich etwas zusammen: Der Nuklearschlag der NOD benötigt zwar ...



... etwas Zeit, bis er verfügbar ist, trifft dann aber den Gegner um so härter

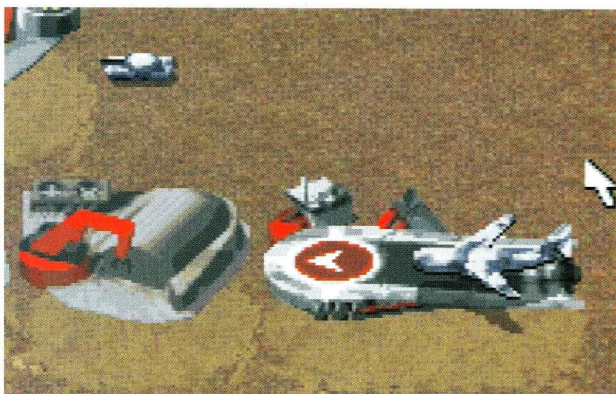


An einigen Stellen darf auch bestimmt werden, wie und wo es weitergehen soll



Mit den Invasor-Einheiten lassen sich feindliche Bauwerke bequem erobern

die Kampfeinheiten nicht umsonst, und so muß fleißig Tiberium abgebaut werden, um die Kassen zu füllen. Sobald dann eine schlagkräftige Streitmacht aufgebaut wurde, geht es normalerweise dem Gegner an den Krügen. Neben solchen klassischen Missionen, wie sie schon in *Dune II*, Westwoods großem Durchbruch auf dem PC, zu finden waren, gibt es auch Aufträge, bei denen mit einer begrenzten Anzahl von Einheiten ausgekommen werden muß. Im Extremfall ist dies ein Einzelkämpfer, der sich allein durchs feindliche Gebiet schlagen muß. Solche herausfordernden Missionen bringen dann



Die NOD-Truppen erhalten ihr schweres Gerät auf dem Luftweg. Das zugehörige Flugfeld muß allerdings erst einmal gebaut werden und ist entsprechend teuer in der Anschaffung

etwas Abwechslung in den Aufbau-Alltag, bergen aber auch ein leichtes Frustrationpotential. Da im Gegensatz zum PC-Vorbild, der Spielstand nicht zwischengespeichert werden kann muß eine Mission, sollte sie kurz vor Ende fehlschlagen, komplett neu begonnen werden.

Dank der intuitiven Steuerung hat der Spieler die Einheiten auch ohne Mausunterstützung sicher unter Kontrolle, einzelne Einheiten können zu Gruppen und Teams zusammengefaßt werden, was die Befehlserteilung enorm beschleunigt. Die hochauflösende Grafik erlaubt nicht nur einen guten Überblick über das Geschehen auf dem Spielfeld, sondern auch einige nette Animationen der Pixel-Rambos. Der abwechslungsreiche Soundtrack wird ergänzt durch kernige Effekte und eine komplett deutsche Sprachausgabe.

Zwar unterscheiden sich die beiden Versionen in Sachen Gameplay überhaupt nicht und weisen allenfalls in optischen Details

kleiner trick



Wenn mehrere identische Fabriken errichtet werden, können zwar nicht mehr Einheiten gleichzeitig produziert werden, dafür beschleunigt sich aber der Produktionsvorgang ungemein. Wenn Bargeld also keine Rolle spielt, sollte von dieser Möglichkeit ausgiebig Gebrauch gemacht werden.



Die Tiberium-Ernter sorgen durch den Abbau des wertvollen Minerals für eine gut gefüllte Kasse. Denn Bargeld wird vom Spieler dringend benötigt



missionen

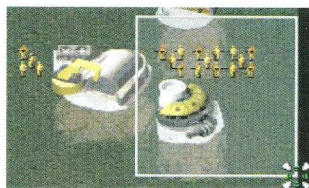


Die Titelbilder zeigen es ganz eindeutig: In der PlayStation-Version (unten) steckt wesentlich mehr drin als beim Saturn. Nämlich die komplette Zusatz-CD und gleich noch einige zusätzliche Spezial-Operationen.

kleine Unterschiede auf, dennoch hat die PSX-Umsetzung eindeutig Pluspunkte verdient. Immerhin kann sie mit fast der doppelten Zahl von Missionen aufwarten, denn neben den extra für die PlayStation entworfenen Spezial-Operationen finden sich auch noch die Missionen der PC-Zusatz-CD *Der Ausnahmezustand* auf der Scheibe. Eine nette Geste – schade nur, daß nicht auch an die Saturn-User gedacht wurde.

Alles in allem erfüllen die Konsolen-Umsetzungen von *Command & Conquer* voll und ganz die hohen Erwartungen und machen das Genre der Echtzeit-Strategiespiele endlich auch auf PlayStation und Saturn hoffähig. Nachwuchsgeneräle erwartet ein anspruchsvolles und abwechslungsreiches Genre-Highlight, das nun auch auf den Konsolen Meilensteine setzen wird. ■

XL-Wertung (SAT) 85%
XL-Wertung (PSX) 90%



Einzelne Einheiten können zu schlagfähigen Gruppen zusammengefaßt werden



Einzelkämpfer sind zwar recht stabil, aber dafür vollkommen auf sich allein gestellt



Angeschlagene Bauwerke sollten schnellstmöglich repariert werden



Betonmauern können feindliche Angriffe nur für eine recht kurze Zeit aufhalten



Zwischensequenzen künden von Erfolg oder Mißerfolg des jeweiligen Einsatzes

Samurai Shodown III



F von K. Kock
 für SNKs Neo•Geo ist dieser Titel schon seit einigen Monaten erhältlich, ab sofort dürfen sich auch Saturn-User am dritten Teil der fernöstlichen Kult-Beat-'em-Up-Reihe erfreuen.

Neben fünf neuen Charakteren – inklusive des Endgegners sind zwölf bewaffnete Haudogen am Start – wartet *Samurai Shodown III* mit einer generalüberholten Optik auf. Die

atmosphärischen Hintergrundgrafiken sowie die mit sehr viel Liebe zum Detail in Szene gesetzten Kämpfer zeichnen die Katana-Keilerei aus. Im Gegensatz zum Arcade- bzw. Neo•Geo-Vorbild sparten die Programmierer der Saturn-Fassung zwar einige Animationsphasen ein, das fällt jedoch nicht weiter auf.

Um lange Wartezeiten von vornherein auszuschließen, liegt dem dem Game ein RAM-Modul bei. Auch zukünftige Spiele, nicht nur von die SNK, werden den zusätzlichen Speicher nutzen, um Ladezeiten zu minimieren.

Neben der gelungenen technischen Präsentation bietet *Samurai Shodown III* durchdachtes Gameplay, das mit einigen Innovationen aufwartet. Neben Konterattacken und recht ausgefallenen Super-Special-Moves verfügen die Haudogen über eine Reihe effektiver Ausweichmanöver. Die sehr gute Steuerung ermöglicht es dem Spieler, alle Hiebe, Tritte, Würfe und Spezialattacken präzise auszuführen. Aufgrund der recht hohen Spielgeschwindigkeit kommt in einigen Kampfsituationen jedoch Hektik auf, wodurch strategisches Vorgehen etwas erschwert wird.

Fans des 2D-Prügelspielenres sind mit SNKs drittem Teil der Samurai-Saga bestens beraten. Das unkonventionelle Charakter-Design und besonders die Spieltiefe machen *Samurai Shodown III* zu einem Titel, den sich auch Saturn-User zulegen sollten, die bereits das famose *Street Fighter Alpha 2* ihr eigen nennen. Zudem könnte sich der Besitz des RAM-Moduls bei kommenden SNK-Spielen auszahlen. ■

Hersteller: SNK
Genre: Prügelspiel
Spieler: 1–2 (simultan)
Level: 12 + 1 Kämpfer
Preis: ca. DM 150
Erhältlich: als Import

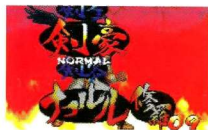


Ist die entsprechende Energieleiste gefüllt, sind Power-Moves möglich



Ein zu langsamer „Trigger-Finger“ wird mit dem Verlust der Waffe bestraft

info



Nach der Charakterauswahl kann festgelegt werden, ob der jeweilige Kämpfer eher offensiv oder defensiv agieren soll. Je nach gewähltem Verhalten, verfügen die Charaktere über leicht unterschiedliche Spezialattacken.

Saturn-Speicher:
 Sämtliche Settings der Optionen werden automatisch abgespeichert.

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

XL-Wertung 80%

Black Dawn

Hersteller: Virgin
Entwickler: Black Ops
Genre: Action
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 8
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel



Durch einen Bildaufbau von 30 Frames per Second erzielt die 3D-Grafik eine äußerst realistische Wirkung. Nicht selten geht im Kampfgetümmel die Übersicht verloren



In der Antarktis greifen die Feinde mit gepanzerten Luftkissenfahrzeugen an

test
playstation

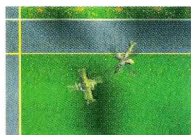
N von M. Häntsch
 Nachdem die Action-Spezialisten von Black Ops noch einmal Hand an ihre jüngste Kreation gelegt haben, stellt sich die fertige Version von *Black Dawn* nun der Öffentlichkeit vor. Augenscheinlich haben die Programmierer die Zeit seit dem Preview vor zwei Monaten dafür genutzt, das Spiel mit umfangreichen FMV-Sequenzen zu umrahmen, um so eine durchgehende Storyline für die Hubschrauber-Missionen zu schaffen.

Das Spiel startet im New York Central Park mit einer Schlacht gegen gut ausgerüstete Terroristen, die zudem Geiseln genommen haben. Aufgabe des Spielers ist es, als Pilot eines Kampfhubschraubers die feindlichen Truppenverbände zu vernichten und die Geiseln zu befreien. Dabei ist die erste Mission, wie auch die sieben folgenden, in kleinere Aufträge unterteilt. Ziel bei der Befreiung New Yorks ist die Zerstörung von Panzern und Hubschraubern. Die weiteren Teilaufgaben bestehen in der Zerstörung von Bodengeschützen und logistischen Einheiten wie Transportfahrzeugen sowie der Rettung der Geiseln. Erst wenn die Terroristen besiegt sind, geht es zum nächsten Einsatzziel. So muß in der antarktischen Eiswüste eine Gruppe von Soldaten an ihrem Bestimmungsort abgesetzt,

die Black Boxes von abgestürzten Flugzeugen geborgen und die eigenen Truppen wieder eingesammelt werden. In Südamerika sind militärische Einrichtungen vor der Küste und hartnäckig verteidigte Drogenlabore im Regenwald das Angriffsziel. Durch diese Splitting der Aufgaben in den Missionen kommt so schnell keine Langeweile auf, weil der Spieler in verschiedenen Teilgebieten der Szenarios agieren und ganz unterschiedliche Probleme lösen muß.

Die sehr abwechslungsreichen Landschaften sind recht realistisch und detailliert entworfen und mit verschneiten Berggipfeln, verstreuten Bäumen und Gebäuden besetzt. Im Spiel ist es

info



Der Zweispieler-Modus gestaltet sich als kleiner Geschicklichkeitstest, der keine Ähnlichkeit mit dem eigentlichen Spiel hat. Tatsächlich können sich die beiden Kontrahenten nur auf einer bildschirmgroßen Fläche gegenseitig jagen und beschießen. Ein recht simples Vergnügen ohne großen Unterhaltungswert oder Langzeitmotivation.

Memory-Card: Erfolgreich abgeschlossene Missionen lassen sich auf einem Block sichern. Es dürfen auch viertellige Paßwörter notiert werden.



Vorsicht vor Kollisionen mit manövrierunfähig geschossenen Flugzeugen!



Drei verschiedene Innen- und zwei Außenperspektiven sind während des Fluges anwählbar. Die eindrucksvolle Soundkulisse mit kinoreinen Melodien und einem Kommentator paßt sich dem Geschehen auf dem Schlachtfeld an und schafft eine sehr dichte Atmosphäre



möglich, sich mit dem Hubschrauber frei zu bewegen und auch auf Dächern oder Straßen zu landen. Weniger gelungen ist dagegen der Grafikaufbau am Horizont. Mit Hilfe eines groben Nebel effekts, der unnatürlich gerastert dargestellt wird, haben sich die Programmierer die aufwendige Berechnung des Zoomens weit entfernter Objekte erspart. Ein reiner Sichtflug wird dadurch unmöglich – der Spieler muß sich vielmehr an einer Karte oder dem Umgebungsradar orientieren, auf dem einzelne Menschen kaum erkennbar sind und nur noch als Pixel angezeigt werden. Keine Probleme ergeben sich dagegen bei der Darstellung der Kampfeinheiten. Alle Hubschrauber, Flugzeuge,

Eindrucksvoll in Szene gesetzte 3D-Action



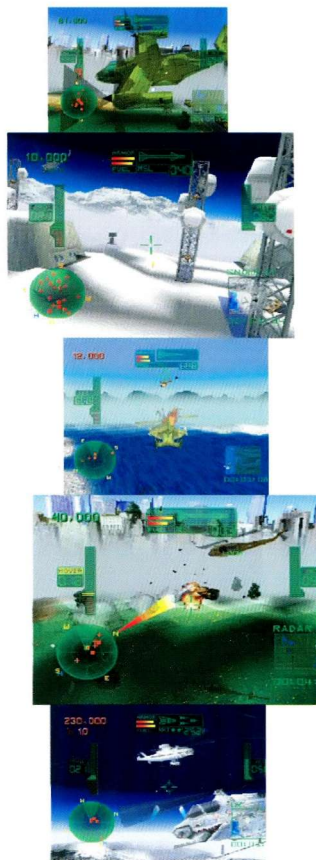
Vier verschiedene Padbelegungen stehen in den Optionen zur Auswahl

Panzer und Schiffe machen einen massigen, lebensechten Eindruck. Sie sind aus zahlreichen Polygonen zusammengesetzt und mit sehr plastischen Texturen überzogen, die selbst auf kurze Distanz noch überzeugend wirken. Trotz ihrer

z. T. gewaltigen Ausmaße bewegen sich die Jagdflugzeuge mit atemberaubender Geschwindigkeit über den Bildschirm und sind selbst mit eingeschaltetem Zielsuchsystem nur schwierig mit Raketen zu treffen. Erst wenn man sich mit der für ein Actionspiel etwas unpraktischen Steuerung vertraut gemacht hat, gelingt es auch, im Kreuzfeuer feindlicher Einheiten die Kontrolle über das Geschehen zu behalten. Dabei reduziert die gehäufte Präsenz aufnehmer Extras den Schwierigkeitsgrad enorm. Jeder Gegner hinterläßt nach seiner Zerstörung ein paar Raketen, Treibstoff oder Schildenergie, so daß ein geschicktes Einsammeln dieser Objekte auch schwerste Schäden am

Hubschrauber und seiner Ausrüstung aufhebt. Im Gegensatz zum strategisch ausgerichteten *Thunderhawk 2*, bei dem geschickter Einsatz der verfügbaren Mittel der Schlüssel zum Erfolg ist, spielt sich *Black Dawn* wesentlich actionreicher – fast wie die dreidimensionale Umsetzung eines alten Ballerspielautomaten, wie beispielsweise dem legendären *Tiger Hell*.

Trotz des sehr dürrigen Zweispieler-Modus (siehe Infokasten) ist *Black Dawn* ein Spiel, das jeden Fan geballter Flugaction in seinen Bann ziehen wird. Selbst nachdem die zahlreichen Missionen durchgespielt sind, stellt die Jagd nach neuen Rekordzeiten und Highscores den Anreiz dar, sich noch einmal ins Kampfgetümmel zu stürzen. Wer ein technisch ausgefeiltes Actionspiel sucht und kein gesteigertes Interesse für strategische oder zu authentische Kampfspiele aufbringt, erhält mit *Black Dawn* genau das Richtige. Dank atemberaubend dynamischer Luftkämpfe, beeindruckender Grafik und dem atmosphärischen Soundtrack wird ein wahrer Adrenalinrausch mit Langzeitmotivation garantiert. ■



Einfallsreiche Szenarien mit zahlreichen Gegnern sorgen für viel Abwechslung

XL-Wertung

80%

Legacy of Kain



Auffällige Bilder auf den Steinplatten in den Dungeons zeigen unmißverständlich, welcher der verfügbaren Zaubersprüche an der jeweiligen Stelle am sinnvollsten anzuwenden ist

Hersteller: BMG/Crystal Dynamics
Entwickler: Silicon Knights
Genre: Action/Adventure
Spieler: 1
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: ab Januar

M von M. Häntsch
 it *Legacy of Kain* präsentiert die amerikanische Programmierschmiede Silicon Knights ein recht unkonventionelles Konzept im Bereich des Action-Adventures. Anstelle einer schillernden Heldenfigur in Form eines Prinzen oder Weltenretters, übernimmt ein blutsaugender Vampir namens Kain den Part des Protagonisten. Auf der Suche nach seiner sterblichen Existenz durchstreift er die Fantasy-Welt Nosgoth. Seine Aufgabe ist es, diese Schattenwelt zu retten, indem er die neun Säulen der Hoffnung vor dem Einfluß fremder Mächte schützt und zu ihrer ursprünglichen Bedeutung zurückführt. Erst dann erhält er auch wieder seine menschliche Form.

Am Anfang seines Abenteuers ist Kain lediglich mit einem Schwert und einer Rüstung ausgestattet. Im Verlauf seiner Reisen kann er jedoch effektive Ausrüstungsgegenstände finden und Zaubersprüche erlernen. Über ein komfortables Menüsystem darf der Spieler seinen Helden mit jeweils einer Waffe und einem Zauber ausrüsten, die mit einfachen Tastendruck angewandt werden können. So zieht der Vampir, Skelette und Werwölfe bekämpfend, durchs Land. Den Totengräbern und Zombies sollte man, bevor sie das zeitliche segnen, noch das Blut aussaugen, das die Lebensenergie eines jeden richtigen Vampirs stärkt. Aber Achtung, in den Adern der seltsamen Kreaturen Nosgoths kann auch schwarzes oder grünes Blut fließen, welches giftig wirkt. Blaues Blut verleiht Kain dagegen magische



Kain kann sich in einen Wolf, eine Fledermaus oder in grauen Nebel verwandeln



Nur die wenigsten Bewohner Nosgoths wollen sich mit dem Vampir unterhalten

Kräfte.

Wirkt die geheimnisvolle Welt anfangs noch sehr übersichtlich und linear, wird es bei fortgeschrittenem Spielverlauf sehr viel schwieriger, den weiteren Weg zu finden. Immer wieder müs-

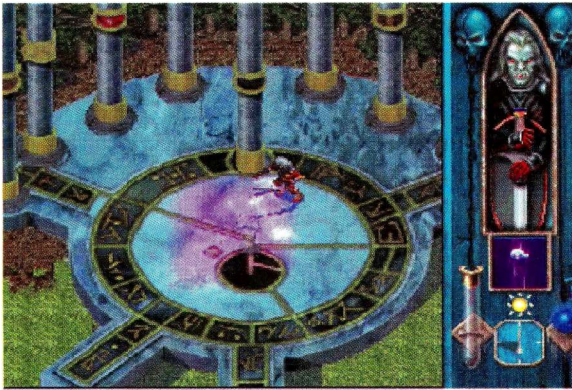
info



Für die deutsche Version werden die zahlreichen Sprachsamples komplett synchronisiert.

Ein Tagebuch hält die entscheidenden Punkte des Spiels in Form von Video-Sequenzen fest, die jederzeit wieder angeschaut werden dürfen.

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



sen in den düsteren Gemäuern Schalter gefunden werden, die Türen zu verschlossenen Räumen öffnen. Unter freiem Himmel kann der Vampir oft nur in verwandelter Form bestimmte Gebiete erreichen. Nur als Wolf gelingt es ihm beispielsweise auch steile Berghänge mit kraftvollen Sprüngen zu erklimmen.

Obwohl Kain somit einige interessante Aktionsmöglichkeiten beherrscht, gestaltet sich der Spielablauf nicht so komplex wie in einem traditionellen Rollenspiel. Tatsächlich haben die meisten der Figuren nur die Funktion, als



Selbst das Ausrüstungsmenü wurde dem düsteren gotischen Grafikstil angepaßt

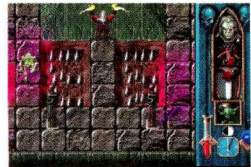


„Schwertfutter“ bzw. Blutspender zu dienen und zeigen selbst im Kampf nur mäßige Talente. Doch je länger sich der Vampir in der gewaltig großen Fantasy-Welt aufhält und Schritt für Schritt seinen Weg zur Lösung der Probleme fortführt, desto anspruchsvoller werden auch die Aufgaben. Es müssen hartnäckige

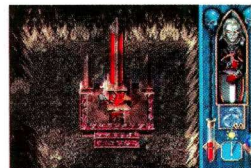
Endgegner bekämpft und mit Einwohnern gesprochen werden, um weitere Informationen über den Mythos der neun Säulen zu erhalten. Dabei sollte die Wirkung der verschiedenen Waffen und Magien genau analysiert werden, denn viele Gegner können nur mit bestimmten Techniken besiegt werden.

Ist der Spieler erst einmal in die mystische Welt eingedrungen, kann er sich nicht so schnell der Faszination des Todesengels in Vampirgestalt entziehen. Unterstützt wird diese Wirkung durch die für ein Action-Adventure sensationell gute Grafik mit stimmungsvollen Lichteffekten in den Dungeons. In der Oberwelt verändern sich wie selbstverständlich Tageszeit und Wetterverhältnisse und vermitteln so den Eindruck einer realen Welt. Die eingestreuten FMV-Sequenzen sind z. T. minutenlang und von ausgezeichneter Qualität, sparen aber nicht mit der Darstellung extremer Gewaltszenen.

Gerade bei oberflächlicher Betrachtung erweckt *Legacy of Kain* leicht den Anschein nur aus exzessiver Effekthascherei zu bestehen. Besonders die allgegenwärtige Soundkulisse, bestehend aus dem Wehgeschrei angeketterter Gefangener oder plastischer Untermalung der Splatterszenen, verdichtet die Atmosphäre zu einer sonst nur aus genreverwandten Filmen bekannten Stimmung. Wer sich für derartige Gruselkost begeistern kann, wird bei diesem Spiel sicher auf seine Kosten kommen, denn auch wenn das Gameplay etwas komplexer sein könnte, weiß alleine schon die aufwendige Präsentation für längere Zeit zu fesseln. Wer die gesamte, riesige Spielwelt erforschen will, muß sowieso zahlreiche Stunden investieren, um auch nur einen kleinen Teil der Geheimnisse zu entschlüsseln. ■



Kain führt alle seine Zaubertricks sehr gestenreich aus



Bei dieser Säule kann der Spielstand gespeichert werden



Während des Tageslichts schwinden die Kräfte des Vampirs

XL-Wertung

80%



Gouraud-Shading läßt die Gundams plastisch wirken



Unten: Dieser Zwischengegner ist sehr feuerkräftig und von beachtlicher Statur



Virtual On

Hersteller:	Sega
Entwickler:	AM3
Genre:	Action
Spieler:	1-2 (simultan)
Level:	8 Kämpfer
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	im Handel



Alle Charaktere können auf durchschlagskräftige Power-Waffen zurückgreifen



Action pur: Permanent erhellen bildschirmfüllende Explosionen die Kampfschauplätze

info



Der Arcade-Automat wird mit zwei Joysticks gesteuert. Mit dem Saturn-Pad fällt die Kontrolle zwar ein wenig schwerer, nach einer gewissen Einspielzeit lassen sich die Kampfroboter jedoch auch mit diesem Medium gut manövrieren.

Saturn-Speicher: Außer den Settings der Optionen kann nichts abgespeichert werden.

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 040 - 33 03 60

B von K. Kock
 erezits in der vorangegangenen Ausgabe wurde *Virtual On* im Rahmen eines Previews vorgestellt, nun ist Segas neuestes Action-Spektakel endlich fertig. Das Amusement Machines Research & Development Department No. 3, das auf dem Arcade-Sektor erst kürzlich mit dem 3D-Beat-'em-Up *Last Bronx* Aufsehen erregte, zeichnet für die Saturn-Umsetzung von *Virtual On* verantwortlich.

Bei dem Spiel handelt es sich um einen recht unkonventionellen Genre-Mix. Innerhalb eines begrenzten Szenarios liefern sich zwei schwerbewaffnete Kampfroboter heiße Gefechte. Um sich in einer Auseinandersetzung zu behaupten, kann jeder Koloß neben zahlreichen Standardattacken auf diverse Spezialwaffen zurückgreifen. Neben durchschlagskräftigen Laser-Geschützen stehen diverse Explosiv-Geschosse und sehr effektive Nahkampfwaffen zur Verfügung. Die integrierten Jetpacks ermöglichen es den Robotern, durch gewaltige Sprünge brenzlichen

Situationen schnell zu entkommen. Zudem befinden sich auf den unterschiedlichen Kampfschauplätzen Hügel, Container und andere Objekte, die Schutz vor gegnerischen Salven bieten.

Jeder der acht Gundams hat Vor- und Nachteile. Neben verschieden robuster Panzerung unterscheiden sich die Cyber Trooper vor allem in puncto Geschwindigkeit und Bewaffnung. V. R. Temjin ist ein für Einsteiger bestens geeigneter Allroundkämpfer, geübte Spieler ziehen dagegen mit V. R. Raiden oder V. R. Viper II in die Schlacht. Diese Charaktere sind hinsichtlich ihrer unterschiedlichen Werte offensiv beziehungsweise defensiv veranlagt. Neben dem obligatorischen Story-Modus bietet *Virtual On* auch einen Battle-Modus. Via optional horizontal oder



vertikal gesplittetem Bildschirm treten in diesem Modus zwei Spieler gegeneinander an.

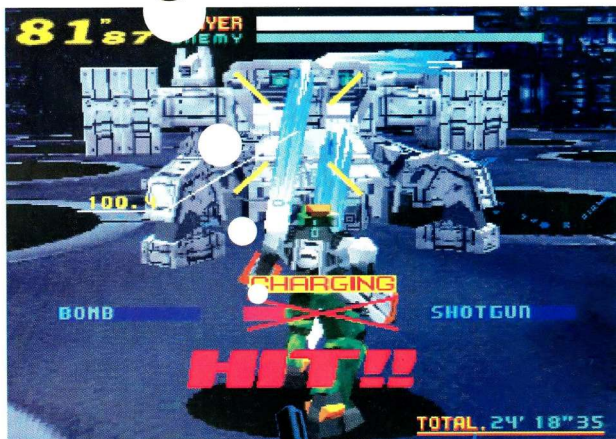
Um eine präzise Kontrolle über die Cyber Trooper zu gewährleisten, bietet der Arcade-Automat zwei simultan zu bedienende Joysticks. Spieler der Konsolen-Fassung



Achtung! Der Endgegner in *Virtua On* mutiert während der Auseinandersetzung zu einer riesigen Kanone

müssen dagegen mit dem Saturn-Joypad Vorlieb nehmen, was die Kontrolle der Charaktere nicht gerade einfacher macht. Zwar fällt die Steuerung nach einer gewissen Eingewöhnungszeit nicht mehr allzu schwer, besonders in hektischen Spielsituationen wird das Ausführen komplizierter Manöver jedoch zu einem Problem. In Japan ist ein speziell für dieses Game konzipierter Joystick erhältlich, der dem Arcade-Vorbild in nichts nachsteht. Ein Deutschland-Release für diese Peripherie ist jedoch nicht geplant.

Ähnlich wie beispielsweise *Sega Rally* oder *Virtua Fighter 2* wurde das Arcade-Original von



Dank der Zielloptik behält der Spieler seine Widersacher stets im Auge

Virtua On mit Segas leistungsfähigem Model-2-Board in Szene gesetzt. Hinsichtlich der technischen Performance ist der Saturn dieser Hardware unterlegen, einige grafische Abstriche müssen also gemacht werden. Neben einer niedrigeren Auflösung fallen vor allem die leicht reduzierten Kampfschauplätze auf. Dafür werden opulente Explosionen und andere grafische Effekte geboten. Die gelungenen Animationen der Akteure tragen zudem zur beeindruckenden optischen Aufmachung bei. Trotz der relativ großen Menge an verwendeten texturierten Polygonen besticht *Virtua On* durch eine sehr hohe Spielgeschwindigkeit. Das ist zum Teil darauf zurückzuführen, daß die PAL-Version der circa 20 % schnelleren 60Hz-NTSC-Version angeglichen wurde.

Besitzern von Segas 32-Bitter, die rasanter 3D-Action nicht abgeneigt sind, ist AM3s neuestes Werk ebenso zu empfehlen wie Arcade-Fans. Zwar ist das Gameplay etwas gewöhnungsbedürftig, das ausgefallene Spielkonzept sowie die überzeugende technische Präsentation machen *Virtua On* jedoch zu einer gelungen Umsetzung des Automaten-Vorbilds. ■

XL-Wertung

80%



das intro



Im Gegensatz zur Arcade-Version wird vor dem Spiel ein aufwendiger Render-Vorspann geboten, in dem die ausgefallene Storyline illustriert wird.

Twisted Metal 2



Im Kampf ums Überleben kann auf Nebensächlichkeiten wie Gebäudeerhaltung keine Rücksicht genommen werden. Hier steht Hong Kong in Flammen



Außerdem verfügt jedes Gefährt über eine eigene Spezialwaffe. Derart ausgestattet stürzen sich die Gewaltbereiten aufeinander und nehmen sich unablässig unter Beschuß. Zwar ist es für einen gewissen Zeitraum reizvoll, seinem Aggressionspotential freien Lauf zu lassen, doch die Begeisterung mag einfach nicht von Dauer sein, da das Spiel zu wenig Abwechslung bietet. Im

Zweispeler-Modus sieht das ganze dagegen schon etwas anders aus. Der Team-Modus ent-

Hersteller: Sony Int.
Entwickler: Single Trac
Genre: Action
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 8
Preis: ca. DM 120
Erhältlich: als Import

info



Im Zweispeler-Modus können beide Fahrer entweder als Verbündete gegen den Rest des Feldes oder im Duell antreten. Es kann zwischen einem horizontalen und einem vertikalen Splitscreen gewählt werden. Eine PAL-Version ist in Arbeit und wird voraussichtlich im Frühjahr '97 erscheinen.

Memory-Card: Die Memory-Card wird nicht unterstützt. Dafür erhält der Spieler im Turniermodus nach jedem Level ein neues Paßwort.

E von F. Berg
 In Jahr ist seit den letzten Twisted-Metal-Meisterschaften vergangen, und von dem einstigen Austragungsort Los Angeles ist nicht mehr viel übrig geblieben. Erneut haben sich einige Fahrer zusammengefunden, um mit ihren bewaffneten Fahrzeugen gnadenlose Wettkämpfe in den Trümmern der Stadt zu veranstalten. Doch nicht nur dort, diesmal treffen sich die Kontrahenten an weiteren sieben Schauplätzen unseres Planeten, um sich in bester Mad-Max-Manier zu begegnen.

Es gibt nur eine einzige Devise bei diesem Spiel und diese lautet Zerstörung. Um sich gegen seine Mitstreiter durchsetzen zu können, stehen dem Spieler unterschiedliche Angriffsvarianten zur Verfügung: vom simplen Rammen über das serienmäßige Maschinengewehr bis hin zu härteren Geschützen, die als Extras zunächst eingesammelt werden müssen. Dazu gehören beispielsweise Raketen mit und ohne Zielsuchfunktion, Napalmbomben und noch einige weitere Argumentationsverstärker.



Die Raketen ziehen einen eindrucksvollen, transparenten Schweif hinter sich her



Mit der Spezial-Stromattacke kann der Gegner auch im Flug nicht entkommen

spricht zwar dem Einspieler-Modus, mit dem einzigen Unterschied das die Spieler sich gemeinsam den Gegnern stellen, doch wenn der Kontrahent von Menschenhand gesteuert wird, eröffnen sich ungeahnte Spaßmomente. Wieder einmal kommen die dunklen Charakterzüge der



Action rund um den Eiffelturm. Von der 'Stadt der Liebe' kann nicht die Rede sein

Schadenfreude ans Tageslicht, wenn dem besten Freund das Lebenslicht ausgehaucht wird.

Twisted Metal 2 ist Action pur. Die Grafik wurde dementsprechend sehr effektiv in Szene gesetzt, pixelt jedoch mitunter stark auf. Die harten Songs und Soundeffekte bereichern das Gesamtbild zudem äußerst positiv. ■

test
playstation

Speed Racer



Die gegnerischen Fahrzeuge sind für den geübten Spieler keine Gefahr. Sie fahren stur ihre Runden und bedrängen oder schneiden den Wagen des Spielers so gut wie nie



Wer einmal die Abkürzung auf der dritten Strecke entdeckt hat, siegt ohne Probleme



R von F. Berg
enspiele gibt es für die PlayStation inzwischen wie Sand am Meer. *Speed Racer* wird voraussichtlich nie den offiziellen Weg nach Deutschland finden, ist aber dennoch ein ansprechender Titel, der über gut sortierte Importhändler unproblematisch zu erhalten sein dürfte. Nach dem Motto „Gut geklaut ist halb gewonnen“ haben die Programmierer sich offenbar ausgiebig mit den Vorzeigerennspielen der Next-Generation-Konsolen beschäftigt.

Herausgekommen ist dabei eine Raserei, die mit etwas weniger Grafikproblemen zu kämpfen hat als man es von der Konkurrenz gewohnt ist. In puncto Steuerung lassen die Entwickler viel Feingefühl walten haben, denn das Vehikel kann mit einiger Übung und richtig dosiertem Bremsen hervorragend durch die Kurven sliden, um diese dann mit Vollgas wieder zu verlassen. Wer sich nicht allein auf seine fahrerischen Qualitäten verlassen möchte, greift in die Trickkiste. Es besteht beispielsweise die Möglichkeit, zu springen oder Kreissägen auszu-

fahren, wodurch der Wagen über deutliche Vorteile gegenüber den anderen 19 Teilnehmern verfügt – an einen Rückwärtsgang wurde unverständlicherweise nicht gedacht. Obwohl die



Programmierer ihre Hausaufgaben insgesamt gut gemacht haben, sucht der Spieler verzweifelt nach mehr als den obligatorischen drei Strecken. Ähnlich wie bei *Ridge Racer Revolution* handelt es sich um eine Hauptstrecke, mit unterschiedlichen Anbauvarianten. Nachdem alle drei Varianten auf der härtesten Stufe als Erstplatzierter durchfahren worden sind, erhöht sich zwar die Anzahl der anwählbaren Fahrzeuge von drei auf sechs, zusätzliche Strecken werden jedoch nicht geboten. Dies ist ein Kritikpunkt, der insbesondere deshalb schwer wiegt, weil das Spiel insgesamt zu einfach ausgefallen ist. Tomy liefert mit *Speed Racer* einen Highspeed-Klon ab, der sich durch mehr Strecken und einen Zweispieler-Modus von der Masse positiv hätte abheben können. So bleibt ein guter Titel, der für Rennspiel-Liebhaber zu empfehlen ist, durch den etwas niedrigen Schwierigkeitsgrad jedoch nicht besonders lange motivieren kann. ■



Die Tunneldarstellung provoziert zwangsläufig Assoziationen mit *Ridge Racer*

Hersteller:	Tomy
Genre:	Action
Spieler:	1
Level:	3 Strecken
Preis:	ca. DM 150
Erhältlich:	als Import

info



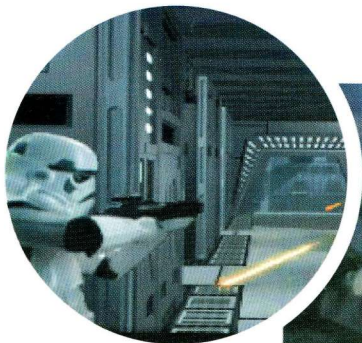
Die Grundlage für dieses Hochgeschwindigkeitsspektakel ist die gleichnamige Zeichentrickserie, die sich in Japan großer Beliebtheit erfreut. Der original Serienvorspann wurde in ganzer Länge als Intro auf die CD gepackt und hat absoluten Kultcharakter.

Memory-Card: Erspielte Wagen und Bestzeiten können auf einem Block der Memory-Card gespeichert werden.

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

XL-Wertung 75%

Rebel Assault 2



Hersteller: Lucas Arts
Entwickler: Factor 5
Genre: Action
Spieler: 1
Level: 15 (2 CDs)
Preis: ca. DM 130
Erhältlich: als US-Import

test playstation

info



Das nächste *Star Wars*-Spiel ist bereits fertiggestellt und wird dieser Tage als US-Import erhältlich sein. Die Rede ist von dem First-Person-Programm *Dark Forces*. Schon vor geraumer Zeit wurde die PC-Version auf den Index gesetzt. Mit der PAL-Version kann demnächst gerechnet werden.

Memory-Card: Ein Block bietet den Platz für alle bisher absolvierten Level.



Auf der zweiten CD wird ein ganzes Level in einer Stormtrooper-Uniform bewältigt



Die PlayStation stellt sämtliche TIE-Fighter in unzähligen Polygonen dar

A von C. Henning
 Is sich vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis eine Schar tapferer Rebellen zum erstenmal gegen das galaktische Imperium auflehnte, ahnte wohl nicht einmal ihr geistiger Schöpfer George Lucas, wie erfolgreich seine *Star Wars*-Saga und alles, was auch nur im entferntesten damit zu tun hat, zwanzig Jahre später noch sein würde.

Während der Countdown zur Premiere der lange angekündigten Prequels stetig verstreicht, wird die Wartezeit der PSX-bestückten Fans mit der Umsetzung des überaus erfolgreichen PC-Programms *Rebel Assault 2* versüßt.

Der Spieler übernimmt den Part eines jungen Rebellenpiloten, dessen Alltag durch eine Reihe geheimer Angriffsmissionen gegen das Imperium aufgelockert wird. Im Cockpit eines X-, Y-Wing- oder TIE-Fighters oder gar eines corellianischen Frachters meistert er Teile der zusammenhängenden Story. Die Handlung wird in grandiosen Full-Motion-



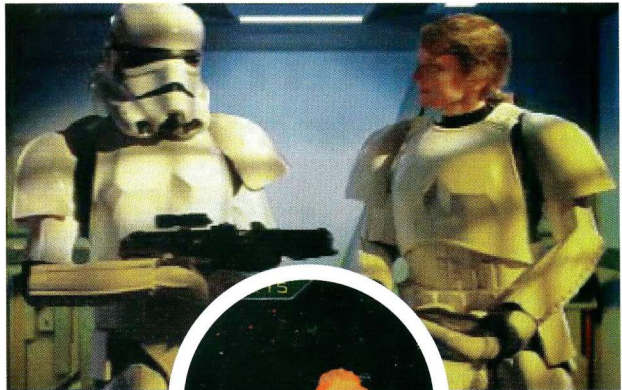


Die Full-Motion-Videosequenzen sind die unumstrittenen Highlights des Spiels



Videosequenzen erzählt, die für jeden *Star Wars*-Fan das Hauptkaufargument der Doppel-CD darstellen dürften. Eine Reihe ambitionierter Laiendarsteller gibt sich darin alle Mühe, die Atmosphäre eines echten *SW*-Streifens aufkommen zu lassen. Die 15 actionreichen Missionen, die unter anderem in einem Asteroidengürtel und in einem Stollen spielen, werden fast fließend in die Story eingebunden. Jeder Level stellt eine bestimmte Anforderung wie zum Beispiel das Abschießen imperialer TIE-Fighter oder waghalsige Ausweichmanöver an den geneigten Nachwuchsrebelln. Statt sich des PC-Vorbildes hundertprozentig zu bedienen und somit einige Hardware Features der PlayStation ungeachtet zu lassen, entschloß sich Factor 5, den Sternenkrieg ein wenig aufzuarbeiten. So können PlayStation-User in einigen Leveln zwischen einer Cockpit- und einer Außenperspektive hin- und herschalten. Bei ersterer erhält der Spieler eine kleine Zielhilfe in Form eines roten Fadenkreuzes.

Und auch in grafischer Hinsicht hat sich einiges getan. Während der spektakulären Weltraumschlachten surren etliche Polygon-Fighter über den Bildschirm, die im Gegensatz zu den Videostream-Jägern des PC-Vorbildes durch ihre Flexibilität mehr spielerische Abwechslung bieten.



Das Handwerk eines jeden X-Wing-Piloten: Nach verrichteten Dingen muß das Rebellen-geschwader schnell den bald explodierenden imperialen Außenposten verlassen

Die fotorealistischen Stormtrooper im Innern eines Stützpunktes scheinen direkt den Filmen entsprungen zu sein. Die größte Mühe gab man sich jedoch bei den zahlreichen Full-Motion-Videosequenzen, die alles bisher Dagewesene auf die hinteren Plätze verweist. Wie es sich für ein *Star Wars*-Spiel selbstverständlich gehört, ertönt permanent der pompöse John-Williams-Soundtrack neben originalgetreuen Soundeffekten wie das unnachahmliche Röhren herannahender TIE-Fighter.

Zugegeben, viele Programme geben spielerisch mehr her als *Rebel Assault 2*, doch kaum eines versteht es, eine so dichte *Krieg der Sterne*-Atmosphäre aufkommen zu lassen. Man sieht sich fast dazu genötigt, nach jeder *Rebel Assault 2*-Session noch einmal alle drei Kinofilme nacheinander anzuschauen. ■

die features



Im Optionsmenü lassen sich bis zu drei Schwierigkeitsgrade einstellen. Darüber hinaus wurde die PlayStation-Version mit drei unterschiedlichen Abspännen und neuen Musikstücken wie zum Beispiel die Mos-Eisley-Kantinen-Melodie ausgestattet.

XL-Wertung

80%

Warhammer

- Im Schatten der gehörnten Ratte



Während der in Echtzeit ablaufenden Kämpfe können den Truppen jederzeit Befehle erteilt werden. Dank der Symbole der Einheiten bleibt die Übersicht gewahrt



Vor dem eigentlichen Gefecht können die Truppen strategisch aufgestellt werden

Hersteller: Mindscape
Entwickler: SSI
Genre: Strategie
Spieler: 1
Level: ca. 50 Missionen
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: ab Dezember

N von M. Anton
 achdem Freunde gepflegter Strategiespiele für die PlayStation bislang auf Schonkost gesetzt waren, dürfen sie nun so richtig schlemmen: Neben dem lange erwarteten *Command & Conquer* verspricht auch *Warhammer* den Genrefans lange Stunden voller Spielspaß. *Warhammer - Im Schatten der gehörnten Ratte* basiert zwar auf dem recht populären *Warhammer Fantasy Battle*-System aus dem Hause Games Workshop, allerdings muß man dessen komplexes Regelwerk nicht unbedingt auswendig kennen, um in die elektronische Variante einsteigen zu können. Die Story ist schnell erzählt: Der Spieler schlüpft in die Rolle eines abenteuerlustigen Kommandanten, der seine Mannen zu Ruhm und Reichtum führen möchte. Gelegenheiten dazu gibt es massenhaft, denn die Zeiten sind recht unruhig: Orks und Trolle machen die Gegend unsicher, Drachen warten auf eine gehörige Portion Prügel, und auch ansonsten gibt es jede Menge Heldentaten zu erledigen. Im Verlauf der Geschichte kristallisiert

sich dann auch zusätzlich noch eine spannende Hintergrund-Story heraus, in der eine düstere Verschwörung ans Tageslicht kommt.

Es war natürlich noch nie leicht, ein erfolgreicher Feldherr zu sein, und entsprechend hoch sind auch die Anforderungen an den Spieler. Es reicht nämlich nicht, seine Mannen einfach mal kurz in den Kampf zu schicken. Zusätzlich muß auch noch einiges an Verwaltungsarbeit erledigt werden. Aufträge müssen herangeschafft und Verstärkung für die Truppen organisiert werden, auch will für jeden Job die passende Mannschaft zusammengestellt sein. Zu Beginn ist das noch recht einfach, da anfangs ohnehin nur wenige Regimenter zur Verfügung stehen. Schon bald schließen sich jedoch neue Einheiten der Armee an, und da heißt es, Übersicht bewahren und auch mit spitzer Feder zu kalkulieren. Immerhin wollen die Recken für ihren Einsatz Bargeld sehen - und das muß erst durch das Erledigen diverser Aufträge verdient werden. Denn was nützt ein Haufen hoch motivierter Krieger, die

Streitaxt bei Fuß stehen, deren Einsatz man sich aber mangels Barschaft gar nicht leisten kann. Also gilt es schon vor Beginn eines Kampfes, planerisches Geschick



Der finstere Rattengott plant Übles mit der einst so friedlichen Welt. Ob es den mutigen Helden wohl gelingt, seinen Untaten noch rechtzeitig Einhalt zu gebieten?

info



Je nach Auswahl und Verlauf der Missionen ergeben sich stellenweise Verzweigungen im Spielablauf, so daß kein komplett absolviertes Spiel dem anderen gleicht - der Wiederspielwert ist also dementsprechend hoch.

Memory-Card: Jeder der fünf im Hauptmenü abspeicherbaren Spielstände belegt einen Block auf der Memory-Card.



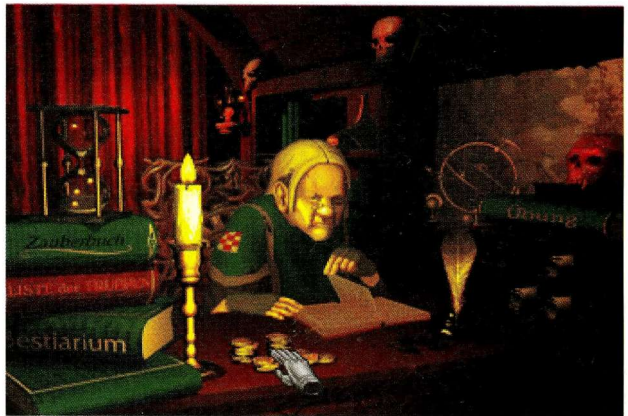
Vor jedem Gefecht können die benötigten Truppen ausgewählt werden



Auch Geleitschutz für Reisende zählt zu den Aufgaben des Söldnerheeres

zu beweisen, will man nicht urplötzlich vom Pleitegeier überrascht und in Schimpf und Schande aus den königlichen Diensten entlassen werden.

Sind schließlich alle Vorarbeiten erledigt, kann es ins Gefecht gehen. Das Schlachtfeld präsentiert sich aus isometrischer Perspektive, wobei flexible Blickwinkel und Zoomstufen für einen guten Überblick sorgen. Zu Beginn des Kampfes können die ausgewählten Truppen innerhalb bestimmter Grenzen auf dem Spielfeld platziert werden, danach beginnt die Schlacht. Im Gegensatz zum rundenorientierten Brettspiel-Vorbild laufen die folgenden Gefechte in Echtzeit ab, erfordern also höchste Konzentration seitens des Spielers. Mittels eines einfachen zu bedienenden Interfaces können den einzelnen Truppen Befehle gegeben werden. Das Spektrum reicht von Bewegungs- und Angriffsbefehlen bis hin zum Einsatz von Magie, als kleine Actioneinlage kann die Kampfkraft einer Einheit auch noch durch eifriges Feuerknopfdrücken gesteigert werden. Darüberhinaus lassen sich in einigen Szenarien wichtige Items finden, die die Kampfkraft der Truppen steigern. Ähnliche Wertesteigerungen gibt es auch durch Sammeln von Erfahrungspunkten während der Schlachten.



Im Wagen des Zahlmeisters werden die alltäglichen Verwaltungsarbeiten erledigt. Zahlreiche Nachschlagewerke liefern auch Informationen über die Gegner



Die strategische Karte sorgt für den nötigen Überblick auf dem Kampfgelände

Am Ende eines Gefechts wird dann abgerechnet, je nach Erfolg wartet eine mehr oder weniger große Belohnung auf die Helden – und auch schon der nächste Auftrag.

Hat man die Steuerung erst einmal im Griff (Für erste Schritte wurde ein praktischer Trainingsmodus integriert.), erwartet der Spieler ein komplexes und abwechslungsreiches Strategiespiel, welches zusätzlich auch noch durch gelungene optische und akustische Gestaltung überzeugt. Dank der zahlreichen Missionen und Verzweigungsmöglichkeiten kommt so schnell keine Langeweile auf, auch der Wiederspielwert ist enorm hoch. Lediglich in der Anfangsphase können leichte Frustgefühle aufkommen, denn es ist wirklich kein leichtes Spiel, auf das man sich bei *Warhammer* einläßt. Aber Übung macht ja bekanntlich den Meister, und schon bald sollte man seine Truppen perfekt unter Kontrolle haben. ■



Eine Welt voller Fantasy-Gestalten wird erforscht

XL-Wertung

85%

Blast Chamber

0:57



Die Zeit wird immer knapper, und alle stürzen sich auf das begehrte Kristall. Der grüne Spieler hat sich bereits vorzeitig verabschiedet, da ihm seine ‚Kollegen‘ die Zeit stahlen



Um die Rätsel zu lösen, ist es grundsätzlich nötig, um die ‚Ecke‘ zu denken



Hersteller: Activision
Entwickler: ATD
Genre: Action/Strategie
Spieler: 1-4 (simultan)
Level: 20/40
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: Dezember

I von F. Berg
 nnovative Spielkonzepte sind rar gesät auf dem Software-Markt. Da werden neue Ideen natürlich mit Handschlag begrüßt. Aufgabe des Spielers ist es, herumliegende Energiekristalle aufzusammeln und in Reaktoren abzulegen. Wird der eigene Reaktor beliefert, so erhält der Spieler eine Extrazeit. Es ist jedoch auch möglich, die Energie in einen Fremdreaktor zu geben und somit die Restzeit des Gegners zu reduzieren. Im gesamten Spiel ist es die Zeit, auf die das Hauptaugenmerk gerichtet sein sollte, denn sie definiert, wie lange es noch dauert, bis die Bomben auf den Rücken der einzelnen Spieler detonieren. Der Clou an *Blast Chamber*

Drehung die Gegenspieler auf den Boden purzeln und gegebenenfalls das Kristall verlieren. Eine andere Möglichkeit in den Besitz der Energiequelle zu gelangen, ist das klassische Entreifen, indem man den Tragenden berührt.

Grundsätzlich gibt es drei Spielvarianten. Die ersten beiden unterscheiden sich lediglich dadurch, daß entweder jeder Spieler nur ein Leben pro Stage hat und nach dessen verlußt ausscheidet, oder eine Spielzeit mitläuft und die Anzahl der eingetretenen Tode notiert wird. Im Gegensatz zu diesen beiden Varianten, an denen bis zu vier Spieler in 20 Räumlichkeiten simultan teilnehmen können, ist der sogenannte Solo-Survivor-Modus nur für einen Spieler ausgerichtet. In diesem Modus gibt es 40 Level, in denen innerhalb eines Zeitlimits eine Energiequelle im Reaktor platziert werden muß. Unabhängig vom Spielmodus gestaltet sich der Levelaufbau zunehmend komplexer. Treppen, Fallen, Trampoline und vieles mehr verlangen vom Spieler viel Aufmerksamkeit und gutes Kombinationsvermögen.

Im Alleingang gegen die computergesteuerten Gegner wird der Spielspaß durch den hammerharten Schwierigkeitsgrad arg gebremst, doch im Mehrspieler-Modus entwickelt *Blast Chamber* seinen vollen Charme. Die Jagd nach der Zeit treibt den Adrenalinpiegel gnadenlos nach oben und macht irre Spaß. Da ein Splitscreen nicht benötigt wird, gibt es auch keine Sichteinschränkungen. Wer gerade keinen Mitspieler parat hat, vergnügt sich königlich im Rätselmodus. ■



Durch Tritte auf die grünen Pfeile, wird das Feld kräftig durcheinander gewürfelt

ist jedoch die Tatsache, daß der Spieler einen Raum durch das Drücken der grünen Pfeile um jeweils neunzig Grad drehen kann und muß, denn erst dadurch werden wichtige Teilgebiete zugänglich. Außerdem ist dies eine effektive Möglichkeit, einem Kontrahenten das Energiekristall abzunehmen, da bei jeder

0:57

info



ATD (Attention to Detail) enttäuschte einst mit *Cybermorph* auf dem Jaguar. Mit *Blast Chamber* zeigen die Programmierer, daß sie auch anders können. Eine Version für den Saturn folgt im Februar.

Memory-Card: Spielstände und Bestzeiten des Einspieler-Modus können auf einem Block gespeichert werden.

XL-Wertung

75%

test playstation

DAS BESTE AUS DREI WELTEN

NEU!

AB 21. NOVEMBER AN IHREM KIOSK!

GAMES

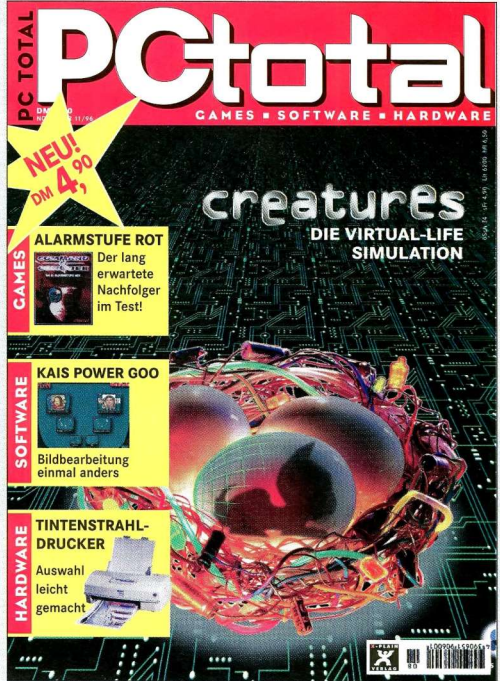
Die neuesten Spiele auf dem Prüfstand. Aktuelle Previews und News aus der Welt der Spiele

SOFTWARE

Die neuesten Updates und Anwenderprogramme im Praxistest

HARDWARE

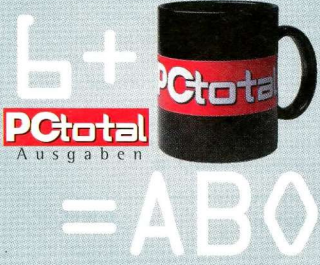
Einkaufsführer und Ratgeber für den Hardwaredschungel



+ 24 SEITEN TIPS&TRICKS IM EXTRAHEFT

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

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



DAS ABO

DM 28,20 (Inland).

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

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

Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/Lastschriftverfahren

BLZ _____

Kto.-Nr. _____

Geldinstitut _____

Unterschrift _____

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

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

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

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

Coupon ausschneiden und einsenden an:
X-plain Verlag
Friedensallee 41
22765 Hamburg

International Superstar Soccer Deluxe



Polygongrafik kommt nicht zum Einsatz, dafür lassen sich die geschmeidig animierten Kicker absolut präzise steuern und verhalten sich im Kombinationsspiel sehr geschickt



Hersteller:	Konami
Genre:	Sport
Spieler:	1-4 (simultan)
Level:	36 Mannschaften
Preis:	ca. DM 100
Erhältlich:	im Handel

info

Neben verschiedenen Turnier-Modi gibt es auch die Möglichkeit, im Szenario-Modus legendäre Begegnungen nachzuspielen. Darunter befindet sich beispielsweise auch das EM-Qualifikationsspiel zwischen Bulgarien und Deutschland, beim Stand von 3:2 kurz vor dem Abpfiff.

Konami arbeitet zur Zeit an einer N64-Version, die komplett neu gestaltet wird.

Memory-Card: Auf einem Speicherblock können bis zu drei Turnierstände gesichert werden.

D von M. Häntsch
 as zwei Jahre alte *International Superstar Soccer* für das Super Nintendo gilt noch immer systemübergreifend als die am besten spielbare Fußballsimulation. Die kurz darauf auf den Markt gekommene *Deluxe*-Version wies nur unerhebliche Verbesserungen gegenüber dem Original auf und wurde unlängst von Konami nahezu 1:1 für die PlayStation umgesetzt.

Die herausragenden Qualitäten von *ISSD* sind sicher vielen bekannt: eine einzigartige, glasklare Steuerung und umfangreiche Optionen, in denen sich von der Härte des Schiedsrichters über die Größe des Spielfeldes bis zur feinsten taktischen Anweisung für die eigene Mannschaft praktisch alles einstellen läßt. Wer sich mit den vielfältigen Möglichkeiten der Spielgestaltung vertraut machen möchte, darf im Trainingsmodus Dribblings, Pässe, Freistöße und Ecken üben und wird schnell feststellen, daß die Kontrolle über

die Akteure auf dem Platz absolut präzise gelingt und jenseits der schwammigen Ungenauigkeit eines *FIFA Soccer* liegt. Konami hat tatsächlich die perfekte Mischung aus Realismus und Spielbarkeit getroffen und eröffnet so jedem Fußballbegeisterten alle Freiheiten dieses faszinierenden Sports. Aber hier muß dem Lobgesang schon Einhalt geboten werden, denn alle beschriebenen Punkte waren auch schon in der SNES-Variante zu finden, und bei der Konvertierung für die PlayStation hat *ISSD* nichts Bedeutendes hinzugewonnen. Neu ist die Wortgewalt des Kommentators und die Speicheroption, mit der das ellenlange Paßwortsystem der SNES-Version endgültig der Vergangenheit angehört. Das mittlerweile bei jeder 32-Bit-Sportsimulation übliche Feature, die Kameraperspektive oder zumindest den Bildschirmausschnitt variieren zu können, sucht man vergebens - eine echte Nachlässigkeit der Programmierer.

Wer also im Besitz des Super-Nintendo-Moduls ist, braucht die etwas lieblose PSX-Umsetzung nicht. Obwohl es sich bei *International Superstar Soccer Deluxe* um kein speziell auf die moderne Hardware zugeschnittenes Spiel handelt, sei es allen anderen PlayStation-Besitzern aber wärmstens empfohlen, denn eine derart ausgereifte Spielbarkeit sucht man im 32-Bit-Zirkus ansonsten vergeblich. ■



Einige der Spieler haben verblüffende Ähnlichkeit mit ihren realen Vorbildern

XL-Wertung

85%

test
playstation

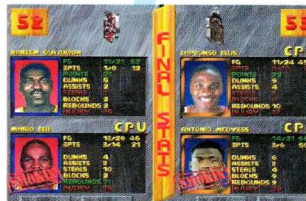
NBA Jam Extreme



Die Porträts der NBA-Stars sind als Texturen auf die ‚Polygonschädel‘ der Spieler gelegt worden. Von besonders spektakulären Aktionen wird eine Zeitlupenwiederholung gezeigt

M von M. Häntsch
 it dem ersten *NBA Jam* Arcade-Spiel landete Midway einen großen Erfolg, und die Konvertierungen für alle 16- und 32-Bit-Konsolen standen dem Vorbild in nichts nach. Anstelle einer realitätsnahen Simulation lieferten die Amerikaner eine actionbetonte Fassung des NBA-Basketballspiels ab, die jedermann auch ohne Regelkenntnisse sofort beherrschen kann. Ähnlich wie beim Streetball wird in

Dies liegt in erster Linie an der Spielperspektive, die mit hektischen Kameraschwüngen und Zooms Verwirrung stiftet und nicht immer auf Höhe des Balles ist. Schnelles Wechseln zwischen zwei Blickwinkeln und mitunter arges Ruckeln lassen den Spieler oft im unklaren, ob seine Korbwürfe oder Abwehraktionen von Erfolg gekrönt sind oder nicht. Hinzu kommen extrem lange Ladezeiten vor jedem einzelnen Spielviertel, die besonders den bei der PlayStation-Version auf-



Nach jedem Match zeigt eine Statistik die Erfolgsquoten der einzelnen Spieler

Zweiermannschaften gespielt. Es gibt kein Aus, und weder Fouls noch Backcourt-Violations (unerlaubte Rückpässe) werden vom Schiedsrichter geahndet. Wie der Titel *NBA Jam Extreme* schon andeutet, wird dieses Konzept mit der aktuellen Version des Spiels auf die Spitze getrieben. So ähnelt das Geschehen in der Halle fast einer Hinterhofschlägerei, und die akrobatischen Einlagen vor einem Dunk erreichen Ausmaße, von denen jeder Zirkusartist nur Träumen kann. Trotz zahlreicher, unter Benutzung der Turbo-Taste ausführbarer Special-Moves will der Funken eines actionreichen Sportspektakels nicht so recht überspringen.



kommen wollenden Spielspaß sofort im Keim ersticken.

Trotz aufwendiger Polygongrafik und stimungsvoller Soundkulisse sowie den insgesamt 174 Original-NBA-Stars, die zur Auswahl stehen, fällt das Fazit bitter aus. Denn ohne die spielerische Leichtigkeit und berauschende Dynamik der ganz in Bitmap-Grafik gehaltenen Tournament-Version verliert *NBA Jam Extreme* seinen gesamten Charme. Was bleibt, ist ein zähes Actionspiel ohne die nötige Spieltiefe und eine derart unausgeglichene Steuerung, daß man fast nie das Gefühl hat, das Spielgeschehen in den Griff zu bekommen. ■

Hersteller: Acclaim
Entwickler: Sculp. Softw.
Genre: Sport
Spieler: 1-4 (simultan)
Level: 29 Teams
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

info



Unter Benutzung der ‚Extreme-Taste‘ lassen sich besonders spektakuläre Aktionen, wie mehrfache Salti vor einem Dunk, ausführen. Die Big-Head-Option erleichtert es, den eigenen Spieler im Gewimmel zu erkennen, weil nur er mit einem überdimensionalen Kopf dargestellt wird.

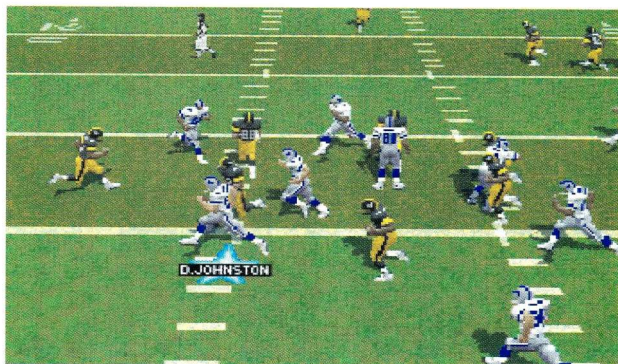
Speicheroptionen: Eine unterbrochene Saison läßt sich zwischenspeichern. (PlayStation-Memory-Card: 1 Block, Saturn-RAM: 31 Blöcke)

XL-Wertung

65%

test psx & sat

Madden NFL '97



Die PlayStation- und die Saturn-Version von Madden NFL '97 sind praktisch identisch und unterscheiden sich weder in Grafik und Sound noch in der Spielbarkeit



Die Qualität der aufwendigen FMV-Sequenzen ist auch auf dem Saturn perfekt

antreten. Die Stärken und Schwächen der einzelnen Mannschaften entstammen dabei den jüngsten Statistiken der NFL. Selbst die unterschiedlichen Fähigkeiten der Sportler wie Schnelligkeit und Wurfkraft machen sich während des Matches bemerkbar. Auf dem Spielermarkt können zusätzlich junge Talente eingekauft werden, um das eigene Team zu verstärken. Auch Wetter und Regelwerk sind individuell einstellbar.

Gewohnt vielfältig gestalten sich die Aktionsmöglichkeiten auf dem Rasen. Vor jedem Spielzug der Offense und auch der Defense stehen unzählige taktische Anweisungen zur Auswahl, die dem Spieler alle Freiheiten der Matchgestaltung offenlassen. Die Steuerung des Quarterbacks und der Receiver wurde bildlich gelöst, und mit etwas Übung sind somit auch



Laufspielzüge gelingen selten. Mit weiten Pässen ist die Defense leichter zu knacken

komplexe Spielzüge kein Problem. Auch wenn die Grafik und der Sound sicher nicht das bestmögliche aus der 32-Bit-Hardware herausholen, ist die Präsentation für ein Sportspiel gelungen und übersichtlich – soweit das bei dieser Sportart überhaupt möglich ist. Bis auf kleine Ungenauigkeiten bei der perspektivisch korrekten Darstellung der Laufwege einzelner Spieler und der Flugbahn des Balles, wirken die 32-Bit-Versionen technisch recht ausgereift.

Die auch hierzulande zahlreichen Fans dieser Sportart bekommen eine umfangreiche und äußerst realistische Simulation geboten, die praktisch keine Wünsche offen läßt. ■

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Sport
Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 30 Mannschaften
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel










N von M. Häntsch
 ach unzähligen John-Madden-Football-Simulationen auf den 16-Bit-Konsolen erobert das Urgestein der amerikanischen Sportkommentatoren auch die PlayStation und den Saturn. Seit jeher genießt die Madden-Reihe den Ruf, die kompetenteste und detailgetreueste Umsetzung der beliebtesten Sportart Amerikas zu sein, und auch die jüngste Version wird diesem Vorschußlob gerecht.

Alle Mannschaften der amerikanischen Profiligen NFL mit den Originalspielern stehen zur Auswahl und dürfen in Freundschaftsspielen, einem Turnier mit acht bis 16 Mannschaften oder in einer kompletten Saison gegeneinander



Innerhalb eines kurzen Zeitlimits muß man sich für einen der Spielzüge entscheiden

Info

TRADE PLAYER	
	MARKUS SPOFFORD 221 50
	OWEN RAY 211 45
	77 J. SMITH 208 42
	52 B. JOHNSON 195 38
	88 M. JONES 182 35
	BRADY BRIDGES 170 32
	20 J. SMITH 160 30
	62 M. BROWN 150 28
	64 J. P. 140 26

Bei Spielertransfers sind die Liga-Regeln der NFL einzuhalten. So muß ein Limit bei der Summe der Spielergehälter beachtet werden. Es ist auch möglich, einen Agenten zu engagieren, der sich um die anfallenden Personalprobleme kümmert.

Speicher-Optionen: Eine zwischengespeicherte Saison belegt auf der PSX-Memory-Card fünf und im Saturn-RAM 507 Blöcke.

NHL 97



Die Grafik auf der PlayStation wirkt im Vergleich zur Saturn-Fassung etwas sauerer. Spielerisch unterscheiden sich beide Versionen praktisch nicht

N von M. Häntsch
 Nachdem Electronic Arts noch vor einigen Monaten bekanntgegeben hatte, daß die 97er-Version ihrer Eishockey-Reihe vorläufig nur für die PlayStation erscheinen wird, legen sie jetzt überraschend auch eine fertige Saturn-Fassung vor.

Nach Studium des umfangreichen Handbuchs kann festgestellt werden, daß die Programmierer keinen relevanten Aspekt des Eishockey-Sports unberücksichtigt gelassen haben. Neben der Austragung einer kompletten NHL-Saison mit den dazugehörigen Playoffs darf der Spieler auch als Manager oder Coach seiner Mannschaft auf dem Spielmarkt aktiv werden und durch Transaktionen sein Team nach den eigenen Vorstellungen gestalten. Über 700 Spieler der NHL mit individueller Leistungsstatistik stehen zur Auswahl, und von den 65 Superstars der Liga sind sogar die typischen Bewegungen per Motion-Capture-Verfahren auf die Polygonspieler übertragen worden. Dadurch wirken die Aktionen auf dem Eis sehr realistisch, aber aufgrund der aufwendigen Animationen der Sportler reagieren diese manchmal in entscheidenden Situationen zu

träge. Ohne sich mit der extrem komplexen Steuerung, die alle verfügbaren Buttons durch mehrfache Belegung ausnutzt, intensiv vertraut gemacht zu haben, besteht keine Möglichkeit des konstruktiven Spieldaufbaus. Tore gelangen meist nur durch ein schnelles Kombinationsspiel oder äußerst präzise platzierte Distanzschüsse. Wer sich die Zeit nimmt, in den Drittelpausen die ausladenden Statistiken zu analysieren und auf dieser Basis Auswechslungen vorzunehmen, wird bald von der Komplexität dieser Simulation fasziniert sein. Von den neun Kameraperspektiven sind höchstens drei im Spiel brauchbar, aber die Naheinstellungen liefern wunderschöne Bilder, die in einer komfortablen Replay-Funktion immer wieder angesehen werden können.

NHL 97 ist klar eines der besten Eishockey-Spiele überhaupt, aber Electronic Arts macht Anfängern den Einstieg nicht gerade leicht. Erst mit reichlich Übung kommen auch sie in den Genuß aller Qualitäten dieses herausragenden Titels. ■

XL-Wertung 85%



NHL 97 läßt sich als reines Managerprogramm oder als actionreiche Sportsimulation spielen. Routiniers des Eishockey-Spiels werden sicher von der Komplexität begeistert sein

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Sport
Spieler: 1-6 (simultan)
Level: 28 Mannschaften
Preis: ca. DM 100
Erhältlich: im Handel

info



Sämtliche Statistiken beziehen sich auf die Saison 1995/96. Durch die Aktivierung der automatischen Auswechselfunktion werden die Blöcke vor jedem Bully selbsttätig ausgewechselt.

Speicher-Optionen: Eine zwischengespeicherte Saison belegt auf der PSX-Memory-Card vier und im Saturn-RAM 129 Blöcke.

test psx & sat



PLAYSTATION

Resident Evil

Der Rätselanteil des Horror-Adventures *Resident Evil* ist zwar nicht allzu hoch, ein Problem bereitet allerdings vielen Kopfschmerzen. In den vergangenen Wochen erreichten uns zahlreiche Anfragen, wie das zugeschweißte Tor nach dem Gartenlabyrinth, hinter dem im allgemeinen der Hubschrauberlandeplatz vermutet wird, zu öffnen ist. Die Antwort ist ganz einfach: gar nicht! Allerdings gibt es einen anderen Weg zum Ziel, der durch den Brunnen führt. Wenn Ihr das Haupthaus ausgiebig mit dem ‚Helm-Schlüssel‘ abgesucht habt, sollten sich zwei Bücher in Eurem Besitz befinden. Diese Bücher müßt Ihr im Inventory-Screen einzeln aufrufen und so drehen, als würdet Ihr das Buch aufschlagen wollen. Drückt nun den *Button, und das Buch öffnet sich. Dadurch erhaltet Ihr jeweils eine Medaille, die Ihr in die Sockel des Brunnens einsetzen müßt. Als Ergebnis dieser Aktion öffnet sich der Boden des Brunnens. Nun seid Ihr zwar noch nicht am Hubschrauberlandeplatz (der sich tatsächlich auf der anderen Seite des zugeschweißten Tores befindet), aber immerhin im geheimen Labor, wo der finale Showdown bevorsteht.

Burning Road

Strecken spiegelverkehrt:
Sucht den Practice-Modus aus und wählt eine beliebige Strecke! Direkt nach dem Start dreht Ihr nun um und fahrt wieder über die Start- und Zielinie. Sodann läßt sich der Kurs rückwärts befahren, und alle Konkurrenten haben sich ebenfalls gedreht.

FIFA Soccer '96

Spielern Schatten ‚geben‘:
Begebt Euch während eines Spiels in die Optionen und markiert dort den Punkt ‚Instant Replay!‘ Drückt nun ●, haltet dann die R1-Taste gedrückt, und Ihr könnt den Spielern per Steuerkreuz beliebig große Schatten zuweisen.

Tekken 2 (NTSC und PAL)

Geheime Charaktere:
Um mit Alex oder Roger kämpfen zu können, müßt Ihr zunächst alle anderen Charaktere erspielt haben. Wählt nun einen regulären Charakter aus und startet ein Spiel im Arcade-Modus! In der letzten Runde des dritten Kampfes müßt Ihr es schaffen, den Gegner bis auf 5 % seiner Lebensenergie zu bringen. Laßt Euch dann selbst 95 % Eurer Energie abziehen, um den Feind schließlich zu besiegen! Der Sprecher sagt dann ‚Great!‘, und Ihr tretet im folgenden Kampf gegen Alex oder Roger an. Nachdem Ihr das Spiel durchgespielt habt, sind auch die beiden neuen Fighter im Auswahlbildschirm zu finden (Abspeichern nicht vergessen!).

Total Eclipse Turbo

Volle Ausrüstung:
Wählt ‚Options‘ an nachdem Ihr ein Spiel pausiert habt! Gebt nun folgendes ein: ▲ ■ ● ■ ■ ■ ▲, L1, L1 + R1, Select, Select! Nachdem auf der rechten Seite ein Totenschädel erschienen ist, drückt Ihr ▲ ■, L1, L1, L1, ■ ▲. Das Spiel geht nun automatisch weiter.

Total NBA '96

All-Star-Team anwählen:
Selektiert die Quarter-Length-Anzeige im ‚EXHIBITION‘-Bildschirm und gebt folgendes ein: R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2, L2! Nun ist das All-Star-Team anwählbar.

Tip:
Der Spieler Antonio Harvey von den Vancouver Grizzlies besitzt eine 100%ige Trefferquote. Per Trade-Funktion könnt Ihr ihn in Eure Mannschaft holen, um seine Qualitäten zu nutzen.

Warhawk (PAL)

Levelcodes:
Ende/Desert: ▲ ■ × ■ × × × ▲ ●
Canyon: ■ ■ ● × ▲ × ● ▲
Ende: ■ ■ × ● × ■ × ■ ●
Airship: × ▲ ▲ × × × ● ■
Ende: × × ■ × ▲ ■ ■ ×

Volcano: ● ■ ■ ● ● × ▲ ●
Ende: ● ▲ ● ■ × ● ▲ ▲
Gauntlet: ■ × × ● ■ ● × ■
Ende: ■ × × ● ■ ■ ●
Stormland: ■ ● ▲ ■ ● × × ▲
Ende: ■ ● ■ ● ▲ ▲ ● ▲

Unverwundbarkeit und unendlich Munition:
▲ ■ ▲ ■ leer ▲ ▲ ▲ ▲

Ultra Lock-ons und Super Swarmers:
× ■ ● × × ■ ■ ▲

9999 Flush Bombs:
● ▲ × ▲ ● × ● × ●

Alle Waffen:
× × ● ■ ▲ ■ × × ×

Alle FMV am Stück sehen:
▲ ● leer ● ● × ■ ●

SATURN

Baku Baku Animal (NTSC)

Neue Option:
Wenn der Hintergrund mit den blinkelnden Augen zu sehen ist, drückt Ihr B, A, C, oben, B, A, C, oben und Start. Im Hauptmenü ist nun die Option ‚League Mode‘ anwählbar.

Battle Arena Toshinden Remix

Riesenköpfe:
Haltet im Titelbildschirm die L- und R-Taste gedrückt und drückt zusätzlich Start! Wählt nun einen Charakter aus! Im folgenden Kampf besitzt Euer Fighter einen größeren Kopf.

NBA Jam Tournament Edition (NTSC)

Diverse Cheats:
Die folgenden Cheats funktionieren eventuell auch bei der PAL-Version und werden im Tonight's-Match-Up-Screen eingegeben.

Power-Up Defense:
rechts, oben, unten, rechts, unten, oben

tactics psx & sat

Power-Up Offense:

B, Y, oben, B, Y, oben, unten

Power-Up 3 Punkte:

oben, unten, links, rechts, links, unten, oben

Power-Up Dunks:

links, rechts, C, Y, Y, C

Power-Up Fire:

unten, rechts, rechts, Y, A, links

Power-Up Goal Tending:

rechts, oben, unten, rechts, unten, oben

Power-Up Push:

unten, unten, C, Y, C, rechts, rechts

Power-Up Speed:

viermal oben, viermal links, C, A

Mommoth Head:

Y, C, B, A, Y, C, B, A, Y, C, B, A, Y, C, B, A

Shot Percentage Display:

oben, oben, unten, unten, A

Quick Hands:

viermal links, Y, rechts

High Shots:

oben, unten, oben, unten, rechts, oben, viermal Y, unten

Maximum Power:

rechts, rechts, links, rechts, C, C, rechts

Teleport Pass:

oben, rechts, rechts, links, Y, unten, links, links, Y, B

Baby Mode:

Y, B, Y, B, Y, B

Huge Mode:

A, C, A, C, A, C, A, C, A, C, A, C, A, C

Big Head Mode:

A, B, C, Y, A, B, C, Y

Tips und Tricks zu Importspielen

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

Saturn

Game Buster Codes

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

Cyber Speedway (amerik.)		160CFBFA 0014	unendl. Laser	B6002800 0001	Hauptcode
F6000914 C305	+	160CFC00 0005	unendl. Missiles	0606E12C 0063	99 Tore für Player 1
B6002800 0000	Hauptcodes			0606E12E 6301	99 Tore für Player 2
1609E598 0005	+			0606E12C 0000	0 Tore für Pl. 1
160D3AD2 0005	unendl. Raketen			0606E12E 0001	0 Tore für Pl. 2
		Shining Wisdom (jap.)		0600BC4E 0009	+
		16006114 270F	maximale Geldmenge	1600BC4E 0009	Schlüsselcodes
		1600615A 006E	+		
		1600615E 006E	unendl. Energie		
		Street Fighter - The Movie (jap.)			
		F6000914 C305	Hauptcode	Virtua Fighter (dt.)	
		160508D2 0070	unendl. Energie für Player 1	F6000914 C304	+
		16050C72 0070	unendl. Energie für Player 2	B6002800 0000	Hauptcodes
		06000234 0000	+	16092072 00FF	unendl. Energie für Player 1
		06000238 0000	+	160940CE 00FF	unendl. Energie für Player 2
		0600023c 0000	+	060293C2 0009	Throw-to-Hurt-Modus
		06000328 0000	Schlüsselcodes	160914D2 3000	vergrößerte Kämpfer
				06023462 2000	Zoomen (1000 = raus, C000 = rein)
		Street Fighter - The Movie (amerik.)			
		F6000914 C305	Hauptcode		
		16050A86 0070	+		
		1605099A 0070	+		
		1605099C 0070	unendl. Energie für Player 1		
		16050e26 0070	+		
		16050D3A 0070	+		
		16050D3C 0070	unendl. Energie für Player 2		
		Victory Goal (jap.)			
		F6000914 C305	+	06023542 2000	Zoomen (s. o.)
				302FF229 0001	Ranking-Modus
Last Gladiators (jap.)					
F6010FBC C305	Hauptcode				
1605D1E2 00FF	stets Multibälle				
Pretty Fighter X (jap.)					
F60184D2 C305	Hauptcode				
16068D26 0F60	unendl. Energie Player 1				
16068F0A 0060	stoppt Countdown				
06000234 0000	+				
06000238 0000	+				
0600023C 0000	+				
06000328 0000	Schlüsselcodes				
Race Drivin (jap.)					
F6019D3C C305	Hauptcode				
16058132 0D00	unendl. Zeit				
16058136 0FFF	unendl. Off-Road-Zeit				
Robotica (us.)					
F601821C C305	Hauptcode				
160CFBEA 03E7	unendl. Treibstoff				
160CFBF4 03E7	unendl. Vulcan-Ammo				

PlayStation

LIGHTGUN



Predator
ca. 90 DM

Der Bericht über die Lightguns in Ausgabe 11/96 wird diesmal um den Predator ergänzt. Die Accessoire-Firma 3 Logic konstruierte (auf dem Design der Virtua Gun basierend) eine Lichtpistole, die sowohl für *Virtua Cop*-Einsätze mit dem Saturn als auch für *Horned Owl*-Sessions (PSX) gleichermaßen geschaffen wurde. Dank einer kombinierten PlayStation/Saturn-Buchse wird sogar das Umstöpseln mit einem Adapter hinfällig. Zudem bietet der Predator oberhalb des Abzugs einige Regelschalter für Dauerfeuer und automatisches Nachladen. Den Lauf schmücken links und rechts fünf

rote Leuchtdioden, die während des Spiels aufblinken. Dadurch ist der Lauf leider etwas schwerer, was das Handling negativ beeinflusst, da das Griffstück sehr leicht ist. Den einzigen Wermutstropfen, den PSX- und SAT-User zu verkraften haben, ist der zu lange Abzugsweg zum Druckpunkt und der kantige Abzug selbst, der bei rasanten Gefechten ohne Dauerfeuer-Zuschaltung bald am Zeigefinger schmerzt. Dennoch ist der Predator eine überlegenswerte Anschaffung für diejenigen, die auf beiden Konsolen gleichermaßen der Ballerlust fröhnen wollen. ■

Saturn

ANALOG - PAD

Sega 3D-Pad
ca. 140 DM



Eigens für das Spiel *NIGHTS* konzipiert und in dessen Lieferumfang enthalten ist das 3D-Pad mit einem Umschalter versehen, der es ermöglicht, sowohl eine analoge als auch eine digitale Steuerung zu benutzen. An der Unterseite, gut mit den beiden Zeigefingern zu erreichen, sind zwei analoge Buttons angebracht. Oberhalb eines gängigen Digital-Steuerkreuzes findet eine Kugel Platz, aus der eine Einwölbung für den Daumen hervorgeht.

Ein besonderer Gimmick ist das abnehmbare Kabel. Bislang ist noch nicht bekannt, welchen Nutzen diese Vorrichtung haben soll, aber durch dieses Interface wäre ein Infrarotaufsatz theoretisch möglich.

In Zukunft sollen noch weitere Spiele das 3D-Pad unterstützen, und die offensichtlichen Vorteile der analogen Steuerung kann jeder, der schon einmal mit dem Pad sowohl analog als auch digital gespielt hat, bestätigen. ■



Highlights in XL 5/96:

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

● 5/96 DM 4,90



Highlights in XL 6/96:

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

● 6/96 DM 4,90



Highlights in XL 7/96:

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

● 7/96 DM 4,90



Highlights in XL 8/96:

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

● 8/96 DM 4,90



Highlights in XL 9/96:

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

● 9/96 DM 4,90



Highlights in XL 10/96:

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

● 10/96 DM 4,90



Highlights in XL 11/96:

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

● 11/96 DM 4,90



Highlights in XL 12/96:

Specials: Classic-Videogames, Teil 3
Spiel des Monats: Tomb Raider (PSX u. SAT)
Nintendo 64: Waverace 64
PlayStation: AD&D Iron & Blood, Baphomet's Fluch, DD 2, Disruptor, Firo & Klawd, Pandemonium!, NASCAR '96, Soviet Strike, Star Gladiator, X-Com: Terror from the Deep
Saturn: Daytona USA Championship Circuit Edition, Virtua Cop 2
Arcade: Aqua Jet, Fighter's Impact, Jet Wave
Zubehör: PSX Analog-Joystick

● 12/96 DM 4,90

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

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift _____

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift _____

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

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

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

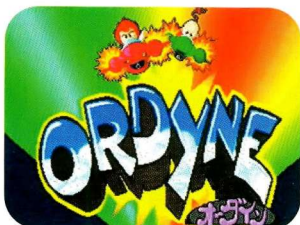
● 5-7/96 DM 10

Classic Video games



Klassiker oder olle Kamellen? – Teil 4

Videospiele werden nicht ranzig – zumindest denken so die Marketing-Strategen von inzwischen fast allen großen Firmen. Wen wundert es also, wenn auch die vierte Oldie-Explosion einige Überraschungen parat hat. Nimmt die Schwemme der Exponate in dieser Form kein Ende, können wir in einigen Jahren *Ridge Racer* frisch abgestaubt und aufgepoliert als Museumsstück genießen – Namco Nr. 356.



Namco Museum Vol. 4 enthält, anders als die Vorgänger, nur fünf Spiele. Ein sechstes ist allerdings noch ‚versteckt‘. Mit *Assault* und *Ordyne* (beide Jahrgang '88) sind zwei Spiele auf der Museums-CD, die erstmals gehobeneren Ansprüche an die Hardware stellen



Das niedliche Shoot 'em Up *Ordyne* gab es vor einigen Jahren bereits in einer sehr guten Umsetzung für NECs PC-Engine. Die PSX-Version entspricht 100%ig dem Arcade-Original

G von J. Eggebrecht
leich zweimal können diesen Monat Namco-Fans auf die Klassiker der PlayStation-Vorzeige-Firma abfahren: In Deutschland kann man nun auch offiziell mit *Namco Museum Vol. 2*, das wir in XL 11/96 in der Originalversion vorgestellt haben, in den Arcade-Träumen der frühen 80er Jahre schwelgen, Import-Fetischisten erleben den japanischen vierten Namco-Streich.

Das englischsprachige zweite *Museum* besticht im Museumsteil leider durch dieselben Untugenden wie sein PAL-Vorgänger. Auch diesmal ließen Namco das Zentrum des Videospiel-Universums in Japan und präsentieren hartnäckig nur japanische Werbematerialien in Originalfassungen mit unver-



Namcos 88er Automatenhardware glänzt durch für damalige Zeiten spektakuläre Zoom- und Dreheffekte. Obwohl die Museums-Umsetzungen von *Ordyne* und *Assault* keine Emulationen sind, sondern neu programmiert wurden, sind beide Spiele ohne Abstriche in der Heimumsetzung zu bewundern



Die Panzerschlacht *Assault* ist zwar nicht allzu bekannt, aber dennoch eines der Highlights von *Vol. 4*

fänglich uninteressanten Daten am Rande. Ganz im Gegensatz dazu besteht der Spielegehalt der CD durch einen exzellenten Austausch von einem Titel: Auf Nimmerwiedersehen verschwand der altertümliche (1979) *Breakout*-Verschnitt *Cutie-Q*, dafür kommt Vorzeige-Pampelmuse *Pac-Man* im originellen *Super Pac-Man* dazu. *Super Pac-Man* erreicht zwar nicht die Klasse des



Pac-Land ist ein wenig überzeugendes Jump&Run im Stil von Segas *Wonderboy*

weiblichen Pendant *Ms. Pac-Man* (auf *Namco Museum Vol. 3*), ist aber erfrischend anders und allen Nostalgiekern sehr zu empfehlen. Ansonsten blieb mit *Xevious* (gut), *Mappy* (sehr gut), *Grobda* (hmm ...), *Dragon Buster* (hmmmmmm ...) und *Gaplus* (gut, aber schwierig) alles beim alten.

Das vierte *Museum*, bislang eindeutig die beste der vier Kompilationen, öffnete zwar erst in Japan seine Tore, auf die PAL-Version kann man angesichts eines stark verbesserten Museums-Teils (mehr Backgroundinfos und Materialien) und deutlich verkürzter Ladezeiten jedoch gespannt sein. Gegenüber den bisherigen Teilen mußte der Umfang angesichts komplexerer und aktuellerer Spiele auf den ersten Blick schrumpfen. Nur noch fünf Klassiker schafften es offiziell auf

die Silberscheibe: Allen voran bestechen zwei Automaten aus dem Jahr 1988 mit exzellenten Zoom- und Dreheffekten und erstaunlich aktueller Grafik. *Ordyné* ist ein sehr gut spielbares Knuddel-Shoot-'em-Up mit acht Leveln, starken Effekten und Zweispieler-Simultanmodus, *Assault* dagegen ein Panzer-Ballerer der grafischen und spie-



The Return of Ishtar, die Fortsetzung von *Tower of Druaga* (Vol. 3) ist ein äußerst primitives RPG

lerischen Extraklasse. Nicht zu vergessen sind auch der obligatorische Auftritt *Pac-Mans* in *Pac-Land*, einem recht kindlichen Frühzeit-Jump&Run, der passable „Gauntlet trifft Rollenspiel“-Verschnitt *The Return of Ishtar* und der Urahn aller Ninja-Action-Scroller (wie zum Beispiel Segas *Shinobi*) namens *Genpei*, das im Westen auf den wohlklingenden Namen *The Genji & Heike Clans* hört. Die beiden letztgenannten Spiele dienen vermutlich in erster Linie als Anschauungsbeispiel dafür, was für obskure Spielautomaten im vergangenen Jahrzehnt den Weg in die Arcades gefunden haben. Neben diesen fünf direkt anwählbaren Klassikern schlummert gerüchteweise auch noch der Frühzeit-Automat *Bomb Bee* aus dem Jahr 1979 als versteckter sechster Titel auf der empfehlenswerten CD.

Bei den 16-Bitern hat man mittlerweile die Retro-Welle als Ausgleich für die Software-Flaute entdeckt. Auf dem SNES besann sich nicht nur Nichibutsu auf die



Genpei ist eine Art Vorläufer von Segas legendärer *Shinobi*-Reihe

Klassiker-Kollektion *Nichibutsu Arcade Classics* – die Titel aus den frühen 80ern erstrahlen wie für die PlayStation (vgl. XL 12/96) im schlicht-authentischen Glanz des



In der westlichen Version von *Namco Museum Vol. 2* wurde *Cutie-Q* durch das wesentlich bessere *Super Pac-Man* ersetzt



Bei *Super Pac-Man* wird die uner-müdliche Pampelmuse zwar immer noch von vier Geistern gejagt, ansonsten wurde das Spielprinzip der Vorgänger leicht verändert

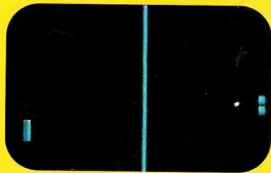


Endlich ohne die unerträglichen Ladezeiten: *Namco Museum Vol. 4*



Wie üblich gibt es eine gerenderte Intro auf der CD

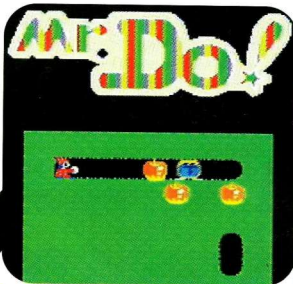
Classic Video games



Die Sega Arcade Classics für Mega Drive werden zwar zum low-price feilgeboten, dennoch ist das Modul nicht gerade empfehlenswert. Obwohl, geschichtsträchtig ist das urzeitliche *Pong*, das man mit viel Wohlwollen als eine Art primitives Tennis bezeichnen kann, schon. Immerhin war Nolan Bushnells *Pong* 1972 der Grundstein für seine Firma Atari und der erste erfolgreiche Videospiel-Automat der Welt



'Hauptattraktion' des Moduls sind Atari's *Centipede* (1981) und *Missile Command* (1980), die jeweils in einer mehr oder weniger originalgetreuen sowie einer grafisch aufgepeppten Version auf dem Modul schlummern. Die Rechte an den Spielen hat Sega übrigens durch eine Rechtsstreitigkeit mit Atari erlangt. Ursprünglich sollten in dem Zuge auch Sega-Spiele für den Jaguar erscheinen



Mr. Do! war Anfang der 80er Jahre recht populär. Schon damals gab es einige Umsetzungen (für 8-Bit-Computer oder ColecoVision) sowie eine mißlungene Fortsetzung namens *Mr. Do's Castle*

Überflüssigen. Gerade erst erschienen in den USA von Williams zwei ganz und gar auf Klassiker eingestellte Module: Die SNES-Version von *Williams Arcade's Greatest Hits* bietet zwar nicht das schräge Spül-Vergnügen *Bubbles*, dennoch sind die in Anbetracht der 16-Bit-Hardware exzellenten Konvertierungen von *Robotron 2084*, *Defender*, *Defender II/Stargate*, *Joust* und *Sinistar* allen Nostalgikern ohne PSX nur zu empfehlen. Etwas komisch wirkt angesichts

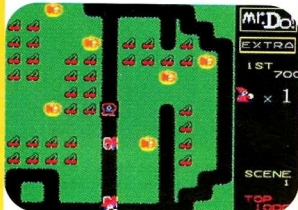


Dank Konami wird das Modul in Kürze auch in Deutschland zu haben sein

des mageren Umfangs das *Ms. Pac-Man*-Modul – nicht nur lizenztechnisch fragt sich der Insider, woher Williams diesen Namco-Titel hat. Noch etwas kurioser ist das USA-Erscheinen einer der Retro-Geheimtipps aus Japan. Schon Ende 1995 brachte dort Imagineer eine sehr liebevolle Umsetzung des einzigen Top-Hits der Firma Universal aus dem Jahr 1982 heraus: *Mr. Do!*. Oberflächlich eine nette Mixtur aus *Pac-Man* und *Dig Dug* (und zeitlich natürlich nach den beiden einzuordnen), besticht *Mr. Do!* durch gute neue Ideen, sehr gut designte Level, einen neu dazugekommenen Zweispieler-Battle-Modus und viel, viel Spielspaß – soviel, daß T*HQ/Black Pearl aus dem Oldie in den USA einen SuperNES-Vollpreis-Titel machte.

Nur wirklich japanophilen SNESlern seien die zwei *DragonQuest*-Sammlungen der Firma Enix empfohlen, die in den letzten

Jahren in Japan erschienen. *DragonQuest* ist neben *Final Fantasy* die populärste Rollenspiel-Saga im Land der aufgehenden Sonne – nichts lag also näher, als die Teile 1 bis 3 vom NES aufs SNES zu übertragen, Grafik und Sound aufzubohren und auf zwei Modulen (Teil 1 und 2 zusammen auf einem) herauszubringen. Im Falle des jüngst erschienenen *DragonQuest 3* wurde das Spiel in Details sogar verbessert und überarbeitet. Last but not least sollen auch Mega-Drive-



Besitzer nicht von nostalgischen Gefühlen verschont bleiben: Neben den mit dem SNES (aber nicht dem Automaten) identischen *Williams Arcade's Greatest Hits* erschien für das Mega Drive vor ca. zwei Jahren schon eine Umsetzung von *Ms. Pac-Man* – die prompt von Williams aus dem Atari/Tengen-Nachlaß aufgegriffen und wiederveröffentlicht wurde. Abschließend sei noch in jeder Mega-Drive-Besitzer vor dem bis dato übelsten Fall von spielerischer Grabschändung gewarnt: Auch Sega selbst bediente sich im Fundus der Atari-Automaten-Klassiker und bringt dieser Tage auch in Deutschland eine Kompilation namens *Sega Arcade Classics* mit extrem unauthentischen, lieblos herunterprogrammierten, 'Konvertierungen' von *Centipede*, *Missile Command* und *Pong* (!) heraus. Finger weg! ■



USA - Japan - Germany

All you can eat!

Neo Geo (jap.) Cartridge System **299,- DM**
Samurai Showdown II (jap.) **109,- DM**

PC Engine Duo-R ab **269,- DM**
SF II: CE mit 6-Bulton-Pad **99,- DM**

Nintendo 64 ab **449,- DM**
Mario 64 **139,- DM**

Mario Kart 64 (jap.) **199,- DM**
Turok (jap.) **199,- DM**

Saturn weiß (jap.) ab **449,- DM**
„Bomberman-Pads“ **59,- DM**

SNES (us) ab **169,- DM**
Donkey Kong 3 ab Dez.

Fon: **089 - 896 892 18**

Fordern Sie unsere umfangreichen Preislisten an.
Außerdem An- und Verkauf von Gebrauchtspielen.
Fon: **089 - 896 892 18** - Fax: **089 - 896 892 19**
Geschäftszeiten Montag- Samstag 12.00 - 20.00 Uhr
Alle Preise zzgl. Porto & Verpackung (ab 299,- DM frei).
e-mail: globalinxs@aol.com <http://users.aol.com/glinxs/>
Global Linxs - Benjamin Bedekovic - Jakob Riegger GBR

GLOBAL LINXS

USA - Japan - Germany

Call 05621 / 71944

Fax 05621 / 5834

Topauswahl an DEUTSCHEN, US und JAPAN Titeln!!!

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

SEGA SATURN SOFTWARE:

Chumend 89,-
Lien Trilogy uk 89,-
Bomb Raider 89,-
Casper 99,-
Warfighter 3000 99,-
SEGA Worldwide Soccer 99,-
Virtua Cop 2 109,-

SNES KONSOLE us.
259,-

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

BRINGSTORM

HOME ENTERTAINMENT

ANKAUF von GEBRAUCHTSPIELEN

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

Nights 129,-
dt. mit Analogpad

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

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

Bringstorm - Home Entertainment Gut Elim 3 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten DM12,- / Vorauskasse oder Nachnahme
Annahmeverweigerung DM 30,- / Irrtümer sowie Preisänderungen vorbehalten / Umtausch nur bei Falschlieferrung / Beschädigungen auf dem
Transportweg sind umgehend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir haften nicht für Inkompatibilität / Auf Importprodukte keine Garantie /

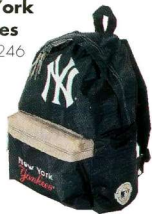
AMERICAN SPORTS!



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

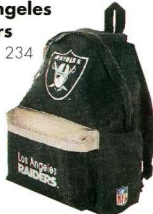
New York Yankees

Best.-Nr. 246



Los Angeles Raiders

Best.-Nr. 234



Phoenix Suns

Best.-Nr. 239



Dallas Cowboys

Best.-Nr. 231



Orlando Magic

Best.-Nr. 0238



Chicago Bulls

Best.-Nr. 0260

SPRECHENDE WECKER JE 69,95 DM



Nintendo Super- Mario- Wecker

Best.-Nr. 431



Star-Trek- Wecker

Best.-Nr. 432

ORIGINAL-LICENSED- RUCKSÄCKE ZU JE 29,95 DM

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

CAPS ZU JE 29,95 DM

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

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

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

SONDERVERKAUF

- NUR SOLANGE VORRAT REICHT -

Titel	Bestell-Nummer	Preis
* Windbreaker mit Baumwollfutter !!!		
Windbreaker FBI w/sw XL	249CW	DM 99
Windbreaker FBI gelb/blau XL	249CGE	DM 99
Windbreaker NASA silber/sw XL	250CSI	DM 99
Windbreaker NASA gold/blau XL	250CGO	DM 99
* Caps und Wollmützen mit FBI und NASA-Logo !!!		
FBI Cap Blau	253GE	DM 15
FBI Cap Schwarz	253W	DM 15
NASA Cap Blau	254GO	DM 15
NASA Cap Schwarz	254SI	DM 15
Wollmütze FBI blau	255GE	DM 18
* Micro Machines:		
Power Rangers Sammler Set	807	DM 10
1994er Formel 1 1:43		
* Holt euch die Original Formel 1 Modellautos von 1994, dem Jahr, in dem Michael Schumacher das erste Mal Weltmeister wurde !!!		
Schumacher Benetton Ford	821	DM 20
Frentzen Mercedes	822	DM 20
Berger Ferrari	823	DM 20
Hill Renault	825	DM 20
* Bausätze für Sci-fi-Fans jeweils nur noch sensationelle DM 35,-		
Star Trek U.S.S. Excelsior	828	
Star Trek Klingonen Kampfkreuzer	810	
Star Trek Next Generation	816	
Star Trek Deep Space Nine	811	
Star Wars Star Destroyer	812	
Star Wars Millennium Falcon	813	
Star Wars Snow Speeder	814	

- * "Data Pads-der clevere Termin-Organizer incl. 7 tollen Funktionen" nur noch DM 39,-. Best.-Nr. 429
- * "Lightsout-mach sie aus! Der Megaspill für coole Tage !!! Programmierbares Tastenpuzzle mit 25 Lichtfeldern." DM 39 Best.-Nr. 800
- Sega Propad 434 für Sega Megadrive. Superpreis DM 12 Best.-Nr. 902
- Heat Seeker Turbo Joypad für Megadrive, Superpreis DM 12 Best.-Nr. 913
- * GameMaga-Magelmodul für Super NES - die ultimative Lösung zum unbegrenzten Spielspaß mit dem Super NES nur noch DM 20,-. Best.-Nr. SN 130
- * Der Tribal Tap Megaspill. Adaptermodul für ultimatives Spielvergnügen bis zu 6 Personen. Sensationelle DM 15,-. Best.-Nr. 404
- * Konami Spiele Jingles auf CD Videogames DM 10,-. Best.-Nr. 303
- * Original Sega-Sonic-Telefonkarten mit hohem Sammlerwert zum absoluten Superpreis von DM 10,-. Best.-Nr. 905
- * Donkey Kong Schlüsselanhänger nur noch DM 7,-. Best.-Nr. 845
- * "Der Renner aus dem Vorjahr: R-Zone-die witzigste Spielkonsole, die es in 3D-Effekt jemals gab. Inklusive 1 Spiel jetzt nur noch DM 69,-! Best.-Nr. 428
- * Original Sega 32x Spiele nur noch DM 12,-
- Star Wars Arcade 537
- Virtual Racing Deluxe 539
- * Sega Master System World Cup USA 94 Best.-Nr. 617 für nur DM 10,-
- * Jedes Action Replay für nur noch DM 10,-
- Action Replay Master System 406
- Action Replay Game Gear 403
- Action Replay Megadrive 401
- * Professionelle Spielekonsole-Tragetasche für unterwegs (schwarz) originalverpackt von Case Logic zum Tiefpreis von DM 15,-. Bestell.-Nr. 200
- * Walkman-Gürteltasche von Case Logic, originalverpackt nur noch DM 10,-. Best.-Nr. 201

SHOPSERVICE
Zahlen per Kreditkarte
-einfach und bequem



- MINDESTBESTELLWERT DM 25 -

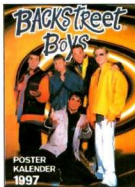
KALENDER 1997



Star Trek
Next Generation
Best.-Nr. 1044



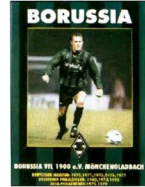
Star Trek
Deep Space Nine
Best.-Nr. 1045



Backstreet Boys
Poster-KALENDER
1997
Best.-Nr. 1047



FC Bayern München
Best.-Nr. 1027



Borussia Mönchengladbach
Best.-Nr. 1030

HOL SIE DIR JETZT!

KALENDER (DANILO)
JE DM 19,95

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



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

FUSSBALL DEUTSCHLAND



PMS SHOP BESTELL-COUPON							
Anz.	Best.-Nr.	Artikel - Größe	Preis	Anz.	Best.-Nr.	Artikel - Größe	Preis
Versandkosten*						Gesamt	

JA, hiermit bestelle ich aus dem PMS-Shop

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

Visa | Eurocard

Bankinstitut _____

Kreditkartennummer _____

Gültig bis _____

Kreditkarteninhaber _____

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

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

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

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

Terranigma

System: SNES Hersteller: Nintendo Entwickler: Enix Erhältlich: im Handel

Mit Enix' *Terranigma* versorgt Nintendo die Rollenspiel-fangemeinde zum bevorstehenden Weihnachtsfest. Die Story, die der chinesischen Evolutionsgeschichte entliehen ist, spielt in einer Fantasy-Welt, in der Licht und Schatten als die wichtigsten aller Urelemente verehrt werden. In bester Rollenspielmanier bestrei-

tet der furchtlose Held zahllose Abenteuer, in denen er seine wertvollen Erfahrungspunkte gehörig aufstocken kann. Das vollständig ins Deutsche übersetzte Programm ist mit einem großen Spieleberater im Handel erhältlich und dürfte ein würdiger Ausgleich für die *Lufia II*-Verschiebung auf Januar sein. ■



Bei *Terranigma* müssen zum Teil riesige Endgegner vernichtet werden

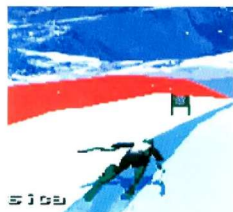
Wintergold

System: SNES Hersteller: Nintendo Entwickler: Funcom Erhältlich: im Handel



Rechtzeitig zur kalten Jahreszeit erscheint die Wintersport-Simulation *Wintergold* in den deutschen Läden. Dank effektvoller FX-Chip-Unterstützung werden alle sechs Disziplinen vom Bobfahren bis zum Skispringen in schneller Polygongrafik dargestellt. Durch Special-Move-artige Tastenkombinationen kann der

Spieler Stunts vollbringen, die je nach Ausführung mit entsprechend vielen Punkten belohnt werden. Als Schauplätze der verschiedenen Sportarten wurden drei der vergangenen Original-Austragungsorte der Olympischen Winterspiele wie zum Beispiel Lillehammer auf das Modul gebannt. ■



Street Fighter Alpha 2

System: SNES Hersteller: Nintendo Entwickler: Capcom Erhältlich: im Handel



Während bekannte Charaktere wie z. B. Ryu mit bewährten Tricks antreten, warten die Neulinge wie Birdie mit neuen Moves auf

Lange mußten die Fans warten bis ihnen endlich mit *Street Fighter Alpha 2* das vierte Prügelspiel um Ken, Ryu und Chun-Li präsentiert wird. Neben einigen bekannten Charakteren finden sich in der 18 köpfigen Kämpferriege auch Neulinge wie der stockschwingende Rolento und das zierliche Schulumädchen Sakura. Das 32-MBit-Modul bietet eine für SNES-User neue Form von

Spezialattacken: die sogenannten Shadow-Moves. Sobald der Energiebalken eines Fighters aufgefüllt ist, kann der Spieler mittels einer geschickten Tastenkombination einen verherenden Special-Move auf den Gegner loslassen. Die Spielbarkeit ähnelt im wesentlichen *Super Street Fighter II* und wird deshalb auch kaum eine Enttäuschung für die zahlreichen Prügel-Fans darstellen. ■

Worms

System: SNES Hersteller: Ocean Entwickler: Team 17 Erhältlich: im Handel

Nach zahlreichen Verzögerungen hat es Ocean schließlich doch geschafft, eine Umsetzung des Mehrspieler-Hammers *Worms* für das Super Nintendo fertigzustellen. Gegenüber den 32-Bit-Versionen müssen allerdings einige Abstriche in bezug auf die Waffenauswahl und die Präsentation gemacht werden. Trotz lahmen Scrollings und einer äußerst dünnen

Soundkulisse haben sich die Würmer aber ihren martialischen Charme erhalten und garantieren beste Unterhaltung im Kampf gegen bis zu drei Mitspieler; keine technische Meisterleistung, aber weiterhin eine der genialsten Spielideen der letzten Jahre. ■

DER NEUE MEHR-SPIELERPASS HEISST WORMS



Die Namen der Team-Mitglieder können vom Spieler nach Belieben eingetragen werden



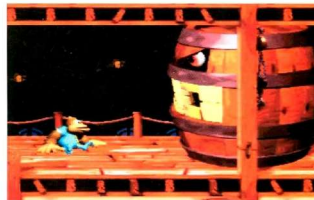
Geschickt geworfene Splittergranaten können für verherende Folgen sorgen

Donkey Kong Country 3

- Dixie Kong's Double Trouble



Die Kletterkünste kommen Dixie und Kiddy besonders in den Bergen zugute. Einige altbekannte Gegner wie zum Beispiel die Zinger wurden optisch neu gestaltet



Als Oberboss fungiert u. a. ein großes Faß



B von C. Henning
 bereits zum drittenmal schickt Rare die gerenderte, auf dem Ur-Automaten Donkey Kong basierende Affenbande ins Rennen um die Jump&Run-Krone. Obwohl der erste Teil sehr erfolgreich war, gelang es seinem Nachfolger *Diddy's Kong Quest* durch viele Verbesserungen *Donkey Kong Country* in den Schatten zu stellen.

Das aktuelle Abenteuer orientiert sich stark an den beiden Vorgängern, macht die Fans jedoch auch mit neuen Charakteren bekannt. Die Hauptrolle neben Dixie Kong übernimmt das starke Affenbaby Kiddy Kong, welches im wesentlichen Donkey Kong aus Teil eins entspricht. Darüber hinaus wird den Kongs durch einen Elefanten, einen Fisch sowie einen Papagei und eine Spinne Unterstützung zuteil, indem sie in manchen Abschnitten mit ihren Fähigkeiten wie zum Beispiel Wasserspritzen oder Netzeschießen den Krokodil-Feinden Paroli bieten. Allein oder zu zweit dürfen insgesamt acht



Welten ergründet werden, die jeweils mehrere Level enthalten. Auf einer Landkarte können die einzelnen Eis-, Unterwasser-, und Dschungel-Stages bereist werden und einer von drei Spielständen dank Batterie gespeichert werden.

DKC 3 überzeugt in erster Linie durch die erwartungsgemäß gute Rendergrafik. Besonders einige Hintergründe fallen durch ihren Detailreichtum positiv auf. Akustisch kann das Programm mit seinen recycelten Soundeffekten und lieblos gemixten Stücken der Vorgänger leider nicht überzeugen.

Könnte der zweite Teil der Trilogie noch durch interessante Innovationen und eine ausgefeilte Präsentation die Herzen der Jump&Run-Fans erobern, begnügt sich *Dixie Kong's Double Trouble* mit altbewährten Ideen aus den Vorgängern, die jedoch nicht schlecht umgesetzt wurden und deshalb dennoch für ein motivierendes Spiel sorgen. ■

Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Rare
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1-2
Level:	8 große Welten
Preis:	ca. DM 130
Erhältlich:	im Handel

info



Dixie Kong's Double Trouble ist vermutlich das letzte Super-Nintendo-Abenteuer der beliebten Render-Primaten. Es ist davon auszugehen, daß dieses Spiel im Laufe des kommenden Jahres für den Game Boy konvertiert wird. Das nächste wirklich neue Programm wird uns wohl erst auf dem N64 beschert werden. Ein genauer Termin für *Donkey Kong 64* steht bislang noch nicht fest.



XL-Wertung

85%

münchen



**Video-
und
Computerspiele**

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

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

münchen



**Munich
Software
Center**
... wer sonst!

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

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

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

In Zusammenarbeit mit Playcom

würzburg

**THEO KRANZ
GAMES**

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
3DO
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-561601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

stuttgart

O.I.T.

Order in Time
Laden und Versand
in Stuttgart

Silberburgstraße 17-1
70178 Stuttgart
(S. Feuerbach)

**N64
AB SOFORT
LIEFERBAR!**

ORDER IN TIME
GOES INTERNET:

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

FON: 0711-613758
ODER 0711-616485

VERSAND

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
SA: 10.00 - 14.00

karlsruhe

**GAMERS
POINT**

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

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

essen

**Gamestore
Essen**

Rüttenscheid
Rüttenscheiderstr.
181

Telefon:
0201/777235
**Laden &
Versand**

Wir führen:
Sony PSX
Sega Saturn
Nintendo 64
**Englische
Magazine**

düsseldorf

**Gamestore
Düsseldorf**

Zentrum
Kölner Straße
25

Telefon:
0211/1649409

Wir führen:
Sony PSX
Sega Saturn
Nintendo 64
**Englische
Magazine**

köln

ARJAY GAMES

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

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

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

UNSER LADENLOKAL

JUMP N' 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

lübeck

An- & Verkauf von Videospielen

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

COMPUTER KÜDAP

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

NINTENDO 64

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

SEGA SATURN

SATURN komplett + Demo-CD dt. DM389,95
SATURN komplett + Sega Rally dt. DM449,95
SATURN + Command&Conquer dt. DM459,95

AMOK	dt. DM 88,00
Command&Conquer+Mission Disk	DM 98,00
Daytona USA Championship Edt.	dt. DM 98,00
Earthworm Jim 2	dt. DM 87,95
Exhumed	dt. DM 87,95
Fighting Vipers	dt. DM 89,00
Mr. Bones	dt. DM 84,00
Nights+3D-Analog-Pad	dt. DM138,00
Powerplay Hockey	dt. DM 89,00
Streetfighter Alpha 2	dt. DM 89,00
Three dirty Dwarves	dt. DM 84,00
Tomb Raider	dt. DM 89,00
Tunnel B 1	dt. DM 89,00
Toshinden URA	dt. DM 89,00
Virtual Cop 2	dt. DM 89,95
Virtual On	dt. DM 89,95
WWF In Your House	dt. DM 89,00
Worldwide Soccer '97	dt. DM 89,00

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo CDDM379,00
Playstation+Memory Card 120 Blocks DM444,00
Playstation +Memory Card 120 Blocks +
Crash Bandicoot + Demo CD DM539,00
Memory Card 120 Blocks dt. DM 69,95

A-IV Evolution [A-Train]dt.	DM 98,00
Baldomerts Fluch	dt. DM 89,00
Blam! Machinehead kpl. dt.	DM 86,00
Chronicles of the Sword dt.	DM 89,00
Command&Conquer-Mission Disk	DM 98,00
Crash Bandicoot	dt. DM 98,00
Die Hard Trilogy	dt. DM 89,00
Destruction Derby 2	dt. DM 89,00
Hexen	dt. DM 88,00
Myst	dt. DM 89,00
Project Overkill	dt. DM 89,00
Resident Evil-uncut-kpl. dt.	DM 89,00
Sim City	kpl. dt. DM 97,95
Soviet Strike	kpl. dt. DM 88,00
Syndicate Wars	kpl. dt. DM 88,00
Tekken 2	dt. DM 98,00
Tomb Raider	dt. DM 86,00
Tunnel B1	dt. DM 89,00
wipEout 2097	dt. DM 98,00

SUPER NINTENDO

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

SEGA MEGA DRIVE

Disney Collection	dt. DM 49,95
Int.Superstar Soccer DeLuxe	dt. DM 79,00
Pocahontas	dt. DM 84,95
SONIC 3 D	dt. DM 99,00

PC CD ROM

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

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Kostenlose Gesamtpreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
und Transportversicherung

Ab 3 Artikeln liefern wir
ohne Versandkosten
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert

Ein SEGA, SONY und CD ROM Groß-
lager ist direkt bei uns in Neumünster
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr

Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager

hamburg

NINTENDO⁶⁴
PlayStation™
ZUBEHÖR · UMBAUTEN · ZEITSCHRIFTEN
SEGA SATURN
DEMNÄCHST: PANASONIC M2

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

Business
EDELSEHDER MARKTPLATZ
184, 185, 281, 182, 183, 39

S-Bahn-Verbindung
ELBGAUSTRASSE

Autobahnverbindung
A7 ABRAHTE 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.

flensburg

Fordern
Sie unsere
kostenlose
Preisliste
an!

ManiaX Multi Media
Vertriebs GmbH
Graf-Zeppelin-Str. 20
24941 Flensburg
Tel. 04 61 / 95 74 00
Fax: 04 61 / 95 40 87

SPIELEVERSAND

0461/94000088

64 bit



Cruis'n USA (Nintendo64)



Killer Instinct Gold (Nintendo64)



Mario Kart 64 (Nintendo64)

Nachschub für das Nintendo⁶⁴

Die Dürreperiode scheint nun endgültig überstanden: Der Starttermin des Nintendo⁶⁴ strapaziert zwar hierzulande nach wie vor die Geduld der Kaufwilligen, in Amerika und Japan sind allerdings in den letzten Tagen erneut einige Titel veröffentlicht worden. Da davon auszugehen ist, daß bis zum lang ersehnten 1. März 1997 eine den Verspätungen angemessene Anzahl von Titeln einer PAL-Konvertierung unterzogen wurde, nehmen wir schon kommenden Monat alle Veröffentlichungen sorgfältig unter die Lupe. *Cruis'n USA*, *Killer Instinct Gold*, *Mario Kart 64* und *Star Wars: Shadows of the Empire* müssen erst einmal zeigen, ob sie den hohen Standards und Erwartungen gerecht werden können. Neue Fakten, Tests und alles Wissenswerte folgt in der kommenden neXt Level.

next month

32 bit

PlayStation und Saturn-Flutwelle ebbt nicht ab

Weihnachten steht vor der Tür, und die Software-Hersteller für die Next-Generation-Konsolen arbeiten auf Hochtouren. Überall schießen die Neuerscheinungen wie Pilze aus dem Boden. So sind unter anderem *FIFA Soccer '97* (SAT u. PSX), *Robotron X* (PSX) und auch *Cool Boarders* (PSX) im Anmarsch. Mit gutem Vorsatz ins neue Jahr, hat sich wohl auch Virgin gedacht, denn wie es scheint, ist *Spot goes to Hollywood* (SAT u. PSX) nun endlich an seinem Ziel angekommen.



Tempest (PSX & SAT)



NBA in the Zone 2 (PSX)

Martial Arts

Auch auf dem Prügelspielmarkt tut sich wieder einiges. *Street Fighter EX* (Arcade, später PSX), *X-Men vs. Street Fighter* (Arcade) und *Fighters Mega Mix* (SAT) hinterließen einen phantastischen ersten Eindruck. Die neuesten Infos zu den vielversprechendsten Kandidaten folgen in der kommenden neXt Level.



Street Fighter EX (Arcade)



X-Men vs. SF (Arcade)



Fightlers Mega Mix (SAT)

impressum

Chefredaktion: Reza Abdolali (ViSDP), Klaus-Dieter Hartwig
Redaktion: Michael Anton, Frederic Berg, Marco Häntsche, Thomas Hellwig, Christian Henning, Klaus Kock
Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht
Grafikleitung: Britta Jakobsen
Grafik: Heineke Vogt, Nicole Bischof
Textkorrektur: Thomas Hellwig
Verlagsleiter: Sven Jacobsen
Anzeigenleitung: Michael Gremzila (ViSDP)
 Tel.: 040 - 39 88 37 88
 Fax: 040 - 39 50 43
Verlag: X-plain Verlag GmbH
 Friedensallee 41
 22765 Hamburg
 Tel.: 040 - 39 88 37 0
 Fax: 040 - 39 50 43
 E-Mail: next.level@on-line.de

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Abo-Betreuung: Regina Steiner, AVC,
 Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
 Tel.: 0451 - 490 42 26
 Fax: 0451 - 490 42 03

Titelartwork: © Sony/Namco 1996

© 1996 X-plain Verlag GmbH

Druckauflage: 69.483 Exemplare

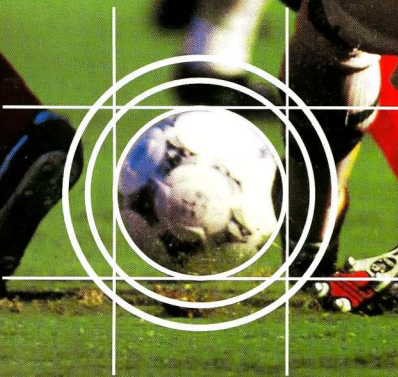
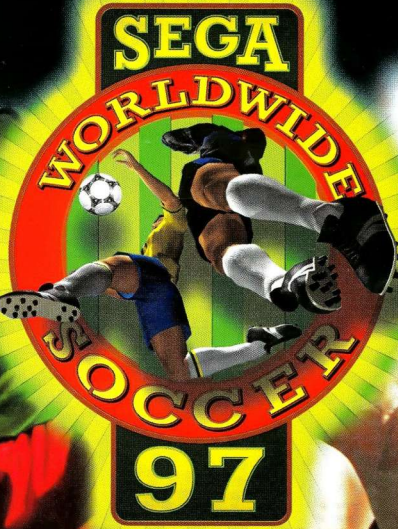
neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 4,90 DM
 Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt Level-Abonnement beträgt 52,80 DM

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag
 Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an **EDGE**
 Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK

neXt Level 2/97 erscheint am 15. 1. 97

FOOTBALL IS JUST A GAME YOU SAY.
GET REAL.



Software und Verpackung-Design © 1998 Origin Systems, Inc. Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts Ltd. Crusader ist ein Warenzeichen von Origin Systems, Inc. Alle Rechte vorbehalten. SEGA und SEGA Saturn sind Warenzeichen von Sega. PlayStation und PlayStation Logo sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.

ÜBERWÄLTIGT VON SOVIEL DURCHSCHLAGSKRAFT?

EXPLOSIVE 32-BIT-POWER

CRUSADER NO REMORSE

"(...) Handlungsdichte und Atmosphäre sorgen für tagelange Fünf-Sterne-Unterhaltung."
POWERPLAY 11/95: 87%

"Mit 17 ausgedehnten Leveln in Super-VGA-Grafik und isometrischer Kameraperspektive (...) stellt das Spiel auch hartgesottene Action-Freaks vor eine schwierige Aufgabe (...)"
PC Games 11/96: 89%

"Crusader - No Remorse ist optisch und spieltechnisch das Beste, was dem Action-Fan passieren konnte."
CD ROM Magazin 11/95: 9,2/10



Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44.
Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.
Im WWW finden Sie Electronic Arts unter <http://www.ea.com/>

