

next Level

NEXT LEVEL

Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴ · Sega Saturn · Arcade

Indien-Urlauber gesucht!
Reise im Wert von 7.000 DM zu gewinnen!

Quix uns was!



Sega schlägt zurück
Last Bronx



Affentheater auf Rädern
Diddy Kong Racing



Brennende Zombies ...
Resident Evil 2

Race into the Future
EXTREME-G





„Du, das sollten wir
mal ausdiskutieren.“



Das erste Spiel mit völlig Abe'artiger Sprache:



pfeifen



furzen



hallo



GT Interactive

Expect the unexpected:



ODDWORLD ABE'S ODDYSEE

1.5



87%



90%



10/10



87%



88%



lachen

Ein falsches Wort - und Abe ist verloren! Nutze all seine Fähigkeiten, um komplizierte Rätsel zu lösen, neue Freunde zu gewinnen und seine Feinde zu verwirren. Wird Abe zum Helden? Wird er vernichtet? Es liegt ganz in Deinen Händen...



Lara liebt Dich!

Es ist schon erstaunlich, daß eine Polygonfrau die von Männern vor und auf dem Bildschirm dominierte Welt der Videospiele so in Aufruhr versetzen kann. Lara Croft kam Ende 1996 aus dem Nichts, wandelte auf den Spuren von Indiana Jones und Super Mario (64) und eroberte die Herzen der Spieler rund um den Globus. Nur das Land der aufgehenden Sonne zeigte sich vergleichsweise unbeeindruckt, aber dort haben Spiele aus den USA und Europa traditionell kaum eine Chance, in Fachmagazinen auf mehr als einer Seite gecover't zu werden. Außerdem waren Laras Augen nicht groß genug und entsprachen somit nicht dem dortigen Schönheitsideal ...

Selbst außerhalb der ansonsten von der Außenwelt weitestgehend abgeriegelten Spielewelt fand dieser verdiente Erfolg Beachtung: Das virtuelle Idol Lara Croft entwickelte sich zum Phänomen der Popkultur und lächelte von den Titelseiten diverser Trend-, Style- und Stadtmagazine. Seit kurzem gibt es sogar eine „echte“ Lara Croft aus Fleisch, Blut und Silikon, deren Auftritt auf der altherwürdigen ECTS in London einen Massenauflauf verursachte und die in Kürze eine von Dave (Eurythmics) Stewart produzierte CD besingen soll.

Alles in allem wurde *Tomb Raider* von einer der brillantesten Marketing-Strategien überhaupt begleitet. Doch da uns Core eines der besten 32-Bit-Spiele des vergangenen Jahres bescherte, wäre es eigentlich nicht nötig gewesen, die Oberweite von Frau Croft für die Fortsetzung von „Pamela Anderson“ auf „Dolly Buster“ anschwellen zu lassen. Das Spiel spricht für sich selbst, wie unsere Eindrücke der fast fertigen Version beweisen.

Diese „Schönheitsoperation“ wäre ohnehin wirkungslos verpufft, wenn das Spiel nicht die entsprechende Qualität bieten würde. Diese These stellen derzeit eine ganze Reihe von Spielen unter Beweis, die von den Firmen als „überaus wichtig“ eingestuft werden. Mancher Titel schaffte in der vergangenen neXt Level die 70%-Hürde nicht, was stundenlange Diskussionen mit den Herstellerfirmen zur Folge hatte. Bei der Wertung müsse es sich ja wohl um einen Druckfehler handeln, was wir uns dabei denken würden, warum wir wohl zu Präsentationen geladen worden wären, warum wir die negativen Aspekte nicht ausgelassen hätten usw. (Übrigens: Um das auf den read.me-Seiten diskutierte Spiel handelt es sich nicht.)

Muß man Zugeständnisse an für Firmen „wichtige Titel“ machen? Wir denken nicht, neXt Level ist schließlich ein unabhängiges Magazin, auf das Software-Anbieter (und künstliche Oberweiten) keinerlei Einfluß ausüben. Denn die Menge an Spielen, die für manche Konsolen noch vor Weihnachten erscheint, ist nun einmal nicht ausnahmslos ihr Geld wert. Die wahren Top-Titel der kommenden Wochen werden wir garantiert gebührend hervorheben.

Viel Spaß bei der Wahl der Qual und viel Glück bei der richtigen Entscheidung wünscht die neXt-Level-Redaktion.



Jenseits des Vorstellbaren

Erleben Sie prickelnde Stadion-Atmosphäre, wenn begeisterte Zuschauer Sie während der WM-Qualifikationsspiele feiern! Halten Sie dem Druck stand? Frankreich wartet auf Sie. Fußball hautnah ...

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation



16 originalgetreue Stadien



Detailliertes Spieler-Renderng



www.easports.com



Sony PlayStation® · SEGA Saturn™ · Nintendo64® · Windows® 95



NEWS

ECTS 199716
Die Electronic Computer Trade Show lud auch in diesem Jahr wieder ein breites (Fach-)Publikum nach England ein, um neue Titel vorzustellen und einen kleinen Einblick in die Zukunft der Branche zu gewähren.

Tokyo Game Show20
Auch in Tokyo steht die Zeit nicht still. Ab Seite 20 werden Neuigkeiten von der TGS aus Fernost vorgestellt.



Unter anderem wurde auch Neues von Rev Limit für das N64 gezeigt

REPORTAGEN

DMA Design42
Die Programmierer von DMA Design sind zur Zeit mit mehreren interessanten Titeln beschäftigt, die hierzu über BMG Interactive vertrieben werden: Grand Theft Auto, Silicon Valley und Tanktics.

Die Rollenspiele der Zukunft46
In diesem Special stellen wir die kommenden Rollenspiele für die drei wichtigsten Heimkonsolen vor. Neben Zelda 64 für das N64, Panzer Dragoon RPG (SAT) und Breath of Fire III (PSX) finden sich auch bereits erhältliche Rollen- und Adventure-Spiele in diesem sechsseitigen Bericht, der ein Muß für jeden Genre-Fan ist.



INTERVIEWS

Der Vater der PlayStation56
Ken Kutaragi, Schöpfer der PlayStation, spricht über das Projekt PlayStation 2, seine Funktion als neuer Geschäftsführer von Sony Computer Ent. America und über die Gründe für den weltweiten Erfolg „seiner“ Konsole.

RUBRIKEN

Arcade92
Editorial4
Händlerregister96
Heft-Shop94
Impressum98
neXt month98
read.me14
Zubehör95

SPIEL DES MONATS

SEITE 8



**Nintendo64
Extreme-g**

Acclaim bringt das N64 zum Kochen. Der unglaublich rasante Mehrspieler-Spaß überschattet das Feld der restlichen Testkandidaten in diesem Monat.

PREVIEWS

SEITE 68, 70, 72

Die nächste Generation

Es steht uns ein Weihnachten der Fortsetzungen bevor. Lara Croft turnt agiler denn je durch ihr zweites Abenteuer, das Böse wartet in Resident Evil 2 auf den furchtlosen Spieler, und mit Alarmstufe Rot!, dem Nachfolger von C&C 1, läßt Virgin erneut zur High-Tech-Schlacht.



Tomb Raider II star. Lara Croft (PSX)



Resident Evil 2 (PSX)



Command & Conquer 2 (PSX)

COMPETITIONS

SEITE 52/61

Auf ins Land der Schlangenbeschwörer!



neXt Level und GT Interactive verlosen eine Reise ins ferne Indien. In Zusammenarbeit mit der Firma Psygnosis gibt's zehn Überraschungspakete mit Spielen und T-Shirts zu gewinnen.





Diddy Kong Racing (N64), Seite 30



Clayfighter 63 1/3 (N64), Seite 34



GoldenEye 007 (N64), Seite 36



Multi-Racing Champ. (N64), Seite 38



F1 Pole Position 64 (N64), Seite 39



Total Drivin' (PSX), Seite 74



Final Fantasy VII (PSX), Seite 76



G-Police (PSX), Seite 78



Moto Racer (PSX), Seite 80



Croc (PSX), Seite 81



Last Bronx (SAT), Seite 83



Nightmare Creatures (PSX), Seite 84

64-bit-level

behind the scenes24

news26

- Aero Fighters28
- Chameleon Twist27
- G. A. S. P!!26
- Mace - The Dark Age28
- Virtual Chess26
- Yoshi's Story27

previews

- Bombberman 6432
- Clayfighter 63 1/334
- Diddy Kong Racing30
- Lamborghini 6433

spiel des monats

Extreme-g8

tests

- F1 Pole Position 6439
- GoldenEye 00736
- Multi-Racing Championship38

tactics40

Aktuell zum packenden First-Person-Shooter von Rare, GoldenEye 007, gibt's eine komplette Liste der erspielbaren Cheats, außerdem tactics zu Tetrisphere.

32-bit-level

behind the scenes59

news60

PSX-News: Ghost in the Shell, Gran Turismo, Herc's Adventure, Jersey Devil, Motor Mash, NHL 98, Point Blank, Sentinel Returns, Toca Touring Car Champ., Z SAT-News: Atlantis, Burning Racers, Herc's Adventure, NHL 98, Sega Worldwide Soccer '98, Sentinel Returns, Silhouette Mirage

previews

Command & Conquer 2:

- Alarmstufe Rot! (PSX)70
- Frogger (PSX)67
- Resident Evil 2 (PSX)72
- Tomb Raider II star. Lara Croft (PSX)68

tests

- Castlevania X - Symphony of the Night (PSX)75
- Croc (PSX)81
- Final Fantasy VII (PSX)76
- G-Police (PSX)78
- Last Bronx (SAT)83
- Moto Racer (PSX)80
- Nightmare Creatures (PSX)84
- Overboard! (PSX)82
- Total Drivin' (PSX)74

tactics86

Wie immer gibt es eine Menge Tips & Tricks zu zahlreichen Spielen für die PlayStation und den Saturn.

Hersteller:	Acclaim	Entwickler:	Probe
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	12 +1 Strecken
Preis:	ca. DM 150	Erhältlich:	ab November



EXTREME-



TITELSTORY

Wie ein wilder Traum, nur ein bißchen schneller – nein – sehr viel schneller, das ist *Extreme-g*. Wer *wipEout* für die PSX mochte, wird das futuristische Game von Probe fürs N64 lieben.

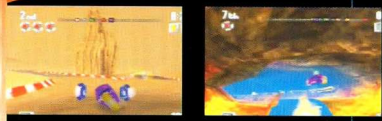
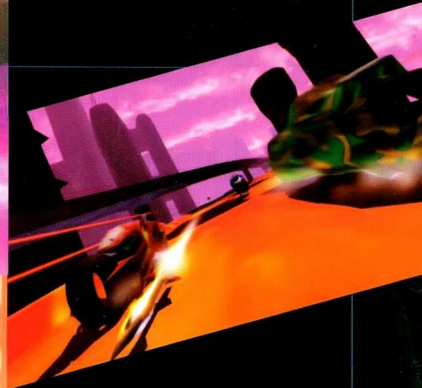


Heißumkämpfer 1. Platz: Mit 305 Sachen durch den Tunnel, doch die Verfolger bleiben dran – da hilft nur Waffengewalt

VON S. ALTER

Schon einmal gab es ein futuristisches Rennspiel, das die Massen begeisterte. *wipEout 2097* von Psygnosis für die PlayStation stellte für damalige Verhältnisse ein unglaubliches Spielerlebnis dar. Nicht nur, daß statt den üblichen Rennwagen schnittige Gleiter eingesetzt wurden, sondern auch die Strecken gestalteten sich trickreich, und vor allem bot das Game für seine 32 Bit schier unglaubliche Geschwindigkeiten. Wen das *wipEout*-Fieber erstmal gepackt hatte, den ließ es so schnell nicht mehr los.

Eine ähnliche Massenhysterie könnte Acclaims neuester Titel für das Nintendo⁶⁴ auslösen. Beim ersten Reinspielen erinnert *Extreme-g* sofort an den PlayStation-Klassiker, ist aber weitaus mehr, als ein billiger Abklatsch desselben. Der erste kleine Unterschied zeigt sich dann, wenn man die Fahrzeuge zu sehen bekommt. Statt mit Gleitern wird mit spacy designten Bikes über die Pisten gerast. Acht dieser zweirädrigen, breitbereiften Gefährte stehen zu Beginn eines Rennens zur Wahl, die sich durch Handling, Waffe, Geschwindigkeit und Stärke des Schutz-



Mit Hochgeschwindigkeit in die Zukunft

FULL SPEED

Info

Mit *Turok - Dinosaur Hunter* hat Acclaim dem N64 schon einmal alle Ehre gemacht. *Extreme-g* wird das Unternehmen nun ein weiteres Mal in den Vordergrund des Software-Marktes rücken. Aufgrund seiner Gehaltsfülle bietet das Game Dauerspaß für Monate. Nachtrennen, Sandstürme, Neonschilder oder auch Funkenregen sorgen optisch für einen wahren Augenschmaus. Mit der originellen und phantasievollen Streckenführung von *Extreme-g* kann derzeit kein anderes Spiel mithalten.

Gameplay: *Extreme-g* ist das momentan innovativste futuristische Rennspiel auf dem Spielemarkt. Der Titel spielt sich so gut, daß er ein Grund sein könnte, sich ein Nintendo⁶⁴ anzuschaffen.

Präsentation: Das Spiel präsentiert sich wie ein bombastisches Feuerwerk. Originelle Farbzusammenstellungen und sehenswerte Lichteffekte plus passendem Sound ergeben ein rundum stimmiges und gelungenes Rennspiel.

Controller Pak: Die Spielstände können auf dem Controller Pak gespeichert werden. Wer ein Rumble Pak benutzt, kann während des Spiels die Paks austauschen. Zusätzlich gibt es auch Paßwörter.

Die Nutzung solcher Abkürzungen fördert eine genaue Kenntnis der Strecken und hohes Reaktionsvermögen





Die Bikes

■ Name: **Raze**, Waffe: Laser Cannon, Shield: 90 %, sehr schnell und sensibel

■ Name: **Rana**, Waffe: Pulse Cannon, Shield: 95 %, sehr schnell, aber schwierig zu handhaben, nur für geübte Fahrer

■ Name: **Khan**, Waffe: Laser Cannon, Shield: 100 %, eignet sich bestens für Anfänger

■ Name: **Grimace**, Waffe: Pulse Cannon, Shield: 110 %, erreicht sehr schnell Hochgeschwindigkeit und eignet sich besonders gut für windige Strecken



■ Name: **Mooga**, Waffe: Excel Cannon, Shield: 125 %, ein schweres Bike, eignet sich bestens zur Verteidigung, ist gut zu handeln, aber langsam

■ Name: **Jolt**, Waffe: Excel Cannon, Shield: 115 %, mäßiges Handling, der Schutzschild ist mit der Geschwindigkeit gekoppelt

■ Name: **Maim**, Waffe: Excel Cannon, Shield: 75 %, gute Beschleunigung, niedrige Spitzengeschwindigkeit, gutes Waffensystem, ideal zum Kämpfen



■ Name: **Apollyon**, Waffe: Pulse Cannon, Shield: 10 %, exzellentes Handling, aber niedrige Beschleunigung, ist immun gegen schlechte Streckenbedingungen

Zwei zusätzliche Bikes sind im Spiel versteckt, von einem weiteren bestenfalls zu handhabenden Zweirad wird gemunkelt.

schildes voneinander unterscheiden.

Der Abwechslung halber hat *Extreme-g* gleich acht verschiedene Renntypen (siehe Kästen) zu bieten, wobei XG einem Arcade-Modus entspricht. Auf den Spielern warten vier Welten mit jeweils drei Kursen, die in drei Schwierigkeitsgraden gespielt werden können. Vor jedem Start wird angezeigt, welche Platzierung im Rennen gegen acht Computer-Gegner mindestens erreicht werden muß, um in den nächst höheren Kurs zu gelangen. Nach dem Startschuß wird es dann dem Titel entsprechend ‚extrem‘, und der Spieler merkt schnell, daß es einiger Übung bedarf, ehe er den Rausch der Geschwindigkeit wirklich genießen kann. Denn die Entwicklerfirma Probe hat eine bisher noch nicht dagewesene Streckenführung für den 64-Bitter inszeniert. Schräglagen, Loopings, Steilkurven und zu Korkeziehern gedrehte Tunneln winden und verzweigen sich in alle möglichen Richtungen eines dreidimensionalen Raumes. Hinzu kommen drei Geschwindigkeitsstufen, von denen schon die erste ein flaueres Gefühl im Magen aufkommen läßt.

Sicher ist es in den ersten Runden schwierig genug, sich auf die turbulente Streckenführung zu konzentrieren, trotzdem sollte man möglichst schnell eines der in grüne Nebelschwaden gepackten Extras (siehe Kästen) einsammeln, die über der Fahrbahn hängen. Zumeist verstecken sich dahinter überaus effektvolle Waffen, die einen Gegner zwar nie ganz von der Bahn fegen, ihn aber erheblich ausbremsen. Andere Pick Ups möbeln den Schutzschild auf, bewirken Unsichtbarkeit oder Unverwundbarkeit. Das innovativste Special auf der langen Liste ist jedoch mit Sicherheit der Warp. Mit diesem Wunderding lassen sich zwei Teleporter auf der Strecke setzen, die den Fahrer entweder einen Teil des Kurses überspringen läßt, oder ihn erheblich zurückwirft.

So spektakulär wie dieses Extra zeigt sich die grafische Gestaltung. Das grellbunte futuristische Design gibt immer wieder Anlaß zum Staunen. Die rasante Fahrt erstreckt sich beispielsweise durch Tunnel, die aus Tierskeletten bestehen. Dann wieder wird die Rennstrecke von glühender, blubbernder Lava umgeben, über einer anderen Bahn schweben Ufos. Von Palmen



EXTREME-

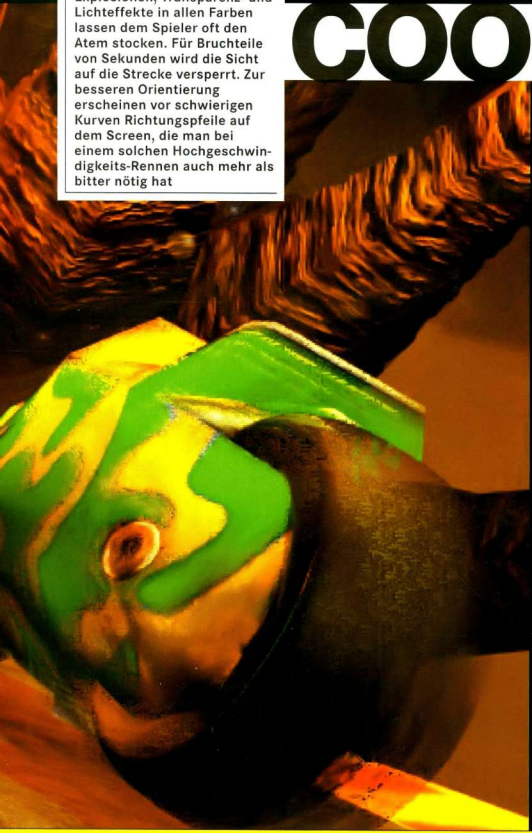




Phänomenal dargestellte Explosionen, Transparenz- und Lichteffekte in allen Farben lassen dem Spieler oft den Atem stocken. Für Bruchteile von Sekunden wird die Sicht auf die Strecke versperrt. Zur besseren Orientierung erscheinen vor schwierigen Kurven Richtungspfeile auf dem Screen, die man bei einem solchen Hochgeschwindigkeits-Rennen auch mehr als bitter nötig hat



COOL EXTRAS



Bis zu vier Spieler können gleichzeitig an dem futuristischen Spektakel teilnehmen. Probe hat keinen Millimeter Platz auf der Mattscheibe verschenkt, wie man deutlich am Dreispieler-Splitscreen erkennen kann. Wer zu viert spielen will, muß leichte Geschwindigkeitsverluste hinnehmen – trotzdem ist dieser Modus ein netter Zug der Firma Probe

DIE PICK UPS

-  **Flame Exhaust:** läßt das Bike kurzzeitig schneller werden
-  **Homing Missiles:** erwischen das vorausfahrende Fahrzeug
-  **Invisibility:** Unsichtbarkeit
-  **Invulnerability Shield:** Unverwundbarkeit
-  **Ion Side Cannon:** verhindert das Überholen anderer Bikes
-  **Laser Limpet-Mines:** verhindern beidseitig Überholvorgänge
-  **Shield Recharge:** läßt den Schutzschild komplett auf
-  **Phosphor Flare:** blendet Mitstreiter
-  **Standart Missiles:** sorgen für mäßiges Ausbremsen
-  **Morning Star:** ein Morgenstern mit Zeitzünder
-  **Mortar Rocket:** läßt Bomben herunterprasseln
-  **Multiple Needle Missiles:** feuern eine Salve von kleinen, aber sehr wirksamen Raketen ab
-  **Power Shield:** drängt Gegner bei Berührung zur Seite
-  **Proximity Mines:** wird zur explodierenden Falle für Verfolger
-  **Rear Firing Missile:** hängt Verfolger ab
-  **Static Pulse:** stört den Kontrollschirm der anderen und entschärft deren Waffen
-  **Tractor Beam:** eine Harpune, die den Vordermann zurückzieht
-  **Wally Warp:** setzt Teleporter auf die Strecken



Wer nach solchen sensationellen Sprüngen keine saubere Landung hinlegt, braucht nicht zu verzweifeln. Probe hat dafür gesorgt, daß die Bikes blitzschnell wieder im Rennen sind



STATEMENTS



MARCO HÄNTSCH: Extreme-g demonstriert eindrucksvoll die 3D-Fähigkeiten des Nintendo64. Schneller sausten Polygone und Texturen nie an einem menschlichen Auge vorbei. Keine Zeit zum Denken, einzig Reflexe sind gefragt. Nach dem Spielen Gehirn einschalten nicht vergessen!



THOMAS HELLWIG: wipEout-Still mit schlichterer Steuerung, aber zu viert spielbar. Die Future-Bikes rasen unglaublich schnell über die streckenweise etwas chaotischen Kurse. Mir persönlich fehlt ein wenig die Tiefe, der Anspruch einer ausgefeilten Lenkung. Ansonsten ist Extreme-g ein hervorragendes Rennspiel.



SANDRA ALTER: Eine Fahrt durch die Hölle kann nicht interessanter sein. Als der Welt größter wipEout 2097-Fan bin ich von Extreme-g natürlich schwerpunktmäßig begeistert. Ich höre jetzt schon meine Nachbarn schreien: Dreh' den Sound leiser!"



KLAUS-D. HARTWIG: Kann sich ein Spiel des Monats allein durch seine unglaubliche Geschwindigkeit auszeichnen? Natürlich nicht, doch Extreme-g hat schließlich noch ganz andere Qualitäten. Um den Vergleich zu wipEout 2097 weiter zu strapazieren: Das Handling ist weniger komplex, doch XG bringt einfach mehr Fun.



gesäumter grauer Asphalt wechselt sich mit gewagt gemustertem Graffiti-Design ab, glühende Sonnen oder kalt leuchtende Monde tauchen am Firmament auf, während der Spieler zusätzlich durch Steinschlag bei seiner anstrengenden Fahrt bombardiert wird. Zusammen mit echtem Lightsourcing, Midmapping und besagten furiosen Extras hat Probe ein Spektakel erster Güte auf den TV-Screen gezaubert, untermalt wird dieses beinahe wahnsinnige Szenario von zehn selbstkomponierten Soundtracks im Jungle-Style.

Lohnenswert ist es auf jeden Fall, das grandiose Vergnügen mit jemandem zu teilen. Bis zu vier Spieler können simultan an einem Rennen teilnehmen. Empfehlenswert ist allerdings nur noch der Dreispieler-Modus. Bei einer viermaligen Unterteilung des Screens, wird es nicht nur sehr unübersichtlich, sondern es müssen auch Geschwindigkeitsverluste hingenommen werden. Obwohl zu Probes Ehre gesagt werden muß, daß seit der Preview-Version noch an diesem Modus gearbeitet wurde. Dennoch geht in der Vierer-Variante zu viel Spielspaß verloren – dies nimmt man jedoch in Hinblick auf den Rest des Spieles gerne in Kauf.

Ein dicker Bonus bei Extreme-g ist, daß ab zwei Spielern vier verschiedene Game-Varianten zur Wahl stehen. Der Cup mit integrierten Computer-Gegnern funktioniert nach dem Arcade-Prinzip und bringt genauso viel Laune, wie ein Kopf-an-Kopf-Rennen, in dem die „künstlich Intelligenzen“ wegfallen. Im Battle Track stehen vier Arenen zur Verfügung und es geht rein darum, den anderen mit Missiles, Minen oder Lasern zu schaden – jeder Treffer bringt einen Punkt auf dem Konto. Schließlich bleibt noch das nicht minder interessante Flag Game, bei dem innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele rote Flaggen eingesammelt werden müssen.

Probe hat bei der Programmierung wirklich ganze Arbeit geleistet und bewiesen, daß auch die wildesten Phantasien eines Spielermachers umsetzbar sind. Ob dieser Titel das im nächsten Jahr erscheinende F-Zero 64 von Nintendo schlagen kann, bleibt abzuwarten. Was wipE-out angeht, so liegt Extreme-g um einige Längen vorn. Doch auch rein inhaltlich gesehen hat Probe weitaus mehr auf die Räder gestellt, als die Liverpooler Firma vor knapp einem Jahr. Und eines ist jetzt schon felsenfest sicher: Extreme-g wird Spieler zu Tausenden an heimische TV-Screens fesseln. ■

XL-Wertung

90%

Modi

XG (1–2 Spieler): Ein oder zwei Spieler können sich in drei schwierigen Levels beweisen. Im ersten Level müssen sich die Spieler für den zweiten, im zweiten für den dritten qualifizieren.

Practice (1 Spieler): Dient ausschließlich zu Übungszwecken, um das Fahren mit den Bikes zu üben.

Time Trial (1 Spieler): In diesem Modus gibt es keine gegnerischen Fahrzeuge auf der Strecke, die beste Rundenzeit zählt.

Shoot 'em Up (1 Spieler): Jeder Treffer beim Gegner zählt.

Head to Head (2–4 Spieler): Kopf-an-Kopf-Rennen ohne Computer-Gegner.

Cup (2–16 Spieler): Traditionelles Rennen, nur wer gut ist, kommt weiter.

Battle Track (2–4 Spieler): Auf vier verschiedenen Kursen können sich die Spieler gegenseitig aus dem Rennen schießen.

Flag Game (2–4 Spieler) Auf der Strecke erscheinen rote Flaggen. Wer die Meisten innerhalb einer bestimmten Zeit einsammelt, gewinnt.

MARO

Kooperations-partner gesucht!

VIDEOSPIELE

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

LADEN

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

LADEN + VERSAND

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

LADEN + VERSAND

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

LADEN + VERSAND

Spaichingen
MARO
Obere Wiesen (Grosso)
73549 Spaichingen
Tel./Fax 0 71 24/50 37 63

LADEN

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

LADEN + VERSAND

Baden-Baden
MARO'S Frey Spiel
Blütenstraße 7
76530 Baden-Baden
Tel. 0 72 21/8 31 30
Fax 0 72 21/3 35 68

LADEN

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

LADEN + VERSAND

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

LADEN + VERSAND

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

LADEN

Multi Media & mehr
Obergasse 8
35221 Laubach
Tel. 0 64 05/14 96
Fax 0 64 05/42 51

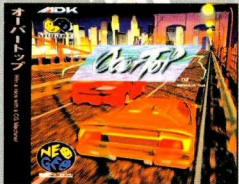
LADEN + VERSAND

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

LADEN

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

NEO GEO CD
CYBER LIP DM 119,90
LAST RESORT DM 119,90
KARNOV'S REVENGE DM 99,90
AEROFIGHTERS 3 DM 109,90
GALAXY FIGHT DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 3 DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 4 DM 139,90
SAMURAI SHOD. RPG DM 139,90
GOW GAZER DM 99,90
ART OF FIGHTING 3 DM 139,90
BRINKER-IRON CLAD DM 139,90
KING OF FIGHTERS 94 DM 39,90
KING OF FIGHTERS 95 DM 79,90
KING OF FIGHTERS 96 DM 139,90
OVERTOP DM 139,90
METAL SLUG DM 139,90
BUBBLE BOBBLE PUZZ. DM 69,90
SAVAGE REIGN DM 99,90
VIEW POINT DM 99,90
FATAL FURY 3 DM 79,90
MUTATION NATION DM 59,90
RBO ARM DM 99,90
CROSSED SWORD DM 99,90
PULSTAR DM 59,90
NINJA COMBAT DM 69,90
FF REAL BOOT SPECIAL DM 139,90
SIDEKICKS DM 99,90
SOCCER BRAWL DM 119,90
TOP PLAYERS GOLF DM 99,90
STAKES WINNER DM 99,90
MAH JONG DM 99,90
KING OF FIGHTERS 97 DM 139,90
PULSTAR 2 DM 139,90



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

PLAYSTATION SONDERANGEBOTE

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

49,90

SONY PLAYSTATION GRUNDGERÄT

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



PC-CD
DUNGEON KEEPER DM 79,90
BAPHOMET'S FLUCH 2 DM 79,90
LITTLE BIG ADV. 2 DM 79,90
BOBBIAN DM 79,90
DOMINION DM 79,90

NINTENDO 64 299,90

GRUNDGERÄT DM 59,90
JOYPAD BUNT DM 99,90
MARIO 64 DM 99,90
MARIOKART 64 DM 99,90
WAVEBACE DM 99,90
PILOT WINGS DM 129,90
TÜRK DM 149,90
SUPERSTAR SOCCER DM 129,90
FIFA SOCCER DM 99,90
NSA HANGTIME DM 129,90
W. GRETZKY HOCKEY DM 129,90
TRILOGY DM 149,90
BLAST WOP DM 129,90
LYLAT VAP (STARFOX) DM 149,90
KI DM 79,90
MULTI RACING CHAMP. DM 169,90
MEMORY CARD BUNT DM 49,90

SUPER NINTENDO

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



SEGA SATURN

GRUNDGERÄT 299,90
UNIVERSALADAPTER DM 34,90
FIGHTERS MEGAMIX DT. DM 99,90
MANX TT DT. DM 99,90
BOMBERMAN DT. DM 99,90
SKY TARGET DT. DM 99,90
WHIZZ DT. DM 69,90
GALAXY FIGHT DT. DM 39,90
NSA JAM DT. DM 29,90
SHINING THE HOLY ARK DM 99,90
SOVIET STRIKE US. DM 69,90
THE CROW DT. DM 79,90
MEGA MAN X 3 DT. DM 79,90
DRAGON FORCE DT. DM 99,90
MARVEL S. HEROES JP. DM 149,90



Je DM 29,90

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

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

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

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

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



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

Die Adresse für
Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

(E-Mail: next.level
@on-line.de)

Die Redaktion behält sich vor,
Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Neues Indizierungsrecht

Das geänderte Indizierungsrecht wird – wie das bisherige Recht – genau das Gegenteil von dem bewirken, was die Moral-Oberlehrer zum Ziel hatten: Statt einer Einschränkung der Nutzung angeblich jugendgefährdender Software werden sich indizierte Spiele weiterhin in größerer Zahl verbreiten, als wenn man sie nicht auf den Index gesetzt hätte. Dies liegt zum einen an der simplen Tatsache, daß verbotene Dinge einen besonderen Reiz vor allem auf Jugendliche ausüben, und daß der Erfindungsreichtum der potentiellen Käufer indizierter Spiele nicht zu unterschätzen ist. Hier nur ein Beispiel: Während meines letzten Urlaubes kaufte ich mir in New York das N64-Spiel *GoldenEye 007* für 60 Dollar. Nach mir betrat eine deutsche Familie das Geschäft. Wir kamen ins Gespräch, und ich orderte im Auftrag des 13jährigen Sohnes sechs *GoldenEye*- und vier *Doom 64*-Spiele, Papi mußte nur noch seine Kreditkarte zücken. Die Games waren für Klassenkameraden und sonstige Freunde in Deutschland bestimmt (beide Spiele laufen übrigens mit dem ersten GT-Adapter ohne gravierende Probleme auf meinem PAL-N64). Entlarvend für die Indizierer ist auch die folgende Tatsache: Das mit sehr realistischer Gewalt gefüllte *GoldenEye* (knapp unter der ‚Tagesgeschau-Grenze‘) hat in den USA ein Teen-Rating, wird also ab 13 Jahren empfohlen. Das in Sachen Gewalt vergleichsweise lächerliche *Doom 64* besitzt dort ein Mature-Rating, wird also erst ab 17 Jahren empfohlen. Obwohl in den vordergründig prüden USA – wenn überhaupt – nur nackte (Frauen-)Haut indiziert wird, wird dadurch deutlich, daß nicht nur die deutschen Moralapostel bisweilen gar nicht zu wissen scheinen, was sie da eigentlich bewerten. Die Damen und Herren sollten sich darauf beschränken, extremistische und pornographische Machwerke schnellstens aus dem Verkehr zu ziehen und endlich damit aufhören, die grundgesetzlich garantierte Zensurfreiheit durch – teilweise auch noch dilettantische Indizierungen (z. B. *Gunship* auf dem Amiga) – immer weiter zu untergraben.

Viele Grüße und weiterhin fröhliches Testen!

Olaf Gaide (E-Mail)

Das geänderte Indizierungsrecht wird – wie das bisherige Recht – genau das Gegenteil bewirken ...

XL meint:

Daß sich Spiele, die dank Indizierung nicht mehr im freien Handel erhältlich sind, besser verkaufen, darf bezweifelt werden. Das Interesse daran wird aber zweifelsohne immens gesteigert. Von daher ist der Effekt einer Indizierung mit Sicherheit kontraproduktiv.

Deinem abschließenden Statement können wir uns übrigens nur anschließen.

Auf Bestellung ...

Es grüßt euch herzlich ein 30jähriger Leser aus dem Nachbarland Luxemburg und begeisterter Videospiele-Freak seit langen Jahren. Ich hätte zwei Fragen an euch, die mich schon seit längerem beschäftigen:

1. Warum werden nach Luxemburg (Ausland) bei fast 90 % der Anbieter in eurer Zeitschrift die Spiele nicht per Nachnahme versandt? Immer heißt es „Ausland nur per Vorkasse“. Bei Nachnahme kriegen die Versandanbieter doch ihr Geld zu 100 %! Ich habe schon zweimal in Deutschland PSX-Spiele für ca. 300 DM bestellt, das Geld wurde von meinem Konto innerhalb fünf Tagen auch brav abgebucht ... auf die Spiele warte ich heute noch, und das nach 18 Monaten!!! Selbst Anwalt respektive Konsumentenschutz haben bis heute nichts erreicht!

2. Woher kommen die extremen Preissunterschiede der Games? Von 69 DM bis 109 DM für das gleiche Spiel?

Ansonsten begrüße ich die Aufmachung, den guten Aufbau sowie den Informationsgehalt eurer Zeitschrift! Weiter so!

Joachim Serge, Oberkerschen

XL antwortet:

1. Von Spielebestellungen gegen Vorkasse würden wir grundsätzlich abraten (schwarze Schafe gibt es leider immer). Außerdem werden in Bestelllisten häufig Spiele angeboten, die noch längst nicht auf dem Markt sind. Nachnahmelieferungen ins Ausland sind währungstechnisch mit einem Aufwand verbunden – also gibt es doch einen Grund, sich auf den Euro zu freuen ...

2. Die Hersteller geben nur eine unverbindliche Preisempfehlung vor, die bei PSX-Spielen in der Regel zwischen 99 und 119 DM liegt. Händler verzichten oftmals bei einzelnen Titeln als „Lockmittel“ auf den Gewinn – in der Hoffnung, daß die Kunden auch andere Spiele zum Vollpreis kaufen und künftig bei diesem Händler ihr Geld anlegen.

Emulatoren, Teil 1

Was mich hier zum Schreiben bringt, ist der Beitrag zu den guten alten 8-Bit-Computern. Auch ich gehöre zu der ‚alten Liga‘ und habe immer noch einen funktionstüchtigen Atari 800 XL. Tatsächlich wurden einige Erinnerungen an alte Zeiten wach. Aus diesem Grunde werde ich mir demnächst auch eine CD zulegen, auf der Emulatoren und 8-Bit-Software sind. Was mich allerdings sehr geärgert hat: In dem Bericht stehen viele Emulatoren für die Rechner PC und Mac. Warum nicht auch für Amiga? Es gibt sicherlich genug Emulatoren, die auch auf dem Amiga laufen. Ich weiß, daß ich keinen High-End-Rechner habe, aber ist er deshalb schlecht?

Es gibt übrigens viele CD-ROMs, auf denen 8-Bit-Spiele und Emulatoren für PC, Mac, Amiga, Atari ST u. a. sind (z. B. *Specy Sensations Vol. 1*



read.me



(D11)

und 2, Brotkasten CD, Emulators Unlimited). Auf den meisten sind auch nostalgische Bilder und Musikstücke enthalten sowie ein multimediales Museum. Für den Amiga gibt es sogar einen Game-Boy-Emulator.

Ich finde, daß der Beitrag ansonsten gut gelungen ist, doch ich denke, daß man da fast noch mehr machen kann, z. B. eine Nostalgie-Ecke „Spiel des Monats vor zehn Jahren“. Ob das Spiel wirklich in diesem Monat erschienen ist, ist dabei ja nun nicht so wichtig, aber einige Nostalgiker werden sich sagen, „Ja, das Spiel hat mir auch so manche Nacht geraubt.“

Andreas Preuß, Hiddenhausen

XL antwortet:

Zu unserem Emulatoren-Überblick haben wir eine Menge (durchgehend positives) Feedback bekommen. Ehrlich gesagt, hat es uns ein wenig überrascht, daß dort draußen noch so viele Oldies Fans unter euch weilen.

Unser Bericht erhebt keinesfalls den Anspruch auf Vollständigkeit, schließlich sind wir kein Computer-Magazin. Uns ging es darum, all jenen, die nicht nur am Hier und Heute interessiert sind, einen Überblick zu verschaffen, was es so alles gab und gibt – und vielleicht ein wenig Interesse zu wecken. Eine Retro-Corner würde aber bei der

Ihr solltet eine Nostalgie-Ecke „Spiel des Monats vor zehn Jahren“ einrichten

kleinen Zielgruppe kaum Sinn machen. Wer der Meinung ist, daß wir damit auf dem Holzweg sind, sollte uns schreiben (oder mailen).

PS: Wir haben drei Amiga-Besitzer in der Redaktion, also werden wir ihn nicht absichtlich ignorieren. (Und der Atari-800 XL: *M.U.L.E.*, *Lode Runner*, *Rescue on Fractalus* ... seufzt!)

Emulatoren, Teil 2

Ich lese die neXt Level schon seit der Erstausgabe und bin recht zufrieden damit. Wenn ich ehrlich bin, interessieren mich die technischen Hintergrundberichte und Artikel wie z. B. über Emulatoren am meisten. Gleich zu den Emulatoren: Diese zwei bis drei Seiten sollten in Zukunft regelmäßig in der neXt Level zu finden sein! Hervorragend! Es gibt ja noch so vieles darüber zu berichten. Sie haben z. B. noch nicht über *MAME* (Arcade-Emulator) berichtet. Das Programm emuliert original Automaten der 70er und 80er Jahre (Hits wie *Ghosts 'n Goblins*, *Commando*, *Bomb Jack* etc.). Außerdem gibt es seit kurzem *SNES9X*, der (zumindest auf meinem Power-Mac mit 200 MHz, 604e-Prozessor) so gut wie das Original läuft! (Ich nehme an, daß man auf einem DOS-Computer mindestens einen 233er oder 266er Pentium braucht.) Ich konnte nur wenige Spiele finden, die damit nicht funktionieren!

Claus ?

XL meint:

MAME ist ein kleines Meisterwerk – auf 100er Pentiums laufen fast alle Spiele mit 60 Frames pro Sekunde. Die Spielebibliothek ist inzwischen auf über 250 Games angewachsen. Bislang waren es hauptsächlich Z80- und 6502-Platinen, demnächst sollen die ersten 68.000er-Spiele an die Reihe kommen. Für alle Interessenten: Wir können die Internetadressen www.davesclassics.com (diverse Emulatoren) und www.xs4all.nl/~deliete/index.html (auf *MAME* spezialisiert) nur wärmstens empfehlen.

XL-Hotline

Ich bin schon seit drei Jahren Videospiele-Fan und eure Zeitschrift gefällt mir sehr gut. Heute bekam ich das lang ersehnte Game *Vegeense Welt* für die PlayStation zugeschickt, jedoch kam nach ca. drei Stunden zocken der erste Frust auf. Ich bin der Meinung, daß der Schwierigkeitsgrad des Spiels auch auf „leicht“ noch zu hoch ist. Da ich nicht gerade der schlechteste Videospiele bin, denke ich, anderen Besitzern des Spiels wird es genau so ergehen wie mir. Ich bin bis jetzt nur bis in den fünften Spielabschnitt des ersten Sauriers gekommen. Da ich unbedingt in den Genuß kommen möchte, den T-Rex zu steuern, wäre ich euch dankbar, wenn ihr mir vielleicht einen DNA-Code zuschicken könntet.

Till Hörner, Flechtorf

XL antwortet:

Tips können wir generell nicht zuschicken. Allerdings hat Electronic Arts eine Tips-Hotline; die Telefonnummer ist in jeder Anleitung verzeichnet. Vielleicht wirst Du ja auch in den tactics fündig.

Umsetzungen

Als erstes muß ich ein großes Lob an euch richten, eure Zeitung wirkt optisch sehr gut und die Aufteilung für die einzelnen Konsolen ist genauartig. Nun aber zu meinen Fragen:

1. Den Arcade-Teil in Heft 9/97 fand ich sehr gut. Wo bekommt man diese Spielautomaten, und wieviel kostet mich dieser Spaß?

2. Auf welchem System erscheint *Le Mans 24* und *Mortal Kombat 4*?
Martin Klaus

XL antwortet:

1. Der Spaß kostet dich ein oder zwei Mark pro Spiel, wenn Du in die Spielhalle gehst. Für den Privatgebrauch sind Automaten nicht gedacht. Allerdings gibt es diverse Händler, die Arcade-Platinen und Adapter zum Anschluß an einen Fernseher (seltener auch komplette Automaten) anbieten. Ein Blick in die Händler-Anzeigen wird Dir sicher weiterhelfen.

2. Umsetzungen von *MK 4* sind für PlayStation und N64 angekündigt (Anfang '98). Falls *Le Mans* erfolgreich ist, gibt es sicherlich eine Konvertierung für den Saturn 2.

Gewinner aus XL 9/97:

Dataflash-Competition:

(Als richtige Antworten auf die Frage nach dem berühmten Schummelmodul von Dataflash galten sowohl Action Replay (inkl. ARP usw.) als auch Game Buster.)

Memory-Card (N64):

Markus Kraus, Friedberg; Bettina Pretzer, Hemmingen; Marc Zwischowski, Schwelm; Thomas Neufeld, Schweinfurt; Jan Ph. Wölk, Berlin

Memory-Card (PSX):

Benjamin Sager, Essen; Claus Oexle, Radolfzell; Lorenzo Zimmermann, Kirchroth; Sven Kania, Raumheim; Reinhard Brandenburger, Stendal

Freak's Shop-Competition:

(E3-Video):

Sascha Weisel, Bad Nauheim; Klaus Stengel, Nürnberg; Markus Wegener, Hamburg; Fred Blase, Zahna; Jens Jahnke, Herne; Sebastian Dillge, Mannheim; Niko Holz, Develing; Alexander Koch, Wiehe; Robert Dormeier, Northeim-Hillerse; Christian Schanz, Braunschweig; Jossip Ido, Karlsruhe; Mario Geier, A-Liezen; Roger Herrmann, Zepernick; Michael Hildebrand, Rheinbach; Christoph Lienert, CH-Willerzell; Jeremias Börner, Düsseldorf; Tom Leitner, Stuttgart; Sven Sommer, Berlin; Dietmar Scholz, Nürnberg; Christina Pfeil, Köln

XL-Competition:

Die korrekte Antwort lautete März ('97).

Als glücklichen Gewinner der begehrten verchromten Nintendo⁶⁴-Konsole (samt Pad) zog unsere Glücksfee Matthias Rawaldt aus Lübeck.

Herzlichen Glückwunsch!

ACCLAIM ACTIVISION BMG CODEMA
STERS CRYO EIDOS ELECTRONIC ARTS
GREMLIN GINTERACTIVE INTERPLAY
KALISTO KONAMI LUCASARTS INFO
GRAMS OCLAN NINTENDO PSYGNOSIS
SONY SUNSOFT UBI SOFT VIRGIN



Sony präsentierte sich wie immer sehr auffällig, LucasArts dagegen weniger



MASSENHYSTERIE, TUMULT UND GEDRÄNGE WIE IN DER TOKIOTER U BAHN: EIN UNGEWÖHNLICHER ANBLICK AUF DER ALTERSWÜRDIGEN ECTS. MAN HÄTTE VERMUTEN KÖNNEN, ALLE VIER BEATLES WÄREN AM EIDOS STAND AUFGETAUCHT (ODER, IN ANBETRACHT DES HOHEN MÄNNERANTEILS, DIE SPICE GIRLS), UND DANN WÄRE ES DOCH NUR RHONA MITRI, DIE WAHRE LARA CROFT, DIE DIE MASSES ZUSAMMENSTRÖMEN LIESS WIE KEIN VIDEOSPIEL. SOLLTE DAS WIRKLICH SCHON DER HÖHEPUNKT DER MESSE GEWESEN SEIN?



Große Spieleflut in Europa

Activision



Ein unbestrittenes Highlight war während der ECTS tatsächlich nicht auszumachen. Das soll keinesfalls heißen, daß es keine guten Spiele gab. Doch die für den Weihnachtskaufrausch ausserkorenen Titel waren (fast) ausnahmslos bereits auf der E3 im Juni zu sehen oder sogar als Import-Version schon lange durchgespielt. Und so mußte man schon ein wenig suchen, um noch etwas Neues zu entdecken.



Interessantes gab es am Stand von Activision zu sehen. Oben: *Apocalypse*, unten: *Pitfall 3D*

ACCLAIM hatte nicht nur tonnenweise Spiele, sondern auch noch sehr viele gute. Neben Bekanntem wie z. B. dem spektakulären **NFL Quarterback Club 98** (N64) und dem nicht minder beeindruckendem **Forsaken** gab es an News ein sehr vielversprechendes **Moto-Cross**-Spiel (PSX) von Probe. **WWF 98** wurde in **WWF: Warzone** umgetauft, das Horror-Adventure **Shadowman** soll nun für PC und PSX erscheinen, die N64-Ankündigung wurde zurückgezogen. **Soccer** (N64) und **Turok 2** waren nicht zu sehen, letzteres soll übrigens erst im 3. Quartal '98 fertigwerden. Mit **Ball** (Arbeitstitel)

kündigte man ein weiteres N64-Game an, das von Ataris Klassiker *Marble Madness* inspiriert sein soll. **ACTIVISION** setzte seinen Schwerpunkt im PC-Bereich, doch 1998 stehen auch die PSX-Spiele **Pitfall 3D** und **Apocalypse** (mit Bruce Willis als Hauptfigur) an. **BMG** hatte eine der wenigen Neuheiten zu bieten: DMA Designs **Grand Theft Auto** (PSX) stellen wir ab S.

Acclaim



Auch Acclaim hat mehrere unterschiedliche Spiele im umfangreichen Angebot. Links, von oben nach unten: *Batman & Robin*, *Forsaken* und *Shadowman*. Großes Bild: *NFL Quarterback Club 98*

BMG

Cryo



BMG sorgte mit Gex (links) für erstaunte Gesichter, während Cryo in ihrem neuen Spiel Dreams (rechts) sogar Wale zum Fliegen bringt

42 vor. Gex – Enter the Gecko und Pandemonium 2 wurden bei Crystal Dynamics wieder nur hinter verschlossenen Türen gezeigt. CODEMASTERS beeindruckte die Messebesucher mit Toca Touring Car Championship (vgl. 32-Bit-News). CRYO präsentierte einige PC-Spiele, die durch ihr ungewöhnliches Design aus dem Rahmen fielen. Das völlig abgefahrene Dreams und die originelle Syndicate Wars-Variante Ubik (nach dem

soll aber Anfang 1998 zu erwarten sein. Natürlich hat auch Gremlin das obligatorische PSX-Rennspiel im Programm (Buggy). Ähnlich wie bei Cryo gab es auch bei GROLIER ausschließlich PC-Spiele. Einige sind auch für PSX angedacht: Perfect Assassin ist mal wieder ein 3D-Actionspiel, Xenocracy ein Weltraum-Strategie-Action-Mix. V2000 ist der offizielle Nachfolger von Virus (Amiga; bzw. Zarch für Arcan Archimedes) und wird von

Eidos



Deathtrap Dungeon (links) wartet mit phantasievollen Monstern auf. Bei Fighting Force (rechts) gilt Klaus Lages altes Motto: Faust auf Faust

Roman von Kultautor Philip K. Dick) werden für PlayStation umgesetzt. Außerdem steht noch das 3D-Actiongame Pax Corpus auf dem Programm.

EIDOS hatte neben Lara Croft natürlich auch das entsprechende Spiel zu bieten. Außerdem gab es Deathtrap Dungeon, Fighting Force und ein Formel-1-Spiel für PCs, das 1998 auf PSX umgesetzt werden soll. Die einzige News bei ELECTRONIC ARTS war, daß FIFA Road to World Cup '98 noch vor Weihnachten auf den Markt kommen soll, die N64-Version glänzte jedoch durch Abwesenheit. GREMLIN sicherte sich die momentan wichtigste Filmlicenz: Men in Black. Der Film spielte in den USA bislang über 240 Millionen Dollar ein und ist damit sogar erfolgreicher als Jurassic Park 2. Von dem 3D-Action-Adventure (PSX) war noch nichts zu sehen, es

der Programmierer-Legende David Braben (Elite) höchstpersönlich designt. GT INTERACTIVE hatte neuere Versionen der Automaten-

Electronic Arts



Oben: FIFA Road to World Cup '98, unten: Test Drive IV

Das Jahr 2097 wird nicht spurlos an Ihnen vorbeiziehen.



Sie sind Jeff Slater. Ihre Verteidigung: ein bis an die Zähne bewaffnetes HAVOC Gunship. Ihre Aufgabe: Erfüllen Sie 35 unterschiedliche Missionen. Ihr Ziel: überleben. Der zweite Jupitermond Callisto ist Schauplatz eines der aussergewöhnlichsten Spiele aller



Zeiten. Auf Konsole exklusiv fuer die PlayStation. G-Police. Das ist kein Science-fiction. Das ist Ihre Zukunft.



Mehr Infos ueber PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1+20 DM pro Min.) G-Police is a trademark of Psychosis Ltd. © 1997 Psychosis Ltd. Psychosis and the Psychosis Logo are trademarks of Psychosis Ltd. "G" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

is a trademark of Sony Corporation.

Grolier



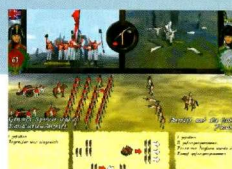
Grolier dürfte vor allem den PC-Besitzern ein Begriff sein. Oben: das 3D-Shoot-em-Up *Perfect Assassin*, unten: der Virus-Nachfolger *V2000*

Kalisto



Kalistos Videospielumsetzung von Luc Bessons aktuellem Kinofilm *Das Fünfte Element* erinnert auf den ersten Blick an *Tomb Raider*. Rechts außen ist eine Spielszene aus der Digi-Version von *Risiko* zu bewundern

Hasbro



umsetzungen **Mace** – **The Dark Age** und **San Francisco Rush** (beide N64) zu bieten. *Mace* reißt einen zwar nicht gerade vom Hocker, es scheint aber besser zu sein als *Dark Rift* oder *War Gods*. An *SF Rush* hat sich außer den jetzt neuen Strecken seit der E3 nicht viel geändert. Kommentare über die Qualität von **Duke Nukem 64** und **Quake 64** sind uns dank der neuen Gesetzgebung (vgl. Edi XL 10) leider verboten. Für PSX gab es die Arcade-Umsetzung **Rampage World Tour** und das unorthodoxe „Rennspiel“ **Bugriders** zu sehen. **HASBRO** verkündete, daß sich **Beast Wars Transformers** auf 1998 verschiebt. Neben **Frogger** (s. S. 70) nähert sich auch **Risiko** (PSX) der Fertigstellung. Die Umsetzung bietet einige originelle Features und wird in XL 12 ausführlich vorgestellt. **INTERPLAYS Rock 'n Roll Racing 2** ist nach über zwei Jahren wieder aus der Versenkung aufgetaucht, **MDK** und **Wild 9s**

sind weiterhin noch nicht fertig, dafür ist **Powerboat Racing** neu (alle Spiele PSX) hinzugekommen. **KALISTO** kann mit **Das Fünfte Element** eine wichtige Filmlizenz vorweisen. Das PlayStation-Spiel nutzt offenbar die Game-Engine von *Nightmare Creatures* und wird dementsprechend den Reigen der 3D-Actionspiele ergänzen. **KONAMI** überraschte mit der schlechten Nachricht, daß sich **Metal Gear Solid** verzögert: selbst in Japan auf Mitte 1998! Die kommenden N64-Spiele stellen wir in den News vor. **LUCASARTS** hielt an der alten Messe-Tradition fest und residierte in einem kleinen, abgeschlossenen Stand („Invitation only“). Im Inneren konnte der geneigte Besucher die kommenden PC-Highlights (*Jedi Knight*, *Monkey Island 3* und das neueste Adventure-Projekt *Grim Fandango*) und die neueste Version von **Star Wars: Masters of Teräs Käsi** sehen. Der Prügler ist zwar immer noch nicht gut, aber schon deutlich besser als auf der E3. **INFOGRADES/OCEAN**, in Deutschland bei **LAGUNA** im Vertrieb, zeigte das N64-Puzzlespiel **Wetrix** und das PSX-Jump&Run **Jersey Devil**. **Lucky Luke** (PSX) soll nicht mehr in diesem Jahr erscheinen. **NINTENDO** zog an seinem Stand mit **GoldenEye 007** alle Besucher, die den US-Import noch

nicht kannten, in den Bann. Ansonsten gab es weder **Banjo-Kazooie**, noch **Diddy Kong Racing** zu sehen. Allein die fast fertige Version von **Top Gear Rally** stellte eine Neuheit dar. Doch dazu kommende Ausgabe mehr. Auch bei **PSYGNOSIS** hat sich seit der E3 nicht viel getan, ausführliche Infos über die Highlights wie **Formel 1 '97**, **G-Police** oder **Colony Wars** finden sich in dieser und der vergangenen XL. **SEGA** zeigte einen ganzen

auf einer riesigen Leinwand liefen. Ansonsten gab es ein Wiedersehen mit den Spielen der E3, auch der **Tekken 3**-Automat wärmte die Frage auf, ob und wann die Umsetzung denn nun zu haben sein wäre. Unvermeidbar war wohl das **X-Files**-Spiel (*Akte X*), das von Fox Interactive für Sony entwickelt wird. **SUNSOFT** überraschte mit der Ankündigung, **Chameleon Twist** für das N64 auch in Europa auf den Markt zu bringen. Außerdem gab es eine ganze Reihe von PSX-Titeln, z. B. **Ayrton Senna Kart Duel 2**, **Devil's Deception** und **The Note**. **UBI SOFT** schließlich präsentierte **Tennis Arena** für PSX und SAT, von **Tonic Trouble** gab es weiterhin nur eine PC-Version. **Rayman 2** wurde wiederum nicht gesichtet. Last but not least: Traditionell hatte **VIRGIN** den aufwendigsten Stand zu bieten, man fragte sich lediglich, was das *Alien*-Design mit dem Vorzeigetitel *Blade Runner* (PC) zu tun hatte; außer, daß bei beiden Filmen Ridley Scott Regie führte. Im Konsolenbereich gab es erwartungsgemäß **Command & Conquer 2**, die spielbare **Resident Evil 2**-Demo und natürlich **R.E.-DC**. Mit Hudson Softs **Beast** gab es einen überraschend guten PSX-Prüger. Am Rande der Messe wurden wie immer die ECTS-Awards verliehen. Das N64 wurde zur besten Hardware des Jahres gekürt, fast alle

VIELE GUTE SPIELE AUS U.K.

Schwung neuerer Versionen angekündigter Saturn-Games, z. B. **Duke Nukem** und **Quake** (kein Kommentar, s. GT Int.), **Touring Cars**, **Sonic R**, **Panzer Dragoon RPG**, **Worldwide Soccer 98**. Erstmals wurde die Saturn-(Vor)Version von **Formula Karts** und das von Cryo entwickelte 3D-Adventure **Atlantis** präsentiert. Frisch aus Japan traf der neue Streich von Yuji Nakas Team Sonic, **Burning Rangers**, ein (vgl. News). **SONY** belegte allein eine kleine Messehalle, in der nicht nur Spiele von SCE, Namco und Square, sondern auch die Highlights der Third-Parties zum Probespiel einluden. Das Hauptaugenmerk lag natürlich auf **Final Fantasy VII**, dessen FMV-Sequenzen zudem permanent

GT Interactive



GT Interactive stellte unter anderem *Bugriders* vor. Das neue *Krieg der Sterne*-Prügelspiel von LucasArts sieht besser aus, als es (momentan) ist

LucasArts



Psygnosis



Hoverboard-Freunde müssen sich noch ein wenig gedulden, bis *Psybadek* veröffentlicht wird. Ähnliches gilt für die *Elric*-Anhänger



ECTS

Sega



Step Slope Sliders ist Segas Antwort auf das PlayStation-Snowboard-Spiel Cool Boarders

anderen Preise konnte sich Eidos/Core Design mit Tomb Raider sichern. Für ausreichend Diskussionsstoff sorgte die englische Branchenzeitschrift CTW mit der Titelgeschichte, daß sich Electronic Arts, GT Interactive, Sega und Spectrum Holobyte um die Übernahme von Virgin bewerben würden – bislang aber ohne Ergebnis. Insgesamt ließ sich eine unge wohnte Tendenz auf der ECTS wahrnehmen. Für den größten Teil der Highlights zeichnen derzeit weder Amerikaner noch Japaner, sondern englische Programmierer verantwortlich. Während Rare für Big N bis zur Shoshinkai die Fahne hochhält, sorgt Psygnosis für die PlayStation-Hits (abgesehen von Final Fantasy VII natürlich). Auch die besten Acclaim-Titel werden von Probe auf der Insel entwickelt. Während sich das Vereinigte Königreich zum Nabel der Videospiele-Welt mausert kommt aus der BRD nur PC-Spiele. Warum werden eigentlich in diesem unserem Lande Spiele nur vermarktet, aber (nach dem Weggang von Factor 5 und dem Ende von Neon) nicht einmal ein einziges Videospiel entwickelt? Leider ist das ja nicht der einzige Bereich, in dem hierzulande die Entwicklung verschlafen wird. ■

Virgin



Bei NHL Powerplay Hockey '98 (PSX) geht es hart zur Sache

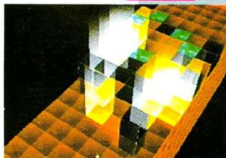
Sega



Sega



Sony



Ubi Soft



Von oben nach unten:
Formula Karts
Captain Blasto
Kurushi (Intelligent Cube)
Tennis Arena

全員集合



ありませ
ん。
遊びでは
これはい

オリジナル
サウンドトラック



君もヒーローだ
プロに習ってラップをマスター！



プレイステーション PlayStation



Ins Deutsche: PARAPPA THE RAPPER, Kultspiel aus Nippon, exklusiv auf PlayStation. Sei ein Held und lerne rappen. Gewinnspiel: selber Rap song schreiben, rappen und schicken an: SCE, „PARAPPA“, Lyoner Straße 26, 60528 Frankfurt, 1.-5. Preis: PLAYSTATION + PARAPPA; 6.-50. Preis: Original PARAPPA-Mutze. Einsendeschluß: 30.11.97. Rechtsweg: nix da. Mehr über PARAPPA: PlayStation-Powerline: (0190) 578 578 (1,20 DM pro Minute)

Tokio, 06.09.97

VOM 6. BIS ZUM 8. SEPTEMBER FAND DIE HALBJÄHRLICHE GAME SHOW (EIN ABLEGER DER TOY SHOW) IN TOKIO STATT. ALLE NAMHAFTEN UND AUCH VIELE UNBEKANNTE FIRMEN WAREN VERTRETEN. NUR NINTENDO HIELT ES NICHT FÜR NOTIG. AUSSEPHALD DER HAUSMESSE SHOSHINKAI (IM NOVEMBER) IHRE PRODUKTE VORZUSTELLEN. ZUM GLÜCK HAT IN TOKIO NOCH NICHT DIE AMERIKANISCHE UNSITTE UM SICH GEGRIFFEN, DIE INTERESSANTEN NEUHEITEN NUR HINTER VERSCHLOSSENEN TÜREN ZU ZEIGEN, SO DASS SICH DAS FACHPUBLIKUM (UND ZEHNTAUSENDE „NORMALE MENSCHEN“) UMFASSEND INFORMIEREN KONNTEN. WIE ÜBLICH IN DER BRANCHE, VERSUCHTEN ALLE AUSSTELLER, SICH GEGENSEITIG MIT KOSTUMIERTEN HOSTESSEN, RIESIGEN VIDEOLEINWÄNDEN UND GIGANTISCHEN SOUNDANLAGEN ZU ÜBERTRUMPFEN. IM MITTELPUNKT DER GANZEN MESSE STANDEN ABER DIE SPIELE, UND DAVON GAB ES EINE GANZE MERCE! PS: EINIGE DER GEZEIGTEN SPIELE WERDEN IN DEN 32- (S. 60FF) UND 64 BIT-NEWS (S. 26FF) GRÖßER GEFEATURED ODER WURDEN AUCH AUF DER ECTS (S. 10FF) GEZEIGT. M. FELDMANN



Zwischen fünfzig- und sechzigtausend Besucher kamen an den beiden öffentlichen Tagen auf die Tokyo Game Show, um die neuen Spiele zu sehen



Dual Heroes
(Hudson, Nintendo⁶⁴)



Rev Limit
(Tecmo, Nintendo⁶⁴)



Wild Choppers
(Seta, Nintendo⁶⁴)



Snobo Kids
(Atlus, Nintendo⁶⁴)



Art of Fighting-Twins (Culture Brain, Nintendo⁶⁴)

N64-Games Für

Nintendos 64-Bit-Konsole wurden viele neue Spiele und verbesserte Vorversionen gezeigt. Setas Rennspiel **Rev Limit** wurde mittlerweile grafisch perfektioniert und kann nun durchaus mit teuren Arcade-Games konkurrieren. NoA wird das Spiel genauso wie die vielversprechende Hub-schraubersimulation **Wild Choppers** in den USA veröffentlichen, wodurch auch die Deutschland-Releases als gesichert gelten. Von Culture Brain kommt **Art of Fighting-Twins** (ehemals *Virtual - Hiryo no Ken*, XL 9/97, S. 18) welches seinen Twin-Zusatz der Tatsache verdankt, daß das Modul zwei Spiele in einem bietet. Das „normale“ AoF ist ein 3D-Polygon-Fighter, während es in der SD-Variante (Super Deformed: kleine Körper,

große Köpfe, typisch japanisch) über 200 Extra-Items gibt. Das 3D-Prügelspiel **Dual Heroes** scheint noch einige Entwicklungszeit zu benötigen. Hudson sucht trotzdem schon einen Publisher für die US-Veröffentlichung. Besser sieht es da schon um **Last Legion** (ehemals *Legion X*), ein Mecha-Prügelspiel von Hudson, aus. In echter 3D-Umgebung muß der Gegner im Feuergefecht oder Zweikampf bezwungen werden. Ebenfalls im Fighting Genre angesiedelt ist Imagineers **Fighting Cup**. Neu bei diesem Spiel ist das Punktesystem, das den sonst allgegenwärtigen Energiebalken ablöst. Je nach Qualität und Schwierigkeit einer Attacke, erhält der Angreifer ein bis drei Punkte. Noch dieses Jahr erscheint das Spiel in Japan. Der Winter wirft seinen langen, kühlen Schatten schon voraus. Pünktlich zur dunklen (Videospiel-)



Last Legion
(Hudson, Nintendo⁶⁴)



Soul Master
(Koei, Nintendo⁶⁴)



Brigandine
(Easy Staff, PlayStation)

Jahreszeit sollen ganze drei Snowboardsimulatoren auf den Markt kommen. Sowohl Boss Games Studios als auch Imagineer und Atlus arbeiten derzeit an der Umsetzung des hippen Trendsports.

Von Ascii kommt auch ein Rennspiel, nämlich **Aero Gauge**, allerdings eine futuristische Variante, die wohl in Konkurrenz zu **Extreme-g** und **F-Zero 64** treten muß.

Die größte Attraktion war aber (neben **Tamagotchi 64** von Bandai



Kaze No Klonoa
(Namco, PlayStation)

an Namco. Von dem RPG **Tales of Destiny** war, genau wie von **Tekken 3** leider nicht viel zu sehen. Dafür haben die Kreativen ein neues Action-Game im Pandemonium-Stil entwickelt. **Kaze No Klonoa** heißt das Produkt, außerdem wurde die bekannte **Namco Classics**-Serie um einen sechsten Teil erweitert. Eine Schwester von SCE, die Sony Music Entertainment, möchte auch am Erfolg der hauseigenen Konsole partizipieren. Neben den zwei ferti-



Optimum Tuning Car Battle (M2TO, PlayStation)

Im Erfolgssog von **Magic** und **Pocket Monsters** erscheinen mehrere Card Games für die PSX. Banpresto und Takara (**Toshinden**) hatten aber keine Chance gegen Koeis **Soul Master**. Natürlich beackern die Simulationsexperten auch weiterhin Ihr altes Feld mit **Nobunaga's Ambition: General's Record**. Hudsons PSX **Bomberman** orientiert sich eher an den SNES-Vorgängern als an den aktuellen 3D-Titeln und wird daher Fans des klassischen Gameplays gefallen. SNK schließlich beglückt die Fangemeinde mit **Samurai Spirits: Swordsman Instruction**.

Spielhell gut überstanden und dürfte alle Genrefans (auch auf der PSX) gefallen.

Auch Koei vergißt den Saturn nicht und programmierte mit **Mori Motonari: Pledge of the Three Arrows** eine historische RPG Simulation. Hudson rundet sein Sortiment ab und legt mit **Bomberman 2** ein 3D-Polyongame im Stile der N64-Variante vor.

Capcom dagegen kann nicht vom Althergebrachten lassen und läßt zum wiederholten Male die **Street Fighter** antreten; diesmal gegen die **Marvel Super Heroes**. Außerdem kommt noch die **Super Street Fighter II Collection**.

Last but not least kündigte SNK **Samurai Spirits: Amakusa's Descent** für den Saturn an. ■



Bomberman
(Hudson, PlayStation)

und Big N) **Puyo Puyo Sun 64** von Compile. Die **Tetris**-Variante konnte bislang noch auf jedem System die



Nobunaga's Ambition: General's Record (Koei, PlayStation)

gen Spielen **Laguna Cool** (RPG) und **Dam Dam Stompland** (Action) zeigten sie auch Vorversionen von **Tenchu**, **Speed Power Gunbike** und **Escaper**.

Rennspiele und kein Ende: **M2TO's Option Tuning Car Battle** erinnert stark an **Tokyo Highway Battle** und erlaubt (Nomen est Omen) hemmungsloses „rumgeschraube“ an zahllosen Autoteilen. Gute Nachrichten für Mecha-Fans. Der Saturn-Titel **Cyberbots** von Capcom wird nun auch für die PSX umgesetzt. Weiterhin bringt Capcom die **Street Fighter II Collection** und ganze fünf **Mega Man** Spiele von teilweise zweifelhafter Qualität.

Ein relativ neuer Name ist Easy Staff, die mit **Brigandine** einen direkten **Final Fantasy Tactics**-Konkurrenten in die PSX bringen wollen. Je nach Erfolg, soll das Game dann auch in den USA erscheinen.

PSX-Games

Japaner in ihren Bann ziehen. Die weitaus meisten Spiele wurden für die PlayStation gezeigt, leider waren viele davon eher schlecht als recht. Wichtigster Publisher war Square die ein beeindruckendes Line-up vorzuweisen hatten. Neben **Front Mission 2**, **Front Mission Alternative** und **Parasite Eve** (siehe XL 9/97, S. 50ff) wurden auch **Chocobo's Mysterious Dungeon** (ein Action/RPG im **FFVI**-Stil) und **Sokaigi** (ein 3D Action/Adventure mit **Bushido Blade**-Look) vorgestellt. **Xenogear** wird wegen starker religiöser Inhalte nicht in Amerika erscheinen.

Ein weiterer Big Player auf Sonys Unterhaltungsgerät ist seit Anfang

SAT-Games

Am Sega Stand gab es als vielversprechendsten Titel **Shining Force III** zu sehen. Aber auch **Burning Rangers** von Yuji Naka, **Azel: Panzer Dragoon RPG** sowie **Sonic R** (mit mehr Strecken als auf der E3) und **Sega Touring Car** machten einen guten Eindruck. Eine gute Nachricht für alle Saturn-User hat auch Kenji Eno. Seine Firma Warp wird das ehemalige **M2-Adventure D2** auf Segas Konsole umsetzen.

Entertainment Software Publishing präsentierte neben einem **Gun Griffon**-Nachfolger auch zwei RPGs, nämlich **Lunar** und **Chaos Seed**. Bandai sorgt für Nachschub bei allen **Gundam**-Fans und auch **Treasure** liefert mit **Silhouette Mirage** einen neuen Action Title ab. Noch bevor **Virtua Fighter 3** sich blicken läßt, steht Tecmo schon mit einem Herausforderer da. **Dead or Alive** hat die Portierung aus der



Shining Force III
(Sega, Saturn)



Dead or Alive
(Tecmo, Saturn)



Bomberman 2
(Hudson, Saturn)



**DEK DEUTSCHE
VERBANDSPEZIALIST**

THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

& LÄDEN

© ESN-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996
AUF DER ERMESSE IN NÜRNBERG.

VERSAND PER NACHNAHME & 40 DM ZUGL. NACHNACHRECHUNG. BEI VORRATSSCHNITTEN UND EINGANGSCHNITTEN 1. DM UND 15 DM PORTO AUSLAND. DM-FREISCHÜBBEREICHEN, IHR ÜBEN UND DRUCKBEHÄLTEN VORBEHALTEN. LIEBERSPREISER KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR.

NHL '98 (OKT) (SA,PS) 89,-

Extreme G (NOV) (N64) 144,-

G-Police (OKT) (PS) 109,-

Final Fantasy VII (NOV) (PS) 109,-

**JETZT ZUM KVALLEPREIS:
MAXI-SET**

SATURN-GERÄT, SOVIET STRIKE, TIPS&TRICKS-BUCH

299,-

Sega Saturn

SATURN - GERÄT INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO CD'S, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE	289,-
SEGA SATURN MAXI SET	299,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE	299,-
MEGA SET, GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE + STORY OF THOR 2	333,-
4-PLAYER-ADAPTER	79,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-
PAD INFRAROT 2 STCK. ORIG.	109,-
EXPLORER PAD	24,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
ARCADE RACER LENKRAD	109,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALE)	119,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL	79,-
MEMORY CARD 4 MBIT	49,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	94,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
MEMORY CARD PLUS 40 MBIT	99,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	89,-
ACTUA TENNIS	89,-
ADIDAS POWER SOCCER	79,-
ASSAULT RIGS	69,-
ATLANTIS 2 CD'S DT. TEXT (OKT)	99,-
BATTLE SPORT	84,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
BUST A MOVE 3	84,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROC (NOV)	84,-
DISCWORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-

ENEMY ZERO 4 (CD'S) (NOV)	109,-
FIFA '98 WM QUALIFIKAT. (DEZ)	89,-
FIGHTING FORCE (NOV)	99,-
FORMULA KARTS (OKT)	89,-
HEART OF DARKNESS	99,-
JURASSIC PARK - LOST W. (NOV)	89,-
LAST BRONX (OKT)	69,-
MADDEN NFL '98	89,-
MARVEL SUPER HEROES (NOV)	89,-
MASS DESTRUCTION	89,-
MANX TT SUPER BIKE	99,-
NASCAR '98	89,-
NBA '98 (NOV)	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL '98 (NOV)	89,-
NHL ALL STAR HOCKEY '98	89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY	79,-
NHL POWERPLAY	89,-
PANDEMIUM	84,-
RESIDENT EVIL	99,-
RETURN FIRE	89,-
SEGA TOURING CAR (NOV)	109,-
SHINING THE MOLY ARK	89,-
SONIC 3 FLICKIES' ISLAND	94,-
SONIC JAM	89,-
SONIC R - SONIC T.T. (NOV)	99,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
TETRIS PLUS	79,-
TOMB RAIDER SPIELERATER	29,-
VIRTUAL POOL	84,-
WARCRAFT II	89,-
WORLDWIDE SOCCER '98 (OKT) Z. (NOV)	99,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	289,-
PLAYSTATION SILVER	323,-
2 CONTROLLER + MEMORY CARD	323,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONT. PAD-ORIG.	59,-
STATION MASTER JT PAD	34,-
PSX I COLOUR PAD	34,-
ALPS PAD	89,-
NAMCO NEGGON PAD	89,-
ANALOG STICK	119,-
MAUS INKL. MAUSPAD	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
MULTI TAP	69,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PED.)	119,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	84,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	70,-
MEM. CARD 15 BLOCKS ORIG.	39,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	69,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	89,-
MEM. CARD PLUS 480 BLOCKS	99,-
MEM. CARD PLUS 720 BLOCKS	109,-
BAG BUNDLE, INKL. TASCH. CONTROL PAD, MEMORY CARD	89,-
ANTENNENKABEL	39,-
XTREME GAMES	79,-
4-4-2 FUSSBALL	69,-
ACE COMBAT 2 (NOV)	89,-
ACTUA GOLF 2	89,-
ACTUA TENNIS (OKT)	89,-

**LIMITIERTE
AUFLAGE!
SONY PLAYSTATION
SILVER**

DT. Version, 2 CONTROLLER + MEMORY CARD

UNR. SOLARISE WÜRZBURG FÜRSTEN 1 **323,-**



0931/3

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

ZUSATZ - HOTLINE

0180 5 211844



TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

Sega Saturn

Playstation

nur solange Vorrat reicht

AGENT ARMSTRONG (OKT)	84	RAPID RACER (OKT)	89
ATARI ARCADE'S GREAT	74	RESIDENT EVIL DIRECT CUT (NOV)	84
AUTO DESTRUCT	89	RISIKO (OKT)	89
AYRT. SENNA KA. DUEL 2 (NOV)	84	ROSSO McQUEEN (OKT)	89
BALLBLAZER CHAMPIONS	89	SIM CITY 2000	84
BAPHOMET'S FLUCH 2 (DEZ)	89	SOUL BLADE	99
BATMAN & ROBIN (NOV)	84	SOVIET STRIKE	84
BEAST WARS	89	STREET FIGHTER EX PLUS (NOV)	89
BROKEN HELIX (OKT)	89	SUIKODEN	89
BUBBLE BOBBLE 2	74	SUPER FOOTBALL CHAMP.	94
BUBBLES 3D	79	SUPER PANG COLLEC. (NOV)	94
RUG RIDERS (OKT)	84	SYNDICATE WARS	84
BUST A MOVE 3 (OKT)	69	TENNIS ARENA (DEZ)	99
CARNAGE HEART	79	TEKKEN 2	109
CASTLEVANIA	94	TEST DRIVE 4 (NOV)	89
COLONY WARS (NOV)	89	TETRIS PLUS	79
COMM. & CONQUER 2 (NOV)	89	TIGER SHARK	89
CONSTRUCTORS (NOV)	89	TIME CRISIS (MIT PISTOLE) (NOV)	119
CONTRA LEGACY OF WAR	79	TOMB RAIDER	84
COURIER CRISIS (NOV)	89	TOMB RAIDER SPIELERATER	29
CRASH BANDICOOT 2 (DEZ)	109	TOMB RAIDER 2 (NOV)	79
CROC (OKT)	89	TOSHINDEN 3 (OKT)	89
CROW CITY OF ANGELS	79	TOTAL DRIVIN'	84
DEATHTRAP DUNGEON (NOV)	89	TOTAL NBA '97	79
DESTRUCTION DERBY 2	99	TRANSPORT TYCOON	99
DISCOWORLD 2 (NOV)	99	V-RALLY	89
EXPLOSIVE RACING	89	VIRTUAL BASEBALL '97	84
FANTASY 4	74	VIRTUAL POOL	74
FATAL FURY	79	VMX RACING	89
FIFA SOCCER '98 WM. QUA. (OKT)	89	WAKU WAKU	89
FIGHTING FORCE (OKT)	99	WCW VS. THE WORLD	94
FINAL FANTASY VII (NOV)	109	WING COMMANDER IV	84
FORMEL 1 '97	109	WING OVER	89
FORMULA KARTS	99	X-COM 2 TER. FROM THE DEEP	95
FROGGER (NOV)	89	X-COM 3 APOCALYPSE	89
G-POLICE (OKT)	109	XEVIOUS 3D	79
GRAND THEFT AUTO (NOV)	89	Z (NOV)	84
HEAVEN'S GATE (OKT)	89		
HERCULES ADVENTURE	89		
HERCULES (OKT)	89		
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	89		
JERSEY DEVIL (NOV)	99		
JOE BLOW	99		
JURASSIC PARK: LOST WORLD	89		
KURUSHII (OKT)	84		
LUCKY LUKE (NOV)	94		
MADDER NFL '98	84		
MAGIC THE GATHERING	89		
MASS DESTRUCTION	84		
MERKURY (NOV)	89		
MEGA MAN 8 (NOV)	89		
MEGA MAN BATTLE CHASE	89		
MICRO MACHINES V3	94		
MIDNIGHT RUN	89		
MONOPOLY (OKT)	89		
MONSTER TRUCKS	89		
MOTO RACER (OKT)	89		
MOTOR MASH	89		
MUSEUM PIECE 4	79		
MUSEUM PIECE 5 (OKT)	79		
NANOKO MUS. VOL. 3 - 6 SPIELE	79		
NANOTEK WARRIOR	89		
NASCAR '98 (OKT)	84		
NBA HANGTIME	99		
NBA '98 (OKT)	99		
NEED FOR SPEED II	89		
NHL '98 (OKT)	89		
NHL BREAKAWAY (OKT)	89		
NHL OPEN ICE	99		
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84		
NIGHTMARE CREATURES (OKT)	89		
NOTE	84		
NUCLEAR STRIKE (OKT)	89		
OVERBOARD	89		
PANDEMONIUM 2 (NOV)	84		
PARAPHER THE RAPPER (OKT)	79		
PGA TOUR '98 (OKT)	84		
PORSCHE CHALLENGE	79		

3D LEMMINGS	39	ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49
ALIEN TRILOGY	59	DARKSTALKERS	59
AMOK	49	DESCENT 2	59
BATTLE STATIONS	69	DESTRUCTION DERBY - PLATINUM	49
BLACK DAWN	49	EXHUMED	69
EARTHWORM JIM 2	39	FADE TO BLACK - PLATINUM	49
FIFA SOCCER '97	49	FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49
FIGHTING VIPERS	49	FIFA SOCCER 97	69
GUN GRIFFON	39	INT. TRACK & FIELD PLATINUM	44
JACK IS BACK (A. IN THE DARK)	29	NBA LIVE 97	69
KING OF FIGHTERS M. EXP. MOD.	69	NHL 97	69
NBA LIVE 97	49	NIGHTS MIT 3D-PAD	79
NHL 97	49	PANZER DRAGON 2	79
NIGHTS MIT 3D-PAD	79	PARODIUS DELUXE	29
PANZER DRAGON 2	79	PRIMAL RAGE	39
PARODIUS DELUXE	29	PGA TOUR 96 - PLATINUM	49
PRIMAL RAGE	39	RAYMAN - PLATINUM	49
SKELTEON WARRIORS	39	RIDGE RACER - PLATINUM	49
SOVIET STRIKE	49	SAMPRAS EXTREME TENNIS	54
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	39	STARWINDER	39
STORY OF THOR 2	39	TEKKEN - PLATINUM	49
SWAGMAN	64	TUNNEL B1	49
THEME PARK	39		
TOMB RAIDER	79		
VIRTUA FIGHTER 2	54		
WIPEOUT	39		

NINTENDO 64

DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD.
AV-KABEL + AV-SCART-ADAPTER



NINTENDO 64, DT., INKL. CONTROL PAD UND AV/SCART KAB.	299
CON. PAD - ORIG. VER. FARBEN 54	
(ROT, GRÜN, BLAU, GELB, SCHWARZ, GRAU)	
TRIDENT PAD	49
TRIDENT PRO PAD	59
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19	
MADCATZ LENKRAD NEW VER. 149	
INKL. PEDALEN, MEMORY CARD-EINSCHUB UND RUMBLE-FUNKTION	
GAME BUSTER	99
GAME KILLER - SCHUMMELMOD. 69	
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG. 34	
MEMORY CARD 1 MEG 39	
MEMORY CARD 5 MEG 79	
ANTENNENKABEL ORIG. 49	
BLAST CORPS 119	
BOMBER MAN 64 (NOV) 119	
CLAYFIGHTER 63 1/3 144	
DARK RIF (NOV) 139	
DIDDY KONG RACING 119	
EXTREME G (NOV) 144	

13 POLICE POSITION 64 (GP 1) 144	
G.A.S.P. 149	
GORMON (NOV) 149	
HEXEN 64 144	
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 139	
LAMBORGHINI 64 149	
LYLAT WARS - STARFOX 64 139	
INKL. RUMBLE PAK	
MARIO KART 64 89	
MULTI RACING CHAMPION. 139	
NBA HANG TIME 129	
PILOTWINGS 64 109	
STAR WARS 129	
SUPER MARIO 64 149	
SUPER MARIO 64 SPIELER. 24,80	
TOP GEAR RALLY (NOV) 129	
TURBO DINOSAUR HUNTER 129	
WAVEFACE 64 89	
WAVEFACE 3D HOCKEY 129	
WCW WRESTLING (OKT) 149	

**BEI SEGA ARTIKELN
RATENZAHLUNG MÖGLICH
FRAGEN SIE NACH UNSEREN
FINANZIERUNGSANGEBOTEN**

**SCHNELL, SCHNELLER,
THEO KRANZ VERSAND**
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI, NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE. SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZÄHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISSTEUER-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM IG DMH UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

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

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602**

TAMAGOTCHI
BANDAI - ORIGINAL 99,-
POCKET TALK - DT. (HUND) 99,-
REKI - DT. (HUND) 29,-

545222



(OKT) (PS) 89,-

Formel 1 '97 (PS) 109,-

Time Crisis mit Pistole (NOV) (PS) 159,-

Command & Conquer 2 (PS) 99,-

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

Mitfugig gab kürzlich bekannt, daß die für September angekündigte N64-Version von *Robotnik 3* auf unbestimmte Zeit verschoben wurde. Möglicherweise hat das zu Folge, daß ein solches Spiel überhaupt nicht mehr erscheint. Offen sichtlich ist, was die Konkurrenz standes, daß sich sowohl das Arcade-Original als auch die PSX-Version des von Player 1 entwickelten Spiels als totale Pläpe erwiesen.

Das 1994 baseball Game *Major League Baseball* (entwurf Alan Grifley) (geplant für Oktober USA) wurde auf 1998 verschoben.



Ungezügelter Geschwindigkeit dürfte hat Nintendo eine Nintendo-Pak-Version von *Major League Baseball* steht. Es sei verbindlich nicht entscheiden, ob diese auf den japanischen Markt gebracht wurde.

Sowohl als Nintendo kürzlich sagte die US und Angewandten hat und hoffentlich nicht am Gameplay hat, übernimmt fortgesetzt auch den Release von *Die Champions* in den USA (und damit wohl auch in Deutschland).

Die Special-Edits-Firma des ehemaligen IBM-Power-Relief Edumal Boss mußte kürzlich Konkurs anmelden. Die Tochtergesellschaft Boss Game Studios (Top Gun: Real, Twisted Edge, Snowboard) ist davon ebenfalls betroffen. Die Lage ist noch nicht bekannt, werden N64-Entwickler aufkauft.

ab ins all

Da Nintendo im Vorfeld keine PAL-Versionen von *Lylat Wars* an die Presse rausgab (alle PAL-Tests basieren auf *StarFox 64* und ein paar Screenshots aus der deutschen Version), ließ sich bis zum Redaktionsschluß nicht feststellen, ob seit dem 4. Oktober eine perfekt angepaßte PAL-Version in den Läden liegt. Genial ist auf jeden Fall der *Lylat Wars*-Wettbewerb. Dem Hauptgewinner winkt ein echtes Astronautentraining im Space Camp in Huntsville, Alabama. Nähere Infos gibt es dort, wo das Spiel zu haben ist.



internationale funkausstellung 97

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Nach fünf Monaten hartnäckigen Schweigens gab Nintendo ihrem Herzen einen Stoß und veröffentlichte zur IFA erstmals offizielle Verkaufszahlen des N64 für Deutschland. Und, man lese und staune: 350.000 N64-Konsolen gingen laut Hersteller bis zum 31. August über den Ladentisch, der Handel habe bereits über 600.000 Geräte bestellt. Bis zum Jahresende, schätzt Nintendo, werden sich 750.000 Käufer finden. Ein Erfolg, der sich sehen lassen kann, denn wie Nintendo in der Presseerklärung bemerkt: „Das nächste 32-Bit-Gerät hatte ganze 20 Monate gebraucht, um auf die gleiche Stückzahl [350.000] zu kommen.“ Beachtet man die unterschiedliche Größe der Märkte, braucht sich Nintendo of Europe damit nicht einmal vor dem vielumjubelten Erfolg der US-Kollegen verstecken.

Damit stellt sich also die Frage, warum Nintendo sich bis jetzt in hartnäckiges Schweigen hüllte – welches von vielen als Indiz für den Mißerfolg gedeutet wurde. Auch wenn man sich um die Aussagen der Fachpresse wenig schert: Negative Berichte im Spiegel oder der FAZ („Sony spielt Nintendo an die Wand“, 19.8.) sind nicht gerade ideal für das Image. Zumal es in diesem Fall durchaus vermeidbar gewesen wäre.

im osten nichts neues

Capcom ist mittlerweile der einzige namhafte Entwickler Japans, der immer noch ein großes Geheimnis um seine N64-Aktivitäten macht. Während das N64 auf dem japanischen Markt kaum eine Rolle spielt (vgl. Seite 59), sieht die

Lage in den USA ganz anders aus. Bill Gardner, seit acht Monaten Präsident der amerikanischen Niederlassung, durfte zwar in einem Interview mit dem Magazin *Next Generation* seine Firmenzentrale nicht vorellen, machte aber immerhin eine Reihe von Andeutungen. Man sei sehr beeindruckt von Nintendos Erfolg und lobte deren Unterstützung für Drittanbieter. Seit etwa einem Jahr werde bei Capcom an N64-Spielen gearbeitet, ab Anfang '98 sei „etwas zu erwarten“.



Auf die Frage nach geplanten Titeln antwortete er ausweichend, daß *Mega Man*, *Street Fighter* und *Resident Evil* sehr starke Titel wären, und daß jeder davon auch im N64-Format sehr erfolgreich werden könnten. Außerdem gab er bekannt, daß Capcom US an einem Spiel arbeiten würde. Projektleiter ist David Siller, der zuvor bei Naughty Dog an *Crash Bandicoot* beteiligt war.

In Japan hält man sich weiterhin bedeckt, allgemein wird jedoch ein Puzzle-Game, ein Prügelspiel (ein 3D-*Street Fighter?*), *Mega Man* und ein Exklusivtitel, der „für das N64 sein wird, was seinerzeit *Resident Evil* für die PlayStation war“ – aber inhaltlich nichts mit *R.E.* zu tun haben soll. Plant Capcom also ein Spiel mit guter Grafik und hakeliger Steuerung? Mit Sicherheit wird es die Welt zur Shoshinkai (21. bis 23. November) in Tokyo erfahren.

zelda 64 ab 1998?

Entgegen aller Marketing-Zwänge scheint Shigeru Miyamoto ein perfektes N64-*Zelda* einem pünktlichen Release vorzuziehen. Derzeit deutet alles darauf hin, daß das Action-Adventure erst 1998 fertig wird – obgleich das N64 in der Gunst der Japaner weit abgeschlagen auf dem dritten Platz dümpelt. Dafür sind eine ganze Reihe Programme rund um virtuelle Haustiere (à la Tamagotchi) und vor allem Nintendos *Pocket Monsters* angekündigt. Während Tamagotchi in Japan schon längst wieder out sind (weltweit verkaufte allein Bandai 13 Millionen digitale Küken), boomen die Game-Boy-Spiele der *Pocket Monsters*-Serie wie verrückt. Auf der Shoshinkai (bzw. Nintendo World '97, wie die Messe nun heißt) sollen unter anderem die ersten 64DD-Spiele *Mother 3*, *Mario Artist* (ehemals *Mario Paint 64*) und *Sim City* vorgestellt werden. Außerdem ist ein Adapter namens *Microphone Pak* im Gespräch.



**G.A.S.P!!
Fighters' NEXTeam**

System: N64 Hersteller: Konami Entwickler: KCEO Erhältlich: Frühjahr '98



Der Titel G.A.S.P!! Fighters' NEXTeam klingt sehr sonderlich und der Sinn der Abkürzung ebenfalls: Generation of Arts, Speed and Power, aha ...

ENDLICH GIBT ES BALD 3D-PRÜGELSPIELE FÜR DAS NINTENDO⁶⁴

Vor zwölf Jahren veröffentlichte Konami mit dem Spielautomaten *Yie Ar Kung Fu* eines der ersten Prügelspiele. Inzwischen mauserte sich das Genre zu einem der beliebtesten. Die meisten Neuerscheinungen im Beat-'em-Up-Bereich präsentieren sich inzwischen dreidimensional und auf einer

hohen Qualitätsstufe. Nur für Nintendos 64-Bit-Konsole ist bisher kein wirklich guter 3D-Prügler erschienen. Konami will diesem Mißstand ein Ende bereiten. Die anspielbare Version war laut Hersteller erst zu 30 Prozent fertiggestellt, es dürfen also noch erhebliche Verbesserungen sowohl in grafischer

als auch spielerischer Hinsicht erwartet werden. Bisher konnten vier der geplanten (mindestens) acht Kämpfer angewählt werden.

Äußerst beeindruckend wirken die flüssigen Animationen der Fighter. Offenbar hat Konami die brillante Motion-Capture-Technik von *ISS 64* weiter verfeinert. Das Charakter-

Design erinnert teilweise stark an Segas *Fighting Vipers* und Capcoms *Star Gladiators*, das Gameplay orientiert sich jedoch eher an *Virtua Fighter* und der *Tekken*-Serie. Ein besonders originelles Feature ist die Möglichkeit, herumliegende Objekte aus der Umgebung als Waffe einzusetzen. ■

Virtual Chess 64

System: N64 Hersteller: Konami/Titus Entwickler: Titus Erhältlich: Februar '98

Eigentlich ist es sehr verwunderlich, daß die BPsJs nicht schon vor langer Zeit das Brettspiel Schach indiziert hat, schließlich ist es gewaltverherrlichend (Achtung: Satire!). Arme Bauern werden von Türmen erschlagen, unschuldige Damen von Pferden geritten und fußkranke Könige von rasenden Läufern zu Fall gebracht. Aber Spaß beiseite, die Zeit ist reif für eine Schach-Simulation fürs N64. Nicht etwa, weil Schach aus 64 schwarzen und weißen Feldern besteht, sondern weil es eine willkommene Abwechslung zu all den effektspektakulanten Action-Spielen bietet. Das Spiel basiert auf dem PC-Titel *Virtual Chess*. Dieser war 1996 Gewinner der Weltmeisterschaft für Micro-Computer-Schachsimulationen



Ob *Virtual Chess 64* eine echte Alternative zum heimischen Schachcomputer sein kann, bleibt abzuwarten, die Chancen stehen aber gut

(Spezialcomputer wie IBMs Deep Blue sind nicht zugelassen). Die N64-Variante wird den hochauflösenden Modus mit 640 x 480 Pixeln nutzen. Des weiteren gibt das Modul Lehrstunden, die in Echtzeit durch 3D-Grafiken unterstützt werden. Auch das Schlagen der Figuren wird (im Battlechess-Modus) durch aufwendige Animationen begleitet. Ein Spiel kann zu jedem Zeitpunkt auf dem Modul abgespeichert und später wieder fortgesetzt werden. Ein origineller Einfall ist auch der geteilte Bildschirm, an dem zwei bis vier Spieler gleichzeitig eine Partie austragen können oder sogar ein Spieler vier Partien simultan spielen kann. Titus will *Virtual Chess 64* im Februar '98 veröffentlichen. ■

Chameleon Twist

System: N64 Hersteller: Laguna/Sunsoft
Entwickler: Nihon System Supply Erhältlich: Anfang '98

Bei Sunsofts N64-Debüt handelt es sich um ein ungewöhnliches Spiel. Wie auch in *Bomberman 64* wird das Geschehen aus einer isometrischen Sicht dargestellt und konfrontiert den Spieler mit einer Reihe taktisch zu lösender Probleme. In der Rolle von Dave, einem jungen Chamäleon gilt es, aus einer fremden Welt zu ent-

kommen, in die ein weißer Hase ihn und seine Freunde geführt hat. Dazu stellt Dave seine Zunge als Allround-Werkzeug zur Verfügung. Mit Hilfe dieser kann er Gegenstände bewegen, große Distanzen überbrücken oder Gegner bekämpfen. Bis zu vier Spieler können in einem Battle-Modus zudem gegeneinander antreten. ■



Yoshi's Story

System: N64 Hersteller: Nintendo
Entwickler: In-house Erhältlich: Nov./Dez. (jp)



An eine ähnliche Stelle erinnern sich Kenner von *Yoshi's Island*



Natürlich dürfen die Piranha-Pflanzen in *YS* nicht fehlen

Nintendo gibt weiterhin wohl-dosiert Informationen zu *Yoshi's Story* bekannt. Nie zuviel, aber immer gerade genug, um die Spieler bei Interesse zu halten. Shigeru Miyamoto persönlich ließ sich diesmal über sein 2D-Jump&Run aus: „Das Spiel wird einem Bilderbuch gleichen. Dies betrifft nicht nur die Art der grafischen Gestaltung, sondern auch die Intensität, mit der das Game den Spieler an sich bindet. Wer seine Nase in die bunte Welt von Yoshi steckt, ist von

ihir gefangen. Hinzu kommt die optimale Ausnutzung des Analogsticks, die im Genre neue Maßstäbe setzen wird“, soweit Nintendos Software-Guru. ■



VIDEOGAMES / An- und Verkauf

JAPAN Spirits

Saturn, Playstation, PC-Engine, N 64, NEO-GEO, PC-3DFX

PC-Engine

Lords of Thunder-89,00
Tatsujin-89,00
Horse Race-79,00
Time Cruise 2-89,00
Dungeon Explorer 2-89,00
Puzzle Boy-79,00
Parasol Stars-149,00
Viele Games auf Lager, oder als **JAPAN-IMPORT** lieferbar

Laserdisc

WORLD-WIDE
PIONEER LD-Player \$ 315-899,00
pal/ntsc

Playstation

Grandia Gaiden 139,00
Metal Slug-139,00
Streetfighter EX-159,00
Final Fantasy 7-149,00
Wild Arms-119,00
Tobal 2-159,00
ZERO DEVIDE 2-119,00
Time Crisis mit Gun-169,00

Anime-Corner

Record o. Lodoss War-45,00
Streetfighter TV-Serie-55,00
The Hakenden-45,00
Devil H. Yokho 2-45,00
OTAKU-45,00
pal/ntsc- Videos

日本スピリッツ

NEO-GEO, Card
Samurai Shodown 4
449,00

Model-Kits

Sailormoon
Darkstalkers
Fatal Fury
Streetfighter
Final Fantasy

Katalog und Preise auf Anfrage

Ankauf von Konsolen und Games nach Absprache

NEO-GEO, Arcade Vers.
Fatal Fury 3-279,00
Shodown 2-199,00
Shodown 3-279,00

NEO-GEO, Home Vers.

NAM 75-149,00
Viewpoint-279,00
World Heroes Jet-169,00
King of F. 94-249,00
Fatal Fury 3-call!
King of F. 95-call!
Kabuki Clash-call!

Streetfighter 3
Arcade-Board
1998,00

Playstation-Pal
Formel 1 97-99,00
Rapid Racer-99,00

PC-3DFX

Orohid Righteous 3D-339,00
Shadows of the Empire-89,00

TUROK-89,00

LaserDISC
sonderposten

! Wir besorgen Euch JAPAN-IMPORTE aller Art !

07802-91080

DIAL

07227-98412

10.00 to 16.00

17.00 to 20.00

HOTLINES

Animes, Model-Kits, Videogames, Merchandise

Aero Fighters Assault

System: N64 Hersteller: Video System/Mc O'River Entwickler: Paradigm Sim. Erhältlich: tba



Paradigm Simulations haben wir auch PilotWings 64 zu verdanken



Der Analogstick wird bei diesem Titel wie so oft Gold wert sein

drei Wingmen vom Computer geflogen werden. Im Einspieler-Modus gilt es zehn Level zu meistern, von denen jeder einzelne sich in weitere Missionen unterteilt. Ob im F-14, F-15 oder auch A-10-Bomber, der Spieler hat es mit ausgefallenen und zugleich anspruchsvollen Missionen zu tun. Dauerfeuer hilft

nichts, wenn der Himmel wolkenverhangen ist und Bomben präzise mit dem Radar platziert werden müssen. Paradigm Simulation hat früher bereits für die US Air Force Simulatoren programmiert, bleibt zu hoffen, daß sich diese Erfahrungen positiv auf die Entwicklung dieses N64-Titels auswirken. ■

Videospielregel Nr. 1: Veröffentlichliche niemals ein Spiel pünktlich. Auch *Aero Fighters Assault* hält sich an diese ‚goldene‘ Regel. In Japan war das Game unter dem Namen *Sonic Wings Assault* bereits für den vergangenen März angekündigt (vgl. XL 3/97). Nun soll es in Japan tatsächlich gegen Ende des Jahre soweit sein. Ob die amerikanische Version auch noch '97 auf den Markt kommt, ist nicht sicher. Gerüchten zufolge kann sich der Release von *Aero Fighters Assault* noch bis zum März '98 hinziehen. Zeitaufwendigster Faktor ist vermutlich die Anpassung der Um-

gebung. In der japanischen Fassung kann der Spieler seine Kämpfe über Tokio austragen, unter anderem sind das Regierungsgebäude und der Tokyo Tower deutlich zu erkennen. Es gibt noch keine offizielle Bestätigung, aber man kann davon ausgehen, daß die amerikanische Fassung mit heimischen Bauten wie dem Empire State Building versehen wird. Es wird drei Spiel-Modi geben: einen Trainings-, einen Mission- und einen Zweispieler-Modus. In letzterem treten die Spieler auf dem Splitscreen in Viererstaffeln gegeneinander an, wobei jeweils



Zu den zahlreichen Gegnern in *Aero Fighters Assault* gehören neben anderen Kampfflugzeugen auch schwerbewaffnete Schlachtschiffe

news nintendo64

Mace – The Dark Age

System: N64 Hersteller: Midway Entwickler: Atari Erhältlich: Ende November (us)



Der Spruch: „auf die Größe kommt es gar nicht an“ findet auch bei diesem Prügelspiel Anwendung, wenn man sich mal die Waffen anschaut



Aufwendige Grafikeffekte werten *Mace* optisch zusätzlich auf

wickelte Automat konnte bereits in der Spielhalle überzeugen. In *Mace* vershlägt es den Spieler ins tiefste Mittelalter. Zu dieser Zeit wurden Kämpfe nicht allein mit bloßer Faust ausgetragen. Um Meinungsverschiedenheiten zu beseitigen, nahmen die Kontrahenten schwere Waffen zur Hand. Auch die zehn Fighter in Midways Prügelspiel arbeiten mit den verschiedensten Schlag- und Stichinstrumenten. Auf dem Weg zum Sieg bekommt es der Spieler mit zwei Endgegnern zu tun, bedient sich seiner Special-Moves, weicht in den Hintergrund aus und kann bis zu sieben versteckte Charaktere freilegen (unter anderem ein Huhn). Grafisch machte *Mace* bereits in der Vorversion einen guten Eindruck, die dem Automaten kaum nachsteht. Das Gameplay ist bislang eher weniger ausgereift, aber bis zum Release Ende November bleibt ja noch etwas Zeit. ■

Midway hat ja bereits seit Jahren Erfahrungen im Beat-'em-Up-Genre. Bisher gab es jedoch immer ein Problem, die Titel strotzten nur so vor Blut und übertriebender Gewalt, geizten jedoch enorm mit echter Spieltiefe. Mit

DAS DUNKELSTE ZEITALTER WARTET SCHON

Mace – The Dark Age soll wenigstens der Gameplay-Aspekt besser werden. Der von Atari Games ent-

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS Computersystems GmbH

Information

Lösungshefte ab
14,90 DM. Weitere
Artikel erhältlich.

Händleranfragen
sind erwünscht!

Zweigstelle

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

Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo-Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand

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

Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Software

Fun & Sport-Spiele	
Actua Golf2	89.-
Actua Soccer Club Edition	77.-
Adidas Power Soccer Intern.	99.-
All Star Soccer	89.-
Cool Boarders	89.-
FIFA Soccer 97	64.-
FIFA Soccer 98 (Nov.)	89.-
Intern. Superstar Soccer deluxe	59.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
John Madden Football 98	84.-
Kick Off '97	89.-
NBA Hangtime	89.-
NBA In The Zone 2	79.-
NBA Live 97	64.-
NBA Live 98 (Nov.)	84.-
NHL Breakaway 98	79.-
NHL Hockey 97	64.-
NHL Hockey 98	89.-
NHL Powerplay Hockey	79.-
Onside Soccer	66.-
Player Manager	89.-
Total NBA 97	79.-
Virtual Baseball 97	84.-
Virtual Pool	74.-

Adventures & Rollenspiele

Baphomets Fluch	89.-
Broken Helix	89.-
Final Fantasy 7 (Nov.)	109.-
Hercs Adventure	89.-
Legacy of Kain	79.-
Little Big Adventure	84.-
Overblood	89.-
Stadt der verlorenen Kinder	89.-
Suikoden	94.-
The Note	79.-
Vandal Hearts	89.-

Geschicklichkeitsspiele

Atari Arcade Greatest Hits	74.-
Bust a Move 3 (Okt.)	59.-
Namco Museum Piece 5 (Nov.)	84.-
PaRappa The Rapper	79.-

Shoot-Action

Agent Armstrong	89.-
Contra	77.-
Crypt Killer	89.-
Exhumed	84.-
Lifeforce Tenka	99.-
Lucky Luke (Nov.)	89.-
MDK (Nov.)	84.-
Nightmare Creatures (Nov.)	89.-
Nuclear Strike	89.-
Ray Storm	79.-
Resident Evil	84.-
Resident Evil Direct. Cut (Nov.)	84.-
Rosco McQueen	89.-
Spider	84.-
Syndicate Wars	84.-
Tiger Shark	79.-
Tomb Raider	84.-
Tomb Raider 2 (Nov.)	84.-

PSX Hardware

PlayStation 299.-
Umbau-Chip 39.- und Einbau
direkt bei Cross Computer
zus. nur **88.-**

neGcon
Pad 
89.-

Wheel +
Pedals 
139.-

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

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

Infrarot
Pads  2 Stück
79.-

Analog
Pad 
59.-

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

Program
Pad 
59.-

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

PSX Software

Racing-Games	
Andretti Racing	79.-
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Nov.)	79.-
Burning Road	89.-
Destruction Derby 2	99.-
Explosive Racing	89.-
Extreme Games 2	79.-
Formel 1 '97	109.-
Hard Boiled	84.-
Jet Rider	79.-
Micro Machines 3	94.-
Moto Racer (Nov.)	84.-
Nascar Racing 98 (Nov.)	88.-
Porsche Challenge	79.-
Rage Racer	99.-
Rally Cross	79.-
Rapid Racer	89.-
Ray Tracers	79.-
Road Rage	74.-
Test Drive 4 (Nov.)	84.-
Test Drive Off Road	89.-
Total Driving (Nov.)	79.-
Twisted Metal 2	89.-
V-Rally	89.-
Wipe Out 2097	99.-

Beat 'em Up
Battle Arena Toshinden 3 **89.-**
Perfect Weapon **94.-**
Soul Blade **89.-**
Streetfighter EX Plus (Nov.) **84.-**
Tekken 2 **109.-**
Tekken 3 (Japan) **149.-**
The Crow **84.-**
Wargods **74.-**

Strategiespiele
Command & Conquer **99.-**
Command & Conquer 2 (Nov.) **99.-**
Kurushi (IQ) **89.-**
Overboard (Nov.) **84.-**
Transport Tycoon **79.-**
Warcraft 2 **84.-**

Jump 'n Run
Bubble Bobble 2 **79.-**
Crash Bandicoot 2 (Dez.) **109.-**
Croc (Nov.) **84.-**
Hercules (Nov.) **89.-**
Oddworld: Abe's Oddysee **84.-**
Pandemonium 2 (Nov.) **89.-**
Rayman 2 (Nov.) **88.-**

Flugsimulationen
Ace Combat 2 (Nov.) **89.-**
Colony Wars (Nov.) **89.-**
Darklight Conflict **84.-**
G-Police **109.-**
Independence Day **84.-**
Nuclear Strike **84.-**
Rebel Assault 2 **89.-**
Soviet Strike **89.-**
Wing Over **84.-**
X-wing Commander 4 **84.-**
Xenious 3D **79.-**

Unsere Spiele des Monats:

G-Police
Das "Fliegende Auge" ist ab ca. 24.10. erhältlich.
Neu für Sony Playstation.
nur **109.-**

Extreme G
Das Motorrad-Rennen der Zukunft ab ca. 30.10.
Neu für Nintendo 64.
nur **139.-**

Top-Angebote PSX & Nintendo 64

NHL Breakaway 98	79.-
NHL Hockey 98	84.-
Rapid Racer	89.-
Croc	84.-

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



Nightmare Creatures	89.-
Final Fantasy 7 (Nov.)	109.-
Tomb Raider 2 (Nov.)	84.-
Overboard (Nov.)	89.-

Memory Card 1 Meg	39.-
Memory Card 5 Meg	79.-
Vibration Pack	49.-
Gamebuster	79.-

FIFA Soccer 98 (Nov.)	89.-
Alone in the Dark II nur	55.-
P. Sampras Tennis nur	49.-
WWF In Y. House nur	49.-

Universal-Converter	49.-
Goldeneye 007 (USA)	179.-
Goemon	139.-
NFL Quarterback 98	139.-

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

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

Platin Edition 3
Rayman, True Pinball, Oly Soccer,
Alien Trilogy, Worms, V-Golf,
Nur Track & Field
PSX je nur **44.-**

Lylat Wars	133.-
Clayfighter 63 1/3	139.-
Multi Racing Champ.	139.-
F1 Pole Position	139.-

Blast Wars	111.-
W. Gretzky Hockey	129.-
NBA Hangtime	129.-
I. Superstar Soccer	129.-

Pilotwings	109.-
Wave Race / Mario 64	89.-
Super Mario Kart 64	89.-
Star Wars / Turok	129.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert!

Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software!

DIDDY KONG RACING

Zu Lande, zu Wasser und in der Luft



Nintendo hat es mal wieder geschafft, die gesamte Branche zu überraschen. Rares *Diddy Kong Racing* ist praktisch fertiggestellt und hat *Mario Kart 64* in puncto Spielmodi und Grafik einiges voraus.



Ein Elefant ist der Wächter der Oberwelt. Er gibt nützliche Tips, erlaubt das Wechseln des Fahrzeugs und fordert den Spieler zu Rennen heraus



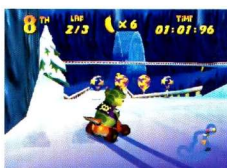
Der vorgezogene Auftritt der neuen Rare-Charaktere ist die Überraschung des Jahres. Auch die J&R-Helden Banjo und Conker sind mit dabei



Die Slide-Technik der Karts ähnelt der von *Mario Kart 64*



Dieser gewaltige Dinosaurier ist voll animiert und gut zu Fuß



Auf einer der Eisstrecken ist sogar ein Looping zu finden

Probleme in der Testphase waren die Ursache, daß sich Nintendo genötigt sah, einen Ersatz für das als Weihnachtstitel angekündigte *Banjo-Kazooie* zu finden. Schließlich wollte niemand ein zweites Debakel wie mit der technisch mangelhaften PAL-Konvertierung von *Mario Kart 64* erleben. Welch ein glücklicher „Zufall“, daß Rare ein weiteres N64-Spiel in der Entwicklung hat, das der Marktreife sogar schon sehr nahe ist. Eigentlich sollte *Diddy Kong Racing* erst kommendes Jahr erscheinen, schließlich ist *Mario Kart 64* noch nicht allzu lange auf dem Markt und von den acht Hauptcharakteren des Spiels ist nur Diddy Kong der videospielenden Welt ein Begriff. Alle anderen Fahrer sollten erst durch einen Auftritt in *Banjo-Kazooie* oder *Conkers Quest* einer breiten Öffentlichkeit bekannt gemacht werden, bevor sie als Rennfahrer an den Start gehen. So wird die ganze Planung von Rare über den Haufen geworfen, doch was tut man nicht alles, um im lukrativen Weihnachtsgeschäft mitmischen zu können.

Um gegen die Konkurrenz aus dem eigenen Haus bestehen zu können, bekam *DKR* einen für das Genre einzigartigen Adventure-Modus spendiert. In einer weitläufigen Oberwelt müssen gut versteckte Ballons gefunden werden. Zwar gibt es in diesem Modus keine Gegner, doch die verwinkelte Gestaltung der Areale erfordert es des öfteren, das Gefährt (zur Auswahl stehen Karts, Flugzeuge und Luftkissenfahrzeuge) zu wechseln, um Flüsse, Felspalten oder Lavaströme passieren zu können. In jedem Abschnitt der Oberwelt ist eine Höhle mit fünf Toren zu finden, hinter denen sich die eigentlichen Rennstrecken verbergen. Eine Zahl auf jedem Tor gibt an, wie viele Ballons eingesammelt werden müssen, um einen Kurs befahren zu können. Wem es gelingt, ein Rennen als Erster zu beenden, legt die jeweilige Rennstrecke auch für den Race-Modus frei und wird mit einem zusätzlichen Ballon belohnt. Wer es außerdem noch schafft, alle acht N64-Münzen einzusammeln,

Info: Durch das Berühren von bunten Ballons auf den Rennstrecken können Extrawaffen wie Raketen, Turbos, Magneten oder Öl aufgesammelt werden. Das mehrmalige Auf-sammeln gleichfarbiger Ballons erhöht die

Stärke der Extrawaffe. So kann aus einer Rakete eine Homing-Missile oder ein ganzer Vorrat aus zehn Geschossen entstehen. Mit dem Magneten ist es möglich, sich an vorausfahrende Konkurrenten anzuhängen und mit Hilfe der Anziehungskraft an ihnen vorbeizuziehen.



Hersteller: Nintendo Entwickler: Rare
 Spieler: 1-4 (simultan) Erhältlich: Ende November

Rare Rennspiel

ermöglicht im Race-Modus die freie Wahl des Fahrzeugs auf diesem Kurs und erhält einen weiteren Ballon. Nachdem alle Strecken einer Höhle freigelegt sind, wartet ein Endgegner auf den Spieler.

Der Race-Modus erinnert stark an *Mario Kart 64*. Es gibt einen Zweibis Vierspieler-Splitscreen-Modus sowie ein umfangreiches Extrawaffensystem (siehe Infokasten). Nicht jede Strecke kann mit jedem Fahrzeug befahren werden, aber auf den Kursen, auf denen dies möglich ist, stehen den einzelnen Fahrzeugen unterschiedliche Abkürzungen offen. So ist das Hovercraft zwar langsamer als das Kart, kann dafür aber auch unebenes Gelände ohne Geschwindigkeitsverlust überwinden. Kart-Fahrer profitieren von bekannten Sliden in den Kurven und Flugzeugpiloten müssen so wieso weniger Hindernissen ausweichen, als die auf dem Boden fahrende Konkurrenz. Auch grafisch weiß *DKR* durch Abwechslungsreichtum zu gefallen. So bewegt sich auf einem Kurs ein gewaltiger Dinosaurier entlang der Fahrbahn, auf einem anderen erwarten den verätzten Spieler herantrollende Schneekugeln oder das halb im Wüstensand versunkene Skelett einer Urzeit-Kreatur. Wem die Grafik von *Mario Kart 64* nicht genug Details bot, wird bei *DKR* sicherlich auf seine Kosten kommen. Die aus Polygonen gestalteten Charaktere wirken deutlich detaillierter als die Sprites in *MK64*, allerdings ist die poppig bunte und extrem niedrig gehaltene Grafik à la *Conkers Quest* wohl nicht nach jedermanns Geschmack. Bleibt zu hoffen, daß es Rare gelingt, einen ähnlich hohen Motivationsfaktor wie beim Kult-Spiel von Nintendo zu erschaffen, denn dann könnte *DKR* tatsächlich der erhoffte Hit zum Weihnachtsgeschäft werden. ■



Nintendo verspricht einen technisch einwandfreien Vierspieler-Modus, welcher allerdings ohne computergesteuerte Fahrer auskommen muß



Im Zweispieler-Splitscreen-Modus ist es möglich, wahlweise gegen zwei, vier, sechs oder ganz ohne Computer-Gegner zu starten



Nicht alle Strecken dürfen mit jedem Fahrzeug befahren werden



Auf der Fahrbahn, im Wasser und auch in der Luft sind Beschleunigungsfelder zu finden



Der Wal kann als lebendige Sprungschanze genutzt werden



Hinter solchen Toren befinden sich die eigentlichen Rennkurse

Der Battle-Modus

Die Level des Battle-Modus müssen durch das Aufsammeln von Schlüsseln auf den Rennkursen geöffnet werden. Ziel des ersten Battle-Kurses ist es, in einem Vulkankrater vier Dinosaurier- Eier aus der Lava zu fischen und in einem Nest in der Kraterwand abzulegen. Achtung vor Mitspielern, die sich an fremden Nestern zu schaffen machen! Gegen sie hilft nur der rücksichtslose Einsatz von Raketen. Im Battle-Kurs der Eiswelt geht es darum, die Konkurrenz mit Waffengewalt von zehn Münzen zu trennen, die als Energieanzeige dienen.





VON T. HELLWIG
 Ob zu dritt oder gar zu zehnt (SAT-Version), das unverwechselbare Vergnügen, die Kontrahenten „in die Luft zu sprengen“, macht den Erfolg der beliebten Bomberman-Reihe aus.

Vom ursprünglichen Charakter des Spielprinzips ist in der 64-Bit-Fassung aufgrund der 3D-Darstellung allerdings nicht mehr viel übriggeblieben. Es herrschen nun andere strategische Gesetze, die jedoch dem Spaß an sich keinen Abbruch tun. Im Vergleich zu früher ist der Einzspieler-Modus deutlich verbessert worden. Vornehmlich geht es zwar nach wie vor um das Erreichen des Levelausgangs, doch schafft die neugewonnene Bewegungsfreiheit des niedlichen Sprengmeisters eine ganz andere Atmosphäre. Bomberman hat diverse kleine Rätsel zu lösen und bewegt sich dabei durch gut designte 3D-Landschaften voller Feinde, Gefahren und Fallen. Ab und an müssen Schalterflächen betreten werden, um beispielsweise Tore zu öffnen oder Zugbrücken zu aktivieren. Schließlich wartet am Ende der sechs Welten jeweils ein Zwischen- bzw. Endgegner.

Beim Wechsel in die 3D-Perspektive ist es Hudson Soft gelungen, dem Bombenträger eine leichtgängige (Analog-)Steuerung zu verpassen, die das Abenteuer zu einem wahren Vergnügen macht. Springen kann das explosive Kerlchen aber immer noch nicht – obwohl es gut zur neuen Bewegungsfreiheit passen würde.

Extras wie Fernzünder, das Schubsen und Werfen, zusätzliche Bomben und das Bomben-Vergrößern (neu), Extraleben-Herzchen sowie Power Ups unterstützen den Helden im Kampf gegen das Böse.

Bomberman 64 machte schon nach kurzer Anspielzeit einen technisch sauberen und spielerisch ausgereiften Eindruck. Zwar haben die Mehrspieler-Modi ihren strategischen Touch verloren, doch dafür wirkt der Story-Modus um so interessanter. Dem Release der PAL-Version (Anfang Dezember) dürfte nichts mehr im Wege stehen, und natürlich folgt ein explosiver Test im kommenden Monat. ■

BOMBERMAN 64

Volle Deckung!

Als in Japan das erste Bomberman-Spiel für den MSX-Computer erschien, waren Mehrspieler-Modi noch die Ausnahme. Seither gab es etliche Nachfolger, die allesamt durch diese kurzweiligen und enorm spaßigen Duelle glänzten. Nun wurde kräftig am Einzspieler-Story-Modus gefeilt.



Erst wenn alle Kristalle über die im Level versteckten Schalter gesprengt wurden, gibt dieses Podest den Weg in den nächsten Level frei



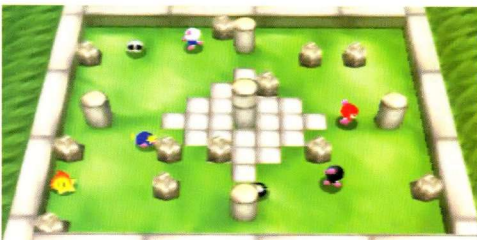
Neu: Der Schwarze ist von einer Bombe getroffen und benommen



Durch spezielle Extras erhöht sich die Anzahl der Bomben



Bomberman, halb im tiefen Schnee der Eiswelt versunken, pumpt eine Bombe auf, um die Sprengkraft zu erhöhen



Info: Die kleinen Rätsel im Story-Modus und die 3D-Welten verleihen dem Spiel eine Art Super Mario 64-Touch. Die Mehrspieler-Arenen in 3D versprechen packende Unterhaltung und actionreiche Fights.



MVON M. HÖFER
 it acht verschiedenen Fahrzeugen können ein bis vier Spieler ab November auf sechs Strecken bei *Lamborghini 64* antreten. Ähnlich wie in *Cruis'n USA* sollen unter Umständen die Fahrzeuge aus dem computergesteuerten Straßenverkehr ebenfalls per Cheat anwählbar sein. Zudem wird es verschiedene Wetterverhältnisse geben. Von Sonne über Regen und Schnee bis hin zu Nacht und Nebel soll alles vertreten sein. Was für das Wetter recht ist, ist für die Streckenverhältnisse billig. Dort gibt es nicht nur trockenen Asphalt, sondern auch Schlamm- und Sandstrecken. Ein weiteres Feature werden die Boxenstopps sein, die auch während eines Rennens zahlreiche Fahrzeugabstimmungen zulassen.

Damit trotz der vielen Arcade-Features ein Simulationseffekt vorhanden ist, wurden die acht Luxus-sportwagen mit den originalen Fahrzeugeigenschaften ausgestattet. Anwählbar sollen sein: Lamborghini Diablo, Lamborghini Countach, Ferrari Testarossa, Porsche 911, Bugatti LB sowie drei weitere Bugatti-Modelle. Damit die Steuerung leicht von der Hand geht, setzt Titus auf den Analogstick. Die Steuerung zeigte sich bei den Testrunden als sehr sensibel. Titus versprach eine individuelle Einstelloption für die Lenkung einzubauen. Besonderen Wert legte die Firma bei der Programmierung auf die exakten Fahrzeugeigenschaften, eine genaue Kollisionsabfrage und das Streckendesign, das mit zahlreichen Abzweigungen daherkommen soll.

Erstaunlich ist die Zahl der Rennmodi. Statt der üblichen drei will man bei *Lamborghini 64* mit fünf Spielmodi auftrumpfen. Der Arcade-Mode bietet ein Rennen gegen die Uhr inklusive Checkpoints. Im Tournament-Mode wird ein klassisches Rennen gegen Gegner gefahren. Der Championship-Modus bietet das Tournament über alle Strecken um Punkte an. Im Time Trial geht's um Zeitenrekordjagd. Außerdem soll ein versteckter Modus enthalten sein, über den Titus zur Zeit noch nichts verlauten lassen möchte. ■

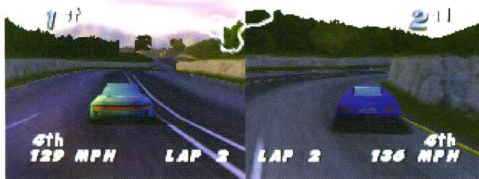
LAMBORGHINI 64

Auf Diablo komm raus

Im Gegensatz zu vielen langfristigen Vorankündigungen zahlreicher anderer Hersteller hat Titus mit *Lamborghini 64* einen Blitzstart hingelegt. Erst im späten Frühjahr zeigte die Firma erste Screenshots aus dem Rennspiel, das eine Mischung aus Arcade und Simulation werden soll. Die fast fertige Version präsentierte Titus kürzlich. Wir haben ein paar Testrunden gedreht.



Die Boxenstopp-Funktion wird eines der herausragenden Features in *Lamborghini 64*. Taktiker können dabei eine Menge Zeit herausholen



Sechs abwechslungsreiche Strecken, Vierspieler-Modus und fünf Spielmodi werden *Lamborghini 64* zum Langläufer im N64-Schacht machen



Sprünge und Hairpins gehören zum Alltag der Edel-Piloten



Rasante Grafik und eine exakte Physik bringen Fahrspaß pur



Zwei Spieler können den Screen vertikal oder horizontal teilen

Info: Lamborghini 64 könnte durch die Vielzahl der Optionen das fürs N64 werden, was Ridge Racer seinerzeit für die PlayStation

war. Die Mehrspieler-Modi werden bei den Rennspiel-Fans viel Anklang finden. Erstaunlich: Titus kommt ohne den sonst üblichen Hintergrundnebel aus.

SVON M. FELDMANN
 oviel Knete und doch kein Geld: Das Leben eines Clayfighters ist schon anstrengend. Ständig muß er sich von seinen Leidensgenossen verprügeln lassen und sich immer in ausgeflüppten Animationsphasen bewegen. Sehr viel lustiger ist das Ganze schon für den Spieler, denn der kann zwischen neun (plus drei versteckten) Kämpfern wählen. Jeder der Knet-Recken verfügt über zahlreiche Moves und Specials, sogar Finishing-Moves wurden ihnen spendiert (bekannte Chefredakteure schwören auf Insane-320-Hit-Combos). So kann beispielsweise der legendäre Jim mit seiner Space Gun schießen, seinen Regenwurmkörper als Rotor und Peitsche einsetzen oder seinen Super-Spezial-Anzug gefährlich aufblähen. Fies ist auch das Gummihuhn des Voodoo-Priesters, das in Augenhöhe plötzlich einen Pickkrampf bekommt. Die besten Animationen hat allerdings wieder der Blob zu bieten. Da er nicht auf eine feste Körperform festgelegt ist, verwandelt er sich mit jedem Schlag in etwas Anderes. Edward mit den Scheerenhänden, ein tretendes Pferd, ein Flugzeug oder Auto, eine Flasche und noch vieles mehr stehen bereit, um den Gegner zu quälen.

Nichtsdestotrotz ist *Clayfighter 63 1/3* ein „ordentliches“ Prügelspiel mit gutem Schlagsystem und Gameplay. Im Gegensatz zu anderen Mitbewerbern buhlt es aber nicht mit Gewalt und Blut um die Spielergunst, sondern mit schreiend komischen Animationen und einer unterhaltsamen Atmosphäre.

Besonderes Augenmerk haben die Kreativen bei Interplay auch den Hintergründen beigemessen. Buchstäblich jeder Fleck der Insel (auf der die „Geschichte“ spielt) dient als Kampfplatz. Sei es die Toilette, der Friedhof, das Schiffswrack oder das Labor, überall gibt es witzige Details zu entdecken. Außerdem sind viele der Stages miteinander verbunden, so daß man Gegner in andere Hintergründe werfen kann, um dort weiterzukämpfen. Für genügend Abwechslung auf dem Nintendo^{63 1/3} wird also bald gesorgt sein. ■

CLAYFIGHTER 63 1/3

Der Golem erwacht

Nach dem hervorragenden ersten Teil und einer eher schwachen Fortsetzung bringt Acclaim nun die dritte Version des Spaß-Prügelspiels *Clayfighter* heraus.



Selbst einfache Treffer werden grafisch und akustisch angezeigt. Bei Combos und Special-Moves erwarten den Spieler noch mehr FX



Gestrecktes Bein (mit Stinkesocke) gilt ja nur beim Fußball als Foul, weswegen der Bruce Lee-Impersonator hier straflos zutreten darf



Info: Besonders augen- bzw. ohrenfällig sind die zahlreichen Sprachsamples. Fast jeder der unzähligen Moves wird vom Charakter selbst oder dem Sprecher kommentiert. So



viel verschiedene Sprachausgabe war noch nicht in einem Nintendo⁶⁴-Spiel zu hören. Das angekündigte *Clayfighter Extreme* für die PSX verschiebt sich mindestens auf Februar '98.



Jeder Fighter hat (passend zum Stil) seine persönlichen Waffen



Wenn Bad Mr. Frosty sauer wird, dann sollte man sich vorsehen

mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

ump higher
BIGGER faster
live forever skip levels
better more
harder

gametm
buster

legt die power in deine hände

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

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

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: DATAFLASH^{saturn}

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

versandkosten DM 10



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

PLAY + SAT 3





Munitionskisten können durch Schüsse explodieren, wodurch Gegner weggesprengt werden



Nach einer gescheiterten Mission wird das Ableben des Agenten Bond noch einmal im Replay gezeigt

info



Um die Kinoatmosphäre perfekt zu machen, kann auf eine Cinema-Darstellung umgeschaltet werden. Bei dieser machen die Balken nahezu ein Drittel des Bildschirms aus. Das Ganze ist eher ein Gag als ein spielbares Feature. Wer im Besitz eines 16:9-Fernsehers ist, dem empfiehlt sich die Widescreen-Darstellung, bei der naturgemäß ein besserer Überblick geboten wird. Als US-Import kann *GoldenEye 007* seit Ende August über einschlägige Händler bezogen werden.

Gameplay: Die vielen Missionsziele sorgen für Abwechslung. Jede Menge neue Elemente bereichern das zuletzt im Stillstand verharnte Genre der First-Person-Shooter. Durch die ausgezeichnete Steuerung hat der Spieler stets die optimale Kontrolle über James Bond.

Präsentation: Neben gut animierten Charakteren und einer Soundqualität, die an CDs erinnert, stimmt *GoldenEye 007* mit kleinen Echtzeit-Filmchen auf jeden Level ein. Wenn der Spieler ein Leben verliert, wird das Dahinscheiden als Replay aus drei verschiedenen Kameraperspektiven gezeigt. Beim Leveldesign dienten die Originalschauplätze aus dem Film als Vorlage.

Modulspeicher: Auf der 96-MBit-Cartridge können vier verschiedene Spielstände angelegt werden. Alle erspielten Level und Cheats werden automatisch abgespeichert.



GOLDENEYE

Eine ordentliche Hype ist die halbe Miete zum Erfolg. Immer wieder konnte in der Vergangenheit beobachtet werden, wie mittelmäßige Spiele in hohen Stückzahlen an den Kunden gebracht wurden, da diese, von den Jubelschreien getäuscht, blind zugegriffen haben. Vorsicht ist also geboten bei der Auswahl der Software, insbesondere, wenn es sich um Lizenztitel handelt, die naturgemäß leicht zu pushen sind. neXt Level hat sich *GoldenEye 007* für das Nintendo⁶⁴ genau angeschaut, das Spiel, das laut Hersteller die Genrekonkurrenz alt aussehen lassen soll. Ein Titel, der seit langem immer wieder von Nintendo beworben und in ein positives Licht gerückt wurde.

Bereits nach wenigen Minuten war die Redaktionsmeinung einhellig: Nintendo hatte nicht zu viel versprochen.

GoldenEye 007 besitzt das besondere Etwas, das den Benutzer von der ersten bis zur letzten Minute vor den Bildschirm fesselt. Ein Großteil dieser Spiel-Spieler-Bindung ist auf die exzellente Atmosphäre zurückzuführen. Man steuert nicht nur James Bond, man ist James Bond, inklusive aller Schlüsselszenen der Filmvorlage, techni-

scher Spielereien aus Qs Speziallabor und natürlich der Lizenz zum Töten. Um diese Lizenz in gebührendem Maße zu nutzen, kann der britische Geheimagent auf eine Vielzahl von Waffen zurückgreifen. Einige liegen versteckt herum, die meisten können erledigten Gegnern abgenommen werden und andere gibt es als Belohnung für besondere Leistungen in Cheat-Form (siehe 64-Bit-tactics, S. 40). Im Gegensatz zu vielen anderen First-Person-Shootern kann der Spieler allerdings nicht mit Dauerfeuer durch die Level laufen, alle Feinde niedermähen und dann beruhigt zum Ausgang gehen. In *GoldenEye 007* sind neben Fingerspitzengefühl am Abzug der Walter PPK nämlich auch Taktik und Kombinationsgabe gefragt, denn die Gegner verfügen über eine künstliche Wahrnehmung, die sie auf Geräusche und Bewegungen angemessenen reagieren läßt. Sie besitzen zum Beispiel ausreichend Intelligenz, um notfalls Hilfe zu alarmieren, sich hinter Objekten zu verstecken oder zur Seite zu hechten. Wenn Bond unbedarf und lautstark von seiner Waffe Gebrauch macht, kommen die Gegner aus den benachbarten Räumen angelaufen. Aber das ist noch nicht alles, abgesehen von den obligatorischen Schlüssel- und Versteckte-Türen-Rätseln

Hersteller:	Nintendo	Entwickler	Rare
Spieler:	1-4 (simultan)	Level:	20
Preis:	ca. 160 DM	Erhältlich:	ab Nov. (PAL-Import)

First-Person-Shooter



Die Fahrt im Panzer sieht interessanter aus als sie tatsächlich ist. Im Wettlauf gegen die Zeit muß St. Petersburg durchquert werden



Im Vierspieler-Modus gibt es weniger Details und eine geringere Framerate. Der Spielspaß bleibt erhalten



Dr. Doak: You'll need this decoder to open the bottling room door. Good luck, 007.

Gerettete Wissenschaftler zeigen sich mitunter erkenntlich und verschenken Brauchbares



Geringe Detaileinbußen sind der Preis für einen sonst einwandfreien und mordlustigen Zweispieler-Modus



Zugunsten der Geschwindigkeit, bleibt zu dritt ein Fenster dunkel

E 007

fordern die einzelnen Missionen den Spieler zum Nachdenken auf. Vor jedem Level wird in einem Briefing die Situation beschrieben und das Ziel des Einsatzes bekanntgegeben. Wie die Mission erfüllt werden muß, darüber wird kein Wort verloren. Wenn die Aufgabe des Levels beispielsweise lautet, ein Modem zu installieren oder die Datenübertragung zu zerstören, ist es allein die Aufgabe des Spielers, den richtigen Ort und die richtige Vorgehensweise herauszubekommen.

Da in den drei vorhandenen Schwierigkeitsstufen nicht nur die Gefährlichkeit der Gegner differenziert, sondern auch die Anzahl und die Anforderungen der Missionen, motiviert *GoldenEye 007* für eine sehr lange Zeit. Die einzelnen Level sind zwar etwas kurz geraten, die Masse der Aufgaben macht dieses Manko jedoch wieder wett. Hinzu kommt, daß auf der ersten Stufe lediglich 18, auf der zweiten Stufe 19 und auf der dritten Stufe alle 20 Level zur Verfügung stehen. Anfänger haben bereits auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad an einigen Stellen zu knabbern, der mittlere Level zwingt auch erprobte Spieler zu höchster Konzentration, während der schwierigste selbst Profis mit abgeschlossener Agentenausbildung das Letzte abverlangt.

Alle Aktionen sind sehr eindrucksvoll animiert, die digitalisierten Gesichter der Kontrahenten verleihen *GoldenEye 007* einen realistischen und teilweise makabren Touch. Dennoch ist das Spiel grafisch nicht ganz ausgereift. Mitunter ist ein leichtes Ruckeln zu vernehmen, und manchmal sieht man einige Körperteile der Gegner bereits durch eine geschlossene Tür hindurchblitzen. Dies ist besonderes deshalb negativ zu bewerten, da die Gegner in einer solchen Situation sogar durch die Tür erschossen werden können. Das Gameplay ist jedoch vorbildlich und bietet nach über zehn Jahren First-Person-Shooter endlich einmal einige neue Ideen. Das Sniper-Gewehr mit Zoom-Funktion und die Möglichkeit, durch kombiniertes Drücken des R- und der C-Buttons á la *Time Crisis* in Deckung zu gehen, sind nur zwei Beispiele. Der Soundtrack ist grandios und die Stimmung im Spiel über jede Kritik erhaben.

GoldenEye 007 ist ein Muß für alle Genre-Fans, das nicht nur das Rumble Pak zum Wackeln bringt, sondern auch das Spielerherz höher und schneller schlagen läßt. ■

mehrspieler-modi

Rare integrierte in das Modul verschiedene Mehrspieler-Modi, die sehr gelungen sind. Zu viert sinkt die Framerate zwar ein wenig und auch die Details sind reduziert, dem Spielspaß tut dies aber keinen

Abbruch. Es gibt die unterschiedlichsten Modi von der Teambildung (2 vs. 2, 2 vs. 1 oder 3 vs. 1) bis zu den klassischen Deathmatches. In dem sogenannten Flag-Modus gewinnt, wer nach Ablauf einer bestimmten Zeit am längsten eine Fahne durch die Katakomben getragen hat. Das Problem ist, daß derjenige, welcher die Fahne hält, keine Waffe benutzen kann, da er beide Hände zum Tragen braucht. Auch die Austragsart des Kampfes kann im Vorwege eingestellt werden. Ob jeder Schuß tödlich sein oder bloß Energie abziehen soll, entscheidet der Spieler ebenso wie die Bedingungen für den Sieg (Ende nach einer bestimmten verstrichenen Zeit oder einer vorgegebenen Anzahl an Ableben).

XL-Wertung

90%

Hersteller: Laguna Entwickler: Genki Rennspiel
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 3 Strecken
 Preis: ca. DM 150 Erhältlich: im Handel

Multi-Racing Championship



info

MRC unterstützt als erstes Rennspiel das Rumble Pak. Die Empfindungen über den Sinn dieses Features gingen in der Redaktion sehr weit auseinander. Einige fühlten sich dadurch in ihrer Konzentration gestört, andere wiederum empfanden das Spüren des Bodenbelags als Hilfe, um erkennen zu können, wann wieder aus einer Kurve herausbeschleunigt werden sollte.

Gameplay: Das Streckendesign ist sehr ausgeklügelt und abwechslungsreich. In puncto Steuerung wurde ganze Arbeit geleistet, der Spieler hat stets eine gute Kontrolle über sein Fahrzeug.

Präsentation: Die Musik stößt selbst bei toleranten Menschen, die sich mit einem minimalen Klangkostüm zufrieden geben, an die Grenze des Erträglichen und die Soundeffekte klingen sehr langweilig. Der Bildaufbau findet zwar ohne hineinplappende Polygone statt, dafür werden teilweise jedoch sehr viel Nebel und grobe Texturen eingesetzt. Die gesamte Darstellung wirkt sehr verwaschen. Grafisch und akustisch sollte aus dem N64 mehr herauszukitzeln sein.

Speicheroptionen: Alle erfahrenen Leistungen werden auf dem Modul automatisch gespeichert. Fahrzeugkonfigurationen und Ghost-Fahrer können auf einem Controller Pak (45 Pages) verewigt werden.



Die verschiedenen Bodenbeläge zwingen den Fahrer, sich mit der Route vertraut zu machen



Im Time Trial kann der Spieler gegen seinen eigenen Ghost fahren und diesen sogar abspeichern

LVON F. BERG
 Lagunas V-Rally bietet dem Spieler 42 Strecken. Multi-Racing Championship, ebenfalls von Laguna, kann dagegen lediglich mit drei Strecken aufwarten. Dafür sind diese jedoch sehr abwechslungsreich gestaltet. Es gibt diverse Verzweigungen und geheime Abkürzungen sowie die unterschiedlichsten Bodenbeläge (z. B. Asphalt, Sand, Matsch, Schnee). Das Streckendesign bietet dem Spieler somit die Möglichkeit, die jeweils optimale Route für sein Fahrzeug (acht verschiedene Renn- oder Off-Road-Wagen) herauszufinden. Dies ist nur ein positiver Aspekt von MRC, der für viel Fahrspaß sorgt, ein anderer ist die ausgezeichnete Steuerung. Jede kleinste Bewegung wird von dem Analogstick registriert und je nach Fahrzeugtyp und Tuning in entsprechende Lenkmanöver umgesetzt. Beim Tuning hat der Spieler eine Menge veränderbarer Parameter zur Verfügung, angefangen vom Reifenbelag bis hin



Der Zweispieler-Modus wirkt durch seine arg geschrumpfte Darstellung sehr lieblos

zum Winkel des Heckspoilers. Eine sorgfältige Voreinstellung sollte auch tunlichst vorgenommen werden, denn sie kann entscheidend für den Ausgang des Rennens sein. Hat man erstmal die richtige Einstellung heraus, entpuppt sich MRC jedoch als zu einfach, wodurch die Motivation in den Wettkämpfen nach relativ kurzer Zeit stark absinkt. Im Championship-Modus können auf



allen drei Strecken sehr bald Goldpokale geholt und damit die Strecken in spiegelverkehrter Ausführung freigelegt werden. Auch die Match-Rennen gegen jeweils einen von zwei Computer-Pros stellen nach etwas Übung keine echte Herausforderung mehr dar. Würden die beiden Computer-Fahrer besiegt, stehen übrigens deren Fahrzeuge zur Auswahl bereit, wodurch sich der Umfang des Fuhrparks von acht auf zehn Wagen erweitert. Dank des Time-Trial-Modus und der Steuerung, die es dem Spieler ermöglicht, sich auch nach Wochen noch zu verbessern, landet das Game nicht sofort wieder im Regal. Der Ghost-Fahrer speichert hier die eigene Bestleistung wieder und motiviert so immer wieder auf neue. Vom Zweispieler-Modus kann man dies leider nicht behaupten. Auch wenn dieser in einer angenehmen Geschwindigkeit und präzise spielbar ist, sorgt die geschrumpfte Darstellung und die fehlenden Computer-Gegner für einen stark getrübbten Spielgenuß.

Multi-Racing Championship ist ein ordentliches Rennspiel, das aufgrund seiner präzisen Steuerung und dem außergewöhnlichen Streckendesign systemübergreifend aus der Masse der Rennspiele positiv heraussticht. Der zu niedrige Schwierigkeitsgrad im Wettstreit gegen die Computer-Fahrer und die damit verbundene eingeschränkte Langzeitmotivation verhindern jedoch den Einzug in die erste Liga des Genres. ■

XL-Wertung **80%**

F1 Pole Position 64



Das erste Formel-1-Spiel für das N64 bietet ein eingängiges Arcade-Gameplay und eine schnelle Grafik-Engine. Fehlender Realismus wird durch den hohen Unterhaltungswert größtenteils ausgeglichen

EVON M. HÄNTSCH
 s ist kaum zu glauben, was man mit etwas Mühe aus einem mißlungenen Rennspiel noch alles machen kann. *Human Grand Prix* ist nach seiner Überarbeitung und Umbenennung in *F1 Pole Position 64* kaum wiederzuerkennen. Die Grafik ist schnell, größtenteils ruckel- und nebelfrei und die Bildschirmarstellung nicht mehr zusammengestaucht, sondern im Vollbild. Nach wie vor entspricht die Steuerung nur ansatzweise der eines Formel-1-Boliden, doch ist es den Programmierern gelungen, ein unterhaltsames und gut beherrschbares Arcade-Gameplay zu designen. Weitere Pluspunkte der PAL-Version sind die offizielle FIA-Lizenz (von 1996), der Editor-Modus, mit dem eigene Fahrer kreiert und abgespeichert werden können sowie die optionalen deutschen On-Screen-Texte. Genug Verbesserungen also, um aus einem mäßigen ein überdurchschnittliches Spiel zu machen.

Zwar ist *F1 Pole Position 64* keine Konkurrenz für *Psygnosis' F1 '97*, doch hat es zahlreiche Features und Optionen aufzuweisen. So entsprechen die Wetterbedingungen in den einzelnen Rennen denen der Saison 1996 (Sonne in Buenos Aires, Regen in Monaco). Auch verhalten sich die Fahrer genauso wie im vergangenen Jahr, fallen in derselben Runde aus oder dominieren einen Grand Prix bis zum Ende. Den unterschiedlichen Umweltbedingungen Rechnung tragend gehören auch Modifikationen am Wagen, wie die Wahl der Reifen, die Einstellung der Spoiler und die Regulierung des Bremsdrucks genauso zu den Pflichten des Spielers, wie die Planung einer Boxenstrategie. Trotz einer maximalen Rennstrecke von nur zehn Runden sollte man sich überlegen, wann



es an der Zeit ist, nachzutanken und die Reifen zu wechseln. Auf einem Display wird man ständig über den Zustand seines Fahrzeugs informiert und bei kritischen Situationen meldet sich die Box über Funk.

Leider werden Formel-1-Fans die Original-Kurse nur schwer wiedererkennen, da die Streckengrafik recht grob ausfällt, die Kurven zu eckig sind und Bäume und Gebäude aus nur wenigen, großflächigen Polygonen bestehen. Doch auch ohne die nötige Realitätsnähe in puncto Optik und Steuerung weiß *F1 Pole Position 64* zu unterhalten. Vor allem Arcade-Fans werden an dem eingängigen Gameplay ihre Freude haben – auch wenn ein Mehrspieler-Modus fehlt. ■

XL-Wertung 80%



info

Um die F1-Atmosphäre besser einzufangen, erwarb Ubi Soft eine FIA-Lizenz der Saison 1996. Dadurch fehlt Ralf Schumacher im Fahrerfeld und die Mercedes gehen nicht als Silberpfeile, sondern rot-weiß lackiert an den Start. Ebenfalls nicht mit von der Partie ist Jacques Villeneuve, da sich der Kanadier unabhängig von der FIA vermarktet. Er wurde durch die Phantasiefigur Boullion ersetzt.



Gameplay: Es wird keine realistische Formel-1-Simulation, sondern ein spannendes Arcade-Spiel mit vielen Strecken und ausreichend Optionen geboten. Größter Schwachpunkt ist der fehlende Mehrspieler-Modus.

Präsentation: Die Grafik ist schnell und fehlerfrei, allerdings nicht sonderlich detailliert. Dröhnende Motoren, quietschende Reifen und der Funkkontakt mit der Box vermitteln ein gutes Formel-1-Feeling und lassen den fehlenden Kommentator vergessen.

Controller Pak: Auf dem Controller Pak können eine laufende Saison sowie editierte Fahrer abgespeichert werden.

Speicherkapazität: 64 MBit

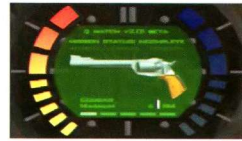
GoldenEye 007 NTSC

In Rares neuestem Meisterwerk gibt es eine Vielzahl Cheats. Diese können jedoch nicht eingegeben, sondern müssen erspielt werden. Dazu ist es nötig, daß Ihr bestimmte Bedingungen erfüllt. Nachfolgend könnt Ihr nachlesen, in welchen Leveln und Skill Leveln Ihr in wie knapper Zeit die Missionen erfüllen müßt, um den jeweiligen Cheat freizuspielen. In einem Menü können die gewünschten Cheats dann ein- oder ausgeschaltet werden.

Level	Zeitlimit	Skill Level	Cheat
1	2 Min. 40 Sek.	Secret Agent	Paintball-Modus
2	2 Min. 5 Sek.	00 Agent	Unverwundbarkeit
3	5 Min. 0 Sek.	Agent	Donkey-Kong-Modus
4	3 Min. 30 Sek.	Secret Agent	Zwei Granatwerfer
5	4 Min. 0 Sek.	00 Agent	Zwei Raketenwerfer
6	3 Min. 0 Sek.	Agent	Turbo-Modus
7	4 Min. 30 Sek.	Secret Agent	Kein Radar im Battle-Modus
8	4 Min. 15 Sek.	00 Agent	Mini-Bond
9	1 Min. 30 Sek.	Agent	Wurfmesser
10	3 Min. 15 Sek.	Secret Agent	Fast Animation
11	1 Min. 20 Sek.	00 Agent	Unsichtbarkeit
12	1 Min. 45 Sek.	Agent	Enemy Rockets
13	1 Min. 30 Sek.	Secret Agent	Slow Animation
14	5 Min. 25 Sek.	00 Agent	Silberne PP7
15	3 Min. 45 Sek.	Agent	Zwei Jagdmesser
16	10 Min. 0 Sek.	Secret Agent	Unendlich Munition
17	9 Min. 30 Sek.	00 Agent	Zwei RC-P90s00
18	2 Min. 15 Sek.	Agent	Goldene PP7
19	9 Min. 0 Sek.	Secret Agent	Zwei Laser
20	6 Min. 0 Sek.	00 Agent	Alle Waffen

Neue Waffen

In jedem der drei Schwierigkeitsgrade erhaltet Ihr eine neue Waffe, wenn Ihr es schafft, den letzten Level durchzuspielen.



Skill Level	letzter Level	neue Waffe
Agent	Antenna Cradle	Cougar Magnum
Secret Agent	Aztec Complex	Moonraker Laser
00 Agent	Egyptian Temple	Golden Gun



Tetrisphere NTSC

Auch Nintendos 3D-Puzzlespiel kann mit einigen Cheats aufwarten. Sämtliche Paßwörter müssen im New-Name-Screen eingegeben werden. Die speziellen, in den Klammern beschriebenen Symbole erreicht Ihr, indem Ihr L + C → + C ↓ gleichzeitig drückt. Beachtet, daß die Cheats nicht auf der Batterie abgespeichert werden und daher jedesmal wieder neu eingegeben werden müssen.

Alle Level

Das Paßwort (Saturn, Raumschiff, Rakete, Herz, Schädel) gewährt Euch Zugang zu allen Leveln sämtlicher Spielmodi.

Bonusspiel

Gebt als Namen ‚LINES‘ ein, und es wird ein neuer Spielmodus freigelegt.

Neue Soundeffekte

Der Name ‚G(Alienkopf)MEBOY‘ öffnet im Audio-Screen neun neue Soundeffekte, die stark nach der alten Keksdose klingen.

Credits

Wollt Ihr einen Blick auf die Credits werfen, solltet Ihr einfach den Namen ‚CREDITS‘ benutzen.



007-Modus

Nachdem Ihr sämtliche Level inklusive der versteckten Aztec- und Egyptian-Stages auf im Schwierigkeitsgrad 00 Agent durchgespielt habt, wird der 007-Spielmodus freigelegt.

Der 007-Modus ist ein Level-Editor, in dem Ihr die Lebensenergie der Gegner, deren Reaktionszeit sowie ihre Bewaffnung einstellen könnt.



In jeder Ausgabe
mit CD-ROM und
Vollversion

GameStar 9/10

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

NEU! 6⁹⁰
Plus Vollversion: Theme Park

Hexen 2 **Exklusiv TEST**
Megatest des neuen Actionreißers

Turok **Exklusiv!**
Der schönste 3D-Shooter aller Zeiten

Demonworld **Exklusiv TEST**
Der Fantasy-Strategiehit

Vollversion Theme Park

GameStar 10/97
Vollversion
BULLFROGS STRATEGIEKÜLLER
Theme Park

Demos: Monkey Island 3, F1 Manager Pro, Panzer 3D, Formel 1 (CD/DVD-Version), Little Big Adventure 2, Katherina, Montezuma, Dehara, Imperialismus, Constructor, Machine Hunter, Betrayal in Antara, Pazifik Admiral.

Videos: Jedi Knight, Blade Runner, StarCraft, Tomb.

Patches: Tomb Raider, Diablo, Formel 1, E3-Messe, GameStar TV, Soundblaster AWE 64, Extreme Assault, X-Wing vs. Tie-Fighter, MDK, Interstate 76, 4800i, Walker Killer, Imperialism, Sialista, Sialista, Scorched Planet, F1a-10 Ferrari, Site Captor, Abrams M112, Sekunden, Pandamonium, Starfighter 2000, Shriv 3D, Air Warrior 2, Fatal Racing, Back to Baghdad.

Plus: T-Online

Vollversion: BULLFROGS STRATEGIEKÜLLER
Theme Park
Brandheiße Demos:
Monkey Island 3, Pazifik Admiral, F1 Manager Pro, Little Big Adventure 2, Formel 1 (3Dx), Betrayal in Antara, Panzer 3D, Montezuma, Constructor, Imperialismus

Videopreviews: StarCraft, Blade Runner, Jedi Knight, Turok

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

Neu! Jetzt am Kiosk!

WARNUNG

Der Inhalt dieses Magazins enthält nach IDG 0 33% Tips & Tricks, 0 33% Tests, 0 33% Hard- und Software News und 1% Restrisiko!
Der Bundesspieleminister warnt: Dieses neue Spielmagazin macht süchtig. Minderjährige sollten es deshalb nur unter Aufsicht eines Erziehungsberechtigten lesen!

Graffiti, München

Die Entwickler des legendären *Lemmings* (feierte riesige Erfolge auf 21 Systemen; vom Amiga über Mega Drive und SNES bis zum PC) arbeiten im Auftrag von BMG Interactive derzeit an drei neuen Produkten. Aus diesem Grunde wurde ein gutes Dutzend Presseleute in das schottische Headquarter von DMA Design eingeladen.

DMA Design



- GRAND THEFT AUTO
- SPACE STATION SILICON VALLEY
- TANKTICS

VON F. BERG

GRAND THEFT AUTO

Während in Deutschland die Hüter von Ordnung und Moral mit Videospiele immer strenger umgehen, zunehmend zensieren und der mündigen Bevölkerung unzugänglich machen, lädt Schottlands Topentwickler-Team DMA Design in *Grand Theft Auto* für PlayStation und PC mit viel schwarzem Humor unter anderem zum munteren Cop-Killing im Comic-Stil ein.

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines auszubildenden Gewaltverbrechers. Bekanntlich sind Lehrjahre jedoch keine Herrenjahre, und so sieht sich der aufstrebende Ganove mit einer Menge Schwierigkeiten konfrontiert. Während der (Anti-)Held versucht, die über 200 verschiedenen kriminellen Missionen und Aufträge im Sinne seiner

Gangster-Organisation durchzuführen, ist ihm ständig und mit einer beinahe widerwärtigen Intensität die Polizei auf den Fersen. Zwischendurch kommt es immer wieder zu gefährlichen Auseinandersetzungen mit anderen Syndikaten oder Street- und Rockergangs wie den Hells Angels.

Als Schauplätze für das Geschehen dienen in *GTA* drei bekannte amerikanische Großstädte. Miami, New York und San Francisco werden, inklusive ihrer speziellen geographischen und städtetypischen Merkmale, aus der Vogelperspektive dargestellt. Auf den ersten Blick erinnert *GTA* aufgrund der gewählten Perspektive ein wenig an *Micro Machines V3*, doch der Eindruck trägt. In DMA Designs neuestem Werk kann sich der Spieler in den einzelnen, riesigen Städten völlig frei bewegen (um in einer Stadt von dem einen Ende zum gegenüberliegenden zu gelangen, verstreichen selbst im schnellsten Falle etwa zweieinhalb Minuten). Doch das ist nicht die einzige Besonderheit, die sich die schottischen Perfektionisten haben einfallen lassen. Gesteigerter Wert wurde auf Komplexität und Abwechslungsreichtum gelegt. Auf den über 2000 Kilometern Straßen, Highways, Sackgassen und dergleichen mehr tummeln sich um die 400 Fahrzeuge und 600 Fußgänger. Der Clou ist, daß der Spieler seiner Profession angemessen jeden der über 20 unterschiedlichen Fahrzeugtypen (VW Golf, Krankenwagen, Motorrad, Polizeistreife, Lamborghini Diablo etc.) stehlen und benutzen kann. Dabei ist es völlig egal, ob sich gerade jemand in dem Wagen befind-



Musikus Ian Ross komponierte den stimmigen Soundtrack von MDK



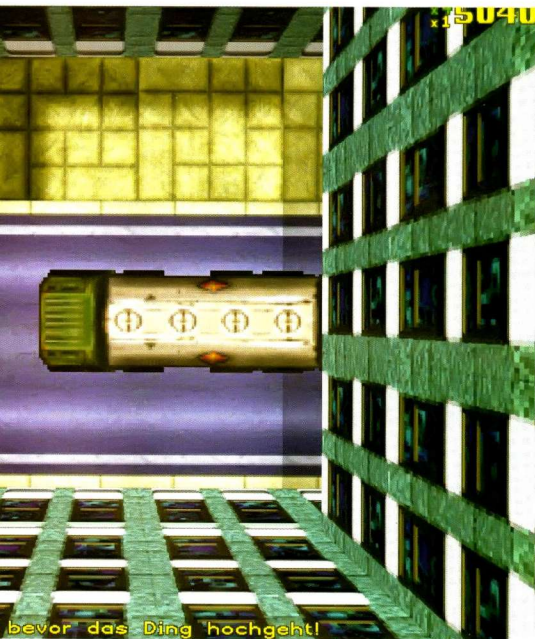
Diese Bilder stammen von der PC-Version. Die PlayStation-Variante muß sich aber nicht vor ihr verstecken



Vor Ort konnten sich die Journalisten von der Qualität der noch ausstehenden Releases *Grand Theft Auto* (PSX und PC), *Tanktics* (PSX und PC) und *Space Station: Silicon Valley* (N64) überzeugen. DMA Design wurde vor kurzem von Gremlin aufgekauft, die auch die Vermarktung und den Vertrieb aller zukünftigen Produkte übernehmen werden.

det oder nicht. Die eigene Spielfigur ist für Zivilisten nicht als Gangster erkennbar, solange der Gegenüber nicht Zeuge einer Straftat wurde. Geht der Spieler also frech über die Straße, so werden die aufmerksamen Fahrer beherzt auf die Bremse treten. Nun kann die Tür des Wagens aufgerissen, der Fahrer herausgezerrt, vom Leben befreit und sein Fortbewegungsmittel als Eigentum bezeichnet werden. Derartige Fahrzeugwechsel sind wichtig, um die eigenen Spuren zu

verwischen, aber auch notwendig, wenn der Wagen langsam verheißt wurde. Für einige Missionen sind zudem bestimmte Kraftfahrzeuge unumgänglich. So muß zum Beispiel einmal eine Polizeistation in die Luft gesprengt werden, indem ein Tanklaster in das Gebäude manövriert wird. Aber auch andere Aufträge haben durchaus ihren Reiz. Besonderser Crime-Charme versprüht jener, in dem der Boss des Spielers den eigenen Bruder umlegen lassen will, weil dieser mit

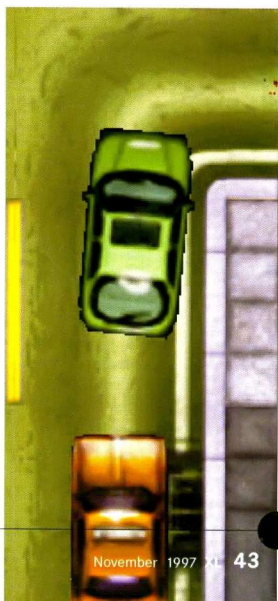


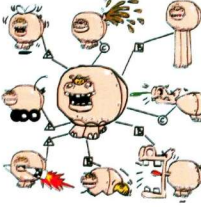
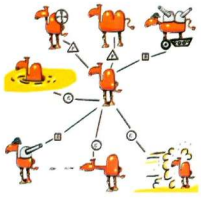
seiner Schwägerin intim geworden ist. Chefprogrammierer Keith Hamilton betont, daß das Team bestrebt war, dem Spiel einen cineamatischen Charakter zu vermitteln. Dazu wurden sehr viele bekannte Szenen aus Kult-Crime-Filmen in das Spiel mit eingebaut. „Hätten wir sämtliche Ideen integriert, wären wir erst in zehn Jahren mit der Programmierung fertig gewesen, also haben wir eine Auswahl getroffen“, so der höchst zufriedene wirkende Hamilton.

Grand Theft Auto wirkt erfrischend anders. Bei der Entwicklung dieser eigenwilligen Kombination von Renn- und Action/Strategie-Spiel scheinen die Schotten in puncto Ideenreichtum, entgegen der im Volksmund lautenden Vorurteile, alles andere als sparsam umgegangen zu sein. Auch die technische Seite hinterließ in der Vorversion bereits einen guten Eindruck, die Grafik-Engine lief flott und fehlerfrei, und der Sound glänzte durch ausgezeichnete Eigenkompositionen und realistische Effekte. Einige Wochen bleiben die Straßen von San Francisco (und die von Miami und NY natürlich auch) noch von kriminellen Machenschaften verschont, doch ab Ende November ist die Schonfrist abgelaufen und *Grand Theft Auto* erfährt seinen weltweiten Release. ■

Got a crush on you! Die witzige Anarcho-Raserei ist nichts für Zartbesaitete. In *Grand Theft Auto* gilt es, in einer Großstadt möglichst hohen Sachschaden zu erzeugen. Fragwürdige Moral – aber interessante Spielidee

Das Software-Haus DMA Design entwickelte sich mit beispiellosem Erfolg von einem Haufen Freaks (Firmengründer David Jones programmierte die erste Lemmings-Version für den Commodore Amiga zu Hause, mit zwei gemeinsamen Freunden) zu einem florierenden Unternehmen, in dem knapp einhundert Mitarbeiter beschäftigt sind. Die Schotten sind mit modernster Technik ausgestattet. Silicon Graphics Onyx-Workstations gehören ebenso zur Standardausrüstung wie das hauseigene Tonstudio, in dem alle Soundtracks komponiert und Effekte erschaffen werden. Auf die Frage, welche Bedeutung sich hinter dem Firmennamen DMA verbirgt, antwortete Firmenboss David Jones lachend: „Das bin ich wirklich noch nie gefragt worden. Es ist schlicht und ergreifend die Abkürzung für Doesn't Mean Anything“.





Diese verrückten Zeichnungen lassen Rückschlüsse auf die Kreativität der Entwickler zu



SPACE STATION SILICON VALLEY

Mit *Space Station Silicon Valley* demonstriert DMA Design ein weiteres Mal, daß es ein fester Bestandteil ihrer Firmenphilosophie ist, sich nur mit außergewöhnlichsten Spielkonzepten zufriedener zu geben.

Ein Geheimnis umgibt Silicon Valley. Eingerichtet wurde die Raumstation, um Forschungen mit und an modernen Robotern durchzuführen, ein Projekt, das auf der Erde als für zu gefährlich erachtet wurde. Leider gibt es seit langem kein Lebenszeichen von Silicon Valley zu hören, sowohl die Wissenschaftler als auch die begleitenden Marines gelten als verschollen. Die Aufgabe des Spielers ist es natürlich, auf der Raumstation nach dem Rechten zu sehen. Um nicht aufzufallen unter all den Blechhaufen, schlüpft er dazu in die Rolle von Oddly, einem kleinen Computerchip. In 33 Levels gilt es nun, kom-



Oddly, der Mikrochip, muß sich in einer 3D-Welt zurechtfinden. Trotz vieler eigener Ideen, die Jamie Bryan und sein Team einbrachten, sind Ähnlichkeiten zu *Super Mario 64* kaum zu übersehen

plexen Rätsel zu lösen. Hierzu kann der Chip Oddly in 13 verschiedene Tierroboter (Eisbär, Känguruh, Frosch und viele andere) schlüpfen und deren individuelle Fähigkeiten ausnutzen. Optisch erinnert SV auf den ersten Blick an *Super Mario 64*, Chefentwickler Jamie Bryan hört diesen Vergleich jedoch überhaupt nicht gerne, da er befürchtet, es könne ein falscher Eindruck vom Spiel entstehen. *Silicon Valley* ist völlig anders, sowohl in puncto Grafik als auch im Gameplay. Durch die kräftigen Farben besitzt das Spiel zwar einen Comic-Touch, es

wurde jedoch kein Niedlich-Stil angewendet. Es handelt sich nicht um ein reines Jump&Run, obwohl einige Elemente dieses Genres vorhanden sind. In erster Linie ist *Silicon Valley* ein Action/Strategie-Spiel, das die grauen Zellen des Spielers rotieren läßt. Welches Tier ihn in welcher Situation im Spiel weiterbringen kann, ist nicht immer leicht zu erkennen, sorgt aber gleichzeitig dafür, daß das Game abwechslungsreich ist und somit nicht langweilig wird.

Für Abwechslung wird zusätzlich auch durch die unterschiedlichen

Ähnlich wie im amerikanischen Silicon Valley, wimmelt es auch hier von kuriosen Gestalten

Szenarien gesorgt. Es gibt Eislandschaften, Wüsten- und Dschungellevel sowie Unterwasserereinsätze. Das Element Wasser spielt ohnehin eine entscheidende Rolle in DMA Designs 64-MBit-Modul. Es besteht die Möglichkeit, Dämme zu bilden, die gefrieren können; Wasserläufe in sandigen Regionen verursachen Matsch und eventuell Erdrutsche. Auf diese Weise können versteckte Power-Ups und Objekte sowie Zugänge zu verborgenen Arealen freigelegt werden. *Silicon Valley* gehört optisch zwar nicht zu der ersten Garde der N64-Spiele, dürfte spielerisch aber ein echtes Highlight mit reichlich Tiefgang werden. Zur Zeit wird ein Release im März '98 angestrebt, sobald es Neuigkeiten zu diesem vielversprechenden Titel gibt, werden sie in der neXt Level nachzulesen sein. ■



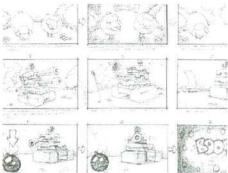
Das kleine Wortspiel im Titel läßt den Strategieanteil des Spiels schon vermuten. Panzerfreundliche Taktiker kommen bei *Tanktics* bestimmt auf ihre Kosten. Auch dieses Spiel ist humoristisch unterwandert

TANKTICS

Mit *Tanktics* hat DMA Design ein Action/Strategiespiel der besonderen Art in der Mache. Die Aufgabe des Spielers ist es, wie so oft, die Streitkräfte des Gegners zu besiegen und seine Basisstationen in Schutt und Asche zu legen. Ungewöhnlich ist jedoch die Vorgehensweise. Schon bevor es zu Zweikämpfen kommt, muß der Spieler seine Qualitäten als Strategiebeweisen, indem er seinen Panzer aus diversen Einzelteilen selbst zusammenbaut. Hinzu kommt, daß die Entwickler mit den obskuresten Einfällen glänzen, die das Genre je gesehen hat. Die Möglichkeit, entweder einen Drachen, einen Hubschrauber oder ein Ufo zu steuern

(je nachdem, ob im Vergangenheits-, Gegenwarts- oder Zukunftsmodus gespielt wird), gehört da eher noch zu den bodenständigsten Erscheinungen. An der Unterseite des jeweiligen Gefährts baumelt an einer Kette ein Magnet, mit dem die Panzerbauteile aufeinander plaziert werden. Dies klingt schon etwas merkwürdiger, richtig interessant wird es aber erst, wenn man sich vorstellt, daß auch Schafe mit dem Magneten transportiert werden können. Diese werden dann in ein Wasserbad getaucht, wodurch sie aufquellen, um gleich danach in Lavaseen geschwenkt Feuer zu fangen – fertig ist die handliche Schafbombe. Die Entwickler versprechen noch eine Menge anderer, verrückter Ideen, bevor das Spiel im Frühjahr '98 weltweit erscheint. Auf die Frage, warum ausgerechnet Schafe zum Dippen benutzt werden, antwortete Chefprogrammierer Tom Kane vielsagend: „Hhmm, sheeps are cool“.

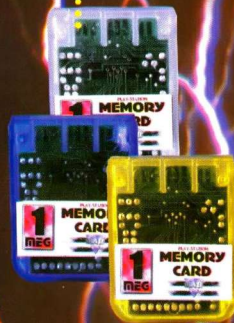
Die Entwicklerskizzen der Panzer und Panzer könnten einem Comicstrip entlehnt worden sein. Chefprogrammierer Tom Kane meint: „Schafe sind cool“.



34.95*

1 MB PSX
Memory Cards
15 Spielstände,
10 Farben – ein Preis!
Test Megafun
6.'97: sehr gut

USE OR LOSE



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

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

109.95*



44.95*

Hyper Controller PSX
in 10 verschiedenen
Farben, mit TURBO
und SLOW MOTION.
Test Megafun 6.'97: gut



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

159.95*

BLAZE

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

DIE GANZE WELT DER ROLLENSPIELE

Es kommt langsam Bewegung in den Rollenspielmarkt. Der Saturn war ja schon seit Anbeginn der (32-Bit-)Zeiten, DIE Plattform für RPGler, während es auf der PlayStation Jahre dauerte, bis sich die Programmierer endlich erbarnten. Dank Square (und anderen) können PSX-User nun aber auf viele gute Adventures und Strategiespiele zugreifen. Für Nintendos Edelkonsole sieht die Lage momentan noch schwarz aus. Obwohl das SNES von RPGs geradezu überschüttet wurde, ist für das N64 noch kein einziger Titel dieses Genres erschienen. Ein Grund dafür ist die lange Entwicklungszeit, die bei Rollenspielen Stan-

dard ist. Schließlich wollen die Hersteller auch ein ordentliches Game abliefern. Japaner können aber wohl noch dieses Jahr die ersten Module in den Schacht einführen. Umsetzungen für den Westen kommen zirka drei bis sechs Monate später.

Beflügelt vom *Final Fantasy VII*-Erfolg in den USA, werden auch andere Firmen ihre Japan-RPGs für den westlichen Markt umsetzen. Dadurch ist schon mal die Übersetzung des Spieles gewährleistet und zumindest eine

englischsprachige PAL-Version ziemlich wahrscheinlich. Bei der bekannten Arroganz von Nintendo und Sony gegenüber den Kunden, darf leider nicht davon ausgegangen werden, daß alle guten Spiele automatisch in einer deutschen PAL-Umsetzung erscheinen. Gerade bei RPGs hilft häufig nur der Gang zum Importhändler, um eine japanische, besser amerikanische Version des Games zu erstehen. Englisch-Unkundige geraten dabei schnell außer vor. Nichtsdestotrotz können sich alle Genrefans freuen, da die Zeit der großen Dürre nun endlich vorbei ist.

H. Yamada/M. Feldmann

GRANDIA

SYSTEM: SATURN

HERSTELLER: SEGA

Alle reden von *FFVII*, aber Sega hat mit *Grandia* einen Titel im Lineup, der keinen Vergleich mit dem PSX-Hit scheuen muß. In diesem RPG werden alle Landschaften und Gebäude mit Polygonen dargestellt. Dadurch kann die Kamera frei um die Charaktere gedreht werden. Somit ist kein Problem, jeden versteckten Winkel der mit viel Detailliebe programmierten Welt zu erforschen.

Die beiden Protagonisten, Justin und seine Freundin Sue, sind auf einer Mission, um die Geheimnisse ihrer Welt zu lösen. Die jeweiligen Handlungen des Spielers beeinflussen dabei den weiteren Verlauf der

Story. Die vielen herumstehenden, oder arbeitenden Menschen sind häufig zu einem Schwätzchen aufgelegt und geben mehr oder minder wertvolle Hinweise. Fans der Lunar-Reihe werden sich gut zu rechtfinden, da der Spielablauf ähnlich ist. Aber auch Einsteigern wird der Anfang leichtgemacht.

Technisch ist *Grandia* auf der Höhe der Zeit und läßt sogar *Final Fantasy VII* alt aussehen. Selbst in der frühen Vorversion lassen sich die die Helden behende steuern, wobei die die Landschaft flüssig und ohne „ploppen“ scrollt. Saturnbesitzer sollten sich diesen Titel auf jeden Fall vormerken. ■



Für einen schönen Sonnenaufgang ist dieses Licht zu hell! Hoffentlich ist das keine künstliche Sonne, keine Atombombe ...



PANZER DRAGOON SAGA

SYSTEM: SATURN

HERSTELLER: SEGA

GRANDIA: DER FF-VII- KILLER?!



Um den Weg durch die Städte und Länder zu finden, und die vielen Rätsel zu lösen, muß man sich mit den zahlreichen Bewohner unterhalten, Gegenstände aufsammeln und tauschen

Nach zwei erfolgreichen Shoot 'em Ups trägt Sega nun die Panzer Dragoon-Reihe ins RPG Genre. Alle wichtigen Bestandteile der erfolgreichen Vorgänger (famose Grafik, viele Waffen und fliegende Drachen) sind weiterhin mit dabei, aber zusätzlich dürfen die Spieler nun noch auf die Suche nach Artefakten gehen und den Anfangs kleinen Drachen großziehen. Wie bei einem Tamagotch hängt die Entwicklung des Urtiers dabei ganz von seiner Pflege ab.

Der Held der Geschichte, Edge, ist der einzige Überlebende eines brutalen Überfalls des herrschenden Empires. Gerettet von einem Drachen, machen sich die beiden auf den Weg, um ihre Freunde zu rächen, Geheimnisse zu enträtseln und das Empire zu schlagen. Bedingt durch die Genreart ist der Weg nicht mehr vorgegeben, man kann nun frei in der Landschaft herumfliegen und alles erkunden. Dabei trifft das Team natürlich auch auf die üblichen Feinde. Für die rundenbasierten Kämpfe schaltet der Bildschirm in die Kampfsicht. Das ambitionierte Projekt soll Anfang '98 in Japan auf ganzen vier CDs erhältlich sein. Leider wird sich wegen des großen Umfangs (ca. 1.500 Seiten Text) die Übersetzung etwas hinziehen. ■



Panzer Dragoon RPG bietet Action, Rollenspiel und einen gut eingeführten Namen. Das sollte für Sega zur Vermarktung ausreichend sein

AKTUELLE UND KOMMENDE ROLLENSPIELE FÜR DIE KONSOLEN

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	RELEASE (JP)
ALUNDRA	WORKING DESIGNS	PSX	ERHÄLTLICH
CHOCOBO: MYSTERIOUS DUNGEON	SQUARE	PSX	?
FIRE EMBLEM 64	NINTENDO	N64	3. Q. '98
GENSO SUIKODEN	KONAMI	SAT	DEZEMBER
GRANDIA	SEGA	SAT	?
LUNAR MAGIC SCHOOL	SEGA	SAT	ERHÄLTLICH
MOTHER 3	NINTENDO	64DD	1. Q. '98
OGRE BATTLE SAGA	QUEST	64DD	?
PANZER DRAGOON SAGA	SEGA	SAT	1. Q. '98
PARASITE EVE	SQUARE	PSX	1. Q. '98
PHANTASY STAR AGES	SEGA	SAT	ERHÄLTLICH
POCKET MONSTERS RPG	NINTENDO	64DD	2. Q. '98
QUEST 64	T+HQ	N64	1. Q. '98
SOUKAIGI	SQUARE	PSX	?
SUPER MARIO RPG 2	NINTENDO	64DD	?
TALES OF DESTINY	NAMCO	PSX	?
VANDAL-HEARTS	KONAMI	SAT	DEZEMBER
ZELDA 64DD	NINTENDO	64DD	1. Q. '98



Wird der Drache gereizt, kann er sich nicht mehr zurückhalten und verbruzzelt seine Angreifer. Unten befindet sich die eigene Energieleiste

BREATH OF FIRE III

SYSTEM: PSX HERSTELLER: CAPCOM

Nach zwei Teilen für das SNES hat Square nun *Breath of Fire III* für die PSX fertiggestellt. Der Held des Spieles ist ein (in einen kleinen Jungen verwandelter) Drache, der seine Herkunft ergründet.

Die Spielgrafik bei *BoFIII* besteht aus einer liebevoll designten Polygonlandschaft mit Bitmap Texturen und gut animierten Sprite-Charakteren. Der Stil der beiden Elemente ist so gut aufeinander abgestimmt, daß die Helden nicht (wie z. B. bei *Final Fantasy VII*) aufgesetzt wirken. Für längere Strecken schaltet das Spiel auf eine Karte mit höherem Maßstab um. Wenn es zu Kämpfen kommt, erscheinen zusätzlich die Gegner und Kampfmenüs auf dem Bildschirm, es wird nicht in einen

anderen Schirm umgeblendet. In der Auseinandersetzung entscheidet die Geschwindigkeit des einzelnen Kombatanten über die Angriffsmöglichkeiten. Schnellere Kämpfer können z. B. mehrmals zuschlagen. Die Geschwindigkeit hängt u. a. von der gewählten Rüstung ab. Die verschiedenen Kampftechniken kann man entweder bei ausgebildeten Lehrern erlernen oder sie den Gegnern abschauen. So lassen sich individuelle Charaktere heranzüchten.

Der erste Eindruck, den *BoFIII* hinterläßt, ist hervorragend. Lediglich die fehlende Möglichkeit, Dialoge zu beschleunigen, ärgert ein bißchen, ansonsten ist der Titel ist sehr interessant und außerdem schon für die USA angekündigt. ■



Die animierten Sequenzen sehen einfach klasse aus



Die Kämpfe finden in der normalen Spielgrafik statt



PARASITE EVE

SYSTEM: PSX HERSTELLER: SQUARE

Schon etwas länger in der Entwicklung und von vielen sehnsüchtig erwartet ist *Parasite Eve*. In diesem Genremix versucht Square, die Vorteile von *Resident Evil* (3D-Live-Action) und der *Final Fantasy-*

Reihe (packende Storys mit tollen Rätseln) miteinander zu verbinden. Durch hochauflösende Rendergrafiken bewegt der Spieler seinen Charakter und versucht, das Geheimnis der Mitochondrien zu ergründen. ■



Die Hintergrundgrafiken sind noch detaillierter als bei FFVII



Unterhaltungen bringen neue Informationen und Mitstreiter

SOUKAIGI

SYSTEM: PSX HERSTELLER: SQUARE

Ganz neu angekündigt und sofort in aller Munde: *Soukaigi*. Squares neuester Streich ist in erster Linie ein 3D-Polygon-Action-Game, das durch einen ordentlichen Rollenspielanteil aufgelockert und ergänzt wird. Nach einer furchtbaren Katastrophe in Japan, kommen Dämonen auf die Insel und bedrängen die Überlebenden Einwohner. Die Helden des Spiels müssen nun im Beat-'em-Up-Stil die Eindringlinge vernichten. Sowohl Schlag- und Tritttackten als auch Special-Moves und Waffen stehen dafür zur Verfügung. Um die Gegner aufzuspüren und die Hintergründe der Katastrophe zu enthüllen, sind zahlreiche Unterhaltungen zu führen und allerlei Rätsel zu lösen. Noch im Winter sollen Japaner zum Pad greifen dürfen. Hoffentlich ist auch bald der Westen an der Reihe. ■



Die Charakter wirken so real wie in aktuellen 3D-Prüglern ...



... und agieren frei in der beeindruckenden Polygonlandschaft

SAGA FRONTIER

SYSTEM: PSX

HERSTELLER: SQUARE

Wer sich intensiv mit Rollenspielen im allgemeinen und mit Square im besonderen auseinandersetzt, weiß, daß die Japaner in ihrem Heimatland neben *Final Fantasy* noch eine andere erfolgreiche RPG-Reihe unterhalten. Die Rede ist von *Romancing Saga*, von der bislang drei Teile für das SNES erschienen. Der vierte Teil *Saga Frontier* ist nun seit einigen Wochen für die PSX erhältlich. *Saga* zeichnet sich traditionell durch das sogenannte Free-Scenario-System aus, bei dem der Spieler selbst den Verlauf der Handlung bestimmen kann, je nachdem, wann er welche Aktionen ausführt. Leider führt dies auch häufig dazu, daß man plötzlich nicht mehr weiß, was zu tun ist, da kein klarer Weg vorgegeben wird. Nichtsdestotrotz sind die verschiedenen gebotenen Storys (zu Beginn besteht die Wahl unter sieben verschiedenen Charakteren mit eigenen Handlungssträngen) allesamt recht interessant und versprechen eine Menge Spielspaß. Leider hatten die Entwickler nach dem gigantischen Aufwand für *Final Fantasy VII* nicht genügend Zeit um auch *Saga* dieselbe Aufmerksamkeit zu schenken. Die Figuren wirken wieder wie aufgesetzt, und die vorgeordneten Hintergründe sind sogar deutlich schlechter. Man fühlt sich teilweise an SNES-Titel wie *Donkey Kong Country* erinnert.



Jeder Kämpfer kann seine Waffen und Taktiken individuell zusammenstellen. So sind Combos bis zu 180.000 Hitpoints möglich!

Alles in allem ist *Saga Frontier* Geschmackssache, und für Japanisch-Kundige auf keinen Fall zu empfehlen. ■



Auf der linken Seite stehen die Gegner, rechts die eigenen Truppen. Abwechselnd greifen die Soldaten mit Waffen oder Magie an

OGRE BATTLE

SYSTEM: PSX

HERSTELLER: ATLUS

Ogre Battle dürfte vielen Spielern noch vom guten alten SNES in Erinnerung sein. Atlus hat nun eine englischsprachige PSX-Version dieses Strategie-RPG fertiggestellt. Für die 32-Bit-Konsole wurden sämtliche Grafiken, Effekte und Musiken überarbeitet, um Fans des Genres einen zeitgemäßen Spielgenuß zu ermöglichen. Der Spieler bewegt sich auf einer großen Karte und muß Städte und Tempel befreien sowie versteckte Gegenstände finden. Stößt eine der Kampfgruppen dabei auf (ebenfalls angezeigte) Gegner, kommt es zum Gefecht. Auf einem kleinen Schlachtfeld tauschen die Parteien nun ihre Schläge aus. Als Besonderheit kann man zu dieser Gelegenheit vorher eingesam-

melte Tarot-Karten (mit mächtigen Zaubersprüchen), begleitet von tollen Grafikeffekten, einsetzen. Der Gewinner des Kampfes kann danach seinen Weg fortsetzen. Besonders interessant sind die Möglichkeiten, auch mal für die böse Seite zu spielen oder im Laufe der Kampagne die Seiten zu wechseln. Bis alle Szenarien, die die CD bietet, durchspielt sind, können etliche Tage und Wochen ins Land gehen. Genau das richtige für ambitionierte Strategen. ■



CHOCOBO: MYSTERIOUS DUNGEON

SYSTEM: PSX

HERSTELLER: SQUARE

Nachdem die Chocobos schon in zahlreichen Square Spielen als Reittiere herhalten mußten, bekommen sie nun im Rahmen der *Mysterious Dungeon*-Reihe (in der schon zwei SNES-Games erschienen) ihr erstes eigenes Spiel – mal

abgesehen von dem SGI-Prüfger *Chocobo de Battle*. Durch hunderte von Rätselräumen muß der Spieler den kleinen Reitvogel steuern, die immer kniffliger werdenden Aufgaben lösen und fiese (knuddelige) Gegner bekämpfen. ■



ZELDA 64

SYSTEM: N64

HERSTELLER: NINTENDO

Die ganze Welt wartet sehnsüchtig auf ein Spiel, auf DAS Spiel. Erst kürzlich wurde die Modulkapazität nochmals von 128 auf 256 MBit verdoppelt. Ein Großteil dieses zusätzlichen Speichers wird von Miyamotos Programmierern für zahllose Sprachsamples verwendet. Bis auf Link selber werden alle anderen Charaktere sprechen können. Auch die Grafik wurde natürlich weiter verbessert.

Endlich sind (trotz Miyamotos ungewöhnlicher Verschwiegenheit) erste Informationen zur Story „durchgesickert“. *Zelda 64* ist zeitlich vor dem ersten Teil angesiedelt. Link reift gerade zum Manne heran und soll seine persönliche Schutzfee erhalten. Dummerweise wurde aber der heilige Feenbaum von einem Monster entführt. Nach seiner Befreiung überläßt der Baum Link, neben seiner Fee, Navie, einen heiligen Stein und warnt den Schwertschwinger vor dem König der Diebe, Ganon. Also sucht Link die liebreizende Prinzessin Zelda auf, die ihn mit wichtigen Informationen versorgt. Mit Hilfe seiner Fee, die Link bei Rätseln hilft, ihn vor Gegnern warnt und versteckte

Items aufspüren kann, zieht er los, um das Triforce zu finden und Ganon zu besiegen.

Zelda 64 soll definitiv noch dieses Jahr in Japan erscheinen. Auf der Shoshinkai (21.–23. November) wird das fertige Modul der Fachwelt (der XL-Redaktion inklusive) vorgestellt und danach in die Regale der japanischen Läden wandern. Die aufwendige (deutsche) Übersetzung wird laut Miyamoto nicht mehr als vier Monate in Anspruch nehmen. Auch der Preis soll moderat werden. H.-J. Kohrs von Nintendo Deutschland kündigte an, daß *Zelda 64* trotz seiner gigantischen 256 MBit voraussichtlich maximal 150 DM kosten wird. Also, schon mal Geld beiseite legen und aufs Frühjahr warten – die Zeit vergeht schneller als man denkt! ■



Link in voller Montur. Stolz präsentiert er seinen neuen Jagdbogen und die ultracoolen, wasserdichten Stiefel von Dr. Maertens



Kämpfe laufen wie bei den vorherigen Teilen in Echtzeit ...



... und im normalen Spiel-Screen ab. Viel Action ist also angesagt



Die Kamera wird größtenteils vom Nintendo64 gesteuert



Zu *Mother 3* gab es nur spärliche Infos. Vor kurzem brach der Chefgrafiker Benimaru Itoh aber das fast eherne Schweigen und offenbarte interessante Neuigkeiten. Wie schon berichtet, nutzt *Mother* die Schreibmöglichkeiten des Nintendo-Disk-Drives. Damit werden z. B. alle abgelegten Gegenstände gespeichert (PC-Spieler kennen so etwas seit *Ultima VI*), aber nicht immer findet man sie so vor, wie sie hinterlassen wurden. Fleischreste können etwa ein Monster anlocken. Die im 64DD eingebaute Uhr sorgt dafür, daß sich die Spielwelt sogar bei ausgeschaltetem Gerät verändert (bzw. nach dem Einschalten neu berechnet wird). Durch solche (und viele weitere) Programmierertechniken will Projektleiter Shigesato Itoi (der auch schon die beiden Vorgänger entwickelte) sicherstellen, daß jedes

MOTHER 3

SYSTEM: 64DD

HERSTELLER: NINTENDO





Bezaubernde Grafiken sorgen für die richtige Stimmung im Spiel. Allerdings stört die große Pipeline die ruhige Waldatmosphäre

Spiel anders verläuft. Die Story erstreckt sich über einen Zeitraum von ca. zehn Jahren, der in zwölf Kapitel unterteilt ist. Zehn Charaktere stehen insgesamt zur Verfügung, wobei nicht immer dieselben steuerbaren Hauptakteure sind.

Auch in grafischer Hinsicht haben sich die Programmierer viel vorgenommen. Wenn man sich die Bilder betrachtet (und das Faible für amerikanische Klischees von Ito-san bedenkt), fallen die Ähnlichkeiten zum LucasArts-Adventure *Day of the Tentacle (Maniac Mansion 2)* auf. Bunt, knuddelig

und abgedreht kommen die Figuren und Landschaften daher.

Im Gegensatz zu den beiden Prequels, *Mother* und *Mother 2* (bzw. *Earthbound* in den USA), spielt *Mother 3* nicht in der fiktiven, überzeichneten Welt des Fernseh-Amerikas (wie der Japaner Itoi es sah), sondern bietet eine Mischung aus Fantasy, Science-fiction und Mittelalter. Eine Veröffentlichung in den USA ist fest geplant, und auch für Deutsch sprechende Menschen könnte mit der Einführung des 64DD eine „dritte Mutter“ zur Verfügung stehen. ■

QUEST 64

SYSTEM: N64

HERSTELLER: T•HQ

Den meisten wird dieses Spiel noch unter dem Namen *Holy Magic Century Eltale* bekannt sein. Für den westlichen Markt hat sich T•HQ aber den prägnanteren (Arbeits-)Titel *Quest 64* einfallen lassen. Das von Imagineer program-

mierte Rollenspiel sollte das erste RPG für das N64 werden, aber Nintendo hat in den letzten Wochen ihre Bemühungen um *Zelda 64* und *Mother 3* weiter verstärkt, so daß sich die Release-Termine überschneiden werden. Obwohl die



Wer braucht noch einen Flammenwerfer, wenn es so praktische Magie gibt? Auch zum Braten oder Flammbieren eignet sich solch ein Spruch



Shanjaque holt sich bei einem einheimischen Priester den Segen für seine große Reise. Mit den Göttern sollte man sich immer gut stellen

Konkurrenz stark ist (siehe S. 46 f), muß sich *Quest 64* nicht verstecken. Auch in diesem Game kann man sich frei in detaillierten 3D-Polygonwelten bewegen, um zahlreiche Rätsel zu lösen und Abenteuer zu bestehen. Alle Gebäude und Landschaften sind komplett modelliert und können somit von allen Seiten betrachtet und ausführlich erkundet werden.

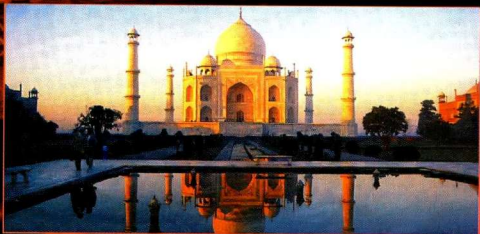
Der junge Held Shanjaque ist einer der sogenannten Spirit Tamers. Dadurch hat er die Macht, die vier Elemente, Feuer, Wasser, Luft und Erde beliebig zu beeinflussen. Sinnigerweise nutzen die Programmierer die vier C-Buttons des N64-Pads für die vier Magien, so daß man jederzeit komfortabel darauf zugreifen kann. Im Laufe der Zeit lernt der junge Recke immer

mehr Zaubersprüche, die, grafisch aufwendig und mit vielen Effekten versehen, den Bösen einheizen. Auf der lange Reise durch die drei Länder Anglus, Stonia und Velagoon trifft Shanjaque nicht nur auf Hunderte von freundlichen oder bösen Charakteren, sondern auch auf zwei treue Freunde, die ihn später begleiten, ihm bei seiner Aufgabe helfen und auch selber steuerbar sind. Die Charaktere haben den typischen japanischen Knuddellook und bewegen sich in bunten, ansprechend designten Landschaften die sogar einen echten Tag-Nacht-Wechsel bieten.

Ein Erscheinen von *Quest 64* in den USA ist für das erste Quartal '98 bestätigt, und auch eine Umsetzung für den europäischen Markt ist recht wahrscheinlich. ■



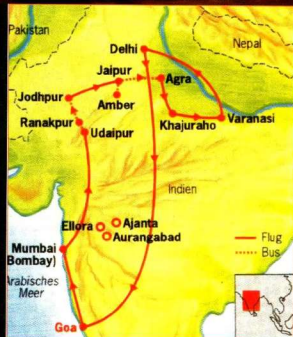
GT Interactive spendiert eine Luxusreise zum Mars!



weiter nach Jaipur, wo Ihr beispielsweise den „Palast der Winde“ besichtigen könnt, von dort setzt sich die Reise nach Varanasi fort, wo Buddha seine erste Predigt gehalten hat. Bombay ist das nächste Reiseziel. Hier könnt Ihr die hektische Seite Indiens erleben. Die Wirtschaftsmetropole bietet Spiegelglas-Wolkenkratzer, hupenden Verkehr, Fischerfrauen in herrlichen Saris und einen Strand an dem man das erfrischende Wasser der grünen Kokosnuß in der kühlen Abendluft genießen kann.

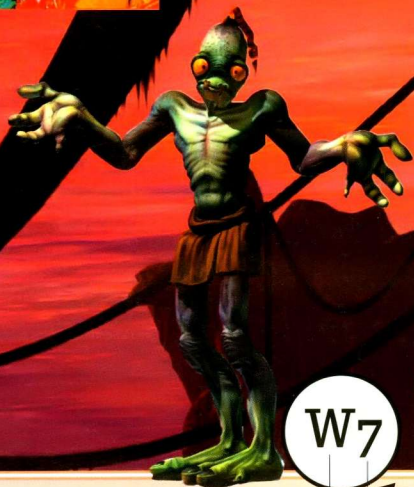
Schließlich bringt Euch ein Flieger noch weiter in den Süden Indiens. In Goa warten wunderschöne weiße Strände, Sonne und Meer auf Euch. Im Schatten von Palmen könnt Ihr dort Eure letzten exotischen Ferientage genießen.

Außerdem verlost GT Interactive weitere tolle Preise, darunter zwei exklusiv geairbrushte PlayStations mit Oddworld-Motiv und natürlich Oddworld - Abe's Oddysee-Spiele-CDs. Wie Ihr zu den glücklichen Gewinnern gehören könnt? Im nebenstehenden Kasten findet Ihr eine genaue Anleitung zu diesem Wettbewerb. Also, nur wer mitspielt, kann gewinnen - viel Glück!



Zum Mars? Oder war es doch Indien? Auch wenn der häßlich-liebenswerte Abe nicht von unserem Planeten stammt, auf den Mond oder an ihm vorbei wollte Euch GT Interactive im Namen von *Oddworld - Abe's Oddysee* dann doch nicht schießen. Aber auf jeden Fall wird der/die SiegerIn dieses Wettbewerbes sehr weit weg fahren. Um genau zu sein, wird er/sie 5.700 Kilometer im Flieger hinter sich bringen, in Delhi, der Hauptstadt Indiens landen, um im Land der Fakire, Magier und Schlangenbeschwörer einen zweiwöchigen Luxusurlaub (für zwei Personen) im Wert von 7.000 DM zu genießen. Dort, wo sich der Himalaya still und majestätisch in den Himmel erhebt und 5.000 Jahre alte Kulturen auf ihre Entdeckung warten, werdet Ihr Euch der fremden, mystischen Kultur des übersinnlich begabten Abe und seines Volkes am nächsten fühlen.

Damit Ihr das zauberhafte Land auch richtig kennenlernt, hat XL vier weitere Inlandsflüge für Euch gebucht. Von Delhi aus geht es



Originalgröße,
die gesucht
wird

A row of 24 empty square boxes for a word search puzzle, with a hyphen between boxes 20 and 21.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

W (Gibt die Position an)

Was ist zu tun?

In dieser und den beiden folgenden Ausgaben der neXt Level (11/97, 12/97 und 1/98) verstecken wir jeweils acht Abes. Jede dieser Figuren ist mit einer Zahl und einem Buchstaben versehen. Die Zahl zeigt Euch das Lösungskästchen an, in das der entsprechende Buchstabe eingetragen werden muß. Zum besseren Verständnis ist der erste Abe auf dieser Seite zu finden und der Lösungsbuchstabe schon eingetragen. Alle Buchsta-

ben zusammen ergeben den von uns gesuchten Lösungsspruch, den Ihr auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben und an folgende Adresse senden müßt:

NEXT LEVEL
STICHWORT: ODDWORLD
FRIEDENSALLE 41
22765 HAMBURG

Preise:

- 1. Preis: eine vierzehntägige Reise durch Indien für zwei Personen im Wert von 7.000 DM
- 2. + 3. Preis: je eine geairbrushte Play-Station (mit *Oddworld*-Motiv), je eine *Oddworld - Abe's Oddysee*-Spiele-CD, je ein *Oddworld*-T-Shirt
- 4.-7. Preis: je eine *Oddworld - Abe's Oddysee*-Spiele-CD, je ein *Oddworld*-T-Shirt
- 8.-15. Preis: je ein *Oddworld*-T-Shirt

Der Einsendeschluß wird in XL 1/98 bekanntgegeben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma GT Interactive sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen.

Quix-Nr. 01 65-3-2 22 22 14
 Stichwort:
 Kontaktecke

get the message)

Quix

quixt uns was!



Teil 4

DIESE NUMMER FÜHRT DICH

Eine der wichtigsten und größten deutschen Messen wurde kürzlich unter dem Berliner Funkturm ausgerichtet, die IFA '97. Zu den größten Attraktionen der weltweit bekannten Ausstellung gehörte in diesem Jahr die Quix-Halle.

01 65

Auf sage und schreibe 1200 qm der Quix-Halle bekamen Besucher der diesjährigen Funkausstellung einen ganz besonderen Leckerbissen serviert: die Quix MellowLounge. Dort gab es nicht nur eine Menge zu sehen, sondern auch zu hören. In einer der in fünf Zonen unterteilten Halle präsentierten prominente DJs vom Berliner Szenesender KISS FM die derzeit angesagteste Musik. Die bekannten Aufleger stellten sich sogar einem Wettbewerb, bei dem der Zuschauer an der Abstimmung via Quix-Gerät teilnehmen konnten.

Viel bewegt wurde sich auch in der Quix Skate-Zone. Neben zahlreichen sehenswerten Darbietungen von Rollerblade-Champions, konnten sich die Besucher auch selbst auf die Räder stellen, um sich auf der feudal ausgestatteten Bahn einmal richtig auszutoben.

Wer nach anstrengender sportlicher Betätigung oder langen Fußmärschen auf der Messe ein Püschchen brauchte, dem kam die Ambient-Zone gerade richtig. Denn dort war die weltweit größte Liegewelle aufgebaut. Einfach Platz nehmen, Augen schließen, sich von Trance-Musik berieseln lassen und entspannen.

Den Mittelpunkt der MellowLounge bildete Quix City. Interessierte konnten sich durch fachkundiges Personal genauestens über den Empfänger informieren lassen und ihn sogar an Ort und Stelle ausprobieren. So wurden die zahlreichen Terminals genutzt, um Nachrichten zu versenden oder gar Verabredungen mit anderen Mes-

besuchern zu treffen.

Auch die Quix Rhythm-Zone hatte etwas Besonderes zu bieten. In diesem Abschnitt der Halle waren das Plattenlabel BMG, der TV-Sender MTV und die Jugendzeitschrift BRAVO vertreten, die ohne Pause dafür sorgten, daß populäre Dance- und Live-Acts Super-Stimmung in die große Runde brachten. Es gab sogar die Chance, ganz groß Karriere zu machen, denn der Veranstalter begab sich auf Talentsuche für den bekannten Modelwettbewerb „Gesicht 97“.

Am Ende der diesjährigen IFA waren sich Veranstalter und Mitwirkende einig: Die MellowLounge war rundum gelungen, bot eine Menge Unterhaltung und Sehenswertes.

KONTAKTECKE

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

Grund Eurer Anzeige an. Eure Kontaktwünsche könnt Ihr unter der Telefon-Nummer 0165-3-2 22 22 14 aufgeben.

Berlin, N64-Importspieler sucht Gegner unter o 30/4 01 85 84, Fabian

Flavio Malacaro, Merschstr. 30, 48599 Gronau-epe

Richard Johann auf der Heide, Pastorenbusch 8, 49661 Cloppenburg

Suche Freunde z. Videogucken, Jörn Breitgoff, Altbroichenstr. 31, 41238 Mönchengladbach

Oliver Reckert, Kolonie Vollmond 77, 44803 Bochum

Verkaufe MHL 97, Tel.: 02 34/ 49 59 20

Sven, Mittelhaufe, Hattinger Str. 891, 44879 Bochum

Suche Gegner für Highscore-Wettkämpfe! Falko Kuschel (FOK)/Skyper: 01 6953/5 76 02 70

Jens Kuhn, Adam-Karrillo-Str. 22 55118 Mainz





Nikola Dzembritzki



Uns Abenteuer:

- 3-222 2214

Wie wird eine Textnachricht verschickt?

Eine Quix-Nachricht kann wahlweise per Telefon über den Quix-Auftragsdienst oder den PC via Modem versendet werden. Das dazugehörige Programm, Quix-it, gibt es als Freeware im Internet (<http://www.quix.de>). Unabhängig davon, welche Möglichkeit Ihr wählt, sollte Euer Kontaktwunsch Wohnort, Lieblingspiel, Quix- oder Telefonnummer enthalten. Dabei ist zu beachten, daß eine Nachricht die Länge von 80 Zeichen oder 15 Ziffern nicht überschreiten darf, außerdem ist das Stichwort „Kontaktecke“ anzugeben. Für alle übrigen Rubriken wie Leserbriefe oder HelpLine findet Ihr die Stichworte auf den entsprechenden Seiten. Bitte habt Verständnis dafür, daß wir nur im Heft auf die Nachrichten reagieren können.

Eure Wünsche quixt uns bitte unter folgender Nummer:
01 65-3-2 22 22 14

Der Gewinner eines Quixgerätes aus next Level 9/97 heißt: Aene Willms, Am Rheinenbächle 10, 79618 Rheinfelden

competition

neXt Level verlost jeden Monat ein Quix News 5. Wer gewinnen will, schickt ganz einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:

neXt Level
Stichwort: „Ich will gewinnen!“,
Friedensallee 41,
22765 Hamburg,
oder quixt uns unter der Nummer
01 65-3-2 22 22 14.



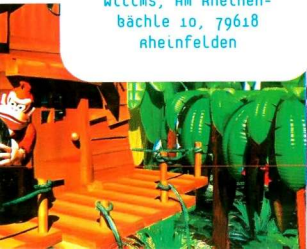
Modell: Quix News 5

Einsendeschluß ist der 17.11.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Miniruf GmbH sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Impressionen aus der quix mellowlounge

Nikola erzählt über ihre Arbeit mit dem Quix am Gürtel: „Die Idee war, daß die Besucher der Mellow-Lounge uns anquixen konnten, um eine Dose Red Bull zu bestellen. Die Regeln des Spiels waren, Namen und Terminalnummer anzugeben, einen geflügelten Spruch zu erfinden, und schon waren wir mit einem Red Bull zur Stelle. Wir bestanden darauf, daß die Sprüche kurz, prägnant und witzig sein müßten, was natürlich gleich drei Anforderungen auf einmal waren. So beschränkten sich viele auf freundliche Zweizeiler oder freie Kurzprosa à la ‚Ich will keine Wurst, denn ich hab Durst‘ oder ‚Güldene Fee ich will keinen Tee‘. Diese Beispiele sind die reinen ‚Dienstquixe‘, manch junger Herr nutzte die Anonymität des Quixes auch, um eine ganze Salve schmutziger Wörter auf uns abzufeuern, aber auch viele Komplimente kamen auf meinem Empfänger an.“

Ohne Quix hätten wir auch immer erst zu spät gewußt, welche Boygroup gleich an den Start geht und wären wohl von wildgewordenen Mädchenhorden ungerannt worden. Per Quix begann aber vor allem meine ganz persönliche, romantische Beziehung zu einem Mann, der es verstand, mich übers Quix um den Finger zu wickeln. Er schrieb mir unablässig zweizeilige Märchenepisoden, die ich meinerseits beantwortete und ausbaute. In unserem Märchen gab es eine Prinzessin, einen Prinzen, die Halle war der Hexenkessel, es gab Schwiegermütter und Weissherbst, alles was zu einem richtigen Märchen dazugehört. Wir zierten uns beide, die Prinzessin den Prinzen küssen zu lassen, obwohl wir beide darauf inarbeiteten. Viele, die uns beim Schreiben über die Schulter blickten, konnten sich ein Lächeln nicht verkneifen – puh, war das herzergreifend. Jedenfalls besiegte die Prinzessin den Drachen, der Prinz die Schwiegermutter, und wenn sie nicht gestorben sind, dann schreiben sie noch heute an ihrem Märchen. In der Realität profitiert jetzt nicht nur Quix von unserem Märchen, sondern auch Telekom und Lufthansa.“



Ein Interview

Nach offiziellen Angaben von Sony hat die PlayStation die Schallmauer von 20 Millionen verkauften Geräten durchbrochen. Wir haben den Erfinder der Konsole, Ken Kutaragi, interviewt und ihn über sein Erfolgsrezept, die PlayStation 2 und die Konkurrenz befragt.

mit Mr. PlayStation

RVON M. HOFER
 rechtzeitig zu seiner Amtsübernahme als Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment of America (SCEA) konnten wir ein Gespräch mit Ken Kutaragi führen. Als leitender Entwickler des größten Erfolges von Sony, der PlayStation, wurde er auch mit dem PlayStation 2 Projekt betraut. Der Nachfolger der PSX soll wahrscheinlich im Winter 1999 auf den Markt kommen.

neXt Level (XL): Wie entstand die Idee für die PlayStation?

Ken Kutaragi (KK): Das war zur Zeit, als die 8- und 16-Bit-Konsolen von Sega und Nintendo Erfolg hatten. Ich war sehr beeindruckt von den Möglichkeiten dieser Konsolen, wenn ich mit meinem Sohn spielte. Während wir uns mit den Spielen sehr gut unterhalten haben, hatte ich die Idee, daß Videospiele ein noch viel größeres Unterhaltungsmedium werden könnten, wenn sie mit der Power eines herkömmlichen Computers gepaart werden. Ich dachte, daß wir diese beiden Dinge kombinieren und damit eine neue Konsolengeneration ins Leben rufen könnten.

XL: Wann haben sie konkret mit der Entwicklung der PlayStation begonnen?

KK: Wir begannen 1986 bei Sony mit dem Projekt. Zu Anfang waren wir gerade mal drei Leute. Schließlich gründeten wir 1993 Sony Computer Entertainment als eine Untergruppe von Sony. Zu dieser Zeit waren bereits 60 bis 70 Personen mit dem Projekt beschäftigt – ein bunter Haufen aus jungen und erfahrenen Leuten, die aus den unterschiedlichsten Bereichen kamen. Jetzt sind 1.000 Entwickler mit der PlayStation beschäftigt, und zwischen 5.000 bis 10.000 Programmierer arbeiten mit diesen Entwicklern zusammen. Ich bin sehr glücklich mit der PlayStation und den Möglichkeiten, die sich damit ergeben.

XL: Welcher Aspekt der PlayStation war am schwierigsten zu realisieren?

KK: Das Ziel war eine High-Performance Konsole, die einfach zu programmieren und dennoch günstig zu produzieren war. Wir wollten möglichst viele Software-Firmen anlockern, Spiele für die PlayStation zu entwickeln. Also mußten wir ein sehr kleines, aber hochentwickeltes Betriebssystem designen und die entsprechenden Software-Bibliotheken für die Programmierer bereitstellen. Nur durch diese Bibliotheken wurde es schließlich



für die Programmierer möglich, schnell und einfach hochwertige Spiele zu entwerfen. Diese drei Dinge, Performance, Preis und die einfache Programmierung, zu kombinieren, war das härteste Stück Arbeit.

XL: Für sehr viel Aufsehen sorgte das Joypad bei der Veröffentlichung der PlayStation. Wie entstand es?

KK: Die Welt der PlayStation ist 3D. Also brauchte der Controller die L- und R-Tasten. Wir designten sie für Mittel- und Zeigefinger. Allerdings lag das Pad dadurch sehr unstabil in der Hand. Also mußten wir die hornartigen Griffverlängerungen am unteren Ende anbringen. Mit diesem Prototypen simulierten wir jede mögliche Spielposition. Vom Spielen im Liegen bis zum schnellen Weglegen für das Zeichnen einer Levelkarte haben wir alles ausprobiert. Danach suchten wir das richtige Gewicht für das Pad und die Buttons. Alles in allem haben wir mehr Zeit in das Design des Pads als in das Aussehen der Konsole gesteckt.

XL: Wie dicht kommt die fertige PlayStation an ihre ursprünglichen Pläne heran?

KK: 100%! Die Originalidee war eine Maschine, die schnell und unkompliziert einfache Grafiken mit verschiedenen Effekten versehen konnte, und ich glaube, das haben wir geschafft. Ich habe eine lange Liste von Dingen, die in zukünftigen Konsolen möglich sind, aber vor dem Hintergrund, eine günstig zu produzierende Maschine zu entwickeln, wurde auf viele Effekte verzichtet.

XL: Als Chef-Designer der PSX haben sie in Japan den Spitznamen „Vater der PlayStation“ bekommen. Aber die Konsole ist seit drei Jahren fertig, was haben sie seither gemacht?

KK: Ja, ich war der leitende In-

genieur. Aber ich arbeitete genauso in der Software-Entwicklung, und das seit der Fertigstellung der Hardware. Außerdem hatte ich die Aufgabe, nette Leute einzustellen. Es ist gut, in einer Firma mit netten Leuten zu arbeiten.

XL: Nette Leute, sagen sie? Sie betrachten Sony Computer Entertainment als eine große, glückliche Familie?

KK: Ja (lacht)! Die Chance, daß ein netter Mensch ein nettes Produkt macht, ist sehr groß. Das macht den Unterschied aus. Wir haben jetzt sehr talentierte Designer, Verkaufsleute und nette Menschen in allen Bereichen sitzen.

XL: Sie haben die Positionen für das PlayStation-Projekt mit talentierten und – nicht zu vergessen – netten Leuten besetzt. Nun sind sie nach Kalifornien gegangen, um die Leitung von SCEA zu übernehmen. Bedeutet das, sie designen keine Hardware mehr?

KK: Nein, ich bin immer noch Ingenieur. Ich habe immer noch Ideen und einen Stab von Designern in Japan. Obwohl ich Geschäftsführer von SCEA bin, habe ich immer noch die Visionen eines Ingenieurs.

XL: Aber mit der großen Verantwortung, die sie in Amerika übernommen haben, sieht es nicht so aus, als hätten sie die Zeit, die PlayStation 2 in Japan zu designen. Bedeutet ihr Umzug in die USA, daß die PlayStation 2 bereits fertig ist?

KK: Nun spekulieren sie (lacht)! Ja, ich habe diese Spekulation auch im Internet gelesen. Es ist sehr interessant, aber nicht wahr. Aber es ist auch nicht wahr, daß ich nur an einem Projekt zur Zeit arbeite. Ich habe gehoffen, Sony Computer Entertainment ins Leben zu rufen und war auch maßgeblich an geschäftlichen Entscheidungen be-

teiligt. Also ist der neue Job keine so radikale Veränderung für mich. Eine Gruppe von fünf Leuten bildet das Kernmanagement der Firma: Terry Tokunaka, Shigeo Marayama, Akiro Sato, Akira Tajiri und ich. Wir sind ein gutes Team, in dem jeder mehr als eine Disziplin beherrscht.

XL: Aber sie sind dennoch an der Entwicklung der PlayStation 2 beteiligt?

KK: Ich bin der Kopf des Entwicklungs-Teams, also kann man sagen, daß ich beteiligt bin (lächelt). Aber ich kann darüber nichts weiter sagen.

XL: Versuchen wir es von einer anderen Seite. Die PlayStation war Sonys erste Spielekonsole und gleich ein Riesenerfolg. Ist da etwas, das sie gerne verändern möchten? Oder angenommen, sie könnten das PSX-Projekt noch einmal komplett neu starten, würden sie Dinge heute anders machen?

KK: Das gleiche Projekt in der gleichen Zeit und Zeitspanne? (Überlegt kurz) Nein, ich denke, ich würde die gleiche Maschine produzieren. Es ist eine sehr kompakte Konsole, wenn man die Speichergröße, den Prozessor, das Joypad und auch die Farbe der PSX betrachtet. Sicher wäre es schön, wenn man den Arbeitsspeicher verdoppeln könnte. Das würde auch sehr



„Wir produzieren jetzt 1,5 Millionen PlayStation pro Monat“

einfach zu bewerkstelligen sein. Aber wenn wir den Speicher verdoppelt hätten, wäre es sehr teuer geworden. Und wir hätten nicht so viele PSX verkauft, wie wir es jetzt haben. Natürlich hat

das N64 eine höhere Geschwindigkeit, aber das Verhältnis von Geschwindigkeit und Preis verdoppelt sich im Normalfall alle zwei Jahre. Also ist es keine Überraschung, daß das N64 schneller ist. Die PlayStation präsentiert das technisch Machbare ihrer Zeit, und ich bin glücklich damit.

XL: Wie läuft das PlayStation-Geschäft und was sind die letzten Verkaufszahlen aus Japan?

KK: Zur Zeit produzieren wir 1,5 Millionen PSX pro Monat. Das ist ein Rekord für Sony in Japan und liegt weit höher als die besten Produktionszahlen für CD-Player oder Walkmen.



Ken Kutaragi Karriere: Vom Ingenieur zum Top-Manager

„Haben sie aktuelle Zahlen verglichen zu Nintendo und Sega?“

KK: Ja, die letzten Statistiken von der Zeitschrift Famitsu Weekly, sagen aus, daß seit Weihnachten '96 bis heute das Verkaufsverhältnis bei 10 PSX zu 1,5 N64 und einem Sega Saturn liegt. In Japan verkauft Sony zwischen 100.000 und 125.000 PlayStation, während Nintendo 15.000 N64 und Sega 10.000 Saturns absetzen kann. In Japan kann man sagen, daß sich niemand für N64 und Saturn interessiert.

XL: Warum glauben sie, hat das N64 nicht den erwarteten Erfolg gebracht?

KK: Nintendo kam zu spät, die Käufer waren es leid, zwei Jahre zu warten. Das andere große Problem sind die Software-

Traumkarriere: Vom Ingenieur zum Chef von Sony CE of America

Preise. Wenn sie sehen, daß eine Nintendo-Cartridge 9.000 Yen (Anm. d. Red.: ca. 130 DM, Stand August) kostet und sie eine PlayStation-Greatest-Hits-CD bereits für 2500 Yen (Anm. d. Red.: ca. 35 DM) bekommen können, ist es offensichtlich, warum mehr Spieler der Meinung sind, daß die PlayStation ein besseres Verhältnis bietet.

XL: Sie sagen, daß eines von Nintendos Problemen der späte Release des N64 ist, aber es verfügt mit der 64-Bit-Prozessor-Architektur über eine neuere Technologie als die PlayStation. Und sie haben selbst eingestanden, daß Nintendos Maschine technisch der PlayStation überlegen ist ...

KK: Im Bezug auf Echtzeit-3D-Grafik hat das N64 einen Vorteil. Es hat bilineare und trilineare Interpolation sowie Anti-Aliasing, und dies läßt die Grafik sehr gut aussehen. Eine anderer Vorteil ist die Integration vieler Chips in einen, was den Herstellungspreis senkt. Obwohl sie viel vereinfacht haben, sind viele Programmierer der Meinung, daß es sehr schwierig ist, Spiele fürs N64 zu entwickeln.

Die PlayStation ist in diesem Bereich ausgewogener, und das Programmieren geht wesentlich einfacher. Spieleentwickler müssen weniger Zeit in das Feintuning stecken und mehr Zeit für die kreative Seite der Spieleentwicklung haben. Und dies ist letztendlich das wichtigste.

XL: Glauben sie, daß dadurch der Engpaß an hochwertigen N64-Spielen erklärt werden kann?

KK: Ich glaube, ja. Dies und die Entscheidung, auf Cartridges zu setzen, sind die Gründe dafür. Für Spielehersteller ist das ein extrem hartes Geschäft. Sony stellte mit der PlayStation eine Menge neuer Konzepte vor, Nintendo dagegen wollte die Dinge

so laufen lassen, wie sie bisher auch gelaufen sind. Nintendo entschied sich dafür, die Konzepte von ihren 8- und 16-Bit-Erfolgen beizubehalten – sogar die Charaktere der Spiele sind die gleichen.

XL: Glauben sie, daß das 64DD, Nintendos angekündigtes Disk-Drive-Add-On, der Konsole eine Perspektive für den Wettbewerb gibt?

KK: Ich weiß nichts über das 64DD. Sie haben es mir nicht gezeigt (lacht)! Aber ich denke, daß CDs das beste Medium für den Videospielebereich sind. Sie sind günstig und einfach herzustellen, egal, wie viele oder wie wenige produziert werden sollen. Das 64DD ist eine Art Floppy-Laufwerk, und der PC-Markt hat sich von diesem Konzept zugunsten der CD verabschiedet.

XL: Wie groß schätzen sie die unentdeckte Power ein, die noch in der PlayStation schlummert? Wenn N64-Spiele immer besser werden, können die PlayStation-Entwickler noch nachziehen?

KK: Genau diese Frage stelle ich meinen Ingenieuren auch immer wieder! Deshalb haben sie eine neue Waffe entwickelt – wir nennen es den Performance Analyzer – mit der wir die PSX-Software auf ihre Ausnutzung der Hardware untersuchen.

XL: Und welche Spiele holen am meisten aus der Hardware heraus?

KK: *Formel 1 '97* von Psygnosis zum Beispiel ist ein tolles Spiel, aber unser Performance Analyzer gab an, daß es erst 50 % des Hardware-Potentials ausnutzt. *Tekken 2* nutzte sogar nur 30–40 %. *Tobal 2* liegt dagegen immerhin schon bei 90 %. Ich war sehr überrascht, als ich diese Ergebnisse gesehen habe. Aber alle Spiele sind unter-

schiedlich, und es ist sehr schwer, diese Werte exakt zu bestimmen.

XL: Und welcher Hersteller hat ihrer Meinung nach das meiste aus der PlayStation herausgeholt?

KK: Diese Frage ist aus firmenpolitischen Gründen schwer zu beantworten (lächelt). Aber generell würde ich sagen, daß Namco und Sonys eigene Software-Abteilung einen sehr guten Job gemacht haben.

XL: Welche technischen Innovationen werden die Spieler ihrer Meinung nach in den kommenden zehn Jahren zu sehen bekommen?

KK: Die nächste PlayStation, PlayStation 2, PlayStation X oder das Nintendo 128 oder eine Windows-95-kompatible Konsole von Microsoft werden die nächsten Innovationen sein. Vor allem werden wir bessere Grafik zu sehen bekommen. Spiele-Designer sind immer bemüht, die Grafiken so aussehen zu lassen, wie sie zur Zeit nur auf Workstations zu bewundern sind. Aber die drastischen Veränderungen erwarte ich in den Bereichen menschlichere Charakteristiken und natürlichere Umgebung in den Spielen.

XL: Ist dies vor allem ein Hardware- oder eher ein Software-Problem?

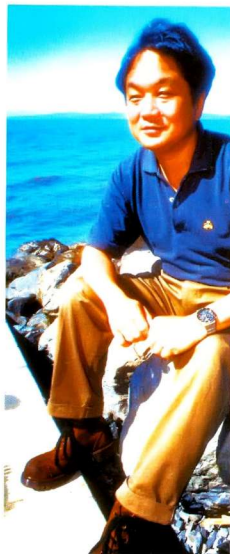
KK: Es ist beides, und es ist eine sehr große Herausforderung. Bis zum nächsten Jahrhundert wird es wohl noch dauern, bis dieser Traum realisiert wird. Einige radikale Schritte in dieser Richtung werden wir in den nächsten zehn Jahren sehen.

XL: Werden sie selbst an einer solchen Konsole arbeiten?

KK: (lächelt) Entschuldigen sie, dazu kann ich ihnen keinen Kommentar geben. ■



„In Japan interessiert sich niemand fürs N64 oder den Saturn“



„Formel 1 '97 nutzt nur 50 Prozent der PlayStation-Hardware“

playstation championship '97

Die Konzertagentur Mindbase veranstaltet am 2.11.97 (ab 13.00 Uhr) in der Essener Konzerthalle „Zeche Carl“ ein öffentliches PlayStation-Turnier. Die Wettbewerbe werden voraussichtlich mit den Spielen *Tekken 2*, *wipEout 1997* und *Micro Machines V3* ausgetragen, die Teilnahmegebühr beträgt 10 DM für ein Spiel, 15 für zwei oder 20 für alle drei. Als Preise winken u. a. PlayStations, Software, Zubehör, ein 16:9-Fernseher und Freifahrten auf einer Go-Kart-Bahn. Zuschauer zahlen 3 DM Eintritt. Nähere Infos und Reservierungen für die Teilnahme gibt es gegen 3 DM in Briefmarken beim Veranstalter: Mindbase, Postfach 20 06 31, 45 841 Gelsenkirchen.



duke & quake

Gemäß der neuen Gesetzgebung gelten Konsolen-Umsetzungen indizierter PC-Spiele bekanntlich ohne Antrag und Verfahren automatisch als indiziert (vgl. XL 10/97). In der Vergangenheit bedeutete eine Indizierung de facto ein komplettes Verbot. Rein rechtlich war es zwar „nur“ untersagt, dieses Spiel zu bewerben und Minderjährigen zugänglich zu machen, doch der Vertrieb eines Spiel, das ausschließlich „unter dem Ladentisch“ verkauft werden kann, macht für den Hersteller finanziell keinen Sinn.

Dennoch planen zur Zeit einige Software-Anbieter, eben jene Möglichkeit zukünftig zu nutzen und einige der betroffenen Titel in geringen Stückzahlen über den Fachhandel (Nicht über Kaufhäuser oder Elektronik-Ketten!) zu vertreiben und sicherzustellen, daß die oben genannten Einschränkungen beachtet werden. Es ist uns zwar nicht möglich, auf die Erhältlichkeit bestimmter Titel hinzuweisen, da das im weitesten Sinne als Werbung ausgelegt werden kann, doch falls dieser für die Hersteller finanziell riskante Plan in die Tat umgesetzt wird, spricht sich das mit Sicherheit herum.

marktführer

Mit schöner Regelmäßigkeit gibt Sony neue Verkaufserfolge bekannt. Ende August wurde die 20-Millionen-Marke überquert (Japan: 8,5 Mio., USA: 6,4 Mio., Europa: 5,1 Mio.). Laut Sony wurde die Produktion von 1,5 Mio. auf 2 Mio. Geräte pro Monat erhöht.

Zu Beginn der IFA in Berlin (Stichtag 31.8.) wurde die Zahl der in der BRD an den Handel verkauften PlayStations auf 850.000 beziffert. Am 3. September gab Sony dann plötzlich bekannt, daß seit der Markteinführung vor zwei Jahren inklusive der neuesten Bestellungen „in Deutschland 1.000.000 PlayStations an den Handel abverkauft

wurden.“ Ob Big Ns überraschende Meldung am ersten Messtag von 600.000 N64-Konsolen innerhalb von nur fünf Monaten und die Prognose von 750.000 Geräten bis zum Jahresende (vgl. S. 24) etwas damit zu tun hat?

lara goes art

Künstler gesucht: Eidos Interactive will die Bereiche Kunst und Computerspiel miteinander verbinden. In einer Ausschreibung sind Künstler wie Laien aufgerufen, sich von der *Tomb Raider*-Heldin Lara Croft zu einem Kunstwerk inspirieren zu lassen. An dem Wettbewerb kann jede beliebige Kunstform teilnehmen, also neben Bildern und Statuen auch Animationen, Videos, Musik, Mode Design, Licht und Raumgestaltung. Aus allen qualitativ hochwertigen Einsendungen soll eine Wanderausstellung zum Thema Lara Croft zusammengestellt werden. Die besten Werke werden nach einer Ausscheidung mit einer Preisverleihung geehrt. Die erste Veranstaltung findet im Rahmen der sogenannten *Hamburger Design Kreuzzüge* am 29.10.97 im Mojo-Club unter dem Motto *Lara goes Art - A Multimedia Design Event* statt. Die Adresse für Teilnehmer lautet: Eidos Interactive, Lara goes Art, Leverkusenstr. 54/VI, 22761 Hamburg.



spice girls go psx

Zeitgleich mit dem lang erwarteten (?) Kinofilm der fünf englischen Pop-Stars soll es im Dezember eine Multimedia-CD für die PlayStation geben, auf der Singles, FMV-Sequenzen und ein paar interaktive Spielereien enthalten sind. Der Partner von *Spice World* soll unter dem normalen Spiele liegen.



spiele-soundtracks

Die Firma VISION Media Engineering GmbH in Langen hat diverse Soundtrack-CDs zu Computer- und Videospielen im Angebot. Erhältlich sind u. a. Werke von Chris Hülsbeck (z. B. *Apinya, Extreme Assault* oder *Tunnel B1*), Tommy Tallarico oder die *Donkey Kong Country*-Audio-CD. Bei entsprechendem Erfolg soll die Angebotspalette natürlich ausgedehnt werden. Leser mit Internet-Anschluß können genauere Infos unter <http://www.vme.de/synsonia> erfahren.

Sony gab bekannt, von Squares Rollenspiel-Epos *Final Fantasy VII* in den USA allein am ersten Wochenende 350.000 Einheiten verkauft zu haben. Danach brachen die Verkäufe ebenso wie in Japan ein, nach drei Wochen sollen es „nur“ 500.000 gewesen sein – angeblich wurde eine dreiviertel Million Spiele ausgeliefert.

In Japan feiert derweil ein ganz anderes PlayStation-Spiel Erfolge: *Derby Stallion* von ASCII führte wochenlang die Charts an und ist, wie der Name schon sagt, ein Pferderenn-Spiel (hauptsächlich geht es um Pferdewetten). Über eine Million CDs gingen innerhalb kürzester Zeit über den Ladentisch – im vergangenen Geschäftsjahr gelang das nur zwei Spielen: *Biohazard (Resident Evil)* und *Final Fantasy VII*. Im gleichen Zeitraum betrug der Anteil von PlayStation-Spielen an den gesamten Software-Verkäufen Japans 88 %. (Saturn: 4,9 %, N64: 0,9 %, Sonstige: 6,2 %)

Saturn-Besitzer, die sich auf *Formel 1* von Psygnosis freuen, können ihr Geld anderweitig verplanen. Das Projekt, vor einigen Monaten von Sega angekündigt, wurde offensichtlich auf Eis gelegt. Von keiner der beiden Firmen waren nähere Infos zu erfahren.

Vergangenen Monat stellten wir aus Anlaß des M2-Nachrufs noch die Frage, wie es um die Zukunft von Warps Horror-Adventure *D2* bestellt sein würde. Kenji Eno verkündete auf der Tokyo Game Show, daß seine Wahl auf Sega gefallen sei. Derweil schmiedet das Entfent terribile der Software-Branche schon neue Pläne. Aktuellstes Projekt: eine TV-Gameshow, in der sich vor laufender Kamera ein Gamedesign entwickeln soll.



In letzter Sekunde: ein aktuelles Bild des Square-Prüglers *Ehrgeiz*

TOCA Touring Car Championship

System: PSX Hersteller: Codemasters Entwickler: In-house Erhältlich: ab November



DIE BRITISCHE TOURENWAGEN- MEISTERSCHAFT



Es werden das neGcon und Sonyms Analog-Pad unterstützt



Detailgetreue Fahrzeugmodelle: hier Thompson Tarquinis Honda

Codemasters, die Erfinder der legendären *Micro Machines*-Reihe arbeiten zur Zeit an einem aufwendigen Rennspiel für die PlayStation. Vorbild ist die British-Touring-Car-Meisterschaft (BTTC) mit den Originalfahrzeugen, Teams und Strecken der '97er Saison. Zur Auswahl stehen je ein Peugeot 406, Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Vauxhall (Opel) Vectra, Ford Mondeo, Honda Accord und Nissan Primera. Um die Rennwagen im Spiel möglichst exakt wiedergeben zu können, wurden die Originalfahrzeuge per Laserstrahl vermessen und auf dieser Basis die Computer-

modelle konstruiert. Die acht Kurse, darunter auch die Formel-1-Strecke in Silverstone, wurden ebenfalls bis ins kleinste Detail den realen Vorbildern nachempfunden. Als Kommentator wurde Tiff Needell, Moderator der BBC, verpflichtet. Im Gegensatz zu Segas Tourenwagenspiel, das eine reinrassige Arcade-Konvertierung ist, versuchen die Engländer, eine möglichst authentische Wiedergabe der spannenden britischen Rennserie zu erreichen. Für Zweispieler-Duelle steht ein wahlweise vertikal oder horizontal geteilter Splitscreen-Modus offen. ■

playstation news

Gran Turismo

System: PSX Hersteller: Sony Entwickler: SCEE Erhältlich: 1. Quartal '98

Rennspiele für die PlayStation gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Speziell für Sportwagenfans mit hohen Ansprüchen an realitätsnahe Fahrphysik und optische Brillanz empfiehlt sich bislang allerdings nur *The Need for Speed* von Electronic Arts. Doch hinter dem merkwürdigen Titel *Gran Turismo* verbirgt sich ein weiterer Kandidat, der es sowohl optisch als auch akustisch in sich hat. Mehr als 20 Serien-Sportflitzer (jeweils einige Typen der Hersteller Chevrolet, Honda, Mazda, Toyota usw.) stehen für rasante Hochgeschwindigkeitsrennen auf acht verschiedenen Kursen bereit. Die Steuerung kann von „racing“ auf „drift“ umgeschaltet werden, womit sich das Kurvenverhalten merklich verändert. Leider war in der frühen Demo-Version lediglich der erste Kurs spielbar, der jedoch auf ein höchst interessantes Rennspiel deutet. ■



GRAFISCH EINDRUCKSVOLLE SPORTWAGEN-SIMULATION



Die Replay-Funktion bietet grandiose Ansichten des Rennens



Konkurrenz für *The Need for Speed*. Sonys *Gran Turismo* weiß schon in einer sehr frühen Version durch optische Brillanz zu begeistern

Motor Mash

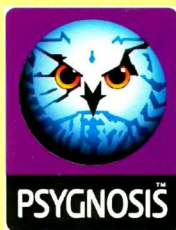
System: PSX Hersteller: Laguna/Ocean
Entwickler: Eutechnyx Erhältlich: im Handel

Fans kleiner bunter Spielzeugautos dürfen sich auf einen weiteren *Micro Machines*-Clone für die PlayStation freuen. *Motor Mash* bietet thematisch abwechslungsreiche Strecken, die beispielsweise durch den Wilden Westen, die Arktis oder das versunkene Atlantis führen. Auf den Kursen sind Sprungschancen, Tunnel und originelle Hindernisse wie ein überdimensionaler Schneemann oder ein Godzilla-Monster zu finden. Insgesamt zwölf Fahrzeuge, vom Panzer bis zum Cadillac, und sechs verschiedene Spielmodi stehen zur Auswahl. Neben einem Liga- und einem Ausscheidungsmodus können auch Mannschaftsrennen mit bis zu vier Teilnehmern ausgetragen werden. Trotz gelungener Grafik reicht *Motor Mash* aufgrund spielerischer Schwächen bei weitem nicht an das Vorbild von Codemasters heran. ■

Frecher *Micro Machines*-Clone mit spielerischen MängelnGunBullet/
Point BlankSystem: PlayStation Hersteller: Namco
Entwickler: In-House Erhältlich: als Import (JP)

Schon kurz nach dem Release von *Time Crisis* präsentiert Namco ein zweites Spiel, das die Guncon unterstützt. *GunBullet* ist eine Arcade-Konvertierung mit 16 Leveln. Ziele für die Lightgun sind beispielsweise das zur Erde fallende Laub eines Baumes, eine herum-schwirrende Fliege oder ein den Planeten bedrohender Meteor. Der PSX-Fassung wurden zehn zusätzliche originelle Aufgabenstellungen, ein Party-Modus, in dem abwech-

selnd bis zu acht Spieler ihre Schießkünste unter Beweis stellen können, sowie ein Quest-Modus spendiert. In diesem, einem laut Namco RPG-ähnlichen Bonusspiel bereisen zwei Doktoren die Insel GunBullet, kämpfen gegen Monster, unterhalten sich mit Eingeborenen und sammeln Items und Erfahrungspunkte. Auch dieser Spielmodus unterstützt Namos neue Lightgun. Die PAL-Version erscheint voraussichtlich Anfang 1998. ■

Zehn
Überraschungspakete
zu gewinnen!

Wer folgende Frage richtig beantwortet, kann eines von zehn Überraschungspaketen der Firma Psygnosis gewinnen. Neben Demos brandaktueller PlayStation-Spiele warten auch T-Shirts und andere Überraschungen auf Euch.

Wo befindet sich die Firmenzentrale von Psygnosis?

- a) London
- b) Manchester
- c) Liverpool

Schickt die Lösung bis zum 17. 11. 97 an folgende Adresse:

X-plain Verlag
Stichwort: Psygnosis
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Psygnosis und neXt Level wünschen allen Teilnehmern viel Glück!



Einsendeschluß ist der 17. 11. 1997 (Poststempel).

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter der Firma Psygnosis und des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.

Z

System: PSX Hersteller: SCEE Entwickler: Krisalis Software Erhältlich: ab Dezember



EIN ACTIONREICHES ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL DER BITMAP BROTHERS

Echtzeit-Strategiespiele sind schon seit Jahren die beherrschende Macht auf dem PC-Markt. *Command & Conquer* und *Warcraft 2* wurden zum Aushängeschild dieses Genres und mittlerweile auch für beide 32-Bit-Konsolen umgesetzt. Z, das von den legendären Bitmap Brothers (*Xenon 2*, *Speedball*) entwickelt wurde, verlagert das kriegerische Treiben in den Weltraum. Auf insgesamt fünf verschiedenen Planeten mit insgesamt 20 Levels muß sich der Spieler mit einer Roboterarmee dem Feind stellen. Sechs unterschiedliche Androidentypen, die je 40 Aktionsmöglichkeiten besitzen, stehen zur Verteidigung der eigenen und der Zerstörung der gegnerischen Basis bereit. Z bietet ein hohes Maß an Action mit aufwendigen Explosionseffekten und starke Computergegner. Entgegen anderslautender Meldungen soll Z das Link-Kabel unterstützen und so auch Zweispieler-Sessions ermöglichen. Auch die Steuerung per Maus wird unterstützt. ■



news psx & sat

Herc's Adventure

System: PSX/SAT Hersteller: LucasArts Entwickler: In-house Erhältlich: als Import (us)

Die Welt der Mythen und Sagen ist ein wahrer Schatz für originelle und vor allem lizenzfreie Spielideen. Wie es der Zufall nun einmal will, kam vor zwei Jahren in einem Entwicklerteam von LucasArts (die Programmierer des SNES-Spiels *Zombies*) genau diese Erkenntnis, und man entschloß sich, die Heldentaten des Herkules' als Vorlage für ein Action-Adventure zu wählen. Immer wieder kam es zu Verzögerungen bei der Fertigstellung des Spiels, so daß der Titel

DIE ABENTUER DES GÖTTERSOHNES HERKULES

nun zeitgleich mit der Premiere von Disneys aktuellem Streifen, der sich ebenfalls um den griechischen Göttersohn dreht, auf dem amerikanischen Markt erschien. Eine bessere und kostengünstigere Werbung für ein Spiel kann man sich eigentlich nicht wünschen. Inhalt des Spiels ist die Erfüllung von Aufgaben, die einem von verschiedenen Göttern der Antike auferlegt werden. Diese orientieren sich nur grob an der griechischen Mythologie und wurden äußerst humorvoll aufbereitet. Vor allem jüngere Spieler könnten Gefallen an dem unterhaltsamen Action-Adventure finden. ■



Die spinnen, die Griechen! LucasArts hat die sagenhaften Abenteuer des Herkules' als Vorlage für ein abgedrehtes Comic-Adventure ausgewählt

Ghost in the Shell

System: PlayStation Hersteller: Sony
Entwickler: Exact Erhältlich: als Import (JP)



DER ANIME-KLASSIKER ALS ACTION-SPIEL

Mit *Ghost in the Shell* wählten Exact einen der populärsten Animes überhaupt als Vorlage für ein Action-Spiel, ignorierten jedoch die komplexe Story um Cybertechnologie und Kriminalität in der Zukunft fast vollständig. Sie übernahmen die 3D-Grafik-Engine von *Jumping Flash* und ersetzten den Comichasen durch Fuchikoma, einen Panzer im Insekten-Design, der von der Anime-Heldin Motoko Kusanagi gesteuert wird. Der Panzer kann Wände und Decken befahren, so daß einzelne Abschnitte des Spiels stark an *Descent* erinnern. Aufgabe des Spiels ist es, mit Waffengewalt zwölf Level von allen Gegnern zu säubern. ■

Jersey Devil

System: PlayStation Hersteller: Laguna/Ocean
Entwickler: Megatoon Studios Erhältlich: ab Dezember

Unzählige Firmen, allen voran natürlich Sony mit *Crash Bandicoot*, versuchen das Phänomen *Super Mario 64* auf die PlayStation zu übertragen. Leider ist die 32-Bit-Hardware für das Genre des 3D-Jump&Runs aber nur bedingt geeignet. Diesen Eindruck bestätigt auch *Jersey Devil*. Die origi-

nelle Hauptfigur, ein geflügeltes Monster, muß sich durch liebevoll gestaltete und von kuriosen Gegnern (z. B. angriffslustige Kürbisse) bevölkerte Level kämpfen. Die zahlreichen Aktionsmöglichkeiten des Teufels sowie viele versteckte Rätsel sollen für die nötige Abwechslung sorgen. ■



GAMES ISLAND

Komplettpreisliste anfordern

Laden:

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

Playstation

- 4-4-2 Soccer 89 DM
- Ace Combat 2 99 DM
- Agent Armstrong 99 DM
- Command & Conquer 2 * 99 DM
- Final Fantasy VII US 139 DM
- Final Fantasy VII PAL 109 DM
- Formel 1 97 109 DM
- Monster Trucks * 89 DM
- Resident Evil DC 109 DM
- Streetfighter EX Plus Alpha JAP 139 DM
- Streetfighter EX Plus Alpha PAL* 89 DM
- Time Crisis & GunCon JAP* 179 DM
- Time Crisis & GunCon PAL 159 DM
- V-Rally 89 DM
- Vergessene Welt - Lost World 89 DM
- Warcraft 2 89 DM
- Wing Commander IV 89 DM



Warcraft II
& Maus
195 DM

Spiel des Monats



Formel 1 97
& Analog JP
149 DM

Joypad PBX & Memorycard
50 DM

Formel 1 97
109 DM
Versandkosten
incl.

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

Schützenstraße 20
67061 Ludwigshafen

GAMES ISLAND
Hauptstr. 5
67433 Neustadt/Westr.

Nintendo 64

- | | |
|--------------------------------|--------|
| Grandprix 299 DM | 109 DM |
| Isabel Corps | 139 DM |
| Extreme - G * | 139 DM |
| International Superstar Soccer | 139 DM |
| Lylat Wars - StarFox 64 | 89 DM |
| Mario 64 | 89 DM |
| Mario Kart 64 | 109 DM |
| Pilotwings 64 | 129 DM |
| Shadows of the Empire | 129 DM |
| Turok - Dinosaur Hunter DV | 129 DM |
| Turok - Dinosaur Hunter UK | 89 DM |
| Wave Race | 139 DM |
| Wayne Gretzky Hockey | |

Wir führen auch:
Saturn, SNES, Gameboy
Händleranfragen
erwünscht!
Fax.: 0621-5296387

Playstation
Platinum Serie
49 DM

Final Fantasy VII
109 DM incl.
Versandkosten
Bitte vorbestellen !!

Final Fantasy VII Hintbook US 35 DM

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

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

GAMES ISLAND

0621-5296265

GAMES ISLAND

Burning Rangers

System: SAT Hersteller: Sega Entwickler: Sonic Team Erhältlich: ab März '98



Spektakuläre Licht- und Feuer-
effekte begleiten das Geschehen

Erst kürzlich wurden PSX-Besitzer mit *Rosco McQueen*, dem ersten Feuerlöschspiel für ihre Konsole, beglückt, nun kündigt auch Sega ein ähnliches Spielprinzip für den Saturn an. Kein Geringerer als Yuji Naka, Erfinder von *Sonic the Hedgehog* und *NIGHTS*, nahm sich des Projektes an. In gewohnt actionreicher Manier muß der Spie-



SONIC TEAM ENTFESSELT EIN
INFERNO AUF DEM SATURN

ler Brände bekämpfen und Eingeschlossene evakuieren. Als Spielfiguren stehen hierfür fünf verschiedene Rangers mit unterschiedlichen Ausrüstungen und Fähigkeiten zur Auswahl. Mit Hilfe eines Zufalls-generators kann die Position der Brandopfer und Extras von jedem Level variiert werden, so daß es auch beim wiederholten Durchspie-

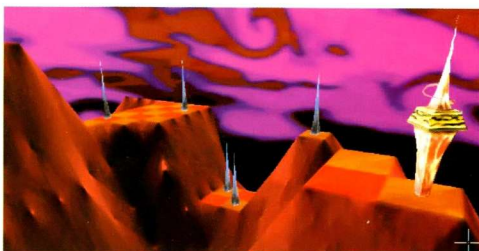
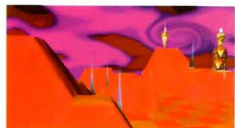
len einer Stage immer noch etwas zu Entdecken gibt. *Burning Rangers* bietet volle Bewegungsfreiheit der Charaktere und für den Saturn äußerst spektakuläre Light-Source- und Transparenzeffekte. Dank aufwendiger Präsentation und innovativem Gameplay verspricht *Burning Rangers* ein sehr interessanter Action-Titel zu werden. ■

Sentinel Returns

System: PSX/SAT Hersteller: Psygnosis Entwickler: Hookstone Erhältlich: 1. Quartal '98

GEOFF
CRAMMONDS
KLASSIKER
KEHRT ZURÜCK

Mit *Sentinel Returns* erfährt ein echtes Kultspiel der C64-Ära ein Revival. Geoff Crammonds (*Stunt Car Racer*, *Formula One Grand Prix*) Strategieklassiker *Sentinel* sorgte in den Achtzigern für angespannte Nackenpartien und klaustrophobische Streßzustände unter den vom ungewöhnlichen Spielprinzip gefesselten Fans. Auch die 32-Bit-Umsetzungen werden primär mehr von der genialen Spielidee als von der spartanischen



Mit *Sentinel Returns* erlebt eine der ungewöhnlichsten Spielideen der C64-Ära eine Neuauflage. Gefragt sind Nervenstärke und Übersicht

Präsentation leben. Um die spannungsgeladene Atmosphäre noch zu verstärken, komponierte Hollywood-Regisseur John Carpenter (*Dark Star*, *Escape from New York*) einen passenden Soundtrack für das Remake. Obwohl die Neuauflage keine 10.000 Level (wie das



Psychedelische Farbspielereien
berauschen den Betrachter

Original), sondern „nur“ 666 bietet, wird es trotzdem um einiges schwieriger ausfallen. Dies wird durch eine komplexere Levelgestaltung sowie den Verzicht auf die Level-Skip-Funktion erreicht. Fans von *Sentinel* werden angesichts dieser Meldung sicherlich schon ein erwartungsvolles Kribbeln in den Fingern verspüren. ■

**Sega World-
wide Soccer 98**

 System: Saturn Hersteller: Sega
 Entwickler: In-house Erhältlich: ab 16. Oktober

Nach *Victory Goal* und dem 97er Update erscheint mit *SWWS 98* bereits der dritte Teil von Segas populärer Fußball-Reihe. Erstmals erwarben die Japaner die Lizenzen europäischer Fußballverbände, so daß nun die Erstligamannschaften von England, Frankreich und Spanien in Originalbesetzung auf dem Rasen gegeneinander

antreten können. Natürlich ist es auch möglich, nationale Meisterschaften dieser Länder sowie eine Weltmeisterschaft mit Nationalmannschaften auszuspielen. Grafisch und spielerisch gibt es kaum Änderungen. *Sega Worldwide Soccer 97* wurde in der XL 10/96 mit 90 % bewertet und ist bis dato die beste 32-Bit-Fußball-Simulation. ■



Grafisch und spielerisch wird kaum etwas Neues geboten



Deutsche Vereinsmannschaften stehen leider nicht zur Auswahl

NHL 98

 System: PSX/SAT Hersteller: Electronic Arts
 Entwickler: EA Sports Erhältlich: im Handel

Kein Jahr ohne Sportspiel-Updates von Electronic Arts. Die 98er Auflage der berühmten *NHL*-Serie weist einige Verbesserungen gegenüber der Vorjahresversion auf. Vor allem die Schwächen in der schwierig beherrschbaren und äußerst komplexen Steuerung wurden behoben. Ebenfalls optimiert wurde die Intelligenz des Computers, was sich vor allem im Auswechselverhalten auswirkt. Natürlich wurden die Mannschaftsaufstellungen der aktuellen NHL-Saison entsprechend auf den neuesten Stand gebracht. ■


**OPTIMIERTE
STEUERUNG UND
COMPUTER-
INTELLIGENZ**

CVK-VERSAND

 Atari Greatest Hits
 Swagman
 Tobal No. 1
 Lost Vikings 2
 NHL 97

 Colony Wars
 Fantastic 4
 Pandemonium 2
 ISSSP
 G-Police

 06762/6362
 WarCraft 2
 V-Rally
 Jurassic Park
 MDK
 Tomb Raider 2

 Versandkosten: 9,95 DM + 3 DM NN Gebüh-
 zedepotente können abweichen
 Test Drive 4
 Resident Evil-
 Directors Cut*
 WC 4
 Overboard*

 Sampras
 Extreme Tennis

 Nightmare-
 Creatures*

 Oddworld
 Abe Oddysee

 Final
 Fantasy VII*

 Kings Field
 Riot
 Super Puzzle F.2T

 Discworld 2*
 Nuclear Strike
 Agent Armstrong

 Rapid Racer*
 Time Crisis
 Bleifuß 2*

 Broken Helix
 Mass-
 Destruction

 je PSX Spiel
69,95

DM

 je PSX Spiel
84,95

DM

 je PSX Spiel
89,95

DM

 je PSX Spiel
94,95

DM

Silhouette Mirage

System: SAT Hersteller: Sega Entwickler: Treasure Erhältlich: als Import (jp)



Jeder Endgegner muß mit einer anderen Strategie bekämpft werden. Dabei ist nicht nur Geschick, sondern auch Kombinationsgabe gefragt



Ein typisch japanisches Action-Spiel: skurril, aber innovativ

TREASURE BLEIBT SICH TREU: GRELLBUNTE ACTION IN 2D



Der poppig-bunte Grafikstil ist ein Markenzeichen von Treasure

Bereits mit *Yuke Yuke!! Troublemakers* (hierzulande *Mischief Makers*) für das N64 bewiesen Treasure, daß das Genre der 2D-Plattformspele nicht mit den 16-Bit-Konsolen untergegangen ist. Auch *Silhouette Mirage* ist ein actionreiches 2D-Spiel mit innovativem Gameplay und einer typisch japanischen Grafik. Die besondere Eigenart des Hauptcharakters ist seine Farbe, die je nach Blickrichtung entweder blau oder rot ist. Auch die Gegner wechseln auf diese Weise ihre Farbe und zeigen damit an, von welcher Seite sie am besten attackiert werden können. Die Hauptfigur beherrscht eine Vielzahl an Moves und kann beispielsweise Löcher graben sowie Gegner festhalten und werfen, um sie in eine ideale Angriffsposition zu bringen. Genau wie *Troublemakers* nutzt auch *Silhouette Mirage* die Hardware geschickt für das ungewöhnliche Gameplay aus. Ein Release außerhalb Japans ist allerdings nicht sehr wahrscheinlich. ■

Atlantis

System: SAT Hersteller: Sega Entwickler: Cryo Interactive Erhältlich: ab 13. November

Spielerisch nicht sonderlich gehaltvoll, grafisch aber eine Klasse für sich. So präsentieren sich die meisten Grafik-Adventures. Auch *Atlantis* besticht in erster Linie durch optische Qualitäten, hat aber auch eine interessante Hintergrundstory zu bieten, die sich um eine Zeitmaschine und das versunkene Atlantis dreht. Die gerenderten Ansichten von altertümlicher Architektur und unberührten Natur-

schauplätzen suchen auf dem Saturn ihresgleichen. Im Gegensatz zu vielen anderen Genre-Vertretern genießt der Spieler bei *Atlantis* ein hohes Maß an Bewegungsfreiheit. Um dies zu ermöglichen, wechseln sich die extrem detailreichen vorberechneten Grafiken mit weniger aufwendigen, in Echtzeit dargestellten Hintergründen ab, die aus jeder denkbaren Kameraperspektive betrachtet werden können. ■



MIT DER ZEITMASCHINE INS VERSUNKENE ATLANTIS



Cryos *Atlantis* ist eine PC-Konvertierung, die vor allem durch grafische Brillanz und eine phantasievolle Hintergrundstory begeistert

DVON S. ALTER
 Denkbar einfach, aber dennoch genial – das ist der Stoff aus dem Kultspiele gemacht werden. *Frogger* vereint genau diese Eigenschaften in sich und begeistert schon 1981 als Automat auf VCS oder 8-Bit-Computer die Joystick-Akrobaten dieser Welt.

Lediglich vier Steuertasten braucht es, um *Frogger* spielen zu können. Das glitschige Tierchen muß heil über eine stark befahrene Straße und dann zum anderen Ufer eines Flusses gebracht werden. Das simple, damals noch zweidimensionale Gameplay von Konami ließ Videospiele in eine maßlose Sucht abrutschen.

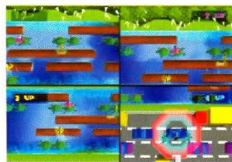
Hasbro Interactive steckt den grünen Hüpfen nun in ein zeitgemäßes Polygongewand und läßt PSX-Besitzer im ersten Level eine Reise in die Vergangenheit machen. Spielerisch unverändert präsentiert sich *Frogger* dort wie eh und je. Was danach folgt, sind jedoch 35 Level in isometrischer 3D, die neben dem gewohnten hohen Schwierigkeitsgrad ganz neue Aufgabenstellungen bieten. Zwar geht es stets darum, in einem vorbestimmten Zeitlimit ein Ziel zu erreichen, aber das Wie hat sich grundlegend geändert. Mal wird das quakende Tier in einem Herbstwald von Wespenschwärmen verfolgt, dann wieder muß es in einem Uhrwerk von einem Zahnrad zum nächsten hechten. In den komplexeren Szenarien wurden neben vielen neuen Gegnern wie Büffelherden oder Rasenmähern auch neue Fähigkeiten nötig. So kann der Frosch nun einen Supersprung ausführen, mit einem Power-Quak Gegner außer Gefecht setzen oder mit seiner langen Zunge Insekten in seinem Inneren verschwinden lassen.

Nach einer Spielprobe mit der Vorabversion gehört nicht viel dazu, ein neues Froschfieber zu prophezeien, zumal *Frogger* nun einen Vierspieler-Modus sein eigen nennt. Mit dem Erwerb dieser Lizenz dürfte Hasbro Interactive in der Videospielwelt dann auch der ganz große Sprung nach vorn gelingen, denn *Frogger* wird zu einem Muß in jedem gut sortierten Spielregal werden. ■

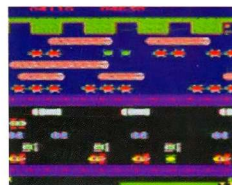
FROGGER

Sei ein Frosch!

Vorsicht, Kult! Mit einem riesigen Satz hüpfst ein quakendes Etwas in die PlayStations. Um genau zu sein, macht *Frogger* einen Zeitsprung von 16 Jahren und präsentiert sich so grün und gut wie nie.



In Lily Island dienen schwimmende Baumstämme sowie Schildkröten als Transportmittel. Mit seiner langen Zunge, die einem Laserstrahl gleicht, muß der Frosch von Hasbro Interactive Jagd auf Insekten machen



Es war einmal ... Anfang der 80er Jahre reichte eine solche Grafik



Aus alt mach neu: Der Retro-Level ruft Erinnerungen wach

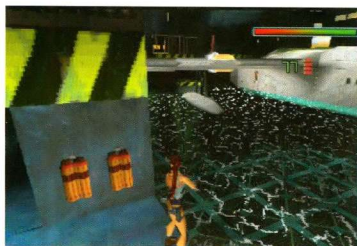
Info: Frogger-Producer Chris Down war als Designer bei Parker Brothers neben einigen anderen Projekten für folgende Spiele ver-

antwortlich: Star Wars (3D-Brettspiel), Peanuts (Actionspiel), Monopoly Reise-Edition, Yahtzee (Computer-Würfelspiel) und Boggle.

TOMB RAIDER II STARRING LARA CROFT

Polygonale Girl Power

Resident Evil macht fehlendes Gameplay durch vordergründige Effekte und packende Atmosphäre wieder wett, und auch *Tomb Raider II* geizt nicht mit optischen Reizen. Doch diese Fortsetzung hat auch innere Werte zu bieten.



EVON K.-D. HARTWIG
in Jahr ist vergangen, seit das englische Software-Haus Core Design die Videospielewelt revolutionierte. Genügend Zeit, um eine Fortsetzung zu schaffen, die dem Namen alle Ehre macht? Auf den ersten Blick scheint sich wenig geändert zu haben. Doch der Schein trügt, wie die aktuellste Preview-Version zeigt, die kurz vor Redaktionsschluß in unsere PlayStation flatterte. Während der erste Teil ausschließlich in verwinkelten Höhlenlabirinth spielte, warten diesmal auch Areale unter freiem Himmel darauf, von Lara Croft erkundet zu werden. Andere Indizien für die verbesserte Game-Engine sind verfeinerte Texturen, mehr graphische Details und zusätzliche Effekte wie Light-Sourcing. Dieses Feature nutzte Core Design nicht nur für ein paar Lichteffekte, wenn z. B. die Mündungfeuer der Waffen die Umgebung erhellen, sondern auch beim Leveldesign. Einige Räume sind stockdunkel und müssen mit Flares (Fackeln) erhellt werden.

Damit sich die holde Dame in der Finsternis ihrer gouraudgeschädigten Haut erwehren kann, stellten ihr die Programmierer ein aufgestocktes Waffenarsenal zur Verfügung. Neben Pistolen und Gewehren kann Miss Croft unter anderem ein M16, einen Granatwerfer und eine Harpune finden. Letztere kommt vor allem bei den neuen Kämpfen unter Wasser gelegen. Gemäß des alten Werbespruchs („Du kannst mich in 2.000 Positionen bewegen ... versuch das mal mit Deiner Freundin!“) hat Fräulein Croft noch ein paar Moves dazugelernt, die dem Spieler eine noch bessere Kontrolle über die Helden geben. Waren zuvor einige Passagen noch recht frustig, gehen nun

Erstmals bewegt sich die behängte Polygonbraut mit flatterndem Zopf unter Gottes freiem Himmel. Leider warten dort auch seine Geschöpfe auf neue Beute

Info: Anlässlich der European Computer Trade Show '97 räumte Tomb Raider mächtig ab und sicherte sich sieben von 16 ECTS '97 Stars. Eidos Interactive wurde Software-Publisher des Jahres, Core Design (eine 100%ige Eidos-Tochter) Entwickler des

Jahres. Tomb Raider wurde Spiel des Jahres (PC), erhielt den CTW Marketing-Award und wurde von der Fachpresse Deutschlands, Spaniens und Osteuropas zum Spiel des Jahres gewählt - nie zuvor konnte sich ein Produkt so viele Preise sichern.

preview playstation

zum Beispiel Sprünge leichter von der Hand. Neben den subtilen Verbesserungen gibt es auch ein paar völlig neue Sequenzen, wie zum Beispiel die Fahrt in einem Motorboot in Venedig oder auf einem Schneemobil in Tibet.

Wie zuvor gibt es vier ‚Welten‘ mit jeweils drei Leveln. Das Abenteuer beginnt an der Großen Mauer in China, führt auf den Spuren von Indiana Jones nach Venedig, ins Innere eines versunkenen Schiffes und schließlich ins ewige Eis der Berge von Tibet. In allen Teilen der Welt müssen wie gewohnt zahlreiche Rätsel gelöst, der richtige Weg gefunden und haarsträubende Spünge gemeistert werden. Gleichzeitig versuchen natürlich die Schergen eines Finsterlings, ihr die Suppe zu versalzen. Wie bei Eidos Interactive üblich, wird das Spiel aufwendig synchronisiert, unter anderem stellte S.M.U.D.O. von den Fantastischen Vier, seit Jahren begeisterter Video- und Computerspieler, seine begabte Stimme zur Verfügung.

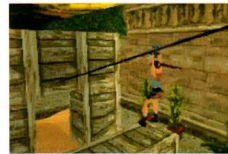
Die fast fertige Version, die wir Ende September ausgiebig probieren konnten, läßt kaum Wünsche offen. Es besteht wenig Zweifel, daß *Tomb Raider II* starring *Lara Croft* ab 14. November genauso viele PlayStation-Fans begeistern wird, wie der Vorgänger vor einem Jahr. Im Gegensatz zum ersten Teil gehen Saturn-Besitzer diesmal allerdings leer aus, da Sony einige Dollar in die Exklusivrechte von *Tomb Raider II* investierte. ■



Animierte Intro- und Zwischensequenzen gehören wieder zum Lieferumfang des Spieles. Lara macht dort eine noch bessere Figur als früher



Die Mündungfeuer der Waffen erhellen die Umgebung



Im Trainingsparkur (jetzt auch draußen) steht eine Seilbahn



Beim Klettern hat der Spieler eine besonders gute Aussicht



Lara ist in Teil II noch reichhaltiger bestückt – z. B. mit einer M 16



Nicht nur der schmucke Badeanzug bereichert die Garderobe

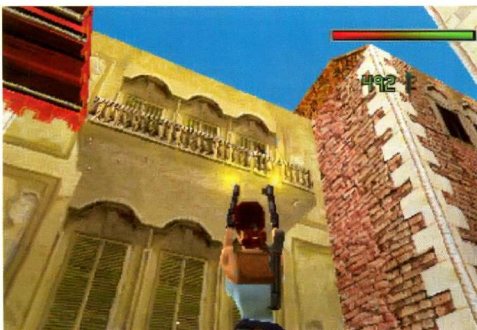


Über den Dächern von Venedig, wo die Gondel Trauer tragen, ist sie die Göttin aller Videospiele

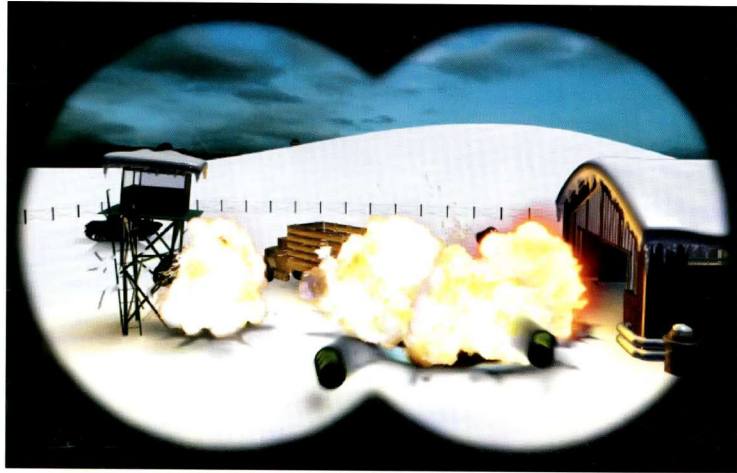
Neue Features



In Venedig wandelt Fräulein Croft auf Indianas Spuren und sucht nicht etwa einen Bräutigam. Finden tut sie aber ein kleines Schnellboot zum Herumfahren



Die Waffen suchen automatisch ihr Ziel und spucken Feuer und Blei, bis der Unhold das zeitliche segnet. Neben solchen Schießereien sind aber vor allem Laras akrobatische Fähigkeiten gefragt. Viel klettern, springen, rollen, laufen und sogar Handstand machen stehen auf dem Programm



COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT!

Die Russen kommen!

Der kalte Krieg ist noch nicht vorbei. Der (Sowjet-)Russe marschiert gegen die Alliierten (oder der Alliierte rückt gegen die Sowjets vor) und nur einer kann ihn aufhalten: der Held am Pad!



Erwartungsvoll blicken die alliierten Vorgesetzten und Tanja auf den Spieler, während Genosse Stalin mit seinem Stab noch in seine Unterlagen vertieft ist. Auffallend: Die weiblichen Akteure sind durchweg gutaussehend



Die Artillerie zerstört den Flammenturm, während Tanja deckt

Info: Zum neuesten C & C-Game wird leider keine Saturn-Version mehr erscheinen. Die Herstellungs- und Vertriebskosten rechnen sich bei der geringen Verkaufszahl wohl nicht mehr. Aber auch PSX-User müssen im Vergleich zum ersten Teil

zurückstecken. Waren in jenem noch die Bonusmissionen der PC-Variante enthalten, kommt C & C: Alarmstufe Rot! ohne irgend welche Boni. Möglicherweise bringt Virgin weitere Level zu einem günstigen Preis in die Kaufhäuser, um auch Sony-Jüngern anhaltenden Spielspaß zu garantieren.

preview playstation

Dafür wurde auf andere Features der Sony-Konsole eingegangen. So lassen sich die Einheiten, neben dem Standardpad, auch mit der Maus befähigen. Ebenfalls praktisch sind die Möglichkeiten, im Game den Schwierigkeitsgrad zu ändern und die Spielgeschwindigkeit der Situation anzupassen.

Dem Hobby-General stehen drei verschiedene Spielmodi zur Verfügung. Entweder kontrolliert er eine der beiden oppositionellen Seiten im Missionsmodus, spielt ein sogenanntes „Geplänkel“ mit frei einstellbaren Optionen oder tritt per Link-Kabel (noch nicht endgültig bestätigt, aber sehr wahrscheinlich) gegen einen Freund (oder Feind?!) an. Damit auch deutschsprachige Strategien ohne Englischkenntnisse dem Spielverlauf folgen können, machte sich Virgin die Mühe und ließ sämtliche Dialoge und Sprachausgaben von namhaften Synchronsprechern (u. a. Jodie Fosters Stimme) nachvertonen. Die Texte im Spiel wurden ebenfalls in unsere Muttersprache übersetzt. Besonders lustig wird es bei den gesprochenen Bestätigungen von Befehlen. Hört man nicht ganz genau hin, kann man statt „Setze mich in Marsch“ auch „Leck mich am A...“ verstehen. Da noch ein paar andere Samples mißverständlich klingen, kommt leicht eine lustige Atmosphäre auf.

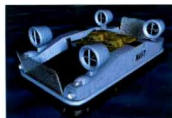
Weniger lustig ist ein Problem, welches auch der erste Teil schon kannte. Nach einigen sehr leichten Missionen zieht der Schwierigkeitsgrad stark an. Ein vernünftiger Aufbau findet nicht statt.

Wer schon Freude am ersten Teil von *Command & Conquer* hatte, kann sich auf *Alarmstufe Rot!* freuen, denn eine Verbesserung wurde auf jeden Fall erreicht. Aber auch Spieler, die von *C & C* nicht begeistert waren, sollten einen Blick in die kommende neXt Level werfen. Vielleicht

überzeugt der *Command & Conquer: Alarmstufe Rot!*-Test auch sie. ■



Eigentlich ist die alte Ost-West-Geschichte schon ziemlich überholt. Westwood hätte sich eine bessere Hintergrundstory ausdenken können



Animierte (nicht alliierte) und gerenderte Zwischensequenzen stimmen auf die nachfolgenden Kämpfe ein. Wann sehen ganze Spiele endlich so gut aus?

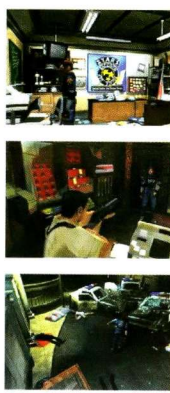
„Mist, meine Nase juckt, und ich kann nicht ran!“



RESIDENT EVIL 2

Die Horrorfortsetzung

2,8 Millionen blutrünstiger Fans können nicht irren. Capcoms Zombie-Splatter-Phänomen übertraf alle Erwartungen und prügelte die hauseigenen Straßenkämpfer an die Wand. In bester B-Movie-Tradition sind die Untoten ebenso wenig totzukriegen wie lukrative Fortsetzungen. Mit dem *Director's Cut* des ersten Teils bekommt die Welt einen Vorgeschmack auf die zweite Zombiethat.



BVON J. EGGBRECHT
 itter enttäuscht schauen *Resident Evil*-Fans noch immer in die Röhre, denn nach zwei Verschiebungen ist inzwischen aus dem Sommer 1997 ein Frühjahr 1998 für den zweiten Teil des Überfliegers geworden. Auf der anderen Seite kann jede Verzögerung der Qualität des Spiels nur dienlich sein – laut Capcom soll mehr als nur eine simple Fortsetzung geboten werden.

Auch wenn sich am Grundkonzept nicht viel geändert hat, wird die Story sehr viel umfangreicher und abwechslungsreicher präsentiert. *Resident Evil 2* soll dem Traum vom interaktiven Film durch interessante Story-Twists und Spieler-Interaktion noch ein ganzes Stück näherkommen. Abgelöst wird die allzu trashige Atmosphäre der Film-Sequenzen (nicht zuletzt durch die grotzenschlechten Schauspieler) im ersten Teil durch hochwertigeres Material rund um die Helden Leon Kennedy und Elza Walker, die sich nach einem Chemie-Unfall in Raccoon City von einer ganzen Stadt voller Monstern umgeben sehen. Pate standen neben *Romeros* Zombie-Reihe ganz eindeutig John Carpenters Horror-Klassiker *Das Ende* und *Halloween – Nacht des Grauens*.

Dem Zombie-Jäger werden natürlich neben dem bekannten Arsenal viel mehr und bessere Waffen zur Verfügung stehen, um den lebenden Leichen einen geruhsamen Tod zu bereiten, und auch steuerungstechnisch wurde der Vorgänger komplett in die Mangel genommen. Schnellfeuerpistolen und Automatikgewehre schlagen in deutlich hektischeren Shoot-Outs Breschen in die heranrückenden Zombiemassen, und der Flammenwerfer macht gleich doppelt Spaß. Doch Vorsicht: Kleider machen Leute, denn bestimmte Waffen und Ge-

Bigger, better, gore: Capcom ließ sich nicht lumpen und spendierte der mit Spannung erwarteten *Resident Evil*-Fortsetzung zahlreiche neue Features – und eine zweite CD

Info: Resident Evil 2 liegt als spielbare Demo-CD dem RE – Director's Cut bei. Die US- und Japan-Versionen sind seit Ende September als Import erhältlich, die deutsche Version soll im November folgen. Während diese zum Vollpreis angeboten wird,

brachte Capcom das Spiel in den USA zum Dumping-Preis von 40 \$ auf den Markt. Die Handelskette Electronics Boutique bietet Besitzern von Resident Evil gegen Rückgabe des Originals einen Preis von nur 20 \$ an. So viel zum Thema Dienstleistung und „der Kunde ist König“ in Deutschland.

preview playstation

genstände können nur in Kombination mit bestimmten Anzügen getragen und benutzt werden.

Sogar technisch läßt sich Capcom nicht lumpen und besticht durch gigantisch gut gerenderte Hintergründe, kürzeren Ladezeiten, Hauptcharaktere mit deutlich mehr Polygonen, besseren Animationen und, dank gestiegener Polygon-Power, mit sehr viel mehr Zombies gleichzeitig auf dem Bildschirm. Das Hauptaugenmerk lag eindeutig auf flüssigerem Spielverlauf mit sehr viel mehr Interaktion mit den Hintergründen (Klettern, Bewegen von Objekten, Überspringen etc.).

Ob die statischen Hintergründe im nächsten Jahr gegen die Echtzeit-Konkurrenz von *Metal Gear Solid* bestehen können, sei dahingestellt, und auch wie sich der Abgang des *Resident Evil*-verantwortlichen Entwicklungsleiters von Capcom auswirkt, bleibt abzuwarten. Sicher ist aber, daß die Aussicht auf brennende Untote mit brillianter Transparenzeffekten, literarische Blut auf mehr CDs und die weiterhin gepflegte Atmosphäre eines 80er-Jahre-Slasher-Epos der ekeligsten Sorte Fans nicht enttäuschen sollte. ■



Den Part von Jill und Chris übernehmen nun Elza und Leon



Nichts für schreckhafte Naturen: Überraschungen lauern überall



Unzählige Details schmücken die aufwendigen Hintergründe

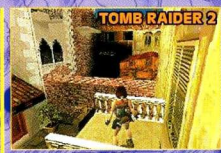


An das Auswählen wurde am wenigsten Hand angelegt



Überraschende Zombie-Attacken lassen sich dank überarbeiteter Steuerung wesentlich erfolgreicher abwehren als im ersten Teil

Neubestellbar aus den USA und Japan bitte telefonisch erfragen!



SONY PLAYSTATION	
Grundgerät dt	289,00
Umbau für Importe	89,90
Umbausatz Bastler (US/JP nur über Farbgl.)	45,00
RGB-Kabel	39,90
RGB-Kabel inkl. Audio	49,90
Game Buster dt	89,90
Joypads	ab 44,90
Joypadverlängerung	19,90
Memory Cards	ab 39,90
Abe's Odyssey dt	89,90
Ace Combat II dt	89,90
Agent Armstrong dt	89,90
Apocalypse dt	89,90
Broken Hellix dt	99,90
Bust a Move 5 dt	79,90
C & C (Stufe Rot) dt	109,90
Colony Wars dt	89,90
Discworld 2 dt	89,90
Fighting Force dt	99,90
Final Fantasy 7 dt	109,90
Formel 1 '97 dt	109,90
Frogger dt	89,90
G-Police dt	109,90



Heaven's Gate dt	89,90
Mercules dt	89,90
Magic Gathering dt	89,90
MDK dt	99,90
Monster Trucks dt	89,90
NHL-Breakaway dt	89,90
Nightmare Creatures	89,90
Overboard dt	89,90
Pandemonium 2 dt	89,90
Parappa The Rapper	84,90
Rapid Racer dt	89,90
Rosco McQueen dt	89,90
Resident Evil Dir. Cut	89,90
Shadowmaster dt	89,90
Street Fighter Ex+ dt	99,90
Super Puzzle Fighter 74.90	
Time Crisis & Gun dt	159,90
Warcraft 2 dt	89,90

SEGA SATURN	
Atlantis dt	109,90
C & C (Stufe Rot) dt	109,90
DN3D dt	109,90
Formula Karts dt	89,90
Marvel Superheroes	89,90
NHL Breakaway	89,90
Sega Touring Car dt	109,90

Dein Versand!

ARJAY

Spielware bestellen!

0221-121067

WWW.ARJAY-GAMES.DE

NINTENDO 64	
Grundgerät dt	295,00
Adapter	59,90
Antennenkabel	49,90
S-VHS Kabel	39,90
Joypads	ab 59,90
Joypadverlängerung	19,90
Lenkrad	439,90
Memory Cards	ab 39,90
Blast Corps	119,90
Bombberman	124,90
Clayfighter 63 1/3	159,90
Diddy Kong Racing	124,90
Extreme G	159,90
G.A.S.P.	159,90
Lamborghini	359,90
Lylatwars (Starfox)	139,90
Mario dt	79,90
Mario Kart	89,90
Mischief Makers	124,90
NBA-Hangtime	139,90
NFL-Quarterback '98	159,90
Superstarsoccer	149,90
Top Gear Rally	149,90
Wayne Gretzky's	129,90

GUIDES/MAGAZINES	
Blast Corps	29,90
Dark Rift	34,90
EDGE uk	16,00
Final Fantasy 7 us	34,90
Golden Eye	34,90
Mario Kart 64	34,90

ALLGEMEINES

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

Neuheiten aus USA & Japan!

ARJAY GAMES
 Ebertplatz 2, 50668 Köln
 Fon: 0221-121067
 Fax: 0221-1215676
 UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN®
 Fon: 0221-1215393



DIDDY KONG RACING



EXTREME G

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 Nichtgefallens ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Hersteller: Ocean Entwickler: Eutechnyx **Rennspiel**
 Spieler: 1-2 (4/Link-Kabel) Level: 36 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: ab November

Total Drivin'



Das Streckendesign ist rundherum gelungen. Durch die 3D-Landschaften sind sogar Ausflüge neben die Piste (auch Abkürzungen) möglich



Auch aus der zweiten möglichen Perspektive hat man keine Probleme, im Splitscreen die Übersicht zu behalten und Kurven richtig zu nehmen

test playstation



Info

Laut Hersteller gibt es noch weitere 18 versteckte Strecken, und in den Mehrspieler-Modi befährt man leicht veränderte Kurse, was die Vielfalt dieses Titels noch zusätzlich erhöht. *TD* ist neGcon- und Analog-Pad-kompatibel.

Gameplay: Trotz der etwas schlichten Steuerung der Cars macht *TD* eine Menge Fun. Dauerspaß, Realitätsnähe und Abwechslung stimmen.

Präsentation: Neben photo-realistischen Texturen auf den Wagen und höchst interessanten Rundkursen präsentiert sich *Total Drivin'* auch im Split-screen technisch sauber.

Memory-Card: Alle erspielten Kurse und die Bestzeiten werden auf einem Block gespeichert.

FVON T. HELLWIG
 ür Rennspielfreunde, die es gerne etwas abwechslungsreicher haben, hat Ocean noch vor Weihnachten *Total Drivin'* anzubieten. Über die obligatorischen Spielmodi (Wettkampf, Zeitrennen) sowie einen Zweispieler-Modus (per Link-Kabel auch zu viert) gelangt man an sechs anwählbare Länder und acht Teams. Jedes Land ist in sechs Strecken unterteilt, die nacheinander freigespielt werden können. Dazu bieten sich pro Team fünf Fahrzeuge an, die jeweils vorgegeben werden. Z. B. fährt der Spieler in Hong Kong bei Sturm und Regen mit Indy Cars, in der Schweiz auf Schnee mit Rallye-Wagen, in Ägypten mit Bug-ys durch Sandstürme usw. Die Kurse bestehen aus großflächigen 3D-Landschaften, die auch Ex-kurse über die Streckenbegrenzung und kleinere Abkürzungen erlauben. Insgesamt ist das Design, der optische und technische Eindruck überdurchschnittlich gut.

Physikalisch liegt das Wagenverhalten nahe an der Wirklichkeit, gelegentlich ‚schwimmen‘ die Vehikel allerdings ein wenig. Wer sich nicht an der gewöhnungsbedürftigen und etwas trägen Steuerungen stört, der erhält mit *Total Drivin'* ein außergewöhnlich abwechslungsreiches und im



Zweispieler-Modus spaßiges Rennspiel. Man muß sich jedoch im klaren darüber sein, daß es Genrevertreter gibt, die deutlich mehr Können vom Spieler abverlangen und spektakulärer sind. Dafür kann *TD* technisch aber voll überzeugen. Blitzer und hereinploppende Häuser oder Bergketten sind selbst im Zweispieler-Modus nur selten anzutreffen. Die grafische Aufmachung erinnert ein wenig an *V-Rally*, wobei die Strecken eines Landes ebenfalls aus mehreren Teilen zusammengesetzt sind und somit auf trickreiche Art variiert wurden. Dies ermöglicht zahlreiche Kurse ohne großen technischen Aufwand.

Total Drivin' ist zwar sehr interessant, jedoch spielerisch kein Highlight. Neben der genannten Kritik müssen sich die Mannen von Eutechnyx auch eine schlechte Beurteilung der Soundeffekte gefallen lassen, denn die Motorengeräusche sind alles andere als realistisch. Technofans werden sich aber freuen, die Musik ist klasse. Unterm Strich wiegen sich die positiven und negativen Aspekte beinahe auf, weswegen ein Probespiel vor dem Kauf ratsam wäre. ■



XL-Wertung 75%

Castlevania – Symphony of the Night



info

Symphony of the Night hat einen ungewöhnlich hohen Adventure-Anteil. Alucards Fortschritte werden in Prozent gezählt. Nach 100 % ist allerdings noch lange nicht Schluss, denn dann muß das auf den Kopf gestellte Schloß erneut durchforscht werden.

GamePlay: Alucard kann sich in einen Wolf, eine Fledermaus und in Nebel verwandeln.
Präsentation: Aufwendige 3D-Effekte werden nicht geboten, aber das brillante Leveldesign und die detaillierten Charaktere können sich sehen lassen.

Der Soundtrack gehört Konami-typisch in die Oberliga.
Memory-Card: Ein Block genügt, um mehrere Spielstände zu speichern.

KVON C. HENNING
 onamis jüngster Ableger aus der erfolgreichen Vampir-Saga wurde bereits in Ausgabe 6/97 einem Test unterzogen. Inzwischen ist *Castlevania* auch in der westlichen Hemisphäre erhältlich und wartet mit englischen Bildschirmtexten und Sprachausgabe auf. Es liegt an Alucard, die Welt vor den Greueln seines Vaters Dracula zu bewahren. Anfangs nur mit bloßen Fäusten bewaffnet, später mit verschiedenen Schwertern, Schilden und Spezialwaffen ausgestattet, kämpft sich der gute Vampir durch die Heerscharen Untoter und Zombies, die das Schloß bewachen. Neben der Lebensenergieanzeige hält der Bildschirm wie immer den Verfügbarkeitsstand der Extrawaffen bereit. Alle weiteren Statusanzeigen finden sich im Pausenmenü.

Castlevania ist ein reines 2D-Action-Jump-&Run, bei dem die Hardware-Fähigkeiten eher unspektakulär erscheinen. Doch die wunderschönen Sprites und das geistreiche Design des gigantischen Spukschlusses beweist, daß 3D keinesfalls das Maß aller Dinge ist. Zudem zieht einen der wirklich phantastische Grusel-Soundtrack – dezent mit modernen Rhythmen unterlegt – vollends in den Bann.

Castlevania's PSX-Einstand ist ein Pflichtkauf für alle, die die Vorgänger auch nur ein klein wenig mochten. Wegen der genannten Vorzüge werden einschlägig vorbelastete Fans bestimmt nicht die einzige Käuferschicht darstellen. ■

XL-Wertung

85%

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

Nintendo 64 299,95

- Blast Corps dt 119,95
- Bomberman* dt 139,95
- Clayfighter* dt 119,95
- Diddy Kong Racing* dt 149,95
- F1 Pole Position* dt 139,95
- Goemon 3D* dt 119,95
- Intern. Superstar Soccer dt 139,95**
- Mario Kart dt 89,95
- Mischief Makers* dt 149,95
- MultiRacing Champ.* dt 129,95
- NBA Hangtime dt 139,95
- StarFox/LylatWars* dt 129,95
- Star Wars dt 89,95
- Turok dt 129,95
- Wave Race dt 129,95
- Wayne Gretzky Hockey dt 129,95

PlayStation 299,95

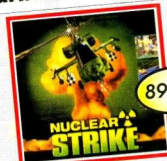
- Ace Combat 2* dt 94,95
- Actra Golf 2 dt 89,95
- Agent Armstrong* dt 94,95**
- Battle Arena Toshinden 3* dt 94,95
- Colony Wars* dt 89,95
- Croc* dt 99,95
- Excalibur dt 79,95
- FIFA '98 - WM Qual.* dt 109,95
- Final Fantasy 7* dt 109,95
- Formel 1 '97* dt 109,95

- G-Police* dt 109,95
- Inf. Superstar Soccer Pro dt 99,95
- Jurassic Park - Lost World da dt 79,95
- Little Big Adventure dt 89,95
- Legacy of Kain dt 99,95
- Lifeforce Tenka dt 89,95
- Lost Vikings 2 dt 89,95
- Mass Hunter* dt 89,95
- Machine Hunter* dt 89,95**
- Magic The Gathering* dt 89,95
- MDK* dt 89,95
- MechWarrior 2 dt 99,95
- Micro Machines V3 dt 99,95
- Monster Trucks* dt 89,95
- Moto Racer* dt 89,95
- NASCAR '98* dt 99,95
- NBA Hangtime* dt 79,95**
- NHL '98 (EA)* dt 89,95
- NHL Breakaway '98* dt 94,95
- Nightmare Creatures* dt 89,95
- Nuclear Strike* dt 89,95
- Oddworld-Abe's Oddy.* dt 89,95**
- Overblood dt 89,95
- Park Collection* dt 79,95
- Perfect Weapon dt 84,95
- Porsche Challenge dt 99,95
- Rage Racer dt 84,95**
- Rally Cross dt 84,95
- Rapid Racer* dt 94,95

- Ray Storm dt 94,95
- Ray Tracer dt 99,95
- Rebel Assault II dt 89,95
- Resident Evil Director Cut* dt 99,95**
- Soulblade dt 89,95
- Spider dt 89,95
- Streetfighter EX Plus* dt 89,95**
- Suikoden da 99,95
- Swagman dt 89,95
- Syndicate Wars dt 89,95
- Tomb Raider 1 dt 89,95
- Transport Tycoon dt 89,95**
- Trash It* da 99,95
- Vandal Hearts dt 89,95
- V Rally dt 89,95**
- VR Pool dt 89,95
- Watercraft 2 dt 89,95
- Wing Commander IV dt 84,95**
- Xevius 3D dt 89,95

Saturn

- Bombeman dt 99,95
- Dragon Force da 99,95
- Phurmed dt 99,95
- Fighters Megamix dt 79,95
- Formula Karis* dt 99,95**
- Last Bronx* da 99,95
- Resident Evil dt 109,95
- Sega Touring Car* dt 89,95
- Sonic Jam dt 99,95
- Worldwide Soccer '98* dt 99,95



89,95*



109,95* PlayStation

Alien Trilogy, Bust a Move2, Destruction Derby, Fade to Black, FIFA96, NBA Live96, Rayman, RoadRash, RidgeRacer, Tekken, Track&Field, TruePinball, WipeOut, Worms - alles für PSX

250 qm

Gehen Sie in die Hermannstr.
 Gehen Sie direkt dorthin.
 Gehen Sie nicht über Los.
 Geben Sie 2000,- Mark aus.

030-627 09 154
 Mo bis Sa von 9.30 - 20.00 Uhr
 Hermannstr. 214-216, 12049 Berlin
 direkt am U-Bhf Boddinstrasse

Handelanfragen sind willkommen.

Hersteller: Sony Entwickler: Square **Rollenspiel**
 Spieler: 1 Level: - (3 CDs)
 Preis: ca. DM 120 Erhältlich: ab November



Final Fantasy VII



Die bunt zusammengewürfelte Heldentruppe wird in die Geheimnisse der mysteriösen Mako-Energie eingeweiht. Doch welche Rolle spielt die Rasse der „Ancients“ in dem kosmischen Spiel der Kräfte?

Info

Gameplay: Die Story ist von der ersten bis zur letzten Minute spannend, einige Schwächen sind bei dem Umfang verzeihlich. RPG-Profis benötigen zum einfachen Durchspielen ca. 40 Stunden, inklusive aller Nebenhandlungen dürfte es noch ein paar zusätzliche Stunden dauern. Das von Square routiniert inszenierte Spiel braucht derzeit keine Konkurrenz zu fürchten, wenn der Handlungsablauf auch extrem linear ausfällt. Ladezeiten sind praktisch nicht zu bemerken – davon können sich alle anderen Entwickler eine Scheibe abschneiden. Allerdings wünscht man sich sehnlichst die Unterstützung des Analog-Pads.

Präsentation: Sensationell ist noch untertrieben, wenn man die optische Brillanz und das phantastische Design von *Final Fantasy VII* beschreiben will. Beeindruckend sind vor allem die fließenden Übergänge zwischen Filmsequenzen und dem Spiel, aber auch die spektakulären Effekte, die z. B. jeden Zauberspruch begleiten. Aufgrund der Grafik gibt es jedoch keine CD-Musiken. Squares Sound-Guru Nobuo Uematsu komponierte über 100 Soundchip-Musiken! Einige Stücke und Soundeffekte wurden aus den SNES-Vorgängern übernommen.

Memory-Card: Jeder Spielstand belegt einen Block.

VVON K.-D. HARTWIG
 viele Hersteller rühmen sich damit, daß ihre Spiele neue Maßstäbe setzen, einen technischen Quantensprung darstellen und jeder-mann und -frau dieses Spiel besitzen sollte. In der Regel sind die Meinungen über solche Vor-schußlorbeeren geteilt, doch bei *Final Fantasy VII* sind sich alle einig. Sobald die ersten gerenden-ten Sequenzen auf dem Bildschirm laufen, wird jeder Beobachter in den Bann geschlagen. Das Design, der Aufwand, mit dem dieses Epos auf drei CDs gebannt wurde, steht konkurrenzlos da, PC-CD-ROM-Spiele nicht ausgenommen. Nie



zuvor näherten sich Spiel und Film so nah an. Das japanische Original sicherte sich in XL 4/97 bereits den Titel Spiel des Monats. An dieser Stelle sollte eigentlich ein Test der PAL-Version mit deutschen Texten stehen, doch bis Ende September konnte uns Sony keine spielbare, syn-chronisierte Version zur Verfügung stellen. Da *Final Fantasy VII* am 7. November in den Handel kommen soll, bringen wir für alle, die den Test in Ausgabe 4/97 verpaßt haben, einen Re-Test der

englischen PAL-Version. Über die Qualität der Übersetzung können wir deshalb erst nach der Veröffentlichung berichten. Vom US-Import kann man allen, die nicht 100%ig firm in englischer Sprache sind, jedenfalls nur abraten.

Die Grafik „nutzt“ die volle Breite der PAL-Bal-ken. Das ist allerdings verständlich, denn auf-grund der anderen Bildschirmauflösung hätten alle Bilder noch einmal neu gerendert werden müssen, um an das PAL-Format angepaßt zu wer-den. Dies wäre schlichtweg unmöglich, da an den Hintergründen des Originals halb Japan gearbeitet



Würden sie einen Kater, der auf einem Mega-Moogle sitzt, in ihre RPG-Party aufnehmen?

hat, wie man am Abspann sehen kann. Auch der Geschwindigkeitsverlust wirkt sich bei einem Rol-len-spiel nicht störend aus, unverständlich ist je-doch, warum die PAL-Variante weiterhin nicht das Analog-Pad unterstützt. Dieses Feature vermißt man schmerzlich, da sich die Figuren manchmal doch recht hakelig durch die opulenten Szenarien bewegen lassen.

test playstation



Ansonsten hat die PAL-Version aber noch einige Verbesserungen, wie zum Beispiel weniger Zufallsbegegnungen und damit verbundene Kämpfe, eine verbesserte Steuerung in den Bonus-Spielen wie dem Motorradrennen, sowie drei zusätzliche „Weapon Monsters“. Außerdem soll die Story dezent überarbeitet worden sein. Laut Sony ist Square so überzeugt von den Verbesserungen, daß diese modifizierte Version noch einmal in Japan veröffentlicht wird.

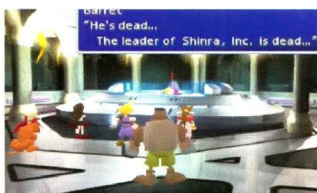
Ist *Final Fantasy VII* also das beste Rollenspiel aller Zeiten, wie es von vielen überschwänglich bejubelt wird? Eins ist auf jeden Fall sicher: *Final*



Außerhalb der Städte wandern Claude und seine Mannen über eine unspektakuläre 3D-Karte



Der mysteriöse Sephiroth war einst der Mentor von Claude. Plant er die Vernichtung der Welt?



Die Verkaufsversion in unseren Breiten soll komplett übersetzte Bildschirmtexte bieten

und gibt Anlaß zu Frust, und anders als bei den Vorgängern läßt sich anhand der Story nicht nachvollziehen, warum man eigentlich nur mit drei Leuten kämpfen kann, obwohl sich bis zu neun in der Party befinden. Im Detail finden sich einige kritikwürdige Punkte, die vor allem RPG-Freaks sauer aufstoßen dürften. Doch insgesamt ist *FF*-Producer Hironobu Sakaguchi der Spagat zwischen Rollenspiel und Massenmarkt gelungen. Wenn ein Spiel japanische RPGs im Westen etablieren kann, dann *Final Fantasy VII*. ■



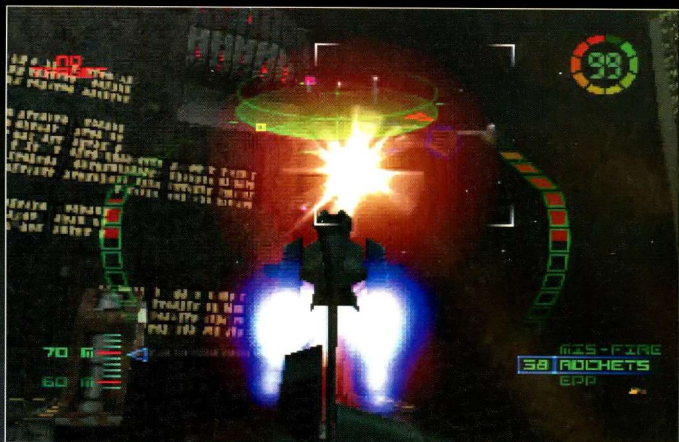
Der Einsatz der Materia-Steine wird von spektakulären und seltsamen Effekten begleitet

Fantasy VII ist konkurrenzlos, zwischen der Präsentation dieses Meisterwerkes und jedem anderen Videospiel liegen Welten. Inhaltlich bietet das Spiel jedoch eine eingeschränkte Variante des bewährten Gameplays von Teil VI (in den USA Teil III) auf dem SNES, das in ein überragendes, grafisches Korsett gezwängt wurde. Vor allem die Menüführung scheint mit heißer Nadel gestrikt

XL-Wertung

90%

G-Police



G-Police strutzt geradezu vor spektakulären Grafikeffekten. Nicht nur jeder Laserschuss sieht in der hochauflösenden Grafik brillant aus, jede noch so kleine Explosion läßt ihr Umfeld hell erleuchten

test playstation

info

Aufgrund der FMV-Filme wurde das Spiel auf zwei CDs verteilt. Die Hauptcharaktere verfügen über realistische Gesichtszüge, und die actionreichen Welraumgefechte können es leicht mit Special-FX à la *Babylon 5* aufnehmen.

Gameplay: Obwohl die Steuerung anfangs etwas nervt, ist das Spiel nicht nur wegen seiner interessanten Waffenseite Geld wert und auf der PSX konkurrenzlos.

Präsentation: Die aufwendige Präsentation macht *G-Police* zu einem Highlight des Genres. Das Blickfeld ist zwar eng gefaßt, doch dafür halten sich Grafikbugs streng in Grenzen. Optische und akustische Effekte werben das Spiel zusätzlich auf.

Memory-Card: Ein Block sichert den erkämpften Spielstand, zudem steht ein Paßwortsystem zur Verfügung.

PVON G. HENNIG
 sygnosis verwöhnt 1997 die PSX-User geradezu mit guten Spielen. Das Line-Up der Briten enthält Knaller wie *LifeForce: Tenka*, *Colony Wars* und *Formel 1 '97*, doch *Psygnosis* setzt immer noch eins drauf. Mit dem Helicopter-Spektakel *G-Police* wird der Spieler auf den Jupitermond Callisto des Jahres 2097 entführt, wo er in die Rolle des Polizisten Jeff Slater schlüpf, der den vermeintlichen Selbstmord seiner Schwester aufklären will. Er läßt sich in dieselbe Polizei-Einheit versetzen und patrouilliert mit seinen neuen Kollegen die gigantischen Dome (Großstädte unter einer Energie-Käseglocke) in einem



High-Tech-Helicopter. Das Spiel umfaßt insgesamt 35 Missionen. Mal müssen Schmuggler dingfest gemacht oder außer Kontrolle geratene Droiden aufgehalten werden. Gelegentlich muß Slater auch Begleitschutz fliegen. Wahre Flugakrobaten finden zudem noch sechs geheime Missionen. Im Abstand von fünf Aufträgen wird der Spieler von brillanten computeranimierten Full-Motion-Video-Zwischenspannen in die dichte Rahmenhandlung des Spiels eingeführt. Der G-Copter ist mit einem ansehnlichen Waffenrepertoire ausgerüstet und somit ein starkes Argument gegen die wachsende Kriminalität. In einigen Abschnitten wird der Heil



Die kreuzförmigen Blitze sollen feindlichen Beschuß auf die Helicopter-Kanzel darstellen



Bei großen Feinden muß taktisch vorgegangen werden, um nicht am Boden zu enden

Hersteller:	Psygnosis	Entwickler:	The Wheelhaus
Spieler:	1	Level:	35 + 6
Preis:	ca. DM 120	Erhältlich:	Ende Oktober

Action



G-Police spielt im Jahre 2097 – kein Zufall, sondern eine Anspielung auf wipEout 2097



Die Straßenschluchten sind bis zur Ampelfarbe detailliert designt worden

gegen einen noch stärkeren Nachfolger ausgetauscht, dessen Bewaffnung mit Laser- und Plasma-Geschützen sogar noch mehr Eindruck schindet.

In sechs verschiedenen Perspektiven kann das Gefährt durch die futuristischen Straßenschluchten gesteuert werden. Aber nur wenige sind wirklich sinnvoll, und da es in den Luftgefechten oftmals heiß hergeht, bleibt nur selten Zeit, sich an eine neue Ansicht zu gewöhnen. G-Police unterstützt das neue Analogpad, mit dessen rechten Kugelfeld der Pilot seinen Blick in der Kanzel schweifen lassen kann. Auch mit dem Analog-Pad bedarf es einiger Flugstunden, bis die Steuerung richtig sitzt, um auch in stressigen Situationen einen kühlen Kopf zu bewahren.

Die Optik hat einen bekannten Paten, zu dem sich die Programmierer auch ungeniert bekennen: Blade Runner. In jedem Level hat man das Gefühl, Dekkard würde gleich hinter der nächsten

Ecke auftauchen. Die dichte Atmosphäre schöpft G-Police aus der Detailfülle und den flüssigen Bildaufbau. Die Blicktiefe ist zwar eng begrenzt, kann aber im Optionsmenü zu Lasten der Frame-rate erweitert werden.

Selig sind die, die eine Dolby-Surround-Anlage ihr eigen nennen, denn G-Police unterstützt dieses System nicht nur, es reizt den Raumklang durch spektakuläre Effekte und stimmungsvolle Drum&Base-Rhythmen auch sehr gut aus.

Mit G-Police hat Psygnosis wieder einmal bewiesen, daß sie für überdurchschnittliche Actionspiele mit ansprechender Präsentation die erste Adresse sind. Durch die interessante Rahmenhandlung wird die Spannungskurve durchgehend hoch gehalten und die gewöhnungsbedürftige Steuerung leicht verziehen. ■

XL-Wertung 85%



Respekt: Langweilige Explosionen gibt es in G-Police nicht



Bodengebundene Feinde haben gegen den Hell keine Chance



Vor jedem Einsatz werden die einzelnen Waffen vorgestellt



Neben der sehr gut durchdachten Cockpitperspektive ist die Follow-Cam die beste Ansicht. Die Düsen des Hubschraubers leuchten je nach Beschleunigungsgrad unterschiedlich hell auf

hör mal wer da spricht

Für die deutsche Version konnte Psygnosis die Synchronsprecher von Harrison Ford und Clint Eastwood gewinnen. Der Aufwand hat sich gelohnt, und besonders die deutsche Ford-Stimme läßt das Blade Runner-Feeling noch intensiver werden.

Hersteller: Electronic Arts Entwickler: Delphine Software
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 6 Strecken
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel

Rennspiel

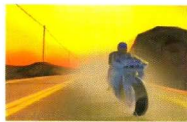
Moto Racer



Die Standardanzeigen auf dem Screen sind übersichtlich angeordnet. Als sehr hilfreich erweisen sich die deutlich angezeigten Richtungspfeile, die bei jeder größeren Kurve kurzzeitig auftauchen

test playstation

info



Zur Einstimmung gibt's einen kurzen Rendervorspann (siehe Bild). Analogpad-Besitzer werden sich freuen, *Moto Racer* ist auch damit gut steuerbar. Außerdem stehen sechs Europäische Sprachen (für die angezeigten Texte) zur Wahl.

Gameplay: Beide Motorradarten, die Renn- wie die Cross-Maschinen, lassen sich gut steuern. Erfreulich ist, daß die Palette der Rennspiele um eine gelungene Zweirad-Variante erweitert wird.

Präsentation: Die Grafik rauscht technisch recht sauber und schnell über den Screen. Soundeffekte und Streckendesign zeigen so gut wie keine Schwächen.

Memory-Card: Auf einem Block werden Spielstand, Zeiten und Optionen gespeichert.

DVON T. HELLWIG
 en Nierengurt umgeschallt und die rechte Hand fest am Gasgriff. So startet der Zweirad-begeisterte Rennspielfan ins rasante Vergnügen. *Moto Racer* bietet eine ungewöhnliche Mischung aus High-Speed- und Moto-Cross-Rennen. Für die Landstraßen- und Cross-Kurse (je drei) stehen jeweils acht Maschinen zur Wahl, die über maximal acht Runden zum Heizen einladen. Verschiedene Werte wie Beschleunigung, Bodenhaftung, Speed und Handling ermöglichen einen individuellen Einstieg und lange Motivation.

Delphine Software International (programmierten u. a. *Flashback*) beglücken Fans schneller Renn-Games mit einem technisch sehr anständigen Spiel, das sich zudem auch noch gut spielen läßt. Ein negativer Punkt ist allerdings der geringe Streckenumfang. Auch das recht knapp bemessene Zeitlimit zwischen den einzelnen Check-points ist nicht jedermanns Sache. Die Jagd auf den ersten Platz kann per Turbo-Button erleichtert werden. Dabei reißt der Fahrer sein Vehikel hoch und beschleunigt auf dem Hinterrad bis zur Höchstgeschwindigkeit. Doch Vorsicht ist geboten, denn trotz der sofort reagierenden Steuerung



Während eines Sprunges können die Cross-Fahrer kleine Stunteinlagen machen



Ein horizontal gesplitteter Screen wäre etwas übersichtlicher. Leider gibt's nur diese Ansicht

sind Berührungen mit dem Streckenrand oder der Konkurrenz manchmal nicht vermeidbar und unfallträchtig. Während sich die prima animierten Rider der Cross Bikes mit dem Fuß abstützen, legt sich der High-Speed-Sportler mit seiner Rennmaschine furchtlos in die Kurve.

Moto Racer gehört zu den schnellsten Rennspielen, die es derzeit für die PlayStation gibt. Ausgestattet mit drei Spielmodi (Training, Einzelrennen und Wettkampf), einem recht gelungenen Zweispieler-Modus (leider nur mit vertikal geteiltem Bildschirm), insgesamt vier Perspektiven und einer sehr sensiblen, aber angemessenen Steuerung wird quasi alles geboten, was das Racer-Herz begehrt. In puncto Soundeffekte sind keine gravierenden Mängel auszumachen, und die musikalische Untermauerung ist reine Geschmackssache. Somit hat diese PC-Umsetzung einen Platz in der „oberen Mittelklasse“ redlich verdient. ■

XL-Wertung

75%



Croc

FVON S. ALTER
 Fast alle lieben Mario, außer der Firma Sony. Es steht wohl außer Frage, daß der niedliche italienische Klempler dem PlayStation-Hersteller schon lange ein Dorn im Auge ist. Immer wieder wird versucht, wie beispielsweise mit Crash Bandicoot, einen Gegenpol zu Nintendos Maskottchen zu setzen. Das dürfte jedoch schwierig sein, denn Miyamotos Einfallsreichtum zu übertreffen, würde schon beinahe einem Wunder gleichkommen.



Dennoch bringt die Firma Electronic Arts dieser Tage ein Jump&Run namens *Croc* auf den Markt, in dessen Pressemitteilung wieder einmal von einem 3D-Adventure im Stil von *Super Mario 64* die Rede ist. Tatsächlich scheint die Hauptfigur, ein Krokodil, mit dem Klempler verschwägert zu sein, denn *Croc* kann Stampfattacken wie Mario ausführen, sich genauso an Vorsprüngen hochziehen und ähnliche Aufgaben lösen. Volle Bewegungsfreiheit in 3D, schwebende, lenkbare Plattformen, Lavaseen, Schneeelevel, Schalter, die Treppen auftauchen lassen – all das dürfte Nintendo-Spielern nur zu gut bekannt sein. Gut,



Vieles, was Mario kann, kann auch Croc. Hier gilt es, hangelnd einen Abgrund zu überwinden



In diesem Level soll hüpfend ein Turm erklimmen werden. Leider lassen sich die Entfernungen zwischen den Plattformen oft nur schwer abschätzen, so daß Croc des öfteren daneben landet

*Croc*s Weg pflastern statt Münzen Edelsteine, er muß auch keine Sterne einsammeln, sondern niedliche kleine Tiere aus Käfigen befreien (*Rayman?*), aber selbst wenn das grüne Tier in die Tiefe stürzt, glaubt der Beobachter, gerade von einem *Mario-Déjà-vu* heimgesucht zu werden.

Hat es Argonaut Software also tatsächlich geschafft, einen Klempler-Klone für die PSX zu entwickeln? Nein, ganz so einfach ist die Sache dann doch nicht. Die Programmierer haben beim Abkupfern eines vergessen: Shigeru Miyamoto besitzt den besten Kopierschutz der Welt – seine eigene Genialität. Und so ist es kaum verwunderlich, daß *Croc* viele Grafikfehler aufweist, der Schwierigkeitsgrad zu niedrig, das Kamerasystem nicht ausgereift ist, die Steuerung sich als gewöhnungsbedürftig erweist und durch ständige grafische oder auch spielerische Wiederholungen



schnell Langeweile aufkommt. Für jüngere Spieler eignet sich *Croc*, wegen des niedrigen Schwierigkeitsgrades, bestens. Der Versuch, beim großen japanischen Bruder Ideen zu klauen, ist diesmal deutlich mißlungen. PSX-Spielerhersteller sollten sich lieber auf Eigenkreationen konzentrieren, damit große Titel, wie etwa *wipEout 2097* oder *Pandemonium!* entstehen. Denn nach dem Spielen von *Croc* bleibt leider nicht mehr als ein fader Nachgeschmack. ■



Info

Die Entwicklerfirma Argonaut hat für Nintendo den Super-FX-Chip entwickelt und war an der Programmierung der SNES-Spiele *StarFox* und *Stunt Race FX* beteiligt.

Gameplay: Auf den ersten Blick verheißt *Croc* Großes, was jedoch im Spielverlauf zunehmend abflacht. Es tauchen zu wenig Gegner auf, der Schwierigkeitsgrad ist zu niedrig.

Präsentation: Die Charaktere haben Witz und sind gut animiert, auch die Szenarien sind nett gemacht und werden musikalisch ansprechend begleitet.
Manko: Mit steigendem Level gibt es leider ständige Wiederholungen.

Memory-Card: Der Spielstand wird auf einem Block der Memory-Card abgespeichert, zusätzlich gibt es Paßwörter.

XL-Wertung

65%

Hersteller: Psygnosis Entwickler: The Wheelhaus **Shoot 'em Up**
 Spieler: 1-5 (simultan) Level: 20 (+ 10 Multiplayer)
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: Ende Oktober



In den zehn Arenen des Deathmatch-Modus können sich bis zu fünf Nachwuchs-Piraten furiose Seeschlachten liefern



Die Grafik von *Overboard!* ist nicht nur sehr detailliert, sondern scrollt auch überaus flüssig in sämtliche Richtungen. In manchen Gefechten erweist sich der Bildschirmausschnitt leider als zu klein

Overboard!

Info



Am Ende jeder Welt, also alle vier Level, muß ein großer Endgegner besiegt werden. Dabei ist vor allem die richtige Taktik und Waffenwahl gefragt.

Gameplay: Eine steife Brise weht durch das Ballerspiel-Genre. Die Seeschlachten leiden ein wenig unter der gewöhnungsbedürftigen Steuerung (das Analog-Pad wird nicht unterstützt). Insgesamt ist *Overboard!* zwar erfrischend anders, doch es fehlt das gewisse Etwas.

Präsentation: Das Piraten-Design wurde vom Vorspann über die Optionsmenüs bis hin zum Abspann konsequent durchgezogen. Der detaillierten Grafik und den stimmungsvollen Musiken ist anzumerken, daß die Designer mit viel Spaß bei der Sache waren.

Memory-Card: Ein Block muß gepopt werden, um erspielte Level jederzeit neu starten zu können. Paßwörter erfüllen dieselbe Funktion.

SVON K.-D. HARTWIG
 chiff ahoi! Dieses Spiel soll ein Ballerspiel sein? Auch wenn das den Bildern nach kaum zutreffen mag, es ist so. Mit *Overboard!* legt Psygnosis einen der originellsten PlayStation-Titel der vergangenen Monate vor. In diesem bekämpfen sich liebevoll detaillierte Segelschiffe nach allen Regeln der Kunst sowie mit einigen unorthodoxen Methoden wie Flammenwerfern und Energieblitzen. Man merkt es schon: die Entwickler von Wheelhaus haben ein ungewöhnliches Spiel geschaffen, das neben einer hervorragenden Technik vor allem viel Humor bietet.

Dies tritt besonders in den vielen kleinen, liebevoll designten Details zutage: Wird die kleine Galleone des Spielers in Brand gesetzt, springen die Matrosen einer nach dem anderen über Bord (daher der Titel *Overboard!*), was mit einem gleichzeitigen Energieverlust einhergeht. Allerdings geht es nicht allein darum, den unter feindlicher Flagge segelnden Schiffen eine volle Breitseite zu verpassen. Im Vordergrund steht die komplette Erkundung der insgesamt 20 Level. Dabei müssen feindliche Häfen erobert werden, das Aufsammeln herumschwimmender Flaschenpost ergänzt die Übersichtskarten, Extras wie Heißluftballons heben die Galleone vorübergehend in die Luft, andere verwandeln sie in einen schnellen Schaufelraddampfer, heiße Quellen können genutzt werden, um über Kaimauern zu springen und vieles mehr.

Obwohl *Overboard!* sehr umfangreich ausgefallen ist und witzig designt wurde, reicht es nicht zum wirklichen Spitzentitel. Die Kämpfe sind im Schwierigkeitsgrad „normal“ bereits ab der zweiten Welt (Level fünf) sehr hart, auf „easy“ tritt hingegen schnell Langeweile ein. Im Spielverlauf kommen zwar mit schöner Regelmäßigkeit neue



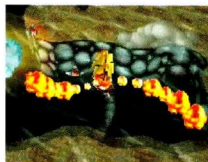
Energieblitze gehören genauso zur christlichen Seefahrt wie auch Flammenwerfer (Abb. unten)

Elemente hinzu, auf Dauer bietet das langwierige Level-Erkunden jedoch wenig Abwechslung.

Dafür haben die Programmierer jedoch einen Battle-Modus integriert (in bester First-Person-Shooter-Tradition Deathmatch betitelt), in dem sich bis zu fünf Spieler in zehn verschiedenen Arenen bombige Seeschlachten liefern können. Und wer daran keinen Spaß hat, den möge der Klabaubermann holen. ■

XL-Wertung

75%



Last Bronx



In puncto Spieltiefe kann *Last Bronx* mit Konkurrenztiteln wie *Fighters Megamix* mithalten – auch technisch weiß der AM3-Titel zu überzeugen. Einziger Schwachpunkt ist die geringe Zahl an Kämpfern

WON M. HÄNTSCH
 er über 3D-Beat-'em-Ups für den Saturn spricht, meint *Virtua Fighter 2*, *Fighting Vipers* oder *Fighters Megamix* – allesamt Erfolgstitel der AM2-Entwicklungsabteilung. Mit der Arcade-Umsetzung von *Last Bronx* bereichern nun die *Sega Rally*-Erfinder von AM3 das Genre und gingen dabei einen ähnlichen Weg wie AM2 bei *Fighting Vipers* und *Virtua Fighter 2* oder einer schnellen, dafür aber grob-pixeligen Grafik-Engine à la *Fighting Vipers* wählten sie einen Kompromiß. Die dreidimensionalen Hintergründe werden im High-Res-Modus, die Kämpfer dagegen in einer niedrigen Auflösung dargestellt. Dies hat den Vorteil, daß die Spielgeschwindigkeit angenehm hoch ist und die Grafik trotzdem edel wirkt.



In einigen Stages kann durch einen Sprung auf die Ringabgrenzung ausgewichen werden

Spielerisch orientiert man sich ebenfalls weitgehend an den AM2-Produkten. Geblockt wird mit dem A-Button während mit den B- und C-Tasten geschlagen und getreten werden kann. Einige Special-Moves sind auf die übrigen Tasten gelegt worden, ansonsten resultieren ganz ähnli-

che Tastenkombinationen wie bei *Virtua Fighter 2* den besonders durchschlagskräftigen Combos und Spezialattacken. Diese sind, wie von Sega-Prügelspielen nicht anders gewohnt, äußerst variantenreich und grundsätzlich realistischer Natur. Da jeder Fighter bewaffnet ist (die Palette reicht von Nunchakus und Bos bis hin zu Baseballschlägern und Holzhammern) und ausgezeichnet mit seinem Argumentationsverstärker umgehen kann, besitzen die Kämpfe einen recht brutalen, aber dennoch unblutigen Charakter.

Wer das einzigartig komplexe Gameplay der AM2-Prügelspiele mag, wird auch bei *Last Bronx* voll auf seine Kosten kommen. In Anbetracht des erst kürzlich in Deutschland erschienenen *Fighters Megamix* mit seinen sage und schreibe 32 Fightern, wirkt die lediglich neunköpfige Kämpferriege von *Last Bronx* (der Endgegner Red Eye ist erspielbar) etwas mager. Allerdings wird es wohl nur wenigen Spielern gelingen, mehr als einen der Charaktere perfekt zu beherrschen – so umfangreich ist die Palette an Moves, Combos, Würfen und Counter-Attacks. ■

XL-Wertung

85%



Kaum ein anderes Prügelspiel bietet derart intelligente Computer-Gegner

info

Die japanische Version von *Last Bronx* wird mit einer zweiten CD ausgeliefert, auf der sich ein Trainingsprogramm befindet. Mit diesem können die Special-Moves und Combos sämtlicher Kämpfer intensiv geübt werden. Leider fehlt der PAL-Fassung dieses äußerst sinnvolle Feature.

Gameplay: Die Steuerung ist, wie bei Sega-Beat-'em-Ups üblich, äußerst komplex und setzt eine längere Übungsphase voraus. Ein, zwei zusätzliche Kämpfer wären wünschenswert gewesen.

Präsentation: Durch die geschickte Ausnutzung der Saturn-Hardware ist die Grafik gleichermaßen schnell und ausreichend detailliert. Schwächen sind lediglich in den häufig mit Clipping-Errors verbundenen Kamera-Zooms und der dünnen Musikeruntermalung auszumachen.

Saturn-Speicher: Die Highscores und Red Eye belegen 20 Blöcke des Saturn-RAM.

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

Hersteller: Sony Entwickler: Kalisto **Action**
 Spieler: 1 Level: 20
 Preis: ca. DM 100 Erhältlich: im Handel



Ignatius ist zwar kräftiger, aber auch etwas langsamer als Nadia



Nightmare Creatures

info

Wem die düstere Optik Orientierungsprobleme bereitet, kann in einem Menü die Bildschirmhelligkeit stufenlos regulieren und eine transparente Karte mit komfortabler Zoom-Funktion einblenden.

Gameplay: Action-Fans kommen bei dem hohen Spieltempo voll auf ihre Kosten. Ein paar eingestreute Rätsel und eine feinfühligere Steuerung fehlen zum erhofften Referenz-Titel.

Präsentation: Stilistisch ein kleines Meisterwerk: Grafik und Sound harmonisieren perfekt und erzeugen eine eindrucksvolle Grusel-Atmosphäre. Leider sorgt die nicht immer optimal ausgerichtete Kameraperspektive bisweilen für Verwirrung.

Memory-Card: Spielstände belegen einen Block auf der Memory-Card. Wahlweise dürfen auch Paßwörter notiert werden.

WVON M. HÄNTSCH
 as die Werbestrategen von Sony geschäftstüchtig als eine Mischung aus *Tomb Raider* und *Resident Evil* (die beiden erfolgreichsten Action-Adventures der 32-Bit-Ära) ankündigen, ist eher ein 3D-Beat-'em-Up als ein Abenteuerspiel. Bei *Nightmare Creatures* geht es nicht darum, den richtigen Schlüssel für die nächste Tür, versteckte Artefakte oder Lösungen für die Probleme anderer Leute zu finden, sondern vorrangig um die Bekämpfung einer vielköpfigen Gegnerschar. Hierfür sind die beiden Hauptdarsteller Ignatius und Nadia mit je einer Schlagwaffe ausgerüstet. Sie können springen, zur Seite

ausweichen und beherrschen auch einige Tritt- und Verteidigungstechniken.

Am Anfang des Spiels sind die Level äußerst übersichtlich gestaltet, so daß es nur wenig zu entdecken gibt und ein Verlaufen unmöglich ist. In den späteren Stages häufen sich dann gut versteckte Extras und Schalter, die eine willkommene Auflockerung der blutigen Monsterjagd darstellen. Die nebeldurchfluteten Gassen, die rattenverseuchten Kanalisation, gespenstische Friedhöfe und historische Gebäude des viktorianischen Londons bilden die gruselige Kulisse des Spiels. Eine schnelle, fast fehlerfreie 3D-Grafik-Engine liefert grandiose, wenn auch etwas dunkle



Bei einigen Endgegnern erweist sich die etwas ungenaue Steuerung als extrem nachteilhaft



Wer flüchtet, wird mit einer immer größer werdenden Schar von Gegnern bestraft

test playstation



Showdown in Westminster: Grandiose Flammeneffekte sorgen für knisternde Spannung

und grob texturierte Ansichten der geschichtsträchtigen Lokalität. Viele der phantasievoll gestalteten Gegner sind riesig und bewegen sich trotzdem leichtfüßig und geschickt während des Kampfes. Sie weichen aus, gehen in Deckung und leiten überraschende Gegenangriffe ein. Oft ist nichts anderes möglich, als ein Monster in eine Ecke zu drängen und es dort durch Überempfehlung der Kollisionsabfrage (Triggern bis es qualmt) niederzumachen. Auch die aufsammlbaren Extras, wie Schußwaffen, Minen und Dynamitstangen sind äußerst hilfreich.

Nightmare Creatures bietet kein sonderlich abwechslungsreiches Gameplay (lediglich die vier Endgegner erfordern unterschiedliche Angriffstaktiken), sondern reinrassige Kampf-Action in einem ansprechenden 3D-Gewand. Die Hintergrundstory des amoklaufenden Hexenmeisters Adam Crowley, der für den Angriff der Höllenbrut verantwortlich ist, wurde mit kleinen Auftritten des Bösewichts (z. B. als hinterhältiger Bombenwerfer auf dem Friedhof) elegant in den Spielablauf integriert.

Kalisto Entertainment ist gleich mit dem ersten PSX-Titel der große Wurf gelungen. Dank einer leistungsstarken 3D-Grafik-Engine, den liebevoll



Schockmomente begleiten das gesamte Spieleschehen

gestalteten Szenarios und einer stimmigen Soundkulisse kommt echte Spannung auf. Diese grandiose Atmosphäre entschädigt für einige spielerische Schwächen und macht aus *Nightmare Creatures* einen echten Leckerbissen für Freunde des gepflegten Horrors. ■



XL-Wertung

80%

Game It!

0180/522 5300
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: <http://www.gameit.de>
email: info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
Game It! - D-87488 Betzgau

Titel des Monats September: Porsche Challenge 69,95

Knallhart kalkuliert
Unsere

TOP 10

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

Preise gelten meist für die deutsche Version inkl. Eisenwerk (in allen Ländern vorliegend) und sind Medien- und einmaltig von 1,2 Tagen beim Abholen (in allen Ländern vorliegend, abweichend von den jeweiligen Veröffentlichungsbedingungen). Da sich eventuell bei der Bestellung geringfügige Preisänderungen ergeben können, empfehlen wir bei Bestellungen größere Mengen auf den Bestandsplatzungen des jeweiligen Nachfrages nachzufragen, wenn Unklarheiten über den Preis vorliegen.

- **Nachnahme:** beschreiben wir (DM 20,- als Schadenersatz)
- **Rücksendungen:** bitte mit uns vorher abprechen
- **Nachnahme:** DM 9,90 + 3,- Postgebühr ab DM 20,- frei
- **Verkauf:** Schick DM 20,- ab DM 20,- frei

Preisstand 11.8.97
* = noch nicht verfügbar am 11.8.

N = Neu im Programm P = Preisänderung
H = Hit Supertitel

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Lieferschwierigkeiten (Kunden bestellen über Game It! - A-6691 Jungloh - Tel. 05676/8372) Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

SONY PSX		NHL Hockey 97	
4.4.2 Fußball	79,95	NHL Hockey 98*	84,95
Actua Golf 2*	84,95	NHL Hockey 98*	84,95
Actua Tennis*	84,95	NHL Open Ice	84,95
Agent Armstrong*	79,95	NHL Powerplay Hockey 97*	74,95
Agent Platinum*	84,95	Nuclear Strike*	84,95
Alien Trology	42,95	Olympic Games*	69,95
Alone in the Dark 2*	84,95	Overboard	84,95
Baller Champions*	74,95	Pandemonium	84,95
Baphomet's Fluch	74,95	Panzer General 2	79,95
Battle Arena Toshiuden	39,95	Peak Performance	79,95
Battle Arena Toshiuden 2	89,95	Perfect Weapon	84,95
Battle Sport	74,95	Perfect Weapon	84,95
Battle Stations	77,95	Play Sampras Extr.	84,95
Beast Wars*	84,95	Platinum	84,95
Bedlam	84,95	PGA Tour Golf 97	79,95
Blast Chamber	84,95	PGA Tour Golf 98*	79,95
Bleifuß 2*	69,50	Player Manager	84,95
Blazing Dragons	74,95	Poed	79,95
Broken Hell*	84,95	Power Challenge	69,95
Bubble Bobble 2*	72,95	Power Move Pro Wrestling	84,95
Bust a Move 2	42,95	Power Rangers Pinball	89,95
Chessy	84,95	Power Rangers Pinball	89,95
Command & Conquer	84,95	Pro Pinball	39,95
Command & Conquer: Alarmstufe Rot	84,95	Pro Pinball	39,95
Contra	89,95	Pro Pinball	39,95
Cool Boarders	77,95	Pro Pinball	39,95
Cross Bandicut	89,95	Pro Pinball	39,95
Croc	84,95	Pro Pinball	39,95
Crow, City of Angles	84,95	Pro Pinball	39,95
Crypt Killer	89,95	Pro Pinball	39,95
D	89,95	Pro Pinball	39,95
Darksiders	39,95	Pro Pinball	39,95
Davis Cup Tennis	84,95	Pro Pinball	39,95
Descent 2	74,95	Pro Pinball	39,95
Destruction Derby	39,95	Pro Pinball	39,95
Destruction Derby 2	79,95	Pro Pinball	39,95
DinoCruiser	49,95	Pro Pinball	39,95
Dungeon Keeper*	84,95	Pro Pinball	39,95
Dynasty Warriors*	89,95	Pro Pinball	39,95
Excitebike	84,95	Pro Pinball	39,95
Exhumed	74,95	Pro Pinball	39,95
Extreme Games 2	39,95	Pro Pinball	39,95
Fade to Black	39,95	Pro Pinball	39,95
Fantastic Four	84,95	Pro Pinball	39,95
Fifa 96	44,95	Pro Pinball	39,95
Fifa 97	59,95	Pro Pinball	39,95
Fifa 98	74,95	Pro Pinball	39,95
Floating Runner	84,95	Pro Pinball	39,95
Flottenmanöver*	69,95	Pro Pinball	39,95
Formel 1	79,95	Pro Pinball	39,95
Formel 1 '97*	89,95	Pro Pinball	39,95
Frogger	39,95	Pro Pinball	39,95
Galaxian 3	77,95	Pro Pinball	39,95
Galaxy Fight	79,95	Pro Pinball	39,95
Grid Run	79,95	Pro Pinball	39,95
Hard Boiled*	84,95	Pro Pinball	39,95
Heavens Gate*	79,95	Pro Pinball	39,95
Herks Adventure*	84,95	Pro Pinball	39,95
Hexen	84,95	Pro Pinball	39,95
Hulk	74,95	Pro Pinball	39,95
Hyper Final Match Tennis	79,95	Pro Pinball	39,95
In the Hunt	84,95	Pro Pinball	39,95
Independence Day	84,95	Pro Pinball	39,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	79,95	Pro Pinball	39,95
Int. Superstar Soccer Pro	79,95	Pro Pinball	39,95
International Truck & Fuel	79,95	Pro Pinball	39,95
Iron & Blood	84,95	Pro Pinball	39,95
Iron Man/XO	39,95	Pro Pinball	39,95
Jet Rider	69,95	Pro Pinball	39,95
John Madden NFL 97	89,95	Pro Pinball	39,95
John Madden NFL 98*	84,95	Pro Pinball	39,95
King of Fighters	89,95	Pro Pinball	39,95
King's Field	69,95	Pro Pinball	39,95
Konami Open Golf	84,95	Pro Pinball	39,95
Lagery of Rain	77,95	Pro Pinball	39,95
Little Big Adventure	77,95	Pro Pinball	39,95
Lost Vikings 2	74,95	Pro Pinball	39,95
Lost World: Jurassic Park*	84,95	Pro Pinball	39,95
Lucky Luke*	89,95	Pro Pinball	39,95
Mass Destruction	84,95	Pro Pinball	39,95
Magical Gathering*	74,95	Pro Pinball	39,95
Mediawar 2	84,95	Pro Pinball	39,95
Megaman 8*	89,95	Pro Pinball	39,95
Megaman Battle & Chase*	89,95	Pro Pinball	39,95
Megaman X3	89,95	Pro Pinball	39,95
Micro Machines V3	89,95	Pro Pinball	39,95
Monopoly*	79,95	Pro Pinball	39,95
Monster Truck*	79,95	Pro Pinball	39,95
Moto Racer*	84,95	Pro Pinball	39,95
Moto Toon 2	77,95	Pro Pinball	39,95
MTV's Neon Flux*	79,95	Pro Pinball	39,95
MTV's Slamscape	79,95	Pro Pinball	39,95
Myst	77,95	Pro Pinball	39,95
Nascar 98	79,95	Pro Pinball	39,95
NBA in the Zone 2	84,95	Pro Pinball	39,95
NBA Hangtime	84,95	Pro Pinball	39,95
NBA Live 97	79,95	Pro Pinball	39,95
NBA Jam Tournament Edition	39,95	Pro Pinball	39,95
Need 4 Speed 2	81,95	Pro Pinball	39,95
NFL Quarterback Club '97	74,95	Pro Pinball	39,95

PSX HARDWARE

Blaze - die neue Zubehörmärkte

Avenger Lightgun	59,95
Controller in 10 Farben	39,95
Infrared Controller (2 Pads)	69,95
VF1 Lenkrad mit Pedal	139,95
NPro Arcade Stick	69,95
Testesieger MegaFun 6/97	29,95
RF Adapter Antenne	29,95

Analog Joystick 109,95
Controller Sony 37,95
Controller Sony Analog 49,95
Controller 19,95
Euro Scart Kabel 64,95
Gamebuster Modul 79,95
Gamekicker Modul 49,95
Memory Card 120 Slot 59,95
Link Kabel 19,95
Mad Catz Lenkrad 129,95

www.gameit.de

alle Links zur Spielewelt

Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95
Memory Card 120 Slot	44,95
Memory Card 360 Slot	59,95
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse	47,95
Multi Tap	54,95
neGon	69,95
Pad	29,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation 289,95	
Playstation Tasche	29,95
rac. Memory Carcu	209,95
Predator Lichtpistole	59,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel F. Pads	19,95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Serviceumnummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD/Hüllen)
3. Wir geben Preisrückstellungen sofort weiter
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

71032 Bobblingen:
Poststr. 36 07031/2319140

72070 Tübingen:
Metzgergasse 1 0701/21847

87435 Oepfen:
in der Brandstatt 6 0831/17762



88131 Lindau:
Königsr. 3

Neueröffnung!
20.9.97

Am Römerpark



Tastenkürzel und Richtungen:

Steuerkreuz: Die acht möglichen Richtungen auf dem Steuerkreuz werden durch die entsprechenden Pfeile (siehe Bild) angegeben.

L- und R-Tasten: Für diese Tasten benutzen wir die Kürzel L1, L2, R1 und R2, wie sie auch auf dem Pad abgebildet sind.

Die vier farbigen Buttons: Die Symbole der vier Buttons entsprechen den Vorgaben auf dem Pad: **■ ■ ● ▲**.

Start und Select: Für die Funktionstasten in der Mitte des Pads, Start und Select, benutzen wir keine Kürzle.

Darstellung der Tastenkombinationen und Paßwörter:

Sollen mehrere Tasten gleichzeitig gedrückt werden, so steht ein Pluszeichen dazwischen (Beispiel: **■ + → + Start**), andernfalls sind die Kombinationen durch Kommas getrennt (Beispiel: **R1, ↑, Start, L2, ■**, oder in Verbindung **■, ■, ↓ + ▲, ● + ✕, Start**). Gelegentlich drucken wir Paßwörter oder Cheats, die ausschließlich über die vier Buttons eingegeben werden oder Kreisbewegungen am Steuerkreuz auch ohne Kommas ab (Beispiele: **■▲■●●** und **↓↘↗↖↕**).



- Level 5: Triton
●●▲●✕▲✕●●
- Level 6: Mars
✕●●✕▲●●●
- Level 7: Antarktis
▲✕●●▲▲●●
- Level 8: Io
✕▲▲●▲●●▲



- Schutzschild-Energie auffüllen:
Select, ●, →, ↑, ↑, L1, L1, ✕
- Speed Burst außerhalb der Warp Zone anwenden:
●, ■, ●, ■, ▲, ▲, ▲, ✕



- Level 9: Reaktor
▲▲✕▲●●●●▲
- Level 10: Raumstation
▲▲▲▲●●●●●
- Level 11: Traum
▲▲▲▲▲▲▲▲
- Level 12: Gefängnis
✕●▲✕●▲●●
- Level 13: Festung
▲▲▲●●●●▲▲

Lightning Lock-On:
Wenn Ihr das Spiel in der Schwierigkeitsstufe „hard“ durchgespielt habt, erhaltet Ihr eine Spezialwaffe, den Lightning-Lock-On-Blitzstrahl. Diese hübsche Waffe könnt Ihr auch über den folgenden Cheat bekommen. Wählt dazu die „Password Option“ im Hauptmenü an (nur markieren) und drückt **✕, ■, ▲, ●, ■, ●, ✕, ▲, ✕**. Die neue Waffe nutzt Ihr per **●**-Button.

tactics
playstation

Need for Speed II PAL



Nanotek Warrior PAL

Um die folgenden Cheats einzugeben, müßt Ihr ein laufendes Spiel pausieren.

Raumschiff stoppen:
Um Euren Flieger jederzeit per Tastendruck (▲) stoppen zu können, müßt Ihr folgenden Cheat eingeben: **▲, ←, ▲, →, ▲, ↑, ▲, Start**.

Memory-Card aktivieren (Die Karte muß beim Laden eingesteckt sein):
←, →, ←, →, R2, ●, L1, ✕

- Streckenpaßwörter:**
- Proving Grounds LDKMTD
 - Outback RQXPVC
 - North Country TTXHJC
 - Pacific Spirit CRLNDC
 - Mediterranen TBWPCC
 - Mystic Peaks KWBHCC



BallBlazer Champions NTSC/PAL

Gebt die folgenden Paßwörter im „PASSCODE“-Screen ein:

- Rotofoil schrumpfen:**
✕ ● ✕ ● ✕ ✕
✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕
✕ ✕ ▲ ▲ ✕ ✕
■ ✕ ✕ ✕ ■
✕ ■ ■ ■ ✕ ✕



- Master Dome Stadion (Easy):**
● L1 L1 R1 R2 L2
✕ ■ ■ R1 R2 R1
R2 ▲ L2 R1 L2 ●
L2 R2 R1 ✕ L1 R2
■ L2 R1 ✕ R1 R1

Disruptor PAL

- Levelcodes:**
- (Schwierigkeitsstufe: normal):
Level 2: Chemische Fabrik
●●▲●●●●●●
Level 3: Dächer
✕▲▲▲▲▲●●●
Level 4: Jupiter
▲✕▲▲▲●●●●

Höhere Beschleunigung:
Gebt das Paßwort „POWRUP“ ein!

NHL '97

NTSC/PAL

Diverse Cheats:

„Netzspieler“:

Ihr könnt die Eishockey-Cracks ganz einfach in Drahtgittermodelle verwandeln, indem ihr im Paßwort-Screen „NETHOCKEY“ eingebt.



Power-Ups beim Face-Off (1):

Während beide Spieler in der Mitte auf den „Puck-Einwurf“ des Schiedsrichters warten, drückt ihr L1, L2, L1, R1 und dann eine der folgenden Tasten, um ein Power-Up zu aktivieren. Ist ein Cheat richtig eingegeben, erscheint zur Bestätigung „Entered“ auf dem Bildschirm.

Schnellerer Spielablauf: *

Einfaches Toreschießen: R2
Häufiger Penalties: L1
Häufiger Penalty-Shots: R1
Genauere Schüsse (more accuracy): L2
Zusätzliche Kamerawinkel im Instant Replay: ■

Flyby:

Habt ihr einen der obigen Codes eingegeben, dann brecht das Spiel ab und wählt ein beliebiges neues Team! Nun folgt ein merkwürdiger Kameraflug.



Power-Ups beim Face-Off (2):

Während beide Spieler in der Mitte auf den „Puck-Einwurf“ des Schiedsrichters warten, drückt ihr L2, L2, L1 + R2, R1 und dann eine der folgenden Tasten, um ein Power-Up zu aktivieren. Ist ein Cheat richtig eingegeben, erscheint zur Bestätigung „Entered“ auf dem Bildschirm.

Keine Kollisionsabfrage: *

Vorteile für das Home-Team: ●

Kurze Perioden: R2

(Nach der Eingabe müßt ihr das Spiel abbrechen und mit einem beliebigen Team neu starten, womit sich die Zeit für die einzelnen Perioden drastisch verkürzt.)

Player Manager

PAL

Hyper-Team:

Drückt während des Loading-Screens ×, ×, ▲, R1, L2, ●, ■, ■, L1, ●, ×, ●!

Porsche Challenge

PAL

Cheat-Menü aufrufen:

Drückt im Hauptbildschirm ■, ●, ■, um ein Cheat-Menü aufzurufen und Euren Wagen im Rennen springen zu lassen!

Rage Racer

PAL

Rückspiegel wegschalten:

Um den Rückspiegel abzuschalten, falls er Euch beim Fahren etwas stört, pausiert ihr einfach ein laufendes Spiel! Haltet dann ▲ ge-

drückt und drückt danach L1! Der Rückspiegel verschwindet sofort. Wer den Spiegel wieder erscheinen lassen will, ruft erneut den Pausenmodus auf und hält wiederum ▲ und dazu dann R1 gedrückt.

Sampras Extreme Tennis

PAL

L1 + R1 + Select gedrückt! Gebt nun folgendes ein:

● ■ × ● × ● × ▲

Multi-Paßwort:

Mit dem folgenden Paßwort kann das NYC-Feld unter den Austragungsorten angewählt werden, außerdem stehen die vier versteckten Tennisasse zur Auswahl bereit: ELIBDEANPAOCAAABJGE-MIAAACKKKI

Tiger Shark

NTSC

Diverse Paßwörter:

Bessere Waffen: RUBLE



Auto combos: R1, L2, R2, L2, →

Auto superpins:

↓ (4x), L1

Big damage:

↑, ↑, L1, L2, ↓

Verstecktes Spiel: SNEEG

Weniger Gravitation: SOYUZ

Movie-Menü anwählen: KIEV

Bugriders Preview: BUGGY

Start beim Debriefing 2: AKULA

Start beim Debriefing 3: PASHA

Start beim Debriefing 4: MIRAS

Start beim Debriefing 5: NAKAT

Start beim Debriefing 6: REZKY

Start beim Debriefing 7: TUCHA

Start beim Debriefing 8: ZARYA

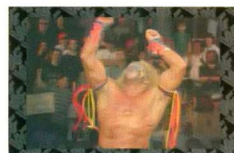
Start beim Debriefing 9: VOSTA

wipEout 2097

PAL

Elimination-Modus:

Dieser Modus gibt Euch Gelegenheit, mit einer Bordkanone so viele Gegner wie nur irgend möglich abzuschießen. Dazu habt ihr unendlich viel Munition. Nach dem Rennen wird die Anzahl der getroffenen Fahrzeuge angezeigt. Aktiviert den Modus so: Haltet im Pausenmodus



Computer-Gegner abschalten: →, →, ↑, ↓, R2

No damage:

L1, R2, L1, R2, L2, R1



WWF Wrestlemania - The Arcade Game

NTSC/PAL

Doppelte Schlagkraft:

Um die „normal human damage“ zu verdoppeln, pausiert ihr und drückt × ● × ● × ▲ ● ● ● ● ×



Tastenkürzel und Richtungen:

Steuerkreuz: Die acht möglichen Richtungen auf dem Steuerkreuz werden durch die entsprechenden Pfeile angegeben (↑ ↓ ← → ↖ ↗ ↘ ↙).
L- und R-Tasten: Für diese Tasten benutzen wir die Kürzel L und R.
Start und Buchstabentasten: Wir verwenden Start, A, B, C, X, Y und Z.

College Slam NTSC

Geheime Teams:
 Drückt im Titelscreen ←, ↑, B, ↑, ↓, ↑, →, C! Im Team-Auswahlbildschirm lassen sich nun die geheimen Teams auswählen.

Wirbelwindattacke:
 Macht im Team-Match-Up-Screen auf dem Steuerkreuz solange 360°-Bewegungen im Uhrzeigersinn, bis das Spiel startet! (Die Attacke funktioniert nicht im Tournament-Modus.)

Stellt ein Head-to-Head-Spiel ein und gebt die folgenden Codes im Today's-Match-Up-Screen ein:

Maximum Power: C ↓ C →

- Power-Ups:**
- 3-Punkte-Wurf ↑↑↑ CCC
 - Angriff →↑↓↑↓↑
 - Dunks ↓↓↑↑↑↑↑
 - Feuer ←→↑↑↑↑↓
 - Hohe Würfe →↑↑↑↑↑↓
 - Schubsen ↑ C ↑ B ↑↑
 - Shot
 - Percentage ↑↑↑ BBB
 - Speed-Up 1 →→→→→→→
 - Speed-Up 2 ← CBB ↑
 - Teleporter-Paß →→↑↑↑↑↑
 - Torhüter ↓↓↑↑↑↑
 - Turbo ↓ C ↓↓↑↑
 - Wirbelwind ↑↑↓↑↓↑↑↓

Grid Run NTSC/PAL

Abspann sehen:
 Gebt das Paßwort ,A Y A → ↓ Y ↑ → → A' ein!

Fighters' Megamix PAL

Stage-Auswahl im Survival-Modus:
 Wenn Ihr einen bestimmten Hintergrund für die Fights im Survival-Modus wählen wollt, müßt Ihr 500 (!) Kämpfe absolviert haben. Die aktuelle Anzahl läßt sich unter dem Punkt ,Bookkeep' nachschauen.



Verstecktes Kartenspiel:
 Beginnt ein Spiel im Arcade-Modus und spielt von Kurs A bis einschließlich H! Wählt dann den Trainingsmodus aus und spielt so lange, bis Ihr sage und schreibe 1200 Moves korrekt (!) ausgeführt habt! Nun ruft Ihr wieder den Arcade-Modus auf und haltet L gedrückt, während Ihr Kurs I anwählt.

Danach gibt's das Kartenspiel.

Als X-Mas-Bark spielen:
 Wählt X-Mas-Bark nicht per A oder C aus, sondern mir A + B + C gleichzeitig!



Als Mr. Meat spielen:
 Startet die CD und wartet, bis der Options-Screen erscheint! Drückt nun Reset und wiederholt den Vor-



Cursor auf den Körper der Figur zeigt. Per Steuerkreuz könnt Ihr die verschiedenen Köpfe dann einfach durchschalten und einen wählen.

Mega-Wrestler:
 Um einen sehr starken Wrestler zu bauen, stellt Ihr im Editiermodus zunächst die Stance beliebig ein, die Größe auf L und den Kopf auf 192. Nun nehmt Ihr einen neuen Standardkörper und drückt für die einzelnen Einstellungen jeweils nach den folgenden Angaben nach rechts (→).

Schultern	4mal
Oberkörper	11mal
Taille	22mal
Arme	2mal
Hände	1mal
Oberschenkel	10mal
Beine	11mal
Füße	0mal

Farbe ändern:
 Wollt Ihr Eurem frisch gebastelten Wrestler eine andere Farbe geben, dann haltet bei angewählter Farbpalette Z gedrückt. Per Steuerkreuz könnt Ihr die verschiedenen Farben auswählen.

Farbe des Ringrichters ändern:
 Haltet im Versus-Screen A oder B oder C gedrückt, um dem Schiedsrichter eine andere Farbe zu geben.

Liegenbleiben:
 Wollt Ihr nach einer Attacke auf dem Boden liegenbleiben, dann haltet A + B + C oder X + Y + Z gedrückt.

gang, bis die Anzeige Turn-On im Bookkeep-Bildschirm mindestens auf 32 steht! Danach könnt Ihr ein Spiel starten und Kumachan per X-Button auswählen, um an Mr. Meat zu kommen.



Pandagesicht statt Schlangenlogo in der Ringmitte:

In B. M.'s Stage kann das Schlangenlogo durch das Gesicht eines Pandabären ersetzt werden, indem Ihr dort mit Kumachan spielt.

Independence Day PAL

Fire Pro Wrestler - Six Man Scramble NTSC

Editierfunktionen:
Köpfe wechseln:
 Wollt Ihr Eurem Fighter einen anderen Kopf verpassen, dann haltet im Editiermodus B gedrückt, wenn der

Levelwahl:
 Ruft zuerst das Optionsmenü auf und nennt Euch ,FOX ROX! Im Hauptmenü drückt Ihr nun ←, →, ↑, ↓, X, Z, Y, um an die Levelwahl zu gelangen.

Zeitlimit abschalten:
 Gebt das Paßwort ,NO TIME' ein!

SPECIAL JAPANESE SERVICE



Warum in die Ferne schweifen, wenn das BESTE liegt so nah!

Wenn Euch das deutsche Händlerangebot nicht ausreicht, wenn Ihr japanische Originalspiele, schneller und aufregender, spielen wollt - wir holen Sie Euch, für folgende Konsolen:



PSX, Saturn, NES, SNES, PCFX, PC-Engine, Game-Boy, N64 oder jede die euch einfällt.

Nicht nur japanische RPG's, sondern auch Musik-CD's, Laserdiscs, Videos, Bausätze, Zeitschriften, Fanartikel, Hintbooks und andere japanische Kuriositäten.

Don't dream your life, game it!



Versandkosten 10,-- DM (ab 300,-- DM Bestellwert frei)

Änderungen in Preis und Titel vorbehalten!

Händleranfragen erwünscht!



marktstr. 8
80802 münchen

tel : 089 / 340 186 49
fax: 089 / 340 186 50

Diddy Kong Racing	dt	i.V.
Extreme G	dt	139,95
F1 Pole Position	dt	139,95
Lylat Wars	dt	139,95
Mischief Makers	dt	129,95
Wild Choppers	jp	i.V.
Golden Eye	uk	149,95
San Francisco Rush	us	189,95
G-Police	dt	89,95
Nightmare Creatures	dt	89,95
Pandemonium II	dt	89,95
Einhänder	jp	149,95
Grandstream Saga	jp	139,95
Kuro no Ken	jp	139,95
Namco Museum encore	jp	139,95
Streetfighter collection	jp	139,95
Bahamut Lagoon	jp	139,95
Dragon Quest VI	jp	159,95
Final Fantasy V	jp	119,95
Secret of Mana II	jp	159,95
Treasure Hunter G	jp	179,95



Pandemonium!

PAL

Diverse Paßwörter:
Levelanwahl inklusive 31 Leben
und 7 Herzen:
Gebt das Paßwort ‚ALMABHOL‘ ein!



Levelanwahl:
Gebt das Paßwort ‚BORNFREE‘ ein!

Unbesiegbare Gegner:
Gebt das Paßwort ‚EVILDEAD‘ ein!

Unverwundbarkeit:
Gebt das Paßwort ‚HARDBODY‘ ein!



Extrapaßwörter:
TWISTEYE
INANDOUT
THETHING
BODYSWAP
VITAMINS
TOMMYBOY
CASHDASH

Saturn Bomberman

PAL

Levelanwahl (Normal-Modus):
Die folgenden Tastenkombinationen müssen im Titelscreen eingegeben werden. Dabei müßt Ihr L + R gedrückt halten. Wichtig: Dies funktioniert nur, solange ‚PRESS START BUTTON‘ aufblinkt. Bei korrekter Eingabe ertönt ein Klingeln.

Welt 2: \leftarrow + B
Welt 3: \leftarrow + C
Welt 4: \leftarrow + X
Welt 5: \uparrow + Y



Abspann: \downarrow + Z
Alle Extras von Rundenbeginn an:
 \leftarrow + A

Super Puzzle Fighter II Turbo

PAL

Versteckte Charaktere:
Es gibt drei geheime Charaktere, die Ihr zunächst im ‚Street Battle‘-Modus erspielt haben müßt und dann im entsprechenden Auswahl-Screen über die folgenden Cheats angewählen könnt.

Dan:
Haltet im Charakterauswahl-Screen A + L + R gedrückt!

Devilot:
Haltet im Charakterauswahl-Screen A + R gedrückt!

Akuma:
Haltet im Charakterauswahl-Screen A + L gedrückt!

Als Akuma spielen:
(Dies funktioniert auch, wenn er noch nicht im ‚Street Battle‘-Modus erspielt wurde.) Markiert im Charakterauswahl-Screen Morrigan und haltet Start gedrückt! Dann drückt Ihr \downarrow , \downarrow , \downarrow , \leftarrow , \leftarrow , \leftarrow , A.

Als Anita bzw. Amanda spielen:
Markiert im Charakterauswahl-Screen Morrigan und haltet Start gedrückt! Dann markiert Ihr Donovan und drückt zusätzlich A. Schließlich wählt Ihr für den zweiten Spieler Felicia aus.



Als Dan spielen:
(Dies funktioniert auch, wenn er noch nicht im ‚Street Battle‘-Modus erspielt wurde.) Markiert im Charakterauswahl-Screen Morrigan und haltet Start gedrückt! Dann drückt Ihr \leftarrow , \leftarrow , \leftarrow , \downarrow , \downarrow , \downarrow , A.

Als Devilot spielen:
(Dies funktioniert auch, wenn er noch nicht im ‚Street Battle‘-Modus erspielt wurde.) Markiert im Charakterauswahl-Screen Morrigan und haltet Start gedrückt! Dann drückt Ihr \leftarrow , \leftarrow , \leftarrow , \downarrow , \downarrow , \downarrow , wartet an dieser Stelle, bis die Uhr auf 10 steht und drückt schließlich noch A!

Als Mei-Ling spielen:
Markiert im Charakterauswahl-Screen Morrigan und haltet Start gedrückt! Dann markiert Ihr Lei-Lei und drückt zusätzlich A. Schließlich wählt Ihr für den zweiten Spieler Felicia aus.

Gegen Devilot spielen:
Spielt im Arcade-Modus auf der Stufe ‚normal‘ oder ‚hard‘! Ihr müßt eine Runde mit ‚Super Finish‘, eine weitere unter 60 Sekunden und noch eine mit einer Kombination von vier Schlägen beenden. Letztendlich muß die ‚Power Gem‘-Anzeige auf mindestens 20 stehen, und Ihr könnt per Continue in den Kampf gegen Devilot gehen.

Thunder Strike 2

PAL

Levelcodes:
Die mit einem Stern (*) gekennzeichneten Stellen enthalten ein 0, in allen anderen Fällen handelt es sich um eine Null.

South America
1. J6HH1FC5VBDVSIQ
2. JVV11NC7CBDVROQ
3. JV41URC7TBDV1PQ
4. J1M1URC9MBDVV41

South America Stealth
1. J9U9U3CRNFDVFS9Q
2. J94PUNCQ8FDFRK2
3. J819V7CSFFDF141

Panama Canal
1. JSFVPMCV0JCFSF2
2. JSQ9SUUUJCFR72
3. JJ19S61K13JCFOTQ

Central America
1. JI*PT3C05NAFTPQ
2. JI79TBCJ8NAFRUQ
3. JL5PTNCLGNAF162

Eastern Europe
1. JL*8QF4NEREFS6I
2. JK6KRVCMPREFRVA
3. JNB4RDKB1REF11Q

Gulf 1 – Capture
1. JN4RBSAAVMFSK2
2. JN64RNSCNVMFQ2Q
3. JM44RNSF2VMF1AQ

Gulf 2 – Oil Dispute
1. JPL4RNCF236FSSQ2
2. JPRKRNCGH36FRDA
3. JB1KRND2B36F*DQ
4. JAN4RND5K36FUUI

South China Sea
1. JB34RND5866FTK2
2. JA14RND5K66FS4I
3. JDBKRND7A66FR5I

Endsequenz
JA943ND9U66F1NI

Vampire Hunter

PAL

Diverse Cheats:
Darkstalkers-Hintergründe:
Markiert im Optionsmenü den Punkt Konfiguration! Drückt dann B, X, \downarrow , A, Y! Zur Bestätigung der korrekten Eingabe ertönt ein kleiner Sound und gleich darauf erscheint ein weiteres Optionsmenü. In diesem Menü könnt Ihr die Hintergründe und Musiken von *Darkstalkers* anwählen.

Neuer Pausenmodus:
Markiert im Optionsmenü die Bildschirmgröße und drückt A, C, Y, Y, \uparrow ! Nun erscheint der Pausenmodus beim Aufrufen mit Energiebalcken und unverdunkelt.



(N16)

VIDEO & GAME

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

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspiele Hier!

tomogochi! 29,90
Dinla Ding

SNES	
Asterix & Obelix	PV 119
Breath of Fire 2	Dt 109
Civilisation	US 129
Chrono Trigger	US 144
Donkey Kong 2	GV 109
Donkey Kong 3	Dt 129
Donald in Maui Mall.	Dt 129
Demolition Man	Dt 79
Dschungelbuch	Dt 79
Earth Worm Jim 2	Dt 49
Final Fight 3	Dt 109
Front Mission 2	Jp 149
FIFA Soccer 97	Dt 119
Harvest Moon	US 129
Jungle Strike	DV 109
König der Löwen	Dt 79
Lufia	Dt 109
Lufia 2	US 139
Mechwarrior 2	Dt 109
Mega Man 7	Dt 109
NHL Hockey 97	Dt 119
NBA Live 97	Dt 119
Operation Starfish	Dt 59
Primal Rage	Dt 69
Pinocchio	PV 99
Super Turrican 2	Dt 59
Syndicate	Dt 69
Sim City	Dt 79
Sim City 2000	Dt 79
119	
Secret of Evermore	Dt 109
Secret of Mana 2	Jp 199
Superstar Soccer deluxe	Dt 129
Super Mario RPG	US 139
Streetfighter Alpha 2	Dt 79
Terranica	Dt 119
Tetris Attack	Dt 79
Time Cop	Dt 109
Theme Park	Dt 99
Tetris & Dr. Mario	Dt 89
Urban Strike	Dt 89
Waterworld	Dt 109
Worms	Dt 119
WWF Wrestlingmania	Dt 79
Yoshi's Island	Dt 119

Sonstiges	
Soundtracks	auf Anfr.
Manga Video	auf Anfr.
Players Guide	auf Anfr.
z. B. Tekken 2	34
Pandemonium	34
Shadow of Empire	34
Crash Bandicoot	34
Resident Evil	ab 29
Legacy of Kain	34
Zeutungen - Blood Games	10
EGM/EGM 2	je 14
Game Fan	14
Saturn 60 Hz Umbau	99
Fighting Gamers Buch	39
Turk	34

Sega Saturn	
Albert Odyssey	US 129
Battle Station	Dt 89
Bomberman	Dt 99
Command & Conquer	Dt 99
Croc	Dt 89
Crypt Killer	Dt 94
Dawn of Darkness	US 119
Daytona Champion Ed	Dt 99

N64
Airbrush PSX
schon ab 99,90 DM
Infos auf Anfrage

Nintendo 64	
Konsole+Spiel	Dt 389
Lenkrad	Dt 149
Antennenkabel	Dt 49
Blast Corps	Dt 119
FIFA Soccer 97	Dt 119
Goemon-Myst. N.	Jp 189
Human GP F1	Jp 199
Joystick Dual	US 119

Nintendo 64
Starfox Adapter: 49,90 DM
Umbauten auf Nachfrage

Sony Playstation	
Abe's Odysee	Dt 89
Ace Combat 2	US 119
Agent Armstrong	Dt 89
Analog Pad	Jp/Dt 99,50
Andretti Racing 97	Dt 89
Battlestation	Dt 89
Bedlam	Dt 94
Bushido Blade	Jp 139

Lost World	Dt 89
Madden 98	US 119
MDK	US 119
Magie the Gatering	Dt 89
Mechwarrior 2	Dt 94
Mega Man X 3	Dt 79
Micro Machines V	Dt 99
Monster Trucks*	Dt 89
NBA Hang Time	Dt 89
NBA in the Zone II	Dt 99
Nascar Racing	Dt 94
Need for Speed 2	Dt 89
Ogre Battle	US 139
Power Move Wrestling	Dt 89
Pro Pinball the Web	Dt 89
Pandemonium	Dt 89
Pro Wrestling 2	Jp 139
Player Manager	Dt 94
Porsche Challenge*	Dt 89
Powerplay Hockey	Dt 79
Power Rangers Pinball	Dt 89
Rage Racer*	Dt 99
Rally Cross*	Dt 89
Rayman 2	US 119
Rebel Assault 2	Dt 94
Return Fire	Dt 94
Resident Evil	Dt 99
R.I.O.T.	Dt 79
Road Rage	Dt 89
Sentient*	Dt 99
Soul Blade*	Dt 89
Speedster*	US 99/119
Spider	Dt 89
Star Trek Generation	US 119
Soviet Strike	Dt 89
Streetfighter Ex	Jp 169
Sirkoden	Dt 94
Superstar Soccer Pro	Dt 89
Syngant Wars	Dt 89
Tenka	Dt 99
Test Drive*	Dt 99
Time Crisis	Jp 179
Total N. 2	Jp 139
Total NBA 97*	Dt 89
Toshinden 3	Dt auf Anfr.
Tekken 2*	Dt 109
Tomb Raider	Dt 89
Tilt!	Dt 89
Transport Tycoon	Dt 94
V.Rally	Dt 89
Vandal Hearts	Dt 99
Virtual Pool	Dt 89
Wild Arms	US 119
Wing Commander 4	Dt 89
Warhammer	Dt 94
Warcraft 2	Dt 94
X-Com 2*	Dt 94
Zero Divide 2	US 119
Sony PSX+Tasche	Dt 299
Lenkrad Mad Catz	139
Negcon Pad	89
RGB Kabel	39
Game Gun	ab 99
Control Pad	ab 99
Memory Card	ab 39

Exhumed	Dt 99
Fatal Fury Real Bout	Jp 139
Fighters Megamix	Dt 99
FIFA Soccer 97	Dt 89
Formula Kart	Dt 69
Heart of Darkness	Dt 99
Heaven	Dt 94
Iron Storm	US 119
Last Bronx	Jp 129
Lunar	US 119
Magic the Gatering	Dt 94
Manx T	Dt 99
Mass Destruction	Dt 94
Mega Men X 2	Dt 79
Military Commander 3	Jp 129
Military Commander 4	Jp 129
Mr. Bones	Dt 94
NBA Live 97	Dt 94
NHL Hockey 97	Dt 94
Nights mit Pad	Dt 129
Need for Speed	Dt 94
NHL Powerplay	Dt 79
Panzer Dragon 2	Dt 99
PTO II	US 119
Resident Evil Dash	Jp 129
Sakura Wars	Jp 139
Scorchler	Dt 94
Scud	US 119
Sonic Fighters	Dt 99
Soviet Strike	Dt 89
Sonic 3D	Dt 99
Shining of the Holy Ark	Dt 99
Thunderforce 5	Jp 129
Tomb Raider	Dt 99
Three Dirty Dwarves	Dt 94
Tunnel B I	Dt 59
Warecraft II	Dt 94

Command & Conquer	Dt 94
Contra Legacy of War	Dt 89
Crow	Dt 89
Dark Stalker	Dt 69
Destruction Derby 2*	Dt 99
Disruptor	Dt 69
Dragon Ball Z GT	Jp 140
Excalibur	Dt 99
Exhumed	Dt 89
Fantastic Four	Dt 89
Fatal Fury-Real Bout	Dt 89
FIFA Soccer 97	Dt 69
Final Fantasy Tactics	Jp 149
Final Fantasy 7	Jp 189
Final Fantasy VII	US 149
Hardcore 4x4	Dt 94
Hexen	Dt 94
Horned Owl	Dt 94
Iron & Blood	Dt 89
Jewels of Oracle	Dt 89
Legacy of Kain	Dt 89
Little Big Adventure	Dt 89
Moto X	Dt 89
Motoc X	Dt 89
Manie Kart's	Dt 94
Mass Destruction	Dt 89
Saga Frontier	Jp 89

alle Dt Titel auch als unbremste US Version lieferbar!!!

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

PSX-Umbauchip
zum Selbststeinbau
incl. Anltg.
nur 39,90

SPEZIALUMBAU
PSX
* ohne Vorbooten
nur 79,90 DM

→ Unsere Multimedia Shops in Berlin ←

SPANDAU
Seegfelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

PRENZLBERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

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



Eines der größten Probleme bei der Entwicklung von *Samurai Spirits 64* war die detailgetreue Wiedergabe der zweidimensionalen *Samurai Shodown*-Charaktere mit Hilfe von Polygonen

SAMURAI SPIRITS 64

SNK

Eine neue Ära der Videospiegelgeschichte bricht an. Jahrelang hielten die Prügelspielspezialisten von SNK an ihrer überalterten 16-Bit-Neo-Geo-Hardware fest und beschränkten sich zwangsweise auf traditionelle 2D-Spiele. Mit *Samurai Spirits 64*, der 64-Bit-Adaption der hierzulande unter dem Titel *Samurai Shodown* bekannte Kampfspielereihe, hat die Welt der Polygone und Texturen endlich auch den Olymp der SNK-Beat-



Die Palette der verfügbaren Special-Moves profitiert vom neuen 3D-Gameplay enorm

'em-Ups erobert. Quasi als Verbeugung vor der riesigen Fangemeinde traditioneller 2D-Prügelspiele, versuchte das 20köpfige Entwicklerteam möglichst viele Details des Originals in die Dreidimensionalität hinüberzuretten. Besonders große Mühe gab man sich, die Charakteristik der nun aus Polygonen dargestellten Fighter zu bewahren und griff dabei manchmal auf bewährte 2D-Techniken zurück. Auch viele Special-Moves blieben erhalten, wurden allerdings durch zahlreiche neue Moves und ein Combo-System ergänzt. Grundsätzlich ist *Samurai Spirits 64* so designed, daß sich *Samurai Shodown*-Fans schnell zurechtfinden.

Genau wie im Rennspiel-Genre sieht sich SNK auch mit *Samurai Spirits 64* einer harten Konkurrenz von Namco und Sega gegenüber. Inwiefern die 2D-Spezialisten, die nur ein Jahr Zeit hatten, Erfahrungen mit der neuen Hardware zu sammeln, auf diesem Gebiet bestehen können, ist noch ungewiß. Doch Prügelspiele von SNK waren schon immer eine Klasse für sich. ■



Die Kämpferriege setzt sich aus alten Bekannten und ganz neuen Charakteren zusammen

FINAL FURLONG

Namco



Wie in vielen „normalen“ Rennspielen auch, erleichtert ein Radar die Ortung der Konkurrenz

Unter die Rubrik ‚Kurioses aus Fernost‘ fällt Namcos jüngster Arcadeautomat *Final Furlong* – ein Pferderennspiel. Auf dem Rücken eines Plastikpferdes muß der Spieler um Platzierungen und Siege auf den populärsten Rennbahnen Asiens kämpfen. Durch das Halten der Zügel, die Verlagerung des Gewichts sowie sanften Druck in die Flanken kann Einfluß auf das Tempo und die Laufrichtung der Tiere genommen werden. Der befremdliche Anblick von erwachsenen Menschen, die auf Spielzeugpferden zu Freizeit-Jockeys mutieren, wird wohl der westlichen Welt vorenthalten bleiben. ■



Mit etwas Druck in die Flanken läßt sich Einfluß auf das Lauftempo der Pferde nehmen



Die Pferde unterscheiden sich nicht nur in der Schnelligkeit, sondern auch im Gehorsam



ROUND TRIP/ROAD'S EDGE

SNK

Ein Arcade-Entwickler, der die Power seiner neuen Automaten-Hardware demonstrieren will, tut dies am besten mit einem Rennspiel. Namco und Sega praktizieren das schon seit Jahren und auch SNK möchte sein Hyper-Neo-Geo-64-Board in dieser Form der Weltöffentlichkeit präsentieren.

Im Gegensatz zur Genre-erfahrenen Konkurrenz griff SNK bei *Round Trip* (außerhalb Japans wird der Automat den Titel *Road's Edge* tragen) nicht auf rassige Rennboliden, sondern auf allradbetriebene Geländewagen zurück. Zur Auswahl stehen ein Mitsubishi Pajero, ein Toyota Hilux und ein Land Rover Discovery, die aus zwei Kameraperspektiven gelenkt werden können. Beim Streckendesign dominieren dementsprechend auch typische Off-Road-Kurse, die durch Mutter Natur führen. Ähnlich wie bei Konamis *GTI Club* sind auf den Strecken auch zahlreiche Abkürzungen mit unterschiedlichen Oberflächenbeschaffenheiten zu finden. Geländeunebenheiten werden über eine Mechanik der Automatenkabine an den Spieler weitergeleitet.

Obwohl *Round Trip* exzellent designte Wagen und eindrucksvoll detaillierte Hintergrundgrafiken bietet, wirkt der Spielablauf doch ein wenig träge. Dies ist zwar mit der ungewöhnlichen Wahl der Fahrzeuge vereinbar, wird es SNK aber sicherlich nicht leicht auf dem heißumkämpften Arcade-Markt machen. ■



Verschnittene Straßen sind kein ernstzunehmendes Hindernis für die PS-starken Wagen



Nicht nur die Streckengrafik, auch das Design der Geländewagen ist äußerst realistisch



Idyllisch, aber fahrerisch sehr anspruchsvoll – die Strecken führen quer durch das Gelände

BEAT THE CHAMP

Konami

Konamis *Beat the Champ* fordert den Spieler in fünf verschiedenen Sportarten zum Duell heraus. Auf einem vertikal geteilten Bildschirm kann man im Rahmen eines kleinen Turniers gegen verschiedene Profis solch populärer Sportarten wie Bowling, Golf oder Football antreten. Gesteuert wird mit Hilfe von zwei Trackballs. ■



Der Automat bietet keine echte Football-Simulation, sondern nur einen Field-Goal-Contest



Bowling tet in Südostasien und Nordamerika wesentlich beliebter als in unseren Breiten

EINIGE DINGER SIND
SIE BESO



KOEI

Laguna
DYNASTY WARRIORS

ES WERT,
ANDERS ZU SCHÜTZEN.



三國無雙
DYNASTY WARRIORS™

Das Beat'em-Up mit dem einzigartigen Verteidigungssystem.



münchen



Munich
Software
Center
... wer sonst!

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

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

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

In Zusammenarbeit mit Playcom

SPIRIT

Tausch,
An- und Verkauf
von Videospiele,
Konsolen & Zubehör

PSX • SEGA SATURN
N64 • GB • SNES
KEIN PC!

An- und Verkauf von
TECHNO & HOUSE
Vinyl & CD

Schloßstraße 20 • 40477 D'dorf



Tel. 0211/481401 FAX 467033

Storbeck's
Gameshop
Laden & Versand

Videogames aus aller Welt

Nint**64**

SONY
Playstation

Sega Saturn

Neo Geo CD

PC
CD
ROM

22527 Hamburg

Elbgaustr. 28

Tel.-Fax: 040 / 570 25 20

Importspiele • Zubehör • Zeitschriften

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

BERLIN
UFO GAMES
Ladenverkauf & Versand

(Nintendo 64 • Playstation • Saturn • SNES • 3DO
GG • MD • MCD etc.)
Sie wollen JP und Us spielen?
Kein Problem wir haben Ihre Playstation um

Nintendo 64

Blast Corps*	109,00
ClayFighter*	139,00
Fifa 64	89,00
Goemon*	139,00
Int. Super (DELUXE)	139,00
Gold	139,00
Lynx Wars (Star Fox)*	129,00
Mario Kart*	89,00
NBA Hang Time*	129,00
Pilotwings (Ausl. Anlehnung)	99,00
Star Wars	129,00
Mario 64	89,00
Turok (engl. pal)	139,00
Wave Race	89,00
Antennenkabel (Nachbau)	39,00
Memory Card (Nachbau)	39,00
Memory Card 8 MB	79,00
Joypad + Farbig	33,50
Grundgerät	299,00

Play Station

Battle Arena Toshiden 2	89,00
Carnage Heart	79,00
Cheesy	79,00
Crash Bandicoot	99,00
Destruction Derby 2	89,00
Discworld 2*	89,00
Dungen Keeper*	89,00
Ethunmed	79,00
Extreme Games 2	79,00
Formel 1	95,00
Formula 1 97*	109,00
Kings Field	79,00
Starwinder	99,00
Legacy of Kain	79,00

Play 32

Unlabeled Games, Part 1	89,00
Loth Wars - Jurassic Park	89,00
Magic - The Gathering*	79,00
Mass Destruction*	89,00
Mega Men X3	79,00
Monopoly*	89,00
Monster Trucks*	89,00
Moto Racer*	89,00
NBA in the Zone 2	89,00
Need for Speed 2	89,00
NHL Hockey 97	79,00
Old World*	79,00
Panzer General 2	79,00
Platinum	45,00
Rage Racer	89,00
Rebel Assault	89,00
Resident Evil 2*	79,00
Lomax	79,00
Ridge Racer Revolution	89,00
Taklan 2	99,00
Turner B1	79,00
V-Rally	89,00
Wormhammer	89,00
Warcraft 2	89,00
Wing Commander IV	89,00
Wipe out 2097	89,00
Game Buster	79,00
Scari Kabel (Fire)	19,00
Link Kabel (Fire)	19,00
Soul Blade	89,00
UmbraShip	89,00
Alps Pad	89,00
Analog Joypad	39,00
Antennenkabel	29,00
MemoryCard (8 MB Black/White)	29,00
MemoryCard (720)	89,00

Saturn

Bombberman	89,00
Dynix 2	89,00
Fighters Megamix	89,00
Mainz TT	89,00
Shining the Holy Ark	89,00

SNES

Acme Animation Factory	59,00
Breath of Fire 2	109,00
Casper*	119,00
Donkey Kong 3	119,00
Fifa 97	109,00
Grundgerät gebraucht	89,00
Lufia	109,00
NBA Live 97	109,00
NHL Hockey 97	119,00
PGA Tour 97	119,00
Sim City 2000	119,00
Terranigma (engl. Anlehnung)	99,00
Toy Story	109,00
US chrono Trigger	129,00

3DO

Death Keep	59,00
Gex	59,00
Hell	59,00
Out of this World	59,00
Road Rash	59,00
Syndicate	59,00
Theme Park	59,00
Wing Commander 3	89,00

Ihr bestellt, wir liefern
fordern Sie unseren kostenlosen Katalog
Porto und Versand 12,- DM ab 250,- DM Versandkosten
Presenztungen & Druckfehler & Preisirrtümer vorbehalten!
guten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES - Bundesallee 71, 12161 Berlin
Nähe Bundesplatz
fon+fax, 030 859 36 35

*** Vorankündigungen im Angebot
Importe im Angebot
Händleranfragen erwünscht**



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

N I N T E N D O 6 4

NINTENDO 64 komplett	dt	DM299,00
GAMEMASTER	dt	DM 89,00
Blast Corps	kpl.	dt DM109,00
Bomberman 64	dt	DM119,00
Didi Kong Racing	dt	DM119,00
Grand Prix F1	dt	DM149,00
Lamborghini	dt	DM149,00
Lylat Wars+Rumble Pak kpl.	dt	DM129,00
MultiRacing Championship kpl.	dt	DM149,00
Star Wars: Shadows of...	dt	DM119,00
Super Mario 64	kpl.	dt DM 89,00
Super Mario KART 64	dt	DM 89,00
Top Gear Rally	dt	DM144,00
Turok -uncut-	pal.	dt DM139,95
War Gods	dt	DM134,00
Waverace 64	kpl.	dt DM 89,00

S E G A S A T U R N

Saturn kpl. + Tomb Raider	dt.	DM349,00
Athlantis* (2 CD's)	kpl.dt.	DM 99,00
Command & Conquer kpl.	dt.	DM 89,95
Darklight Conflict kpl.	dt.	DM 89,00
Discworld 2	dt.	DM 89,00
Dragon Force	dt.	DM 89,00
Formula Karts	dt.	DM 89,00
Jurassic Park Last World	dt.	DM 89,00
Last Bronx	dt.	DM 89,00
Marvel Super Heroes	dt.	DM 89,00
Resident Evil	dt.	DM 99,00
Sega Touring Car*	dt.	DM 99,00
Shining the Holy Ark	dt.	DM 89,00
Sonic JAM	dt.	DM 79,00
Tetris Plus	dt.	DM 79,95
Warcraft 2	kpl.	dt.DM 89,00
WipEout 2097	dt.	DM 89,00
Worldwide Soccer '98*	dt.	DM 89,00
Z*	dt.	DM 99,00

S O N Y P L A Y S T A T I O N

Playstation kpl. + Demo CD	DM289,00
PSX Value Pack Silver -Limitiert-	DM333,00
Lenkrad VRF 1 X-Cellerator	DM129,00
Ace Combat 2	DM 89,00
Agent Armstrong	dt. DM 84,00
Baphomets Fluch 2	dt. DM 89,95
Command&Conquer 2	dt. DM 99,00
Colony Wars	dt. DM 89,95
Crash Bandicoot 2	dt. DM 89,95
Deathtrap Dungeon*kpl.	dt. DM 89,00
Discworld 2	dt. DM 89,00
Fighting Force	dt. DM 99,00
FINAL FANTASY 7	dt. DM104,95
Formel 1 '97*	dt. DM 99,95
G - Police*	dt. DM 99,95
Hercules	dt. DM 89,00
Kurushi	dt. DM 79,95
Monopoly	dt. DM 89,00
Monster Trucks	dt. DM 89,00
Nightmare Creatures	dt. DM 89,00
Nuclear Strike*	kpl.dt. DM 89,00
Oddw. Abe's Odyssey* kpl.	dt. DM 89,00
Overboard	dt. DM 89,95
Parappa the Rapper	dt. DM 79,95
Resident Evil DC+Demo Teil 2	dt. DM 89,00
Rosco McQueen	dt. DM 89,00
Tomb Raider 2	kpl. dt. DM 99,00
V - Rally	kpl. dt. DM 84,00
Warcraft 2	kpl. dt. DM 89,00
War Gods*	dt. DM 89,00
X-COM 3 Apokalypse*	dt. DM 89,00
Z	dt. DM 79,95

I H R E V O R T E I L E
TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 5,95
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

**THEO KRANZ
GAMES**

VERSAND & LÄDEN

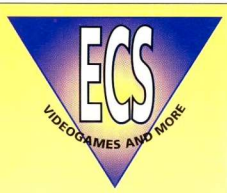
- SATURN
- PLAYSTATION
- NINTENDO 64
- SUPER NINTENDO
- MEGA DRIVE
- GAME BOY
- GAME GEAR
- PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

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

LADEN PASSAU:
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

hamburg



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

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

neu neu
D & D

SOFTWAREVERSAND

Markus Damm & Gunna Dähn
Elberfelder Str. 11 - 42853 Remscheid

TOP 5

Agent Armstrong	79,95
Com.& Conquer	96,95
Discworld 2	92,95
Formel 1 97	104,95
V-Rally	89,95

TEL - FAX
02191/25010

Persönl. Bestellannahme von 9-18.30 Uhr.
Danach Fax und Anrufbeantworter.

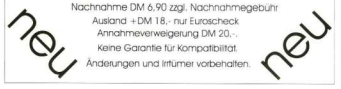
Sony Playstation

Black Down	84,95
Cool Boarders	84,95
Crash Bandicoot	99,95
Dark Forces	84,95
Destruction Derby 2	92,85
Excalibur 2555 a.D.	92,95
Exhumed	84,95
Fifa Soccer 97	79,95
Formel 1	99,95
Hexen	92,50
Jet Rider	75,95
Lost Vikings 2	84,95
Little Big Adventure	85,-
Micro Machines V3	92,95
Oddworld	89,95
Pandemonium	82,85
Porsche Challenge	75,95
Resident Evil	84,95
Ridge Racer Platin.	45,-
Soul Blade	92,85
Soviet Strike	84,95
Space Jam	84,95
Spider	82,95
Spot g.t. Hollyw.	84,95
Suikoden (engl)	92,95
Tekken Platin.	45,-
Tekken 2	99,95
Total NBA 97	75,95
Warcraft 2	89,95

Alle Spiele deutsche Version

SEGA und NINTENDO 64 auf Anfrage
Preisliste gegen DM 3,- in Briefmarken
Ab DM 200,- Lieferbarem Warenwert versandkostenfrei

Versand gegen Vorkasse +DM 4,- (Eurocheck) oder Nachnahme.
Nachnahme DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr
Ausland +DM 18,- nur Eurocheck
Annahmeverweigerung DM 20,-
Keine Garantie für Kompatibilität
Änderungen und Irrtümer vorbehalten.



Chris Hillsbeck (Sound-Guru)



Pandemonium 2 (PSX)



Gex - Enter the Gecko (PSX)



Bei Crystal Dynamics in Kalifornien sitzt ein ganzer Haufen talentierter PlayStation-Programmierer. Sowohl *Pandemonium 2* als auch *Gex - Enter the Gecko* nutzen die technischen Möglichkeiten der PSX aufs vorzüglichste aus. Grund genug, einen Abgesandten der Redaktion über den Teich zu schicken, und den Eingeborenen fleißig über die Schulter zu schauen. Neben neuesten Infos über die genannten Spiele, bringt der Korrespondent auch Einblicke ins Programmieredasein und die Entwicklung von Spitzensoftware mit. ■

32-bit-level

Action-Spiele

64-bit-level

Rennspiele und kein Ende

reportagen

- *Crystal Dynamics*
- *Sound in Videospiele*
- *Oddworld Inhabitants*
- *Neueinsteigerteil*

Die Redaktion hat sich viel vorgenommen für die nächste Ausgabe. An alle, die sich zum kommenden Christfest ihre erste (oder eine weitere) Konsole zulegen möchten, richtet sich der große Neueinsteigerteil, komplett mit Weihnachts-Einkaufsführer für wichtige Spiele und nützliches Zubehör. Also unbedingt alle Freunde informieren! Dem Sound in den Spielen wird häufig viel zu wenig Bedeutung beigemessen. Wie wichtig er ist und wie er entsteht, erfährt der audiophile Leser in der kommenden neXt Level. Einer der wichtigsten aktuellen PSX-Titel ist *Oddworld - Abe's Oddysee*. Die verantwortlichen Programmierer, *Oddworld Inhabitants*, plaudern aus dem Nähkästchen. ■

Broken Helix (PSX)



San Francisco Rush (N64)



022

Fighting Force (PSX/SAT)



Resident Evil 2 / DC (PSX / SAT)



Tomb Raider II s. Lara Croft (PSX)



Großartige Spiele ziehen fast zwangsläufig Fortsetzungen nach sich. Leider sind sie häufig schlechter als das Original, weswegen sich *Tomb Raider II* starring *Lara Croft* und *Resident Evil 2* auch einer besonders kritischen Beobachtung unterziehen müssen. Des Weiteren stehen die nächsten N64-Rennspiele, *San Francisco Rush*, *Lamborghini 64* und *Top Gear Rally* auf dem Plan, sowie das 32-Bit-Prüfgelspiel *Fighting Force* (PSX/SAT) und der aufwendig inszenierte und synchronisierte PlayStation-Action-Titel *Broken Helix*. Für genügend Abwechslung und handfeste Action ist also gesorgt. ■



impresum



12/97 erscheint am 21. November 1997

Chefredaktion: Klaus-Dieter Härtwig (ViSDP)
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter, Thomas Hellwig
Redaktion: Frederic Berg, Marco Häntsch, Christian Henning, Marcus Höfer
Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Maris Feldmann, Hirofumi Yamada
Redaktionsassistenten: Brigitta Schöler
Art Direction: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Hanno Meier
Verlagsleiter: Torsten Weber
Anzeigen: Jakobsen & Gremilza Verlagsvertretung, Behningstrasse 28 a, 22765 Hamburg
 Tel.: 0 40 / 39 92 32 10 • Fax: 0 40 / 39 92 32 99
Anzeigenleitung: Michael Gremilza (ViSDP)

Verlag: X-plain Verlag GmbH
 Friedensallee 41
 22765 Hamburg
 Tel.: 0 40 / 39 98 37-0
 Fax: 0 40 / 39 50 43
 E-Mail: next.level@on-line.de
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf
Abo-Betreuung: neXt Level Abo-Club,
 Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
 Tel.: 04 51 / 490 42 26
 Fax: 04 51 / 490 42 03

Titelartwork: © Probe / Acclaim
 © 1997 X-plain Verlag GmbH

neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.
 Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt 32,80 DM.
 Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.
 Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an



Future Publishing Ltd. & Pearson
 New Entertainment Ltd.,
 beide London/UK.



IHR TRAUM WIRD WAHR

Duschen mit Lara Croft

Tomb Raider II Limited Edition
Starring Lara Croft

für
PC CD-ROM DM **79,90**

und

SONY PlayStation DM **94,90**

Jeweils mit dem exklusiven
Lara-Croft-Duschgel.

Einzige autorisierte Limited Edition in
begrenzter Auflage

- nur solange Vorrat reicht!

Vorraussichtlich lieferbar

ab Mitte November

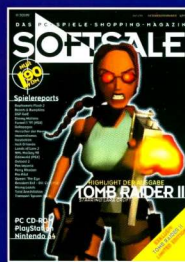
Vorbestellen bei

SOFTSALE

Lau und Zielke GmbH, Schloßplatz 19,
31582 Nienburg,

Tel. 05021/910416, FAX 910403

oder in allen Softsale Shops



Alles über
Tomb Raider II
in der aktuellen
Softsale-Ausgabe.
Jetzt am Kiosk
nur **DM 1,90**

Ready to
Ready to
Rumble



Mit deutschem Bildschirmtext

LYLATWARS™

Action nicht nur sehen, sondern auch fühlen.
Hautnah. Du bist Fox McCloud. Tritt an gegen den übermächtigen Andross. Zeig, was Du drauf hast! Lylat Wars™. Ein virtuelles Abenteuer mit atemberaubender Technik. Für 1 bis 4 Spieler.
Exklusiv für Nintendo 64.

RUMBLE PAK™



The New Dimension of Fun

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1997 Nintendo Co., Ltd.