

neXt Level

NEXT LEVEL

Sony PlayStation · Nintendo⁶⁴ · Sega Saturn · 64DD · Matsushita M2 · Arcade · SNES · MD

**Supergewinn:
Luxus-Chrom-
Nintendo⁶⁴**



**Discworld II
Quake**



**Turok 2
Yuke Yuke!!
Troublemakers**



**Time Crisis
Resident Evil
Director's Cut**

Quix uns was!



Außerirdisch gut

ODDWORLD



HIGH TECH FÜR DIE HÖLLE

*hitting streets
on July '97*

MACHINE HUNTER



EIDOS
INTERACTIVE

So wenig Zeit, so viele Spiele ...

Der Staub, den die Electronic Entertainment Expo aufwirbelte, hat sich mittlerweile gelegt, und rückblickend stellt sich die Frage: Wer soll eigentlich die ganzen Spiele testen/kaufen? Gut, für N64 und Saturn ist das Software-Angebot überschaubar, aber für die PlayStation sieht es ganz anders aus. Diese Situation bestätigt nur unsere Philosophie – nicht auf Teufel komm raus jedes Stück Software zu testen, das uns irgendwie in die Finger fällt und im Vorfeld einen Großteil der Spiele auszulesen, die ganz offensichtlich das Papier nicht wert sind, auf dem der Test gedruckt würde. Wobei man allerdings sagen muß, daß die Overall-Quality der Produkte in den letzten Jahren gestiegen ist. Totalausfälle, wie sie noch zu 16-Bit-Zeiten an der Tagesordnung waren, sind eher selten. Sicherlich auch ein Ergebnis der Tendenz, daß erfolgreiche Spiele immer häufiger nachgeahmt oder mit einer Handvoll neuer Features versehen fortgesetzt werden. Verständlich, wenn man bedenkt, daß sich die Videospielbranche zur Multi-Milliarden-Dollar-Industrie entwickelt hat, und somit zwangsläufig die Marketingabteilungen die zukünftigen Entwicklungen diktieren, während in den Gründerzeiten begeisterte Freaks in dunklen Kellern einsam für Grafik, Sound, Gamedesign und Programmierung zuständig waren. Nach drei bis sechs Monaten war das Produkt fertig, wurde an eine Firma verkauft und mußte sich mit der Frage der bestmöglichen Vermarktung herumschlagen. Heute stellt sich zuerst die Frage „Was läßt sich am besten vermarkten?“, und dann arbeiten 20 bis 100 Personen daran, den bestmöglichen Release-Termin unter allen Umständen einzuhalten. (Daß sich Kreativität nicht erzwingen läßt, und daß die meisten Entwickler den Ehrgeiz haben, das bestmögliche Produkt abzuliefern, zeigen jedoch die ständigen Terminverschiebungen.)

Es ist zwar schön, wenn sich diverse Renn- und Prügelspielerien im x-ten Aufguß immer mehr der optischen und inhaltlichen Perfektion annähern, doch hätte es dieses Prinzip schon immer gegeben, würden wir heute nach 25 Jahren immer noch Nolan Bushnells Pong spielen – mit gerenderten Schlägern, einem Gouraud-geshadeten Ball, transparenter Punktanzeige und Dolby-Surround-Soundeffekten – vielleicht noch durch einen hübschen Full-Motion-Video-Vorspann optisch ansprechend gestaltet ...

Gebt der Innovation eine Chance!

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

REPORTAGEN

PAL/NTSC Konvertierungen28

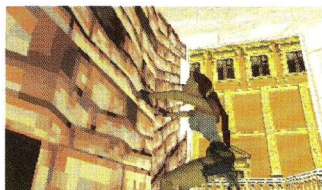
Wieso laufen amerikanische und japanische Spiele schneller als europäische? Was hat es mit den störenden PAL-Balken auf sich? Diese und andere Fragen klären wir in unserer Reportage über die Konvertierungen von NTSC- und PAL-Spielen.

Acclaim Reportage30

Turok: The Dinosaur Hunter war der Absolute Verkaufsschlager. Turok 2 steht so gut wie in den Startlöchern und neXt Level konnte sich bereits über diesen und andere kommende Highlights aus dem Hause Acclaim schlau machen.

Tomb Raider 261

Lara Croft bereitet sich derzeit auf ihr zweites Abenteuer vor. Die neXt-Level-Redaktion durfte schon einmal ausgiebig und exklusiv eine Vorversion probierspielen. Unsere ersten positiven Eindrücke präsentieren wir auf der Seite 61 in Wort und Bild.



In Venedig muß die inzwischen langhaarige Lara ihre Free-Climbing-Fähigkeiten beweisen

Pandemonium 258

Das erste Abenteuer von Fargus und Nikki konnte eine große Fangemeinde unter den Jump&Run-Freunden erschließen. NeXt Level beleuchtet das Fortschreiten des zweiten Ausflugs des ungleichen Teams in einem umfassenden Work in Progress-Bericht.

Resident Evil – Director's Cut62

Bevor Capcom ihren Söldnertrupp in ein zweites Resident Evil schickt, treten Jill Valentine und Co. zunächst einmal im Director's Cut des Erstlings auf. Was das bedeutet, steht auf Seite 62.

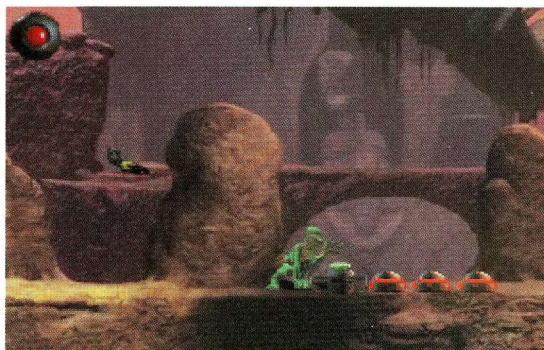


Neue Kameraperspektiven und eine beigelegte Demo des zweiten Teils locken bei RE - DC

Lightguns78

Wir nehmen das Erscheinen der PSX-Version von Namcos Spielhallenknuller Time Crisis zum Anlaß, einige ausgewählte Lightguns vorzustellen.

SPIEL DES MONATS

SEITE 8


PlayStation

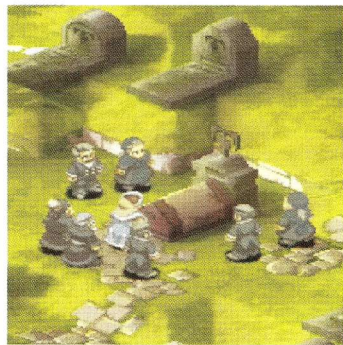
Oddworld – Abe's Oddysee

Nach all den Strapazen, die das ausgehungerte Alien Abe auf sich nehmen mußte, hat es sich den Titel „Spiel des Monats“ redlich verdient.

NeXt Level besuchte GT Interactive in London, um sich dort ein Bild von Oddworld – Abe's Oddysee machen zu können. Die Produzenten dieses abgespaceten Jump&Runs standen uns freimütig Rede und Antwort.

Square Special50

Wenn es um Rollenspiele geht, ist Square die erste Anlaufstelle. Nach Final Fantasy VII versucht sich Square nun an einer Strategie-Variante des erfolgreichen Themas. Auf acht Seiten wird unter anderem über das brandneue Final Fantasy Tactics für die PlayStation berichtet. Auf der dem Spiel beiliegenden Demo-CD finden sich viele interessante Ankündigungen, die ebenfalls vorgestellt werden.



COMPETITIONS

SEITE 15, 27, 85

DATAFLASH

Freak's Shop u. Dataflash get the message

Freak's Shop und neXt Level verlosen 20 E3-Messe-Videos, während Dataflash Schummelhilfen spendiert. Außerdem verlost die neXt Level ein verchromtes N64!

quix



Multi-Racing Champions. (N64), Seite 20



Yuke Yuke!! Trouble. (N64), Seite 22



Dark Rift (N64), Seite 23



Broken Helix (PSX), Seite 60



Resident Evil (SAT), Seite 64



Street F. EX Plus Alpha (PSX), Seite 66



PaRappa the Rapper (PSX), Seite 70



Warcraft II (PSX/SAT), Seite 72



Discworld II (SAT/PSX), Seite 73



Salamander Deluxe Pack (SAT), Seite 74



Thunderforce V (SAT), Seite 75



Time Crisis (PSX), Seite 76

64-bit-level

news

Duke Nukem 64	18
Holy Magic Century Eitale	18
Hybrid Heaven	18
Virtual - Hiryo no Ken	18

previews

Multi Racing Championship	20
---------------------------	----

tests

Yuke Yuke!! Troublemakers	22
Dark Rift	23

tactics

Wir verraten Euch u. a. wie ihr in Star Wars: SOTE als AT-ST, Stormtrooper oder Wampa antreten könnt.	26
---	----

32-bit-level

news

Croc	39
Dead or Alive	40
Dynasty Warrior	40
Felony 11-79	40
Moto Racer	42
Overboard	44
Power Soccer 2	44
Rosco McQueen	38
The Lost World	38
Total Drivin'	42
Updates	45

previews

Broken Helix	60
Tomb Raider 2	61

tests

Discworld II - Vermutlich vermisst	73
Final Fantasy Tactics	52
Spiel des Monats:	
Oddworld - Abe's Oddysee	8
PaRappa the Rapper	70
Resident Evil SAT	64
Salamander Deluxe Pack	74
Street Fighter EX Plus Alpha	66
Thunderforce V	75
Time Crisis	76
Warcraft II - The Dark Saga	72

tactics

In diesem Monat präsentieren wir den dritten Teil der Suikoden-Tactics und andere Tips&Tricks zu einigen PlayStation- und Saturn-Spielen.	82
---	----

RUBRIKEN

Händlerregister	96
Heft-Shop	88
Impressum	98
neXt month	98
read.me	14
Zubehör	80

Büro X

ODD WORLD INHABITANTS



Entwickelt von Oddworld Inhabitants:



GT Interactive

Expect the unexpected:

miere im September:
Das erste Game,
dich im Auge behält.



Das erste Game mit A.L.I.V.E.-Technologie – es reagiert flexibel auf deine Spielweise. Das erste Game mit eigener Sprache. Das erste Game, das völlig abgedrehte 3D-Sequenzen flüssig ins Spiel einbindet. Das erste Game, in dem du zum Helden oder zur Salami werden kannst. Abe's Oddysee ist mehr als ein Game: eine Revolution.





SCRABANIA
 NESTING GROUNDS OF THE SCRABS
 AND PROVING GROUNDS OF THE ANCIENT
 MUDOKOM. BRAVE SCRABANIA'S DEADLY TRAPS
 AND DODGE SAVAGE SCRABS TO DISCOVER YOUR
 DESTINY IN THE HEART OF THE TEMPLE



Rapture Farms ähnelt eher einem Hochsicherheitsgefängnis als einer Fabrik. Bewegungsmelder erschweren Abe die Flucht. Sobald er sich rührt, während die roten Scanner über ihn gleiten, erscheint eine Bombe. Es ist nicht leicht, ein Held zu sein



Flashback und Prince of Persia sind erfolgreiche Urkunden von Oddworld



Hersteller:	GT Interactive	Entwickler:	Oddworld Inha.
Spieler:	1	Level:	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Um den
Spielfluss nicht
zu gefährden,
weigerte sich
das Team, das
Spiel auf zwei
CDs zu vertellen



Angeblich verbreiten sie nur Angst und Schrecken – heißt es jedenfalls, wenn von Außerirdischen die Rede ist. Wie liebreizend und charmant so ein Alien sein kann, zeigte uns Anfang der Achtziger E.T.: „Telefonieren nach Hause!“. Doch E.T. war vorgestern, heute ist Abe: „Follow me!“

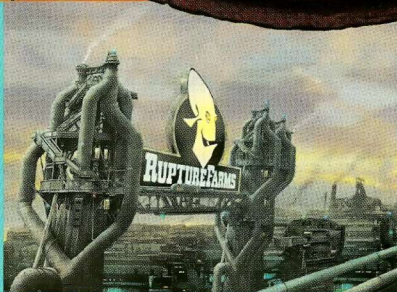
ODD WORLD

ABE'S ODDYSEE

VON C. HENNING

Oddworld – selten zuvor hat sich ein Ort so treffend selbst definiert als der Schauplatz von Abe's Oddysee. Ein gigantischer Planet, auf dem die Gegensätze unterschiedlicher nicht sein könnten. Auf der einen Seite befindet sich Rupture Farms, die größte Fleischverarbeitungsfabrik des ganzen Planeten, ein finsterner, unwirtlicher Ort, wo für die Natur kein Platz vorgesehen ist, und auf der anderen Seite die skurrilen Lebensräume abstrakte Kreaturen wie Paramiten und Scrabs. Die Geschichte handelt von dem Sklaven Abe, einem Mudokan, der in Rupture Farms unter der gestrengen Knute des unerbittlichen Fabrikchefs und seinen brutalen Aufsehern, den Sligs, ein hartes Leben fristet. Als Abe erfährt, daß in der Fleischfabrik er und seinesgleichen bald zu schmackhaften Burgern verarbeitet werden sollen, nimmt der Held Reißaus. So beginnt ein epochales Abenteuer, das in seinem Stil an Perlen vergangener Tage wie *Flashback* oder *Prince of Persia* erinnert.

Nicht nur optisch wirkt der Titelheld sehr real und lebendig. Sein Aktionsrepertoire reicht von Standards wie Schleichen, Gehen, Rennen, Springen und Rollen über Klettern, Ein- und Ausschalten verschiedenster Objekte bis hin zur Kommunikation. Bei dem zuletzt genannten zeigt sich, welch ungeheuren Aufwand Produzent Lorne Lanning betrieben haben muß, um seinen Geschöpfen



Rupture Farms: Hier beginnt Abe's Abenteuer. Einen unwirtlicheren Platz als die größte Fleischfabrik des Planeten Mudos sucht man in der gesamten Galaxis vergebens

fen Leben einzuhauchen. Neben der schlichten Begrüßung „Hello“ kann sich Abe durch zwei unterschiedliche Pfeiftöne mit seinen Artgenossen unterhalten. Wenn Abe zur Aufheiterung des Gesprächs seinen Blähungen freien Lauf läßt, sorgt das für Gelächter bei seinen Kumpels. Außerdem kann er sie dazu überreden, ihm in die Freiheit zu folgen oder an einer bestimmten Stelle auf ihn zu warten sowie Lachen und Aggressionen zeigen. Dieser Aspekt erscheint in der Anfangszeit als pure Spielerei, doch in späteren Abschnitten muß sich Abe auf diese Weise oft den Weg ebnen. Abe

info

Oddworld – Abe's Oddysee ist der Auftakt zu einer fünfteiligen Spielesaga. Die Drehbücher hat Lorne Lanning bereits allesamt fertiggestellt, doch kann es sein, daß wir erst auf der PSX 2 ein Wiedersehen mit Abe feiern können.

Gameplay: Abes Steuerung ist sehr präzise, und dank der reichhaltigen Aktionspalette ist der Held erfreulich flexibel.

Präsentation: Dieser Punkt ist wesentlicher Bestandteil des Gesamtprodukts Oddworld – und der kann sich sehen lassen.

Memory-Card: Ein Block bietet den Platz für einen Spielstand. Zudem wird der Spieler mit Paßwörtern versorgt.

STATEMENTS



CHRISTIAN HENNING: *Hut ab, vor dieser Glanzleistung! Oddworld Inhabitants haben ein kleines Universum geschaffen und es mit faszinierendem Leben gefüllt. Nach der Heart of Darkness-Pleite hat wohl niemand mehr daran geglaubt, daß diese Art Jump&Run noch einmal auferstehen würde.*



MARCUS HÖFER: *Ein tolles Spiel, das den Urvätern Flashback und Prince of Persia Tribut zollt. Der Humor der Grafiker und Programmierer sorgt in dem ansonsten reinen Action-Genre für willkommene Abwechslung. Der Held ist häßlich und zugleich liebenswert. Ein Spiel, das süchtig macht.*



SANDRA ALTER: *Eines ist sicher, in den nächsten Wochen werde ich bei mir zu Hause außerirdischen Besuch haben. Als Jump&Run-Fan bin ich ganz wild auf Oddworlds Gameplay, das endlich mal Abwechslung in das Genre der Plattformspiele bringt. Auf die versprochenen vier folgenden Teile bin ich äußerst gespannt.*

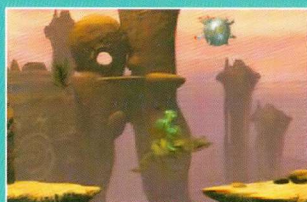


THOMAS HELLWIG: *Abe tatscht durch stimmungsvolle Szenarien, die teilweise leider etwas düster ausfallen. Besonders beeindruckt bin ich von den pompösen Explosionseffekten, die für mich recht actionarme Handlung auffrischen und dem strategischen Aspekt ein wenig Zucker geben. Schönes Spiel!*



Das eigenartige Elum kann sogar über weite Abgründe springen

hat – wie alle Mudokans – eine besondere Gabe. Er kann sich durch Gedankenübertragung die Körper seiner Aufseher zunutze machen. Nach einem erfolgreichen „Chant“ übernimmt der Spieler die Steuerung des Sligs. Der kann zwar nicht springen, aber dafür mit seinem Maschinengewehr einige Hindernisse aus dem Weg räumen. Wenn Abe keine Verwendung mehr für seinen ehemaligen Peiniger hat, läßt er ihn als Folge eines weiteren Chants einfach zerplatzen. Diese Methode ist zwar etwas unfein, entbehrt während des Spiels jedoch nicht einer gewissen Situationskomik. Schwieriger wird die Sache hingegen bei den anderen Bewohnern von Oddworld, die dem ausgehungerten Abenteurer nicht immer freundlich gegenüberstehen. So zeigt sich der wahre Kern des Spiels. Es geht nämlich nicht darum, auf seinem Weg zum Ziel möglichst viele Leichen zu fabrizieren, auch das Befreien der Mitgefangenen ist eher zweitrangig (obwohl der Abspann davon beeinflusst wird ...). Der Spieler sieht sich in fast jedem der ca. 400 vorgeordneten Einzelbilder einem neuen Rätsel gegenüber, das vor allem viel Geschick und Kombinationsgabe verlangt. Wie komme ich unbemerkt am schlafenden Wächter vorbei? Wie werde ich den schnellen Wachhund los? Die meisten Hindernisse leben vom Try&Error-Prinzip. Nicht selten kostet es Abe ein paar seiner Leben, um ein über mehrere Bildschirmteile verteiltes Rätsel erst einmal analysieren zu können. Zum Glück hat Abe unendlich viele Leben, und wie Lorne Lanning anmerkt, „wird der Spieler auch jedes einzelne davon brauchen.“



Die Programmierer gingen ein großes Risiko ein, indem sie sich eigenmächtig über feste Platituden der Videospiele hinwegsetzten und sich weniger um Punktzahlen und Continues scherten, als um den simplen Spaß an der Freude. Im Vorspann wird *Oddworld – Abe's Oddysee* als „a story dwelling adventure“ beschrieben. Ein Punkt, auf den die andere Hälfte des fabelhaften Führungs-teams, Sherry McKenna, allergrößten Wert legte. Eine Geschichte sollte erzählt werden. Um diese Geschichte möglichst flüssig erzählen zu können, verknüpften Oddworld Inhabitants, das Entwicklerteam, kleine Renderzwischenräume mit dem eigentlichen Spiel, so daß ein flüssiger Übergang entstand, der das Spielgeschehen und damit auch die zum Teil daraus resultierende dichte Atmosphäre nicht durch störende Ladezeiten auseinanderreißt.

Obwohl *Oddworld* spieltechnisch wenig Innovationen bietet, gewinnt das Spiel durch seine faszinierenden Ideen und den köstlichen Humor so sehr an Motivation, daß es sich nicht vor einem Flashback verstecken muß. (Hat da gerade jemand *Heart of Darkness* gesagt?) *Oddworld* versteht es, den Spieler in seinen Bann zu ziehen und ihn neugierig darauf zu machen, was sich hinter diesem oder jenem zunächst unbezwingbar erscheinenden Hindernis verbergen mag. Durch diesen Trick soll *Oddworld* motivieren. Und das funktioniert. ■

XL-Wertung

90%

Die Sligs, die Wachhunde der Wächter, bestehen nicht umsonst zu 70 % aus Maul und Verdauungstrakt



Reportage

Bewohner einer seltsamen Welt

UVON C. HENNING
Im *Oddworld - Abe's Oddysee* der europäischen Fachpresse in gebührendem Rahmen vorzustellen, machten sich Sherry McKenna, Lorne Lanning sowie diverse Pressevertreter auf nach London, wo GT Interactive als generöser Gastgeber fungierte. Dort durfte sich jeder selbst von *Oddworld* in seinen Bann ziehen lassen. An zwölf Konsolen wurde viel ausprobiert und gefachsimpelt. Im Anschluß an ein typisch englisches Buffet, stellten sich die beiden Amerikaner den neugierigen Fragen der Journalisten.

In einem stilgerecht hergerichteten Raum plauderten McKenna und Lanning aus dem Nähkäst-

chen und gaben einen kurzen Einblick in Abe's erstes Abenteuer.

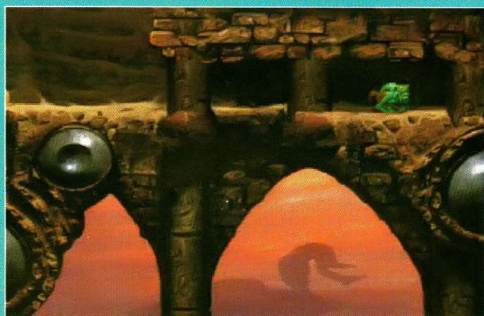
Die Zeiten sind vorbei, an denen man in sieben Tagen eine Welt erschaffen konnte. Im Zeitalter der digitalen Technologie nahmen sich *Oddworld* Inhabitants und ihr Chef Lorne Lanning viel Zeit, um den Planeten Mudos mit Leben zu füllen.

Anstatt sich mit populärer Polygongrafik zu befassen, drehte Lanning viel lieber einen computergerenderten Film und nahm ca. 400 Einzelbilder (Snapshots) heraus, die als Aktionsstätte für Abe und die anderen Charaktere erhalten sollten. Das gesamte Spiel läuft mit konstanten 30 Bildern in der Sekunde, und mit der Verschmel-

zung von Zwischensequenz und Level nutzten sie die PSX-Hardware löblicherweise gründlich aus. Ähnliche Bemühungen hat bislang nur Squares RPG-Epos *Final Fantasy VII* zu bieten.

Bei aller gebotener Technik lebt das Spiel jedoch hauptsächlich von der ausgereiften künstlerischen Intelligenz seiner Charaktere. Lannings akribische Arbeit, auf jede Aktion einer Figur eine sinnvolle Reaktion folgen zu lassen, hebt das Spiel von anderen Programmen deutlich hervor.

Da die ohnehin schon hohe „artificial intelligence“ mit jeder Fortsetzung steigen soll, dürfen wir auf die vier angekündigten Sequels der *Oddysee* sehr gespannt sein. ■



Das Londoner HQ von GT Interactive befindet sich in einer alten Schule, die der Firma für zwei Tage den Platz bot, *Oddworld* der Fachpresse vorzustellen. Links halten die deutschen GT-Pressesprecher einen kurzen Plausch mit den Entwicklern



Von *Heart of Darkness*, hat man nie wieder etwas gehört, seit wir in XL 8/96 darüber berichteten

Interview

Der Ritter von der traurigen Gestalt

NeXT Level sprach mit Sherry McKenna und Lorne Lanning, den beiden kreativen Köpfen hinter *Oddworld*.

XL: Seit wann arbeiten sie an Oddworld?

Lorne Lanning: Sherry und ich haben die Firma *Oddworld Inhabitants* 1994 gegründet. Ich mußte Sherry erst davon überzeugen, daß es gut ist, Videospiele zu produzieren.

Sherry McKenna: Das stimmt. Ich hatte vorher nichts mit Videospielen am Hut und konnte sie auch nicht ausstehen. Ich mache seit 1980 Spezialeffekte in Hollywood, aber als ich *Flashback* sah, sagte ich zu Lorne, ja, das interessiert mich, erzähl' mir mehr davon.

XL: Wer hatte die eigentliche Idee für das Spiel?

LL: Ich habe Abe erfunden, und es hat sechs Monate gedauert, bis wir ihn fertiggestellt hatten. Als wir unsere ersten Entwürfe und Ideen einigen Personen aus der Branche vorstellten, sagten die nur, daß wir doch gar keine Ahnung von Videospielen hätten. Wir wußten nichts von Debugging und anderen Dingen. Bei GT Interactive stießen wir auf Zuspruch. Die Leute dort fanden unsere Ideen toll und prophezeiten ein sehr gutes Spiel. Deshalb mischte sich GT Interactive auch nie in die Produktionsabläufe ein.

Sherry McKenna: Das hat mir besonders gefal-

len, denn als ich noch in Hollywood Werbefilme drehte, mischten sich die Kunden ständig in meine Arbeit ein und wußten alles besser. GT hat uns freien Lauf gelassen und das gefällt mir sehr.

XL: Welche Ideen geisterten ihnen bereits zu Beginn im Kopf herum?

LL: Ich habe mich sehr von der Natur inspirieren lassen. Ich glaube, das sieht man auch am Grafikstil. Die Nahrungskette war beispielsweise etwas, worauf ich großen Wert legte.

„Mit jedem Teil der Quintologie wird auch die künstliche Intelligenz wachsen“

XL: Wie viele Leute haben an Oddworld mitgearbeitet?

LL: Unser Team besteht insgesamt aus 35 Leuten. 35 kreative Grafiker und Techniker unter einen Hut zu bringen, ist sehr schwierig, und ich bin froh, daß Sherry so gut mit dem Team umgehen kann.

XL: Was war der schwierigste Teil der Arbeit, die flüssigen Übergänge von Zwischensequenz zum Spiel?

LL: Ja, die waren sehr kompliziert. Mit den Übergängen wollten wir den Anschein erwecken, daß sich Abe in einer echten 3D-Welt bewegt. Insgesamt gibt es 65 dieser Übergänge im Spiel, aber das schwierigste war die künstliche Intelligenz. Wir mußten jede Kreatur dazu bringen, auf bestimmte Aktionen anderer Figuren zu reagieren. Paramiten zum Beispiel sind Gruppenjäger. Wenn Abe nur einem begegnet, ist alles in Ordnung, solange sich die Paramite nicht bedroht fühlt. Aber

wenn unser Held zwei oder mehr Paramiten begegnet, stürzen die Raubtiere alle gleichzeitig auf ihn los. Die Scrabs hingegen sind sehr territorial



veranlagt. Sie töten einfach jeden, der ihren Weg kreuzt. Sobald zwei Scrabs in einem Bild zu sehen sind, attackieren sie sich gegenseitig.

XL: Können sie uns etwas über die Fortsetzung verraten?

LL: Die Drehbücher habe ich bereits alle geschrieben. Mit jedem Teil der Quintologie wird auch die künstliche Intelligenz der Charaktere wachsen. Wir werden uns nicht auf die PlayStation beschränken lassen. Viele Leute kritisieren uns, weil wir *Oddworld* nicht als ein Echtzeit-3D-Spiel schufen. Aber wir möchten keine Experimente eingehen. Erst wenn die Technik weit genug fortgeschritten ist, vielleicht mit der PSX 2, werden wir uns neue Technologien zunutze machen. Sobald wir für 25 Millionen Dollar einen computeranimierten Film drehen könnten, würden wir auch das tun, doch das hängt vom Erfolg des Spiels ab. Die Zeit ist noch nicht reif, wir werden sehen, was die Zukunft bringen wird.

XL: Vielen Dank für das Gespräch!

Das Interview führte Christian Henning



Chefentwickler von *Oddworld Inhabitants*, Lorne Lanning, über *Abe's Oddysee*: „Ich habe mich sehr von der Natur inspirieren lassen. Die Nahrungskette war beispielsweise etwas, worauf ich großen Wert legte.“



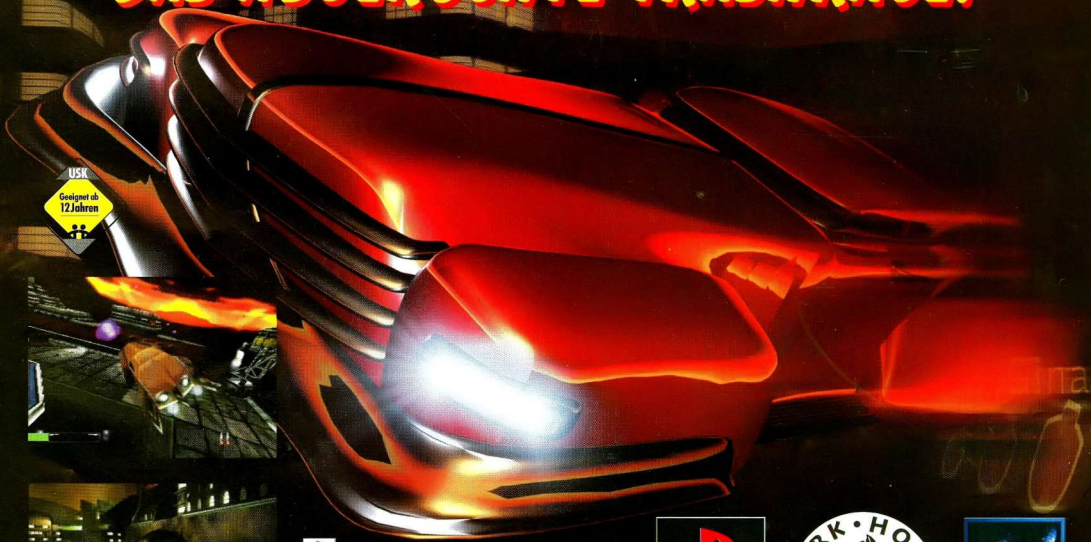
Frank Millers und Geof Darrows

HARD Boiled



Du bist Nixon, ein Androide, der sich für einen Steuerfahnder hält. Willeford, Dein Chef, hat ganz Los Angeles unter Kontrolle. Doch andere Androiden, die ebenfalls dem Giganten dienen, haben den Entschluß gefaßt, sich gegen ihren Meister aufzulehnen. Ihr Plan ist einfach, aber wirkungsvoll: die Zerstörung des Neuro Tower, einer riesigen Computeranlage, mit der Willeford die Stadt kontrolliert. Dreimal darfst Du raten, wen sie für diese Mission auserkoren haben. In Deiner so gerade noch flugtauglichen alten Kiste, einem roten Ford Eastwood, mußt Du Newton Melrose aufspüren, den Androiden, der einst Willefords Hauptquartier errichtet hat. Nur mit seiner Hilfe kannst Du an den Neuro Tower gelangen und den ganzen Komplex zerstören. Deine Reise führt Dich in fünf Regionen des futuristischen Los Angeles, die nach den Ideen von Geof Darrow und Frank Miller konzipiert wurden.

DAS ABGEKOCHTE TRASHRACE!



USK
Geegnet ab
12 Jahren



und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
© 1997 Cryo Interactive Entertainment. Spielkonzept, Design und Programmierung von Cryo Interactive Entertainment.
24, rue Marc Seguin - 75015 Paris, France.
Fax: +33/1/46077195; Website: www.cryo-interactive.fr



PAL





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

Gewinner aus XL 7/97:
Laguna-/Infogrames-
Competition:

Daniel Vetter, Riesa; Alexander Brauer, Berlin; Selina Wobb, Dittelsheim-Heßloch; Benjamin Fuhrmann, Westerland; A. Badowski, Cuxhaven; Stefan Tasch, Kassel; Johann Graf, Wien; Oliver Kayser, Hannover; Marek Magdalenko, Wien; Ugur Ister, Unterschleißheim

Manx-TT-Competition:

Bodo Fath, Mannheim, Therese Ziska, Monheim, Sascha Gerster, Berlin, Tim Bischoff, Düsseldorf, Gerald Joedecke, Offenburg

Sag zum Abschied leise Servus ...

Wir haben ihm eine Gehaltsverdopplung, einen Firmenwagen mit Autotelefon und ein eigenes Büro samt einer Sekretärin geboten, doch seine Entscheidung stand fest, er würde die Seiten wechseln ...

An dieser Stelle möchten wir uns von unserem Japan-Experten und Hip-Hop-Fan Klaus Kock verabschieden. Klaus hat sich nach der Beendigung seines Volontariates dazu entschlossen, die Videospielbranche auch mal von der anderen Seite kennenzulernen. Wir wünschen ihm für seine berufliche Zukunft bei Virgin Interactive, die 300 Meter entfernt von uns residiert, alles Gute und viel Erfolg! Mach's gut, und Danke für den Fisch!

No Damage

Fast alle Videospielzeitschriften schreiben, daß man bei *V-Rally* nach einem Unfall den Schaden am Wagen sehen kann. Als ich aber in den letzten Tagen *V-Rally* in einem Geschäft spielte, hat sich mein Wagen des öfteren überschlagen, doch ich konnte keinen Schaden am Wagen sehen. Da ich ein großer Fan von Rennspielen bin, war ich ein wenig enttäuscht. Haben die Programmierer vielleicht vergessen, es einzuprogrammieren, oder gibt es bei dem Spiel eine Option, durch die man den Schaden an- oder ausschalten kann?

Stefan Wegener

XL antwortet:

Das Programmiererteam von *V-Rally* hatte sich da wohl mehr vorgenommen, als bis zum Veröffentlichungstermin tatsächlich machbar war. Neben sichtbaren Schäden an den Fahrzeugen war nämlich noch ein Streckeneditor geplant. Auch von den ursprünglichen 42 plus sechs versteckte Strecken sind letztendlich nur 42 geblieben. Wir müssen Dich also enttäuschen, die von Dir vermutete Option gibt es nicht, dennoch ist *V-Rally* mit Sicherheit derzeit eine Delikatesse unter den Racing-Games.

Infogrames' V-Rally ist auch mit 42 Strecken ein absoluter Spielehit

Preisverfall

Jeder Idiot regt sich darüber auf, daß Nintendo den Preis gesenkt hat: „Aaah, sch... Nintendo, ich habe 100 DM mehr bezahlt!“, „Ich kaufe keine Nintendo-Produkte mehr!“, „Kinderfeindliche Verr...politik mit der Anzahlung! usw. Irgendwie kann und will ich das nicht verstehen. Die Play-Station kostete anfangs 600 DM, der Saturn 750 DM, mein US-3DO 900 DM, und ich habe ebensoviel für mein japanisches N64 bezahlt. Mit der

Zeit gehen die Preise nun mal in den Keller. Wenn man etwas früher haben will als die anderen, muß man eben dafür bezahlen. Beim PC ist es ja gang und gäbe, daß der Preis innerhalb von zwei Monaten um 25 % sinkt. So gesehen war es ohnehin klar, daß Nintendo früher oder später den Preis dem der anderen anpaßt.

Noch was anderes: Langsam wird ein M2-Special fällig, wenn es irgendwann released wird, seid Ihr die ersten, und wenn es stirbt, ist es auch interessant, davon mal eine Zusammenfassung zu lesen (Geschichte mit offenem Ende). Genug Stoff (auch Gerüchte sind interessant) gibt es ja: *Polystars*, *Power Crystal (imsa) racing*, *D2*, *Capcom*, *Capcom-Gerüchte*, *1.000.000 Polygone/Sek.* usw.

Habt ihr schon mal die *Clayfighter 63 1/3* und *M2-Clayfighter*-Screenshots verglichen? Da läuft jedem N64-Freak der kalte Schauer über den Rücken.

Benjamin Braendle

Wer will schon PC-Verhältnisse im Konsolen-Bereich?

XL antwortet:

Mag sein, daß jemand, der bestimmte Dinge früher haben möchte als andere, auch einen Obolus dafür entrichten muß. Dennoch haben Spieler gute Gründe, wenn sie sich statt eines PC eine Konsole anschaffen – eben um diesem Preisverfall zu entgehen. Wollen wir also wirklich PC-Verhältnisse im Konsolen-Bereich?

Bezüglich Deines geforderten M2-Specials, laß Dir sagen: Wir arbeiten daran. Die Frage zu den M2-Screenshots ist allerdings etwas unverständlich, denn bei den veröffentlichten Bildern handelt es sich um gerenderte Artworks. Bilder aus der M2-Version gab es nie.

NTSC ist immer besser als PAL

Nach endlosen Überlegungen, ob ich Euch eine E-Mail schreiben soll oder nicht, habe ich jetzt doch endlich den Entschluß gefaßt. Der Grund dafür ist, wie sollte es zur Zeit auch anders sein, Nintendo und ihr 64-Bitter.

Obwohl ich normalerweise streng Nintendo-gläubig bin (gelobt sei das N64, in Ewigkeit, Amen), regt mich doch langsam die Politik auf, die Nintendo hier in Deutschland betreibt. Ich meine, daß eine so große und für die Videospielwelt wichtige Firma wie Nintendo sich keine so auffälligen Patzer erlauben darf. Man sollte doch meinen, daß dort keine Amateure in den Chefetagen sitzen, aber leider sieht es so aus, als wäre es so. Das Paradebeispiel dafür ist ja die schon so stark kritisierte Einführung des 64-Bitters in europäische Breitengraden. Aber ich glaube, dar-

auf muß ich nicht weiter eingehen, Eure gesamte Leserschaft weiß, was gemeint ist.

Was mich aber nun absolut enttäuscht, ist die Tatsache, daß Nintendo nun auch noch bei den Konvertierungen der Spiele Sch...e baut. Die Leute, die sich um diese Sachen kümmern, hatten doch nun wirklich genug Zeit, um die Spiele ordentlich anzupassen. Zudem bekamen sie oft noch zusätzlichen Spielraum durch die Terminverschiebungen. Aber das verstehe, wer will. Ich werde zwar trotzdem Nintendo treu bleiben, jedoch überkommt mich doch ab und zu der Neid auf die PlayStation-User, die vorbildlichst angepaßte Software genießen dürfen. So bleibt mir nur die Hoffnung, daß sich Nintendo in der Zukunft doch wieder auf die alten Zeiten besinnt, in der die Fans sich nicht durch solche Patzer vera...t fühlen mußten.

So, zu guter Letzt möchte ich noch meine Hochachtung für Euer Magazin aussprechen. Es ist sehr informativ und gut aufgebaut. Macht weiter so!

Florian Opitz

XL antwortet:

Vorbildlich angepaßte Software für die PlayStation? PSX-Spiele sind größtenteils genauso mies

Konvertierungen sind leider nach wie vor ein Problem

angepaßt. Dieses Problem ist mit Sicherheit nicht in irgendeiner Art systemabhängig. Nur um mal einige Beispiele zu nennen: dicke Balken bei *Ridge Racer* und *R. R. Revolution*, Geschwindigkeitseinbußen bei *Tekken 1* und *2* (wer *Tekken 2* NTSC gespielt hat, wird die PAL-Version nie wieder anrühren). Lediglich europäische Spielehersteller (z. B. Psygnosis) kümmern sich in der Regel um PAL. Ein weiteres positives Beispiel ist. Auch dieses Unternehmen bemüht sich seit Neuestem (*Soul Blade*, *Rage Racer*) um annehmbare Umsetzungen – perfekt sind diese allerdings trotzdem noch nicht.

Leser-Statement

Ich bin 28 Jahre alt und immer noch sehr für Videospiele zu begeistern. Ich war im Besitz von einer SNES-Konsole sowie einem Amiga 500. Seitdem bin ich ein riesengroßer Fan der Rennspiele im Zweispieler-Modus. Allerdings bin ich immer wieder enttäuscht, wenn ein neues PlayStation- oder N64-Rennspiel erscheint und der Zweispieler-Modus sich nur auf wahre Zweikämpfe versteht. Wo sind die Spiele mit zusätzlichen Computer-Gegnern? Beim Super-NES war es kein Problem, genauso beim Amiga. Der erste gute Versuch ist bei *V-Rally* gelungen, doch mir graut es jetzt schon vor *Formel 1 '97*. Viele Programmierer und Firmen legen Wert auf Realitätsnähe, doch ein Formel-1-Rennen Schumi 1 gegen

Schumi 2 kann auf Dauer doch nicht begeistern, oder?

Stefan

Turok für PSX

1. Ich möchte gerne wissen, ob *Extreme-g* (Nintendo64) auch für die PlayStation erscheint. Wenn ja, wann?

2. Wieviele Level hat das Spiel *Turok – Dino-saur Hunter* (PlayStation) eigentlich?

XL antwortet:

1. *Extreme-g* ist vorerst nicht für die PlayStation geplant. Das Game wurde exklusiv für das Nintendo64 programmiert.

2. Die Antwort ist: *Turok* hat keinen einzigen Level, jedenfalls nicht für die PlayStation, da es das Spiel für dieses System gar nicht gibt. Mit einer Umsetzung für die PSX ist leider auch nicht zu rechnen, da die Entwicklerfirma Iguana der Meinung ist, daß die Technik von Sonys Konsole für eine annehmbare Fassung nicht ausreicht.

Grund zur Beschwerde

Die Vorfreude auf den E3-Messebericht war groß, aber die Enttäuschung, als ich den Bericht las, noch größer. Wo waren die spielbaren Versionen zu *Zelda 64* und *Yoshi's Island 64*? Es gab ja nicht mal neue Informationen. Und das Schlimmste, mit Schrecken mußte ich lesen, daß *Goemon 5* nicht in Deutschland erscheinen soll. Was soll diese Schweinerei? Bei uns wird das Spiel dadurch unbezahlbar teuer. Was ist mit USA und Japan, wird es dort etwa möglich sein, das Spiel billiger anzubieten, und wenn ja, wieso?

M. Ott

Yoshi und Zelda für Nintendo64 verzweifelt gesucht

XL antwortet:

Yoshi's Island 64 und *Zelda 64* waren zwar zur E3 angekündigt, aber wichtiger sind auf einer Messe natürlich die demnächst erscheinenden Spiele. Vielleicht will es sich Nintendo Japan nicht nehmen lassen, ihre Highlights im eigenen Land zu präsentieren.

Allerdings steht Nintendo mit einem nichteingehaltenen Messeversprechen sicher nicht alleine da. Wo war Namcos *Tekken 3* (PSX), *Resident Evil* (PSX) von Capcom oder *Virtua Fighter 3* (SAT) von Sega? Die Liste ließe sich noch beliebig lang fortführen. Gute Games brauchen eben auch Zeit, um programmiert zu werden. Außerdem: Wem ist ein verschobener Releasetermin nicht lieber, als ein fehlerhaftes Spiel? Bezüglich *Goemon* trifft Nintendo keine Schuld, denn dieses Spiel ist von Konami. Die Preise für die Third-Party-Herstellung sind zwar gesunken, aber vielleicht scheut Konami ja auch die Kosten und den Aufwand für die Übersetzung.

Gewinnaktion!

Überraschung! neXt Level verlost an dieser Stelle ein super-gestyltes Nintendo64. Mit ein wenig Glück blitzt und blinkt diese Chromkonsole samt Pad bald bei Euch zu Hause. Ihr müßt lediglich die Antwort zu untenstehender Frage auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken:

**neXt Level
Friedensallee 41
22765 Hamburg
Stichwort Chrom**

Frage: In welchem Monat erschien das Nintendo64 in Deutschland?

Einsendeschluß ist der 15.9.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



Namco zeichnet schon seit Jahren für herausragende Software verantwortlich. In der jüngsten Vergangenheit gab es jedoch ausschließlich Exklusiventwicklungen für Sonys PlayStation. Nun gab Namco offiziell bekannt, daß sie schon bald ihren ersten Nintendo-64-Titel herausbringen wird. Es handelt sich dabei um die Fortsetzung ihrer erfolgreichen Baseballserie *Famistar*. Noch gegen Ende dieses Jahres soll *Famistar 64* in Japan und Amerika erscheinen. Auch EA sorgte für eine Überraschung, allerdings war dies weniger die Tatsache, daß es eine N64-Version ihrer *Madden-Football*-Serie geben wird, sondern der Zeitpunkt, wann diese erscheinen soll.



Famistar 64



Madden 64



Madden 64

Die Arbeiten sind angeblich schon sehr fortgeschritten und erlauben es, das Spiel bereits in diesem Herbst in Amerika zu veröffentlichen. Einziges Manko ist die fehlende NFL-Lizenz, da sich Acclaim diese bereits für ihr *NFL Quarterback Club '98* gesichert hat.

yamauchi tritt zurück



In einem Interview gab Hiroshi Yamauchi, der erfolgreichste Nintendo-Präsident seit der Firmengründung, bekannt, daß er im Jahre 2000 zurücktreten wird. „Man kann nicht für immer arbeiten“, so Yamauchi. „Es ist an der Zeit, über den Ruhestand nachzudenken.“ Allerdings möchte der 69-jährige Firmenchef aus einem ganz bestimmten Grund noch zwei Jahre warten. „Ich bin absolut sicher, daß das 64DD die Spielewelt verändern wird. Dies möchte ich noch als Firmenchef miterleben, und sollte ich mich doch irren, so möchte ich auch dieses erleben.“

Zu einer Aussage über einen möglichen Nachfolger ließ sich das Nintendo-Oberhaupt nicht verleiten. Dies sei zum jetzigen Zeitpunkt noch völlig offen, Nintendo werde von einem Personenkollektiv geführt, aus dem verschiedene Kandidaten in Frage kämen. Lachenend bemerkte Yamauchi, er sei im übrigen nicht der Autokrat, für den er vielfach gehalten werde. ■

64DD — 1998 weltweit?

Shigeru Miyamoto und Hiroshi Yamauchi sprechen immer offener über den neuen Hardware-Zusatz. Yamauchi legt sehr großen Wert auf die Network-Option. Die Software soll dieses Feature in gebührendem Maße unterstützen. Reine Zweispieler-Network-Verbindungen hält er für wenig sinnvoll, nach seiner Einschätzung sollten grundsätzlich Vernetzungen von mindestens drei bis vier Spielern angestrebt werden. Die Verbindung zwischen Konsole und Modem wird übr-

gens nicht über die serielle Schnittstelle an der Unterseite des N64 hergestellt. Da die Joypadsports der Konsole als Schnittstellen konzipiert wurden, bietet es sich an, den vierten Port für den Anschluß zu nutzen. Die mitgelieferte 4-Megabyte-Speichererweiterung entwickelt beim Betrieb große Hitze, daher wird jedem 64DD eine neue Abdeckung mit Lüftungsschlitzen für den Memory-Expansion-Port beiliegen. Derzeit besagen alle Ankündigungen, daß das 64DD im März 1998 in Japan veröffentlicht wird. Etwa ein bis zwei Monate später wird das Gerät dann seinen Amerika-Release erfahren, um schließlich gegen Ende des Jahres in Europa in den Handel zu gelangen. Der angepeilte Verkaufspreis für Japan entspricht umgerechnet derzeit 120 US-Dollar. Zum Japan-Release der Zusatz-Hardware werden lediglich vier Titel veröffentlicht. Es handelt sich dabei um *Mario Paint 64*, *Pocket Monsters 64*, *Mother 3* (*Earthbound 64*) und *Sim City 64*. Die Städte aus *Sim City 64* werden auch in der N64-Version des PC-Hits *Sim Copter* zu finden sein. *Sim Copter 64* ist eine Helikoptersimulation, die derzeit für das 64DD entwickelt wird und gegen Ende 1998 erscheinen soll. Rare hat inzwischen mit der Programmierung von *Donkey Kong 64DD* begonnen. Die Fortsetzung des Affentheaters soll zum Weihnachtsgeschäft '98 weltweit auf dem Markt erscheinen. ■



Sim Copter (PC)

it's me, luigi

Es wurde offiziell bestätigt, daß Marios Bruder Luigi in *Super Mario 64 2* eine Rolle spielen wird. Nachdem er aus Speicherplatzgründen aus dem ersten Teil wieder gestrichen werden mußte (er sollte in einem Bonuslevel zum Einsatz kommen), ist ihm im Sequel bereits ein Platz reserviert. Möglicherweise wird es sogar einen Zweispieler-Simultanmodus geben, an der entsprechenden Variante wird derzeit noch getüffelt. Wenn alles planmäßig verläuft, werden noch andere bekannte Charaktere aus der Welt von Mario als spielbare Figuren anwählbar sein. Derzeit arbeiten die Programmierer unter Hochdruck an der Fertigstellung des Titels, der im Spätsommer in Japan und im Winter in Amerika für das 64DD released werden soll. Eine Termin für Europa wurde noch nicht bekanntgegeben. ■



SIE WERDEN ES ÜBERLEBEN...

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK FOR Sony PlayStation™4 & 3, 1997. DICEWORKS INTERACTIVE, LLC. THE LOST WORLD: JURASSIC PARK™ V.1 & 2, 1997. UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. AND AMBLIN ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. Electronic Arts ist die amerikanische Herstellerfirma der elektronischen Medienwerke von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und der anderen Ländern. PlayStation und PS sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc.



... wenn Sie mit fletschenden Zähnen durch prähistorische Welten jagen. Reißen Sie das Geschehen als T-Rex oder Großwildjäger an sich, oder Sie werden zum Gejagten!



Holy Magic Century Eltale

System: N64 Entwickler: Imaginer
Hersteller: T+HQ Erhältlich: Ende '97



In *Holy Magic Century Eltale* genießt der Spieler eine ähnliche ...



... Bewegungsfreiheit wie man sie von *Super Mario 64* kennt

Die fleißigen Mannen von Imaginer verpassen *Holy Magic Century Eltale* gerade den letzten Schliff. Der US-Release soll nun übrigens nicht mehr unter dem Namen *Crystal Stories*, sondern *Quest 64* stattfinden. Obwohl das Spiel optisch stark an *Zelda 64* erinnert, gibt es deutliche Unterschiede. Spielerisch soll sich das Game wesentlich mehr an Squares *Final-Fantasy*-Serie orientieren. Da diese Spiele eine Klasse für sich darstellen, bleibt natürlich abzuwarten, ob sich das von T+HQ entwickelte Game auf einem ähnlich

hohen Niveau befindet, ohne gleichzeitig ein simpler Abklatsch der Vorbilder zu sein. ■



Nur wer das Gespräch sucht, wird alle Geheimnisse lüften können

Duke Nukem 64

System: N64 Entwickler: Software Creation
Hersteller: Midway Erhältlich: 4. Quartal



In *Duke Nukem 64* gibt es nicht nur düstere Gänge im *Doom*-Stil, sondern auch weiträumige Schauplätze wie z. B. ein Fußballstadion

Duke Nukem 64 nähert sich der Fertigstellung. Die neuesten Grafikstudien zeigen eine beeindruckende Detailliertheit. Inzwischen soll Midway sogar die Zustimmung von Nintendo erhalten haben, daß sämtliche Elemente der PC-Version auch im N64-Pendant übernommen werden dürfen. Dank

des integrierten Vierspielermodus und der umfangreicheren Spriteanimationen hat *Duke Nukem 64* gegenüber *Doom 64* zumindest in zwei Punkten die Nase vorn. Doch noch ist das letzte Wort nicht gesprochen, auch *Quake 64* und *GoldenEye 007* versprechen echte Highlights zu werden. ■

Virtual - Hiryu no Ken

System: N64 Entwickler: In-house
Hersteller: Culturebrain Erhältlich: tba

Culturebrain sitzt zur Zeit an einem Prügelspiel, das sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet. Dementsprechend gibt es auch noch keine Screenshots aus dem laufenden Game, wohl aber Studien von den Entwicklungs-Workstations. Die N64-Grafik wird hardware-bedingt natürlich nicht so detailliert ausfal-

len können, dafür versprechen die Programmierer jedoch ein intensives Spielerlebnis. Bisher wurde noch kein Release-Termin bekanntgegeben, es sollte jedoch nicht mit einer Veröffentlichung vor Mitte '98 gerechnet werden. Eventuell wird es eine erste Vorstellung des Titels auf der im November stattfindenden Shoshinkai-Messe geben. ■



Virtual - Hiryu no Ken soll dem Spieler eine Vielzahl an Wurf- und Fegetechniken bieten. Culturebrain gab noch keinen Release-Termin bekannt

Hybrid Heaven

System: N64 Entwickler: In-house
Hersteller: Konami Erhältlich: Frühjahr '98



Konamis K. Kunoshita und K. Nagae betonen, daß es sich bei ...



... diesen Bildern um Spiel- und nicht um Filmsequenzen handelt

Mit Hybrid Heaven hat Konami ein Action/RPG in der Entwicklung und nicht wie zuletzt irrtümlich behauptet, ein Prügelspiel, das auch unter dem Titel *Battle Dancers* bekannt ist. *Battle Dancers* trägt inzwischen übrigens den Namen *G.A.S.P.!! Fighters' Next Team*. Über weitere Informationen zu diesem Prügelspiel schweigt sich Konami zum jetzigen Zeitpunkt allerdings noch gepflegt aus. In *Hybrid Heaven*, soll es Echtzeitkämpfe mit den verschiedenen Widersachern geben und unter anderem die Möglichkeit, diverse Gegenstände zu benutzen. So können beispielsweise einige Objekte dem Gegenüber entgegengeschleudert werden, um ihn an einer bestimmten Handlung zu hindern. Zur Zeit wird *Hybrid Heaven* auf einem Modul entwickelt, Konami denkt jedoch verstärkt darüber nach, das Spiel statt dessen für das 64DD herauszubringen. ■

Bestellungen ab 2 Spiele
sind versandkostenfrei!
An- und Verkauf von
gebrauchten Spielen in den
Ladengeschäften
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

MARO

VIDEOSPIELE

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



NEO GEO CD SINGLE SPEED

449,90

NEO GEO CD

CYBER LIP DM 119,90
LAST RESORT DM 119,90
KARNOV'S REVENGE DM 99,90
AEROFIGHTERS 3 DM 99,90
GALAXY FIGHT DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 3 DM 139,90
SAMURAI SHODOWN 4 DM 139,90
SAMURAI SHODOWN RPG DM 139,90
GOW CAIZER DM 99,90
ART OF FIGHTING 3 DM 139,90
BRIKINGER-IRON CLAD DM 139,90
KING OF FIGHTERS 94 DM 39,90
KING OF FIGHTERS 95 DM 99,90
KING OF FIGHTERS 96 DM 139,90
OVERTOP DM 139,90
METAL SLUG DM 139,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE DM 69,90
SAVAGE REIGN DM 59,90
VIEW POINT DM 79,90
FATAL FURY 3 DM 59,90
MUTATION NATION DM 99,90
ROBO ARMY DM 59,90
CROSSED SWORD DM 59,90
PULSTAR DM 69,90
NINJA COMBAT DM 139,90
FF REAL BOUT SPECIAL DM 139,90

NEO GEO MODULE

SAMURAI SHODOWN 3 DM 299,90
KIZUNA ENCOUNTER DM 599,90
ULTIMATE ELEVEN DM 599,90
PULSTAR DM 599,90
NINJA MASTER DM 599,90
GEBRAUCHTE NEO-GEO
MODULE AM LAGER



GRUNDGERÄT

299,90

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
NBA JAM DT. DM 29,90
SHINING THE HOLY ARK DM 99,90
SOVIET STRIKE US. DM 69,90

PC-CD

BLOOD DM 79,90
DUNGEON KEEPER DM 79,90
WIPE OUT 2097 DM 34,90
YODA STORIES



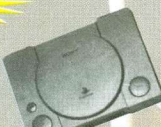
je DM 39,90

TAMAGOTCHI,
DINO, CAT,
DOG, ALIEN,
MONKEY,
GOLDFISH

SONY PLAYSTATION GRUNDGERÄT

299,90

WING COMMANDER 4 DT. DM 99,90
BLOOD OMEN DT. DM 84,90
EXHUMED DT. DM 84,90
SUIKODEN DT. DM 99,90
ROBOTRON X DT. DM 74,90
SOUL BLADE DT. DM 99,90
RAGE RACER DT. DM 99,90
TENKA DT. DM 99,90
MONSTER TRUCKS DT. DM 99,90
RALLY CROSS DT. DM 99,90
SPEEDSTER DT. DM 89,90
OVERBLOOD DT. DM 89,90
PERFECT WEAPON DT. DM 89,90
INDEPENDENCE DAY DT. DM 89,90
VANDAL HEARTS DT. DM 99,90
PORSCHER CHALLENGE DT. DM 84,90
NEED FOR SPEED 2 DT. DM 99,90
ALIEN TRILOGY DT. DM 39,90
INT. SUPERST. SOCC. PRO DM 99,90
SWAGMAN DT. DM 89,90
FIFA SOCCER 97 DT. DM 69,90
JOHN MADSEN 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
DISC WORLD 2 DT. DM 99,90
FORMEL 1 '97 DT. DM 109,90
PARAPPA THE RAPPER DT. DM 99,90
RAYSTORM DT. DM 99,90
RAY TRACER DT. DM 79,90
TRANSPORT TYCOON DT. DM 99,90



PLAYSTATION INCL.
MECHWARRIOR 2
DM 329,90

AIR COMBAT
TEKKEN
WIPE OUT
SLAM N' JAM 96
TOTAL ECLIPSE
KONAMI OPEN GOLF
FADE TO BLACK
WORMS
X
MECHWARRIOR 2
DESCENT 2

RIDGE RACER
DESTRUCTION DERBY
BATTLE ARENA TOSHINDEN
GALAXY FIGHT
POWER SERVE TENNIS
BUST A MOVE 2
NEED FOR SPEED
FIFA 96
INT. SUPERST. SOCC. DELU-
TRUE PINBALL
RIDGE RACER REVOLUTION

49,90

Besuchen Sie unsere kompetenten Partner in:

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)
78549 Spaichingen
Tel./Fax 0 74 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

Neu:

Baden-Baden

MARO'S Frey Spiel
Büthenstraße 7
76530 Baden-Baden

LADEN

Ludwigsburg

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

LADEN +
VERSAND

Trier

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

LADEN

Pforzheim

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

LADEN +
VERSAND

Hamburg

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

LADEN

NINTENDO 64

299,90

GRUNDGERÄT

JOYPAD DM 69,90
MARIO 64 DM 99,90
MARIOKART 64 DM 99,90
WAVERACE DM 99,90
PILOT WINGS DM 129,90
TUROK DM 149,90
SUPERSTAR SOCCER DM 159,90
FIFA SOCCER DM 99,90
NBA HANGTIME DM 129,90
WAYNE GRETZKY HOCKEY DM 129,90
TRILOGY DM 159,90
BLAST COPS DM 129,90
LYLAT WAR (STARFOX) DM 149,90
MEMORY CARD BUNT DM 49,90

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 3 DM 99,90
TERRANIMA DM 99,90



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>

E S gibt wohl kaum ein Spielgenre, das die Fähigkeiten des N64 besser ausloten kann, als die Rennsimulationen. Kein Wunder also, daß die Fangemeinde sehnsüchtig auf *Rev Limit* und Co. wartet. In Japan ist *Multi-Racing Championship (MRC)* seit einigen Tagen auf dem Markt und prompt ein Verkaufsschlager geworden. Für Deutschland ist das Game für den Herbst angekündigt. Wir haben uns im Vorfeld schon einmal die Japanversion genauer angesehen.

Auf den ersten Blick scheinen die drei Strecken ein bißchen wenig, doch zahlreiche Abzweigungen machen die Strecken immer wieder neu spielbar. Zudem gibt es acht sehr unterschiedliche Fahrzeuge, die in vielen Eigenschaften (Lenkung, Spoiler, Bremsen, Stoßdämpfer, Getriebe etc.) verändert werden können. Hat man sich durch alle Spielmodi gekämpft, gibt es zwei weitere Autos, und die Strecken sind im Mirror-Modus freigeschaltet. Im Gegensatz zu vergleichbaren Spielen birgt *MRC* auf jeder Strecke viele verschiedene Fahrbahnoberflächen und wechselnde Witterungsverhältnisse. Bedingt durch diese Variablen ist eine gute Wagenwahl und ein genaues Setup schon der halbe Sieg.

Spielerisch bietet *MRC* zu Beginn einige Motivationsschübe, doch als Dauerbrenner fehlt der letzte Schliff. Ein deutliches Minus muß sich das Game für das Verhältnis zwischen der Geschwindigkeit auf dem Tachometer und der gefühlten Geschwindigkeit gefallen lassen. Die Unterschiede im Scrolling bei 60 km/h und bei 200 km/h sind nur äußerst gering, und es bedarf schon einiger Gewöhnung, bis man dieses Manko kompensieren kann. Zudem kommen im Zweispieler-Modus deutliche Grafikeinbußen hinzu. Trotz der Schwächen ist *MRC* jedoch als Highlight für diesen Herbst einzustufen. ■

MULTI-RACING CHAMPIONSHIP

Ständig am Limit

Lange hat es gedauert bis ein echtes Auto-Rennspiel fürs N64 auf den Markt gekommen ist. Zumindest in Japan kann seit kurzem das wirklich schlechte *Human Grand Prix* in die Akte 'schnell vergessen' gelegt werden.



Die drei Strecken in *MRC* werden durch die vielen Abzweigungen immer wieder spielbar. Nach dem Bezingen der Gegner wird der Fuhrpark um zwei Fahrzeuge erweitert, und die Strecken sind im Mirror-Modus fahrbar



Die Strecken haben sehr häufig großzügige Auslaufzonen



Wer diese Frau zum Gegner hat, meint, gegen Schumi zu fahren



Im Zweispieler-Modus wird die Grafik deutlich schlechter. Außerdem fehlt der wirklich sinnvolle Rückspiegel in der In-Car-Perspektive

Info: Multi-Racing Championship bietet als erstes Rennspiel die Unterstützung des Rumble Paks an. So wird nicht nur jeder Crash spürbar, auch die verschiedenen Fahrbahnoberflächen sprechen den Mini-Vibrator im Joypad unterschiedlich an.



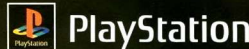


<http://www.acme.netcologne.de>

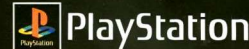
0221 – 240 88 00



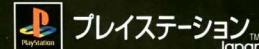
NINTENDO 64.....	299,-
Controller64 (bunt).....	59,90
Lenkrad64(Mad Catz).....	159,90
Controller Pak (bunt).....	29,90
Controller Pak 1K.....	44,90
Shaker Pack.....	39,90
Blast Corps.....	119,90
Int. Super Star Soccer.....	149,90
Mario 64.....	99,90
Mario Kart64.....	99,90
NBA Hang Time.....	129,90
Star Wars.....	139,90
Turok.....	139,90
Wayne Gretzky Hockey.....	129,90
Wave Race 64.....	99,90



PlayStation +RGB & Link-Kabel.....	299,-
PlayStation + 1 x Platinum Software.....	333,-
Controller (bunt).....	49,90
Controller (Sony).....	44,90
Dual Analog/Digital Controller mit.....	69,90
Dual A/D Contr. o. Vibration pack.....	59,90
Dual A/D C. Upgrade-Vibration-Kit.....	29,90
Memory Card (bunt).....	39,90
Memory Card (24MEG).....	109,90
Namco Fighting Stick.....	99,90
RGB-Scarf-Kabel.....	ab 29,90
Link-Kabel.....	29,90
Laserpointer-Gun.....	129,90
Umbauchip (jp&us).....	39,90
Multiform-Umbau.....	89,90



Magic the Gathering.....	89,90
Micromachines V3.....	99,90
Monster Truck.....	99,90
Namco Museum 4.....	89,90
Ogre Battle us.....	139,90
Overblood.....	99,90
Parappa the Rappa.....	89,90
Porsche Challenge.....	89,90
Rage Racer.....	99,90
Rally Cross.....	89,90
Ray Storm.....	84,90
Ray Tracers.....	84,90
Rebel Assault II (2 Disc).....	109,90
Resident Evil Directors Cut.....	99,90
Samurai Showdown.....	84,90
Sentient.....	89,90
Soul Blade.....	99,90
Syndicate Wars.....	99,90
Suikoden.....	99,90
Super Pang Collection.....	84,90
Tenka.....	99,90
Total NBA '97.....	84,90
Vandal Hearts.....	99,90
V-Rally.....	99,90
Warcraft II.....	99,90
Wild Arms (us).....	119,90
Wing Commander IV.....	99,90

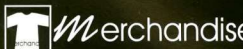


Ace Combat2.(Flight-Sim).....	119,90
Alundra (Action-RPG).....	99,90
Arkanaid Returns.....	99,90
Coolboarders 2.....	119,90
Dark Hunter.....	129,90
Dracula X (Castlevania).....	119,90
Feda2 (RPG).....	119,90
Final Fantasy VII (RPG).....	139,90
Final Fantasy Tactics (RPG).....	119,90
Front Mission Alternative.....	119,90
Gamera 2000 (Shooter).....	119,90
Ghost in the Shell (Shooter).....	119,90
Gun Bullet (Ego-Shoot. Namco).....	119,90
Gun Bullet + Guncon.....	159,90
I.Q. (Tüftelspiel).....	99,90
Langrisser 1&2 (RPG).....	119,90
Metal Slug (Action-Shooter).....	119,90
Monsters Paradise (Board).....	119,90
Poilers Point (Action).....	119,90
Reciproheat (Flight).....	119,90
Riot Stars (RPG).....	129,90
Rockman X4 (limited Edition).....	139,90
Run About (Race).....	119,90
Salamander Deluxe (Shooter).....	129,90
Samurai Spirits (RPG).....	129,90
Stressless Lesson (Puzzle).....	109,90
Space Invaders (Kult).....	79,90
Time Crises + Gun (Ego-Shooter).....	159,90
The Bombing Islands (Tüftel).....	99,90
Quantum Gate 1 (Adventure).....	119,90
Zero Devide 2 (Action).....	99,90

Controller Pak... 3 für 2..... 3 Stück... 59,80
Memory Card... 3 für 2..... 3 Stück... 79,80



Wir liefern alle Nintendo 64-(Software oder Hardware)-Bestellungen mit 12, Alle PlayStation-(Hardware oder Software)-Bestellungen mit 20 aktuellen Stickern für Deine Memory-Cards aus.



Hint-Books.....	
Final Fantasy VII.....	34,90
MK Trilogy.....	34,90
Mario Kart.....	29,90
Soul Blade.....	34,90
Tekken II.....	34,90
Tekken III.....	39,90
Tomb Raider.....	29,90
Turok.....	29,90
Poster.....	ab 5,00
Soulblade DIN A1.....	25,00
Tekken III (51,5x78,5cm).....	25,00
Jurassic Pet (s.Abb.).....	29,90
PlayStation Cap.....	29,95
PlayStation T-Shirt.....	29,95
PlayStation Polo-Shirt.....	59,90

Agent Armstrong.....	89,90
Broken Helix.....	99,90
Command&Conquer.....	89,90
Crash Bandicoot.....	99,90
Crow: City of Angels.....	89,90
Crypt Killer+Just Laser-Gun.....	199,90
Dragonheart.....	89,90
Dungeon Keeper.....	99,90
Dynasty Warriors(Sanguko Mussou).....	119,90
Excalibur.....	89,90
Fatal Fury Real Bout.....	84,90
Final Fantasy 7 us (VORBESTELLEN).....	139,90
Formel 1 '97.....	119,90
Hercules us.....	119,90
International Super Star Soccer.Pro.....	89,90
King of Fighters.....	79,90
Last Vikings II.....	99,90
Last World.....	99,90
Legacy of Kain.....	99,90



Alien Trilogy.....	49,90
Cool Boarders (jp).....	49,90
Destruction Derby.....	49,90
Dragon Ball 2 (jp).....	49,90
Formula Circus (jp).....	49,90
Need For Speed.....	49,90
Overblood (jp).....	49,90
Ridge Racer.....	49,90
Ridge Racer Revolution.....	49,90
Road Rash.....	49,90
Tekken.....	49,90
Wipe Out.....	49,90



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



Die Spielspaß-Finanzierung
PlayStation mit 4 Spielen..... ab 24,00
Nintendo64 mit 2 Spielen..... ab 24,00
.....einfach anrufen



Infos & Preislisten auch per Fax oder frankierten Rückumschlag!

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

Internet:
<http://www.acme.netcologne.de>
Mo-Fr: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

Bei uns im Laden...
* Softwarerepräsentation
- auf 3 Großbild-Leinwänden
- mit GlasTron-3D-Visier
- auf Demo-Displays
* Internet-Terminals

Yuke Yuke!! Troublemakers



Während sie auf der Biene durch diesen sehr schnellen Horizontal-Scroller fliegt, kann Marina umherdüsende Raketen in der Luft auffangen und sie gegen die Angreifer schleudern



Info

Zu Treasures größten Erfolgen gehört das famose Mega-Drive-Spiel *Gunstar Heroes*, während sich Enix vor allem durch die *Dragon Quest*-Saga einen guten Namen im Rollspielsektor erarbeitete.

Gameplay: Die Spielfigur verfügt über etliche Aktionsmöglichkeiten, die dank der Buttonbelegung leicht von der Hand gehen.

Präsentation: Knallbunte Farben und Ideen zeichnen den typisch japanischen Stil aus. Der Sound ist gewöhnungsbedürftig, aber technisch einwandfrei.

Speicheroptionen: In dem internen Modulspeicher werden auf zwei Spielständen nicht nur absolvierte Level gespeichert, sondern auch die Anzahl der gefundenen Extras.

NVON J. EGGERBRECHT / G. HENNING
ach langer Nintendo-Absenz tat sich Treasure kürzlich mit dem Rollenspielriesen Enix zusammen, um als eines der ersten japanischen Teams den Chips im N64 das Fürchten zu lehren. 2D-Spiele sind auf dem Nintendo⁶⁴ technisch kein Zuckerschlecken und erfordern (wie auch bei der PlayStation) viel Wissen und Geschick, um das klassische Genre nicht nur zu kopieren, sondern auch mit 64-Bit-spezifischen Elementen zu versehen.

Ebenso wild und wirr wie *Yuke Yuke!! Troublemakers* klingt, springt einem auch das extrem japanophile Spiel in die Augen. Oberflächlich vermutet man in den ersten Sekunden ein geradliniges Jump&Run mit reichlich Action-Versatz. Doch weit gefehlt! Spätestens, wenn die einhundertste Zeile Text gelesen und die absurde Geschichte um Titelheldin Marina und ihre abstrusen Abenteuer Gestalt annimmt, muß der Spieler sehr probierfreudig und aufgeschlossen sein, wenn er nicht aus Japan kommt.

In einer 2D-Homage an den Stil von *Super Mario 64* bestehen die 55 Level von YTT mehr aus einer Ansammlung von kleinen Aufgaben und Puzzles denn aus dem simplen Von-links-nach-

rechts-Gerene der 16-Bit-Jump&Run-Ära. So wechseln sich in willkürlicher Reihenfolge extrem kurze, teilweise nur aus zwei Bildschirmreihen bestehende Minipuzzles mit ganz klassischen Verfolgungs- und Zeitdruck-Leveln ab. Damit keine Langeweile aufkommt, schufen die Treasure-Männer eine beeindruckende Fülle von Möglichkeiten für Marina – angefangen beim simplen Springen, kann sie sich an den überall verstreuten Kreisen festhalten und mittels eines kräftigen Rucks weiterschleudern. In deutlicher Anlehnung an die Konami-Abenteuer des Opposums Sparkster dient ein Raketenrucksack auf dem Rücken zur schubweisen Überwindung größerer Abgründe. Gegner und Freunde sind zudem nicht sicher davor, von Marina hochgehoben und wild durchgeschüttelt zu werden. Sollte sich in der Nähe oder in Feindeshand eine Waffe befinden, kann sich Marina dieser auch bemächtigen und anschließend mit großer Feuerkraft um sich schießend durch den Level ziehen. Diese Grundfunktionen werden noch durch schier unerschöpfliche Schaltermöglichkeiten erweitert. Von plötzlich erscheinenden Teleportern bis hin zu den Treasure-typischen zusammengesetzten Baukasten-Robotern wird deutlich mehr als zu 16-Bit-



Dieser Boss erinnert an den Monolithen aus Stanley Kubricks 2001 – Odyssee im Weltraum



In diesem Beat-'em-Up-Level boxt sich der Freund der Helden durchs harte Sprite-Leben

Hersteller:	Vic Tokai	Entwickler:	Kronos Dig. Ent.	Prügelspiel
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	8 + 2 Kämpfer	
Preis:	ca. DM 180	Erhältlich:	als Import (us)	



Dark Rift



Die Optik hat ihre Kehrseite. Auf den ersten Blick erscheint *Dark Rift* in grafischer Hinsicht zu gefallen, doch leider sind die Animationen der einzelnen Kämpfer viel zu ruckelig

Zeiten geboten. Die Power des N64 liegt ansonsten auf den ersten Blick brach. Bis auf die exzessive Benutzung von Transparenzen und reichlich 3D-Tiefeneffekten wirkt *Yuke Yuke!!* meist wie ein mutiertes SNES-Spiel (in alter 2D-Tradition läuft das Spiel mit 60 Bildern pro Sekunde). Doch längeres Spielen offenbart neben den brillanten Endegrenzen mit ihren vielen, sehr schönen Effekten häufig kleine Details, die es bisher in keinem Spiel in dieser Form zu sehen gab.



Treasures Masato Maegawa hat unter anderem *Castlevania II* für den Game Boy programmiert

Von der höchst positiven Seite fällt auch der Sound auf. Man mag sich zwar über die Art der Musiken streiten, die Soundqualität ist jedoch makellos und beweist endlich einmal wieder, daß das Nintendo64 durchaus zu exquisiter akustischer Untermalung fähig ist.

Mischief Makers, so der Titel für die westliche Welt, ist eigentlich sehr auf das japanische Publikum zugeschnitten. Doch wer Lust auf ein gutes Action-Jump&Run-Spiel hat und sich auf das ultra-japanische Ambiente einlassen möchte, wird von den Schätzen der 2D-Kunst nicht enttäuscht. ■

XL-Wertung **80%**

info

Treasure ist das englische Wort für Schatz und als ebensolchen kannten Besitzer des Mega Drives (und durch *Guardian Heroes* auch die des Saturns) eine kleine Entwicklerfirma in Japan mit diesem Namen. Doch auch Nintendo-Fans kennen Werke der als Action-Götter gepriesenen Hohepriester der 2D-Explosions-Kunst. Bevor sie unter eigenem Namen bekannt wurden, arbeiteten die prominentesten Köpfe des Treasure-Teams bei Konami und arbeiteten in den frühen 90er Jahren an einigen der unsterblichen Klassiker der Renommier-Schmiede mit: *Axelay*, das brillante *Castlevania IV* sowie *Super Probotector/Contra*, gingen maßgeblich auf ihre Kappe.

Schon seit über einem Jahr ist das N64 auf dem Markt, und trotzdem gibt es mit *War Gods* erst ein einziges, zudem recht mäßiges 3D-Beat-'em-Up für diese Konsole. Hilfe für alle im Stich gelassenen Nintendo-Fans naht nun in Form von *Dark Rift*, dessen Wurzeln in dem vor zwei Jahren für die PlayStation und den Saturn erschienenen *Criticom* zu suchen sind.

Zehn bewaffnete Kämpfer aus den finsternen Ecken des Universums treffen, wie sollte es anders sein, in einem Turnier auf Leben und Tod auf einander. Jeder verfügt über eine Handvoll eher unspektakulärer Special-Moves und einige gut beherrschbare Combos. Mit Hilfe der L- und R-Tasten kann zudem in die Tiefe des Raumes ausgewichen und der Gegner von der Seite attackiert werden. Leider gestaltet sich das Gameplay lange nicht so ausgereift wie das der *Tekken*- oder *Virtual Fighter*-Serien. Strohdumme oder unbezwingbar übermächtige Computer-Gegner (je nach Schwierigkeitsgrad), die geringe Anzahl sowie die unausgewogene Verteilung der Special-Moves (flächendeckende Bombardements gegen klassische Dragon-Punches) zeugen von einem äußerst oberflächlichen, aber leicht spielbaren Kampfsystem. Grafisch Zumindest grafisch bietet *Dark Rift* einiges mehr als *War Gods*. Die Polygon-Fighter wirken geschmeidig, und auch einige Hintergründe wissen zu gefallen. Leider gab man sich mit den Animationen weniger Mühe. Viele Bewegungen erscheinen holperig und abgehackt. Eher bescheiden gibt sich auch die Soundkulisse, die nur wenige Sprach-Samples und eine unscheinbare Musikuntermalung zu bieten hat.

Letzlich kann Vic Tokais Produkt nur als Pausenfüller bis zum Erscheinen eines erstklassigen 3D-Beat-'em-Ups für das N64 angesehen werden. So bleibt weiterhin das zweidimensionale *Killer Instinct* Gold das Maß aller Dinge. ■

XL-Wertung **65%**

info

In den USA mehren sich Beschwerden von Besitzern älterer TV-Geräte, auf denen das Spiel nur in Schwarzweiß läuft. Eine Erklärung für dieses Phänomen gibt es noch nicht.

Gameplay: Die Steuerung ist leicht erlernbar, doch das oberflächliche Kombo-System und die einfalllosen Moves sorgen schnell für Langeweile.

Präsentation: Grafik und Sound befinden sich unter 32-Bit-Standard. Im Vergleich zu *War Gods* macht die 3D-Engine zwar einen guten Eindruck, reizt das N64 aber kaum aus.

Controller Pak: Es gibt keine Speicherfunktion.

**DER DEUTSCHE
VERSANDSPEZIALIST**



THEO KRANZ VERSAND

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden & Versand
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

& LÄDEN

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-
SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER EN-MESSE IN NÜRNBERG

bei Vork (inkl. Versandkosten) DM 4,-, Versand und Laden, Postnummer, Änderungen vorbehalten. UPS DM 15,-, Porto Ausland DM 18,-. *Lieferpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

ENDLICH LIEFERBAR

Warcraft 2 (SA/PSX) 89,-

Swagman (PS/SA) 89,-

Abe's Odyssey - Oddworld (PS) 94,-

V-Rally (PS) 89,-

**JETZT ZUM
KNALLERPREIS:
SEGA SATURN
299,-**

SONDERAKTION
SATURN-Geräte liefern
wir portofrei

**THEO-KRANZ-VERSAND-
SEGA-FINANZIERUNG**

BEISPIEL
SEGA SATURN TOMB RAIDER PACK,
INKL. TOMB RAIDER
+ 2 DEMO CDs
GRUNDPREIS: DM 359,-

**DM 31,63
PRO MONAT***

TEILZAHLUNGSPREIS: 379,61 DM
EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%
LAUFZEIT 12 MONATE, VORBE-
HALTUNG VOLLJÄHRIGKEIT, VER-
DIENSTNACHWEIS UND BONITÄTS-
PRÜFUNG DER FINANZIERENDEN
BANK. ES KÖNNEN AUCH ANDERE
SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN.
DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINAN-
ZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-.

SEGA SATURN	299,-
DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, SEGA TIPS&TRICKS BUCH, 2 DEMO-CDs	
SEGA SATURN TOMB RAIDER SET	359,-
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	359,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	
NUR SOLANGE VORRAT REICHT-	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
PAD INFRAROT 2 STÜCK. ORIG.	109,-
EXPLORER PAD	24,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
ARCADE RACER LENKRAD	109,-
VRF1 X-CELLERATOR LENKRAD	139,-
INKL. PEDALEN	
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL	79,-

DARKLIGHT CONFLICT	89,-
DISCWORLD 2 (AUG.)	99,-
DRAGON FORCE (SEPT.)	89,-
EXHUMED	94,-
FIGHTERS MEGAMIX	99,-
FORMULA KARTS (SEPT.)	89,-
FRANKENSTEIN	89,-
HEART OF DARKNESS	99,-
HEXEN	99,-
INDEPENDENCE DAY	89,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MADDEN NFL 98 (SEPT)	89,-
MASS DESTRUCTION	89,-
MANX TT SUPER BIKE	99,-
MECHWARRIOR 2	94,-
MEGA MAN X3	89,-
NEED FOR SPEED	89,-

**ZUSATZ
0180 5**

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 ED.	89,-
ACTUA TENNIS	89,-
ADIDAS POWER SOCCER	79,-
ASSAULT RIGS	69,-
BATTLE SPORT	84,-
BATTLE STATIONS	89,-
BEDLAM JUNG	99,-
CONTERMAN (100 SPIELER)	99,-
COMMAND & CONQUER	99,-
DARK SAVIOR	89,-

NHL POWERPLAY	89,-
PANDEMONIUM	84,-
PANZER DRAGON 2	89,-
RELOADED SAT	89,-
RESIDENT EVIL (SEPT.)	99,-
RETURN FIRE	89,-
SEGA RALLY	84,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SKY TARGET	79,-
SONIC 3D FLICKIES ISLAND	94,-
SONIC JAM (AUG.)	89,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
SWAGMAN	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TORICO GEKKA MUGENTAN	89,-

0931/!

NINTENDO 64



NINTENDO 64	299,-
DT., CONTROL PAD, AV-KABEL, SCART-ADAPTER	
CONTROL PAD - ORIGINAL VERSCH. FARBEN (ROT, GRÜN, BLAU, GELB, SCHWARZ, GRAU)	54,-
TRIDENT PAD	49,-
TRIDENT PRO PAD	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
MADCATZ LENKRAD	139,-
INKL. PEDALEN UND MEMORY CARD-EINSCHUB	
GAME BUSTER	99,-
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL	69,-
MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 5 MEG	79,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
BLAST CORPS (AUG.)	119,-

D 64 (SEPT)	144,-
HEXEN 64 (SEPT)	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	139,-
INT. WARS - STANOK (AUG. SEPT.)	139,-
NKL. BUMBLEPAK	139,-
MARIO KART 64	89,-
MK TRILOGY 64	144,-
NBA HANG TIME	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TUROK DINOSAUR HUNTER	119,-
WAVEPACE 64	89,-
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY	129,-



Intern. Super. S

TRASH IT	89,-	DISCWORLD 2 (SEPT)	99,-
VIRTUA COP 2	79,-	EXCALIBUR 2555 AD	94,-
VIRTUAL POOL	84,-	FANTASTIC 4 (AUG.)	84,-
WARCRAFT II (AUG.)	89,-	FATAL FURY (AUG)	85,-
WORLDWIDE SOCCER 97	84,-	FORMEL 1	109,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	289,-	INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	99,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD		LEGACY OF KAIN	89,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-	LETHAL ENFORCERS I-II PSX	99,-
ANALOG CONTROL PAD ORIG.	59,-	LIFFORCE TENKA	99,-
(ZWEI STEUERHEINHEITEN)		LOST VIKINGS 2	79,-
STATION MASTER JT PAD	34,-	MACHINE HUNTER	89,-
PSX T-COLOUR PAD	38,-	MAGIC THE GATHERING	89,-
ALPS PAD	89,-	MASS DESTRUCTION	84,-
NAMCO NIEGCON PAD	89,-	MEGA WARRIOR 2	99,-
NAMCO ARCADE COMB. STICK	89,-	MEGA MAN X3	89,-
ANALOG STICK	119,-	MEGA MAN 8 (AUG)	89,-
MAUS INKL. MAUSPAD	59,-	MEGA MAN BATTLE CHASE (AUG)	89,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-	MICRO MACHINES V3	99,-
MULTI TAP	69,-	MIDNIGHT RUN (AUG)	99,-
VRF1 X-CELLERATOR LENKRAD	139,-	MONSTER TRUCKS	89,-
INKL. PEDALEN		MONOPOLY (SEPT)	89,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-	MOTOR RACER (SEPT)	89,-
PREDATOR GUN PISTOLE	69,-	MURKIN PIECE (AUG)	59,-
GAME BUSTER SCHÜMMELMOD.	84,-	NAMCO MUSEUM 3-6 SPIELE	85,-
MEMOIR CARD 15 BLOCKS	79,-	NANOTEK WARRIOR	89,-
MEM. CARD 15 BLOCKS ORIG.	89,-	NBA HANGTIME	99,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	69,-	NEED FOR SPEED II	89,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	89,-	NHL POWERPLAY	84,-
MEM. CARD PLUS 480 BLOCKS	99,-	NHL 98 (SEPT)	89,-
MEM. CARD PLUS 720 BLOCKS	109,-	NHL OPEN ICE	99,-
BAG BUNDLE, INKL. TASCH.	89,-	NOTE (AUG)	99,-
CONTROL PAD, MEMORY CARD		NUCLEAR STRIKE (SEPT)	89,-
ANTENNENKABEL	39,-	OVERBLOOD	89,-
2XTREME GAMES	85,-	PANDEMONIUM	79,-
4-2-1 FUSSBALL	69,-	PARAZITA THE DAPPER (SEPT)	59,-
ATARI	99,-	PERFECT WEAPON	89,-
ABE'S ODYSSEY - ODDWORLD	94,-	PITFALL 3D (SEPT)	89,-
ACTUA TENNIS	89,-	PLAYER MANAGER	89,-
ADIDAS POWER SOCCER INT.	99,-	PORSCHER CHALLENGE	85,-
AGENT ARMSTRONG	84,-	RAGE RACER	99,-
ALL STAR SOCCER (AUG.)	89,-	INKL. NAMCO DEMO-CD	
ATARI ARCADEIS GREAT.	74,-		

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

3D LEMMINGS	39,-
ALIEN TRILOGY	59,-
AMOK	69,-
ANDRETTI RACING	49,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
DARUG 2	39,-
DESTRUCTION DERBY	49,-
FIFA SOCCER 97	49,-
FIGHTING VIPERS	49,-
FORMULA ONE CHALLENGE	69,-
GUARDIN HEROES	49,-
GUN GRIFFON	49,-
HANG ON	39,-
MADDEN NFL 97	49,-
NBA ACTION	39,-
NBA LIVE 97	49,-
NIGHTS - AUS SET	49,-
NIGHTS MIT 3D-PAD	89,-
NHL 97	49,-
NIGHTS - AUS SET	69,-
PGA TOUR 97	49,-
SCORCHER	49,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-
OPEN CITY OF THOR 2	59,-
SOVEREIGN STRIKE	49,-
TOMB RAIDER	69,-
TOSHINDEN URA	49,-
VIRTUA CUP 2 INKL. VIRTUA GUN	69,-
VIRTUA FIGHTER 2	69,-
VIRTUA HYDRIDE	39,-

Sega Saturn

VIRTUA ON	59,-
WIPEOUT	39,-
WORLD SERIES BASEBALL 2	39,-
WHIZZ	49,-

Playstation

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
BURNING ROAD	69,-
BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM	49,-
DESCENT 2	79,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM	49,-
EXHUMED	49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 97	69,-
GREMLINS ACTUA SOCCER PLAT	49,-
IRON & BLOOD	69,-
NBA LIVE 97	69,-
NHL 97	69,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	69,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SPACE JAM	49,-
STAR WARRIORS	49,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
TEMPEST X3	49,-
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
WORMS - PLATINUM	49,-

HOTLINE
211844

BALLBLAZER CHAMPIONS (SEPT)	89,-	RALLY CROSS	85,-
BATTLE STATIONS	84,-	RAY STORM (AUG)	85,-
BURBLES 2	79,-	RAY TRACERS (AUG)	85,-
BROKEN HELIX	79,-	REBOOT (SEPT)	89,-
BUBBLE BOBBLE 2	99,-	REBEL ASSAULT II	99,-
BURBY 3D	79,-	RESIDENT EVIL DIR. CUT	84,-
CARNAGE HEART	85,-	RIOT	95,-
COMMAND & CONQUER	99,-	ROAD RAGE	89,-
CONTRA LEGACY OF WAR	84,-	ROBOTRON X	89,-
CRASH BANDICOOT	109,-	SENTIENT	99,-
CROW CITY OF ANGELS	79,-	SIM CITY 2000	84,-
CRYPT KILLER	99,-	SOUL SLAKE	99,-
DARKLIGHT CONFLICT	84,-	SOVIET STRIKE	84,-
DEATHTRAP DUNGEON (SEPT)	89,-	SPIDER	84,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-	STADT DER VERLORENEN KINDER	95,-

SUIKODEN	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMP (SEPT)	94,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
SWAGMAN (JULI)	89,-
SYNDICATE WARS (JULI)	89,-
TIGER SHARK	94,-
TEKKEN 2	109,-
TEN PIN ALLEY	89,-
TEST DRIVE OFF-ROAD	89,-
TOSHINDEN 3 (OKT)	85,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOTAL NBA 97	85,-
TRANSPORT TYCOON	89,-
TRASH IT	89,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	95,-
V RALLY	89,-
VANDAL HEARTS	89,-
VIRTUAL BASEBALL 97	84,-
VIRTUAL POOL	89,-
VMX RACING	89,-
WARCRAFT II (AUG.)	89,-
WING COMMANDER IV	89,-
WING OVER (SEPT)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
X-COM 2 TERROR FR. THE DEEP	95,-
X-COM 3 APOCALYPSE (SEPT)	95,-
XEVIOUS 3D	85,-

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 NACHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLEISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM B3 DM UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

HANDLERANFRAGEN ERWUNSCHT

Fax 0931/571602

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN
IN ÖSTERREICH**

LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

1 DM = 7,5 ÖS

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL 39,-

POCKET MAX DT (HUND) 39,-

REXI dt. (HUND) 29,-

571601

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ



Soccer 64 (N64) 139,-



Discworld 2 (SA/PS) 99,-



Dragon Force (SA) 89,-



Formel 1 '97 (PS) 109,-

Mario Kart 64

PAL



Gute Rennzeiten rufen einen Ghost-Fahrer auf den Plan

Ghost Challenger

Durch die PAL-Konvertierung von Mario Kart 64 haben sich die Zeiten geändert, die zum Erfahren eines Ghosts im Time-Trial-Modus unterboten werden müssen. Schafft Ihr es, unter einer der folgenden Zeiten zu bleiben, tritt der jeweilige Namensgeber der Strecke als Ghost gegen Euch an. Wem es gelingt,



Um gegen die Ghosts zu bestehen, müßt Ihr sehr versiert sein

einen dieser Geisterfahrer zu besiegen, kann sich getrost als Mario-Kart-Experte bezeichnen. Zusätzliche Features im Spiel werden dadurch aber nicht freigelegt.

Strecke

Luigi Raceway	2 min. 10 sec.
Mario Raceway	1 min. 47 sec.
Royal Raceway	3 min. 12 sec.

Zeit

Shadows of the Empire

NTSC

Die unzähligen Cheats, die zum kultigen Weltraumabenteuer durch die Presse geistern, haben meistens einen Schönheitsfehler: sie funktionieren in der Regel nicht. Den vorliegenden Trick haben wir daher auf Herz und Nieren geprüft und versichern Euch, daß alles tadellos



Als Wampa stehen dem Spieler nur die Pranken zu Verfügung



Mit einem Storm Trooper auf Dash Rendar losgehen: nicht gerade die feine Art, aber Helden haben es nun einmal nicht immer leicht

klappt. Wichtig ist nur, daß Ihr Euch genau an alle Anweisungen haltet und notfalls das ganze auch mehrmals probiert. Dann könnt Ihr nämlich einen AT-ST, einen Wampa oder sogar einen Storm Trooper steuern.

AT-ST steuern

Legt einen neuen Speicherstand an und gebt als Namen „Wampa_Stompa“ ein. Die Striche stehen für Leerzeichen. Vor „Wampa“ muß also ein, vor „Stompa“ zwei Leerzeichen eingefügt werden. Achtet auch unbedingt auf die Groß- und Kleinschrei-

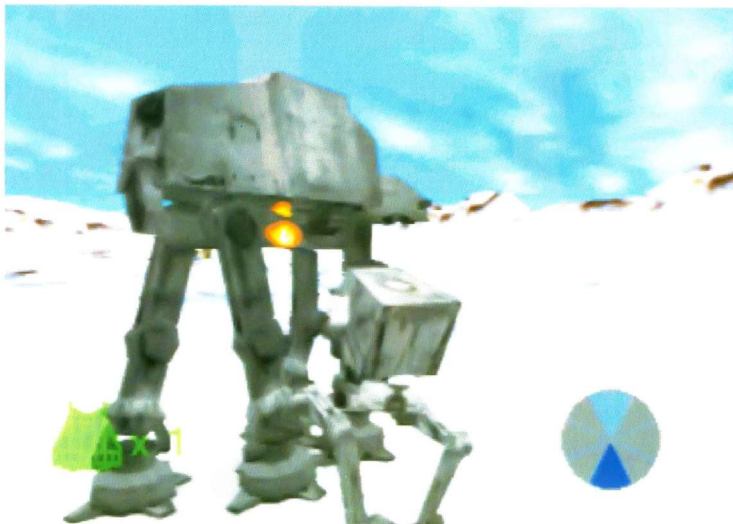
bung. Mit Hilfe der R-Taste könnt Ihr zwischen großen und kleinen Buchstaben wechseln. Als Schwierigkeitsgrad müßt Ihr „Medium“ wählen. Startet nun das Spiel und stellt im Pausenmenü die Steuerung auf „Traditional“. Sobald im zweiten Abschnitt des ersten Levels (Battle of Hoth) die AT-STs erscheinen, drückt Ihr gleichzeitig $\leftarrow$ sowie $\rightarrow$ und danach $\uparrow$. Hat alles geklappt, könnt Ihr nun mit Hilfe von $\rightarrow$ die Kameraperspektive wechseln bis Ihr den AT-ST seht und diesen auch steuern. Lenkt ihn mit dem Steuerkreuz und schießt mit $\uparrow$.

Wampa oder Storm Trooper steuern

Derselbe Trick funktioniert auch im zweiten Level (Escape from Echo Base) und gibt Euch die Kontrolle über einen Wampa. Drückt Ihr $\rightarrow$ anstatt $\leftarrow$ sowie $\rightarrow$ könnt Ihr einen Storm Trooper steuern. Probiert diesen Cheat auch in anderen Levels aus. Möglicherweise funktioniert er noch an weiteren Stellen des Spiels.

Wampa-Schreie

Legt einen neuen Speicherstand an und gebt den Namen „R_Testers_ROCK“ ein. Jedesmal, wenn Ihr nun ein Menü aufruft, hört Ihr im Hintergrund Wampas schreien.



Mit dem AT-ST kann man sich in aller Ruhe den Gegnern widmen, da sie nicht zurückschießen. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig (Digi-Pad nach $\leftarrow$ und $\rightarrow$ um zu Lenken und nach $\uparrow$ um zu feuern)





Nachdem sich die Kämpfer erbitterte Fights geliefert haben, wird der Sieger im Nachspann mit dem Erhalt des Artefakts belohnt

Dark Rift

NTSC

Abspann sehen

Mit folgenden Tastenkombinationen, die im Titel-Screen eingegeben werden müssen, könnt Ihr Euch die Abspanne der einzelnen Kämpfer anschauen.

Aaron:

↑, C↔, R, →, ↓, R, R, C↔

Demonica:

↑, C↔, R, →, ↓, R, R, C↔

Demitron:

↑, C↔, R, →, ↓, L, L, C↔

Eve:

↑, C↔, R, →, ↓, R, R, C↔

Gore:

↑, C↔, R, →, ↓, R, R, C↔

Morphix:

↑, C↔, R, →, ↓, R, R, B

Niiki:

↑, C↔, R, →, ↓, R, R, A

Scarlet:

↑, C↔, R, →, ↓, L, L, C↔

Sonork:

↑, C↔, R, →, ↓, L, L, C↔

Zenmuron:

↑, C↔, R, →, ↓, L, L, C↔

Alle Waffen

Ruft im Cheat-Menü das „Collect“-Unter-Menü auf und drückt dann: C↔, C↔, C↔, C↔. Wählt nun „All Weapons“ an und aktiviert diese indem Ihr A drückt. Ihr besitzt nun alle Waffen und das Maximum an grünem und blauem Mana. Das Mana wird neu aufgefüllt, wenn Ihr den Vorgang wiederholt.

Unverwundbarkeit

Geht im Cheat-Menü folgendes ein: C↔, C↔, C↔. Nun könnt Ihr den „God Mode“ anwählen und durch drücken von A Unverwundbarkeit aktivieren.

Level Select

Wieder gilt es im Cheat-Menü eine C-Tasten-Kombination einzugeben: C↔, C↔, C↔, C↔, C↔, C↔. Markiert nun unter dem Punkt „Visit“ im Cheat-Menü den Level Eurer Wahl und ruft Ihn auf, indem Ihr den A-Button drückt.

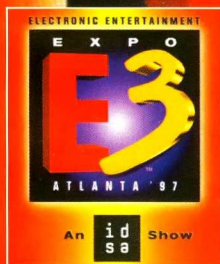
Hexen 64

NTSC

Cheat-Menü

Um das Cheat-Menü aufzurufen, drückt Ihr während des Spiels „Start“ um das Game zu pausieren. Gebt dann C↔, C↔, C↔, C↔ ein. Nun können die folgenden Codes im Cheat-Menü eingegeben werden. (Achtung: in der höchsten Schwierigkeitsstufe funktionieren die Codes leider nicht.)

FREAK'S SHOP - Verlosung



Alles Wissenswerte über die E3 konnte bereits in der vorangegangenen Ausgabe der neXt Level nachgelesen werden. Jedem, der an bewegten Bildern interessiert ist, kann das E3-Video des Videospieleversands FREAK'S SHOP ans

Herz gelegt werden. Da auch der FREAK'S SHOP und wir ein Herz haben, werden an dieser Stelle 20 Exemplare dieses Videos verlost. Wir stellen keine Fragen, schickt einfach eine Postkarte an folgende Adresse:

X-plain Verlag
Friedensallee 41
Stichwort: FREAK'S SHOP
22765 Hamburg

Freak's Shop und neXt Level wünschen allen Teilnehmern viel Glück!

Einsendeschluß ist der 15.9.1997. (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma FREAK'S SHOP und des X-plain Verlages dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.

PAL oder nicht PAL – das ist die hier Frage!

Weltweit haben sich drei Fernsehnormen durchgesetzt. Die beiden wichtigsten sind das europäische PAL und das amerikanisch-japanische NTSC. SECAM, das vor allem im französischsprachigen Raum und dem ehemaligen Ostblock benutzt wird, ist mit dem PAL-System nahezu identisch



Das N64 ist nicht die erste Konsole, die mit enttäuschenden PAL-Umsetzungen geplagt wird – doch im Gegensatz zur 16-Bit-Generation gibt es in Spielerkreisen zur Zeit heiße Diskussionen um den 32- und 64-Bit-Bereich. Doch was genau ist eine PAL-Umsetzung? Wie entstehen die Versionen für den europäischen Markt? Und wie schwierig ist die technische Anpassung wirklich?

Star Wars: SotE



Star Wars: Shadows of the Empire ist ein gelungenes Beispiel für eine gute Konvertierung. LucasArts Programmierer nutzten die Eigenheit des N64, Videobilder in zwei Durchläufen anzufertigen. Im zweiten Schritt wird ohne Verluste ein PAL-Bild aus der NTSC-Grafik erzeugt

ZVON J. EGGBRECHT / M. HÖFER
In den Tagen der 16-Bit-Konsolen sprach niemand das Thema PAL-Umsetzungen von NTSC-Versionen an. Ganz automatisch wurde angenommen, daß ein Spiel beim weiten Weg nach Europa aus Japan oder den USA seine Größe verlieren würde – in Form von schwarzen Balken am oberen und unteren Bildschirmrand, gestauchtem Bildinhalt und durch etwas langsames Spieltempo.

Die Gründe dafür liegen auf der Hand, wenn man sich die Unterschiede zwischen dem japanisch-amerikanischen Fernseh-Standard (NTSC) und unserem PAL deutlich macht: NTSC bietet eine niedrigere Auflösung in der Vertikalen, baut das Bild allerdings mit 60 Hz auf. Europäische PAL-Fernseher bieten die höhere Auflösung, aber angepaßt an unsere Stromnorm eben nur flackernde 50 Hz. Alle Konsolen und die meisten Spiele entstehen zur Zeit ursprünglich in NTSC-Ländern, verständlich also, daß bei der Technik und Programmierung der Spiele erst einmal das "Heimspiel" vorgeht.

So werden fast alle Spiele zuerst für die NTSC-Norm geschaffen. Wenn diese Programme unverändert auf Euro-Hardware laufen, passiert es: Die Konsole muß dem Fernseher bieten, was seine Norm verlangt, das heißt, daß die höhere vertikale Auflösung muß nun erzeugt werden. Resultat sind das Stauchen der Grafik und die häßlichen schwarzen Balken, in denen sich das pure Nichts befindet. Ein weiteres Problem ist Bildwiederholungsfrequenz von 50 Hz. Da klassische Spiele ihre Geschwindigkeit (Spielfiguren, Scrolling) an die Bildwiederholungsfrequenz binden (wie ein Taktgeber in der Musik), wird das Spiel insgesamt

durch die 50 Hz ein deutliches Stück langsamer als die amerikanische 60Hz-Variante.

Aber schon beim Super Nintendo und beim Mega Drive gab es Möglichkeiten, dies zu umgehen. Clevere Programmierer banden den Spielablauf nicht sklavisch an die Hertz-Zahl, sondern benutzten andere, nicht so eingeschränkte Methoden, um die Spielgeschwindigkeit zu kontrollieren. Endergebnis einiger Mühen und vieler geänderter Werte könnte auch in der PAL-Variante ein Spiel mit der Originalgeschwindigkeit sein. Doch gerade in 16-Bitzeiten sprach einiges gegen diese Mühen: Da der Geschwindigkeitsunterschied gering ist, wurde aus einem flüssigen Scrolling in 60 Hz schnell ein zwar angepaßtes, aber durch krumme Werte fürchterlich ruckelndes Scrolling. Auch die CPUs liebten angepaßte Gegner und Co. nicht, denn meist wurde dabei aus relativ glatten Zahlen sehr krumme Werte mit vielen Stellen hinter dem Komma. Für die CPUs der 16-Bit Generation waren diese Werte oft nicht mehr berechenbar. Nur wenige Firmen trieben den Aufwand, und selbst Nintendo und Sega beschränkten sich nur selten perfekte PAL-Geschwindigkeiten (zum Beispiel: *Super Mario World*, *Yoshi's Island* sowie *Sonic 3*).

Noch viel schlimmer wurde die PAL-Konvertierung, wenn die schwarzen Balken verschwinden sollten: Zwar konnten Mega Drive und Co. in der höheren Auflösung durchaus Grafik darstellen, doch waren Grafiken meist exakt auf den sichtbaren NTSC-Ausschnitt ausgelegt. Also fragten sich die Programmierer, woher sie mehr Grafik nehmen sollten? Neben den daraus entstehenden Modul-Speicherproblemen und einigen potentiellen Macken in der Spielbarkeit (plötzlich sehe ich



mehr vom Level über und unter mir ...), brachte das Anwachsen des Bildschirmspeichers jeden Programmierer um den Verstand und den Spielern um den komplett gefüllten Bildschirm. Zu jenen Zeiten waren die NTSC Varianten so eng konzipiert, das es so gut wie nie zum 'Aufklappen' des Bildes in PAL reichte.

Mit den 32-Bit-Konsolen von Sony und Sega, dem Shooting-Star Nintendo⁶⁴ und dem Umstieg auf 3D sollte und konnte sich alles ändern: Sei es eine PlayStation oder ein Nintendo64, beide haben mit den guten alten 16-Bit-Veteranen die Unterschiede in PAL und NTSC gemein – doch die Spiele haben sich verändert. Ein 3D-Spiel birgt in sich automatisch die Möglichkeit, den Kameraausschnitt zu ändern. Eine Anpassung des Dargestellten an die höhere PAL Auflösung ist also in der Regel durch simples Verändern der Kamera, einiger Zoomwerte und der Skalierung von Sprites zu erreichen: Probleme birgt allerdings der zusätzlich benötigte Bildschirmspeicher, an den der Programmierer besser schon bei der NTSC-Version denkt. Auch die Geschwindigkeit stellt bei 3D-Epen in der Regel kein so großes Problem mehr dar, denn so komplex wie die meisten 3D-Spiele sind, basieren sie nicht mehr auf den simplen 60/50Hz-Taktgebern, sondern sind von der Bildwiederholungs-Frequenz unabhängig. Die für die 16-Bitter noch verfluchten Kommazahlen sind hier Gang und Gäbe – Präzision hinter dem Komma ist in 3D-Welten immer nötig.

Scheitern schließlich gute PAL-Versionen doch noch auf der PlayStation, wird in der Regel der Speicher ein Schnippchen geschlagen haben. Denn wie gesagt: Wenn der Programmierer den PAL-Fresser nicht voraussieht und etwas Platz läßt, ist kein Ausweg möglich. Ebenso problematisch wird die Sache auf dem Saturn, wenn zu sehr Gebrauch von den überragenden 2D-Möglichkeiten der Maschine (vor allem Hardware-Hintergründe, sogenannte Playfields) Gebrauch gemacht wurde, denn in diesem Moment schlagen alle bösen Geister aus der 16-Bit-Ära wieder zu.

PlayStation und Saturn sind also auf dem richtigen Weg, aber noch immer PAL-arbeitsintensiv. Die Traumkonsole aller Europäer sollte in Sachen perfekte PAL-Versionen das N64 werden: Als die ersten PAL-Umsetzungen Ende letzten Jahres in Japan gestartet wurden, gingen Miyamotos Mannen den klassischen Weg der PlayStation und Saturn 3D-Werke. Man versuchte die Grafiken etwas anzupassen, entstaubte sie und suchte nach dem Speicher, um die PAL-Balken mit Bild zu füllen – vergeblich. Meist wurde auch die Geschwindigkeit vernachlässigt. Erst als LucasArts' Programmierer an der PAL-Version von *Shadows of the Empire* werkten, fiel einem der Sternenkrieger eine brillante Methode ein, wie auf dem N64 ein für allemal in kürzester Zeit für jedes Spiel Schluß mit den Balken ist: A und O der PAL-Revolution ist eine Eigenheit, die nur das N64 besitzt.

Jedes Bild, das die Maschine erzeugt, wird in einem zweiten Schritt vor der eigentlichen Ausgabe auf dem Fernseher von einem Video-Chip bearbeitet, um so z. B. einen nicht flackernden Interlace-HiRes-Modus und einige andere Effekte wie Anti-Aliasing zu erzeugen. Der Kniff an der Sache ist nun, daß dieser zweite Videodurchlauf so 'vergewaltigt' werden kann, daß er ein beliebig auflösendes Bild nimmt und exakt in der geforderten PAL-Auflösung ausgibt – fehlen Zeilen, werden die durch Mittelwerte der Vorhandenen automatisch erzeugt, sind zu viele Zeilen vorhanden, werden die überschüssigen ausgefüllt. Benutzt man diesen Trick der Hardware, zeichnet man einfach weiterhin sein Spiel im ersten Videodurchlauf in der NTSC-Auflösung, läßt dann im zweiten Durchlauf aber die Hardware automatisch (und ohne Performance-Einbußen) daraus ein volles PAL-Bild machen. Genial einfach, denn für die Maschine läuft in allen Belangen ein NTSC-Spiel ohne zusätzlichen Speicherverbrauch, ohne zusätzlich zu zeichnende Zeilen etc., etc. – und nach dem zweiten Schritt, von dem die CPU und andere Komponenten nichts 'merken' erscheint auf dem Fernseher ein volles, balkenloses PAL-Bild.

Clevere Geister werden bemerken, daß auf diese Weise zwar Schluß ist mit jeglichen Bildstauchungen und den PAL-Balken, der Geschwindigkeitsanpassung hilft dies jedoch nicht – die muß auch auf dem N64 wie auf der PSX und anderen Konsolen ganz klassisch vorgenommen werden. Doch dies ist gerade bei 3D-Spielen nicht sonderlich kompliziert.

Diese Erkenntnis der Shadows-Mannen und der daraus resultierende, kurze Programm-Code wurde dann auch allen N64-Entwicklern offenbart und ans Herz gelegt – und halten sich alle daran, werden wir auf dem N64 perfektere PAL-Versionen als je zuvor bekommen. Warum sich Nintendo eigene Programmierer dieser Methode bei *Mario Kart 64* (das eindeutig nach der Entdeckung erschien) nicht bedient haben, ist absolut unverständlich – aber schon mit den nächsten Spielen sollte und könnte Nintendo diesen Schnitzer ein für allemal gutmachen. Doch auch Sony ist nicht untätig und selbst PAL-Verächter Nr.1 Namco zeigte bei Ihren letzten Werken *Soul Edge* und *Rage Racer* eine späte Einsicht. So dürfen wir uns alle Hoffnung machen, daß, zumindest auf dem Papier, Spiele ohne PAL-Anpassung von Sony-Europa nicht mehr akzeptiert werden. Fehlt nur noch Sega im Reigen der PAL-Bekehrten ...

Fazit der ganzen PALerei... gibt uns beim nächsten Fernsehstandard einen einzigen für die ganze Welt. Und bis dahin mögen doch bitte die Programmierer an uns Europäer denken und sich die Zeit nehmen, den vollen Spielspaß in voller Geschwindigkeit und auf dem ganzen Bildschirm überzubringen – bei den Preisen für Spiele gelingt die Anpassung schließlich auch ... ■

WaveRace 64



Die 100 Bildzeilen, die die PAL-Norm eigentlich mehr hat, verkoren sich bei einer Konvertierung von NTSC ins Gegenteil, da PAL die überschüssigen Zeilen als schwarze Balken darstellt. Das Bild schrumpft dadurch um fast 20 Prozent

Mario Kart 64



Mario Kart 64 erschien eindeutig nach *Star Wars: SoE*. Trotzdem wurde der Trick der LucasArts-Programmierer schlichtweg ignoriert. Deshalb gibt es bei der deutschen Version die häßlichen Balken am oberen und unteren Rand

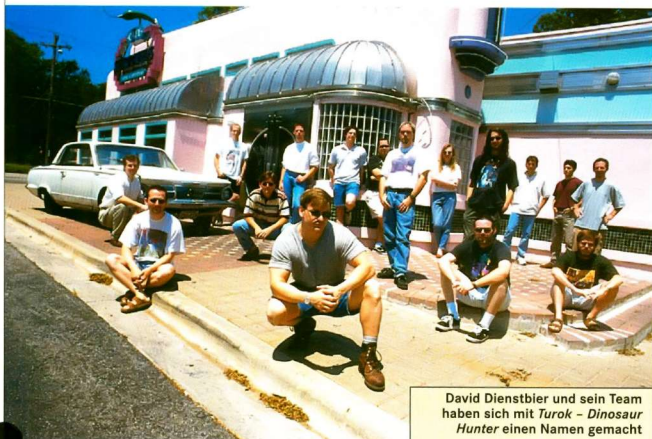
Nur wenige Firmen schaffen es, mit der hohen Qualität der Nintendo-Produkte mitzuhalten. Acclaims Vorzeige-Programmierern von Iguana gelang mit *Turok – Dinosaur Hunter* eben dieses Kunststück, und sie überraschten damit sogar den japanischen Videospielgiganten. Während sich zur Zeit noch Millionen von Spielern auf der ganzen Welt heiße Gefechte mit den Schergen des Campaigners liefern, wird in Texas schon an einer Fortsetzung der Saurierjagd gebastelt. „Bigger, better and more“ heißt die Devise für den zweiten Teil ...

DIE JAGD GEHT WEITER



Matt Subbington heißt der Grafiker, der diese Gegner für *Turok* geschaffen hat. Das darin eine Menge Arbeit steckt, ist wohl kaum zu übersehen

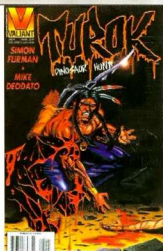
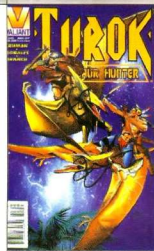
Solche Skizzen sind der Anfang von Spielen, die später in 3D auf dem Nintendo64 zu sehen sein werden



David Dienstbier und sein Team haben sich mit *Turok – Dinosaur Hunter* einen Namen gemacht

Vier Monate Arbeit stecken bisher in *Turok 2* (nur ein Arbeitstitel), und langsam aber sicher nimmt das neue Indianer-Abenteuer Form und Farbe an. Größtenteils fertiggestellt sind bisher das Charakter- und Level-Design sowie die neue Hintergrundstory. Die Nachfolge des Campaigners und somit die Rolle des übermächtigen Endgegners übernimmt diesmal ein außerirdisches Wesen namens Primagen, das im Inneren eines verschütteten Raumschiffes gefangen ist. Mit seiner Armee aus Alien-Kriegern und Dino-Robotern beherrscht es das Lost Land und stellt sich dem Spieler in ungewohnter Aggressivität entgegen. Neben einigen alten Bekannten gesellen sich zur Front der Gegnerschar auch viele fremde Kreaturen, die entweder den Tiefen des Alls oder dem Jurassic Park entsprungen zu sein scheinen. David Dienstbier, Chef des Turok-Entwicklungsteams, verspricht viele Verbesserungen beim Charakter-Design. „Wir waren nicht ganz glücklich damit, wie wir im Original-*Turok* die Gegner konstruiert haben“, erklärt er. „Dadurch, daß die Texturen direkt auf den verschiedenen Körperteilen fixiert wurden, entstanden bei jeder Bewegung kleine Spalten zwischen den einzelnen Texturen. Wir haben dieses Problem aber in den

Turok 2 Extreme-g NHL Breakaway '98 Shadowman



Der 'neue' First-Person-Shooter von Acclaim wird stark von den verschiedensten Science-fiction-Elementen geprägt sein

Turok-Comics gibt es schon seit 1952. Seit neuestem ist Acclaim alleiniger Herausgeber dieser Hefte, deren Storys oft sehr brutal sind

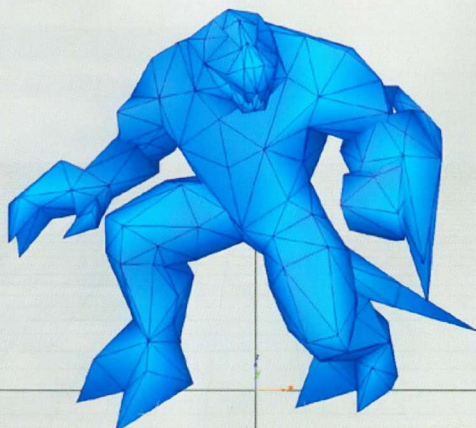
Griff bekommen und erzielen trotz der Verwendung einer geringeren Zahl von Polygonen ein besseres Ergebnis." Was Mr. Dienstbier fast beiläufig andeutet, wäre bei Gelingen eine kleine Revolution der 3D-Grafik. Anstatt jedes Polygon einzeln zu texturieren, soll der gesamte Körper mit einer nahtlosen Texturhaut überzogen werden, wodurch Darstellungsfehler wie Blitzer zwischen den Texturflächen nicht mehr auftreten und die Figuren merklich abgerundet und sehr natürlicher wirken.

Auch bei der Gestaltung der neuen Level streben die Entwickler diesen als 'organisch' umschriebenen Grafikstil an. Verbesserte Lichteffekte mit realistischen Schattenwürfen sollen den Eindruck einer lebendigen Welt noch weiter verstärken. Anders als im Vorgänger sollen die einzelnen Spielabschnitte nun nicht mehr nacheinander durchgespielt werden, sondern durch zahlreiche Knotenpunkte miteinander verknüpft sein und zum wiederholten Durchstreifen einladen. Die Level werden nicht nur deutlich größer als im ersten Teil ausfallen, sondern auch viel realistischer wirken. Im Gegensatz zu typischen „Korridor-Spielen“ wie beispielsweise *Alien Trilogy* oder *Doom64*, in denen man sich vornehmlich durch endlose graue Gänge bewegt, öffnet *Turok 2* dem

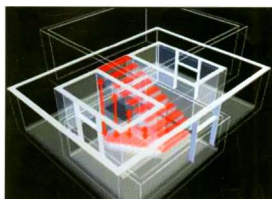
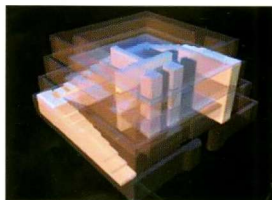
Spieler eine weitläufige Landschaft, die mit Bäumen und Sträuchern bewachsen und von wilden Tieren bevölkert ist. Nichts soll die Illusion einer realen Welt stören, wenn die neue Saurier-Saison eröffnet wird.

Möglich werden diese Verbesserungen durch die Erfahrungen, die Iguana mit der N64-Hardware sammeln konnte. Neue Komprimiertechniken erlauben es beispielsweise, 40 Prozent mehr Daten auf einer Cartridge unterzubringen, und verbesserte Grafikroutinen entlasten die Arbeit des Hauptprozessors. Das Problem, fertige Elemente des Spiels wieder entfernen zu müssen, weil der Speicherplatz nicht ausreicht, wie dies beispielsweise dem gewaltigen Brachiosaurier widerfuhr, wird wohl nicht mehr auftreten.

Obwohl *Turok 2* noch ein volles Jahr von seiner Fertigstellung entfernt ist, erwecken die angesprochenen Verbesserungen im Spieldesign schon jetzt die Hoffnung auf ein weiteres bahnbrechendes 3D-Spiel für das N64. Acclaim darf sich glücklich schätzen, mit Iguana ein derart fähiges Entwicklungsteam in den eigenen Reihen zu haben, das mit dem *Turok*-Projekt nicht nur für wirtschaftlichen Erfolg sorgt, sondern auch ein hohes Ansehen in der Branche und bei den Spielern hat. ■



Die Charaktere und Level von *Turok 2* werden denen des ersten Teils sicher nicht unähnlich sein. Allerdings wird die neue Version einen sehr viel höheren Detailreichtum bieten



Extreme-g

Zu einer der wichtigsten Firmen im Spielebereich hat sich in der letzten Zeit Acclaim gemausert. *Turok – Dinosaur Hunter* von Iguana für das N64 ist bisher unbestrittenes Vorzeigestück der Software-Macher. Probe, ebenfalls bei Acclaim unter Vertrag, arbeitet derzeit an einem der wahrscheinlich heißesten Rennen der Zukunft: *Extreme-g*.



VON S. ALTER

Während Nintendo auf vollen Touren an *F-Zero* arbeitet, ist Probe damit beschäftigt, mit *Extreme-g* ein Konkurrenzprodukt fertigzustellen. Beide Games werden qualitativ mit Sicherheit einiges zu bieten haben. Bis Ende des Jahres wird sich zeigen, welcher Titel schließlich das Rennen macht.

Probe selbst ist natürlich fest davon überzeugt, daß ihrem Produkt so schnell kein anderes das Wasser reichen kann und bastelt eifrig weiter an zahlreichen Features, die diesen Titel dann schließlich interessanter als jeden anderen machen sollen. Ähnlich wie bei *wipEout* von Psygnosis wird auch in *Extreme-g* ein ausgedehntes Waffenarsenal zur Verfügung stehen. Neben den üblichen Minen und Missiles will Probe mit einem ganz neuen Extra aufwarten: Warp nennt sich die Wunderwaffe, die es möglich macht, irgendwo auf der Strecke einen Tunnel zu schaffen. Entweder kann die Röhre als Abkürzung benutzt werden, oder aber zur gefährlichen Falle für andere Fahrer werden, dann nämlich, wenn ihr Ausgang im Nichts endet.

Besonderen Wert legen die Programmierer neben einer ausgefallenen Streckenführung auf

EIN RENNEN DER ZUKUNFT

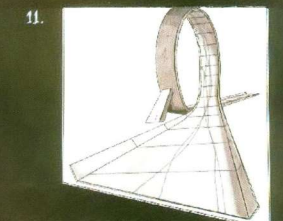
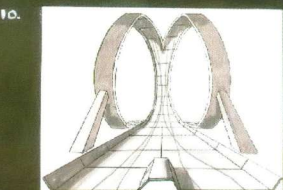


Aufgrund des sehr großen Waffenarsenals von *Extreme-g*, herrscht während der High-Speed-Rennen echte Bombenstimmung

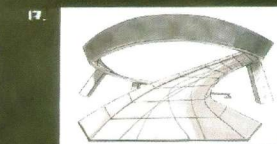
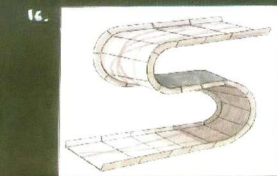
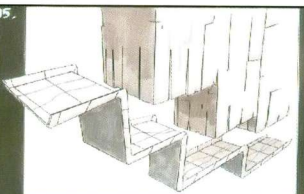
optische Reize des High-Speed-Spektakels. Wenn auch die Farbwahl nicht immer ganz so gelungen ist, beeindruckt das Game schon jetzt mit sensationellen Licht-, Schatten-, Transparenz- und Nebel-effekten. Diese kommen stets dann richtig zur Geltung, wenn die Fahrer auf den ohnehin abenteuerlich geführten Strecken mit Vulkanausbrüchen, Steinschlag oder Asteroidenstürmen zu kämpfen haben.

Zudem will Probe dem Spieler einfache Handhabung und echten Service bieten. Im Multiplayer-Splitscreen-Modus können sich gleich vier Biker ins futuristische Rennen begeben oder sich im Battle-Modus gegenseitig den Garaus machen. Ein weiterer Modus für einen Spieler wird ebenfalls nur aufs Schießen ausgelegt sein, die Unterteilung in die Schwierigkeitsstufen 'easy', 'medium' und 'hard' versteht sich beinahe von selbst.

Programmiert wird *Extreme-g* in den sechs Sprachen Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch, Japanisch und Spanisch, was schon jetzt zeigt, daß Probe einen weltweiten Feldzug mit diesem Game plant. Außerdem werden auf dem Markt zahlreiche Merchandising-Artikel in Form von Comics, Cartoon-Serien und Spielzeugen zu diesem Titel erscheinen. Eindeutig: Acclaim hat Großes vor mit diesem Spiel, und Weihnachten scheint in Sachen Hochgeschwindigkeit äußerst spannend zu werden.



Schon diese ersten Scribbles der Strecken zeigen: bei *Extreme-g* gibt's Magendruck und Schwindelgefühle als kostenlose Beigabe



Auf eine äußerst ausgefallene Streckenführung hat das Probe-Entwicklungsteam bei *Extreme-g* besonders großen Wert gelegt

Turok 2 Extreme-g NHL Breakaway '98

VON C. HENNING

Salt Lake City im Bundesstaat Utah gehört sicherlich nicht zu den attraktivsten Gegenden der USA, aber es ist die Heimat von Sculptured Software, die durch die SNES-Spiele *Super Star Wars* und *Super The Empire Strikes Back* einen gewissen Ruhm erlangten. Zur Zeit arbeiten die Amerikaner an ihrer ersten Eishockeysimulation, die den Titel *NHL Breakaway '98* tragen wird und für alle gängigen Hardware-Plattformen erscheinen soll.

Im Gegensatz zu Midways Arcade-Umsetzung *Wayne Gretzky's 3D Hockey* setzt Sculptured den

Schwerpunkt auf Realismus. Von jedem NHL-Spieler der 98er-Saison werden persönliche Daten wie Größe, Gewicht und Bewegungsverhalten in das Spiel eingebunden und dazu benutzt, ein äußerst komplexes Checking-System zu erarbeiten. Je nachdem, welche Spieler auf dem Eis zusammenkommen, ergeben sich unterschiedliche Situationen. Neben der Fülle von altbekannten Spieloptionen wird *NHL Breakaway '98* durch einige weitere Features wie die Trade-Player-Option interessant. In diesem Menü kann der Spieler einzelne Teammitglieder durch die Eishockeystars anderer Mannschaften austauschen und auf

diese Weise sein individuelles Dream-Team kreieren. Im Season-Modus darf der Spieler nicht nur auf dem Eis das Geschehen beeinflussen, sondern kann auch als Geschäftsführer das Management einer Mannschaft während einer gesamten Saison bis zum Stanley Cup übernehmen. Trainer dürfen eingestellt oder entlassen werden, der Coach ist für das Wohlbefinden seiner Leute verantwortlich und muß sich nach neuen Talenten umschauen.

Wenn alles gut geht, dürfen sich N64-Besitzer schon im September dieses Jahres auf das virtuelle Eis wagen.

REALISMUS AN ERSTER STELLE



Sculptured setzt auf echte Tatsachen. Das Game wird nicht nur alle Spieler der 98er-Saison enthalten, sondern auch persönliche Daten der Eishockeystars wie Größe, Gewicht oder Bewegungsverhalten

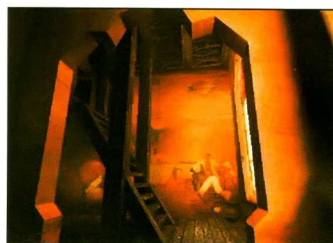


Der Einsatz neuer Spieler auf dem Feld bedeutet auch jeweils ein anderes Gameplay. So ist sichergestellt, daß sich wirklich immer wieder unterschiedliche und interessante Situationen ergeben

Shadowman

Der Horrortrip

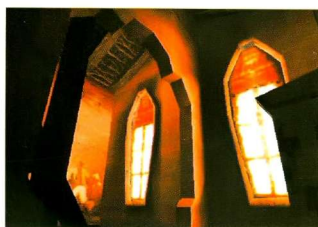
Noch steht die England-Niederlassung von Iguana ein wenig im Schatten der texanischen Zentrale, der mit *Turok* ein gewaltiger Erfolg gelang. Trotzdem ist das Entwicklungsteam um Darren und Jason Falcus kein unbeschriebenes Blatt mehr, schließlich sind die Brüder schon seit 1983 im Geschäft und haben mit der SNES-Adaption von *NBA Jam* bereits für großes Aufsehen gesorgt. Zur Zeit arbeiten die Briten an ihrem ersten N64-Spiel, einem Horror-Adventure, das genau wie *Turok - Dinosaur Hunter* auf einer Comicserie basiert.



Mit *Shadowman* betritt Iguana UK Neuland. Die Verbindung zwischen einer sowohl technisch als auch stilistisch anspruchsvollen Grafik mit einem primär auf Erwachsene zugeschnittenen Spielprinzip, verspricht kreative Impulse für die gesamte Branche und dem Vetreiber Acclaim eine kaufkräftige Zielgruppe

Die Anfänge des *Shadowman*-Projekts erinnern eher an die Planungsphase einer amerikanischen Filmproduktion, als an die Grundsteinlegung einer auf drei Jahre ausgelegten Videospiel-Entwicklung. Als die Acclaim-Manager vor anderthalb Jahren dem Iguana-Team einen Besuch abstatteten, hatten sie einen Schwung Comichefte unter dem Arm – allesamt Publikationen des hauseigenen Verlages. „Sucht Euch eins aus und macht ein Spiel draus!“, hieß die Anweisung aus Kalifornien. Die Wahl fiel auf *Shadowman*, einem düsteren, für erwachsene Leser konzipierten Psycho-Thriller mit vielen Fantasy- und Horror-Elementen. Guy Miller, der zusammen mit Simon Phipps die Arbeiten an dem Projekt leitet, betont die gute Zusammenarbeit mit Acclaim. „Wir vertrauen Euch. Fangt an zu arbeiten und liefert das bestmögliche Spiel ab!“ wurde ihnen aufmunternd mit auf den Weg gegeben. Miller und Phipps begriffen dies als große Chance und setzten sich sofort mit den Autoren der Comicreihe zusammen, um den Plot für das Spiel auszuarbeiten. Schon bald stellten sie fest, daß die ungewöhnliche Rahmenhandlung des Comics ideal zum Konzept eines 3D-Adventures paßt, und die zahlreichen Ideen der Geschichte die Arbeit der Spieleentwickler erleichtern und inspirieren.

Hauptfigur der Story ist Mike LeRoi, ein Student der Englischen Literatur, der sein Geld mit gelegentlichen Auftragsmorden verdient. Seit-



dem er von einer Voodoo-Priesterin in das mystische Wesen Shadowman verwandelt wurde, steht er unter ihrem Einfluß und muß in der Dead Zone, einer geheimnisvollen Parallel-Dimension, verschiedene Aufgaben lösen. „Es ist, als würde man eine Folge für die TV-Serie *Akte X* produzieren“ schwärmt Miller. „Das Leitthema ist zwar vorgegeben, aber innerhalb bestimmter Parameter können wir alles machen, was wir wollen.“

Die Hälfte der auf drei Jahre angesetzten Entwicklungsarbeiten sind mittlerweile abgeschlossen. Acclaims Ziel, ein älteres Publikum durch ein Adventure mit großen spielerischen Freiheiten und einem nicht zu unterschätzenden Action-Anteil anzusprechen, zeugt von Mut und Ideenreichtum. Wie es scheint, macht Nintendos Leitspruch „Qualität statt Quantität“ auch bei anderen Entwicklern Schule. ■



Bevor Optima Software von Iguana aufgekauft wurde, beschäftigten sich die Briten mit Auftragsarbeiten für Gremlin und CodeMasters



ARJAY

Dein Versand!

UNSER LADENLOKAL IN KÖLN

JUMP & RUN®

Fon: 0221-12 33 93

Ladenpreise können abweichen

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln

Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69

Fax: 0221-12 56 76

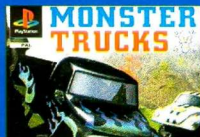
E-MAIL-ADRESSE

info@arjay-games.de

spielend bestellen:

0221-121067

WWW.ARJAY-GAMES.DE



SONY-PLAYSTATION

Grundgerät dt	288.00
Umbau für US- und JP-Importe	
durch eigene Werkstatt	89.90
Der Umbausatz für Bastler mit	
deutscher Anleitung	59.90
(Importe nur über RGB in Farbe)	
RGB-Scart-Kabel	39.90
Game Buster dt	89.90
Joy pads	ab 44.90
Joypadverlängerung	19.90
Memory Cards	ab 39.90
Ace Combat II jp	149.90
Agent Armstrong dt	89.90
Apocalypse dt	89.90
Broken Helix dt	99.90
Gun (Predator)	79.90
Gun mit Laserpointer	149.90
Magic the Gathering dt	89.90
Monster Trucks dt	89.90
Platinum Range Titel	nur 89.90
Rage Racer dt	99.90
Rally Cross dt	89.90
Resident Evil Directors Cut	89.90
Speedster dt	89.90

SONY-PLAYSTATION

Street Fighter Ex jp	149.90
Suikoden dt	99.90
Super Pang Collection dt	89.90
Superstar Soccer Pro dt	99.90
Syndicate Wars dt	89.90
Time Crisis + Gun jp	177.00
Transport Tycoon dt	89.90
Trash It! dt	89.90
V-Rally dt	94.90
Vandal Hearts dt	89.90
Wing Commander 4 d	89.90
Wild Arms us	109.90

SEGA SATURN

Dark Savior dt	89.90
Discworld 2 dt	89.90
Duke Nukem 3D us (ab 18)	109.90
Formula Karts dt	89.90
Marvel Superheroes us	129.90
Pandemonium dt	89.90
Resident Evil Dash jp	109.90
Shining the holy Ark dt	89.90
Sonic Jam dt	84.90
Thunderforce 5 jp	145.00

NINTENDO 64

Grundgerät dt	295.00
Adapter	59.90
Antennenkabel	49.90
S-VHS Kabel	39.90
Game Killer dt	59.90
Joy pads	ab 59.90
Joypadverlängerung	19.90
Lenkrad	139.90
Memory Cards	ab 39.90
Blast Corps dt	119.90
Hexen dt (ab 18 Jahren)	139.90
KI Gold PAL (ab 18 Jahren)	139.90
Mario 64 dt	89.90
Mario Kart dt	89.90
NBA-Hangtime dt	139.90
Pilotwings dt	119.90
Shadows of Empire dt	129.90
Superstar Soccer DLX dt	149.90
Turok dt	ab 139.90
Waverace dt	89.90
Wayne Gretzkys dt	139.90

GUIDES

Blast Corps	29.90
Mario 64 Guide dt	24.80
Mario Kart	29.90
-weitere Spieleberater auf Lager	

SUPER NES

Lufia dt	* 89.90
Theme Park dt	* 10.00
Yoshis Island us	* 10.00

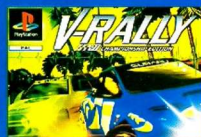
MAGAZINES/GUIDES

EDGE uk	17.00
Gamefront dt	5.90

ALLGEMEINES

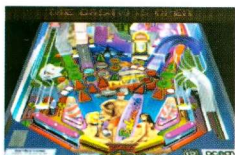
Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahemeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Preise mit einem * sind Angebote und/oder Restposten

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0221-125676





Ridge Racer Revolution (PSX)



True Pinball (PSX)

Vier weitere PlayStation-Titel werden in den Kreis der Platinum-Reihe aufgenommen. Für jeweils 50 DM bietet der Handel zukünftig Grem-lins Actua Soccer, Namcos Ridge Racer Revolution (85 %, XL 5/96), Lagunas True Pinball (75%, XL 6/96) und UBI-Softs Rayman an.

Auf der Internationalen Funkaustellung (IFA) in Berlin vom 30. August bis zum 7. September möchte UBI-Soft den Rayman-Club ins Leben rufen. Bei diesem Club handelt es sich um einen Informationsservice am Kunden. Jedes Mitglied kann sich stets aktuell über die gesamten Aktivitäten der Firma UBI-Soft informieren lassen, ohne daß für ihn Kosten entstehen. Außerdem können Clubmitglieder Merchandise-Artikel wie Baseball-Caps oder T-Shirts käuflich erwerben.



Rayman (PSX)

gewinne gewinne gewinne

Am 11. Juni zelebrierte Sony Computer Entertainment Japan (SCE) zum drittenmal ihren jährlichen PlayStation-Award. Insgesamt wurden 13 Auszeichnungen vergeben. Unter den gekürten Spielen befanden sich *Final Fantasy VII* (Square Soft) mit über drei Millionen und *Bio Hazard* (Capcom) mit über einer Million verkauften Exemplaren. Die anderen elf Titelträger verkauften jeweils über 500.000 Einheiten und tragen folgende Titel: *Arc the Lad 2* (SCE), *Crash Bandicoot* (SCE), *IQ* (SCE), *PaRappa the Rapper* (SCE), *Puyo Puyo Tsu*



(Compile), *Rage Racer* (SCE), *Shin Super Robot Taisen* (Banpresto), *Soul Edge* (Namco), *Street Fighter Zero 2* (Capcom), *Tobal No. 1* (Square Soft) und *Tokimeki Memorial: Forever with you* (Konami).

sega vs. 3Dfx

Während sich auf der einen Seite die Gerüchte überschlagen, Sega habe eine neue Hardware in Arbeit, die angeblich zum Weihnachtsgeschäft 1998 inklusive Spitzen-Software in den Handel kommen soll, gibt es ganz offiziell Unstimmigkeiten zwischen Sega und 3Dfx. Am 23. Juli 1997 informierte Sega die Geschäftsleitung von 3Dfx in einem Schreiben darüber, daß sie die gemeinsame Entwicklungsarbeit für eine neue Konsolen-Hardware beende. Spekulationen besagen, Sega habe bereits zwei Millionen US-Dollar in die Entwicklung der neuen Chips im Hause 3Dfx investiert, sieht aber nicht genügend Erfolge. Einige Köche der Gerücheküche brauen indes Vermutungen anderen Inhalts in ihren Kesseln zusammen. Sega habe sich für eine Zusammenarbeit mit PowerVR entschlossen, so klingt es hinter vorgehaltener Hand aus den Mündern der selbst-ernannten Szenekenner.

Nach eigenen Aussagen von Chris Kramer, Pressesprecher von 3Dfx, prüfen die Firmenanwälte derzeit, inwieweit das Vorgehen von Sega rechtskräftig ist und welche weiteren Möglichkeiten der Firma gegebenenfalls bereitstehen. Greg Ballard, Präsident und Geschäftsführer von 3Dfx, sieht insgesamt keine Gefahr auf seinen Konzern zukommen. Die Firma Sega sei bloß ein kleiner Teil des Geschäfts, der weniger als 10 Prozent der 1998 geplanten Marktaktivitäten ausmache. Das Hauptaugenmerk läge ohnehin auf dem PC-Markt. Eine Umorientierung im Konsolenbereich ist sicher nicht ausgeschlossen, angeblich hat

Sony bereits Interesse an einer Zusammenarbeit mit 3Dfx bekundet. Derweil versucht Sega eine friedliche Einigung herbeizuführen und beteiligt sich weiterhin als 3Dfx-Investor.

3DO kauft sich selbst

Die 3DO Company beabsichtigt, für insgesamt fünf Millionen US-Dollar eigene Aktienanteile zu erwerben. Die Geschäftsleitung ist der festen Überzeugung, daß die Aktie derzeit absolut unbewertet ist. Trip Hawkins, Geschäftsführer der 3DO-Company, meint, daß die Zukunftsaussichten der Firma positiv einzuschätzen seien. Mit einer derartig großen Investition möchte 3DO zudem der Öffentlichkeit ihr Vertrauen in die eigene Firma demonstrieren und eine gute Basis für die anstehende Aufstockung des Personalstabs bilden.

Im übrigen zeigt sich 3DO interessiert daran, für das N64 entwickeln zu dürfen. Sollte 3DO eine Entwicklerlizenz erhalten und qualitativ gute Titel im Programm haben, dürfte eine Gesundung der Company nichts im Wege stehen.

es kann nur eine geben

Die Präsentation verkaufsträchtiger Produkte wird branchenübergreifend zunehmend durch optische Genüsse in Form attraktiver Damen unterstützt. Auch Eidos Interactive bedient sich dieses Werbemittels und heuert für Messen und andere öffentliche Großereignisse, auf denen *Tomb Raider* oder *Tomb Raider 2* in einem guten Licht erscheinen sollen, stets Lara-Croft-Darstellerinnen an. Interessant ist jedoch die Aussage, daß es sich bei den meisten Darstellerinnen um böse Modells handeln würde, schließlich gäbe es nur eine „echte“ Lara Croft. Im Herbst wird diese den Versuch starten, erfolgreich in die Welt der Popmusik einzusteigen. Von Dave Stewart (dem männlichen Part des Eurythmic-Duos) produziert, wird dann sowohl ein eigenes Album als auch eine Single-Auskopplung veröffentlicht.

Zur Zeit befindet sich S.M.U.D.O. von den Fantastischen Vier im Tonstudio, um dem Bösewicht Marco Bartoli aus *Tomb Raider 2* seine Stimme für die deutsche Synchronisation zu leihen. Er wird unter anderem folgende Sätze sagen: „Antworten oder Blut – es ist mir egal. Hauptsache er spuckt beides aus!“, und auch „Hab' vertrauen Fabio, laß dich nicht von deinen Gefühlen leiten.“



mehr power

mit

gametm
buster

für saturntm oder playstationtm

jump higher
BIGGER faster
live forever
better skip levels
more

gametm
buster

legt die power in deine hände

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

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

preis dm 99,-

gametm
buster

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

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

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

versandkosten DM 10



PLAY & SAT 3

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

Resco Mc Queen

System: PSX Hersteller: Sony Entwickler: Slippery Snake Studio Erhältlich: Ende September



Wenn Rosco Mc Queen nicht konsequent eingreift, breiten sich die Feuermassen auf grafisch spektakuläre Weise gnadenlos aus



In vielen Räumen befinden sich verängstigte Zivilisten



Große Roboter können nur mit der Axt ausgeschaltet werden

ter beseitigen, aufkeimende Feuer löschen und Hotelgäste befreien. Dazu stehen ihm jedoch nur begrenzt Wassermengen zur Verfügung, die ständig in Form von Wasserflaschen neu eingesammelt und in den Feuerlöscher gefüllt werden müssen. Mit einer Axt können zu diesem Zweck verschiedene Schränke und Abstellkammern gewaltsam aufgebrochen werden. Schon jetzt besticht das Spiel durch eine ausgezeichnete Grafiken, witzige Einfälle und gute

Spielbarkeit. Ob sich dieser erste Eindruck behaupten kann, wird der Test in einer der kommenden Ausgaben zeigen müssen. ■



Rosco kann auf Schränke klettern um Goodies einzusammeln

Rosco Mc Queen, wenn es brennt, ist er da. So sollte es zumindest sein, denn in Sonys neuem 3D-Spiel sind die Qualitäten dieses Feuerwehrmannes gefragt.

Ein Hochhaushotel steht in Flammen, ungnädige Roboter sind für diesen Umstand verantwortlich. Rosco muß sich nun seinen Weg durch das Gebäude bahnen, Robo-

The Lost World

The Lost World System: PSX u. SAT Hersteller: EA Entwickler: Dream Works/Sega Erhältlich: tba

Die Saurier sind wieder da, und sie sind erfolgreicher als je zuvor. Was liegt also näher, als die gewinnbringenden Urzeitviecher auch auf das Videospielende Volk loszulassen? Dream Works designt im Auftrag von EA die PSX-Version des Spiels, für die SAT-Fassung legt Sega selbst Hand an. Das Game zu Spielbergs neuestem Film *The Lost World - Jurassik Park 2*,

präsentiert sich als ein klassisches Jump&Run mit einer qualitativ herausragenden 3D-Grafik. Je nach Level schlüpft der Spieler in die Rolle eines Jägers, Wissenschaftlers oder Sauriers. Es ist sogar möglich, einen gigantischen Tyrannosaurus Rex zu steuern und auf Menschenjagd zu gehen oder als Raptor durch den Dschungel zu streifen. Abwechslung wird großge-

sprochen. So müssen in den einzelnen Spielabschnitten verschiedene Aufgaben gelöst, versteckte Abschnitte gefunden oder sogar um das nackte Überleben gekämpft werden.

Der technischen Klasse des Kinovorbildes nacheifernd, spart die Videospielumsetzung nicht an spektakulären grafischen Effekten. Die Polygongrafik macht einen realistischen, äußerst plastischen Eindruck, und die Bewegungen der Saurier wirken absolut echt. Um das cineastische Erlebnis abzurunden, kommt zudem der Originalsoundtrack des Films zum Einsatz. Ein genauer Erscheinungstermin des prähistorischen Abenteuers steht noch nicht fest. ■



Zuweilen sieht sich der Spieler mit anderen Tieren konfrontiert



Realistische Lichteffekte sorgen für das richtige Ambiente



Sämtliche Bilder stammen von der PlayStation-Version. Die Saturn-Variante steht dem PSX-Pendant jedoch grafisch in keinsten Weise nach



Die Dinosaurier in *The Lost World* verfügen über sehr detaillierte Animationen. Viele Hintergründe weisen Parallelen zum Filmvorbild auf



Croc

System: PSX u. SAT Hersteller: Fox Interactive/EA
Entwickler: Argonaut Software Erhältlich: Ende September



In versteckten Räumen können Bonusspiele absolviert werden



Der erste Zwischengegner stellt für Croc noch keine Gefahr dar

Es war nur eine Frage der Zeit, bis auch für die 32-Bit-Konsolen 3D-Jump&Runs im *Super Mario 64*-Stil erscheinen würden. Nun prasseln sie gleich haufenweise auf die Systeme von Sega und Sony nieder. Neben *Gex 2* (PSX), *Rascal* (PSX) und *Sonic Jam* (SAT) wird auch *Croc* versuchen, seine Scheibe vom Kuchen abzuschneiden, und zwar sowohl auf der PlayStation als auch auf dem Saturn. Der Name läßt es bereits vermuten, der Hauptcharakter ist ein kleines Krokodil. In sechs verschiedenen Welten mit über 60 Level begibt sich der Spieler auf die Einsammlung verlorengegangener Kristalle. Um diesen zu tun kann Croc alle spieltypischen Manöver wie Laufen, Springen, Kämpfen, Schwimmen und viele andere mehr



Croc muß sich kräftig anstrengen, um mit Mario zu konkurrieren

JETZT MACHEN DIE 3D-JUMP&RUNS AUF DEN 32-BITERN VON SONY UND SEGA MOBIL. CROC IST EINER DER GENREVERTRETER, DIE DEN KLEMPNER HERAUSFORDERN



Verschiedene Schalter aktivieren unter anderem Plattformen zum Überqueren von unwegsamen Passagen – allerdings nur für kurze Zeit

Geselliger Abend im engsten Freundes- kreis.



Eisschliddern, Seitwärts-Überschlag, Dünenhechten, Schlammfressen. Alles, was ein nettes Beisammensein zu viert unvergeßlich macht. **RALLY CROSS**, das ultimative Rallye-Spiel mit 4-Spieler-Modus. Exklusiv für PlayStation.



Dead or Alive

System: PSX u. SAT Hersteller: Tecmo Entwickler: In-house Erhältlich: tba

Neben Browserspielen bilden Prüfgelände das verkaufstärkste Genre im Bereich der Videospiele und Spielautomaten. Kein Wunder also, daß der auf Model-2-Hardware entwickelte Automat *Dead or Alive* in naher Zukunft auch für PlayStation und Saturn erscheinen sollen. Das Game gehörte in den Arcades nicht zu den erfolgreichsten seiner Gattung, bot aber

dennoch in puncto Grafik, Sound und Gameplay ein recht hohes Niveau, welches beim heutigen Stand der Entwicklung ohne Qualitätsverlust übertragen werden sollte. Ob es darüber hinaus noch einige Goodies wie beispielsweise zusätzliche Kämpfer, Hintergründe oder Moves geben wird, ist derzeit noch nicht bekannt. ■



In puncto Einfallsreichtum können die verschiedenen Moves von *Dead or Alive* der Konkurrenz durchaus das Wasser reichen



Dynasty Warrior

System: PSX Hersteller: Laguna Entwickler: Koei Erhältlich: ab Oktober

Bereits seit einigen Monaten ist dieser Titel in Japan unter dem Namen *Sangoku Musou* erhältlich. Wie bei *Soul Blade*, treten bei *Dynasty Warrior* bewaffnete Kämpfer gegeneinander an, um sich

miteinander zu messen. Ein besonderes Lob verdient die technische Seite. In der NTSC-Version lief das Spiel in hochauflösender Grafik, bei einer konstanten Framerate von 60 Bildern pro Sekunde. Vermutlich

wird die Framerate in der PAL-Variante etwas geringer ausfallen (55 fps), für die Optik und den Spielspaß ist dies jedoch mit Sicherheit kein Hemmschuh. Ob die zehn (plus drei versteckte) Kämpfer

Namcos *Soul Blade* die Stirn bieten können, wird ein ausführlicher Test offenbaren, sobald das Game hierzulande erschienen ist. Die Chancen auf eine hohe Wertung stehen auf jeden Fall gut. ■



Der Grafikstil orientiert sich am mittelalterlichen China



Wie schon bei *Soul Blade* kommen diverse Waffen zum Einsatz

DYNASTY WARRIOR SOLLTEN SICH GENRE-FANS JETZT SCHON VOR-MERKEN



Die Kämpferanimationen hätten umfangreicher ausfallen können

Felony 11-79

System: PSX Hersteller: ASCII Entertainment Entwickler: Climax Erhältlich: 4. Quartal

Dieser Fun-Racer ist in Japan unter dem Namen *Runabout* bekannt. Der Spieler hat die Wahl zwischen 22 verschiedenen Fahrzeugen (vom Motorroller bis zum Linienbus) und der Aufgabe, mit aller Gewalt so schnell wie möglich an sein Ziel zu kommen. Dazu kann er ungeachtet jeder Moral über Bürgersteige, durch Straßensperren oder auch Schaufenster preschen und sich so seinen Weg durch sämtliche Hindernisse bahnen. Nebenbei gilt es, Aufträge auf vier unterschiedlichen Strecken zu

bewältigen, wie diverse Objekte einzusammeln oder eine Gangsterlimousine bis zur Bewegungsunfähigkeit zu rammen. Die Grafik ist sehr detailliert ausgefallen, kämpft allerdings zuweilen mit heftigen Clipping-Fehlern. ■



Ein Stau ist noch lange kein Grund zur Panik. Auch wenn der eigene Wagen leiden wird, die Devise lautet: Augen zu und durch!

Küß mich,

ich bin ein Prinz!

SCHNELLER

DIREKTER
BILLIGER



NEXT LEVEL IM ABO



ICH ABONNIERE next LEVEL FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

JA, ICH BESTELLE DIE KOMMENDEN ZWÖLF next-LEVEL-AUSGABEN IM ABONNEMENT ZUM PREIS VON NUR DM 52,80 (INLAND) BZW. DM 79,20 (AUSLAND). DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM EIN WEITERES JAHR, SOFERN NICHT SECHS WOCHEN VOR ABLAUF SCHRIFTLICH GEKÜNDIGT WIRD.

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren: Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

GARANTIE: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel).

XL 9/97 **next LEVEL**

Die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren: Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

☐ Bequem durch Bankinzug

☐ Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

Adresse:
next Level
Abo-Club
z. Hd. Frau Scholz
Bahndamm 9
23612 Stockelsdorf

BESONDERER HINWEIS: Alle vorherigen Abo-Karten sind ungültig und können nicht mehr berücksichtigt werden.

Moto Racer

System: PSX Hersteller: Electronic Arts Entwickler: DSI Erhältlich: Mitte September

Der Sportspezialist Electronic Arts wagt sich (nach guten Ergebnissen mit *Road Rash* und *The Need for Speed*) in einen wenig bedachten Bereich des Genres vor – passable Motorrad-Rennspiele sind selten, weshalb dieser

Titel besonderes Augenmerk verlangt. Geboten werden zahlreiche Zweirä-der (Rennmaschinen und Cross-Bikes), mit denen der potentielle Helmträger über sieben völlig unterschiedliche Strecken sausen

darf. Dabei präsentiert sich die Grafik-Engine als sauber programmierter „Herzschrittmacher“ für das optisch beeindruckende und sehr schnelle Spektakel. Bis zum Release bleibt noch genügend Zeit, sich der mäßigen Kollisionsabfrage zu widmen und die Steuerung zu verfeinern. *Moto Racer* macht aber auch ohne dies bereits einen überaus guten Eindruck – Spielspaß, Geschwindigkeit, Renn-Feeling, Sound und



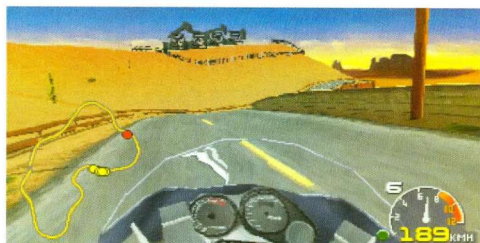
Echte Zweirad-Freaks schrecken vor keiner Witterung zurück

Optik tragen ein hohes Potential in sich. Der Test folgt in XL 10/97. ■

MOTO RACER – EINES DER ERSTEN UND SCHNELLSTEN ZWEIRADVERGNÜGEN FÜR DIE PSX



Kurvenreiche Landstraßen und hohe Geschwindigkeiten verlangen dem Spieler viel ab. Dennoch ist EAs neuester Titel ein purer Fun-Racer



Auch *Moto Racer* bietet die bei Rennspielen inzwischen zum Standard gewordenen verschiedenen Kameraperspektiven an

Total Drivin'

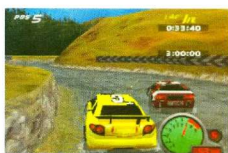
System: PSX Hersteller: Laguna Entwickler: Ocean Erhältlich: Oktober



Total Drivin' ist grafisch abwechslungsreich und kann optisch nur als gelungenes bezeichnet werden. Leider kommt der Spielspaß etwas zu kurz



Selbst auf Asphalt mangelt es dem Spiel an Geschwindigkeit



Im Vergleich zu *V-Rally* slidet die Cars, als hätten sie einen Platten

TOTAL DRIVIN' WIRD EINEN SCHWEREN STAND GEGEN SPITZENTITEL WIE V-RALLY, RAGE RACER UND PORSCHE CHALLENGE HABEN



Diese hübschen Screenshots vermitteln einen weitaus ...



... besseren Eindruck als die bewegten Bilder von *Total Drivin'*

Laguna präsentiert der PSX-Gemeinde im Zuge der nicht enden wollenden Rennspielwelle ein optisch sehr gelungenes Spiel, in dem Freunde des Genres mit den unterschiedlichsten Vehikeln über sechs Pisten jagen dürfen. Tourenwagen, GT-Rennwagen sowie Buggys stehen zur Verfügung, um die fiktiven Straßen und unwegsamen Kurse im Ambiente bekannter Örtlichkeiten unsicher zu machen.

Total Drivin' zeigt sich als eine recht geschwindigkeitsarme Mischung aus *V-Rally* (Streckendesign) und *Rally Cross* (Action-Elemente). Allerdings verbindet *TD* besonders in bezug auf das (grauenvolle) Motorgeräusch leider nicht die positiven Aspekte der Konkurrenten. Der Spielspaß und vor allem das gewünschte Renn-Feeling bleiben zu Gunsten der detaillierten Optik auf der Strecke. ■

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

Information

**Lösungshäfte 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**

CROSS

Computersystems GmbH

Ladenverkauf

**Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund**

**Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00**

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

**Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335**

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

4-4-2 Fußball	89.-
Actua Soccer Club Edition	89.-
Adidas Power Soccer Intern.	99.-
Ball Blazer Champions	89.-
Blast Chamber	84.-
Cool Boarders	89.-
FIFA Soccer 97	64.-
Goal Storm	58.-
Intern. Superstar Soccer deluxe	59.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
NBA Hangtime	89.-
NBA In The Zone 2	94.-
NBA Live 97	64.-
NHL Face Off 97	79.-
NHL Hockey 97	64.-
NHL Powerplay Hockey	79.-
Player-Manager	79.-
Space Jam	89.-
Track & Field	94.-
Total NBA 97	79.-
Victory Boxing	89.-
Virtual Pool	84.-
Virtual Baseball 97	84.-
WWF In Your House	49.-

Adventures & Rollenspiele

Baphomets Fluch	89.-
Excalibur	79.-
Kings Field	89.-
Legacy of Kain	79.-
Little Big Adventure	84.-
Overblood	84.-
Sentient	99.-
Stadt der verlorenen Kinder	99.-
Sulkoden	84.-
Swagman	94.-
Vandal Hearts	89.-

Geschicklichkeitsspiele

Atari Arcade Greatest Hits	74.-
Namco Museum Piece 4	79.-
PaRappa The Rapper	89.-
Power Rangers Pinball	89.-

Shoot-Action

Carnage Heart	79.-
Contra	99.-
Crusader - No Remorse	84.-
Crypt Killer	84.-
Cyberia	49.-
Dark Forces	89.-
Exhumed	84.-
Hexen	89.-
Lifeforce Tenka	99.-
Mechwarrior 2	89.-
Perfect Weapon	84.-
Resident Evil	84.-
Spider	84.-
Syndicate Wars	84.-
The Crow	84.-
Tiger Shark	89.-
Tomb Raider	84.-

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

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**

79.-

**Analog
Pad**

59.-

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

**Dominator
Joystick**

59.-

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

PSX Software

Racing-Games

Andretti Racing	79.-
Blam! Machinehead	69.-
Burning Road	89.-
Destruction Derby 2	99.-
Extreme Games 2	79.-
Formel 1	109.-
Hardcore 4x4	84.-
Hard Boiled	84.-
Jet Rider	79.-
Micro Machines 3	94.-
Monster Trucks	94.-
Midnight Run	94.-
Moto X	89.-
Porsche Challenge	79.-
Rapid Racer	99.-
Ray Tracer	79.-
Road Rage	89.-
Speedster	89.-
Test Drive Off Road	89.-
Tokio Highway Battle	89.-
Twisted Metal 2	89.-
VMX Racing	84.-
Wipe Out 2097	99.-
Wrecking Crew	89.-

Beat'em Up

Battle Sport	84.-
King of Fighters	79.-
Megaman X3	89.-
Soul Blade	99.-
Soul Gladiator	89.-
Streetfighter Alpha 2	89.-
Tekken 2	109.-
Total No. 1	89.-

Strategiespiele

Battle Stations	84.-
Command & Conquer	99.-
Mass Destruction	84.-
Sim City 2000	89.-
Panzer General 2	89.-
Transport Tycoon	79.-

Jump'n Run

Bubsy 3D	89.-
Bubble Bobble 2	79.-
Crash Bandicoot	109.-
Earthworm Jim 2	89.-
Lost Vikings 2	74.-
Pandemonium	79.-
Trash It	89.-

Flugsimulatoren

Broken Helix	94.-
Darklight Conflict	84.-
Descent 2	74.-
Independence Day	94.-
Raging Skies	89.-
Rebel Assault 2	89.-
Soviet Strike	84.-
Strike Point: The Hex Mission	89.-
Top Gun - Fire at Will	99.-
Wing Over	89.-
Wing Commander 4	84.-

Unsere Spiele des Monats:

Warcraft II

Der Kampf um Azeroth beginnt im September.
Neu für Sony Playstation.

nur **84.-**

Blast Corps

Die ultimative Zerstörungs-Mission wartet auf Sie.
Neu für Nintendo 64.

nur **111.-**

Top-Angebote PSX & Nintendo 64

Agent Armstrong V-Rally

Nur PSX je nur **89.-**

N64+Pad

289.-
Pad: 59.-
Verlängerung: 24.-

Platin Edition 3

Rayman, True Pinball, Olympic
Soccer, Alien Trilogy, Worms,
Nur Virtual Golf
PSX je nur **44.-**

Memory Card 1 Meg

39.-

Memory Card 5 Meg 79.-

S-Video kabel 25.-

RF-Set + Modulator 39.-

Platin Edition 2

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

Universal-Converter

49.-

DOOM 64 (USA) 179.-

Multi Racing C. (USA) 199.-

Starfox (USA) 199.-

Platinum Edition

Air Combat, Ridge Racer, Tekken
Wipe Out, Tekken, B.A. Toshiinden,
Nur Destruction Derby
PSX je nur **49.-**

Gamekiller

69.-

Hexen 64 149.-

NBA Hangtime 129.-

W. Gretzky Hockey 129.-

Rally Cross

79.-

G-Police (Sept.) 109.-

Oddworld: Abe (Sept.) 89.-

Formel 1 '97 (Sept.) 109.-

Super Mario 64

89.-

I. Superstar Soccer 139.-

Pilotwings 109.-

Turok 129.-

Panzer General 1

nur 49.-

Alone in the Dark II nur 55.-

Steel Harbinger nur 39.-

Starwinder nur 39.-

Wave Race 64

89.-

Star Wars 129.-

Super Mario Kart 64 89.-

FIFA Soccer 64 99.-

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.

Overboard

System: PSX Hersteller: Psygnosis Entwickler: In-house Erhältlich: 4. Quartal

Gäbe es einen Titel für das ausgefallenste Spiel der Saison, dann wäre *Overboard* ein heißer Anwärter auf den ersten Platz. Als Kapitän eines Piratenschiffs muß der Spieler in fünf Regionen, vom Karibischen Meer bis zu den Gewässern des mittleren

Ostens, sein Geschick unter Beweis stellen. Jede Region unterteilt sich noch einmal in vier verschiedene Level, in denen es unterschiedliche Aufgaben und Schwierigkeiten zu bewältigen gilt. Kämpfe mit anderen Seglern, Geschützstationen an Land und ausgefallenen Endgegner

wie beispielsweise dem Riesenhummer sorgen für abwechslungsreiche Action. Nebenbei müssen auch noch Schätze geborgen, fahrgerecht geschmuggelt und fremde Häfen erobert werden. Die detaillierte Grafik sorgt für echte Piratenatmosphäre. Damit der Spieler mit einem Menschlichen Gegenspieler in See stechen kann, bietet *Overboard* einen Zweispieler-Deathmatch-Modus, indem wilde Gefechte ausgetragen werden. Psygnosis' aussergewöhnlicher Titel sorgt für frischen Wind und könnte selbigen vielen anderen Spielen aus den Segeln nehmen. ■

**STÖRTEBEKER
HÄTTE SEINE
FREUDE AN
PSYGNOSIS'
NEUESTEM TITEL**



Die Sprache der Piraten war schon immer eine deutliche. Um dem Besitz des Anderen habhaft zu werden, gilt es, sich der Kanonen zu bedienen



Power Soccer 2

System: PSX Hersteller: Psygnosis Entwickler: In-house Erhältlich: 4. Quartal



Die Bewegungen der Spieler sehen äußerst realistisch aus. Möglich wurde dies durch den Einsatz modernster Motion-Capture-Techniken



Auch aus der Nähe ist das Spiel hübsch anzusehen, ...



... verliert jedoch durch den geringen Ausschnitt an Übersicht



**MARCEL IST REIF
FÜR DIE SYNCRO-
NISATIONEN DER
POWER-SOCCER-2-
KOMMENTARE**

Anpfiff zur zweiten Halbzeit. Gegen Ende des Jahres möchte Psygnosis *Power Soccer 2* veröffentlichen, das es wie jedes andere Fußballspiel schwer haben wird, mit der Qualität der aktuellen Konami-Titel konkurrieren zu können. Doch die Feature Palette sieht bereits vielversprechend aus. Es werden über 200 Teams aus den europäischen Spitzenligen der Länder Deutschland, England, Frank-

reich, Italien und Spanien vertreten sein, teilweise sogar deren Zweitligamannschaften. Desweiteren stehen die Originalbesetzungen von 20 Topmannschaften der EuroLiga der Landesmeister und 76 Nationalteams zur Auswahl. Bis zu vier Spieler (mit Multitab) lassen die Motion-gecapturten Spieler bei 30 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm laufen. Möglich ist dies in acht verschiedenen Wettbewerbs-

formen vom Freundschaftsspiel bis zum Weltcup und zwar entweder im Simulations- oder Arcademodus. Bei letzterem können sogar Special-Moves eingesetzt werden. Eine komplett neue Grafik-Engine soll für visuelle Genüsse sorgen, der von Marcel Reif eingesprochene Kommentar hingegen soll mit seinen über 200 Sätzen das Ohr des Spielers verwöhnen. Ob *Power Soccer 2* jedoch spielerisch

das halten kann, was die Features vorlegen, wird ein ausführlicher Test in einer der kommenden Ausgaben zeigen müssen. ■



PlayStation – Updates

Wenn das vorliegende Heft erschienen ist, sollten inzwischen auch die PAL-Versionen von *Namco Museum Volume 4*, *Xevious 3D/G* (75 %, XL 6/97) und *Ray Storm* (siehe XL 3/97) in den Verkaufregalen stehen.

Während der vierte Teil der Namco-Reihe mit den Originalversionen

von *Assault*, *Ordnyne*, *Pac Land*, *The Geni and the Heike Clans* und *The Return of Istar* vermutlich ausschließlich die Nostalgiker hinter dem Ofen hervorlocken kann, werden sich Shoot'em-Up-Begeisterte sicher mit *Xevious 3D/G* und insbesondere dem Spitzentitel *Ray Storm* anfreunden können. ■



Neben einer Renderintro in ausgezeichneter Qualität bietet *Namco Museum Volume 4* fünf Klassiker nebst ausführlicher Background-Infos



In *Ordnyne* gibt es einen Shop, um die Waffensysteme aufzurüsten



The Geni and the Heike Clan ist ein knallhartes Action/J&R



In *Ray Storm* können alle Fans von herausragenden ...



... Shoot'em Ups feuern, was der strapazierte Daumen hergibt



Xevious 3D/G ist längst nicht so gelungen wie *Ray Storm* ...



... trägt aber die Emulation des Original-*Xevious* in sich

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

**VAF1 X-Cellerator
PSX / Saturn**
Lenkrod mit Pedalen
Test Megafun 6/97: gut



159.95*



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



Sega

Sega zeigte nicht viel auf der E3, dennoch hat der japanische Arcade-Spezialist noch einige hochkarätige

Projekte für den Saturn in der Hinterhand. Allen voran die PC-Umsetzungen *Quake* und *Duke Nukem 3D*, der Arcade-Hit *Sega Touring Car*

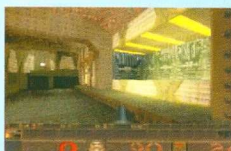
Championship sowie der dritte Teil der *Panzer Dragoon*-Saga sollten jedoch bei jedem Saturn-Fan für Begeisterung sorgen.

Quake

System: SAT Hersteller: Sega Entwickler: Lobotomy Software Erhältlich: tba



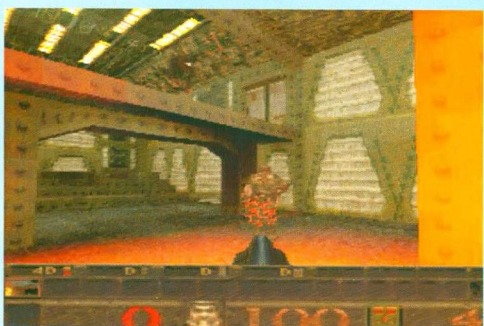
Die Grafik-Engine von Lobotomy Software macht eine ausgezeichnete Figur. Sega verpflichtete das Entwickler-team aufgrund der bereits hervorragend programmierten SAT-Versionen von *Exhumed* und *Duke Nukem*



Schwach ausgeleuchtete Gänge sorgen für die richtige Stimmung



Wenn die Munition ausgeht, ist gute alte Handarbeit gefragt



Mit Hilfe des Sega-Analogpads fällt es dem Spieler erheblich leichter, sein Gegenüber in den weitläufigen Räumen genauestens anzuvisieren

Populäre PC-Umsetzungen wie *Duke Nukem 3D* und *Quake* sollen anscheinend ein zweites Standbein der Arcade-lastigen Software-Bibliothek für den Saturn werden. Zur Zeit legen zwei Entwicklerteams von Lobotomy Software, die schon *Exhumed* programmierten, letzte Hand an beide Titel, und, wie die ersten Bilder beweisen, brauchen sich die Saturn-Adaptionen nicht hinter den Originalen zu verstecken. Im Mittelpunkt des allgemeinen Interesses steht natürlich *Quake*, dessen PC-Version vor einem Jahr für viel Aufsehen sorgte und auf der Stelle indiziert wurde. (Nähere Infos zu *Duke Nukem 3D* sind in der XL 8/97 nachzulesen.) Auf den ersten Blick unspektakulärer als die Alien-Hatz von *3D-Realms*/Apogee, besticht *Quake* vor allem durch seine technische Klasse. Die Level sind komplex aufgebaut, besitzen mehrere Ebenen und zahlreiche versteckte Ab-

schnitte. Trotz seines berühmten Rufs ist der Gewaltfaktor in *Quake* nicht höher als in anderen Vertretern dieses Genres auch. Durch die eindrucksvolle, äußerst düstere Präsentation gewinnt das Spieleschehen allerdings einen eigentümlich morbiden Charakter und eine erstaunlich beklemmende Atmosphäre.

Während das PC-Original echte 3D-Grafik bietet, kommt auf dem Saturn die gleiche Grafik-Engine wie bereits bei *Exhumed* und *Duke Nukem* zum Einsatz. Blitzer zwischen den Texturen oder andere typische Darstellungsfehler der traditionellen Polygongrafik sind trotzdem nicht auszumachen. Die Programmierer von Lobotomy kommen scheinbar perfekt mit der 32-Bit-Hardware zurecht und beschäftigen sich zur Zeit damit, die Geschwindigkeit noch weiter zu erhöhen. Sämtliche Level, Gegner und Waffen entstammen der Originalversion. Neue Features, aber auch mögliche Aussparungen, um einer Indizierung zu entgehen, wird es nicht geben. *Quake* unterstützt das Analogpad von Sega, bietet aber keine Mehrspieleroption, welche maßgeblich für den Erfolg der PC-Version verantwortlich war. Wann die düstere Monsterjagd auch auf dem Saturn gestartet wird, steht zum momentanen Zeitpunkt noch nicht genau fest. Ein Release zum Ende dieses Jahres ist aber durchaus realistisch. ■



Sämtliche Charaktere des Originals sind erneut anzutreffen

Sega Touring Car Championship

System: SAT Hersteller: Sega Entwickler: In-house Erhältlich: 4. Quartal

Segas größter Trumpf im Kampf auf dem Videospielmarkt sind seit jeher die exklusiven Arcade-Umsetzungen für den Saturn. Wer *Virtua Fighter 2*, *Sega Rally* oder *Virtua Cop 2* auch im heimischen Wohnzimmer spielen möchte, kommt an Segas Konsole nicht vorbei. AM Annex' *Sega Touring Car Championship* ist der jüngste Titel, der sich in diesen Kreis herausragender Spielhallen-Adaptionen einreihen will. Schon vor einem halben Jahr, kurz nach der Fertigstellung der Model-2b-Automaten-Hardware, begann man mit der Arbeit an der Saturn-Version, die bisher zu 40 Prozent fertiggestellt ist. Die seit *Sega Rally* bestehende Sitte, das Original-Spiel möglichst ohne Abstriche, aber auch ohne zusätzliche Features umzusetzen, wird wohl auch bei STCC beibehalten. Einzige nen-



Das unterschiedliche Fahrverhalten auf den verschiedenen Bodenbeläge wurde ausgezeichnet von Segas Programmiererteam umgesetzt

nenswerte Neuerungen sind der obligatorische Zweispieler-Splitscreen- sowie ein erspielbarer Mirror-Modus. Zusätzliche Strecken oder Fahrzeuge sind dagegen nicht zu erwarten.

Vier verschiedene Fahrzeuge (AMG

Mercedes C-Klasse, Opel Calibra V6, Alfa Romeo 155 V6T und Toyota Supra) und drei Strecken stehen zur Auswahl. Ähnlich wie bei *Sega Rally* ist es das Ziel des Spielers, sich über drei Rennetappen auf den ersten Platz vor-

zukämpfen. Im Gegensatz zum AM3-Spiel starten bei STCC aber alle acht Fahrzeuge gleichzeitig, so daß sich, wie es für die inzwischen eingestellte ITC typisch war, ständig Positionskämpfe ergeben.

In der Spielhalle blieb STCC der gewaltige Erfolg von *Daytona USA* und *Sega Rally* versagt. Sollte es Sega allerdings gelingen, eine ähnlich gute Konvertierung wie mit *Sega Rally* vorzulegen, dürfte *Sega Touring Car Championship* ein echtes Highlight unter den Konsolen-Rennspielen werden. Denn trotz mangelnder Innovationen und Originalität hat der Automat keinerlei Schwächen in Gameplay oder Präsentation aufzuweisen.

Bis zum Erscheinen von *Scud Race* (für welche Hardware auch immer) dürfte STCC der interessanteste Rennspiel-Release für Segas Heimkonsole sein. ■



Auch in STCC kommt der seit *Daytona USA* beliebte Rolling Start wieder zum Einsatz. So kann gleich im vierten Gang weitergefahren werden



Der Spieler muß sich nicht nur gegen die konkurrierenden Fahrer einsetzen, gleichzeitig gilt es, die Checkpoints rechtzeitig zu erreichen



Um Bestzeiten zu fahren, muß der Spieler den Wagen bis zum letzten ausbreiten. Da kann es passieren, daß es selbigen aus der Kurve wirft



Inzwischen eher Standard als zusätzliches Feature, ist bei Rennspielen die Wahl zwischen mehreren verschiedenen Kameraperspektiven

Panzer Dragon Saga

System: SAT Hersteller: Sega Entwickler: In-house Erhältlich: 4. Quartal



Bei seinem weiten Flug durch die Wüste trifft der Held immer wieder auf riesige Polygongegner, die rundenweise besiegt werden müssen

Anfang kommenden Jahres (mit einem vollen Jahr Verspätung) erwartet alle Drachen-Fans der dritte Teil der mittlerweile schon legendären *Panzer Dragoon*-Reihe. Während Teil eins und zwei reine Shoot 'em Ups sind und im wesentlichen durch ihre einzigartige Grafik faszinieren, vermischt *Panzer Dragoon Saga* die bewährten Shoot 'em-Up-Sequenzen mit Rollenspiel-Elementen. So soll es

möglich sein, sich mit den Bewohnern der Fantasy-Welt zu unterhalten, durch Dörfer zu schlendern und nützliche Ausrüstungsgegenstände zu erwerben. Roter Faden der Handlung ist eine Rebellion, in die der Spieler eher durch Zufall gerät und erst herausfinden muß, welche Rolle er in dem Machtkampf zu spielen hat. Obwohl die Hintergrundgeschichte ein großes Potential birgt, ver-

spricht *Panzer Dragon Saga* nur in Ansätzen Ähnlichkeiten mit klassischen Rollenspielen aufzuweisen. Zwar ist es möglich, in den Kämpfen Erfahrungspunkte zu sammeln und so den eigenen Drachen wachsen zu lassen, letztlich stehen aber die bekannten actiongeladenen Luftschlachten im Vordergrund des Geschehens. Dank Unterstützung des Analogpads gewinnt die im Eifer des Gefechts nicht immer ganz leicht beherrschbare Steuerung erheblich an Präzision. Grafisch gibt es scheinbar weniger Möglichkeiten, der Drachen-Saga zusätzlichen Glanz zu verleihen – gelten doch beide Vorgänger bis heute als Referenztitel in ihrem Genre. Doch auch in ihrer dritten Auflage wissen die ursprünglich von Jean Giraud alias Moebius kreierten Szenarios zu begeistern. Die Verbindung zwischen ausdrucksstarkem, künstlerischem Design (wie es jüngst auch bei *Oddworld – Abe's Oddysee* zum Einsatz kommt) und einem innovativen Gameplay verspricht einen weiteren optischen wie spielerischen Leckerbissen für den Saturn. ■



Mit den üblichen Lock-Lasern werden die Gegner beschossen



Der Radar (rechts oben) zeigt per Farbwechsel nahe Feinde an



Der Drachen macht aus allen Perspektiven eine gute Figur

Sonic R

System: SAT Hersteller: Sega Entwickler: Travelers Tales Erhältlich: 4. Quartal

Ein Rennspiel mit Sprintkönig Sonic in der Hauptrolle ist sicherlich keine sehr weit hergeholte Idee. Schließlich versucht sich der populäre Jump&Run-Held nicht als Pilot eines PS-starken Rennbolids, sondern bedient sich einzig und allein seiner durchtrainierten Beinmuskulatur. Zu Fuß tritt er gegen seine Freunde Tails, Knuckles und Emmy sowie den Oberschurken Dr. Robotnik an. Grafisch orientieren sich die verschiedenen Kurse an den Leveln der Mega-Drive-Abenteuer von Sonic. Bekannte Extras wie Ringe, Schutzschilde und auch die roten Sprintstiefel liegen auf der Fahrbahn verstreut oder abseits versteckt und können während des Rennens eingesammelt werden.



Sonic R ist rasend schnell und bietet eine sehr große Blicktiefe



Ein guter Start kann zwischen Sieg und Niederlage entscheiden



Die kurvenreichen Strecken fordern den blauen Igel enorm



In engen Streckenabschnitten kann es zu Rangeleien kommen

Sogar die berühmten Loopings fanden auf einigen Strecken Platz. Einmal richtig angelaufen, läuft der kleine Igel alleine durch den Looping, wodurch die Steuerung erheblich erleichtert wird. Auch das Analogpad von Sega wird unterstützt, welches das saubere Passieren der versteckten Abkürzungen um einiges erleichtert. Schon jetzt macht die flotte 3D-Grafik einen sehr guten Eindruck und vermittelt ein deutliches Gefühl für die Geschwindigkeit. Insgesamt wird das fertige Spiel fünf verschiedene Strecken sowie einen Vierspieler-Splitscreen-Modus bieten. Ab November darf mit Sonic und seinen Freunden auf dem Saturn durchgestartet werden. ■

FREAS'S SHOP

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!



Adapter <NTSC-PAL> 24,95
Joypad 9,95
Joypad-Verlängerung 9,95
Netztel MD 2 19,95
RGB MD 1 & 2 <Scart> je 19,95

Alien Soldier 49,95
Desert Strike 49,95
Donald Duck Maui Maled 49,95
Dragons Revenge 49,95
E.A. Boxing-Toughman 49,95
Earthworm Jim 2 49,95
FIFA Soccer '96 39,95
Int. Superstar Soccer Del. 49,95
Kawasaki Superbikes 49,95
König der Löwen 59,95
Landstalker 59,95
MegaMachin/Military 59,95
NBA Action Basketball '96 49,95
NBA Live '96 49,95
PGA Tour Golf '96 49,95
Pocahontas 89,95
Pinocchio 89,95
Ristar 49,95
Samurai Shodown 89,95
Schlumpie, Die 59,95
Schlumpie, Die 2 79,95
Shadowrun <S> 59,95
Shanghai 2 <S> 69,95
Skeleten Krew 49,95
Sonic 3 69,95
Sonic Spinball <S> 49,95
Spot Goes To Hollywood 39,95
Star Trek Deep Space 39,95
Story of Thor 89,95
Striker 49,95
Subterania 49,95
Super Streetfighter 2 <S> 69,95
Time Killers 49,95
Total Football 49,95
Ultimate 3 89,95
Virtua Fighter 2 99,95
Virtua Racing 59,95
VR Troopers 49,95
Worms 49,95
Wrestlemania Arcade 59,95

SATURN-gebraucht 229,95
Saturn & Tonbräuder 349,95
Saturn & Games 419,95
5 Spieler Adapter 59,95
Act. Replay / Game Board 89,95
Adapter NTSC/PAL 39,95
Antennenkabel 29,95
Back Up Memory 89,95

Joypadverlängerung 19,95

Photo CD 49,95

Amok 89,95
Actua Golf 69,95

Battle Stations 79,95
Big Hurt Baseball 69,95

Black Fire 79,95
Bombberman 89,95
Bug Too! 79,95

Crime Wave 89,95
Crow, The 89,95
Dark Saviour 64,95

Daytona U.S.A. <S> 49,95
Daytona U.S.A. 49,95
Defcon 5 49,95
Dragonheart 89,95

FIFA Soccer '96 39,95

Fighting Vipers 49,95
Formula 1 59,95
Galactic Attack 49,95

Geoblocks <S> 29,95
Gex 49,95
Golden Axe - The Duel 49,95
Gran Chaser <S> 29,95
Guardian Heroes 49,95
Gun Griffon 59,95
Hang on GP '96 59,95

In the Hunt 59,95
Incredible Hulk 59,95
Iron Man X 49,95

Lemmings 3D 59,95
Magic Carpet 69,95
Mighty Hits 49,95

NBA Action Basketball 59,95
NBA Jam Tournament 59,95

Off World Interceptor 59,95
Olympic Soccer 59,95
Panzer Dragoon 49,95
Paradise Deluxe 49,95
Pebble Beach Golf 49,95

Primal Rage 49,95
Race Driver <S> 49,95

RoboCop 49,95
Robotica 49,95
Sega Rally 59,95

Shinobi X 49,95
Shockwave Assault 49,95
Skeleten Warriors 59,95

Streetfighter - Movie 49,95
Striker '96 59,95

Titan Wars 49,95
Toshinden Arena 59,95

Victory Goal 39,95
Virtua Fighter 39,95
Virtua Fighter Kids 39,95
Virtual Golf 49,95
Virtual Hydlide 49,95

Wing Arms 49,95
World Cup Golf 49,95
Worms 59,95
Wrestlemania Arcade 49,95
WWF In Your House 49,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

32X & 1 Game 159,95

Verschiedene CD-Games ab 19,95

SEGA GAME GEAR

Verschiedene Games ab 19,95

MEGA CD & 9 Games 179,95

Animals <S> 19,95

Batman Returns 19,95

Beast 2 19,95

Blindspot 19,95

Dungeon Explorer 59,95

Ecco the Dolphin 29,95

Ecchi <S> 39,95

Lord of Thunder 59,95

Mega Race '94 49,95

Microcosm 29,95

Mysteria 69,95

Need for Speed 69,95

Nights 69,95

Nights & Analog-Pad 129,95

Pandemonium 89,95

Panzer Dragoon <S> 69,95

Pinball Graffiti 79,95

Saga Ages - 3 Spieler 89,95

Shining the Holy Ark 79,95

Shining Wisdom 69,95

Starfighter 3000 59,95

Story of Thor 2 79,95

Street Racer 69,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Streetfighter Alpha 2 79,95

Alone in the Dark 2 59,95

Baku Baku Animal 59,95

Batman Forever 59,95

Battle Arena Toshinden 59,95

Battle Monster <S> 49,95

Blam Machinehead <S> 49,95

Breakpoint Tennis 59,95

Bubble Bobble 59,95

Bug 49,95

Clockwork Knight 2 39,95

Clome Slam <S> 39,95

Cyber Speedway 49,95

Daytona U.S.A. <S> 49,95

Daytona U.S.A. 49,95

Defcon 5 49,95

Dragonheart 89,95

FIFA Soccer '96 39,95

Fighting Vipers 49,95

Formula 1 59,95

Galactic Attack 49,95

Geoblocks <S> 29,95

Gex 49,95

Golden Axe - The Duel 49,95

Gran Chaser <S> 29,95

Guardian Heroes 49,95

Gun Griffon 59,95

Hang on GP '96 59,95

In the Hunt 59,95

Incredible Hulk 59,95

Iron Man X 49,95

Lemmings 3D 59,95

Magic Carpet 69,95

Mighty Hits 49,95

NBA Action Basketball 59,95

NBA Jam Tournament 59,95

Off World Interceptor 59,95

Olympic Soccer 59,95

Panzer Dragoon 49,95

Paradise Deluxe 49,95

Pebble Beach Golf 49,95

Primal Rage 49,95

Race Driver <S> 49,95

RoboCop 49,95

Robotica 49,95

Sega Rally 59,95

Shinobi X 49,95



ACME Animation 59,95

Air Cavalry 59,95

Acme & Obelix 89,95

Breath of Fire 2 89,95

Chrono Trigger <S> 129,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

Donkey Kong Country 2 89,95

5 Spieler Adapter 59,95

Action Replay / Game Board 89,95

CD-Leerhüllen <1er Set> 5,90

Joyboard "Nanco" 89,95

Joypad "Ascii" 59,95

Joypad "Original" 39,95

Joypad SV 1103 Super Pad 34,95

Leinwand mit Fußpedale je 129,95

Memory Card 29,95

Memory Card "Original" 39,95

Memory Card <8 MB> 69,95

FIFA Soccer '96 39,95

FIFA Soccer '97 99,95

Illusion of Time 99,95

Incantation 69,95

Int. Superstar Soccer 79,95

Kirby's Fun Pack 69,95

Kirby's Ghost Patrol 69,95

Lost Vikings 2 69,95

Lufia & Spielberater 109,95

Mega Man 7 89,95

Mickey & Mini Circus 69,95

Micro Machines 2 <S> 79,95

Monark & Headphone Jack 59,95

MR. DO <S> 49,95

NBA Hangtime 89,95

NBA Live '97 89,95

NHL Hockey '96 89,95

PGL Tour Golf '96 59,95

Pinocchio 89,95

Puzzle Bobble 89,95

Realms 69,95

Schlumpie, Die 2 99,95

Secret of Evermore 89,95

Sim City 2000 109,95

Spirou 59,95

Star Trek Starfleet A. <S> 79,95

S. Mario All Stars <S> 54,95

S. Streetfighter 2 <S> 99,95

Super Scope & 6 Spieler 89,95

Teris Attack 79,95

Tim in Toot <S> 49,95

Timecop 59,95

Toy Story 79,95

Winter Gold 109,95

Actua Soccer Club Ed. 79,95

Adidas Warrior 2 84,95

Porsche Challenge <R> 69,95

Rebel Assault 2 <S> 84,95

Resident Evil 89,95

Resident Evil & Berater 99,95

Return Fire <S> 69,95

Samurai Shodown <S> 69,95

Sim City 2000 <S> 79,95

Soulblade <S> 89,95

Spider <S> 89,95

Stadt, verlorenen Kinder 79,95

Star Gladiator <S> 79,95

Street Racer <R> 69,95

Strike Point <S> 89,95

Thunderhawk 2 <S> 49,95

Thunderhawk 2 <S> 49,95

Thunderhawk 2 <S> 49,95

Thunderhawk 2

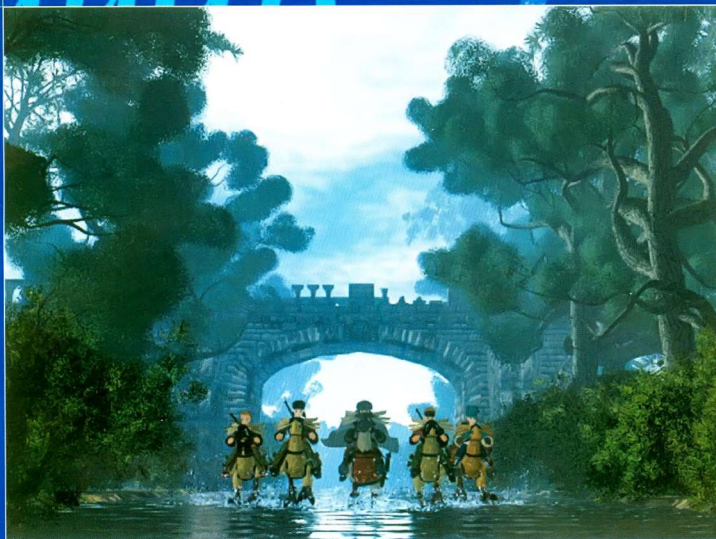


Square – eine Erfolgs- story

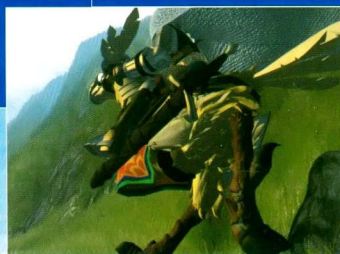
Die Square Company Limited (Co. LTD) wurde 1986 von Masafumi Miyamoto, der aber mittlerweile nur noch Hauptaktionär ohne Firmenfunktion ist, gegründet. Lange Zeit war der Name Square untrennbar mit dem Haus Nintendo verbunden. Für das NES, SNES und den GB entwickelte die Firma (Square) u. a. die sehr erfolgreiche *Final Fantasy*-Serie und so bekannte Titel wie *Secret of Mana*, *Chrono Trigger* oder zuletzt *Super Mario RPG*. Mit dem Siegeszug der PlayStation wechselte aber auch Square auf das lukrativere Medium CD, da die Produktionskosten im Gegensatz zum Modul ungleich niedriger sind. Mehr Informationen kann man der zweiteiligen Square-Reportage aus den Ausgaben 10/96 und 11/96 entnehmen.



Square



Trotz guter Bilanzen laut Homepage (117 Mio. DM Gewinn in 1996) muß Square momentan etwas bangen. Die immensen Investitionen in Hard- und Software sollen nun durch gute Verkäufe von *FF VII* wieder eingebracht werden. Dafür ist nach Japan insbesondere der amerikanische Markt wichtig. Deswegen entstanden neben dem Mutterhaus in Japan auch mehrere Square-Firmen in den USA: Square USA (LA) für Forschung und Entwicklung, Square Soft Incorporated (Inc.) für Übersetzung, Publishing und Vertrieb sowie Square Honolulu für modernste Grafik und Animationen. Momentan arbeiten die Programmierer schon an *FF VIII*. Für die Zukunft wird also gesorgt. Doch schon das diesjährige Lineup stellt wieder eindrucksvoll unter Beweis, daß Square nicht umsonst zu einer der besten Software-Firmen der Welt gezählt wird. Dem neuen *Final Fantasy Tactics* (Squares zweiter potentieller Goldesel) liegt eine Demo-CD bei, deren Titel wir auf den folgenden Seiten ebenfalls vorstellen.



Hersteller: Squaresoft Entwickler: Square
Spieler: 1 Level:
Preis: ca. DM 150 erhältlich: als Import (jp)

Strategie



Solch beeindruckende Zaubersprüche sind bei *Final Fantasy Tactics* an der Tagesordnung. Allerdings müssen dafür erst einmal die Magiewerte dementsprechend gefördert werden



Im unteren Teil werden die Werte beider Kämpfer angezeigt

Info

Die ungefähre Durchspielzeit beträgt bei FFT ca. 40 bis 60 Stunden, mit allen Nebenhandlungen und Rätseln gar 60 bis 80. Bei *Final Fantasy VII* sind es dagegen nur ca. 35 bis 40 Stunden Durchspielzeit.

Gameplay: Dank eines Tutorial-Modus können auch Genreanfänger leicht in das Spiel einsteigen.

Präsentation: Unglaubliche Grafikeffekte werden der Play-Station entlockt. Die musikalische Begleitung hat orchestrale Charakter.

Memory-Card: Ein Spielstand mit allen Charakterwerten belegt 2 Blöcke.

AVON H. YAMADA/M. FELDMANN
Am 22.6.1997 erschien in Japan das meist erwartete Spiel nach *Final Fantasy VII*. Wie vielleicht bekannt ist, sind die Japaner nicht nur nach Rollenspielen verrückt. Was bot sich also für Square mehr an, als eine Strategieverion der beliebten *Final Fantasy*-Reihe zu kreieren. Dazu bediente sich Square eines alten, recht feinen, aber dafür um so erfolgreicheren Tricks. Sie waren einfach die Programmierer des hervorragenden *Tactics Ogre* von deren Firma Quest ab – die noch bei Quest verbliebenen Computerkünstler arbeiten z. Zt. an einer N64-Version von *Tactics Ogre*. Mit diesen erfahrenen Leuten und ihrer eigenen FF-Crew hatte Square nun genügend Ressourcen, um ein erstklassiges Spiel zu produzieren. Und tatsächlich scheinen sich die verschiedenen Talente hervorragend ergänzt zu haben. Die Square-Jungs lieferten eine umfangreiche, durchdachte und abwechslungsreiche Story, die Neuen brachten die nötige strategische Raffinesse mit, und gemeinsam entwickelten sie ein einfach zu bedienendes, aber trotzdem faires und realistisches Kampfsystem.

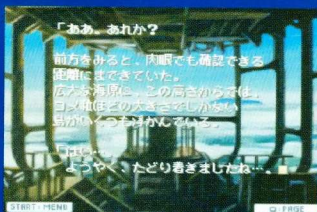


Vor jedem Kampf dürfen maximal fünf Helden in solch einem Startfeld verteilt werden



Final Fanta

Apropos: Im Gegensatz zu rundenbasierten Kampfsystemen, bei denen jeder Charakter, egal, ob er ein schneller Dämon oder lahmer Troll ist, abwechselnd agieren darf, kommt bei FFT ein auf Initiative gestütztes System zur Anwendung. Konkret sieht es so aus, daß jeder der Helden (und Bösen) eine gewisse Zeit braucht, bis er eine Aktion ausführen darf. Wie lange dies dauert, hängt u. a. vom Level, Beruf, Rüstung und Waffen des Charakters ab. Gut trainierte Zauberer können so z. B. einen tumblenden Riesen dreimal verhexen, bevor dieser sich überhaupt rührt. Da über 800 Fähigkeiten, dutzende von Berufen und Hunderte von Items zur Verfügung stehen und teilweise auch austauschbar sind, reichen die Kombinationsmöglich-



In den Genuß des versteckten Textadventures kommen vorläufig nur Japaner und Sinologen

Square



sy Tactics

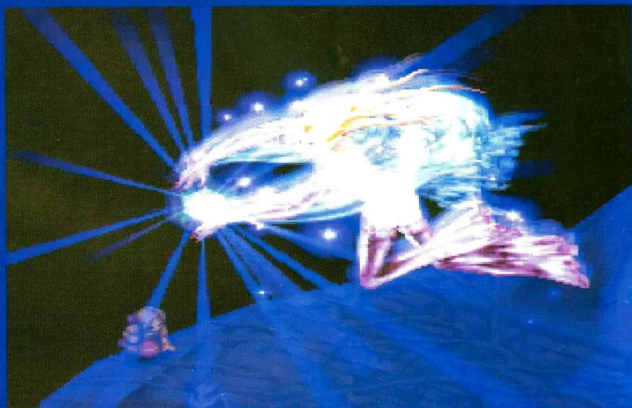


keiten bis ins
Unendliche.
Eine überlegte
Strategie ist also
vonnöten, um einen guten
Charakter zu entwickeln.

In einer Kampfsequenz können auf jeder Seite höchstens fünf Kombatanen eingesetzt werden. Verglichen mit anderen Spielen, in denen teilweise Hunderte von Sprites gegeneinander antreten, sind das zwar recht wenige, aber durch die geringe Kämpferanzahl wird wesentlich zur Übersichtlichkeit beigetragen. Ebenfalls spiel erleichternd wirkt sich der Tutorial-Modus aus. Ohne die Anleitung lesen zu müssen, lernt der Spieler anhand von Beispielen die Handhabung der Menüs (da das Spiel bislang nur in japanisch vorliegt, ist dies eine große Hilfe). Insbesondere Strategispielanfänger bekommen so einen leicht-



Die Kampffelder sind an den Seiten wie abgeschnitten und können gedreht werden



Zum Glück kann man sich bei den Japanern darauf verlassen, daß sie auch leicht anrühige Grafiken in ihren Spielen verwenden wie z. B. diese nur spärlich bekleidete Dame

teren Einstieg in die Materie. Aber auch ausgebildete Profis werden mit FFT zufrieden sein, denn die spannende und überraschende Hintergrundgeschichte gehört zu den besten, die je das Haus Square verließen. Um nicht den Überblick zu verlieren, wird die bisherige Handlung kurz und knapp schriftlich festgehalten und kann jederzeit nachgelesen werden. Doch nicht nur die Story wird den geeigneten Spielern fesseln, auch Grafik und Sound bewegen sich auf höchstem Niveau. Insbesondere bei den starken Zaubersprüchen entfesselt Final Fantasy Tactics ein wahres Feuerwerk der Grafikeffekte. Sekundenlange Explosionen, wabernde Lichtwolken und riesige animierte Sprites werden von orchestralen Klängen und pompösen Soundeffekten untermalt und lassen den ahnungslosen Kiefler tief herunterfallen.

Final Fantasy Tactics ist zweifellos das bislang beste Strategiespiel. Square verstand es, eine hervorragende Story mit perfektem Gameplay und unglaublichen Grafikeffekten zu verbinden. Wer FFT nicht (spätestens in der englischsprachigen Version) anspielt, verpaßt die Zukunft. ■

XL-Wertung

90%

Info



Battle Ogre (oben, SNES) und Tactics Ogre (unten, Saturn), die Vorläufer von Final Fantasy Tactics, wurden von der Firma Quest entwickelt. Nach dem Wechsel einiger Programmierer zu Square arbeiten die restlichen nun an einer N64-Version von Tactics Ogre.

SaGa Frontier

System: PSX Hersteller: Squaresoft Entwickler: Square Erhältlich: als Import (jp)



Eine Diskothek gehört in jedes vernünftige Rollenspiel

Auf dem nebenstehenden Bild sieht man die Vorbereitungen für den Einsatz einer furchtbaren, schrecklichen und absolut unvorstellbar grausamen Waffe, die mit Sicherheit Leib und Leben aller Anwesenden in Mitleidsenschaft ziehen wird

Mit *SaGa Frontier* setzt Square die in Japan sehr beliebte *Romancing SaGa*-Serie fort. Da Rollenspiele auf der PlayStation immer noch dünn gesät sind und es kaum einen besseren Garant für Qualitäts-Software als Square gibt, sollten alle Interessierten mal einen Blick auf *SaGa Frontier* werfen. Mit diesem Titel will sich Square (wie mit den Vorgängern) von den ansonsten größtenteils vorgegebenen Pfaden bei Rollenspielen lösen. Für den Spieler bedeutet dies, daß er frei in der Gegend herumlaufen und Rätsel oder Aufgaben in unterschiedlicher Reihenfolge lösen kann. Je nach Vorgehensweise ändert sich dadurch natürlich auch der Verlauf der Story. Zu Beginn darf der Spieler zwischen sechs Charakteren auswählen, die jeweils an anderen Stellen starten. Grafisch kann *SaGa Frontier* leider nicht so begeistern wie *FF VII*. Es wurde zwar dieselbe Engine ver-

wendet, aber man merkt den gerenderten Hintergründen die Zeit not an, unter der sie designt wurden. Dadurch wirken die Polygonsprites noch etwas aufgesetzter als bei *FF VII*. Es scheint, als versuche Square mit *SaGa Frontier* auf die Schnelle ein paar Yen zu verdienen. Ohne ausreichende Japanischkenntnisse läßt sich das Spiel kaum bewältigen, aber wenn nichts weiter dazwischen kommt (und die *Final Fantasy VII*-Verkäufe zufriedenstellend sind), soll die amerikanische Version im ersten Quartal 1998 veröffentlicht werden. ■



Diese grüne Strahlenwaffe hilft nicht gegen Blähungen



Dieser wunderschön gerenderte Metallkäfer entpuppt sich als Transportmöglichkeit für gestreifte Party-Manager in der Afterhour



Wie bei allen anderen Rollenspielen, wird die Party natürlich ständig von allerlei Bösewichtern bedrängt. Da hilft nur rohe Gewalt

**ROMANCING SAGA I-III
FÜR DAS SUPER NINTENDO VERÖFFENTLICHTE SQUARE SEINERZEIT
DREI ROMANCING-SAGA-SPIELE,
DIE LEIDER NIE AUSSERHALB
JAPANS VERTRIEBEN WURDEN**

Front Mission 2

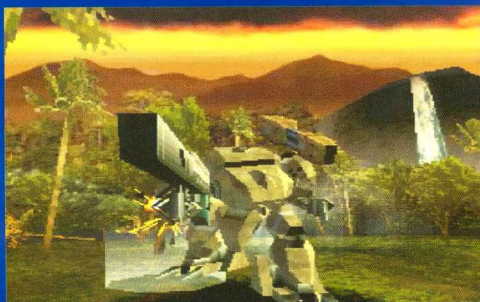
System: PSX Hersteller: Squaresoft Entwickler: Square Erhältlich: als Import (jp), ab Okt.

Endlich erscheint die Next-Generation-Fortsetzung des SNES-Strategie-Klassikers *Front Mission*. Zwölf Jahre nach der Handlung des ersten Teils wird wieder mit großen Kampfrobotern gegen die (sogenannten) Bösen gekämpft. Abwechselnd werden die einzelnen Mechs der Kampftruppe an den Gegner herangeführt, so daß sie Ihr optisch eindrucksvolles Vernichtungswerk ausüben können. Da alle Kämpfe rundenbasiert aus-

getragen werden, kommt keine unnötige Hektik auf. Dank der Grafikpower der PSX, werden bei *FM 2* Battlemechs und Gelände mit detaillierten Polygonen dargestellt. Außerdem wird im Equip-Screen sogar der High-Res-Modus verwendet, wodurch alle Details des Mechs sichtbar werden. Dank vieler englischer Texte ist *Front Mission 2* auch für Nicht-Japaner spielbar. Die japanische Version soll im Oktober erscheinen. ■



FRONT MISSION 2 IST DAS RICHTIGE SPIEL FÜR STRATEGIKER UND HOBBY-GENERALE. ALLE KÄMPFE WERDEN ABWECHSELND AUSGETRAGEN



Nach Eingabe der Kommandos wechselt die Perspektive und zeigt die Mechs in ihrer ganzen Pracht, während sie Biel und Feuer versprühen



Die Kampffelder sind immer reale (Polygon-)Landschaften



Grafisch läßt *Front Mission 2* kaum noch Wünsche offen

Front Mission Alternative

System: PSX Hersteller: Squaresoft Entwickler: Square Erhältlich: als Import (jp)



Explosionen wirken im Abendrot immer besonders idyllisch! Vielleicht hätten die Afrikaner ihre Giftgasanlage doch unterirdisch bauen sollen



Die Zeit drängt gnadenlos! Jeder der Kämpfe läuft in Realtime ab



FRONT MISSION ALTERNATIVE IST DIE ECHTZEIT-VARIANTE DES STRATEGIEKNALLERS FM 2. COMMAND&CONQUER LÄSST GRÜSSEN

Im Gegensatz zu *Front Mission 2* gibt es bei *FM Alternative* keine Runden, sondern alle Kämpfe laufen in Echtzeit ab. Spieler mit schwachen Nerven sollten sich also versehen. In über 30 actionreichen Leveln müssen aufständische Afrikaner zur Vernunft gebracht werden. Je nach Auftrag können Mechs ausgewählt und mit unterschiedlichen Waffen ausgerüstet werden. Nach einem ausgeführten Auftrag erhält man Bonuspunkte, mit denen in späteren Missionen bessere Mechs und Waffen gewählt werden können. Auch bei diesem Titel wird das Auge des Spielers von hervorragend texturierten Polygonfiguren und explosiver Farbenpracht verwöhnt. Leider sind die meisten Texte in japanischer Sprache, so daß der geneigte Spieler noch bis zum amerikanischen Release warten sollte. ■

Parasite Eve

System: PSX Hersteller: Squaresoft Entwickler: Square Erhältlich: Ende '97

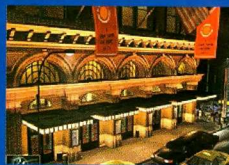
Das neue Mega-Projekt *Parasite Eve* basiert (nur lose) auf dem gleichnamigen Roman von Hideaki Sena. Wie bei *Final Fantasy VII* werden vorgereifere Bilder benutzt, in denen sich die Polygoncharaktere bewegen. Allerdings

wird die Auflösung bei *Parasite Eve* durchgehend 640 x 480 Pixel betragen und damit deutlich höher als bei *FF VII* sein. Überraschend ist, daß größtenteils Amerikaner an der Produktion beteiligt sind. Allerdings sind fast alle wichtigen Funktionen von bekannt-

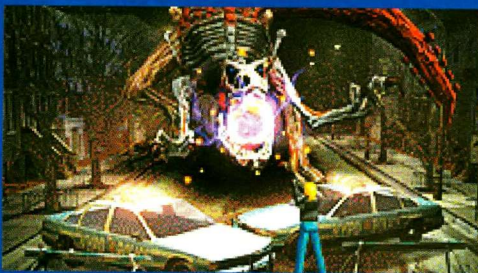
ten Japanern besetzt. Über die Story ist noch nicht viel bekannt, aber sie soll in einer Oper mit der spontanen Verbrennung einer Sängerin beginnen und mit den Mitochondrien (den kleinen Kraftwerken in jeder Körperzelle) zu tun haben, die die Menschheit erst übernehmen und dann ausröten

wollen. Im Laufe des Spiels gelangt die Heldin Aya Brea von Tokyo nach New York und muß ähnlich wie bei *Resident Evil* Dungeons durchsuchen und allerlei unappetitliche Wesen aus dem Weg räumen.

Square plant den Release noch diesen Winter und will das Spiel weltweit zeitgleich veröffentlichen. ■



**PARASITE EVE:
EINE MISCHUNG
AUS FF VII UND
RESIDENT EVIL**



Einhänder

System: PSX Hersteller: Squaresoft Entwickler: Square Erhältlich: als Import (jp), ab Dez.



Square kennt keine Grenzen mehr und versucht sich mittlerweile in allen Genres. Mit *Einhänder* (aufmerksame Leser kennen dieses Spiel noch unter dem Namen *Zauver*) liefern die Japaner ihr erstes Ballerspiel ab. Über die grafische Perfektion dieser Firma muß eigentlich kein Wort mehr verloren werden. Riesige Gegner, pompöse Explosionen und alles in flüssiger 3D-Grafik sind bei Square mittlerweile selbstverständlich. Die Spielgrafik wechselt zwischen einer

2D-Seitenansicht und einer isometrischen 3D-Sicht, in der auch der Hintergrund beschossen und zerstört werden kann. Neu und innovativ ist das Extrawaffensystem, denn bei *Einhänder* sammelt man keine bunten Pillen, sondern nimmt die Waffen (logisch!) daher, woher sie kommen, von den Gegnern. Ballerspiel-Fans sollten sich diesen Titel auf jeden Fall merken, denn ab Dezember könnte er beim Importhändler vorrätig sein. ■

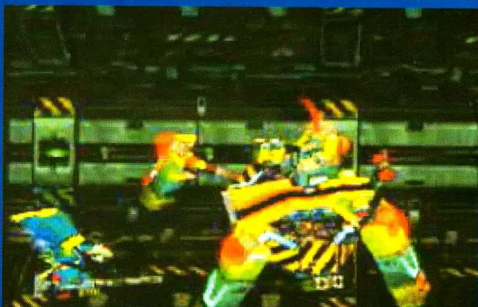
**EINHÄNDER BEZEICHNET EIN
SCHWERT, WELCHES SICH MIT NUR
EINER HAND FÜHREN LÄSST.**



Ha, wird da nicht gerade ein Einhänder geführt?



FMV-Sequenzen gehören natürlich zu diesem Spiel dazu



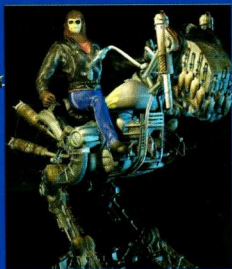
Auf große Gegner mit sonderbaren Waffen muß man auch bei *Einhänder* nicht verzichten. Die Redaktion wartet schon ungeduldig ...

Ehrgeiz

System: System 12 Board Hersteller: Square/Namco Entwickler: Dream Factory Erhältlich: '98

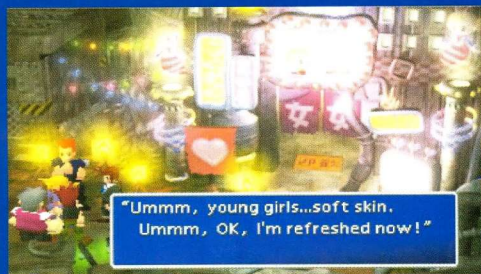
Nach den positiven Erfahrungen, die die Dream Factory Programmierer mit *Tobal No. 1* und 2 sowie *Bushido Blade* gesammelt hat, entwickelt Square nun mit Namco zusammen ein neues Prüfgelsspiel für die Spielhalle. Basis für das gemeinsame Projekt ist das Namco System 12 Board (auf dem auch *Tekken 3* realisiert wurde), welches der PlayStation recht ähnlich aber etwas leistungsfähiger ist. Square kann also die PSX-Erfahrungen nutzen und später auch eine annähernd gleichwertige Heimfassung veröffentlichen. Als möglicher Kandidat wird momentan noch *Chocobo de Battle* gehandelt. Allerdings ist dieses Programm bislang nur eine nette Grafikerspielerlei auf sündhaft teuren Onyx 2 Workstations. Mehr Informationen folgen. ■

gen nutzen und später auch eine annähernd gleichwertige Heimfassung veröffentlichen. Als möglicher Kandidat wird momentan noch *Chocobo de Battle* gehandelt. Allerdings ist dieses Programm bislang nur eine nette Grafikerspielerlei auf sündhaft teuren Onyx 2 Workstations. Mehr Informationen folgen. ■



Final Fantasy VII

System: PSX Hersteller: Squaresoft Entwickler: Square Erhältlich: Mitte Nov.



Wie man an dem (leicht sexistischen) Bildschirmtext unschwer erkennen kann, ist die amerikanische Version schon fertiggestellt

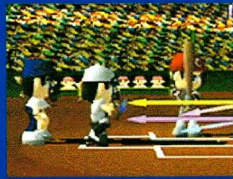
Eine frohe Nachricht für alle Final Fantasy-Freunde. Ab dem siebten September soll *FF VII* (Spiel des Monats in XL 4/97) in den USA in englischer Sprache erhältlich sein. Bei uns wird die deutschsprachige Version am siebten November erwartet. Erfreulicherweise legen die Übersetzer besonderen Wert auf die Authentizität der Story und scheuten sich bei der amerikanischen Version auch nicht, z. B. Barette weiterhin fluchen zu lassen. Dadurch bekommt *FF VII* zwar kein Kids-Rating, aber die

Spieler werden es zu danken wissen. Neben der Übersetzung wurde am Gameplay gefeilt. So wird es in den westlichen Versionen weniger (Zufalls-)Kämpfe, aber dafür mehr Endgegner und eine erweiterte Story geben. Außerdem sollen die über 20 Mini-Games (z. B. *Chocobo-Rennen*), in *FF VII* eine bessere Steuerung erhalten. Die Japaner haben also nicht nur Vorteile. Schließlich muß Square noch etliche Millionen *FF VII* in den USA verkaufen, um mit diesem Spiel in die Gewinnzone zu kommen. ■

Digical League

System: PSX Hersteller: Squaresoft Entwickler: Aques Erhältlich: als Import (jp)

Bislang nicht für den Westen angekündigt ist ein neues Baseball-Spiel von Square. Neben vielen Originalteams finden sich auch lustige Fantasieinformationen, die in den echten japanischen Stadien gegeneinander antreten. Der Konami-artige Knuddelstil kann durchaus gefallen, und die Wurf- und Schlagmöglichkeiten scheinen ausreichenden Realismus zu bieten. Demnächst mehr. ■



BASEBALL IST FÜR JAPAN UND DIE USA IMMER EIN WICHTIGES SPIEL. SQUARE MISCHT NUN AUCH MIT

Square Internetadressen

Über Square gibt es mittlerweile Gigabytes an Daten im Netz. Auf den verschiedensten Pages gibt es zu jedem Spiel viele Infos. Hier ein paar Adressen:

<http://unofficial.sqia.com/>
<http://www.square.co.jp/>
<http://www.sqia.com/>
<http://www.squaresoft.com/>
news.alt.games.final-fantasy

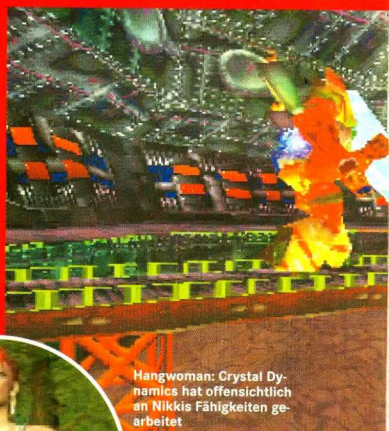
news.alt.games.final-fantasy.rpg
<http://pwp.starnetinc.com/pmoore/dragonwarrior/>
<http://www.av.qnet.com/~baseball/maina.htm>
<http://www.connect.ab.ca/~rgj/CronoTrig/SQ1.htm>
<http://www.clark.net/pub/building/impresario/impresario.html>

Magische Welten von Crystal

Pandemonium 2



Nach wie vor gilt es natürlich, schwierige Stellen unbeschadet zu überwinden



Hangwoman: Crystal Dynamics hat offensichtlich an Nikkis Fähigkeiten gearbeitet



Die rosa Gummities bewegen sich im Säurebad hin und her und dienen als Trampoline



Wenn Unwissende die großen Geheimnisse der Magie lüften wollen, kann Schreckliches passieren. So geschehen in Pandemonium! von Crystal Dynamics. Dennoch können Nikki und

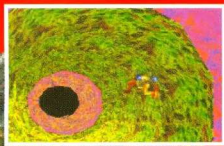
Fargus es nicht lassen, sind geradezu gefesselt von der Macht der unsichtbaren Kräfte und stürzen sich kopfüber in ein zweites zauberhaftes Abenteuer.

VON S. ALTER

Hoch oben auf einem mondbeschiedenen Berg kommen die hübsche Nikki, ihres Zeichens Zauberlehrling, und Hofnarr Fargus ein zweites Mal zusammen, um ihnen unbekannte Kräfte der Magie mittels eines Zauberbuches walten zu lassen. Am Anfang war das Wort, und so spricht Nikki die Zauberformel, aus der eine verrückte, voller Gefahren steckende Welt entsteht.

Pandemonium 2 beginnt ähnlich wie der erste Teil; erneut kann sich der Spieler entscheiden, welche der beiden, mit unterschiedlichen Fähig-

Dynamics



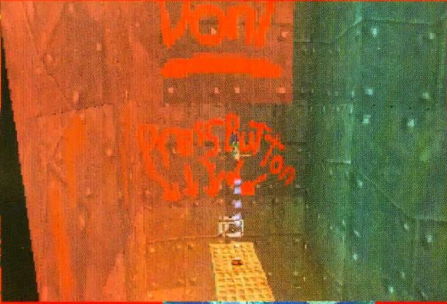
Der riesengroße goldfarbene Battlemech ist ein für *Pandemonium!* sehr ungewöhnliches Element



Farblich wirkt das „neue“ Jump&Run mit kräftigen Lila- und Rottönen aggressiver als der Vorgänger



Actiongeladene Kameraschwenks erwarten den Spieler auch im zweiten Teil von *Pandemonium!*



Gemein, aber witzig: Nur wer hochspringt, kann das „don't“ erkennen und somit eine Explosion vermeiden



keiten ausgestatteten Spielfiguren ihn durch das Game führen soll. Doch im Ingame hat sich einiges verändert – soweit sich das an Crystal Dynamics drei Level starker Work-in-Progress-CD beurteilen läßt. Nikki ist nicht nur älter, sondern auch reifer geworden. In ihrem Aussehen äußert sich dies durch mehr Animationen, aber auch an Fähigkeiten hat die Schönheit dazugewonnen. Wie ihre Kollegin Lara Croft aus *Tomb Raider* ist sie in der Lage, sich an Vorsprüngen festzuhalten, um dann eine Plattform zu erklettern. Zudem kann Nikki tiefe Abgründe nicht mehr nur

durch Sprünge überwinden, sondern sich z. B. an Stangen oder waagerechten Strickleitern entlanghangeln. Auch am Gameplay hat sich manches in eine andere Richtung entwickelt. Der interessierte Beobachter merkt, daß Crystal Dynamics mit allen verfügbaren Kräften an *Pandemonium 2* arbeitet. Das Jump&Run mausert sich ohne Zweifel langsam aber sicher neben Gex zum zweiten Zugpferd der Software-Schmiede. Verantwortlich für die Dramatik im Game ist die exzellente Kameraführung. Für diesen Effekt hat

das Team eigens eine „Freestyle 3D Camera Technology“ entwickelt. So ist es möglich, die Spielfiguren ständig neu und actionreich in Szene zu setzen, komplett gerenderte 3D-Objekte vervollständigen das Bild einer gelungenen Grafik. Was die Steuerung angeht, hat das Programmiererteam auf Altbewährtes zurückgegriffen und bisher keine Änderungen vorgenommen.

Insgesamt verspricht der zweite Teil von *Pandemonium* sehr interessant zu werden. Crystal Dynamics hat schon mit den ersten drei Leveln gezeigt, daß es an Innovationen nicht fehlt. Das Design betreffend, sieht es bisher so aus, daß sich die Zauberwaldatmosphäre nun eher in eine zivilisierte, maschinelle Welt wandelt, passend dazu gibt es einen neuen „Jungle-Techno-Soundtrack“. Sogar Stilbrüche erlaubt sich Crystal Dynamics und ruft überraschenderweise einen riesigen Battlemech auf den Plan. Nikki und Fargus steigen in den Blechkameraden, um in ihm eine schier unendliche Röhre zu durchfliegen, während dessen der Spieler mit Farben und Mustern geradezu bombardiert wird. Nichtsdestotrotz wird der interessierte Spieler in *Pandemonium 2* einige alte Bekannte, etwa die unbesiegbaren Kampfhunde, wiedertreffen. Auch bestimmte Spielelemente bleiben natürlich erhalten. So werden gerade Höhen und Tiefen in Form von Türmen und Abgründen wieder eine große Rolle spielen. Nach den ersten Leveln zu urteilen, steht Jump&Run-Fans ein qualitativ hochwertiges Game ins Haus, das sicher seinen Vorgänger noch übertreffen wird. ■

WVON S. ALTER

Wie gefährlich Wissenschaftler sein können, ist allgemein bekannt. Wenn jedoch ein Forscher zusätzlich mit einem Defekt in seinem wertvollen Hirn zu kämpfen hat, kann dies überaus bedrohliche Ausmaße annehmen. Fitz – eine neue Figur aus Konamis Spielewerkstatt – ist eben genau einer dieser Sorte. Fitz hat nachweislich nicht mehr alle Tassen im Oberbüchsen, war aber in der Vergangenheit mit dem äußerst wichtigen Projekt Broken Helix betraut. All sein Wissen nutzt der Wissenschaftler nun, die US-Regierung zu erpressen, droht eine Bombe zu zünden, die nicht nur das wichtige Projekt, sondern auch Area 51 in einen gasförmigen Zustand verwandeln wird.

Was liegt in einem solchen Falle näher, als einen Undercover-Agenten zu engagieren? Und so kommt der bisher noch sehr hakelig animierte Jake Burton ins Spiel. In dessen Rolle sollen sich PSX-User als Bombenentschärfer nützlich machen. In Area 51 angekommen, merkt der gute Jake schnell, daß Befremdliches auf der Basis vor sich geht.

Genau an dieser Stelle beginnt Konamis Machwerk interessant zu werden; denn der Spieler hat nun die Möglichkeit, die unterschiedlichsten Wege einzuschlagen, die den teils blutigen Spielverlauf jeweils individuell beeinflussen. Entweder schließt er mit Fitz ein Bündnis, bleibt der Regierung treu, oder macht mit Außerirdischen gemeinsame Sache. Sogar zwei weitere Möglichkeiten plant Konami, was bedeutet, daß *Broken Helix* fünf verschiedene Spielverläufe bietet.

Der Bonus dieses überraschend vielseitigen Gameplays wird leider durch mangelhafte Technik geschmälert. Die Grafik zeigt sich sehr pixelig, wenig detailliert, farblich eintönig und so mancher Kameraschwenk ruckelt merklich.

Info: 16 Monate haben sechs Programmierer aus dem Hause Konami an *Broken Helix* gearbeitet. Das Spiel bietet 16 Level, 45 verschiedene Charaktere, etwa 40 Objekte und acht Waffen plus eine spezielle Alienwaffe. Die Spieldauer soll bei einem geübten User etwa 60 Stunden betragen. In dieser Zeit wird der Spieler

BROKEN HELIX

Gestatten, Willis, Bruce Willis

Geheime Machenschaften, ein verrückter Wissenschaftler, Militär, ein von der Regierung beauftragter Agent und eine Bombendrohung sind die spannenden Elemente, aus denen Konamis neuestes PSX-Game besteht.



Über Funk hält der Undercover-Agent Kontakt mit seinen Leuten und erhält so wertvolle Tips



Um ein Vorwärtkommen im Spiel zu sichern, muß sich Jake mit der Technik vertraut machen

Jake genießt zwar volle Bewegungsfreiheit in 3D, da aber die Steuerung empfindlich und bis zum derzeitigen Zeitpunkt ungenau ist, stellt sich beim Spieler schnell eine Art Schwindelgefühl ein. Auch der Sound könnte noch technische Verbesserungen vertragen, dennoch wird der Spieler mit witzigen Synchronisationen überrascht, z. B. wenn Jake ein dringendes Geschäft erledigt und am Schluß vor sich hingrummelt: „Mist, der letzte Tropfen geht immer in die Hose!“ Bruce Willis leiht in der deutschen Fassung Jake für solche Sätze seine Stimme, es lohnt sich also auf jeden Fall, diese Fassung abzuwarten. Es bleibt zu hoffen, daß die Programmierer an *Broken Helix* noch einige Verbesserungen vornehmen, sonst geht außer dem letzten Tropfen möglicherweise das ganze Spiel in die Hose, und das wäre schade, bei einer solch großartigen Idee. ■



Fitz, der verrückte Forscher, befindet sich in der Schußlinie



Schon die Intro vermittelt eine gefährvolle Atmosphäre

in den Genuß von 56 Movies in Form von Zwischensequenzen kommen. Mittels eines besonderen Komprimierungsverfahrens wurden auf der CD satte 96 Minuten Musik und Sprache untergebracht. Die größte Herausforderung bei der Programmierung war, laut Konami, das gesamte Spiel durchgängig mit 30 Frames pro Sekunde zu erstellen.



In ihrem zweiten Abenteuer kann die überaus sportliche Forscherin Lara Croft sogar an Wänden hochklettern



Tomb Raider II

Gespannt wartet die gesamte PlayStation-Liga auf den zweiten Teil mit der unbestritten kurvenreichsten Spielfigur der letzten Zeit. Nur noch wenige Handgriffe sind am Folgeabenteuer mit der Schönheit Lara Croft zu erledigen. XL wurden exklusiv neue Level von Tomb Raider II präsentiert.

VON S. ALTER

Bis zum Po reicht Lara nun der kastanienbraune Pferdeschwanz, der lustig auf ihrem Rücken hin- und herztanz, während die durchtrainierte Forscherin ihren Weg durch die verschiedensten Gemäuer nimmt. Gemäuer ist auch das Stichwort für den Start des zweiten Abenteuers, denn das beginnt an der Chinesischen Mauer. Fortgeführt wird die Geschichte dann u. a. in Venedig, auf einer Ölplattform, im Schnee von Tibet und in einem versunkenen Schiff. Letzteres bietet ein besonders kniffliges Gameplay, denn der Kahn ist in drei Teile zerbrochen, die sich in verschiedene Richtungen verschoben haben.

Außer ihrem wippenden Pferdeschwanz haben die Programmierer Ms. Croft noch einige Bewegungen mehr gegönnt, deren Animationsphasen allerdings zugunsten der Geschwindigkeit vereinfacht wurden. Ein völlig neuer und sehr interessanter Move zeigt sich an Mauern und Bücherregalen und sorgte in den Redaktionsräumen für Staunen. Lara ist nämlich seit neuestem des Freeclimbings kundig und überwindet nun mühelos

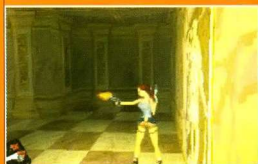
senkrechte Hindernisse. Seitlich schwimmen ist eine weitere neue Fähigkeit der Dame, und solange ihr das Wasser höchstens bis zur Brust reicht, kann sie auch unter Wasser gehen. Selbst auf kleine Feinheiten haben Core Designs Programmierer diesmal Wert gelegt. Hält Lara Waffen in den Händen und springt damit ins Wasser, sind diese nicht wie im ersten Teil einfach weg, sondern sie steckt die Schießseisen im kühlen Naß in den Halfter.

Zu ihrem Waffenarsenal zählt nun auch eine Harpune, mit der sie sich gegen Haie und Moränen wehren kann. Düstere Gemäuer werden durch echte Light-Source-Shading-Effekte erhellt, indem Lara Fackeln anzündet oder schießt.

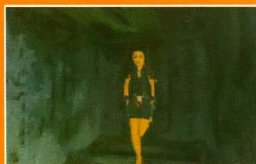
Insgesamt ließ sich bei der Präsentation bereits feststellen, daß den Spieler mit *Tomb Raider II* nicht nur eine weitere spannende Story erwartet, sondern auch eine noch perfektere Technik und Grafik als beim ersten Teil. Am 15. November soll das Game auf dem deutschen Markt erscheinen, und wie es aussieht, ist dieser Termin ohne weiteres zu halten. *Tomb Raider II* ist in 1997 bestimmt der heißeste Spieltitel in diesem Genre. ■



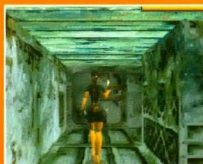
Auch Fensterscheiben können im zweiten Teil von Tomb Raider zerschossen werden



Beim Schießen werden Light-Source-Shading-Effekte erzeugt, die schummrige Licht ins Dunkel bringen



Lara im Badeanzug – wer findet nicht, daß die Forscherin darin eine ausgezeichnete Figur macht?





Die Untoten haben nichts von ihrem unappetitlichen 'Charme' eingebüßt und sind hungrig wie nie



DIE PLAYSTATION IM BLUTRAUSCH

**Resident Evil
Director's Cut**



Mit *Resident Evil* hat Virgin im vergangenen Jahr den Nerv der Zeit getroffen. Überlebende einer Spezialeinheit müssen sich in einem riesigen Anwesen gegen eine übermächtige Schar Untoter zur Wehr setzen und sind dabei vollkommen auf sich allein gestellt. Die verkaufsträchtige Erfolgswelle ist bis heute nicht abgeebbt, da setzt das Entwicklerteam von Capcom noch eins drauf. Im November soll eine *Director's Cut*-Version des 3D-Action-Adventures für Furore sorgen.



VON C. HENNING

Viele Grusel-Fans fanden in *Resident Evil* die Offenbarung ihres Traumspiels. Capcom spielte geschickt mit gängigen Horrorszenarien bekannter Filme und schuf ein atmosphärisch dichtes Adventure, das auch heute noch die Referenz in seinem Genre darstellt.

Drei unterschiedliche Spielmodi finden sich auf der CD. Neben der unveränderten Variante des Spiels brannten die Entwickler eine vereinfachte Form des Originals auf den Silberling, um auf diese Weise auch ungeübten Spielern eine Erfolgchance einzuräumen. In diesem Beginnermodus hat der Spieler die Möglichkeit, sich mit deutlich nachsichtigeren Zombies anzulegen.

Den wahren *Director's Cut* stellt der Arrange-Modus dar. Darin ist nicht nur der ungekürzte Vorspann in seiner schauerlichen Pracht zu

sehen, sondern es werden auch alten *Resident Evil*-Veteranen einige Aha-Erlebnisse geboten. Die meisten Gegenstände und auch Gegner wurden an neue Orte verfrachtet, wodurch sich der Spielverlauf entscheidend verändert. Außerdem können einige der vorhergerenderten Szenen aus neuen, vorteilhafteren Perspektiven betrachtet werden. Der stimmungsvolle Soundtrack wurde ebenfalls um einige Stücke ergänzt. Leider unterstützt das Programm keine Analogsteuerung.

Für die schießwütigen Fans hat Capcom einen besonderen Clou in petto. Das ohnehin schon bemerkenswerte Waffenarsenal wurde durch eine automatische Schnellfeuerwaffe erweitert, und von nun an können auch weitentfernte Zombies kurzerhand zurück in die Hölle geschickt werden. Doch selbst mit der MG ist *Resident Evil* kein Zuckerschlecken. Die künstliche Intelligenz

ungekürzt: Die **Intro**

Der technisch einwandfreie Schwarzweißvorspann wird hierzulande erstmals offiziell in voller Länge gezeigt. Dabei gibt es einige sehr unappetitliche Szenen zu bewundern



Des Söldners neue Kleider. Der Director's Cut bietet eine kleine Auswahl Haute Couture für die selbstbewußte Spezialeinheitkämpferin von heute



Schockierende Horrorbilder, die das Spielgeschehen auflockern, sind das Salz in der *Resident Evil*-Suppe



der Zombies wurde überarbeitet, was unvorhersehbare Angriffe der Blutsauger zur Folge hat. Capcom hat sich leider nicht die Mühe gemacht, eine Analogsteuerung zu entwerfen.

Auch Kritiker, die eine Fortsetzung des Gruselschockers erwartet haben und dem Director's Cut skeptisch gegenüberstehen, werden bedient. In einer 15-minütigen Demo von *Resident Evil 2* auf einer Extra-CD darf der Spieler 20 Räume mit dem neuen Charakter Leon erkunden.

Aufgrund der zahlreichen Features erhofft sich Virgin, auch die Hardcore-Fans und Besitzer der normalen *Resident Evil*-CD erneut als Käufer zu gewinnen. Und wahrlich ist *Resident Evil Director's Cut* ein potentieller Kandidat für die Spitze der Verkaufscharts, obwohl es zum üblichen Preis von ca. 100 DM in den Kaufhäusern angeboten werden wird. ■



Neben grauvoll entstellten Zombies lauern unter anderem auch diverse Vertreter aus dem Tierreich auf das Heldenteam. Die Riesenspinne gehört zur gefährlicheren Rasse der sonst so possierlichen Lebewesen



Durch plötzliche Perspektivenwechsel kommt gelegentlich leichte Verwirrung auf



Bad Taste: Wenn zwei Zombies den Helden in der Zange haben, sieht es finster für ihn aus

Resident Evil

Info

Die Vorbereitungen für den Kinofilm *Resident Evil* (Regie: Bernd Eichinger) laufen auf Hochtouren. Autor Alan McElroy, der auch für den kommenden *Spawn*-Film verpflichtet wurde, hat ein Skript vorgelegt, das sich eng an die Story des Spiels hält. Der Drehbeginn ist noch unklar. Zur Zeit befindet sich bei Constantin Films die Comicaaption *Silver Surfer* in der Produktion.

Gameplay: Bis auf den eher überflüssigen Battle-Modus gleichen sich die PSX- und SAT-Fassungen bis ins Detail. Verbesserungen wurden nicht vorgenommen, obwohl das vor allem der hakeligen Steuerung gut getan hätte.

Präsentation: Leider zeigen sich deutliche Schwächen bei der Darstellung von Lichteffekten und Transparenzen. Die Qualität der Full-Motion-Videosequenzen und der Soundkulisse ist tadellos.

Saturn-Speicher: Ein Spielstand belegt zehn, die Optionen vier Blöcke.

GANZE 14 Monate des Wartens mußten treue Saturn-Besitzer auf sich nehmen, bevor *Resident Evil* auch für ihre Konsole umgesetzt wurde – eine sehr lange Zeit, wenn man bedenkt, daß in wenigen Monaten schon der zweite Teil für die PlayStation erscheinen soll und nun auf dem Saturn gerade mal die erste Runde des Abenteuers eingeläutet wird. Genügend Zeit, um mögliche Änderungen, neue Räume, Charaktere, Monster, Extras oder Rätsel in das Spiel einzubinden. Diese Chance ließ Capcom aber größtenteils ungenutzt. Das vollmundig angekündigte neue Monster oder eine neue Waffe konnten trotz intensiver Suche nicht ausgemacht werden. Einzige Neuerung ist der Battle-Modus, der nach dem Durchspielen des Abenteuers anwählbar ist. In diesem kleinen Extraspiel dienen zwölf aufeinanderfolgende Räume des Spiels als abgeschlossene Kampfarenen, die von allen Gegnern befreit werden müssen. Je nachdem wie schnell diese Aufgabe erfüllt und wie effektiv die zur Verfügung



stehenden Waffen eingesetzt werden, erhält der Spieler Punkte für sein Können. Als originell kann dieses Feature nicht bezeichnet werden, denn letztlich spielt man lediglich bekannte Teile des Originalspiels ein weiteres Mal und bekommt

nicht einmal einen neuen Gegner zu Gesicht. Besser als das PSX-Original ist die Saturn-Version auf gar keinen Fall. Sega ließ zwar verlauten, die umstrittenen Videosequenzen der Japan-Fassung für den europäischen Markt beibehalten zu wollen, doch wiegen diese höchstens fünf Sekunden dauernden Splatter-Effekte nicht die streckenweise mäßige Qualität der Spielgrafik auf. Feine Farbstufungen in subtil ausgeleuchteten Räumen oder Transparenzeffekte, wie auf dem Tank des Tyrans, verlieren durch grobe Texturraster ihre atmosphärische Wirkung. Scheinbar hielt Capcom es nicht für nötig, mit etwas Aufwand die Saturn-Hardware besser auszunutzen. Gameplay, Sound und Ladezeiten sind dagegen absolut identisch zum Original und bieten keinen Anlaß zur Klage – auch wenn sicherlich Verbesserungen möglich gewesen wären.

Alles Gejammer und Gemecker soll allerdings nicht davon ablenken, daß *Resident Evil* auch auf dem Saturn ein herausragendes, ja sogar einzigartiges Spiel ist und die angesprochenen Schwächen kaum Auswirkungen auf den Unterhaltungswert haben. Viel mehr als andere Videospiele schafft es *Resident Evil*, den Spieler zu fesseln und in die extrem spannende Handlung eintauchen zu lassen – eine Atmosphäre, wie man sie sonst nur aus Kinofilmen kennt.

Auch wenn PSX-Besitzer fast zeitgleich mit dem *Director's Cut* des Horrorspektakels bedient werden, sollten sich Saturn-Fans über die Bereicherung der Software-Bibliothek freuen. Doch Capcom hätte gut daran getan, etwas mehr Engagement bei der Konvertierung aufzubringen. ■

XL-Wertung

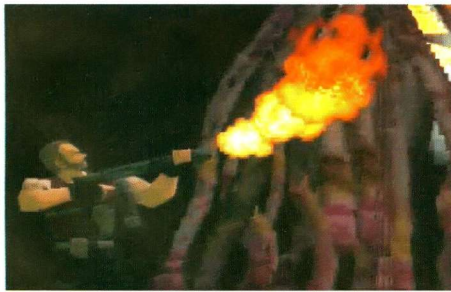
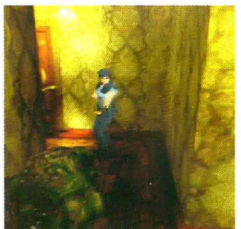
80%

Tag der offenen Tür im Horror- haus



Das übersichtliche Menü gibt Auskünfte über Waffen- und Munitionsbestände sowie über die physische Verfassung des Cops

Die zahlreichen Untoten in Resident Evil sind immer wieder für einen über- raschenden Auftritt gut



Der Flammenwerfer ist ein nicht zu unterschätzender Argumentationsverstärker, dem selbst große Monster unterliegen

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 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eisenbahn- und Luftverkehrssteuern (das sind die Meisten) und innerhalb von 2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann werden wir sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung gewünschte Titel durchschieben können, ersuchen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachkappe zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Die Nachkappe berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz.
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen.
Nachkappe Versand DM 990,- + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei.
Verkauf: / Schick DM 990,- ab DM 200,- frei.
Preis Stand 9.7.97
* = noch nicht verfügbar am 9.7.
N = Neu im Programm P = Preisänderung
H = Hit, Superhit

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unser österreichischer Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

SONY PSX

4.4.2 Fußball*	79,95
Actia Golf 2*	84,95
Actia Tennis*	84,95
Agent Armstrong*	79,95
Air Combat Platinum	39,95
Alien Trilogy	42,95
Alone in the Dark 2*	84,95
Anaqua's Holiday	89,95
Area 51	79,95
Ball Blazer Champions*	84,95 N
Baronets Flucht	74,95 P
Batman Forever Coin up	74,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Battle Sport*	74,95
Battle Stations	77,95
Bedlam	84,95
Break Chamber	84,95
Broken Heli*	89,95
Bubble Bobble 2*	72,95
Bubby 3D	89,95

Reed 4 Speed 2	81,95
NFL Quarterback Club 97*	74,95
NHL Face Off 97	84,95
NHL Hockey 98*	59,95
NHL Hockey 98*	84,95 N
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey 97*	74,95
Novastorm	79,95
Olympic Games	69,95
Overlord	84,95
Pandemonium	74,95
Perfect General 2	84,95
Peak Performance	79,95
Perfect Weapon	84,95
PGA 96 Platinum	44,95
PGA Tour Golf 97	79,95
Player Manager	74,95
Pokémon	79,95
Return Fire	74,95 P
Porsche Challenge	79,95
Power Move Pro Wrestling	84,95
Power Rangers Pinball	89,95
PowerStrike	82,95
Pro Pinball	44,95 P
Psycho Force	74,95

PSX HARDWARE

Blaze - die neue Zubehörmärke
Averiger Lightgun 59,95 N
Controller in 10 Farben 39,95 N
Infrarot Controller (2 Pads) 69,95 N
VR1 Linkpad mit Pedal 139,95 N
NPro Arcade Stick 69,95 N
Testisger MegaFun 6/97 19,95 N
RF Adapter Antenne 29,95 N

Analog Joystick 109,95 P
Controller Sony 37,95
Euro Scart Kabel 64,95
GameMaster Modul 79,95
Gamekicker Modul 49,95
Linkkabel mit Pedal 99,95
Link Kabel 19,95 N
Memory Card Sony 15 Slot 34,95
Memory Card 15 Slot 24,95 P
Memory Card 120 Slot 54,95 P
Memory Card 360 Slot 69,95 P
Memory Card 720 Slot 89,95 P
Mouse 47,95
Multi Tap 54,95
neGoon 69,95
PC Link Paket 69,95
Playstation 289,95
Playstation Tasche 79,95 P
incl. Memory Card u. Controller
Prestator Lichtpistole 29,95
Pro Pad 19,95 P
RGB Kabel 19,95 P
Verlängerungskabel 1 Pads 19,95 N

Kundenservice groß geschrieben:

- Bestellen Sie per Service Nummer 01805/225300
- Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
- Wir geben Preisrückstellungen sofort weiter
- Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

Bust a Move 2	42,95
Chesky	77,95
Chronicles of the Sword	77,95
Command & Conquer	84,99
Contra	89,95
Cool Boarders	77,95
Crash Bandicoot	89,95 P
Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	89,95
D	39,95
Dark Forces	79,95
Darlington Conflict*	74,95
Dawn Cup Tennis	84,95
Deadly Skies	74,95
Descent 2	79,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	79,95 P
Disruptor	84,95
Dungeon Keeper*	89,95
Excalibur	89,95
Extreme Games 2	79,95
Extreme Pinball	79,95
Fade to Black	44,95
Fantastic Tour	79,95 N
Fifa 95	74,95
Fire & Blood	74,95
Flipping Runner	84,95
Floatermanöver*	79,95
Formel 1	74,95
Galaxian 3	77,95
Galaxy Fight	79,95
Grid Run*	79,95
Gunshot	84,95
Heaven's Gate	79,95
Heroes Adventure*	84,95
Heaven	84,95
Hi-Octane	79,95
Hyper Final Match Tennis in the Hunt	79,95
Independence Day*	84,95
Iron & Blood	39,95
Iron Man/XO	39,95
Jet Rider	74,95
John Madden NFL 97	59,95
John Madden NFL 98*	84,95 N
Konami Open Golf	84,95
Krazy Ivan	77,95
Legacy of Kain	74,95
Little Big Adventure	77,95
Lost Vikings 2*	74,95
Magic Carpet	79,95
Magic the Gathering*	79,95
Manic Karts	79,95
MechWarrior 2	84,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Megaman X3*	89,95
Megaman X4*	89,95
Micro Machines V3*	89,95
Monopoly	79,95
Monster Truck*	89,95
Motor Toon 2	79,95
MTV's Aeon Flux*	77,95
MTV's Slamspace	79,95
Myt	77,95
NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	84,95
NBA Live 97	59,95
NBA Jam Tournament Edition	39,95
Need & Speed	44,95

Rage Racer	84,95
Rayman	84,95
Rebel Assault 2	84,95
Resident Evil	79,95
Return Fire	74,95
Revolution X	39,95
Ridge Racer	79,95
Rift	79,95
Rise 2	59,95
Risiko*	74,95
Road Rage*	82,95
Road Rash	44,95
Robo Ript	84,95
Robotron X	89,95
Sampas Extreme Tennis	79,95
Samurai Showdown	72,95
Sentient	79,95
Shellsack	72,95
Skeleton Warrior	79,95
Slam'n Jam	74,95
Soul Blade	79,95
Soviet Strike	79,95
Speedster	79,95
Spoiler	79,95
Stadt der verlorenen Kinder	74,95 P
Starfighter 300	79,95
Star Gladiator	79,95
Street Fighter: The Movie	84,95
Street Racer	84,95
Strike Point	89,95 N
Striker Fever	79,95
Suikoden	89,95
Super Pang Collection	89,95
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	62,95
Syndicate Wars	84,95
Tekken	89,95
Tekken 2	99,95
Ten Pin Alley*	64,95
Tenka Life Force	79,95 P
The Deade: Enemies Within	77,95
The Note*	82,95 N
Thunderhawk 2: Firestorm	79,95
Tilt	79,95
Time Commando	77,95
Titan Wars*	74,95
Tom Raider	77,95
Top Gun	79,95
Tour NBA 97	72,95
Transport Tycoon	82,95
Trash 101	74,95
Twisted Metal World Tour	79,95
Vandalia	79,95
Vandalia*	89,95
Victory Boating	77,95
Vipers	77,95
Viking 2	74,95
Virtual Tennis	74,95
VMX Racing*	84,95 N
VR Baseball	74,95
VR Pool	74,95
Warcraft 2	84,95
War Hawk	79,95
WC 4	39,95
Win Over*	79,95
Wipe Out	79,95
Wipe Out 2097	84,95 P
Worms Platinum	44,95 P
Wreckin' Crew	89,95
WWF in your House	79,95
WWF Wrestlingmania	39,95
X-Com	77,95
X2	79,95
X-Men*	79,95
Zero Devide	84,95

Titel des Monats

August:
V-Rallye
79,95

Knallhart kalkuliert

Unsere

TOP 10

Dark Forces	79,95
Fifa 97	59,95
Porsche Challenge	79,95
Rage Racer	84,95 P
Rebel Assault 2	84,95
Soulblade	79,95 P
Syndicate Wars	84,95
Tomb Raider	77,95
Transport Tycoon	82,95
WC 4	79,95

www.gameit.de

alle Links zur Spielwelt

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:

Poststr. 36

Kempten:

In der Brandstatt 6

Lindau:

Kolpingstr. 3

Neu! Ab 20.9.

Am

Römerpark



Info

History: *Street Fighter*, *Street Fighter II: The World Warriors*, *Street Fighter II: Championship Edition*, *Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting*, *Super Street Fighter II: The New Challengers*, *Super Street Fighter II X: Grandmaster Challenge*, *Super Street Fighter II Turbo*, (*Street Fighter the Movie*), *Street Fighter Zero: Warriors Dreams*, *Street Fighter Alpha*, *Street Fighter Zero 2*, *Street Fighter Alpha 2*, *Street Fighter Zero 2 Alpha*, *Street Fighter EX*, *Street Fighter III: New Generation*, *Street Fighter EX plus*, *Street Fighter Alpha 2 Gold*, *Street Fighter EX plus Alpha*

Gameplay: Die perfekte Spielbarkeit aller *Street Fighter*-Spiele wurde sogar in der dritten Dimension beibehalten. Optionen satt, Prügelspaß pur!

Präsentation: Technisch wäre mehr möglich gewesen, aber auch so kann das Spiel gefallen. Renderabspanne für alle Charaktere und pompöse Special-Moves versüßen das Spiel.

Memory-Card: Auf einem Block werden alle Einstellungen und erspielten Abspanne sowie Charaktere gespeichert.

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

Internetadresse: <http://www.soton.ac.uk/~counihan/j/st/>

Street Fighter EX plus Alpha



Welch ein idyllischer Anblick. Die alte Eiche trägt ihr Sommerkleid, die Sonne scheint durchs Geäst, und der Wind spielt mit den Blättern. Wenn da nur nicht diese verrückten Kampfsportler wären ...

EVON M. FELDMANN
 ndlich! Nachdem der hervorragenden *Street Fighter*-Serie langsam, aber sicher die Puste ausgehen drohte, kommt Capcom nun mit der sehnstlich erwarteten 3D-Version dieses Elite-Prügelspiels auf den Markt. Schon nach wenigen Spielminuten drängt sich der Vergleich mit dem PSX-Klassiker *Tekken* (1 und 2)

den 16-Bit-Versionen gewöhnt ist. Es ist eine regelrechte Freude, Chun-Li durch die Luft wirbeln zu lassen oder Ken bei seinen brennenden Dragon-Punches zuzuschauen. Die flüssigen Animationen der Charaktere tragen ihren Teil dazu bei. Capcom hat es wieder geschafft, jedem der Kämpfer etliche Moves auf den Leib zu schneiden. Im Internet kursieren bereits die ersten Li-



auf. Genau wie bei *Tekken* wird auch bei *Street Fighter EX plus Alpha* (SFEX) die dritte Dimension fast nur für die Optik genutzt, das Spielprinzip ruht bis auf wenige Ausnahmen weiterhin in der zweidimensionalen Ebene. Außerdem sind die Figuren mit relativ wenigen Polygonen erstellt und wirken ohne Gouraud-Shading etwas kantig, allerdings läuft SFEX nicht mit 60 Hz Bildrate, sondern nur mit 30 Bildern pro Sekunde, und in den Hintergründen ist kein Parallaxscrolling zu erkennen. Aber, und das macht die technische Schlamperei bei weitem wieder wett, die Spielbarkeit ist einfach phantastisch. Wer schon einmal *Street Fighter* gespielt hat, wird sofort mit der EX-Version zurechtkommen. Die Moves lassen sich genauso einfach ausführen, wie man es schon von



Im Pausenmenü lassen sich die Standard-Moves der Kämpfer jederzeit abrufen

sten. Neben den normalen Special-Moves stehen auch Super-Specials zur Verfügung, die den Gegner im wahrsten Sinne des Wortes die Sterne



sehen lassen. Überhaupt ist die optische Präsentation der verschiedenen Moves gut gelungen. Blitze und Flammen begleiten alle Power-Schläge und belohnen für die Fingerakrobatik. Ganze 23 Recken, darunter viele neue Charaktere, stehen zur Auswahl, um in diversen Spielmodi zu kämpfen. Neben dem obligatorischen Arcade-Modus (allein gegen die Konsole und mit Renderabspann als Belohnung) und der Zweispieler-Option finden sich auch ein Group-Battle-Modus (zwei Fünfergruppen gegeneinander), ein Time-Attack-Modus sowie ein Survival-Modus im Hauptmenü. Besonders gelungen ist die Trainings-Option. Darin darf jeder Charakter



an einem Sparringspartner trainiert werden. Über das Pausenmenü können jederzeit (auch im normalen Spiel!) die Standard-Moves des Kämpfers abgerufen werden. Außerdem läßt sich einstellen, wie sich der Dummy verhält (knien, stehen oder springen). Sollte die PSX mal eine Weile nicht genutzt werden, besteht die Möglichkeit, im Watch-Modus zwei Charaktere zu wählen und diese gegeneinander antreten zu lassen. Obwohl SFEX also nicht die technischen Möglichkeiten der PSX ausnutzt, bietet es doch eine perfekte Steuerung und genügend Spieliefe für monatelangen virtuellen Kampfspaß mit Freunden. Genau wie Tekken (1 und 2) gehört dieses Spiel in das Regal jedes Genre-Fans. Ab Oktober wird Virgin SFEX in Deutschland vertreiben, spätestens dann sollte man zugreifen. ■

XL-Wertung

85%



Knapp daneben ist auch vorbei – doch die Einsicht kommt zu spät



Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

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

Dinkelpino
Tamagotchi 29.90

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspele Hier!

Sony Playstation

Battlestation	Dt	89
Bushido Blade	JP	139
Contra Legacy of War	Dt	89
Crypt Killer	Dt	94
Excalibur	Dt	99
Exhumed	Dt	89
Final Fantasy Tactics	JPAusf	189
FIFA Soccer 97	Dt	79
Herz's	US	119
Hexen	Dt	94
Legacy of Kain	Dt	89
Lethal Enforcers 1+2	Dt	99
Maas Destruction	Dt	89
Monster Trucks	Dt	109*
Micro Machines V	Dt	99
Magic the Gatering	Dt	89
MDK	US	119

Mechwarrior 2	Dt	94
Nascar Racing 96	Dt	94
Need for Speed 2	Dt	89
NHL Hockey 97	Dt	79
Overblood	US/Dt	119
Porsche Challenge	Dt	89*
Panzer General 2	Dt	94
Rage Racer	Dt	89*
Rebel Assault 2	Dt	94
Saga Frontier	JP	189
Soul Blade	Dt/US	109/109*
Streetfighter EX	JP	169
Suikoden	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	89
Speedster	Dt	89
Sentient	Dt	109*
Superstar Soccer Pro	Dt	99
Time Crisis + Gun	JP	179
Transport Tycoon	Dt	94
Wargods	US	119

Rally Cross	Dt	89
Tenka	US/Dt	119
Tobal Nr. 2	JP	139
V-Rally	Dt	89
Vandal Hearts	Dt	89
Virtual Pool	Dt	99
Wild Arms	US	119
Wing Commander 4	Dt	89
SONY-PSX+Tasche	Dt	299
Lenkrad mit Gasbremse	Dt	139
Analog Pad	Dt/JP	59*
Memory Card	Dt	39
Control Pad	ab	29

Nintendo 64

Konsole+Spiel	Dt	379
Konsole	JP	379
Action Replay	Dt	79
Antennenkabel	Dt	49

Importspeleprobleme?

ADAPTER Sony-Umbau zum Multigerät in 24 h nur 79.90 **Umbauchip** PSX 39.90

Blast Corps	US	179	Pad Color	Dt	59
Dark Rift	US	179	Rev Limit	JP	189
D...	US	179	Star Fox	US/JP	99*
Waverace	Dt	119*	Waverace	Dt	99
Wild Choppers	US	179	Turok	Pal	149
Hexen	US	179	War Gods	US	179
Human GP F1	JP	199			
Memory Card	ab	39			
Mario Kart	Dt	99*			
Multitracing Championship	US	179			
NBA Hang Time	Dt	139			

Superstarsoccer 64
→ 149.- ←

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 bequemt per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen! *Versandkostenfreier Versand

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegfelder Str.75
nahe Rathaus

Verkauf & Verleih

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

Verkauf & Verleih

PRENZ' L BERG
Danziger Straße 124
Hans-Otto-Str. 28

2x

Diese Nummer führt

0165

Eine ganz neue und positive Seite des Quix-Gerätes wollen wir Euch in der vorliegenden Ausgabe aufzeigen. Unter dem Motto „Quix Dich durch den Sommer!“ wird ein brandheißer Event stattfinden, in dem der kleine handliche Pager eine zentrale Rolle spielt.

Wenn Inline-Skates für Euch schon lange ein gewohntes Fortbewegungsmittel sind, seid Ihr bei den in diesem Jahr wohl ungewöhnlichsten Schnitzjagden genau richtig. Auf Euch wartet quasi ein Real-Life-Adventure, bei dessen Lösung Euch der Nachrichtenempfänger eine große Hilfe sein wird. Während Blader durch die Straßen sausen, empfangen sie über Quix bestimmte Aufgaben, die es dann in schnellem Tempo zu lösen gilt.

Start und Ziel der irrwitzigen Fahrt bildet jeweils das Zentrum eines Stadtfestes. Am Start bekommt jeder Mitspieler die für den Verlauf notwendigen Utensilien: einen Quix-Empfänger, einen Rucksack mit allen Unterlagen zur Rallye, eine Skate 'n Beet Hupe und eine Startnummer. Wer Rollerblades nicht zu seinem Besitz zählen kann, kein Problem, die Quix-Spielleitung leiht Euch vor Ort gern welche aus. Die Beantwortung der Fragen wie etwa „Wie viele Stufen hat das Rathaus?“, dürften bei soviel Mobilität wohl kein Problem mehr sein. Nach getaner Arbeit steigt dann am Abend eine große Party, bei der der Gewinner der Quix-Rallye gekürt wird.

for example

Kontaktdecke

Normalerweise hättet Ihr an dieser Stelle Kontaktanzeigen vorgefunden. Doch leider hat uns die sonst so wunderbare Technik einen Streich gespielt, und Eure Kontaktwünsche sind entweder gar nicht oder unvollständig angekommen. Die Leitung wurde überprüft, und nun funktioniert die Nachrichtenübermittlung (hoffentlich) einwandfrei. Tja, so etwas nennt sich dann wohl Vorführeffekt. Deshalb die große Bitte an alle, die schon Kontaktanzeigen geschickt haben: Sendet Euren Text noch einmal! Alle anderen Kontaktwilligen sind hiermit natürlich auch aufgefordert, ihre Wünsche an neXt Level zu senden.

Zur Erinnerung, wie eine solche Kontaktanzeige aussehen könnte, noch einmal einige Beispiele:

Hamburg, Gründung
eines Mario-kart-
Teams.

Quix-Nr. : 0165-
1234-56-78

München, wer
bringt einem Mädel
das Spielen bei?

tel.-Nr. : 089/12
34 56 78

Dresden, tausche
Rennspiele gegen
Jumpsuits.

Quix-Nr. : 0165-
1234-56-78

Orte und Termine der Stadtfeste:

Düsseldorf	30.-31.08.
Bergisch-Gladbach	13.-14.09.
Duisburg	26.-27.09.



dich ins Abenteuer: -3-222 22 14

Wie wird eine Textnachricht verschickt?

Eine Quix-Nachricht kann wahlweise per Telefon über den Quix-Auftragsdienst oder den PC mit 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, Lieblingsspiel, 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 Kontakteecke anzugeben. Für alle übrigen Rubriken wie read.me oder tactics 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 der Nummer 0165-3-222 22 14.

competition

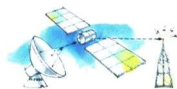
neXt Level verlost jeden Monat ein **Quix News 5**. Wer gewinnen will, schickt ganz einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse: neXt Level, Stichwort: „Ich will gewinnen!“, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, oder quixt uns unter Nummer 0165-3-222 22 14.



Modell: Quix News 5

Einsendeschluß ist der 15.9.97 (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!

so funktioniert es:



PaRappa the Rapper



Nachdem der Hauptdarsteller den Wagen seines Vaters zu Schrott gefahren hat, versucht er Geld für ein neues Auto aufzutreiben, indem er altes Zeug auf dem Flohmarkt verramscht

info

In Japan hat sich *PaRappa* innerhalb weniger Wochen 750.000mal verkauft. Mit *The Tour* hat BMG ein ähnliches Produkt für die PSX in der Entwicklung. Dank eines elektronischen Plectrums, das an den Controllerport angeschlossen wird, können Gitarrenrhythmen nachgespielt werden.

Gameplay: Die witzige Spielidee ist sehr eigenwillig, so daß sich vermutlich nur ein ausgesuchter Kreis von Spiele-Fans dafür begeistern kann. Sechs Level sind eindeutig zu wenig.

Präsentation: Das Spiel lebt von der Comicgrafik und den eingängigen Rhythmen. Ob die Präsentation als gelungen oder nicht bezeichnet werden kann, ist daher sehr stark vom persönlichen Empfinden des Spielers abhängig. Die Storyline weiß auf jeden Fall zu gefallen.

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

NOVON F. BERG
neue Konzepte für Videospiele werden immer seltener – dies trifft auf *PaRappa the Rapper* nicht zu. Während die meisten Firmen jahrzehnte alte Spielprinzipie immer wieder neu aufwärmen, optisch neu verpacken und maximal um ein paar neue Features erweitern, schlägt Sony mit diesem Titel völlig neue Wege ein. Musikalität, besser gesagt Rhythmusgefühl, ist bei diesem Spiel gefragt. Der Hobby-Rapper PaRappa muß in sechs Levels sein Können unter Beweis stellen. In den ersten vier Stages bekommt es der Spieler mit vier originellen Lehrmeistern zu tun. Eine Zwiebel, eine Kuh, ein Frosch und ein Huhn zeigen ihm, wo es lang geht. Das Vorgerappte gilt es dann nachzuahmen. Dafür werden am oberen Bildschirmrand die Buttons eingeblendet, die es im richtigen Rhythmus zu drücken gilt. Je nachdem wie gut es dem Spieler gelingt, das Vorge-machte originalgetreu wiederzugeben, verändert

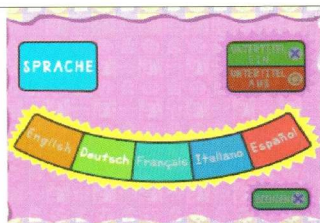


„Step on the gas, step on the brake“, die Fahrprüferin erklärt einfach alles haargenau



Damit PaRappa seine angebotene Funny Sunny beschützen kann, belegt er einen Kung-Fu-Kurs

sich die Anzeige des Rap-O-meters von „Cool“ bis „AWFUL“. Um einen Level erfolgreich zu beenden, muß die Anzeige am Ende des Songs mindestens auf „GOOD“ stehen und eine Mindestpunktzahl erzielt worden sein. So arbeitet sich PaRappa durch einen Selbstverteidigungskurs und seine Fahrprüfung, versucht die Verkaufsmethoden eines Trödelhändlers zu erlernen und im Kochstudio dem Backrezept für einen Kuchen zu folgen. Im folgenden, fünften Level muß PaRappa sich sogar gegen alle vier Meister behaupten, da diese den Weg zur dringend benötigten Toilette versperren. Zum Schluß ist es die Aufgabe des Spielers, sich im Contest mit einem Rausschmeißer den Einlaß in eine Diskothek zu errappen. Längere Zwischensequenzen erzählen in ausgesprochen witziger Art und Weise die Rahmenhandlung. Die gesamte Präsentation von den Knuddelcharakteren bis zu den Hitparade-tauglichen HipHop-Songs ist sehr kindlich gestaltet worden. Mit sechs Levels ist das Game zwar zu kurz ausgefallen, wer jedoch das Außergewöhnliche sucht, sollte diesem Titel eine Chance geben. ■



Gerappt wird stets in Englisch, die Untertitel stehen jedoch in fünf Sprachen zur Verfügung



Zuviel Kuchen schlägt auf den Magen. PaRappa versucht sich den Weg zum Klo freizurappen

S.M.U.D.O. meint:



Die neXt-Level-Redaktion war selbstverständlich auch an der Meinung eines echten Fachmannes auf dem Gebiet des gerappten Wortes interessiert. Kein geringerer als Mikrofonprofessor S.M.U.D.O. von den Fantastischen Vier warf exklusiv für XL einen intensiven Blick auf *PaRappa the Rapper*. Hier seine Eindrücke:

„Yo, check this out, holmes. My man *PaRappa the Rapper* ist dope. Kickt Rhymes und hat obendrein noch coole Moves drauf. Echte MB-, Senso'-Classic-Stylez. Und das ganze im soul-funkigen Sesamstraßen-Flava – echt frisch. Mein Favorit ist der bequarte Frosch, der taetet täuschend ähnlich wie Shaggy und dreht dem Zocker dabei Flohmarkttramsch an – „in the rain or in the snow; got the funky-funky-funky flow“ – yes, allerdings hab' ich beim Kuchen-Küchen-Battle gegen das Huhn gnadenlos den kürzeren gezogen.

Was?! Das wär' schon die Hälfte des ganzen Spiels gewesen? Das ist dann aber doch ein bißchen kurz. Gerade mal so lang wie ein F4-Konzert – nur dreimal so teuer, also nur was für Neo-Emmcees, die noch ein bißchen was über haben vom Goldkettenverkauf. Peace. I'm Audi 5000.“

Call 05621 / 71944 **Händleranfragen erwünscht** Fax 05621 / 5834

NEU...NEU...ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN + KONSOLEN...NEU...NEU

NINTENDO 64

Int. Superstar Soccer, Goemon, Starfox 64, Hexen, Blast Corps, Dark Rift, Golden Eye, Mario, Wargods, Multi Race Champion, Mario Kart....ab DM 99,-

NINTENDO 64 DM 289,-

PLAYSTATION DM 289,-

Multinorm - Konsole DM 349,-

Chip mit Einbauleitung 39,-
PSX - Multinorm Umbau 79,-
RGB - Kabel 19,-

- Memory Card 5 Meg DM 79,-
- Memory Card DM 49,-
- Multi Adapter DM 39,-
- Joypad, farbig DM 59,-
- Joypadverlängerung DM 25,-
- Game Killer DM 89,-
- Starfoxadapter DM 69,-



HOME ENTERTAINMENT

Aktuelle N 64 Gebrauchtspiele...ab DM 30,-

Low Budget Sonderangebote ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

Konsolen ab DM 189,-

Spiele ab DM 20,-

+ KONSOLEN

PSX SNES SATURN MEGA DRIVE

- PLAYSTATION SOFTWARE**
- 4-4-2 Fußball DM 89,-
 - Agent Armstrong DM 89,-
 - Bedlam DM 99,-
 - Darlight Conflict DM 99,-
 - Deadly Skies DM 89,-
 - Heavens Gate DM 99,-
 - Independence Day DM 89,-
 - Int. Superstar Soccer Pro DM 99,-
 - Lethal Enforcers 1 + 2 DM 99,-
 - Mass Destruction DM 89,-
 - Megaman X3 DM 89,-
 - Monster Trucks DM 99,-
 - Nanotek Warrior DM 99,-
 - Panzer General 2 DM 89,-
 - Perfect Weapon DM 89,-
 - OVERBLOOD DM 89,-
 - Sentient DM 99,-
 - Soul Blade DM 99,-
 - Speedster DM 99,-
 - LITEFORCE TENKA DM 99,-
 - Trash II DM 99,-
 - V-RALLY DM 99,-
 - Wing Commander 4 DM 99,-
 - Pad farbig, z.B. rot DM 29,-
 - Lenkrod + Pedale DM 139,-
 - VRF1 X-Cellerator DM 139,-

Brainstorm - Home Entertainment Gut Elim 3, 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten DM12,- / Vorauskasse oder Nachnahme
Annahmeverweigerung DM 30,- / Irrtümer sowie Preisänderungen vorbehalten / Umtausch nur bei Falschlieferung / Beschädigungen auf dem
Transportweg sind umgehend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir halten nicht für Inkompatibilität / Auf Importprodukten keine Garantie /
DRESNER BANK KASSEL BLZ 52080080 Kto. Nr. 371178100

Warcraft II – The Dark Saga



Hier wird gerade eine Kampfgruppe Menschen (jeweils grün umrandet) gegen herumlungende Orks geführt. Die bunten Balken geben die jeweilige Lebensenergie des Charakters an



Nach einer Mission zeigen Statistiken die Erfolge und Verluste beider Parteien

Info



Schon *W I* konnte auf Mac und PC überzeugen. *W II* für PSX bzw. SAT bietet zusätzlich zu den Computerversionen die Extralevel der Ergänzungs-CD: *Beyond the Dark Portal*.

Gameplay: Genügend Charaktere und Gebäude sowie ein guter Computer-Gegner sorgen für lang anhaltende Unterhaltung und reichlich Abwechslung.

Präsentation: *W II* hat zwar alles, was das Spielerherz begehrt (FMV-Intro, Sprachausgabe, packende Musik, unzählige Animationen und Einheiten), aber High-Res-Grafik wäre genauso wünschenswert wie eine schönere Farbwahl.

Speicheroptionen: Alle relevanten Daten belegen fünf Blocks (PSX), bzw. zwischen 180 und 450 Blocks (SAT).

DVON M. FELDMANN
Die Feindschaft zwischen Orks und Menschen reicht zurück bis in die Zeit des großen Reiches. Damals lehnten sich die Orks gegen ihre Sklaventreiber auf. Seitdem versuchen die Menschen und ihre elfischen Freunde, den armen Orks den Garaus zu machen. Tausende dieses einfältigen, aber tapferen und einst ehrlichen Volkes wurden schon dahingemetzelt. Doch erst in der Zeit von PC, PlayStation und Saturn bekommen die Orks eine reelle Chance, als Charaktere in *Warcraft II – The Dark Saga*.



Jede Einheit und jedes Gebäude gibt auf Knopfdruck (statistische) Informationen preis

Der geeignete Spieler darf in diesem Echtzeit-Strategiespiel sowohl auf seiten der verkannten Orks als auch in den Reihen der hinterhältigen Menschen agieren und seine Truppen gegen den Computer ins Feld führen. In ca. 50 Missionen pro Partei gilt es, den Gegner zurückzudrängen und neuen Lebensraum zu erobern. Per Pad werden einzelne Einheiten ausgewählt und ihnen Befehle gegeben. Je nach Typus baut die ausgewählte Figur dann neue Gebäude, beutet eine Goldmine aus oder zieht in den Kampf. Natürlich können auch mehrere Kämpfer zu einer Gruppe zusammengefaßt werden. Zur Unterstützung der normalen Kampftruppe (Schwertschwinger, Bogenschützen, Magier ect.) gibt es auch allerlei Arten von Kriegsgerät. Von simplen Steinschleudern und Belagerungstürmen bis hin zu Schiffen und Hubschraubern reicht das Arsenal, welches häufig erst hergestellt werden muß.

Die strategischen Ähnlichkeiten mit *Command&Conquer* sind nicht zu übersehen. Allerdings ist *Warcraft II* im Gegensatz zu *C&C* im Fantasy-Genre angesiedelt und bietet somit eher lustige Animationen und zudem (deutsche) Sprachausgabe, passend zum Ambiente. *W II* zieht genau wie sein Vorgänger jeden Freund strategischer Kriegsspiele sofort in seinen Bann. Die Missionen werden stetig anspruchsvoller, machen Spaß und sind durch eine gute Story miteinander verbunden. *Warcraft II – The Dark Saga* ist ein Muß für jeden Hobby-General. ■

XL-Wertung

85%

Discworld II – Vermutlich vermißt



„Ist doch ganz einfach“, mag sich auch der eine oder andere Spieler denken, aber *Discworld II* kann durchaus für mehrere Tage das komplette Familienleben lahmlegen ...



SVON M. FELDMANN
 Schon das erste *Discworld*-Adventure hat alle Freunde des feinen britischen Humors begeistert. In der Rolle von Rincewind, dem erfolglosen Jungmagier, gilt es auch dieses Mal wieder, eine Reihe lustiger Rätsel zu lösen und ganz nebenbei die Lachmuskeln zu trainieren. Das Spiel folgt zwar dem Konzept seines Vorgängers (Umherwandern in Einzelbildern, Unterhaltungen per Menü, Gegenstände sammeln und kombinieren usw.), bietet aber mehr und detailliertere Animationen, Unmengen von Sprachausgabe und Humor der Extraklasse. In der europäischen Version finden sich neben spanischen und französischen natürlich auch deutsche Untertitel. Die Sprachausgabe wurde (glücklicherweise) nicht übersetzt, so daß jedermann die phantastische Stimme von Eric Idle (Monty Python) und den anderen professionellen Sprechern genießen kann (sogar nicht Englisch Sprechende werden ihren Spaß daran haben). Konversation ist das A und O bei *Discworld II*. Nicht nur, daß auf diese Weise

der Humor am besten zum Tragen kommt, auch wichtige Hinweise sind oft nur durch ausführliche Befragung zu erlangen. Alle Unterhaltungen sowie die handlungstragenden Zwischensequenzen, können selbstverständlich auch abgebrochen werden, um sie nicht wiederholt sehen zu müssen.

Gesteuert wird (sowohl auf SAT als auch auf der PSX) entweder mit dem Pad, wobei die Zeigerbewegungen aber immer etwas hakelig sind, oder mit einer Maus. Mit dem kleinen Tischnager lassen sich dann auch alle Bildbereiche schnell erreichen, so daß ein flüssiges Spiel gewährleistet ist.

Mit *Discworld II – Vermutlich vermißt* liefern Pygnosis (für die PSX im Oktober) und Sega (für den Saturn im September) den erwarteten Nachfolger des Erfolgsprogramms *Discworld*. Dank besserer Grafik, mehr Sprachausgabe und einer interessanten Story sollte *D II* eigentlich jedem Adventure-Fan gefallen können. ■

XL-Wertung

80%



info



Die Scheibenwelt-Romane von Terry Pratchett sind bei jung und alt beliebt. In dieser phantastischen Welt auf dem Rücken einer Riesenschildkröte ist (fast) alles möglich.

Gameplay: Rincewind muß durch viele animierte Bilder bewegt werden, dort konversieren, Gegenstände sammeln und diese woanders kombinieren. Am meisten werden die grauen Zellen des Spielers gefordert.

Präsentation: Schön gezeichnete Standbilder werden von allerlei Animationen aufgelockert. Die gute Musik und die hervorragende Sprachausgabe runden den guten Gesamteindruck ab.

Speicheroptionen: Ein Spielstand belegt 173 Blöcke des Saturn-Speichers. (Eine lauffähige PlayStation-Fassung lag nicht vor.)

Hersteller: Konami Entwickler: KCET
 Spieler: 1-2 (simultan) Level: 6 (je Spiel)
 Preis: ca. DM 160 Erhältlich: als Import (jp.)

**Shoot 'em Up/
 Collection**

Salamander Deluxe Pack



Gradius. Auch darin sorgte der Spieler mit dem Raumschiff *Vic Viper* (der zweite Spieler mit *Lord British*) im Weltall für Ordnung – nur, daß sich horizontal und vertikal scrollende Level abwechselten und das Extrawaffensystem modifiziert wurde. Bei *Salamander* stehen im Prinzip die gleichen Waffen zur Verfügung, allerdings werden sie direkt aufgesammelt und nicht über das noch heute gebräuchliche *Gradius*-Menü aktiviert. Ein Jahr später brachte Konami eine Neuauflage in die Spielhallen: *Life Force* nutze nun das *Gradius*-Waffensystem, ansonsten war es mit *Salamander* bis auf geänderte Grafiken und Hintergründe



Auch wenn die alten Spiele nicht mehr so gut aussehen, bieten sie dennoch viel Unterhaltung

info



Ein Rendervorspann, wie hübsch ... Konami sollte sich ein Beispiel an Namco und Williams nehmen. Zumindest ein Museums-Teil sollte auf der CD Platz finden.

Gameplay: Konamis Shoot 'em Ups sind traditionell nicht so primitiv wie Genre-Kollegen. Acht Schwierigkeitsgrade werden jedem Spieler gerecht.

Präsentation: Konami hat ganze Arbeit geleistet: PSX und SAT zaubern die Spritemengen von S 2 problemlos auf den Bildschirm.

Speicheroptionen: Alle wichtigen Einstellungen von S 2 werden auf einem Block (PSX) bzw. automatisch auf neun Blöcken (SAT) gespeichert.

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



Beeindruckende Riesengegner (wie dieser Mutant) gehören zu Konamis Spezialitäten

PVON K.-D. HARTWIG
Gradius machte seinerzeit den Anfang, und nach *Twin Bee* und *Gradius* geht die Konami-*Deluxe Pack*-Reihe mit ihren alten Shoot 'em-Up-Klassikern nun in die vierte Runde. *Salamander* stand seit seinem Spielhallendebüt immer ein wenig im Schatten des großen Bruders



Schön auch, daß alle Shooter zu zweit spielbar sind. So bleibt keiner lange allein

identisch. Wo vorher die Sterne des Alls zu sehen waren, klebte nun eklige Biomasse, und der legendäre Flammen-Level wurde zum Wasser-Level. Bis auf Umsetzungen für NES, MSX-Computer und PC-Engine CD-ROM verschwand *Salamander* dann von der Bildfläche, und die militanten Knudel-Pinguine, Kraken und Torpedo-Girls aus *Parodius* beherrschten Konamis einst stattdessen Shoot 'em-Up-Universum.

Anfang 1996 erhob sich aber der kosmische Lurch wie Phoenix aus der Asche und feierte ein Comeback in der Spielhalle, das allerdings kaum beachtet wurde. Die Optik war zwar stilistisch gelungen, und auch das Spielprinzip machte nach neun Jahren noch eine gute Figur, doch die sechs kürzesten Level der Videospiel-Geschichte waren nach spätestens 15 Minuten durchgespielt – schade um das verschenkte Potential.

Die Kollektion für PlayStation und Saturn bietet für Fans des Genres eine detailgetreue, perfekte Reproduktion der drei Automaten (inklusive der entsetzlichen Slow-downs bei *Salamander* und *Life Force*) und sollte in keiner gut sortierten Sammlung fehlen. Für die breite Masse scheint das *Salamander Deluxe Pack* aber eher uninteressant. Dementsprechend wird das Spiel außerhalb Japans auch nicht veröffentlicht. ■

XL-Wertung

70%

Thunder Force V – Special Pack



Je nach Ausbaustufe der einzelnen Waffe gestalten sich die Endgegnerkämpfe – wichtig ist auf jeden Fall die bedachte Auswahl der Waffe



Blitzschnell suchen die blauen Geschosse des Hunters ihr Ziel. Der große Vorteil dabei ist, daß der Feind nicht anvisiert werden muß

DVON T. HELLWIG
 Die goldenen Shoot-'em-Up-Zeiten der 16-Bit-Ära beherrschten die erfolgreichen Serien *Aleste* (von Compile) und *Thunder Force* (Technosoft). Vornehmlich wurde Segas 16-Bitter, das Mega Drive, stetig mit Nachschub beliefert. Auf seiten der Nintendo-Konsolen begeisterten in den frühen 90ern die nicht minder interessanten Shoot-'em-Up-Origin wie die *R-Type*-Reihe und die *Gradius*-Shooter.

Heutzutage konzentriert sich die Firma Compile auf *Puyo-Puyo*-Spiele (*Tetris*-Varianten) für etliche Systeme, mit denen sie Millionen umsetzt. Technosoft hingegen bleibt ihren Wurzeln treu und liefert mit gehörigem Zeitabstand *Thunder Force V* (Saturn-only) ab. Nach dem eher mäßig geglückten Sprung ins 32-Bit-Zeitalter meldet sich Technosoft nun mit einem optisch opulenten Nachfolger der Teile III und IV zurück.

Technisch wirkt und ist das klassische orientierte Shoot 'em Up brillant. Das Spiel der Explosionslichter, die vielfältige Farbenpracht und die riesigen Endgegner mit ihren schier unendlich bombastisch wirkenden pyrotechnischen Argumenten präsentieren eine motivationsgeladene Atmosphäre. Fans des Genres, die bislang an der kurzen Leine gehalten wurden und sich verständlicherweise nach neuen Ballerparaden sehnen,



Nur noch ein paar gezielte Ladungen, und das Metallmonster geht im Flammenmeer unter



Technisch hat *Thunder Force V* so einiges auf Lager – die Atmosphäre ist spannungsgeladen

werden sich über die spielerischen Kniffe freuen. *TF V* verlangt dem potentiellen Raumschiffpiloten mit zuckendem Daumen taktische Vorgehensweisen bei der Anwendung der fünf Waffen ab. Wann und wo eines der hübschen Feuerwerke per Aufladen abgebrannt wird, bedarf einiger Übung und vorausschauender Angriffshaltung. Dabei werden allerdings die sammelbaren Souls (Satelliten, die um das Schiff fliegen) geopfert, die unter anderem auch als Schutzschild dienen.

Technosoft hat erfreulicherweise den Kardinalsfehler früherer Shoot 'em Ups vermieden und keine unendlich verfügbaren Continues bereitgestellt. Im Kids-Modus spielt sich *TF V* zwar recht leicht durch, doch beim Endgegner in Level sechs bricht das Spiel mit der Frage „The End?“ ab. Um sich bis in den achten Level vorkämpfen zu können, muß der Spieler auf einen der höheren Schwierigkeitsgrade zurückgreifen, die zwar ein scharfes Auge und gekonnte Flugmanöver verlangen, aber nie unfair werden. Durch die Länge der Abschnitte und die drei im Nacken sitzenden Continues bleibt der Spielspaß über Wochen erhalten, selbst professionelle Alien-Killer und Kunstflieger werden sich an dem überzeugenden Japan-Import lange Zeit ergötzen können. ■

XL-Wertung

85%

Info



Der direkte Vorgänger, *Thunder Force IV*, erschien Anfang 1993 für das Mega Drive. *TF III* und *IV* begeisterten durch abwechselnd horizontal und vertikal scrollende Level. *TF V* liegt in der *Special Pack*-Version eine Musik-CD mit elf *TF*-Titeln bei (Aufpreis für das Paket: ca. 10 DM).

Gameplay: Das Spiel basiert auf den klassischen Grundlagen des Genres, bietet eine gute Steuerung und taktische Elemente bei der Benutzung der verschiedenen Waffensysteme.

Präsentation: Den nicht unwichtigen Aspekt der Soundeffekte hat man etwas nachlässig behandelt. Ansonsten präsentiert sich das Spektakel anheitzend.

Saturn-Speicher: Die Optionen und Highscores belegen 30 Blöcke im internen Speicher.

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

Time Crisis



In den schmalen Gängen eines Hotels geht es gegen ein Waffenschiebersyndikat



Info



Time Crisis soll in Deutschland erst im November erscheinen. Ein zweiter Titel, *Point Blank*, ist bereits in Planung.

Präsentation: Hersteller wie Psygnosis verwöhnen das Auge mit High-Res-Grafik, Namco setzt auf grobschlächtige Pixel. Darunter leidet das Film-Feeling des Spiels.

Gameplay: Für ein Lightgun-Spiel ist das Gameplay recht beachtlich. Die präzise Gun-Con Lightgun und die Idee, dem Spieler das Agieren aus der Deckung selbst zu überlassen, machen *Time Crisis* zum besten Vertreter seiner Zunft.

Memory-Card: Es gibt keine Speicherkartenunterstützung.

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

DVON J. EGGBRECHT
Die PlayStation als Kanonenfutter: Nach Segas virtueller Polizei-Hatz beschert Renommier-Japaner Namco allen Sony-Jüngern die Antwort für gereizte Trigger-Naturen. Mit extravaganter Knarre im Anschlag versucht Time Crisis, was bisher noch keinem Vertreter der Gattung gelang: Spieltiefe im Leichenhagel zu entdecken.

Um das Film-Feeling des Spiels nicht nur in liebevoll gestalteten Polygonsequenzen aufkommen zu lassen, legt Namco die neue, zur bekannten Konami-Waffe (Hyper Blaster) inkompatible Gun-Con bei. Neben dem besseren Design der Edel-Pistole besticht sie vor allem durch ein obskures Zweitkabel samt Cinch-Stecker. Der genaueren Zielsicherheit wegen wird dieses Kabel in die Videobuchse der PlayStation gesteckt – und schon kann die Auswertung der nötigen Daten so genau erfolgen, wie es z. B. bei Segas Saturn-Gun ohne größeren Aufwand möglich ist. Auch an PSX-User, die die Videobuchse nutzen, wurde gedacht. Das Kabel ist durchgeschleift, der normale Stecker kommt schlichtweg als zweiter. Für die neue PlayStation-Baureihe ohne Videobuchse (nur mit Multifunktionsausgang) bietet Namco einen entsprechenden Adapter als Zubehör an.

Die Story des erfolgreichen Arcade-Automaten ist schnell erzählt. Rachel, die Tochter des Präsidenten, wird vom Wild-Dog-Syndikat entführt, Helfer in der Not ist die Einmannarmee Richard Miller, der Held mit dem lausigsten Namen im Reich der Videospiele. Und schon geht die Action los! Die Arcade-Mission ist in drei Teile aufgeteilt, von denen jeder Level mehrere Abschnitte hat. Pro Abschnitt treibt ein Zeitlimit, das auf keinen



Mit der GunCon lassen sich ganze Heerschaaren von Verbrechern ins digitale Wallhalla schicken

Hersteller:	Namco	Entwickler:	Namco	First-Person-Shooter
Spieler:	1	Level:	2 Missionen	
Preis:	ca. DM 190	Erhältlich:	als Import (jp.)	



Dank neuer Technik kann jetzt auch auf der PlayStation exakt getroffen werden



Fall überschritten werden darf, zur Eile. Ansonsten ist auch ohne Blutvergießen eines der drei Leben fällig. Ein Zeitlimit macht natürlich nur deswegen Sinn, weil *Time Crisis* im Gegensatz zu *Virtual Cop 2* einen Schritt weiter in Richtung Interaktivität springt. Vor jedem Shoot-out springt Richard behende in die nächstgelegene Deckung. Danach entscheidet ein Druck auf den zweiten Pistolens-Button (oder wie in der Spielhalle ein Fußstolzen auf einen Button des am Boden liegenden zweiten Joypads), wann Richard aufspringt und sich dem Gegner stellt. Ein weiterer Druck läßt ihn zum Schutz oder zum Nachladen wieder in die

sichere Deckung hüpfen – ein laues Agentenleben, wenn da nicht das unangenehme Zeitlimit im Nacken säße.

Ist das Fort der Wild Dogs nach etlichen Continues und reichlich vergossenen roten Blutkörperchen erobert und Rachel wieder in den Armen ihres Vaters, dückt dem Automatenkenner das allzu schnelle Ende seiner investierten Gelder. Doch weit gefehlt! Neben einem Time-Attack-Modus, in dem bestimmte Abschnitte aus Richards Mission auf Zeit und Punkte trainiert werden können, winkt dem ambitionierten Agenten eine PSX-exklusive zweite Mission.

Eines muß man Namco zusprechen, sie lassen sich nicht lumpen. Im Gegensatz zu Konami, deren Pistole die technischen Defizite der PlayStation in Form von fürchterlicher Ungenauigkeit einfach hinnahm und auch sonst eher für Pazifisten design war, trifft die GunCon voll ins Schwarze. Durch die im Lichtpistolengreif längst überfällige innovative Technik gewinnt *Time Crisis* um Längen in Sachen Thrill pro Kill gegenüber jeglicher Konkurrenz. Weniger überzeugend gelang leider die Optik, denn die hochauflösende

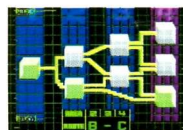


Die Umsetzung vom Automaten besichert den PSX-Spielern eine weitere Mission



Wirklich innovativ ist die Möglichkeit, per Knopfdruck in sichere Deckung zu gehen

Die zweite Mission



Die PSX-Umsetzung bietet im Gegensatz zum Arcade-Vorbild eine komplett neue, zusätzliche Mission, in der in einem Hotel die Hintermänner im internationalen Waffenschmuggel und enge Vertraute des Wild-Dog-Syndikats in den Gängen des Himmels geschossen werden ... inklusive der attraktiv gestalteten Power-Frau als Endgegnerin. Inhaltlich und spielerisch ist der Abschnitt recht unterhaltsam, die Wahl des Schauplatzes ist allerdings deutlich unattraktiver und nicht ganz so gut choreografiert wie in es bei der ersten Mission der Fall ist.

Grafik der Arcade-Hardware (Super-System-22) wurde lieblos auf PSX-Niveau runtergerechnet. Dadurch, daß der Spieler teilweise extrem nahe vor grob texturierten Polygonen zum Stehen kommt, wird das Bild gnadenlos pixelig. Der Sound hinterläßt einen gemischten Eindruck: Zwar nuschelt der Erzähler dumpf vor sich hin, dafür knallen aber die Waffen überzeugend. Gelingen ist die Musik im besten Hollywood-Action-Stil. Hut ab vor Namcos Musikabteilung! ■

XL-Wertung

80%

Digitale Pistoleros

Lightguns in den Lauf geschaut

Nichts fasziniert den Menschen seit der Erfindung des Schießpulvers so sehr wie die Kunst, seine Mitbürger mittels kleiner Metallpartikel vorzeitig ins Jenseits zu schicken. Der Waffenhandel gehört seit Ewigkeiten weltweit zu den blühenden Wirtschaftszweigen. Was lag also näher im Reich der Videospiele, als dem Videoten auch eine Pistole in die Hand zu geben: Die Lightgun, oder auf Altdeutsch Lichtpistole, war geboren.

Zeugen der ersten Lichtpistolen erlebten das virtuelle Tontaubenschießen, lange bevor *Pong* & Co. den Bildschirm eroberten. Schon in den späten 60er Jahren fanden sich in den Spielhallen die ersten Geräte, die den Jäger im Manne mittels sogenannter Photorezeptoren zum Vorschein brachten. Das Prinzip einer Lichtpistole ist denkbar einfach: Kurz vor der

haltspunkt der Rasterstrahl des sich aufbauenden Bildes dient: Das Programm muß exakt wissen, wann ein neues Bild gezeichnet wird, und schon kann der Photorezeptor damit synchronisiert die genauen Bildpositionen auslesen.

Diese für Videoanwendungen wichtige Voraussetzung schuf dann auch bei der PlayStation ein echtes Problem. Praktisch jeder Computer und jede Konsole der letzten 20 Jahre bot dem Programmierer als exaktes Timing-Element 60mal (bei PAL 50mal) in der Sekunde den Moment, in dem ein neues Bild begonnen wird. Diese Information heißt in Programmiererkreisen Vertical Blank-Interrupt und diente Heerscharen von Spielen zum absolut exakten Timing von zeitkritischen Routinen, die oft genug für atemberaubende Effekte zuständig waren – und eben auch für das exakte Arbeiten von



Der Enforcer für SAT und PSX gehört mit Sicherheit zu den besten Lightguns auf dem Spielmarkt

Lichtpistolen.

Erst Sony hat es bei der ansonsten makellos konzipierten PlayStation leider versäumt, ein genau arbeitendes Interrupt-System zu schaffen. Lightguns von Nintendo und Sega werden einfach in den Joypad-Port gesteckt und lesen ihr Timing im NES, SuperNES, Mega Drive, Saturn und auch potentiell im N64 von eben jenem Vertical Blank-Interrupt ab. Konamis PSX-Lightgun benutzt jenen Interrupt ebenfalls. Nur in diesem Fall tritt der Interrupt so unregelmäßig und unzuverlässig auf, daß man kräftig in die Binsen schießt.

Angesichts dieser Misere wird klar, was Namcos Gun treibt. Mittels des angeschlossenen Videosignals kann das GunCon exakt auswerten, wann ein neues Bild anfängt und holt sich so seine Timing-Informationen an anderer, sicherer Stelle – so einfach ist das Mysterium um das Kabel zum PlayStation-Videoport geklärt. ■



Die ungewöhnliche Optik machte das Super Scope für das SNES zum Blickfang in jedem Spielzimmer

Mündung der Pistole oder des Gewehrs lauert ein Lichtempfindlicher Empfänger – eben jener Photorezeptor – darauf, daß der Schütze den Abzug betätigt. In diesem Moment blitzt die Zielfläche auf, und der Rezeptor errechnet, auf welchen Punkt der Fläche er in diesem Moment gezeigt hat.

Bei Fernsehern und damit bei Videospielkonsolen ist diese Bestimmung besonders einfach und extrem genau, da als exakter Timing-An-



Das Spiel *Virtua Cop* und die mitgelieferte Virtua Gun gehören zusammen wie eineiige Zwillinge

Lightgun-Spiele:

Titel	Hersteller	System	Wertung
Area 51	(Midway)	PSX, SAT	1/5
Chaos Control	(Infogrames)	SAT	1/5
Crypt Killer	(Konami)	PSX, SAT	3/5
indiz. Spiel ¹⁾	(Fox Interactive)	PSX, SAT	-
Horned Owl	(Sony)	PSX, (Japan-Import)	2/5
Mighty Hits	(Sega)	SAT	3/5
Rebel Assault 2 ¹⁾	(LucasArts)	PSX	3/5
Time Crisis	(Namco)	PSX	4/5
indiz. Spiel	(Sega)	SAT	-
Virtua Cop 2	(Sega)	SAT	4/5

¹⁾ bestimmte Sequenzen

angekündigt sind:

Lethal Enforcers I und II	(Konami)	PSX (Oktober)
Maximum Force	(Midway)	PSX, SAT
Point Blank	(Namco)	PSX (4. Quartal in Japan)

(Wertung: 1 = mangelhaft, 5 = sehr gut)

0541-66016 & 66017

[illegible]

PlayStation

720 MEMORY

Wohl jeder kennt das Problem, daß die Memory-Cards zu klein sind. Spätestens bei Adventures oder Strategiespielen sind die 15 Blöcke schnell gefüllt. Abhilfe schafft entweder der hemmungslose Nachkauf von Original-Cards oder die Investition in eine besonders große Speicherkarte. Eine solche hat Dataflash neu im Angebot: Die 720 Memory bietet 48mal den Speicherplatz einer normalen Karte. Mit den L- und R-Tasten sowie der Start-Taste wird zwischen den 48 verschiedenen „Seiten“ umgeschaltet, die Nummer der jeweils angewählten wird per LED-Anzeige angegeben. Mit 129 DM ist die 720 Memory immer noch deutlich günstiger als 48 Standardkarten.

Muster: Dataflash,



Preis:
129 DM
Dataflash

N64

MEGA MEMORY CARTRIDGE

Nachdem in der Ausgabe 5/97 die Ein-Megabyte-Karte (69 DM) von Dataflash vorgestellt wurde, ist nun auch der große Bruder mit ganzen fünf MB Speicherplatz erhältlich. Mit einem kleinen Knopf auf der Rückseite der Karte kann zwischen den 20 „Seiten“ der Karte hin- und hergeschaltet werden. Ein LED-Display zeigt dann die Nummer der gewählten „Seite“ an. Der Preis von knapp Hundert Mark ist nicht zu hoch im Vergleich zu den Kosten für 20 Standard-Controller-Paks.

Muster: Dataflash, Lörrach, Tel.: 0 76 21/4 46 09



Preis:
98 DM
Dataflash

N64

PAL-RGB-KABEL

Wer im Besitz eines modernen Fernsehers mit Scartanschluß ist, möchte wohl auch gerne das gute RGB-Bild genießen. Bislang war dies nicht möglich, da Nintendo Geld sparte und lediglich einen Video- und SVHS-Ausgang an das N64 baute. Dank der findigen schweizer LötKolbenschwinger von GT Elektronik kann nun aber jedermann ein schärferes und vor allem farbigeres Bild als mit dem bisherigen Video- oder gar RF-Signal genießen.

Muster: GT Elektronik, Lörrach, Tel.: 0 76 21/4 46 09

Preis:
ca. 80 DM
GT Elektronik

PlayStation

4 IN 1 PLAYSTICK

Schmerzende Finger, insbesondere der linke Daumen, gehören zu den Berufsrisiken der Redaktion. Dank des extrem harten Plastiks bohren sich die Richtungstasten des Sony-Pads erbarmungslos in die Epidermis. Abhilfe verspricht ein neuartiges Hilfsmittel: der 4 in 1 Playstick von The Next => Generation. Mittels eines Gummis wird ein Aufsatz auf dem Pad befestigt, in den dann vier verschiedene Steuerhilfen eingesetzt werden können. Neben drei verschieden geformten kleinen Sticks gibt es den praktischen Daumenhalter, der besonders bei Rennspielen die wichtigste Gliedmaße schützt. Allerdings muß man bereit sein, 25 DM (plus Porto) in den Erhalt der Greiffunktion zu investieren. Ersatzgummis werden für drei bis vier Mark erhältlich sein.

Muster: The Next => Generation,
Gelsenkirchen, Tel. und Fax:
02 09/39 69 61

Preis: 25 DM
The Next =>
Generation



N64

IMPORTSPIELADAPTER

Der bekannte N64-Adapter der Eidgenossen wurde nun um die Fähigkeit erweitert, auch *StarFox 64* abzuspielen. Ob allerdings noch weitere neue (Import-)Spiele mit dem Gerät laufen werden, ist unsicher, da Nintendo ständig die Sicherheitsabfragen der Spiele verbessert bzw. verändert.

Muster: GT Elektronik, Lörrach, Tel.: 0 76 21/4 46 09

Preis:
ca. 50 DM
GT Elektronik

N64/PSX/SAT

SCART RGB/AV 4FACH-UMSCHALTER

Scart-Stecker sind, wie allgemein bekannt sein sollte, nicht besonders belastbar. Die kleinen Kontakte verbiegen schnell und fallen sogar aus den Steckern. Am Fernseher lösen sich häufig die Buchsen und machen dann eine teure Reparatur unumgänglich. Vermeiden kann man das Dilemma, indem man zu einem Scart-Verteiler greift. In diesen werden alle Scart-Kabel (PlayStation, N64, SNES, DVD-Player ect.) gesteckt, und man muß nur noch ein Knöpfchen drücken, um das Bild des ausgewählten Geräts zu sehen.

Muster: GT Elektronik, Lörrach, Tel.: 0 76 21/4 46 09

Preis:
ca. 130 DM
GT Elektronik

PlayStation-Zubehör

ANALOG-PAD SCPH-1180E

Was Nintendo kann, können wir schon lange, mögen sich die hauseigenen Entwickler von Sony gedacht haben und entwarfen ein neues Joypad mit gleich zwei Analogsticks. Als Basis diente das Standardpad von Sony, das jeweils an der Innenseite des linken und rechten Griffstückes um kurze Analogsticks erweitert wurde. Spielbar sind mit diesem Pad drei Modi, zwischen denen während des Spiels umgeschaltet werden kann. Zum normalen Digitalmodus kommen noch der Solo-Analog- und der Duo-Analogmodus. Der jeweilige Status des Pads wird durch eine LED unter dem Umschalter angezeigt (aus, rot, grün). Zudem wurde die Ergo-

nomie für die unteren L- und R-Tasten verbessert. Beide Tasten wurden etwas größer und ein wenig schräg gestellt. Erste Testfahrten mit *Rally Cross* und *Porsche Challenge* boten folgendes Bild: Bei *Rally Cross*, das fast nur auf unwegsamen Gelände spielt, war die Digitalfunktion der analogen Steuerung ebenbürtig. Erst auf den relativ flachen Asphaltstrecken von *Porsche Challenge* zeigte sich die Analogsteuerung von ihrer besten Seite. Mit dem Stick ließen sich die Kurven wesentlich exakter anzirkeln. Trotz des besseren Handlings konnte das Pad nicht hundertprozentig überzeugen – dazu sind die analogen Steuerwege eindeu-

tig zu kurz, und der Widerstand durch die eingebaute Feder ist zu schwach. Punkte sammeln konnte Sonys Neuling jedoch in der Ergonomie. Die kleinen Knüppel sind sehr gut mit den Daumen zu erreichen. Verkrampfte Fingerhaltungen gehören damit auch bei längerem Spielen der Vergangenheit an. Im Digitalmodus ist jedes PlayStation-Spiel kompatibel, beim Analogmodus dagegen werden der-

zeit nur ausgewählte Games unterstützt. In Zukunft soll, laut Sony, jedoch jedes neue Renn- und Flugspiel mit dem SCPH-1180E, so der offizielle Name, spielbar sein. *V-Rally* unterstützt den Analogmodus des Pads übrigens nicht.

Das Gerät ist allen zu empfehlen, die gerade ein neues Pad erwerben wollen. Rennenthusiasten sollten vor einem Kauf auf jeden Fall Namcos negCon anspielen.



Preis:
ca. 60,- DM

Komplettpreisliste anfordern

Bitte
System
angeben

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

Nintendo 64

Grundgerät
Controller Analog
Memory 360 Block
Hyper Blaster

289 DM
55 DM
85 DM
55 DM

4-4-2 Fußball
Ace Combat 2 Jap.
Agent Armstrong
Command & Conquer 2 *
Monster Trucks *
Panzer General 2
Rally Cross
Resident Evil DC *
Streetfighter EX Jap
Syndicate Wars
Time Crisis Jap
Tomb Raider 2 *
V-Rally
Warcraft 2 *
Wild Arms US
Wing Commander IV

89 DM
139 DM
89 DM
99 DM
89 DM
89 DM
89 DM
89 DM
149 DM
89 DM
179 DM
89 DM
89 DM
109 DM
89 DM



GAMES ISLAND

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/Wstr.

Nintendo 64

Nintendo 64 299 DM
Joypad bunt 59 DM

Doom 64 * 139 DM
Hexen 64 * 139 DM
International Superstar Soccer 139 DM
Killer Instinct Gold 149 DM
Mario 64 89 DM
Mario Kart 64 89 DM
Pilot Wings 119 DM
Shadows of the Empire 129 DM
Turok PAL 129 DM
Turok UK 129 DM
Wave Race 89 DM
Wayne Gretzky Hockey * 139 DM

Händleranfragen erwünscht

Fax.: 0621-5296387

Versandkosten: DM 10 pauschal UPS+3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM.

Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5296265



Suikoden

PAL

Tips - Teil 3

In der kommenden Ausgabe folgen die restlichen Beschreibungen zum jeweiligen Fundort der insgesamt 108 Charaktere.

Stern 41 Chiyu
Name Eikei
Fundort Teien

Der Herr lungert im Hafen herum und schließt sich erst an, wenn der Held Level 40 erreicht hat.

Stern 42 Chii
Name Maximilian
Fundort Northern Checkpoint
Er taucht bei einem erneuten Besuch am Checkpoint auf.

Stern 43 Chiei
Name Sancho
Fundort Northern Checkpoint
Auch er taucht bei einem erneuten Besuch am Checkpoint auf.

Stern 44 Chiki
Name Genseal
Fundort Unmittelbar nach dem Kampf mit Teo
Genseal schließt sich nach dem Sieg über Teo an.

Stern 45 Chimou
Name Alen
Fundort Unmittelbar nach dem Kampf mit Teo
Alen schließt sich ebenfalls nach dem Sieg über Teo an.

Stern 46 Chibun
Name Tesla
Fundort Antei
Tesla gibt sich zunächst als Albert aus, wodurch man ihn nicht sofort finden kann. Später taucht er dann als Tesla auf, wenn man ihn zusammen mit Kimberly sucht.

Stern 47 Chisei
Name Jabba
Fundort Rikon
Jabba schließt sich erst an, wenn man ihm etwas präsentiert, das er nicht identifizieren kann. Dazu eignet sich die Nameless Urn, die durch viele Kämpfe gegen die örtlichen Holly Faeries zufällig gefunden werden kann und ihn ganz schön aus dem Konzept bringt.

Stern 48 Chikatsu
Name Lorelai
Fundort Kouan
Frau Lorelai wartet in der Kneipe darauf, daß der Held ungefähr Level 30 erreicht.

Stern 49 Chitou
Name Blackman
Fundort Kalekka
Wer seine zarten Pflanzen nicht betritt, darf diesen Hobbygärtner in der Party begrüßen. Latscht man aber über die Gewächse, ist einfach nur das Dorf kurz zu verlassen, um es dann erneut zu versuchen.

Stern 50 Chikyou
Name Joshua
Fundort Dragon Knights' Fortress
Er schließt sich nach der Heilung der Drachen an.

Stern 51 Chian
Name Morgan
Fundort Tempel von Qlon
Er schließt sich an, sobald er angesprochen wird.

Stern 52 Chiziku
Name Mose
Fundort Secret Factory
Dieser Schmied ist praktisch eine Zugabe zu den Feuerspeeren aus der Fabrik. Er schließt sich automatisch mit der Übergabe der Feuerspeerer Eurer Party an.

Stern 53 Chikai
Name Esmeralda
Fundort Antei
Sie wartet darauf, daß ihr jemand einen Opal schenkt. Letzteren läßt einer der Gegner im Soniere-Gefängnis zufällig fallen.

Stern 54 Chisa
Name Melodye
Fundort Kirov
Sie schließt sich an, wenn man ihr den Sound Crystal aus Kalekka überreicht. Bei ihr kann man im Schloß alle Sound-Settings loswerden und mit ihnen die Menüeffekte variieren.

Stern 55 Chiyu
Name Melodman
Fundort Antei
Der Besitzer des örtlichen Waffenladens sucht nach einer neuen Niederlassung.

Stern 56 Chirei
Name Liukan
Fundort Liukan's Hermitage
Der Einsiedler ist etwas schwierig zu erreichen. Per Schiff geht es von Rikon aus zunächst nach Süden bis zu den Stromschnellen, wo vorerst Schluß ist. Also zurück und weiter nach Teien, wo Gen und Kamandohli zu rekrutieren sind und einen etwas stärkeren Motor spendieren. Damit läßt sich das Hindernis umschiffen, allerdings wird Liukan eingeführt und muß erst aus dem Gefängnis von Soniere befreit werden.

Stern 57 Chijyu
Name Fukiun
Fundort Tempel von Qlon
Er öffnet den Zugang zur Höhle und macht sich auf ins Hauptquartier.

Stern 58 Chibi
Name Futch
Fundort Gregminster/Dragon Knights' Fortress
Ein Drachenreiter ohne Drachen ist natürlich arbeitslos, also schließt sich Futch nach dem Ableben von Black der Truppe an.

Stern 59 Chikyu
Name Kasumi
Fundort Castle
Sie schaut von allein im Hauptquartier vorbei, um sich anzuschließen.

Stern 60 Chibaku
Name Maas
Fundort Great Forest, West Village
Der örtliche Schmied schließt sich ohne Umschweife gerne an.

Stern 61 Chizen
Name Crowley
Fundort Höhle von Qlon
Dieser extrem fähige Magier wartet darauf, in einem geheimen Teil der Höhle von Qlon gefunden zu werden. Lauft also ruhig des öfteren gegen die unteren Wände, um die geheime Passage zu entdecken! Falls er sich weigert beizutreten, so muß einfach später nochmals vorbeigeschaut werden.

Stern 62 Chikou
Name Fuma
Fundort Dragon Knights' Fortress
Obwohl Fuma gelernt hat, wie man nicht gesehen wird, entdeckt das geübte Abenteurerauge dennoch seinen Rotschopf hinter der oberen rechten Ecke des Gebäudes.

Stern 63 Chikyou
Name Moosse
Fundort Warrior Village
Nur seine drei Kollegen Maas, Mose und Meese können diesen Schmied zur Mitarbeit überreden.

Stern 64 Chih
Name Meese
Fundort Dwarven Village
Er kann im Laden des Zwergenschmiedes angesprochen werden.

Stern 65 Chisou
Name Sergei
Fundort Kaku
Sergei treibt sich in der Kneipe herum und kann nach dem Kampf mit dem Drachen ins Schloß geholt werden, wo er einen praktischen Aufzug bastelt.

Stern 66 Chikou
Name Kimberly
Fundort Antei
Kimberly schließt sich der Party erst dann an, wenn man ihr ein Empfehlungsschreiben von Mathiu überreicht.

Stern 67 Chimei
Name Sheena
Fundort Seika
Lepants mißratener Sohnemann
schließt sich nur an, wenn sein
Vater in der Party ist.

Stern 68 Chisin
Name Kessler
Fundort Mt. Tigerwolf
Er schließt sich später in der Secret
Factory der Truppe an.

Stern 69 Chitai
Name Marco
Fundort Rockland/Warrior
Village
Sobald man den Knaben im Warrior
Village um 5000 Goldstücke er-
leichtert hat, verlegt er sein Ge-
werbe auf das Hauptquartier. (Zu
Beginn seiner Karriere in Rockland
hat er übrigens eine feste Reihen-
folge bei seinem Spiel. Wer die her-
ausbekommt, kann seine Reise-
kasse bequem füllen!)

Stern 70 Chiman
Name Gen
Fundort Teien
Zunächst ist er etwas verschlossen,
wenn seine mechanischen Talente
jedoch benötigt werden, schließt er
sich gerne an.

Stern 71 Chisui
Name Hugo
Fundort Tempel von Olon
Er stößt zur Party, wenn man ihn
den in der Höhle herumliegenden
War Scroll überreicht. Bei Hugo
kann man anschließend alle gefun-
denen Bücher loswerden und sel-
bige im Schloß lesen.

Stern 72 Chisyu
Name Hellion
Fundort Teien
Sie wartet im Gasthaus auf eine
Einladung. Mit dem Blinking Mirror
läßt sich jederzeit schnell das
Hauptquartier aufsuchen.

Stern 73 Chiin
Name Mina
Fundort Antei
Nachdem sich der Held Toe Shoes
angezogen und mit Mina ein Tän-
zen hingelegt hat, ist sie mit von
der Partie.

Stern 74 Chii
Name Milia
Fundort Dragon Knights'
Fortress
Nach dem Ausflug ins Seek Valley
ist sie automatisch dabei.

Stern 75 Chiri
Name Kamandoh
Fundort Teien
Er hilft zusammen mit Gen beim
Frisieren des Bootes und gesellt
sich dann zur Truppe.

Stern 76 Chisyum
Name Juppo
Fundort Kouan
Er wartet in Lepants Haus auf eine
Einladung.

Stern 77 Chitatsu
Name Kasios
Fundort Scarletia
Sie wartet ihn Milichs Schloß dar-
auf, von ihrem alten Chef abgeholt
zu werden. Im Hauptmenü be-
stätigt sie sich dann als Diskjockey
und sorgt für ein Musikmenü.

Stern 78 Chitatsu
Name Viki
Fundort Great Forest
Sie taucht während der ersten
Reise durch den Great Forest auf
und stellt nach ihrer Rekrutierung



im Schloß einen Teleporter-Service
an alle bereits bekannten Schau-
plätze zur Verfügung. Falls sie ein-
mal die Dienste verweigert, deutet
sie damit dezent an, daß ein Fuß-
marsch oder ein Gespräch im
Schloß neue Ereignisse auslösen
wird.

Stern 79 Chisoku
Name Rubi
Fundort Great Forest, Kobold
Village
Sie wartet in der Kneipe darauf,
von Kirkis, der wenigstens Level 40
haben sollte, abgeholt zu werden.

Stern 80 Chichin
Name Vincent de Boule
Fundort Antei/Moravia
Nachdem die Wächter vor der Dra-
chenhöhle beim ersten Besuch
recht unfreundlich waren, taucht
Vincent in Antei auf. Ist die offene
Rechnung beglichen, zeigt er einen
Geheimgang. Später sollte man
nach der Befreiung von Warren und
Viktor nochmals einen Besuch im
Kerker machen. Erstens ist da noch
eine Truhe, an die man vorher nicht
herankam, außerdem wartet auch
noch Vincent auf seine Befreiung.

Stern 81 Chikei
Name Meg
Fundort Kaku
Sie steht vor der Kneipe und wartet
darauf, von ihrem Onkel Juppo ab-
geholt zu werden.

Stern 82 Chima
Name Taggart
Fundort Hauptquartier
Er meldet sich von selbst im Schloß
und tritt dann bei.

Stern 83 Chiyuu
Name Giovanni
Fundort Kouan
Er schließt sich zusammen mit Le-
pant an.

Stern 84 Chiyu
Name Quincy
Fundort Garan
Um ihn zu rekrutieren, muß man
zuvor mindestens 80 Leute gesam-
melt haben.

Stern 85 Chifuku
Name Apple
Fundort Seika
Sie treibt sich zunächst in Mathius
Haus herum und schließt sich nach
ihrer Entdeckung automatisch an.

Stern 86 Chihi
Name Kai
Fundort Garan
Kai taucht bei einem erneuten Be-
such in Garan auf und schließt sich
dort der Party an.

Stern 87 Chiku
Name Lotte
Fundort Rikon
Im ersten Gespräch deutet sie an,
daß sie ihre Katze vermißt. Später

erwähnt sie, daß sie sich bei erfolg-
ter Übergabe der Mieke anschlie-
ßen wird. Das Tierchen treibt sich
in Kaku herum und sollte umzingelt
und angesprochen werden.

Stern 88 Chiko
Name Mace
Fundort Seek Valley
Dieser alte Knabe ist recht an-
spruchsvoll. Beim ersten Besuch
besteht er darauf, daß das Schloß
zunächs wachsen muß, später kann
er nur durch seine vier Kollegen
Mose, Moose, Meese und Maas re-
krutiert werden. Dafür verschafft er
den Waffen aber noch einige prakti-
sche Schärfegrade.

Stern 89 Chizen
Name Onil
Fundort Seika



Sie braucht einfach nur in ihrem
Haus angesprochen zu werden.

Stern 90 Chitan
Name Kuromimi
Fundort Great Forest, Kobold-
Village
Schließt sich nach der Zerstörung
des Elfenbaumes an.

Stern 91 Chikaku
Name Gon
Fundort Great Forest, Kobold-
Village
Kuromimis kleiner Bruder kommt
mit, wenn der ihn dazu auffordert.

Stern 92 Chisyu
Name Antonio
Fundort Seika
Er wartet im Gasthaus auf eine
neue Aufgabe. Die Zeit dafür ist
reif, sobald Marie im Anschluß an
eine Übernachtung erwähnt, daß
sie dringend einen Koch benötigt.

Im vierten Teil unserer Hilfestellung
zu *Suikoden* verraten wir die Fund-
orte der restlichen 16 Charaktere.

Vandal-Hearts

PAL

Schneller Aufstieg, Vandalier-Klasse:

So gehört es sich: Wenn ein schwacher Charakter einem stärkeren etwas antut, so verdient er auch eine entsprechende Belohnung. Will heißen, ein Level-12-Held, der ein Level-15-Monster plättet, erhält für diese Aktion wesentlich mehr Erfahrungspunkte als für das Meucheln eines Level-11-Monsters. Praktischerweise gilt dieses „Levelgefälle“ auch für Party-interne Aktionen, entsprechend kassiert derjenige, der eine wesentlich stärkere Figur heilt, auch mehr Erfahrungspunkte. Es bleibt also nur noch die Frage, wie man ein solches Gefälle innerhalb der Party schnellstmöglich erreichen kann.

Dazu bieten sich die beiden Heiler Sarah und Huxley hervorragend an: Wenn diese solche Sprüche wie „Mystic Shield“ oder „Bless Weapon“ auf sich selbst loslassen, so erhalten sie dafür jedesmal garantiert den „Standardwert“ von etwa 16 Erfahrungspunkten, was alle sechs bis sieben Anwendungen einen Levelaufstieg bedeutet. So richtig schön wird die Sache allerdings an



jenen Stellen, an denen die Party problemlos Zugang zu Heilkreisen hat. Diese frischen nämlich nicht nur die Gesundheit, sondern auch die Magiepunkte wieder auf. Was letztendlich bedeutet, daß Sarah und Huxley mit etwas Zeitaufwand (rund drei zugegebenerweise recht langweilige Stunden) auf den maximalen Level 49 gebracht werden können. Anschließend brauchen die anderen Figuren den beiden nur noch eine Wohltat zukommen lassen (empfohlenerweise ein „Mage Herb“, nachdem beide etwas gezaubert haben), und schon ist auch der Rest der Truppe in den 40er Leveln.



Es gibt zwei Stellen im Spiel, an denen eine solche Aktion bequem möglich ist: in Kapitel 2 bei der Erstürmung der Castle Ruins. Sobald die Hürde mit den Aufzügen gemeistert ist, stehen die Heilkreise vor dem weiteren Vormarsch unbegrenzt zur Verfügung. Ähnlich, aber etwas verzwickter, auch beim Kampf um Basil Gate in Kapitel 3: Nachdem alle Gegner bis auf den Deacon erledigt sind, zeigt dieser Ermüdungserscheinungen und rührt sich nicht mehr vom Fleck. Die Bahn ist also frei ... Natürlich verliert das weitere Spiel mit einer solch starken Truppe ein wenig an Reiz, allerdings treten völlig neue Herausforderungen an den Tag: Die meisten Gegner sind viel zu schnell besiegt – noch bevor man vielleicht ein interessantes Geheimnis erkundet hat.

Eine Figur sollte allerdings tunlichst von einem solchen Beförderungsschub ausgeschlossen werden, nämlich Ash: Der muß ja bekannterweise die Toroth-Prüfungen absolvieren, und dort richtet sich die Stärke der Gegner einzig und allein nach dem Level von Ash. Diese Prüfungen werden aktiviert, indem Ash einen zuvor gefundenen Schlüssel in sein Inventar übernimmt und ein Dojo aufsucht. Beim Verlassen desselben lädt der Meister dann zu einer entsprechenden Prüfung ein. Praktischerweise müssen die Tests weder zu einem bestimmten Zeitpunkt noch in einer bestimmten Reihenfolge absolviert werden, so daß man sich damit bedenkenlos Zeit bis zum Beginn von Kapitel 6 lassen kann. Wichtig ist nur, daß im Verlaufe jeder Prüfung das jeweilige Prisma aus der Schatztruhe gesichert wird. Hier nun die Fundorte der einzelnen Schlüssel:

Nova Key: Nach dem Sieg über die Death Ant in Kapitel 1 sollte nochmals ein Wort mit der Frau in der Kneipe gewechselt werden.

Earth Key: Ein Typ in der Kneipe von Kapitel 2 erzählt etwas von einer seltsamen Frucht, die er in der Mitte eines kreuzförmigen Sumpfes hat fallen lassen. Die genauere Untersuchung des Schlachtfeldes von Loris Beach führt dann zur Entdeckung einer simplen Banane, die diesen Schlüssel einbringt.

Mana Key: Das Finale von Kapitel 3 ist nicht nur eine der größten strategischen Herausforderungen des ganzen Spiels, sondern auch eine „Schlüssel“-Szene: Hinter der mit dem Schalter versenkten Mauer befindet sich im Nordwesten ein Krater mit dem benötigten Schlüssel. (Nicht minder herausfordernd ist übrigens der Kampf um das entsprechende Prisma: Es befindet sich in der Truhe ganz im Südosten, also sollte das Ableben der Gegner auf dem Weg fein dosiert werden!) Chaos Key: Für diesen Schlüssel muß bereits in Kapitel 2 etwas Vorarbeit geleistet werden: Benötigt werden die drei Sammlerschätze, einer davon ist das „Macroman“, welches sich beim Kampf im Ygdra Canyon im nordwestlichen Bereich des Kampfgebiets befindet. Kapitel



3 hält einen weiteren Schatz bereit, und zwar im Kampf um Basil Gate. Dort wartet im südöstlichen Teil des Geländes das „Tarot“ auf seine Entdeckung. Schatz 3, das „Ramen“, findet sich schließlich während des Kampfes gegen Dallas in Kapitel 4 in einem Lüftungsgitter der Lokomotive. Nach dem Kampf sollte sofort in der Kneipe beim Sammler vorgeschrieben werden, um den Schlüssel zu kassieren. Kleine Tips



für den „Schlüssel“-Kampf: Es werden alle drei Kisten zur Überbrückung benötigt. „Letzte Opfer“ dieses Kampfes dürften wohl die drei Golems nahe der obersten Kiste werden. Solange der mit der Kistenschieberei Beauftragte (bevorzugterweise ein höchst mobiler Skylord) am Ende seines Zuges auf der Kiste zu stehen kommt, wird er von den Golems nicht angegriffen und kann sie dementsprechend in einer unfreiwilligen Gegenattacke auch nicht töten. Alternativ kann ein „Spellbound“ seitens der Zauberer auch hilfreich sein ...

Logos Key: Eine ziemlich heiße Angelegenheit, denn dieser Schlüssel ist während des Kampfes gegen Salamander in der Smoking Bone Cave in Kapitel 5 zu finden. Und zwar in der Mitte des Lavateiches vor Salamander – wer bislang noch keinen Skyknight hat, der hat schlechte Karten. Der daraus resultierende Prisma-Kampf ist dann eher öde: Immer schön in Deckung des Turms bleiben und etwa 20 Runden lang klettern und dabei nicht einschlafen!

Heaven Key: Alle bisherigen Prüfungen überstanden? Alle Prismen gewonnen? Dann bietet sich gleich zu Beginn von Kapitel 6 ein Smalltalk mit dem verrückten Alten in der Kneipe von an. Der hinterläßt den Schlüssel für die letzte Prüfung, und spätestens dann freut man sich über den niedrigen Level von Ash. Immerhin hat man es nicht



nur mit allen bisherigen Zwischensbossen zu tun, sondern das auch gleich noch mehrfach ... Alles erledigt? Dann kann Ash im Dojo in die Vandalier-Klasse aufsteigen. Ein Blick auf den Status-Screen verspricht noch keine besonderen Vorteile, das Joypad-rechts‘ eröffnet beim Einsatz von Magie einige völlig neue Optionen, die das weitere Spiel fast schon wieder langweilig machen ...

Battle Arena Toshinden 3

NTSC

Unendlich Soul-Bomben:

Pausiert einen laufenden Kampf!
Ruft nun die Option „KEYCONFIG“
auf und stellt einen der L- oder R-
Button auf „Soul Bomb“! Im Fight
könnt Ihr dann den frisch belegten
Button zusammen mit **X** drücken,
um eine Soul Bomb auszulösen.
Und das Schönste ist, daß es belie-
big oft wiederholbar ist.

Disruptor

NTSC/PAL

Unverwundbarkeit:

Ruft während eines laufenden
Spiels den Map-Screen auf und
stellt „Real Time“ auf „off“! Danach
gebt Ihr folgendes ein:

●●●●▲▲××●

Dracula X

NTSC/PAL

Als Richter Belmont spielen:

Nachdem Ihr das komplette Spiel
durchgespielt habt, müßt Ihr fol-
gendes Paßwort eingeben:
RICHTER

Mehr Lebensenergie:

Nachdem Ihr das komplette Spiel
durchgespielt habt, müßt Ihr fol-
gendes Paßwort eingeben:
AXEARMOR

Mehr Kraft, weniger Glück:

Ebenfalls nach dem Durchspielen
gebt Ihr folgendes Paßwort ein:
X-XIV"Q

Firo & Klawd

PAL

Trick-Menü:

Ruft das Optionsmenü auf und
drückt dreimal hintereinander alle

L- und R-Tasten sowie Start und
Select gleichzeitig! Das Hauptmenü
erscheint. Ruft nun erneut das Op-
tionsmenü auf, in dem nun ganz
oben der Punkt „TRICK“ zu finden
sein sollte (ruhig mehrmals auspro-
bieren)! Dort könnt Ihr die unten-
stehenden Paßwörter eingeben.
Im Folgenden liefern wir Euch die
Levelcodes und zahlreiche Paßwör-
ter für die FMV-Sequenzen. In der
kommenden Ausgabe folgen die
Node Codes.

Levelcodes:

Level	Code
Back Alleys	MOOMIN
Back Streets	MOONPIG
Back Stretts B	MOONPI
	GEON
Back Roofs	SNUFFKIN
Main Street	LITTLE ME
Main Street B	LITTLE MO
Vinnies S. Yard	SOUP DRAGON
Vinnies S. Yard B	SUPER DRAGON
ICU Chem. Plant	HEMULEN
Pier 13 Docks	CHARLTON

Johnny's Warehouse	TROLLKIN
Central Park	SNORK
Central Ice Rink	IRON CHICKEN
Subway on Main	MAMOOOLA
Subw. on Main B	MOMOOOLA
Station on 5th	KAPYBARA
Station on 5th B	CAPYBARA
The Boss's Mansion	BODGER
B 'n' R's	
Building Site	SLINKY
Beers Bar	CORBRILLION
Pasta La Vista	CROBATRON

Subgames:

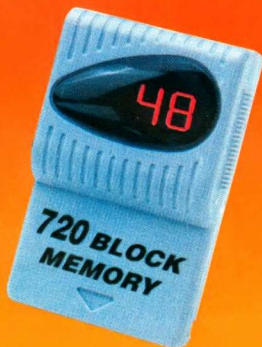
Carriage A	SUBWAYCITY
Carriage B	NIGHTINGALE
Library	HEAVEN
Security Room	GAVANS
Johnnie's Office	THE VILLAGE
Lounge	ROUTE 66

FMV-Sequenzen:

Bezeichnung	Paßwort
Intro	DOG
ISL-Logo	CAT

DATAFLASH

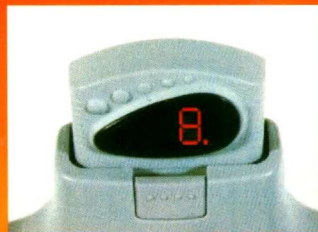
Verlosung



Dataflash hat sich bereit
erklärt, uns jeweils fünf ihrer
Speicherutensilien für das Nin-
tendo⁶⁴ und die PlayStation zur
Verfügung zu stellen. Teilnah-
mebedingung ist die richtige
Beantwortung folgender Frage:

Wie heißt das berühmte
Schummelmodul von
Dataflash?

Schreibt die Antwort auf eine
Postkarte und schickt diese an
die nebenstehenden Adresse!



Ein Bericht über die nützlichen Geräte ist in
dieser Ausgabe auf Seite 80 zu finden

X-plain Verlag
Friedensallee 41
Stichwort: Dataflash
22765 Hamburg

Dataflash und neXt Level
wünschen allen Teilnehmern
viel Glück!

Einsendeschluß ist der 15.9.1997.
(Poststempel). Der Rechtsweg ist
ausgeschlossen. Mitarbeiter der
Firma Dataflash und des X-plain
Verlages dürfen nicht an der Verlo-
sung teilnehmen.

Break	ELEPHANT
End	GIRAFFE
Sexy Cat	BISON
Violent	BEAR
Musical	GORILLA
Alien	MONKEY
Scooby	ORANGUTAN
IGMV1	LION
IGMV2	TIGER
IGMV3	LEOPARD
IGMV4	LAMA
IGMV5	PIG
IGMV6	COW
IGMV7	SHEEP
IGMV8	OSTRICH
IGMV9	APE
IGMV10	SQUIRREL
IGMV11	MOLE
IGMV12	OTTER
IGMV13	KANGAROO
IGMV14	DINGO
IGMV15	KOALA
IGMV16	ARMADILLO
IGMV17	CHEETAH
IGMV18	PUMA
IGMV19	HEDGEHOG
IGMV20	JAGUAR
IGMV21	CAMEL
IGMV22	RHINOCEROS
IGMV23	HIPPOPOTAMUS
IGMV24	DEER
IGMV25	RABBIT
IGMV26	HARE
IGMV27	FOX
IGMV28	HOUND
IGMV29	POSSUM
IGMV30	MOUSE
IGMV31	SHREW
IGMV32	BADGER
IGMV33	VOLE
IGMV34	HAMSTER
IGMV35	BAT
IGMV36	HYENA
IGMV37	WOLF
IGMV38	IMPALA
IGMV39	ZEBRA
IGMV40	HORSE
IGMV41	PONY
IGMV42	ASS
IGMV43	DONKEY
IGMV44	BULL
IGMV45	BUSHBABY
IGMV46	COYOTE
SGMV1	GOAT
SGMV2	MANDRILL
SGMV3	ANTELOPE
SGMV4	WALLABY
SGMV5	AARDVARK
SGMV6	ANTEATER
SGMV7	RAT
SGMV8	SLOTH

SGMV9	WEEVIL
SGMV10	WILDEBEEST
SGMV11	WEASEL
SGMV12	SKUNK
SGMV13	YAK
SGMV14	STOAT

Mechwarrior 2 **PAL**

Diverse Paßwörter:
Gebt die folgenden Paßwörter im
'Enter Password'-Screen ein!

Unverwundbarkeit:
##XO/A><UZ

Extra Variance:
T#XQ /<AX<<

Mehr Munition:
TOXO/AX>TU

Extra Heat Sinks:
#XX0 / A4>Y+

Jump Jets:
#YXO/A>YOL

Cruise Throttle:
#AXO/A4YYA

Nicht anwählbare Missionen:
T<XQ / AXA<=

Neue ‚Mech-Haut‘ (Elemental):
T/XO/AZ<#*

Neue ‚Mech-Haut‘ (Tarantula):
#/XO/A4<LY

,Overweight' Mechs:
#OXO/A>>O/

Porsche Challenge **NTSC**

Diverse Cheats:
Gebt die folgenden Cheats im Hauptmenü ein!

Endsequenz:
■, ●, links + Select, rechts +
Select

Hyper Car:
 ■ + Select, ● + Select, ■ + ● +
 Select

Secret Car:
links + ●, rechts + ■ + L2 + R2

Test Driver:
rechts + ■, links + ● + Select

Mad Race:
oben, links, rechts + Select

Interactive Track:
■, ●, ■, L1, L2

Long interactive Track:
■, ●, ■, R1, R2

Rage Racer NTSC/PAL

Mirror-Modus:
Nachdem Ihr „Race Start“ ausgewählt habt, haltet Ihr L1 + R1 + Select + Start unmittelbar vor dem Start gedrückt. Nun erscheint die jeweilige Strecke spiegelverkehrt.

Raiden Project PAL

Unendlich Continues:
Wählt den Menüpunkt ‚MISCELLANEOUS‘ an und gebt folgendes ein:
■ + ▲ + ✕ + ▲! Daraufhin könnt
Ihr unter dem Punkt ‚Credit Limit‘
‚FREE PLAY‘ einstellen, womit Euch
maßlos viele Continues zur Verfüg-
ung stehen.

Soviet Strike NTSC

Diverse Paßwörter:
Gebt die folgenden Paßwörter im
Paßwort-Screen ein!

Vier Continues: SADISSA

Unendlich Fuel: EARTHFIRST

Friedliche Welt: QUAKER

Unendlich Energie, Fuel, unsichtbarer Helikopter: MIDNIGHOIL

Unendlich Munition, Fuel, Continues: FUGAZI

Zivilisten und Tiere als Feinde: ANGRYLOCAL

Come to me! (Landet irgendwo mit dem Helikopter, und die Soldaten kommen friedlich anmarschiert!); GHANDI

Spider PAL

Volle Munition, volle Energie:
Ruft den Pausenmodus per Startta-
ste auf und gebt folgendes ein:
▲ × × × ● × ■ ▲ ×

Minispinne:
Erhöht den Schwierigkeitsgrad,
indem Ihr die Spinne schrumpfen
laßt! Gebt dazu im Pausenmodus
▲■●▲ ein!

Lifeforce: Tenka **PAL**

Alle Waffen:
Beginnt ein Spiel und aktiviert den Pausenmodus per Starttaste! Halte L1 gedrückt und gebe folgende Kombination ein: ▲, R1, ▲, ■, R1, ●, ■, ■! Nun erscheint der Menüpunkt „All Weapons“.

Levelanwahl:
Beginnt ein Spiel und aktiviert den Pausenmodus per Starttaste! Halte dazu L2 gedrückt und gebe folgende Kombination ein: ●, ●, ■, ▲, R1, ■, ▲, ●! Nun erscheint der Menüpunkt „Select Level“.

Tobal 2 NTSC

Shrink and grow:
Haltet im Charakterauswahl-Bildschirm L2 + R2 gedrückt und wäh-
daraufhin per X-Taste einen beliebigen
Fighter aus! Während des folgenden
Kampfes könnt Ihr Euren Charakter
nun per L2-Taste schrumpfen lassen
oder über die Taste R2 vergrößern. Das
Verfahren funktioniert allerdings jeweils
nur einmal, das heißt, Ihr könnt den
Kämpfer nicht weiter schrumpfen
oder wachsen lassen.

Als Mufu spielen:
Um als Mufu zu spielen, müßt Ihr
im Easy-Modus durchspielen.

3D Lemmings

PAL

Levelcodes:

Level	Code
2	STARTING
3	DIFFERENT
4	PLECTRUM
5	ROBINSON
6	GREGATIM
7	FUNCTION
8	BLANDISH
9	LAMPWICK
10	MURLITON
11	SURPRISE
12	TRAPDOOR
13	FIGUERAS
14	SANDWICH
15	BATEMANS
16	PANGOLIN
17	GARGANEY
18	PECULIAR
19	ESPANOLA
20	WOBEGONE
21	TRISTART
22	SHOBNALL
23	CURLICUE

24	BILLYCAN
25	GOLDPEAK
26	GRIPPING
27	FUGITIVE
28	FEARLESS
29	SPITULUM
30	BESLAVER
31	ANABLEPS
32	QUINCUNX
33	TARLATAN
34	YANGSING
35	GUMMOSIS
36	PRODNOSE
37	NGULTRIM
38	COTABUS
39	THANKSTO
40	BIERHAUS
41	TAXSTART
42	ABFAMIXS
43	BRADFORD
44	SHEEPAND
45	SMARMITE
46	CHEAPGAG
47	THINKYOU
48	PROBABLY
49	CANTREAD
50	NEXTONES

51	TSTDFTWO
52	HOHOHHF
53	EMAWROAT
54	SETNTETH
55	ECRWHNSA
56	AOEAOJON
57	RDARSORG
58	EEDDEYTX
59	XSXSXXXX
60	FOOTBALL
61	MAYSTART
62	TASHKENT
63	ZULUDAWN
64	QUATRIN
65	GRANDCRU
66	WITTMANN
67	WHATNEXT
68	UNCTIOUS
69	EVERARDS
70	ENTREATY
71	GLACKIAN
72	WHEEEEE
73	IKEMMEL
74	MORROCCO
75	TWPOINT
76	FOLLICLE
77	SPROCKET

78	METARULE
79	FALLBACK
80	BEANCURD

Bug Too!

NTSC

Die folgenden Cheats werden im Pausenmodus eingegeben.

Cheat-Menü:

Um ein verstecktes Menü (Cheat Screen) aufzurufen, müßt Ihr diese Kombination eingeben: L, A, Z, Y, links, rechts, A, unten, rechts, L.

Unverwundbarkeit:

Gibt folgendes ein: R, rechts, A, L, rechts, A, unten, Y!

Fly Mode (Flug-Modus):

Um den Flug-Modus zu aktivieren, drückt Ihr L, A, links, L, rechts, unten, unten. Drückt Start und haltet Y gedrückt, um Eure Figur per Steuerkreuz zu navigieren!

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 43 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

Nintendo 64 299,95

Goemon 3D*	dt 139,95
Intern. Superstar Soccer	dt 159,95
„Gold“	dt 139,95
Mario	dt 89,95
Mario Kart	dt 99,95
NBA Hangtime	dt 129,95
Star Wars	dt 139,95
Turok	e 129,95
Wayne Gretzky Hockey*	dt 89,95
S-VHS Kabel	dt 139,95
	29,95

PlayStation 299,95

adidas Soccer Intern.	dt 99,95
Agent Armstrong*	dt 89,95
Agent Armstrong*	dt 79,95
Battlestations	dt 89,95
Ball Blazer*	dt 89,95
Burning Road	dt 89,95
Crow	dt 89,95
Darlight Conflict	dt 49,95
Disruptor	dt 89,95
Exhumed	dt 99,95
Excalibur	dt 59,95
IFA Soccer '97	dt 99,95
Int. Superstar Soccer Pro	dt 79,95
Little Big Adventure	dt 89,95
Legacy of Kain	dt 89,95

Lifeforce Tenka	dt 99,95
Lost Vikings 2	dt 89,95
Mass Destruction*	dt 89,95
Machine Hunter*	dt 89,95
Mechwarrior 2	dt 99,95
Micro Machines V3	dt 99,95
Monster Trucks*	dt 99,95
NBA in the Zone 2	dt 99,95
Need for Speed 2	dt 99,95
Overblood	dt 89,95
Pang Collection*	dt 89,95
Pandemonium	dt 79,95
Perfect Weapon*	dt 84,95
Porsche Challenge	dt 99,95

Rage Racer	dt 84,95
Rally Cross	dt 94,95
Ray Storm*	dt 99,95
Rebel Assault II	dt 99,95
Resident Evil	dt 89,95
Road Rage*	dt 84,95
Samurai Showdown	e 99,95
Sentient	dt 99,95
Soulblade	dt 89,95
Soviet Strike	dt 69,95
Spider	dt 89,95
Star Gladiator	dt 89,95
Streetfighter alpha 2	da 99,95
Strike Point	da 99,95
Sukoden	da 99,95

Swagman	dt 89,95
Syndicate Wars	dt 89,95
Tempest X	dt 89,95
Tomb Raider	dt 89,95
Total NBA '97	dt 89,95
Transport Tycoon	dt 89,95
Trash II*	dt 89,95
Vandal Hearts	dt 89,95
VR Pool	dt 89,95
Warcraft 2*	dt 89,95
Wing Commander IV	dt 89,95
Wipe Out 2097	dt 79,95
X-Com: Terror ft. Deep	dt 84,95

Saturn

Andretti Racing	da 59,95
Bombberman	dt 99,95
Die Hard Arcade	dt 99,95
Exhumed	dt 99,95
Fighters Megamix	dt 99,95
Formula Karts*	da 79,95
Manx TT	da 99,95
Shining the Holy Ark	dt 89,95
Sonic Jam*	dt 89,95
Soviet Strike	dt 89,95
Torico	dt 69,95
WWF Wrestlemania	dt 89,95
	da 99,95
Kirbys Fun Pack	dt 119,95
Lufia	dt 119,95
Super Streetfighter 2	dt 69,95

SuperNintendo

Kirbys Fun Pack	dt 119,95
Lufia	dt 119,95
Super Streetfighter 2	dt 69,95



V-Rally

89,95



89,95*

...und viele andere Titel auf Anfrage.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse o. bM Porto. NN 9,90 DM Porto+NN. ab 3 Artikeln versandt! Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir hatten nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzugeschluss noch nicht erhältlich!
Ab 400 DM Ratenkauf möglich.

Aus die Maus!
Die "Mainzer Str." macht demnächst dicht...

...aber wir kommen wieder.
auf über 250 am

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

neXt Level zum Nachbestellen!



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



Specials: LucasArts-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, Messe-Report
Spiel des Monats: Panzer Dragon Zwei (SAT)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil, Tekken 2, True Pinball
Saturn: King of Fighters '95, Shellschok
Zubehör: PSX-Joypads




XL 7 und 8/96 ausverkauft

Specials: Virtua Fighter 3, Genreüberblick Prügelspiele, Segas AM Annex, FF VII (PSX), Classic Videogames - Teil 2, Messe-News
Spiel des Monats: Crash Bandicoot (PlayStation)
PlayStation: Blami Machine-head, Tunnel B1
Saturn: Street Fighter 3 2, Tilt, World Series Baseball 2
Arcade: Street Fighter EX
Zubehör: Saturn Lightgun



Specials: N64: „Quo Vadis, Nintendo?“, Interviews mit H. Lincoln und den NIGHTS-Entwicklern, Accolade-News
Spiel des Monats: Super Mario 64 (Nintendo64)
N64: PilotWings 4
PlayStation: Formel 1, Kof '95, Sampras Extreme Tennis
Saturn: NIGHTS, The Need for Speed
Arcade: Virtua Fighter 3
Zubehör: Memory Disk Drive



Specials: Tomb Raider, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinski (Sega of America), Classic Videogames - Teil 1
Spiel des Monats: Fighting Vipers (Saturn)
N64: Interview mit dem Turbo-Designer D. Dienstbier
PlayStation: SF 3 2, Total No. 1, wipEout 2097
Saturn: Exhumed, VF Kids
Arcade: Virtua Fighter 3
Zubehör: Rennspielzubehör



Specials: Das Horror-Adventure Resident Evil 2, PSX-Entwicklungssystem Yaroze, Classic Videogames - Teil 5
Spiel des Monats: Mario Kart 64 (Nintendo64)
N64: Cruis'n USA, Kl Gold, Star Wars: Shadows of t. E.
PlayStation: Rage Racer, NBA in the Zone 2, Cool Boarders
Saturn: Bug! Too, Sonic 3D - Blast, Tempest 2000
Zubehör: Headphones (PSX)



Specials: Classic Videogames - Teil 3, Virtuelle Idole
Spiel des Monats: Tomb Raider (PSX u. SAT)
Nintendo64: Wave Race 64
PlayStation: Iron & Blood, Destr. Derby 2, Disruptor, Pandemonium!, NASCAR '96, Soviet Strike, Star Gladiator
Saturn: Daytona USA C. C. E., Virtua Cop
Arcade: Aqua Jet, Jet Wave
Zubehör: PSX Analog-Joystick



Specials: Sony- und Psygnosis-Software-Reportagen, Classic Videogames - Teil 4
Spiel des Monats: Wayne Gretzky's 3D Hockey (N64)
PlayStation: Command & Conquer, ISS Deluxe, Legacy of Kain, Rebel Assault 2
Saturn: C&C, Samurai Showdown III, Virtual On
Arcade: Cruis'n World
Zubehör: Predator-Lightgun



Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rennspiele, Psygnosis' Power Line-Up '97
Spiel des Monats: Intern. Superstar Soccer 64 (N64)
N64: Doom 64, FIFA 97, Soul Edge, Suikoden
Saturn: Dark Savor, Die Hard Arcade, Fighters Megamix
Arcade: Street Fighter III, Tekken 3



Specials: Atari-Story - Teil 1, Interviews mit Jack Sorensen (LucasArts) und David Jones (DMA Design)
Spiel des Monats: Turbok - Dinosauro Hunter (N64)
PlayStation: 2 Xtreme, FIFA 97, Soul Edge, Suikoden
Saturn: Dark Savor, Die Hard Arcade, Fighters Megamix
Arcade: Street Fighter III, Tekken 3



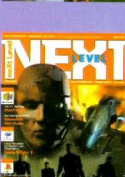
Specials: Atari-Story - Teil 2, PSX-Entwicklungssystem Yaroze, 6400-Reportage, Interview mit Turbo-Designer David Dienstbier
Spiel des Monats: Final Fantasy VII (PlayStation)
PlayStation: LifeForce: Tenka, Micro Machines '93, Mechwarrior 2, Total NBA '97
Saturn: The Lost Vikings II
Zubehör: PSX Game Killer und Game Pad



Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rollenspiele, Reportage: Core Design - Ninja (PlayStation) und Saturn
Spiel des Monats: Porsche Challenge (PlayStation)
N64: Blast Corps
PlayStation: Little Big Adventure, Sentient, Vandal-Hearts
Saturn: Marx TV Super Bike
Arcade: Virtua Striker 2, House of the Dead, Hang Pilot
Zubehör: Arcade Stick (PSX)



Specials: Genüberblick: 32-Bit-Rennspiele, Psygnosis' Power Line-Up '97
Spiel des Monats: Intern. Superstar Soccer 64 (N64)
N64: Doom 64, FIFA 97, Soul Edge, Suikoden
Saturn: Dark Savor, Die Hard Arcade, Fighters Megamix
Arcade: AOU-Messe '97
Zubehör: Infrared-Pads (SAT), Super Pad 64 plus (N64)



Specials: Psygnosis' Formel 1 '97 und G-Police, Extreme-g von Probe, Tomb Raider 2, Sony Computer Entertainment
Spiel des Monats: V-Rally (PSX)
N64: Mario Kart 64, StarFox 64, War Gods
PlayStation: ISS Pro, Rage Racer, Total 2
Saturn: Sky Target
Arcade: Top Skater
Zubehör: Infrared-Pads (PSX), Game Killer (N64)



Specials: Messe-News Electronic Entertainment Expo, Report: Duke Nukem 3D (SAT), Emulatoren - Teil 1
N64: Clayfighter 63 1/3, F-Zero 64, NBA Hang Time
PlayStation: Ace Combat 2, Battle Arena Toshinden 3, Formel 1 '97, Rally Cross, Transport Tycoon, Wild Arms
Saturn: Last Bronx, Res. Evil
Arcade: 32Meg Memory-Card, Avenger Lightgun (PSX)

Einfach den Coupon ausfüllen und an untenstehende Adresse schicken!

Neues Kombi-Angebot:

Drei XL-Ausgaben für insgesamt nur 10,- DM

9-11/96 DM 10,- + Versandgeb.

- | | | |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| ● 5/96 DM 4,90 | ● 6/96 DM 4,90 | |
| ● 9/96 DM 4,90 | ● 10/96 DM 4,90 | ● 11/96 DM 4,90 |
| ● 12/96 DM 4,90 | ● 1/97 DM 5,90 | ● 2/97 DM 5,90 |
| ● 3/97 DM 5,90 | ● 4/97 DM 5,90 | ● 5/97 DM 5,90 |
| ● 6/97 DM 5,90 | ● 7/97 DM 5,90 | ● 8/97 DM 5,90 |

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

Die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Versandkosten: Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

Adresse:
 neXt Level, Heft-Shop,
 Club-Verwaltungs OHG,
 Postfach 1149, 23612 Stockelsdorf

Die Waren bleiben bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.
 Bei Nichtbestellung oder Rückgabe der Waren ist ein Abzug des Bestellschutzes vorzunehmen.

Die Hard Arcade NTSC

Hyper-Modus im versteckten Spiel (Deep Scan):

Haltet X, Y, Z im Titelscreen gedrückt, während Ihr Deep Scan startet! Über dem Titel steht nun „Hyper“.

Die Hard Trilogy NTSC

Cheat-Menü:

Sobald das Copyright auf dem Screen erscheint, könnt Ihr folgendes eingeben: C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y. Danach beginnt Ihr ein Spiel und erreicht das Cheat-Menü über den Start-Button.

Doom NTSC

Unverwundbarkeit:

Drückt Start, um in den Pausenmodus zu schalten! Nun gebt Ihr folgenden Cheat ein: unten, Y, X, R, rechts, L, links, B. Nach der korrekten Eingabe erscheint „All Powerful Mode On“, und die Augen des angezeigten Kopfes beginnen zu glühen.



Fighters Megamix

NTSC/PAL

Diverse Extras und Charaktere:

Hyper-Modus:

Um den Hyper-Modus zu aktivieren beziehungsweise freizulegen, müßt Ihr im Survival-Modus elf oder mehr Gegner deklassieren.

Unverwundbarkeit:

Zur Erlangung der Unverwundbarkeit müßt Ihr satte 500 Runden bzw. Fights am Stück spielen.

Als School Girl Candy spielen:

Wählt Candy im Charakterauswahl-Schirm per X- oder Z-Button aus!

Als Siba (aus Virtua Fighter 1) spielen:

Wählt Siba im Charakterauswahl-Schirm per X- oder Z-Button aus!

Verstecktes Flugzeug:

Um mit einer F-14 über den Schirm fliegen zu können, müßt Ihr den Hintergrund Vipers B. M. auswählen und vor Beginn einer Kampfrunde auf beiden Pads X gedrückt halten, bis der Fight losgeht.

Independence Day

NTSC

Cheat-Menü:

Gebt zunächst den Namen „DAB DAB“ im „NAME ENTRY“-Bildschirm ein! Ruft dann den Option-Screen auf und gebt folgendes ein: links, rechts, oben, unten, X, Y, Z! Ist alles korrekt eingegeben, erscheint das Cheat-Menü umgehend.

The Lost Vikings 2

PAL

Levelcodes:

Level	Paßwort
1	NTR0
2	1STS
3	2NDS
4	TRSH
5	SW1M
6	WOLF
7	T1M3
8	K4RN
9	BOMB
10	WZRD
11	BLKS
12	TLPT
13	GYSR
14	B3SV
15	R3TO



16	DRNK
17	Y0VR
18	OVAL
19	T1N3
20	D4RK
21	H4RD
22	HRDR
23	L0ST
24	OBOY
25	H0M3
26	SHCK
27	TNNL
28	H3LL
29	4RH0
30	B4DD

Cheat-Paßwort: CH3T

NBA Jam Extreme

PAL

Osterei-Ball:

Stellt die Systemuhr Eures Saturns auf das Datum 6. April, um den Basketball in ein buntes Osterei zu verwandeln!

Plastikball:

Dückt vor dem Tip-Off L, L, B, B, R, L, R, B, B, um den Basketball in einen aufblasbaren Plastikball zu verwandeln!

Sonic 3D Blast

NTSC



Levelskip:

Haltet C gedrückt, wenn Ihr per Start-Button ein neues Spiel beginnt! Im Spiel könnt Ihr dann in den Pausenmodus schalten und

per A-Button von Act zu Act springen. Ein Druck auf den B-Knopf bringt Euch in die nächste Stage, und drückt Ihr C, landet Ihr umgehend im letzten Level. Drückt Ihr im Pausenmodus Y, erhaltet Ihr Medaillen, X verschafft Euch Extraleben, und über den Z-Button erhöht Ihr die Anzahl der Continues.

Soviet Strike

NTSC/PAL

Diverse Paßwörter:

Gebt Ihr die folgenden Paßwörter richtig ein, erscheint die Bestätigung „Classified“ bzw. „Geheim“ auf dem Schirm.

COLDPIZZA:

Ihr habt stets genug Fuel (Treibstoff) an Bord. Laßt Euch nicht dadurch täuschen, daß die Anzeige auf null sinkt, denn der Tank wird umgehend automatisch aufgefüllt.

FREEBIE:

Ein zusätzliches Leben winkt.

ALBATROSS:

Der Treibstoffverbrauch geht um die Hälfte zurück.

Ultimate Mortal Kombat 3

PAL

Freeplay:

Drückt im Titelschirm auf Controller zwei oben, oben, rechts, rechts, links, links, unten, unten! Zur Bestätigung ertönt „excellent“.



Quix-Nr. 0165-3-222 22 14

Stichwort:

tactics

get the message }

quixt uns was!

quix



LOST WORLD – JURASSIC PARK 2



Die gefürchteten Velociraptoren aus Teil eins dürfen selbstverständlich auch nicht fehlen

Eines der großen Kinoereignisse wird in diesem Jahr sicherlich Steven Spielbergs zweite Dinosaurier-Hatz *Vergessene Welt – Jurassic Park 2* werden. Während unser Planet mit Actionfiguren, Plüschtieren und Frühstücksflocken aus dem mächtigen Merchandising-Apparat überschwemmt wird, stellen Segas Starprogrammierer von AM3 das gleichnamige Arcadespiel für den Actionfilm fertig.

Seit Februar vergangenen Jahres arbeiten die Japaner an dem 3D-Shooter. Anfangs noch auf Model-2-Basis entschied man sich bald für das leistungsstärkere Model-3-Board. Das Powerpaket kann bis zu 15.000 Polygone pro Bild darstellen (zum Vergleich: Model 2 schafft gerade-



Mit *Virtua Fighter 3* zeigte uns Sega bereits eindrucksvoll, zu welch superben Grafiken das selbst entwickelte Mode-3-Board fähig ist. Die Dinosaurier in *Lost World* sehen ebenfalls brillant aus

mal 5000 Polygone, und der T-Rex allein besteht aus 3000 Vielecken). Bis zu zwei Spieler können gleichzeitig in die mit 3D-Surround-Sound ausgestattete Kabine steigen und nach allerfeinster 3D-Arcade-Shooter-Manier auf Dinojagd gehen. Beim Zweispieler-Modus betrat AM3 Neuland, denn die beiden Spieler müssen sich gegenseitig helfen, wenn der eine beispielsweise von einem Saurier gepackt wird, ist er ohne die Hilfe des anderen aufgeschmissen.

Der Automat macht mindestens eine ebenso gute Figur wie die Filmvorlage, denn die phänomenale Grafik stellt einiges in den Schatten. Doch voreilige Saturn-User müssen sich wohl oder übel damit abfinden, daß selbst AM3 keine Möglichkeit sieht, ihre jüngste Schöpfung auf den 32-Bitter zu konvertieren.

Neben *Lost World* hat AM3 auch ein neues Rennspiel in der Mache. *Le Mans 24* basiert auf dem 24-stündigen Rennen, das alljährlich in



Frankreich gefahren wird. Der Spieler kann zwischen sechs GT-Klasse-Fahrzeugen wählen. Mit Lizenzen von Ferrari, Mazda, McLaren, Mercedes, Nissan und Porsche in petto, dürfte für jeden Rennspiel-Fan der passende fahrbare Digitaluntersatz vertreten sein. Überholte Fahrzeuge verschaffen dem Spieler Zeitboni. *Le Mans 24* enthält zur Zeit ein ähnliches Radarsystem wie *Daytona USA*. ■



Galford ist nun nicht mehr der einzige, dem ein treuer Hund zur Seite steht



Alle Rennspiel-Freunde sollten sich *Le Mans 24* schon einmal vormerken. Segas Arcade-Supremos haben ein heißes Eisen im Feuer



Haomaru, Ukyo und die anderen Fighter aus *Samurai Spirits 64* machen ein sehr gute Figur. Hoffentlich erhalten sie noch Gouraud-Shading

SNK PRÄSENTIERT IHRE 64BIT-HARDWARE

Hyper Neo • Geo 64, so lautet die vollmundige Bezeichnung von SNKs lang erwarteter neuer Spielhallen-Hardware. In Tokyo wurde das 64-Bit-Gerät erstmals der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Erwartungsgemäß wählte SNK *Samurai Spirits 64* als Zugpferd, das man im Vorfeld nur auf Video kurz sehen konnte. Um eines gleich vorwegzunehmen: SNKs 3D-Prügel-Debüt kann sich optisch in keinsten Weise mit Segas Model 3 geschaffenen Standard messen. Zur Zeit ist das Spiel erst zu 40 % fertiggestellt, und es bleibt abzuwarten, welche Veränderungen *Samurai Spirits 64* noch durchmachen wird.

Das Rennspiel *Round Trip* hingegen konnte vor allem durch sehr schöne Hintergründe beeindrucken. Aber spielerisch zeigten sich noch einige Schwächen. Zur Ehrenrettung muß jedoch erwähnt sein, daß auch dieser Titel noch lange nicht fertiggestellt ist. ■



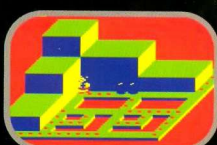
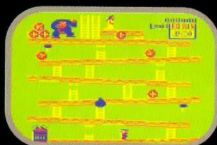
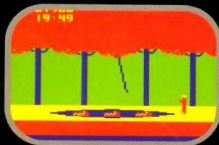
HYPER NEO • GEO 64 TECHNISCHE DATEN

CPU: 64-Bit-RISC
RAM-Speicher: 4 MB
Programmspeicher: 64 MB 3D
Vertex-Speicher: maximal 96 MB
Texturspeicher: maximal 16 MB 2D (Sprites)
Spritedarstellung: 1536 Sprites pro Bild (60 fps)
Characterspeicher: maximal 128 MB
Hauptfunktionen: Vergrößern, Verkleinern (Skalieren), Kette, Revolution, Mosaic, Mesh 2D (scrollend)
scrollende Bildschirme: maximal 4
Characterspeicher: 64 MB
Hauptfunktionen: Vergrößern, Verkleinern, Rotieren, Morphen, Horizontal/Vertikal-Linescrolling
Farben: 16,7 Millionen Farben, davon 4096 gleichzeitig darstellbar
Soundkanäle: 32
Samplingfrequenz: 44,1 MHz (maximal)
Wellenspeicher: 32 MB

MORTAL KOMBAT 4

Die umstrittene *Mortal-Kombat*-Serie wagt den Sprung in die dritte Dimension. *Mortal Kombat 4* wird – von Midways neuem Zeus-Chip unterstützt – demnächst zumindest in amerikanischen Spielhallen zu finden sein. Im Vorfeld wurde bereits gemunkelt, daß *MK4* der gewalttätigste Teil der Saga werden soll. Im Gegensatz zu den erfolgreichen Vorgängern, werden die Kämpfer diesmal sogar permanent mit Waffen wie Schwertern und Kampfstöcken aufeinander losgehen, die sie vorher allenfalls bei Special-Moves zücken durften. Ende diesen Jahres soll übrigens der zweite Kinofilm in die Lichtspielhäuser kommen. ■

Dragon 32



Die Farbpalette des Dragon 32 war alles andere als geglättet. Viele Spiele bestanden aus einem Neongrün (*Donkey Kong*, 2. v. l.) oder lieferten sich regelrechte Farbschlachten zwischen Grün und Rosa (*Cuthbert in the Jungle*, l. und *Ice Castle*, r.). In schwarzweiß (*Galagan*, 2. v. r.) war es erträglich

Ohne Frage ist der Dragon 32 ein Exot der 80er und fand fast nur in England eine nennenswerte Verbreitung. Das Gerät wog gerade mal soviel wie ein ZX-81, war aber achtmal so groß. Die scheußliche Farbpalette war nicht jedermanns Geschmack.

Die Spiele:

Der Dragon 32 wurde, von wenigen Ausnahmen einmal abgesehen, ausschließlich von Microdeal unterstützt und beschränkte sich hauptsächlich auf das Klonen beliebter Arcade-Automaten. Die wichtigsten Spiele waren *Crystal*

Castles, *Bosconian*, *Galaga*, *Pitfall*, *Time Bandit* und *Time Pilot*.

Emulatoren:

Der beste Dragon Emulator ist zur Zeit *Coco*, der ursprünglich für den Tandy-Computer geschrieben wurde. Einziges Problem ist die

hohe Geschwindigkeit, die die Games ab einer Pentium-100-Rechnerkonfiguration nahezu unspielbar macht.

WWW:

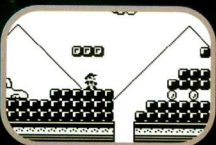
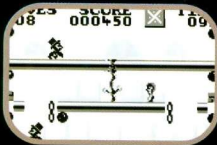
<http://public.logica.com/~burgin/pdragon.html>

Videospiele – ein Stück Neuzeitgeschichte (Teil 2) – oder wie Emulatoren zu persönlichen Museen werden

VON MARCUS HÖFER

Auch im zweiten Teil dreht sich alles um Emulatoren alter Videospielekonsolen sowie den Atari ST, den MSX und alte Coin-Ops. Viele Klassiker in den Bereichen Hard- und Software bekommen so die Chance, in der 64-Bit-Welt zu überleben. Ob nun das NES oder der C64, ohne diese Meilensteine würde es weder das N64 noch aktuelle Spiele wie *Turok* oder *V-Rally* geben. Welche Veränderungen der Markt durchgemacht hat, soll in dieser Ausgabe aufgezeigt werden.

Game Boy



Trotz des monochromen Displays ist die kleine Game Boy vor allem bei Kindern beliebt. Nicht zuletzt tragen Klassiker wie *Super Mario Land* (2. v. l.), *StreetFighter 2* (2. v. r.) und *Tetris* (rechts) zum immer noch anhaltenden Boom bei. 50 Millionen dieser Minikonsolen wurden bisher verkauft

Mit mehr als 50 Millionen verkauften Game Boys ist das kleine Handheld als Geniestreich von Nintendo zu betrachten. Das 1989 eingeführte Gerät ist so weit verbreitet, daß es mit Sicherheit keiner größeren Vorstellung bedarf.

Die Spiele:

Klassiker wie *Gargoyle's Quest*, *StreetFighter 2*, *Super Mario Land*, *Tetris*, *Tiny Toons*, *Mario's Tennis*, *Track & Field* und *Wave Race* haben nicht zuletzt zu dem immensen Erfolg des Game Boys auf der ganzen Welt beigetragen.

Emulatoren:

Marcel de Kogel, der bereits einen Emulator für Colecovision entwickelt hat, liegt auch bei den Game-Boy-Emulatoren ohne nennenswerte Konkurrenz vorne. Sein VGB-DOS ist DOS- und Windows-kompatibel und gibt die exakte

Grafik sowie den originalen Sound des Winzlings wieder. Rechtlich sind Game-Boy-Emulatoren jedoch bedenklich.

WWW:

<http://www.komkon.org/~deko-gel/>
Mac: <http://www.emulation.net/>

Sega Master System/Game Gear



Das Game Gear und das Master System gelten in der Szene als die ewigen Zweiten. Gegen NES und Game Boy konnte sich Sega nicht durchsetzen. Selbstverständlich gab es eine Pac-Man-Variante (rechts) für beide Systeme. Außerordentlich gelungen war die Version von *Galaga '91* (2. und 3. v. l.)

Segas Master System und das Game Gear sind technisch so gut wie identisch. Deshalb werden an dieser Stelle zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Zwar hatte das Master System nie eine Chance gegen das NES, aber beide Geräte waren technisch nahezu ebenbürtig.

Die Spiele:
Das wichtigste Spiel für das Game Gear war *Land of Illusion*. Auf dem Master System gehörten der Klassiker *R-Type* und die *Wonderboy*-Serie zu den Aushängeschildern.
Emulatoren:
Für die Sega-Systeme gibt es zwei wichtige Emulatoren. Zum einen

wäre das James McKays Message, der als Shareware zu haben ist. Viele Zusatzfunktionen machen die Version interessant. Marat Fayzullins MasterGear ist Freeware und mit einer umfangreichen Dokumentation über die Game-Gear-Spiele ausgestattet. Beide können fast alle Spiele umsetzen.

WWW:
Message: <http://www.users.dircon.co.uk/~dmckay/message.html>
MasterGear: <http://www.free-light.com/fms/MG/>
Mac: <http://www2.vision.net.au/ftp/pub/mac/AusMac/emulators/other/>

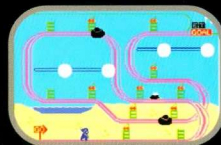
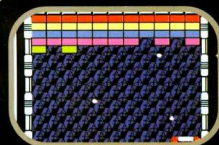
Es gibt nicht wenige, die den alten Zeiten nachtrauern, vor allem diejenigen, die mit den ersten Coin-Op-Videospielen aufgewachsen sind. Betrat man früher eine Spielhalle, so war jeder Automat eine eigene, in sich abgeschlossene Welt. Heutzutage beschränkt sich das Gros der Maschinen auf Rennspiele und Beat 'em Ups. Aber es gab noch mehr Unterschiede zwischen der Spielhallen der ersten Generation und den derzeitigen Arcade-Hallen. In der Ära von *Defender* und *Pac-Man* war es den Spielern durchaus möglich, mit einem Credit den ganzen Tag lang zu spielen. Das setzte zwar einige Credits als Training voraus, aber die Spiele folgten der Regel Bist du gut genug, kannst du endlos lange spielen. Betritt man heutzutage eine Spielhalle, ist von diesem Prinzip nichts mehr zu spüren. Die Rennspiele folgen gadenlos einer unbestechlichen Uhr. Wobei es während des Spieles mitunter wirklich absurd werden kann. Nämlich dann, wenn man die Rennstrecke beherrscht und immer besser wird. Je besser die Rundenzeiten sind, desto kürzer ist schließlich auch das Spielvergnügen pro Credit. Die Belohnung für gutes Spielen wie an den alten Automaten wird ergo ins Gegenteil verkehrt. Beat 'em Ups setzen auf ein

anderes Prinzip. Bei diesen Games, die vornehmlich im Zweispieler-Modus betrieben werden, muß der Verlierer Geld nachstecken, um weiterspielen zu können. Im Idealfall rechnen die Hersteller in beiden Fällen mit zwei bis drei Minuten Spielzeit pro Credit.

Aber zurück zur Emulatorszene. Eine Frage, die sich viele Spieleenthusiasten stellen, ist, wieso es so lange gedauert hat, bis brauchbare Emulatoren für Mac und PC programmiert wurden. Schließlich haben die alten Coin-Op-Maschinen lediglich einen Speicher von unter 50 Kilobyte und eine Taktfrequenz von ein bis vier MHz. Was ist also so schwierig daran, zum Beispiel *Galaxian* auf einem Pentium mit 100 MHz umzusetzen?

Überraschenderweise sind Mac- und PC-Hardware erst jetzt in der Lage, diese Art von Grafik darzustellen. Bei *Galaxian* werden die Charaktere, sprich Raumschiffe, in zwei Versionen dargestellt. Einmal als Charakter und einmal als Sprite. Fliegen die Raumschiffe im Konvoi, werden sie im RAM für Characters verarbeitet, greifen sie jedoch an, wird das Image des Characters gelöscht und durch ein entsprechendes Sprite an der gleichen Stelle ersetzt. Um dieses auf

MSX



Viele Spieler werden sich noch an *Arkanoid* (links) und *Galaga* (2. v. l.) erinnern. Auch *Mr. Do's Wild Ride* dürfte zumindest den echten Fans ein Begriff sein, zumal dieser dritte Teil der Reihe nur für Coin-Ops und das MSX programmiert wurde. Das verrückte *Telebunny* (2. v. r.) gilt als echter Exot

Daß die MSX-Computer außer in Japan nie wirklich aus den Startlöchern gekommen sind, lag mit Sicherheit nicht an den technischen Fähigkeiten der Maschine. Vor allem in Sachen Grafik war der MSX ein Meilenstein in den frühen 80ern. Sehr gute Umsetzungen von beliebten

Coin-Ops aus jener Zeit waren die Aushängeschilder dieses exotischen Computers.

Die Spiele:
Aleste, Bosconian, Galaga, Gradius, Mappy, Parodius, Rally-X und *Twinbee* und wurden im Heimbereich zuerst auf dem MSX präsent.

tiert. Zudem kamen einige außergewöhnliche Spiele wie zum Beispiel *Telebunny*, ein Irrgarten-Game, bei dem der Spieler zwei Figuren gleichzeitig steuern muß.

Emulatoren:
Auch bei diesem Computer setzt Marcel de Kogel mit seinem

FMSX-DOS die Maßstäbe für MSX-Emulatoren. Zahlreiche beliebte Spieleklassiker laufen auf dieser Engine.

WWW:
<http://www.komkon.org/~deko-gel/>
Mac: <http://www.emulation.net/>

ATARI ST



Der Atari ST spielte selbst nach der Einführung des Amiga bei den Programmierern eine wichtige Rolle. Viele Klassiker wurden erst auf dem ST programmiert und später für den Amiga konvertiert. Hervorragende Beispiele sind: *Chuckie Egg*, *Crystal Castles*, *Rolling Thunder* und *Millipede* (v. l. n. r.)

Der Atari ST war etwas über ein Jahr lang der Marktführer unter den 16-Bit-Computern. Bis zur Einführung des Amiga war der ST die Wunschliste vieler Spieler. Die 16-Bit-Maschine setzte vor allem in Sachen Scrolling neue Maßstäbe. Sound-Tüft-

ler mochten den ST vor allem wegen der Midi-Schnittstelle.

Die Spiele:

Atari brachte sehr früh Konvertierungen von *Battle Zone*, *Millipede* und *Star Wars*. Später folgten *Joust*, *Moon Patrol* und *Robotron*.

Die Klassiker sind aber *Dungeon Master*, *Speedball 2* und *SWIV*.

Emulatoren:

Es gibt zwar eine ganze Reihe von Emulatoren, aber die meisten laufen nur bedingt oder sind fehlerhaft. Ungeschlagen ist Frederic

Gidouin's PaCifiST. Er läuft problemlos auf einem schnellen 486er PC und ermöglicht es sogar, ST-Disketten zu lesen.

WWW:

<http://www.perso.hol.fr/~gidouin/pacifist.html>
Mac: <http://www.emulation.net/>

dem PC umzusetzen, benötigt man ein Bitmap-Display, das sowohl Characters als auch Sprites emulieren kann. Wenn der Wechsel vom Character zum Sprite beim Coin-Op passiert, wird ein einziger Schreibvorgang im RAM benötigt. Die PC-Emulation benötigt für den gleichen Vorgang 64 Lese- und 64 Schreiboperationen. Geht man davon aus, daß bei *Galaxian* ganze Angriffswellen attackieren, wird die Problematik der Emulation von Hardware schnell deutlich.

Es mag seltsam klingen, aber viele Experten sehen die Emulatoren-Szene als einen der dynamischsten Zweige in der Spielebranche. Von wenigen Ausnahmen einmal abgesehen, repräsentieren die Emulatoren das freie Spielen. Alles, was man benötigt, ist ein Rechner (Mac oder PC) und ein Internetzugang. Das World Wide Web ist voll mit Emulatoren für alle damals gängigen Systeme. Vom Amstrad über den Game Boy bis hin zum ZX-81 ist alles vertreten.

Letztendlich ist es nur eine Frage der Zeit, bis Systeme wie die PlayStation, der Sega Saturn oder sogar das N64 perfekt emuliert werden können, anders sieht es bereits bei den 16-Bit-Maschinen aus. Während man beim Mega Drive

schon 10-20 Prozent aller Spiele (wenn auch ohne den Originalsound) emulieren kann, steht man beim SNES noch vor der Hardware-Frage. Erste Erfolge gab es kürzlich für PC-Systeme, die mindestens mit einem Pentium 166 Prozessor ausgestattet sind. In nächster Zeit wird aber gerade in diesem Bereich einiges passieren, da zahlreiche Programmierer mit Eifer an einem brauchbaren SNES-Emulator für einen Durchschnitts-PC arbeiten. Was für das SNES gilt, ist bei Amiga-Umsetzungen noch etwas drastischer. Zwar laufen die Anwendungen und Spiele schon in überzeugender Qualität, aber mit einem leistungsschwächeren PC als einem Pentium 200 ist die Software eindeutig zu langsam, da zahlreiche Spezial-Chips emuliert werden müssen.

Die boomende Emulator-Szene verändert auch das Wertgefühl der großen Hersteller, die sich mehr und mehr auf ihre Wurzeln zurückbesinnen und mittlerweile mit einem Anflug von Stolz auf ihre ersten Gehversuche im Bereich Videospiele hinweisen. Atari, Namco, Sega und Williams haben jedenfalls kürzlich für die PlayStation eine Serie ihrer Arcade-Classics herausgebracht.

NES



Beeindruckend am Emulator NESTicle ist die Unterstützung des Zweispieler-Modus via Netzwerk. So können bei *Contra* (links) zwei Spieler gleichzeitig gegen die bösen Horden antreten. Historiker könnten bei den sonderbaren Sequels *Dig Dug 2* (2. v. l.) und *Donkey Kong 3* (2. v. r.) fundig werden

Als das NES 1983 auf den Markt kam, war der Erfolg vorprogrammiert. Abgesehen von einigen geringfügigen Veränderungen, kann man das original NES immer noch im Fachhandel kaufen. Das NES gilt zur Zeit als das meistverkaufte Videospielsystem der Welt.

Die Spiele:

Zahlreiche Meilensteine wurden für das NES entwickelt und hatten Fortsetzungen auf anderen Systemen. *Castlevania*, *Dig Dug 2*, *Galaga*, *Mappy*, *Mario*, *Xenious* und *Zelda* gehören zu jedem Fall in die Sammlungen der NES-Besitzer.

Emulatoren:

Das Programm iNES läuft unter Windows und bringt einen Joystick-Support mit. Der Favorit ist ohne Frage NESTicle für DOS und Windows. Er hat mit Abstand die beste Performance der verfügbaren NES-Emulatoren.

WWW:

iNES: <http://freeflight.com/fms/iNES/iNESWindows.html>
NESTicle: <http://www.gamepen.com/gamewire/Classic/nesemu.html>
Für den Mac: <http://www.emulation.net/>

PC Engine



Einige der größten Meilensteine der Videospielgeschichte wurden für die PC-Engine programmiert. Unter anderem gehörten dazu die fabelhafte Version von *OutRun* (2. v. l.), die Flippersimulation *Devil Crush* (links), der Shooter *Gunhed* (2. v. r.) und Namcos geniale Version von *Ordine* (rechts)

NECs PC Engine hat unter Import-Freaks einen besonderen Kultstatus. Es wurden zwar weder PC-Engine noch der größere Bruder Turbo Grafx in Europa veröffentlicht, aber Tausende von Import-Konsolen sind auch heute noch begehrte Liebhaberstücke in Europa. Technisch braucht sich die 8-Bit-RISC-Kon-

sole überhaupt nicht hinter ihren 16-Bit-Kollegen verstecken.

Die Spiele:

Games aller wichtigen japanischen Firmen wie zum Beispiel Capcom, Konami, Namco und vor allem Hudson Soft wurden für die Kultmaschine umgesetzt. 1943, *Bombberman*, *Devil Crush*, *Galaga*

'88, Gradius, *OutRun*, *R-Type*, *Salamander*, *Smash Tennis* und *Super Star Soldier* gehören zu den Favoriten der Fangemeinde.

Emulatoren:

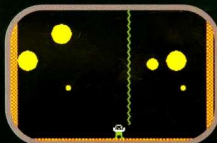
Weltweit der erste PC Engine-Emulator wurde vor kurzem veröffentlicht. MagicEngine emuliert fast alle Cartridges, die für die PC

Engine produziert wurden. Es existieren zwei Shareware-Versionen, eine nicht interaktive Demo und eine zeitlich begrenzte, spielbare Version.

WWW:

<http://joyce.eng.yale.edu/~bt/turbo/emu/>
Mac: <http://www.emulation.net/>

Sinclair ZX Spectrum



Die N64-Kult-Spieleschmiede Rare begann ihre Karriere auf dem Spectrum mit *Atic Atac* (links). Auch Hudson startete dort seine Karriere mit *Bombberman* (2. v. l.) und *Bubble Buster* (2. v. r.), dem Vorläufer von *Pang*. Natürlich gab es auch für den Speccy eine Version von *Donkey Kong* (rechts)

Der Sinclair ZX Spectrum, kurz Speccy genannt, hat eine besondere Rolle bekommen. Obwohl er schon seit mehr als fünf Jahren offiziell von der Bildfläche verschwunden ist, werden immer noch Spiele produziert. Erst vor einem Jahr kam eine überraschend gute Umsetzung von *Prince of Persia* heraus. Auch

die Konvertierung von *Bombberman* ist gelungen. Die Speccy-Szene ist weltweit im Internet in der Newsgroup comp.sys.sinclair organisiert. Der Spielekatalog des Spectrum umfaßt ungefähr 10.000 Spiele, unter denen zahlreiche, der damaligen Zeit entsprechende Innovationen zu finden sind.

Die Spiele:

Es ist wirklich schwer, aus der Masse die echten Highlights herauszufiltern. Genial waren seinerzeit: *Atic Atac*, *Elite*, *Jet Set Wally*, *Knight Lore* und *Manic Miner*.

Emulatoren:

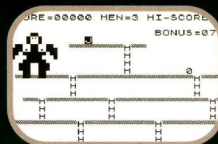
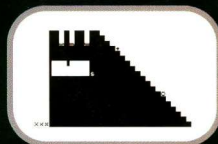
Für den Spectrum gibt es wahrscheinlich zur Zeit die meisten Emulatoren. Der beste ist der

X128 von James McKay. Das Programm läuft unter Windows und DOS und unterstützt alle Spectrum-Features.

WWW:

X128: <http://www.users.dircon.co.uk/~dmckay/x128.html>
Mac: <http://www2.vision.net.au/ftp/pub/mac/AusMac/emulators/spectrum/>

Sinclair ZX-81



3D Monster Maze (links) wird allgemein als Urvater aller First-Person-Shooter bezeichnet. Wie für jede Konsole der damaligen Zeit, war eine Version von *Donkey Kong* (rechts) natürlich ein Pflichtprogramm. Die meisten Spiele hatten zu der Blütezeit des ZX-81 jedoch noch keine Namen

Noch vor dem VC20 gab es einen Klassiker aus dem Hause Sinclair in den Läden. Der ZX-81 mit 1 KB RAM soll mittlerweile in Antiquitätengeschäften gehandelt werden. Die Foliantatur, bei der pro Tastendruck ganze BASIC-Befehle eingegeben wurden, war ein Unikum.

Die Spiele:

3D Monster Maze war das allererste 3D-First-Person-Spiel überhaupt und legte den Grundstein für das erfolgreichste Genre der Videospiele. Größtenteils hatten die Spiele zu der Zeit noch keine Namen, aber es gab Schachprogramme, einen Centipede- und

einen Donkey Kong-Klon sowie zahlreiche Autorennen.

Emulatoren:

Es gibt zahlreiche Emulatoren für den ZX-81. Carlos Delhez' Xtender ist aber wahrscheinlich der am häufigsten benutzte. Die registrierte Version besitzt im Gegen-

satz zur Shareware-Variante einen Speedlock. Ab einem Pentium 100 wird das Scrolling viel zu schnell.

WWW:

<ftp://ftp.nvg.unit.no/pub/spectrum/zx81>
Mac: <http://www.emulation.net/>

münchen



Video- und Computer- spiele

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

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

münchen



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

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

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

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

In Zusammenarbeit mit Playcom

würzburg

THEO KRANZ GAMES

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
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

köln

Soft & Hardware

Versand

K-H. Dreßler

50767 Köln

Haselnußweg 9

Tel/Fax: 0221/798860

Nintendo64

Fifa Soccer64	125,00
Mario dt.	89,00
Pilotwings dt.	109,00
Turok dt.	149,00
Turok eng.	149,00
Wave Race	89,00
Star Wars	129,00

Zubehör N64

Controller	55,00
Controller Farb.	55,00
Memory Card	49,00
Nintendo64	299,00
Spieleberater	24,00
Lenkrad us.	149,00

Playstation

Lost Vikings2	89,00
Need for Sp.2	89,95
Po'ed	89,00
Pitball	89,00
Rally Cross us	99,00
Rayman	69,00
Total NBA97	85,00
Sim City2000	89,00
Spider	88,00
Soccer97	89,00
Tekken	105,00
Tekken Platinum	54,00
Tunnel B1	89,00
Tomb Raider	89,00
Virtual Pool	89,00
Worms	69,00
X2	89,00

Playstation Zubehör

Playstation	299,00
Joypad	40,00
Joypad Farbig je	33,00
Memory Card	47,00
Memory C.Farb.	45,00
Versandkosten per Post 7,00DM+3,00DM NN. Ab 200,00DM	
Versandkosten frei.	
Preisliste gegen 3,00 DM Porto in	
Briefmarken .Wir führen auch SNES fragen Sie nach.	

lübeck

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



- Sega
- Sony
- Nintendo

andere Systeme auf Anfrage

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

Händleranfragen erwünscht!

0 45 1 - 8 71 75 55

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

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme

Colony Wars (PSX)



Shadow Master (PSX)



Rascal (PSX)



Psygnosis macht Spieler glücklich – nicht nur in der Vergangenheit, sondern vor allem zukünftig. Drei vielversprechende Titel stehen auf unserem Reportageplan. Eine actionreiche Reise in die unendlichen Weiten des Weltraums steht mit *Colony Wars* zur Untersuchung an – erste Ergebnisse werden in der der kommenden XL zu finden sein. Der nächste Kandidat bietet Kampfbuggy-Action pur. Ein *Shadow Master*-Preview liegt bereits auf dem neXt-Level-Seziertisch. Das dritte Game im Bunde heißt *Rascal* und erinnert vom Gameplay her an *Super Mario 64* und läßt auf großes Spielvergnügen hoffen. ■

reportage

Vor Ort bei Psygnosis

32-bit-level

Action für PSX

64-bit-level

Neues von Nintendo

Auf Spiele-Software der edlen Sorte dürfen sich N64-Besitzer gefaßt machen. Das legendäre *StarFox 64* wird bei uns bald unter dem Namen *Lylat Wars* erscheinen und sich in der kommenden Ausgabe abermals der gnadenlosen neXt-Level-Endkontrolle unterziehen. *GoldenEye 007* wird zwar überall in der Welt außer bei uns in Deutschland erscheinen (schönen Dank auch), aber das wird uns nicht davon abhalten, den Polygon-Auftrag des Agenten unter die Lupe zu nehmen. ■

GoldenEye 007 (N64)



Lylat Wars (N64)



Saga Frontier (PSX)



Breath of Fire (PSX)



Rapid Racer (PSX)



Neues Leben kommt auch in Sonys Konsole. Erfrischende, actionreiche Fahrten via Schnellboot verspricht der *Rapid Racer*. Weit über zwei Jahre haben Programmierer an diesem Rennspiel herumgewerkelt. Ob sich die Arbeit gelohnt hat, ist mit der kommenden neXt Level in Erfahrung zu bringen. Auch der dritte Teil von *Breath of Fire* sowie *Saga Frontiers* werden sich den kritischen Augen der XL-Tester stellen müssen. Na, wenn das keine Aussichten sind? ■

impressum

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (VISDP)
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter, Thomas Hellwig

Redaktion: Frederic Berg, Marco Häntsch, Christian Henning, Marcus Höfer
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Freie Mitarbeit: Michael Anton, Julian Eggebrecht, Maria Feldmann, Hirofumi Yamada

Art Direction: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Hanno Meier

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremilza Verlagsvertretung, Behringstrasse 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 88 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: © Oddworld Inhabitants/GT Interactive

© 1997 X-plain Verlag GmbH



10/97 erscheint am 19. September 1997

neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.

Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein neXt-Level-Abonnement beträgt 52,80 DM.

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag.
Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an

EDGE

Future Publishing Ltd. & Pearson
New Entertainment Ltd.,
beide London/UK.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™

Ihr wolltet endlich Profi-Fußball statt Amateur-Liga-Gekicke?

Hier habt Ihr ihn: ISS Pro ist spannender, fußballechter, und
spielgewaltiger als alles, was bis jetzt da war.

Auf Eurer PlayStation bricht die neue Fußball-Ära an.

- 32 Nationalteams mit vielen wiedererkennbaren Fußballgrößen
- Eindrucksvolle 3D-Polygon-Grafik und fantastische Spielbarkeit
- Lebensechte Spieleranimation durch Motion Capturing
- Freundschaftsspiele, Liga- und Turniermodus sowie Elfmeterschießen
 - Perfekte Steuerung, verschiedene Kameraperspektiven sowie umfangreiche Taktik- und Strategie-Optionen
 - Verschiedene Schwierigkeitsgrade – für Anfänger, erfahrene Profis und alles, was dazwischen liegt
 - Umfangreicher Livekommentar in Deutsch, Englisch und Französisch
 - Vier verschiedene Stadien, unterschiedliche Wetter- und Lichtverhältnisse
 - 1 oder 2 Spieler

Mega Fun 5/97: "Die selben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga." **83%**

Maniac 7/97: "ISS Pro" ist eine sehr gute Fußball-Simulation...

Videogames 6/97: Zahlreiche Details und zusätzlich eingebaute Gags begeistern nach kurzer Zeit jeden Fußballfan. Wer auf realistische Fußball-Simulation steht darf getrost zugreifen.

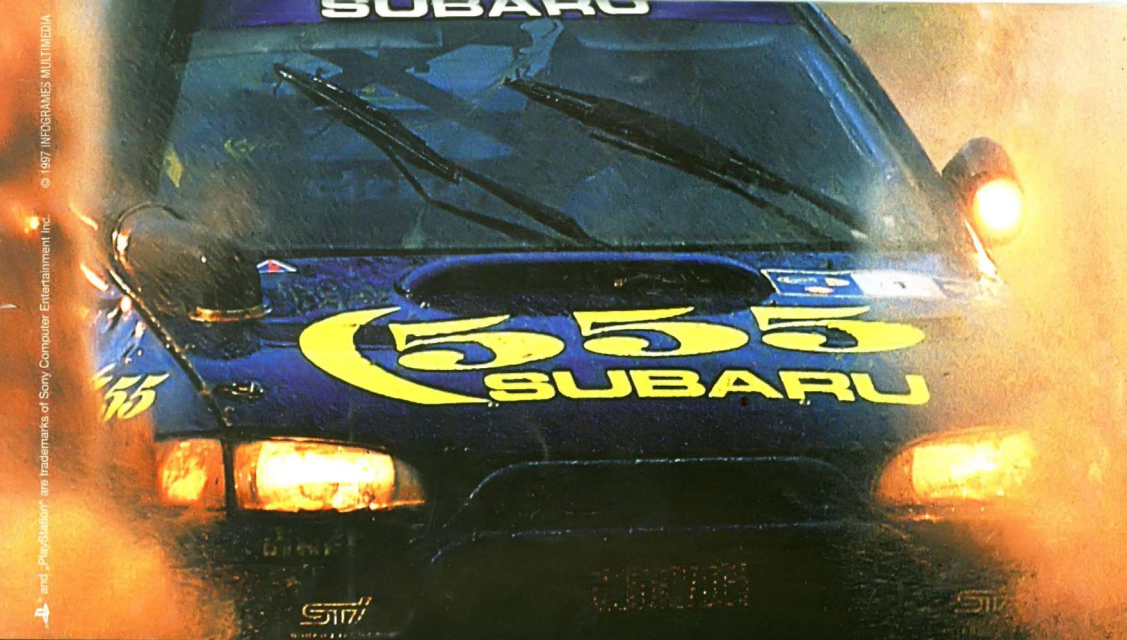
PlayStation Magazin 7/97: ISS Pro das allerbeste Fußballspiel, das sich jemals im RAM meiner Konsole eingenistet hat. Nun müssen Sie nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kumpels schauen, die Ihnen schadenfroh das grafische Wunderwerk "ISS 64" vorführen. (Artur Hoffmann) **Wertung 1,9**



präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL

KONAMI
XXL
SPORTS SERIES.





Im Strassengraben sind noch Plätze frei. Für Deine Konkurrenz.

Wir haben das Wetter manipuliert, Schlaglöcher ausgehoben, die Fans von der Piste gescheucht und den Motoren das Röhren im Surround-Sound beigebracht. Die Echtzeit läuft. In 3-D. Hol Dir das ultimative Rallye-Erlebnis mit den offiziellen Wagen der WRC-Saison '97, entwickelt mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen.

V-RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION

